

Zum Thema:

Spiele bei Kindern, Jugendlichen und erwachsenen Menschen mit Komplexer Behinderung

Preisträger:

Christine Brenner

Beratungsstelle INTERAKTIV für Kommunikations- und Assistenztechnologie, Fritz-Felsenstein-Haus, Königsbrunn

Für die Arbeit:

Ingenieurskunst für Barrierefreiheit

Kurzdarstellung der prämierten Arbeit

Die Beratungsstelle INTERAKTIV für Kommunikations- und Assistenztechnologie des Fritz-Felsenstein-Hauses kooperiert seit mehreren Jahren mit dem Lehrstuhl für Mechatronik der Hochschule Augsburg. Studenten der Fachrichtungen Systems Engineering, Softwareengineering und Mikrocomputertechnik haben während einer etwa viermonatigen Projektphase die Aufgabe, handelsübliche Spielgeräte so umzubauen oder neu zu konzipieren, dass Menschen mit schweren Beeinträchtigungen diese Spiele mittels Taster, PC-Maus, Joystick und anderen alternativen Ansteuerungen spielen können. Hergestellt wurden in den letzten Jahren beispielsweise „Vier gewinnt“, „Mensch-ärger-dich-nicht“, „Looping Louis“, verschiedene Autorennbahnen oder „Slotter“, um nur einige zu nennen.

Frau Brenner und Herr Salvamoser von der Beratungsstelle INTERAKTIV unterstützen das Formulieren von Vorgaben seitens der Klienten. Danach beginnt für die Studenten die Planungs- und Bauphase, in der sie sich meist in regelmäßigen Abständen bei Christine Brenner und Roland Salvamoser absichern, ob sie mit dem (Um-) Bau des Spielgeräts richtig liegen.

Technik und Mensch begegnen sich hier in vielfältiger Art und Weise – für die Studenten eine perfekte Verbindung von gesellschaftlichem Engagement mit fachlichem Lernen.