Konzept
Deutscher E-Learning Innovations- und Nachwuchs-Award

- Was muss eingereicht werden?
  - **Darstellung des Konzepts** und der Lösung (max. 10 Seiten)
    - Links
      - MootCourtInSecondLife
    - URL?
    - Film
  - **Kurzdarstellung des Konzepts** auf 1 Seite
  - **Kurzportrait der Person/en bzw. Gruppe** , die das Konzept entwickelt hat/haben (maximal 1/2 Seite)
    - Gruppe
      - IfRI
        - JuraWiki
    - Personen
      - Ralf Zosel
      - Iris Speiser
- Wer bekommt den Preis?
  - Junge Berufstätige / junge Unternehmerinnen und Unternehmer / Junge Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler an Hochschulen (Start-Ups und Entwicklungen der letzten zwei Jahre)
  - Studierende aller Hochschulen
  - Schülerinnen und Schüler
- Zielgruppe unseres Projektes
  - Studierende
  - Referendare
  - junge Berufstätige
- Was wird ausgezeichnet?
  - Stichwort „Innovation durch Lernen mit neuen Medien“
  - Konzepte und Prototypen/Produkte
    - erfolgreiche und erfolgversprechende
    - innovative
      - aktive Rolle des Lernenden
      - zunehmende (technologische) Auflösung von Lernorten
        - wir schaffen neue (virtuelle) Lernorte
      - Förderung informeller Lernprozesse
      - Bildung von Communities
      - Ansätze im Content Sharing
      - Sichtbarmachung eigener Lernaktivitäten für die Öffentlichkeit
        - Blog-Beiträge
        - Wiki-Beiträge
        - ...
      - Entwicklung simulations- und spielbasierter Anwendungen
      - Verschmelzung von Arbeit und Lernen
      - Umsetzung und Anwendung zukünftig relevanter Technologien
      - Berücksichtigung und Weiterentwicklung geltender technologischer und qualitativer Standards
    - technologiegestützter bzw. technologieintegrierender Lernszenarien
    - in Wirtschaft, Hochschule, öffentlicher Verwaltung und Schule
    - und für private Lerner
    - die sich befassen mit
      - generell der wirkungsvollen Einbindung neuer Technologien und Tools wie z.B. Suchmaschinen, Communities, Blogs, Wikis, Podcasting, Simulation etc. in Lernumgebungen.
      - der Umsetzung/Anwendung zukünftiger Technologien (u.a. virtuelle Welten, 3-D-Simulationen, immersive Technologien, "ambient technologies"),
        - **Was sind "ambient technologies"?**
      - der Integration der Konzepte und Produkte/Prototypen in Schule, Hochschule und in den betrieblichen Kontext (Integration in Personal und Organisationsentwicklung),
      - der Verbindung von Wissensmanagement und E-Learning,
      - der Ermöglichung einer aktiven Rolle des Lernenden (Learner as Creator),
      - der Einbindung (aus Sicht der Nutzer) einfach zu handhabender und selbsterklärender Techniken und Tools ,
      - der Förderung informeller und kooperativer Lernprozesse und -formen ,
      - der Mehrfachverwertung von Inhalten (Content Sharing),
      - der systematischen Exploration und kreativen Anwendung zukunftsweisender Standards (SCORM 2004, IMS Learning Design, DIN PAS 1032),
        - **Hä?**
      - neuen Methoden und Prozessen der Produktentwicklung (=Bildungsprodukt, z.B. Optimierung von Prozessmanagement und Tools).