

GMW & DELFI

JAHRESTAGUNG
2019

WORKSHOPS

0'101
10 - 17:30
Learning Analytics
Albrecht Fortenbacher et al.
🕒 450 Min.

0'119
10 - 17:30
Kompetenzen digital: Modellierung, Erfassung, Katalogisierung, Verarbeitung und Zertifizierung
Johannes Konert
Ilona Buchem
Christine Brunn
Matthias Dahlmeyer
Michael Eichhorn
🕒 450 Min.

1'303
10 - 17:30
3. Workshop VR/AR-Learning 2019
Raphael Zender et al.
🕒 450 Min.

1'304
10 - 15
Inverted Classroom inklusiv gestalten - Potentiale und Grenzen der Digitalisierung
Marie Troike
Marcus Branke
🕒 300 Min.

1'304
15:30 - 17:30
Einsatz automatisierter Simultanübersetzung in Lehrveranstaltungen zur Erschließung für internationale Studierende
Andreas Sexauer
Raphael Morisco
🕒 120 Min.

1'305
10 - 17:30
E-Assessment ohne Hürden: Individuelle Vorhaben erfolgreich begleiten und den Umgang mit Heterogenität stärken
Michael Krause
Florian Fischer
Alexander Kiy
🕒 450 Min.

1'306
10 - 17:30
Tutorial: Wissenschaft richtig gemacht: Tools für Open Scientists und Open Educators
Anja Lorenz
Labert Heller
🕒 450 Min.

1'307
10 - 17:30
Nutzung von 360°-Video im Kontext forschenden Lernens
Marianna Baranovska
Andreas Hebbel-Seeger
André Kopischke
🕒 450 Min.

Cafeteria
17:30 - 19:30
Welcome Reception mit Special Guest
🕒 120 Min.

📅 Pausenzeiten

Cafeteria
11 - 11:15
Kaffeepause
🕒 15 Min.

Cafeteria
12:30 - 13:30
Mittagspause - Selbstversorgung
🕒 60 Min.

Cafeteria
15 - 15:30
Kaffeepause
🕒 30 Min.

1'305 **Digitale Werkzeuge für die Studienindividualisierung und die personalisierte Kompetenzentwicklung**

Thomas Köhler et al.

🕒 60 Min.

1'306 **gi Fachgruppe Bildungstechnologien Mitgliederversammlung (FG BiT)**

🕒 90 Min.

1'305 **GMW Mitgliederversammlung**

🕒 120 Min.

 **Pausenzeiten**

Cafeteria **Kaffeepause**

11 - 11:30 🕒 30 Min.

Cafeteria **Mittagspause**

12:30 - 13:30 🕒 60 Min.

Cafeteria **Kaffeebuffet**

14 - 15 🕒 60 Min.

DIENSTAG

0'110 **Begrüßung**

9:30 - 10 🕒 30 Min.

0'110 **Keynote: Partizipation und Ausgrenzung im Kontext der Digitalisierung**

Petra Grell

🕒 60 Min.

0'115 **Wie verändern sich eLearning-Konzepte durch mediendidaktische Fortbildungen? Eine Längsschnittuntersuchung.**

Ralph Müller et al.

12 - 12:30 **Wissenschaftliche Weiterbildung: Digitalisierung als pädagogischer Doppeldecker**

Eva-Maria Glade

🕒 60 Min. # Mediendidaktik

0'110 **Vergleich von Technologien zur Entwicklung barrierefreier mobiler Lernapplikationen**

Svenja Noichl et al.

11:50 - 12:10 **Konzeption mobiler, inklusiver Aufgaben und Hilfetools in der Ausbildung der Bauindustrie**

Svenja Noichl et al.

12:10 - 12:30 **Was benötigen Hochschulen, um digitale Barrierefreiheit als Teilhabemöglichkeit umzusetzen?**

Linda Rustemeier

🕒 60 Min. # Inklusion

1'303 **Semantic Textual Similarity von textuellen Lernmaterialien**

Niels Seidel

Christian Moritz Rieger

1'303 Themenübergreifende Diskursklassifikation auf Basis von Word Embeddings und Sequenzfeatures

Tim Steuer et al.

🕒 60 Min. # Textanalyse

0'110 Kurzvorstellung Poster & Demos

13:30 - 13:45 🕒 15 Min. # Poster & Demos

0'101 Poster & Demos

13:45 - 15 🕒 75 Min. # Poster & Demos

0'119 Poster & Demos

13:45 - 15 🕒 75 Min. # Poster & Demos

0'115 Potenziale für altersgerechte Weiterbildung durch arbeitsorientiertes Lernen in hybriden Lernfabriken – Das Beispiel des Forschungs- und Anwendungszentrums Industrie 4.0

Malte Teichmann et al.

15:30 - 16 Einflussfaktoren auf die Bereitstellung und den Einsatz digitaler Medien in der betrieblichen Weiterbildung

Linda Häßlich
Jonathan Dyrna

16 - 16:20 Motivierte Lernende im Fernstudium durch Gamification? Eine erste Erhebung zum Einsatz eines Moodle Plugins mit Erfahrungspunkten, Levels und Ranglisten

Klaudia Bovermann et al.

16:20 - 16:50 Design und Einsatz von Kollaborationsskripts als instruktionale Unterstützungsmaßnahme in virtuellen Klassen. Am Beispiel der der Grammatikvermittlung

Clément Compaoré

🕒 110 Min. # Betriebliche Weiterbildung & Game-based Learning

0'110 Stakeholder attitudes towards digitalization in higher education institutions

Daniel Biedermann et al.

0'110 Effects of Digitalization on Vocational Education and Training: First Results of a Qualitative Study

Julian Busse et al.

15:50 - 16:20 Weißt Du es oder rätst Du noch? - ARS mit Rückmeldungen zur Antwortzuversicht bei Lernfragen

Lucas Braeschke
Iris Braun
Felix Kapp
Tenshi Hara

16:20 - 16:40 Digitalisierungsprozesse an Hochschulen – der Blick der Akteur-Netzwerk-Theorie

Jana Niemeyer
Alexander Tillmann
Michael Eichhorn

🕒 100 Min. # Akzeptanz v. dig. Werkzeugen

1'303 Technische Aspekte der automatischen Aufgabengenerierung für Blended Learning Angebote in der Biologie

Justin Timm et al. 🏆 Best Paper Candidate

15:30 - 16 Ein Format für Bewertungsvorschriften in automatisiert bewertbaren Programmieraufgaben

Robert Garmann

16 - 16:20 Automatische Aufgabengenerierung über Linked Open Data am Beispiel der Archäologie

Michael Striewe

16:20 - 16:40 Digitalisiertes Feedback für verschiedene Frageformate von Online-Übungsaufgaben

Miriam Weigel et al.

16:40 - 17 Entwicklung eines modernen Lehr- und Lernkonzepts für Maschinelles Lernen mit Infrastructure-as-a-Service und Cloud Computing

Patrick Palsbröker et al.

🕒 120 Min. # Automatisierung & Generierung

- 0'110 Digitalisierungsstrategien auf dem Prüfstand
15 - 15:30 Marcel Graf-Schlattmann
Dorothee M. Meister
Gudrun Oevel
Melanie Wilde
- 15:30 - 16 Governance der Digitalisierung von Forschung und Lehre. Befunde einer bundesweiten Hochschulbefragung
Klaus Wannemacher et al.
- 16 - 16:30 Future Skills und Hochschulbildung "Future Skill Readiness"
Ulf Ehlers
- 16:30 - 17 „Things to Come“. Digitalisierung und Bildungsteilhabe. Eine Trendanalyse zur Hochschulbildung der Zukunft
Klaus Wannemacher et al.

🕒 120 Min. #Hochschulstrategien

- Foyer Führung um Adlershof
17 - 18

🕒 60 Min.

- Löwesaal, Festliches Dinner mit Preisverleihungen
Moabit
20 - 23

🕒 180 Min.

📅 Pausenzeiten

- Cafeteria Kaffeepause
10:30 - 11

🕒 30 Min.

- Cafeteria Mittagspause
12:30 - 13:30

🕒 60 Min.

- Cafeteria Kaffeebuffet
14 - 15

🕒 60 Min.

- 0'110
9:30 - 10
Keynote: Digitalisierung und Nachhaltigkeit in der Hochschulbildung zusammen denken
Eva Kern
Julian Reimann
🕒 30 Min.
- 0'110
10 - 10:30
Keynote: Digitale Inklusion - ist das machbar?
Stefanie Trzecinski
🕒 30 Min.
- 0'115
11 - 11:30
Einsatz von Virtual Reality zum Aufbau von Klassenmanagement-Kompetenzen im Lehramtsstudium
Axel Wiepke et al. 🏆 Best Paper Candidate
- 11:30 - 12
Wirkung von interaktiven 3D-360°-Lernvideos in der praktischen Ausbildung von Handwerkern
Anna Klingauf et al. 🏆 Best Paper Candidate
- 12 - 12:20
Virtual Reality as an E-Learning tool in the student-centered vehicle development project "proTRon"
Lucas Küntzer et al.
🕒 80 Min. # VR/AR/3D
- 0'110
11 - 11:20
Inklusionspotenziale digitaler Medien für Lehre und Lernen in der wissenschaftlichen Weiterbildung. Eine theorie- und empiriegeleitete Reflexion
Alina Elsner
Philipp König
- 11:20 - 11:40
Teilhabe am Wissen lernen – mit digitalen Interaktions- und Feedback-Systemen
Gunhild Berg
- 11:40 - 12
Künstliche Intelligenz kritisch verstehen - Teilhabe an Bildung und Wissenschaft im digitalen Zeitalter
Philipp Marquardt
🕒 60 Min. # Teilhabe

- 1'303
11 - 11:20
Offene Bildungsressourcen (OER) in der Lehrerbildung: Die Bedeutung von Einstellungen und Kontextfaktoren
Daniel Otto
- 11:20 - 11:50
Makerspaces zur Wissenschaftsvermittlung und Innovationsraum der neuen Generation
Sandra Schön et al.
🕒 50 Min. # Schule und Lehrerbildung
- 0'110
13:30 - 13:45
Kurzvorstellung Poster & Demos
🕒 15 Min. # Poster & Demos
- 0'101
13:45 - 15
Poster & Demos
🕒 75 Min. # Poster & Demos
- 0'119
13:45 - 15
Poster & Demos
🕒 75 Min. # Poster & Demos
- 0'115
15 - 15:30
Förderung der Lernmotivation durch adaptives E-Learning: Komparative Evaluation von Techniken zur adaptiven Nutzerführung
Mathias Bauer et al. 🏆 Best Paper Candidate
- 15:30 - 16
"What can I help you with today?" - Exploring Opportunities of Learner Modeling for Online Educational Portals
Sebastian Wollny et al.
- 16 - 16:20
A mobile campus application as a sensor node for Personal Learning Environments
Hendrik Geßner et al.
- 16:20 - 16:40
Sensor Based Adaptive Learning - Lessons Learned
Albrecht Fortenbacher et al.
- 16:40 - 17
Code of Practice for Sensor-Based Learning
Haeseon Yun et al.
🕒 120 Min. # Adaption

0'101 IT-Tool für formatives Assessment und Feedback
13:30 - 14 Kevin Duss 
14 - 14:30 How Are You, Chatbot? Evaluating Chatbots in Educational Settings – Results of a Literature Review
Sebastian Hobert

14:30 - 14:50 Leseflüchtigkeitstraining mit Amazon Alexa
Sara Durski et al.

14:50 - 15:10 Lehrfilme einfach einfach machen – erfolgreiche Konzeptionierung von Peer-to-Peer Lehrfilmen
Anja Pfennig

 100 Min.  # Interaktives Lernen

1'303 Doktorandenkolloquium

13:30 - 15:30  120 Min.

0'110 Ausblick 2020

15:30 - 16  30 Min.

Pausenzeiten

Cafeteria Kaffeepause

10:30 - 11  30 Min.

Cafeteria Mittagspause

12:30 - 13:30  60 Min.

0'110
9:30 - 10:30 **Keynote: Designing Culturally-relevant Educational Technology at a Global Scale: Tales from the Field**
Amy Ogan

🕒 60 Min.

0'115
11 - 11:30 **Die „digitale“ Realität in Bildungseinrichtungen des Handels. Ergebnisse aus dem Forschungsprojekt VOM_Handel**

Jörg Neumann
Lisette Hoffmann

11:30 - 12
„Es ist mit Verzögerungen zu rechnen“ Organisationale Auseinandersetzungen bei der Entwicklung einer Regelung zur Anrechnung von E-Learning-Veranstaltungen auf das Lehrdeputat

Jörg Hafer et al.

12 - 12:20 **Partizipation von Hochschullehrenden an der strategischen thematischen Ausrichtung der digitalen Lehre einer Hochschule**

Antje Michel
Martina Mauch

🕒 80 Min. # Organisationsentwicklung

0'110
11 - 11:30 **Simplifying license attribution for OER with emacs-reveal**
Jens Lechtenböcker

11:30 - 11:50 **Predictive Algorithms in Learning Analytics and their Fairness**
Shirin Riazzy et al.

11:50 - 12:10 **Towards a Critical Design Agenda in Support of Collective Learning Ecologies**

Christoph Richter et al.

🕒 70 Min. # Recht & Ethik

0'101
11 - 11:30 **PLAY & CODE – Eine Serious Game basierte Lernplattform**
Elias John [👑 Beste Bachelorarbeit '18](#)

11:30 - 11:50 **Die Self-Determination Theory als Rahmen für Deep Gamification in didaktischen Kontexten**
Heinrich Söbke

11:50 - 12:10 **Interaktive Unterstützung bei der Begehung eines Kunstlehrpfads: Die WaldSkulpturenWeg-App**
Sven-Bjarne Seiffert et al.

🕒 70 Min. # Games/Gamification

1'303
11 - 12:30 **Doktorandenkolloquium**

🕒 90 Min.

0'115
13:30 - 13:50 **Fallvignetten und didaktische Muster: Forschungsartefakte im Kontext von Open Educational Resources und Practices**

Mareike Bartels
Eileen Lübcke
Jennifer Preiß

13:50 - 14:20 **Mehr als ein MOOC**
Clarissa Braun et al.

14:20 - 14:40 **Achtsamkeit in der Hochschullehre: Das Webinar als wirksamer Lehr- und Lernort - Eine qualitative Untersuchung eines Online-Achtsamkeitstrainings für Lehramtsstudierende zur Förderung von Resilienz im späteren Schulalltag**

Doris Meißner

14:40 - 15
Internationale Mobilität und Kooperation digital. Teilhabe an Bildung und Wissenschaft entlang der Student Journey

Alexander Knoth

15 - 15:30 **LectureCast als 360-Grad-Video. Welchen Einfluss haben Immersion und Präsenzerleben auf die Lernleistung?**

Marianna Baranovska et al.

🕒 120 Min. # Szenarien digitaler Hochschullehre