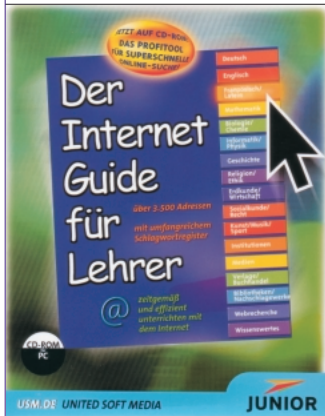




Internet Guide für Lehrer 2001

Fritz Eller



Das Internet und die Schule

Im Schulbetrieb ist die Beschäftigung mit dem Internet aus mehreren Gründen interessant, vorteilhaft oder sogar

unverzichtbar:

- Das Internet liefert Informationen, die in Schulbüchern nicht zu finden sind, und eignet sich hervorragend dazu, traditionelle Lernmaterialien zu ergänzen.
- Medien im Allgemeinen und das Internet im Besonderen beherrschen das tägliche Leben in zunehmendem Maße. Nur wer kompetent mit dem weltweiten Datennetz umgehen kann, wird in der (Berufs-)Welt von morgen reelle Chancen haben. Wer Medienkompetenz vermitteln will, kann das Internet unmöglich ignorieren.
- Das Internet stellt nicht nur Informationen bereit, sondern ermöglicht weltweite Kommunikation in einem Umfang, wie sie zuvor undenkbar war. Unterricht braucht sich heute nicht mehr darauf zu beschränken, über die Welt zu dozieren – Schüler und Lehrer können in vielfältiger Weise direkt mit ihr in Kontakt treten.
- Demokratie wird mit Hilfe des Internets praktisch erfahrbar. Das Web bietet (jungen) Menschen Möglichkeiten, die Rolle des reinen Objekts der Politik abzulegen und aktiv an der öffentlichen Meinungs- und Willensbildung teilzunehmen.

Für Sie als Lehrer bietet das Web zwei weitere Vorteile:

- Es hält kostenlos Materialien zum Download bereit, für deren Erwerb Sie bis dato Geld investieren mussten.
- Es liefert Unterrichtsentwürfe und -ideen, durch deren Einsatz Sie Zeit gewinnen, die Sie wiederum der individuellen Förderung Ihrer Schüler(innen) widmen können.

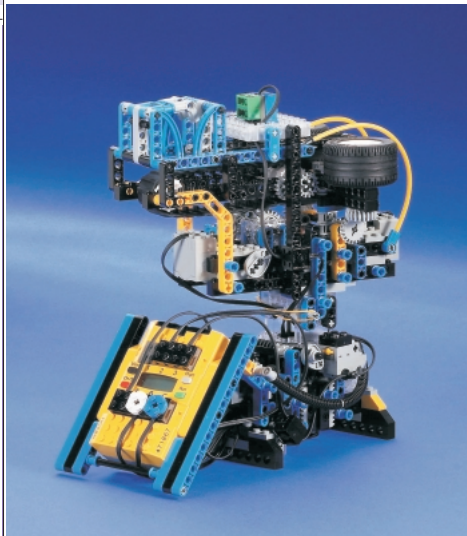
So wird ganz allgemein für den Einsatz dieses Mediums geworben. Dass inzwischen die Vielfalt des Angebotes zu Unübersichtlichkeit und Resignation bei den ungeübten Benutzern führen kann, versteht sich dabei von selbst.

Dass vom selben Autor (Günter W. Kienitz) neben einem Internet-Guide für Lehrer, das entsprechende Pendant auch für Schüler (war eigentlich zuerst da!) herausgegeben wird und inzwischen auch

ROBOTICS INVENTION SYSTEM 2.0

WEITERENTWICKLUNG DES LEGO-MINDSTORMS-PROGRAMMS

Michaela Tomic



Kinder bauen Roboter, die ihre Süßigkeiten nach Farben sortieren können oder ihnen ein Erfrischungsgetränk ans Bett bringen. Manchmal entsteht auch ein Roboter, der den Zauberwürfel lösen kann. Mit LEGO MINDSTORMS entstehen Roboter, die denken, sehen und fühlen können. Es beginnt ein interaktives Abenteuer zwischen Mensch und Maschine. Kinder werden von der ausschließlich virtuellen Welt des PC weggeführt, und die geheimnisvolle, elektronische Welt wird für jeden greif- und begreifbar.

Nach dem *Robotics Invention System 1.5*, dem Grundbaukasten für LEGO MINDSTORMS, können sich Technikkonstrukteure jetzt an der neuen Version des Bestsellers, dem *Robotics Invention System 2.0*, versuchen. Es enthält einen verbesserten RCX Mikrocomputer (das Herz eines jeden Roboters) mit größerer Speicherkapazität, zwei Motoren, Licht- und Berührungssensoren, neuen Infrarotsender mit USB Anschluss und mehr als 700 zusätzliche LEGO Elemente.

um eine Version für Studien- und Berufsanfänger erweitert wurde, ist erfreulich – alles als Buch versteht sich.

Umso erfreulicher ist es, wenn es (von USM.DE) den Internet-Guide für Lehrer (und für Schüler) auch als CD gibt.

„Anklicken und lossurfen“ ist die Devise, sofern ein Internetzugang besteht.

Ein kleines (meines Erachtens etwas unübersichtliches) Programm wird installiert, nach Fächern unterteilt werden (sehr kurz beschriebene) Links zum Nachschauen angeboten.

Angenehm und fein – eine Erleichterung für die/den LehrerIn!

Inhaltlich findet sich ein ordentliches Standardprogramm, das gut gewartet

Die LEGO MINDSTORMS Programmierung erfordert keine Vorkenntnisse. Sie wurde durch übersichtliche, große Makro-Programmierblöcke erleichtert und für Fortgeschrittene mit zusätzlichen Tools zur textbasierten Programmierung erweitert. Eine Bauanleitung bietet 15 neue Aufgaben für noch intelligentere Roboter. Darunter befinden sich, für die absoluten MINDSTORMS Pioniere, sechs neue Profi-Herausforderungen.

MIT LEGO MINDSTORMS INS WELTALL

Mit einer besonderen Herausforderung spricht LEGO seine Mindstorms-Fans an. In einem einmaligen Konstruktionswettbewerb rief die LEGO GmbH dazu auf, einen LEGO MINDSTORMS Weltraum-Roboter zu bauen, der zur International Space Station gebracht und in den Weltraum geschickt wird. Dabei ist die genaue Funktion des Roboters nicht vorgegeben – nützlich für die ISS-Crew sollte er sein, klein und in der Schwerelosigkeit einsatzfähig. Der Sieger dieses Wettbewerbs verfolgt am 15. November den Einsatz seines Roboters live aus dem Kontrollzentrum in Moskau.

In einer Vorrunde wurden nun die zehn besten Konzepte ausgewählt. Mit dabei ist auch das internationale Team aus Deutschland, Österreich und der Schweiz rund um den Österreicher Michael Brandl. Ihr Roboter heißt Muskeltrainer. Die ISS Kosmonauten können mit dem Muskeltrainer dem natürlichen Abbau der Muskeln durch die fehlende Schwerkraft entgegenwirken.

Am 11. Oktober 2001 werden die zehn Finalisten ihre Roboter-Kosmonauten einer kompetenten und namhaften Jury vorstellen. Noch am selben Tag wird bei einer Pressekonferenz der Gewinner bekannt gegeben.

(keine toten Links!) aber wenig Überraschungen birgt. Aufgrund der langen Produktionszeit ist natürlich eine Linksammlung für das Internet, die auf dem aktuellsten Stand ist, auf CD-ROM eigentlich ein Paradoxon.

Fazit

Zum Preis von rund 15 Euro ist „Der Internet Guide für Lehrer“ eine gute Investition, um per Mausclick sekundenschnell kompetente Hilfe bei der Unterrichtsvorbereitung in schulrelevanten Ressourcen zu finden.