



IT-Lösungen und Produkte in
WISSEN & BILDUNG

Multimedia-Projekt Konzept

Ziele dieses Konzepts:

- Aktive Verkehrserziehung unter Einbeziehung der Gefahrenstellen auf dem örtlichen, individuellen Schulweg der Schülerinnen und Schüler
- Erstellen einer professionellen Multimedia-Lernanwendung durch multimediale Aufbereitung der örtlichen Gegebenheiten auf dem Schulweg
- Bereitstellen von gedruckten Arbeitsbögen, Fragebögen, Tests zum Thema
- Bereitstellen der Lernanwendung für Mitschülerinnen und Mitschüler im Internet und Intranet der eigenen sowie anderer örtlicher Schulen

Diesem Konzept folgend wurde „Der Stein der Weisen®“ **"KIDS & BIKES"** Macht Kinder fit für den Straßenverkehr! mit Hilfe des dazugehörigen Autoren-Zusatzprogramm „Der Stein der Weisen®“-„QM?! QuizMaster“ *professional* realisiert.

"KIDS & BIKES" und das Autorensystem wurden mit dem Deutschen Bildungssoftwarepreis „digita“ 2002 ausgezeichnet.



KIDS & BIKES

Macht Kinder fit für den Straßenverkehr!

Empfohlen von der ADV

Baustein des Verkehrserziehungsunterrichts der ADV

Geeignet zur Vorbereitung auf das Jugendverkehrsabzeichen



und des dazugehörige Multimedia Lern- und Quiz-Spiel-Autorensystem

„Der Stein der Weisen®“-„QM?! QuizMaster“ *professional*

Übersicht der einzelnen Teile dieses Projektkonzepts

(alle Teile gratis erhältlich unter www.qm-quizmaster.de)



Teil_01	Exposition	(5 S.)	Teil_03_01	Projekt_B	(10 S.)
Teil_02_01	Projekt_A	(4 S.)	Teil_03_02	Teameinteilung_Projekt_B	(6 S.)
Teil_02_02	Fragebogen_Projekt_A	(5 S.)	Teil_03_03	Verfügbarkeit_Technik_Projekt_B	(1 S.)

Projekt-Kurzbeschreibung und Ziele:

Dieses Konzept verfolgt eine „ganzheitliche“ Strategie, in der Schülerinnen und Schüler, neben pädagogisch-didaktisch-methodischen auch kreativ-konzeptionelle, fächerübergreifende, produktive, sozialkompetente und allgemein, für das eigene Vorankommen nützliche Kompetenzen erfahren und verinnerlichen können.

Mit der hier verwendeten Multimedia Autorensoftware können Projekt-Teilziele schnell und einfach erreicht werden. Bereits nach kürzester Zeit (wenigen Minuten) stehen erste, professionelle, und konkret nutzbare Ergebnisse zur Verfügung. Das Projekt kann sukzessive erweitert werden und so „natürlich“ wachsen.

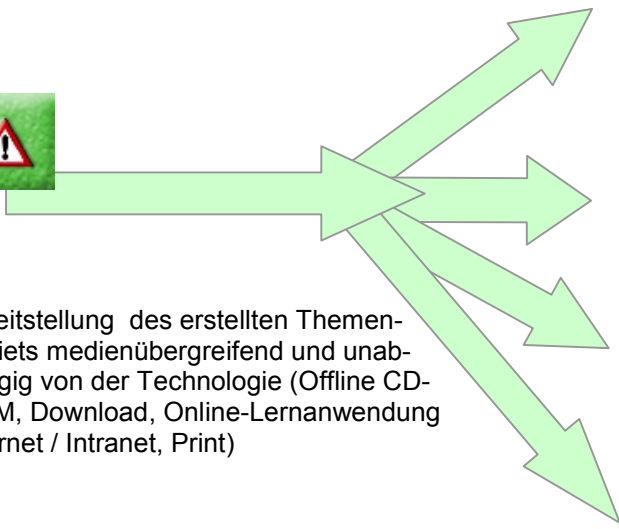
Das Projekt-Ergebnis - ein komplettes Multimedia-Lern und Quiz-Spiel, findet in der Schule wie auch in der Freizeit Verwendung. Es kann im Unterricht und bei Schulveranstaltungen zum Einsatz kommen, von Schülern in Freistunden und Freizeit verwendet, aber auch anderen Schulen, Lehrern und Schülern zur Verfügung gestellt werden (Lizenzvereinbarungen beachten).

Der besondere Reiz dieser Vorgehensweise liegt in der Tatsache, dass die so zusammengetragenen Inhalte technologieunabhängig genutzt werden können – am einzelnen Computer offline, als Online-Ressource (für den Download), als Fundus für Arbeitsbögen und Tests, aber auch (in Vorbereitung) für echte online-Lern- und Spielanwendungen. Eine Übersicht gibt Ihnen die Grafik:

Erstellen: 1



Bereitstellung des erstellten Themengebiets medienübergreifend und unabhängig von der Technologie (Offline CD-ROM, Download, Online-Lernanwendung Internet / Intranet, Print)



Nutzen: 4



Themengebiet im Lern- und Quiz-Spiel
Der Stein der Weisen®



Arbeits- / Fragebögen / Tests zum Themengebiet



Themengebiet für den allgem. I-Net-Download, Add-On-CD-ROM etc.



Themengebiet im Online-Quiz (Intranet Schule, Internet). I.V.



Die einzelnen Aufgaben im Gesamtprojekt können auf unterschiedliche Klassen / Teams / Gruppen, mit oder ohne Computer, verteilt werden. Der Computer-Know-how-Bedarf zur sinnvollen Nutzung der hier verwendeten Software ist dabei minimal (Einarbeitungszeit: ca. 5 – 15 Min.). So liegt der Schwerpunkt der Arbeit in diesem Projekt im kreativ-konzeptionellen Bereich – was der Qualität der Inhalte maximal entgegenkommt.



Im Folgenden werden die einzelnen Sachaufgaben beschrieben. Um brauchbare Ergebnisse zu erzielen müssen nicht alle Aufgaben realisiert werden. Doch gerade die Fragen, die Medien wie Bilder, Video, Sprache und Musik verwenden, sind sehr interessant und machen das Ergebnis erst richtig lebendig.

Pädagogisches Projektziel:

Mit den im Lernspiel vorhandenen Inhalten werden Schülerinnen und Schüler allgemein für die Gefahren im Straßenverkehr sensibilisiert. Sie lernen, vorausschauend Gefahrensituationen einzuschätzen und ihnen automatisch vorzubeugen.

Die Projektteilnehmer lernen, Gefahrenstellen im eigenen Umfeld und insbesondere auf dem eigenen Schulweg zu erkennen und ihr Verhalten im Straßenverkehr entsprechend anzupassen.

Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten Lösungsvorschläge zur Vermeidung von Verkehrsunfällen auf ihren individuellen Schulwegen.

In fächerübergreifender Teamarbeit erarbeiten Sie multimediale Unterrichtseinheiten in Form eines Multimedia-Quiz für Ihren eigenen Bedarf wie auch für den aller nachfolgenden Schüलगenerationen - in ihrer Schule und in ihrem Ort.

Sie lernen, produktive Projektziele zu definieren und diese, als Einzelne wie auch als Mitglieder eines Realisationsteams, zu verfolgen.

Methodisches Projektziel:

Die Schülerinnen und Schüler lernen in diesem Projekt

- die fächerübergreifende, pädagogisch/ didaktische Aufarbeitung einer Aufgaben-/ Problemstellung
- die Planung und Durchführung eines Multimedia-Projekts mit dem Ziel einer professionellen „E-Learning“-Anwendung
- Informationen zu sammeln, um sie aktiv zu Wissen zu verarbeiten – um es für sich selbst zu erlangen und für andere aufzubereiten.
- Nutzen der Neuen Medien zur Wissensvermittlung an Mitschüler
- Erlernen des aktiven Umgangs mit dem Computer, verschiedenen Arbeitsschritten und den "Neuen Medien"
- Erlangen soziale Kompetenzen in einer verlässlichen Teamarbeit
Erkennen Potentiale, Engpässe und Nachteile dieser Organisationsform.

Produktive Projektziele:

Die Schülerinnen und Schüler werden in diesem Projekt ein beachtliches Multimedia-Projekt fertig stellen:

- professionell aufbereitete Multimedia-Wissensgebiete mit individuellen Inhalten - mit einem eigenen, lokalen schulischen-, Klassen- oder Team-Bezug
- professionell aussehenden Arbeitsbögen, Fragebögen, Kurztests und Klassenarbeiten entsprechend dem individuellen Lernstandard und Wissensniveau

Die Schülerinnen und Schüler werden die individuellen Inhalte für das spielerische Lernen am Computer - in der eigenen Klasse, für Parallel- und Folgeklassen sowie andere Schulen im Ort und darüber hinaus verfügbar machen.

Mit Hilfe der hier verwendeten Software "Der Stein der Weisen® QM?! QuizMaster" werden die individuellen Inhalte Interessierten im schulischen Intranet und Internet verfügbar gemacht.



Allgemeine Projektziele:

- Integration möglichst vieler Schüler in das Projekt
- Fördern der unterschiedlichen Begabungen der Schüler
- Nutzung verschiedener Wissens- und Leistungsstufen
- fächerübergreifende und fächerverbindende Projektstätigkeit
- Zusammenarbeit verschiedener Klassen- und Altersstufen in einem Projekt
- Teamwork - Fördern der sozialen Kompetenzen der Projektteilnehmer
- Verwenden der technischen Möglichkeiten der Schülerinnen und Schüler zu Hause
- Erwerb von Kenntnissen zur verantwortlichen Aufbereitung von Wissen
- Kombination von konzeptionellen und praktischen Aufgaben
- Aufzeigen der Möglichkeiten der „Neuen Medien“ an der konkreten Aufgabe
- Erfahrungen zur Einschätzung der eigenen Neigungen und Fähigkeiten,
- Impulse für eine spätere Berufswahl

Projektumfang:

Unter zu Hilfenahme des Multimedia-Autorensystems „Der Stein der Weisen®“-„QM?! QuizMaster“ zwei unterschiedlich umfangreiche Multimedia-Projekte realisieren:

Projektvorschlag A:

Einfaches Projekt für 2 bis 4 Unterrichtseinheiten (- auch sinnvoll als Testprojekt für umfangreichere Vorhaben). Die Projektgruppe / Klasse erstellt dabei einfache Fragen und Antworten aus unterschiedlichen Themenbereichen - unter besonderer Berücksichtigung des Themas "Gefahren für Kinder im Straßenverkehr" und fügt sie in das Quiz ein.

oder

Projektvorschlag B:

Multimedia-Projekt zur Erstellung eines Quiz-Wissensgebiets mit ca. 30 bis 40 Fragen, zum Teil erläutert mit Texten, Sprache und Bildern.

Dieser Projektvorschlag berücksichtigt nahezu alle Aspekte einer "professionellen" Multimedia-Produktion

Für die Umsetzung dieses Projekts werden ca. 16 bis 20 Unterrichtsstunden benötigt. Um die Durchführung zu strukturieren und straff durchzuorganisieren wird empfohlen, die hier angebotenen Projekt-Hilfsmittel - Formulare - zu verwenden!

Neben den oben beschriebenen erlernen die Schülerinnen und Schüler in diesem Projekt zwei unterschiedliche, hochaktuelle Fertigkeiten:



1. Straßen-Verkehrserziehung und Sicherheit auf dem Schulweg:

Erlangen "überlebenswichtiger" Kenntnisse und Verhaltensregeln, um im Straßenverkehr "automatisch" richtig und vorausschauend zu handeln.

Im Jahr 2000 verunglückten in der Bundesrepublik 240 Kinder tödlich im Straßenverkehr - 45 000 wurden teils schwer verletzt. Dies verursacht großes menschliches Leid und einen beträchtlichen volkswirtschaftlichen Schaden.

Bekannt und durch Statistiken belegt ist, dass durch eine konsequente Verkehrserziehung von Kindern und Jugendlichen ein erheblicher Prozentsatz dieser Unfälle vermieden werden kann.

2. Kreativer und produktiver Umgang mit Computer, Multimedia und "Neuen Medien"

- Aktiver, kreativer und produktiver Umgang mit Computer, Internet und "Neuen Medien": Recherchieren, Erarbeiten und Bereitstellen von Multimedia-Themenbereichen für den Offline- / Online / Print-Einsatz.
- Neben dem Wissen zum Thema erlangen die Schülerinnen und Schüler in diesem Projekt konzeptionelle, methodische, pädagogisch-didaktische und produktive Kompetenzen zur Aufbereitung und "Zur Verfügung-Stellung" von aufgearbeiteten Inhalten in unterschiedlichen Wissensbereichen unter Nutzung multimedialer Möglichkeiten
- Das "Selbst erarbeiten" von Inhalten fördert nachhaltig den Lerneffekt!

Wie weiter?

Die nachfolgenden Teile des Projektkonzepts geben Ihnen detaillierte Hilfen zur Projektdurchführung, so dass die Projektvorbereitung sehr schnell zu bewerkstelligen ist. Spezielles Computerwissen und Programmkenntnisse sind nicht erforderlich.

Das dieses Konzept funktioniert, belegt „KIDS & BIKES“ – ein Multimedia-Produkt, das in seinem „Werdegang“ exakt diesem Projektkonzept gefolgt ist!

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg und Spaß bei der Arbeit!

Berichten Sie uns von Ihren Erfahrungen! Ihre Projektarbeiten veröffentlichen wir gerne unter auf der "Der Stein der Weisen® QM?! QuizMaster" –Internet-Seite

<http://www.qm-quizmaster.de>

Ihr eduxx-Entwickler-Team - Tihomir Casni & Werner Wolf

Wir danken für die freundliche Unterstützung:



© 2001 eduxx GmbH, Tihomir Casni / Werner Wolf
® „Der Stein der Weisen®“ ist eingetragenes Warenzeichen der eduxx GmbH