

Bewertungsbogen für Schulsoftware

Programmname: Abenteuer Mensch 3 D Version: 1.0 Test: 128

Programmautor: D. Benson, S. Colwell, M. Dinan Jahr: 1994

Programm-Kennzeichnung

Fachbereich: Biologie	Thematik: Menschenkunde	Adressatenkreis: Hauptschule	Programmtyp: Multimediales Informationssystem
Anbieter: Heureka-Klett Oostfach 1170 71398 Stuttgart	Bestellnummer: 13 16 50	Preis: 30,- DM (Einzellizenz) bei CoTec	Besondere Hinweise: 3-D-Effekt mit 3-D-Brille möglich (wird mitgeliefert)

Hardware-Voraussetzungen

Computer: 386/66 MHz	Betriebssystem: DOS 3.x	Arbeitsspeicher: 520 KB	Laufwerke/Festplatte: 2x CD-ROM Laufwerk 2 MB Festplattenspeicher
Netzwerkfähigkeit: nicht konzipiert	Grafikanforderung: VGA SVGA	Drucker: Ausdruck aller Textbeiträge	Zusatzrüstung: Soundkarte 16 bit

Programmbeschreibung

Das multimediale Informationssystem bietet einen recht umfassenden Einblick in den Aufbau und die Funktionen unseres Körpers. Wie die anderen "Abenteuer"-Programme auch will es den Anwender suchend (forschend) durch das Informationssystem führen. Nach der Auswahl eines Begriffs aus einer alphabetischen Liste oder nach Anklicken eines Körperteils in einem entsprechenden Bild gelangt man zu einer Bildinformation, in der weitere Informationen verborgen liegen. Auf diese Weise verzweigt man tiefer in diesen Wissensteil. Jeder Bilddarstellung sind überschaubare Texte zugeordnet. Klickt man in diesem Text einen Begriff an, wird dessen Position im Index angezeigt. Von dort aus gelangt man zu weiteren Informationen. Neben den Bildinformationen stehen eine Reihe dreidimensionaler und mit der Maus steuerbarer Funktionsanimationen von Knochen oder Organen zur Verfügung. Zur Veranschaulichung komplexerer Vorgänge greift das Programm wahlweise auf 5 umfassendere Videodarstellungen zurück. Die dreidimensionalen Darstellungen können vergrößert werden, zusätzlich sind Körperteile als Netz dargestellt und können so mehrfach gedreht und gezoomt werden. Alle Texte werden auf Wunsch vorgetragen. Zur Absicherung des Wissens steht ein inhaltsbezogenes Memory bereit, wobei die Drehfunktionen auf den angezeigten Karten erhalten bleiben. Mit einer 3-D-Brille und einer entsprechend gewählten Programmeinstellung kann der Raumeffekt noch verbessert werden. Ein Spiel, in dem u.a. Eindringlinge in das Körpergewebe abgeschossen werden müssen, ist eher entbehrlich! Der Test wurde im Juli 98 überarbeitet!

Programm-Bewertung

Bedienung:	Einfach; gute Benutzerführung; gute Führungshilfen
Dateneingabe:	Maus- oder Tastatursteuerung; Anklicken von verständlichen Symbolen oder Verwendung von Tastenkombinationen; Drehfunktionen mit der Maus
Programmlauf:	Absturzsicherer Lauf; schnelle Schaltzeiten zwischen den Programmteilen; läuft nicht unter Windows!
Datenausgabe:	Übersichtlicher Bildschirmaufbau; einigermaßen lesbare Schrift; gute Bild- und Animationsdarstellungen; Vergrößerung von Details und Ganzseitendarstellung; übersichtliche Texte; 3-D-Effekte (Verstärkung mit Brille); Fehlen von einigen wichtigen Körperteilen (z. B.: Zähne, Gebiß); keine Nutzung von Zwischenablage
Dokumentation:	Verständliches und umfangreiches Handbuch

Methodisch-didaktisches Konzept

Test: 128

Fachdidaktik: Das Programm eignet sich zur Bearbeitung angeleiteter Themen durch Einzelschüler oder Schülergruppen am Computer im Rechnerraum. Zur Demonstration am Overhead-PC ist es wegen der geringen Anzahl von Suchbegriffen weniger geeignet.

Interaktivität: Körperteile wählbar; Indexsuche; Ausdruck aller Textinformationen; zahlreiche Bild- und Animationselemente; 5 umfassendere Animationen; Hypertextfunktion in allen Bildern; Abfragespiel; Zoom- und Drehfunktionen; 3-D-Darstellungen; Texte werden auf Wunsch vorgelesen; Spielelement

Eignung für Hörgeschädigte

Obwohl das Programm zahlreiche Bild- und Animationsdarstellungen liefert, muß man die Inhalte im Wesentlichen aus Textinformationen entnehmen. Die recht kompakt gehaltenen Texte sind für Schwerhörige gut, für Gehörlose jedoch nur bedingt verständlich. Der Programmaufbau zwingt damit immer zum Lesen. Stützt man sich auf die rein optischen Darbietungen, kann man leicht den Überblick verlieren und irrt im System umher. Gibt man bestimmte konkrete Ziele vor, kann eine Schülergruppe Inhalte über das Programm erschließen. Die Darstellung der Körperteile und die Funktionsdarstellungen eignen sich auch für Demonstrationen.

Beispielausdruck

Ausdruck der Informationstexte in unformatierter und sehr einfacher Form (Layout).

Beurteiler: F. Mayr

Institut für
Hörgeschädigte
Straubing

Datum: 05.02.1997