

# APITs im Einsatz – der neue Reality Check



Das APITs Lab präsentiert Praxisbeispiele von Applied Interactive Technologies (APITs) aus ganz Niedersachsen. Die Umsetzungen zeigen überraschende und spannende Ansätze für Unternehmen und lassen sich auch auf andere Anwendungsbereiche und Branchen adaptieren.

Sie möchten sich unverbindlich, neutral und kostenlos zum Thema APITs beraten lassen? Dann kontaktieren Sie uns.

[www.apitslab.de](http://www.apitslab.de)



## Serious Game VocabiCar: Losfahren und Englisch lernen

Schulung/Motivationssteigerung

*westermann* GRUPPE

# Serious Game VocabiCar: Losfahren und Englisch lernen

## Schulung/Motivationssteigerung

### Unternehmensporträt

#### Das individuelle Profil

„Wir gestalten die Zukunft des Lernens.“ - Das ist der Auftrag der Westermann Gruppe aus Braunschweig. Als einer der bedeutendsten Bildungsmedienanbieter Deutschlands deckt die Firmengruppe alle Bereiche für gedruckte und digitale Produkte von der vorschulischen über die schulische bis zur beruflichen Bildung ab.

### Herausforderung

#### Was war der Anlass zum Einsatz von APITs?

Die Digitalisierung ist derzeit eine der größten Herausforderungen für Schulen. Daher hat sich die Westermann Gruppe bewusst dazu entschlossen, den Wandel als Verlag für Bildungsmedien frühzeitig mit zu gestalten. Denn: Die Digitalisierung verändert den Unterrichtsalltag stetig und ist künftig nicht mehr aus dem Schulwesen weg zu denken. Studien zeigen, dass digitale Angebote ganz neue Welten für Schülerinnen und Schüler eröffnen und die Lernbereitschaft gesteigert wird. Daher kam die Idee, Gaming und Vokabellernen zu kombinieren.

### Lösung

#### Was ist der Kern der Anwendung?

Ziel ist es, den Kindern spielerisch Lerninhalte zu vermitteln. In VocabiCar steuern die Kinder Spielzeugautos durch liebevoll gestaltete Themenwelten und gehen – je nach Spielmodus – auf die Jagd nach Buchstaben, Wörtern oder Objekten. Während des Spielens prägen sich beim Sammeln und Wiederholen ganz nebenbei die wichtigsten Wörter der ersten Lernjahre ein. Durch Spielmechaniken und Highscores bleiben die Kinder beim Vokabellernen motiviert. Die App ist für die Klassenstufen 3-4 sowie 5-6 auf iOS und Android erhältlich.

### Vorteile

#### Was bewirkt das Ergebnis?

- didaktischer Mehrwert, da die Lerninhalte spielerisch vermittelt werden
- gesteigerte Motivation, sich mit den Lerninhalten auseinanderzusetzen
- Sprachfertigkeit wird sowohl auf visueller als auch akustischer Ebene gefördert
- individuell einstellbare Schwierigkeitsstufen

### Entwickler: Quantumfrog

#### Fazit der Zusammenarbeit

Die Lernspiel-App wurde vom App- und Games-Entwickler Quantumfrog GmbH aus Oldenburg in Zusammenarbeit mit der Westermann Gruppe entwickelt. VocabiCar erhielt im April 2018 den Deutschen Computerspielpreis (DCP) als „Bestes Serious Game“ und war zuvor als „Innovation“ beim Deutschen Entwicklerpreis nominiert. Außerdem hat die Westermann Gruppe, zusammen mit Quantumfrog für VocabiCar 2017 das renommierte Comenius-EduMedia-Siegel der Gesellschaft für Pädagogik, Information und Medien erhalten. Die Quantumfrog GmbH sagt von sich selbst „Wir sind Spielkinder, denn unsere Wurzeln liegen in der Entwicklung von digitalen Spielen. Als Experte für App- und Web-Entwicklung schaffen wir mit Hilfe von Gamification völlig neue Erlebnisse.“ Daher war und ist die Zusammenarbeit immer wieder eine Freude.

[www.quantumfrog.de](http://www.quantumfrog.de)

**Quantumfrog**

**„Die Arbeit an VocabiCar war für uns konzeptionell etwas völlig Neues. Es war großartig, wie wir uns in der Arbeit ergänzt haben und die Synergie zwischen uns als erfahrenem Bildungsmedienverlag und Quantumfrog als erfolgreichem Games-Entwickler für die Entwicklung von VocabiCar nutzen konnten. Mit Erfolg!“**

**Alena Langhans, Produktmanagerin der Westermann Gruppe**

**nordmedia**  
■■■■■■■■■■

 **Innovationszentrum  
Niedersachsen**

 **Niedersächsisches Ministerium für Wirtschaft,  
Arbeit, Verkehr und Digitalisierung**