

Jury hat Preiskandidaten ausgewählt

## Nominierungen des E-Learning-Nachwuchspreises D-ELINA 2012 stehen fest

(Essen/Karlsruhe, Januar 2012) Die Nominierten des D-ELINA 2012, des Deutschen E-Learning-Innovations- und Nachwuchs-Awards, stehen fest. Die Jury mit Experten aus E-Learning und Bildungswirtschaft hat die Einreichungen gesichtet, bewertet und ihre Preis-Kandidaten in den Kategorien „Campus“ und „Professional“ ausgewählt. Zwei von ihnen werden am 31. Januar 2012 auf der LEARNTEC den Award entgegennehmen. Der Nachwuchspreis wird in diesem Jahr bereits zum siebten Mal vom Deutschen Netzwerk der E-Learning-Akteure e.V. (D-ELAN) vergeben. Sponsoren des Wettbewerbs sind neben der LEARNTEC die bit media GmbH, die Know How! AG und die M.I.T. e-Solutions GmbH.

Gesucht waren junge Talente, die mit innovativen Ideen und unter Einsatz neuer Medien die vielfältigen Chancen für die Neugestaltung von Lernprozessen nutzen. Studierende, junge Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler, Start Ups aber auch etablierte Anwender waren dazu aufgerufen, Beiträge in den Kategorien „Campus“ und „Professional“ einzureichen.

Die Überreichung der Preise erfolgt auf der LEARNTEC am 31. Januar 2012 in der Messe Karlsruhe. Die nominierten Projekte werden sich auf einer eigenen Ausstellungsfläche im Rahmen der LEARNTEC 2012 der Öffentlichkeit präsentieren (DM Arena, Stand A 50). Folgende Einreichungen sind für den D-ELINA 2012 nominiert:

### Kategorie „Campus“:

- **Look-and-Listen-Map:** Die Look-and-Listen-Map ermöglicht sehbehinderten Menschen sich durch eine digitale Weltkarte zu navigieren und so neue Routen zu erlernen. Sie stellt einen neuartigen Zugang zur Geographie dar: Die Look-and-Listen-Map generiert einen beschreibenden Text, der dem Nutzer als Schrift, als taktile wahrnehmbare Brailleschrift oder als Audio-Ausgabe zur Verfügung gestellt wird. Umgesetzt als Web-Portal wird die gewohnte Bedienung des Web-Browsers geboten, den Blinde mit Braillezeilen oder Screen-Readern nutzen. Wie in einer virtuellen Welt aus einem Text-Adventure-Computerspiel navigiert der Benutzer durch eine digitale Weltkarte: „Du stehst auf dem Pariser Platz. Vor dir beginnt die Straße Unter den Linden. Hinter dir steht das Brandenburger Tor.“ So ist der Benutzer in der Lage, entlang des Straßennetzes die Umgebung, den Stadtteil, die Stadt oder ganze Länder zu erkunden. Zusätzlich wird eine normale Karte für Nutzer mit Restsehvermögen oder für sehende Partner angezeigt.
- **Notfallpsychologie online vermitteln:** „Notfallpsychologie online vermitteln“ ist ein primär auf E-Learning basierendes Seminar: Die Lehrveranstaltung „Notfallpsychologie I“ wird im Rahmen der Universitätsallianz Metropole Ruhr (UAMR) angeboten. Das Seminar besteht aus sieben Onlineeinheiten sowie drei Präsenzphasen in Dortmund. Während in den thematisch aufeinander aufbauenden Onlinephasen Elemente wie das Schreiben eines persönlichen Drehbuches zu einem Notfall und Forendiskussionen im Mittelpunkt stehen, werden in den Präsenzphasen Schlüsselkompetenzen durch den Einsatz von Rollenspielen gefördert. Die Studientexte wurden speziell für das Seminar geschrieben, Webrecherche und Onlineressourcen des Springerverlags bereichern diese Grundlage.
- **Online-Fall-Laboratorium:** Das Online-Fall-Laboratorium ist eine Online-Plattform, die Videos von realen Lehr-Lernsituationen (Fallvideos) bereitstellt. Die Plattform dient der Aus- und Fortbildung von Lehrkräften, Trainern und Beratern aus allen Bereichen des Bildungssystems. Die Fallvideos spiegeln authentische pädagogische Situationen wider und sind mit unterschiedlichen

PRESEMITTEILUNG

Wahrnehmungsperspektiven (Teilnehmer, Kursleiter) sowie mit Theoriewissen didaktisch aufbereitet und angereichert. Das Online-Fall-Laboratorium dient der Professionalisierung von Lehrkräften: Durch die Arbeit an den Fallvideos sollen Analyse- und Problemlösefähigkeiten entwickelt, höhere kognitive Kompetenzen und multiple pädagogische Techniken gefördert, Reflexionsfähigkeiten aufgebaut sowie ein realistisches Bild der Komplexität des Lehrens und Lernens vermittelt und die Lücke zwischen wissenschaftlichem Wissen und unterrichtlichem Können geschlossen werden.

#### Kategorie „Professional“:

- **Die Trickser:** „Die Trickser“ ist ein Online-Lernspiel für Bankmitarbeiter, das für Social Engineering sensibilisieren und Verständnis für Betrugsvorgänge und Angriffsmechanismen schaffen soll. Dazu nutzt das Spiel „Die Trickser“ die Methode des Rollenwechsels: Der Bankmitarbeiter wechselt die Seiten und schlüpft in die Rolle eines (angehenden) Betrügers. Von Geldsorgen getrieben, sieht er sich gezwungen, bei einer Verbrecherbande einzusteigen. Als Aufnahmeprüfung schickt der „Chef“ den Neuen auf sieben „Missionen“, in denen der Spieler aus der Ich-Perspektive typische Tricks und Taktiken von Social Engineers zum Einsatz bringt. Um ans Ziel zu kommen, muss er Informationen erschleichen, diese beim Ausspionieren clever einsetzen und Gesprächspartner geschickt manipulieren.  
Das Online-Lernspiel „Die Trickser“ wurde von der GenoTec GmbH entwickelt.
- **E-Learning für die Volunteers der FIFA Frauen-WM 2011:** Mit einem interaktiven Training bereitete der Deutsche Fußball-Bund (DFB) seine 3.000 freiwilligen Helfer für die FIFA Frauen-WM 2011 auf die Präsenzs Schulungen und den Einsatz während der WM vor. Neben bewährten Inhalten aus dem Vorjahr (2010 setzte der DFB erstmals E-Learning zur Schulung von Volunteers ein) wurden Inhalte zu allen zwölf Einsatzbereichen der Volunteers erstellt, um die Volunteers als professionelle Ansprechpartner für die Gäste der WM auszubilden. Die E-Learning-Inhalte zeichnen sich durch hohen Praxis- und Fußballbezug, multimediale Aufbereitung und hohen Interaktionsgrad aus. Die Hauptinhalte wurden um ein „Schon gewusst“-Konzept ergänzt, bei dem skurrile, lustige und interessante Fakten rund um die WM erzählt werden. Abgerundet wurde das Training durch ein eigens für die Volunteers konzipiertes Fußball-Game.  
Das interaktive Training „E-Learning für die Volunteers der FIFA Frauen-WM 2011“ wurde von der Canudo GmbH entwickelt.
- **Web2Touch:** Wissen nutzen und Wissen vermitteln mit einem Fingerzeig (Touch). Web2Touch stellt interaktive E-Books bzw. E-Learning Kurse bereit und ist speziell für die Touch-Bedienung mit dem Finger für iPad, Tablet Computer und moderne Webbrowser konzipiert. Web2Touch beinhaltet interaktive E-Books und kann als Lernsystem zur Wissensvermittlung, als Autorensystem zum Verfassen von Büchern oder Arbeiten sowie zur Vermarktung und zum Lesen von Inhalten genutzt werden. Web2Touch ist von jedem Ort, zu jeder Zeit mit einem iPad, Tablet oder Web-Browser zugänglich. Web2Touch richtet sich als Marktplatz des Wissens sowohl an Wissensnehmer als auch an Wissensgeber: Interaktive E-Books und E-Learning Inhalte stehen für Wissensnehmer gratis oder zum Kauf bereit. Spezialisten oder Coaches als Wissensgeber können ihr Wissen vermarkten oder ihr Know How vermitteln.  
Web2Touch wurde von der Firma NEURONprocessing entwickelt.

Bekannt gegeben werden die Preisträger in den Kategorien „Campus“ und „Professional“ am 31. Januar 2012 auf der **LEARNTEC** in Karlsruhe.

Neben der **LEARNTEC** wird der D-ELINA 2012 unterstützt von der bit media GmbH, der Know How! AG und der M.I.T. e-Solutions GmbH. Weitere Informationen zum Wettbewerb finden Sie unter [www.d-elina.de](http://www.d-elina.de).

**Der D-ELAN e.V. (Deutsches Netzwerk der E-Learning Akteure)** wurde 2004 von Vertretern der Bildungs-, E-Learning- und IT-Wirtschaft im Rahmen der LEARNTEC in Karlsruhe gegründet. Ziel ist es, bei den Planungsverantwortlichen in Unternehmen, Bildungsorganisationen und bei den Lernenden die Akzeptanz von E-Learning zu steigern und die Integration in Bildungs- und Personalentwicklungskonzepte voranzutreiben. Experten aus Wirtschaft und angewandter Forschung sind im D-ELAN organisiert und profitieren vom einzigartigen Netzwerk und interdisziplinären Austausch. Die wesentliche Aufgabe der Interessenvertretung ist es, den Dialog zwischen Anbietern und Nachfragern auf dem E-Learning-Markt zu fördern und die Qualität und Akzeptanz der Angebote zu steigern. Der Verband hat mit dem D-ELINA den einzigen Innovationspreis für den E-Learning-Nachwuchs geschaffen, arbeitet bei der Entwicklung von Standards in ISO, im CEN und beim DIN mit. Er kooperiert mit BIBB und ZfU und hat mit der „Qualitätsplattform Lernen“ ein erstes Zertifizierungsinstrument für die gesamte Bildungsbranche entwickelt. Mehr unter [www.d-elan.net](http://www.d-elan.net).

Pressekontakt:  
Geschäftsstelle D-ELAN  
Folkwangstr. 1  
45128 Essen

Axel Wolpert  
[wolpert@d-elan.net](mailto:wolpert@d-elan.net)  
Mobil: 0172 – 208 43 58