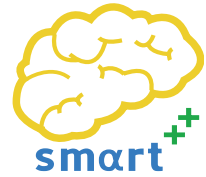


- Gestaltung eines Lernspiels -

Medienpsychologie - und Didaktik

Gruppenname : smart++
Gruppenleiter: Felix Lipinski
Protokollant: Florian Freier



Thema 1: **Geschichtsspiel / Erfindungen**

Unser Spiel richtet sich vornehmlich an Schüler der Sekundarstufe I im Fach Geschichte in allen Schulformen, aber auch an alle anderen Interessierten.

Es dreht sich um das Thema „*Erfindungen der Menschheit*“. Dabei sollen Technologien und Errungenschaften aus allen Epochen der Geschichte, vor allem aber aus der industriellen Revolution, betrachtet werden. Im Fokus steht hierbei auch deren zeitliche Einordnung sowie die Funktionsweise.

Der Spieler zieht Erfindungen per *Drag&Drop auf das Spielfeld*, um sie einzusetzen. Bestimmte *Meilensteine* dienen dabei als Speicherpunkte im Spiel. Man schaltet sie frei, indem man Technologien kombiniert und so die *Gesellschaft voranbringt*.

Das visuelle Konzept beinhaltet die optische Veränderung einer Zivilisation mit dem entsprechenden technischen Fortschritt (z.B. Auftauchen von Fabriken, Fahrzeuge in den Straßen). Diese Veränderungen spiegeln sich dann auch in der Tonkulisse wieder.

Spielerisch setzt das Projekt weiterhin auf verschiedene *Minispiel-Konzepte* mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden wie zum Beispiel:

- Erfindungen ihren Erfindern zuordnen
- Erfindungen in die Richtige Reihenfolge ihrer Entdeckung bringen
- Funktionsweisen und Einsatzgebiete von Maschinen herausfinden

Wird ein Rätsel gelöst, so werden Informationen zum jeweiligen Thema freigeschaltet, sodass Wissen weiter vertieft werden kann. Dem Spieler stehen auch Hilfen zur Verfügung, falls er nicht weiterkommt.

Ziel der Anwendung ist es, dem Spieler ein besseres Verständnis von technischen Zusammenhängen und welchen Einfluss diese auf die Menschheit haben, sowie von geschichtlichen Abläufen zu vermitteln.

Thema 2: **Back- Ernährungsspiel**

Das Back- und Ernährungsspiel soll 10 - 12 Jährige, also 4 - 6 Klasse, als Zielgruppe haben. Es kann an allen Schulformen verwendet werden, da das Thema Ernährung und Backen ein gewichtiger Teil des Alltags ist.

Das Thema anhand dessen die Schüler sich weiterbilden sollen ist ein Backspiel, Informationen über die *Küche* (Verhaltensweisen, Tipps, Umgang mit Küchengerät, Sicherheit), *Rezepte* (Kuchen, Brötchen, Brot, Plätzchen,...) und *Lebensmittel* (Kalorienbewusstsein, Herkunft, Lagerung, Frischetests) sollen vermittelt werden.

Da die Spieler sich um alles selbst kümmern müssen, wie das Geschirr und die Schüsseln zu spülen und die Arbeitsfläche zu reinigen, sollen sie auch ein Gefühl für *Ordnung und Verantwortung* entwickeln.

Visuell sollen die Spieler in einer simpel illustrierten Küche ihre Rezepte im Stil eines *Drag and Drop* Spieles zubereiten, mit allem was dazu gehört. Kühlschrank, Herd, Backofen, Spüle, Arbeitsfläche, Lagerschrank, Geschirrschrank, etc. muss der Spieler selbst bedienen.

Besonderer Wert soll hierbei auf *Verhaltensweisen und Sicherheit* in der Küche gelegt werden, z.B. indem der Spieler den Backofen und das Backblech nur mit Handschuhen bedienen kann. Lebensmittelinformationen wie Herkunft, Berufsstände die involviert sind, Kalorien, etc.) sollen durch Minispiele wie z.B. der Zuordnung jener Eigenschaften weitergegeben werden.

Der Spieler soll sich Rezepte frei aussuchen können oder aus einem gewählten Schwierigkeitsgrad eines zufällig zur Aufgabe bekommen. Die Schwierigkeitsgrade sollen sich in der Komplexität der Rezepte unterscheiden.

Wir wollen eine möglichst umfangreiche *Tonkulisse* schaffen um die Immersion zu steigern und den Lernprozess zu fördern.

Die Kombination aus klaren Illustrationen, viel Interaktion und guten Sounds soll jeden Lerntypen ansprechen und so nachhaltig Wissen vermitteln.

Ziel des Spieles ist es den Schülern Rezepte, Lebensmittelinformationen und den sicheren und selbstbewussten Umgang in der Küche beizubringen.