



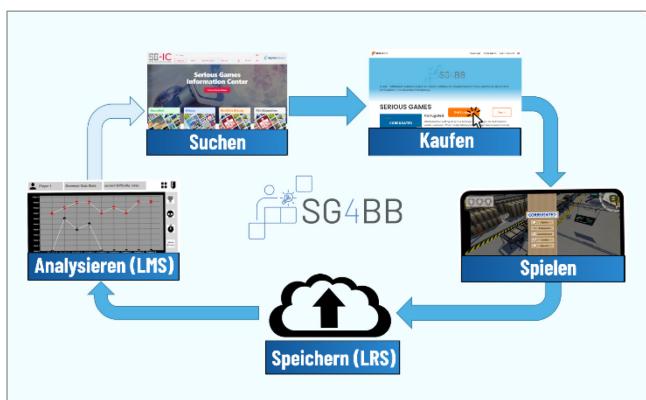
Innovationswettbewerb INVITE

Projektergebnisse

SG4BB

Entdecke spannende und individuell passende Serious Games und spielerische Lernangebote für die eigene berufliche Weiterbildung.

Branche:	Übergreifend
Zielgruppe:	Fachkraft, Quereinsteigende, Führungskraft, KMU
Entwicklung:	KI: Adaptive Lernpfade, KI: Recommendersystem, KI: Serious Games, Vernetzung von Plattformen
Sprache:	Deutsch



Innovationsvorhaben

SG4BB entwickelte eine Plattform zum Auffinden, Integrieren, Erproben und Bewerten von personalisierten Serious Games und spielbasierten Lehr-Lernangeboten in der beruflichen Weiterbildung. Über eine Suchmaschine (SG-IC) können relevante Serious Games gefunden und in das eigene Lernmanagement-System integriert werden.

Zur Erprobung der Plattformkomponenten und technischen Schnittstellen wurden zwei Spiele neu entwickelt: Das Spiel „Dropdown Table Students“ trainiert in der Rolle einer Lehrperson das Bewusstsein und die Handlungskompetenz für den Umgang mit Gefahren und Risiken im Bereich IT-Sicherheit. Im Spiel „Corrugated“ wird das Service Technik Personal in einer virtuellen Wellpappenproduktionshalle im Umgang mit gängigen und häufigen Problemen geschult. Fehler müssen analysiert, lokalisiert und mit geeigneten Lösungen behoben werden.



Bedeutung für die berufliche Weiterbildung

- Enormes Potenzial von digitalen Lernspielen (Serious Games), da sie authentische, komplexe Handlungssituationen simulieren und Lernen auf spielerische, motivierende Weise unterstützen
- Steigerung des individuellen Lernerfolgs (Interaktivität, kollaboratives Lernen)
- Erhöhung der Weiterbildungsbeteiligung (Erweiterung der Zielgruppen) durch innovative Lehr-Lernsettings und niedrigschwellige Zugang über alle Qualifikationsniveaus hinweg
- Vernetzung von Weiterbildungsangeboten (hier: Serious Games) durch die Schaffung eines integrierten, zentralen Portals für Weiterbildungsinteressierte (Marktplatz für alle Sparten von Serious Games zum Download)

Weiterführende Informationen

- [Projektwebsite](#)
- [SG-IC Suchportal](#)
- [Potenziale von Serious Games als virtuelle Lernumgebung in der betrieblichen Weiterbildung. Konzeptuelle Überlegungen und empirische Erkenntnisse](#)
- [Finding Appropriate Serious Games in Vocational Education and Training: A Conceptual Approach](#)
- [Technologische Projektschwerpunkte](#)
- [Fachlich-didaktische Projektschwerpunkte](#)

Verbundpartner



Maiborn
Wolff
Mensch IT

mastersolution^{AG}

 NUROGAMES

 TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

ÜBZG
Überbetriebliches Bildungszentrum
in Ostbayern gemeinnützige GmbH



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

 bibb