



Kurzdarstellung des Lernspiels „BauBoss“

Fundierte **IT-Kompetenz** ist im Bauhaupt- und -nebergewerbe, wie in jeder anderen Branche auch, Voraussetzung für eine erfolgreiche Berufsausübung in einer pluralistischen, vernetzten Welt. Beispiele dafür sind u.a.

- Digitalisierung von Handlungsanweisungen, Entwurfs-, Ausführungs- und Detailplänen, die als *Nonprint*-Anwendung auf die Baustelle geliefert werden

- Einsatz elektronisch gesteuerter und unterstützter Maschinen und Geräte (z. B. Baustellenkran, der nach programmierbaren Kennlinien energetisch optimiert arbeitet)
- maschinelle, computerunterstützte Vorfertigung von Bauteilen, z. B. Dachstuhlbauteile
- Digitalisierung des Bestell-, Lagerhaltungs- und Fakturierungswesens, Materiallieferung *just in time* (durch geringer werdende Lagerkapazitäten auf der Baustelle)
- Digitalisierung und elektronischer Versand des gesamten Berichtswesens der Baustellen
- Kalkulation und Abrechnung mit elektronischen Medien

Die Menschen, die nicht darüber verfügen, sind oft schon heute im Baubetrieb nicht mehr voll einsetzbar und werden in Zukunft gar nicht mehr im Baugewerbe vermittelbar sein. Den typischen, wenig gebildeten „Handlanger“ gibt es nicht mehr!

Jeder auf dem Bau Tätige muss sich deshalb notwendigerweise neben baufachlichen auch mit IT-Inhalten nach bildungsrechtlichen und –politischen Vorgaben befassen.

Spiele ist nicht nur ein Grundbedürfnis des Menschen, es ist auch **die** von klein auf praktizierte, originäre Lernmethode. Erfahrungsgemäß ist der Lernprozess umso intensiver, je interessanter und spannender das Spiel ist, wobei ein variables Spieldesign den Spielanreiz oft noch erhöht (eigene Fertigkeit in Kombination mit zufalls- oder fremdbestimmten Elementen). Es liegt nahe, den in jedem Menschen vorhandenen Spieltrieb für gezielte Lernanwendungen zu nutzen und so genannte *serious games* wie BauBoss zu entwickeln.

Das Spiel vermittelt

- **baufachliche Inhalte**, die einen Überblick über das Gesamtspektrum des Baugewerbes ermöglichen und den Spieler motivieren, sich näher mit der Bautechnologie auseinander zu setzen.
- **IT-Inhalte aus dem ECDL** (Syllabus 5), die den Spieler sukzessive in die Lage versetzen, an standardisierten ECDL-Prüfungen teilzunehmen.

Neben diesen formalen Inhalten setzt sich der Spieler mit netzgestützter Kommunikation sowie mit dem Agieren im Team auseinander.

Die Zielgruppe besteht primär aus Jugendlichen in der Übergangsphase zwischen Schule und Beruf. Das BauBoss-Spiel kann aber auch ergänzend in Ausbildungsgängen des Baugewerbes, in denen IT-Inhalte vermittelt werden, eingesetzt werden.

Das übergeordnete Lernziel von BauBoss heißt **Handlungskompetenz**. Dies beinhaltet Schlüsselqualifikationen wie Lernbereitschaft, Eigeninitiative und Teamfähigkeit, aber auch baufachliche Kompetenzen und vor allem IT-Kompetenz.

Die IT-Inhalte orientieren sich an den standardisierten ECDL-Inhalten und werden mit narrativem Elementen in den Spielprozess eingebunden. Im IT-Café werden die Inhalte erlernt und geübt. Des Weiteren können Prüfungssituationen simuliert werden. Eingebundene *minigames* sorgen für Abwechslung und Unterhaltung.

BauBoss-Adresse: <http://www.bauboss.de/>

Weitere Information: Bildungszentren des Baugewerbes e.V., Bökendonk 15-17, 47809 Krefeld. Tel.: 02151 5155-10; <http://www.bzb.de/>, info@bzb.de