

Innovationspreis delina: 12 Nominierte gehen ins Rennen

Würdigung digitaler Bildungsprojekte – Preisverleihung am 7. Mai 2025 auf der LEARNTEC

Karlsruhe, 18.02.2025. Mit dem Innovationspreis für digitale Bildung, delina, würdigt die Messe Karlsruhe Unternehmen, Dienstleister und Bildungseinrichtungen für innovative Bildungsangebote. Die Auszeichnung wird im Rahmen der LEARNTEC – Europas bedeutendster Veranstaltung für digitale Bildung – in vier Kategorien verliehen: „Frühkindliche Bildung und Schule“, „Hochschule“, „Aus- und Weiterbildung“ und „Gesellschaft und lebenslanges Lernen“.

Eine Jury aus 16 Expertinnen und Experten aus Unternehmen, Hochschule, Schule und Corporate Training sichtet die Bewerbungen und gibt die Gewinnerinnen und Gewinner der jeweiligen Kategorien auf der LEARNTEC am 7. Mai 2025 bekannt. Die Bandbreite der Einreichungen reicht von AR- und VR-Visualisierungen über Gamification bis zu KI-gestützten Lernplattformen.

Digital Learning Expertin Sünne Eichler, delina-Mitorganisatorin und Jury-Mitglied, sagt: „Der DELINA ist ein wichtiger Award! Zeigt er doch, dass entlang des Life Long Learning tolle Projekte umgesetzt werden, die den Lernenden ein echtes Lernerlebnis ermöglichen. Derzeit sehen wir natürlich ganz stark den Einfluss von KI und VR in den Projekten. Aber auch die persönliche Lernbegleitung spielt eine große Rolle, was mich besonders freut.“

Die Nominierten im Überblick:

Kategorie „Frühkindliche Bildung und Schule“

Arolsen Archives (in Kooperation mit Henne / Ordnung)

Die Lernplattform von arolsen school der Arolsen Archives, dem internationalen Zentrum und Archiv zur NS-Verfolgung, ermöglicht in der Klasse und im Remote Learning interaktive multimediale Lernerlebnisse: Die Schülerinnen und Schüler werden für Geschichte sensibilisiert und zum kritischen Dialog über aktuelle gesellschaftliche Themen angeregt. Sie bietet verschiedene Module wie interaktive Quizformate, Interviews, Such-Spiele und Umfragen.

Karlsruher Messe- und Kongress GmbH
Festplatz 9
76137 Karlsruhe
tel +49 721 3720-0
fax +49 721 3720-99-2116
info@messe-karlsruhe.de
messe-karlsruhe.de

Messe Karlsruhe
Messeallee 1
76287 Rheinstetten

Kongresszentrum
Festplatz 9
76137 Karlsruhe

Geschäftsführerin
Britta Wirtz

Vorsitzende des Aufsichtsrats
Erste Bürgermeisterin
Gabriele Luczak-Schwarz

Reg.-Ger. Mannheim
HRB 100147

Mitglied
AUMA | FKM | GCB | IDFA | EVVC

www.learntec.de

PHYWE Systeme

Nicht sichtbare naturwissenschaftliche Phänomene mittels Augmented Reality sichtbar machen – das ist Ziel von Phywe. Gerade komplexe wissenschaftliche Konzepte können durch eine AR-Visualisierung von Schülerinnen und Schülern intuitiv erfasst und so leichter verstanden werden.

Tutoring for All (in Kooperation mit InSL e.V.)

Das Tutoring-Programm „Lesen mit dem Turbo-Team“ ermöglicht die spielerische Leseförderung von Schulkindern in Kleingruppen außerhalb des Schulunterrichts. Herzstück des Programms ist eine leistungsstarke digitale Plattform. Durch den Ansatz „High-Impact Tutoring“ sollen Schul Kinder in einem Zeitraum von nur 6 bis 12 Wochen zusätzliche Lernfortschritte von bis zu 6 Monaten machen.

Kategorie „Hochschule“

OTH Amberg-Weiden (in Kooperation mit 3spin Learning)

Im Rahmen einer Lehrveranstaltung im Masterstudiengang Educational Technology wurde der VR-basierte Edu Escape Room zum Thema Kultur, Politik und Gesellschaft der 1920er Jahre als studentisches Praxisprojekt konzipiert und umgesetzt. Zielgruppe des Escape Rooms sind Schüler der 9. Klasse im Fach Geschichte.

Technische Hochschule Aschaffenburg als Projektleitung des Projekts AdLer (in Kooperation mit der Hochschule Kempten)

Das Projekt AdLer (Adaptive digitale Lernräume), gefördert von der Stiftung Innovation in der Hochschullehre, bietet Studierenden interaktives Lernen nach den Prinzipien des Game-based Learning an. Ein Autorentool unterstützt Lehrende dabei, virtuelle 3D-Lernumgebungen zu erstellen – für die Präsenzlehre, für eine rein digitale Lehre oder als Blended Learning.

Universität Kassel & Berner Fachhochschule

LegalWriter unterstützt vor allem Einsteiger in die Rechtswissenschaft beim Verfassen überzeugender Falllösungen im Gutachtenstil und kombiniert dabei die Stärken menschlicher Expertise und Künstlicher Intelligenz. Durch KI-basiertes Feedback geht LegalWriter gezielt auf die individuellen Fehler der Lernenden ein und unterstützt sie dabei, überzeugende und präzise juristische Argumentationen zu entwickeln. LegalWriter wurde mehrfach an der Universität Hamburg erfolgreich eingesetzt.

Kategorie „Aus- und Weiterbildung“

Festo SE & Co. KG (in Kooperation mit ePlayces /OEGD)

Das Serious Game in Form eines Online Escape Rooms zielt darauf ab, einen ersten Zugang zum Thema Qualitätsbewusstsein zu schaffen bei gleichzeitiger Förderung von Problemlösungskompetenz, Kommunikation und Kollaboration. Der Escape Room kann in allen Festo-Sprachen gespielt werden und ist für 20.000 Mitarbeitende weltweit nutzbar.

Hessische Landesfeuerweherschule (in Kooperation mit Cininet)

In einem Serious Game (VR- und Desktop - Anwendung) lernen die Anwendenden Kompetenzen für die reale Einsatzsituation. Das Game kann von einer Einzelperson ebenso genutzt werden wie in der Gruppe und beinhaltet ein strukturiertes Feedback des bearbeiteten Einsatzszenarios, durch das Lernende eine erheblich gesteigerte Handlungssicherheit erhalten.

vhw-Bundesverband für Wohnen und Stadtentwicklung e. V. (in Kooperation mit Paixon)

Der Lernassistent Micromate richtet sich an Mitarbeitende von Behörden und vermittelt mithilfe von chatbasiertem Microlearning in kurzen Quizzes berufsspezifische Inhalte. Das Lernen mit Micromate in Dialogform ist selbsterklärend, interaktiv, personalisiert und spielerisch. Während des Lernens analysiert Micromate das Lernverhalten und passt sich jedem individuellen Lernenden fortlaufend an.

Kategorie „Gesellschaft und lebenslanges Lernen“

Filmboard Karlsruhe e.V. (in Kooperation mit der Hochschule Karlsruhe - Institut IIX)

Das immersive VR-Filmprojekt „Im Labyrinth der Demokratie: Finde Deinen Weg!“ bietet Jugendlichen ein intensives und interaktives Erlebnis, bei dem sie durch Virtuelle Realität (VR) in die Prinzipien der Demokratie eingeführt werden. Durch die immersive Erfahrung und die aktiven Entscheidungsprozesse, welche die Jugendlichen treffen, werden demokratische Werte und Prozesse lebendig und greifbar gemacht.

gamelynk.io (in Kooperation mit dem Institut für Romanistik - Universität Kassel)

Der Shooter Brains n' Bullets soll game-affinen Lernenden helfen, sich besser für das Auswendiglernen von Inhalten zu motivieren. Das Spiel ermöglicht SchülerInnen, Studierenden sowie anderen Lernenden, Vokabeln und andere

Karteikarteninhalte autonom zu lernen für lebenslanges Lernen unabhängig von Bildungsinstitutionen. Anders als bei vielen anderen Serious-Games ist der Lerninhalt variabel.

Spotlight Secrets

Spotlight Secrets bietet digitale Schnitzeljagden an, die Wissen, Spaß und Stadterkundung verbinden: Eine Stadtführung durch Bonn in Form von Rätseltouren per WhatsApp vermitteln die Geschichte und Kultur der Stadt durch Rätsel und Geschichten spielerisch.

Über die LEARNTEC

Die LEARNTEC ist Europas größte Veranstaltung für digitale Bildung. Entscheidende aus der Industrie, Beratungsbranche, dem Handel und Vertrieb sowie aus Schulen und Hochschulen kommen jährlich nach Karlsruhe, um sich zu den Möglichkeiten digitalen Lernens zu informieren und auszutauschen. Der Kongress der LEARNTEC vermittelt an drei Tagen praxisnahes Wissen. Open-Space-Sessions und offene Diskussionsrunden fördern den Austausch zwischen den Referierenden und Teilnehmenden.

Weitere Informationen gibt es online unter www.learntec.de