



SG4BB

PROJEKT SERIOUS GAMES

SG4BB – SERIOUS GAMES FÜR DIE BERUFLICHE BILDUNG



”

Serious Games sind speziell konzipierte Lernspiele, die nicht nur unterhalten sollen, sondern auch Wissen vermitteln.

ANGELIKA MAIER – PROJEKTLEITUNG SERIOUS GAME



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



Bundesinstitut für
Berufsbildung

Dieses Projekt wird
gefördert durch Mittel
des BMBF und BIBB

SG4BB

PLATTFORM ZUM AUFFINDEN, INTEGRIEREN, ERPROBEN UND BEWERTEN
VON PERSONALISIERTEN SERIOUS GAMES UND SPIELERISCHEN
LERNANGEBOTEN IN DER BERUFLICHEN BILDUNG.

UNSER KONSORTIUM

Projektleitung



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

Bildungsanbieter

avm 

ÜBZO 

value Partner


BHS

Know-How & Technologie-Provider


NUROGAMES

Maiborn
Wolff
Mensch IT


mastersolutionAG



UNSER PROJEKTVORHABEN

KONZEPTION UND ERPROBUNG EINES 3D
MULTIPLAYER LERNSPIELS FÜR
SERVICE-TECHNIKER



WIR ENTWICKELN



EIN SERIOUS GAME



FÜR SERVICE-TECHNIKER



MIT BESTIMMTEM LERNZIEL

MIT VERSCHIEDENEN LEVEL



FÜR SPAß AM LERNEN

FÜR IDEALEN WISSENSTRANSFER



FÜR PRAXISNÄHE

FÜR MAXIMALEN LERNERFOLG





Die Ergebnisse dieses Pilotprojekts bilden für uns die Basis, das Lernangebot im Bereich der Digitalen Bildung durch Serious Games zu erweitern und somit eine attraktive und innovative Lernform für die berufliche Weiterbildung in das bestehende Programm mit einzubinden.

PROF. DR. ERICH BAUER



SIE HABEN FRAGEN ZUM PROJEKT ODER ZU SERIOUS GAMES?

SCHAUEN SIE BEI UNSEREN BREAK-OUT SESSIONS VORBEI!

OFFENE DISKUSSION
„CHALLENGE ACCEPTED – CHANCEN UND MÖGLICHKEITEN DER DIGITALEN BILDUNG“

UM
14:00 – 14:25
ODER
14:35 - 15:00