

Delina 2022: Die Gewinner stehen fest

Innovationspreis für digitale Bildung auf der LEARNTEC verliehen - Preisträger beispielhaft für Lern- und Arbeitswelten der Zukunft

Karlsruhe, 1. Juni 2022. Zum 15. Mal wurde heute im Rahmen der LEARNTEC, Europas Leitmesse für digitale Bildung, der Innovationspreis delina verliehen. Der Preis würdigt zukunftsweisende Bildungsprojekte und -lösungen, die mit modernen Technologien effektives Lernen vom Kindergarten bis zur beruflichen Weiterbildung fördern. Aus zwölf Nominierten kürte die Fachjury die virtuelle Lernplattform Festo LX, mit der sich personalisierte Lernwege konzipieren lassen, sowie Any-Cubes, Bausteine, die jüngeren Kindern erste Erfahrungen mit künstlicher Intelligenz (KI) ermöglichen, zu den Gewinnern. Ebenfalls erfolgreich waren die Micro-Learning App Ada, die sich in täglichen Kurztrainings speziell an Frauen richtet, sowie die variable Übungs- und Feedbackplattform SYLVA, deren Algorithmus auch Antworten zu offenen Fragestellungen bewerten kann.

Verliehen wird der Innovationspreis für digitale Bildung in Zusammenarbeit mit dem BITKOM e.V. und der p-didakt GmbH in den vier Kategorien „Frühkindliche Bildung und Schule“, „Hochschule“, „Gesellschaft und lebenslanges Lernen“ sowie „Aus- und Weiterbildung“. Eine 23köpfige Fachjury aus Wissenschaft, Wirtschaft und Technologie sichtet und beurteilt die Einreichungen nach einem festgelegten Bewertungskatalog, beispielsweise auf einen durchdachten Einsatz moderner Technologien, die Transferbarkeit der Lösung, mediendidaktische Aspekte oder Datensicherheit.

René Naumann, Jurymitglied und Projektleiter der LEARNTEC, sagt: „Digitale Bildung hat in den vergangenen zwei Jahren pandemiebedingt einen massiven Schub erlebt. Welches Potenzial moderne Tools haben, um Lernstoff erlebbar zu machen, Inhalte nachhaltig zu vermitteln und gleichzeitig Lernenden wie Lehrenden Lust auf neue Technologien zu machen, das haben die diesjährigen Bewerbungen und vor allem die vier Gewinner deutlich gemacht. Der delina soll eine Anerkennung für herausragenden Leistungen in der digitalen Bildungslandschaft sein, aber auch ermutigen, in diesem Bereich immer wieder neue Wege zu gehen.“

Dabei profitieren die Gewinner vom guten Standing des delina in der Branche. SZENARIS konnte beispielsweise im vergangenen Jahr gemeinsam mit der Bundesanstalt Technisches Hilfswerk den Bildungspreis

Ansprechpartnerin Tanja Stopper
tel +49 721 3720-2301 | tanja.stopper@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

in der Kategorie „Aus- und Weiterbildung“ entgegennehmen und ist in diesem Jahr als Aussteller auf der LEARNTEC mit dabei. Resümee von Patrick Liedtke, Certified Project Manager bei SZENARIS: „Ein Projekt beim delina Award einzureichen lohnt sich! Die Teilnahme 2021 ermöglichte es, sich mit den Besten der Branche zu messen und die Sichtbarkeit von SZENARIS zu steigern. Das neutrale Feedback der hochqualifizierten Jury war äußerst wertvoll für unsere weitere geschäftliche Entwicklung.“

Die vier Gewinner sowie viele weitere Ausstellende präsentieren ihre Neuheiten rund um die digitale Bildung noch bis zum 2. Juni im Rahmen der LEARNTEC in den Hallen der Messe Karlsruhe.

Die Gewinner auf einen Blick:

Kategorie „Aus- und Weiterbildung“

Festo Didactic SE: Festo LX – Festo Learning Experience

Die digitale Lernplattform Festo LX kommt in der Aus- und Weiterbildung in Berufsschulen, Hochschulen und Industrieunternehmen zum Einsatz. Sie basiert auf multimedialen Lernnuggets, die zu individuellen Lernpfaden zusammengefügt werden. Dabei können unterschiedliche Formate wie Texte, Bilder, Animationen oder Videos ebenso zum Einsatz kommen wie verschiedene Lernformate wie eLab, eLearning oder Evaluationen. Ein integriertes Autorentool ermöglicht es Lehrenden, die bereitgestellten Lerninhalte zu modifizieren oder neue Inhalte zu erstellen.

2. Platz: 3spin GmbH & Co.KG / Avacon (E.ON): Lernen im Metaverse – 3spin DREAM

3. Platz: EDEKA Juniorengruppe e.V.: EDEKA AzubiGuide – Ausbilden leicht gemacht

[Link zum Video mit den Nominierten dieser Kategorie](#)

Kategorie „Frühkindliche Bildung und Schule“

Fachhochschule Potsdam: Any-Cubes

Das Lernspielzeug Any-Cubes soll Zukunftstechnologien wie KI und Internet der Dinge in Bildungsprojekten für Kita und Grundschule erlebbar machen. Any-Cubes sind per WLAN miteinander kommunizierende Bausteine, mit denen sich ganz ohne Programmierkenntnisse KI-Anwendungen praktisch und eigenständig umsetzen lassen, beispielsweise ein automatischer Futterspender für Spielzeugtiere oder ein Förderband, das nur rote Gummibärchen transportiert. Ein begleitendes didaktisches Konzept soll es Lehrenden sowie Erzieherinnen und Erziehern so leicht wie möglich machen, mit innovativen Unterrichtsformaten rund um die Any-Cubes zu arbeiten.

2. Platz: Luis Retzbach: swimsy – Die App für den Schwimmkurs zu Haus

3. Platz: Edurino GmbH: EDURINO - Digitales Lernen für Vorschulkinder

[Link zum Video mit den Nominierten dieser Kategorie](#)

Kategorie „Gesellschaft und lebenslanges Lernen“

ADA Power Woman GmbH: Ada - Mentor:in für die Tasche

Die Ada App richtet sich mit ihrem Micro-Learning-Angebot insbesondere an Frauen. In täglichen zweiminütigen Videos von Expertinnen und Experten aus den Kategorien „Körpersprache“, „Innere Haltung“, „Stimme & Sprache“ sowie „Kommunikation & Rhetorik“ erhalten die Nutzerinnen Tipps, die sie im beruflichen und privaten Leben direkt umsetzen können. Ada soll eine Alternative zu ganztägigen, kostenintensiven Seminaren und Workshops sein, so dass Frauen sich zeit- und ortsunabhängig weiterbilden und stärken können.

2. Platz: Schweizer Paraplegiker-Zentrum: FREIRAUM - eine hybride Lernwelt für ein nachhaltiges und soziales Unternehmens-Co-working

3. Platz: Allianz SE – Group Strategy, Marketing, Distribution: Global Enablement and Training Program for Allianz's Olympic and Paralympic Partnership

[Link zum Video mit den Nominierten dieser Kategorie](#)

Kategorie „Hochschule“

SYLVA AG / Wolfram Research Inc.: SYLVA

Die e-Assessment-Plattform SYLVA ermöglicht die Erstellung von Prüfungs- oder Übungsaufgaben und deren automatisierte Bewertung – und das auch für offene und interaktive Aufgabenstellungen. Lehrende können auf einfache Weise Fragenvariationen zum kontinuierlichen Üben und Prüfen anlegen. Diese werden mittels eines Algorithmus ausgewertet, der selbst bei handschriftlichen Eingaben oder Fragen mit unendlich vielen korrekten Antworten zuverlässige Bewertungen liefert. Eine zeitaufwändige manuelle Korrektur entfällt, und Lernende erhalten dennoch sofortiges individuelles Feedback.

2. Platz: PatientZero Games: EMERGE - Die virtuelle Notaufnahme

3. Platz: Universität zu Köln, e-Didaktik für die Zoologie – Biologie für Mediziner: Biodetectives

[Link zum Video mit den Nominierten dieser Kategorie](#)

Über die LEARNTEC

Die LEARNTEC ist Europas größte Veranstaltung für digitale Bildung. Entscheider 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.

www.learntec.de