

Spieledesign für Kinder mit Geoquest

Projektgruppe „Mobile Gaming“

Valeriya Ilyina & Marieke Kunze

Wintersemester 2013/2014

Das Spiel: Stadterkundung

Konzept

- GeoQuest als Basis
- „Schnitzeljagd“ in Köln Mülheim
- Themenschwerpunkt: Mülheim
- Rätsel, Navigation, Lerninhalt
- auch kreative Aufgaben
- Zielgruppe: 8 – 12-Jährige

Kooperationspartner

Don-Bosco-Clubs Köln e.V.

- katholische Einrichtung der offenen Kinder- und Jugendarbeit
- bietet Kindern und Jugendlichen in ihrer Freizeit Erfahrungs-, Begegnungs-, Spiel- und Experimentierraum an
- unterstützt junge Menschen beim Übergang Schule zur Arbeitswelt
- fördert Jugendliche durch sozialpädagogische Hilfen in ihrer sozialen und beruflichen Integration

Spielemente

Theoretische und praktische Aufgaben

- Fragen beantworten mit Hilfe verschiedener Hinweise
- Audio/Video aufnehmen (letzteres noch nicht implementiert)
- Fotos aufnehmen
- 'Fotopuzzle' (noch nicht implementiert)
- 'Tonrätsel'
- Navigation
 - Belohnungssystem (Münzen / Punkte)

Ziele

Unsere Ziele

- fachliche Kenntnisse anwenden
- praktische Programmierkenntnisse sammeln
- Jugendliche mehr in ihrem Stadtteil integrieren
- sozialen Radius der Jugendlichen vergrößern
- Kreativität und Teamarbeit der Jugendlichen fördern

To-Do

- interessante, kindgerechte Präsentation und Darstellung
- Hintergrundinformationen sammeln
- Medieninhalte vorbereiten
- neue Komponenten in GeoQuest implementieren
- Layout / Design