



Aus den Inhalten

Ankündigung DELFI 2022

Berichte und Meldungen aus der Fachgruppe

Call-for-Papers

Veranstaltungsankündigungen

... und mehr

NEWSLETTER

FACHGRUPPE BILDUNGSTECHNOLOGIEN

AUSGABE 23 | MAI 2022



EDITORIAL

Liebe Mitglieder der Fachgruppe Bildungstechnologien, liebe Interessierte,

gerade in bewegten Zeiten wie diesen, in denen die Welt von einer Krise in die nächste zu stolpern scheint, fällt es manchmal schwer, innezuhalten und sich zu erinnern: Hat die erste DELFI-Tagung tatsächlich schon im Jahr 2003 stattgefunden? Ja, es ist wirklich so und deshalb darf in diesem Jahr in Karlsruhe bei der 20. Fachtagung Bildungstechnologien Jubiläum gefeiert werden. Und beim (hoffentlich) ersten Treffen in Präsenz seit zwei Jahren wird es sicherlich viele spannende Fragen zu diskutieren geben: Welche Erfolge digitaler Bildung möchten und sollten wir für die Zukunft sichern? Welche Schwächen digitaler Bildung haben die vergangenen Jahre schonungslos aufgedeckt? Wie gestalten wir nach dem Krisenmodus digitale Bildung nun wieder nachhaltig? Mehr dazu finden Sie wie üblich in der Ankündigung zur DELFI in diesem Newsletter; verbunden mit der herzlichen Einladung zur Teilnahme an der Tagung und der dort stattfindenden, öffentlichen Mitgliederversammlung unserer Fachgruppe.

Wir freuen uns, Ihnen in diesem Newsletter auch wieder die Zusammenfassungen zweier abgeschlossener Dissertationen aus der Fachgruppe vorstellen zu dürfen sowie einen Bericht vom Doktorandenkolloquium, das im letzten Jahr erstmals als eigenständige Veranstaltung unabhängig von der DELFI stattgefunden hat. Außerdem gibt es natürlich die bewährte Mischung aus Call-for-Papers, Veranstaltungshinweisen und weiteren Meldungen aus der Welt der Bildungstechnologie.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Lesen!

Mit freundlichen Grüßen

René Röpke

Michael Striewe



VORBERICHT ZUR DELFI 2022

Unter dem Motto "Digitale Lehre nachhaltig gestalten" wird vom 12.-14. September 2022 an der Hochschule Karlsruhe die 20. Fachtagung Bildungstechnologien der GI Fachgruppe Bildungstechnologien (DELFI 2022) stattfinden. Das Motto ist bewusst doppeldeutig gewählt, denn sowohl die noch immer andauernde Corona-Pandemie als auch das 20jährige Jubiläum der DELFI rücken die Frage der Nachhaltigkeit in den Fokus digitaler Bildungsanstrengungen. Einerseits müssen wir immer wieder herausfinden und überprüfen, ob sich auf digitalem Weg Bildung nachweisbar mindestens gleich gut wie mit traditionellen Methoden vermitteln lässt und somit nachhaltig ist. Andererseits gilt es, Projekte, Förderungen und Weichenstellungen zu verstetigen und somit nachhaltig zu sichern, denn ansonsten droht die Förderung der Digitalisierung zu versanden und kurzfristig erzielte Erfolge wieder in der Versenkung zu verschwinden. Gleichzeitig wollen wir wieder brandaktuelle Themen aufgreifen, die auch die Bildungstechnologie umwälzen werden: Künstliche Intelligenz (KI) und natürlichsprachliche Schnittstellen sind die entsprechenden Stichworte, die ihre Spuren im Konferenzprogramm hinterlassen werden. Und natürlich wird es auch ein dem Anlass entsprechendes Rahmenprogramm geben.



Nach der verlängerten Einreichungsfrist steht das Programmkomitee nun vor der Herausforderung, aus über 70 Einreichungen in 6 Kategorien diejenigen Beiträge auszuwählen, die auf der Konferenz in Vorträge, als Poster oder in Demos präsentiert werden. Ergänzt wird das Hauptprogramm der Konferenz durch drei spannende Keynotes, die sich verschiedenen Facetten der Bildungstechnologie widmen werden.

Der traditionelle Workshop-Tag am 12. September bietet zudem mit fünf ganztägigen und zwei halbtägigen Workshops ein reichhaltiges Programm mit einer Mischung aus klassischen Vortrags-Workshops und interaktiven Formaten:

Der traditionelle Workshop-Tag am 12. September bietet zudem mit fünf ganztägigen und zwei halbtägigen Workshops ein reichhaltiges Programm mit einer Mischung aus klassischen Vortrags-Workshops und interaktiven Formaten:

- Workshop VR/AR-Learning: Aktuelle Entwicklungen, Herausforderungen und Trends zu Lehr- und Lernszenarien mit VR/AR-Technologien
- Workshop Learning Analytics - Intertwining adaptive learning and learning analytics
- Die KI-Frage - Anwendungsorientierten Diskurs in der Hochschulbildung anregen
- Kompetenzen digital: Modellierung, Erfassung, Katalogisierung, Verarbeitung und Zertifizierung
- Rahmenbedingungen für Künstliche Intelligenz in EdTech
- Offene Entwicklung nachhaltiger Bildungstechnologien - Nuts & Bolts: Die Technik hinter den Kulissen der digitalen Bildungsforschung
- Der Blick hinter die Kulissen der digitalen Bildung im Schulkontext

In einigen Workshops sind noch Einreichungen möglich. Bitte beachten Sie dazu die Calls-for-Papers im hinteren Teil dieses Newsletters sowie die aktuellen Informationen auf <https://delfi-tagung.de/2022/workshops-2022>.

Nach zwei Jahren Online-Tagungen freuen wir uns darauf, Sie alle im September in Karlsruhe begrüßen zu dürfen. Eine Anmeldung ist in Kürze unter <https://www.delfi-tagung.de> möglich.

Wir freuen uns über zahlreiche Teilnahme, spannende Präsentationen und anregende Diskussionen!

Peter Henning, Michael Striewe, Matthias Wölfel

AVRIL 2022 – Einreichungen gesucht

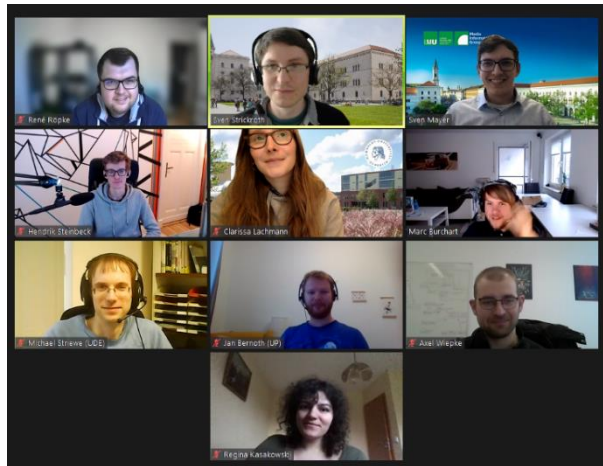
Auch in diesem Jahre werden wieder im Rahmen des Wettbewerbs gelungenen Lernszenarien unter Nutzung von VR/AR-Technologien gesucht. Einreichungen, die aus einer schriftlichen Beschreibung von maximal sechs Seiten und aus einem optionalen Video bestehen, sollten bis zum 27.05.2022 gemacht werden. Der detaillierte Call for Submissions findet sich hier:

<https://ak-vrarl.gi.de/wettbewerb-avril/detail/ausschreibung-avril-2022-gelungene-vr-ar-lernszenarien>

BERICHT ZUM DOKTORANDENKOLLOQUIUM

Bisher fand das Doktorandenkolloquium der Fachgruppe Bildungstechnologien immer im Rahmen der DELFI-Tagung statt. Leider war es immer schwierig einen Slot zu finden, der nicht parallel zu den Workshops lag. Daher wurde im letzten Jahr das Doktorandenkolloquium erstmals unabhängig von der DELFI durchgeführt. Zur Vorbereitung des Kolloquiums wurden u. a. Wünsche und Bedürfnisse der Promovierenden abgefragt.

Am 19. November 2021 war es dann so weit und acht Doktorandinnen und Doktoranden der



Fachgruppe Bildungstechnologien kamen zum virtuellen Doktorandenkolloquium zusammen. Nach einer Begrüßung durch den Nachwuchsverantwortlichen Prof. Dr. Sven Strickroth und einer kurzen Vorstellungsrunde mit allen Teilnehmenden startete der Vormittag mit einem Erfahrungsaustausch rund um das Promovieren. Dieser Austausch wurde von Dr. Christina Schneeweiß und Dr. Michael Striwe begleitet, die von ihren Erfahrungen ihrer eigenen Promotion berichteten und mit Rat und Tat den Fragen der Teilnehmenden zur Seite standen. Dieser Austausch wurde von den Teilnehmenden als sehr hilfreich angesehen, da man merkt, dass man „nicht allein im Boot“ sitzt. Basierend auf den geäußerten Wünschen der Promovierenden konnte für den Nachmittag Jun.-Prof. Dr. Sven Mayer der LMU München für einen fachlich-methodischen Workshop zum Thema „Planung und Durchführung



von User Studies“ gewonnen werden. Gemeinsam mit den Doktorandinnen und Doktoranden reflektierte er die Stolpersteine und Hürden bei der Planung einer Nutzerstudie und beleuchtete wichtige Aspekte der Durchführung. Insgesamt wurde das Format sehr positiv wahrgenommen und ein weiteres Kolloquium gewünscht, ebenfalls unabhängig von der DELFI, aber doch lieber in Präsenz.

Auch in diesem Jahr wird es wieder ein Doktorandenkolloquium geben sowie ein eher informelles Netzwerkevent für Doktorandinnen und Doktoranden auf der DELFI 2022. Mehr Infos bald verfügbar unter: <https://fg-bildungstechnologien.gi.de/nachwuchsfoerderung>

AUSGEZEICHNETE ABSCHLUSSARBEITEN 2021 STEHEN FEST

Auch in diesem Jahr zeichnet die die Fachgruppe Bildungstechnologien wieder thematisch passende studentische Abschlussarbeiten als *Beste Bachelorarbeit 2021* und *Beste Masterarbeit 2021* aus. Die insgesamt acht nominierten Bachelor- und Masterarbeiten waren erneut sehr hochwertig und so vielfältig wie das interdisziplinäre Forschungsfeld der Bildungstechnologien selbst. Die Fachjury des Leitungsgremiums der Fachgruppe hat auf Basis von je 2-3 Gutachten pro Einreichung eine Entscheidung getroffen. Offiziell bekanntgegeben werden die beiden erfolgreichen Nachwuchswissenschaftler*innen im Rahmen der DELFI 2022 im September.

Im Namen aller Gutachter*innen und Mitglieder des Leitungsgremiums dürfen wir uns bei den Nominierenden für die Einreichung der vielen sehr guten Arbeiten bedanken. Auch im Jahr 2022 soll es wieder einen Aufruf für die Preisverleihung geben. Weitere Informationen dazu folgen im Oktober dieses Jahres.

DISSERTATIONEN

Zusammenfassung der Dissertation von Matthias Weise

Auswahl von Selektions- und Manipulationstechniken für Virtual Reality-Anwendungen

Virtual Reality wird, ein großes Potenzial für den Einsatz in der Lehre zugesprochen, vor allem aufgrund des hohen Immersionsgrades und der Interaktivität des Mediums. Insbesondere die Interaktivität stellt Entwickelnde von VR-Anwendungen allerdings vor großen Herausforderungen.

Mittlerweile steht eine Vielzahl von Eingabegeräten zur Verfügung, wie z. B. VR-Brillen und Controller, durch die die Positionen und Rotationen des Kopfes und der Hände im dreidimensionalen Raum erfasst oder auch diskrete Eingaben getätigt werden können. Die Eingaben, die durch diese Geräte möglich sind, müssen auf Aktionen in der virtuellen Umgebung übertragen werden. Dies geschieht mithilfe von Interaktionstechniken, von welchen bereits viele Varianten existieren. Standards haben sich hier noch nicht durchgesetzt, da die Eignung von Interaktionstechniken von vielen Faktoren abhängt, wie z. B. dem Anwendungsszenario, der Zielgruppe und den zur Verfügung stehenden Ein- und Ausgabegeräten.

Diese Arbeit leistet einen Beitrag, um die Auswahl von passenden Interaktionstechniken zu unterstützen. Hierfür wurde eine repräsentative Menge von Interaktionstechniken untersucht, die die Auswahl und Veränderung von virtuellen Objekten ermöglichen. Dabei wurde unter Berücksichtigung existierender Klassifikationssysteme eine Taxonomie entwickelt, die die Analyse der Techniken hinsichtlich interaktionsrelevanter Eigenschaften ermöglicht. Auf Basis dieser Taxonomie wurden Techniken ausgewählt, die in einer Nutzerstudie verglichen wurden, um Rückschlüsse auf die einzelnen Aspekte der Taxonomie zu ziehen und neue Indizien für Vor- und Nachteile der Techniken in spezifischen Anwendungsszenarien zu generieren. Die Ergebnisse der Arbeit münden in eine Webanwendung, die Entwickelnde von VR-Anwendungen gezielt dabei unterstützt, passende



Selektions- und Manipulationstechniken für ein Anwendungsszenario auszuwählen, indem Techniken auf Basis der Taxonomie gefiltert und unter Verwendung der Resultate aus der Studie sortiert werden können.

Zusammenfassung der Dissertation von Nađa Žarić

PEGAM – a Personalized Gamification design Model for programming language e-courses

This dissertation addresses decreased academic participation, low engagement and poor experience as issues often related to students' retention in online learning courses. The issues were identified at the Department of Computer Science at RWTH Aachen University, Germany, although high dropout rates are a growing problem in Computer Science studies worldwide.

A solving approach often used in addressing the before mentioned problems includes gamification and personalization techniques: Gamification is a process of applying game design principles in serious contexts (i.e., learning), while personalization refers to tailoring the context to users' needs and characteristics. In this work, the two techniques are used in combination in the Personalized Gamification Model (PeGaM), created for designing an online course for learning programming languages.



PeGaM is theoretically grounded in the principles of the Gamified Learning Theory and the theory of learning tendencies. Learning tendencies define learners' preferences for a particular form of behavior, and those behaviors are seen as possible moderators of gamification success. Moderators are a concept explained in the Gamified Learning Theory, and refer to variables that can influence the impact of gamification on the targeted outcomes. Gamification success is a measure of the extent to which students behave in a manner that leads to successful learning. The conceptual model of PeGaM is an iterative process in which learning tendencies are used to identify students who are believed to be prone to avoid certain activities. Gamification is then incorporated in activities that are recognized as 'likely to be avoided' to produce a specific learning-related behavior responsible for a particular learning outcome. PeGaM model includes five conceptual steps and 19 design principles required for gamification of learning environments that facilitate student engagement, participation and experience.

In practice, PeGaM was applied in an introductory JavaScript course with Bachelor students of Computer Science at RWTH Aachen University. The investigation was guided by the principles of the Design-Based Research approach. Through this approach, PeGaM was created, evaluated and revised, over three iterative cycles. The first cycle had an explorative character, included one control and one treatment group, and gathered 124 participants. The second and third cycle were experimental studies, in which 69 and 171 participants were randomly distributed along one control and two treatment groups. Through the three interventions, mixed methods were used to capture students' academic participation (a measure of students' online behavior in the course collected through activity logs), engagement (evaluated quantitatively through a questionnaire compiled to measure behavioral, emotional, and cognitive engagement), and gameful experience (quantitative measure of students' experience with the gamified system). In addition, supporting data was collected through semi-structured interviews and open-ended survey questions.



The empirical findings revealed that gamification with PeGaM contributes to learning outcomes and that the success of gamification is conditioned by the applicability of game elements with learners' preferences and learning activities. Cross case comparisons supported the application of PeGaM design principles and demonstrated its potential. Even though limited support was found to confirm the moderating role of learners' learning tendencies, the study demonstrated that the gamification of learning activities that students are likely to avoid can increase their participation - but must be carefully designed. Most importantly, it has been shown that educational gamification can support and enhance learning-related behavior but require relevant and meaningful learning activities in combination with carefully considered reward, collaborative and feedback mechanisms.

The study provides practical and theoretical insights but also highlights challenges and limitations associated with personalized gamification thus offers suggestions for further investigation.

KURZMELDUNGEN

Stellenausschreibungen an RWTH

Das Lehr- und Forschungsgebiet für Lerntechnologien und Informatikdidaktik der RWTH Aachen ist immer auf der Suche nach Enthusiasten, die an der Schnittstelle von Lerntechnologien und/oder Informatikdidaktik forschen und lehren möchten. Derzeit gibt es mehrere offene Stellen für Interessenten mit oder ohne Promotionsabsicht, mit Fokus auf Gestaltung von Lernmaterialien oder in der Softwareentwicklung. Gerne können Sie unverbindlich weitere Informationen bei lufgi9@cs.rwth-aachen.de anfragen.

Zu den Stellenprofilen und Projektbeschreibungen:

<https://elearn.rwth-aachen.de/jobs>

Stellenausschreibung: Dauerstelle zur Medienbildung in der Lehrkräftebildung in Berlin

Am Institut für Informatik der Humboldt-Universität zu Berlin ist eine Dauerstelle zur Medienbildung in allen Lehramtsstudiengängen ausgeschrieben. Die Bewerbungsfrist ist der 09.05.2022, wobei eine Bewerbung auch noch bis zu zwei Wochen später möglich ist, wenn diese formlos bis zum 09.05.2022 angekündigt wird (raphael.zender@hu-berlin.de).

Zur Stellenausschreibung:

<https://www.personalabteilung.hu-berlin.de/de/stellenausschreibungen/wissenschaftliche-r-mitarbeiter-in-m-w-d-e-13-tv-l-hu-teilzeitbeschaeftigung-ggf-moeglich-2>



Aus dem Terminkalender der GI

Info Digital Autonomy Hub und das BMBF laden zum „Vernetzungstreffen: Mensch-Technik-Interaktion für digitale Souveränität“ am 12.05.2022 um 9:00 – 17:00 Uhr ein

(<https://digitalautonomy.net/veranstaltungen/detail/versetzungstreffen-mensch-technik-interaktion-fuer-digitale-souveraenitaet>)

Webinar von Insiders Technologies GmbH: „IT Talk: Design Thinking: Einen eigenen Designstandpunkt entwickeln“ am 15.06.2022 um 17:00 – 18:00 Uhr

(<https://gi.de/veranstaltung/design-thinking-einen-eigenen-designstandpunkt-entwickeln>)

CALL-FOR-PAPERS

Symposium. Digitale Kulturen in der Lehre entwickeln.

Einreichungsfrist: 09.05.2022

Termin: 06./07.10.2022

Ort: Bamberg

Webseite:

<https://dikule-symposium.de/>

Neue digitale Formate und digitale Werkzeuge können die Qualität der Lehre verbessern. Sie werden zu einem integralen Bestandteil eines modernen Hochschulstudiums. Dadurch verändern sich die Anforderungen an Hochschulen und Lehrende, aber auch an Studierende.

Forschende, sowie Praktikerinnen und Praktiker sind aufgerufen, wissenschaftliche Beiträge oder Best-Practice-Beispiele aus dem Themenfeld digitale Lehre einzureichen. Die Abstracts sollen aufzeigen, in welcher Beziehung sie zum Thema des Symposiums, der Entwicklung von Kulturen der digitalen Lehre, stehen. Interdisziplinäre Arbeiten sind erwünscht.

Workshop „Hochschule 2032“ im Rahmen der 52. GI Jahrestagung

Einreichungsfrist: 15.05.2022

Termin: 29.09.2022

Ort: Hamburg

Webseite:

<https://www.cs.uni-potsdam.de/hochschule2032>

Die Digitalisierung sowie ihre Implikationen und Gestaltungspotenziale sind von hoher Relevanz in Diskurs und Praxis der Hochschulentwicklung. Digitale Technologien gelten als Enabler und Katalysatoren von Innovationsprozessen, die stets sowohl revolutionär als auch evolutionär verlaufen. Im Workshop werden neue Gestaltungsoptionen für die Hochschule der Zukunft im Zeithorizont von 10 Jahren entwickelt. Die durch konstruktive Forschungsdesigns erarbeiteten Artefakte (bspw. Werkzeuge, Architekturen, Methoden und Infrastrukturen) werden sowohl aus theoretischer als auch aus praktischer Sicht diskutiert und weiterentwickelt. Empirische Arbeiten, die relevante Entwicklungen belegen und zu deren Verständnis beitragen, sind ebenso willkommen. Wir adressieren dabei sowohl Forschung, Studium/Lehre und Transfer als primäre Aktionsfelder der Hochschulen als auch unterstützende Verwaltungsprozesse.



Immersives Lehren und Lernen mit Augmented und Virtual Reality (Teil 2)

Einreichungsfrist: 31.05.2022

Webseite:

<https://www.medienpaed.com/announcement/view/24>

Die Konzeption und Gestaltung von Lernumgebungen mit Augmented und Virtual Reality (AR/VR) Technologien erfährt gegenwärtig sowohl in Forschung als auch Praxis große Aufmerksamkeit. Beiden Technologien werden Potentiale für das Lehren und Lernen zugesprochen, die in Schulen, Hochschulen und Institutionen der beruflichen Bildung zu einer Erweiterung der bisherigen Bildungspraktiken beitragen können.

Mit dem 2. Teil der Special Issue der Zeitschrift Medienpädagogik stehen diesmal vor allem **empirische** Ergebnisse aus entsprechenden Forschungsinitiativen und -projekten im Vordergrund. Wissenschaftler:innen und Bildungspraktiker:innen sind eingeladen Ihre Beiträge zum Lehren und Lernen mit AR/VR Technologien einzureichen, beispielsweise:

- Quantitative, qualitative und/oder Mixed Methods Studien
- Treatment-Interaction-Studien
- Value-added / Value-subtracted Studien
- Case Studies / Pilotstudien / Evaluationsstudien
- Ergebnisse / Teilergebnisse aus Implementationsstudien, etwa aus Design-Based-Research Forschungsprojekten

Workshop “Learning Analytics. Intertwining adaptive learning and learning analytics” im Rahmen der DELFI

Einreichungsfrist: 06.06.2022

Termin: 12.09.2022

Ort: Karlsruhe

Webseite:

<https://learning-analytics.eu/workshop-2022>

This workshop encourages submissions in the domain of Learning Analytics among others with an emphasis on adaptive learning, adaptive assessments, models, and algorithms for adaptation. Submissions corresponding to the workshop topic are encouraged: Intertwining adaptive learning and learning analytics. In addition, papers might also relate to other relevant topics such as the use of learning analytics in teaching and learning, to ethical, legal, technical or social aspects of learning analytics, and to learning analytics for MOOCs or PLEs. Contributions on scientific findings on methods or applications of learning analytics are welcome as well as more practically focused papers on tools, data analysis, or application scenarios.

5. Workshop „VR/AR-Learning“ im Rahmen der DELFI

Einreichungsfrist: 12.06.2022

Termin: 12.09.2022

Ort: Karlsruhe

Webseite:

<https://vvar-learning.de/>

Der Workshop VR/AR-Learning thematisiert zum fünften Mal aktuelle Entwicklungen, Herausforderungen und Trends zu Lehr- und Lernszenarien mit State-of-the-Art-Technologien der Virtual und Augmented Reality (VR/AR). Zielgruppe des Workshops sind Forscher*innen im Bereich der Aus- und Weiterbildung mit VR/AR-Werkzeugen, Entwickler*innen und Konsument*innen von VR/AR-Inhalten sowie weitere generelle Interessierte am Workshop-Thema.



IEEE German Education Conference 2022

Einreichungsfrist: 17.06.2022

Termin: 11./12.08.2022

Ort: Berlin

Webseite:

<https://www.gecon2022.org/>

Themed "Networking Education in Germany" the hybrid conference aims to provide a platform to discuss teaching concepts and methodologies in German academic institutions, including universities, universities of applied sciences, and distance learning universities. The conference will also organize workshops to discuss and interchange recent experiences regarding online teaching, labs, and evaluations, the students' perspectives, and the financial support for conducting research in education as well.

Submissions are invited, but not limited to, on the following topics:

- Online courses: Remote teaching of hands-on activities, best practices on the assessment and evaluation in online courses, Massive Open Online Courses (MOOCs), novel teaching modalities: podcasts, interactive videos, etc.
- Non-traditional teaching in STEM education: Digital Game Based-Learning, Project-based learning, Methodologies to teach soft-skills in STEM careers.
- STEM Education Initiatives.
- Role of education regarding new paradigms and technologies: Industry 4.0, IoT, IoE, 5G, or 6G

Workshop "Nuts & Bolts: Die Technik hinter den Kulissen der digitalen Bildungsforschung" im Rahmen der DELFI

Einreichungsfrist: 22.06.2022

Termin: 12.09.2022

Ort: Karlsruhe

Webseite:

<https://elearn.rwth-aachen.de/nuts-and-bolts-2022>

Dieser Workshop beschäftigt sich mit der technischen Seite der Lernforschung und angrenzender Felder, denn der Forschungsprozess im Bereich des technologiegestützten Lernens ist gekennzeichnet von technischen Entscheidungen, Hindernissen und Stolpersteinen. Die Wahl der Technologie, ebenso wie die Vernetzung und die Entwicklung werden selten in Publikationen erläutert, sodass viele Gruppen vor ähnlichen Hürden stehen. Das Ziel dieses Workshops ist eine offene Diskussion über Konstruktionen, Ideen und technische Probleme anzuregen und zu ermöglichen mit der Absicht ein Netzwerk im Gebiet der Bildungstechnologien aufzubauen.



Kurzbeiträge, Tutorien und Demos auf der „Mensch und Computer“

Einreichungsfrist: 15.06.2022

Termin: 04.-07.09.2022

Ort: Darmstadt

Webseite:

<https://muc2022.mensch-und-computer.de/>

Mit bis zu 1.000 Teilnehmenden ist sie eine der größten MCI-Tagungsreihen in Europa und zieht damit seit dem Jahr 2000 alljährlich Teilnehmende aus Wissenschaft und Industrie an. Die Mensch und Computer bietet eine Plattform für Beiträge und Diskussionen zu innovativen Formen der Interaktion zwischen Menschen und Technik, zu nutzerorientierten Entwicklungsmethoden, interaktiven Anwendungen und weiteren Themen aus dem Spannungsfeld zwischen Nutzenden, Organisationen und Gemeinschaften einerseits sowie zu ihren Informations- und Kommunikationstechnologien andererseits. Ziel der Tagung ist es, innovative Forschungsergebnisse zu diskutieren, den Informationsaustausch zwischen Wissenschaft und Praxis zu fördern, die Relevanz nutzungs- und aufgabengerechter Technikgestaltung in Wissenschaft und Öffentlichkeit zu sensibilisieren sowie Forschungsaktivitäten und Ausbildung in diesem Feld anzuregen.

VERANSTALTUNGSANKÜNDIGUNGEN

Junges Forum für Medien und Hochschulentwicklung - JFMH 2022

Das Junge Forum für Medien und Hochschulentwicklung (JFMH) versteht sich als Nachwuchstagung unter der Schirmherrschaft der Deutschen Gesellschaft für Hochschuldidaktik (dghd), der Gesellschaft für Informatik (GI, Fachgruppe Bildungstechnologien), der Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft (GMW) sowie der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft (DGfE, Sektion Medienpädagogik). Das Forum strebt einen ausgewogenen Theorie-Praxis-Dialog unter Nachwuchswissenschaftlerinnen und Nachwuchswissenschaftlern an und verfolgt das Ziel, den interdisziplinären, einrichtungs- und funktionsübergreifenden Diskurs zu stärken.

Termin: 11.-13.05.2022

Ort: Online

Webseite:

<https://www.uni-marburg.de/de/universitaet/administration/verwaltung/dezernat3/dez3b/hochschuldidaktik/jfmh-tagung-2022>

Nationale Bildungsplattform – Status Quo, Hochschul- und Länderperspektiven

Die letzten zwei Jahre der Coronapandemie haben gezeigt, wie in allen Bildungsbereichen die Lehre – mit unterschiedlichen Ausprägungen und zumindest temporär – in den virtuellen Raum verlagert worden ist. So beschleunigte sich nicht nur die Entwicklung, sondern vor allem auch die Anwendung von digitalen Tools, Praktiken und Infrastrukturen. Diese haben zur Entstehung und Erweiterung von verteilten Ökosystemen in der Bildung beigetragen.

Die Initiative zur Nationalen Bildungsplattform des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF), die im April 2021 mit der Bekanntmachung eines Förderprogramms ins Leben

Termin: 17.05.2022

Ort: Online

Webseite:

<https://www.mmkh.de/digitale-lehre/netzwerk-landesinitiativen/nationale-bildungsplattform.html>



gerufen worden ist, hat sich zum Ziel gesetzt, diese entstandenen Lösungen miteinander zu verknüpfen und für Lerninteressierte eine bildungsdomänen-übergreifende Bildungs-Journey zu ermöglichen.

VR/AR-Learning Days - Demo-Tage der VR/AR-Lernumgebungen

Virtuelle und Augmentierte Lernumgebungen finden zunehmend ihren Platz im Alltag von immer mehr Menschen. Deutschland gehört auf diesem Gebiet zu einem der Vorreiter, mit einer Vielzahl an akademischen Einrichtungen, die ihre Forschung und Entwicklung der virtuellen Lernumgebungen widmen. Im Rahmen der diesjährigen VR/AR-Learning Days werden diese sichtbar gemacht.

Akademische Einrichtungen öffnen ihre Tore und bieten einen Einblick in ihre Labore und Arbeiten auf diesem Gebiet. Nach einem digitalen Auftakttag mit einer Eröffnungs-Keynote sowie weiteren Vorträgen, werden im Zeitraum 07.-10.06.2022 eine Reihe lokaler Events deutschlandweit in Laboren vor Ort angeboten.

Termin: 07.-10.06.2022

Ort: Online & Lokal

Webseite:

<https://ak-vrarl.gi.de/vr-ar-learning-days>

Mensch und Computer 2022

Die „Mensch und Computer“ bietet eine Plattform für Beiträge und Diskussionen zu innovativen Formen der Interaktion zwischen Menschen und Technik, zu nutzerorientierten Entwicklungsmethoden, interaktiven Anwendungen und weiteren Themen aus dem Spannungsfeld zwischen NutzerInnen, Organisationen und Gemeinschaften einerseits sowie zu ihren Informations- und Kommunikations-technologien andererseits. Ziel der Tagung ist es, innovative Forschungsergebnisse zu diskutieren, den Informationsaustausch zwischen Wissenschaft und Praxis zu fördern, die Relevanz nutzungs- und aufgabengerechter Technikgestaltung in Wissenschaft und Öffentlichkeit zu sensibilisieren sowie Forschungsaktivitäten und Ausbildung in diesem Feld anzuregen.

Termin: 04.-07.09.2022

Ort: Darmstadt

Webseite:

<https://muc2022.mensch-und-computer.de/de/>

Gemeinsame Tagung DELFI & GMW 2022

Das verbindende Tagungsmotto der DELFI 2022 und der GMW-Tagung 2022 lautet „Digitale Lehre nachhaltig gestalten“. Die Corona-Krise rückt die Frage der Nachhaltigkeit in den Fokus digitaler Bildungsanstrengungen. Denn einerseits müssen wir herausfinden, ob sich auf digitalem Weg Bildung nachweisbar mindestens gleich gut wie mit traditionellen Methoden vermitteln lässt. Und andererseits gilt es, Projekte, Förderungen und Weichenstellungen zu verstetigen, ansonsten droht die Förderung der Digitalisierung zu versanden. Wir ermutigen in diesem Jahr daher verstärkt Beiträge, die sich diesem Thema widmen.

Termin: 12.-14.09.2022

Ort: Karlsruhe

Webseite:

<https://delfi-tagung.de/>

Gleichzeitig wollen wir wieder brandaktuelle Themen aufgreifen, die auch die Bildungstechnologie umwälzen werden: Künstliche Intelligenz (KI) und natürlichsprachliche Schnittstellen sind die entsprechenden Stichworte.



ECTEL 2022 - Educating for a new future: Making sense of technology-enhanced learning adoption

In the past two decades, many educational technologies emerged and evolved along with the growing attention for 'the Web' and 'the Internet'. Throughout this road, researchers and practitioners have designed and implemented different types of strategies, tools, services, and devices to improve learning for a wide range of students. Many studies have been carried out by our community that describe promising technologicalies underpinnings that have benefited different educational contexts around the world. However, nobody had ever seen the increased mainstream adoption of educational technologies that has been observed since the outbreak of the COVID-19 pandemic. The current context gives rise to several questions such as: What is the purpose of education in the current context of societal transformation? How do learning technologies support this new purpose? How do we ensure that technology is a means to make education more inclusive? In that sense, this EC-TEL conference provides us with an opportunity to search for an answer for some of these questions, and to explore different topics concerning the future of education.

Termin: 12.-16.09.2022

Ort: Toulouse, Frankreich

Webseite:

<https://ea-tel.eu/ectel2022/>



IMPRESSUM & KONTAKT

Für die Fachgruppe Bildungstechnologien in der Gesellschaft für Informatik

Sprecher der Fachgruppe

Prof. Dr.-Ing. Johannes Konert (Sprecher)
Fachbereich Angewandte Informatik
Hochschule Fulda
Leipziger Straße 123
36037 Fulda
johannes.konert<at>informatik.hs-fulda.de

Prof. Dr.-Ing. Raphael Zender (stellv. Sprecher)
Institut für Informatik
Humboldt-Universität zu Berlin
Rudower Chaussee 25
12489 Berlin-Adlershof
raphael.zender<at>hu-berlin.de

Herausgeber des Newsletters

René Röpke
Lehr- und Forschungsgebiet „Lerntechnologien & Fachdidaktik Informatik“
RWTH Aachen, Fakultät für Mathematik, Informatik und Naturwissenschaften
Ahornstraße 55
52074 Aachen
roepke<at>informatik.rwth-aachen.de

Dr. Michael Striewe
paluno – The Ruhr Institute for Software Technology
Universität Duisburg-Essen
Gerlingstraße 16
45127 Essen
michael.striewe<at>paluno.uni-due.de