

Eleonore Digital::Work Together



Ein europaweites Schulprojekt des Vereins P-O-S-T zur Förderung der Open Source Technologie im Schul- und Universitätsbereich

Wien, August 2008

P-O-S-T

Verein zur Förderung der Open Source Technologie im Schul- und Universitätsbereich

ZVR: 95296485

Maysedergasse 2/17

1010 Wien

www.p-o-s-t.org

post@eleonore-digital.org

Projektplan „Eleonore Digital::Work Together“

INHALT

1. Der Verein.....	S.3
2. Idee zum Projekt Eleonore Digital.....	S.3
2.1. Warum Eleonore von Aquitanien?.....	S.4
2.2 Lernziele.....	S.5
2.2.1. Vermittlung von IT- Kompetenzen.....	S.5
2.2.2. Projektplanung.....	S.5
2.2.3. Gender Mainstreaming.....	S.5
2.2.4. Kultureller Austausch.....	S.6
2.2.5. Medienpädagogik & Nutzung des virtuellen Raums.....	S.6
2.3. Was sind die Vorteile von Open Source?.....	S.7
2.4. Die Lernsoftware.....	S.7
3. Wer ist an diesem Projekt beteiligt?.....	S.8
4. Technik & Softwarelösungen für den Projektverlauf.....	S.8
4.1. Software.....	S.8
4.2. Projektplattform.....	S.9
4.3. Systemvoraussetzungen.....	S.9
5. Der Projektablauf.....	S.9
5.1. Eintrag der Projektgruppe in der Plattform & Kapitelzuteilung.....	S.9
5.2. Einschulung der LehrerInnen.....	S.9
5.3. Historische Recherche & Buch Richard Löwenherz.....	S.10
5.4. Drehbuch erstellen (Handlung & Personen).....	S.10
5.5. Grafikentwurf (Personen, Orte, Dinge).....	S.10
5.6. Modelling & Animation mit Blender 3D.....	S.11
5.7. Vorstellungen über Spiellogik & Game Engine	S.11
5.8. Test & Verbesserung des Spiels.....	S.12
5.9. Onlinestellen des Spiels zur freien Verfügbarkeit.....	S.12
6. Der Zeitplan.....	S.12
7. Anhang	
7.1. Infoblatt Open Source Technologie.....	S.13
7.2. Formular & Information zur Teilnahme.....	S.14

Projektplan „Eleonore Digital::Work Together“

Ein europaweites Schulprojekt des Vereins P-O-S-T zur Förderung der Open Source Technologie im Schul- und Universitätsbereich.

1. Der Verein:

Der Verein steht für die Förderung von Open Source und Gender Mainstreaming im Jugendbereich. Die Projekte werden von Schülern und Schülerinnen der gesamten Europäischen Union umgesetzt.

Im Gegensatz zu Programmen von kommerziellen Anbietern wird hierbei ausschließlich mit Open Source Lösungen gearbeitet. Das heißt, während der Projektarbeiten entstehen keine Kosten für SchülerInnen und LehrerInnen.

Somit stehen der Erstellung frei verfügbarer Produkte keine Hindernisse mehr im Weg. Die Ergebnisse liefern Schulen unterschiedlichster europäischer Länder.

Der Verein selbst versucht, möglichst wenig Einfluss auf die Umsetzung der Projekte zu nehmen. Es wird ausschließlich ein Projektthema vorgegeben, welches der Kreativität in der Umsetzung durch die Jugendlichen keine Grenzen setzt.

Durch die Einbringung von Gender Mainstreaming steht auch die Gleichberechtigung der Geschlechter im Vordergrund der Projekte. Um eine Geschlechterdemokratie auch in der gegenwärtigen Mediengesellschaft zu erreichen ist es wichtig, jungen Frauen Anreize zu schaffen, sich mit dem IT-Sektor mehr zu beschäftigen und Berührungspunkte abzubauen. Es ist wichtig, den Umgang mit neuen Technologien bei jungen Menschen auf motivierendem Wege zu vermitteln- egal, ob Mann oder Frau.

Denn letztlich bereitet erst das den Weg zu tatsächlicher Chancengleichheit.

Gerade im jungen Alter nimmt der Mensch viele Gewohnheiten an, die ihn sein ganzes weiteres Leben begleiten, Diese Prägung ist auch auf das Kauf- und Anwendungsverhalten von Software zu übertragen. Daher ist es wichtig junge Menschen früh mit Open Source Lösungen vertraut zu machen.

Die Anforderungen, die der Arbeitsmarkt bereits an junge Menschen stellt, werden immer umfangreicher. Der versierte Umgang mit Computern ist längst eine Grundvoraussetzung, doch gerade der Erwerb von zusätzlichen Kompetenzen kann Vorteile am Arbeitsmarkt bringen.

Die leitenden Kräfte hinter P-O-S-T sind zum einen der Experte auf dem Gebiet Linux und ehemaliger AHS Lehrer Dr. Manfred Richter, sowie der Experte auf dem Gebiet Blender 3D und ebenfalls AHS Lehrer Mag. Karl Kühberger.

Weiters wird der Verein beim aktuellen Projekt Eleonore Digital durch ExpertInnen in den Bereich Game Development und Gender Mainstreaming unterstützt.

2.Idee zum Projekt Eleonore Digital

Um die oben genannten Zielsetzung des Vereins in einem kreativen Bildungsprojekt zusammen zu führen, wurde die historische Figur der Eleonore von Aquitanien als thematischer Schwerpunkt gewählt.

Eleonore Digital basiert auf einer kreativen Zusammenarbeit im Geschichts-, Informatik- und Zeichenunterricht und richtet sich an Schülerinnen und Schülern der gesamten Europäischen Union. Das Ziel von Eleonore Digital ist, in gemeinschaftlicher Arbeit eine 3D- Lernsoftware zu erstellen.

Die interdisziplinäre Perspektive des Projekts, die sich aus historischer Thematik, technologischer Verarbeitung, Kreativität und dem allumfassenden Aspekt der Gender Sensibilisierung ergibt, fördert eine grenzüberschreitende Medienpädagogik, die nicht nur die postmodernen Lebenswelten Jugendlicher mit einbezieht, sondern überdies eine kritisch-reflexive Perspektive auf die Partizipation in virtuellen Communities etabliert.

Zur Koordination und Durchführung des Projekts wird Englisch als zentrale Projektsprache verwendet. Dennoch kann in den jeweiligen länderspezifischen Online-Foren selbstverständlich auch in anderen Sprachen kommuniziert werden. Die Gesamtkoordination des Projekts und der europaweite Informationsaustausch verlangt hingegen danach, dass ausschließlich in englischer Sprache kommuniziert wird. Hierdurch wird auch verhindert, dass es zu einer nationalen Vereinnahmungstendenz des Projekts kommt und sich andere TeilnehmerInnen dadurch nicht gleich behandelt, bzw. ausgegrenzt fühlen.

2.1. Warum Eleonore von Aquitanien?

Das Projekt Eleonore Digital stellt sich die Aufgabe, das Leben und Wirken dieser faszinierenden Frau in Form einer 3D-Lernsoftware umzusetzen, welche die einzelnen Lebensabschnitte der Eleonore von Aquitanien und den Lauf der Geschichte plastisch darstellt. So ermöglicht die Software das Eintauchen in eine 3D Welt des Mittelalters, die den SchülerInnen hautnahe Eindrücke der damaligen Zeit liefert.

Eleonore von Aquitanien (1122 – 1204) war eine willensstarke Frau, die sich durch nichts davon abbringen ließ ihren eigenen Weg zu gehen. Gegen die Moral der Kirche und unter Anfeindung der Europäischen Herrschaftshäuser eroberte sich Eleonore ihre Bahn durch die Geschichte.

Sie wuchs als Tochter Wilhelm X. in Frankreich auf und wurde mit nur 15 Jahren mit Ludwig VII., der jedoch kein Interesse an ihr zeigte, verheiratet. Nach Jahren des Leidens unter ihrem Mann strebte sie erfolgreich eine Annullierung dieser Ehe an, um später den englischen König Heinrich II. zu heiraten. Aus dieser Ehe gingen acht Kinder hervor, darunter auch Richard Löwenherz. Jedoch wandte sich auch Heinrich von Eleonore ab. Erst mit Heinrichs Tod konnte Eleonore ihre Macht vollends entfalten und sich zu jener politisch klug agierenden Persönlichkeit entwickeln, als die sie in die Geschichte eingehen sollte. Strategisches Feingefühl und Mut werden ihr ebenso nachgesagt, wie Durchsetzungsvermögen gegenüber ihren männlichen Zeitgenossen.

Doch wie so häufig in der Geschichte stehen meist Männer im Mittelpunkt. So ist Eleonores Sohn Richard Löwenherz den meisten Menschen sicherlich weitaus geläufiger, als seine Mutter. Und dies, obwohl er ohne sie kaum seine Macht erlangt hätte, da sie es war, die für ihn wichtige Staatsgeschäfte lenkte, zur Bedeutsamkeit seiner Person maßgeblich beitrug und der er letztlich auch seine Befreiung aus der Gefangenschaft in Österreich verdankte.

Zudem war für die Konzeption unseres Projektes auch wichtig eine Frau in den Mittelpunkt zu stellen, da für P-O-S-T das Gendermainstreaming im IT-Bereich ein wichtiges Anliegen darstellt.

In der heutigen Zeit wäre Eleonore mit dem ihr nachgesagten Charakter vielleicht Chefin eines multinationalen Konzerns, weshalb sie sicherlich gerade für junge Frauen großes Identifikationspotential in sich trägt und eine Bezugsperson in Sachen der Emanzipation ist. Eleonore von Aquitanien gilt nunmehr als Symbol für eine Frau, die trotz des engen Moralkorsetts der Kirche und der Anfeindung mit den Herrscherhäusern Europas, ihren Weg durch die Geschichte ungetrübt voranschritt und sich durch nichts und niemanden von ihrem Willen, ein freies und selbstbestimmtes Leben zu führen, abbringen ließ. Deswegen kann Eleonore von Aquitanien auch heute noch als wichtige feministische

Symbolfigur verstanden werden, deren Vorleistungen und Errungenschaften gerade deshalb so hoch einzustufen sind, da sie aus einer Zeit stammen, in der Frauen entrechtet waren. Sie fungierten als Spielball der Männer im Kampf um Macht und Einfluss und durften selbst keinerlei Entscheidungen über ihr eigenes Leben treffen.

Ein weiterer Grund, warum sich das Projekt mit der Figur Eleonores beschäftigt ist, dass durch sie die gesamte europäische Geschichte einer wichtigen Periode des Mittelalters vernetzt ist. Diese einzigartige Persönlichkeit der Eleonore, die grenzüberschreitend die Geschichte und Kulturen mehrerer europäischer Länder geprägt hat, ermöglicht der heutigen Jugend in ganz Europa, sich mit dieser historischen Person zu identifizieren.

2.2 Lernziele

2.2.1. Vermittlung von IT- Kompetenzen

Ein wesentlicher Aspekt des Projekts besteht darin, dass SchülerInnen den Umgang mit Open Source Technologie erlernen und ihr Wissen der Öffentlichkeit und anderen ProjektteilnehmerInnen zugänglich machen. Begleitet und unterstützt von Fachleuten für Open Source Software werden die einzelnen Operating-Teams, die sich aus mehreren Schulgruppen zusammensetzen, maßgeblich den Projektverlauf beeinflussen.

Mit Hilfe der Programme Linux und Blender 3D sollen den Jugendlichen Kompetenzen in den Bereichen 3D, Grafik- und Audiotbearbeitung, sowie Open Office näher gebracht werden. Gerade für die Zukunft am Arbeitsmarkt werden vielfach alternative EDV Kompetenzen für junge Menschen große Vorteile bringen und sie zu wichtigen Fachkräften in unterschiedlichsten Arbeitsfeldern machen. Dass der Erwerb dieser Fähigkeiten kostenlos erfolgt, nach dem Motto „learning by doing“, soll jedoch nicht die Qualität mindern. Das Erlernen des Umgangs mit Open Source Grafik- und Officeprogrammen wird durch unser Fachpersonal mittels Lernplattform unterstützt. Diese Lernplattform wird zuerst den LehrerInnen, welche sich am Projekt beteiligen, zur Auseinandersetzung mit diesen Programmen dienen. Das bedeutet, auch das Lehrpersonal muss für die Teilnahme an unserem Projekt keine speziellen Vorkenntnisse besitzen. In weiterer Folge kann diese Lernplattform im Unterricht eingesetzt werden.

Auch der weitere Projektverlauf wird von unseren Fachkräften begleitet und auch für den Austausch zwischen den ProjektteilnehmerInnen werden auf der Projektplattform verschiedene Möglichkeiten geboten.

2.2.2. Projektplanung

Jugendliche lernen zudem wichtige Fähigkeiten in der Projektplanung. Es werden für einzelne Arbeitsschritte Zeiträume festgesetzt, sodass ein positives Abschließen des Projekts garantiert werden kann. Die interne Planung der Arbeitsgruppen der teilnehmenden Schulen obliegt jedoch vollständig den SchülerInnen und LehrerInnen.

2.2.3. Gender Mainstreaming

Auch die sozialen Kompetenzen werden durch dieses Projekt gefördert, indem die Gleichstellung von Mann und Frau sowie das produktive Verknüpfen von technischen und künstlerischen Fähigkeiten propagiert wird.

Der Aspekt des Gender Mainstreamings zeigt sich im Projekt nicht nur mit der historischen Thematik der Eleonore von Aquitanien als emanzipatorischer Vorreiterin eng verknüpft, sondern auch in der medienpädagogischen Verwirklichung durch die feministisch-emanzipatorische Nutzbarmachung des virtuellen Raumes.

Das Projekt erreicht die SchülerInnen zu einem Lebenszeitpunkt, an dem soziokulturelle

Geschlechtercodes schon eingelernt und automatisiert sind. Daraus ergibt sich die Relevanz des Gender Mainstreamings in allen Projektbereichen. Die zentralen Zielsetzungen des Projekts beziehen sich folglich auf die Sensibilisierung von Jugendlichen, männlich und weiblich, die Konstruktion und Dekonstruktion von Geschlechterstereotypen, auf die Verbesserung der Chancengleichheit und die Erosion verfestigter Geschlechtercodes.

2.2.4. Kultureller Austausch

Ein weiterer wichtiger Aspekt dieses Projekts ist die Vernetzung von Jugendlichen in ganz Europa. Damit verbunden ist auch ein kultureller und sprachlicher Austausch. Austauschprogramme sind mit hohem Kosten- und Zeitaufwand verbunden. Über unsere Projektplattform – in englischer Sprache – kann dieser Austausch einfach stattfinden und vielleicht eine Basis für zukünftige Kooperationen zwischen Schulen aus unterschiedlichen Ländern schaffen.

Zudem soll der gemeinsame Gedanken eines demokratischen Europas der Bürgerinnen und Bürger und nicht ein Europa der Konzerne grenzüberschreitend formuliert werden.

Es zeigt sich am Leben der 'Eleonore von Aquitanien' plastisch, dass ein gemeinsames Europa nur dann funktionieren kann, wenn alle Beteiligten ihren gegenseitigen Respekt voreinander und eine Gleichwertigkeit der unterschiedlichen Kulturen und Sprachen, als Grundlage der Zusammenarbeit begreifen. Nur aus einer solchen Atmosphäre der Toleranz und Gleichberechtigung kann ein Nährboden für Kunst und Kultur entstehen, der auf der höflichen Kultur des Umgangs miteinander basiert.

So gilt die Maxime des Voneinander- und Miteinanderlernens, anstatt der kapitalistisch motivierten Gier nach persönlichem Vorteil auf Kosten der Allgemeinheit. Leistungsdruck und soziale Selektion machen vielen Menschen, besonders den jungen, Angst. Daher ist nachvollziehbar, dass wir unsere Kinder mit dem bestmöglichen Rüstzeug in Sachen Bildung ins Berufsleben entlassen möchten.

Soll jedoch keine neue Generation von geistig abgeschotteten Egoisten das Wirtschaftsleben im zukünftigen Europa dominieren, so ist es notwendig, dass wir uns dieser Verantwortung bewusst stellen. Die so genannten Soft-Skills und die damit verbundene Fähigkeit, mit anderen Menschen gleichberechtigt zusammenarbeiten zu können, ist ebenso wichtig für Europa, wie hochqualifizierte Ausbildungsmöglichkeiten und ein Heranwachsen in Wohlstand und Sicherheit. So unterstützen und fördern wir die Kommunikationskompetenz, um auch mit SchülerInnen anderer Länder und Sprachen zusammenarbeiten zu können und helfen somit Berührungsängste abzubauen. Zugleich erleben SchülerInnen, dem Open Source Gedanken folgend, dass eine egalitäre Arbeitspraxis zu besseren Endergebnissen führt und Wissensmanagement in der heutigen globalisierten Wirtschaftswelt eine immens wichtige Rolle spielt.

Wer sich abschottet verliert. Wer hingegen seine Arme weit öffnet, um sie seinen PartnerInnen zu reichen, dem gehört die ganze Welt.

2.2.5. Medienpädagogik & Nutzung des virtuellen Raums

Ein großer Vorteil liegt in der Zielgruppenauthentizität zum Medium. Somit entsteht die erste 3D Lernsoftware von SchülerInnen für SchülerInnen. Der konzeptionelle Rahmen, Manuals und die Vernetzungsstruktur werden zur Verfügung gestellt. Die Ausprägung des fertigen Projekts bestimmen jedoch die SchülerInnen selbst. Diese direkte Partizipation und Einflussnahme auf den Projektverlauf erhöht nicht nur die Identifikation mit dem Projekt, sondern verhindert auch einen Motivationsabfall. Durch das Medium der 3D-Animation kann insbesondere auch eine junge Zielgruppe angesprochen werden und so in produktive Auseinandersetzung mit dem Themenbereich Gender Mainstreaming und der Nutzung des virtuellen Raumes treten.

Das Projekt lässt ein internationales virtuelles Netzwerk entstehen, bei dem SchülerInnen elektronische Räume, die sowohl Relevanz für globale Märkte als auch für Wissens- und Informationstransport tragen, kritisch-reflexiv und konstruktiv nutzen können. Ganz im Sinne einer kompetenzerweiternden Medienpädagogik liegen die methodisch-didaktischen

Ziele des Projekts in der eigenständigen Wissensakkumulation und -distribution über Open Source Technologie, der Kompetenzerweiterung in den Bereichen inter- und transkultureller Kommunikation, der Entwicklung und Stärkung von Moderations- und Konfliktlösungskompetenzen und der daraus resultierenden Identitätsstärkung, die mit affektiv positiver Kommunikation verbunden ist.

2.3. Was sind die Vorteile von Open Source?

Open Source bedeutet, dass die Quelltexte von Softwarelösungen offen sind, das heißt, dass die Quelltexte für alle frei verfügbar und zugänglich sind. Open Source Programme unterliegen keiner Verbreitungsbeschränkung. Sie können beliebig oft und kostenlos kopiert werden. Zudem kann die Software jederzeit verändert und in den jeweiligen Varianten der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden.

Das bedeutet für den Benutzer von Open Source Lösungen ergeben sich folgende Vorteile gegenüber kommerziell erwerbbaaren Produkten: Es fallen keine Kosten an für die Beschaffung und Lizenzierung. Zudem erfolgt die Beschaffung ganz einfach durch legalen Download. Dem User bieten die Programme eine hohe Sicherheit durch die ständige Aktualisierung und Weiterentwicklung der Software.

Weiters sind derartige Softwarelösungen anwendbar bei unterschiedlichen Systemvoraussetzungen (Mac, Windows, Unix oder Linux)

Für unser Projekt bietet demnach die Verwendung von Open Source Lösungen den Vorteil, dass wir allen InteressentInnen die Teilnahme in technischer oder finanzieller Hinsicht an unserem Projekt ermöglichen.

2.4. Die Lernsoftware

Das Endprodukt des Projekts Eleonore Digital::Work Together wird eine 3D Lernsoftware sein, die nach dem Prinzip einer Lebenssimulation gestaltet ist. Als Lebenssimulation bezeichnet man Computerspiele, die den Lebenszyklus von Figuren nach vorher definierten Regeln darstellen. Die User werden an der Entwicklung der ablaufenden Szenarien aktiv beteiligt, das heißt, sie treffen Entscheidungen für die Figur im Spiel. Insofern wird dieses Spiel auch Elemente eines Strategiespiels beinhalten.

Der Spielablauf selbst ist folgender Maßen konzipiert: Der User wird mit der Figur der Eleonore durch ihr Leben bzw. die geschichtlichen Ereignisse dieser Zeit geführt. Eleonore trifft dabei auf unterschiedliche Personen und muss Entscheidungen treffen. Der User wählt dabei aus mehreren angebotenen Handlungsmöglichkeiten eine aus. Ist es die richtige Entscheidung, das bedeutet, jene die den historischen Tatsachen entspricht, entwickelt sich die Geschichte weiter. Bei einer falschen Antwort bekommt der User eine Rückmeldung und muss erneut versuchen, die richtige Entscheidung zu treffen. Der User erhält Punkte für jede Entscheidung, die er beim ersten Versuch richtig gewählt hat. Um den historischen Rahmen der Handlung sowie weitere wichtige Ereignisse in Europa zu vermitteln, werden im Verlauf des Spiel Zeittafeln eingeblendet.

Diese Lernsoftware wird nach der Fertigstellung auf der Internetplattform präsentiert und zum freien Download angeboten. Es ist vorgesehen, dieses Projekt jährlich zu wiederholen und das daraus entstehende umfassende Material auf einer Lern-CD-Rom zu veröffentlichen, welche für Schulen kostenlos erhältlich sein wird.

3. Wer ist an diesem Projekt beteiligt?

Zur Koordination und Durchführung des Projekts wurde der 'Verein zur Förderung der Open Source Technologie im Schul- und Universitätsbereich' gegründet. Diesem gehören VertreterInnen der ACC als Fachkräfte für Projektmanagement und Projektumsetzung an. Ihnen wird eine Aufwandsentschädigung für ihre Dienste bezahlt. Zusätzlich stellt die ACC Infrastruktur und Büroräumlichkeiten für den Verein zur Verfügung. Darüber hinaus beschäftigt die ACC zwei MitarbeiterInnen für die Projektdauer. Sie agieren als Kommunikationsdrehscheibe und Anlaufstelle für alle Projektanfragen.

Die ACC agiert als Unterstützer und Auftragnehmer des 'Vereins zur Förderung der Open Source Software im Schul- und Universitätsbereich'. Erfahrung in Recherche und Content-Erstellung zum Thema des 13. und 14. Jahrhunderts, mit Schwerpunkt Richard Löwenherz und Eleonore von Aquitanien. Zusätzlich bringt sie ihr langjähriges Know-How in Sachen Projekt-Cosulting und Techniks Schulungen ein, stellt Fachleute für Open Source – insbesondere für Blender 3D – zur Verfügung und unterstützt den Verein mit Büroräumlichkeiten und Infrastruktur in bester Lage.

Bisher beteiligte Mitarbeiter/ Aufgabenbereiche:

Open Source-Fragen: Dr. Manfred Richter, Jaroslaw Lipszyc

Blender Grafik Tutorial: Mag. Karl Kühberger, Shennol Hyseni

Blender Animation and Gaming Tutorial: Darius Dawidowski

Game-Finishing: Darius Dawidowski & Team

Chrystal Game Engine: Frank Richter, Jorrit Tybergheim

Gender Mainstreaming Support: Dr. Bente Knoll, Dr. Sabine Cirtek, Mag. Meike Reichle, Dr. Christine Wächter

Koordination: Alexandra Mayer (Homepage, Öffentlichkeitsarbeit, Gender Mainstreaming)

Alexandra Stoffl (Kontakte im Ausland, Korrespondenz Technik, Staats/ EU- Rechts- Angelegenheiten & Förderung)

4. Technik & Softwarelösungen für den Projektverlauf

4.1. Software

LINUX:

Linux ist ein freies Multitasking Betriebssystem, das mit den zuvor genannten Vorteilen von O.S. Strategien arbeitet. Die Einsatzbereiche sind vielseitig, angefangen von der Nutzung auf Desktoprechnern, über Server, Routern oder Multimediaendgeräten. Ein wesentlicher Vorteil von Linux ist die hohe Sicherheit dieses Systems vor allem in Bezug auf Viren und andere Störursachen.

Open Office:

Dabei handelt es sich um eines der gängigsten Open Source Büroprogramme. Im Aufbau und der Anwendung ist es vergleichbar etwa mit MS Office und verfügt auch über äquivalente Programme.

Blender3D:

Mit dieser Grafiksoftware lassen sich fotorealistische 3D-Körper modellieren, rendern, animieren und durch eine integrierte Game-Engine ist es zudem möglich 3D Spiele zu kreieren.

Game Engine Crystal Space

4.2. Projektplattform

Zwecks Informationsaustausch und Koordination steht allen Projektbeteiligten und UnterstützerInnen eine Online-Plattform unter www.eleonore-digital.org zur Verfügung. Diese Plattform bietet diverse Foren für Diskussion, Möglichkeiten zur Präsentation der SchülerInnenengruppen und eine Projektwikipedia, die eine breite Recherchedatenbank beinhaltet, über den aktuellen Projektstand informiert und Lösungen zu technischen Problemen anbietet. Die Website fungiert als zentrale Kommunikationsschnittstelle für alle am Projekt Beteiligten und ist somit maßgeblich für die gesamte Projektabwicklung. So dient die Plattform nicht nur den SchülerInnen zur Vernetzung und zum Datenaustausch, sondern auch LehrerInnen als Koordinationshilfe und Ideenpool.

4.3. Systemvoraussetzungen

Operating Systems

- Windows 98, ME, 2000, XP or Vista
- Mac OS X 10.2 and later
- Linux 2.2.5 i386
- Linux 2.3.2 PPC
- FreeBSD 6.2 i386
- Irix 6.5 mips3
- Solaris 2.8 sparc

Minimal specs for Hardware

- 300 MHz CPU
- 128 MB Ram
- 20 MB free hard disk Space
- 1024 x 768 px Display with 16 bit color
- 3 Button Mouse
- Open GL Graphics Card with 16 MB Ram

Optimal specs for Hardware

- 2 Ghz dual CPU
- 2 GB Ram
- 1920 x 1200 px Display with 24 bit color
- 3 Button Mouse
- Open GL Graphics Card with 128 or 256 MB Ram

5. Der Projektablauf

5.1. Eintrag der Projektgruppe in der Plattform & Kapitelzuteilung

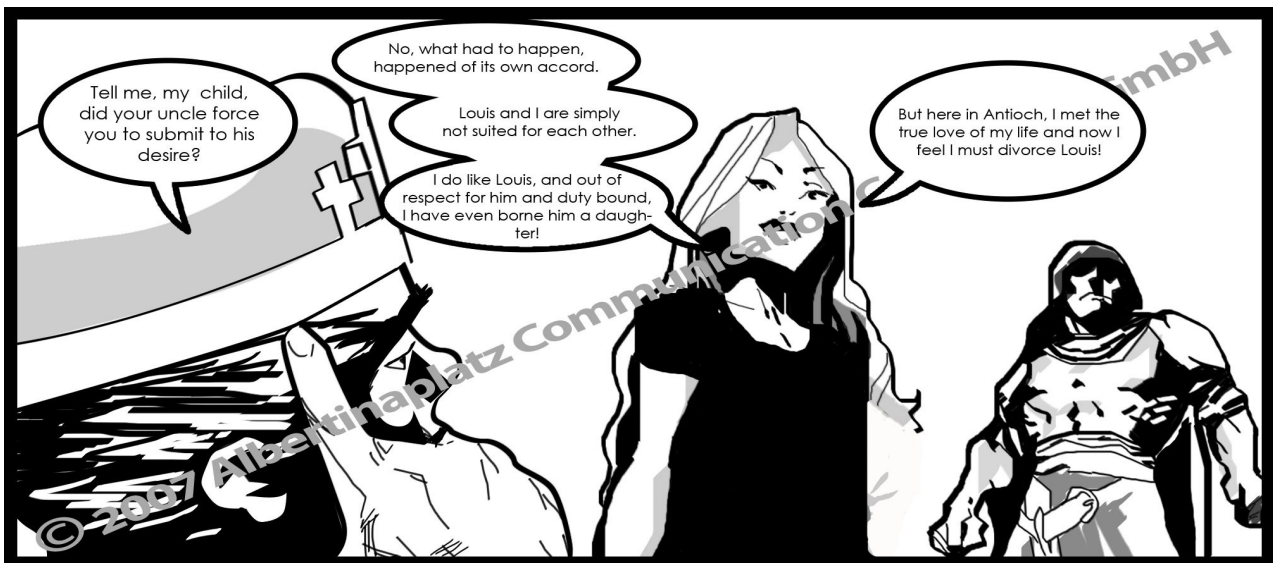
Es werden im Laufe mehrerer Monate die Anmeldungen für die Teilnahme am Projekt entgegen genommen. Diese erfolgen mittels Formular (siehe Anhang). Bereits hier können die Projektgruppen ihr Interessensfeld für das Projekt angeben, also welcher Abschnitt der Lebensgeschichte Eleonores zur Bearbeitung übernommen wird. Durch diese Anmeldung erhalten wir auch Informationen über die Projektgruppe (Teilnehmerzahl, Unterrichtsfächer, Zeitaufwand, etc.) und können auch sofort Auskunft geben, welche Arbeitsziele für jede Projektgruppe individuell möglich sein werden.

5.2. Einschulung der LehrerInnen

Da wir für die Projektteilnahme auch von Seiten der LehrerInnen keine technischen Vorkenntnisse erwarten wird ab Herbst 2008 auf der Projektplattform ein E-Learning Kurs angeboten werden. Es wird dabei in einzelnen Modulen, angepasst an die Arbeitsschritte im Projektablauf, die Arbeit mit den Programmen anhand von Übungsaufgaben vermittelt. Diese Arbeitsaufgaben werden zum Download auf der Plattform angeboten, sodass sie auch in weiterer Folge für die Arbeit mit den Schülern verwendbar sind. Den teilnehmenden LehrerInnen steht es frei, in welchem Ausmaß sie sich mit den Übungsaufgaben beschäftigen. In jedem Fall wird ihnen die Möglichkeit geboten mittels Forum mit dem Trainer zu kommunizieren sowie die Ergebnisse der Übungsarbeiten zu übermitteln um Feedback zu erhalten.

5.3. Historische Recherche & Buch Richard Löwenherz

Zu Beginn des Projekts wird die geschichtliche Auseinandersetzung mit dem Projektthema stehen. Der Verein stellt den Mitgliedern hierfür Basisinformation bzw. Literaturangaben sowie das Buch Richard Löwenherz, in welchem die Geschichte der Eleonore von Aquitanien und ihrer Familie in Form eines modernen Comics umgesetzt wurde. Der Schwerpunkt der Recherche sollte vor allem im Hinblick auf die danach folgenden Arbeitsschritte und die von der Projektgruppe gewählte Episode gewählt werden. Wer waren die wichtigen historischen Personen? Wie war die Abfolge der historischen Ereignisse? Was waren wichtige Einflüsse, wodurch wurden Entscheidungen beeinflusst und welche Konsequenzen hatten bestimmte Handlungen oder Entscheidungen? Wie waren die Lebensverhältnisse im Mittelalter, wie waren die Menschen gekleidet und wie wohnten sie?



Quelle: www.richardlionheart.com

5.4. Drehbuch erstellen (Handlung & Personen)

Für die gewählte Episode wird von der Projektgruppe ein „Drehbuch“ erstellt. Dieses sollte folgende Punkte beinhalten: Welche Personen sind relevant für diese Episode? Welche Ereignisse gibt es in dieser Episode und vor welche Entscheidungen werden die Personen gestellt.

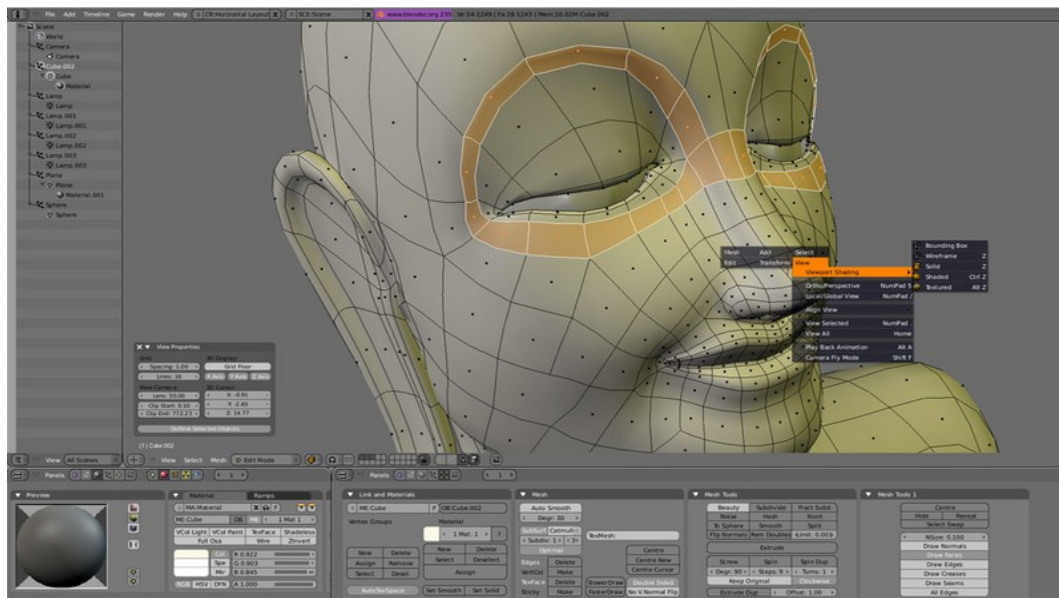
5.5. Grafikentwurf (Personen, Orte, Dinge)

Als nächster Schritt folgt die visuelle Konzeption. Zuerst muss überlegt werden, welche Figuren, Landschaftselemente oder Objekte gestaltet werden sollen. Um ein realistisches Maß festzulegen, werden die Projektgruppen beraten, da es im allgemeinen Interesse liegt,

zu positiven Endergebnissen zu gelangen und Erfolgserlebnisse für die TeilnehmerInnen zu gewährleisten. Bei diesem Arbeitsschritt bleibt es den Projektgruppen überlassen, ob sie die grafischen Konzepte zuerst auf Papier skizzieren oder gleich mit der Arbeit am Computer beginnen möchten. Es wird dies vermutlich maßgeblich davon abhängen, ob in die jeweiligen Arbeitsgruppen auch ZeichenlehrerInnen miteinbezogen werden.

5.6. Modelling & Animation mit Blender 3D

Blender ist ein Programm, mit dem vielfältige Arten an 3D-Inhalten erstellt werden können. Es steht eine breite Palette an Tools zur Verfügung um 3D-Inhalte zu modellieren, rendern, animieren und nachbearbeiten zu können. Ebenso ist das Erstellen und Abspielen von interaktiven 3D-Inhalten möglich. Von Anfang an dafür ausgelegt, kann es für die Erstellung von 3D-Visualisierungen, einzelnen Bildern wie auch Videos, in professioneller Qualität benutzt werden. Des Weiteren besitzt es eine integrierte 3D-Engine, mit welcher sich auch interaktiver 3D-Inhalt erstellen und unabhängig vom Hauptprogramm ausführen lässt. Eine Blender-Szene setzt sich aus einem oder mehreren Objekten zusammen: Lampen, Kurven, Oberflächen, Kameras, Drahtgitter und Grundobjekten, die in mesh modelling basic objects näher beschrieben sind. Jedes Objekt kann im *Objektmodus* editiert, bewegt, rotiert und skaliert werden.



Quelle: www.blender.org

Für unser Projekt ist nun das Ziel, einzelne Figuren, Objekte oder Landschaftselemente mit dem Programm Blender 3D zu modellieren und zu animieren. Natürlich ist es im Rahmen dieses Projekts, in Anbetracht des Zeitaufwands und der Vorkenntnisse der TeilnehmerInnen nicht möglich eine vollständige Animation für das gesamte Lernspiel zu entwickeln. Es ist vielmehr wichtig, dass die TeilnehmerInnen durch Ausprobieren einzelne Arbeitsschritte erlernen und ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Schließlich werden die TeilnehmerInnen in der Umsetzung durch Fachkräfte unterstützt. Insofern ist es bereits als Erfolg anzusehen, wenn es gelingt, eine Figur zu entwerfen, die dann etwa mit den Augen blinzeln oder den Mund bewegen kann.

5.7. Vorstellungen über Spiellogik & Game Engine an unser Fachpersonal übermitteln

Wie bereits beim vorigen Punkt angesprochen kann es nicht das Ziel dieses Projekts sein, die TeilnehmerInnen allein arbeiten zu lassen. Daher ist es im Sinne von Work Together wichtig, die Ideen und Kreativität von Schülerinnen und Schülern mit dem Know How von 3D und Game Experten zu verknüpfen. Auch bei diesem Arbeitsschritt wird es vor allem wichtig sein, dass die TeilnehmerInnen mit dem Fachpersonal zusammenarbeiten. Da die

Lernsoftware in Form einer Lebenssimulation gestaltet werden soll, wo es in erster Linie darum geht, für die handelnden Figuren Entscheidungen zu treffen, müssen nun die Szenarien detailliert beschrieben werden, sodass sie von Experten in einer Game Engine umgesetzt werden können.

Als vereinfachtes Beispiel: Eleonore erfährt von der Gefangennahme von Richard Löwenherz. Was ist zu tun? A) Sie wartet ab, weil sie darauf vertraut, dass es Richard gelingt, sich selbst zu befreien. B) Sie bereitet einen Krieg gegen Österreich vor. C) Sie beginnt damit, finanzielle Mittel aufzutreiben um Richard freizukaufen und sendet einen Boten aus, um Kontakt zu Richard und seinem Entführer Leopold aufzunehmen.

Im Lernspiel wird dann vom User eine Antwortmöglichkeit ausgewählt. Ist es die richtige Wahl, schreitet man in der Handlung voran. Bei der falschen Antwort erhält der User eine Rückmeldung der Figur, dass diese Entscheidung ihn wohl nicht weiterbringen wird.

Weiters sollen die geschichtlichen Ereignisse dieser Zeit in Form von Zeittafeln im Verlauf des Lernspiels zu lesen sein. Diese werden ebenso inhaltlich von den TeilnehmerInnen ausgestaltet.

5.8. Test & Verbesserung des Spiels

Nach der Fertigstellung des Spiels wird es eine Testphase geben, um etwaige Fehler oder Verständnisschwierigkeiten heraus zu filtern. Jeder Projektgruppe testet in diesem Fall das gesamte Spiel und kann ihre Eindrücke mit den anderen Projektgruppen auf der Projektplattform diskutieren und Lösungsansätze vorschlagen.

5.9. Onlinestellen des Spiels zur freien Verfügbarkeit

Nach dem Abschluss der Testphase und den Korrekturarbeiten wird das Spiel auf unserer Projekthomepage präsentiert und zum freien Download angeboten. Diese Veröffentlichung soll jedoch nicht nur den teilnehmenden Schulen zur Verfügung stehen, sondern mittels Werbemaßnahmen generell an Schulen europaweit kommuniziert werden. Es ist beabsichtigt, dieses Projekt bei positiven Rückmeldungen jährlich zu wiederholen und letztlich das gesamte Material als umfangreiches Lernspiel zu veröffentlichen.

6. Der Zeitplan

2008:

- Abschluss der Projektplanung/ Vorbereitung bis September 2008
- Schuljahr 2008/09: Erste Testphase
 - ca. 5 Schulen (max.) sollten für diese Testphase gewonnen werden um nötige Kapazitäten zu ermitteln.

Zeitplan für die Projektumsetzung (Testphase und Projektdurchlauf)

- Ablauf des Projekts im Rahmen des Schuljahres:
 - Anmeldung der Projektgruppen für den Testdurchlauf bis 30.9. 2008, für den ersten Projektdurchlauf der im September 2009 beginnt ist der Anmeldeschluss 31. 12. 2008 (5.1.)
 - Oktober bis Jänner Einschulungsphase (5.2.)
 - Ab Februar Projektstart (5.3., 5.4.)
 - Ab März Grafik, Modelling & Animation (5.5., 5.6., 5.7.)
 - Ab Mai Konzeption der Game Engine (5.8.)
 - Ab Juni Testphase (5.9.) - Das Spiel soll bis zum Beginn des nächsten Schuljahres auf der Plattform finalisiert zum freien Download zur Verfügung stehen.

Infoblatt Open Source Technologie

Was bedeutet Open Source:

Open Source bedeutet in der grundsätzlichen Übersetzung, dass die Quelltexte von Softwarelösungen quelloffen sind, das heißt, dass die **Quelltexte für alle frei verfügbar und zugänglich** sind, **zur Bearbeitung und Weiterverbreitung**. Dies stellt den zentralen Gegensatz zur Software von kommerziellen Konzernen wie Microsoft dar.

Die wichtigsten Merkmale von Open Source Lösungen:

1. Die Software und besonders der Quelltext liegen lesbar und verständlich in einer Programmiersprache, aber eben nicht nur in binärer Form vor
2. Die Software unterliegt keinen Verbreitungsbeschränkungen. Sie kann beliebig oft kopiert werden, ohne das für die User Lizenzkosten oder andere Zahlungsverpflichtungen entstehen.
3. Die Software kann jederzeit verändert werden und auch die jeweiligen Veränderungen an den Programmen werden der Öffentlichkeit immer zugänglich gemacht.

Was sind die Vorteile:

1. Es gibt keine Lizenz- oder Beschaffungskosten für die User.
2. Dadurch das jederzeit Veränderungen und somit auch Verbesserungen an der Software vorgenommen werden können, kann der User sicher sein, dass er mit Open Source-Lösungen eine zuverlässige, sichere Software erhält, die immer dem aktuellsten Entwicklungsstand entspricht und in vielfacher Varianz immer den jeweiligen Useransprüchen entgegen kommt.
3. Als Gegenpol zu großen Konzernen wie Microsoft, die kapitalistisch orientiert sind steht hinter Open Source Strategien eine starke Community, der die freie Nutzbarkeit und Qualität der Programme das wichtigste Anliegen sind.
4. Open Source Lösungen sind einfach und vor allem durch legalen Download erhältlich.
5. Durch die freie Zugänglichkeit zu den Quelltexten ist es möglich, selbst das Programm den eigenen Ansprüchen anzupassen.

Warum sollten junge Menschen mit O.S. Lösungen vertraut sein:

- Da man gerade im jungen Alter viele Gewohnheiten annimmt, die das ganze weitere Leben begleiten ist auch die Vertrautheit mit Open Source so früh wie möglich wichtig
- Junge Menschen lernen leicht und sind auch neuen Dingen aufgeschlossen
- Man erwirbt durch derartige Kenntnisse wichtige Kompetenzvorteile für das zukünftige Arbeitsleben
- Open Source Lösungen werden durch die starke Community die dahinter immer wichtiger und es ist anzunehmen dass in Zukunft diese Programme vielfach als Standard gelten, da sie aktuell, sicher und weit verbreitet sind.
- Es ist wichtig sich aus den Zwängen der großen Softwarekonzerne zu lösen und zu verstehen, dass Open Source Lösungen zumindest gleichgestellt sind, wie kommerzielle Softwareprodukte.

Formular & Information zur Teilnahme am Projekt „Eleonore Digital“

1. Daten der Schule

- a) Name der Schule:
- b) Postleitzahl: Ort:
- c) Adresse:
- d) Land:
- e) Telefonnummer:
- f) Name der Direktorin/ des Direktors:

2. Koordination des Projektes:

- a) Name der Ansprechperson:
- b) E-Mail:
- c) Telefonnummer:

3. Umsetzung erfolgt in folgenden Unterrichtsgegenständen:

- a) Geschichte/ Politische Bildung
Name der Lehrerin, des Lehrers:
- b) Bildnerische Erziehung/ Kunst
Name der Lehrerin, des Lehrers:
- c) Informatik
Name der Lehrerin, des Lehrers:
- d) Andere:
Name der Lehrerin, des Lehrers:

4. Daten der teilnehmenden SchülerInnen:

a) Die am Projekt teilnehmenden SchülerInnen besuchen die

. Klasse.
 . Klasse.
 . Klasse.

(Falls SchülerInnen mehrerer Klassen am Projekt teilnehmen, bitte alle anführen)

b) Bitte Zutreffendes markieren:

- Es nehmen jeweils alle SchülerInnen der oben angeführten Klasse(n) teil.
 Es nimmt nur ein Teil der Schüler der oben angeführten Klasse(n) teil.

c) Gesamtanzahl der teilnehmenden SchülerInnen:

d) Die SchülerInnen sind in etwa im Alter zwischen und Jahren.

5. Anmeldung zum Projekt:

Hiermit wird die Teilnahme unserer Schule am Projekt „Eleonore: Digital“ für das **2. Semester des kommenden Schuljahres**¹ (2008/2009) bestätigt (bitte ankreuzen). Die Anmeldung soll bis spätestens 31. Oktober 2008 erfolgen.

Hiermit wird erklärt, dass von Seiten der Schulleitung eingewilligt wurde, am Projekt Eleonore Digital teilzunehmen (bitte ankreuzen).

Hiermit erklären wir, regelmäßig mittels der Internetplattform des Projektes mit den anderen teilnehmenden Schulen in Kontakt zu treten, um eine sinnvolle Zusammenarbeit zu ermöglichen, und den Informationsaustausch zu gewährleisten (bitte ankreuzen).

1 Das Projekt soll im 2. Semester des Schuljahres 2008/2009 umgesetzt werden: zuvor soll das vom Projekt betroffene Lehrpersonal genügend informiert werden, um später einen unkomplizierten Ablauf zu ermöglichen.

6. Ihre Fragen an uns:



7. Projektbeschreibung „Eleonore Digital“

Der Verein POST hat seinen Sitz in Wien und steht für die Förderung der Open Source Technologie im Schul- und Universitätsbereich. Das Projekt „Eleonore: Digital“ findet **grenzübergreifend**, in Kooperation mit **österreichischen und anderen europäischen Schulen** statt.

Im Wesentlichen richtet es sich an **Schulen in der gesamten Europäischen Union**, die Interesse am Aufbau internationaler Beziehungen zwischen den Bildungseinrichtungen zeigen und ihren Schülern die Möglichkeit bieten möchten, auf praktische Wege die doch sehr verschiedenen Interessensbereiche **Informatik, Kunst, und Geschichte** miteinander zu **verknüpfen**.

Dies soll anhand einer von Schülern entworfenen und auf **Open- Source- Software basierenden Animation** geschehen. Diese Animation soll sich mit der Geschichte der **Eleonore von Aquitanien** auseinandersetzen. So sollen die z.B. Figuren, die in der Geschichte vorkommen, nach mittelalterlichem Vorbild entworfen werden.

Jede Teilnehmerschule kann sich eines der Kapitel des Buches „Richard Lionheart“, das lediglich als Denkanstoß dienen soll, aussuchen, und umsetzen. Jede Schule erhält natürlich ein Gratisexemplar. Zunächst sollen die Schüler die ausgewählten **Artikel bearbeiten**, und eine **einfache Handlung** (wie ein Drehbuch für die Animation) **entwerfen**, um dann mit der tatsächlichen **graphischen Umsetzung** zu beginnen.

Es geht dabei nicht nur darum, aufzuzeigen, wie nützlich die Technik auch für humanistisch- oder künstlerisch begabte Menschen sein kann, sondern auch darum, die Teamfähigkeit und das **selbstständige Arbeiten** der jungen Menschen zu forcieren, da diese Anforderungen im Alltag immer

wichtiger werden.

Uns ist wichtig, an dieser Stelle folgendes zu betonen:

Jede **Schule** kann **in ihrem eigenen Möglichkeitsrahmen** agieren. Das heißt, der **Beitrag**, den die einzelnen Schulen liefern, kann **unterschiedlichen Umfang** haben. Denn die Grundidee ist ja, dass jeder Schülerin und jedem Schüler die Chance geboten wird, am Projekt mitzuarbeiten und etwas dabei zu lernen. Das von den Schülern erarbeitete Material (Entwürfe, Umsetzungen etc.) wird von uns bei Bedarf fertiggestellt. Im Zuge dessen werden auch die von den verschiedenen Schulen erarbeiteten Kapitel, die **Animationen** etc. **zusammengefügt**. Selbstverständlich wird das erarbeitete Material als geistiges Eigentum der SchülerInnen (die namentlich genannt werden) ausgewiesen, wenn die Gesamtanimation fertig gestellt wurde. Des weiteren ist es möglich, dass die SchülerInnen, die am Projekt beteiligt waren, einen **Befähigungsnachweis** für das Open-Source Grafikprogramm Blender 3D erhalten.

Weitere Anliegen des Vereins P-O-S-T:

Mit der historischen Figur der Eleonore, Mutter von Richard Löwenherz, wurde ganz bewusst eine weibliche Hauptfigur gewählt, da nicht nur die technischen und organisatorischen Fähigkeiten der Schüler ausgebaut werden sollen, sondern wir ihnen auch gerne den Begriff des **Gender Mainstreamings** näher bringen möchten. Außerdem steht auch **Demokratie** im Zentrum, und soll im Zuge des Projektes diskutiert werden.

Wir hoffen, durch die **Internationalität** unseres Projektes auch einen Beitrag zur Verbreitung des Toleranzbegriffes leisten zu können. Über eine **Internetplattform** werden die Schüler der verschiedenen Staaten miteinander kommunizieren, ihre Ideen austauschen, und hoffentlich auch Kontakte knüpfen, die ihnen auch über das Projekt hinaus nützlich sein werden.

8) Attachment: Grundlagen zur Bearbeitung der Geschichte der Eleonore:

Auf den Folgeseiten wird ein kurzer Überblick, der Lebensgeschichte der Eleonore von Aquitanien übersandt. Dieser soll eine Orientierungshilfe sein, anhand derer sich LehrerInnen und SchülerInnen ein Kapitel des Comics „Richard Löwenherz“ zur weiteren Bearbeitung aussuchen können.

Wir bitten Sie, in diesem Formular anzuführen, für welches Kapitel sich Ihre Schule interessiert.

Kapitel Nr.:

Zusendung des Comics zur Geschichte der Eleonore von Aquitanien erwünscht:

- Ja
 Nein

Anm.: Die Nummerierung der Zusammenfassung entspricht den Kapiteln im Comic- dieses ist aber LEDIGLICH eine Orientierungshilfe!

Die Geschichte der Eleonore von Aquitanien (1122- 1204)

(ein kurzer Überblick über die Kapitel des Buches „Richard Löwenherz“ und die Lebensgeschichte der Eleonore)

Kapitel 1: Eleonore steht ihren Mann

Schon im frühen Kindesalter ist Eleonore eine außergewöhnliche Persönlichkeit. Diese Kapitel dient als Symbol für den Mut und die Stärke der erst 15-jährigen Tochter des Herzogs Wilhelm X. Eleonore steht am Beginn ihrer Herrschaft über 2 Königreiche....

Kapitel 2: Die Sorge zweier Väter

Da Eleonores Vater gesundheitlich angeschlagen ist, und seine Tochter für zu jung hält, um Aquitanien zu regieren, wird sie mit dem Sohn König Ludwigs VI von Frankreich, Ludwig VII verheiratet. Eine strategische Heirat, die der Abwehr äußerer Feinde dienlich sein soll.

Kapitel 3: Eleonore verfällt der Liebe

Eleonore und Ludwig VII beteiligen sich an den Kreuzzügen. Die Differenzen zwischen Ludwig und Eleonore werden immer deutlicher, auch, weil Ludwig kein besonderes Interesse an seiner Frau zeigt. In Antioch steht Eleonore ihrem kämpfenden Onkel Raimund zur Seite. Ihr Ehemann zeigt sich verunsichert.

Kapitel 4: Eleonores Entführung

Als Ludwig VII erfährt, dass Eleonore ihn mit Raimund betrogen hat, sucht der dem kirchlichen Stand nahe König Rat bei seinem Beichtvater. Dieser rät ihm, Eleonore gefangen zu nehmen, und gegen ihren Willen gewaltsam nach Jerusalem zu bringen.

Kapitel 5: Eleonores Empörung

Diese ist außer sich vor Zorn und entsetzt über die Gewaltbereitschaft ihres Mannes. Nach ihrer Freilassung verlässt sie Jerusalem sofort und pocht auf eine Annullierung ihrer Ehe mit Ludwig, der ihr immer weniger Respekt entgegen bringt.

Kapitel 6: Ein Sturm zieht auf

Ludwig erwartet sie bereits in Italien, doch Eleonore möchte nicht mit ihm sprechen. Nach einem Gespräch mit dem Papst lenkt sie jedoch ein und verspricht, sich dem Eheversprechen wegen mit Ludwig zu versöhnen.

Doch dies ist nur von kurzer Dauer- zu unterschiedlich sind die Persönlichkeiten Eleonores und Ludwigs.

Kapitel 7: Die Hochzeit mit Heinrich

So flüchtet Eleonore nach Le Mans zu Fürst Gottfried. Dieser rät ihr, die Ehe annullieren zu lassen, und seinen Sohn Heinrich zu heiraten. Schließlich gibt Ludwig nach und willigt der Annullierung ein. Nur zwei Wochen später heiratet Eleonore den elf Jahre jüngeren Heinrich, dessen Lebensstil dem ihren ähnlicher ist als der Ludwigs.

Kapitel 8: Eleonore wird Königin von England

Ludwig beginnt einen Krieg gegen Heinrich, als er erfährt, dass Eleonore nach so kurzer Zeit erneut geheiratet hat. Doch er unterliegt.

Zweieinhalb Jahre nach der Hochzeit wird Heinrich die Königshre zu Teil. Obwohl Eleonore in den folgenden Jahren mehrere Kinder gebärt, schafft sie es, England quasi ohne die Hilfe ihres Mannes zu regieren, der sich meist außer Landes befindet. Heinrich ist Eleonore nicht treu. Eleonores Sohn Richard, eines von acht gemeinsamen Kindern, der später als Richard Löwenherz bekannt wird, schafft es immer wieder, seine Mutter aufzuheitern und mit Stolz zu erfüllen. Dennoch leben sich Eleonore und Heinrich auseinander. Nach und nach entgleitet Heinrich auch der Einfluss auf seine Söhne, die mit dem Heranwachsen einen offene Rebellion gegen ihren Vater planen.

Kapitel 9: Poitiers- Wiege der europäischen Kunst und Höflichkeit

Eleonore beschließt, England zu verlassen, um Abstand zu den Problemen mit Heinrich zu bekommen. Sie kehrt in ihre alte Heimat, Aquitanien, zurück und fördert dort die Dicht- und Liedkunst. Auch die höfische Mode ändert sich unter Eleonore, deren Lebensstil von den Geistlichen als lasterhaft angeprangert wird. Dennoch finden sich schon bald namhafte Troubadoure aus ganz Europa in Frankreich ein, was nicht zuletzt Eleonores Verdienst ist. Indes beschließt Heinrich im Jahre 1174, seine Frau unter Arrest zu stellen. Er wirft ihr vor, seine Söhne gegen ihn aufzuhetzen und die Schuld an deren Unabhängigkeitsbestrebungen zu tragen. Erst nach Friedensschluss mit seinen Söhnen entlässt Heinrich all seine Gefangenen- mit Ausnahme von Eleonore. Diese wird erst nach der Machtübernahme durch ihren Sohn Richard, und dem Tod Heinrichs, 1189, freigelassen.

Kapitel 10: Richard brüskiert Leopold

Richard, Eleonores Sohn, wird mit den Jahren ein erfolgreicher Krieger. Auch er nimmt an christlichen Kreuzzügen teil und erlangt den Beinamen „Löwenherz“. Eleonore kehrt in das politische Leben zurück und übernimmt die Herrschaft über das Territorium ihres Sohnes, während dieser in die Schlachten zieht.

Bei der Erstürmung der Festung Akkon in Palästina kommt es zu einer Auseinandersetzung zwischen Richard Löwenherz und Herzog Leopold. Löwenherz zertritt die Fahne des Herzogs im Staub, da er ihm die Erstürmung der Zinne nicht gönnt- eine Beleidigung der Ehre des Herzogs.

Kapitel 11: Saladin und Löwenherz

König Richard setzt seinen Kreuzzug fort, wird jedoch von Sultan Saladin gestoppt. Es kommt zu einer Einigung zwischen Saladin und Löwenherz, dass es christlichen Pilgern erlaubt sein soll, die heiligen Stätten von Jerusalem zu besuchen. Im Gegenzug zieht sich König Richard mit seinen Truppen nach Akkon zurück. Eleonore kümmert sich weitgehend um die Regierungsgeschäfte und versucht, die Popularität ihres Sohnes Richard, der durch seine Abwesenheit in England als Fremder gilt, zu steigern.

Kapitel 12: Liebe findet ihre verhängnisvolle Erfüllung

Unterdessen gerät König Richard in Wien in eine Falle, und wird von seinem Kontrahenten Leopold gefangen genommen. Eleonore erfährt von der Gefangennahme ihres Lieblingssohnes Richard, und beginnt mit der Eintreibung des Lösegeldes.

Kapitel 13: Androhung des Zorn Gottes

Doch nicht nur Eleonore sichert ihrem Sohn ihre Unterstützung zu- auch die Kirche stellt sich gegen Leopold, da Kreuzfahrer unter dem Schutze des Papstes stehen. Somit beschließt Leopold, König Richard an den deutschen Kaiser Heinrich VI zu übergeben...

Kapitel 14: Kaiser Heinrich auf der Burg Trifels

Kaiser Heinrich verspricht Leopold einen Teil des Lösegeldes, wenn er ihm im Gegenzug den gemeinsamen Feind ausliefert. Eleonore bemüht sich, ihren Sohn ausfindig zu machen, und schickt den Troubadour Blondel aus, um nach Richard zu suchen.

Kapitel 15:

Schließlich gelingt es Blondel, Kontakt zum gefangenen König aufzunehmen. Dieser berichtet ihm von dem Plan Kaiser Heinrichs und Herzog Leopolds, ihm in Deutschland den Prozess zu machen. Es beginnen Verhandlungen um die Höhe des Lösegeldes, das für König Richard geboten wird.

Kapitel 16: Familie und andere Feinde

Eleonore sucht weiterhin nach einem Weg, ihren Sohn Richard zu befreien. Unterdessen versucht Richards Bruder Johann, auf illegalem Wege an die Macht zu gelangen, und die Freilassung Richards zu verhindern. Eleonore versucht zu vermitteln. Sie schreckt vor nichts zurück, um ihrem Sohn zu helfen.

Kapitel 17: Robin Hood vs. Sheriff von Nottingham

Die massiven Lösegeldforderungen übersteigen jedoch das Budget, das Eleonore aufbringen kann. Die hohen Summen führen zu hoher steuerlicher Belastung der Bauern, die unter Richards Gefangennahme, besser gesagt unter seiner Freilassung, mehr leiden als irjendjemand sonst. Es kommt zu Auseinandersetzungen...

Kapitel 18: Leopold stirbt in Heiligenkreuz

Schlussendlich gelingt es Eleonore, die Freilassung ihres Sohnes zu erwirken. Nachdem das Lösegeld ausbezahlt wurde, kann sie Richard endlich wieder in die Arme schließen. Nur kurz nach der Freilassung König Richards stirbt Leopold.

Richard lässt kurz nach seiner Freilassung Bischof von Beauvais gefangen nehmen. Eleonore fürchtet um die Exkommunizierung ihres Sohnes und verhilft dem Bischof zur Flucht, um ihren Sohn zu schützen.

Kapitel 19: Richards tragisches Ende

Aufgrund der hohen Lösegeldsumme, die für König Richard gestellt wurde, befindet sich England in großen finanziellen und wirtschaftlichen Schwierigkeiten. König Richard versucht nun, durch die Belagerung der Burg Châlus an die Besitztümer des Burgherren Aimar zu gelangen, der sich jedoch weigert, diese freizugeben. Es kommt zu einem Kampf und Richard wird von einem Pfeil schwer verwundet. Eleonore bangt um ihren Sohn, der letztlich an Wundbrand stirbt. Eleonore überlebt acht ihrer zehn Kinder.

Kapitel 20: Enkel bekämpft Eleonore

In ihrem langen Leben muss Eleonore viele Schicksalsschläge überwinden. Als junges Mädchen verheiratet, ist sie in ihrer ersten Ehe sehr unglücklich und lernt früh, sich durchzusetzen. Trotz ihrer Freiheitsliebe und Unabhängigkeit setzt Eleonore Ihre Stärke vor allem für ihre Familie, ihre Kinder ein. Umso tragischer sind die Umstände, unter denen sie ihre Kinder verliert. Ihre Familie zerbricht immer mehr und durch das Machtstreben Einzelner werden die Kinder Eleonores immer mehr voneinander entfremdet. Die innerfamiliären politischen Konflikte erstrecken sich über Generationen.