

Wo bekommt man die DVD-ROM?

Den Vertrieb übernimmt Matthias-Film gGmbH
www.matthias-film.de

Es gibt verschiedene Bestellmöglichkeiten
Im Internet, per E-Mail: vertrieb@matthias-film.de
oder per Fax: 0711-236-1254

Kosten:

Die DVD-ROM kostet 14,95 Euro zzgl.
Versandkosten.

Im Kaufpreis enthalten sind die privaten und nicht-
kommerziellen öffentlichen Vorführungsrechte für
eine Nutzung zuhause und in der Schule.

**50 Cent vom Verkaufspreis gehen an die Stiftung
Lesen für die Leseförderung von Kindern**

Ich bestelle _____ DVD

Datum, Unterschrift _____

Lieferanschrift:

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

E-Mail: _____

Ansprechpartner:

Stiftung Lesen:
Aline Willeke:
Aline.Willeke@stiftunglesen.de

WDR:
Beate Schröder-Off:
Beate.Schroeder-Off@wdr.de

Infos zum Projekt:
www.stiftunglesen.de
www.planet-schule.de
www.matthias-film.de

Welche Systemvoraussetzungen sind zur Nutzung der DVD-ROM nötig?

Für die vier Speedonauten-Folgen:

- Entweder ein handelsüblicher DVD-Player oder ein PC mit DVD-Laufwerk und DVD-Abspielsoftware.

Für die Lernsoftware:

- Die Software kann sowohl auf einem **Einzelplatzrechner** wie auch im **Netzwerk** mit mehreren Arbeitsplatz-PCs installiert werden. Für die Installation im Netzwerk ist kein Server erforderlich.

PC als Einzelplatzrechner oder als Netzwerkservers:

- MS Windows 2000/XP oder Linux
- min. 600 MHz
- MS Internet Explorer 5.0 oder höher
- mind. 30 MB freier Festplattenspeicher
- DVD-Laufwerk
- Flash-Player ab Version 6
- ODBC-Datenanbindung mit Microsoft Access
Hinweis: Falls die Treiber auf Ihrem System noch nicht installiert sind, finden Sie die Microsoft Data Access Components im Unterverzeichnis "mdac" auf der DVD

Arbeitsplatz-PCs im Netzwerk:

- beliebiges Betriebssystem (Windows, Mac, Linux)
- aktueller Browser (MS Internet Explorer 6, Mozilla 1.0 etc.) mit aktiviertem JavaScript
- Adobe Acrobat Reader
- Flash-Player ab Version 6



Was bietet die DVD-ROM?

- die vier Fernsehgeschichten mit unterschiedlichen Themenschwerpunkten und offenem Ende
- abwechslungsreiche, interaktive Aufgaben zu allen Geschichten
- multimediale Hintergrundinformationen zu jedem Aufgabengebiet („Buch der Weisheit“)
- Tipps und Anregungen zum Verfassen von Fortsetzungsgeschichten („Schreibwerkstatt“)
- Arbeitsblätter mit Aufgaben und Übungen zum Ausdrucken (Kopiervorlagen unter: www.planet-schule.de)
- allgemeine didaktische Hinweise zum Einsatz der DVD
- konkrete methodische und didaktische Anregungen und Tipps zu jeder Filmfolge
- einen Film mit Einsatzbeispielen aus der Praxis (Projektinfo)



Die Speedonauten im Fernsehen und im Internet

Die vier Kurzfilme werden im Programm von Planet Schule im WDR- und SWR-Fernsehen ausgestrahlt. Begleitmaterial für Lehrerinnen und Lehrer zu „SOS – Wer hilft den Speedonauten?“ (auch auf der DVD-ROM vorhanden) steht unter www.planet-schule.de zum kostenlosen Download zur Verfügung. Die Arbeitsblätter mit Aufgaben, Spielen, Bastel- und Lesetipps können als Kopiervorlage für die Klassen genutzt werden.

ARD
VIDEO

Stiftung Lesen

SOS – Wer hilft den Speedonauten?



Ein Projekt zur Lese- und Schreib-
förderung via Fernsehen und
DVD-ROM für Kinder ab der
3. Klasse im Unterricht
und in der Freizeit

50 Cent
vom Verkaufs-
preis gehen an die
Stiftung Lesen für
die Leseförderung
von Kindern

**Interaktive Geschichten zum Tüfteln,
Schmökern und Weiterspinnen**

WDR



MATTHIAS-FILM
www.matthias-film.de

SOS – Wer hilft den Speedonauten?

Dass gerade auch elektronische Medien Spaß am Lesen wecken können, zeigt auf exemplarische Weise „SOS – Wer hilft den Speedonauten?“. Die Speedonauten, Helden einer vierteiligen WDR-Fernseh-Produktion, holen Kinder genau dort ab, wo sie sich gern aufhalten: vor dem Fernseher. Die DVD-ROM enthält alle vier Kurzfilme und darüber hinaus ein interaktives Angebot für den fächerübergreifenden Unterricht, das Kinder spielerisch zum Lesen, Schreiben und Recherchieren animiert. Das Projekt des WDR mit Unterstützung des Medienzentrums Rheinland, von Studio Hamburg Fernsehallianz (FA) GmbH, Matthias-Film gGmbH und der Stiftung Lesen entspricht allen Ansprüchen, die an moderne Leseförderung gestellt werden. Denn Ergebnisse der Leseforschung haben gezeigt: Wer die Lesekompetenz in unserer multimedialen Gesellschaft fördern will, sollte sämtliche Medien, auch elektronische, einsetzen.

Die vielfältigen Anwendungsmöglichkeiten der DVD-ROM wurden für den didaktischen Gebrauch in der Grundschule (ab Klasse 3) und der Orientierungsstufe weiterführender Schulen erstellt. Sie eignen sich aber ebenso gut für Lern- und Lesespaß in der Freizeit: Abwechslungsreiche Aufgaben, multimediale Hintergrundinformationen, Arbeitsblätter mit Übungen und Spiele laden zum Tüfteln, Schmökern und Weiterspinnen ein.

SOS – Wer hilft den Speedonauten?

Interaktive Geschichten zum Tüfteln, Schmökern und Weiterspinnen

Die vier Kurzfilme

Dreh- und Angelpunkt des Projekts sind vier rund 15-minütige Filme, die vom WDR in einem virtuellen Studio produziert wurden. Im Mittelpunkt der Fernsehgeschichten steht die 10-jährige Anna, die ihre Ferien bei ihrem Onkel Theobald verbringt. Theobald ist Erfinder und hat sich allerlei geniale Dinge wie den Navigationscomputer „Eumix“, die virtuelle Dackel-Dame Lisa und vor allem die Raumzeitmaschine, den „Speedomat“, ausgedacht. Mit diesem Gefährt machen sich die Speedonauten zu spannenden Abenteuern auf. Die Themenvielfalt der Filme garantiert fächerübergreifende Einsatzmöglichkeiten im Unterricht und anregende Spiel- und Lernangebote für Kinder und Eltern zu Hause.

1. Film:

Der vierte König

Auf der Suche nach Hinweisen auf einen möglichen vierten König, begeben sich Anna und Theobald mit dem „Speedomat“ auf die Reise zur Grabkammer der Heiligen Drei Könige. Doch wo genau befindet sich diese überhaupt?

2. Film:

Der Fluch des weißen Wals

Auf der Nordseeinsel Spiekeroog sind Wale gestrandet. Vielen anderen droht dasselbe tödliche Schicksal, wenn niemand sie warnt. Gelingt es den beiden, die Wale zu retten?

3. Film:

Das Rätsel im Wüstensand

Onkel Theobald löst sich in Luft auf, als er die Bildzeichen auf einem ägyptischen Glückskäfer berührt. Was steckt hinter dem Geheimnis des so genannten Skarabäus? Und: Wird Anna ihren Onkel wiederfinden?

4. Film:

Ein Pferd aus der Steinzeit

Um das Rätsel einer steinernen Pferdefigur zu lösen, reist Anna kurzerhand alleine in die Steinzeit. Ob sie das lebendige Pferd auf ihrer Zeitreise findet?

Kinder-Experten gesucht!

Unglücklicherweise ist auf den Computer „Eumix“ kein Verlass: Von den meisten Themen hat er keine Ahnung. So sehen sich Anna und Theobald jedes Mal gezwungen, eine SOS-Meldung abzusetzen. An diesem Höhepunkt enden die Geschichten. Jetzt sind die Kinder gefragt: Um den Speedonauten zu helfen gilt es, alle notwendigen Informationen zusammenzutragen und sich damit in dem jeweiligen Sachgebiet schlau zu machen.

Die Speedonauten auf DVD-ROM

Das interaktive Angebot der DVD-ROM

Die DVD-ROM bietet Kindern die Möglichkeit, mit unterschiedlichen Medien zu arbeiten: Virtuelles Schmökern, Audio-dateien abhören, Bildrätsel lösen, in Lexika nachschlagen und auf ausgewählten Internetseiten stöbern. Die Lösungen werden dann per E-Mail an die Hilferufenden geschickt.

Buch der Weisheit

Hier lesen sich die Kinder in die Themen ein und finden Hilfestellungen und Hintergrundinformationen zum jeweiligen Sachgebiet.

Schreibwerkstatt

Sind alle Aufgaben gelöst, dürfen die Retter der Speedonauten am Ende jeder erfolgreichen Mission ein Logbuch führen. Anhand der recherchierten Fakten und eigener Ideen soll eine Geschichte geschrieben werden. Doch wie schreibt man spannend? Hier kann „Eumix“ weiterhelfen: In seiner „Schreibwerkstatt“ unterstützt er die Kinder mit Tipps und Tricks.

Spielerisch Medienkompetenz und Lesekompetenz vermitteln

Kinder üben sich mit dem multimedialen Angebot der DVD-ROM im Finden von Lösungen und deren Kommunikation – vor allem über die kreative Gestaltung eigener Geschichten. Dabei verbinden sich Informationen und Lernen mit Spiel, Spaß und Unterhaltung. Die DVD-ROM eignet sich somit bestens für den didaktischen Einsatz im Unterricht und bietet Lehrkräften praxisorientierte Möglichkeiten, Medien- und Lesekompetenz kindgerecht und spielerisch zu vermitteln.

