

Inhaltsverzeichnis

Keynotes

Agathe Merceron

Imperfection in Learning Analytics..... 17

Marco Kalz

Digitalisierungswahnsinn oder Nebeneffekte des Mainstreaming? 19

Forschungs-, Anwendungs- und Industriebeiträge

Nominierungen für den Best Paper-Award

Alisan Öztürk, Petra Bonfert-Taylor, Armin Fügenschuh

Using data to improve programming instruction..... 23

Alexander Kiy, Dustin Wegner, Ulrike Lucke

Smart im Home lernen 33

**Dietmar Zoerner, Tobias Moebert, Anna Morgiel, Sven Strickroth,
Ulrike Lucke**

*Spielbasierte Förderung von Motivation und Aufmerksamkeit für
sozioemotionales Training bei Autismus*..... 45

Kompetenzen in der Hochschullehre

Manfred Daniel, Judith Hüther, Christina Ohngemach

smile© – Studierende als Multiplikatoren für innovative und digitale Lehre..... 57

Michael Eichhorn, Alexander Tillmann

Digitale Kompetenzen von Hochschullehrenden messen..... 69

Tools & Anwendungen

Christian Wolters, Nadine Flegel, Michael Herczeg

*Entwicklung einer effizienten Integrationslösung zur Bereitstellung von
Vorlesungsfolien in hochschulischer Präsenzlehre*..... 81

Julius Elias, Felix Dietze, René Röpke, Ulrik Schroeder

Restructuring Linear Discussions in Mind Maps by Crowdsourcing 93

Neuartige Technologien

Lydia Harbarth, Svea Delsing, Florian Richtscheid, Volkan Yücepur, Florian Feldmann, Milad Akhavanfar, Sven Manske, Julia Othlinghaus, H. Ulrich Hoppe

Learning by Tagging – Supporting Constructive Learning in Video-Based Environments 105

Linda Eckardt, Adam Jankowiak, Dennis Bergelt, Susanne Robra-Bissantz

Jeder bewertet jeden: Erfolgsquote einer Peer Assessment Methode in einem Serious Game zum Lernen 117

Andreas Richter, Matthias Weise

Bewertung von Naturgefahren mit Hilfe von Virtual Reality..... 123

Didaktische Ansätze

Peter Arnold

*Gelingensbedingungen von Lehrer*innenfortbildung zum Einsatz digitaler Medien in der Schule* 129

Heinrich Söbke, Steffi Zander

Motivationsdesign durch Verschränkung von Gamifikation und didaktischem Kontext..... 141

Assessment in der Programmierausbildung

Michael Striewe, Michael Goedicke

Automatische Generierung von Aufgaben zum Codeverständnis 153

Frank Höppner, Jan-Hendrik Hemmje

Zur automatischen Erkennung von Fehlkonzepten bei Java-Einsteigern durch Analyse von Speicher-Protokollen 165

Till Massing, Natalie Reckmann, Benjamin Otto, Kim J. Hermann,

Christoph Hanck, Michael Goedicke

Klausurprognose mit Hilfe von E-Assessment-Nutzerdaten 171

Wissenschaftliches Arbeiten

Shruti Hardat, Christoph Greven, Ulrik Schroeder

Supporting Novice Researchers in Domain Familiarization – A Question-Guided Research Community Map Creation and Reflection Tool..... 177

Julien Hofer, Thorsten Schoormann, Ralf Knackstedt

Kollaborative Literaturreviews..... 189

Learning Analytics

Daniel Schiffner, Marcel Ritter, Florian Horn

Learning Analytics Bundle..... 195

René Röpke, Nadja Zaric, Ulrik Schroeder

Lernstil-basierte Evaluation von Nutzungsverhalten der Lernplattform eines Blended Learning Kurses der RWTH Aachen..... 207

Hendrik Heuer, Andreas Breiter

Student Success Prediction and the Trade-Off between Big Data and Data Minimization 219

Mobile Anwendungen

Philipp Krieter, Andreas Breiter

Track every move of your students: log files for Learning Analytics from mobile screen recordings..... 231

Svenja Noichl, René Röpke, Ulrik Schroeder

Schrittweise Hilfestellung bei der App-Installation für technikferne Erwachsene direkt am Gerät..... 243

Sebastian Hobert, Kevin Koch, Nils Holthoff, Matthias Schumann

Kleingruppenzuteilungs-App 2.0: Heuristische Optimierung der Tutorienplatzvergabe in Massenveranstaltungen 255

Philipp Melzer, Bernd Schneider, Mareike Schoop

Unterstützungspotenziale des Quantified-Self-Ansatzes im selbstregulierten personalisierten Lernen 261

Poster

Katja Anokhina, Richard Heinen

Schulentwicklung im digitalen Wandel aus Sicht der Software Studies..... 269

Georg Jäger, Sebastian Zug, Anja Hawlitschek, Till Krenz, Ronny Stolze, Nancy Brinkmann

Chancen und Herausforderungen des Einsatzes von Remote-Laboren in der Lehre: Sicherheitskonzepte 271

Martina Kuhn

Digitalisierte Bildung bei Erwachsenen am Beispiel der Volkshochschulen..... 273

Raphael Zender, Matthias Weise, Markus von der Heyde, Heinrich Söbke

Chancen und Herausforderungen beim Lernen und Lehren mit VR/AR-Technologien..... 275

Luca Mollenhauer, Ingo Blees <i>Die Informationsstelle OER</i>	277
Christian Wolters, Moritz Flucht, Michael Herczeg <i>Lecture Hub: Eventbasierte Audience Response Systeme als Drehscheibe hochschulischer Präsenzlehre</i>	279
Marian Thiel de Gafenco, Andreas Janson, Tim Schneider <i>KoLeArn – Smarte und kontextsensitive Aus- und Weiterbildung für die chinesische Industrie</i>	281
Claudia M. König <i>Peervideofeedback zur Entfaltung reflektierter Handlungsfähigkeit in der Lehrer*innenbildung</i>	283
Demos	
Sean Dieterle, Agnes Koschmider, Tristan Rechenberger, Detlef Schoder <i>Crowde: Individuelles Lernen durch individualisierte Klausuren</i>	287
The Anh Vuong, Alexander Sang, Samuel Wolf, Philipp Thöne, Samet Asir <i>Demo zum E-Learning Software Projekt „Vuong-DCP für Datenkompressionsverfahren“</i>	289
Truong-Sinh An, Agathe Merceron, Majd Edriss <i>Konzept eines Gamification-Moduls für das Smart Learning Projekt: ein „data- driven“ Ansatz</i>	291
Nina Schiffeler, Joshua Grodotzki, Tobias R. Ortelt, Valerie Stehling, Ingrid Isenhardt, A. Erman Tekkaya <i>Virtual und Augmented Reality in der MINT-Lehre</i>	293
Johannes Trum, René Röpke, Ulrik Schroeder <i>Kollaboration am Tabletop – Ein Kanban-Board für horizontalausgerichtete Multitouch Displays</i>	295
Markus Ganzert, Stefan Huber, Philipp Melzer, Bernd Schneider, Mareike Schoop, Matthias Stürner <i>HohLearn – Mobiles Lernen mit elektronischen Karteikarten über Ilias</i>	297
Markus Eberts, Adrian Ulges <i>Interaktive Lehrvideos mit AMIGO</i>	299
Yasmin Patzer, Niels Pinkwart, Alexander Zimmermann <i>LAYA – ein inklusives eLearning System</i>	301

Christian Renardy, Ulrike Schemmann, Marko Jovanović, Martin Lemos <i>Multiview-Video in der physiotherapeutischen Ausbildung</i>	303
Martin Mandausch, Hakan Karagüzel, Marcel Schulz, Peter Henning <i>meDIary – Quantified Self-App zur Erfassung der Nutzung digitaler Medien im Studium</i>	305
Matthias Ehlenz, René Röpke, Ulrik Schroeder <i>Kollaboratives Multitouch Lernspiel für Reguläre Ausdrücke</i>	307
Christian Kohls, Dennis Dubbert <i>Klein, aber fein: Ad-hoc Lösungen zeigen im Flipped Classroom</i>	309
 <i>Verzeichnis der Autorinnen und Autoren</i>	313