

Bewertungsbogen für Schulsoftware

Programmname: Risikoquiz

Version: 5.5

Test: 43

Programmautor: K. Deutsch

Jahr: 1991

Programm-Kennzeichnung

Fachbereich: Alle Fächer möglich	Thematik: Abfrage von Wissen aus diversen Sachgebieten	Adressatenkreis: Hauptschulen	Programmtyp: Spielerisches Lern-Übungsprogramm
Anbieter: CoTec Traberhofstr. 12 83026 Rosenheim	Bestellnummer: Nicht mehr im aktuellen Programm, evtl. nachfragen!	Preis: Ca. 60,- DM (Einzellizenz) Ca. 110,- DM (Schullizenz)	Besondere Hinweise: keine

Hardware-Voraussetzungen

Computer: PC 286	Betriebssystem: DOS	Arbeitsspeicher: ab 256 kB	Laufwerke/Festplatte: Festplatteninstallation von bis zu 3 Disketten
Netzwerkfähigkeit: denkbar	Grafikanforderung: CGA und höher	Drucker: Ausdruck von Fragen und Antworten Leistungsprotokoll	Zusatzausrüstung: Maus optional

Programmbeschreibung

Risikoquiz ist ein einfaches aber recht nett gemachtes Abfrageprogramm, das nach dem Prinzip der TV-Show "Der große Preis" abläuft. Fragen, zu einem Wissensgebiet, denen "Geldwerte" zugeordnet sind, müssen zunächst ausgewählt werden. Man erhält dann zu einer Frage drei Antwortvorschläge und muss die richtige Antwort herausfinden. Bei richtiger Antwort erhält man den Punktwert auf sein Guthabenkonto, bei falscher Antwort wird der Geldwert natürlich abgezogen. Mitspieler können falsch beantwortete Fragen erneut anwählen, wenn sie an die Reihe kommen, und auf diese Weise punkten. Einige Fragen sind als Risikofragen mit freier Punkteingabemöglichkeit definiert. Das Spiel kann mit bis zu vier Spielern durchgeführt werden. Nach jedem Spiel oder Programmabbruch erfolgt eine Belobigung des Siegers, der Endstand kann ausgedruckt werden. Ein bequemes Editorprogramm ermöglicht die (zeitintensive) Gestaltung eigener Fragen- und Antwortkarten.

Überarbeitung am 25.2.1999!

Programm-Bewertung

Bedienung:	Einfach; verständliche Programmführung; Editorarbeit gewöhnungsbedürftig, dann aber einfach
Dateneingabe:	Tastatur (Maus optional); Steuerung mittel Pfeiltasten; Dateneingabe im Editor im dBase-Format; Datenverwaltung dort recht komfortabel
Programmlauf:	Absturzsicherer Lauf; auf die exakte Tastenbedienung ist zu achten
Datenausgabe:	Farbeinstellungen möglich; guter und übersichtlicher Bildschirmaufbau; übersichtlicher Ausdruck der Fragen und Antworten
Dokumentation:	Verständliches Begleitheft

Methodisch-didaktisches Konzept

Test: 43

Fachdidaktik: Das Programm eignet sich mit den bereits eingegebene Fragen gut als Wissenstraining für alle Schüler gruppenweise im Rechnerraum. Klassenbezogene Fragen bilden eine Grundlage für differenzierte Wissenskontrolle bei Übungseinheiten in der Klasse am Klassenrechner.

Interaktivität: Zahlreiche vorgegebene Fragen zu vielen Wissensgebieten; Eingabemöglichkeit eigener Fragen und Antwortvorschläge; Spielcharakter; Spielmöglichkeit für bis zu vier Mitspieler; Programmabbruch mit Leistungsangabe (errungene Geldwerte); Eingabe von bis zu 540 Fragen und über 1500 Antworten; Druckausgabe der Fragen, Antworten und Spielstände; Editor für eigene Eingaben

Eignung für Hörgeschädigte

Das Programm ist trotz der geringen Berücksichtigung des Wortschatzes Gehörloser auch für Hörgeschädigte überraschend motivierend, durch die Wiederholungsmöglichkeiten und die sehr kurzen Fragestellungen "lernen" die Schüler schnell den Umgang und die richtigen Antwortmöglichkeiten. Durch den Spielecharakter kommt ein nicht zu unterschätzender kommunikativer Aspekt dazu. Die Gestaltungsmöglichkeit für eigene Fragen und Antworten lässt eine spezifische Ausrichtung des Wissensspiels für Hörgeschädigte zu.
Empfehlenswert!

Beispielausdruck

Fragebeispiel:

Frage

Höchster Berg der Türkei?

Wählen Sie die Antwort

Kilimandscharo
K2
Ararat

Spieler 1:
Markus

Spieler 2:
Marlies

Spieler 3:
Andrea

Spieler 4:
Michael
SIE SIND DRAN !
5 000

4 000

4 600

1 900

Beurteiler: F. Mayr

Institut für
Hörgeschädigte
Straubing

Datum: 8.2.1992