

Innovations- und Forschungspreis des Landes Kärnten 2014

KWF
Kärntner
Wirtschaftsförderungs
Fonds

progressio GesbR Gerhard und Tanja Rattenegger

Ziel 2
EU-Förderprogramm
für Kärnten
2007–2013



Kleinstunternehmen

playBENNO | Gewaltfreies 3D-Computer- lernspiel für Kinder (8–12 Jahre) zur Stärkung der psychosozialen Ressourcen

↑ Benjamin Rießer | Software Development
Gerhard Rattenegger | CEO, Project Management
Tanja Rattenegger CEO, Psychological Concept
Development, Tarek Abdel-Aziz | Software Development
Patrick Olschan | Software Development

→ progressio GesbR | Gerhard und Tanja Rattenegger
Lakeside B01b
9020 Klagenfurt am Wörthersee
www.progressio.co.at

Tanja Rattenegger
tanja.rattenegger@progressio.co.at

Gerhard Rattenegger
Telefon (0664) 750 800 86
gerhard.rattenegger@progressio.co.at

Das interdisziplinäre Entwicklungsteam rund um das Unternehmen »progressio« umfasst Kompetenzen aus den Fachbereichen Psychologie, Betriebswirtschaftslehre, Pädagogik, Informatik, Grafikdesign und Medizin.

»playBENNO« ist das Ergebnis eines zweijährigen F&E-Projekts mit der Zielsetzung, ein 3D-Computerlernspiel für Kinder zur Stärkung der psychosozialen Ressourcen zu entwickeln. Studien zufolge leidet rund ein Drittel aller Kinder (Tendenz steigend) an den Folgen von Stressfaktoren, resultierend beispielsweise aus Mobbing, fehlender Sozialkompetenz, Überforderung und Leistungsdruck. Folgen daraus sind unter anderem Schlafstörungen, Depressionen und Ängste.

Das gegenständliche Projektvorhaben nutzt spielerisches Lernen unter Einsatz IKT-basierter Technologien, um diesen Faktoren präventiv entgegenzuwirken. Der spielerische Ansatz ermöglicht den Kindern intuitives Lernen, während sie zugleich Spaß am Spiel haben. PlayBENNO basiert auf Erkenntnissen der Gesundheitspsychologie und Forschungsarbeiten von Univ.-Prof. Dr. Herwig Scholz. Es unterstützt die teilnehmenden Kinder dabei, ihr Selbstwertgefühl und ihre sozialen Ressourcen aufzubauen und zu stärken, indem sie konstruktive Handlungsstrategien erlernen. Kinder können somit dazu angeregt werden, gesundheitsfördernde Verhaltensweisen im sozialen Kontext zu erlernen und auch in den Alltag zu integrieren. Das Ziel von playBENNO ist, die Selbstwirksamkeitserwartung, das Kohärenzgefühl und die Handlungsergebniserwartung positiv zu beeinflussen. Das Serious Game ist in umfangreiche Begleitmaterialien (wie Diskussions- und Gruppenübungen, Rollenspiele, Reflexionsübungen, Filme, ein Brettspiel) eingebettet, die sich auch im Offline-Modus anwenden lassen.

Erste Teilergebnisse der Evaluierung eines in der Steiermark – mit dreißig Schulen und über 500 Kindern – durchgeführten Pilotprojekts zeigen, dass teilnehmende Pilotlehrerinnen und -lehrer tendenziell positive Veränderungen im sozialen Verhalten der Schülerinnen und Schüler untereinander feststellen konnten. Diese wurden durch playBENNO beispielsweise zum selbstständigen Arbeiten angeregt und motiviert. Handlungskompetenz, Reflexionsprozesse sowie positive Verhaltensänderungen wurden sichtbar, ein Wissenszuwachs fand statt, das Repertoire an Konfliktbewältigungsstrategien wurde gesteigert und das Klassenklima tendenziell positiv beeinflusst.

Die größte Herausforderung in der Entwicklung dieses Lernspiels lag in der technischen Übersetzung von gesundheitspsychologischen Modellen unter der Prämisse einer pädagogischen und spielerischen Vermittlung (Gamification). Aus wissenschaftlicher Sicht erfolgte die Entwicklung in fachlicher Kooperation mit Professoren der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt (Fakultät für Technische Wissenschaften; Institut für Unterrichts- und Schulentwicklung; Abteilung für Öffentliche Betriebswirtschaftslehre; Institut für Psychologie) und der Drexel University Philadelphia (Antoinette Westphal College of Media Arts & Design). Zwei Dissertationen gehen aus diesem Projekt als akademische Ergebnisse hervor.