

Innovationswettbewerb INVITE (Digitale Plattform berufliche Weiterbildung) Projektsteckbrief

PROJEKTTITEL: SG4BB – Plattform zum Auffinden, Integrieren, Erproben und Bewerten von personalisierten Serious Games und spielerischen Lernangeboten in der beruflichen Weiterbildung

AKRONYM: SG4BB


PROJEKTLAUFZEIT: 01.05.2021 – 30.04.2024

VORHABENBESCHREIBUNG:


Serious Games bezeichnen digitale Spiele, die nicht nur der Unterhaltung dienen, sondern zusätzlich ein charakterisierendes Ziel verfolgen, zum Beispiel einen bestimmten Lerneffekt, eine Verhaltensänderung oder für gesellschaftlich relevante Themen zu sensibilisieren. Der erfolgreiche Nutzen von Serious Games als „Methode/Tool“ im Bereich der Bildung ist unbestritten, wie viele singuläre Studien und Meta-Analysen bekräftigen. Im Bereich der beruflichen Weiterbildung sehen Personalverantwortliche großes Potential für Serious Games: 98% der Befragten, die Serious Games bereits einsetzen, fanden diese gut oder eher gut, 89% haben eine verbesserte Lernleistung wahrgenommen, 76% haben eine Motivationssteigerung empfunden. Wirtschaftlich soll der Umsatz von Serious Games in der beruflichen Weiterbildung jährlich um 10% wachsen.

Im Rahmen des SG4BB Vorhabens wird auf Basis vorhandener Komponenten eine Plattform zum Auffinden, Integrieren, Erproben und Bewerten von personalisierten Serious Games und spielerischen Lernangeboten in der beruflichen Weiterbildung geschaffen. Bildungsanbieter können über eine Suchmaschine relevante Serious Games erhalten und in ihr eigenes Lernmanagement-System integrieren. Die Komponenten der Plattform einschließlich der beruhenden technischen Schnittstellen zwischen der SG4BB-Middleware, dem LMS und den Spielen werden anhand von zwei neu entwickelten Serious Games im Zusammenspiel zwischen Forschung, Entwicklung und Praxis erprobt. Aktivitäten des SG4BB Vorhabens fokussieren im Kern die Entwicklung und Erprobung von KI-gestützten (personalisierten, adaptiven) spielerischen Lehr- und Lernangeboten (Entwicklungsfeld 3).


KOOPERATIONSPARTNER:


Technische Universität Darmstadt  TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT
- FG Multimedia Kommunikation,
Serious Games und

- Professur Berufspädagogik und
Bildungsforschung

Mastersolution AG 

Nurogames GmbH 

Überbetriebliches Bildungs-
zentrum in Ostbayern gGmbH 

AVM gGmbH – Gemeinnützige
Gesellschaft zur Förderung der
beruflichen Bildung gGmbH 

MaibornWolff GmbH 

WEITERE PARTNER, Beirat:

BHS Corrugated Maschinen- und
Anlagenbau

IHK Regensburg für Oberpfalz /
Kehlheim

Inbas GmbH, BWHM GmbH

Bildungszentren des
Baugewerbes e.V. (BZB)

Prof. Dr. Regina Bruder, em.

Prof. Dr. Michael Kickmeier-Rust,
PH St. Gallen

Lars Jansen, game – Verband der
deutschen Games-Branche

Christian Hoppe, E-Learning,
TU Darmstadt

PROJEKTWEBSITE:

[https://serious-games-berufliche-
bildung.de/](https://serious-games-berufliche-bildung.de/)

BEITRAG ZUR ERFÜLLUNG DER WETTBEWERBSZIELE:

Im Kern fokussieren die Forschungs- und Entwicklungsaktivitäten im Vorhaben auf die Entwicklung und Erprobung von KI-gestützten, personalisierten und adaptiven spielerischen Lehr- und Lernangeboten und tragen dabei zum Entwicklungsfeld 3 bei.

Darüber hinaus adressiert die Metadatenorientierte Suchmaschine als transparente Anlaufstelle Entwicklungsfeld 1.

Entwicklungsfeld 2 wird unterstützt durch die verbesserte und personalisierte Auffindbarkeit der spielerischen Lehr- und Lernangebote. Der Metadatenstandard SG-MDF für Datenformate erlaubt zusätzlich eine Standardisierung und Vergleichbarkeit der Inhalte. Gleichmaßen können die im Vorhaben erarbeiteten Methoden und Konzepte für eine „Middleware“ zwischen Learning Management System (LMS) und Spielen als Grundlage für eine Standardisierung im Bereich offener Schnittstellen für Lernspiele genutzt werden.

Die Erkenntnisse des Vorhabens werden im Sinne des Know-How Transfers und Community Building im Bereich „Serious Games für die berufliche Bildung“ über ein Portal zur Verfügung gestellt und in das INVITE Metavorhaben eingebracht.

KONTAKT:

Dr.-Ing (habil.) Stefan Peter Göbel
stefan.goebel@kom.tu-darmstadt.de