

Edition Virtuelles Museum

Faszinierende Erde

Martin Schönhacker

“Willkommen im virtuellen Naturkunde-museum!” heißt es auf der CD-Hülle, und tatsächlich hat man beim vorliegenden Programm das Gefühl, ganz normal in ein erdgeschichtliches Museum spaziert zu sein. Die Räume sind prächtig ausgeführt, und es gibt die üblichen Exponate — unter anderem. Auch unübliche Dinge geschehen, man erlebt nämlich in diesem höhlenartigen Statuenmuseum die Entwicklung der Erde hautnah mit.

Die Hauptteile der Ausstellung befas-sen sich mit Landschaftsformen, Erdgewalten und Bergbau. Außerdem gibt es eine zentrale “Erdgalerie”, in der über 200 Gesteine, Mineralien und Edelsteine ausgestellt sind. Diese wurden nicht nur mit detaillierten Informationen versehen, sondern als spezielle Leckerbissen kann man einige sogar bei der Entstehung beobachten. Sie wachsen nämlich still und heimlich in den Wänden des Museums, und man wird ab und zu darauf aufmerksam gemacht, wo gerade eine interessante Wachstumsphase erreicht ist. Dadurch lernt man sozusagen nebenbei immer noch etwas mehr dazu.

Im Sektor “Naturgewalten” lösen die großen Simulationsmaschinen sofort Faszination aus. Man kann gar nicht anders, als alle Möglichkeiten auszuprobieren, einen Vulkan ausbrechen zu lassen oder ein Erdbeben auszulösen. Durch das Einstellen der Bedienelemente lernt man spielerisch

die Zusammenhänge, die einen Vulkan einmal explodieren, ein anderes Mal sanft vor sich hingleiten lassen. Es wird völlig klar, wie vulkanische Inseln und Plateaus entstehen können, aber auch, wie ein einziger Ausbruch einen ganzen Berg und seine Umgebung buchstäblich in Schutt und Asche legen kann.

Über die Landschaftsformen wird mit Hilfe von Bildern samt Geräuschkulisse berichtet, und auf Wunsch ist es kein Problem, in einen Vulkan auch einmal schnell hineinzuschauen. Man sieht Schnittbilder und liest im Detail nach, welchen Vorgängen die einzelnen Landschaften ihre Entstehung verdanken. Auch die Vorgeschichte der Erde kommt zu ihrem Recht, eine Animation führt bis zur Entstehung des Planeten aus einer großen Staubwolke.

Als Ansporn, sich möglichst alles anzusehen, gibt es eine Art Quiz-Spiel, das teilweise ziemlich haarige Fragen aus dem gesamten Museumsbereich zu bieten hat. Für jede von 17 Dreiergruppen richtig gelöster Aufgaben gibt es ein Stück der Erdkruste als Belohnung, das sich in einen rotierenden Globus einfügt, sodaß man durch die schrittweise Lösung langsam ein Modell der Erde zusammensetzt. Hinter diesem Modell verbirgt sich dann auch eine Belohnung, aber die soll natürlich eine Überraschung bleiben.

“Faszinierende Erde” ist mit 30 interaktiven Konsolen, ca. 650 Bildern und Animationen, Videos und vielen Geräuschen eine besonders aufregende Möglichkeit, sich fundiertes Wissen über die Geschichte und die Gegenwart unseres Planeten anzueignen. Man lernt eine Unmenge von Edelsteinen, Mineralien und Gesteinen anhand prächtiger Bilder kennen, was zwar den Gang in eine echte Mineraliensammlung nicht ersetzen, aber zu einem noch größeren Vergnügen machen kann. Es stellt sich nämlich unter Garantie her-



Navigo / Dorling Kindersley; CD-ROM (ca. 603 MB); öS 675,—

aus, daß man vieles plötzlich wiedererkennt.

Aufgrund des Detailreichtums und der wirklich sorgfältigen Aufbereitung hochinteressanter Informationen scheint der Verkaufspreis dieses Produkts durchaus gerechtfertigt. Und wenn man bedenkt, wie teuer andere Lehrbehelfe oft sind, wäre zu hoffen, daß sich in vielen Schul-budgets noch Platz für die Anschaffung findet. Der Geographie-, Naturkunde-, Physik- und Chemieunterricht könnten davon sicher gelegentlich profitieren.

