

Serious Game (Infinite Runner): Sky Dash

Verfügbarkeit

[Browserlink](#) (Passwort: abcforjobs), ZIP-Download, Unity-Package (Download)



Das „Serious Game (Infinite Runner): Sky Dash“ unterliegt der Lizenz CC BY-SA. Als Urheberin ist die GFFB gGmbH zu nennen.

Lizenzbedingungen unter www.creativecommons.org

Ziel(e)

Erlernen oder Wiederholen von 3-Letter-Codes (IATA Codes)

Zielgruppe(n)

Gering literalisierte Erwachsene in der Ausbildung zum Gepäckabfertiger oder Interessierte mit oder ohne Vorkenntnisse der IATA Codes.

Alpha-Level

3 – 4

Aufgabentypen / Kompetenzen

Fachwissen IATA Codes, Merkfähigkeit, Reaktionszeit, Leseflüssigkeit

Einsatzmöglichkeiten

Weiterbildung in der Bodenlogistik (Gepäckabfertigung an einem internationalen Flughafen)

Voraussetzungen für die Nutzung

Tablet oder Smartphone
Bei Bedarf Kopfhörer

Merkmale

Serious Game (Game-Based-Learning Applikation) für mobile Endgeräte

Tipps zum Einsatz

Als niederschwelliges Angebot gut für die Nutzung auf dem eigenen Mobilgerät, beispielsweise unterwegs nutzbar. Idealerweise am Anfang einer Aus- bzw. Weiterbildung zu nutzen.

Beschreibung



KORION Interactive GmbH

„Sky Dash“ ist ein Serious (Digital) Game für mobile Endgeräte. Das Lernspiel dient der Vermittlung bzw. dem Erlernen sog. 3-Letter-Codes (IATA Codes). Zielgruppe sind (gering literalisierte) Erwachsene, die sich in einem Aus- oder Weiterbildungsprogramm der Bodenlogistik eines internationalen Flughafens befinden. Spielende müssen sich aus 3 IATA Codes für eine korrekte Antwort entscheiden. Dies erfolgt jedoch nicht durch einfaches anklicken, sondern das eigene Fluggerät muss geschickt gesteuert und so der korrekte 3-Letter-Code angeflogen werden.

Das Spiel entspricht dem Genre eines „Infinite Runners“, einem Untergenre des Jump’n’ Run

Geschicklichkeitsspiels bzw. Rennspielen, das sich dadurch auszeichnet, dass die Spielfigur automatisch eine Strecke verfolgt, ohne zu stoppen und der Spielende dabei Hindernissen ausweichen und gegebenenfalls Gegenstände einsammeln muss. Das Spiel wird durch vier Mechaniken ausgezeichnet:

1. Punktesystem

Durch das Anfliegen eines korrekten IATA-Codes erhalten Spielende Punkte (Gepäcknuggets). Falsche Antworten führen folglich zur Abnahme der gesammelten Punkte. Mit steigender Punktezahl steigt auch der Schwierigkeitsgrad des Spiels, welcher sich durch eine erhöhte Geschwindigkeit der herannahenden 3-Letter-Codes auszeichnet.

2. Feedback

Spielende erhalten unmittelbar multisensorisches Feedback, sobald ein Objekt angeflogen wurde. Im Falle eines korrekten 3-Letter-Codes zeichnet sich das Feedback durch einen „Daumen hoch“

sowie eine veränderte Anzeige der Score aus. Darüber hinaus erhalten Spielende positives auditives Feedback (Jubeln und Klatschen). Im Falle eines falschen 3-Letter-Codes zeichnet sich das Feedback durch einen „Daumen runter“ sowie negatives auditives Feedback (Boo-Rufe) aus. Außerdem wird der übriggebliebene korrekte 3-Letter-Codes grün eingefärbt und das Spiel befindet sich kurzfristig in Zeitlupe.

3. **Abzeichen**

Mit steigendem Level erhalten Spielende Abzeichen, welche sich wiederum auf das Aussehen des eigenen Fluggeräts auswirken.

4. **Skins und Levels**

Mit steigender Punktezahl und Badges verändern sich Aussehen des eigenen Fluggeräts (Skin) sowie des eigenen Levels. Dies kann bei sehr hohen Punktezahlen darin enden, das Spielende sich ein Raumschiff durchs All steuern müssen.

Sprachgedächtnis, die allgemeine Lesegeschwindigkeit und Reaktionszeit der Spielenden. Diese Fähigkeiten zählen zu den zentralen Kompetenzen im Berufsalltag der Bodenlogistik. Die modulare Logik von Sky Dash, die auf eine Liste im JSON-Format zurückgreift, erlaubt eine unkomplizierte Erweiterung oder Änderung der Lerninhalte. Das Spiel kann auf mobilen Endgeräten wie Smartphones oder Tablets gespielt werden und bieten daher ein niederschwelliges Angebot für das Lernen „on the Go“. Die grafische Nutzerschnittstelle ist möglichst einfach gehalten, um der potenziellen Zielgruppe gering literalisierter Erwachsener gerecht zu werden.

Neben der Fachwissensvermittlung der IATA-Codes fördert das Spiel das

Herausgegeben von

GFFB gGmbH

Mainzer Landstraße 349
60326 Frankfurt am Main

www.gffb.de

Projekt #ABCforJobs
(Projektlaufzeit 01.11.2021 bis
31.10.2025)

Dieses Produkt wurde im Rahmen
der Nationalen Dekade für
Alphabetisierung und Grundbildung
2016-2026 mit Mitteln des
Bundesministeriums für Bildung,
Familie, Senioren, Frauen und
Jugend unter dem Förderkennzeichen
W-1505A-AOG gefördert. Die
Verantwortung für den Inhalt dieser
Veröffentlichung liegt bei der
Autorin/beim Autor.

Steckbrief #ABCforJobs

Alle Rechte vorbehalten.

© August 2025