Kinderzeitmaschine

www.kinderzeitmaschine.de

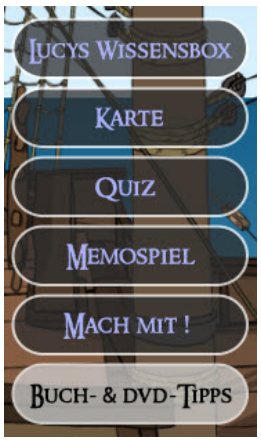
Die „Kinderzeitmaschine“ gibt Kindern im Alter von 8 bis 13 Jahren einen übersichtlichen, spielerischen, grafisch hervorragend gestalteten und vor allem selbstentdeckenden Zugang zu geschichtlichen Ereignissen von der Vorgeschichte hin bis zur Neuzeit.

alle Bilder aus: www.kinderzeitmaschine.de

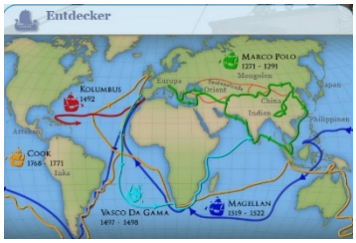
Zielgruppen

Unterstufe, Mittelstufe, Oberstufe

Gestaltung



Unter dem Motto “Geschichte macht Spass“ reisen die Kinder gemeinsam mit dem Mädchen Lucy durch die Zeit: die Vorgeschichte, die Welt der frühen Kulturen, die Antike, das Mittelalter und sie begegnen mit den “Entdeckern“ fremden Kontinenten, bis hin zur Neuzeit (1989 Berliner Mauer).



Zu Beginn jeder Zeitreise durch die jeweilige Epoche erscheint eine Animation des Mädchens Lucy, das auf ein Kind, das in der Epoche lebt, trifft. Jeweils für etwa zwei Minuten erzählt das Kind aus dem Leben seiner Epoche. (Die Animation kann übersprungen werden).

Zu jeder Zeitepoche gibt es eine informative Wissensbox mit vielen kinderspezifischen Informationen, eine Landkarte, einen Quiz, ein Memospiel, viele Mach-Mit-Ideen sowie Buch- u. DVD-Tipps.

Didaktische Aspekte

- Kinder können die Seite benutzen, um für die nächste Arbeit zu lernen oder um ein Referat vorzubereiten.
- Lehrkräfte können die Seiten im Unterricht einsetzen, um ein Thema vorzubereiten. Und alle, die sich für Geschichte interessieren, finden viele Möglichkeiten, mehr über vergangene Zeiten herauszufinden.
- 16 kleine Animationen führen in die Epochen ein. Ein interaktiver Zeitstrahl informiert über die wichtigen Ereignisse der Epoche. In Lucys Wissensbox gibt es zu verschiedenen Themen wie Kunst, Alltag, Politik oder Wissenschaft Antworten zu spannenden Fragen, die Kinder interessieren, etwa „Was fand Galileo Galilei heraus?“, „Was war der Kartoffelbefehl?“, „Wie lebten die Kinder?“ oder „Louis Pasteur und warum wird die Milch sauer?“.

© Bildungsdepartement Kanton St.Gallen

Konkrete Anwendungsbeispiele

- Klickt man auf „Lucy's Wissensbox" kann in kurz gehaltenen Infotexten das Wesentliche zu der gewählten Zeit nachgelesen werden. Die Infoblöcke sind thematisch sehr übersichtlich gegliedert.
- Mit Zeiträtsel, Landkarte und Quiz kann das Wissen überprüft werden. Ein passendes Memory-Spiel lockert die selbstständige Erarbeitung der Inhalte auf und fördert den Lerneffekt.
- Ein interaktiver Zeitstrahl ist immer anklickbar.
- Interessante Mitmach-Tipps liefern Ideen zum Selbermachen (Mal- und Bastelvorschläge, Kochrezepte zur Zeitepoche). Die Mitmach-Tipps lassen sich ausdrucken.
- Zur Vertiefung werden Buchtipps samt Weblink angeboten.
- Eine Museumskarte informiert über wichtige Museen, allerdings nur solche in Deutschland. Ausstellungen in Deutschland werden mit Termin und Ort aktuell gehalten.
- Die Navigation ist übersichtlich.

plus und minus

\+
- Inhalte kurz und bündig auf den Punkt gebracht
- Einfache Sprache und internes Lexikon (ideal zum Selbststudium)
- Immer ein Zeitstrahl zur Orientierung eingeblendet.
- Suchfunktion
- Navigation
- gut illustriert

\-
- Beim Öffnen eines neuen Fensters poppt stets ein Werbebanner am unteren Bildrand auf.
- Keine Weblinks für schweizerische Museen, Ausstellungen und Veranstaltungen.

Links, Quellen, Preis

Link, Quelle: http://www.kinderzeitmaschine.de

Preis: kostenlos

Rezensiert von: ***Bereichsarbeitsgruppe Unterrichtssoftware*** **September 2014**

© Bildungsdepartement Kanton St.Gallen