

# SWR>>

## Die Erde – unser Planet



Baden-Württemberg  
MINISTERIUM FÜR KULTUR, JUGEND UND SPORT



RheinlandPfalz  
MINISTERIUM  
FÜR BILDUNG, WISSENSCHAFT,  
WEITERBILDUNG UND KULTUR

Ministerium für  
Bildung und Kultur  
**SAARLAND**



planet schule



# Inhaltsverzeichnis

<b>1.</b>	<b>Einleitung</b>	<b>3</b>
<b>2.</b>	<b>Inhalt</b>	<b>4</b>
2.1	Zugänge	4
2.2	Themen	5
2.3	Beispiele	7
2.3.1	Die Reisestation	7
2.3.2	Der Wissensbaustein	9
2.3.3	Der Videoclip	10
2.3.4	Die Simulation	10
2.3.5	Die Mission	11
<b>3.</b>	<b>Bezug zum Bildungsplan</b>	<b>12</b>
<b>4.</b>	<b>Anleitung</b>	<b>13</b>
4.1	Startbildschirm und Hauptnavigation	13
4.2	Hauptnavigation	14
4.3	Listen der Inhaltselemente	14
4.4	Reisestation	15
4.5	Wissensbausteine und Experten	16
4.6	Reisetagebuch und Sammelalbum	17
4.7	Meine Daten	18
4.8	Spiele-Editoren	19
4.9	Missions-Editor	21
<b>5.</b>	<b>Installation</b>	<b>23</b>
5.1	Start von DVD-ROM	23
5.2	Installation auf der Festplatte	23
5.3	Installation im Schulnetzwerk	23
5.4	Datenablage	24
<b>6.</b>	<b>Systemanforderungen</b>	<b>25</b>
<b>7.</b>	<b>Rechtliche Hinweise</b>	<b>25</b>
<b>8.</b>	<b>Bezugsquellen</b>	<b>26</b>
<b>9.</b>	<b>Impressum</b>	<b>26</b>



A-Z Alle Themen



Impressum | Meine Daten



SWR &gt;&gt;

## 1. Einleitung

Die Erde, der blaue Planet unseres Sonnensystems – uralt und beständig nur in seiner Veränderung. Kräfte aus seinem feurigen Inneren formen ihn permanent neu, stürmische Elemente auf der Oberfläche prägen unaufhaltsam sein Gesicht.

Von der Plattentektonik bis zu Abtragung und Sedimentation, von Wind und Wasserkreislauf bis hin zum Klimawandel – diese multimediale DVD lädt ein, diese Abläufe auf der Erde besser zu verstehen, sie global zu verorten, dabei Zusatzwissen zu entdecken und auf spielerische Weise das Gelernte zu festigen.

## **2. Inhalt**

### **2.1 Zugänge**

Wissen erlangt der Nutzer, indem er Informationen entdeckt, die sich hinter den unterschiedlichen Icons verbergen.



Reisestationen: Hier geht es zu Zeitungsmeldungen über faszinierende Ereignisse in der Welt.

Sie machen neugierig auf „mehr Wissen“. Weitere Informationsquellen sind direkt verknüpft – ein gelenkter Wissenserwerb kann themenspezifisch von hier aus beginnen.



Wissensbausteine: Hinter diesem Icon verbirgt sich alphabetisch geordnet der große Pool an Faktenwissen.



Experten: Ein Professor des Instituts für Geographie und Geologie der Universität Würzburg beantwortet Fragen zum Thema Vulkane.



Videoclips: Kurze Erklärfilme ergänzen das Wissen. Animationen schaffen einen Überblick über komplexe Themen und erklären Prozesse.



Spiele: Simulationen und interaktive Grafiken laden zum Experimentieren ein, Lernspiele festigen spielerisch das Wissen. Lehrer und Schüler können auch eigene Spiele erstellen.



Missionen: Der Spieler begibt sich auf eine geführte Entdeckungsreise, auf der er sein Wissen überprüft und sich Zusatzwissen erarbeitet. Dazu muss er Lernspiele lösen oder Informationsbausteine auf der DVD suchen. Mit dem eingebauten Missionseditor können Lehrer und Schüler auch selber Missionen erstellen.



Reisetagebuch: Automatisch wird festgehalten, welche Schlagzeile gelesen, welcher Film und welche Animation angeschaut oder welches Spiel gespielt wurde – ein virtueller Reiseverlauf. Hieraus kann der Spieler ein individuelles multimediales Sammelalbum zusammenstellen, mit erklärenden Texten versehen und als Präsentation vorführen.



Schatzkiste: Erfolgreich abgeschlossene Missionen werden mit Trophäen belohnt, die in der Schatzkiste gesammelt werden. Auch die Spielzeit wird festgehalten. So ist eine Überprüfung der Leistung möglich.



## 2.2 Themen

Die DVD bietet Informationen zu den Themengebieten der physischen Geographie:

- Universum und Sonnensystem
- Sonne, Mond und Erde
- Erdgeschichte
- Vorgänge im Erdinneren
- Plattentektonik
- Vulkanismus
- Gesteine
- Abtragung und Ablagerung
- Gebirge
- Höhlen
- Wasser und Ozeane
- Gletscher und Polargebiete
- Wind
- Atmosphäre und Klima

Je Themenfeld enthält die DVD 5–10 Reisestationen, 5–15 Wissensbausteine und 4–8 Lernspiele. Ein Experte äußert sich zum Thema Vulkanismus. Über 70 Videoclips und über 20 Multimediaelemente ergänzen dieses Angebot multimedial.

Montag  
15. Aug 2011 € GRATIS

**News**  
Normandien - Norddeutsch  
**WELT-NACHRICHTEN**

## Wenn der Regen ausbleibt

Somalia hatte einmal zwei zuverlässige Regenzeiten, sie hießen Gu und Dey. Fieben sie aus, war das eine selte Katastrophe. Noch Enkel und Urenkel wurde davon betroffen. Doch seit einigen Jahrzehnten häufen sich die Dürren in Somalia und Ostafrika.

[mehr ...](#)

WEITERE ARTIKEL



## Die aktuelle Schlagzeile

Hungersnot in Ostafrika

# Dürrekatastrophe

In Ostafrika herrscht die schlimmste Dürre seit 60 Jahren. Über sieben Monate ist kaum ein Regentropfen gefallen – mit katastrophalen Folgen: Die Ernte vertrocknet, Wasser ist knapp, Millionen von Menschen leiden Hunger und Durst. Hunderttausende somalische Flüchtlinge überqueren die Grenze nach Kenia und Äthiopien. Doch dort sind die Flüchtlingslager längst überfüllt.

Durch den Wassermangel können weder Felder bewässert, noch das Vieh versorgt werden. Miseranten führen dazu, dass die Preise für Nahrungsmittel immer weiter in die Höhe schnellen. Politische Konflikte im Bürgerkriegsland Somalia verschärfen die Situation zusätzlich. Und das Dürre hält an.

Die Vereinten Nationen haben bereits in

fünf Gebieten Somalias die Hungersnot ausgerufen. Mehr als zwölf Millionen Menschen sind auf Helfen von außen angewiesen, Hunderttausende sind auf der Flucht. Allen im größten Flüchtlingslager Dadaab in Nordkenia kamen im Juli 40.000 Hungende an, täglich kommen über tausend hinzu. Doch selbst wenn sie die Camps erreichen – für viele Hungersflüchtlinge kommt jede Hilfe zu spät. Immer mehr Menschen sterben an Unterernährung.

Weil der Flüchtlingsstrom andauert,

müssen schnell weitere Notunterkünfte

aufgebaut werden. Trinkwasser und hygigienische Versorgung in den Camps wer-

den knapp, die Lebensbedingungen ver-

schlechtern sich mit jedem Tag.

[mehr ...](#)



Klimaexperten sagen voraus,  
dass sich die Dürrenzonen  
ausbreiten werden.



Somaliische Flüchtlinge in einem

kenianischen Flüchtlingslager



Somaliische Mutter mit ihrem  
Kind in einem Flüchtlingslager in  
Kenia

Quelle: imago stock&people

Im Sammelselbst  
speichern

Ingressum | Meine Daten



SWR >

## 2.3 Beispiele

### 2.3.1 Die Reisestation

Dürre, Flüchtlinge, Klimawandel – drei Begriffe, die man zukünftig oft zusammen hören wird. Dieser Artikel berichtet über das Leiden hunderttausender Menschen aus Somalia, die über die Grenze nach Kenia und Äthiopien fliehen – ein möglicher Einstieg in das umfassende Thema „Klimawandel“.





Verknüpft sind weiterführende Informationsquellen:

- Eine verwandte Schlagzeile: „Der harte Kampf ums Wasser“
- Wissensbausteine zu den Themen  
„Globale Erwärmung“,  
„Die ungleiche Verteilung von Trinkwasser“,  
„Die Folgen des Klimawandels“,  
„Wer wird vom Klimawandel am stärksten betroffen sein?“
- Eine interaktive Simulation zukünftiger „Klimaszenarien“
- Ein „Klima-Memo-Spiel“ und ein Quiz zum Thema  
„Klima im Wandel“

The screenshot shows a web page from the 'Erde' website. At the top, there's a navigation bar with icons for home, search, and user profile. Below the header, there's a main content area with a green background featuring a starry sky and a nebula.

### Wie entstehen Sterne?

**Was ist ein Stern?**

**Himmelskörper**

**Von Sonnen, Sternen und Planeten**

**Was ist unser Sonnensystem und wie ist es entstanden?**

**In Galaxien leben**

**SWR»**

**Wie aber wird aus einer Gaswolke ein Stern? Das ist das Prozess der viele Millionen Jahre dauert. Die treibende Kraft ist die Schwerkraft der Gasteilchen in der Wölke. Sie bewirkt, dass sich die Teilchen gegenseitig anziehen. Die Wölke wird also im Laufe der Zeit immer kleiner und dichter sie wird zu einer massiven Kugel aus Gas.**

**Am Himmel leuchten die Sterne – klare Sache. Aber woher kommen die Sterne eigentlich?**

**Um diese Frage zu beantworten, interessieren sich Wissenschaftler für bestimmte Bereiche im Weltall. Diese sehen im Fernhimmel neblig verschwommen aus und werden deshalb auch „Nebel“ genannt. Ein Beispiel ist der Orionnebel in unserer eigenen Galaxie. Darin wurden Sterne entdeckt, die noch sehr jung sind – gerade mal 300 000 Jahre alt. Es sind also noch „Baby-Sterne“, denn ein Stern kann mehrere Milliarden Jahre alt werden. Der Nebel ist sozusagen die Wiege der Sterne.**

**Und woraus entstehen sie? Dazu hat man den Nebel näher untersucht: In ihm gibt es dicke Wölken aus Staub und vor allem dem Gas Wasserstoff dem Stoff, aus dem Sterne bestehen. Die Gaswolken müssen also der Ursprung der Sterne sein.**

**Der Orion-Nebel ist eine aktive Sternentstehungsstätte der Milchstraße**

**Pluto – NASA / Hubble Space Telescope**

## 2.3.2 Der Wissensbaustein

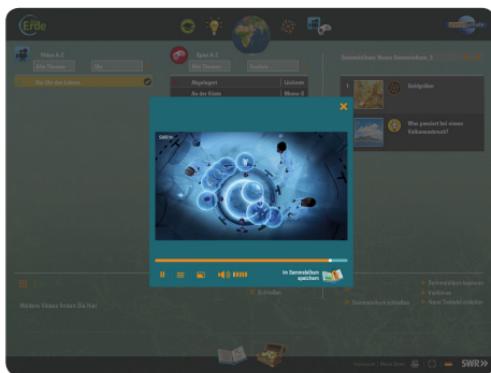
Aus Gaswolken im Orionnebel entstehen Sterne – aber wie und aus welchem Gas? Diese Fragen beantwortet der Text des Wissensbausteins ausführlich, Illustrationen der NASA machen die abstrakten Vorgänge vorstellbar.

Über Verknüpfungen erreicht man weitere Informationen:

- Wissensbausteine, die verwandte Fragen beantworten: „Was ist ein Stern?“, „Was ist unser Sonnensystem und wie ist es entstanden?“, „Was ist die Milchstraße?“, „Wie ist das Universum entstanden?“
- In einem Multimedia-Element lassen sich wichtige Stationen des Universums und der Erde „Vom Urknall bis heute“ nachvollziehen.
- Ein Drag-and-drop-Spiel zum Thema „Himmelskörper“, ein Quiz über „Sterne und Planeten“ und ein Lückentext über „Unser Sonnensystem“.



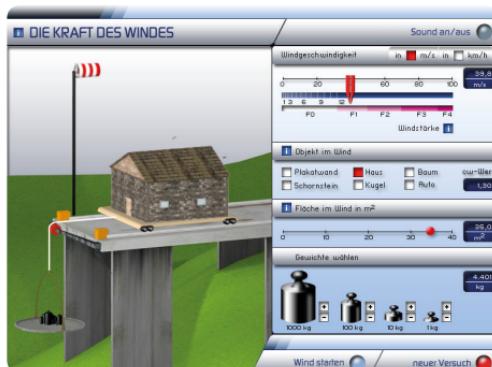
### 2.3.3 Der Videoclip



Die Uhr des Lebens – 4,6 Milliarden Jahre in 24 Stunden dargestellt. Zu welcher Uhrzeit begann dann menschliches Leben auf der Erde? Wie viel älter ist das Leben in den Ozeanen? Der kurze Videoclip veranschaulicht diese fast unvorstellbaren Zeiträume.

### 2.3.4 Die Simulation

Sturm, Orkan oder frische Brise – was genau bedeutet das? Was genau ist die Windstärke? In einer interaktiven Animation lässt sich dieses abstrakte Thema auf einfachem Niveau eigenständig erarbeiten. Der Nutzer kann interaktiv Gewichte verändern, die das Haus festhalten und so ablesen, mit welcher Kraft der Wind gegen das Haus drückt. Zum Vergleich kann das Haus gegen eine Kugel ausgetauscht werden, die dem Wind weniger Angriffsfläche bietet.





### 2.3.5 Die Mission

Einsatz ist gefragt bei einer Forschungsreise rund um die Erde! Vulkane müssen bestiegen werden, Ozeane überquert und dabei aktuelle Daten gesammelt werden.

Zuerst muss der Spieler sein Grundlagenwissen in einem Quiz beweisen, dann beginnt die Reise mit dem Segelschiff – dazu muss er Wind und Gezeiten verstanden haben. Der Spieler muss Hinweise interpretieren und Orte auf der Weltkugel finden: Reisestationen, hinter denen sich die gesuchten Informationen verbirgen. Doch die Zeit arbeitet gegen ihn!

Ist die Mission erfolgreich, erhält der Spieler eine Trophäe für seine Schatzkiste.



### **3. Bezug zum Bildungsplan**

Schüler sollen im **Geographie**-Unterricht Kenntnis und Verständnis erlangen von grundlegenden physisch-geographischen und geologischen Prozessen auf der Erde sowie von kosmologischen Erscheinungen, so der gymnasiale Bildungsplan. Sie sollen in ihrem topographischen Orientierungswissen gefördert werden. Auch soll exemplarisches Lernen an Raum- und Fallbeispielen gefördert werden. Vor allem für Schüler der Sekundarstufe I und II sowie deren Lehrer bietet die DVD eine Fülle an multimedialem Material: Die Reisestationen, verortet auf dem Globus, bieten einen exemplarischen Einstieg, von dem aus Schüler Hintergrundwissen eigenständig entdecken und erarbeiten können – anhand von Filmen, Spielen, Animationen, Wissensbausteinen und Missionen.

Auch im **Physik**-Unterricht in Sekundarstufe I ist die DVD einsetzbar, da sich über die Schlagzeilen offene Problemstellungen formulieren lassen. Diese können Schüler in den Themenbereichen Wasser, Luft und Erdmagnetfeld zur Suche nach eigenen Lösungswegen anregen.

Im Fach **Biologie** sollen die Schüler Verantwortung gegenüber ihrer Umwelt entwickeln. Sie sollen die Gefährdung einheimischer Arten erklären können und die Notwendigkeit des aktiven Artenschutzes verstehen. Ein übergeordnetes Lernziel ist folglich, die Ursachen des Klimawandels und das damit verbundene Artensterben erläutern zu können. Zum Klimawandel, seinen Ursachen sowie der Entstehung der Vegetationszonen finden sich eine Vielzahl von Informationen auf dieser DVD.

Darüber hinaus bietet die DVD als ausführliche Materialsammlung auch Schülern viele Möglichkeiten: Sie eignet sich als Wissenspool zur Informationsbeschaffung, Videoclips können als Einstiege genutzt und sogar multimediale Referate erstellt werden – die Quellen sind sicher und die Urheberrechte geklärt.



## 4. Anleitung

### 4.1 Startbildschirm und Hauptnavigation



Beim Start der Multimedia-DVD-ROM erscheint der große blaue Planet Erde. Mit der Maus lässt er sich drehen und heranzoomen. Die Reisestationen sind mit roten Fahnen markiert – ein Klick und die Reise kann beginnen!

Falls man gezielt nach einer Reisestation sucht, lässt sich unten links auch eine alphabetische Liste abrufen. Durch Klick auf das Feld rechts daneben kann der Benutzer ein Thema auswählen; es werden dann nur die zum Themenfeld passenden Reisestationen dargestellt.



## 4.2 Hauptnavigation

Mittig am oberen Bildschirmrand finden sich direkte Zugänge zu weiteren Inhalten: Experten, Wissensbausteine, Missionen, Filme und Spiele. Verlässt man den Startbildschirm, wandert auch die Erdkugel in diese Menüleiste.

Ein Klick auf die Icons am unteren Rand öffnet das Reisetagebuch, in dem die bisher besuchten Inhalte festgehalten sind bzw. die Schatzkiste, in der Trophäen von erfolgreich absolvierten Missionen gesammelt werden.

Rechts unten geht es zum Impressum und zur Übersicht über alle selbsterstellten Inhalte. Daneben finden sich die Schaltflächen, um den angezeigten Inhalt auszudrucken und die Anwendung in den Vollbildmodus zu schalten. In Vorbereitung auf Erweiterungspakete für den bilingualen Unterricht ist auch bereits eine Sprachumschaltung vorgesehen.

## 4.3 Listen der Inhaltselemente



Über die Hauptnavigation kommt man zu einer Liste der Inhaltsbausteine. Sie präsentieren sich zunächst als unbenannte Kacheln mit Vorschaubildern, fährt der Benutzer mit der Maus darüber, sieht er die Überschrift des zugehörigen Bausteins.

Über die Schaltflächen unten links kann der Benutzer zwischen den Kacheln und einer Liste der Titel wechseln.

Mit den orangefarbenen Dreiecken oben und unten kann man durch die Liste scrollen.

Oben rechts befindet sich der Themenfilter, mit dem die Liste auf Inhalte zu einem bestimmten Thema eingeschränkt werden kann, sowie ein Suchfeld. Gibt man hier Text ein, werden nur Inhalte angezeigt, deren Titel den Suchtext enthält.

## 4.4 Reisestation

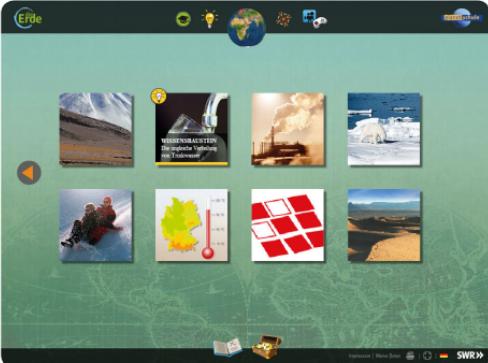
Zu jeder Reisestation gibt es eine Schlagzeile mit einem ausführlichen Artikel über ein besonderes Ereignis oder eine Entdeckung. Zusätzliche Informationen liefert ein Hintergrundartikel im grauen Kasten rechts.

Zum Umblättern der Zeitung klickt man auf „mehr...“ oder auf die Zeitungsecken links und rechts oben.

Klickt man auf die Bilder, werden sie in einem Popup vergrößert angezeigt.



Das orangefarbene Dreieck rechts führt zu weiteren Inhalten, die das Thema ergänzen. Fährt man mit dem Mauszeiger über eine Kachel, sieht man, wohin der Klick führt: Zu einem Wissensbaustein, einer Expertenmeinung, einem Spiel, einer Animation, einem Videoclip, ...



## 4.5 Wissensbausteine und Experten

Wissensbausteine enthalten Hintergrundwissen und ausführliche Erklärungen. Links neben dem Text gibt es Bilder und Illustrationen, die bei Mausklick vergrößert dargestellt werden.

In der rechten Seitenpalte finden sich Verknüpfungen zu weiterführenden Wissensbausteinen, Reisestationen, Spielen und Videos.

Mit den orangefarbenen Dreiecken können der Text und die Verknüpfungsliste gescrollt werden.

## 4.6 Reisetagebuch und Sammelalbum

Mit einem Klick auf „Im Sammelalbum speichern“ kann der Nutzer einen Film, Wissensbau-stein, ein Spiel oder eine

Im Sammelalbum  
speichern



Reisestation zur Erinnerung im Sammelalbum speichern und somit später auch in seine Präsentation einbauen.

Das Sammelalbum wird im rechten Drittel der Listen sowie des Reisetagebuchs angezeigt.

Hier können Inhalte auch direkt per Drag-and-drop ins Sammelalbum eingefügt werden. Auch die Reihenfolge der Einträge im Sammelalbum kann durch Drag-and-drop verändert werden. Um Einträge zu löschen, zieht man sie einfach in den Mülleimer unter der Liste.

Ein Klick auf „Vorführen“ startet den Präsentationsmodus. Hier können die Inhalte des Sammelalbums der Reihe nach aufgerufen werden.



Auch einfache Texttafeln für Titel oder Zwischeninformationen können in die Präsentation eingebaut werden, dazu gibt es den Button „Neue Texttafel erstellen“.

Ein Sammelalbum kann auch kopiert werden. Die Kopien können unabhängig voneinander bearbeitet werden. Mit den seitlichen Dreiecken in der Titelzeile kann zwischen verschiedenen Sammelalben gewechselt werden.

## 4.7 Meine Daten

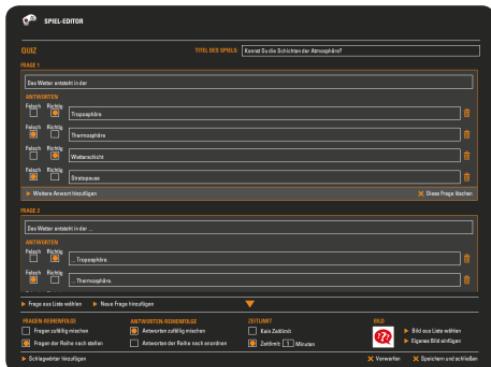
Eine Übersicht über alle selbst erstellten Spiele, Missionen, Sammelmappen und Textbausteine erhält man durch einen Klick auf „Meine Daten“.

Auf dieser Seite kann man die eigenen Inhalte verwalten: Ein Klick auf den Bleistift öffnet einen Editor, um das jeweilige Element zu bearbeiten, mit dem Duplikat-Icon lassen sich Kopien erstellen. Um ein Element zu löschen, zieht man es unten links in den Papierkorb, unten rechts finden sich die Buttons, um neue Spiele, Missionen und Texttafeln zu erstellen.

In der rechten Bildschirmhälfte sind alle Elemente aufgelistet, die mitgeliefert oder vom Lehrer freigegeben wurden. Schüler können öffentliche Elemente nach links in die eigenen Daten hinüberziehen und dort bearbeiten.

## 4.8 Spiele-Editoren

Die Spiele-Editoren erreicht man über die Schaltfläche „Neues Spiel erstellen“ in der Spieldliste und in „Meine Daten“. Man wird dann aufgefordert, die Art des zu erstellenden Spiels zu wählen und der entsprechende Editor öffnet sich.

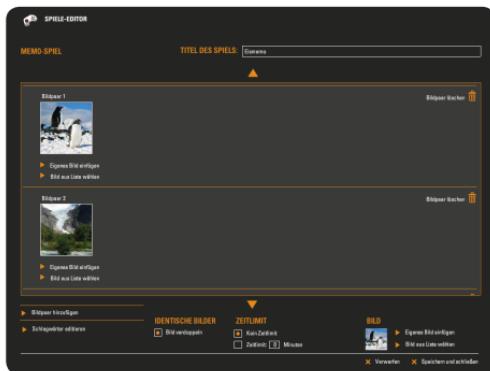


Im **Quiz-Editor** können Fragen und richtige beziehungsweise falsche Antwortmöglichkeiten zusammengestellt werden.

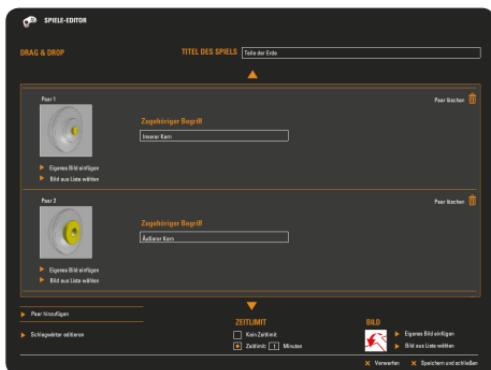
Über die Schaltfläche „Frage aus Liste auswählen“ können auch Fragen aus anderen Spielen übernommen werden. Am unteren Rand können Einstellungen zum Spielablauf vorgenommen und ein Vorschaubild ausgewählt werden. Außerdem können Schlagwörter für den Themenfilter in der Spieldliste vergeben werden.



Beim **Memo-Spiel** geht es darum, Bildpaare zu finden.



Dabei kann entweder jedes Bild zu einem Paar verdoppelt werden (Standardeinstellung) oder es können zwei unterschiedliche, aber zusammengehörige Bilder ausgewählt werden (z.B. Gletscher und U-Tal, Fluss und V-Tal, ...).



Im **Drag-and-drop-Spiel** geht es darum, Bilder und Begriffe einander zuzuordnen.

Ähnlich wie beim Memo-Spiel können hier Bilder ausgewählt und der dazugehörige Begriff eingegeben werden.

Im **Lückentext-Editor** kann ein Text eingegeben werden. Dabei werden die zu erratenden Begriffe durch eckige Klammern gekennzeichnet. Mehrere Lösungsalternativen können durch Semikolon getrennt werden.

The screenshot shows a web-based editor for creating fill-in-the-blanks texts. The main area contains the text: "Die Erde ist eine [L<sup>uft</sup>]<sup>h</sup>eile umgebene, der [R<sup>a</sup>tten]<sup>h</sup>eile ist. Dieser ist ein [Gesetze] aus verschiedenen [Blaues]. Nur diese ein [F<sup>ü</sup>chel] dieses ist der 10 und [Wissen] (Steuerlast), die grüne Teil kommt nur [Steuerlast]. Der Rest dieser Luftlinie zwischen [Spuren] und [Kohle]<sup>h</sup>eile, Menschen oder Tiere aus [Erde] (Hausaufgaben) ist [Schwierig]. Mit diesem Geangreif auf der Erde fest. Doch mit zunehmender Höhe wird die Luft immer [dünner], denn die [Erde] (Hausaufgaben) ist [Schwierig] kann die Gesteine immer weniger festhalten. So liebt die [Themenprüfung] einen fliegenden Übergang in den Weltraum." Below the text is a title field with "Titel L<sup>uft</sup>-d<sup>ü</sup>nne Luft". There are sections for "LÜCKENTEXT", "TITEL DES SPIELS", and "Zeit für das Spiel". A note says "Gib nur diesen Text ein: Er darf bis zu 420 Zeichen lang sein. Text in eckigen Klammern wird als Lücke eingesetzt." To the right are settings for "ZEITLIMIT": "Kurz Zeitlimit" (checked), "Sekunden" (radio button), and "Minuten" (radio button). On the far right are buttons for "BILD" (with a small image icon), "Veröffentlichen" (published), and "Speichern und schließen" (save and close).

## 4.9 Missions-Editor

The screenshot shows a mission editor interface. On the left, under "AUFTRÄGE & ZIELE", there's a section for "ZIELE DER MISSION" with a question "Wie soll ich diesen Auftrag positionieren?". It has two checkboxes: "Ein Standort wurde gewählt" (checked) and "Zusätzliche Positionen sind erforderlich". Below it are sections for "LÖSE" (with icons for "Spiel auf Liste wählen" and "Neues Spiel anfordern") and "Ausgewähltes Spiel" (with a red delete button). On the right, under "ABLAUF DER MISSION", there's a vertical list of mission steps: "START DES MISSIONS", "AUFTRAG 1: Das ist mein Auftrag", "AUFTRAG 2: Das ist meine Mission", "AUFTRAG 3: Berg-Route", and "AUFTRAG 4: Berg-Route". Each step has a small thumbnail image. Below the steps is a "DETAILANSICHT" section with a list of tasks: "Wieder Auftrag anfordern", "Auftrag weiter ziehen zurückholen", "Schriftsteller freigeben", "Fotos speichern", and "Spieldaten aktualisieren". At the bottom right are buttons for "Missionen", "Hilfe", "Einstellungen", and "SWR»".

Eine Mission besteht aus einer Abfolge von Aufgaben. Jede Aufgabe kann entweder darin bestehen, Elemente auf der DVD zu finden oder ein Spiel zu lösen.

Im **Missionseditor** können diese Aufträge und ihre Abfolge festgelegt werden. In der rechten Bildhälfte verwaltet man den „Ablauf“ der Mission. Hier lassen sich Aufträge hinzufügen, durch Verschieben umsortieren oder zum Löschen in den Papierkorb ziehen. Ein Klick auf den Auftrag lässt die Detailansicht in der linken Bildhälfte zum jeweiligen Schritt springen.

Für jeden Schritt lassen sich jeweils die Details des Auftrags festlegen:

- Ein Text muss eingegeben werden, der dem Spieler vor dem Spiel beziehungsweise Suchauftrag angezeigt wird – zum Beispiel um Hinweise zu geben, das zu suchende Element zu umschreiben oder diesen Schritt in eine Rahmenhandlung einzubetten.
- Falls in diesem Schritt ein Spiel zu lösen ist, muss das Spiel ausgewählt werden. Handelt es sich um einen Suchauftrag, muss das zu suchende Inhaltselement (zum Beispiel Reisestation, Wissensbaustein, Videoclip, ...) festgelegt werden. Bei Suchaufträgen können auch mehrere Elemente ausgewählt werden. In diesem Fall kann der Missionsautor festlegen, wann der Suchauftrag als erfüllt gilt: Reicht es, ein Element zu finden? Müssen zum Beispiel zwei von drei gefunden werden? Oder gar alle Elemente?
- Für jeden Schritt kann eine Zeit festgelegt werden, innerhalb der das Spiel gelöst beziehungsweise das Element gefunden werden muss. Vor allem für Suchaufträge empfiehlt sich dies, da der Spieler ansonsten gegebenenfalls endlos sucht und in der Mission nicht vor und zurück kommt. Hier könnten zum Beispiel im Feedback-Text weitere Hinweise gegeben werden.
- Den Abschluss eines Auftrags bildet ein Feedback-Text. Es müssen zwei Varianten eingegeben werden – je nachdem, ob der Spieler gescheitert ist oder den Auftrag erfolgreich gelöst hat. Für den Fall des Scheiterns ist festzulegen, wie es weitergeht: Soll der Auftrag wiederholt werden? Geht es trotzdem mit dem nächsten Schritt im Missionsablauf weiter? Oder ist die ganze Mission damit gescheitert und muss von vorne begonnen werden?

Eingerahmt werden die Missionen durch einen Begrüßungstext, der dem Spieler vor dem ersten Auftrag angezeigt wird, und einen Abschlusstext, in dem der Spieler eine – ebenfalls auszuwählende – Trophäe für seine Schatzkiste erhält.

Außerdem kann für die Mission ein Vorschaubild ausgewählt werden, das in der Missionsliste sowie beim Spielen der Mission angezeigt wird.

## **5. Installation**

### **5.1 Start von DVD-ROM**

Das Spiel kann direkt von der DVD-ROM gestartet werden, es ist keine Installation nötig. Legen Sie die DVD ein, wählen Sie im Datei-Explorer das entsprechende Laufwerk und starten Sie das Programm mit einem Doppelklick auf die Datei „DieErde.exe“

Die Textinhalte der DVD lassen sich auch in einer barrierefreien HTML-Version erforschen. Dazu öffnen Sie im Unterverzeichnis „Barrierefrei“ mit Doppelklick die Datei „DieErde.html“

### **5.2 Installation auf der Festplatte**

Sie können das Spiel auf die Festplatte Ihres PCs kopieren, es startet dann schneller und benötigt die DVD nicht. Eine besondere Installation ist nicht erforderlich – legen Sie einfach ein Verzeichnis auf der Festplatte an und kopieren Sie den gesamten Inhalt der DVD dort hinein.



## **5.3 Installation im Schulnetzwerk**

Das Programm ist netzwerkfähig. Es wird einmal auf dem Server installiert und kann dann für die Clients freigegeben werden.

Dazu legen Sie ein Programm-Verzeichnis auf dem Server an und kopieren den gesamten Inhalt der DVD dort hinein. Dieses Verzeichnis muss für die Clients zum Lesen freigegeben sein. Von den Clients aus kann dann das Programm DieErde.exe aus der Freigabe gestartet werden. Bei Bedarf können Sie dazu eine Verknüpfung erstellen und auf die Clients ausrollen.

## **5.4 Datenablage**

Spielfortschritt und eigene Spiele werden im Dokumentenverzeichnis des angemeldeten Benutzers (Eigene Dokumente\Die\_Erde) gespeichert.

Bei Nutzung im Netzwerk besteht die Möglichkeit, ein Verzeichnis zu konfigurieren, in dem Lehrer eigene Spiele für Schüler bereitstellen können. Diese Spiele werden den Schülern zusätzlich zu den vorinstallierten Spielen aufgelistet.

Dieses Austauschverzeichnis müssen Sie auf einer Serverfreigabe anlegen und mit Schreibrechten für Lehrer versehen. Dann tragen Sie in der Datei config.xml den Pfad ein, unter dem Schüler dieses Austauschverzeichnis erreichen können. Nun können Lehrer eigene Spiele aus ihrem Dokumentenverzeichnis in das Austauschverzeichnis kopieren. Beim nächsten Start finden die Schüler diese Spiele in der A-Z-Liste.



## **6. Systemanforderungen**

---

Betriebssystem: Microsoft Windows in den Versionen XP, Windows 7 und Windows 8

Festplattenplatz: mindestens 1,5 GByte

CPU: mindestens 2,0 GHz

RAM: mindestens 2 GByte

Bildschirmauflösung: mindestens 1280 x 900 Pixel

GPU: mindestens Unterstützung für Pixel Shader Version 2.0, Chrome VIA Chipset

## **7. Rechtliche Hinweise**

---

Der SWR hat dieses Produkt mit besonderer Sorgfalt zusammengestellt. Bitte beachten Sie die folgenden Bestimmungen: Die einzelnen auf dieser DVD-ROM enthaltenen Texte, Bilder, Filme, Programme, etc. sind urheberrechtlich durch deren Hersteller oder Distributor geschützt. Der Erwerber dieser DVD-ROM ist berechtigt, die Programme, Daten oder Datengruppen zu eigenen Zwecken auf einem Computersystem zu nutzen. Das Urheberrecht für die Auswahl, Anordnung und Einteilung der Programme und Daten auf dieser DVD-ROM liegt beim SWR. Jegliche Verletzung dieser Rechte, z.B. durch unerlaubte Benutzung, Weitergabe oder Vervielfältigung (auch nicht-kommerzieller Art) ist untersagt.

Die auf dieser DVD-ROM gespeicherten Daten und Programme wurden sorgfältig geprüft. Im Hinblick auf die große Zahl der Daten und Programme übernimmt der SWR aber keine Gewähr für die Richtigkeit der Daten und fehlerfreien Lauf der Programme.



## **8. Bezugsquellen**

Das Multimedia-Paket (1 DVD-ROM + Begleitheft) kann gegen eine Schutzgebühr, zuzüglich Porto und Verpackung, bei den Landesmedienzentren bestellt werden.

### **Landesmedienzentrum Baden-Württemberg**

Standort Stuttgart

Rotenbergstr. 111 · 70190 Stuttgart

Telefon 0711/2850-768 · Fax 0711/2850-780

[www.lmz-bw.de](http://www.lmz-bw.de) · E-Mail: [planet-schule@lmz-bw.de](mailto:planet-schule@lmz-bw.de)

### **Landesinstitut für Pädagogik und Medien (LPM)**

Beethovenstr. 26 · 66125 Saarbrücken

Telefon 06897/7908-120 · Fax 06897/7908-276

[www.lpm.uni-sb.de](http://www.lpm.uni-sb.de)

## **9. Impressum**

### **9.1 Lernspiel**

**Konzeption:** Kirsten Röber, Kristof Köhler

**Textautoren:** Claudia Heidenfelder, Kirsten Röber, Kristof Köhler

**Pädagogische Beratung:** Lothar Püschen, Marc-Oliver Richter, Thomas Schmid, Horst Weible

**Programmierung und Design:** [ka:media] interactive GmbH

**Redaktionelle Mitarbeit:** Kristof Köhler

**Redaktion:** Monika Buscher

## **9.2 Begleitheft**

**Texte:** Ulrike Schweiger, Kristof Köhler

**Bilder:** SWR; Colourbox (1)

**Layout:** muenster.media, 76532 Baden-Baden

**Redaktionelle Koordination:** Redaktionsbüro Martina Frietsch,  
76530 Baden-Baden

## **9.3 Copyright**

© **Südwestrundfunk 2015**  
Anstalt des öffentlichen Rechts  
Neckarstraße 230  
70190 Stuttgart

Telefon: 0711/929-0  
E-Mail: [info@swr.de](mailto:info@swr.de)

Umsatzsteuer-Identifikationsnummer: DE 812481116  
Gesetzlicher Vertreter: Peter Boudgoust (Intendant)

Leitung Planet Schule: Monika Buscher  
[www.planet-schule.de](http://www.planet-schule.de)



Das Multimedia-Paket „**Die Erde – unser Planet**“ entstand in Kooperation des Südwestrundfunks mit den Kultusministerien der Länder Baden-Württemberg, Rheinland-Pfalz und Saarland.

## **Die Erde – unser Planet**

Die Erde, der blaue Planet unseres Sonnensystems – uralt und beständig nur in seiner Veränderung! Kräfte aus seinem feurigen Inneren formen ihn permanent neu, stürmische Elemente auf der Oberfläche prägen unaufhaltsam sein Gesicht. Von der Plattentektonik bis zu Abtragung und Sédimentation, von Wind und Wasserkreislauf bis hin zum Klimawandel – diese multimediale DVD lädt ein, diese Abläufe auf der Erde besser zu verstehen, sie global zu verorten, dabei Zusatzwissen zu entdecken und auf spielerische Weise das Gelernte zu festigen.

### **Systemanforderungen**

- Betriebssystem: Microsoft Windows in den Versionen XP, Windows 7 und Windows 8
- Festplattenplatz: mindestens 1,5 GByte
- CPU: mindestens 2,0 GHz
- RAM: mindestens 2 GByte
- Bildschirmauflösung: mind. 1280 x 900 Pixel
- GPU: mindestens Unterstützung für Pixel Shader Version 2.0, Chrome VIA Chipset

Der Hersteller erklärt, dass diese Software den „Empfehlungen für schulnetzgeeignete Software“ entspricht.  
[www.bildungsressort.de/Link/son](http://www.bildungsressort.de/Link/son)

