



## Steckbrief

### Ergebnis

*Jungle Party* ist ein Lernspiel im Fachbereich Englisch für Schüler der dritten oder vierten Klasse. Das Spiel ist in die zwei Bereiche Vokabelkenntnis und Rechtschreibung geteilt, die in Minispielen trainiert werden.

Als Motivation des Spielers dient eine Rahmengeschichte, in die die Minispiele eingebettet sind. Sie handelt von einem Affen Louise und einem Fisch Clara, die sich schon seit langer Zeit kennen, inzwischen jedoch weit voneinander getrennt leben. Der Spieler wird animiert den beiden Charakteren zu helfen, damit ihr geplantes Wiedersehen erfolgreich ist. Während Clara auf dem Weg zu Louise ist, bereitet dieser alles auf Claras Ankunft vor. Der Affe muss, bevor der Besuch ankommt, seine Wohnung aufräumen, Lebensmittel besorgen und andere Tiere für eine Willkommensparty einladen.

Die Level der Minispiele sind an diese drei Themenbereiche angepasst, was den Lernverlauf strukturiert. Die didaktische Struktur des Lernspiels entspricht der Exposition, da der Spieler nacheinander die drei Bereiche in einer Levelübersicht freischaltet und durch diese Gliederung das Lernen sequentiell organisiert ist. Zunächst lernt oder festigt der Schüler seine Vokabelkenntnisse in einem Minispiel, in dem er dem Affen helfen muss und in einer Art Wimmelbild Bilder passend zu englischen Begriffen auf einer Liste sucht. Danach folgt ein Level, in dem die Rechtschreibung der zuvor behandelten Vokabeln trainiert wird. Der Spieler steuert den Fisch auf seinem Weg durchs Meer zu Louise und muss dabei Luftblasen mit falsch geschriebenen Wörtern ausweichen. Wenn er richtig geschriebene Wörter erkennt und einsammelt, schwimmt der Fisch schneller und eine Fortschrittsanzeige füllt sich, bis das Level abgeschlossen ist.

Nach einem erfolgreich abgeschlossenem Level gibt es eine Belohnung. Zum einen wird die Rahmengeschichte weiter erzählt, zum anderen vervollständigt sich ein Puzzlebild, welches über die Levelübersicht erreichbar ist. Das Freischalten der nächsten Level dient zusätzlich als Motivation. Die schon gespielten Level können zur Festigung jederzeit wiederholt werden.

Am Ende des Spiels erfolgt eine Lernerfolgskontrolle. Clara möchte sich in einem Brief bei Louise bedanken. Dieser Brief besteht aus einem Lückentext, den der Spieler vervollständigen muss. Somit werden die beiden zuvor trainierten Bereiche verknüpft.

Zur Umsetzung und Implementierung des Lernspiels wurde Unity verwendet. Die MockUps und alle Zeichnungen wurden mit Illustrator oder Inkscape angefertigt. Die Gruppenarbeit wurde über GitHub organisiert.

## Teilziele

### Teilziel 1

Im ersten Teilziel wurden zwei Spielideen erläutert, die im Anhang 1 zu finden sind.

Es wurde die erste Spielidee gewählt, da diese bereits ausgereifter war. Jedoch sollte sie etwas abgeändert werden. Ursprünglich war geplant vier Tiere als Hauptcharaktere und vier Minispiele zu entwickeln, in denen die Fächer Mathematik, Deutsch, Englisch und Geografie geübt werden sollten. Das entstandene Lernspiel beschränkt sich auf Englisch, die Hauptcharaktere sind nur zwei Tiere und es gibt zwei Arten von Minispielen plus ein Kontrolllevel.

## Teilziel 2

Die Spielidee und die Spielstruktur wurden im zweiten Teilziel genauer spezifiziert. Es wurden ein Zeitplan und ein Corporate Design mit Gruppenlogo erstellt. (siehe Anhang 2)

## Teilziel 3

Das MockUp aus dem dritten Teilziel (Anhang 3) wurde noch erweitert beziehungsweise abgeändert. Die Rahmengeschichte wurde noch um weitere Cutszenes ergänzt und die Bilder für alle Vokabeln wurden noch nachträglich gezeichnet. Der Hintergrund, in dem der Fisch sich bewegt, das Level, in dem die Tiere zu suchen sind, der Startbildschirm und die Levelübersicht wurden noch einmal verändert. Zudem wurden das Kontrolllevel und das Belohnungsfeature, in dem ein Puzzle aufgedeckt wird, erst später entworfen. Es kamen auch noch Pausen-, End- und Erklärungsbildschirme dazu. Die Zeichnungen des Affen und des Fisches wurden in allen Szenen vereinheitlicht.

## Teilziel 4

Im Prototypen des Lernspieles führte die Levelübersicht bereits durch das Spiel und die Minispiele funktionierten. Da noch nicht alle Darstellungen der Vokabeln fertig waren, konnte man nicht alle Themengebiete spielen.

Die Lesbarkeit der Blasen, in denen sich die richtig und falsch geschriebenen Wörter im Minispiel des Fisches befanden, wurde noch verbessert und die Geschwindigkeit angepasst. Außerdem wurden das Kontrolllevel am Ende des Spieles, die Rahmengeschichte und das Belohnungssystem erst später implementiert.

## Zeitplanung

Der Zeitplan wurde weitestgehend eingehalten, da durch die Teilziele, die fristgerecht abgegeben wurden, eine enge Kontrolle des Zeitplans möglich war. Die Zeit, die für die Implementierung geplant war, stellte sich als sehr knapp heraus und da alle Gruppenmitglieder auch an anderen Projekten und Modulen zu arbeiten und zu lernen hatten, konnten nicht alle geplanten Inhalte im Spiel umgesetzt werden. So fehlt zum Beispiel die angedachte Sprachfunktion, die die Vokabeln vorlesen sollte, damit auch die richtige Aussprache geübt wird.

## Statements zur Projektarbeit Gruppenarbeit

Es lief bei uns an sich ganz flüssig. Wir konnten uns relativ schnell auf ein Spielthema einigen und auch die Aufteilung der zukünftigen Aufgaben funktionierte ohne Probleme. Bei Entscheidungsfragen hatte am Anfang vielleicht nicht jeder die gleichen Vorstellungen, aber es gelang uns immer recht gut einen Kompromiss zu finden, mit dem alle zufrieden waren. Bei relativ großen Gruppen (ab fünf Personen) verliert man allerdings über die Zeit hinweg ein wenig das Gefühl dafür, dass die Menge an gelösten Aufgaben pro Person ein wenig aus der Balance gerät. Aber das ist wahrscheinlich in quasi jeder Gruppenarbeit der Fall.

Die Gruppenarbeit war weitestgehend sehr angenehm, da sich alle Gruppenmitglieder aktiv in die Arbeit eingebracht haben. Trotzdem wurde die Arbeitsverteilung, besonders gegen Ende, sehr ungleich, was sich bei Gruppenarbeiten meistens nicht vermeiden lässt. Absprachen konnten jederzeit problemlos getroffen werden und Gruppentreffen fanden wöchentlich statt.

Die Gruppenarbeit verlief ohne größere Komplikationen, die Treffen kamen schnell zum Punkt und verteilte Aufgaben wurden erfüllt.

Im Großen und Ganzen hat letztendlich jedes Gruppenmitglied einen Teil zur Erstellung des Lernspiels beigetragen. Allerdings hat sich aufgrund mangelnder Selbstinitiative streckenweise die Arbeitslast nicht gleichmäßige auf alle verteilt. Das lag unter anderem auch daran, dass es zu Beginn sehr schwierig war den gesamten Umfang der Aufgabe zu überschauen.

Die Gruppenarbeit befinde ich allgemein als sehr gelungen. Wir waren ein gutes Team in dem jeder seine Ideen und Arbeitskraft einbringen konnte. Außerdem konnte wir unsere Zeitpläne immer recht gut einhalten.

### **Tutorin**

Ich bin sehr zufrieden mit unserer Tutorin. Sie hat uns nützliche Tipps gegeben und stand für Rückfragen jederzeit zur Verfügung. Weder war sie zu streng zu uns, noch hat sie alles auf die leichte Schulter genommen.

Die Tutorin stand immer für Fragen bereit und konnte uns weiterhelfen. Außerdem hat sie uns über die Ergebnisse aus den Tutorentreffen berichtet und uns weitere Tipps gegeben. So hat sie die Gruppe sehr gut unterstützt.

Die Tutorin hat auf alle Anfragen reagiert und hatte immer Ratschläge parat.

Unsere Tutorin hat Nachfragen immer schnell und zuverlässig beantwortet.

Unsere Tutorin stand uns zu jederzeit für Fragen zur Verfügung und hat uns regelmäßig an Deadlines erinnert, sowie uns bei unseren Gruppentreffen besucht und über die Schulter geschaut. Das was sie für uns tun konnte, hat sie definitiv auch gemacht.

### **Modul**

Die grundsätzliche Idee des Moduls finde ich gut: ein Lernspiel zu gestalten, um die didaktischen Theorien und Methoden in der Praxis umzusetzen. Jedoch ist die Umsetzung nicht gut gelungen. Das Lernspiel zu kreieren und zu programmieren ist sehr zeitintensiv, vor allem wenn man beachtet, dass im 4.Semester Medieninformatik außerordentlich viele Module parallel zu bewältigen sind. Noch dazu zählt das Lernspiel nicht einmal als Modulnote, sondern fließt nur als Prüfungsvorleistung in die zusätzlich anstehende Klausur ein. Selbst diese ist nur mit 3LP im Bachelor gewichtet. Letztlich ist all die Mühe, die man sich das Semester über macht, umsonst. So kann es nicht weitergehen!

Ich schlage vor die Klausur zu streichen und das Lernspiel allein als Leistung für das Modul zu werten. Dann würde sich all die Mühe auch endlich lohnen.

Die Idee die theoretischen Konzepte der Vorlesung in einem Lernspiel umzusetzen ist gut. Das Modul ist trotzdem, so wie es organisiert ist, sehr schlecht. Warum wird von den Studenten viel mehr Arbeitsaufwand, als diese drei Leistungspunkte wert sind, verlangt? Zudem stehen auch noch andere Prüfungen an und es ist nicht in Ordnung, dass so viel Zeit in dieses Modul investiert werden muss.

Der Arbeitsaufwand für das Lernspiel sollte besser honoriert werden, indem die Bewertung des Spieles entscheidender für die Klausurnote ist. Außerdem wäre es eventuell gut darüber nachzudenken, ob eine so umfangreiche Implementierung gefordert sein muss, obwohl es in dem Modul um didaktische und psychologische Konzepte geht und nicht um Programmierung.

Der Umfang des Projektes ist viel zu hoch für das, was man raus bekommt. Mit Hinblick auf die gebrauchte Arbeitszeit sollte das Projekt einen weitaus größeren Einfluss auf die Bewertung haben oder eingekürzt werden.

Der Arbeitsaufwand, den man aktuell für dieses Modul aufbringen muss, steht in keinem Verhältnis zu der Leistung, die man dann am Ende tatsächlich angerechnet bekommt. Für 3LP ist ein Lernspiel zu erstellen als Zulassung zum Schreiben einer Klausur absolut nicht gerechtfertigt. Viel sinnvoller wäre es meiner Meinung nach, wenn man ein Lernspiel erstellt und dann am Ende in einer umfangreicheren Präsentation das Spiel die didaktischen Methoden und Aspekte erläutert und somit sein Wissen über den Stoff aus der Vorlesung einbringt.

Die Modulinhalte waren m. M. n. recht interessant. Leider scheitert es an der Umsetzung. Sowohl in der Vorlesung, die recht eintönig war, als auch im Projekt. Ich habe mich zu Beginn des Semesters sehr auf dieses Projekt gefreut, aber zeitlich lag dieses Projekt nicht annähernd im Rahmen dessen, was die Leistungspunkte versprechen. Die vielen Stunden Arbeit, die jeder von uns da rein gesteckt hat, werden nicht angemessen belohnt, wenn das Projekt lediglich eine Prüfungsvorleistung ist, bzw. ein sehr gutes Spiel nur so einen minimalen Bonus in der Prüfung bringt.