

Edu-CAP

Die
digitale Schultasche
für
Lehrende und Lernende

Inhalt

Ein Traum wird wahr	3
Warum Edu-Cap?.....	4
Interaktive Software in Edu-CAP	5
Die Steuerung in Edu-CAP.....	6
Die Werkzeugleiste	7
Das H5P-Modul „Wörter ziehen“ in Edu-CAP	8
Modul Lückentext.....	9
Modul Wörter markieren	10
Modul Zusammenfassung schreiben.....	10
Modul Video anzeigen.....	11
Modul Quiz	11
Schlusswort.....	12
Support	13

Ein Traum wird wahr

Keinen Ballast von Büchern oder anderen Druckerzeugnissen mehr in Form von schweren Taschen (oder Ranzen) mit sich herumschleppen zu müssen auf dem Weg zu Uni, Schule oder anderweitiger Bildungseinrichtung. Dennoch sicher und verlässlich auf alle digitalen Inhalte zugreifen zu können, die man jemals erworben hat oder die von der öffentlichen Hand oder anderen Kostenträgern kostenfrei zur Verfügung gestellt wurden. Das war bisher ein unerfüllter Traum aller Lehrenden und Lernenden.



Jetzt wird er wahr mit Edu-CAP, der digitalen Schultasche. Damit ergänzen wie unsere Produktpalette um eine plattformunabhängige Anwendung, die von beliebigen Datenträgern aus gestartet werden kann: Das kann ein USB-Stick sein, aber auch eine App für Android, iPad oder den PC.

Denn unser Edu-CAP erlaubt die digitale Verwaltung von Schulbüchern und anderen Bildungsinhalten aller gängigen Formate aus unterschiedlichen digitalen Formaten. Die Inhalte sind dabei strikt an den Nutzer gebunden. Was Sie einmal erworben haben, können Sie auch bei Verlust des digitalen Datenträgers durch Ihre Anmeldedaten immer wieder ohne zusätzliche Kosten neu beziehen. Das kennen Sie sicherlich von den vielen digitalen Angeboten in der Unterhaltungsindustrie: einmal gekauft oder kostenfrei erhalten, immer verfügbar.

Es ist sogar durch die vollständige Verschlüsselung sogar möglich, Edu-CAP selbst auf einem USB-Stick für Unterricht, Lernen und Bildung zu nutzen. Mit der Edu-CAP App sind Ihre Nutzungsmöglichkeiten aber immer auf dem neuesten Stand.



Eine Nutzung per Smartphone ist zwar jederzeit möglich, aber wenn Sie Inhalte zur Vorführung mit hochauflösenden Videos wählen, dann sollten Sie natürlich besser schon Endgeräte mit größerer Bildschirmauflösung wählen.

Warum Edu-Cap?

Nun, Edu-Cap ermöglicht es, PDF-Dokumente mit vielfältigen interaktiven Inhalten auszustatten, um Unterricht und Lernen interaktiver und abwechslungsreicher zu gestalten. Lernende können direkt Audios und Videos zu den Lerninhalten abspielen, und sie haben zudem die Möglichkeit, interaktiv auf Unterrichtsstoff zu reagieren. Auch können sie direktes Feedback durch Edu-Cap bekommen, wenn sie kostenfreie interaktive Software wie H5P nutzen.

Durch modernste Verschlüsselung der Offline-Inhalte und dem integrierten Downloadmanager ist Edu-CAP ein zuverlässiger Begleiter für Unterricht und Lehre.

Mit Edu-Cap können Sie

- epub's oder pdf's in einem aufgeräumten integrierten Player einspielen und anzeigen
- einfach mit dem von uns entwickelten digitalen Werkzeugkasten bearbeiten
- jedes kompatibles html-Paket abspielen (z.B. H5P oder SCORM)

Edu-Cap ist kompatibel zu einer ständig wachsenden Anzahl von Webshops im Bildungsbereich (beispielsweise den hier vorgestellten vom FWU, dem Medieninstitut der Länder). Alle dort gekauften Produkte oder auch die von der Öffentlichen Hand kostenfrei durch Medienzentren oder von Bildungsverlagen käuflich erworbenen Inhalte können Sie im Startfenster von Edu-Cap direkt anwählen und auf Projektionsgeräte Ihrer Wahl abspielen. Per Bluetooth, WLAN, Lan oder auch durch einfaches Einstecken des USB-Sticks in das Endgerät.

Der in Edu-Cap integrierte Downloadmanager vereinfacht zudem das Herunterladen aller Inhalte:

- Downloads können abgebrochen und wieder aufgenommen werden
- der Downloadstand wird angezeigt
- Beim einem Neustart von Edu-Cap werden Downloads automatisch wieder aufgenommen
- heruntergeladene Produkte verschwinden aus der Download-Ansicht und landen im Startfenster

Jeder Benutzerin und jeder Benutzer hat einen eigenen Schlüssel. Heruntergeladene Produkte können deswegen nur von diesem genutzt werden.

Interaktive Software in Edu-CAP

Aber Videos, Bilder und PDFs können nicht nur abgespielt bzw. angezeigt werden, denn das in Edu-Cap integrierte H5P ermöglicht es, diese Dateien mit interaktiven Inhalten anzureichern. Damit wird der Edu-Cap für Lehrende und Lernende ein ideales Werkzeug zur Aufwertung digitaler Inhalte unter Berücksichtigung des Datenschutzes und der urheberrechtlichen Rahmenbedingungen.

Edu-CAP ermöglicht darüber hinaus die Offline-Nutzung und Bearbeitung von medial angereicherten digitalen Lehrbüchern per App oder Stick. In dieser Handreichung beschreiben wir, wie gut sich der Edu-CAP mit seinen Werkzeugen im Zusammenspiel mit H5P beispielsweise für die Erstellung von Arbeitsbögen im Deutschunterricht nutzen lässt, ohne dass technische Weiterbildungen vonnöten sind.

Als kleines Beispiel haben wir das Tiermärchen „Der Wolf und der Fuchs“ der Gebrüder Grimm gewählt.

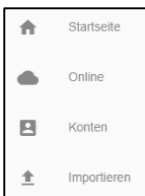
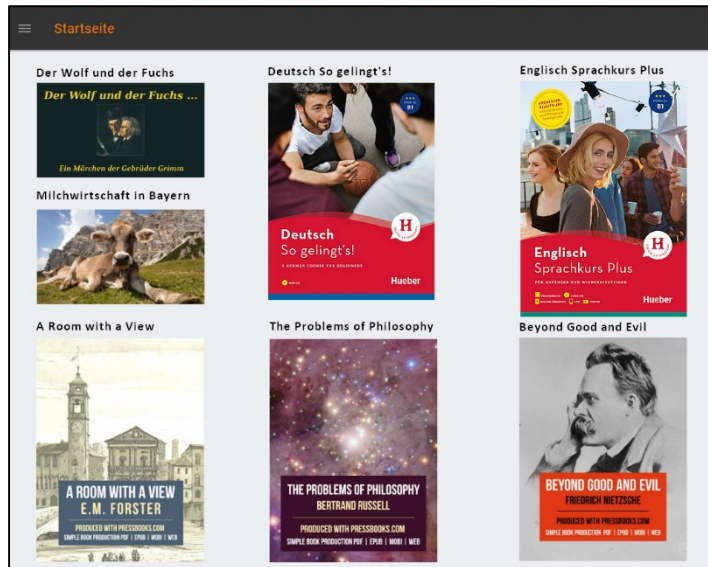


Die Steuerung in Edu-CAP

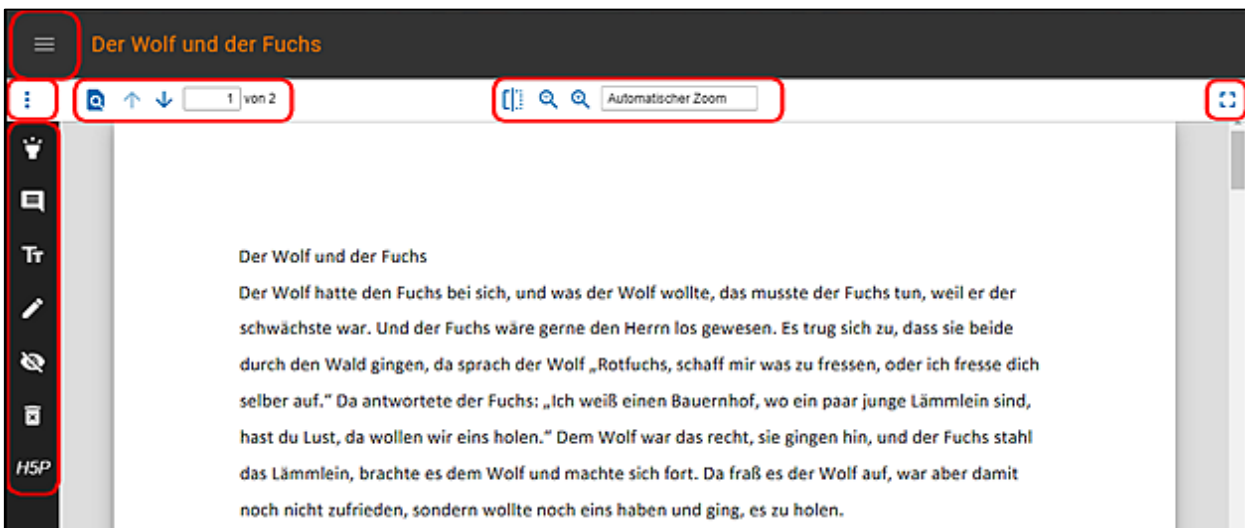
Nach dem Start von Edu-CAP erscheinen unsere erworbenen Inhalte je nach Endgerät auf einem aufgeräumten Bildschirm, und durch einfaches Anklicken kann man entscheiden, was aufgerufen werden soll.

Wenn wir „Der Wolf und der Fuchs“ aufrufen, dann wird uns zunächst der Ursprungstext im Erstellungsmodus angezeigt, um einfach interaktive Arbeitsblätter zu erstellen.

Man startet im Erstellungsmodus, und deswegen werden uns alle notwendigen Werkzeuge bereitgestellt.



Ganz links oben im schwarzen Bereich auf der Startseite befindet sich die Grundsteuerung, die man in jeder Arbeitsphase erreichen kann. So gelangt man stets zum Startbildschirm zurück, aber ebenfalls zu Ihren online gespeicherten Medien und Modulen in der Cloud. In der Grundsteuerung können Sie auch Ihre Zugangsdaten einsehen (oder bei Verlust neu eingeben). Zusätzlich können Sie in diesem Bereich eigene Dateien importieren.



Mit dem Symbol mit den drei senkrechten Punkten in der weißen Zeile darunter kann man auf der linken Seite eine Sidebar einschalten, auf der man entweder seine Arbeitsblätter oder zusätzliches Arbeitsmaterial angezeigt bekommt.

Rechts daneben können Sie komfortabel auf Doppelansicht umschalten oder die Anzeigegröße anders einstellen. Das werden Sie vermutlich aber schon von Textverarbeitungen oder Grafikprogrammen her kennen.

Im großen weißen Arbeitsbereich werden Ihre PDF-Texte angezeigt, hier beispielsweise mit der elektronischen Fassung des Tiermärchens „Der Wolf und der Fuchs“ der Gebrüder Grimm. Aber Sie können alle von Ihnen hochgeladene PDFs im Erstellungsmodus mit interaktiven Modulen, Bildern, Texten oder Videoclips anreichern.

Die Werkzeugleiste

Diese befindet sich auf der schwarzen Seitenleiste linken Seite links (rot eingerahmt). Die ersten drei Symbole links sind Whiteboard-Funktionen, mit denen Sie Bereiche auf dem PDF farblich kennzeichnen oder Texte einfügen können. Das Auge mit dem Querstrich hilft dabei, Bereiche abzudecken, die erst nach und nach aufgedeckt werden sollen. Nach Anklicken des Mülleimers können Sie jedes beliebige Element wieder löschen.

Praxistipp: Klicken Sie danach abermals auf die Mülltonne, denn sonst verbleiben Sie im Löschmodus.

Mit dem **H5P**-Symbol können Sie überdies nun interaktive Elemente ihren Arbeitsbögen zufügen. Das geht recht einfach. Klicken Sie links das **H5P**-Symbol an. Im aufklappenden Fenster tragen Sie eine kurze Beschreibung und die Seitenzahl ein, auf welcher der kleine graue **H5P**-Knopf erscheinen soll. Anschließend wählen Sie eines der fast 40 verschiedenen interaktiven Module von H5P aus, die vorher natürlich mit Inhalt befüllt worden sein müssen.

Abschließend klicken Sie unten die schwarze Arbeitsfläche „Hochladen“ an. Auf der ausgewählten Seite des Arbeitsbogens taucht oben links ein neuer grauer **H5P**-Knopf auf. Rechts daneben fügen Sie mit der Whiteboard-Funktion jetzt nur noch den jeweiligen Arbeitsauftrag ein.

Mit dem Klick auf das Viereck oben rechts gelangt man jederzeit in den Präsentationsmodus. Die Symbolleisten mit den Werkzeugen werden dann weggeblendet, und Sie erhalten eine Vorschau, wie der Arbeitsbogen aussehen wird.

Abspeichern müssen Sie übrigens nichts. Das erledigt Edu-CAP nach jeder Bearbeitung automatisch. Sie können jederzeit das Programm schließen, es kann nichts verloren gehen.

Ach, an dieser Stelle fast vergessen: Mit dem Klick auf das Viereck oben rechts gelangt man jederzeit zurück in den Erstellungsmodus.

Wenn man erst einmal Feuer gefangen hat, dann möchte man den Arbeitsbogen ständig erweitern und verbessern. Sie glauben das nicht? Dann schauen Sie sich bitte im Folgenden die beispielhaften interaktiven Module von H5P an, die wir mit einem Hauch von Leben erfüllt haben.

Wenn Sie mit diesen vielfältigen Elementen von H5P auf dem Edu-Cap erst einmal experimentiert haben, dann werden Sie schnell Gefallen an der Erstellung interaktiver Arbeitsbögen finden.

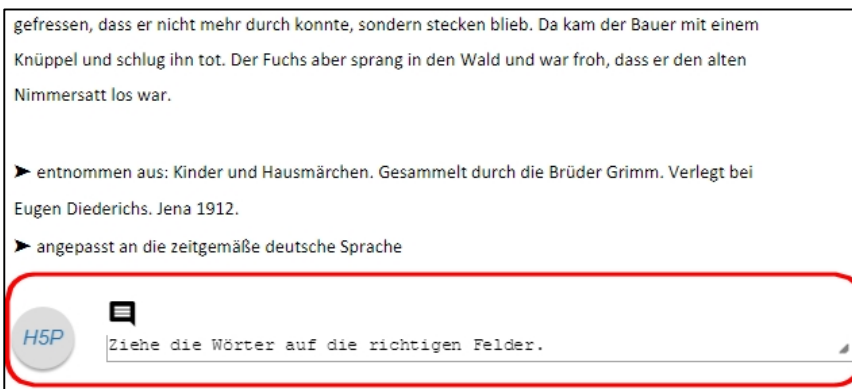
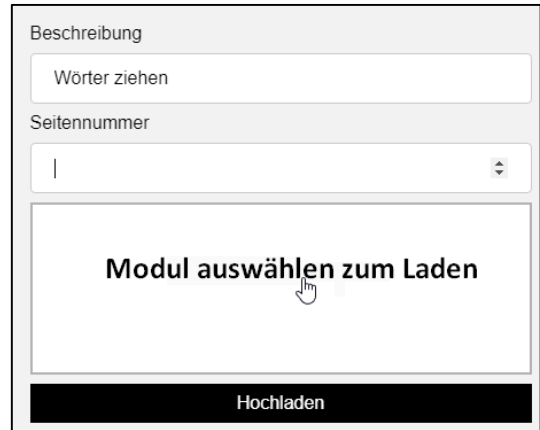
Nun also schnell zu einigen beispielhaften Modulen von H5P auf dem Edu-Cap.

Das H5P-Modul „Wörter ziehen“ in Edu-CAP

Als Grundlage für eine Unterrichtsstunde ist der Märchentext als PDF auf den beiden Seiten vorgegeben, den die Lerngruppe zunächst durchlesen soll.

Klicken Sie dazu im Erstellungsmodul links das **H5P**-Symbol an. Im aufklappenden Fenster tragen Sie eine kurze Beschreibung ein und die Seitenzahl, auf welcher der kleine graue **H5P**-Knopf erscheinen soll.

Anschließend wählen Sie das H5P-Modul „Wörter ziehen“ (*Drag Text*). Es erscheint als kleiner gerundeter Kasten mit Angabe der Dateigröße. Abschließend klicken Sie unten die schwarze Arbeitsfläche „Hochladen“ an.



Auf der vorher ausgewählten Seite des Arbeitsbogens taucht nun oben links ein grauer **H5P**-Knopf auf. Ziehen Sie ihn nach links unter den vorgegebenen Text des Tiermärchens. Rechts daneben fügen Sie mit der Whiteboard-Funktion jetzt noch den jeweiligen Arbeitsauftrag ein.

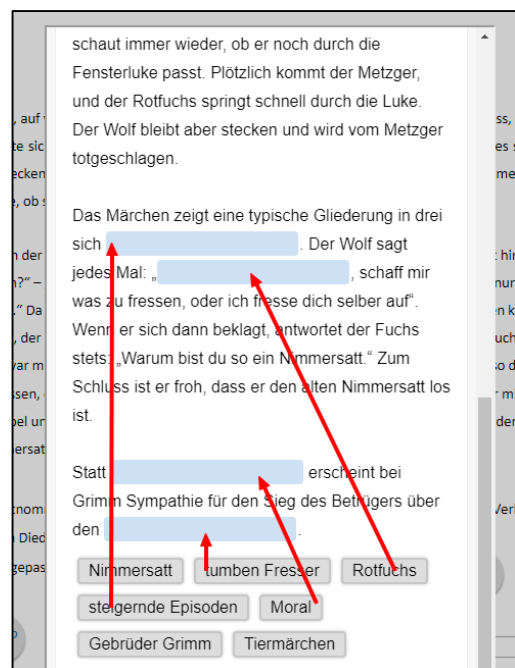
Sie sehen, dass sich nun unterhalb des Märchentextes die erste interaktive Aufgabe mit dem Modul „Wörter ziehen“ befindet. Durch das Anklicken des **H5P**-Knopfes öffnet sich ein Fenster und es erscheint die Aufgabe.

In diesem Fall sollen möglichst alle sieben vorgegebenen Wörter auf die richtigen hellblau eingefärbten Leerstellen gezogen werden. Ist das korrekt erfolgt, dann färbt sich diese Fläche grün. Bei fehlerhaften Eingaben werden sie rot gefärbt.

Da der Märchentext erst einmal gelesen wurde, gibt es nun durch dieses H5P-Modul eine zweite Möglichkeit, sich mit dem Tiermärchen in spielerischer Form auseinanderzusetzen, um sich die wichtigen Begriffe einzuprägen.

Da die Wörter vorgegeben sind, werden Rechtschreibfehler ausgeschlossen im Gegensatz zu den noch folgenden Modulen.

Für genaue Informationen zur Befüllung der verschiedenen H5P-Module können Sie im übrigen im Supportbereich der Firma Antares Project auf ein umfangreiches H5P-Handbuch zugreifen: www.antares.net



Modul Lückentext

Als zweites interaktives Modul wählen wir den Lückentext (*Fill in the words*). Zur Befüllung des Moduls bei der Erstellung gibt man eine Inhaltsangabe mit kurzer Bewertung vor. Dann werden einfach die Wörter, die in die Lücken geschrieben werden sollen, zwischen zwei Sternchen gesetzt: *Lückenwort*.

Die meisten Lernenden werden auf Anhieb nicht alle Lücken richtig befüllen können. Bei korrekten Antworten färben sich diese Flächen grün, und bei Fehlern rot. So bekommen diese schnell eine Rückmeldung, was sie nicht so gut gemacht haben.

Trage die fehlenden Wörter ein.


Der Wolf und der Fuchs ist ein **Tiermärchen** ✓ der Gebrüder **Grimm** ✓. Da der Wolf der **Stärkere** ✓ von beiden ist dominiert er den Fuchs, der ihn gerne los wäre. Der Wolf zwingt aber den Fuchs, ihm Futter zu besorgen. So holt der ihm ein Lamm und geht. Der Wolf hat aber noch mehr Hunger und will selbst ein Lamm reißen. Doch er stellt sich so ungeschickt an, dass die **Bauern** ✓ es bemerken und ihn schlagen. Der Wolf beschimpft den Fuchs, dass er ihn reingelegt habe. Der Fuchs antwortete: Warum bist du so ein **Nimmersatt** ✓!

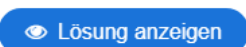
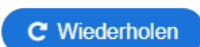
Am nächsten Tag muss der Fuchs dem Wolf Pfannkuchen besorgen. Sie gehen gemeinsam zu dem Haus und der Fuchs schleicht ums Haus, um vorsichtig **drei** ✗ Pfannkuchen vom Teller zu holen. Der Wolf hat wieder nicht genug und möchte sich mehr holen. Doch er schafft es wiederum nicht und die **Bäuerin** ✓ schlägt ihn. Am darauffolgenden Tag treibt es die beiden zum Metzger. Sie springen durch eine **Luke** ✗ in den Keller. Der Wolf frisst sehr viel. Der Fuchs hingegen frisst wenig und schaut immer wieder, ob er noch durch die Fensterluke passt. Plötzlich kommt der Metzger, und der Rotfuchs springt schnell durch die Luke. Der Wolf bleibt aber stecken und wird vom Metzger totgeschlagen.

Das Märchen zeigt eine typische Gliederung in **drei** ✓ sich steigernde Episoden. Der Wolf sagt jedes Mal: „**Rotfuchs** ✓, schaff mir was zu fressen, oder ich fresse dich selber auf“. Wenn er sich dann beklagt, antwortet der Fuchs stets: „Warum bist du so ein Nimmersatt.“ Zum Schluss ist er froh, dass er den alten Nimmersatt los ist.

Statt Moral erscheint bei Grimm Sympathie für den **Schalk** ✗ des Betrügers über den tumben Fresser.

Das ist in Ordnung.

 8/11

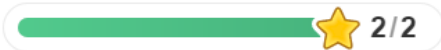
Es gibt jedoch die Möglichkeit, sich die Lösung anzeigen zu lassen und es dann ein zweites Mal zu versuchen, um alle 11 Sterne zu ergattern. Oder ein drittes Mal.

Modul Wörter markieren

Klicke bitte alle ungebräuchlichen Bezeichnungen im folgenden Text an. Es sind nur 2 Begriffe.

Der Wolf und der Fuchs ist ein Tiermärchen der Gebrüder Grimm. Da der Wolf der Stärkere von beiden ist, dominiert er den Rotfuchs, der ihn gerne los wäre und ihn als **Nimmersatt** ⁺¹ bezeichnet. Der Wolf bleibt wegen seiner Fresssucht letztendlich aber in einer Kellerluke stecken und wird von einem Metzger totgeschlagen. Dieses Märchen zeigt eine typische Gliederung in drei sich steigernde Episoden. Zum Schluss ist der Fuchs froh, dass er den Wolf los ist. Statt Moral empfinden die Gebrüder Grimm Sympathie für den Sieg des Betrügers über den **tumben** ⁺¹ Fresser.

Perfekt!



In diesem Modul klicken die Lernenden ungewöhnliche Bezeichnungen an, wobei deren Gesamtzahl angezeigt wird. Auch hier werden bei korrekten Antworten die Wortfelder grün eingefärbt und die fehlerhaften rot. So gibt es schnell eine Rückmeldung, was richtig oder falsch gemacht worden ist. Auch hier gibt es entsprechend der Leistung textliche Rückmeldungen und Sterne.

Modul Zusammenfassung schreiben

Im vierten interaktivem Element soll ein Essay geschrieben werden. Dieses Modul soll nicht die Benotung durch die Lehrkraft ersetzen. Aber es kann ihr helfen, einen von Schülerinnen oder Schülern erstellten Text zu einem bestimmten Thema nach Schlagwörtern zu durchsuchen, die zuvor vom Unterrichtenden definiert wurden. Je nach der Anzahl der getroffenen Schlagwörter wird die Wertung vorgenommen. Es ist insofern ein quantitatives Modul.

Dabei gibt es die Möglichkeit, die Anzahl der Zeichen zu begrenzen, welche die Lerngruppe verwenden kann, um alle wichtigen Aspekte eines Themas abzudecken. Auf diese Weise können Sie kognitive Anstrengungen stimulieren, die benötigt werden, um zwischen wichtigen und weniger relevanten Details zu unterscheiden.

Auch hier gibt es die Möglichkeit, Punkte zu vergeben und die Leistung des Lernenden zu kommentieren. Die Lernenden können sich die zu findenden Schlagwörter als Lösung anzeigen lassen.

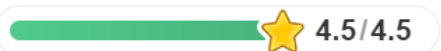
Schreibe eine kurze Zusammenfassung über "Der Fuchs und der Wolf" mit einer kurzen Einordnung und Bewertung.

besorgen. Sie gehen gemeinsam zu dem Haus und der Fuchs schleicht ums Haus, um vorsichtig sechs Pfannkuchen vom Teller zu holen. Der Wolf hat wieder nicht genug und möchte sich mehr holen. Doch er schafft es wiederum nicht und die Bäuerin schlägt ihn. Am darauffolgenden Tag treibt es die beiden zum Metzger. Sie springen durch eine Fensterluke in den Keller. Der Wolf frisst sehr viel. Der Fuchs hingegen frisst wenig und schaut immer wieder, ob er noch durch die Fensterluke passt. Plötzlich kommt der Metzger, und der Rotfuchs springt schnell durch die Luke. Der Wolf bleibt aber stecken und wird vom Metzger totgeschlagen. Das Märchen zeigt eine typische Gliederung in drei sich steigernde Episoden. Der Wolf sagt jedes Mal: „Rotfuchs, schaff mir was zu fressen, oder ich fresse dich selber auf“. Wenn er sich dann beklagt, antwortet der Fuchs stets: „Warum bist du so ein Nimmersatt.“ Zum Schluss ist er froh, dass er den alten Nimmersatt los ist. Statt Moral erscheint bei Grimm Sympathie für den Sieg des Betrügers über den tumben Fresser.

Verbleibende Zeichen: 391

gespeichert

Ganz prima. Du hast den Sinn des Tiermärchen voll verstanden.

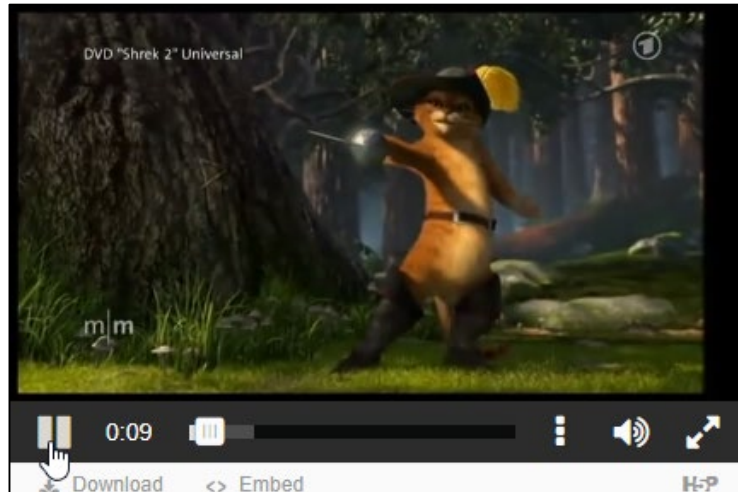


Lösung anzeigen

Modul Video anzeigen

Mit diesem Modul kann sehr einfach ein Videoclip auf dem Arbeitsbogen zur Verfügung gestellt werden, der durch Anklicken des fünften **HSP**-Knopfs auf dem PDF abgespielt wird.

Wenn aber der Videoclip nicht nur abgespielt werden soll, sondern auch didaktische Fragestellungen hinein gebracht werden sollen, dann kann das Medium mit einem *Overlay* versehen werden.



Modul Quiz

In diesem letzten Modul soll die Lerngruppe Fragen zum Video beantworten, wobei es die Möglichkeit gibt, ein umfangreiches Set mit verschiedenen Fragetypen zu erstellen.

Bemerkenswert ist, dass man auch die Antworttypen (z.B. richtig/falsch) frei wählen kann. Zudem kann man sowohl die Reihenfolge der Fragesets wie auch die Abfolgen der Fragen per Zufallsgenerator variieren lassen. Dadurch können sich Schülerinnen und Schüler die Schemata nicht merken, sondern müssen die Inhalte erlernt haben.

In welchem Ort sind die Gebrüder Grimm aufgewachsen?

✓ Steinau

Super!

Steinhausen

Schweinfurt

Sehr gut!

1/1

>

Selbstverständlich gibt es auch hier wieder die Möglichkeit, Lob (und Tadel) auszusprechen und Sterne zu vergeben, die sogar für das gesamte Set zusammengezählt werden.

Schlusswort

So, jetzt sind auch die anderen fünf Module fertig erstellt und damit die interaktiven Elemente auf dem PDF nutzbar. Nach dem Umschalten in den Präsentationsmodus zeigt sich dann das PDF ohne Bearbeitungswerkzeuge. Aus einem schlichten PDF ist nun ein interaktives Arbeitsblatt entstanden.

► entnommen aus: Kinder und Hausmärchen. Gesammelt durch die Brüder Grimm. Verlegt bei Eugen Diederichs. Jena 1912.

► angepasst an die zeitgemäße deutsche Sprache

H5P  Ziehe die Wörter auf die richtigen Felder.

H5P  Lese das Märchen der Gebrüder Grimm und trage die fehlenden Wörter ein.

H5P  Markiere heute ungebräuchliche Wörter.

H5P  Beschreibe den Inhalt der Fabel und ordne sie ein.

H5P  Schaue Dir das Video an.

H5P  Beantworte Fragen zum Video.

Wir hoffen, dass Ihnen der Edu-CAP gefällt. Sicherlich wird es allen Lehrenden und Lernenden gefallen, weil Unterricht dadurch interessanter gestaltet werden kann.

Support

Wenn Sie weitergehende Frage zu H5P in technischer oder inhaltlicher Hinsicht haben, dann ist dieser Bereich für Sie die allererste Adresse: [H5P Documentation Center](#).

Über Hinweise oder Fragen zur Einbindung von H5P in den Edu-CAP bitten wir Sie um eine kurze Mail an antares@antares.net

ANTARES PROJECT GmbH
Knooper Weg 107
24116 Kiel

Telefon :(+49) 0431-61643
Telefax: (+49) 0431-61649
E-Mail: antares@antares.net



Vertretungsberechtigte Geschäftsführer: Jan Joswig, Ingo List

Registergericht: Handelsregister Kiel
Registernummer: HRB 5029

Umsatzsteuer-Identifikationsnummer gemäß § 27a Umsatzsteuergesetz: DE 199064695