

Hot Potatoes v. 6

Eine Einführung

Klicken Sie auf die **farbigen Überschriften**, um direkt zu den Kapiteln zu gelangen

Inhalt:	Seite
1. <u>Vorstellung des Programms „Hot Potatoes“</u>	1
- Charakterisierung der Programme	
- Deutschsprachige Version	
- Hilfen	
- Download und Registrierung	
2. <u>JMix- Schüttelübungen - Eine Hot-Potatoes-Übung in drei Minuten erstellen</u>	2
3. <u>JQuiz - Quizfragen. Ausführliche Beschreibung der drei Arbeitsschritte</u>	2
- Eingabe der Daten	
- Gestaltung der Übungsseite (Konfigurierung)	
- Erstellung der Webseiten	
4. <u>JMatch - Zuordnungsübungen</u>	4
5. <u>JCloze - Lückentexte</u>	5
6. <u>JCross - Kreuzworträtsel</u>	5
7. <u>Eine Index-Seite erstellen</u>	7
8. <u>Expertenfunktionen</u>	8
9. <u>Der Masher</u>	10
- Übungseinheiten erstellen	
- Übungen auf den hopotatoes.net-Server hochladen	
10. <u>Veränderung der Webseiten mit Webseiten-/ HTML-Editoren</u>	11

Download der aktuellen Fassung dieser Einführung:
http://www.schule-bw.de/lehrkraefte/werkstatt/2_mm/12_prog/hotpot

Richard Nisius
Schönbuch-Gymnasium Holzgerlingen

nisius@lbs.bw.schule.de

Hot Potatoes v.6

Das für den Gebrauch im öffentlichen Schulwesen kostenlose Programm „Hot Potatoes“ von Half-Baked Software des *University of Victoria Humanities Computing and Media Centre* (Kanada) zur Erstellung interaktiver Übungen ist schnell erlernt; es sind keinerlei Programmierkenntnisse nötig. Die SchülerInnen - und auch das Schulnetzwerk - brauchen nicht das Programm selbst, sondern nur einen Browser, etwa Mozilla Firefox, Netscape ab Version 6, Mozilla ab Version 1.2, oder MS Internet Explorer ab Version 5.5.

Die **deutschsprachige Version** der Programmoberfläche laden Sie beim ersten Start: Wählen Sie „Deutsch“ aus, oder später im Menü *Help (Hilfe)* auf dem Startbildschirm *Interface/Load Interface file (Einstellungen/Programmoberfläche/Sprachdatei laden)* auswählen und im HotPot-Ordner *translations* auf die Datei *deutsch6.hif* doppelklicken. So können Sie auch andere Sprachen (*.hif) auswählen.

Die Programme

JQuiz: Quizfragen mit Bildern, Sounddateien oder Text

JMix: Schüttel-Übungen: Vertauschung von Satzteilen/Wörtern/Buchstaben

JCross: Kreuzworträtsel

JMatch: Zuordnung von Text, Bildern oder Sound zu dazu gehörigen Lösungen

JCloze: Lückentext-Übungen

Masher: Er stellt Hot Potatoes-Übungen zu einer Einheit zusammen und erstellt eine Index-Seite.

Die **Hilfe** gibt es nur auf Englisch. Wenn man aber die **Maus** 1 Sek. über einer Stelle des Fensters stehen lässt, erhält man eine (meist deutsche) Beschreibung der jeweiligen Funktion, Schaltfläche usw. Eine Übersetzung des Tutorials (Einführung) und eine didaktische Begründung zum Einsatz von Hot Potatoes gibt es unter http://www.schule-bw.de/lehrkraefte/werkstatt/2_mm/12_prog/hotpot. Ein Hot Potatoes-FAQ auf Englisch bietet <http://www.univie.ac.at/Romanistik/Sprachwst/ttools/Tutorial/HotPotFAQ/>.

Das Programm erstellt **Übungen automatisch als Web-Seiten** in XHTML 1.1 und JavaScript. Die grafische und sprachliche Gestaltung der Übungsseiten für die SchülerInnen lässt sich je nach Fach/Fremdsprache und Alter variieren. Eingefügt werden können auch ein Timer, Begleittexte, Grafiken, Sound- und Videodateien, HTML-Tags und -Tabellen sowie Verknüpfungen mit weiterführenden Internetseiten. Übungen aller 5 Programme lassen sich zusammenstellen und über URLs miteinander verbinden. Die SchülerInnen erhalten **Rückmeldungen** über die Richtigkeit ihrer Lösungen, auch in Form von Prozentsätzen.

Die SchülerInnen können Ihnen die Lösungen auch per E-Mail schicken. HotPot gibt keine technische Unterstützung dafür, wenn Sie keine kommerzielle Lizenz haben.

Sie können Übungen auch auf den kostenpflichtigen Server <http://www.hotpotatoes.net> hochladen.

Download (ca. 8 MB): <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot>

Dabei sofort auf der Hot-Potatoes-Homepage **Register** anklicken, verlangte Angaben machen; binnen Sekunden erhält man dann per E-Mail den Registrierungscode. Zum **Registrieren** nach der Installation eines der Hot Potatoes-Programme starten, im Menü *Hilfe* auf *Registrieren* klicken und den von Halfbaked erhaltenen Benutzernamen und Kennwort eingeben; nur dann sind alle Funktionen uneingeschränkt nutzbar.

Für Mac OSX, Linux und Unix gibt es eine Java-Version von Hot Potatoes.

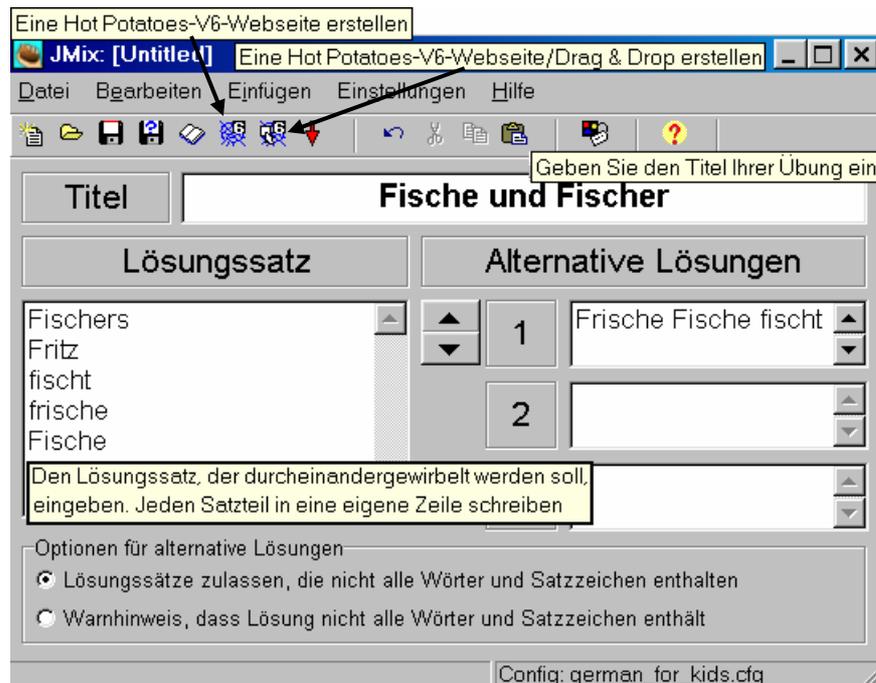
Mit HotPot erstellte Seiten auf der ganzen Welt: <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/sites.htm>

[Zurück zum Inhalt](#)

JMix

Schüttelübungen: Vertauschung von Wörtern, Satzteilen oder Buchstaben

1. Überschrift eingeben
2. Satz bzw. Wort eingeben, Satzteile/Wörter bzw. Einzelbuchstaben jew. in eine neue Zeile setzen
3. - Klick auf das Netzsymbol , oder *Datei/Webseite erstellen/V6-Webseite erstellen*, um eine Übung zum Klicken zu erstellen, oder
- Klick auf Netzsymbol mit Hand+Blatt-Symbol , oder *Datei/Webseite erstellen/V6-Webseite erstellen /Drag and Drop* zum Ziehen mit der Maus (mit animierter Anleitung für SchülerInnen)
4. Namen für HTML-Datei eingeben
5. Frage nach Großschreiben des ersten Worts im Satz auch im Satzinneren mit *Ja* bzw. *Nein* beantworten
6. Klick auf „Die Übung in meinem Browser anschauen“
7. **Wichtig:** Speichern als JMix-Datei, um die Übung später noch einmal verändern zu können; die Datei erhält die Endung *.jmx: Klick auf das Diskettensymbol oder *Datei/Speichern* oder *Speichern unter*, Namen geben.



[Zurück zum Inhalt](#)

JQuiz: Quiz-Übungen

Sie können beliebig viele Fragen stellen und dabei zwischen vier Fragetypen wählen:

1. **Multiple-Choice-Fragen**, bei denen die richtige Lösung angeklickt werden muss
2. **Kurzantwort-Fragen**, bei denen die Lösung in ein Eingabefeld geschrieben werden muss
3. **Gemischte Fragen**: Nach mehreren, in einem Eingabefeld falsch geschriebenen Lösungen wird auf eine (leichtere) Multiple-Choice-Frage umgeschaltet
4. **Mehrfachauswahl**: Sämtliche richtigen Lösungen müssen gefunden werden

Eine Übung erstellen Sie in **drei Schritten**:

- I. Eingabe der Daten** (Fragen, Antworten usw.)
- II. Konfigurierung der Ausgabe** (Schaltflächen, Anweisungen, Aussehen Ihrer Webseiten u. a.)
- III. Erstellen der Webseiten** (Umwandlung der Hot-Potatoes-Dateien in HTML-Seiten).

I. Eingabe der Daten

1. Eingabezeilen und Konfigurierung:

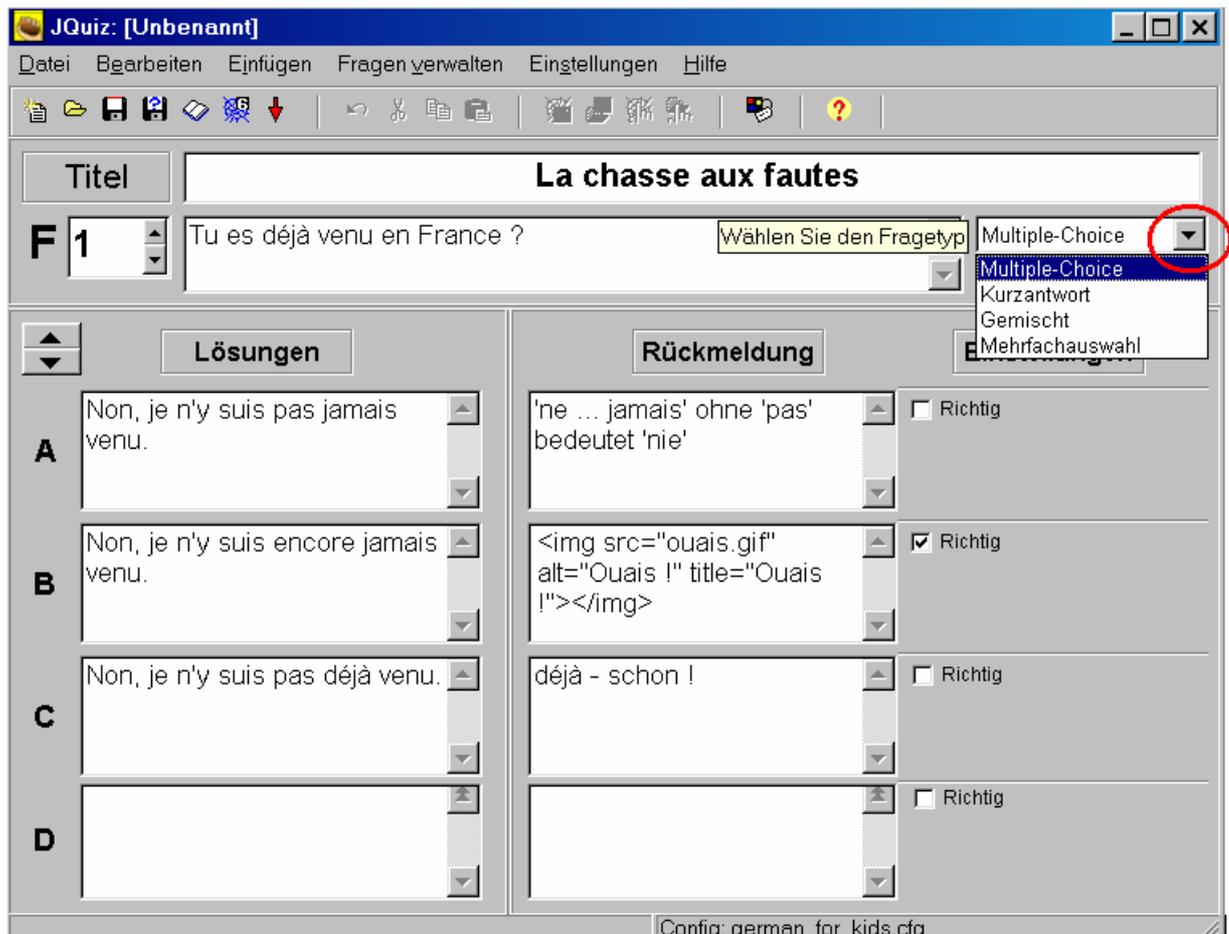
- *Titel*: Thema o.ä. eingeben
- *F*: Frage eingeben; mit Klick auf die kleinen schwarzen Dreiecke zur nächsten/vorigen Frage.
- Spalte *Lösungen*: mehrere Antworten angebar
- Spalte *Feedback*: Erläuterungen, Verweis auf Regeln, typische Fehler etc.; Häkchen (bzw. keins) = richtige (bzw. falsche) Antwort
- Einfügen von Grafikdateien: Zuvor Ihre Dateien in den künftigen Ordner (Bsp.: „Staat“) kopieren. Da-

nach Klick ins Eingabefeld, dann auf *Einfügen/Grafik/Grafik aus Datei*, Datei im Ordner „Staat“ mit Doppelklick darauf auswählen. Formatierungsangaben für die Webseite machen, *OK*. Das Programm fügt nun den HTML-Code ein (s. Grafik, Feld B).

- Im Menü *Einfügen* lassen sich entsprechend auch Links zu Internetadressen, Sound- und Videodateien sowie HTML-Dateien einfügen.

- Im Menü *Fragen verwalten* können Sie die Reihenfolge der Fragen ändern, Fragen klonen, löschen u.a.

2. Bei Bedarf **Begleittext** beifügen: Klick auf Buchsymbol, dann Häkchen vor *Begleittext einschließen*; auch in diesen Text können Sound, Videos, Bilder und URLs eingefügt werden; eine vorhandene HTML-Datei kann verwendet werden (Klick auf *Durchsuchen*).
3. HTML-Tags kann man direkt mit der Tastatur eingeben; s. *Hilfe/Hilfe-Inhalt*, „Keystroke Shortcuts for HTML tags“. Aber Vorsicht! Fehler können die Dateien unbrauchbar machen!
4. **Speichern**: Klick auf Diskettensymbol, Speicherordner „Staat“ wählen, Namen geben, z.B. „Staat-1“ (Die Datei erhält automatisch die Endung **.jqz**).



II. Gestaltung der Übungsseite für die SchülerInnen

1. Klick auf  bzw. *Ausgabe konfigurieren* im Menü *Einstellungen*, dann unten auf *Laden* und per Doppelklick *deutsch6.cfg* (= Modell für deutsche Beschriftung der Übungsseite und andere Konfigurationseinstellungen) laden. Die Registerkarten sind zumeist selbsterklärend:

- **Titel/Anweisungen**: Untertitel und Anweisungen, wie Lernende die Übung machen sollen, eingeben
- **Meldungen/Kommentare**: Rückmeldungen an die SchülerInnen, wenn sie fertig sind („Richtig“ etc.)
- **Schaltflächen**: Meistens braucht man hier nichts zu ändern. Häkchen = Schaltfläche wird in der Übungsseite vorhanden sein; die Beschriftung der Schaltfläche oder Grafik dafür ist wählbar.

- **Erscheinungsbild**:

- **URL der Hintergrundgrafik**: Adresse eines eigenen Hintergrundbildes (Speicherort: s. I. 1.).
- **Farben auswählen**: Klick auf ein Regenbogensymbol, dann auf die gewünschte Farbe der Palette; oder Klick auf *Colours*; HTML Hex-Code der gewünschten Farbe markieren, kopieren, Fenster schließen, Code in das Eingabefeld einfügen (oder eintippen), *OK*. Veränderungen sind per Klick auf *Vorschau* sofort zu sehen.

- **Timer** hinzufügen, wenn eine Übung innerhalb einer bestimmten Zeit gemacht sein soll

- **Sonstiges:** Schaltflächen für Buchstaben wie ‚c-cédille‘ können hinzugefügt werden. Es gibt verschiedene Optionen für die Anzeige der Fragen (Antworten mischen,...) und für die Wertung der Lösungsversuche.

2. **Konfigurationsdateien in einer anderen Sprache** lassen sich ebenfalls laden; die Endung ist immer *.cfg. Sie können **eigene Konfigurationsdateien erstellen** oder vorhandene ändern: Formulierungen und andere Einstellungen in den Eingabefeldern der Registerkarten ändern und über Schaltflächen unten auf dem Fenster die durchgeführten Änderungen speichern:

- Speichern* ändert die aktuell geladene Konfigurationsdatei, sie wird also überschrieben!
- Speichern unter* erstellt eine neue Konfigurationsdatei; neuen Namen vergeben; die alte bleibt erhalten.
- Nur *OK* anklicken, wenn die momentanen Änderungen nur für die gerade geöffnete Übung gelten, ohne die aktuell geladene Konfigurationsdatei zu verändern und ohne eine neue anzulegen.

3. **Speichern** der *.jqz-Datei nicht vergessen (Klick auf Diskettensymbol)!

III. Übungsseite (=Webseite) für die SchülerInnen erstellen

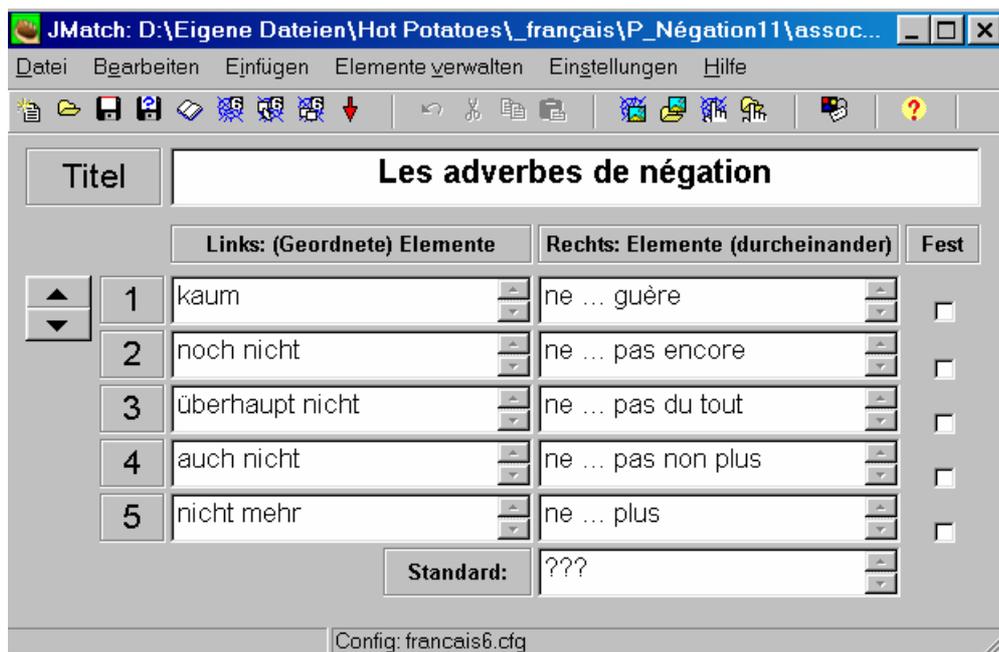
- Klick auf das Netz-Symbol, bzw. *Datei/Webseite erstellen/V6-Webseite*. Damit erstellt man die eigentliche Übungsdatei, die von den SchülerInnen im Browser bearbeitet werden soll: Namen (ohne Leerzeichen oder Umlaute) eintragen (z.B. „Staat-1“), Speicherort auswählen und *Speichern*: Die neue Datei heißt jetzt „Staat-1.htm“; sie wurde aus dem Format *jqz* ins HTML-Format „exportiert“.
- Die Rückfrage, ob man die Datei im Browser anschauen will, bejahen (Klick).
- Datei **testen**. Findet man **Fehler** im Text, in der Beschriftung oder in den Lösungen: Staat-1.**jqz** (*nicht*: Staat-1.**htm** !) wieder öffnen, Fehler dort korrigieren, speichern, **erneut exportieren**, die Rückfrage *Ersetzen?* bejahen, im Browser auf „Aktualisieren“ bzw. „Neu laden“ klicken, testen.

Die anderen „Potatoes“ lassen sich intuitiv analog zu JQuiz bedienen und konfigurieren.

[Zurück zum Inhalt](#)

JMatch

Zuordnung von Text (auch Grafiken Sound, Video oder HTML-Tabellen: Menü *Einfügen*) zu entsprechenden Lösungen in einer Auswahlbox oder durch Ziehen mit der Maus (Drag & Drop).



Zusätzlich lassen sich Lernkärtchen erstellen: Menü *Datei/Webseite erstellen/Flashcards für V6-Browser*. Es werden Elemente (Text, Bild) und ihnen zugeordnete Lösungen gezeigt, etwa wie beim Vokabelabfragen mit Vorder- und Rückseite von Lernkärtchen.

Sie können sich auch das dazugehörige Symbol  auf die Symbolleiste holen: Im Menü *Einstellungen/Einstellungen für Symbolleiste* das Häkchen durch Klicken vor die gewünschte Funktion setzen, hier: *Flashcards für V6-Browser*, OK.

Die **Übung selbst**: Klick auf das kleine Dreieck, dann auf die Lösung (geeignet bei großer Zahl von einander zugeordneten Einheiten); oder in der Drag & Drop-Version: Ziehen der Lösungswörter auf der rechten Seite zu den Wörtern auf der linken Seite (geeignet bei kleiner Zahl von einander zugeordneten Einheiten).

[Zurück zum Inhalt](#)

JCloze: Lückentexte

1. **Text** in das große Eingabefeld **schreiben** oder einen fertigen Text hineinkopieren.



2. **Bearbeitung:**

- a. Künftige Lücke markieren (Wort oder Wortgruppe).
- b. Klick auf die Schaltfläche *Lücke* und ggf. *Definition* o.ä. des gesuchten Wortes sowie weitere richtige Lösungen (*Alternative richtige Lösungen*) eingeben
- c. Klick auf *OK*.

Wenn keine alternativen Lösungen angegeben werden, geht es schneller mit der Tastatur: nach der Markierung eines Wortes bei gedrückter Alt-Taste die Buchstaben „l“ und „o“ eingeben. Die künftige Lücke wird nun **rot** und unterstrichen angezeigt.

- d. **Lücke** wieder **rückgängig** machen: irgendwo in das rote unterstrichene Wort und dann auf die Schaltfläche *Lücke löschen* klicken.

3. **Konfiguration/Beschriftung** s.o., JQuiz, sowie zusätzlich:

Schaltflächen: Häkchen zu *Hinweis-Schaltfläche* setzen, wenn sich die SchülerInnen einen Buchstaben der Lösung geben lassen können sollen.

Sonstiges: Häkchen zu *Berücksichtigung der Groß-/Kleinschreibung*, wenn sie bei der Bewertung der SchülerInnenantwort berücksichtigt werden soll.

[Zurück zum Inhalt](#)

JCross: Kreuzworträtsel

Entweder kann man ein schon vorher entworfenes Kreuzworträtsel in das Raster eingeben, oder das Programm kombiniert selbst die eingegebenen Wörter waagrecht und senkrecht. Es geht leider nicht, lauter waagerechte Wörter untereinander mit *einem* senkrechten Lösungswort zu machen.

Kreuzworträtsel nicht zu groß machen - es sollte auf dem Monitor praktisch ganz zu sehen sein.

Besser: Man drückt per *Export zum Drucken* im Menü *Datei* die HTML-Datei aus dem Browser heraus aus; dabei muss in den Einstellungen Ihres Browsers „Hintergrund drucken“ aktiviert sein.

Mozilla Firefox: *Datei/Druckvorschau/Seite einrichten/Format & Optionen/Hintergrund drucken (Farben und Bilder)*

Mozilla/Netscape: *Datei/Druckvorschau/Druckeinstellungen/Format und Optionen/Hintergrund drucken (Farben und Bilder)*

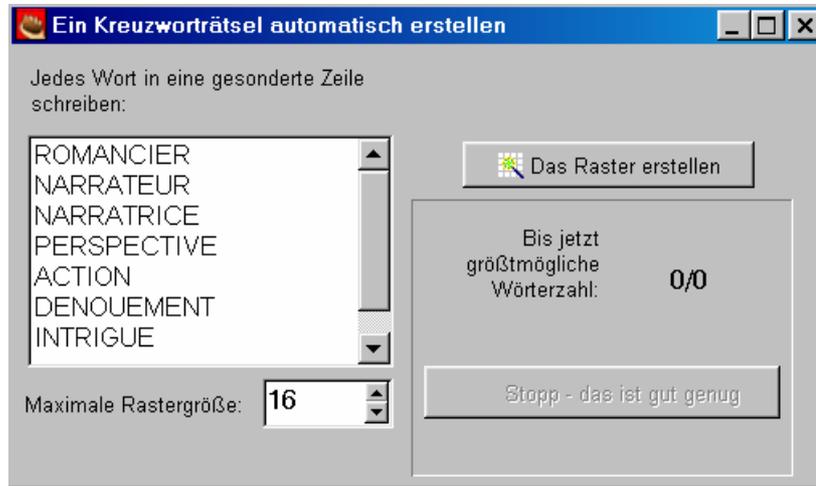
Opera: *Datei/Seite einrichten/Seitenhintergrund drucken*

Internet Explorer: *Extras/Internetoptionen/Erweitert/Drucken/Hintergrundfarben und -bilder drucken*

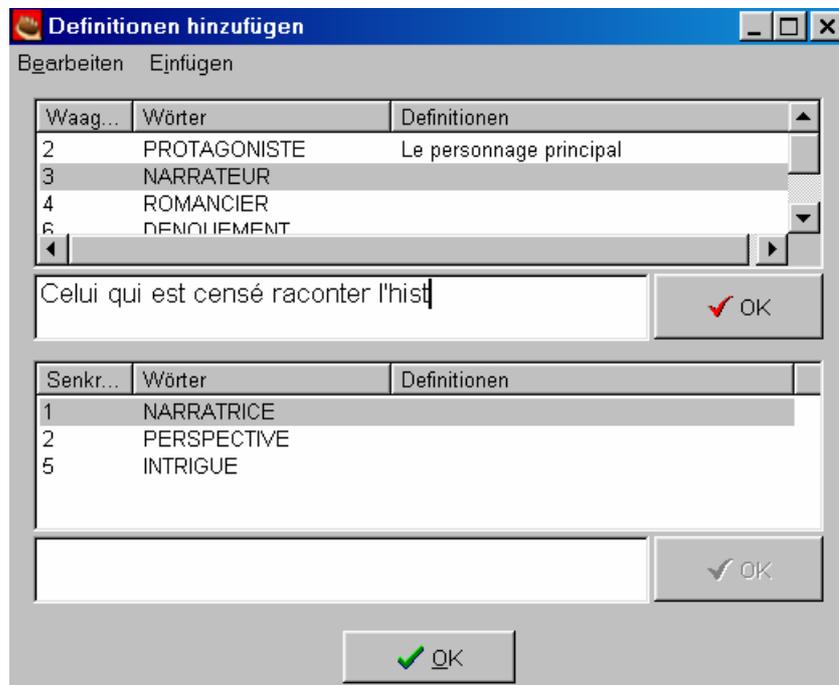
Sie können diese Druckversion auch aus dem Browser heraus speichern.

- **Eingabe:** Wörter ins Raster eintragen; Bewegung von Kästchen zu Kästchen mit der Maus.

- Oder Klick auf , um JCross selbst die Wörter kombinieren zu lassen, Wörter in je eine Zeile tippen, ungefähre Rastergröße einstellen (kleine Dreiecke) und auf *Das Raster erstellen* klicken. Das Programm gibt an, wie viele Wörter kombiniert werden konnten. Durch Vergrößern des Rasters - und neue Eingabe der verloren gegangenen Wörter! - versuchen, doch noch alle Wörter unterzubringen.



- Auf die Schaltfläche links *Definitionen* klicken, Wörter jeweils anklicken und in das Eingabefeld darunter die Definition schreiben, *OK*. Die Wörter selbst und die Nummerierung lassen sich hier nicht ändern.



- Im **Kreuzworträtsel selbst** müssen die SchülerInnen auf die Zahlen im Raster klicken, die Lösungen in die sich öffnenden Eingabefelder tippen und dann mit der Schaltfläche *Lösung eingeben* (die Sie anders nennen können; s. *Einstellungen/Ausgabe konfigurieren/Schaltflächen*) ins Rätsel übertragen.

[Zurück zum Inhalt](#)

Index-Seite erstellen, mit Netscape Composer

Dies geht auch mit dem „Masher“, aber nur in der kommerziellen Version (s.u.)

Voraussetzungen an einem Beispiel:

- Existierende Hot-Potatoes- oder andere Übungsdateien, wie z.B. „Staat-1.htm“, „Staat-2.htm“ usw., sowie evtl. dazu gehörige sonstige (Grafik-, Sound-, Video-)Dateien, die alle im selben Ordner „Staat“ gespeichert sein sollten.
- Man hat beim Erstellen der Hot-Potatoes-Dateien unter *Ausgabe konfigurieren/Schaltflächen* angegeben:

in der Datei	URL der nächsten Seite:
Staat-1.jqz →	Staat-2.htm
Staat-2.jmt →	Staat-3.htm
Staat-3.jmx →	Staat-4.htm
usw.	usw.
letzte Datei →	den Haken bei Schaltfläche „Nächste Übung“ hinzufügen wegmachen

- URL der Startseite: „index.htm“

Erstellung der „index.htm“ mit Netscape Composer 7.x/Mozilla 1.x

1. Netscape Navigator öffnen, Klicken auf *Datei|Neu/Composer-Seite* (oder: *Datei|Datei öffnen*, um eine andere Seite, die man schon hat, als Vorlage zu benutzen; dann *Datei|Seite bearbeiten*).
Soll sie dieselben Farben wie die Schülerübungsseiten haben, muss man in das jeweilige Teilprogramm gehen und über *Einstellungen/Ausgabe konfigurieren* zu *Erscheinungsbild* gehen, dort den entsprechenden Farbcode kopieren und im Composer über *Ansicht/HTML-Quelle* oder Klick auf Symbol unten *<HTML> Quelle* die entsprechenden Änderungen vornehmen; s.u.
2. Text schreiben, etwa:
Der Staat (Klasse 10)
 1. Die Regierung
 2. Der Bundestag
 3. Der Bundesrat (usw.)
3. Den Text „Die Regierung“ markieren
4. Auf *Einfügen/Link* bzw. das entsprechende Symbol, dann auf *Durchsuchen* klicken
5. Im Ordner „Staat“ mit den erstellten HTML-Dateien und Grafiken nach „Staat-1.htm“ suchen
6. Doppelklick auf „Staat-1.htm“, also auf die Bezeichnung, die man selbst vergeben hat, OK
7. Dasselbe mutatis mutandis für die anderen HTML-Dateien wiederholen
8. Speichern, und zwar im selben Ordner „Staat“ wie die Übungsdateien
9. Die Startseite „index.htm“ nennen, OK und Datei schließen
10. Im Explorer in den gewählten Ordner „Staat“ gehen, „index.htm“ per Doppelklick öffnen und im Browser testen, ob alles funktioniert.

Mein Rat: Für jede neue Serie von Übungen einen neuen Ordner und eine neue index.htm erstellen!

[Zurück zum Inhalt](#)

Experten-Funktionen

Im Menü *Einstellungen/Modus* kann man zwischen Standard- und **Experten-Modus von JQuiz** wählen. Voreingestellt ist der Standard-Modus. Folgende Optionen des Experten-Modus' sind im Standard-Modus nicht sichtbar:

1. Gewichtung von Fragen

Mit dieser Option kann man das relative Gewicht bestimmter Fragen im Gesamtergebnis ändern. Beispielsweise können Sie einer Frage 10, einer anderen 100 zuordnen (Spannbreite 0-100); in diesem Fall ist das Ergebnis der zweiten Frage für das Gesamtergebnis 10 Mal mehr wert als das Ergebnis der ersten Frage.

2. Prozentuale Richtigkeit von Lösungen

Mit dieser Option können Sie einen Prozentwert für die Richtigkeit vergeben. Jede Frage sollte natürlich mindestens eine Lösung haben, die 100% richtig ist, aber andere Lösungen können teilweise richtig sein, weshalb die Lernenden auch einige Punkte bekommen sollten, wenn sie sie anklicken bzw. eingeben. Sie haben z.B. für Deutsch als Fremdsprache eine Frage zum Gebrauch des Präteritums gemacht: "Wählen Sie die richtige Verbform von 'verbringen!'". Nun können Sie folgende Lösungen und *Feedbacks* vorsehen:

- A. Er verbrachten seine Jugend in Stuttgart. *Richtiger Verbstamm, falsche Personenendung.*
- B. Er verbrachte seine Jugend in Stuttgart. *Richtig.*
- C. Er verbrangte seine Jugend in Stuttgart. *Falscher Verbstamm, richtige Personenendung.*
- D. Er verbringen seine Jugend in Stuttgart. *Falscher Verbstamm, falsche Personenendung.*

Die zweite Lösung ist 100% richtig, die letzte ganz falsch. Wenn aber die Lernenden eine der anderen beiden Lösungen wählen, haben sie wenigstens *eine* richtige Entscheidung getroffen; das sollte sich in der Bewertung widerspiegeln. Daher sollten A und C auf so etwas wie 50% gesetzt werden.



3. Als richtig werten

Diese Option erlaubt die Festlegung, dass eine Lösung "als richtig gewertet wird", selbst wenn ihre prozentuale Richtigkeit nicht 100% beträgt. Dies bewirkt, dass die Frage abgeschlossen wird und weitere Lösungsversuche der Lernenden dann nicht mehr akzeptiert werden. Wollen Sie traditionelle Tests machen, bei denen nur ein Versuch erlaubt ist, müssen Sie bei allen Lösungen "Als richtig werten" aktivieren.

Ein Tutorial mit Beispielen finden Sie auf dem LBS Baden-Württemberg.

http://www.schule-bw.de/lehrkraefte/werkstatt/2_mm/12_prog/hotpot

Weitere Expertenfunktionen für alle Hot Potatoes-Programme

Sie können eine **separate JavaScript-Datei**, die den Head-Code enthält, erstellen; das macht es den Lernenden etwas schwerer (nicht unmöglich), die Lösungen über den Quellcode der Seite herauszubekommen. Dazu müssen Sie über *Einstellungen/Ausgabe konfigurieren/Sonstiges* die Option "Eine separate verlinkte Datei mit dem JavaScript-Code erstellen" aktivieren.

Die Hot Potatoes lassen sich grundlegend ändern. Das ist nur empfehlenswert, wenn Sie sich mit HTML / XHTML und JavaScript auskennen.

Ihnen stehen "**Benutzerdefinierte Strings**" zur Verfügung, etwa automatisiertes Einfügen von "Einheit 1" o.ä., und die Möglichkeit, CSS-Code und JavaScript in den Head-Bereich der HTML-Seiten einzugeben. Öffnen Sie dazu den Konfigurationsdialog: *Einstellungen/Ausgabe konfigurieren/Anpassen*.

Sie können auch die **Quelldateien** (Vorlagen) im Ordner "source" abändern. Einige rudimentäre Hinweise dazu finden Sie in der *Hilfe* (Inhalt/For power-users); ausführliche Hinweise auf dem LBS:

http://www.schule-bw.de/lehrkraefte/werkstatt/2_mm/12_prog/hotpot/editsource_dt.htm.

Beispiele für abgeänderte Quelldateien (der Version 5.5, z. T. auch der Version 6) für JMatch, JCloze („Find-it“) und JQuiz mit ausführlicher Anleitung für ihre Benutzung finden Sie unter <http://www.teaching-tools.de.vu>, „Skripte“ bei M. Rottmeier. http://learnertools.com/potato_skins/ bietet Hot-Potatoes-Skins (nur für Version 5.5), die das Aussehen der Übungen stark verändern.

Unicode-Unterstützung, einschl. **linksläufige Sprachen**, **Rechtschreibprüfung**, wenn Sie MS Word installiert haben, und **Onscreen-Tastaturen** für JCross, JCloze und JQuiz sind weitere Funktionen.

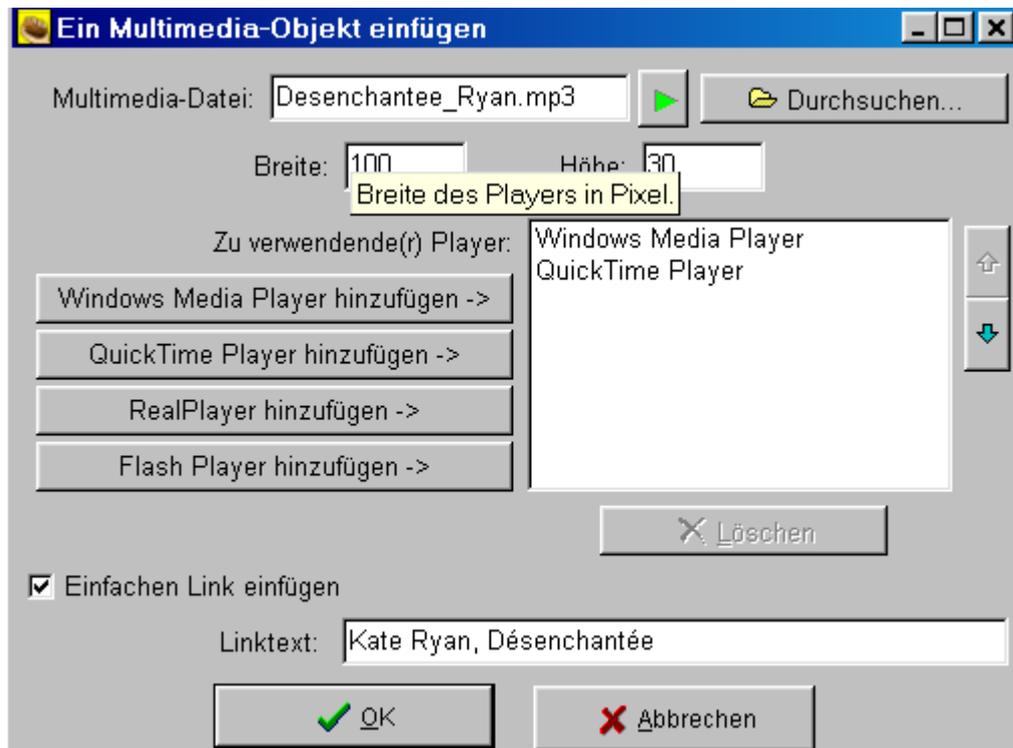
Für weitere Informationen konsultieren Sie bitte die *Hilfe* bzw. die FAQ auf der HotPot-Homepage.

[Zurück zum Inhalt](#)

Einfügen von Multimedia-Dateien

In alle Hot Potatoes - sogar in die Titel der Kreuzworträtsel! - lassen sich Audio- und Video-Dateien einfügen. Sie sollten im **selben Ordner** wie die Schüler-Übungsdatei gespeichert werden.

1. Den Cursor an die Stelle setzen, wo die Grafik für den Player erscheinen soll.
2. Im Menü *Einfügen* auf *Multimedia-Objekt* klicken.



3. Über Klick auf *Durchsuchen* eine Audio- bzw. Videodatei auswählen; Testen durch Klick auf das grüne Dreieck.
4. *Breite* und *Höhe* der Player-Grafik in Pixeln bestimmen. Ergebnis testen und ggf. die Werte verändern. Die SchülerInnen klicken später auf der Übungsseite auf das Start-Symbol (hier als Beispiel Windows Media Player und Real Player):



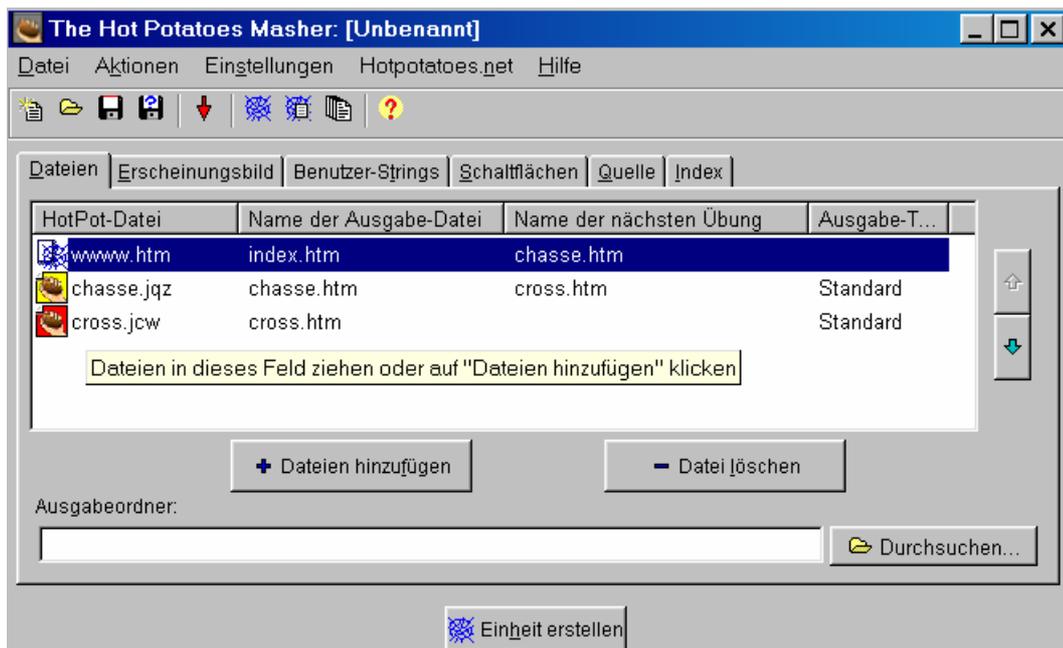
Bei Videos muss natürlich der ganze Player zu sehen sein; also die Werte groß genug ansetzen.

5. *Player* hinzufügen, wenn bekannt ist, welcher von den SchülerInnen verwendet wird.
6. *Einfachen Link einfügen* aktivieren (Häkchen setzen), für SchülerInnen, die andere/keine Player installiert haben.
7. Verständlichen *Linktext* eingeben.
8. *OK*
9. Nicht erschrecken über die große Menge Code, die nun im Potatoe-Fenster erscheint...

[Zurück zum Inhalt](#)

Der Masher

Der Masher (*Kartoffelstampfer*) stellt automatisch mehrere unterschiedliche Hot Potatoes-Übungen zu einer Einheit mit einheitlichem Aussehen zusammen; die Seiten werden mittels Navigationsschaltflächen miteinander verknüpft und erhalten eine gemeinsame Index-Seite. Leider geht das ohne „Commercial Licence“ nur mit drei Dateien.



1. Auf dem Hot-Potatoes-Startbildschirm auf das Stiefel-Symbol/„The Masher“ klicken.
2. Alle gewünschten Hot Potatoes-Dateien: *.jqz, *.jmx, ... und/oder weitere HTML-Dateien, Grafiken usw. für eine Einheit in das Hauptfenster ziehen (oder auf *Dateien hinzufügen* klicken), aber **nicht** die aus den Potatoes exportierten *.htm-Dateien!). Für jede Datei kann man in einem Dialogfenster u.a. den Namen der HTML-Übungsdatei festlegen.
3. Mit der Pfeilsymbolen rechts im Fenster bringt man die Übungen in die gewünschte Reihenfolge.
4. Unten im Dialogfenster den Ausgabeordner für die Einheit festlegen.
5. Einheitliches Aussehen der Übungsseiten in der Registerkarte „Erscheinungsbild“ bestimmen.
6. Navigationsschaltflächen im Register „Schaltflächen“ auswählen und ggf. umbenennen.
7. Im Register „Index“ den Namen für die Index-Seite festlegen.
8. Auf „Einheit erstellen“ klicken.

Der *Kartoffelstampfer* öffnet nun jede Datei mit dem dazu gehörigen HotPot-Programm, legt die Konfiguration fest und erstellt die Webseiten sowie die Indexseite. Dann kann man die Index-Seite anschauen und die Übungsseiten von ihr aus öffnen.

Sie können außerdem Übungen und Masher-Einheiten auf den kostenpflichtigen Server <http://www.hotpotatoes.net> hochladen. Die SchülerInnen können Ihre Übungen dort machen; ihre Ergebnisse werden dann automatisch gespeichert.

[Zurück zum Inhalt](#)

Veränderung von Seiten

mit einem Editor (Netscape Composer 7.x, Microsoft FrontPage usw.)

Es empfiehlt sich sehr, **immer nur die Hot-Potatoes-Dateien (*.jqz usw.) zu verändern**, wenn eine Übung korrigiert oder ergänzt werden soll. Dort lassen sich auch HTML-Befehle, auch mit Tastenkombinationen (s. JQuiz, I. 3.), in vielen Eingabefeldern der Heißen Kartoffeln eingeben (Bsp.: „Die Opposition“ formatiert ‚Die Opposition‘ auf den *.htm-Übungsseiten fett: **Die Opposition**).

Bearbeitung mit einem Webseiten- oder HTML-Editor

Die aus den Hot-Potatoes-Programmen heraus erstellten *.htm-Seiten lassen sich zwar nicht *direkt* mit diesen Potatoes bearbeiten, aber mit einem Webseiten- oder HTML-Editor. Auch wenn die Seite mit Eigenschaften aufgemotzt werden soll, die Hot Potatoes nicht beherrscht, ist ein Editor bequemer. Eine solche mit dem Editor veränderte Seite sollte unter einem **neuen Namen** gespeichert werden, sonst wird sie (bei Nichtbeachtung der entsprechenden Warnung!) beim nächsten Export aus einem Potato heraus überschrieben, und die ganze Arbeit war umsonst.

Zuerst immer eine **Sicherheitskopie** der „Staat-3.htm“ machen, dann „Staat-3.htm“ per Doppelklick öffnen

1. *Datei/Seite bearbeiten* (IE: *Ansicht/Quelltext* - öffnet den Quelltext im Editor „Notepad“; bzw. Bearbeitung mit „Frontpage“); Datei sofort unter einem neuen Namen speichern.
2. Hier kann man weiteren Text, Grafiken, JavaScripts etc. einfügen, den Text formatieren, Hintergrund- und Schriftfarben ändern... (IE: Im Notepad können nur HTML-Befehle eingegeben werden).
3. Speichern (Notepad: *Datei|Speichern*)
4. Datei über *Vorschau* im Browser öffnen (IE: *Aktualisieren*) und testen.

Richard Nisius
Schönbuch-Gymnasium Holzgerlingen

Fragen, Kritik und Anregungen bitte an:

nisius@lbs.bw.schule.de

[Zurück zum Inhalt](#)

This document was created with Win2PDF available at <http://www.daneprairie.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.