

Gamification im Schulkontext:

Ein Ansatz zur Unterstützung
sozio-emotionaler
Kompetenzen und Wohlbefinden –
Das Projekt SEL4@II“



SEL4@II – Ein Serious Game für soziales Lernen

Mit SEL4@II wird ein innovatives, digitales Lernprogramm entwickelt, das Schüler*innen mit unterschiedlichen Ausgangslagen dabei unterstützt, ihre **sozial-emotionalen Kompetenzen** zu stärken.

Das Programm fördert:

- **Sozio-emotionale Kompetenzen**
- **Wohlbefinden**
- **Inklusion auf Klassenebene**

Im Stil eines Science-Fiction-Videospiels gestaltet, wird SEL4@II als **Serious Game** in den Schulalltag integriert und wissenschaftlich evaluiert. Die **webbasierte Anwendung** wird in den Sprachen Deutsch, Italienisch, Spanisch, Englisch und Finnisch verfügbar sein und durch **Unterrichtsmaterialien** ergänzt, darunter ein Lehrkräftehandbuch und **Video-Tutorials**. Alle Materialien sind **frei zugänglich** und erleichtern die Anwendung im Unterricht.



Serious Games im Unterricht – Erleben, Verstehen, Anwenden

In dieser Fortbildung erfahren Sie, warum und auf welcher wissenschaftlichen Grundlage unser *Serious Game* entwickelt wurde – und wie es als Beispiel für weitere spielbasierte Lernkonzepte dienen kann. Wir zeigen Ihnen, wie Gamification am konkreten Beispiel in den Unterricht integriert werden kann und welche Effekte das Spiel auf die Schüler*innen haben kann.

Testen Sie das Spiel direkt vor Ort und werfen Sie einen Blick auf das speziell entwickelte didaktische Material.

Kontakt: Dr. Frances Hoferichter, Universität Greifswald, frances.hoferichter@uni-greifswald.de
Manuela Halbhuber, Institut für Qualitätsentwicklung (IQMV), M.Halbhuber@iq.bm.mv-regierung.de