

Erläuterungen für die/den Interviewer*in

- Bei dem beigefügten Leitfaden handelt es sich - bewusst - nicht um einen Fragebogen, sondern um eine Gedankenstütze für das Gespräch, um alle relevanten Themencluster in einem freien Gespräch ansprechen zu können. Das bedeutet auch:
 - o Auf die Reihenfolge der Themen kommt es nicht an
 - o Fragen/ Rückfragen sollen möglichst offen (Wie, warum, wieso, wie hat es sich angefühlt...?) formuliert sein
 - o Die Kinder sollen, wenn möglich, frei sprechen können, ohne dabei intensiv gelenkt zu werden
- Die Antworten müssen im Gesprächsteil nicht mitgeschrieben werden, da dieser Teil per Ton aufgezeichnet wird. Bitte denkt an das Einschalten wie auch Abschalten des Aufnahmegerätes rund um das Gespräch.
- Die Impulsfragen im Gesprächsteil sollen sich auf die konkreten, notierten Beobachtungen aus der Spielzeit ergeben. Auffälligkeiten können so zurückgefragt werden. Beispiel: „Du hast während des Spiels gesagt, dass dir die Challenge mit der Sonne nicht gefallen hat. Kannst du mir sagen, warum?“
- Ablaufmuster:
 1. 2 Kinder kommen in den Stationsraum > Kurze Erläuterung des Ablaufes, Anlegen der Technik > Spieldurchlauf, dabei Beobachtungen notieren (ca. 10 Min.)
 2. Einzel-Befragung (ca. 5 Minuten) mit Audio-Aufzeichnung
 3. Einführung in Papier-Prototyp > Einzel-Durchlauf, dabei Beobachtungen notieren (ca. 10 Minuten)
 4. Einzel-Befragung (ca. 5 Minuten) mit Audio-Aufzeichnung

Infoblatt



Leitfaden zum User-Testing des VR-Spiels „Navigation der Südsee“ am 19.09.2019

Beobachtungs- und Fragebogen

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

1. Durchlauf VR Spiel

Beobachtungsteil



Gesprächsteil

(Interessante Beobachtungen sollen im Gespräch mit Hilfe von offen formulierten Fragen unter Nennung des Zeitpunktes/ des inhaltlichen Zusammenhanges geklärt werden)

Einführungsteil Gespräch:

- Kurze Erläuterung, dass uns die Meinung zum Spiel interessiert um es noch besser zu machen. Es gibt kein richtig und kein falsch, uns interessiert ihre persönliche Meinung
- Die Fragerunde wird ca. 5 Minuten dauern und wird ausschließlich per Ton aufgezeichnet, um uns die Auswertung zu erleichtern

Cluster: Lernziele und Zufriedenheit

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

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?

Was glaubst du, wie lange du in der VR-Welt gewesen bist?

Wie wird die Ästhetik des Spieles kommentiert?
z.B. hinsichtlich Schildkröte, Boot, Meer, Navigator

Kommen die Kinder mit der eingestellten
Fahrgeschwindigkeit zurecht? Gab es
gesundheitliche Beschwerden?

Cluster: Design und Handling

Hat die Handhabung des Controllers funktioniert?

Hat die Blicksteuerung funktioniert?

Hat etwas abgelenkt?

(Wenn kein eigener Kommentar hierzu gefallen
sein sollte): Gefällt dir, wie das Spiel aussieht?

Bei Bedarf Schwerpunkte abfragen:

- Schildkröte (Begleiter)
- Boot
- Meer
- Navigator

Ggf. als Rückfrage: Wie war es für dich, die VR
Brille zu tragen?

2. Durchlauf Papier-Prototyp

Cluster: Funktionalität und Verständlichkeit

Wurde die Aufgabe verstanden? (Gab es
diesbezüglich Rückfragen?)

Visuell - gesprochener Text (Gedicht und Hinweise)

Sterne

Wolken

Vögel

Wie würdest du die drei Aufgabenstellungen
einem anderen Kind erklären?

Würdest du das Spiel eher jüngeren oder
älteren Kindern empfehlen?



Schlussteil:

Gibt es zum Abschluss noch etwas, was du ergänzen möchtest/worüber wir noch nicht gesprochen haben und was aus deiner Sichtweise wichtig wäre?
