

Leitfaden zum User-Testing des VR-Spiels „Navigation der Südsee“ am 16.01.2020

Beobachtungs- und Fragebogen

Interviewer*in:	Vorname des Kindes:	Alter:	Stations-Nr.:	Uhrzeit Tonaufnahme:
-----------------	---------------------	--------	---------------	-------------------------

Beobachtungsteil



Cluster: Lernziele und Zufriedenheit

Wie reagieren die Kinder auf ihr Spielerlebnis? Welche Emotionen zeigen sie?

Cluster: Verständlichkeit und Nachvollziehbarkeit

Hinsichtlich:

- Sprache/Ausdrucksweise
- Textmenge
- Graphik/Animation

Inwieweit rezipieren die Kinder, welche Rolle der Navigator und Schildkröte spielen?

Gesprächsteil



Wie geht es dir? Wie fühlst du dich jetzt nach dem Spiel?

Kannst du mir noch einmal berichten, welche Aufgaben dir gestellt wurden?

Welcher Teil des Spiels ist dir am meisten in Erinnerung geblieben?

- Was würdest du deinen Freunden erzählen, wenn sie fragen, worum es in dem Spiel ging?
- Wenn etwas nicht gefallen hat: Warum?

Wie ging es dir mit den Gedichten und Texten, die dir vorgelesen wurden?

- Benennung konkreter Beobachtung hinstl. Konzentration, Aufmerksamkeit, Aussagen zu Unverständnis

Weißt du noch, wer mit dir in der virtuellen Welt gesprochen hat?



Wie rezipieren die Kinder gewonnene Stempel auf dem Segel, die sie für bestandene Aufgabe erhalten?

Cluster: Schwierigkeitsgrad und Dauer

Wie gehen die Kinder mit Herausforderungen um, die sie von der eigentlichen Aufgabe – zu navigieren – abbringen?

- Containerschiff
- Riff

Findet nach der Herausforderung automatisch eine Neuorientierung zum eigentlichen Ziel statt? Wie gestaltet sie sich?

Welche Teile des Spiels empfinden die Kinder als besonders spannend? Welche weniger? Wie reagieren die Kinder, wenn sie „nur“ fahren müssen?

Wie findest du das Segel? Ist dir etwas besonders aufgefallen? (ggf. weiterhin: Hast du die Stempel auf deinem Segel entdeckt? Was sollten sie sein?)

Ansprechen der Szenen und Beobachtungen bei

- Containerschiff
- Riff

Hast du nach der Ablenkung durch Schiff/Riff gleich wieder den eigentlichen Weg gefunden?

- Bestenfalls konkrete Beobachtung ansprechen

Welche Teile des Spiels empfindest du als die Spannendsten?

- Ggf.: Ansprache, falls Langeweile beobachtet worden ist: Wieso?
- Wie findest du das Fahren nach der Aufgabe mit den Wolken?
- Und nach der Aufgabe mit den Vögeln?

Schlussteil:

Gibt es sonst noch etwas, was dir zu deinem Erlebnis einfällt?

Hast du noch Wünsche für das Spiel?