



IT-Lösungen und Produkte in
WISSEN & BILDUNG

DER STEIN DER WEISEN® - QM?! QUIZMASTER *professional*



Multimedia-Lernquiz- Schulprojekt-Konzept A

Mit

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

Ausbaustufen-Übersicht

Im Folgenden werden die Tätigkeiten zur Erstellung eines neuen Wissensgebiets für das Multimedia-Lern- und Quiz-Spiel „Der Stein der Weisen®“ aufgeführt.

Wir gehen davon aus, dass auf Ihrem Computer eine Version des Multimedia-Autorensystems "**Der Stein der Weisen® QM?! QuizMaster**" installiert ist.

Von Vorteil ist, wenn Sie das Prinzip des Spiels bereits kennen gelernt und das dem Programm beiliegende „QuickStart“ durchgesehen haben - den "Schnellkurs" für die Arbeit mit „Der Stein der Weisen®“-„QM?! QuizMaster“!

Im **A-Teil** der Projektbeschreibung gehen wir davon aus, dass in der Schule nur ein Multimedia-PC zur Verfügung steht. Entsprechend soll ein kleines, überschaubares Projekt ohne aufwendigen Multimedia-Anteil realisiert werden. Zeitaufwand: 2 Unterrichtsstunden (bis ca. vier auszuweiten).

Später, im **B-Teil**, werden die zusätzlich anfallenden Arbeiten für selbsterstellte Multimedia-Komponenten ansatzweise beschrieben.



Ausbaustufe A

Erste Ergebnisse sollen schnell, ohne großen Aufwand und ohne EDV-Spezialkenntnisse sichtbar werden. Im Teil A sollen deshalb vorläufig nur Fragen mit reinen Textantworten zusammengestellt werden.

Die Zusammenstellung der Fragen kann zunächst handschriftlich, auf „Formularen“ (enthalten im Dokument: *Teil_02_02 Fragebogen_Projekt_A*), ganz ohne Computer realisiert werden.

Zeitaufwand:

Für einen Umfang wie weiter unten skizziert:
ca. 2-4 Unterrichtsstunden.

Mögliche Projekt- / Themenideen mit schulischen Bezug

Natürlich kann auf diese Weise jedes Beliebige Thema multimedial aufgearbeitet werden und für ein Wissens- und Lernspiel zur Verfügung gestellt werden!

Themengebiete - über das Thema "sicherer Schulweg" hinaus könnten sein:

- Unsere Schule / Historie / Projekte / Highlights
- Unsere Lehrer
- Unsere Klassenfahrt / Exkursion
- Themen aus beliebigen Schulfächern (Geschichte, Kunst, Bio...)
- Themen zu aktuellen Themen aus Politik und Gesellschaft
- Erinnerungs-Projekte der Abschlussklassen

Diese und andere Themen können einzeln Wissensgebiete darstellen oder sie können in einem einzigen, gemeinsamen Wissensgebiet zusammengefügt werden.

A1: Zieldefinition: bitte klären Sie diese Fragen

- Wer soll mit dem Wissensgebiet erreicht werden (Zielgruppendefinition)?
- Welches Wissens-/ Themengebiet genau soll ausgearbeitet werden?
- Welche Zeit steht für die einzelnen Projektabschnitte zur Verfügung (Fertigstellungstermin bestimmt Aufwand)?
- Wie setzen sich die einzelnen Projektteams zusammen?
- Wer hat die Verantwortung für das endgültige „Produkt“?

A2: Ermittlung der Fragen

Die reinen Text-Fragentypen sollten von den Beteiligten genauer angesehen und analysiert werden.

Wie ist der typische Aufbau einer Frage im fertigen Lernspiel „Der Stein der Weisen®“ ?

Wie lang darf eine Frage bzw. eine Antwort sein?



z.B: (Frage mit langen Antworten, richtige Antwort kursiv)

Unser Lehrer Herr Klaus Friedhelm hat ein außergewöhnliches Hobby. Es ist . . .

- Das Sammeln von Insekten**
- Der Segelflugzeug-Modellbau**
- Das Aggressive-Style-Inline-Skating**
- Das Züchten von Meerschweinchen**

oder:

z.B: (Wortpuzzle / Worttipp)

Wie heißt unser Chemielehrer Herr Friedhelm mit Vornamen? Davon hat er zwei!

Antwort: ***Klaus Heinrich***

Ermittlung der Fakten (z.B. Schüler- / Elterninterviews)

Zur Ermittlung der Fragen muss natürlich auch einiges von den betroffenen Lehrern/ Schülern und / oder Eltern erfragt werden. Hierzu dient ein Fragebogen:
Teil_02_02_Fragebogen_Projekt_A

Die Schüler können sich in Redaktionsteams betätigen. Jeder Schüler sollte 5 Fragen zu jedem der zwei oben dargestellten Fragetypen recherchieren/ beitragen.

Fakten-Ermittlungs-Bogen:

Die Antwort auf eine Frage muß stimmen. Jeder Schüler hat die Aufgabe, zum Vorgang oder Zeitgeschehen, zur Sache und Gegenstand, zu einer Person usw. genaue Angaben zu machen. Die Fakten können durch Recherche, aber auch durch Interviews ermittelt werden.

Ein Formularvordruck für die Faktenermittlung ist ebenfalls in der Datei *Teil_02_02_Fragebogen_Projekt_A* **enthalten**.

Fragestellungen zur Faktenermittlung:

Vorgang / Gegenstand / Symbol / Person . . . ?

Wann? Wie? Wo?

Was kann / ist geschehen?

Was ist daran wissenswert / bemerkenswert?

Andere interessante Angaben:

Beispiele für weitere wissenswerte Aspekte:

Bei Zeitgeschehnissen: Jahreszahlen, Protagonisten, paralleles Geschehen . . .

Zeichen und Symbole: Wo werden sie benötigt, eingesetzt . . .

Bei Personen: Alle Namen, Geburtstag, Geburts-Ort, Beruf / Fach, Familienstand / Hobby / Träume / Ziele / Ideen . . .

Bei Tieren und Pflanzen: Gattung, Art, artspezifische Eigenarten, Aussehen . . .

A3: Redaktionelle Überarbeitung der Fragen (Qualitätssicherung)

Die gesammelten Fragen sollten redaktionell überarbeitet werden

- Wer ist die Zielgruppe?
- Soll die Frage aufgenommen werden?
- Ist die Frage und die Antwort richtig formuliert?
- Ist die Frage zu schwer?
- Könnte / sollte dieser Frage eine Erklärung in Bild, Ton oder Video hinterlegt werden

(evtl. festlegen, welche Fragen / Medien noch benötigt werden).

A4: Eingabe der Fragen mit dem Autorenprogramm „Der Stein der Weisen®“-„QM?! QuizMaster“ *professional*



Alle Informationen zur Eingabe der neuen Fragen, die von Ihren Teams erarbeitet worden sind, erhalten Sie in der Kurzreferenz "QuickStart", die dem Programm „Der Stein der Weisen®“-„QM?! QuizMaster“ beiliegt.

Bitte gehen Sie wie folgt vor:

- Im Vorfeld festlegen, was in das Feld "Autor" eingegeben werden soll. Dieses kann später als Einschränkung bei der Fragensuche dienen.
- Festlegen, in welches Wissensgebiet die Frage eingetragen werden soll bzw. ein neues Wissensgebiet anlegen
- Manuelle Eingabe der Frage in das Spiel
- Testlauf der Frage (Wird die Frage richtig angezeigt oder sind Texte zu lang oder evtl. die falsche Antwort als richtig angekreuzt?)

Datenbank sichern!

Damit die Arbeit nicht verloren gehen kann, sollte die Datenbankdatei: **SteinDW.db** (zu finden unter C:\Programme\SteinDW, wenn C:\Programme ihr Installationsordner für „Der Stein der Weisen®“ ist) immer wieder gesichert werden (Kopie auf eine andere Partition, CD-ROM brennen etc.).

Glückwunsch! - Ihr erstes, selbst erstelltes Quiz-Themengebiet

Sind ein paar Fragen eingegeben, können diese im Multimedia-Spiel "Der Stein der Weisen®" angewendet werden. Bitte achten Sie darauf, dass im Fenster „Wissensgebiete“ das Eingabefeld „Im Spiel aktiv“ angeklickt ist!

Im „Drag & Drop-Editor“ der "professional"-Version des Autorenprogramms „Der Stein der Weisen®“-„QM?! QuizMaster“ stehen die Fragen jetzt auch für das Erstellen von Klassenarbeiten, Arbeitsbögen, Tests etc. zur Verfügung!

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