

# Steckbrief

Emil Eichhörnchen – Auf Rettungsmission

## Verwendete Werkzeuge

Für das Erstellen des Spiels haben wir folgende Werkzeuge genutzt:

- Unity ([unity.com](https://unity.com) / [Terms of Service](#))
- GIMP ([www.gimp.org](https://www.gimp.org) / GPL)
- Audacity ([www.audacityteam.org](https://www.audacityteam.org) / GPL)
- Visual Studio Code ([code.visualstudio.com](https://code.visualstudio.com) / MIT License)
- Adobe Photoshop ([www.adobe.com/.../photoshop](https://www.adobe.com/.../photoshop) / [AGB](#))
- Adobe Illustrator ([www.adobe.com/.../illustrator](https://www.adobe.com/.../illustrator) / [AGB](#))
- Inkscape (<https://inkscape.org/de> / GPL 2)
- Microsoft Paint ([Terms of Use](#))
- Clip Studio Paint PRO (<https://www.clipstudio.net/de> / [Terms of Use](#))
- Microsoft Word ([Terms of Use](#))

Desweiteren haben wir Bilder und Audiodateien aus folgenden Quellen genutzt:

- [AUDIYOU](#)
  - Grünfink (kurzer Gesang); Autor: Tierstimmenarchiv  
(<https://www.audiyou.de/beitrag/grnfink-kurzer-gesang-8008/>)
  - Weißflügelseeschwalbe; Autor: Tierstimmenarchiv  
(<https://www.audiyou.de/beitrag/weifluegelseeschwalbe-8549/>)
  - Wanderfalke; Autor: Tierstimmenarchiv  
(<https://www.audiyou.de/beitrag/wanderfalke-5302/>)
  - Zaunkönig; Autor: Tierstimmenarchiv  
(<https://www.audiyou.de/beitrag/zaunkoenig-3969/>)
  - Wacholderdrossel; Autor: Tierstimmenarchiv  
(<https://www.audiyou.de/beitrag/wacholderdrossel-3965/>)
  - Specht; Autor: ohrwald  
(<https://www.audiyou.de/beitrag/specht-2454/>)
  - Schwanzmeise; Autor: Tierstimmenarchiv  
(<https://www.audiyou.de/beitrag/schwanzmeise-4165/>)
- [Pixabay](#)

- <https://pixabay.com/de/photos/amstel-nahrungssuche-fr%C3%BChling-4124250/>
- <https://pixabay.com/de/photos/tier-vogel-amstel-turdus-merula-3013546/>
- <https://pixabay.com/de/photos/eichh%C3%B6rnchen-nagetier-natur-570936/>
- <https://pixabay.com/de/photos/naturschutz-federsee-federseesteg-3692623/>
- <https://pixabay.com/de/photos/astloch-baum-baumstamm-stamm-rinde-546647/>
- <https://pixabay.com/de/photos/vogel-blaumeise-meise-singvogel-2037124/>
- <https://pixabay.com/de/photos/buntspecht-specht-tierwelt-vogel-915417/>
- <https://pixabay.com/de/photos/habicht-flug-greifvogel-raubvogel-2604036/>
- <https://pixabay.com/de/photos/haussperling-spatz-passer-domesticus-3508495/>
- <https://pixabay.com/de/photos/colorado-vogel-specht-dunenspecht-3745606/>
- <https://pixabay.com/de/photos/meise-kohlmeise-singvogel-vogel-4230129/>
- <https://pixabay.com/de/photos/nest-leer-home-tier-vogelnest-918898/>
- <https://pixabay.com/de/photos/lanius-collurio-rot-backed-w%C3%BCrger-1908354/>
- <https://pixabay.com/de/photos/neunt%C3%B6ter-startbahn-west-vogel-1201550/>
- <https://pixabay.com/de/photos/reh-freigestellt-rehkitz-jung-wald-3499921/>
- <https://pixabay.com/de/photos/wintergoldh%C3%A4hnchen-regulus-regulus-2136503/>
- <https://pixabay.com/de/photos/v%C3%B6gel-carolina-zaunk%C3%B6nig-brown-672175/>

- <https://pixabay.com/de/photos/spatz-vogel-fauna-federn-buchfink-1242667/>
- <https://pixabay.com/de/photos/buchfink-weiblich-andorra-finken-2522128/>
- <https://pixabay.com/de/photos/tierwelt-vogel-natur-singvogel-3213940/>
- <https://pixabay.com/de/photos/kaninchen-hase-haustier-niedlich-740621/>
- <https://pixabay.com/de/vectors/eichh%C3%B6rnchen-tier-haustier-1456764/>
- <https://pixabay.com/de/photos/eichh%C3%B6rnchen-holz-tier-wald-natur-1363814/>
- <https://pixabay.com/de/vectors/eichh%C3%B6rnchen-kopf-gesicht-tier-29028/>
- <https://pixabay.com/de/photos/buchecker-frucht-rotbuche-54241/>
- <https://pixabay.com/de/photos/ei-wachtelei-schale-spiegelei-3240284/>
- [freesound](#)
  - [https://freesound.org/people/GameAudio/sounds/220196/download/220196\\_gameaudio\\_click-wooden-2.wav](https://freesound.org/people/GameAudio/sounds/220196/download/220196_gameaudio_click-wooden-2.wav)
- Geräuschesammler
  - Ast bricht.mp3  
(<http://www.geraeuschesammler.de/sites/default/files/upload/Geraeusche/vogelgezwitscher.mp3>)
  - Blätter rascheln.mp3  
(<http://www.geraeuschesammler.de/sites/default/files/upload/Geraeusche/Bl%C3%A4tter%20rascheln.mp3>)
- [CC Mixer](#)
  - <http://dig.ccmixer.org/files/airtone/58283>
  - <http://dig.ccmixer.org/files/JeffSpeed68/53330>

# Zielgruppe

Die von uns anvisierte Zielgruppe umfasst Schüler ab der 6. Klasse, vornehmlich an Gymnasien. Dies entspricht einem Alter ab elf Jahren.

Das Thema ist für Gymnasien im Lehrplan des Faches Biologie im Lernbereich 4, «*Wald als Lebensgemeinschaft*»<sup>1</sup>, verankert. Die Lerninhalte sind dort explizit als «*Schichtung eines naturnahen Mischwaldes*» sowie «*Beziehungen zwischen Pflanzen, Tieren und Pilzen*» beschrieben. Diese bauen auf den Lerninhalten der 5. Klasse auf, insbesondere jene der Lernbereiche 5 und 6 («*Vögel in ihren Lebensräumen*»<sup>2</sup> / «*Säugetiere in ihren Lebensräumen*»<sup>3</sup>), sowie den Lerninhalten der 6. Klasse in den Lernbereichen 1 und 2 («*Samenpflanzen*»<sup>4</sup> / «*Wirbellose Tiere in ihren Lebensräumen*»<sup>5</sup>).

# Zielstellung

Der Spieler soll einem jungen Eichhörnchen, welches aus seiner Kobel gefallen ist, helfen, dieses wieder dorthin zurückzubringen und für ein Wiedersehen mit seinen Eltern sorgen. Auf diesem Weg durchquert der Spieler alle Schichten des Waldes und eignet sich dabei selbst spielerisch Wissen an.

# Zeitplan mit Umsetzung vergleichen

Wir hatten uns ursprünglichen folgenden groben Zeitplan für die Umsetzung unseres Spieles gedacht:

Datum	Schritt
bis 12. Mai	<ul style="list-style-type: none"><li>• Einarbeitung Unity</li><li>• Zusammensuchen von Assets</li><li>• erste Artworks</li></ul>
bis 29. Mai	<ul style="list-style-type: none"><li>• Konzeptpräsentation</li><li>• Funktionierendes Grundgerüst</li><li>• von jeder Schicht mind. ein Teil vorzeigbar</li></ul>

<sup>1</sup> [Lehrplan des Landes Sachsen für Gymnasien. Fach Biologie. in der aktualisierten Fassung von 2019](#) (im Weiteren als «GY – BIO / 2019» bezeichnet), Seite 15

<sup>2</sup> GY – BIO / 2019, S. 9f.

<sup>3</sup> GY – BIO / 2019, S. 10f.

<sup>4</sup> GY – BIO / 2019, S. 13f.

<sup>5</sup> GY – BIO / 2019, S. 14f.

---

bis Mitte Juni	Alpha (Funktion und Inhalt vollständig, nur noch Bugfixes, Quality Changes)
----------------	---

---

10. Juli	Abschlusspräsentation
----------	-----------------------

Aus der Tatsache heraus, dass unsere Einteilung der Aufgaben innerhalb der Gruppe aus technischen Gründen nicht aufging und wir somit nur eine Person (Michael) hatten, die hauptsächlich programmiert hat, haben wir das anvisierte Ziel von der ersten Alpha Mitte Juni nicht geschafft, sondern unser Lernspiel wurde bis zur letzten Minute erstellt, damit es einen Abschluss hat. Somit gab es keine Zeit, in der wir nur noch Bugs gefixt haben.

Ansonsten hat unsere Zeiteinteilung in etwa so gepasst, wie wir sie ursprünglich geplant hatten.

Wir hatten zudem geplant, dass es drei unterschiedliche Minispiele geben sollte, konnten jedoch aus Zeitmangel nur zwei Minispielen umsetzen, weshalb wir das letzte Minispiel durch einen Epilog ersetzt haben, damit das Spiel ein sinnvolles Ende hat.

# Stellungnahmen der einzelnen Gruppenmitglieder

## Jana Fritzsche

### Gruppenarbeit

Die Gruppenarbeit lief insgesamt gut. Unsere Aufgabenverteilung war allerdings nicht optimal, bzw. anfänglich anders geplant. Dadurch war die Aufgabenverteilung nicht unbedingt gleichmäßig aufgeteilt. Trotzdem konnten die Lernziele immer rechtzeitig, wenn auch knapp abgegeben werden.

### Projektdurchführung

Ich fand es sehr gut, am Anfang des Semesters regelmäßig Abgaben zu haben. Vom Zeitumfang auch absolut angemessen und gut strukturiert.

### Tutor

Der Tutor war immer gut vorbereitet und konnte uns immer Feedback geben und uns auch unter Druck setzen, wenn das nötig war. Ein wöchentliches Treffen mit dem Tutor ist allerdings nicht unbedingt sinnvoll.

## Michel Dörffel

Die Gruppenarbeit durchwachsen, da alle Mitglieder gleichzeitig an anderen Projekten gearbeitet haben, und somit nur ein Teil der Zeit für dieses Projekt zur Verfügung stand.

Das Layout und die allgemeine Spieleinbindung hätten für andere Lerntypen besser eingebunden werden müssen, e. g. durch Klänge/Geräusche.

Insgesamt empfand ich das Praktikum als zeitlich machbar, was aber – wie schon gesagt – auch von der zeitlichen Auslastung durch andere Projekte abhängig ist. Die Kenntnisse der Psychologie, die uns als Grundlage dienten wurden, gut dargelegt.

Die Betreuung durch unseren Tutor empfand ich als hilfreich, da er uns meistens Vorschläge geben konnte und uns auch Alternativen aufgezeigt hat.

## Laura Dietrich

Die Gruppenarbeit verlief oft etwas holprig, aber das Gruppenklima war trotzdem sehr entspannt und angenehm. Das Ergebnis des Projekts ist nicht komplett zufriedenstellend, aber in Anbetracht dessen, dass das Projekt, meiner Einschätzung nach, für alle Gruppenmitglieder eher geringe Priorität hatte, durchaus im Rahmen. Die Betreuung des

Projekts war gut. Der Tutor stand immer für Rückfragen zur Verfügung und hat auch sonst immer alle Fragen, soweit es der eigene Informationsstand zuließ, kompetent beantwortet.

## Gregor Mitzka

Die Gruppenarbeit war etwas schwierig zu organisieren, da wir durch sehr unterschiedliche Stundenpläne uns nur sehr selten gesehen haben und somit die Kommunikation größtenteils über Telegram ablief. Dadurch war das gegenseitige Verständnis dessen, was die jeweils anderen gerade erarbeiten und wie sie sich die Szenen vorstellen, schwierig nachzuvollziehen.

Ansonsten waren die Aufgaben klar verteilt, wobei sich im Laufe des Semesters bei mir die Schwierigkeit einstellte, dass ich neben Michael programmieren wollte, dies aber nicht konnte, da das verwendete Werkzeug (Unity) bei mir erst nicht installierbar und danach die Dateien von ihm nicht ausführen konnte. Hauptsächlicher Fehler war hierbei, dass Unity leere Compilerfehler anzeigte, die somit für mich nicht behebbar waren. Somit haben wir dann die Aufgabenverteilung noch einmal minimal ändern müssen, derart, dass ich dann für das Schreiben der Dialoge zuständig war sowie für die Dokumentation (wie diese hier).

Unser Tutor Lucas hat uns klar gesagt, was wir wie und wann zu erledigen haben und hat uns somit dazu angehalten, möglichst viele Arbeiten am Anfang des Semesters zu erledigen, bevor sich diese am Ende des Semesters häufen. Damit hat er uns sehr geholfen, da die Teilziele zwar klar nachzulesen waren, aber meistens nicht im Gedächtnis präsent waren.

## Michael Hübner

In der Gruppenarbeit und Projektdurchführung, zeigte sich, dass der Name unserer Gruppe (Just in Time Delivery Dept.) Programm ist.

Unser Tutor Lucas ist ein netter Kerl, der immer hilfsbereit war.

# Erklärung

Im Rahmen der Lehrveranstaltung «Medienpsychologie und Mediendidaktik» haben wir im Sommersemester 2019 das folgende Lernspiel erstellt:

Gruppe: 3 – Just in Time Delivery Dept.  
Name des Lernspiels: Emil Eichhörnchen – Auf Rettungsmission

## Inhalt

Das kleine Eichhörnchen Emil ist aus seiner Kobel gefallen und weiß nun nicht, wie es dorthin wieder zurück kommt. Glücklicherweise trifft es auf ein Landstreichereichhörnchen, dass ihm dorthin zurück hilft. Dabei lernt Emil viel über die Schichten des Waldes, was er essen darf und wer seine Feinde sind. Unterwegs trifft er auf unterschiedliche Tiere des Waldes, wie einen Hasen und einen Greifvogel, vor dem die beiden Eichhörnchen fliehen müssen. Ob Emil es zurückschafft? (Spoiler: Natürlich schafft er es zurück, schließlich ist es ein Spiel für Kinder ab elf Jahren)

## Genutzte Werkzeuge

- Unity ([unity.com](https://unity.com) / [Terms of Service](#))
- GIMP ([www.gimp.org](http://www.gimp.org) / GPL)
- Audacity ([www.audacityteam.org](http://www.audacityteam.org) / GPL)
- Visual Studio Code ([code.visualstudio.com](https://code.visualstudio.com) / MIT License)
- Adobe Photoshop ([www.adobe.com/.../photoshop](https://www.adobe.com/.../photoshop) / [AGB](#))
- Adobe Illustrator ([www.adobe.com/.../illustrator](https://www.adobe.com/.../illustrator) / [AGB](#))
- Inkscape (<https://inkscape.org/de> / GPL 2)
- Microsoft Paint ([Terms of Use](#))
- Clip Studio Paint PRO (<https://www.clipstudio.net/de> / [Terms of Use](#))
- Microsoft Word ([Terms of Use](#))

Wir erklären hiermit, dass die Unterzeichner an dem Projekt der Gruppe mitgewirkt haben und die oben beschriebene Software unter die Nutzung nach den Kriterien von Creative Commons gestellt wird.

Wir berechtigen die Professur für Didaktik der Informatik das Ergebnis zur weiteren Nutzung (z. B. für Präsentationen in Schulen, in Lehrveranstaltungen o. ä.) einzusetzen.

Dresden, den 7. Juli 2019

The image shows three handwritten signatures in a cursive style. The first signature is 'Jana Fritzsche' in black ink. The second is 'M. Dörffel' in black ink. The third is 'Dietrich' in blue ink.

Jana Fritzsche

Michel Dörffel

Laura Dietrich

The image shows two handwritten signatures in a cursive style. The first is 'G. Mitzka' in black ink. The second is 'M. Hübner' in blue ink.

Gregor Mitzka

Michael Hübner