



Instituto Tecnológico Castilla y Leon (coordinator) / [www.itcl.es](http://www.itcl.es)



an NTT DATA Company

[www.everis.com](http://www.everis.com)



University of Salamanca / [www.usal.es](http://www.usal.es)



[www.eun.org](http://www.eun.org)



[www.nurogames.com](http://www.nurogames.com)



Faculty of Humanities and Social Sciences,  
University of Rijeka / [www.ffri.uniri.hr](http://www.ffri.uniri.hr)



Dieses Projekt wird im Rahmen des Horizont 2020 Forschungs- und Innovationsprogramms der Europäischen Union gefördert (Fördervertrags nr. 732420).

Diese Mitteilung spiegelt nur die Sicht des Autors wider und nicht zwangsläufig die der Europäischen Kommission. Die Europäische Kommission kann für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen nicht haftbar gemacht werden.

## Kontaktiert uns

[www.econfidence.eu](http://www.econfidence.eu) | [info@econfidence.eu](mailto:info@econfidence.eu)

## Folgt uns



[https://twitter.com/eConfidence\\_eu](https://twitter.com/eConfidence_eu)



[www.facebook.com/eConfidenceEU](https://www.facebook.com/eConfidenceEU)



**eConfidence -  
Vertrauen  
in Verhaltensänderung  
durch Serious Games**



# Über das Projekt

eConfidence – Vertrauen in Verhaltensänderung durch Serious Games – ist ein 24-monatiges Projekt finanziert von dem Entwicklungs- und Innovationsprogramm der Europäischen Union Horizon 2020.

Ein Serious Game ist ein Spiel, entworfen um einen primären Zweck zu dienen, der anders als die reine Unterhaltung ist. Serious Games sind zu einem verbreiteten Mittel zur Wissensweitergabe, Verhaltens-, Wahrnehmungs- oder Erkennungsänderung geworden. Um ihre Effektivität zu überprüfen, waren Sie Gegenstand von mehreren Studien.

eConfidence konzentriert sich auf die Anwendung von Serious Games im Bildungsbereich und Ihren Vorteilen in der Unterstützung von Verhaltensänderung bei Jugendlichen. Das Projekt zielt darauf ab eine Methodologie zu entwickeln und diese, mit Hilfe von zwei Serious Games, zu testen. Der Fokus liegt auf Mobbing und dem Verhalten in Bezug auf die sichere Nutzung des Internets.

Trotz einer Übereinstimmung zum erzieherischen Potenzial von Serious Games, existiert ein Mangel an Methoden und Werkzeugen, welche Design, Analysen und Bewertungen umfassen.

Diese Lücke auszufüllen ist einer der Hauptaufgaben von eConfidence.

Das Projekt zielt auch darauf ab

- Die Bereitstellung neuer Möglichkeiten zur Verfolgung und Analyse von Verhaltensdaten und ihrer Interpretation in pädagogischer Weise, Verbesserungen in der Fortschrittsbewertung, Leistungen, Lernerfolgen, Spielqualität und Nutzerbewertungen.
- Die Anwendung von Serious Games in Klassenräumen zu erhöhen und die Wahrnehmung der Spiele als eine positive Ressource für Jugendliche, Lehrer, Eltern und Betreuer zu unterstützen.

## Ziele



## Pilotprojekt an Schulen

Während des Schuljahres 2017/2018 werden die im Zuge des Projektes entwickelten Spiele an fünf spanischsprachigen und fünf englischsprachigen Schulen von Schülern im Alter von 12 bis 14 Jahren getestet.

Die Schulen wurden durch einen Teilnahmeaufruf ausgewählt. Der Pilotversuch wird in drei Phasen eingeteilt und ausgeführt: Ex-ante Fragebogen, Experiment (Spiel) und Ex-post Fragebogen.

- Jugendliche, Eltern, Schulen und in diesem Bereich tätige Organisationen –Ein besseres Verständnis des Themas und das Erlangen von sozialen Fähigkeiten im Bereich des Mobbing und des sicheren Nutzens des Internets.
- Spiele Industrie – Effektivere und erfolgreichere Spieleentwicklung sowie Business Modelle, mit einer höheren Investitionsrendite durch zeitsparende, replizierbare Prozesse, im Bereich der Serious und Educational Games.
- Akademische- und Forschungsgemeinschaft – Wissenschaftliche Befunde über die Angewandte Verhaltensanalyse (ABA) und Lernanalytik (LA) im Game Design.
- Gesetzgeber – Beitrag für Empfehlungen zum Potenzial von Spielen für Verhaltensänderungen.

## Zielgruppe und erwarteter Nutzen