

**BZB****Bildungszentren des
Baugewerbes e.V.**

SpITKom	Spielerische Vermittlung von IT-Kompetenz für benachteiligte Jugendliche zwischen Schule und Ausbildung
Fördermittelgeber:	Bundesministerium für Bildung und Forschung/Neue Medien in der Bildung
Projektnehmer:	HUMANCE AG, Köln
Partner:	Fachhochschule Köln, DLGI Bonn, Nurogames Köln, BZB
Laufzeit:	01.06.2009 – 31.05.2012

Das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) die BZB zusammen mit Projektpartnern beauftragt, das Vorhaben **SpITKom** - *Spielerische Vermittlung von IT-Kompetenzen für benachteiligte Jugendliche zwischen Schule und Ausbildung – Teilvorhaben: Entwicklung, Anwendung und Evaluation in der Pilotbranche Bau* in der Zeit von 01.06.2009 bis 31.05.2012 umzusetzen.

Gemeinsam mit den Projektpartnern HUMANCE AG (Köln), Fachhochschule Köln, NUROGAMES (Köln) sowie der Dienstleistungsgesellschaft für Informatik mbH (Bonn) werden die BZB sogenannte Serious Games – Anwendungen entwickeln und erproben, die sich im Schwerpunkt in WEB2.0-Umgebungen befinden werden. Das Projekt wird mit Finanzmittel des ähnlich lautenden Förderprogramms des BMBF kofinanziert.

Seit dem 24. März 2010 ist die Internetseite zum Projekt SpITKom *online* geschaltet. Dort können Sie sich ausführlich über das Projekt, dessen aktuellen Stand sowie zukünftige Aktivitäten informieren. Die Internetadresse lautet: <http://www.spitkom.de>

Sie befinden sich hier: Projekte » News

[<< zurück](#)

SpITKom - Ergebnisse der Nutzerstudie

Anfang Januar 2010 hat das Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der Fachhochschule Köln (FH) dem SpITKom-Konsortium eine Studie zu den Computerspiel- und Internetpräferenzen der Zielgruppe sowie zu ihren Kompetenzen im Umgang mit Computerspielen vorgelegt. Die Ergebnisse der umfassenden Studie, die auf eine zwischen FH und BZB eng abgestimmte Befragung im Jahre 2009 zurückgehen, sollen das Konsortium nachhaltig dabei unterstützen, der Zielgruppe ein attraktives Computerspiel zu präsentieren, das sie weder über- noch unterfordert. Näheres dazu finden Sie hier an anderer Stelle sowie demnächst auf der Internetseite <http://www.spitkom.de>.

Ausgehend von den empirischen Daten wurden konkrete Empfehlungen für die Spielentwicklung formuliert, die vor allem darauf zielen, das im Rahmen von SpITKom zu entwickelnde Browser-Aufbaustrategiespiel an die besonderen Bedürfnisse der Zielgruppe und den pädagogischen Kontext anzupassen. Unter anderem empfiehlt das Institut dem Konsortium, der Zielgruppe eine hohe Impulsdichte, unmittelbare Rückmeldungen auf ihre Spielaktionen sowie eine starke Strukturierung des Spielverlaufs (z.B. in Form konkreter Handlungsanweisungen oder durch Hinweise zu Handlungsoptionen) anzubieten.

Die nächste turnusmäßige Projektsitzung wird am 18. März 2010 im BZB Krefeld stattfinden.

Bei Fragen steht Ihnen Diplomvolkswirt [Frank Bertelmann](#) gerne zur Verfügung.

Gefördert mit Mitteln von



Unterstützt durch:



Sie befinden sich hier: Projekte » News

[<< zurück](#)

SpITKom-Nutzerstudie der FH Köln zu medialen Nutzungsgewohnheiten bei online-games

Am 18. August 2009 begann die Konzeption der Nutzerstudie unter Beteiligung von FH Köln und BZB. Die ersten Interviews fanden im September 2009 in den BZB Düsseldorf und Duisburg mit den Zielgruppen 3. Weg NRW, Berufsvorbereitende Bildungsmaßnahmen (BvB) und Berufsausbildung in außerbetrieblichen Einrichtungen (BaE) statt. Diese Nutzerstudie trägt in einer quasi vorgeschalteten Projektphase am Anfang dieses Pilotprojektes dazu bei, das Spielverhalten der Zielgruppe in Bezug auf Computerspiele sowie deren Nutzung der neuen Medien zu erfragen, zu strukturieren und daraus folgend Rückschlüsse für die erfolgreiche Konzeption und Entwicklung eines *serious game* zu ziehen.

Nach der Sommerpause begannen Mitarbeiter der BZB Krefeld mit der Entwicklung geeigneter Bauprojekte und einer Konzeption zur Didaktik für das Spiel. Beide Punkte sind mit dem Spielentwickler sowie dem Projektleiter abzustimmen.

Parallel fanden am 13. Juli 2009 in Köln das erste und am 10. September 2009 im BZB Krefeld das zweite Arbeitstreffen statt. Das dritte Arbeitstreffen sowie die erste Beiratsitzung werden am 11. November 2009 in Bonn stattfinden.

Bei Fragen steht Ihnen Diplomvolkswirt [Frank Bertelmann](#) gerne zur Verfügung.

Gefördert mit Mitteln aus:

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



und
EUROPÄISCHE UNION
Europäischer Sozialfonds



sowie

Unterstützt von:



Projektträger im DLR
Projektträger für das BMBF


BZB

 Bildungszentren des
Baugewerbes e.V.

Suche



Sie befinden sich hier: Projekte » News

DRUCKVERSION

AUSBILDUNG

DUALES STUDIUM

QUALIFIZIERUNG

AKADEMIE

UMSCHULUNG

E-LEARNING

BUILD IT

PROJEKTE

News

Nationale Projekte

Europäische Projekte

Internationale Projekte

Standorte der Partner

BZB WORLDWIDE

NETZWERKE

ÜBER UNS

PRESSEMITTEILUNGEN

VERANSTALTUNGEN

DOWNLOAD

LINKS

INTERN

STELLENANGEBOTE

[<< zurück](#)

SpITKom

Das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) beauftragt die BZB Krefeld zusammen mit Projektpartnern, das Vorhaben ***Spielerische Vermittlung von IT-Kompetenzen für benachteiligte Jugendliche zwischen Schule und Ausbildung – Teilvorhaben: Entwicklung, Anwendung und Evaluation in der Pilotbranche Bau*** in der Zeit von 1. Mai 2009 bis 30. April 2012 um zu setzen. Gemeinsam mit den Projektpartnern HUMANCE AG (Köln), Fachhochschule Köln, NUROGAMES (Köln) sowie der Dienstleistungsgesellschaft für Informatik mbH (Bonn) werden die BZB Krefeld sogenannte *Serious Games* – Anwendungen entwickeln und erproben, die sich im Schwerpunkt in WEB 2.0 Umgebungen befinden werden. Das Projekt wird mit Finanzmittel des ähnlich lautenden Förderprogramms des BMBF kofinanziert.

Für weitere Informationen steht Ihnen BZB-Mitarbeiter Dipl.-Volksw. [Frank Bertelmann](#) gerne zur Verfügung.



sowie



