

Wettbewerbsausschreibung

Gelungene VR/AR-Lernszenarien

des Arbeitskreises *VR/AR-Learning* der GI-Fachgruppen E-Learning und VR/AR

Der Arbeitskreis „VR/AR-Learning“ der GI-Fachgruppen „E-Learning“ und „VR/AR“ ruft zum Wettbewerb "Gelungenes VR/AR-Lernszenario" auf.

Methoden und Werkzeuge der virtuellen und augmentierten Realität (VR und AR) werden aufgrund des aktuellen technischen Fortschritts zunehmend zu einer Alltagserscheinung. Eine der zahlreichen Anwendungsmöglichkeiten ist der Einsatz in Lernkontexten. Fehlend sind bisher jedoch noch allgemeingültige Empfehlungen zum Aufbau solcher Lernkontexte. An dieser Stelle setzt der Wettbewerb an, indem er nach aktuellen, effektiven Lernszenarien unter Einbeziehung von VR- und AR-Technologien sucht.

Einreichungen

Es werden Einreichungen gesucht, die VR- und AR-Technologien in konkreten Lernszenarien beschreiben. Einreichungen können die folgenden Schwerpunkte thematisieren, sind aber nicht darauf beschränkt:

- Formale Lernkontexte wie Studium, Schule, berufliche Bildung und betriebliche Weiterbildung
- Informale Lernkontexte
- Mobiles Lernen
- (Pervasive) Games
- Citizen Science
- Kollaboratives Lernen
- Adaptive Lernszenarien
- Verteilte Lernszenarien
- Gesundheitsassistenzsysteme

Wenngleich Lernszenarien favorisiert werden, für die bereits Evaluationen vorliegen, ist es auch möglich, Lernszenarien einzureichen, für die zurzeit lediglich ein Konzept vorliegt. Ebenfalls kann der Schwerpunkt sowohl auf Software- als auch Hardwarekomponenten liegen.

In die Beschreibung der Lernszenarien sollen die folgenden Aspekte eingeschlossen werden:

- beabsichtigte Lernziele bzw. zu erreichende Kompetenzen
- gewähltes didaktisches Design
- notwendige Soft- und Hardware
- ggf. vorhandene Evaluationsergebnisse
- Einsatzempfehlungen mit kritischer Würdigung notwendiger Voraussetzungen

Die Beiträge umfassen inkl. Kontaktinformationen max. 6 DIN-A4-Seiten, vorzugsweise im Format Lecture Notes in Informatics (LNI):

<https://gi.de/service/publikationen/lni>

Sie sind im PDF-Format über EasyChair einzureichen:

<https://easychair.org/conferences/?conf=vvarlearn18>

Bewertung der Beiträge

Die Bewertung der Einreichungen erfolgt durch ein interdisziplinäres Gutachtergremium. Das zentrale Bewertungswerkzeug ist ein Fragebogen. Sowohl eine Liste der Mitglieder des Gutachtergremiums als auch der Bewertungsfragenbogen können auf der Webseite des Arbeitskreises VR/AR-Learning eingesehen werden:

<http://www.uni-potsdam.de/vrarl>

Auszeichnung

Der *Arbeitskreis VR/AR-Learning* zeichnet auf Basis der Empfehlung des Gutachtergremiums den besten Beitrag aus. Die Auszeichnung ist mit einem Preisgeld von € 500 dotiert. Zudem wird der ausgezeichnete Beitrag – nach einer Überarbeitung auf Basis der Gutachten – in den Proceedings des Workshops *VR/AR-Learning* der DeLFI 2018 veröffentlicht. Dies beinhaltet die Präsentation des Beitrags durch einen der Autoren auf dem Workshop in Frankfurt im September 2018, in dessen Rahmen auch die Siegerehrung stattfindet. Für den Präsentierenden wird freier Eintritt gewährt. Alle akzeptierten Szenarien werden mit Einverständnis der jeweiligen Autoren zudem digital veröffentlicht (auf der Webseite des *Arbeitskreises VR/AR-Learning*).

Zeitplan

- Frist für die Einreichung von Beiträgen: ~~14.03.2018~~ 28.03.2018
- Benachrichtigung der Preisträger: 15.04.2018
- Preisverleihung: 10.-13.09.2018 (auf dem *Workshop VR/AR-Learning* der DeLFI und HDI 2018 (<http://www.delfi2018.de/>))

Ansprechpartner

Dr. Heinrich Söbke, Bauhaus-Universität Weimar, heinrich.soebke@uni-weimar.de

Dr. Raphael Zender, Universität Potsdam, zender@uni-potsdam.de