

Pressemitteilung

Nr. 18 vom 20. März 2016

TH Köln gewinnt internationalen Wettbewerb EduApp4Syria mit Preisgeld von 260.000 Euro

Sprachlernspiel für syrische Flüchtlingskinder

„Antura and the letters“, eine App, die syrischen Kindern spielerisch Lesen und Schreiben beibringt und sich gleichzeitig positive auf ihr Befinden auswirken soll, ist Siegerin des internationalen Wettbewerbs EduApp4Syria. Entwickelt wurde das Spiel vom Cologne Game Lab der TH Köln zusammen mit dem libanesischen Wixel Studios und Video Games Without Borders aus Spanien. Der Preis ist verbunden mit einer Fördersumme von 260.000 Euro. Die App steht ab heute kostenfrei zum Download zur Verfügung.

Der Wettbewerb EduApp4Syria wurde unter Federführung der Norwegischen Behörde für Entwicklungszusammenarbeit (NORAD), der norwegischen Regierung und verschiedenen internationalen Partnern ausgeschrieben. Aufgabe war es, eine Smartphone-App zu entwickeln, die syrischen Kindern Lesen und Schreiben lehrt und gleichzeitig ihr psychosoziales Wohlbefinden verbessert.

Im Dezember 2016 wurde das Spiel „Antura and the letters“ aus 78 Einreichungen zu einem von drei Finalisten ausgewählt. Die Projektgruppe erhielt damals bereits eine Fördersumme in Höhe von 270.000 Euro zur Weiterentwicklung des Spiels. Heute wurden auf der UNESCO Mobile Learning Week in Paris die Wettbewerbsgewinner bekannt gegeben: Neben „Antura and the letters“ wird die rumänische Apps Factory mit dem Spiel „Feed the Monster“ ausgezeichnet. Beide Entwicklerteams erhalten jeweils weitere 260.000 Euro Förderung für den Vertrieb, das Testen und die Auswertung des Spiels in den nächsten Monaten. Ab heute, 20. März, sind beide Spiele kostenfrei auf iTunes und Google Play verfügbar.

„Wir freuen uns wahnsinnig über diesen Erfolg“, sagt Prof. Emmanuel Guardiola, Teamleiter und Initiator des Projekts am Cologne Game Lab der TH Köln. „Über ein Jahr haben Menschen aus der ganzen Welt, dem Mittleren Osten, Nord-Afrika und Europa für ein Ziel zusammen gearbeitet: Syrischen Kindern eine Chance auf eine Zukunft nach dem Krieg zu geben. Wir freuen uns nun darauf, das fertige Spiel im Mittleren Osten und in Europa zu verbreiten und hoffen, den Kindern nicht nur ihre eigene Sprache näher zu bringen, sondern auch ein Lachen ins Gesicht zu zaubern.“

Über das Spiel

„Antura and the letters“ (auf Arabisch „Antura wa al Huruf“) richtet sich an syrische Kinder zwischen fünf und zehn Jahren. Sie sollen einem alten Schäfer dabei helfen, seine lebenden Buchstaben zu hüten – doch die sind sehr wilde Kreaturen! Mit der Unterstützung des Hütehundes Antura begeben sich die Spielerinnen und Spieler auf eine Reise durch verschiedene Kurzspiele, die den Inhalten des syrischen Schulcurriculums im Fach Arabisch entsprechen. Das Team wurde bei der Entwicklung von vielen externen Experten beratend unterstützt, sowohl beim Wissenstransfer als auch bei der psychosozialen Komponente.

Hintergrund

Über 2,5 Mio. Syrische Kinder können aufgrund von Krieg und Vertreibung nicht in die Schule gehen; viele sind traumatisiert und großem Stress ausgesetzt. Neben dem

Referat Kommunikation und Marketing
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Monika Probst
0221-8275-3948
pressestelle@th-koeln.de

Technische Hochschule Köln

Postanschrift:
Gustav-Heinemann-Ufer 54
50968 Köln

Sitz des Präsidiums:
Claudiusstraße 1
50678 Köln

Pressemitteilung Nr. 18 vom 20. März 2017

EduApp4Syria

persönlichen Leid und den tragischen Einzelschicksalen droht ein Reichtum an potentiellen Ressourcen, Kreativität und Leistung einer ganzen Generation für immer verloren zu gehen.

Die **TH Köln** bietet Studierenden sowie Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern aus dem In- und Ausland ein inspirierendes Lern-, Arbeits- und Forschungsumfeld in den Sozial-, Kultur-, Gesellschafts-, Ingenieur- und Naturwissenschaften. Zurzeit sind mehr als 24.000 Studierende in über 90 Bachelor- und Masterstudiengängen eingeschrieben. Die TH Köln gestaltet Soziale Innovation – mit diesem Anspruch begegnen wir den Herausforderungen der Gesellschaft. Unser interdisziplinäres Denken und Handeln, unsere regionalen, nationalen und internationalen Aktivitäten machen uns in vielen Bereichen zur geschätzten Kooperationspartnerin und Wegbereiterin. Die TH Köln wurde 1971 als Fachhochschule Köln gegründet und zählt zu den innovativsten Hochschulen für Angewandte Wissenschaften.

Das **Cologne Game Lab (CGL)** der TH Köln ist ein Institut zur Erforschung und Entwicklung interaktiver Inhalte wie digitale Spiele, interaktive Film- und TV-Formate und ortsgebundenen Installationen. Mit den Studiengängen Digital Games (B.A.), Game Development and Research (M.A.) sowie einer breiten Palette von Workshopangeboten bietet das CGL eine fundierte Aus- und Weiterbildung in den Bereichen Game Design und Interaction Design. Durch die Auseinandersetzung mit Fragestellungen zu Autorenschaft und audiovisueller Gestaltung im Kontext zeitgenössischer Technologien schlägt das CGL die Brücke zwischen interaktiver Kunst, Unterhaltung und Bildung. In anderen Forschungsprojekten konnte das CGL bereits Erfahrungen im Bereich erzieherischer, augmented reality-based Mobile Games sammeln. Darüber hinaus ist das CGL der deutsche Satellit von „Games for Change Europe“ und bemüht sich als solcher um die Verknüpfung von experimenteller und angewandter Forschung im Bereich Transformational Game Design. www.colognegamelab.de

Weitere Informationen zu den Projektpartnern:

Wixel Studios: www.wixelstudios.com

NGO Video Games Without Borders: vgwb.org