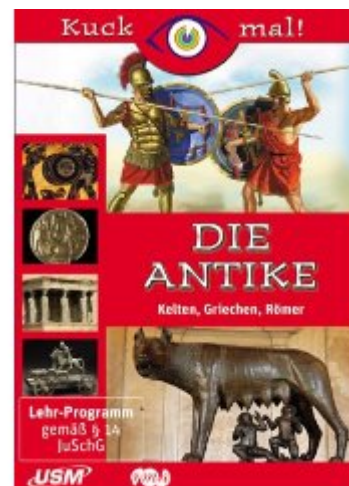


Kuck mal! Die Antike

Die DVD-ROM „Kuck Mal – Die Antike“ entführt uns in die Hochkulturen der Kelten, Griechen und Römer. Mit virtuellen Führungen zu speziellen Themen, interaktiven Spielen, Kunstobjekten der Eisenzeit bietet uns die Software einen spannenden Einblick in Bauwerke, macht uns mit berühmten Persönlichkeiten bekannt und informiert uns über alle wichtigen Ereignisse dieser Zeit.



Zielgruppen

Zyklus 2 (ab 5.Klasse), Zyklus 3

Arbeitsweise

„Klick“, der Moderator, wie er sich nennt, erscheint und begrüsst uns nach einem kurzen Intro, untermalt von Musik. Wir werden aufgefordert, eine Figur und einen Namen für unsere Zeitreise zu wählen. Beim Beenden des Programms bzw. dem erneuten Starten weiss es damit an welcher Stelle wir unsere Zeitreise unterbrochen haben. Dort geht die Reise dann weiter.

Neben Klick ist da noch der Erzähler. Ihn hören wir immer nur aus dem „Off“, d.h. er tritt nie in Erscheinung. In angenehmen Tempo und leicht verständlicher Sprache erklärt er uns die Kulturen der Eisenzeit.

Ganz zu Beginn fängt die Reise im Jahr 900 v. Chr. an. Als erstes werden die Kelten vorgestellt: Die Reise führt uns jedoch nicht nur durch die Hochkulturen der Eisenzeit,



sondern auch durch fast alle Kontinente. Im Hauptfenster unten links läuft dabei ein „Film“ ab, doch eigentlich handelt es sich um eine Art animierte Diaschau, eine Folge von Zeichnungen, Fotografien von Fundstücken oder Fundorten, Computergrafiken wie Landkarten und mehr. Dieser Film kann unterbrochen werden, um beispielsweise im Lexikonfenster oben links auf Begriffe zu klicken die in den Erklärungen vorgekommen sind.

Nebst der Zeitreise zu den einzelnen Völkern bzw. Kulturen, kann auch über den Schamanen, der rechts oben im Bild erscheint, jederzeit eines der



acht Sachgebiete (u.a. eine kleine Geschichte des Geldes, grosse Gräberanlage) angewählt werden. Es empfiehlt sich, diese anzusehen, wenn man sich später in einem der Spiele versuchen will. Die Symbolleiste links unten erlaubt einen schnellen Wechsel zwischen dem Infocenter, den Spielen, der Zeitleiste, dem Lexikon und den Karten. Im Hauptfenster sind zwar immer auch die Zeitleiste, eine Karte und das Lexikon zu sehen, doch deren Inhalt verändert sich, je nach Fortschritt des Films. Die Übergänge von einem Film zum nächsten

sind fliegend. Ein ausgefüllter Button und ein anderer Kapitelname zeigen den Fortschritt an.

Die Zeitleiste informiert dabei jederzeit, in welcher Epoche wir uns gerade befinden. Bekannte kunstvolle Fundstücke aus dieser Zeit sind zu sehen. Werden diese Kunstwerke mit dem Mauszeiger überfahren, erscheint eine kleine Sprechblase mit einer Kurzinformation. Möchte ich über diesen Gegenstand mehr erfahren, so muss ich die Zeitreise unterbrechen und kann mich im Infocenter schlau machen. Hier lassen sich auch die gesprochenen Texte zu den einzelnen Völkern bzw. Kulturen nachlesen und bei Bedarf ausdrucken.

Im Infocenter finden sich nebst einem Lexikon auch die Texte zu den einzelnen Kapiteln der Zeitreise, Informationen zu den Objekten, die während der Filme gezeigt wurden und auch die Suche nach bestimmten Begriffen ist gezielt möglich.

Wer genug vom Lernen hat kann sein Glück auch bei den Spielen versuchen. Aber Achtung: Geschicklichkeit, eine gute Beobachtungsgabe und auch einiges Wissen sind notwendig, um hier erfolgreich zu sein. Zudem wird in manchen Spielen auch die Zeit zum Gegner.



Im Menüfenster unten rechts kann die Suche nach Begriffen gestartet werden. Ausserdem findet man hier auch die Hilfe-Funktion und die Toneinstellungen. Hier wird das Programm auch beendet.

Didaktische Aspekte

Die DVD ist eine riesige und wertvolle Sammlung über die Kunst und Kultur von rund 1400 Jahren menschlicher Geschichte. Das Programm versteht sich als Lehrprogramm.

Wer „Kuck mal! Die Antike“ einsetzt, muss sich bewusst sein, dass man sich schnell verlieren kann. Im Unterricht wird es daher unbedingt nötig sein, klare Aufträge zu erteilen und die zu bearbeitenden Kapitel und den Zeitrahmen einzuschränken.

Die Spiele stellen an das Wissen und die Geschicklichkeit unterschiedliche Anforderungen. Daher sollte man die Spiele als Lehrkraft selber kurz sichten, um abschätzen zu können, was für die Schülerinnen und Schüler der eigenen Klasse machbar ist.

Technik

Die DVD benötigt keine lange Installation. Für das reibungslose Funktionieren der Software muss die Scheibe allerdings eingelegt bleiben, da je nach Kapitel Informationen von der Disc geladen werden.

Gestaltung

Die Gestaltung wirkt sehr liebevoll. Das beginnt bei der Farbgebung, aber auch bei den qualitativ sehr hochstehenden Bildern der Kunstgegenstände. Diese liegen im Übrigen im Data-Ordner der DVD in einer Auflösung von 1500x1125 Pixeln vor. Diese Qualität erlaubt eine Weiterverwendung auf Arbeitsblättern u.ä. Die Bildschirmauflösung ist auf 1024x768, also VGA-Auflösung optimiert. Wird eine höhere Auflösung verwendet bleibt der Rest des Bildschirms weiss.

Der Dialog zwischen Klick und dem Erzähler wirkt sehr erfrischend, stellt doch Klick immer wieder

mal kritische Fragen und gibt Kommentare ab.

Konkrete Anwendungsbeispiele

Die Software lässt sich im Unterricht sehr gut einsetzen. Die Schülerinnen und Schüler können einzelne Kapitel selbständig erarbeiten, mit den Texten und Bildern können problemlos Arbeitsblätter und Bilder gestaltet werden. Lehrkräfte können sich zusätzliches Hintergrundwissen erarbeiten und auf sehr gutes Bildmaterial zurückgreifen.

Mögliche Anwendungsgebiete:

- Einführung einer Kultur im Geschichtsunterricht
- selbständiges Erarbeiten eines bestimmten Kapitels in Einzelarbeit (z.B. im Rahmen einer Werkstatt)
- multimediales Nachschlagewerk zu Handen der Lehrkraft, wie auch der Schüler
- selbständige Bearbeitung eines Themas im Rahmen von Zwischenarbeiten

plusminus

plus:

- + Informationen sind sehr gut recherchiert und sehr gut verständlich
- + grafische Umsetzung wirkt sehr ansprechend
- + qualitativ hochstehende Bilder
- + Hilfe in Form des „Moderators“ jederzeit verfügbar
- + leicht verständliche und intuitive Handhabung
- + Kapitel haben eine vernünftige Länge und wirken nie überladen
- + hochaufgelöste Bilder können weiterverwendet werden
- + Programm stellt geringe Anforderungen an die Hardware
- + läuft ohne zusätzliche Installation

minus:

- Kopfhörer sind ein Muss, Lautsprecher sind weniger empfehlenswert
- Buttons für die Navigation über die ganze Oberfläche verteilt
- Texte und Bilder können aus dem Programm offiziell nicht exportiert werden
- Filme beginnen nach Wechsel in ein anderes Menu von vorn

Links

www.usm.de

Technische Daten				
Hersteller	United Soft Media Verlag GmbH, München			
Bezugsquellen	www.usm.de , online über diverse Anbieter			
Plattformen	<input checked="" type="checkbox"/> Windows XP	<input checked="" type="checkbox"/> Mac OS X		
	<input checked="" type="checkbox"/> Windows Vista	<input type="checkbox"/> Linux		
Minimalanforderungen	RAM	128 MB	HDD	
	Prozessor	Athlon/Pentium 500 MHz/PowerPC	Grafik	1024x768
Weitere technische Eigenschaften	<input type="checkbox"/> netzwerktauglich	<input type="checkbox"/> nach der Installation ohne CDROM lauffähig	<input checked="" type="checkbox"/> CD hat Kopierschutz	
Installation	<input checked="" type="checkbox"/> Benutzer	<input type="checkbox"/> Benutzer mit erweiterten Berechtigungen (Administrator)		
Softwareart	<input type="checkbox"/> Übungsprogramm (drill and practice)	<input checked="" type="checkbox"/> Lexikon/Datenbank (multimedial, vernetzt mit Wort und Bild)		
	<input checked="" type="checkbox"/> Lernprogramm (Vermittlung von Basis- und Vertiefungswissen)	<input type="checkbox"/> Lernumgebung/Autorenprogramm (der Benutzer erzeugt selber etwas)		
	<input type="checkbox"/> Interaktives Buch (Bilderbuch in Kombination mit Wort, Bild und Ton)	<input type="checkbox"/> Simulation (Modell, welches die Wirklichkeit nachbildet)		
	<input type="checkbox"/> Edutainment (auf Unterhaltung basierende Wissensvermittlung)			
Preise	€ 14.90			
Rezensiert von	Bereichsarbeitsgruppe Unterrichtssoftware		2009, aktualisiert 2017	