

Zwölf kreative Zukunftsprojekte rund ums digitale Lernen für Innovationspreis delina nominiert

Gewinner werden auf der LEARNTEC 2020 bekannt gegeben

Karlsruhe, 21. November 2019. Die Fachjury hat entschieden: Die zwölf Nominierten für den Innovationspreis delina stehen fest! Auf der LEARNTEC (28. bis 30. Januar 2020) – Europas größter Veranstaltung für digitales Lernen – wird der delina in den vier Kategorien „frühkindliche Bildung und Schule“, „Hochschule“, „Aus- und Weiterbildung“ und „Gesellschaft und lebenslanges Lernen“ verliehen. Die nominierten Projekte reichen von virtuellen Klassenzimmern über innovative Smartphone-Apps bis zu kreativen Plattformen für digitale Mitarbeitertrainings.

„In unserer digitalisierten Welt werden neue und innovative Impulse für die Zukunft des Lernens immer wichtiger. Wir freuen uns sehr, dass der delina in diesem Jahr so großen Anklang gefunden hat und wir mit insgesamt 138 Projekten so viele interessante Einreichungen wie noch nie erhalten haben“, sagt René Naumann, Projektleiter der LEARNTEC und Mitglied der Fachjury. „Wir sind schon gespannt, wer den Preis mit nach Hause nehmen wird.“

Der delina wird in enger Zusammenarbeit mit dem BITKOM und mit Unterstützung der time4you GmbH und der p-didakt GmbH verliehen. Jedes eingereichte Projekt wurde von einer 21-köpfigen Jury mit Experten aus Wirtschaft, Wissenschaft und Kommune begutachtet. Die vier Gewinner werden am 29. Januar 2020 um 14.15 Uhr im Trendforum auf der LEARNTEC bekannt gegeben.

Die Nominierten im Überblick:

Kategorie „frühkindliche Bildung und Schule“

Mit der App „A Touch of History“ von *Pfeffermind* lernen Schüler Fakten über bedeutende historische Figuren, indem sie das fiktive, persönliche Smartphone dieser Persönlichkeiten in den Händen halten. Die Oxocard des *hep verlag* ist ein Minicomputer, der via Browser genutzt werden kann. Programmiert wird sie mit der intuitiven und fehlerbetonten Blockprogrammierung „Blockly“, die auch für Lehrkräfte ohne

Programmierkenntnisse leicht anzuwenden ist. Nominiert wurde zudem *Pearprogramming*. Ein Projektteam an der Universität Osnabrück hat eine Lernplattform entwickelt, die Informatiklehrer dazu befähigt, den Schülern der Sekundarstufe I qualitativ hochwertigen Informatikunterricht anzubieten.

Kategorie „Hochschule“

Die *Technische Hochschule Mittelhessen* hat den digitalen „tinyCampus“ entwickelt. Die modulare Hochschul-App ist speziell auf Studierende zugeschnitten und bietet eine breite Palette an Informationsangeboten an. Im Rahmen eines Hochschulprojektes baut die *Hochschule Ruhr West* einen Personal Chatbot, der sich jedem Studierenden bei der Nachbereitung der Mathematikvorlesung individuell widmet und durch gezielte Fragen und Aufgaben beim Lernen unterstützt. Eine VR-Klassenraumsimulation setzt die *Universität Potsdam* bei der Lehrerausbildung ein. Den Studierenden wird dadurch ein praxisnahes Training des Lehreralltags ermöglicht.

Kategorie „Aus- und Weiterbildung“

Die *Berufliche Schule ITECH Elbinsel Wilhelmsburg* hat für alle Bildungsgänge Projekte entwickelt, die die Unterrichtsgestaltung mit digitalen Lernformaten verknüpfen. Daraus entstand die Lehrkultur „Skil“, die dabei hilft, praxisnah und zeit- und ortsunabhängig die Kompetenzen der Schüler weiterzuentwickeln. Das Unternehmen *VISCOPIK* hat gemeinsam mit der DB Netz AG ein Mitarbeitertraining basierend auf Augmented Reality und Mobile Learning entwickelt, um die Nachwuchskräfte bestmöglich für den Arbeitsalltag zu schulen. Über eine Nominierung darf sich zudem *TechLabs e.V.* freuen. Der Verein bietet jungen Menschen eine Plattform, die es ihnen ermöglicht sich State-Of-The-Art Tech-Skills anzueignen, um dadurch Probleme unternehmerisch und digital zu lösen.

Kategorie „Gesellschaft und lebenslanges Lernen“

Ada ist ein firmenübergreifendes Talentprogramm der Handelsblatt Media Group, bei dem sich digitale Talente, darunter 40 Mitarbeiter der *Allianz SE*, in einem abwechslungsreichen, modernen und interaktiven Programm Future Skills aneignen, diese weiterentwickeln und in das Unternehmen tragen können. Nominiert wurde zudem *Lernhacks* – agile Routinen und Tools, die Lernende dabei unterstützen, ihre Weiterentwicklung selbst in die Hand zu nehmen und souverän mit digitalen Formaten zu lernen. Das digitale Nachhaltigkeitstraining für Sozial- und Umweltstandards in Fabriken in

Entwicklungs- und Schwellenländern *Sustify* hilft dem deutschen Einzelhandel bei der Einhaltung der Rechtskonformität in globalen Lieferketten.

Über die LEARNTEC

Als Europas größte Fachmesse für digitale Bildung lockt die **LEARNTEC** wieder rund 12.000 Entscheider aus der Industrie, Beratungsbranche, dem Handel und Vertrieb sowie aus Bildungseinrichtungen nach Karlsruhe. Diese können sich bei 341 Ausstellern zu den Möglichkeiten digitalen Lernens informieren und konkret für ihre Problemstellungen bei Wissensvermittlung und -management Lösungen suchen. Der Kongress der **LEARNTEC** vermittelt an drei Tagen geballtes, praxisnahes Wissen. Insgesamt werden mehr als 300 Referenten in Vorträgen und Workshops ihr Wissen mit dem Publikum teilen. Open-Space-Sessions, gemeinsames Brainwriting und offene Diskussionsrunden fördern den Austausch zwischen den Referenten und Teilnehmern. Die nächste **LEARNTEC** findet vom 28. bis 30. Januar 2020 in der Messe Karlsruhe statt.

Weitere Informationen zur LEARNTEC unter www.learntec.de