

Workshop iLearn: Mit Pad und Smartphone im Hörsaal

Ganztägiger Workshop an der Jahrestagung der
Gesellschaft für Informatik (GI), 17. September, **Koblenz**

Koordinator: Clemens Cap (Universität Rostock), clemens.cap@uni-rostock.de

Ausgangspunkt:

- **Tablett-Computer und Smartphone** haben in den letzten Jahren eine erstaunliche technische Reife und eine große Verbreitung gefunden. Speichergrößen, Datenraten und Verarbeitungskapazitäten lassen sie für eine große Zahl ernsthafter Anwendungen bereit erscheinen.
- **Digitale soziale Netze**, 2008 – 2012 fünf Mal ein Workshop-Schwerpunkt des Antragstellers an der GI-Jahrestagung, haben sich etabliert und sind selbstverständlicher Bestandteil der Kommunikationskultur im Forschen und Lernen.
- **Multimedia** ist in der Realität der Hochschullehre angekommen und an praktisch jeder Universität und FH Teil des Lernalltags. Digitale Formen des Unterrichts werden in immer kreativerer Form mit der Präsenzlehre verbunden.

Was passiert jedoch, wenn man diese drei Dinge miteinander verbindet?

Diese Frage hat Konjunktur, wird sie doch in mehreren voneinander unabhängigen Projekten an deutschen Hochschulen untersucht, die im Laufe der letzten 1-2 Jahre gestartet wurden:

- Im Projekt Backstage an der LMU München (Prof. Bry und Mitarbeiter)
- Im Projekt PINGO an der Universität Paderborn (Prof. Kundisch und Mitarbeiter)
- Im Projekt myTU-App an der TU Freiberg (Prof. Froitzheim und Mitarbeiter)
- Im Projekt SMILE an der Universität Freiburg (Prof. Becker und Mitarbeiter)
- Im Projekt Tweedback an der Universität Rostock (Prof. Cap, Prof. Wolf und Mitarbeiter)

Die Liste der Projekte dürfte nicht abschließend sein.

Auch wenn die Ausgangspunkte und Fragestellungen der Projekte im Einzelnen unterschiedlich sind, so verbinden sie doch die Brennpunkte:

- Tablett-Computer, Smartphone, iPad, iPhone
- Digitale Plattformen für sozialen Austausch und gemeinsames Lernen
- Multimediales Lernen

Dabei ist noch unklar, in welcher Form diese Technologien sich in Lehrveranstaltungen einbringen lassen, wie weit sie mit Präsenzlehre verknüpft werden können und welche didaktischen Methoden sie erfordern.

Inhalte:

Der Workshop iLearn soll eine Plattform bieten, diese und ähnliche Projekte vorzustellen und die bisherigen Erfahrungen auszutauschen. Dabei sind folgende Elemente vorgesehen:

1. **Projektvorstellungen**, in denen sich Projekte mit ihrem Anliegen und ihrer bisherigen Arbeit vorstellen können.
2. **Systemvorführungen**, in denen lauffähige Systeme und Prototypen präsentiert und kritisch diskutiert werden.
3. **Forschungsergebnisse:** Klassische Vorträge mit wissenschaftlichen, technischen und didaktischen Ergebnissen.

Am ersten Halbtage des Workshops werden eingereichte Beiträge in den genannten Formen vorgestellt. Dabei sind jeweils Slots zu 30 Minuten vorgesehen. Ziel ist die Vorstellung des jeweils eigenen Stands der Arbeiten. Die Beiträge werden begutachtet und können in den Proceedings-Band aufgenommen werden.

Am zweiten Halbtage des Workshops ist eine moderierte Diskussion mit den Teilnehmern vorgesehen. Dabei soll in gemeinsamer Interaktion ein Katalog von Forschungs-, Entwicklungs- und Einsatz-Bereichen herausgearbeitet werden. Der Katalog wird elektronisch zugänglich gemacht und soll den Ausgangspunkt für weitere Arbeiten bilden.

Programmgestaltung:

Die Beiträge sollen 15 Seiten nicht überschreiten und in deutsch oder englisch bisher noch nicht veröffentlichte Forschungsergebnisse darstellen. Sie werden in einem gemeinsamen Proceedings-Band der GI Jahrestagung veröffentlicht. Erfahrungsberichte mit Neuigkeits- und Alleinstellungsmerkmalen sowie interdisziplinäre Beiträge sind willkommen. Ziel ist eine Mischung theoretischer und praktischer Arbeiten. Alle Beiträge werden in anonymisierter Form von drei Mitgliedern des Programmkomitees begutachtet. Einreichungen aus dem Programmkomitee sind zulässig. Zu den Auswahlkriterien zählen insbesondere Originalität, Neuigkeit, Innovationsgehalt, Themenwahl und Präsentation der Ideen. Es sind die LNI-Formatvorlagen der GI (Word oder LaTeX) zu verwenden, zu finden unter: <http://www.gi.de/service/publikationen/lni/> Für die Teilnahme am Workshop ist eine Anmeldung zur INFORMATIK 2013 erforderlich. Von mindestens einer Autorin/einem Autor wird erwartet, sich bis zum 30.06.2013 zu registrieren.

Deadlines

- 22. 04. 2013 Einreichung von Beiträgen
- 20. 05. 2013 Benachrichtigung der Autoren
- 17. 9. 2013: Workshop

Programmkomitee

Bernd Becker (Freiburg), Francois Bry (LMU München), Clemens Cap (Universität Rostock, Koordination), Konrad Froitzheim (Freiberg), Dennis Kundisch (Universität Paderborn), Karsten Wolf (Rostock)

Koordinator:

Clemens Cap, Professor für Informatik an der Universität Rostock.