

6 Ausblick

Im Rahmen des Workshops wurden verschiedene Projekte vorgestellt und demonstriert. Um ein Interesse an diesem Simulationswerkzeug nachhaltig zu fördern, sind Demonstrations-Versionen der gezeigten Projekte online zugänglich unter: <http://zope.psychologie.hu-berlin.de/prof/ingpsy/forschung/tools/squeaksim>. Unter dieser Adresse werden auch die Ergebnisse der Kleingruppenarbeit und der Abschlussdiskussion der Öffentlichkeit zugänglich gemacht.

6.1 Literaturverzeichnis

- Allen-Conn, B. J. (2003): *Powerful Ideas in the Classroom*. Glendale: Viewpoints Research.
- Brehmer, B.; Dörner, D. (1993): Experiments with computer-simulated microworlds – Escaping both the narrow straits of the laboratory and the deep blue sea of the field study. *Computers in Human Behavior*, Vol. 9, S. 171-184.
- Bruder, C.; Wandke, H.; Blessing, L. (2006). Supporting the design of electronic devices for seniors. *Proceedings of the International Design Conference. Design 2006, Dubrovnik, Croatia*.
- DiFonzo, N.; Hantula, D. A.; Bordia, P. (1998): Microworlds for experimental research – Having your (control and collection) cake, and realism too. *Behavior Research Methods, Instruments, & Computers*, Vol. 30, Nr. 2, S. 278-286.
- Dörner, D.; Kreuzig, H. W.; Reither, F.; Stäudel, T. (1994): *Lohhausen: Vom Umgang mit Unbestimmtheit und Komplexität*. Bern: Hans Huber.
- Ducasse S. (2002): *Free Smalltalk Books*. www.iam.unibe.ch/~ducasse/FreeBooks.html
- Frieling, E.; Sonntag, K. (1999). *Lehrbuch der Arbeitspsychologie*. Bern: Hans Huber.
- Gälli, M.; Denker, M. (2004): Von kleinen und großen Erfindern. *Squeak: Lernumgebung und Smalltalk-System für Kinder und Erwachsene*. c't, Vol. 7, S. 216-221.
- Granlund, R. (1997): The C³Fire Micro-world. In: Wærn, Y. (Hrsg.): *Co-operative process management – Cognition and Information Technology*. London: Taylor & Francis, S. 91-102.
- Gray, W. D. (2002): Simulated task environments: The role of high-fidelity simulations, scaled worlds, synthetic environments, and laboratory tasks in basic and applied cognitive research. *Cognitive Science Quarterly*, Vol. 2, S. 205-227.
- Guzdial, M. (2001): *Squeak – Object-Oriented design with multimedia applications*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Kay, A. (1969): *The Reactive Machine*. PhD-Thesis, University of Utah.
- Lessmöllmann, A. (2002): *Der Schulspaßmacher*. Hamburg: Die Zeit, Vol. 47.
- Mahlke, S. (2005): Vom Usability Testing zur Evaluation des Nutzererlebens. In: Urbas, L.; Steffens, Ch. (Hrsg.): *Zustandserkennung und Systemgestaltung – 6. Berliner Werkstatt Mensch-Maschine-Systeme*. Düsseldorf: VDI Verlag, S. 251-254.
- Mahlke, S. (im Druck): Aesthetic and symbolic qualities as antecedents of overall judgements of interactive products. In: *People and Computers XX – Engage*.
- Nierstraß, O.; Gälli M. (2005): *PetitPetri*. www.iam.unibe.ch/~scg/Teaching/CP/PetriNets
- Ohshima Y.; Freudenberg R. (2004): *Kedama: Ein massiv-paralleles skriptgesteuertes Partikelsystem*. www.mttcs.org/Skripte/Ang/material/kedama
- Papert, S. (1980): *Mindstorms: Children, computers, and powerful ideas*. New York: Basic Books.
- Sauer, J.; Wastell, D. G.; Hockey, G. R. J. (2000): A conceptual framework for designing microworlds for complex work domains – a case study of the Cabin Air Management System. *Computers in Human Behavior*, Vol. 16, S. 45-58.
- Sauer, J.; Wastell, D. G.; Hockey, G. R. J.; Crawshaw, M. C.; Downing, J.: (2003): Designing micro-worlds of transportation systems – the computer aided bridge operation task. *Computers in Human Behavior*, Vol. 19, S. 169-183.

Kontaktinformationen

Technische Universität Berlin
Zentrum Mensch-Maschine-Systeme
Cordula Krinner

Jebensstr. 1, Sekr. J2-2
10623 Berlin
cordula.krinner@zmms.tu-berlin.de

Tel.: +49 30/314-29628
Fax.: +49 30/314-72581