

PRESSEMITTEILUNG

Nürnberg, 04.11.2010

E-Learning mit spielorientierter Lernkontrolle erhält den iENA 2010 Sonderpreis der IHK Mittelfranken

Die Industrie- und Handelskammer prämiert den Online-Kurs „Unternehmerisches Denken – Businessplan Grundlagen“ auf der internationalen Erfindermesse

Begriffe wie „Lebenslanges Lernen“ und „E-Learning“ sind in aller Munde. Längst bieten in Bayern auch Universitäten und Hochschulen Online-Kurse über das Internet an, über die Studierende ihr Wissen vertiefen und sogar prüfungsrelevante „Credit Points“ erwerben können.

Vielfach wird bei der Erstellung solcher Kurse nicht auf die Eigenheiten und Potentiale des modernen Mediums und lernmotivierende Elemente geachtet. Fachinhalte werden beispielsweise größtenteils noch immer als reiner Text präsentiert. Dabei ist es wissenschaftlich bewiesen, dass Texte am Bildschirm rund 20 Prozent langsamer gelesen werden, als in Druckform.

Erstmalig in Bayern wird in dem neuen E-Learning-Kurs „Unternehmerisches Denken – Businessplan Grundlagen“ Kurs ein neuer innovativer Ansatz verfolgt: die jeweiligen Lernmodule werden mit multimedialen und spielorientierten Bausteinen angereichert. Aus der neuesten Forschungen der Pädagogik und pädagogischen Psychologie ist bekannt, dass spielerische Elemente im Lernprozess effektiv und motivierend eingesetzt werden können.

Jedes Kapitel des Kurses wird mittels eines Videos eröffnet, in dem Studierende oder handelnde Akteure aus der Praxis in den folgenden Lerninhalt einführen. Die eigentlichen Fachinhalte sind reichhaltig bebilderte und farblich gekennzeichnet und ermöglichen über kommentierte Verlinkungen auf externe Internetangebote eine selbstständige Weiterarbeit. Die spielorientierte Lernkontrolle zum Kapitelende bildet eine Ergänzung dieser Lehrinhalte und mündet in die Möglichkeit unternehmerische Aspekte in einer fiktiven Umgebung kennen zu lernen. In Dialogen mit virtuellen Charakteren können die Studierenden das Erlernte reflektieren. Den Abschluß der Lernkontrolle bildet dann immer ein Mini-Spiel, die die Lerninhalte des Kapitels nochmals aufgreifen und zur Lösung derselben zwingend notwendig sind und damit eine Wiederholung der Fachinhalte gewährleisten.

Im Rahmen eines Standes auf der am 28.-31. Oktober 2010 stattgefundenen internationalen Erfindermesse „Ideen – Erfindungen – Neuheiten“ iENA wurde das Projekt nun erstmals öffentlich vorgestellt. Der innovative und effektive Ansatz des Kurses überzeugte die Industrie- und Handelskammer Mittelfranken und so wurde das Projekt und Entwicklerteam mit dem jährlichen Sonderpreis der IHK auszuzeichnen. Im Namen des Instituts für Interdisziplinäre Innovationen an der Georg-Simon-Ohm Hochschule Nürnberg (ii) und aller Entwicklungspartner nahm der stellvertretende Vorsitzende des Verbands SpieleGilde Roland Weiniger am vergangenen Samstag abend den Preis entgegen.

Die Kursentwicklung erfolgte durch Mitgliedsunternehmen der SpieleGilde gemeinsam mit der Nürnberger Georg-Simon-Ohm Hochschule und der Hochschule Regensburg und wurde von der Virtuellen Hochschule Bayern (vhb) finanziell unterstützt. Seit dem Wintersemester 2010/11 können alle bayerische Studierende das neue Lehrangebot kostenlos nutzen.

Über den Fachverband SpieleGilde.

Der 1993 in Nürnberg gegründete Verband SpieleGilde ist eine Interessenvertretung, Netzwerk und Dienstleister für kleine und mittlere Unternehmen, Entwickler, Organisationen und Forschungseinrichtungen rund um die Spielebranche. Dabei umfasst er sowohl klassische Bereiche wie die der Brett- und Kartenspiele, aber auch moderne Computer- und Onlinespiele.

Die Ziele des Verbands sind die Entwicklung neuer Wege und Betätigungsfelder für den professionellen Einsatz des Themas Spiel in Bereichen wie z.B. Wirtschaft, Bildung, Politik oder Kultur (Serious Games). Er fördert eine kreative und unabhängige Autoren- und Entwicklerszene und ermöglicht neue Marketing- und Vertriebswege für kleinere Verlage und Produzenten. Für Unternehmen und Organisationen bildet der Verband eine Verbundplattform für interdisziplinäre Projekte und gemeinsam setzen die angeschlossenen Spieleautoren und Game Designer weiterbildende, aufklärende oder werbliche Spielentwicklungen individuell und themenbezogen um.

Weitere Informationen unter www.spielegilde.org

Verantwortlich für Presse- und Öffentlichkeitsarbeit:

Roland Weiniger
roland.weiniger@spielegilde.org
www.mephix.de