

TAIL

Training von Aufmerksamkeit und Impulskontrolle als Lernspiel

Viele Kinder sind heutzutage unruhig und können sich schlecht konzentrieren, manche sind richtige „Zappelphilippe“. Doch es gibt Möglichkeiten, Aufmerksamkeit und Impulskontrolle zu trainieren. Das Programm TAIL wurde speziell für Kinder entwickelt, die mit dem ADHS-Syndrom zu kämpfen haben. TAIL ist ein spannendes Abenteuergame, das genau hier ansetzt und mit dem schon Kinder auf der Primarstufe trainieren können. Der Held der Geschichte ist Phil, der auf einer Insel einen grossen Piratenschatz sucht.



Zielgruppen

Primarstufe

Arbeitsweise

Die Auswirkungen von erfolgreichen therapeutischen und pädagogischen Massnahmen auf die Gehirnstrukturen sind immer noch ungeklärt. Es ist aber unbestritten, dass Hirnstrukturen grundsätzlich durch Lernvorgänge beeinflusst werden können. Dies macht sich auch die Lernsoftware TAIL zunutze. Aber nur durch einen regelmässigen Einsatz werden Aufmerksamkeit, Impulskontrolle und Handlungsplanung kontinuierlich verbessert. Die Frage ist nun, worin sich TAIL von anderen Lernspielen unterscheidet. In dieser Lernsoftware geht es nicht darum, der oder die Schnellste zu sein, sondern möglichst viel Geduld zu zeigen. Nur wer im entscheidenden Moment lange genug warten kann, bevor die Tasten gedrückt werden, kann die Aufgabe erfolgreich meistern. Deshalb könnte das Motto auch heissen: Abwarten und Tee trinken.

Das Spiel unterstützt in besonderer Weise hyperaktive Kinder, ihr Verhalten in der Schule und Zuhause besser zu kontrollieren. Neben der Arbeit mit der Familie und der Schule versteht sich TAIL als konstruktiver Baustein einer systemischen Therapie des hyperaktiven Kindes. Das Spiel selber ist so interessant gestaltet, dass es nicht als Therapie wahrgenommen wird. Vielmehr soll es für Kinder und Jugendliche, die sich gerne einer spielerischen Herausforderung am Computer stellen möchten, spannend und motivierend sein. Die Spielstände werden gespeichert und die Fortschritte können in einer Grafik abgerufen werden.

Didaktische Aspekte

Auf den ersten Blick mutet TAIL als einfaches Jump-and-Run-Spiel an, bei dem das Kind auf eigene Faust im Dschungel auf Schatzsuche geht und seinen Weg durch die verschiedenen Level finden muss. Doch an den Kommentaren der Kinder, die sie während des Spielens abgeben, ist schnell zu erkennen, dass es damit mehr auf sich hat. So hört man doch von den spielenden Kindern nie erahnte Sätze wie: „Jetzt muss ich warten, warten, warten, bis sich der Käfer umgedreht hat.“ Oder: „Ha, man muss eben geduldig sein, dann geht es auch.“

Das Lösen der Aufgaben verlangt Handlungsgespräche und eine differenzierte Impulskontrolle. In der Schule kommt der Vorteil des Trainings in Gruppen dazu. So können fortgeschrittene Kinder, den noch weniger geübten zeigen, wie sie Phil sicher durch die Spielszenen führen können.

Konkretes Anwendungsbeispiel

So funktioniert das Spiel:

Hallo, ich bin Phil!

Das ist Phil. Er ist der Sohn eines Altertumsforschers und ist gerade vor wenigen Tagen auf einer einsamen Insel in der Südsee angekommen. Dort hat sein Vater eine alte Karte gefunden, auf der ein Piratenschatz eingezeichnet ist. Der Vater verspricht seinem Sohn, ihn auf die Schatzsuche mitzunehmen.

Aber Phil will nicht darauf warten!

Obwohl es verboten ist, stibitzt Phil kurzerhand die Schatzkarte und macht sich allein auf den Weg. Nun suchen alle den frechen Dieb. Sein Vater macht sich ebenfalls Sorgen um ihn. Denn er will nicht, dass Phil alleine auf der unbekannten und geheimnisvollen Insel herumläuft.

Da noch andere Leute von der Schatzkarte wissen, muss Phil einfach schneller sein. Er läuft zum Strand und segelt mit einem kleinen Boot übers Wasser zur nahen Insel. Er will ganz einfach den Schatz alleine und zuerst finden ...

Überlegtes Handeln ist gefragt!

Auf seiner Schatzsuche muss Phil Gefahren aus dem Weg gehen und sich mit viel Geschick bewegen. Er läuft, springt, klettert hoch und schwingt sich von Liane zu Liane.

TAIL ist ein Jump-and-Run-Spiel und besitzt eine ansprechende farbige Umsetzung. Die Spielfigur Phil führt höchst motivierend auf die Suche nach einem Piratenschatz durch das Spielgeschehen. Während der Schatzsuche muss Phil unterschiedliche Aufgaben lösen, die immer das gleiche Ziel haben: abwarten. Das zeigen auch die Illustrationen aus verschiedenen Levels. Im ersten Bild kommt Phil nur weiter, wenn er genau auf den Schildkröten landet. Auch im Beispiel aus dem vierten Level muss Phil aufpassen, dass er nicht die Spinnen berührt. Nur wenn er wartet und im entscheidenden Moment handelt, wird er das Hindernis überwinden. Die letzten beiden Bilder zeigen eine Spielsituation aus dem Level 7. Hier fliegen Fledermäuse aus der Höhle und behindern Phil beim Weiterlaufen. Er muss abwarten bis sich die richtige Situation ergibt, bei der er über die Löcher im Boden springen kann, ohne die Fledermäuse zu berühren.

In jedem Level tauchen neue Herausforderungen und neue Gefahren auf, wobei der Schwierigkeitsgrad steigt. Es stehen insgesamt acht Levels zum Trainieren zur Verfügung. Nach jeder erfolgreich beendeten Ebene kann der Report bzw. der TAIL Index aufgerufen werden. Auch Kinder können ihren Lernfortschritt anhand von farbigen Diagrammen leicht erkennen. Dies motiviert, beim nächsten Training noch besser zu werden. Ein gutes Ergebnis erhält ein Kind, wenn die gesamte Performance stimmt. Die Spielzeit ist dabei nicht relevant.



plusminus

- plus:
- + umfangreiche Dokumentation
 - + Lehrerinnen und Lehrer können auf „einen Blick“ den individuellen Stand ihrer Schülerinnen und Schüler erfassen.
 - + weckt Begeisterung am Lernen
 - + kann Leistungen in der Schule verbessern

- minus:
- Phil kann nur über Tasten gesteuert werden
 - mässige Grafik
 - Die CD muss immer eingelegt werden.
 - Preis im oberen Segment

Links

Informationen: <http://www.stop-adhs.de>

Technische Daten

Hersteller				
Plattformen	<input checked="" type="checkbox"/> Windows 98	<input checked="" type="checkbox"/> Windows 2000	<input type="checkbox"/> Mac OS 9	
	<input checked="" type="checkbox"/> Windows ME	<input checked="" type="checkbox"/> Windows XP	<input type="checkbox"/> Mac OS X	
	<input checked="" type="checkbox"/> Windows NT	<input checked="" type="checkbox"/> Windows Vista	<input type="checkbox"/> Linux	
Minimalanforderungen	RAM	256 MB Ram	HDD	100 MB
	Prozessor	850 MHz CPU	Grafik	32bit Farbtiefe
Optimale Anforderungen	RAM		HDD	
	Prozessor		Grafik	
Weitere technische Eigenschaften	<input type="checkbox"/> netzwerktauglich	<input type="checkbox"/> nach der Installation ohne CDROM lauffähig	<input checked="" type="checkbox"/> CDROM hat Kopierschutz	<input type="checkbox"/> lässt sich als virtuelle CDROM laufen
Installation	<input checked="" type="checkbox"/> Benutzer	<input type="checkbox"/> Benutzer mit erweiterten Berechtigungen	<input type="checkbox"/> Administrator	
Softwareart	<input checked="" type="checkbox"/> Übungsprogramm (drill and practice)		<input type="checkbox"/> Lexikon/Datenbank (multimedial, vernetzt mit Wort und Bild)	
	<input type="checkbox"/> Lernprogramm (Vermittlung von Basis- und Vertiefungswissen)		<input type="checkbox"/> Lernumgebung/Autorenprogramm (der Benutzer erzeugt selber etwas)	
	<input type="checkbox"/> Interaktives Buch (Bilderbuch in Kombination mit Wort, Bild und Ton)		<input type="checkbox"/> Simulation (Modell, welches die Wirklichkeit nachbildet)	
	<input type="checkbox"/> Edutainment (auf Unterhaltung basierende Wissensvermittlung)			
Preise	Als Download (ohne Begleitheft) 79 Euro		CD + Booklet 129 Fr	
Rezensiert von	Bereichsarbeitsgruppe Unterrichtsoftware			März 09