Bitkom e.V. |

Drei Projekte mit delina Bildungspreis ausgezeichnet

- Preis geht an Carl-Benz-Schule Koblenz, RWTH Aachen und JOBLINGE
- Gewinner präsentieren sich bis 1. Februar auf der LEARNTEC in Karlsruhe

Berlin, 31. Januar 2018 - Der Innovationspreis für digitale Bildung delina in den Kategorien „Aus- und Weiterbildung“, „Hochschule“ und „Gesellschaft und lebenslanges Lernen“ geht dieses Jahr nach Rheinland-Pfalz, Nordrhein-Westfalen und Bayern. In der Kategorie „Aus- und Weiterbildung“ wird „Das FutureLab: Digitales Lernen mit Inhalten von morgen“ der Carl-Benz-Schule Koblenz ausgezeichnet. In der Kategorie „Hochschule“ holt die RWTH Aachen mit einem Mixed-Reality-Stimmtraining für Lehrende den ersten Preis. Die Kategorie „Gesellschaft und lebenslanges Lernen“ gewinnt der Verein JOBLINGE aus München für die App „Mathe als Mission“. Das teilte der Digitalverband Bitkom mit, der die Preise am Mittwoch auf der digitalen Bildungsmesse LEARNTEC in Karlsruhe verleiht. Die Preisvergabe entschied eine 25-köpfige Jury aus renommierten Bildungsexperten aus den Bereichen Schule, Hochschule und Wirtschaft. Schirmherrin ist die geschäftsführende Bundesbildungsministerin Johanna Wanka. Der Preis in der Kategorie „Frühkindliche Bildung und Schule“ wird am 19. März auf der Bildungskonferenz des Bitkom verliehen.

Das **FutureLab** ist seit zwei Jahren fester Bestandteil im Leistungskurs Informatik des beruflichen Gymnasiums der Carl-Benz-Schule Koblenz. Ziel des IT-basierten Labors ist es, den Schülern praktische Einblicke in neue Technologien und damit verbundene wirtschaftliche und soziale Veränderungen zu bieten, etwa das Internet of Things, Virtual Reality, Smart-Home und Big Data. Auch die Art des Lernens in diesem Labor ist innovativ: kollaborative, interaktive, kreative und digital unterstützte Lehr- und Lernarrangements prägen den Unterricht im FutureLab. Online-Videotrainings, ein interaktiver Kurs auf der E-Learning-Plattform Moodle, diverse ansprechende Aufgabenstellungen und Technologien zum Anfassen wie VR und Smart-Home-Systeme. Das FutureLab entwickelt sich stetig weiter: In Zukunft werden Themen wie Augmented Reality im Zusammenhang mit Industrie 4.0 eine wichtige Rolle spielen. „Mit dem InnovationLab zeigt die Carl-Benz-Schule, wie digitale Technologien gewinnbringend im Unterricht eingesetzt werden können. Schülerinnen und Schüler erlangen so die Kompetenzen, die für das Leben in der digitalen Welt erforderlich sind. Offene Lernszenarien ergänzen traditionelle Lernarrangements, davon profitieren sowohl Schüler als auch Lehrer“, begründet Bitkom-Geschäftsleiter Christian Kulick die Auszeichnung.

Das **Mixed Reality-Stimmtraining für Lehrende** des CyberneticsLab der RWTH Aachen zeichnet sich dadurch aus, dass Techniken zum korrekten Einsatz der Stimme in realitätsnahen virtuellen Umgebungen erlernt und trainiert werden können. Der aktuelle Prototyp des Trainings verfügt über vier Räume verschiedener Größe, innerhalb derer unterschiedliche akustische Szenarien simuliert werden können. Durch den Einsatz von VR-Brille und Kopfhörern wird den Teilnehmern visuell und akustisch der Eindruck vermittelt, dass sie sich in einem der Räume befinden. Obwohl die Stimme eines der wichtigsten Arbeitsinstrumente ist, fehlt vielen Lehrenden das Wissen über den korrekten und wirkungsvollen Einsatz. Daran knüpft das vom Bundesministerium für Bildung und Forschung geförderte Verbundprojekt „Elli“ – Exzellentes Lehren und Lernen in den Ingenieurwissenschaften – mit dem Mixed-Reality-Stimmtraining an. Bitkom-Geschäftsleiter Kulick: „Das Projekt der RWTH Aachen nutzt VR-Technologie, um einen konkreten Bedarf zu decken, und bietet einen echten Mehrwert für alle Lehrenden, denen herkömmliche Lehrmethoden nicht mehr gerecht werden. Der Einsatz ist denkbar einfach und hat daher hohes Transferpotenzial.“

Mit der App **Mathe als Mission** schafft der Verein JOBLINGE aus München ein neues Lernformat für die Zielgruppe benachteiligte, langzeitarbeitslose Jugendliche: klassische Lerninhalte – in diesem Fall Mathematik – werden mit einem digitalen Spiel kombiniert. Erfolgskritisch für die JOBLINGE-

Zielgruppe ist, dass die Didaktik beim Lernen nicht in einer schulischen Aufgabe oder einer Formel stecken bleibt oder lediglich Karteikartenwissen abgefragt wird. JOBLINGE will den Jugendlichen zeigen, dass Mathematik Spaß machen kann. Der spielerische Ansatz der App hilft den Jugendlichen dabei, die Hemmung zu nehmen und sich an das Thema Mathematik heranzutrauen. Die App dient der Basisqualifizierung für technische Ausbildungsberufe und zur Vorbereitung auf Einstellungstests. Aufgaben in den Bereichen Mathematik, logisches Denken, räumliches Vorstellungsvermögen und technisches Grundverständnis werden sinnvoll in die Spielgeschichte eingebettet. Die Lern-App ist Teil des MINT-Programms von JOBLINGE. Bitkom-Geschäftsleiter Kulick: „Die App bietet einen neuartigen didaktischen Ansatz, der auf spielerische Art benachteiligte Jugendliche für Mathematik begeistert und so den Grundstein für einen Berufsweg im MINT-Bereich legt. Jugendliche, die auf dem Arbeitsmarkt benachteiligt sind, können so besser in eine Ausbildung vermittelt werden."

Die Preisträger der Kategorien „Aus- und Weiterbildung", „Hochschule" und „Gesellschaft und lebenslanges Lernen" zeigen ihre Projekte noch bis zum 1. Februar 2018 auf der Messe für digitale Bildung LEARNTEC in Karlsruhe. Der Digitalverband Bitkom zeichnet mit dem Innovationspreis für digitale Bildung delina Projekte und Initiativen aus, die im Bereich des digitalen Lehrens und Lernens Trends aufgreifen, innovative Ideen in die Praxis umsetzen und breite Aufmerksamkeit verdienen. Der delina wird 2018 zum sechsten Mal vom Bitkom verliehen. In den Kategorien „Aus- und Weiterbildung", „Hochschule", „Gesellschaft und lebenslanges Lernen" und „Frühkindliche Bildung und Schule" gab es insgesamt knapp 100 Bewerbungen. Die Verleihung auf der Messe für digitale Bildung LEARNTEC wurde unterstützt durch die Partner Messe Karlsruhe, time4you und p-didakt. Weitere Informationen und die Liste aller Nominierten sind unter www.d-elina.de abrufbar.

Kontakt

Merle Wiez
Pressereferentin
Telefon: +49 30 27576-274
E-Mail: m.wiez@bitkom.org
Download Pressefoto

Johanna Guttenberger
Manager Bildungspolitik & Digitale Gesellschaft
Nachricht senden

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Drei-Projekte-mit-delina-Bildungspreis-ausgezeichnet-2.html***