



**Pressemitteilung
Presse & Kommunikation
Dienstag, 28.04.2026**

Projekt BOLIVE-Game erfolgreich abgeschlossen

Innovatives Serious Game für die Lehrkräftebildung

Mit dem Projekt BOLIVE-Game ist ein innovatives digitales Lernangebot für die Lehrkräftebildung entstanden, das neue Wege in der Fort- und Weiterbildung eröffnet.

Im Zentrum steht ein wissenschaftlich fundiertes Serious Game zur Literaturvermittlung, das gezielt die diagnostischen Fähigkeiten von Lehrkräften sowie ihre Kompetenz zur lernprogressiven Unterrichtsplanung stärkt. Grundlage bildet das BOLIVE-Modell zur Einschätzung literarischer Grundkompetenzen von Schüler/-innen.

Neben der Entwicklung wurde ein Prototyp umfassend erprobt und evaluiert. Die Ergebnisse liefern wertvolle Erkenntnisse zu Gelingensbedingungen digitaler Lernformate und zeigen Potenziale für den Transfer von Forschung in die schulische Praxis auf.

Das BOLIVE-Game ist Teil der Förderrichtlinie DATI-pilot „Fördern & Lernen für Innovation und Transfer: Ein Experimentierraum im Umfeld der DATI“ des Bundesministeriums für Forschung, Technologie und Raumfahrt. Es verbindet fachdidaktische Forschung mit digitaler Innovation am Beispiel des Literaturunterrichts.

Das Projekt wurde von Prof. Dr. Jan M. Boelmann und Dr. Lisa König, Zentrum für didaktische Computerspielforschung (ZfdC) an der PH Freiburg, in Kooperation mit StickyStoneStudio umgesetzt.

Das Konzept des Spiels

Im BOLIVE-Game übernehmen Lehrkräfte im Rahmen eines Klassenraumsimulators die Verantwortung für eine eigene kleine Lerngruppe, deren literarisches Verstehen es im Rahmen von mehreren Stunden umfassenden Unterrichtseinheiten zu erfassen und zu fördern gilt. Zentral stehen dabei die literarischen Kompetenzen der Schüler/-innen, die in entsprechenden Fact-Sheets eingesehen werden können oder aber bei einem höheren Schwierigkeitsgrad erst diagnostiziert werden müssen. Rundenbasiert wählen die Lehrkräfte daher nun Aufgaben für die Kinder aus, die nach Möglichkeit ihren Fähigkeiten entsprechen und daher in ihrem Verstehensprozess weiterbringen. Je höher die Passung, desto größer der

Lernerfolg. Neben dem Klassenraumsimulator steht den Lehrkräften zusätzlich ein Übungsbereich zur Verfügung, in dem sie anhand von Einzelgesprächen mit den animierten Kindern ihre Diagnosefähigkeiten zu einzelnen Grundkompetenzen, wie beispielsweise dem Handlungs- oder Figurenverstehen, der Sinndeutung oder den Verstehensprozessen zu sprachlichen, symbolischen, metaphorischen, oder erzählerischen Strukturen des Narrativen, verbessern können.

Das Serious Game ist ab sofort online verfügbar unter: www.bolive.de

Pädagogische Hochschule Freiburg
Presse & Kommunikation · Helga Epp M.A.
Tel. 0761/682-380
epp@ph-freiburg.de