

Projektvorschlag im Rahmen des Jahres der digitalen Bildung in Kärnten

Firmenname:	progressio OG
Projektbezeichnung:	playBENNO, MyKnowledgeApp
Projektziel:	Game Based Learning, digitales Lernen, Gamification, mobiles Lernen
Altersgruppe/Schule:	8-11 Jahre (playBENNO), ab 15 Jahre (MyKnowledgeApp)
Kontaktperson:	Gerhard Rattenegger
Mail/Tel:	gerhard.rattenegger@progressio.co.at / 0664-75080086

Firmenbeschreibung/Startup Info + ev. Homepage

Firmenbeschreibung:

Unsere innovativen Softwarelösungen entwickeln wir für Unternehmen, NPOs und öffentliche Organisationen. Immer, wenn Sie mit einer Software eine Botschaft aber auch Wissen vermitteln wollen, sind Sie bei uns an der richtigen Adresse.

Die Themenschwerpunkte liegen aufgrund der im Unternehmen verankerten interdisziplinären Expertise (Psychologie, BWL, Pädagogik, Informatik, Public-, Non Profit- & Health Management) in der Verknüpfung, Umsetzung und Einbettung betriebswirtschaftlicher und gesundheitspsychologischer Theorien und Modelle in Form von Softwarelösungen.

Wir fokussieren uns hierbei auf gamification Elemente um Lösungen für aktuelle Fragestellungen/Probleme (z.B. aus dem Bereich Prävention & Gesundheitsförderung) durch spielerische Elemente zu generieren.

- 1.) Beispiel hierfür ist ein von uns entwickeltes serious game namens "playBENNO", welches darauf abzielt die psychische Gesundheit von Kindern (Fokus: Selbstwertsteigerung) zu stärken. Nähere Infos: www.playbenno.com
- 2.) Beispiel für Wissensmanagement ist „MyKnowledgeApp“: Eine App die Lernen - durch spielerische und interaktive Features - erleichtert und der Vergessenskurve proaktiv entgegenwirkt.

WEB: <http://www.progressio.co.at/>

Projektbeschreibung/Idee/Ansatz

• Ideen für Jugend ist Zukunft Tage 2017 (3-5 Juli):

○ Vortrag zum Thema (Dauer: ca. 1 Stunde):

- Game Based Learning und digitales Lernen: Theoretische Inputs und praktische Beispiele anhand unserer beiden Eigenentwicklungen
 - "playBENNO": ein Computerlernspiel für Kinder zur Stärkung der psychosozialen Ressourcen
 - "myKnowledgeApp": Eine App die Lernen - durch spielerische und interaktive Features - erleichtert und der Vergessenskurve proaktiv entgegenwirkt

Evtl. im Anschluss zum Vortrag ein Workshop zu dem obigen Thema (Dauer: ca 1,5 Stunden)

PS: Ob die beiden Projekte "playBENNO" und "myKnowledgeApp" auch schon während dem Semester Schülern zur Verfügung stehen können, muss aus rechtlichen und organisatorischen Gründen erst abgeklärt werden, einer Präsentation und/oder einem Workshop zu obigen Themen während JIZ 2017 Tage (3-5 Juli) steht allerdings nichts im Weg.

Anforderungen/Erwartungen an die Schule

Interesse an der Thematik und aktive Mitarbeit bei potentiellen Workshops