

18. Innovationspreis delina: Gamification macht gleich mehrfach das Rennen

Gewinner in vier Kategorien stehen fest – Würdigung innovativer digitaler Bildungsprojekte

Karlsruhe, 07. Mai 2025. Im Rahmen der Fachmesse mit Kongress für digitale Bildung LEARNTEC zeichnete die Messe Karlsruhe heute zum 18. Mal vier Unternehmen, Bildungseinrichtungen und Dienstleister für ihre herausragenden Leistungen in diesem Bereich mit dem delina Award aus. Den jeweils ersten Platz in den vier Kategorien „Frühkindliche Bildung und Schule“, „Hochschule“, „Aus- und Weiterbildung“ und „Gesellschaft und lebenslanges Lernen“ belegten PHYWE Systeme, die Technische Hochschule Aschaffenburg, die Hessische Landesfeuerwehrschule sowie gamelynk.io. Eine Jury aus 16 Expertinnen und Experten aus Unternehmen, Hochschule, Schule und Corporate Training hatte in den vergangenen Monaten die Bewerbungen auf Faktoren wie technische Innovation, eine zielführende didaktische Konzeption, Individualität sowie Kreativität hin gesichtet.

„In einer immer volatiler werdenden Welt braucht es eine bewusste Entscheidung, lebenslang zu lernen,“ so Market Director René Naumann in seiner Begrüßung. Dafür jedoch ein Höchstmaß an Motivation. „Digitale Lösungen können die intrinsische Motivation des Menschen, sich immer weiterzuentwickeln, unterstützen, indem sie das Lernen spielerischer Inhalte erlebbarer und Wissen verständlicher machen.“ Das Thema Gamification, also das Erlernen durch spielerische Methoden oder Anreize zieht sich daher wie ein roter Faden durch die diesjährigen Gewinner – von Game-based Learning an der Hochschule bis hin zum Shooter, der das Vokabeltraining unterstützt.

Die Gewinnerprojekte sind:

Frühkindliche Bildung und Schule: **PHYWE Systeme GmbH & Co. KG/ 3DQR GmbH** für ihr Projekt „TESS Augmented Reality“

TESS macht wissenschaftlich komplexe Konzepte anschaulich. Unsichtbare Wirkprinzipien werden durch die Erweiterung existierender Experimente um Augmented Reality sichtbar gemacht. So können Schülerinnen und Schüler diese Inhalte intuitiv erfassen und leichter verstehen. Carolin Schlein, Produktmanagerin, PHYWE Systeme GmbH & Co. KG: „Wir sind sprachlos. Vielen lieben Dank für diese tolle Auszeichnung. Unsere Motivation ist es, den naturwissenschaftlichen Unterricht noch innovativer und noch moderner zu gestalten. Diese Form und diese Anerkennung für unsere Arbeit bedeuten uns sehr, sehr viel.“

Ansprechpartnerin Katrin Wagner
tel +49 721 3720-2308 | katrin.wagner@messe-karlsruhe.de

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

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

Game-based Learning goes Hochschule: Ziel des Projekts AdLer (Adaptive digitale Lernräume) ist es, 3D-Lernwelten intuitiv mit einem Autorentool zu erstellen und so das Lernen im Hochschulbereich interaktiver und ansprechender zu gestalten. Prof. Dr. Jörg Abke, Technische Hochschule Aschaffenburg als Projektleitung: „Für uns ist das ein überwältigender Erfolg eines Projekts, von dem wir von Anfang an überzeugt waren. Dass wir damit jedoch auch in der Community so gut ankommen, das haben wir nicht gedacht, insbesondere auch gegen so starke Konkurrenz.“

Aus- und Weiterbildung: **Hessische Landesfeuerwehrschule** (in Kooperation mit Cininet) für ihr Projekt „Autarkes Training für Gruppenführer der Feuerwehr für PC und VR“

Die für das Berufsfeld Feuerwehr erste Anwendung ihrer Art erlaubt den Anwendenden, Einsatzszenarien bis hin zum Worst Case realitätsnah zu trainieren. Wahlweise als VR- und Desktop-Anwendung nutzbar, macht sie Einsatzkräfte im Ernstfall handlungssicherer. Brandoberamtsrat Dr. Heiko Neumaier nahm den delina entgegen: „Es ist eine große Auszeichnung für unser Haus. Wir sind deutschlandweit Vorreiter in diesem Bereich. Der delina bringt uns natürlich wieder ein Stück weiter, macht uns bekannter und bringt uns auch in der Ausbildung einen weiteren Schritt voran.“

Gesellschaft und lebenslanges Lernen: **gamelynk.io** (in Kooperation mit dem Institut für Romanistik - Universität Kassel) für ihr Projekt „Brains n' Bullets“

Mit großem Gespür für die Bedürfnisse digital affiner Lernender wurde mit dem Shooter Brains n' Bullets ein System geschaffen, in dem Karteikartenlernen zum spielerischen Erlebnis wird. Lernen ist hier kein Selbstzweck, sondern integraler Bestandteil des Spielfortschritts.

Gründer und Geschäftsführer Simon Dzierzawa: „Das ist eine riesige Auszeichnung. Man entwickelt ein solches Spiel über lange Zeit im Stillen, im einsamen Kämmerchen. Umso überraschender ist es dann, wenn man dann hier auf so einer großen Messe ausgezeichnet wird. Und wir nehmen heute auf jeden Fall eine riesige Packung Motivation mit.“

Digital Learning Expertin und Jury-Mitglied Sünne Eichler: „Wir, die Jury des delina, standen vor der Herausforderung, aus vielen großartigen Ideen 3 Einreichungen pro Kategorie zu nominieren und daraus den Gewinner zu bestimmen. Und ich möchte ganz stark betonen, dass unabhängig vom heutigen Gewinner, alle nominierten Projekte und sogar noch viele darüber hinaus preiswürdig sind und Sichtbarkeit verdienen.“

Die Zwei- und Drittplatzierten sind:

Aus- und Weiterbildung

- 2. Platz: vhw-Bundeverband für Wohnen und Stadtentwicklung e.V./
Micromate
- 3. Platz: Festo SE & Co. KG/ ePlayces

Frühkindliche Bildung und Schule

- 2. Platz Arolsen Archives
- 3. Platz: Tutoring for All gUG/ InSL e.V.

Hochschule

- 2. Platz: Universität Kassel & Berner Fachhochschule
- 3. Platz: OTH Amberg-Weiden/ 3spin Learning

Gesellschaft und lebenslanges Lernen

- 2. Platz: Elina Hafer & Bastian Hafer GbR
- 3. Platz: Filmboard Karlsruhe e. V./ Hochschule Karlsruhe – Institut für
Intelligente Interaktion und Immersive Erfahrung (Institut IIIX)

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