

Sitzung der GI-Fachgruppe E-Learning – Protokoll 16. September 2009, Berlin

Tagesordnung

1. Bericht über bisherige/aktuelle Aktivitäten der Fachgruppe
2. Bericht zur Tagung DeLFI 2009
3. Planungen zu den Tagungen DeLFI 2010/2011
4. künftige Aktivitäten der Fachgruppe
5. Verschiedenes

1. Bericht über bisherige/aktuelle Aktivitäten der Fachgruppe

siehe Jahresbericht 2009

2. Bericht zur Tagung DeLFI 2009

siehe Jahresbericht 2009

3. Planungen zu den Tagungen DeLFI 2010/2011

Die 8. e-Learning Fachtagung Informatik (DeLFI 2010)

12. – 15. September 2010 an der Universität Duisburg-Essen
gemeinsam mit der Mensch & Computer

(lokal verantwortlich:

Prof. Dr. Michael Kerres, Prof. Dr. Heinz Ulrich Hoppe, Dr. Nadine Ojstersek)

Die 9. e-Learning Fachtagung Informatik (DeLFI 2011)

6. – 9. September 2011 an der Technischen Universität Dresden
gemeinsam mit der GMW

(lokal verantwortlich:

Prof. Dr. Steffen Friedrich, Prof. Dr. Thomas Köhler, Dr. Holger Rohland)

4. künftige Aktivitäten der Fachgruppe

Jahresbericht 2009

Zuarbeiten erbeten, bislang nur wenige Rückmeldungen

E-Learning Challenges

Aspekte des Forschungs- und Anwendungsgebiets E-Learning systematisch zu einer Liste von Handlungsschwerpunkten zusammenfassen, um:

- vorhandene Themen und Kräfte zu bündeln
- bislang unterbesetzte Felder personell zu verstärken
- gezielt Fördermittel einzuwerben
- das Forschungsgebiet E-Learning weiter voranzutreiben

mögliche Vorgehensweisen:

- Email-Abfrage ?
- Wiki ?
- MindMap ?
- Open Space Brainstorming ?
- Klausurtagung ?
- Newsgroup ?

Beschlossene Methodik:

webbasierte, kollaborative MindMap

1. Email-Abfrage innerhalb der FG-Leitung → einfache Grundstruktur
2. Vervollständigung durch FG-Mitglieder
3. öffentliche Vervollständigung
4. redaktionelle Aufbereitung als wiss. Publikation

Ergänzung:

Über den Fachbereich MCI können wir Mittel für eine stud. Hilfskraft erhalten, die uns beim Aufsetzen und bei der Betreuung der Plattform unterstützt.

Sichtbarkeit in der Fachöffentlichkeit

Beiträge im *Informatik-Spektrum*:

- Tagungsberichte nur noch als Verweis auf Website
- evtl. Vorstellung der Aktivitäten (inkl. DeLFI 2010)
- Tagungsankündigung nächste DeLFIs im GI-Kalender

DeLFI-BestPaper als Zeitschriftenbeitrag:

- Anfrage an die i-com bereits gestellt
- für Folgejahre evtl. IEEE Transactions on Learning Technologies prüfen

5. Verschiedenes

Arbeitskreis „Game-bases Learning & Edutainment“

auf Antrag von Prof. Dr. Alke Martens (Vorlage siehe Anhang) eingerichtet

Die nächste Sitzung der Fachgruppe findet turnusmäßig auf der DeLFI 2010 in Duisburg statt.

Anlage – Arbeitskreis Game-based Learning und Edutainment

Game-based Learning und Edutainment sind aktuelle Schlagworte in dem Themenfeld E-Learning. Im Gegensatz zu klassischem E-Learning fokussiert Game-based Learning explizit auf die Kombination von Spielen und Lernen. Forschungsansätze ergeben sich entsprechend dieser Fokussierung aus dem Schnittfeld von Informatik, Psychologie, Didaktik und Mediendesign.

Derzeit sind mehrere Trends zu beobachten: Game-based Methoden werden im Kontext der Didaktik von eLearning Systemen untersucht – es scheint sich eine eigene Didaktik des computerbasierten Lernens zu entwickeln. Software Engineering Methoden werden auf Computer Games und auf Serious Games angewendet, Wiederverwendbarkeit wird im Kontext von Games von einem Schlagwort zur einer ernstzunehmenden Anforderung. Lernpsychologische Untersuchungen von Computerspielen und auch von Lernspielen finden nach wie vor im Spannungsfeld von Gewalt in Spielen und geistiger Entwicklung statt, reichen aber auch weit darüber hinaus. Im Zusammenhang ambienter Technologien verlassen Spiele – als Spaßspiele aber auch als Lernspiele – den begrenzten Raum des Computerbildschirmes und werden Teil einer interaktiven Umgebung, in der sich der Lerner frei bewegen kann.

Vor dem Hintergrund dieser vielfältigen Beobachtungen sind wir daran interessiert das Potential von Game-based Learning zu erfassen, zu diskutieren und zu systematisieren. Uns interessieren Hypothesen, Ideen, Modelle, Prototypen und Evaluationen von Game-based Learning. Zudem wollen wir auch betrachten welchen Einfluss Entwicklungen aus der Hochschulinformatik auf die Spieleindustrie besitzen.

Zu den Aktivitäten des Arbeitskreises gehören Diskussionen, Netzwerkaktivitäten (voraussichtlich durch ein Communitysystem wie mixxt.org unterstützt), Ausrichtung von Workshops und Meetings. Übergeordnetes Ziel ist es, unter dem Dach der Fachgruppe eine aktive Gruppe von Menschen im Kontext des Game-based Learning und des Edutainment zusammen zu bringen.

Der Arbeitskreis gründet sich vor dem Hintergrund einer mehrjährigen Erfahrung der drei Beteiligten im Kontext des Game-based Learning, beispielsweise dokumentiert durch die Workshopserie „Game-based Learning“ auf der DeLFI Konferenz, die in 2005 begann und ab 2007 jährlich durchgeführt wird sowie durch das Interdisziplinäre Campfire »Lernen ist (k)eine Kunst« über die Vielfalt medialer Inszenierungen im E-Learning, dass 2004 gemeinsam mit dem KMD-Forum (jetzt GI-FG KMD) durchgeführt wurde und ab 2010 wieder aufleben und zu einer regelmäßigen Veranstaltung werden soll.

Beteiligte:

Prof. Dr. Alke Martens, Universität Rostock, Lehrstuhl E-Learning & Kognitive Systeme
Prof. Dr. Wolfgang Müller, PH Weingarten, Lehrstuhl Mediendidaktik und Visualisierung
Dr. Sybille Hambach M.A.; Baltic College Güstrow, Interaktive Mediensysteme

Adressatenkreis: Menschen mit Forschungs-/Entwicklungs-/Lehraktivitäten im Bereich Game-based Learning und Edutainment mit Hintergrund in Informatik, Didaktik/Pädagogik, Psychologie, Medien oder anderen Feldern; Menschen mit Interesse an Game-based Learning und Edutainment