



IMST – Innovationen machen Schulen Top
Themenprogramm „E-Learning & E-Teaching“

SERIOUS GAME BASED LEARNING

ID 260

Kurzfassung

Projektkoordinator

Erich Pammer, Pädagogisches Zentrum Perg, A 4222

Langenstein Schulstraße 6

Pädagogisches Zentrum Perg, A 4222 Langenstein, Schulstraße 6

Allg. Sonderschule Langenstein, A 4222 Langenstein, Schulstraße 6

Päd.Hochschule der Diözese Linz, 4020 Linz, Salesianumweg 3

ARGE Serious Game Based Learning des BMUKK (Mag. Sonja Gabriel) Langenstein,

Juli 2011

Kurzfassung

Moderne Medien, die in Wirklichkeit **für Kinder und Jugendliche** gar nicht mehr so modern sind, sind zentraler Bestandteil ihrer **Lebenswelt**. Oft **verständnislos**, wenn nicht gar bekämpft von der **Erwachsenenwelt** setzen sich elektronische Medien dennoch immer stärker durch.

Wir leben in einer „**durchelektronisierten**“ **Welt**, die beinahe alle Lebensbereiche erfasst hat. Für Kinder als „digital natives“ sind sie eine Selbstverständlichkeit und eben weniger „modern“ gesehen.

Besonders bei den **Videospielen** hat sich ein Szenarium entwickelt, wo sich offenbar die **Erwachsenenwelt** immer mehr von **den Kindern und Jugendlichen abkoppelt**.

In unseren Kinderzimmern wird intensiv gespielt, ExpertInnen sprechen von **über 80% regelmäßig spielender Kinder**.

Kinder mit Sonderpädagogischen Förderbedarf sind da keine Ausnahme, eher noch intensivere SpielerInnen.

Ein riesiger **Wirtschaftszweig** mit nach wie vor **enormen Wachstumsraten** bedient die Szenerie. Es hat Ausmaße erreicht, dass man inzwischen in einigen Fällen sogar „Computerspielsucht“ behandeln muss.

Diesem **Freizeitgeschehen** steht aber eine **fast nicht vorhandene Behandlung in Schulen** gegenüber. Elektronische Spiele kommen hier kaum, wenn, dann nur als Bedrohung, vor. Diese **Spiele**, so meine inzwischen zehnjährige Erfahrung als Leiter einer Sonderschule, haben ein **sehr großes Potential an Lernchancen**. Lernchancen, die an vielen, vielen Forderungen des **aktuellen Lernplanes** anknüpfen könnten und die Erreichbarkeit leichter bedingen würden als manch mühseliges herkömmliches Lernen.

Kinder sind **ungeheuer motiviert** zu spielen und der Einbau intentionaler Lernziele oder das Aufsuchen dieser in vorhandenen Spielen würde uns wieder ein Stück näher an die Kinder bringen. Auch die Kids würden stark profitieren, ein **doppelter Nutzen!**

Wie solche Szenarien exemplarisch sein könnten, ist Gegenstand dieser Arbeit. Ein **Überblick** über den bestehenden **elektronischen Spielemarkt** und der Versuch ein **Bewertungsschema** für **Videospiele**, die sich möglicherweise zum intentionalen Lernen bei Kindern mit Sonderpädagogischen Förderbedarf eignen, ist dann der abschließende Teil.

Das **Bewertungsschema** hält sich eng an den **Lehrplan für Allgemeine Sonderschulen und den Lehrplan für Kinder mit Intensivbehinderung** (Excel Datei 2007) liegt bei und kann an verschiedenen Beispielen **selbst erprobt** werden.

Die Problematik, elektronisch orientierte Inhalte, in einem Druckwerk darzustellen, soll dadurch gemildert werden, weil es sicherlich notwendig ist, ein Spiel selbst einmal zu spielen, um es bewerten zu können.

Spiele sollen einen Eingang in den Unterricht finden, sie ermöglichen fast immer beabsichtigtes Lernen.