

Schüler entwickeln Ernährungs-App

Schüler der Leibnizgasse entwickelten mit IBM und der Sozialversicherung die Gaming-App Food Jungle.

Food Jungle

Das Projekt „Food Jungle“ wurde im Rahmen der IBM Corporate Social Responsibility-Aktivitäten umgesetzt.

••• Von Michael Fiala

WIEN. „Food Jungle“ heißt das neue Handyspiel, das Kinder von 11 bis 14 Jahren motivieren soll, sich gesund und ausgewogen zu ernähren – und in Zukunft sogar in den Unterricht Einzug halten soll. Begonnen hat alles mit einem Schulprojekt, bei dem sich 18 Schüler der Neuen Mittelschule Leibnizgasse gemeinsam mit IBM-Experten an die Entwicklung der App machten. So wurden Designvorschläge



© IBM/Hauptverband der österreichischen Sozialversicherungsträger (4)

”

IBM Österreich engagiert sich bereits seit vielen Jahren für die Bildung in Österreich und nimmt soziale Verantwortung sehr ernst.

Rassa Seyedi
IBM Österreich

“

erarbeitet, erste Programmierschritte gemacht, Quizfragen entwickelt, Spielgeräusche aufgenommen und dabei auch sichergestellt, dass die Gaming-App für andere Jugendliche attraktiv ist.

Die Gaming-App Food Jungle basiert auf der österreichischen Ernährungspyramide und funktioniert nach dem Prinzip eines Jump'n'Run-Spiels; die Spieler haben dabei die Aufgabe, Lebensmittel aufzusammeln, die

die Spielfigur mit Energie versorgen. Je ausgewogener die Spielfigur ernährt wird, desto leistungsfähiger ist sie. Das ist für den Spielverlauf wichtig, denn Hindernisse können nur mit ausreichend Energie überwunden werden. Und dazu ist wiederum ein Ernährungswissen der Spieler notwendig.

Ernährungsempfehlungen

Das Spiel enthält viele praktische und jugendgerecht aufbereitete Ernährungsempfehlungen. Gemeinsam mit didaktisch aufbereitetem Unterrichtsmaterial soll Food Jungle die Pädagogen in Zukunft auch bei der Vermittlung von Ernährungsgrundlagen im Unterricht unterstützen. So können Fakten und naturwissenschaftliche Experimente spielerisch erlernt und das Bewusstsein für eine

ausgewogene Ernährung auch bei einem jungem Publikum geschaffen werden.

Faktum ist, dass 20 bis 30% aller Kinder und Jugendlichen in Österreich übergewichtig sind; damit erhöht sich ihr Risiko für eine chronische Erkrankung wie Diabetes und eine Herz-Kreislauf-Erkrankung. Dieser Entwicklung wollen IBM Österreich und der Hauptverband der österreichischen Sozialversicherungsträger entgegenwirken. „IBM Österreich engagiert sich bereits seit vielen Jahren für die Bildung in Österreich und nimmt soziale Verantwortung sehr ernst. Mit der Entwicklung der Gaming-App Food Jungle erweitern wir unser Engagement in Gesundheitsthemen und können unsere IT-Expertise für die Ernährungskompetenz von Jugendlichen einbringen“, so Rassa

Seyedi, Leiterin Global Business Services IBM Österreich.

Direkte Einbindung

„Eine ausgewogene Ernährung ist sowohl für die Gesundheit als auch die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen wesentlich“, betonte Josef Probst, Generaldirektor im Hauptverband der österreichischen Sozialversicherungsträger. „Hier gilt es, möglichst früh anzusetzen und unterschiedliche Maßnahmen umzusetzen. Bei der Entwicklung der Gaming-App wurden Jugendliche direkt eingebunden und haben das Spiel in allen Phasen mitgestaltet. Food Jungle wurde mit und nicht nur für die Zielgruppe entwickelt. Das ist ganz wesentlich, damit die Botschaften bei den Jugendlichen auch ankommen“, so Probst weiter.