031/2020 31.01.2020

**Game-basierte Lernplattform prämiert**

**LEARNTEC: Innovationspreis für digitale Bildung geht an Projektteam der Universität Osnabrück**

OSNABRÜCK.- Der Innovationspreis für digitale Bildung delina wurde auf der LEARNTEC, Europas größter Veranstaltung für digitale Bildung (28. bis 30. Januar) in der Kategorie „Frühkindliche Bildung und Schule“ dem Projektteam PearProgramming der Universität Osnabrück verliehen. Das eingereichte Projekt wurde von einer 21-köpfigen Expertenjury begutachtet.

Das Osnabrücker Projektteam hat eine Lernplattform entwickelt, die Informatiklehrerinnen und -lehrer dazu befähigt, den Schülern der Sekundarstufe I qualitativ hochwertigen Informatikunterricht anzubieten. Die innovative Kombination aus Planspiel und Elementen der Gamification vermittelt Schülern spielerisch sowohl die theoretischen Kenntnisse und praktischen Fertigkeiten der Informatik als auch die Grundlagen des unternehmerischen Denkens. Das System wird um ein Intelligent Tutoring System (ITS) erweitert, das über Lernstandsanalysen und optimierte Lernwege hinaus in der Lage ist, individuelle Anweisungen und Rückmeldungen zu geben.

Seit Januar 2020 wird das Projekt über die Universität Osnabrück durch das EXIST-Gründerstipendium gefördert. Mentor ist Prof. Dr. Michael Brinkmeier. Weitere Förderer sind die Aloys & Brigitte Coppenrath Stiftung sowie die nordmedia – Film- und Mediengesellschaft Niedersachsen/Bremen mbH.

Film zum Projekt: https://bit.ly/2S0HSXU

Weitere Informationen: [www.pearprogramming.eu](http://www.pearprogramming.eu)

**Bildunterschrift:** Der Innovationspreis für digitale Bildung ging an das Projektteam PearProgramming der Universität Osnabrück.
Foto: KMK/Behrendt & Rausch

**Weitere Informationen für die Redaktionen:**

Paul Ohm, PearProgramming

Marie-Curie-Str. 3, 49076 Osnabrück

Tel.: +49174 1013188

E-Mail: info@pearprogramming.eu
www.pearprogramming.eu