

Quiz: Computergeschichte

Unsere Gruppe hat ein Quiz zur Computergeschichte erstellt. Ziel unseres Projekts war es, auf spielerische Weise das Interesse an Technik- bzw. Computergeschichte zu wecken.

Von der Idee zur Umsetzung

Erste Ideen

Unsere Grundidee war einen *treasure hunt* zu entwickeln, der den Stadtraum miteinbezieht, um so auf spielerische Weise ein Thema näherbringen zu können. Wir wollten kleine Rätsel in verschiedenen Formaten, entlang einer festgelegten Route im Stadtraum verteilen. Das konkrete Thema und die Umsetzung hatten wir zu Beginn noch nicht festgelegt. Mehrere mögliche Themen waren in der engeren Auswahl. Wir haben uns schlussendlich für Computergeschichte entschieden. Natürlich konnten wir mit unserem gewählten Format, nur einzelne Punkte dieses breiten Themas aufgreifen. Die Rätsel sollten sich daher auf ausgewählte Meilensteine entlang der Kategorien: Mathematische Grundlagen, Hardware, Software und Internet konzentrieren.

Konkrete Umsetzung und Probleme

Unsere anfängliche Idee den Stadtraum für unsere Rätselrallye zu nutzen, mussten wir nach einigem Überlegen wieder verwerfen. Wir wollten den *treasure hunt* mit einer Stunde Bearbeitungszeit einigermaßen kurzhalten. Die nötigen Wege innerhalb der Stadt wären dafür aber zu lang gewesen. So entschlossen wir uns, die Rätsel nur im TU Haupt- und Mathegebäude zu verteilen. Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel sollte variieren und der *treasure hunt* allgemein ab dem Jugendalter spielbar sein. Die Rätsel selbst, wollten wir auf MDF-Platten (ca. DIN A6) lasern und entlang der geplanten Route verteilen bzw. verstecken. Pro Rätsel sollte es eine MDF-Platte geben. Auf die MDF-Platten sollte jeweils unser Logo und ein QR-Code gedruckt werden. Die QR-Codes sollten auf unsere Homepage führen, über welche Hinweise, Hintergrundinfos und einzelne Rätsel abgerufen werden können. Manche Rätsel wollten wir direkt auf die Platten drucken, manche Rätsel sollten nur über den QR-Code zugänglich sein und hätten digital gelöst werden müssen. Gegen Semesterende hatten wir die Route geplant, die Rätsel erstellt und ein paar Prototypen am Lasercutter gedruckt. Die Homepage war noch nicht fertig.

Während der Semesterferien, haben wir die Möglichkeit bekommen, unseren *treasure hunt* einer Schulklasse in NRW zur Verfügung zu stellen. Dafür wurden ein paar Änderungen nötig. Der *treasure hunt* musste jetzt für größere Gruppen und ortsunabhängig spielbar werden. Letztendlich haben wir das Ganze in ein app-basiertes Quiz umgewandelt, weil es aufgrund der Klassengröße sowie der chronologischen Anordnung der Rätsel leider nicht möglich war, eine Route am Schulstandort zu erstellen, welche die Schüler:innen in Kleingruppen hätten ablaufen können. Die Schüler:innen haben das Quiz in Kleingruppen gespielt und für richtig beantwortete Fragen Punkte gesammelt. Es gab verschiedene Aufgabentypen, die während des Quiz gelöst werden mussten: Schätz-, Sortier-, MC- und Rechenaufgaben sowie Worträtsel. Außerdem wurden die Schüler:innen nach ihren eigenen Zukunftsvisionen gefragt. Das Quiz hat den Schüler:innen Spaß gemacht, sie hätten sich das Quiz aber interaktiver und kompetitiver gewünscht. Das Quiz sollte für die Schüler:innen einen Einstieg bieten, sich mit Technikgeschichte auseinanderzusetzen und das eigene Nutzungsverhalten von Technik bzw. die Bedeutung von Technologien für den eigenen Alltag zu reflektieren.

From:
<http://www.labprepare.tu-berlin.de/wiki/> - **Project Sci.Com Wiki**

Permanent link:
http://www.labprepare.tu-berlin.de/wiki/doku.php?id=quiz_computergeschichte&rev=1666779770

Last update: **2022/10/26 12:22**

