

## Innovationspreis für digitale Bildung delina 2024: Die Nominierten stehen fest!

**Gewinner werden auf der LEARNTEC am 05. Juni 2024 bekannt gegeben**

**Karlsruhe, 23.04.2024.** Der Innovationspreis für digitale Bildung delina wird auch 2024 wieder auf der LEARNTEC (04. bis 06. Juni 2024) – Europas größter Veranstaltung für digitale Bildung – in den vier Kategorien „Frühkindliche Bildung und Schule“, „Hochschule“, „Aus- und Weiterbildung“ und „Gesellschaft und lebenslanges Lernen“ verliehen. Die nominierten Projekte reichen von Lautlese- und KI-Tutoren über innovatives Workplace-Learning in der Stadtverwaltung bis hin zu VR-Trainings für Intensivpflegepersonal und Augmented-Reality-Spiele zur Museumserkundung.

Der delina wird in enger Zusammenarbeit mit dem Bitkom e.V. verliehen. Jedes eingereichte Projekt wurde von einer Expertenjury aus dem Bereich digitale Bildung begutachtet. Die Gewinner werden im Rahmen einer Preisverleihung am 05. Juni 2024 auf der LEARNTEC bekannt gegeben.

### Die Nominierten im Überblick:

#### **Kategorie „Frühkindliche Bildung und Schule“**

##### Ernst Klett Verlag mit dem Lautlesetutor (LaLeTu)

Der Lautlesetutor adressiert mit seiner patentierten, auf künstlicher Intelligenz basierenden Sprachtechnologie gleich mehrere Schlüsselprobleme im schulischen Kontext: Die fehlende Lesezeit im Unterricht, die Entlastung der Lehrkräfte durch den Lehrkräftemangel und die Leseförderung. Mit einer eigenen Sprachtechnologie ausgestattet, analysiert und fördert der LaLeTu die Leseleistungen und trägt dazu bei, die Lesedefizite an deutschen Schulen anzugehen.

##### Pädagogische Hochschule Zürich mit „MIA im Unterricht - eine Lehrmittelreihe für den Kindergarten bis zur 4. Klasse“

Bei der MIA-Reihe handelt es sich um drei Produkte, die vom Kindergarten bis zur 4. Klasse spielerisch und handlungsorientiert die Medien-, Informatik- und Anwendungskompetenzen fördern, die der Deutschschweizer Lehrplan vorgibt. Jedes Produkt besteht aus einem physischen Produkt für den

**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](http://www.learntec.de)

Einsatz mit den Schülerinnen und Schülern im Unterricht und eine Webplattform, auf der alle Hintergrundinformationen, Unterrichtsideen und Materialien frei zugänglich sind. Das Hauptziel besteht darin, Lehrpersonen eine niederschwellige Möglichkeit zu bieten, den Aufbau von Medien-, Informatik- und Anwendungskompetenzen in den anderen Fachbereichen integriert zu fördern.

#### Resilient TechEd mit „ReLoAd“

ReLoAd ist eine digitale Lernplattform, die verschiedene Fachbereiche wie bspw. Digitaltechnik im Videospiel Minecraft vermittelt. Dabei ist ReLoAd speziell für Schulen entwickelt. Die vertraute Umgebung verringert Berührungsängste zu dem jeweiligen Fachgebiet und eine Vielzahl an spannenden Aufgaben, Spielen, Tutorials und Rätsel begeistern selbst die Schüler, die sich mit Digitaltechnik schwer tun und fördern die praktische Anwendung.

#### **Kategorie „Hochschule“**

##### Christina Jones (Frankfurt University of applied Sciences) mit „UNlited parents“

In diesem Projekt handelt es sich um eine Webapp, die für studierende Eltern konzipiert worden ist. Die Webapp dient mithilfe von Usersuche und Chatfunktion zur Vernetzung studierender Eltern, um sich auszutauschen und untereinander Kinderbetreuung zu organisieren. Die Webapp soll studierende Eltern durch Gleichgesinnte motivieren, unterstützen und durch den Überblick aller Anlaufstellen und Hilfsangebote, das Studieren mit Kind erleichtern.

##### Wilhelm Büchner Hochschule mit „WBH A[l]lssist“

Beim "WBH A[l]lssist" der Wilhelm Büchner Hochschule handelt es sich um einen KI-gestützten Tutor, der auf der GPT-4 / GPT-3.5 Technologie basiert. Als Chatbot ist er für Studierende über den Online-Campus der Hochschule erreichbar. Ziel des Projekts ist es, Studierenden eine personalisierte und interaktive Lernunterstützung zu bieten, die speziell auf ihre individuellen Bedürfnisse und Lernfortschritte zugeschnitten ist.

##### Zentrum für Lehrerbildung, Universität Koblenz

Im Rahmen einer Maßnahme des Projektes DiKo<sup>2</sup>Lab (Digitale Kompetenzen in der Koblenzer Lehrerbildung ausbauen) wurde ein Gesamtkonzept für die Vermittlung digitaler Kompetenzen im Lehramtsstudium konzipiert. Das Gesamtkonzept besteht aus einem AV-

Studio, mobilen Geräten zur ortsunabhängigen Erprobung von Lernszenarien, mehreren Lehr-Lern-Laboren als "Future Classroom Labs" und einem Lehrerzimmer der Zukunft. Hochschullehrende in der Lehrkräftebildung sowie Lehramtsstudierende selbst entwickeln und erproben auf Grundlage der entstandenen Infrastruktur innovative, technologiegestützte Lehr-Lern-Szenarien, um nicht nur ihre eigenen digitalen Kompetenzen weiterzuentwickeln, sondern diese als Multiplikatoren auch an ihre zukünftigen Schülerinnen und Schüler vermitteln zu können.

### **Kategorie „Aus- und Weiterbildung“**

#### Artemed Akademie mit „koviko care App“

Die koviko care App ist eine Sprach-, Kultur- und Pflege-App, welche die Integration und Einarbeitung von internationalen Pflegekräften optimiert. In der App bewegen sich die Lernenden durch ein virtuelles Krankenhaus und erleben dabei Dialoge von alltäglichen Kliniksituationen mit Lerneinheiten und anschließender Wissensüberprüfung. So qualifizieren sich die Lernenden umfassend und nachhaltig für die Arbeit in der Klinik.

#### Stadt Neckarsulm mit „DIMA“

In einem Workplace-Learning mit dem pädagogischen Agenten DIMA wurden rund 80 Mitarbeitende in CI konformer Kommunikation über eine Lernplattform geschult. DIMA übernimmt dabei zwei Rollen: Tutor und Übungspartner. Bei letzterem agiert DIMA als Bürger in Telefongesprächen wie auch E-Mail-Konversationen und gibt Feedback aus Bürger- und Kundensicht.

#### UP Designstudio mit „ECMO-VR Training“

Das ECMO-VR-Training ist eine Schulungssoftware für medizinisches Fachpersonal. ECMO steht dabei für Extracorporale Membranoxygenierung, eine risikoreiche Behandlung auf Intensivstation, die Herz- und Lungenfunktion ersetzen kann. Bei dieser wird Blut aus dem Körper entzogen, in einer künstlichen Lunge mit Sauerstoff angereichert und in den Körper zurückgeführt. Qualifizierte Pflegekräfte übernehmen die Betreuung von Patienten und Maschine. Das VR-Training reagiert auf akute Herausforderungen im Klinikbetrieb wie Pflegekräftemangel, aufwändige Schulungen und emotionale Hemmungen bei ECMO, da eine Fehlbedienung das Patientenleben gefährdet.

## **Kategorie „Gesellschaft und lebenslanges Lernen“**

### Bundesverband Niere mit „PatientenBegleiter“

Das Projekt PatientenBegleiter ist eine bundesweite Selbsthilfeinitiative chronisch nierenkranker Menschen, bei der selbst Betroffene ehrenamtlich als Ansprechpartner und Unterstützer für ihre Mitpatienten da sind. Das Projekt PatientenBegleiter gründet auf den Wurzeln von 40 Jahren ehrenamtlicher Arbeit von Patient zu Patient. Mit modernen Ausbildungskonzepten und den Medien des Internetzeitalters entwickelt es daraus die „Selbsthilfe 4.0“, d.h. eine zeitgemäße und zukunftsorientierte Selbsthilfe, die sich moderner Informations- und Kommunikationstechniken bedient.

### Reporterfabrik/CORRECTIV Recherchen für die Gesellschaft mit „Wolf-Schneider-KI“

Mit der Wolf-Schneider-KI (WSKI) bietet die Reporterfabrik ein auf künstlicher Intelligenz basierendes Tool an, das all denen zur Seite steht, die Texte verfassen. Grundlage dieses Tools sind die Schreibregeln von Wolf Schneider, entwickelt in vielen Büchern und in den Tutorials der Reporterfabrik.

### Wegesrand mit „Abenteuer Hanse“

"Abenteuer Hanse" ist ein von einer fiktiven Geschichte getriebenes Augmented-Reality-Spiel, welches durch die Ausstellung des Europäischen Hansemuseums in Lübeck führt. Die User erleben hierbei im Single- und Multiplayer eine Zeitreise durch die Geschichte der Hanse, müssen Rätsel lösen und den jungen Alex finden, der ebenfalls durch die Zeit gereist ist - aber den Usern immer einen Schritt voraus zu sein scheint. Die Spieler müssen mit einem mobilen Endgerät in der Ausstellung Rätsel lösen, Dialoge meistern und versteckte Inhalte finden, was teils durch das Tracking von AR-Markern, teils durch die Interaktion mit Beacons passiert. Dadurch werden auf dem Endgerät Inhalte freigeschaltet.

---

### **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. Expertinnen und Experten teilen in Vorträgen und Workshops ihr Wissen mit dem Publikum. Open-Space-Sessions und offene Diskussionsrunden fördern den Austausch zwischen den Referierenden und Teilnehmenden.

Weitere Informationen zur LEARNTEC unter [www.learntec.de](http://www.learntec.de)