

## **1.4 Teilnehmende Beobachtung und Transkription offenes Leitfadeninterview**

### **1.4.1 Fragen für Leitfadeninterview der Untersuchungsleiterin**

#### **Identifikation mit Spielercharakteren in digitalen Lernspielen**

Forschungsfragen:

Welchen Einfluss hat die Identifikation mit einem Spielercharakter eines digitalen Lernabenteuerspiels auf das Lernen?

Welchen Einfluss hat die Identifikation mit einem Spielercharakter eines digitalen Lernabenteuerspiel auf die Motivation sich weiter mit diesem Spiel zu beschäftigen?

#### **Methode:**

Teilnehmende Beobachtung und offenes Leitfadeninterview

#### **Probanden:**

Mädchen des Mädchen- und Frauenzentrums Perspektiv e. V. Erfurt

#### **Gruppenstärke:**

Jeweils max. 2 Probanden (im Medienraum des Mädchen- und Frauenzentrums)

#### **Untersuchungsmaterial:**

Lernabenteuer: „Zweistein – Das Geheimnis des roten Drachen“ (Abenteuergeschichte, 2 Spielercharaktere: Bernard und Celestine, Lernbereich: Mathematik, Adaption des Lerninhaltes)

Allgemeine Fragen zum Spiel „Zweistein – Das Geheimnis des roten Drachens“:

- Kennst du das Spiel?
- Wenn ja, hast du es schon einmal gespielt? Wie oft hast du das Spiel gespielt?
- Was ist dein Lieblingsfach in der Schule?

Spezielle Fragen zu den Spielercharakteren:

- Wie gefallen dir die Spielercharaktere?
- Warum hast du den Spielercharakter ausgesucht?
- Was würdest du am Spielercharakter verändern? (Aussehen, Kleidung, Stimme)

Interesse am Spiel „Zweistein – Das Geheimnis des roten Drachens“:

- Was ist Wie interessant findest du das Spiel?
- Wie interessant findest du die Geschichte?
- Wie interessant findest du die Spielercharaktere? (Aussehen, Verhalten, Handlungen)
- Wie interessant findest du die Aufgaben/Rätsel?
- Wie interessant findest du Mathematik? Wie interessant findest du die Mathematikaufgaben?

Gefallen am Spiel „Zweistein – Das Geheimnis des roten Drachens“:

- Wie gefällt dir das Spiel?
- Was gefällt dir am Spiel? (Geschichte, Mathe, Spielercharaktere, Spielwelt, Rätsel)
- Wie findest du die Mathematikaufgaben?
- Was findest du gut, was gefällt dir gar nicht am Spiel?
- Wie gefallen dir die Spielercharaktere?
- Wer gefällt dir besser: die Prinzessin oder der Abenteurer? Warum?
- Wie gefallen dir die Rätsel/Aufgaben?

Motivation am Spiel „Zweistein – Das Geheimnis des roten Drachens“:

- Würdest du das Spiel weiter spielen wollen? Wenn ja, warum?

Abschließende Fragen:

- Hast du beim spielen etwas gelernt?
- Wie waren die Aufgaben? (Schwer/Einfach = warum?)
- Würdest du es gerne in der Schule spielen? Wenn ja: warum?
- Was würdest du am Spiel verändern? (Spielercharaktere, Umgebung, Aufgaben, Musik, Umgebung)