

LehrerInnen-Handout

Entwicklung eines Lernspiels mit Hilfe des nutzerorientierten Gestaltungsprozesses

Dipl.-Ing. Dr. Simone Kriglstein, Dipl.-Ing. Dr. Günter Wallner

- **Voraussetzungen**

Es sind keine Voraussetzungen notwendig. Zielgruppe sind SchülerInnen ab der 9ten Schulstufe.

- **Lernziele**

- Kennenlernen der Grundlagen des nutzerorientierten Gestaltungsprozesses
- Einblick in die Planung von einem Lernspiel

- **Aufbau im Unterricht**

- Inhalte

- Handbuch für LehrerInnen: das Handbuch gibt einen Überblick über den nutzerorientierten Gestaltungsprozess, liefert Diskussionsfragen zum nutzerorientierten Gestaltungsprozess in Bezug auf Spieleentwicklung und gibt einen Einblick in die Entwicklung des Lernspiels DOGeometry¹. Desweiteren wird auch eine Hausaufgabe (kann als Team- oder Einzelarbeit angeboten werden) vorgestellt mit dem Ziel, dass die SchülerInnen ein erstes Spielkonzept mit Hilfe des nutzerorientierten Gestaltungsprozesses erstellen. Die Ergebnisse können dann in der nächsten Lerneinheit vorgestellt und diskutiert werden. Die vorgestellte Aufgabe ist als Beispiel zu sehen und kann durch individuelle Einbeziehung von Lerninhalten aus dem Lehrplan (auch aus anderen Fächern) adaptiert werden.
- Präsentation für SchülerInnen: besteht aus Diskussionsfragen zum nutzerorientierten Gestaltungsprozess für Spieleentwicklung, einem Einblick in die Entwicklung des Lernspiels DOGeometry und der Hausaufgabe.

- Ressourcen

Für Diskussionsrunden:

- Büromaterial wie Flipcharts, Brainstorming-Karten etc.

Falls das Spiel während der Einheit vorgeführt werden soll:

- Webbrowser
- Internetzugang
- Flash Player Plugin

- Zeitaufwand in der Lehre (Vortragszeit)

- 3 Stunden (Empfehlung: 1 Doppelstunde + 1 Einzelstunde)

- Einsatzgebiet (Anwendungsempfehlung)

- Die Hausaufgabe zur Erstellung eines Spielkonzeptes für ein Lernspiel kann mit den Lehrplan von anderen Fächern kombiniert werden (z.B., Entwerfen eines Lernspiels für Mathematik, Geometrie usw.)

- **Vorbereitungszeit für LehrerInnen**

- Je nach Vorkenntnisse: ca. 8 Stunden Vorbereitung
- Hausaufgabe kann auch als Projekt angeboten werden

¹ Das Spiel wurde bei der Disney Learning Challenge auf der SIGGRAPH 2010 unter die Finalisten gereiht.