Hessen

E-Akte-Wissen spielerisch lernen

[07.08.2025] Computerspiele sind beliebt. Warum also nicht das reizlose Thema Aktenplan mittels eines Spiels vermitteln? Die hessischen Landkreise Groß-Gerau, Darmstadt-Dieburg und Lahn-Dill wollen genau das. Ihr Projekt der Entwicklung eines Serious Games wird im Rahmen des Programms „Starke Heimat Hessen“ gefördert.

Stellt eine Behörde oder eine Organisationseinheit auf digitale Aktenführung um, beinhaltet das mehr als die Einführung einer neuen Technologie. In vielen Fällen wird auch das bisherige Ordnungssystem, das die Erfassung und die Auffindbarkeit von Akten und Dokumenten regelt, neu organisiert – und muss erlernt werden. Die hessischen Landkreise Groß-Gerau, Darmstadt-Dieburg und Lahn-Dill hatten dazu eine besondere Idee. Mit ihrem Projekt „FileQuest – produktbasierte Aktenpläne spielend erlernen“ wollen sie das sehr trockene Thema E-Akte und Aktenplan ihren Mitarbeitenden in Form eines Computerspiels vermitteln. Das Vorhaben wird vom hessischen Ministerium für Digitalisierung und Innovation mit 337.185 Euro aus der Förderung für smarte Kommunen und Regionen unterstützt. „Spaß haben und dabei etwas Wichtiges für den beruflichen Alltag lernen. Dies klingt sehr sinnvoll. Denn nicht nur bei Kindern hilft ein spielerisches Vorgehen, um sich Dinge leichter zu merken. Das Spiel hilft hoffentlich auch, die Akzeptanz eines neuen Tools wie der elektronischen Akten zu erhöhen“, sagte Digitalministerin Kristina Sinemus.

Einheitliche Ablagelogik ist essenziell

Bisher habe jede Organisationseinheit eine eigene Ablagelogik erstellen können. Durch die Einführung elektronischer Akten werden produktorientierte Aktenpläne eingeführt, die einer einheitlichen Logik in allen Organisationseinheiten folgen, schildern die Kommunen im Antrag die Ausgangssituation. Ziel sei, die Beschäftigten in den Kreisverwaltungen von einem organisations- hin zu einem produktbasierten Aktenplan umzugewöhnen. Dies sei gerade bei infrastrukturübergreifenden Produkten wie der Beschaffung wichtig, um eine konsistente und datenschutzkonforme Datenhaltung zu erreichen. Ziel ist es daher, ein sogenanntes Serious Game zu entwickeln, durch das Ablageregeln und -prozesse in einer E-Akte spielerisch erlernt werden können. „Praktische Anwendungen spielerischer Ansätze zu komplexen Themen sind in Schulungsmaßnahmen bisher kaum verbreitet. Daher bietet dieses Projekt ein erhebliches Innovationspotenzial“, sagte Thomas Will, Landrat des Kreises Groß-Gerau, stellvertretend für die drei Kommunen. Das Spiel soll zusätzlich zu Schulungen oder Handouts angeboten werden.

Gamification für alle hessischen Kommunen

Um Erkenntnisse aus verschiedener Software und Aktenlogiken in die Entwicklung des Spiels einfließen lassen zu können, kooperieren die drei Landkreise. Ziel soll sein, dass alle interessierten hessischen Kommunen das Spiel ebenfalls nutzen können. Zudem sollen die gewonnenen Erkenntnisse über den Einsatz und die Akzeptanz von Gamification im öffentlichen wie auch im privaten Sektor für ähnliche Vorhaben nutzbar gemacht werden, um die Vermittlung von Wissen zu fördern. Dazu kooperieren die drei Landkreise mit der Frankfurt University of Applied Sciences und der Hochschule Darmstadt sowie mit dem F&E-Unternehmen Steinbeis Transfer an der Hochschule Darmstadt. Die Hochschule Darmstadt hat bereits Erfahrung mit der Gestaltung anspruchsvoller Serious Games.

(sib)

Stichwörter: Dokumenten-Management, E-Akte, Gamification, Hessen, Kreis Darmstadt-Dieburg, Kreis Groß-Gerau, Kreis Lahn-Dill, Weiterbildung