



PÄDAGOGIK

Informationen und Meinungen in der Bildungsregion Perg

INKLUSIV

Quartalsschrift - Schuljahr 2016/17 - Nummer 1

Spielend heilen



mit

Gamification

*Der Mensch ist nur da ganz Mensch,
wo er spielt*

Friedrich v. Schiller

Wie weit hier ein erfolgreicher Effekt vorhanden ist, wird derzeit in einigen Studien erhoben.

Nach Indien und zu den Philippinen führt „Missio for life“¹. Die Situation der **Menschenrechte, Frauen- und Kinderrechte** in diesem Teil Asiens sollen mit diesem Spiel Kindern nahegebracht werden. Es werden auch schwierige Themen wie Menschenhandel, Ausbeutung und Straßenkinder in einer Art „Lernparcour“ behandelt. Es wurde im Auftrag des Katholischen Hilfswerkes produziert.



Politische Themen, wie soziales Zusammenleben, Gesetzlosigkeit, Steuern etc. werden in digitalen Strategiespielen wie „Europa Universalis“ oder „Civilization“² behandelt.

„Power of Politics“ ist ein Online Spiel, das **Demokratievorgänge und Staatsformen** behandelt.

Spieler übernehmen Rollen virtueller Politiker/innen und müssen versuchen gewählt zu werden.³



Packy&Marlon versucht Kindern, die an Diabetes mellitus (**Zuckerkrankheit**) leiden, den Umgang damit zu erklären. (Auf Youtube findet sich ein Video dazu (<https://www.youtube.com/watch?v=rKvBZBJc3a8>))

3

SPARX⁴ wird bereits erfolgreich bei **Depressionen** eingesetzt und hilft mit kognitiver Verhaltenstherapie als **Fantasierollenspiel** bei Depressionen.

Körperliche Schmerzen (bei **Verbrennungsopfern**) werden mit „**Snow World**“⁵ behandelt. Während der Wundbehandlung schießt der Patient in einer virtuellen Welt auf Schneemänner und watschelnde Pinguine, psychologische Schmerzbehandlung, die nebenwirkungsfrei ist. Bei Kindern wird mit ähnlichen Videowelten auch im Zusammenhang mit Zahnbehandlungen experimentiert.



Eines der bekanntesten Videospiele ist „**World of Warcraft**“⁶, das man bereits für die Behandlung von Angstzuständen einsetzte, indem man gegen Riesenspinnen in virtuellen Umgebungen ankämpft.

¹ <http://missioforlife.de/>

² <https://www.civilization.com/>

³ <http://www.powerofpolitics.com/>

⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=Fftu3p8ZaOI>

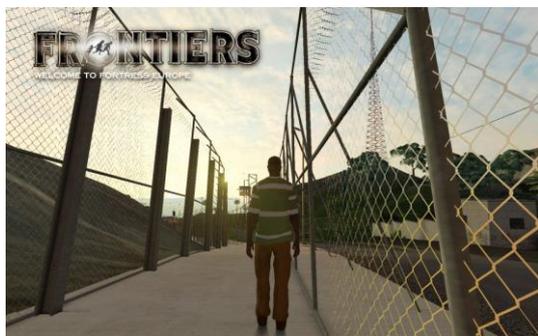
⁵ <http://www.seriousgames-berlin.de/archiv/2011/10-11/therapeutisches-spiel.html>

⁶ <https://worldofwarcraft.com/de-de/>

Winterfest – Lese-; Schreib- und Rechenschwächen
Erwachsener sollen durch verschiedenste Aufgaben, die der Held des Spieles lösen muss, verbessert werden. Lebensnahe Herausforderungen werden virtuell als **Quest** interaktiv durchgespielt.



Zum Spiel des Jahres wurde **Energetika**¹ gekürt. In Form eines kostenlosen Browserspiels kann man versuchen die optimalsten Energieformen bis 2050 für die Zukunft zu finden und zu erproben. Nachhaltiges Handeln unter dem Motto „wir ernten, was wir säen“, ist das Grundprinzip des Spiels.



Frontiers – You‘ve reached the fortress Europe, ist ein Rollenspiel an den EU – Außengrenzen. Der/die Spieler/in erlebt die Situation einerseits als **Flüchtling** und andererseits als **Grenzpolizist**. Beide Rollen erfordern völlig unterschiedliche Sichtweisen auf die Problematik. Zweck ist es, dieses unterschiedliche Rollenverhalten in einer virtuellen Welt erlebbar zu machen.

EMERGE simuliert Situationen in der Notaufnahme eines Krankenhauses.² „**EMERGE** bietet Lernenden die Möglichkeit den kompletten Alltag eines diensthabenden Arztes in der Notaufnahme nachzuspielen und mit Hilfe von echten Fällen ihr erlerntes Wissen unter **simulierten Stressbedingungen** unter Beweis zu stellen. Sie lernen auch in schwierigen Situationen und unter Zeitdruck einen kühlen Kopf zu bewahren und die richtigen Entscheidungen zu treffen.“ **Gamification** steht am **Anfang einer Entwicklung**, wird sich aber aufgrund des Erfolges, den viele Spiele dieser Art haben sehr rasch weiterentwickeln. Virtuelle Welten, die Nutzen stiften, sind ein Garant dafür, dass es sich durchsetzen wird.



Impressum: Zentrum f. Inklusiv- und Sonderpädagogik, Bildungsregion Perg, A4222 Langenstein, Schulstraße 6, zis.perg@gmx.at, Erich Pammer, Inhalt, Grafik und Design – www.asolangenstein.eduhi.at
„Pädagogik Inklusiv erscheint auch digital“ – <http://www.asolangenstein.eduhi.at/quartalschrift.html>

¹ <http://www.wir-ernten-was-wir-saeen.de/energiespiel/>

² <http://emerge-the-game.patientzero-games.com/>