



IT-Lösungen und Produkte in
WISSEN & BILDUNG

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | 0 | 0 | 1 |
|---|---|---|---|

Projektvorschlag I

Von: Prof. Krawitz, Universität Koblenz

Für: Eifeler Medienkompetenznetzwerk (MKN, www.mkn-eifel.de)

Erweiterung des Wissens- und Lernspiels „Der Stein der Weisen – Kids & Bikes“ um einen Wissensbereich

Adressaten: Primarbereich (ab 4. Schuljahr), Sekundarbereich, Jugendmedienarbeit

Bereiche: Unterrichtsbezogene Ergänzungen, Themen & Projekte, Freizeit

Kompetenzen: Informieren/Recherchieren; Produzieren

| | |
|-------------------------------------|---|
| Kurzbeschreibung | Die Klasse/Projektgruppe erstellt Fragen mit reinen Textantworten zu einem oder mehreren frei gewählten Themenbereich/en und fügt sie in das Spiel ein. <u>Grobe Vorgehensweise:</u> 1. Zieldefinition 2. Ermittlung der Fragen 3. Redaktionelle Überarbeitung der Fragen 4. Eingabe der Fragen mit dem Autorensystem Verbindet die Fächer Deutsch, Geschichte, Geographie. |
| Erfahrungsstand | Einstiegsangebot |
| Teilnehmerzahl | Keine Begrenzung (evtl. von den PC-Arbeitsplätzen abhängig) |
| Zeitbedarf | ca. 2 – 4 Unterrichtsstunden (ergänzt durch Hausaufgaben) |
| Organisatorische Bedingungen | Keine besonderen Bedingungen |
| Technik | Multimedia-PC(s) ab Windows 95 |
| Material | <ul style="list-style-type: none"> • Der Stein der Weisen – QM?! QuizMaster professional • EXPOSITION Multimedia-Projekt Konzept |
| Bezugsquelle | <u>Material ausleihbar:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Medienzentrum Bitburg-Prüm (06561/15-154) • Medienzentrum Wittlich (06571/96 63 4) • Medienzentrum Daun (06592/98 51 63) • MKN-Eifel in Daun <u>zu bestellen bei:</u> „Arbeitsmittel für Lehrer und Schüler“ Im Ostkamp 6 31246 Lahstedt Tel.: 05172 / 37359 Fax.: 05172 / 37182 |



IT-Lösungen und Produkte in
WISSEN & BILDUNG

Didaktische und methodische Hinweise

Projektvorbereitungen:

Schüler sollten

- erste Erfahrungen mit dem Quizspiel „Der Stein der Weisen – Kids & Bikes“ gesammelt haben, um die Funktionsweise des Spiels zu kennen.
- das „Quick-Start“ - Handbuch durchgearbeitet haben, um die Möglichkeiten des Autorensystems zu kennen.

Zum Projekt:

- Fächerübergreifende und fächerverbindende Projektstätigkeit (z.B. Deutsch, Geschichte, Geographie)
- Zusammenarbeit verschiedener Klassen und Altersstufen in einem Projekt und somit die Möglichkeit der Integration vieler Schüler in das Projekt
- Einzelne Aufgaben im Gesamtprojekt können auf unterschiedliche Klassen, Teams oder Gruppen, mit oder ohne Computer, verteilt werden
- Projekt-Teilziele sind schnell und einfach erreichbar
- Projekte können leicht erweitert werden (s. Projekt „Multimediaprojekt zur Erstellung eines Wissensgebiets für das Quizspiel „Der Stein der Weisen – Kids & Bikes“)

Lerneffekt:

- Fächerübergreifende, pädagogisch-didaktische Aufarbeitung einer Aufgaben-/ Problemstellung
- Planung und Durchführung eines Multimedia-Projektes / Herstellung eines computergestützten Lernprogramms
- Sammeln, Aufarbeiten und Bereitstellen von Wissen
- Erwerb von Kenntnissen zur verantwortlichen Aufarbeitung von Wissen
- Erkennen der Vor- und Nachteile der Teamarbeit
- Förderung der sozialen Kompetenz durch die Teamarbeit

Weitere Informationen:

- Unter www.qm-quizmaster.de werden Arbeitsmaterialien für die Schule zur Verfügung gestellt



Projektvorschlag II

Von: Prof. Krawitz, Universität Koblenz

Für: Eifeler Medienkompetenznetzwerk (MKN, www.mkn-eifel.de)

**Multimediaprojekt zur Erstellung eines Wissensgebiets für das Quizspiel
„Der Stein der Weisen – Kids & Bikes“**

Adressaten: Primarbereich (ab 4. Schuljahr), Sekundarbereich, Jugendmedienarbeit

Bereiche: Unterrichtsbezogene Ergänzungen, Themen & Projekte, Freizeit

Kompetenzen: Informieren/Recherchieren; Produzieren

| | |
|-------------------------------------|---|
| Kurzbeschreibung | Die Klasse/Projektgruppe erstellt ein Wissensgebiet mit ca. 30 bis 40 Fragen, zum Teil erläutert mit Texten, Sprache und Bildern und fügt sie in das Spiel ein. Das Projekt bietet die Möglichkeit zum kreativen und produktiven Umgang mit Multimedia. Verbindet die Fächer Deutsch, Geschichte, Geographie. |
| Erfahrungsstand | Weiterführendes Angebot |
| Teilnehmerzahl | Keine Begrenzung (evtl. von den PC-Arbeitsplätzen abhängig) |
| Zeitbedarf | ca. 15 - 20 Unterrichtsstunden |
| Organisatorische Bedingungen | Tipp: Privat-PCs und technische Ausrüstungen von Schülern können in das Projekt integriert werden. |
| Technik | <ul style="list-style-type: none"> • Multimedia-PC(s) ab Windows 95 • Internet-Zugang, Mikrofon, Scanner, Drucker, Bildbearbeitungs-Software, (digitaler) Fotoapparat |
| Material | <ul style="list-style-type: none"> • Der Stein der Weisen – QM?! QuizMaster professional • EXPOSITION Multimedia-Projekt Konzept |
| Bezugsquelle | <p><u>Material ausleihbar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Medienzentrum Bitburg-Prüm (06561/15-154) • Medienzentrum Wittlich (06571/96 63 4) • Medienzentrum Daun (06592/98 51 63) • MKN-Eifel in Daun <p><u>zu bestellen bei:</u> „Arbeitsmittel für Lehrer und Schüler“ Im Ostkamp 6 31246 Lahstedt Tel.: 05172 / 37359 Fax.: 05172 / 37182</p> |



IT-Lösungen und Produkte in
WISSEN & BILDUNG

Didaktische und methodische Hinweise

Projektvorbereitungen:

Schüler sollten

- erste Erfahrungen mit dem Quizspiel „Der Stein der Weisen – Kids & Bikes“ gesammelt haben, um die Funktionsweise des Spiels zu kennen.
- das „Quick-Start“ - Handbuch durchgearbeitet haben, um die Möglichkeiten des Autorensystems zu kennen.

Zum Projekt:

- Kann als Ausbaustufe des Projektes „Erweiterung des Wissens- und Lernspiels „Der Stein der Weisen – Kids & Bikes“ um einen Wissensbereich“ verwendet werden
- Fächerübergreifende und fächerverbindende Projektstätigkeit (z.B. Deutsch, Geschichte, Geographie)
- Zusammenarbeit verschiedener Klassen und Altersstufen in einem Projekt und somit die Möglichkeit der Integration vieler Schüler in das Projekt
- Einzelne Aufgaben im Gesamtprojekt können auf unterschiedliche Klassen, Teams oder Gruppen, mit oder ohne Computer, verteilt werden
- Projekt-Teilziele sind schnell und einfach erreichbar
- Projekte können leicht erweitert werden

Lerneffekt:

- Fächerübergreifende, pädagogisch-didaktische Aufarbeitung einer Aufgaben-/ Problemstellung
- Planung und Durchführung eines Multimedia-Projektes / Herstellung eines computergestützten Lernprogramms
- Sammeln, Aufarbeiten und Bereitstellen von Wissen
- Erwerb von Kenntnissen zur verantwortlichen Aufarbeitung von Wissen
- Erkennen der Vor- und Nachteile der Teamarbeit
- Förderung der sozialen Kompetenz durch die Teamarbeit

Weitere Informationen:

- Unter www.qm-quizmaster.de werden Arbeitsmaterialien für die Schule zur Verfügung gestellt



Projektvorschlag III

Von: Prof. Krawitz, Universität Koblenz

Für: Eifeler Medienkompetenznetzwerk (MKN, www.mkn-eifel.de)

Lern- und Quizspiel zur spielerischen Verkehrserziehung & anderen Wissensgebieten

Adressaten: Primarbereich (ab 4. Schuljahr), Sekundarbereich
Bereiche: Unterrichtsbezogene Ergänzungen, Förderung, Freizeit
Kompetenzen: Informieren

| | |
|-------------------------------------|--|
| Kurzbeschreibung | Multimedia Lern- und Quizspiel für Unterricht und Freizeit <u>Themengebiete:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Fragen zur Straßenverkehrserziehung in drei Wissensgebieten • Fragen zu den Wissensgebieten: Technik, „Aus aller Welt“, „Wunder der Natur“, „Aus dem Bestseller aller Zeiten (Die Bibel)“, „Verschiedenes“, „Spaß/Spiel/Comics“, „Sport“ |
| Erfahrungsstand | Einstiegsangebot |
| Teilnehmerzahl | Abhängig von den PC-Arbeitsplätzen, pro PC 1-3 Kinder |
| Zeitbedarf | Je nach Bedarf planbar |
| Organisatorische Bedingungen | Keine besonderen Bedingungen |
| Technik | Multimedia-PC(s) ab Windows 95 |
| Material | Der Stein der Weisen – „Special Edition“ Kids & Bikes (als Einzel- oder Klassenraumlizenz verfügbar) |
| Bezugsquelle | <u>Material ausleihbar:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Medienzentrum Bitburg-Prüm (06561/15-154) • Medienzentrum Wittlich (06571/96 63 4) • Medienzentrum Daun (06592/98 51 63) • MKN-Eifel in Daun <u>zu bestellen bei:</u> „Arbeitsmittel für Lehrer und Schüler“ Im Ostkamp 6 31246 Lahstedt Tel.: 05172 / 37359 Fax.: 05172 / 37182 |



IT-Lösungen und Produkte in
WISSEN & BILDUNG

Didaktische und methodische Hinweise

Zum Spiel:

- Quizspiel für Kinder von 9-14 Jahren und älter
- geeignet für den Unterricht ab dem 4. Schuljahr
- ist abgestimmt auf die pädagogischen, didaktischen und inhaltlichen Ziele der Verkehrserziehung
- in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit möglich

Lerneffekt:

- vermittelt Kindern spielerisch das richtige Verhalten im Straßenverkehr
- vermittelt Kindern spielerisch Kenntnisse aus anderen Wissensgebieten

Zur Handhabung des Spiels:

- Anzahl der Fragen auf dem virtuellen Spielbrett sind frei wählbar (8 – 16 – 24 – 32)
- Spieltypen (Wortpuzzle, Worttipp, 1 Bild – mehrere Antworten, Frage mit 3 Bildern, Frage mit langen Antworten) sind frei wählbar und können auch kombiniert werden
- Beantwortungszeit ist einstellbar, um den Schwierigkeitsgrad zu variieren
- Fragenkatalog ist um Themenbereiche sowie einzelne Fragen erweiterbar durch das Autorensystem „Der Stein der Weisen - QM?! QuizMaster“ (s. Angebot „Multimedialprojekt zur Erstellung eines Wissensgebiets für das Quizspiel „Der Stein der Weisen – Kids & Bikes“)

Weitere Informationen:

- Unter www.qm-quizmaster.de werden Arbeitsmaterialien für die Schule zur Verfügung gestellt