



Sparkling Science > Wissenschaft ruft Schule Schule ruft Wissenschaft

Forschungsprojekt

Projektvorschau 12.11.2010

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 Salzburg 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

„Zum ersten Mal werden Spiele im Rahmen von Projekttagen von Schüler/innen gemeinsam mit Lehrer/innen und Wissenschaftler/innen über einem Zeitraum von einem Schuljahr entwickelt. Die Schüler/innen werden dabei nicht nur selektiv in einzelne Phasen des Entwicklungsprozesses eingebunden, sondern können aktiv in die Rolle des Forschers, Designers und Testers schlüpfen.“

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

„Das Games4School-Projekt bietet Schülerinnen und Schülern, Lehrerinnen und Lehrern eine neue Art der Zusammenarbeit mit außerschulischen Instituten, wie dem ICT&S Center der Universität Salzburg. Es ermöglicht Einblicke in die Wissenschaft und die Spielentwicklung. Positiv sowohl für Schülerinnen und Schüler als auch Lehrerinnen und Lehrer ist die professionelle Abwicklung eines langfristigen Projektes, um gemeinsam Vorgaben und Ziele erreichen zu können.“

Christine Färberböck, Hauptschuldirektorin



Das Projektvorhaben wurde im Kick-Off-Meeting von den Schüler/innen, den Eltern und den Lehrer/innen gleichermaßen positiv aufgenommen. Wichtig war den Eltern, dass der reguläre Unterricht nicht unter der Projektarbeit leidet, deswegen wurden bereits im Vorfeld die Stundenpläne entsprechend ausgerichtet. Pro Monat gibt es im Schuljahr 2010/11 jeweils einen Projekttag, an dem Gruppen- sowie Einzelarbeiten mit den Schüler/innen durchgeführt werden. Dazu werden im Unterricht einzelne Vorbereitungsarbeiten stattfinden. Ein Projekttag wird am ICT&S Center ausgeführt, ein weiterer an der Fachhochschule Salzburg in Urstein.

Die einzelnen Projektstage im Schuljahr 2010/11 sind den Phasen des nutzerzentrierten Designs zugeordnet, beginnend mit der Analysephase und abschließend mit der Evaluierung eines entwickelten Spiels. Einerseits soll damit das Interesse der Schüler/innen für Forschung und Design geweckt, andererseits die Kritikfähigkeit hinsichtlich Computerspiele erhöht werden. Jeder Projekttag wird nach einem Motto gestaltet.

Projekttag 1: Worum geht's im Projekt? (Analysephase)

Projekttag 2: Wir probieren es aus! am ICT&S Center... (Analysephase)

Projekttag 3: Was wollen Schüler? (Analysephase)

Projekttag 4: Woraus besteht ein Spiel? an der FH Salzburg in Urstein... (Konzeptphase)

Projekttag 5: Was haben wir erfahren? (Konzeptphase)

Projekttag 6: Woraus besteht unser Spiel? (Konzeptphase)

Projekttag 7: Was sagen andere zu unserer Idee? Unser Spiel wird bunt! (Designphase)

Projekttag 8: Wir basteln unser Spiel! (Designphase)

Projekttag 9: Was sagen andere zu unserem Spiel? (Evaluierungsphase)

Projekttag 10: Wir sind Perfektionisten! (Designphase)

Der erste Projekttag fand bereits statt. Der zweite Projekttag wurde bisher mit zwei Klassen durchgeführt. Die Erfahrungen waren sehr positiv, die Schüler/innen zeigten schon während der ersten zwei Projektstage ihr kreatives Potenzial und ihre Motivation.





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