

# Wegleitung ThinkQuest 2005

<b>Willkommen bei ThinkQuest</b> .....	3
<b>Die Idee, das Ziel</b> .....	4
<b>Wettbewerb 2005</b>	
Die Kategorien / Die Awards .....	5
Die Preise .....	6
Die wichtigsten Regeln .....	7
Die Jury und ihre Kriterien .....	8
Der zeitliche Fahrplan.....	9
Technische Vorgaben .....	10
<b>Mitmachen Schritt für Schritt</b>	
Teambildung und Einschreibung .....	11
Die Themenwahl .....	12
Die Rolle des Coachs .....	13
Arbeit am Projekt – die grossen Herausforderungen .....	14
Stolperstein Urheberrecht .....	15
Die Abgabe .....	17
So unterstützen wir die Teams .....	18
<b>Zusatzinformationen</b>	
Wer steckt hinter ThinkQuest? .....	19
Der internationale ThinkQuest Wettbewerb .....	20
ThinkQuest im Unterricht? .....	21
Wichtige Adressen.....	22
<b>Anhang</b>	
Das Reglement 2005 .....	23
Jurykriterien – das Raster .....	27
Formular Urheberrecht .....	29
Partnerinformationen Access4all .....	30

Das Internet ist heute ein wichtiger Bestandteil unseres Alltags. Wir benutzen es in der Schule und im Beruf ebenso selbstverständlich wie in unserer Freizeit.

Anders war das 1998, als wir mit dem Internet-Wettbewerb ThinkQuest angefangen haben: Das Internet war neu, unbekannt und aufregend. Die Vorstellung, dass es bald auch in Schule und Beruf eine zentrale Rolle spielen würde, war ungewöhnlich.

Jahr für Jahr machen sich mehr und mehr Teilnehmerinnen und Teilnehmer ans Werk und zeigen, welches Potenzial in diesem Medium steckt.

Heute ist ThinkQuest der grösste Internet-Wettbewerb für Jugendliche in der Schweiz. Insgesamt haben weit über 2000 Jugendliche mitgemacht und dabei über 350 Projekte geschaffen, von denen viele noch heute online sind.

Das Internet mag nicht mehr neu sein – unbekannt und aufregend ist es immer noch. Die Möglichkeiten dieses Mediums sind längst noch nicht ausgeschöpft. Jede Teilnehmerin, jeder Teilnehmer von ThinkQuest wagt sich auf Neuland und erlebt forschendes Lernen hautnah. Deshalb findet der Wettbewerb auch dieses Jahr statt.

Im Rahmen von ThinkQuest wird in diesem Jahr der Access4all Award ausgeschrieben: Zum ersten Mal werden Internetseiten prämiert, die auch Menschen mit Behinderungen zugänglich sind. Um Internetauftritte barrierefrei zu gestalten, sind einige Regeln und Richtlinien zu beachten. Was für die Gestalterinnen und Gestalter ein kleiner Mehraufwand ist, bringt Menschen mit Behinderungen einen grossen Nutzen. Wir hoffen, dass wir im November 2005 möglichst viele Seiten mit diesem neuen Preis auszeichnen können!

Das Team des ThinkQuest Swiss Web Award

Verena Schneider – Raphael Rogenmoser – Dominik Landwehr

ThinkQuest Swiss Web Award ist ein schweizerischer Wettbewerb für 11- bis 19-Jährige. In Zweier- oder Dreiergruppen gestalten Jugendliche eine Internetseite zu einem Thema, das sie selber wählen. Jedes Team arbeitet mit mindestens einem erwachsenen Coach zusammen, der ihm beratend und unterstützend zur Seite steht.

ThinkQuest will mehr als Vertrautheit mit dem Internet schaffen. Mit diesem Wettbewerb lernen die Teilnehmenden, was es heisst, ein Projekt zu planen und umzusetzen.

Die Teams arbeiten in einer der vier Schweizer Landessprachen, und auch ihr Projekt muss mindestens eine der vier Landessprachen benutzen.

Die Jury beurteilt Inhalt, Form und Interaktivität der Projekte. Es geht aber noch um etwas anderes: Auch die Zusammenarbeit und das Team werden beurteilt. Unterschiede innerhalb des Teams sind wichtig – in Bezug auf Alter, Geschlecht, Sprachen, Kultur oder Know-How. Das heisst: Je unterschiedlicher ein Team zusammengesetzt ist, desto mehr Punkte kann es holen. Wir möchten speziell auch Mädchen ermuntern mitzumachen – am besten gleich in einem gemischten Team!

### Die Kategorien

Um der Vielfalt der behandelten Themen gerecht zu werden, gibt es bei ThinkQuest 2005 die folgenden Themen-Kategorien:

- Technologie & Forschung
- Soziale Themen, Gesellschaft & Gesundheit
- Natur, Umwelt & Verkehr
- Freizeit, Sport & Musik – Sony Award
- Kultur & Geschichte – Bibliomedia Award

Die Teams wählen bei Abgabe des Projekts die Kategorie, in welcher sie bewertet werden wollen. Die definitive Kategorienzuteilung übernimmt die Jury.

### Die Awards

2005 werden bei ThinkQuest folgende Awards/Auszeichnungen vergeben:

#### **Best of Contest – Apple Award**

Für die beste, kompletteste Website des gesamten Wettbewerbs

#### **Category Awards (Thematische Auszeichnungen)**

In jeder der fünf Themenkategorien werden die besten drei Projekte ausgezeichnet

#### **Special Awards (Sonderauszeichnungen)**

- Access4all Award: Für behindertengerechte Projekte
- Junior Award: Teams, bei denen alle Mitglieder nicht älter sind als 14 Jahre (Stichtag Anmeldeschluss)
- Italian Language Award: Das beste Projekt in italienischer Sprache
- French Language Award: Das beste Projekt in französischer Sprache
- Das goldene Mäuschen®: Für die originellste Website des gesamten Wettbewerb

Jury und Veranstalter entscheiden bei Bedarf über die Vergabe weiterer Preise.

Es lohnt sich, beim ThinkQuest Swiss Web Award mitzumachen: Für alle gibt es etwas zu gewinnen! Alle Teams, die ein Projekt einreichen, werden im November 2005 zur grossen ThinkQuest-Party eingeladen.

### **Grundsätze für die Auszeichnungen**

Die Veranstalter möchten bei diesem Wettbewerb nicht möglichst grosse Preise verteilen, sondern möglichst viele Teilnehmerinnen und Teilnehmer auszeichnen. Deshalb wird jedes Team höchstens einmal ausgezeichnet. Einzige Ausnahme ist der Access4all Award, der zusätzlich zu einem bereits zugeteilten Preis vergeben wird.

Die Preise werden an die jugendlichen Teammitglieder verteilt. Die Coaches erhalten keine Sachpreise.

### **Best of Contest**

Der Preis für den besten Beitrag des Wettbewerbs besteht aus einem brandneuen Computer von Apple für jedes Mitglied des Siegerteams. Es wird nur ein Team ausgezeichnet.

### **Category Awards, Junior Award, Best Language Awards**

In den Themen-Kategorien gibt es Checks der MIGROSBANK im Gesamtwert von 5000 Franken zu gewinnen. In den Category Awards und in einzelnen Special Awards gibt es zudem Computerhardware sowie Geräte aus dem Bereich der Unterhaltungselektronik zu gewinnen. Dazu gehören unter anderem Laptops, PDAs, Digitalkameras, Printer, MP3 Player sowie weitere Geräte. Bücher-, Reise- und Mediengutscheine sind weitere Preise.

### **Access4all Award**

Für behindertengerechte Websites gibt es Checks in der Höhe von 100 (Bronze) oder 200 Franken (Silber) zu gewinnen. Das Team, dessen Projekt als beste behindertengerechte Website ausgezeichnet wird, erhält 300 Franken. Diese Preise werden zusätzlich zu allfälligen weiteren Auszeichnungen vergeben.

### **Übrige Special Awards**

Das goldene Mäuschen: Die kleine Schwester des Profi-Preises «Die goldene Maus ®». Die Teammitglieder werden mit einem Barpreis in der Höhe von 500 Franken ausgezeichnet.

Bei ThinkQuest mitmachen kann, wer zwischen 11 und 19 Jahre alt ist (Stichtag ist der Anmeldeschluss). Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer müssen einem Team angehören. Ein Team besteht aus mindestens zwei und höchstens drei Jugendlichen. Die Teams müssen mit mindestens einem erwachsenen Coach zusammenarbeiten. Ein junges Teammitglied übernimmt die Teamleitung. Jedes Teammitglied muss über eine E-Mailadresse verfügen, denn die Informationen und Anleitungen werden im Wesentlichen via E-Mail und Internet verteilt.

Die Anmeldung zum Wettbewerb erfolgt ausschliesslich online via Internet über die Website **[www.thinkquest.ch](http://www.thinkquest.ch)**

Wenn ein Team komplett ist, bekommt es einen Platz auf dem ThinkQuest-Server zugewiesen.

Die Projekte müssen auf dem ThinkQuest-Server platziert werden. Websites auf andern Servern werden nicht zugelassen.

Das genaue Reglement für den Wettbewerb 2005 findet ihr im Anhang. Bitte genau durchlesen.

Die Organisatoren des Schweizer Wettbewerbs setzen eine unabhängige Jury ein. Sie besteht aus Fachleuten aus Wissenschaft, Bildung, Gestaltung und Technik. Zum dritten Mal werden im Jahr 2005 auch Jugendliche in der Jury dabei sein.

Darauf achtet die Jury:

- **Inhaltliche Qualität:** Klarheit der Information, Tiefe der Bearbeitung, Originalität der Darstellung.
- **Didaktischer Wert:** Kann man hier etwas lernen, gibt es Übungsmöglichkeiten, wird die Lust am Weiterforschen geweckt?
- **Grafische Gestaltung:** Lesbarkeit der Texte, Einsatz von grafischen Elementen, Harmonie von Form und Inhalt.
- **Nutzung des Mediums Internet:** Interaktivität, Animationen, Kommunikationsmöglichkeiten.
- **Technische Funktionalität:** Ladezeiten, Benutzerfreundlichkeit, Berücksichtigung von verschiedenen Plattformen (PC/Mac) und Browser.
- **Teamzusammensetzung:** Unterschiede im Team in Bezug auf Alter, Sprache, Geschlecht und geografische Herkunft.
- **Copyright / Urheberrecht:** Ein ganz wichtiger Punkt: Sind Quellenangaben umfassend vorhanden und die entsprechenden Berechtigungen eingeholt worden? Minuspunkte, wenn nichts vorhanden ist oder die Quellenangaben unvollständig sind.

Von selbst verstehen sollte sich, dass die Website von den Jugendlichen wirklich in eigener Regie ohne fremde Hilfe erstellt worden ist.

Das vollständige Jurierungsraster ist im Anhang abgedruckt.

### **Ab März 2005**

Die Einschreibung für den Wettbewerb beginnt. Wenn das Team komplett (mindestens 2 Jugendliche und 1 erwachsener Coach) und ein Thema festgelegt ist, erhält die Gruppe Platz auf dem ThinkQuest-Server. Je schneller dieser Schritt gemacht ist, desto mehr Zeit bleibt für die eigentliche Arbeit.

### **31. Mai 2005**

Anmeldeschluss: Die Teamzusammensetzung und das Thema des Beitrags müssen definiert sein.

### **31. August 2005**

Abgabeschluss: Bis zu diesem Termin müssen alle Projekte auf unserem Server sein. Achtung: Wettbewerbsprojekte, die bis zum Abgabeschluss nicht auf dem ThinkQuest-Server sind, werden nicht bewertet. Pro Team muss das Online-Formular «Teamlblatt» mit einer Reihe von Fragen zum Projekt und zur Teamarbeit ausgefüllt werden. Gleichzeitig muss das Formular «Urheberrecht» ausgefüllt und per Post an die Organisation ThinkQuest geschickt werden.

### **November 2005**

Preisverleihung: Die Preisverleihung für den ThinkQuest Swiss Web Award findet voraussichtlich an einem Samstag in Zürich statt. Eingeladen werden alle Teams, deren Projekt abgeschlossen ist.

ThinkQuest verfügt über einen eigenen Mac OSX-Server. Jedem vollständigen Team steht folgendes Leistungspaket zur Verfügung:

- 50 MB Platz auf dem Server
- Die gängigen Skriptsprachen sowie php 4 werden unterstützt
- MySQL-Datenbank
- phpMyAdmin
- Datentransfer (Upload und Download) mit FTP
- CGI-Verzeichnis
- Formmail

### **Anwendungen auf anderen Server**

In Ausnahmefällen dürfen einzelne interaktive Applikationen (Gästebuch, Forum, Chat) auf einem externen Server laufen, sofern folgende Regeln eingehalten werden:

- Die Startseite und alle statischen Seiten des Projekts müssen auf dem Server von ThinkQuest liegen.
- Der Anteil auf fremden Servern darf maximal ein Drittel der gesamten Website umfassen.
- Auf Anfrage muss der ThinkQuest-Administration die Platzierung der Applikationen und der Hoster inklusive ftp-Zugang mitgeteilt werden.
- Teams, welche einen Preis gewinnen, müssen sicher stellen, dass die Applikationen auf dem fremden Server während weiterer zwei Jahre verfügbar sind.

### **Unterhalt der Website**

Der Platz auf dem Webserver steht den Teilnehmenden während des Wettbewerbs zur Verfügung. Nach Abschluss werden die Projekte auf dem ThinkQuest-Server archiviert. Der Unterhalt und Aktualisierung der Site über den Wettbewerb hinaus ist nicht möglich.

Ab März 2005 können sich die Teilnehmenden offiziell über die Website [www.thinkquest.ch](http://www.thinkquest.ch) einschreiben. Um am Wettbewerb teilnehmen zu können, müssen sich zwei bis drei Jugendliche zu einem Team zusammen schliessen. Zu einem Team gehört zudem mindestens ein erwachsener Coach. Jedes Teammitglied muss mit Name, Wohnadresse, Geburtsdatum und E-Mailadresse registriert werden; dies gilt auch für die Coaches. Jedes Projekt muss eine Teamleitung haben. Die Teamleitungsfunktion kann nur ein Jugendlicher übernehmen.

Der Link «Register now» auf der Website führt dich zur Anmeldungsseite, auf der genau erklärt wird, wie du vorgehen musst.

Fürs Einschreiben gibt es zwei Möglichkeiten:

### **1. Du hast schon ein Projekt**

Du registrierst ein Projekt mit dir selber als Teamleitung. Dazu wählst du den Link «Projekt anmelden». Nachdem du dich als Teamleitung registriert hast, kannst du weitere Mitglieder und Coaches erfassen. Du erhältst ein Passwort, um deine persönlichen Daten und die Teamdaten zu verändern. Auch alle angemeldeten Teammitglieder und Coaches erhalten ein Passwort, um ihre persönlichen Daten zu verändern.

### **2. Du hast noch kein Projekt**

Wenn du noch nicht Teil eines Teams bist und noch kein Projekt hast, meldest du dich als einzelnes Mitglied an. Du wählst dazu den Link «anmelden». Du erhältst ein Passwort, um deine persönlichen Daten verändern zu können und als Zugang für den Communitybereich. Dort erscheint dein Name auf der Liste der Teilnehmenden mit freier Kapazität. Wenn ein Team Interesse an deiner Mitarbeit hat, wird sich die Teamleitung bei dir melden. Du kannst aber auch in der Liste der Teams mit Personalbedarf aktiv nach einer Gelegenheit zur Mitarbeit suchen oder ein eigenes Projekt/Team gründen.

### **Registration von Coaches**

Die Teamleitung kann einen Erwachsenen direkt als Coach für ihr Projekt einschreiben. Ein Coach kann sich selber aber nicht als Coach einschreiben. Er muss sich als Mitglied einschreiben und wird dann von der Teamleitung aufgenommen und zum Coach gemacht. Ein Coach kann mehrere Teams betreuen. Er muss aber – aus technischen Gründen – für jedes Team eine andere, persönliche E-Mailadresse angeben.

Probleme bei der Anmeldung? Antworten auf die häufigsten Fragen findest du in den FAQ auf der Website [www.thinkquest.ch](http://www.thinkquest.ch).

Eigentlich ist es mit fast jedem Thema möglich, bei diesem Wettbewerb mitzumachen, egal ob es nun eine Sportart, die Beschreibung eines Spiels, ein naturwissenschaftliches Phänomen oder eine Site über Musik oder ein Tier ist.

Wir raten aber, ein Thema zu wählen, das möglichst direkt mit eurem Erleben und eurem Alltag zu tun hat. Denn dies erleichtert die Materialbeschaffung (Urheberrecht!) enorm. Wie erwähnt, wird besonderes Gewicht auf die Einhaltung des Urheberrechts gelegt. Wählt ein Thema, für das ihr die Fotos selber schießen, die Interviews selber führen oder vor Ort einen Besuch abstatten könnt. Bei einem Beitrag über euren Verein ist dies möglich, bei einem über den Mount Everest nicht.

Macht eine einmalige, persönliche Website. Eine, wie nur ihr sie erstellen könnt und nicht wie es sie schon x-beliebig viele von Erwachsenen auf dem Netz gibt. Beiträge mit persönlichem Bezug werden auch von der Jury geschätzt.

Zudem: Wählt euer Thema möglichst präzise. Schlecht: Fussball. Besser: Die Juniorenabteilung des FC XY. Schlecht: Musik. Besser: Das Orchester des Zürcher Opernhauses.

### **Welche Aufgabe übernimmt ein ThinkQuest Coach?**

Ein Coach ist ein Erwachsener, der das Projekt begleitet und das Team berät. Er kann für alle Aufgaben beigezogen werden: Themenwahl, Recherche, Gestaltung, Redaktion der Texte, Programmierung.

### **Der Coach soll Unterstützung bieten oder Hinweise geben, keinesfalls soll er aber Teilaufgaben beim Projekt übernehmen.**

Die Coaches aller Teams, welche ein Projekt eingereicht haben, werden zur Schlussparty eingeladen. Sie erhalten aber keine weiteren Preise.

Als ThinkQuest Team seid ihr bei der Arbeit mehrfach gefordert:

- **Inhalt:** Ihr müsst ein Thema gut kennen und das Wesentliche aus einer grossen Fülle von Stoff herausschälen.
- **Form:** Das Resultat der Recherchen muss in ansprechender Form präsentiert werden.
- **Didaktik:** Andere sollen aus dem Angebot in kurzer Zeit etwas lernen können.
- **Technik:** Text, Bild, Ton und eventuell auch Videobilder müssen am Schluss ein sinnvolles, interaktives Ganzes bilden. Richtige Interaktivität lässt sich aber in der Regel nur durch den Einsatz von Skriptsprachen erzielen.
- **Urheberrecht:** Das Urheberrecht für die Verwendung von Fremdtexen und -bildern muss eingehalten werden. Das heisst, dass rechtzeitig die entsprechenden Einwilligungen eingeholt und die Quellenangaben vollständig wiedergegeben werden müssen.
- **Planung und Organisation:** Der gesamte Wettbewerb – von der Anmeldung bis zum Aufladen des fertigen Beitrags auf den Server – ist an bestimmte Termine gebunden, die eingehalten werden müssen.

Die Erfahrungen der letzten Jahre haben gezeigt, dass die grösste Hürde nicht die technischen Anforderungen und auch nicht die Kenntnisse eines Fachgebietes sind. Viel schwieriger ist die Bewältigung der Projekt- und Teamarbeit sowie die Einhaltung der Fristen.

### Schlussstress vermeiden

Der Schlussstress ist eines der grössten Probleme. Alles braucht viel mehr Zeit als man denkt. Darum die Tipps von ehemaligen GewinnerInnen:

- So viel wie möglich früh erledigen. Am Schluss wird noch genug nicht funktionieren.
- Setze dir immer Zwischenziele. Lege dir dafür Schlussternine fest, zu denen du einen Teil der Arbeit abgabereif haben willst.
- Was auf deinem Computer funktioniert, klappt nicht unbedingt auf allen Computern. Lade schon früh so viel wie möglich auf den Server und teste auf verschiedenen Computern, ob alles funktioniert, gut aussieht und akzeptable Ladezeiten hat.
- Copyright: Holt unbedingt frühzeitig die Einwilligung bei den Urhebern ein. Meist braucht dies mehr Zeit, als man denkt.

Der Umgang mit den Urheberrechten zählt bei ThinkQuest zu den heiklen Punkten: Viele Materialien, die für die Gestaltung einer Website benutzt werden, unterstehen dem Schutz des Urheberrechtes und können nicht ohne weiteres verwendet werden.

Eine Grundregel lautet: Quellen immer angeben. Erstellt auf eurer Website eine eigene Seite für alle Quellen und Copyrights. Neu gibt es ab diesem Jahr Abzüge, wenn diese Vorgaben nicht eingehalten werden.

Klare Verstöße gegen das Urheberrecht haben die Disqualifikation zur Folge. Leider mussten in den letzten beiden Jahren mehrere Teams wegen Verletzung des Urheberrechts vom Wettbewerb ausgeschlossen werden.

Folgende Tipps helfen mit, Probleme zu vermeiden:

### **Texte**

Texte aus dem Internet oder aus Büchern dürfen nicht im exakten Wortlaut in eine ThinkQuest-Website eingebaut werden. Wir empfehlen, den Text in jedem Fall selber zu verfassen. Erzählt mit euren eigenen Worten, was ihr sagen möchtet. Zitate müssen als solche gekennzeichnet werden. Ein Zitat darf nicht länger als maximal fünf Sätze sein. Oder ganz einfach: Bitte nicht abschreiben!

### **Bilder**

Auch Bilder unterstehen dem Urheberrecht – das gilt für Bilder aus Publikationen (Bücher, Zeitungen, Zeitschriften, Werbebroschüren) ebenso wie für Bilder aus dem Internet. Was tun? Keine Probleme gibt es mit Bildern, die das Team selber gemacht hat. Aber das klappt natürlich nicht immer. Man darf auch fremde Bilder benutzen, wenn man dafür eine Bewilligung eingeholt hat.

### **Musik**

Auch Musik ist durch das Urheberrecht geschützt. Das gilt selbst für kurze Samples. Tipp: Verzicht auf Musik, Einsatz von Eigenproduktionen oder Abklären und Einholen von Bewilligungen bei den Urhebern.

### **Computerprogramme/Skripts**

Computerskripts und -programme sind ebenfalls durch das Urheberrecht geschützt. Ausnahme sind Skripts, die als Open Source bezeichnet werden.

Es ist wichtig, dass alle Teammitglieder und auch die Coaches diese Regeln kennen. Die Arbeit ist wesentlich einfacher, wenn man die Regeln gleich zu Beginn kennt und berücksichtigt. Oft ist es nämlich im Nachhinein schwierig, eine Bewilligung zu erhalten und zwar ganz einfach deshalb, weil man oft nicht rechtzeitig eine Antwort erhält.

Am besten ist es natürlich, wenn man die Urheberrechtsfrage bereits bei der Themenwahl berücksichtigt und sich fragt: Bei welchem Thema gibt es gutes Material, das man verwenden darf?

Wir haben ein Formular entwickelt, das von allen Teammitgliedern und auch vom Coach unterschrieben werden muss. Es befindet sich im Anhang zu dieser Broschüre. Mit dem Formular möchten wir den Teams helfen, diese Problematik im Auge zu behalten.

Damit ein Projekt richtig abgeschlossen ist und bewertet wird, müssen bis zum Abgabeschluss folgende Punkte erfüllt sein:

1. Das Projekt muss auf dem ThinkQuest-Server liegen.
2. Das Projekt muss als abgeschlossen erklärt werden. Dies macht die Teamleitung über den Communitybereich.
3. Das Teambblatt muss ausgefüllt werden. Auch dies geschieht durch die Teamleitung online über den Communitybereich.
4. Das Formular zum Urheberrecht muss von allen Teammitgliedern und Coaches handschriftlich unterschrieben werden und an die ThinkQuest-Organisation eingeschickt werden.

### Internet

ThinkQuest-Website

Unsere Internet Site **www.thinkquest.ch** ist das wichtigste Kommunikationsmittel. Ihr findet hier alle nötigen Informationen und die Dokumente wie das Reglement oder die Wegleitung in drei Landessprachen als PDF-Versionen zum Download.

### FAQ

Ebenfalls auf der Website findet sich die Rubrik FAQ (frequently asked questions), zu deutsch «häufig gestellte Fragen». Hier finden sich die Antworten auf die häufigsten Probleme bei der Teilnahme, Einschreibung und Teambildung. Bitte bei einem Problem immer erst in dieser Rubrik nachsehen.

### Newsletter

Mit unserem elektronischen Newsletter halten wir alle eingeschriebenen Teilnehmenden auf dem laufenden. Alle wichtigen Informationen zum Wettbewerb, zu den Workshops sowie zur Jurierung und Preisverleihung erhaltet ihr über diesen Weg. Deshalb ist es ausserordentlich wichtig, dass ihr euch mit einer gültigen E-Mailadresse registriert. Wir gehen davon aus, dass zumindest die Teamleitung ihre Mails regelmässig checkt.

### Forum

Für alle eingeschriebenen Teilnehmenden gibt es im Communitybereich ein Forum. Hier können sich alle Teilnehmenden austauschen, Fragen stellen und diskutieren. Jedem Team steht zudem ein eigenes Teamforum zur Verfügung. Auch die Coaches haben im Communitybereich ihr eigenes, gemeinsames Forum.

### Pinboard

Ebenfalls im Communitybereich steht den eingeschriebenen Teilnehmenden ein Pinboard zur Verfügung. Hier können alle Anzeigen zu ThinkQuest veröffentlicht werden, z.B. zur Suche von Teammitgliedern.

### Helpdesk für behindertengerechte Websites

Teams, die sich für den Access4all Award bewerben, steht ein Helpdesk zur Verfügung:

Zugang für alle – Schweiz. Stiftung zur behindertengerechten Technologienutzung

Seefeldstrasse 65

CH-8008 Zürich

Tel. 01 383 44 16

award@access-for-all.ch

### Helpdesk Projektleitung

Bei Fragen aller Art hilft auch unser Internet Helpdesk weiter:

info@thinkquest.ch.

### Konzept und Organisation

Als freiwilliges Engagement der Migros will das Kulturprozent einer breiten Bevölkerung den Zugang zu kulturellen und sozialen Leistungen ermöglichen. Gleichzeitig schafft es Rahmenbedingungen und Netzwerke, damit neue kulturelle und gesellschaftliche Ausdrucksformen entstehen können. Das Migros-Kulturprozent zeichnet verantwortlich für Konzept und Organisation von ThinkQuest Swiss Web Award.

**[www.kulturprozent.ch](http://www.kulturprozent.ch) – [www.pour-cent-culturel.ch](http://www.pour-cent-culturel.ch) – [www.percento-culturale.ch](http://www.percento-culturale.ch)**

### Das Patronat

Das Patronat setzt sich aus folgenden Organisationen zusammen:

- Zugang für alle – Schweiz. Stiftung zur behindertengerechten Technologienutzung – [www.access-for-all.ch](http://www.access-for-all.ch)
- Bundesamt für Kommunikation (BAKOM) – [www.bakom.ch](http://www.bakom.ch)
- Schweizerische Fachstelle für Informationstechnologien im Bildungswesen (SFIB) – [www.educa.ch](http://www.educa.ch)
- economiesuisse – Der Verband der Schweizer Unternehmen – [www.economiesuisse.ch](http://www.economiesuisse.ch)
- Pädagogische Hochschule Zürich – Zentrum für Medienkompetenz – [www.phzh.ch](http://www.phzh.ch)
- Bibliomedia und die Schweizerische Arbeitsgemeinschaft der allgemeinen öffentlichen Bibliotheken (SAB/CLP) – [www.bibliomedia.ch](http://www.bibliomedia.ch) – [www.sabclp.ch](http://www.sabclp.ch)

### Medienpartner

- Migros-Presse: MigrosMagazin, Migros Magazine, Azione  
[www.migrosmagazin.ch](http://www.migrosmagazin.ch) – [www.migrosmagazine.ch](http://www.migrosmagazine.ch) – [www.azione.ch](http://www.azione.ch)
- Schulfernsehen des Schweizer Fernsehen DRS – [www.schulfernsehen.ch](http://www.schulfernsehen.ch)
- anthrazit – [www.anthrazit.ch](http://www.anthrazit.ch)

### Awardpartner / Wettbewerbspreise

Folgende Institutionen und Firmen stiften Wettbewerbspreise:

- Apple – [www.apple.ch](http://www.apple.ch)
- Swisscom AG – Schulen ans Internet – [www.schoolnet.ch](http://www.schoolnet.ch)
- Bibliomedia Schweiz Suisse Svizzera – [www.bibliomedia.ch](http://www.bibliomedia.ch)
- Hasbro – [www.hasbro.ch](http://www.hasbro.ch)
- Hewlett Packard [www.hewlett-packard.ch](http://www.hewlett-packard.ch)
- Lego – [www.lego.com](http://www.lego.com)
- MIGROSBANK – [www.migrosbank.ch](http://www.migrosbank.ch)
- Milton Ray Hartmann Stiftung – die goldene Maus ® – [www.goldenemaus.educa.ch](http://www.goldenemaus.educa.ch)
- Playstation (Sony C.E.) – [www.go4game.ch](http://www.go4game.ch)
- Sony Schweiz – [www.sony.ch](http://www.sony.ch)

### Supporter

Weitere Firmen unterstützen ThinkQuest:

- Microsoft – [www.microsoft.ch](http://www.microsoft.ch)
- Macromedia – [www.macromedia.com/de](http://www.macromedia.com/de)

ThinkQuest Swiss Web Award ist ein Teil der internationalen ThinkQuestFamilie. Der internationale ThinkQuestWettbewerb hat seit 2002 eine neue Trägerschaft: Es ist die «Oracle Education Foundation»-Stiftung, die zum Software-Hersteller Oracle gehört. Diese Trägerschaft hat im Oktober 04 einen neuen, internationalen Wettbewerb ausgeschrieben. Der globale Wettbewerb wird zweimal jährlich durchgeführt. Detaillierte Informationen dazu gibt es auf der Website:

**[www.thinkquest.org](http://www.thinkquest.org)**

Der Schweizerische und der internationale Wettbewerb werden unabhängig voneinander durchgeführt. Es ist möglich, ein Projekt bei beiden Wettbewerben einzureichen. Voraussetzung ist aber, dass die Regeln beider Wettbewerbe eingehalten werden.

Lehrpersonen mögen sich fragen, ob sich der ThinkQuest-Wettbewerb in den Unterricht integrieren lässt.

Die Themenvielfalt bei diesem Wettbewerb ist gross – das zeigt schon ein kurzer Blick auf die Beiträge früherer Jahre: Projekte zu technischen Fragen sind ebenso willkommen wie Beiträge aus den Geistes- und Sozialwissenschaften oder aus der Welt der Kunst oder des Sports.

ThinkQuest-Projekte lassen sich im Rahmen einer Projektarbeit in jedes Schulfach integrieren. Solche Projekte können die fächerübergreifende Zusammenarbeit fördern. Es ist durchaus möglich, dass ein Team von mehreren Fachlehrkräften unterstützt wird. Die Regeln von ThinkQuest sind hier sehr offen: Im Maximum kann jeder Teilnehmer einen Coach mitbringen.

Erfahrungsgemäss wird ein grosser Teil der Arbeit ausserhalb der Schulstunden geleistet. Natürlich ist es ein Vorteil, wenn die Teilnehmenden zu Hause einen Computer besitzen. Dies ist aber noch keine Selbstverständlichkeit. Es ist deshalb eine grosse Hilfe, wenn ThinkQuest-Teilnehmerinnen und -Teilnehmer schuleigene Computer benutzen können und daran auch ausserhalb des regulären Stundenplans arbeiten dürfen.

Es ist – aus der Sicht der ThinkQuest-Organisatoren – auch möglich, eine Matura-Arbeit oder eine Lehrabschluss-Arbeit als ThinkQuest-Beitrag einzureichen. Voraussetzung ist natürlich, dass diese Arbeit die Form einer Internet-Site hat und dass das Reglement beachtet wird. Im Zweifelsfall hilft der ThinkQuest-Helpdesk gerne weiter.

### **Projektleitung ThinkQuest**

Verena Schneider  
ThinkQuest  
c/o update AG  
Rämistrasse 7  
8001 Zürich

Telefon 01 266 50 18  
E-mail: [info@thinkquest.ch](mailto:info@thinkquest.ch)  
[www.thinkquest.ch](http://www.thinkquest.ch)

### **Migros Kulturprozent**

Dominik Landwehr  
Migros-Genossenschafts-Bund  
Kulturprozent  
Postfach  
8031 Zürich

Telefon 01 277 20 83 - Fax 01 277 62 72  
E-mail: [dominik.landwehr@mgb.ch](mailto:dominik.landwehr@mgb.ch)  
[www.kulturprozent.ch](http://www.kulturprozent.ch)

### **Helpdesk Access4all**

Zugang für alle – Schweiz. Stiftung zur behindertengerechten Technologienutzung  
Seefeldstrasse 65  
8008 Zürich

Telefon 01 383 44 16  
E-Mail: [award@access-for-all.ch](mailto:award@access-for-all.ch)  
[www.access-for-all.ch](http://www.access-for-all.ch)

## 1. Allgemeines

ThinkQuest Swiss Web Award ist ein schweizerischer Internet-Wettbewerb für Jugendliche. Der Wettbewerb will die Auseinandersetzung mit dem Medium Internet, aber auch die Projekt- und die Teamarbeit fördern.

## 2. Teilnahmebedingungen

Als jugendlicher Teilnehmer bei ThinkQuest zugelassen ist, wer am 1. Juni 2005 zwischen 11 und 19 Jahre alt ist. In Einzelfällen sind auch ältere Jugendliche zugelassen. Bedingung ist, dass sie eine Schule der Oberstufe besuchen oder in einer Lehre sind. Sie dürfen maximal 20 Jahre alt sein.

Um am ThinkQuest-Wettbewerb teilzunehmen, müssen die Teilnehmenden einem Team angehören. Ein Team besteht jeweils aus zwei bis drei Jugendlichen und einem bis drei Coaches. Ein jugendlicher Teilnehmer muss als Teamleitung eingesetzt werden.

Jedes Teammitglied und jeder Coach muss über eine E-Mailadresse verfügen und über diese Adresse zu erreichbar sein. Die Korrespondenz des Wettbewerbs wird im Wesentlichen über E-Mail und Internet abgewickelt.

Eine Teilnehmerin oder ein Teilnehmer kann nur in einem Team mitmachen.

## 3. Coaches

Die Teams müssen mit mindestens einem erwachsenen Coach zusammenarbeiten. Ein Coach kann mehrere Teams begleiten. Ein Coach muss mindestens 18 Jahre alt sein. Er unterstützt die Arbeit der Teilnehmenden, darf selber aber keinen direkten Beitrag an das Wettbewerbsprojekt leisten. Teams, die diese Bestimmung nachweislich missachten, werden disqualifiziert.

## 4. Anmeldung

Die Anmeldung für den Wettbewerb erfolgt ausschliesslich online via Internet über die Website [www.thinkquest.ch](http://www.thinkquest.ch). Dort müssen die Personalien der Teilnehmenden eingegeben und das Thema des Wettbewerbsprojektes angemeldet werden.

Es ist möglich, das Thema im Lauf der Arbeit zu ändern.

Die Eltern der Teilnehmerinnen und Teilnehmer müssen über den Wettbewerb informiert sein.

Anmeldeschluss ist der 31. Mai 2005.

## 5. Server/ Hosting

Wenn ein Team komplett ist und alle Teammitglieder die Teilnahmebedingungen erfüllen, erhält das Team Platz auf dem Webserver von ThinkQuest zugewiesen.

Die Daten des Projektes müssen bis zum Abgabeschluss auf diesen Server übertragen werden.

Es werden keine Beiträge auf anderen als diesem Server zugelassen.

Einzelne Teile einer Website wie Foren, Gästebuch oder Chat können in Ausnahmefällen auf einem andern Server platziert sein. Diese Anwendungen auf fremden Servern dürfen maximal 30 Prozent der gesamten Website ausmachen. Die Startseite und alle statischen Seiten müssen auf dem ThinkQuest-Server liegen.

Die Projekte können nur für die Dauer des Wettbewerbs auf dem ThinkQuest-Server unterhalten werden. Nach Wettbewerbsende bleiben sie auf dem Server platziert, können aber von den Teams nicht mehr aktualisiert werden.

## 6. Inhalte

Das Thema des Beitrags wird vom Team selber gewählt. Die Website darf vor Abgabeschluss nicht ausserhalb des Wettbewerbs im Internet publiziert werden. Die Beiträge müssen die geltende Rechtsordnung sowie das sittliche Empfinden respektieren. Teams, die diese Regeln missachten, werden vom Wettbewerb ausgeschlossen und deren Beiträge vom Server entfernt.

## 7. Kategorien

Es stehen folgende Themenkategorien zur Auswahl:

- Technologie & Forschung
- Soziale Themen, Gesellschaft & Gesundheit
- Natur, Umwelt & Verkehr
- Freizeit, Sport & Musik – Sony Award
- Kultur & Geschichte – Bibliomedia Award

## 8. Sprachen

Die Wettbewerbsbeiträge müssen in einer der vier Schweizer Landessprachen eingereicht werden, also in deutscher, französischer, italienischer oder rätoromanischer Sprache.

## 9. Jurierungs-Kriterien

Die ThinkQuest-Organisation setzt eine Fachjury ein. Die Jury beurteilt die Internetseiten nach folgenden Kriterien

- Inhaltliche Qualität
- Didaktischer Wert
- Grafische Gestaltung
- Nutzung des Mediums Internet
- Technische Funktionalität
- Teamzusammensetzung
- Einhaltung des Urheberrechts

## 10. Preise

Die Organisatoren zeichnen möglichst viele Teams aus. Jedes Team erhält deshalb höchstens eine Auszeichnung (Ausnahme ist der Access4all Award, der zusätzlich zu allfälligen anderen Auszeichnungen vergeben wird).

- Alle Teams, die ein abgeschlossenes Projekt einreichen, werden im November 2005 zur **ThinkQuest-Party** eingeladen.
- **Pro Themenkategorie** werden drei Teams ausgezeichnet.
- Ein Team wird mit dem «**Best of Contest**» ausgezeichnet.
- **Junior Award**: Ausgezeichnet werden maximal drei Teams, bei denen keines der Mitglieder älter als 14 Jahre ist.
- Je die beste Website in italienischer und französischer Sprache wird mit dem «**Best Language Award**» ausgezeichnet.
- Den **Access4all Award** erhalten Teams mit behindertengerecht gestalteten Projekten.
- Die Medienpartner von ThinkQuest erhalten die Möglichkeit, **Publikumspreise** zu vergeben.
- Die originellste Site wird mit dem Preis «**Das goldene Mäuschen®**» ausgezeichnet.

Jury und Veranstalter entscheiden bei Bedarf über die Vergabe weiterer Preise. Die Jury behält sich vor, Preise nicht zu vergeben, falls in einer Kategorie nicht genügend Projekte eingereicht werden, die einem Minimalstandard entsprechen.

## 11. Copyright

Die teilnehmenden Teams verpflichten sich, die Urheberrechte zu respektieren. Dies gilt namentlich bei der Verwendung von Fremdmaterialien (Text, Bilder, Audioaufnahmen, Videos etc.). Jedes Projekt muss die Quellen seiner Materialien auf der Website publizieren. Sie werden von der Jury geprüft und bewertet.

Die Missachtung der Urheberrechts-Regeln hat eine Disqualifizierung zur Folge.

Das Urheberrecht für die Wettbewerbsseiten liegt bei den teilnehmenden Teams. Die Organisatoren haben das Recht, diese Angebote während maximal 10 Jahren kostenfrei zu benutzen.

## 12. Abgabe

Abgabeschluss ist der 31. August 2005. Damit ein Projekt von der Jury bewertet wird, müssen bis zum Abgabetermin folgende drei Punkte erfüllt sein:

- Die Teamleitung erklärt das Projekt per Internet für abgeschlossen.
- Die Teamleitung füllt online ein Formular zur Teamarbeit aus.
- Das Formular zum Urheberrecht ist von allen Teammitgliedern handschriftlich unterzeichnet und an die ThinkQuest-Organisation geschickt worden.

**13. Schlussbestimmungen**

Der Entscheid der Jury ist endgültig. Es wird keine Korrespondenz über deren Entscheide geführt.

**14. Ort und Datum**

Zürich, Januar 2005

## **A Teamzusammensetzung (wird von Projektleitung erhoben)**

- Jugendliche aus verschiedenen Landesgegenden
- Anzahl Mädchen im Team
- Jugendliche verschiedener Muttersprache
- Jugendliche verschiedenen Alters

## **B Inhaltliche Qualität**

- Wahrheit und Klarheit der Informationen
- Tiefe der Themenerarbeitung
- Originalität des Themas und/oder Darstellung des Themas
- Nachvollziehbarkeit, klare Unterscheidung zwischen Eigen- und Fremdproduktionen (Angabe von Quellen und Copyrights)

## **C Didaktischer Wert**

- Bestimmte Zielgruppe und zielgruppengerechter Inhalt
- Nachvollziehbare Struktur in der Darstellung der Informationen
- Klarheit der Benutzerführung
- Übungsmöglichkeiten (z.B. Test, Quiz, Fragen, etc.)
- Lust am Weiterforschen wird geweckt

## **D Grafische Gestaltung**

- Formale Lesefreundlichkeit der Texte (Länge, Buchstabengrösse, Kontrast, etc.)
- Bezug der grafischen Elemente zu Text und Aussage
- Harmonie von Form und Inhalt
- Raumaufteilung (Verhältnis Leerraum/gefüllter Raum, Platzierung von Bildern und Text, etc.)
- Eigenproduktion von Grafiken und Bildern

## **E Nutzung des Mediums Internet**

- Interaktive Elemente
- Ton und/oder Animationen
- Benutzer können untereinander und/oder mit den Webmastern kommunizieren
- Nutzung des World Wide Web für weiterführende Informationssuche

## **F Technische Funktionalität**

- Ladezeiten der Site
- Funktionieren der Links
- Benutzerfreundlichkeit
- Originalität des Technologieeinsatzes
- Darstellung auf unterschiedlichen Browsern und Plattformen

### **G Einhaltung des Urheberrechts**

- Wenig Fremdtex te bzw. Fremdtex te nicht 1:1 übernommen
- Quellenangaben sind vollständig
- Zustimmung der Urheber vorhanden und dokumentiert
- Minuspunkte oder gar Disqualifizierung bei Nichteinhaltung des Urheberrechts

Dieses Formular müssen alle Teams, die eine Website gestalten, bis spätestens Ende August 2005 einreichen. Es steht auf der ThinkQuest-Website als pdf-File zum Download zur Verfügung.

### Erklärung

Die unten aufgeführten Teilnehmenden des ThinkQuest Internet-Wettbewerbs bezeugen mit ihrer Unterschrift, dass sie die geltenden Regeln des Urheberrechts beachtet haben.

Das bedeutet, dass keine Materialien verwendet wurden, die durch das Urheberrecht geschützt sind oder dass dort, wo solche Materialien verwendet wurden, die Bewilligungen eingeholt wurden.

**Ausserdem bezeugen die Unterzeichnenden, dass nur die jugendlichen Teammitglieder an ihrer Website gearbeitet haben. Aussenstehende Dritte und auch Coaches haben keine Beiträge geleistet.**

**Projekttitle** .....

**Account-Nummer** .....

#### TeilnehmerIn 1

Name / Vorname.....

Strasse .....

PLZ / Ort.....

Unterschrift.....

#### Coach 1

Name / Vorname .....

Strasse.....

PLZ / Ort.....

Unterschrift .....

#### TeilnehmerIn 2

Name / Vorname.....

Strasse .....

PLZ / Ort.....

Unterschrift.....

#### Coach 2

Name / Vorname .....

Strasse.....

PLZ / Ort.....

Unterschrift .....

#### TeilnehmerIn 3

Name / Vorname.....

Strasse .....

PLZ / Ort.....

Unterschrift.....

#### Coach 3

Name / Vorname .....

Strasse.....

PLZ / Ort.....

Unterschrift .....

Datum und Ort.....

Formular senden an: ThinkQuest, c/o update AG, Rämistrasse 7, 8001 Zürich

### **Merkblatt für barrierefreies Webdesign**

**«Die Macht des Internets ist seine Universalität, der Zugang für alle, unabhängig von Behinderungen, ist ein zentraler Aspekt darin.»**

**(frei nach Tim Berners-Lee, Erfinder des Internets)**

### **Gründe für Accessibility («Zugänglichkeit, Barrierefreiheit»)**

Eine Website sollte für alle zugänglich sein. Dazu gehören auch Menschen, die nicht richtig sehen oder hören, sich nicht uneingeschränkt bewegen können oder geistig behindert sind.

1. Grundsätzlich sind für alle zugängliche Websites immer auch benutzerfreundliche Websites – und dies kommt am Schluss allen Internet-Nutzern zu gute.
2. Gerade für Menschen mit Behinderungen ist der Zugang zu Informationen aus dem Internet besonders wichtig. So gibt es beispielsweise keine Zeitungen oder Fahrpläne in Blindenschrift. Im Internet wird all das auch für Behinderte zugänglich. Dies erleichtert ihren Alltag erheblich.
3. Seit dem 1. Januar 2004 gilt in der Schweiz das Behindertengleichstellungsgesetz (BehiG). Es schreibt unter anderem für die Websites von Behörden vor, dass sie sich an die Regeln für behindertengerechtes Webdesign halten müssen.

[http://www.admin.ch/ch/d/sr/151\\_3/index.html](http://www.admin.ch/ch/d/sr/151_3/index.html)

### **Was ist bei der Internetnutzung von Behinderten besonders zu bedenken?**

Stark Sehbehinderte bzw. Blinde lassen sich Webseiten von einem «Screenreader» (d.h. von einem Bildschirm-Leseprogramm) vorlesen. Damit das Programm den Seiteninhalt in einer logischen und verständlichen Form ausgeben kann, müssen einige Regeln bei der Gestaltung der Website beachtet werden.

Sehbehinderte Menschen, die noch einen genügenden Sehrest besitzen, verwenden eine Software, die den Bildschirminhalt sehr stark vergrössert. Auch hier sind gewisse Richtlinien zu beachten, damit die Website trotz der Vergrösserung lesbar bleibt.

Menschen mit einer körperlichen Behinderung können oft Maus oder Tastatur nicht bedienen. Achte deshalb darauf, dass die Site nicht nur über ein Eingabemittel bedienbar ist.

Für lernbehinderte Menschen oder Menschen mit Wahrnehmungsstörungen ist es besonders wichtig, dass die Inhalte einer Website einfach verständlich und gut gegliedert sind.

Die wichtigsten Regeln, damit sich auch Menschen mit Behinderungen auf deiner Website zurechtfinden, haben wir im Folgenden zusammengestellt. Sie werden kurz erklärt und die entsprechenden Links zur Umsetzung angegeben. Das W3C («World Wide Web Consortium») beschreibt auf seiner Website das richtige Vorgehen im Einzelnen.

Diese 10 «Goldenen Regeln» für barrierefreie Websites werden von der Thinkquest-Jury und der Stiftung «Zugang für alle» bewertet.

### Die 10 «Goldenen Regeln» für barrierefreies Webdesign

#### 1. Seiten- und Benutzerführung lesefreundlich aufbauen

Die Navigation sollte so angeordnet sein, dass sie von einem Screenreader zuerst gelesen wird und dem Besucher einen Überblick über die Website verschafft. Dies ist in der Regel links senkrecht auf dem Bildschirm oder oben quer.

Achte darauf, dass die Website durchgehend nachvollziehbar gegliedert ist (Navigation).

Beispiel: Wenn du eine Website über Indien machen möchtest, könnte «Geographie / Menschen / Wirtschaft / Kultur» eine sinnvolle Gliederung sein. Weniger logisch wäre z.B. «Land, Frauen, Informationen, Hauptstadt»

Tipp: Zeig deinen Freunden die Navigation, wie du sie anordnen und benennen willst. Frag sie, was sie sich unter den Begriffen vorstellen. Wenn sie diese nicht verstehen, wird es den späteren Besuchern deiner Website ähnlich ergehen.

Achte darauf, dass der Seitenaufbau bei jeder Seite gleich ist, d.h. zum Beispiel die Textbreite, die Grösse der Überschriften, die Anordnung von Bild und Text usw. Dadurch erhält der Besucher schneller den Überblick über die Inhalte Deiner Website.

Verwende zudem eine möglichst einfache Sprache. Nicht nur lernbehinderte Menschen oder Menschen mit Wahrnehmungsschwächen sind dir dafür dankbar.

## 2. Seiten lesefreundlich aufbauen

Reine Textseiten (ohne Bilder oder Textabschnitte) oder unübersichtlich überladene Seiten machen keine Lust zum Lesen. Verwende deshalb Überschriften und unterteile den Fliesstext in kurze, überschaubare Absätze (Zwischentitel setzen).

Gestalte die Seite mit kurzen Listen und Bildern, um Inhalte anschaulich zu erklären.

Auch diese Regel hilft Menschen mit Behinderungen, macht aber gleichzeitig das Lesen auch für Nicht-Behinderte angenehmer.

<http://www.w3c.de/Trans/WAI/webinhalt.html#gl-structure-presentation>

Gut



Gut strukturierte Seite: Die Navigation ist deutlich erkennbar links, der Inhalt der Seite hat viele Absätze, die Spaltenbreiten sind festgelegt und die Überschriften deutlich hervorgehoben.

Schlecht



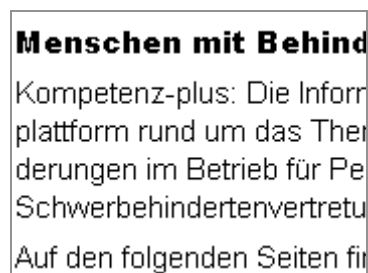
Überladene Seite: Viele verschiedene Kästchen und Spalten, zu viele Farben und Schriftgrößen verwirren. Man erkennt nicht, wo auf der Seite das Wichtigste steht. Und wo ist die Navigation?

### 3. Gut lesbare Schriften einsetzen

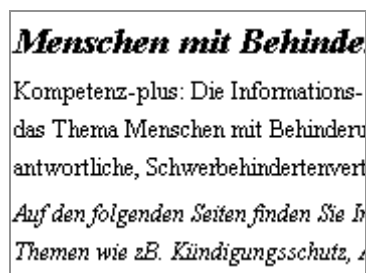
Beachte, dass die Schrift («Font») auf dem Bildschirm gut lesbar ist. Verwende dazu Schriften ohne Serifen («Füsschen»). «Arial» und «Verdana» eignen sich besser als «Times New Roman». *Kursive Schrift* vermeiden, sie ist immer schlechter lesbar.

Wichtig ist, dass die Benutzer die Schriftgrösse selber ändern können. Bestimme deshalb die Schriftgrösse «relativ» (im Gegensatz zu «absolut»). Eine gut lesbare Grösse ist z.B. «100%» (oder «1em»).

gut



schlecht



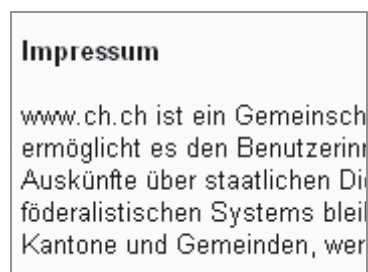
Schriften ohne Serifen sind auf dem Bildschirm besser lesbar.

### 4. Kontrastreiche Farben verwenden

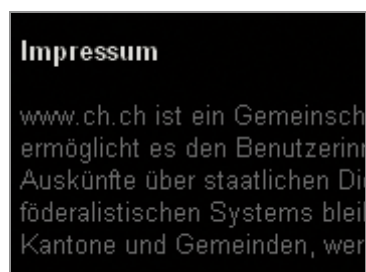
Wenn sich Schrift- und Hintergrundfarbe der Seite im Farbton zu sehr ähneln, ist der Kontrast (Unterschied der Farben) unter Umständen zu schwach. Sehbehinderte Menschen, Menschen mit bestimmten Sehschwächen (z.B. Rot-Grün-Blindheit) oder Leute, die einen älteren PDA («Personal Digital Assistant», persönlicher digitaler Assistent) verwenden, können diese dann nicht mehr erkennen.

<http://www.w3c.de/Trans/WAI/webinhalt.html#gl-color>

gut



schlecht



Dunkler Text auf hellem Hintergrund ist besser lesbar.

## 5. Bilder und Grafiken beschriften

Bilder und Grafiken können von Sehbehinderten nicht oder nur teilweise wahrgenommen werden. Beschreibe deshalb den Inhalt des Bildes mit einem «Alt-Tag» («alternativer Text»). Dieser kann vom Screenreader vorgelesen werden.

<http://www.w3c.de/Trans/WAI/webinhalt.html#gl-provide-equivalents>

gut



Alttext richtig verwendet

schlecht



Alttext falsch verwendet

## 6. Links eindeutig beschriften

Gib Links einen aussagekräftigen Titel. Nenne sie z.B. «Barrierefreiheit – Weitere Informationen» oder «pdf-Dokumente» statt «Hier klicken» oder «Weiter».

<http://www.w3c.de/Trans/WAI/webinhalt.html#gl-structure-presentation>

gut

**Internet**  
Unsere Internet-Site ist das wichtigste Kommunikationsmittel. Ihr findet hier alle nötigen Informationen und in der Rubrik «[pdf-Dokumente](#)» Reglement oder die Wegleitung drei Landessprachen als PDF-Versionen zum Download.

«pdf-Dokumente» ist in diesem Zusammenhang ein aussagekräftiger Link-Titel.

schlecht

**Internet**  
Unsere Internet-Site ist das wichtigste Kommunikationsmittel. Ihr findet hier alle nötigen Informationen und [hier](#) das Reglement oder die Wegleitung in drei Landessprachen PDF-Versionen zum Download.

«hier» ist eine nichtssagende Linkbeschriftung.

### 7. Vorsicht mit HTML-fremden Elementen (Scripts, Applets, Plug-Ins)

Vielleicht entscheidest du dich, nicht nur «stehende» Inhalte für das Projekt einzusetzen, sondern auch interaktive Menüs, Laufschriften oder Animationen einzubinden. Dann musst du damit rechnen, dass Scripts, Applets oder Plug-Ins nicht von jedem Internet-Programm aus zugänglich sind oder unterstützt werden.

Damit sind sie unter Umständen für Menschen mit Behinderungen nicht verfügbar.

Stelle also alternative Inhalte bereit. Dies gilt insbesondere für Navigationen, die mit JavaScript (DHTML) umgesetzt werden und für den Einsatz von Flash.

<http://www.w3c.de/Trans/WAI/webinhalt.html#gl-new-technologies>

<http://www.macromedia.com/macromedia/accessibility/features/flash/author.html>

### 8. Verschiedene Eingabegeräte berücksichtigen

Nicht alle Menschen können eine Maus zur Bedienung des Computers benutzen (Blinde oder Menschen mit motorischen Behinderungen). Beachte deshalb, dass alle Links, Formulare, Schalter, Ausklapplisten usw. mit der «TAB» («Tabulator-Taste») erreichbar sind.

Ausserdem sollten sie einen aussagekräftigen Titel (z.B. «Anfrage senden» bei einem Kontaktformular) haben. Formulare müssen so erstellt werden, dass die Beschriftung und das folgende Eingabefeld zusammen gehören.

<http://www.w3c.de/Trans/WAI/webinhalt.html#gl-own-interface>

<http://www.barrierefreies-webdesign.de/knowhow/formulare/index.html>

### 9. Multimedia-Inhalte mit Untertitel und Audio-Beschreibung versehen

Auch Multimedia-Inhalte müssen mit alternativem Text beschrieben werden, um sie Blinden oder Gehörlosen zugänglich zu machen. Untertitel deshalb Audio- und Video-Dateien, um sie auch Gehörlosen zugänglich zu machen. Beschreibe den Inhalt in einer Zusammenfassung, falls Untertitel nicht möglich sind. Dies schätzen auch Nicht-Behinderte.

<http://www.w3c.de/Trans/WAI/webinhalt.html#gl-provide-equivalents>



Beispiel: Untertitel beim Wetterbericht

### 10. Frames richtig verwenden

Frames («Rahmen») können den Bildschirm in unterschiedliche Bereiche aufteilen, die einzeln vom Browser geladen werden können. Der Einsatz von Frames bringt einige Tücken (nicht nur für Behinderte) mit sich. Wir raten dir, Frames – wenn möglich – zu vermeiden. Falls du sie unbedingt einsetzen möchtest, gib den einzelnen Rahmen aussagekräftige Namen und Titel (z.B. «Hauptmenu» oder «Seiteninhalt»).

<http://www.w3c.de/Trans/WAI/webinhalt.html#gl-complex-elements>

### Weiterführende Links

#### Weitere Informationen findest du unter anderem auf diesen Websites:

Die Website von «Zugang für alle» mit zahlreichen zusätzlichen Tipps und Informationen zum Thema Accessibility.

<http://www.access-for-all.ch/>

Bei den «Tools» findest du Links zu Programmen, mit denen du dein Projekt überprüfen kannst.

<http://www.access-for-all.ch/de/tools.html>

Auf diesen Sites findest du die kompletten Richtlinien der WAI («Web Accessibility Initiative») mit Tipps und Techniken zur Umsetzung. Ein Besuch lohnt sich!

<http://www.w3c.de/Trans/WAI/webinhalt.html> (deutsch)

<http://www.w3.org/TR/WCAG10/> (englisch)

### Fragen und Informationen zum Access4all Award

Zugang für alle - Schweizerische Stiftung zur behindertengerechten Technologienutzung

Seefeldstrasse 65

CH-8008 Zürich

Telefon 01 383 44 16

Fax: 01 383 44 92

E-Mail: [award@access-for-all.ch](mailto:award@access-for-all.ch)

### Zu gewinnen gibt es:

**Access4all Awards** in Höhe von CHF 100.-:

Für alle, die die 10 «Goldenen Regeln» einhalten.

**Access4all Award in Silber** in Höhe von CHF 200.-:

Für eine Website, die mehr als diese Regeln (zusätzlich Richtlinien der WAI) beachtet hat.

**Access4all Award in Gold** in Höhe von CHF 300.-:

Für die beste behindertengerechte Website im Rahmen des Wettbewerbs Thinkquest 2005.

Access4all Awards können mit anderen Thinkquest-Preisen kumuliert vergeben werden. Deine Website wird von behinderten Personen der Stiftung «Zugang für alle» auf ihre Zugänglichkeit getestet. Du gibst selber an, ob du die 10 «Goldenen Regeln» umgesetzt hast und dich mit deiner Website um den Access4all-Award bewerben möchtest (Selbstdeklaration).