BUS Zeitschrift für Computer Nutzung an Schulen
Februarausgabe 2000

Multimediales Lernquiz selber machen

Wer kennt nicht die alte Not: Zu meinem derzeitigen Sachkundethema gibt es zahlreiche kurze Einheiten in teuren Programmen, die man kaum findet, wenn man sie braucht, und die dann oftmals nur bruchstückhaft einsetzbar sind.

Mit dem Programmpaar „QuizMaster“ und „Stein der Weisen“ der Firma EPOS (Bezugsquelle siehe unten) ist ein weiterer Schritt in Richtung flexibler Software für den Sachunterricht (selbstverständlich auch für die anderen Fächer) gemacht.

Zur Grundstruktur des Programmes:
Das Grundprogramm „Stein der Weisen“ beinhaltet mehr als 1500 Fragen, multimedial aufbereitet mit Ton, Bild und Videos aus fünf Wissensgebieten: Bibel, Tiere und Pflanzen, Spaß, Sport und Allgemeinwissen.

Der alleinige Einsatz des „Stein der Weisen“ in der käuflichen Version ist für den Unterricht jedoch weniger geeignet.
Interessant wird das Programm durch den Einsatz des **Editors „QuizMaster“.** Hiermit lassen sich auf relativ einfache Art und Weise Fragen und Antworten selbst erstellen und in einer komfortablen Datenbank verwalten.

Wichtig: Die „QuizMaster“-Versionen sind **inklusive** des „Stein der Weisen“-Programmes, d.h., wer die Absicht hat, selbst Fragen und Antworten zu erstellen, kommt mit dem Programm **„QuizMaster“-Starter** (Editor für 5 mitgelieferte und 4 neu anlegbare Wissensgebiete und „Stein der Weisen“) gut zurecht.

Hier ein Auszug aus der Homepage der Firma EPOS:
Verwendungsmöglichkeiten des „Stein der Weisen“
- als Einstiegsmotivation für neue Unterrichtseinheiten
- für spielerische Lernzielabfragen
- zum individuellen Lernen (mit Erklärungen verknüpfte Fragen)
- im Projektunterricht („Wir produzieren ein Multimedia Quiz“)
- bei Schulfesten (z.B. als Gewinn-Quiz mit Fragen zur eigenen Schule)
- zur multimedialen Eigendarstellung („Unsere Schule stellt sich vor“)

Was hebt nun das Programm von anderen bisher vorhandenen Programmen ab?

- Die Fragen können in 5 verschiedene Variationen gestellt werden
(siehe auch Beispiele am Schluss).
- Die Belohnungs- bzw. Korrekturfilme können selbst durch neue ersetzt werden.
- Damit nicht nur Fragen beantwortet werden, sondern auch ein Lerneffekt entsteht, erhält man nach der ersten angeklickten Antwort die Möglichkeit, sich Informationen zum Thema zu holen. Hier können Tondateien (.wav), Bilder (.bmp), aber auch Videosequenzen (.avi, .mpg) eingebunden werden. Dadurch kann ein umfangreiches multimediales Lernprogramm entstehen.
- Die Entwicklung des Programmes ist noch nicht abgeschlossen. Ideen, wie zum Beispiel Änderung des Schriftgrades, so dass auch jüngere Schüler problemlos mit dem Programm arbeiten können, werden eingearbeitet.
- Es soll auf der Homepage der Firma eine Sammlung von freien Materialien (Bilder, fertige Datenbanken zu bestimmten Themen, Belohnungsfilme) entstehen, auf die man dann jederzeit Zugriff hat.
- 5. Im „Stein der Weisen“ sind bereits über 600 Fotos enthalten, die man in seine Aufgaben einbauen kann.
- Die Gestaltung der Quiz-umgebung ist äußerst ansprechend.

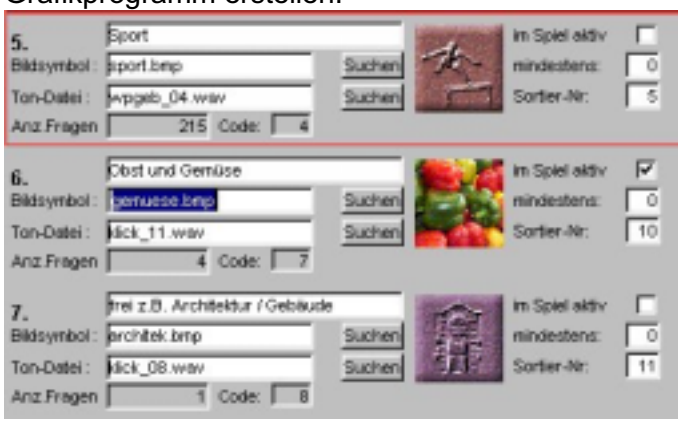
- Die Einbettung in die spielerische Quizform hat einen hohen Motivationscharakter.
- Ältere Schüler können leicht neue Fragen eingeben und daraus ein Projekt erstellen oder anschließend zu einem Thema um die Wette „quizen“.

Ein Ausprobieren des Programmes ist empfehlenswert.
Wünschenswert wäre die Möglichkeit, eine Runtimeversion (selbständig lauffähiges Programm) erstellen zu können, um diese zum Beispiel dem Schüler zum Üben mit nach Hause zu geben. Durch die Einbettung einer Datenbank ist dies leider rechtlich nicht möglich. Da der Schüler aber nur eine Lizenz des „Stein der Weisen“ benötigt und das Übungsmaterial durch den Lehrer erhält (zB. Auf CD-ROM gebrannt), lässt sich aber dieser Kompromiss eingehen. An der Zentralstelle für Computer im Unterricht arbeiten zum Beispiel derzeit zwei Arbeitskreise an „Materialien, die kostenlos im Unterricht eingesetzt werden dürfen“. Ebenso ist zu erwarten, dass das Material der Bildstellen in absehbarer Zeit digital zur Verfügung stehen wird.
Für den Einsatz des Programmes in der Schule reicht in der Regel ein Editor „QuizMaster“ und eine entsprechende Schullizenz des „Stein der Weisen“, die man am besten mit der Firma EPOS direkt abklärt.

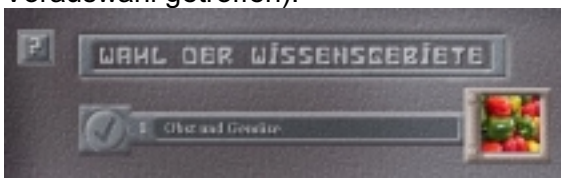
Im folgenden einige Beispiele zum Thema „Obst und Gemüse“ die ich für die Jahrgangsstufe 2 ausprobiert habe:

Im Rahmen eines Unterrichtsganges über den Augsburger Stadtmarkt habe ich zusammen mit den Kindern mit einer Digitalkamera Fotos von Gemüse und Obst angefertigt und später direkt in das Quiz übertragen.

Im Editor „QuizMaster“ lege ich ein neues Wissensgebiet Obst und Gemüse an. Das Symbol lässt sich leicht aus einem der Fotos in einem Grafikprogramm erstellen.



Das weitere Vorgehen:
Im Stein der Weisen klicke ich das gewünschte Wissensgebiet an (im Editor wird bereits eine Vorauswahl getroffen).



und bekomme ein Quizfeld, in dem ich mir Fragen nach Themengebieten mit unterschiedlicher Punktzahl heraussuchen kann (Paprikaschoten als Symbol für Gemüse-Quiz).

Nun kann es losgehen:
Die Abbildungen zeigen zwei verschiedene Aufgabentypen.

oder:

Je nach Lösung gibt es Punkte oder Punkteabzug. Am Schluss wird man in eine Bestenliste eingetragen.

Noch kurz eine andere Idee skizziert:

Im Rahmen eines Schulversuches wurden Videofilme von Gebärden für Gehörlose gedreht, die frei verwendbar sind. In Verbindung mit Grafiken könnte daraus zum Beispiel folgendes Programm entstehen:

Ein Bild wird gezeigt, das richtige Wort muß angeklickt werden und wird rot markiert.
Anschließend erhält man über den Info-Knopf die Möglichkeit, sich die Gebärde als Video zeigen zu lassen.

Tipp:
Da man ja bekanntlich nicht immer gleich das Handbuch wälzt, könnte es Einigen so gehen wie mir, daß man zum Ausprobieren der neu gemachten Fragen immer in den „Stein der Weisen“ wechselt. Es geht viel einfacher. Wenn man die Frage im Editor gefunden hat, einfach auf die rechte Maustaste und dann auf Testlauf klicken – schon sieht man das Ergebnis der gerade erstellten Aufgabe.

Systemvoraussetzungen:
Pentium, mind.16 MB RAM, 40 MB Festplattenplatz, Windows95 / 98 / NT.

Der „Stein der Weisen“ kann als Einzelprogramm zum Preis von 39,80 DM gekauft werden.
Der „QuizMaster“-Starter für 5 fertige und 4 neue Wissensgebiete kostet 79,80 DM, der „QuizMaster“-Professional für 99 neue Wissensgebiete 148.- DM.

Das Handbuch kann über das Internet heruntergeladen werden. So erhält man noch einen differenzierten Einblick.

Bezugsadresse:

EPOS
Gesellschaft für Softwareentwicklung mbH
Heilbronner Straße 9
73728 Esslingen
Telefon: 0711/31 61 524
Telefax: 0711/ 31 74 89
e-m@il: info@epos-gmbh.de
http://www.epos-gmbh.de

Autor: Katja Stampfl
Zentralstelle für Computer im Unterricht
(Augsburg)