



Sparkling Science > Wissenschaft ruft Schule Schule ruft Wissenschaft

Forschungsprojekt

Erste Ergebnisse 26.04.2011

Games4School

Wissenschaftler/innen entwickeln
Spiele mit und für Schüler/innen

Projektleitende Einrichtung

Universität Salzburg, ICT&S Center
Univ.Prof. Dr. Manfred Tscheligi
manfred.tscheligi@sbg.ac.at

Beteiligte Schule

HS Wals-Viehhausen, Salzburg



Games4School – Wissenschaftler/innen entwickeln Spiele mit und für Schüler/innen

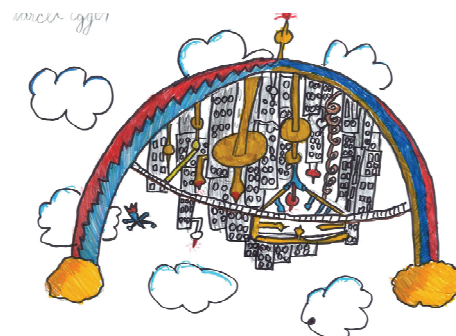
Schüler/innen entwickeln gemeinsam mit Wissenschaftler/innen und Lehrer/innen Mini-Spiele mit neuen Interaktionsmöglichkeiten nach den Prinzipien des nutzer/innenzentrierten Designs

Schüler/innen der Hauptschule Wals-Viehhausen und deren Klassenvorstände entwickeln gemeinsam mit Wissenschaftler/innen der HCI & Usability Unit des ICT&S Centers der Universität innovative Mini-Spiele mit neuen Interaktionsmöglichkeiten, wie z. B. Gesichtsausdrücken oder Gesten.

Im Games4School-Projekt

- wird ein nutzerzentrierter Designansatz umgesetzt, in dem Schüler/innen aktiv als Forscher/innen, Designer/innen und Evaluator/innen im Projekt mitwirken
- arbeiten Lehrer/innen und Wissenschaftler/innen eng zusammen, um Synergien von Projektinhalten und aktuellen Lerninhalten nutzen zu können
- entwickeln Wissenschaftler/innen innovative Methoden für den nutzerzentrierten Designansatz

Im Rahmen der Analysephase wurde eine Probing Studie durchgeführt, um demographische Daten und relevante Informationen (z. B. Motivation, Wünsche, Anforderungen, Probleme etc.) rund um Spiele bzw. Spielverhalten abzufragen. An dieser Studie nahmen 38 Schüler/innen im Alter von 10 bis 14 Jahren teil. Aus den gesamten Daten wurden drei „Personas“ (fiktive Personenbeschreibungen) erstellt. Weiters hatten die Schüler/innen die Möglichkeit, verschiedene Interaktionsmöglichkeiten für Spiele kennenzulernen und auszuprobieren sowie im Anschluss daran zu bewerten.



In der Konzeptphase arbeiteten die Schüler/innen Konzepte zu ihren Spielideen in Form von Spielbeschreibungen aus. Diese Spielbeschreibungen wurden von vier FH-Student/innen (angehende Game-Designer/innen), zwei HCI-Expert/innen und einem Techniker evaluiert und im Anschluss daran von den Wissenschaftler/innen überarbeitet.

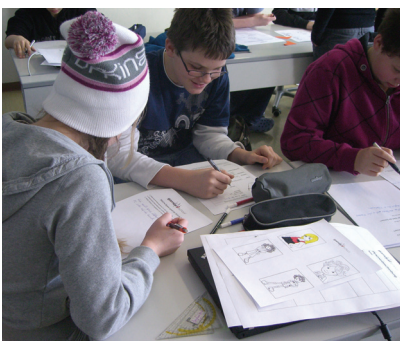
In der Designphase zeichneten die Schüler/innen Logo-, Spielfiguren- und Spielweltenentwürfe. Weiters erstellten die Schüler/innen auch Storyboards, welche die Interaktion mit dem Spiel zeigen, vom Beginn des Spiels bis zum Spielstart, d.h. Auswahl des Schwierigkeitsgrades, der Spielwelt und der Spielcharaktere.

„In den bisherigen Projekttagen sind die Schülerinnen und Schüler aktiv in die Rolle der Forscherin oder des Forschers und Designerin bzw. Designers geschlüpft und konnten dabei Einblicke in das Game-Design bekommen sowie wertvolle Erfahrungen sammeln. Besonderes Augenmerk haben wir auf die Integration von Unterrichtslerninhalten in die Projekttag gelegt und umgekehrt. So wurden beispielsweise die in den Projekttagen erstellten Personen- und Spielbeschreibungen im Deutschunterricht überarbeitet oder die Spielfigurenentwürfe im Zeichenunterricht fertig gestellt.“

DI Christiane Moser
Forschungsassistentin in der HCI & Usability Unit
des ICT&S Centers der Universität Salzburg

„Es ist toll zu sehen, mit welcher Begeisterung die Schülerinnen und Schüler am Games4School Projekt teilnehmen und wie sich die Spielideen der drei Klassen bis jetzt in den Projekttagen entwickelt haben. Wir alle sind schon sehr gespannt, wie die Prototypen der Spiele sein werden und ob sie den anderen Schülerinnen und Schülern gefallen werden.“

Christine Färberböck, Direktorin der HS Wals-Viehausen





Sparkling Science >
Wissenschaft ruft Schule
Schule ruft Wissenschaft

oeAD

www.bmwf.gv.at
www.sparklingscience.at

BM.W.F^a

Bundesministerium für Wissenschaft
und Forschung