

Themenpark Landschaft und Heimat



Multimediale Erfahrungsräume für Unterricht und Selbstversuch

INHALT

- 1 Themenpark Landschaft und Heimat**
- 2 Systemvoraussetzungen**
- 3 Installation/Deinstallation**
- 4 Starten von Themenpark Landschaft und Heimat**
- 5 Beenden von Themenpark Landschaft und Heimat**
- 6 Schnelleinstieg**
 - 6.1 Die Textbox
 - 6.2 Die Menüleiste
 - 6.3 Die Arbeitsmappe
 - 6.4 Das Kontextmenü
- 7 Nützliche Tipps**
- 8 Hilfe bei Problemen [Support] und Feedback**
- 9 Impressum**

1 THEMENPARK LANDSCHAFT UND HEIMAT

Was ist Landschaft? Was ist Heimat?

Beide Begriffe erleben gerade eine Renaissance. Beide Begriffe wecken Emotionen. Was verbirgt sich hinter ihnen? Welchen Gehalt haben sie, dass sie Menschen berühren und mobilisieren können? Was hat Landschaft mit Heimat zu tun und umgekehrt? Was macht Heimat und Landschaft so anfällig für Manipulationen? Die Diskussionen darüber werden auch aus historischen Gründen kontrovers geführt.

Themenpark Landschaft und Heimat ist der Beitrag der Landeszentrale für Umweltaufklärung Rheinland-Pfalz zur aktuellen Debatte und soll diese für einen attraktiven Schulunterricht zugänglich machen. Multimediale Erfahrungsräume ermöglichen eine kritische Auseinandersetzung und laden dazu ein, eigene Positionen zu beziehen und zu formulieren. Selbständiges Lernen wird dabei groß geschrieben und durch die interaktiven Möglichkeiten der Softwareplattform ideal unterstützt. Gleichzeitig kann die umfangreiche Materialsammlung für selbst entwickelte Gestaltungen verwendet werden, in die sich mühelos auch eigene multimediale Objekte importieren lassen. So benutzt wird *Themenpark Landschaft und Heimat* zum Autorentool, mit dem es Spaß macht, selbst kreativ zu werden.

Themenpark Landschaft und Heimat bietet vorbereitete Lern- und Handlungsumgebungen:

- Ein **Einführungsvideo** erklärt zunächst den Umgang mit den Text- und Medienboxen des Themenparks und den verschiedenen Werkzeugen.

- In den **Fingerübungen** können spielerisch die Funktionalitäten des Themenparks kennengelernt und ihre Anwendung geübt werden. Der Schwerpunkt dieses Kurses liegt auf der Funktion «Visuelles Zitieren» sowie den verschiedenen Textwerkzeugen.
- **Annäherungen an Landschaft und Heimat** bieten kleine Bausteine für eine erste spielerische Auseinandersetzung mit den Phänomenen Landschaft und Heimat.
- In **Landschaft entsteht im Kopf** geht es um die individuelle Wahrnehmung und die Konstruktion von Landschaft.
- Der Erfahrungsraum **Heimat – mehr als nur ein Gefühl** versucht eine Begriffsbestimmung. Die Verschiedenartigkeit von Heimatentwürfen kann an Beispielen aus der Literatur herausgearbeitet werden.
- Im Erfahrungsraum **Heimat und Landschaft** können Sie sich darüber informieren, in welchen Zusammenhängen und Bereichen sich die Begriffe «Heimat» und «Landschaft» berühren und verflechten können.
- In **Landschaft der Maler** haben Sie die Möglichkeit, eine Reise in die Geschichte der europäischen Landschaftsmalerei zu unternehmen und sich mit dem Wandel der ästhetischen Konzepte vom frühen Mittelalter bis zum Beginn des 20. Jahrhunderts auseinanderzusetzen.
- Der Erfahrungsraum **Heimatideologien** untersucht, wie und in welcher Form unterschiedliche Ideologien den Heimatbegriff und das Heimatgefühl

für ihre Zwecke vereinnahmt haben.

- **Heimat und Nationalsozialismus** macht erfahrbar, wie das Heimatgefühl der Menschen für die Durchsetzung des nationalsozialistischen Machtanspruchs ausgenutzt wurde und warum es nach der faschistischen Diktatur lange kaum noch möglich war, über Heimat zu reden.
- Im Bereich **Erfahrungsräume selbst erstellen** können Sie frei und kreativ mit den Werkzeugen und Materialien aus dem *Themenpark Landschaft und Heimat* arbeiten.

Neuartiges Werkzeug für Lehrende und Lernende

Die vorliegende CD-ROM ist ein neuartiges Werkzeug für Lehrende und Lernende, mit dem sich handlungs- und produktionsorientierte Lernszenarien entwerfen und bearbeiten lassen. Lehrer/-innen können mit dieser CD-ROM interaktive «Arbeitsblätter» für den Unterricht vorbereiten, Schüler/-innen können über die gleiche Oberfläche mit diesen «Arbeitsblättern» im Unterricht und im Selbstversuch umgehen und ihre Ergebnisse auf vielfältige Weise austauschen und kommunizieren. Der Computer wird als Medium des Lernens genutzt; so werden herkömmliche Lernprozesse ergänzt, nicht ersetzt.

Innovative Lern- und Arbeitsfläche

Die offene und materialorientierte Didaktik des vorliegenden multimedialen Lernwerkzeugs schafft durch die Vergleichs- und Gestaltungsmöglichkeiten neue Handlungsspielräume für individuelles und selbstbestimmtes Lernen. Alle Materialien können individuell auf der Arbeitsfläche angeordnet werden, vorhandene Dokumente können zu jeder Zeit und an jeder Stelle Markierungen und eigene Notizen eingefügt werden, multimediale Inhalte können

aus dem Internet oder von der Festplatte in die Lernumgebung importiert und dort weiterbearbeitet werden. Die Funktion «Visuelles Zitieren» ermöglicht, Bilder ebenso einfach zu zitieren, wie es bisher für Text üblich war. Auf diese Weise lassen sich [auch aus dem Internet] schnell visuelle Collageelemente für die weitergehende Arbeit mit dem Themenpark erstellen. In den Materialien wird eine umfangreiche Sammlung von Gemälden, Fotos, Audiodateien und Texten zum Thema Landschaft und Heimat angeboten, die zu einer eigenständigen Erkundung des Themenbereichs und zur Gestaltung eigener Erfahrungsräume einladen. Nutzen Sie die Chance, auf die multimedialen Daten reagieren zu können.

Spiel, Analyse und Kreativität

Gestalten Sie Ihre eigenen Inszenierungen und organisieren Sie Ihre eigenen didaktischen Kontexte. Die Offenheit der Lernumgebung unterstützt kreative und eigenaktive Produktions- und Assoziationsprozesse und erlaubt es, auch mit kanonisierten Materialien ausgetretene Pfade zu verlassen. Ob spielerisch oder analytisch, ob gänzlich selbstbestimmt oder orientiert an den zahlreichen Handlungsangeboten und Arbeitsanregungen – den kreativ Handelnden werden vom Themenpark Landschaft und Heimat keine Grenzen gesetzt. Gehen Sie den Weg von der Rezeption zur Produktion.

2 SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Um mit *Themenpark Landschaft und Heimat* zufriedenstellend arbeiten zu können, sollte Ihr Computer folgende Systemvoraussetzungen erfüllen:

- ▶ IBM-kompatibler Multimedia-PC ab Pentium II [Pentium III empfohlen]
- ▶ 64 MByte Arbeitsspeicher [128 MByte empfohlen]
- ▶ ca. 190 MByte freier Festplattenspeicher [je nach vorhandener

Konfiguration weitere 70 MByte Speicherplatz für die Aktualisierung des Internet Explorers]

- ▶ Microsoft® .NET-Framework 1.1 [Bestandteil der CD-ROM]
- ▶ Windows 98, ME, 2000, XP, Vista
- ▶ 8-fach CD-ROM-Laufwerk
- ▶ Bildschirmauflösung von 1024 x 768 Pixel oder höher
- ▶ Microsoft Internet Explorer 6.0 [Bestandteil der CD-ROM]

3 INSTALLATION/DEINSTALLATION

Die Informationen zur Installation und Deinstallation finden Sie auf der Innenseite der CD-Hülle.

4 STARTEN VON THEMENPARK LANDSCHAFT UND HEIMAT

Nach Einlegen der CD-ROM in das Laufwerk Ihres Computers haben Sie zwei Möglichkeiten, den Themenpark zu starten:

- 1) **Starten von CD:** Dabei werden keine Daten auf Ihre Festplatte kopiert.
- 2) **Installieren** des *Themenpark Landschaft und Heimat* auf Ihre Festplatte. Nutzen Sie diese Option, wenn Sie häufig mit dem Programm arbeiten möchten und um einen schnelleren Datenzugriff zu erhalten. Bei der Installation wird ein Icon auf Ihrem Desktop angelegt. Durch Doppelklick darauf startet *Themenpark Landschaft und Heimat*. Alternativ dazu können Sie *Themenpark Landschaft und Heimat* auch über den entsprechenden Eintrag unter Start/Programme aufrufen.

* Sollte das Programm beim Einlegen der CD-ROM in ein Laufwerk nicht automatisch starten, führen Sie bitte manuell die Datei **start.exe** aus.

Sie können *Themenpark Landschaft und Heimat* aber auch online benutzen. Informieren Sie sich unter **www.themenpark-landschaft.de**.

5 BEENDEN VON THEMENPARK LANDSCHAFT UND HEIMAT



Wählen Sie im Menü Funktionen den Menüpunkt **Beenden**, um das Programm zu schließen. Alternativ dazu können Sie auf das Kreuz rechts oben klicken.

6 SCHNELLEINSTIEG

6.1 Die Textbox



Alle Inhalte von *Themenpark Landschaft und Heimat* [Texte, Bilder, Audios, Videos, Flashes, Tabellen] werden innerhalb von Textboxen auf einer Textbühne dargestellt. Eine Textbox ist die grundlegende Einheit der Lernumgebung. Neue leere Textboxen lassen sich jederzeit über das Kontextmenü [Klick mit der rechten Maustaste: Neue Notiz] oder über das Menü **Funktionen** erstellen und mit eigenen Materialien füllen. Um mit einer Textbox arbeiten zu

können, muss diese zunächst durch einen Klick mit der Maus aktiviert werden, sodass eine Titelleiste und/oder eine Toolbar im oberen Bereich der Textbox sichtbar wird. Textboxen lassen sich auf der Arbeitsfläche frei anordnen! Erscheint der Bewegungscursor  über einer Textbox, kann man diese bei gedrückt gehaltener linker Maustaste über den Bildschirm bewegen. Mit dem Anfasser  in der unteren rechten Ecke können Sie die Textbox auf die gewünschte Größe aufziehen. Die Toolbar enthält unterschiedliche Icons, welche die vorhandenen Informationszustände einer Textbox aufzeigen und schnelles Editieren und Kopieren der Textbox ermöglichen.

Im Einzelnen stehen die Schaltflächen für:



Text: Dieser Zustand enthält einen Text.



Bild: Dieser Zustand enthält ein Bild.



Audio: Dieser Zustand enthält eine Audiodatei.



Video: Dieser Zustand enthält eine Videodatei.



Informationen zur Quelle des Textbox-Inhalts



Weiterführende und kontextualisierende Materialien



schaltet in den Editiermodus, in dem die Inhalte bearbeitet werden können



ermöglicht die farbige Markierung von zuvor im Editiermodus ausgewählten Text [Textmarker]



ermöglicht die Anwendung der Textoperationen *Kopieren*, *Ausschneiden*, *Duplizieren* und *Zitieren* auf zuvor im Editiermodus ausgewählten Text



erstellt eine identische und voll funktionsfähige Kopie der Textbox



druckt den gesamten Inhalt der Textbox inklusive der Informationszustände aus

Wenn Sie den Mauszeiger langsam auf diese oder andere nicht aufgeführte Icons bewegen, erscheint ein Tooltip, der Ihnen Informationen über die jeweilige Art des Zustands gibt.

6.2 Die Menüleiste



Die Menüleiste gibt Zugang zu allen Funktionen und Materialien in *Themenpark Landschaft und Heimat*. Die einzelnen Bereiche sind mit einem Mausklick aktivierbar und ermöglichen die weitere Navigation über aufklappbare Untermenüs.

Funktionen

Der Menüpunkt **Funktionen** bietet verschiedene Werkzeuge zum Umgang mit

multimedialen Materialien. So lassen sich für Texte, Bilder, Audios, Videos und Tabellen neue Textboxen erstellen, die mit beliebigen Inhalten gefüllt werden können [**Notiz erstellen/****Tabelle erstellen/****Eigenes Medienelement einfügen**].

Arbeitsergebnisse lassen sich in *Themenpark Landschaft und Heimat* auf mehreren Wegen festhalten:

Mit **Speichern** lassen sich vorhandene Arbeitsergebnisse in ihrer gesamten Funktionalität auf einem Datenträger sichern; sie können zu einem späteren Zeitpunkt mit Öffnen wiederhergestellt und weiterbearbeitet werden.

Bildschirm drucken/speichern [**Tastaturkürzel Strg+P**] erzeugt ein Abbild des Bildschirms, das als Grafik gespeichert oder aus einer Vorschau heraus gedruckt werden kann.

Der Eintrag **Zur Übersicht** ruft den Startbildschirm mit der Kursauswahl auf. Der Menüpunkt **Optionen** beinhaltet erweiterte Einstellungen zu Dialogabfragen und zur Online-Abfrage für evtl. Programmaktualisierungen.

Erfahrungsräume

Der Menüpunkt **Erfahrungsräume** enthält alle vorbereiteten didaktischen Arrangements und Kurse zum Thema Landschaft und Heimat. Eine genauere Beschreibung dazu finden Sie unter dem Punkt 1 **Themenpark Landschaft und Heimat** in diesem Booklet.



Ein Klick auf das Hausicon ruft den Startbildschirm mit der Übersicht der angebotenen Erfahrungsräume auf.

Diese Funktion ist identisch mit dem Menüeintrag **Zur Übersicht** unter **Funktionen**.

Materialien

Über diesen Menüpunkt stehen weitere Materialien zur Verfügung. Sie sind nach unterschiedlichen Medientypen aufgeteilt und können verwendet werden, um bestehende Arrangements zu ergänzen, Aufgaben zu lösen oder eigene Erfahrungsräume zu erstellen. Ruft man einen der Menüeinträge **Texte**, **Bilder**, **Audios** oder **Hintergrundbilder** auf, so erscheint ein sortierbares Materialenauswahlfenster, in dem Materialien markiert [Mehrfachmarkierung mit gehaltener Strg- und Shift-Taste] und mit Mausclick bzw. der Eingabetaste ausgewählt werden können. Die ausgewählten Materialien erscheinen in Boxen auf der Bildschirmfläche. **Hintergrundbilder** werden im Hintergrund [also hinter den Textboxen] eingeblendet. Über das Kontextmenü der rechten Maustaste auf einem Hintergrundbild bzw. eine freie Stelle der Arbeitsfläche lassen sich schnell eigene Hintergrundbilder einfügen und entfernen.

Hilfe

Hilfetexte und Erläuterungen zu den vielfältigen Möglichkeiten und Funktio-

nen erhalten Sie in den verschiedenen Hilfeangeboten des Themenparks:

- **Schnelleinstiege** bieten Ihnen eine erste Übersicht über die Bildschirmelemente, die Medienbox sowie die Menüs und die Arbeitsmappe.
- Eine **detaillierte Hilfe** [jederzeit mit F1 aufrufbar] erläutert das Konzept und die Anwendung der vielfältigen Funktionalitäten.
- Ein **Einführungsvideo** erläutert Ihnen das dem Themenpark zugrunde liegende Konzept und gibt eine Übersicht über die wichtigsten Interaktionsmöglichkeiten.
- Der Kurs **Fingerübungen** stellt verschiedene spielerische Aufgaben bereit, mit denen man die Funktionalität des Themenparks kennenlernen und ihre Anwendung üben kann. Der Schwerpunkt des Kurses liegt auf der Funktion «Visuelles Zitieren» sowie den verschiedenen Textwerkzeugen.
- **Kritik, Fragen, Probleme Wünsche** können Sie über das integrierte Email-Formular an uns schicken.

6.3 Die Arbeitsmappe



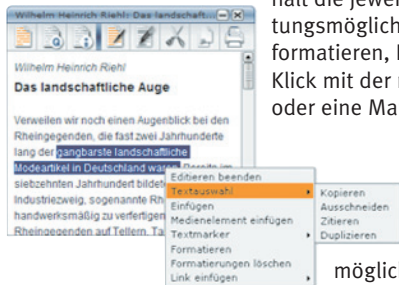
Die Arbeitsmappe ermöglicht die komfortable Ablage und das Wiederaufrufen von beliebigen Text- und Medienboxen. Diese können in die Arbeitsmappe gelegt werden, indem man sie mit der Maus dorthin zieht. Dabei ist zu beachten, dass die rechteckigen Boxen bis genau in die Ecke des Bildschirms gelegt werden müssen.



Erscheint die Arbeitsmappe im geöffneten Zustand, enthält sie Materialien. Ein Klick auf die Arbeitsmappe mit der rechten Maustaste öffnet ein Inhaltsmenü, über das Elemente zum Auspacken ausgewählt werden können.

6.4 Das Kontextmenü

Das Kontextmenü eines Objektes [Textboxen, markierter Text, Bild etc.] enthält die jeweils zur Verfügung stehenden Bearbeitungsmöglichkeiten [z.B. Textauswahl kopieren, formatieren, Link setzen]. Es wird immer durch Klick mit der rechten Maustaste auf ein Objekt oder eine Markierung aufgerufen.



Das Kontextmenü berücksichtigt dabei die Gegebenheiten einer speziellen Arbeitssituation in der Umgebung, d.h. die Bearbeitungsmöglichkeiten variieren je nach Kontext.

Viele Funktionen stehen also nur in einer bestimmten Situation zur Verfügung [z.B. im Editiermodus einer Textbox, nicht aber in einer Tabelle]. Da diese variablen Funktionen immer per Klick mit der rechten Maustaste angeboten werden, kann der Zugriff auf sie jederzeit komfortabel erfolgen; gleichzeitig bleibt die Übersichtlichkeit innerhalb des Programms gewährleistet. Kontextmenüs gibt es in folgenden Situationen: Textbox, Bild, Audio, Video, Tabellenbox, markierte Inhalte [Text, Bild], Mindmap-Linien, Links, Titelleiste und Arbeitsmappe.

7 NÜTZLICHE TIPPS

Im Editiermodus der Textboxen von *Themenpark Landschaft und Heimat* können Sie einige der Windows-Standard-Tastaturkürzel verwenden.

Folgende Tastenkombinationen werden unterstützt:

Strg+C: Kopieren

Strg+I: Kursiv

Strg+V: Einfügen

Strg+X: Ausschneiden

Strg+A: Alles auswählen

Strg+Z: Rückgängig

Strg+B: Fett

Strg+U: Unterstreichen

Strg+linke Maustaste: Absatz wählen

Außerdem funktionieren die Wortauswahl durch Doppelklick, die Absatzauswahl durch Dreifachklick und die Markierung von Text mit Hilfe der Tastatur.

Programmübergreifende Tastaturkürzel:

Strg+P: erstellt einen Screenshot der Arbeitsfläche zum Drucken oder Speichern

F1: ruft die detaillierte Hilfe auf

8 HILFE BEI PROBLEMEN [SUPPORT] UND FEEDBACK

Wenn bei Ihrer Arbeit mit *Themenpark Landschaft und Heimat* technische Schwierigkeiten oder Fehlermeldungen auftreten sollten, überprüfen Sie bitte, ob die unter Punkt 2 angegebenen Systemvoraussetzungen erfüllt sind. Schauen Sie bitte auch in der Hilfe nach, ob dort eine Problemlösung angeboten wird. Sollten Sie auf diesen Wegen die Ursachen der aufgetretenen Schwierigkeiten nicht lokalisieren und beheben können, haben Sie die Möglichkeit, über den Menüpunkt **Kritik, Fragen, Probleme, Wünsche** im Menü **Hilfe** eine Support-Mail an das Themenpark-Team zu schicken. Wenn Sie diese Support-Möglichkeit nicht erreichen, da sich evtl. *Themenpark Landschaft und Heimat* erst gar nicht starten lässt, können Sie über Ihre eigene Email-Anwendung eine Mail an themenpark@umdenken.de schreiben und Ihr Problem oder Ihre Anregungen schildern. Wir werden Sie dann aktiv bei der Problemlösung unterstützen.

9 IMPRESSUM

Themenpark Landschaft und Heimat: www.themenpark-landschaft.de

Herausgeber:

Landeszentrale für Umweltaufklärung Rheinland-Pfalz

Kaiser-Friedrich-Straße 1

55116 Mainz

fax: 0 61 31 | 16 - 46 29

lzu@umdenken.de

www.umdenken.de

Projektleitung:

Peter Heil, Landeszentrale für Umweltaufklärung Rheinland Pfalz

fon: 0 61 31 | 16 - 44 66, heil@umdenken.de

Mediendidaktisches Konzept und Realisation:

AMMMa AG, Bielefeld, www.amma.de

Redaktion:

Peter Heil, Hildegard Eissing

Autoren:

Martin Becker, Dr. Nils Franke, Olaf Schneider, Henrik Bollermann, Johannes Rose

Didaktische Aufbereitung:

Ute Fenske, Henrik Bollermann, Johannes Rose, AMMMa AG

Einführungsvideo:

Matthias Berghoff

Design und Icons:

mondfabrik, Bielefeld, www.mondfabrik.de

Rechteinweise und Danksagungen:

Für die Überlassung von Nutzungsrechten bedanken wir uns bei:

- ▶ der Deutschen Fotothek, Sächsische Landesbibliothek, Dresden
- ▶ der Bayerischen Staatsbibliothek, München
- ▶ dem Deutschen Historischen Museum, Berlin
- ▶ der Stadtbildstelle der Stadt Essen
- ▶ dem Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz und Reaktorsicherheit, Berlin
- ▶ dem ak-verlag gmbh, Walluf
- ▶ und Wildlife Art Harro Maass, Ratingen

Es war nicht in allen Fällen möglich, die Inhaber der Rechte ausfindig zu machen und um Genehmigung zu bitten. Berechtigte Ansprüche werden im Rahmen der üblichen Konditionen abgegolten.

Ihre Erfahrungen mit diesem Themenpark sind besonders wertvoll für uns und Ihr Feedback ist ausdrücklich erwünscht.

