GESELLSCHAFT
FÜR INFORMATIK

Bildungstechnologien

Aus den Inhalten

Ankündigung DELFI 2023

Berichte und Meldungen aus der Fachgruppe

Call-for-Papers

Veranstaltungsankündigungen

… und mehr

NEWSLETTER

FACHGRUPPE BILDUNGSTECHNOLOGIEN

AUSGABE 25 | APRIL 2023

EDITORIAL

Liebe Mitglieder der Fachgruppe Bildungstechnologien, liebe Interessierte,

es wäre sicherlich ein äußerst naheliegendes Experiment gewesen, das Editorial dieses Newsletters von ChatGPT oder einem der unzähligen anderen, KI-basierten Schreibwerkzeugen erstellen zu lassen, die derzeit in aller Munde sind. Trotzdem leiten wir auch den 25. Newsletter der Fachgruppe Bildungstechnologien ganz traditionell mit einem manuell verfassten Text ein. Das liegt vor allem daran, dass uns das Verfassen des Editorials bisher immer so viel Freude bereitet hat und auch leicht genug von der Hand ging, dass der Einsatz eines zusätzlichen Werkzeugs zur Arbeitserleichterung schlicht nicht notwendig ist. Was bliebe, wäre der neugierige Einsatz als technisches Spielzeug – aber da selber Spielen bekanntlich viel mehr Freude bereitet als dabei zuzuschauen, überlassen wir es jedem selber, sich mit ChatGPT & Co. ein eigenes Editorial generieren zu lassen. In der Bildung ist diese Sache freilich nicht ganz so einfach und wird uns sicherlich noch eine ganze Weile beschäftigen, denn plötzlich sind leistungsstarke KI-Modelle in der Breite verfügbar und ermöglichen zahlreiche, neue Anwendungen. Das Tagungsmotto der kommenden DELFI-Tagung im Herbst in Aachen hat diese Entwicklung übrigens (fast) schon vorweggenommen: Skalierbare digitales Lehren und Lernen ist das Thema und deckt damit alle Szenarien ab, in denen gute Ideen in die Breite getragen werden. 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.

Als weitere Themen dieses Newsletters freuen wir uns, von einer gemeinsamen Initiative der Arbeitskreise "VR/AR-Learning" und "Bildungstechnologien in Schulen" berichten zu können; sowie in bewährter Art vom Doktorandenkolloquium der Fachgruppe. Außerdem gibt es zwei Aufrufe zum Mitmachen bei der Nationalen Bildungsplattform und beim Netzwerk „uniVERSEty“**.** Wie üblich gibt es zudem eine Übersicht über aktuelle Call-for-Papers, zwei Dissertationen, Veranstaltungshinweise und weiteren Meldungen aus der Welt der Bildungstechnologie.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Lesen!

Mit freundlichen Grüßen

René Röpke Michael Striewe

René Röpke Michael Striewe

VORBERICHT ZUR DELFI 2023

Unter dem Motto "Skalierbares digitales Lehren und Lernen" wird vom 11.-13. September 2023 an der Rheinisch-Westfälischen Technischen Hochschule Aachen die 21. Fachtagung Bildungstechnologien der GI Fachgruppe Bildungstechnologien (DELFI 2023) stattfinden. Die Tagung widmet sich unter dem Tagungsmotto verschiedensten bildungstechnologischen Themen und insbesondere den *wachsenden Herausforderungen und Anforderungen, welche es zu verstehen und zu meistern gilt*; mit dem Ziel, *die wachsenden Chancen und Möglichkeiten unter Einbezug von Bildungstechnologien zu gestalten und zu nutzen*. Die Tagung findet gemäß dem zweijährigen Zyklus mit der HDI 2023 vom 13.-14. September statt. Insbesondere der gemeinsame Konferenztag ermöglicht intensiven Austausch an den Schnittstellen und über gemeinsame Herausforderungen und Möglichkeiten.

DELFI 2023
Skalierbares digitales Lehren und Lernen

Seit Anfang April steht das Programmkomitee nun vor der Herausforderung, aus über 114 DELFI-Einreichungen in 6 Kategorien ebensolche Beiträge auszuwählen, die auf der Konferenz in Vorträgen, als Poster oder in Demos präsentiert werden und das Publikum zu Diskussion und Austausch anregen. Ergänzt wird das Konferenzprogramm durch zwei spannende Keynotes, die sich verschiedenen Facetten der Bildungstechnologie widmen werden. Mehr Informationen dazu folgen Ende Mai.

Der diesjährige Workshop-Tag am 11. September 2023 bietet mit zwei ganztägigen und sechs halbtägigen Workshops sowie einem ganztägigen Tutorial ein reichhaltiges und vielfältiges Programm:

- 6. Workshop VR/AR-Learning: Aktuelle Entwicklungen, Herausforderungen und Trends zu Lehr- und Lernszenarien mit VR/AR-Technologien
- 10 Jahre Learning Analytics im deutschsprachigen Raum: Erfolge, Misserfolge und gewonnene Erkenntnisse
- Open Science in den Bildungstechnologien - Zur Publikation und Begutachtung von Forschungsdaten inkl. Software der DELFI
- Richtlinien für vertrauenswürdige und ethische KI-Nutzung in der Bildung
- KI-gestützte Erstellung von Prüfungsleistungen
- KI-gestützte Studienplanung und Kohortenverfolgung
- Herausforderungen der Entwicklung von skalierbaren Bildungstechnologien
- Bildungstechnologien in der Schule – Das Lernen messen?!
- Tutorial: Konzepte und Erfahrungen bei der Realisierung dezentraler, offener Lehrmaterialien mit LiaScript

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 den verlinkten Workshopseiten unter https://delfi-tagung.de/delfi-2023/workshops-tutorials.

Falls noch nicht geschehen, empfehlen wir schon jetzt die Reiseplanung nach Aachen zu starten. In der Kaiserstadt mit rheinländischen Frohnaturen, Printen und europäischem Flair durch die Lage im Dreiländereck lassen sich auch gut das Wochenende zuvor oder ein paar Tage im Anschluss verbringen. Eine Anmeldung wird Ende Mai unter https://www.delfi-tagung.de möglich sein.

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

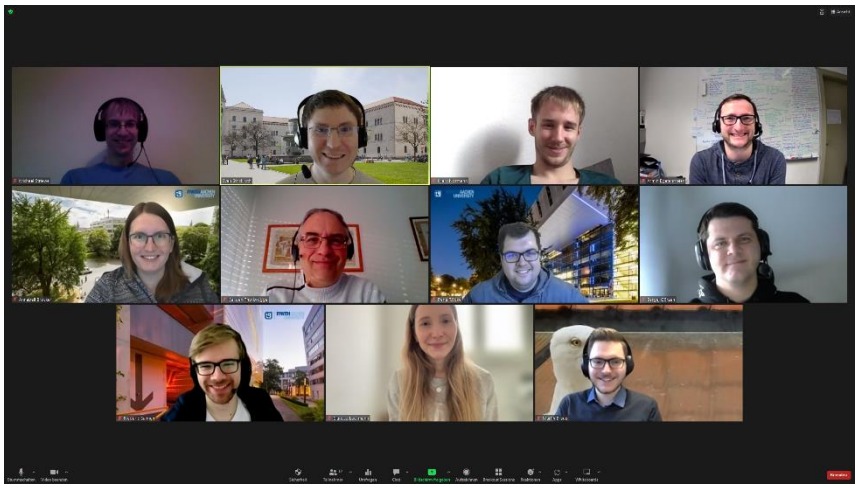
René Röpke, Ulrik Schroeder und Malte Persike

AVRiL 2023 – Einreichungen gesucht

Für den AVRiL 2023, einem vom Arbeitskreis VR/AR-Learning veranstalteten Wettbewerb zu Lernszenarien, die durch VR- und AR-Technologien unterstützt werden, freuen sich die Organisatoren bis zum 25. Mai noch auf Einreichungen in Form eines beschreibenden Textes und ggfs. eines begleitenden Videos. Der Hauptpreis – ein Reisestipendium zum Workshop VR/AR-Learning im Rahmen der DELFI 2023 in Aachen – wird von der Ulrich Bernath Stiftung für Fernstudienforschung bereitgestellt. Die Ausschreibung ist verfügbar unter https://ak-vrarl.gi.de/wettbewerb-avril/detail/avril2023. Die Wettbewerbsbeiträge des letzten Jahres sind in Digital Library der GI zu finden: https://dl.gi.de/handle/20.500.12116/39373/.

BERICHT ZUM DOKTORANDENKOLLOQUIUM

Am Vormittag des 9. Dezember 2022 fand zum zweiten Mal fand das virtuelle Doktorandenkolloquium der Fachgruppe Bildungstechnologien unabhängig von der DELFI statt, um möglichst vielen Promovierenden eine Teilnahme zu ermöglichen. Auf Basis einer vorberigen Abfrage der Wünsche und Bedürfnisse, wurde die Literaturrecherche als zentrales Thema für den Workshop identifiziert.



Zehn Promovierende unserer Fachgruppe kamen zum virtuellen Doktoranden-kolloquium zusammen. Das Kolloquium begann nach einer kurzen Begrüßung durch den Nachwuchs-verantwortlichen Prof. Dr. Sven Strickroth mit einer kurzen Vorstellungsrunde aller Teilnehmenden zum gegenseitige Kennenlernen sowie Netzwerken. Im Anschluss wurden allgemeinen Fragen rund um die Promotion diskutiert. Schließlich folgte ein fachlich-methodischen Workshop zum Thema Literaturrecherche unter der Moderation von Sven Strickroth, der mit einer Bestandsaufnahme von Erfahrungen und Probleme begann. Darauf aufbauend wurden gemeinsam mit allen Teilnehmenden die Themen Qualität von Quellen, Wo und wie finde ich Information, effizientes Lesen, Suchprozess, wann aufhören sowie das Verwalten von Literatur nach jeweils einem kurzen Input diskutiert. An dieser Stelle sei besonders Dr. René Röpke und Dr. Michael Striewe gedankt, die das Kolloquium mitgestaltet und den Teilnehmenden mit Rat und Tat zur Seite gestanden haben. Insgesamt wurde das Kolloquium, speziell die Diskussionen, wieder sehr positiv wahrgenommen und an eine Fortführung im diesem Format gewünscht.

Auch in diesem Jahr wird es wieder ein Doktorandenkolloquium geben (Themen werden wieder abgefragt) sowie ein eher informelles Netzwerkevent für Doktorandinnen und Doktoranden auf der DELFI 2023. Mehr Informationen sind in Kürze verfügbar unter: https://fg-bildungstechnologien.gi.de/nachwuchsfoerderung

AUSGEZEICHNETE ABSCHLUSSARBEITEN 2022 STEHEN FEST

Auch in diesem Jahr zeichnet die die Fachgruppe Bildungstechnologien wieder thematisch passende studentische Abschlussarbeiten als *Beste Bachelorarbeit 2022* und *Beste Masterarbeit 2022* aus. Die insgesamt sieben 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 2023 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 2023 soll es wieder einen Aufruf für die Preisverleihung geben. Weitere Informationen dazu folgen im Oktober dieses Jahres.

NATIONALE BILDUNGSPLATTFORM: MITMACHEN!

Mit der Schaffung einer digitalen Vernetzungsinfrastruktur für Bildung hat das BMBF neue Bewegung in unser Forschungsfeld gebracht. Aktuell bestehen einige Möglichkeiten zur direkten Beteiligung:

Welchen Regeln folgt die Plattform, wer stellt diese Regeln auf und wer soll deren Einhaltung überwachen? Wer sollte die Entscheidungsmacht über die Infrastruktur haben? Dazu führt die Uni Potsdam eine Befragung durch, um **empirisch gestützte Governance-Empfehlungen** zu erarbeiten, in die auch die Sicht der Forschungs-Community eingebunden werden soll:

→ https://umfragenup.uni-potsdam.de/GovernanceNBP/
(ca. 15 Minuten, anonym, bis 30.04.)

Welche Zwischenergebnisse liegen vor, welche Erfahrungen wurden gemacht, und auf welchen Konzepten basierten die Entwicklungen überhaupt? Wie soll es weitergehen? Ein **Themenheft der Zeitschrift eleed** begleitet die Entstehung und Einführung der Nationalen Bildungsplattform aus technischer, pädagogischer und organisatorischer Perspektive:

→ https://www.daad.de/de/der-daad/was-wir-tun/digitalisierung/bird/call-for-papers/
(Forschungs- und Praxisbeiträge bis 01.05.)

Derzeit sind vier **Stellenausschreibungen** für das Potsdamer Teilprojekt an der Schnittstelle zwischen Bildung und Technik veröffentlicht:

- Projektkoordination (E14)
- Anforderungsmanagement (E13)
- Educational Data Mining (E13)
- Governance (E13)

→ https://www.uni-potsdam.de/de/multimedia/team/stellenangebote
(Bewerbungen bis 15.05.)

NETZWERK UNIVERSETY

FÖRDERUNG IM PROGRAMM „FOKUS NETZWERKE“ DER STIFTUNG INNOVATION IN DER HOCHSCHULLEHRE

Immersive virtuelle Welten gewinnen zunehmend an Bedeutung für gemeinsames Lehren und Lernen, insbesondere im Hochschulbereich. Daher haben sich Akteure aus Hochschulen in der DACHRegion im Netzwerk **uniVERSEty** zusammengefunden, um Möglichkeiten virtueller Lernumgebungen zu erkunden und Erfahrungen auszutauschen. Das Ziel besteht darin, durch Workshops und Veranstaltungen Wissen zu teilen, virtuelle Orte standortübergreifend zu vernetzen und ein Kompetenznetzwerk samt virtuellen Räumen zu schaffen, in dem Interessierte gemeinsam lernen, forschen und arbeiten können.

Wir freuen uns, dass uniVERSEty im Rahmen des Programms "Fokus Netzwerke: Stärkung von Netzwerken als innovationsbefördernde Akteure" der Stiftung Innovation in der Hochschullehre eine dreijährige Förderung erhalten hat [https://stiftung-hochschullehre.de/foerderung/fokus-netzwerke/foerderentscheidung/]. Unter 120 Einreichungen wurde uniVERSEty als einer von 22 Akteuren ausgewählt. Wir danken der Stiftung für ihre Unterstützung und freuen uns auf die gemeinsame Gestaltung der erweiterten Möglichkeiten.

Als Mitglied unseres Netzwerks haben Sie die Chance, die Entwicklung virtueller Lernumgebungen aktiv mitzugestalten und von den Erfahrungen anderer Akteure zu profitieren. Wir laden Sie herzlich ein, sich mit uns auszutauschen und Teil unserer spannenden Initiative zu werden!

Wir halten Sie über unsere Website [https://universety.org/] über aktuelle Veranstaltungen und Aktivitäten des Netzwerks uniVERSEty auf dem Laufenden. Wir freuen uns auf Ihre Teilnahme!

- *Monatliche Arbeitstreffen:* Arbeitstreffen finden ab Mai 2023 jeweils am 3. Freitag im Monat von 9-10 Uhr per Videokonferenz statt. Die Zugangsdaten finden Sie auf dem Chat-Server.
- *Chat-Server:* Asynchroner Austausch findet über den Mattermost-Server des Hochschulforum Digitalisierung statt: https://mm.hochschulforumdigitalisierung.de/universety/

VR IN DER SCHULE!?

GEMEINSAME INITIATIVE DER ARBEITSKREISE "VR/AR-LEARNING" UND "BILDUNGSTECHNOLOGIEN IN SCHULEN"

Aus einer interdisziplinären Initiative der Arbeitskreise "VR/AR-Learning" und "Bildungstechnologien in Schulen" der Fachgruppe Bildungstechnologien, die sich unter Einbeziehung praktizierender Schullehrkräfte der praxisnahen Untersuchung von Chancen, Herausforderungen und Einsatzempfehlungen für VR im Schulunterricht widmet, wurde am 10. März 2023 ein Tagesworkshop für Lehrkräfte auf der Didacta 2023 in Stuttgart durchgeführt.

Der Workshop fokussierte im ersten Teil auf die Einführung von VR als Bildungstechnologie sowie einer Vorstellung von VR-Anwendungen für die Schule. Nach diesem Input wurden die Teilnehmenden im zweiten Teil des Workshops mit Laufzetteln mit der Aufgabe betraut, sich verschiedenen VR-Demonstrationen bei den Ausstellenden anzuschauen und diese in verschiedenen Kategorien

(didaktisch, ethisch, medizinisch, technisch) zu bewerten. Der dritte Teil des Workshops wurde wieder zusammen durchgeführt und beinhaltete die Reflexion der VR-Erfahrungen und die Diskussion über die Risiken und Chancen des VR-Einsatzes in Schulen. Ausgehend von dieser Diskussion wurden Fokusgruppen gebildet und die Thematik tiefgehend erörtert.

Insgesamt haben ca. 40 Personen am Workshop teilgenommen und es wurden Kontaktinformationen von fast allen Teilnehmenden hinterlassen. Dadurch erhoffen sich beide Arbeitskreise ein verstärktes Engagement von Lehrkräften in den Arbeitskreisen und dadurch eine Stärkung der praxisorientierten Sichtweise innerhalb der Arbeitskreise auf Bildungstechnologien im Schuleinsatz.

Kontakt zu „VR in der Schule?!“

Mailingliste "vrschule@listserv.dfn.de" (Bitte zur Eintragung von der einzutragenden E-Mail-Adresse eine E-Mail mit dem Betreff "subscribe vrschule" (ohne Anführungszeichen) an "sympa@listserv.dfn.de" senden)

Raphael Zender (Humboldt-Universität zu Berlin, AK VR/AR-Learning)
Caterina Schäfer (Universität Duisburg-Essen)
Nadine Bergner (TU Dresden, AK Bildungstechnologien in Schulen)
Thiemo Leonhardt (TU Dresden, AK Bildungstechnologien in Schulen)
Josef Buchner (Pädagogische Hochschule St. Gallen)

DISSERTATIONEN

Zusammenfassung der Dissertation von René Röpke

Extending Game-based Anti-Phishing Education using Personalization

Design and Implementation of a Framework for Personalized Learning Game Content in Anti-Phishing Learning Games

Phishing poses an imminent and wide-ranging threat to Internet users worldwide, in which attackers use methods of deception to lure victims into disclosing information. Recent reports state high numbers of phishing incidents and, so far, technical solutions fail to stop the threat completely. As a complementary approach, user education using anti-phishing learning games has been explored to raise awareness and teach the necessary knowledge and skills to detect and protect against phishing attacks.

A common game mechanic used in existing games requires learners to classify URLs as either legitimate or phishing in a binary decision scheme. Here, a problem can occur if learners do not know the service of a given URL and are unable to classify the URL due to a lack of reference. As such, learners may revert to guessing which may weaken the game's potential for practice, since learners cannot relate between correct classifications and the applied knowledge. Furthermore, the possibilities for feedback are limited since the binary decision mechanic does not provide any insights into learners' decision processes and possible misconceptions.

In this dissertation, the limitations for feedback as well as the problem with classifying unknown URLs in anti-phishing learning games are addressed as follows: First, a review of existing learning games provides insights into their design and covered learning content. Its results are used in guiding the design and implementation of two new game prototypes. Here, the first game extends the before-mentioned binary decision mechanic and requires learners to sort URLs into one of many categories, depending on which manipulation technique was applied to a distinct part of the URL. The second game requires learners to apply different manipulation techniques and create their own malicious URLs using a puzzle mechanic. Next, the means of personalization for anti-phishing learning games are explored and a personalization pipeline is developed. By considering the learners' familiarity with different services and dynamically creating benign and phishing URLs, the content of anti-phishing learning games can be personalized.

To evaluate the new game prototypes as well as the application of the personalization pipeline, two comparative user studies are conducted in a between-group design with pre-, post- and longitudinal testing. In the first user study with 133 participants, both games are evaluated and compared to a baseline implementation. While participants of the new games did not perform significantly better than the control group, results show significant improvements in the participants' performance and confidence between pre- and post-tests for all games, as well as notable differences when classifying URLs of unknown and known services. In the second user study with 49 participants, the personalization pipeline is integrated into one of the games, in order to compare its personalized and non-personalized version. Here, personalization enables the control of service familiarity and allows insights into how URLs of unknown services are handled within the game. While participants of the personalized game did not outperform the participants of its non-personalized version, the evaluation of in-game behavior provides insights into learners' decision processes and possible problems or misconceptions. Furthermore, results of a longitudinal evaluation of all games and versions show that knowledge is retained since the participants perform still significantly better than in the pre-test.

In all, this dissertation presents first approaches and research results in the domain of personalized anti-phishing learning games. Future work may entail redesigning anti-phishing learning games to incorporate further means of personalization and to understand how learner characteristics can be utilized in anti-phishing learning games.

Zusammenfassung der Dissertation von Tim Steuer

Automatic Question Generation to Support Reading Comprehension of Learners - Content Selection, Neural Question Generation, and Educational Evaluation

Simply reading texts passively without actively engaging with their content is suboptimal for text comprehension since learners may miss crucial concepts or misunderstand essential ideas. In contrast, engaging learners actively by asking questions fosters text comprehension. However, educational resources frequently lack questions. Textbooks often contain only a few at the end of a chapter, and informal learning resources such as Wikipedia lack them entirely. Thus, in this thesis, we study to what extent questions about educational science texts can be automatically generated, tackling two research questions. The first question concerns selecting learning-relevant passages to guide the generation process. The second question investigates the generated

questions' potential effects and applicability in reading comprehension scenarios.

Our first contribution improves the understanding of neural question generation's quality in education. We find that the generators' high linguistic quality transfers to educational texts but that they require guidance by educational content selection. In consequence, we study multiple educational context and answer selection mechanisms.

In our second contribution, we propose novel context selection approaches which target question-worthy sentences in texts. In contrast to previous works, our context selectors are guided by educational theory. The proposed methods perform competitive to related work while operating with educationally motivated decision criteria that are easier to understand for educational experts.

The third contribution addresses answer selection methods to guide neural question generation with expected answers. Our experiments highlight the need for educational corpora for the task. Models trained on noneducational corpora do not transfer well to the educational domain. Given this discrepancy, we propose a novel corpus construction approach. It automatically derives educational answer selection corpora from textbooks. We verify the approach's usefulness by showing that neural models trained on the constructed corpora learn to detect learning-relevant concepts.

In our last contribution, we use the insights from the previous experiments to design, implement, and evaluate an automatic question generator for educational use. We evaluate the proposed generator intrinsically with an expert annotation study and extrinsically with an empirical reading comprehension study. The two evaluation scenarios provide a nuanced view of the generated questions' strengths and weaknesses. Expert annotations attribute an educational value to roughly 60 % of the questions but also reveal various ways in which the questions still fall short of the quality experts desire. Furthermore, the reader-based evaluation indicates that the proposed educational question generator increases learning outcomes compared to a no-question control group.

In summary, the results of the thesis improve the understanding of the content selection tasks in educational question generation and provide evidence that it can improve reading comprehension. As such, the proposed approaches are promising tools for authors and learners to promote active reading and thus foster text comprehension.

KURZMELDUNGEN / AUSSCHREIBUNGEN

Tenure Track Assistant Professor (w/m/d) für „Angewandte Bildungstechnologie“ an der TU München

An der Technischen Universität München (TUM) ist die Stelle als Tenure Track Assistant Professor (w/m/d) für »Angewandte Bildungstechnologie« in Besoldungsgruppe W2 (befristet auf 6 Jahre, mit Tenure Track auf W3) zum nächstmöglichen Zeitpunkt zu besetzen. Gesucht wird eine Expertin oder einen Experten im Forschungsgebiet der Angewandten Bildungstechnologie mit dem Schwerpunkt auf Integration, Erprobung, Evaluation Optimierung digitaler Lehrtechnologien (z.B. Learning Analytics), Entwicklung neuer Bildungstechnologien (z.B. adaptives Lernen) sowie neue Methoden und Techniken für hybride Lehransätze.

Zur Stellenausschreibung:

https://portal.mytum.de/jobs/professuren/NewsArticle_20230405_134637

Tenure Track Assistant Professorship für „Learning Technologies and eDidactics" an der TU Wien

An der Technischen Universität Wien ist an der Fakultät für Informatik am Instut für Information Systems Engineering eine Assistant Professorship für » Learning Technologies and eDidactics« mit Tenure-Track ab Oktober 2023 zu besetzen. Thematisch soll sich die Professur mit neuartigen Verfahren für das Design, die Entwicklung, Anwendung und Evaluierung von digitalen Lehr- und Lernsystemen auf allen Stufen des Bildungssystems von der Vorschule bis zur Universität befassen.

Zur Stellenausschreibung: https://jobs.tuwien.ac.at/Job/203702

Aus dem Terminkalender der GI

Webinar der Regionalgruppe Aachen und weiterer Partner: „Was bedeutet ChatGPT" am 14.06.2023 um 17:00 – 18:30 Uhr
(https://rg-aachen.gi.de/veranstaltung/was-bedeutet-chatgpt)

CALL-FOR-PAPERS

Workshop „Hochschule 2033" im Rahmen der 53. GI Jahrestagung

Einreichungsfrist: 01.05.2023
Termin: 29.09.2023
Ort: Berlin
Webseite: https://www.cs.uni-potsdam.de/hochschule2033

Die Digitalisierung sowie ihre Implikationen und Gestaltungspotenziale sind von hoher Relevanz in Diskurs und Praxis der Hochschulentwicklung. Digitale Technologien werden zu Enablern bzw. zu Treibern der Veränderung. Daraus resultiert ein Bedarf an neuen Methoden, Prozessen, Strukturen und Strategien. Innovationen können dabei sowohl revolutionär als auch evolutionär verlaufen, müssen aber in jedem Fall gezielt ermöglicht bzw. gesteuert werden. Im Workshop werden neue Gestaltungsoptionen für die Hochschule der Zukunft im Zeithorizont von 10 Jahren entwickelt. Die durch konstruktive Forschungsdesigns erarbeiteten Modelle, Methoden oder Prototypen werden sowohl aus theoretischer als auch aus praktischer Sicht diskutiert. 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.

E-Learning and Education - Special Issue on the National Infrastructure for Digital Education

Einreichungsfrist: 01.05.2023
Webseite: https://www.daad.de/de/der-daad/was-wir-tun/digitalisierung/bird/call-for-papers/

In a variety of research and development projects, education providers, researchers and practitioners are investigating different approaches, requirements and experiences for the future National Infrastructure for Digital Education initiated by the BMBF. It will address schools, universities, vocational training and continuing education. Prototypes of a digital networking infrastructure are created, stakeholders are supported in connecting to the prototype, and the operability and impact of the overall system is analyzed. This special issue aims at accompanying the development and launch of this solution from a technical, pedagogical and organizational perspective. Against this background, we encourage all involved stakeholders to submit papers on the results of their work.

IEEE German Education Conference 2023

Einreichungsfrist: 05.05.2023
Termin: 02.-04.08.2023
Ort: Berlin
Webseite: https://www.gecon2023.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.

Workshop "Learning Analytics. 10 Jahre Learning Analytics im deutschsprachigen Raum: Erfolge, Misserfolge und gewonnene Erkenntnisse" im Rahmen der DELFI

Einreichungsfrist: 06.06.2023
Termin: 11.0.2023
Ort: Aachen
Webseite: https://learning-analytics.eu/

Der diesjährige Learning Analytics Workshop widmet sich reflektierend den gut gelungenen Umsetzungen des Forschungsbereiches sowie auch weniger erfolgreichen Implementierungen, die mehr zum Erfahrungsgewinn beigetragen haben. Neben Beiträgen zu aktuellen Forschungsthemen und gemachten Erfahrungen der letzten Jahre sollen ausreichend Möglichkeiten zur Vernetzung und dem Erfahrungsaustausch geschaffen werden.

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

Einreichungsfrist: 11.06.2023
Termin: 11.09.2023
Ort: Aachen
Webseite: https://vrar-learning.de/

Der Workshop VR/AR-Learning thematisiert zum sechsten 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.

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

Einreichungsfrist: 12.06.2023
Termin: 03.-06.09.2023
Ort: Rapperswil, Schweiz
Webseite: https://muc2023.mensch-und-computer.de/

Mit mehr als 800 Teilnehmer*innen in den vergangenen Jahren ist die Mensch und Computer eine der größten Konferenzen im Bereich Mensch-Computer-Interaktion in Europa. Alljährlich zieht die Konferenz Teilnehmer*innen aus Wissenschaft und Industrie an. Für den wissenschaftlichen Teil Mensch-Computer Interaktion wird zur Einreichung von Langbeiträgen, Kurzbeiträgen, Demos, Tutorials, Workshops und Beiträgen zum Doktorandenseminar eingeladen. Um das internationale Profil der Konferenz zu stärken, begrüßen und fördern wir Einreichungen und Präsentationen in englischer Sprache. Obwohl die Hauptkonferenzsprache traditionell Deutsch ist, sind Teile des Programms auf Englisch (z.B. Keynotes, eingeladene Vorträge, ausgewählte Vorträge).

6. Workshop "Automatische Bewertung von Programmieraufgaben"

Einreichungsfrist: 15.06.2023
Termin: 12./13.10.2023
Ort: München
Webseite: https://www.abp-workhop.de

Der Workshop widmet sich dem Dialog über verschiedene Forschungs- und Einsatzaspekte von Systemen zur automatischen Bewertung von Programmieraufgaben. Von Interesse sind sowohl technische Verfahren zur Analyse von Lösungen und zur Erzeugung von Feedback, als auch didaktische Perspektiven, wie zum Beispiel Einsatzszenarien und didaktische Konzepte zum Einsatz von automatischen Bewertungssystemen für Programmieraufgaben.

Der Workshop richtet sich an interessierte Akteure aus Wissenschaft und Praxis, die Systeme zur automatischen Bewertung von Programmieraufgaben entwickeln, einsetzen oder erforschen. Auch diejenigen, die den Einsatz solcher Systeme planen und sich über den Stand der Forschung informieren möchten, sind herzlich zur Teilnahme eingeladen. Mit Vorträgen und anschließenden Diskussionen bietet der Workshop ein geeignetes Forum, um Ideen, Forschungsfragen und -methoden, Ergebnisse und Erfahrungen vorzustellen und miteinander auszutauschen.

Workshop "Herausforderungen der Entwicklung von skalierbaren Bildungstechnologien" (Nuts & Bolts) im Rahmen der DELFI

Einreichungsfrist: 18.06.2023
Termin: 11.09.2022
Ort: Aachen
Webseite: https://elearn.rwth-aachen.de/nuts-and-bolts-2023

Der Workshop beschäftigt sich mit der technischen Perspektive der Lernforschung und angrenzender Felder. In diesen Bereichen sind technische Entscheidungen, Hindernisse und Stolpersteine zu reflektieren und zu diskutieren. Die Wahl der Technologie, die Vernetzung und Entwicklung kommen in Publikationen oft zu kurz. Deshalb stehen viele Projekte und Gruppen vor ähnlichen Hürden. Das Ziel dieses Workshops diesen Herausforderungen eine Plattform zu bieten und den Austausch zu fördern. In kleinen Gruppen nach der Methode des World-Cafés können über Konstruktionen, Ideen, Ansätzen und technischen Problemen gesprochen werden. Des Weiteren besteht die Absicht ein Netzwerk im Gebiet der Bildungstechnologien aufzubauen.

Workshop "KI-gestützte Studienverlaufsplanung und Kohortenverfolgung" im Rahmen der DELFI

Einreichungsfrist: 18.06.2023
Termin: 11.09.2022
Ort: Aachen
Webseite: https://elearn.rwth-aachen.de/ai-studyplanning-2023

Dieser Workshop beschäftigt sich mit den Einsatzmöglichkeiten unterschiedlicher KI-Technologien in der Studienplanung und Kohortenverfolgung. Mit wachsenden Studierendenzahlen und einer zunehmenden Heterogenität der Studierendenschaft stehen Hochschulen vor großen Herausforderungen. Individuelle Studienverläufe und -profile, aber auch neuartige Lehr- und Lernkonzepte benötigen skalierende, personalisierbare Unterstützungsangebote. Durch die Exploration und Integration von KI in der Hochschule können sowohl Studierende als auch Lehrende in ihren Aufgaben unterstützt werden und KI kann sowohl in der Studienorganisation als auch der Kohortenverfolgung eingesetzt werden.

VERANSTALTUNGSANKÜNDIGUNGEN

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. Neben spannenden Keynotes und Online-Angeboten steht das deutschlandweite Ausprobieren vor Ort im Zeitraum 25.-27.04.2023 im Vordergrund.

Termin: 25.-27.04.2023
Ort: Online & Lokal
Webseite:
https://ak-vrarl.gi.de/vr-ar-learning-days

University:Future Festival 2023

Das Festival adressiert in Auseinandersetzung mit den Chancen und Herausforderungen der digitalen Transformation ein breites Themenspektrum rund um KI, Architekturen, Technik, Strategieentwicklung, Kompetenzen, Didaktik und vieles mehr. Als größtes und innovativstes Event zu den Zukünften akademischer Bildung in der DACH-Region bietet das Festival bilingual auf Deutsch und Englisch ein umfassendes Programm mit über 300 Vorträgen, Workshops, Diskussionen und Mikrofortbildungen, die aus 620 Einreichungen einer internationalen Hochschulcommunity ausgewählt wurden.

Termin: 26.-28.04.2023
Ort: Online & Lokal
Webseite:
https://festival.hfd.digital/

LEARNTEC 2023

Die Integration des technologiegestützten Lernens in Unternehmensprozesse, in der schulischen oder der Hochschulbildung ist unaufhaltsam und die wachsende Bedeutung von digitaler Bildung spiegelt sich im Rahmen der Fachmesse und des europaweit renommierten Kongresses deutlich wider. Hier trafen sich zum 30. Mal die Bildungsexperten und Entscheider aller Wirtschaftsbranchen sowie öffentlicher Träger.

Termin: 23.-25.05.2023
Ort: Karlsruhe
Webseite:
https://www.learntec.de/de/

Junges Forum für Medien und Hochschulentwicklung - JFMH 2023

Das Junge Forum für Medien und Hochschulentwicklung (JFMH) bietet einen Ort für jüngere Wissenschaftler:innen, um ihre Forschungsideen und erste Forschungsergebnisse zu präsentieren und zur Diskussion zur stellen. Als ein Forum des Austausches richtet sich das JFMH an Forschende, Lehrende und Praktiker:innen sowie alle weiteren Interessierten aus den Feldern der Hochschuldidaktik, Mediendidaktik, Medienpädagogik und Bildungstechnologien. Eingeladen dazu sind insbesondere (künftige) Doktorand:innen, ihre Ansätze vorzustellen und konstruktive Rückmeldung zu erhalten.

Termin: 27./28.07.2023
Ort: Essen
Webseite: https://learninglab.uni-due.de/JFMH23

Learning AID

Im Rahmen der Veranstaltung werden Fragen zum praktischen Einsatz von Learning Analytics und Künstlicher Intelligenz in der Hochschulbildung eruiert. Dabei ist es einerseits wichtig, die jeweilige Hochschule als Gesamtsystem zu betrachten, andererseits sind spezifische Fragen im Kontext von Studienberatung, Datenschutz, Ethik, IT, E-Learning, Hochschuldidaktik und lehrbezogenem Qualitätsmanagement zu klären. Über diese Fragen und erste Antworten möchten wir alle Interessierten aus den NRW-Hochschulen und darüber hinaus in den Austausch bringen.

Termin: 28./29.08.2023
Ort: Bochum
Webseite: https://learning-aid.blogs.ruhr-uni-bochum.de/

Mensch und Computer 2023

Die 2001 ins Leben gerufene Konferenz „Mensch und Computer“ (MuC) ist die größte Tagungsreihe der Mensch-Computer-Interaktion in Europa. Teilnehmenden aus Wissenschaft und Industrie bietet die MuC eine Plattform für Beiträge und Diskussionen zu innovativen Formen der Interaktion zwischen Menschen und digitaler Technik, zu nutzerorientierten Entwicklungsmethoden, interaktiven Anwendungen und weiteren Themen aus dem Spannungsfeld zwischen Nutzenden, Teams und Communities einerseits sowie den genutzten Informations- und Kommunikationstechnologien andererseits. Ziel der Tagung ist es, innovative Forschungsergebnisse zu diskutieren, den Informationsaustausch zwischen Wissenschaft und Praxis zu fördern, Forschungsaktivitäten und Ausbildung anzuregen sowie Wissenschaft, Praxis und Öffentlichkeit für die Relevanz nutzungs- und aufgabengerechter Technikgestaltung zu sensibilisieren.

Termin: 03.-06.09.2023
Ort: Rapperswil, Schweiz
Webseite: https://muc2023.mensch-und-computer.de/de/

Eighteenth European Conference on Technology Enhanced Learning - ECTEL 2023

The European Conference on Technology-Enhanced Learning (ECTEL) engages researchers, practitioners, educational developers, entrepreneurs, industry leaders and policy makers to address current challenges and advances in the field. This year's conference builds on the theme of the last year's conference and focuses on sustainable teaching and learning practices in the post-pandemic educational ecosystem. In the past few years, during the COVID-19 pandemic, many educational institutions were forced to adopt numerous educational technologies to continue serving their students. For many of these institutions, it was a novel practice, and they needed to adapt fastly by implementing different strategies, tools, services, and digital platforms to provide learning opportunities for a wide range of students.

Termin: 04.-08.09.2023
Ort: Aveiro, Portugal
Webseite:
https://ea-tel.eu/ectel2023/

12th IEEE International Conference on Intelligent Data Acquisition and Advanced Computing Systems: Technology and Applications - Special Stream on Digital Education and Engineering Education

Since many years, researchers bring learning to the digital world. Technology Enhanced Learning approaches support both teachers and learners. The research field addresses the generation of innovative content as well as approaches such as active or individualized learning or learning in groups. Methods of Learning Analytics and Artificial Intelligence help to analyze and optimize learning processes from content conception to learner evaluation. The special stream provides a discussion for recent advances in this area, addressing both theoretical and applied implemented approaches.

Termin: 07.-09.09.2023
Ort: Dortmund
Webseite:
https://www.idaacs.net/2023/spec_stream_deee

Gemeinsame Tagung DELFI & HDI2023

Gemeinsam mit der Partnertagung Hochschuldidaktik Informatik (HDI 2023) laden die Fachgruppe Bildungstechnologien und der Fachbereich Informatik, Ausbildung und Didaktik der Gesellschaft für Informatik e.V. in diesem Jahr nach Aachen an die Rheinisch-Westfälische Technische Hochschule ein. Das Tagungsmotto der DELFI 2023 lautet „Skalierbares digitales Lehren und Lernen". Somit widmet sich die Tagung den wachsenden Herausforderungen und Anforderungen, welche es zu verstehen und zu meistern gilt; beides mit dem Ziel, die wachsenden Chancen und Möglichkeiten unter Einbezug von Bildungstechnologien zu gestalten und zu nutzen. Daher ermutigen wir in diesem Jahr verstärkt zu Beiträgen, die sich dieser Thematik widmen. Darüber hinaus sind wir gegenüber weiteren zeitgemäßen Forschungs- und Praxisarbeiten im Bereich der Bildungstechnologien offen.

Termin: 11.-13.09.2023
Ort: Aachen
Webseite:
https://delfi-tagung.de/

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