

Presseinformation

09/2021 15.11.2021

Spielerische Lernangebote in der beruflichen Weiterbildung

Das ÜBZO war Gastgeber des ersten hybriden Konsortialtreffens des Projekts SG4BB (Serious Games in der Beruflichen Bildung)

Im Mai 2021 startete das BMBF geförderte Projekt „SG4BB - Plattform zum Auffinden, Integrieren, Erproben und Bewerten von personalisierten Serious Games und spielerischen Lernangeboten in der beruflichen Weiterbildung“. Das Projekt wird im Verbund entwickelt, die Technische Universität Darmstadt, mit ihren Fachbereichen „Multimedia Kommunikation“ und „Berufspädagogik und Berufsbildungsforschung“, stellt die Projektleitung. Die ÜBZO gGmbH ist Bildungsdienstleister und Anwendungspartner.

Aufgrund der anhaltenden Corona-Situation fanden alle bisherigen Meetings digital statt. Für das gesamte Konsortium war es erfreulich, dass nun das festgelegte Konsortialtreffen - unter Beachtung aller notwendigen Vorkehrungen, Hygienemaßnahmen und der 3G-Regelung - vor Ort stattfinden konnte. Angelika Maier (SG4BB Projektleitung seitens ÜBZO gGmbH) konnte neben der TU Darmstadt die Partner Master Solution AG (Technologie Provider) und Nurogames GmbH (Serious Games und Learning Analytics Entwickler) im Future Lab der Lars und Christian Engel (LUCE) Stiftung in Weiherhammer empfangen. Die weiteren Partner AVM gGmbH (Bildungsdienstleister) und MaibornWolff (Know-How- und Co-Entwickler) nahmen digital teil.

Prof. Dr. Erich Bauer, Geschäftsführer des ÜBZO und Vorstandsvorsitzender der LUCE Stiftung, begrüßte die Gäste im Science Park C4 Weiherammer im Future Lab. Am Nachmittag fand im hybriden Format ein Austausch unter allen Projektbeteiligten statt.

Das Projektteam konnte dabei intensiv die ersten Ergebnisse diskutieren und die nächsten Schritte für das weitere Vorgehen festlegen. Die wichtigsten Resultate des Arbeitspaketes finden sich in Anforderungsbeschreibungen mit definierten Lehr-Lernzielen wieder, die wiederum die pädagogisch-didaktische Grundlage bilden für die Konzeption und technische Entwicklung, sowie die KI-gestützte Personalisierung und Adaption beider Serious Games.

Mit Abschluss der Analysephase startet das Projektteam noch dieses Jahr in die Konzeptions- und Entwicklungsphase. Gemeinsam mit Nurogames GmbH entwickelt das ÜBZO das „Corrugated Service Game“ - ein Lernspiel für die Einarbeitung von Service Technikern in der Wellpappbranche. Im Fokus des Vorhabens steht die Entwicklung des 3D-Games und damit die Erstellung eines 3D-Modells einer kompletten BHS Wellpappanlage für das Spiel.

„Der Austausch mit den Projektpartnern von SG4BB gibt Anschub für weitere innovative Ideen, die durch das Serious Games Netzwerk und die möglichen Schnittstellen im Bereich der digitalen Bildung möglich sind,“ so Prof. Dr. Erich Bauer.



Bildunterschrift:

SG4BB-Konsortiumspartner der Technischen Universität Darmstadt, MasterSolution AG, Nurogames GmbH und ÜBZO gGmbH im Future Lab der LUCE Stiftung in Weiherhammer. (Alle anwesenden erfüllten die 3G-Regelung.)

Foto: Angelika Maier, ÜBZO

Pressesprecher:

Sebastian Gmeiner, sgmeiner@uebzo.de, +49 (0)9605 919-9331

Vertreterin:

Daniela Summer, dsummer@uebzo.de, +49 (0)9605 919-9299

Webseite:

www.uebzo.de