

SHRIMP

Social Hypertext Reader & Interactive Mapping Platform

Social Hypertext Reader & Interactive Mapping Platform – kurz **SHRIMP** – ist eine **eLearning-Plattform**, die am Institut für Amerikanistik der Universität Leipzig entwickelt und eingesetzt wird. SHRIMP wurde 2015 gegründet und wird derzeit vom Freistaat Sachsen (AK E-Learning / Bildungsportal Sachsen) gefördert.

SHRIMP strukturiert Seminartexte als **Social Hypertext** um: Das Ausgangsmaterial wird in **didaktisch sinnvolle Einheiten** zerlegt, die dann über **kommentierte Links** miteinander verknüpft werden. Anstatt als traditionelle Loseblattsammlung lesen die Studierenden die Seminartexte auf einer **Online-Plattform**, die eine Vielzahl von Tools und Social-Media-Elementen bietet. Darüber hinaus untersucht das SHRIMP-Projekt, wie die (automatische) **Analyse der Metadaten** der Plattform verwendet werden kann, um die Plattform zu personalisieren, Studierende und Dozierende besser anzuleiten und so zu einem möglichst optimalen Verständnis der Lernprozesse beizutragen.

Aktuelle Mitarbeiter:innen im SHRIMP-Projekt sind Hagen Beelitz, Regina Borovaya, Sarah Doberitz, Sebastian M. Herrmann, Ann-Kathrin Huber und Franz Wendt.

● SHRIMP

Ziel von SHRIMP ist es, ein **zeitgemäßes Medium** zu schaffen, das die Hochschullehre besonders in den textbasierten 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 fördern.

● Vernetztes Wissen

Auf SHRIMP können sich die Studierenden mithilfe von Links **interessengeleitet**, losgelöst vom linearen Lese Pfad **durch die Texte bewegen**. Das explorative Lesen **verändert den 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 **Punktesystem**, welches besonders regelmäßige oder produktive Nutzer:innen mit **Auszeichnungen** (z.B. Badges für häufiges Annotieren von Texten) **belohnt**.

● You are here.

● Learning Analytics & Machine Learning

Die laufende Förderphase hat zum Ziel, durch die **Auswertung und Analyse reichhaltiger Metadaten** die Lern- und Lehrsituation zu verbessern. Hierbei werden Daten bezüglich des Nutzungsverhaltens und der inhaltlichen Interessen der Lernenden **statistisch aufbereitet und ausgewertet**. Hierdurch können wir **Lernprofile** ermitteln, die Plattform personalisieren und somit die User:innen im Lernprozess unterstützen. Derzeit testen wir, ob wir mithilfe von **Machine-Learning-Algorithmen** diesen Prozess und dessen Ergebnisse verbessern können.

● 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) und personalisierte Infografiken helfen bei der Orientierung, ein intuitives Farbsystem gibt **Feedback zum eigenen Arbeitsstand**.

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