

## Quizzes erstellen mit GoTalk Now

### Funktionen, die man so nicht im Nutzerhandbuch findet

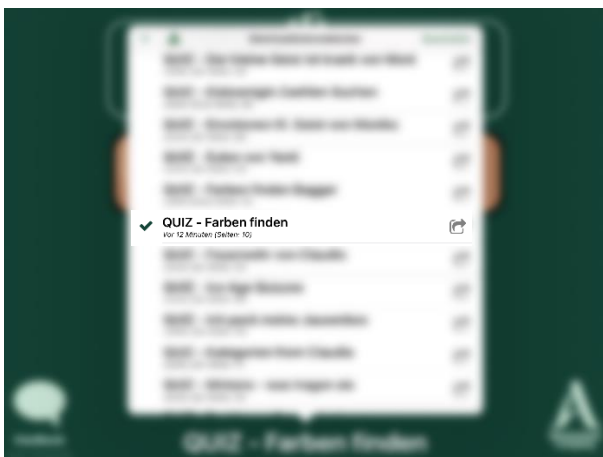
Claudia Pointner

In diesem Artikel finden Sie einige Anregungen samt Anleitung, wie Sie in GoTalk Now Quizzes erstellen können, indem Sie die Funktionen dieser App auf kreative Art und Weise zweckentfremden. GoTalk Now ist eine App für das iPad von Apple. Ursprünglich war diese App dazu gedacht, dass damit Kommunikationsoberflächen individuell für Nutzer und Nutzerinnen erstellt werden können. Dass diese App aber weitaus mehr kann, sehen Sie hier.

### Quiz-Funktion: Felder zufällig anordnen

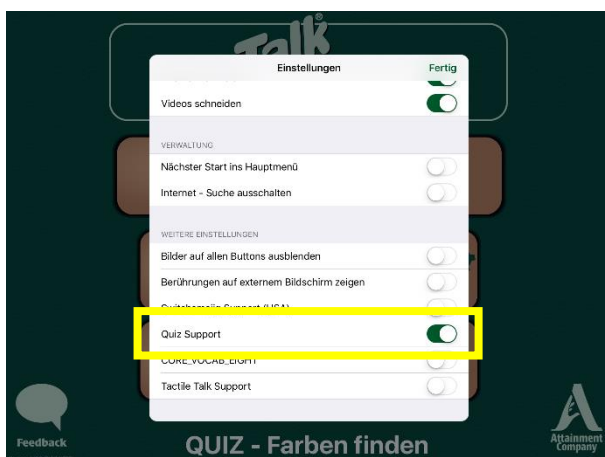
Wenn Sie ein Quiz erstellen wollen, legen Sie zuerst ein neues Kommunikationsbuch an.

Tipp: Wenn Sie bereits viele Kommunikationsbücher in der App haben, kann es schnell unübersichtlich werden. Schreiben Sie deshalb vor den Titel des Kommunikationsbuches ein Kürzel, das den Inhalt des Buches beschreibt, z. B. „QUIZ“ für ein Quiz, „UK“ für eine Kommunikationsoberfläche oder „LIED“, wenn das Buch ein oder mehrere Lieder enthält.



Screenshot 1: Kommunikationsbücher sortieren

Wenn Sie das Buch angelegt haben, wählen Sie das Buch aus (sodass der Name unten steht) und öffnen Sie die Einstellungen. Hier finden Sie ganz unten die Einstellung „Quiz Support“. Schalten Sie diese ein.



Screenshot 2: "Quiz-Support" einschalten

Die Einstellung „Quiz Support“ ermöglicht es, dass die Felder auf definierten Seiten bunt gemischt werden – mehr dazu dann später.

Programmieren Sie nun die Seiten. Im nachfolgenden Beispiel finden Sie neun Felder. Wenn Sie nun auf dieser Seite die Einstellungen öffnen, finden Sie unten „Quiz Seite (zufällig anordnen)“. Das heißt also: Ist diese Funktion aktiviert, dann werden die Felder auf dieser Seite zufällig gemischt.



Screenshot 3: Felder auf Seite zufällig anordnen

Haben Sie, wie hier in diesem Beispiel gegeben, eine Seite mit neun Feldern, bleibt das mittlere Feld immer an derselben Stelle wohingegen die acht Felder rundherum ihre Position wechseln. Das hat den großen Vorteil, dass das mittlere Feld für die Fragestellung genutzt werden kann, wie in obigem Beispiel in der Mitte ein Wort steht, dass der Nutzer lesen muss und in den anderen Feldern die richtige Antwort auswählen muss.

Möchten Sie das Quiz anfangs leichter gestalten, können Sie einzelne Felder ausblenden. Das machen Sie, in dem Sie länger auf einer Schaltfläche bleiben und im Menü dann „Ausschalten“ auswählen.



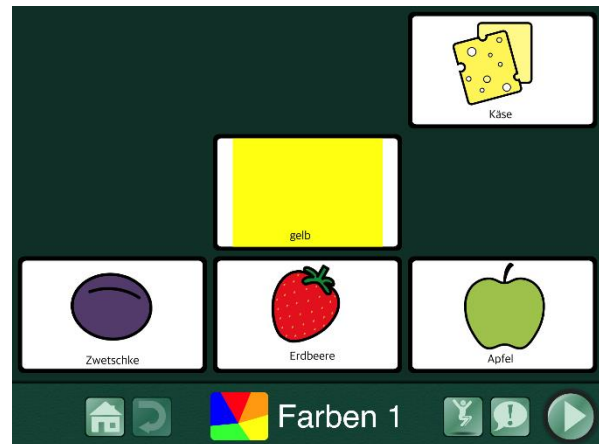
Screenshot 4: Button auf Seite deaktivieren



Die ausgeschalteten Felder sind im Seiteneditor ausgegraut, im Nutzermodus unsichtbar. Gemischt werden nur mehr die aktivierten Felder, wie in diesem Beispiel ersichtlich:



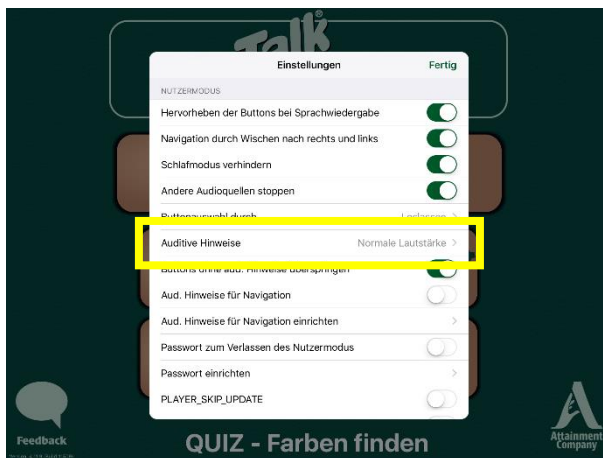
Screenshot 5: Seiteneditor: Felder deaktiviert



Screenshot 6: Nutzermodus: Felder deaktiviert

### Frage automatisch stellen

Wenn Sie möchten, dass die Frage immer gleich gestellt wird, wenn der Nutzer/die Nutzerin auf die Seite kommt, können Sie dazu den auditiven Hinweis nutzen. Dazu müssen Sie zuerst bei den allgemeinen Einstellungen für das Kommunikationsbuch (auf der GoTalk Now Startseite) bei der Einstellung „Auditive Hinweise“ „Normale Lautstärke“ wählen.



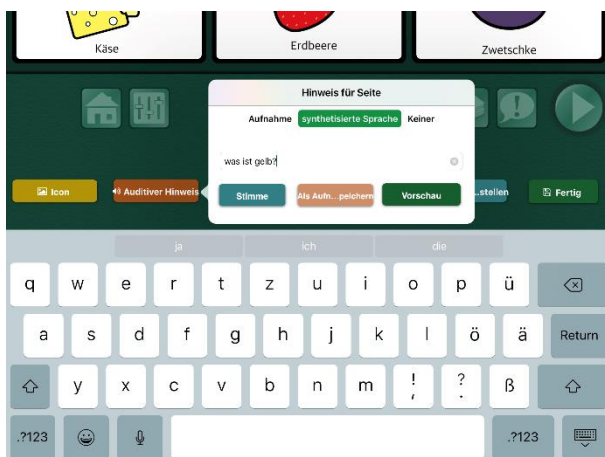
Screenshot 7: Auditive Hinweise einschalten

Gehen Sie im Seiteneditor auf die Seite, auf der die Quizfrage gestellt werden soll. Tippen Sie hier auf den Titel der Seite, d. h. den weißen Text unten. Wählen Sie anschließend den Button „Auditiver Hinweis“ aus.



Screenshot 8: Auditiven Hinweis auf Seite einstellen

Hier können Sie dann entweder die Frage eingeben, sodass sie von der synthetischen Stimme gesprochen wird, oder eine Aufnahme hinterlegen.



Screenshot 9: Quizfrage eingeben

Sobald Sie das gemacht haben, schließen Sie das Fenster – wie üblich indem Sie irgendwo am Display neben das geöffnete Fenster klicken und der auditive Hinweis ist gespeichert. Das bedeutet, dass jetzt immer – wenn auf diese Seite gewechselt wird – zuallererst dieser hinterlegte auditive Hinweis abgespielt wird – probieren Sie es gleich mal aus!

### Anhören vor Auswahl

Bei manchen Quizzes mag es sinnvoll erscheinen, dass sich ein Nutzer die Antworten erst durchhören kann, bevor er eine endgültige Auswahl trifft, zum Beispiel bei Quizzes zur phonologischen Bewusstheit wie zum Beispiel Reimen oder das Heraushören von Lauten. Auch dafür kann man den auditiven Hinweis wunderbar verwenden.

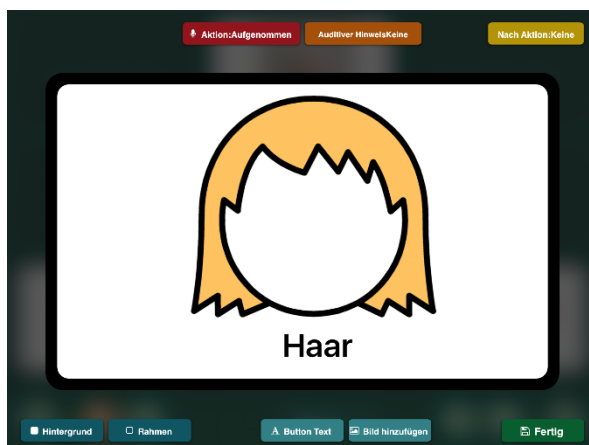
Zuallererst müssen Sie wieder sicherstellen, dass in den allgemeinen Einstellungen für das Kommunikationsbuch die auditiven Hinweise aktiviert sind (sh. Screenshot 7).

Nehmen wir an, wir haben eine Übung, wo oben ein Satz steht („Ich hab’ an meinem Kopf ganz vorn ein riesengroßes ...“) und unten das Reimwort gefunden werden muss. Wir haben drei Antwortmöglichkeiten („Horn“, „Haar“ und „Muttermal“).

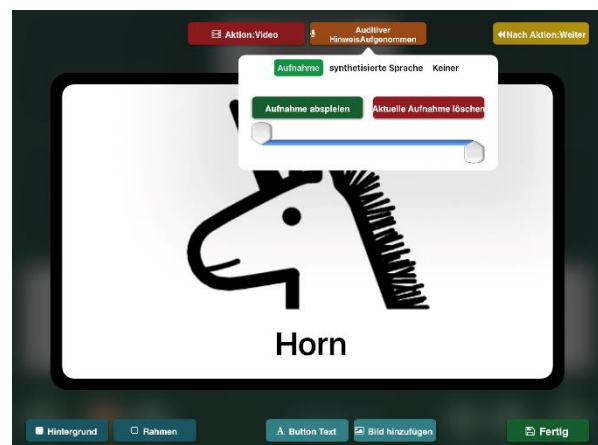


Screenshot 10: Beispiel Reim finden

Ziel ist es nun, dass der Nutzer, wenn er auf das richtige Wort („Horn“) tippt, nicht automatisch die Rückmeldung bekommt, dass die Antwort richtig ist, sondern er ein zweites Mal darauf klicken soll und so ganz bewusst die richtige Antwort auswählt. Bei den beiden falschen Antworten verwenden wir einfach bei „Aktion“ die Aufnahme des Wortes, d. h. wird dieser Button ausgewählt, wird das Wort gesprochen und sonst passiert nichts. Bei der richtigen Antwort nutzen wir dann den auditiven Hinweis (oranger Button), d. h. wir nehmen bei „auditiver Hinweis“ das Wort auf. Bei „Aktion“ kann auf die nächste Seite gewechselt werden. Oder – um das Quiz motivierender zu gestalten – es wird ein Video abgespielt (Aktion, d. h. roter Button, ist also ein Video) und nach dem Video wird erst auf die nächste Seite gewechselt (d. h. gelber Button „Nach Aktion“ wird gestellt auf „Gehe zur nächsten Seite“).



Screenshot 11: Falsche Antwort: Nur Aktion "Aufgenommen"



Screenshot 12: Richtige Antwort: Auditiver Hinweis + Aktion:Video

Ein interessanter Nebeneffekt bei der Nutzung des auditiven Hinweises in diesem Kontext ist, dass die Buttons ohne auditivem Hinweis einen orangen und der mit auditivem Hinweis einen grünen Rahmen bekommt (diese Farben sind nicht definierbar, das ist in der App fix so hinterlegt).

## Szenenbilder als Quiz nutzen

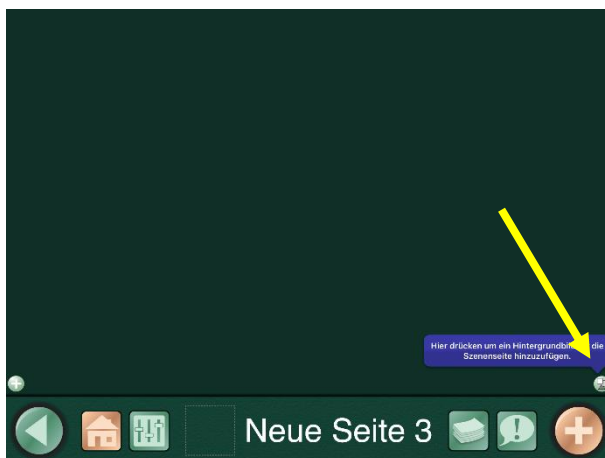
In GoTalk Now können Szenenbilder verwendet werden. Das bedeutet, dass ein einziges großes Bild angezeigt wird, auf dem dann bestimmte Bereiche als Buttons definiert werden. So kann wunderbar ein Wimmelbild erstellt werden, auf dem der Nutzer/die Nutzerin bestimmte Sachen finden soll.

Erstellen Sie dazu in einem Kommunikationsbuch mit dem „+“-Symbol eine „Leere Szenenseite“.



Screenshot 13: Szenenseite einfügen

Dann sehen sie gleich unten rechts den Hinweis, dass sie hier ein Bild einfügen können – tun Sie das gleich.



Screenshot 14: Hintergrundbild für Szenenseite einfügen

Sobald Sie das gemacht haben, tippen Sie nochmals auf das kleine Symbol unten rechts und wählen Sie „Bild verankern“.



Screenshot 15: Szenenbild verankern

Das ist deshalb so wichtig, weil es Ihnen dann nicht irrtümlich passieren kann, dass Sie beim Erstellen und Platzieren der Buttons das Hintergrundbild verschieben. Sie werden es schnell merken, wenn Sie diese Einstellung einmal vergessen sollten 😊

Links unten mit dem „+“ Symbol können Sie nun neue Buttons auf der Seite hinzufügen. Diese werden immer links oben eingefügt.

Diese Buttons können Sie dann verschieben und die Größe ändern. Wenn Sie auf den Button tippen, haben Sie dieselben Funktionen, die Sie auch bei „normalen“ Buttons auf den üblichen GoTalk Now Seiten haben. Sie können dann zum Beispiel – wie bereits beschrieben – einen auditiven Hinweis auf der Seite direkt (weißer Text unten) einfügen, in dem eine Frage gestellt wird (z. B. „Wo ist der Marienkäfer?“). Auf dem Bild fügen Sie dann einen Button ein, den Sie genau über der Katze platzieren. Bei Klick darauf kann das Wort „Marienkäfer“ (oder ein Lob) abgespielt werden und mithilfe der „Nach Aktion“-Funktion kann die nächste Seite geöffnet werden (wo der Nutzer/die Nutzerin auf demselben Bild z. B. den rosa Schmetterling suchen muss).



Screenshot 16: Button im Szenenbild bearbeiten





Hinweis: die eingefügten Buttons sind nur im Seiteneditor ersichtlich, im Nutzermodus sind diese unsichtbar, damit man das Bild dahinter gut erkennen kann.



Screenshot 17: Szenenbild im Seiteneditor



Screenshot 18: Szenenbild im Nutzermodus