

# SHRIMP

## Social Hypertext Reader & Interactive Mapping Platform

**Social Hypertext Reader & Interactive Mapping Platform** – kurz SHRIMP – ist der Titel eines **Lehr-Lern-Experiments**, das im Wintersemester 2015/16 am **Institut für Amerikanistik der Universität Leipzig** begonnen und in der mittlerweile dritten Förderphase durchgeführt wird: Das Lehrmaterial eines Seminars wird als **Social Hypertext** umgesetzt und über eine **digitale Online-Plattform** in das Lehrangebot integriert.

Im SHRIMP-Hypertext sind die ursprünglichen **Seminartexte in Abschnitte** unterteilt, die über kommentierte Links **miteinander vernetzt** sind. Anstatt als traditionelle Loseblattsammlung lesen die Studierenden die **Seminartexte online** auf einer Social-Media-Plattform. Dort können sie die Inhalte entdecken, **individuell erschließen** und für den eigenen Lernerfolg aktivieren. Gefördert vom AK E-Learning des Bildungsportals Sachsen erforscht SHRIMP, wie die (automatische) Auswertung von Metadaten dazu dienen kann, die Oberfläche der Plattform zu personalisieren, Studierende und Lehrende automatisch zu coachen und die Lernprozesse der Nutzerinnen und Nutzer besser zu verstehen.

### ● SHRIMP

Ziel von SHRIMP ist es ein **zeitgemäßes Medium** zu schaffen, das die Hochschullehre besonders in den Geisteswissenschaften bereichert. Dabei sollen besonders didaktisierte, **kommentierte Verweise** sowie die **interaktive und Social-Media-Komponente** des Readers einen **neuen Umgang mit wissenschaftlichen Texten** und der universitären Wissensvermittlung provozieren.

### ● Anders Lernen & Netzwerklese

Durch SHRIMP können sich die Studierenden durch Links **interessengeleitet**, losgelöst vom linearen Lesepfad **durch die Texte bewegen**. Durch dieses kursorische Lesen entsteht ein **veränderter Lernprozess**, bei dem sich die Studierenden **Wissen durch assoziatives Verknüpfen** von Informationen aneignen.

### ● Gamification

SHRIMP will die Studierenden **spielerisch zur stetigen Nutzung** der Plattform **motivieren**. Dafür schafft SHRIMP **verschiedene Anreize**, beispielsweise durch automatisches, personalisiertes Feedback und vom individuellen Fortschritt abhängig freigeschaltete **Bonus-Features**, sowie durch ein simples **Punkte-system**, welches besonders regelmäßige oder produktive NutzerInnen **mit Auszeichnungen** (z.B. Badges für häufiges Annotieren von Texten) **belohnt**.

● You are here.

### ● Zugänglichkeit & Visualisierung

Bei traditionellen Readern haben Studierende die für die Kurse relevanten Texte nicht immer zur Hand und das Material ist oft unübersichtlich. SHRIMP ist **überall nutzbar**, wo es Internet gibt. Das Design des Portals ermöglicht einen einheitlichen und besonders **übersichtlichen Blick auf den Lernstoff**. Die Visualisierung in einer **thematischen Landkarte** (wie im Hintergrund sichtbar) hilft bei der Orientierung und ein intuitives Farbsystem gibt **Feedback zum eigenen Arbeitsstand**.

### ① „Learning Analytics“

Neu!

Die laufende Förderphase hat zum Ziel, durch die **Auswertung und Analyse reichhaltiger Metadaten**, die **Lern- und Lehrsituation zu verbessern**. Hierbei werden zum Beispiel Logdaten zu typischen Nutzungszeitpunkten, zu inhaltlichen Interessen, zu Interaktionsformen oder zum Leseverhalten **statistisch aufbereitet und ausgewertet**. Die daraus gewonnenen **Einsichten versprechen eine neue Sichtweise** auf die Vorbereitung der Kurse und die Vermittlung von Wissen.

#### Hintergrund:

Eine Visualisierung des Textuniversums von SHRIMP. Zu erkennen sind die einzelnen Seminartexte (als Punkte) und deren inhaltliche Bezüge (als Linien).



Follow us on  
facebook.com/shrimpp.de



www.shrimpp.de



BPS GMBH



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DRESDEN



Lehrpraxis  
im Transfer



StiL  
LABOR UNIVERSITÄT



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung