

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



IT-Lösungen und Produkte in  
WISSEN & BILDUNG



## Multimedia-Lernquiz- Schulprojekt-Konzept B

Mit

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

### Ausbaustufe B

Die Aufgabenbeschreibung baut auf dem bereits beschriebenen Projektablauf „**Ausbaustufe A**“ auf.

"Der Stein der Weisen® QM?! QuizMaster" ist so aufgebaut, dass die bereits darin enthaltenen Wissensgebiete nach und nach mit Multimedia-Anteilen ergänzt und erweitert werden können.

In der Ausbaustufe B können die in Stufe A erstellten Fragen und Antworten durch z.B. Bilder erweitert werden. Zudem können einleitende Informationen und der Frage angehängte Erklärungen als Text, gesprochener Kommentar, Bild und Video hinzugefügt werden. Solche Multimedia-Komponenten sollen z.T. selbst erstellt bzw. aus beliebigen Quellen bezogen (Copyrights beachten!) und in das Projekt eingefügt werden.

### Weitere mögliche Projekt- / Themenideen mit schulischem Bezug

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

Weitere Themengebiete 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 gemeinsamen Wissensgebiet zusammengefügt werden.

## Zeitaufwand:

Natürgemäß bringt ein weiterer Ausbau, wie im Konzept zu „Ausbaustufe B“ beschrieben, größeren Zeitaufwand, etwas mehr „Spezialwissen“ und - nicht zu vergessen - den Bedarf an mehr technischem Equipment (Hardware und Software) mit sich.

Es empfiehlt sich daher, diese Ausbaustufe im Rahmen eines Wochenprojekts bzw. einer AG zu realisieren. Es sollte ein Kontingent von ca. 16 Unterrichtsstunden eingeplant werden!

## Benötigte Hardware

Zur Durchführung des Projekts in der "Ausbaustufe B" werden ein oder mehrere Multimedia-PCs mit Windows® 95 / 98 / 2000 / NT / ME / XP benötigt. Zumindest einer davon sollte mit Internet-Zugang, Mikrofon, Scanner, Drucker, Bildbearbeitungs-Software ausgestattet sein. Darüber hinaus sollten ein oder mehrere Fotoapparate zur Verfügung stehen (ein digitaler Fotoapparat beschleunigt die Arbeit an den Bildmaterialien).

Privat-PC-s und technische Peripherie von Schülern kann in das Projekt integriert werden.

### **Nutzbare Hardware der Projektteilnehmer zu hause**

Auch ist es denkbar, die technischen Möglichkeiten der am Projekt beteiligten Schülerinnen und Schüler (oft stehen zu hause bessere Geräte als im EDV-Raum der Schule) mit in das Projekt einzubeziehen.

### **Um eine Übersicht über die technischen Möglichkeiten der Projektteilnehmer zu schaffen, haben wir für Sie das Formular**

*Teil\_03\_03\_Verfügbarkeit\_Technik\_Projekt\_B* erstellt!

Dieses Formular kann kopiert und unter den Projektteilnehmern verteilt werden. Die Angaben liefern eine Übersicht darüber, was dem Projektteam über das in der Schule vorhandene technische Material zur Verfügung steht!

Die Vorlage ist im Word-Format und kann von Ihnen nach Bedarf vervollständigt / erweitert werden!

## Software

### **Multimedia-Autorensystem**

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

Wie bei "Ausbaustufe A" benötigen Sie auch hier das Autorensystem "Der Stein der Weisen® QM?! QuizMaster" – empfohlen in der „*professional*“ Version.

Nur in der "*professional*"-Version haben Sie Zugriff auf das Programmmodul "Drag&Drop-Editor" (erhalten sie gratis unter [www.qm-quizmaster.de](http://www.qm-quizmaster.de)).

Für den Einsatz in Schul-Netzwerken sind Klassenraum- und Schullizenzen erhältlich!

Produkt-Einzellizenzen sind zu beziehen über den allgemeinen Buch- Computer- und Internet-Handel, Klassenraumlizenzen etc. über den Schulsoftware-Handel.



**Mehr als 400 Verkehrsfragen mit Bildern und Erklärungen**



# KIDS & BIKES

**Macht Kinder fit für den Straßenverkehr!**

Empfohlen von der ADV  
Baustein des Verkehrserziehungsunterrichts der ADV

Geeignet zur Vorbereitung auf das Jugendverkehrsabzeichen



Das Multimedia-Lern- und Quiz-Spiel „Der Stein der Weisen®“ „SPECIAL EDITION“ "KIDS & BIKES" – enthält bereits mehr als 400 Fragen zum Thema „Verhalten im Straßenverkehr“ für Schüler ab der vierten Klasse, Schwerpunkt: "Unterwegs mit dem Fahrrad". Es enthält viele Abbildungen und Erklärungen, Verkehrsregeln und Straßenverkehrs-Schilder. Zudem mehr als. 1700 Fragen aus anderen Wissensgebieten.

Besorgen Sie sich diese CD und Sie können die bestehenden Inhalte für Ihre Arbeit nutzen (Empf. Vk.: DM 49,80 / Eur. 25,80) erhältlich bei:



Verlag

**"Arbeitsmittel für Lehrer und Schüler"**

Im Ostkamp 6 • 31246 Lahstedt

Tel.: 05172 / 3 73 58

Fax.: 05172 / 3 71 82

Das Autorensystem „Der Stein der Weisen®“-„QM?! QuizMaster“ und Versionen für den Einsatz in Schul-Netzwerken (Klassenraum- und Schullizenzen - 1 CD pro Computer) erhalten Sie ebenfalls beim Verlag.

Das Zusatzprogramm zu "Der Stein der Weisen®"  
**SPECIAL EDITION - KIDS & BIKES:**

**Das Multimedia Power-Quiz zum Selbermachen.**

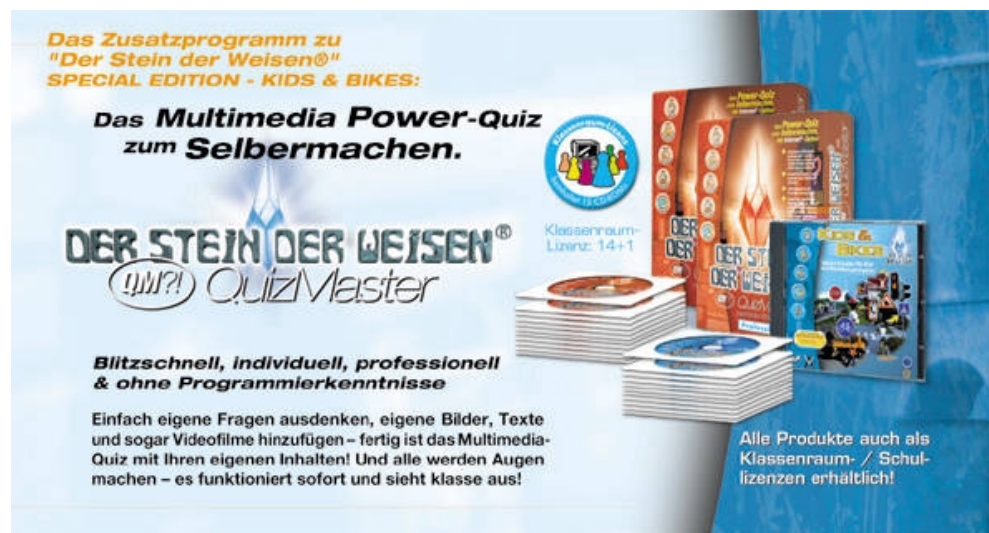
**DER STEIN DER WEISEN®**  
QM?! QuizMaster

**Blitzschnell, individuell, professionell & ohne Programmierkenntnisse**

Einfach eigene Fragen ausdenken, eigene Bilder, Texte und sogar Videofilme hinzufügen – fertig ist das Multimedia-Quiz mit Ihren eigenen Inhalten! Und alle werden Augen machen – es funktioniert sofort und sieht klasse aus!

Klassenraum-Lizenz: 14+1

Alle Produkte auch als Klassenraum- / Schullizenzen erhältlich!





## Namenskonventionen:

Bei diesem Projektausbau werden eine Reihe von Mediendateien entstehen. Für die schnelle Übersicht, die richtige Zuordnung der zusammengehörenden Dateien sowie die zuverlässige Verwaltung der Medien schlagen wir **unbedingt** eine Art Namenskonvention vor. Das erleichtert das Auffinden der Medien und somit das Arbeiten in größeren Beständen. Die Namenskonvention sollte in jedem Fall am Projektstart festgelegt werden.

### **Beispiel für eine Namenskonvention:**

Ein Bild im Mittelformat **k** (384 x 256 Pixel)  
bekommt von uns den folgenden Namen: **ww0012m0.bmp**

das identische kleine Bild **m** (192 x 128 Pixel) **ww0012k0.bmp**.

Der Name ist wie folgt aufgebaut:

Stelle 1-2: 2-stelliges Kürzel für die Bildquelle (hier ww: Werner Wolf)  
 Stelle 3-6: 4-stellige laufende Nummer (hier Bild 12 von Werner Wolf)  
 Stelle 7: 1-stelliges Kürzel für das Bildformat  
 (hier **m** für Mittelformat, **k** für Kleinformat)  
 Stelle 8: einfache Versionsnummer (hier **0** für Ursprung, **1** wäre eine Variante des gleichen Bildes (z.B. ein anderer Ausschnitt, Detail, usw..))

## Urheberrecht / Copyrights

Grundsätzlich ist bei verwendeten Medien das Urheberrecht zu beachten. Eine Verbreitung ist meist nur mit ausdrücklicher Genehmigung erlaubt. **Auch bei Bildern aus dem Internet!** Bei Bildern aus privaten Beständen sollte vorher eine schriftliche Erlaubnis eingeholt werden.

Die in "Der Stein der Weisen® QM?! QuizMaster" entahlenen Bilder können für eigene, nicht kommerzielle "Der Stein der Weisen®" -Projekte nach Bedarf beliebig genutzt werden. Die Nutzung zu anderen Zwecken und Projekten ist nicht gestattet!

Eines der Ziele dieses Projekts sollte auch sein, den Schülerinnen und Schülern den verantwortlichen Umgang mit Urheberrechten und kreativen / geistigen Eigentum von Produzenten, Künstlern und Softwareentwicklern nahe zu bringen.

Das Kopieren von Software ist durch die allgemeine Verfügbarkeit von CD-ROM-Brennern üblich geworden. Dass das Kopieren von CD-s und CD-ROMs ein Verstoß gegen die Lizenzbestimmungen (erlauben das Installieren auf einem Computer und für einen User pro CD-ROM) und in der Konsequenz Diebstahl ist, sollte nochmals im Rahmen des Projekts hingewiesen werden.

Das Kopieren von CDs entzieht den Künstlern und Entwicklern die Existenzgrundlage und damit auch die Möglichkeiten, Konzepte und Produkte wie dieses weiter zu entwickeln - und neue hilfreiche Produkte bereitzustellen.

Für „Der Stein der Weisen®“ "KIDS & BIKES" und alle anderen Produkten aus der „Der Stein der Weisen®“-Reihe stehen günstige Klassenraum-Lizenzen zur Verfügung, die die Kosten pro CD auf weniger als die Hälfte einer normalen Einzellizenz reduzieren.

**Bitte nutzen Sie diese kostengünstigen Möglichkeiten und gestatten Sie niemandem, die Original-Programm-CD zu kopieren!**



## **Eingabe der Fragen mit Bildern, Infos und Erklärungen mit „Der Stein der Weisen®“-„QM?! QuizMaster“**

- 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.
- 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.).

## **Technische Arbeitsgrundlagen:**

### **Vorbereitung**

Lassen Sie Ihre Klasse / Projektgruppe eine Unterrichtsstunde lang das vorliegende Multimedia-Quiz „Der Stein der Weisen®“ „SPECIAL EDITIONS“ "KIDS & BIKES" anwenden. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln dadurch ein "Gefühl für das Programm, für Straßenverkehrsfragen und vor allem auch, "neuralgische" Punkte in ihrem eigenen Erfahrungsbereich / Schulweg zu erkennen.

Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler auch ganz einfache Fragen in „Der Stein der Weisen®“-„QM?! QuizMaster“ anlegen und so erste Erfahrungen machen, wie einfach und schnell sie auf diese Art und Weise zu professionellen Ergebnissen kommen.

Bitte beachten Sie: Die Struktur des Autorensystems gibt eine bestimmte Arbeitsweise vor. Es ist sinnvoll und anzuraten, diese Arbeitsweise bereits bei der Konzeption zu berücksichtigen!

Hilfreiche Details können Sie im „Quickstart“ bzw. im Handbuch (in digitaler Form auf der CD-ROM enthalten) nachlesen.



## Das individuelle Projektziel:

Das allgemeine Projektziel ist, die Schülerinnen und Schüler für die Sicherheit im Straßenverkehr zu sensibilisieren.

Die aktive Projektarbeit soll sie jedoch dazu herausfordern, die Gefahrenstellen in der eigenen Umgebung zu erkennen, sie zu analysieren und Lösungsvorschläge auszuarbeiten. Das Projektziel ist also, individuelle multimediale Materialien zur Verkehrserziehung mit örtlichem Bezug für weitere Lehrer- und Schülergenerationen zu schaffen.

## Ideen sammeln

Fordern Sie Ihre Klasse / Projektgruppe in einer Unterrichtseinheit auf, z.B. auf "Post-It"-Blättchen jeweils eine, ihrer Ansicht nach gefährliche Stelle auf dem Schulweg des einzelnen Kindes aufzuschreiben!

Lassen Sie die "Post-It"-Beiträge einsammeln und ordnen Sie sie den verschiedenen Richtungen zu, aus denen die Kinder kommen!

Bewerten Sie die Schulwege der Schüler nach offensichtlichem Gefahrenpotential, das aus Ihrer Kenntnis der örtlichen Gegebenheiten hervorgeht!

## Ideen und Vorschläge qualifizieren

Nehmen Sie eine Straßenkarte der Umgebung der Schule / der Ortschaft zur Hilfe!

Skizzieren Sie die Straßensituation in der Umgebung der Schule auf der Schultafel oder einem großen Bogen Papier!

Kleben Sie die „Post-It's“ zu den jeweils beschriebenen örtlichen Gegebenheiten hinzu!

Diskutieren Sie die Situationen mit Ihren Schülerinnen und Schülern!

Vergeben Sie "Schwarze Punkte" für jede Gefahrenstelle!

Zählen Sie die Punkte zusammen, die sich aus den einzelnen Schulwegen ergeben und qualifizieren Sie so die Vorschläge!

## Individuelles Projektziel definieren

Definieren Sie, gemeinsam mit der Klasse, durch Punkteausswertung die drei oder vier gefährlichsten Schulwege!

Bitte berücksichtigen Sie die unterschiedlichen Möglichkeiten:

- **Fußgänger-Schulwege z.B. aus zwei Richtungen**
- **Radfahrer-Schulwege**
- **Schulwege mit Benutzung öffentlicher Verkehrsmittel**



## Die Teams und deren Aufgaben

Teilen Sie nach der Definition des individuellen Projektziels die Klasse in mehrere Teams ein, die für die verschiedenen Teilaufgaben des Projekts zuständig sein werden. Lassen Sie jedes Team einen Teamleiter bestimmen.

Sie übernehmen die Aufgabe eines Moderators / Supervisors / Trainers / "Motivators" ohne spezielles Aufgabengebiet.

Als Projekt-Gesamtverantwortlichen, den "Produzenten" bestimmen Sie eine/ einen zuverlässige/-n Schülerin oder Schüler! Bestimmen Sie diesem zudem einen Produktions-Assistenten!

In der Folge erhalten Sie vordefinierte Formulare, die Ihnen helfen, die Teams zu definieren und ihnen ihre speziellen Aufgaben zuzuordnen.

Über die hier vorgestellten Aufgabengebiete können Schüler mit unterschiedlichen Begabungen zusätzlich in das Team integriert werden – z.B. Zeichner, Musiker, Schreiber, Spezialisten in den verschiedensten Bereichen.

Zu den, über das Projektziel definierten Fragen, können Fragen aus einem weiten peripheren Bereich hinzugefügt werden (über Fahrräder, Autos, andere Verkehrsmittel etc. etc.)

### Formular-Vorlage „Teams“

In der Folge erhalten Sie die Formular-Vorlagen für die Teams:

#### ***Teil\_03\_02\_Teameinteilung\_Projekt\_B.***

Die Team-Formulare sind vollständig auszufüllen und an einem gut sichtbaren Ort hierarchisch angeordnet anzubringen.

Jedes Mitglied eines "Spezialisten-Teams" sollte zudem eine Kopie seines ausgefüllten Team-Formulars erhalten. So bleibt immer die Aufgabenstellung des einzelnen Team-Mitglieds nachvollziehbar.

## Projektverlauf:

### Besichtigung der "Locations"

(Empfehlung: Die Teams sollten zu diesem Zeitpunkt bereits definiert sein!)

Planen Sie und führen Sie eine Begehung der „Locations“ - eine "Vor-Ort-Besichtigung" mit allen im Projekt involvierten Schülern durch!

Planen Sie, wenn im Projektplan vorgesehen, auch eine Fahrt anderen den, von den Schülern benutzten Verkehrsmitteln ein.

Lassen Sie sich selbst und den Teams "Produktionsleitung", "Konzept & Regie" und "Foto & Grafik" von den jeweils für diesen Schulweg "zuständigen" Schülerinnen und Schülern Ihren Schulweg erklären!

Lassen Sie Notizen erstellen!

**Die Besichtigung der "Locations" hilft den projektbeteiligten Schülerinnen und Schülern, die Situationen kennen zu lernen um sie später richtig beurteilen zu können - und unterstützt so die Umsetzung der Projektziele.**



Lassen Sie bereits zur Besichtigung einen Foto-Apparat mitnehmen und vom Team "Foto & Grafik" entsprechende Fotos erstellen! In der Regel wird es im Laufe des Projekts nochmals erforderlich, diese Stellen aufzusuchen, um weiteres Material zu erhalten.

Wo nötig, lassen Sie Mitschüler als Statisten hinstellen, um die gewünschte Aussage der Fotos zu erhalten, zu verstärken bzw. die Fragestellung zu erleichtern / zu unterstützen.

Versuchen Sie, die Fotos von einer etwas erhöhten Warte aus zu fotografieren, um später bessere Übersichten zu erhalten (ist keine natürliche Erhöhung verfügbar: eine Stehleiter mit nur wenigen Sprossen hilft hier schon sehr!).

Achten Sie auf die Wiedererkennbarkeit der Situationen und wählen Sie deshalb Perspektiven, die den Schülern als Verkehrsteilnehmern in etwa vertraut sind!

## Projektfortgang

Der Fortgang des Projekts wird nun von den einzelnen Schülerinnen und Schülern in Ihren Funktionen und den Teams und deren Aufgabenstellung aktiv bestimmt und geprägt. Die so entstehende Dynamik wird das Projekt beflügeln.

Unterstützen und beraten Sie die Teamleiter in ihren Positionen!

Versuchen Sie, die Möglichkeiten des Programms „Der Stein der Weisen®“-„QM?! QuizMaster“ immer weiter auszunutzen. So lassen sich verschiedene pädagogisch/ didaktische Ansätze sehr gut umsetzen.

Um die Motivation hoch zu halten, lassen Sie die Schüler den Fortschritt der Arbeiten stets mitverfolgen - in einer Zeittafel, auf der alle Positionen des Projekts eingezeichnet sind und mit der Erledigung ausgestrichen werden - und indem sie die bereits vorhandenen Inhalte im Spiel immer wieder spielen können. Dabei können sie auch kontinuierlich die Richtigkeit der Inhalte und der Kombinationen (Frage zu Bild, Bild zu Erklärung und Text etc.) überprüfen.

## Projektende

Mit dem Erreichen des anfangs gesetzten quantitativen und qualitativen Projektziels ist das Projekt beendet.

Die individuell erstellten Wissensgebiete können nun exportiert und den im Projekt involvierten Schülern, anderen Schulen oder gar, durch das Abstellen auf der Internet-Seite der Schule, beliebigen anderen Anwendern zur Verfügung gestellt werden (bitte beachten Sie auch hier die Lizenzbestimmungen: Es ist nicht gestattet, das ganze Programm auf CD-ROM zu brennen und weiterzugeben!)

Bitte achten Sie darauf, dass auch die zu den neu erstellten Wissensgebieten dazugehörigen Bild, Text und Ton-Daten immer mit verfügbar gemacht werden!

Zu guter Letzt: Vergessen Sie nicht, einen ordentlichen Abspann zu erstellen. Alle am Projekt Beteiligten sollten darin genannt werden!





## Das Ergebnis

Nach ein paar Projekten steht Ihnen und Ihren Schülern bereits ein umfangreicher Fundus von Fragen zur Verkehrserziehung mit Ihrem örtlichen Bezug zur Verfügung - der auch stets aktualisiert und erweitert werden kann.

Die so entstandenen Wissensgebiete können z.B. in Freistunden selbstständig von Schülern am Computer angewandt werden. Darüber hinaus können Sie aus diesem Bestand Arbeitsunterlagen und Tests zum Thema erstellen - auch als gedruckte Arbeitsbögen.

Durch Ihre Arbeit mit den Projektteams haben Sie der Lern- und Spielanwendung einen individuellen, lokalen Bezug gegeben. Dieser Teil ist daher von besonderem Wert für die Verkehrserziehung der Schülerinnen und Schüler an Ihrer Schule und in Ihrem Ort!

Anderen, nachfolgenden Klassen - oder auch Klassen anderer Klassenstufen steht es frei, im Rahmen weiterer Projekte neue, erweiterte Fragestellungen zu erarbeiten und ebenfalls für weitere Schülergenerationen zur Verfügung zu stellen!

## Ihre Erfahrungen interessieren uns!

**- Hat Ihnen dieses Projektkonzept bei Ihrer Arbeit geholfen?**

**- Sind Sie mit „Der Stein der Weisen®“-„QM?! QuizMaster“ zurechtgekommen?**

**- Welche Wünsche und Verbesserungsvorschläge haben Sie?**

Wir sind bemüht „Der Stein der Weisen®“-„QM?! QuizMaster“ den Belangen des Schulbetriebs anzupassen und das benötigte praxisbezogene Arbeitsmaterial bereitzustellen.

Wir werden auf unserer Download-Seite unter [www.qm-quizmaster.de](http://www.qm-quizmaster.de) immer wieder neue Wissensgebiete, Bilder, Videosequenzen, Software-Updates und Hilfen, die das Arbeiten mit unseren Produkten erleichtern, zum Herunterladen anbieten.

Unterstützen Sie Ihre Kolleginnen und Kollegen und die Entwickler, indem Sie uns Ihre Erfahrungen und Verbesserungsvorschläge zusenden.

Auch Ihr neues Wissensgebiet: Möchten Sie es der "Allgemeinheit" zugänglich machen, bitten wir Sie, es an uns zu senden\*. Wir bereiten es "selbstentpackend" (wie alle gratis Downloads unter [www.qm-quizmaster.de](http://www.qm-quizmaster.de)) auf und stellen es dann zentral und auffindbar für alle Interessierten gratis zur Verfügung



**Deshalb: Senden Sie uns bitte per e-Mail Ihre:**

- **Verbesserungsvorschläge** (Was wird für den Unterricht noch benötigt?  
Welches Themengebiet sollte bereits vordefiniert vorliegen... ?)
- **Arbeitsblätter** (Formulare)
- **Projektberichte**
- **Kritik**
- **Ihre Datenbank** mit Ihrem speziell erstellten Wissensgebiet
- **Beschreibungen** der evtl. auftretenden Fehler  
(Wir versuchen diese so schnell wie möglich zu beheben)

Jetzt wünschen wir Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern  
viel Erfolg und Spaß bei der Arbeit!

Ihr eduxx-Entwickler-Team

Tihomir Casni / Werner Wolf

Wir danken für die freundliche Unterstützung:



\* Wir behalten es uns vor, eine Veröffentlichung von einer  
redaktionellen Prüfung abhängig zu machen!



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