

Inhaltsverzeichnis

Inklusion

Alexandra Keus, Svenja Noichl, Ulrik Schroeder

Vergleich von Technologien zur Entwicklung barrierefreier mobiler Lernapplikationen 15

Svenja Noichl, Susanne Korth, Ulrik Schroeder

Konzeption mobiler, inklusiver Aufgaben und Hilfetools in der Ausbildung der Bauindustrie 21

Linda Rustemeier

Was benötigen Hochschulen, um digitale Barrierefreiheit als Teilhabemöglichkeit umzusetzen? 27

Textanalyse

Niels Seidel, Christian Moritz Rieger

Semantic Textual Similarity von textuellen Lernmaterialien und ihre Anwendungen ... 33

Tim Steuer, Christoph Rensing

Themenübergreifende Diskursklassifikation auf Basis von Word Embeddings und Sequenzfeatures 45

Akzeptanz von Digitalen Werkzeugen

Daniel Biedermann, Hendrik Drachsler

Stakeholder attitudes towards digitalization in higher education institutions 57

Julian Busse, Aline Lange, Matthias Schumann

Effects of Digitalization on Vocational Education and Training: First Results of a Qualitative Study 67

Lucas Braeschke, Iris Braun, Felix Kapp, Tenshi Hara

Weißt Du es oder rätst Du noch? - ARS mit Rückmeldungen zur Antwortzuversicht bei Lernfragen 73

Jana Niemeyer, Alexander Tillmann, Michael Eichhorn

Digitalisierungsprozesse an Hochschulen – der Blick der Akteur-Netzwerk-Theorie ... 85

Automatisierung & Generierung

Justin Lefarth, Benjamin Otto, Thilo Schramm, Michael Striewe, Philipp Schmiemann, Michael Goedicke

Technische Aspekte der automatischen Aufgabengenerierung für Blended Learning Angebote in der Biologie 91

Robert Garmann

Ein Format für Bewertungsvorschriften in automatisiert bewertbaren Programmieraufgaben..... 103

Michael Striewe

Automatische Aufgabengenerierung über Linked Open Data am Beispiel der Archäologie..... 115

Miriam Weigel, Tatyana Podgayetskaya, Reinhold Hübl

Digitalisiertes Feedback für verschiedene Frageformate von Online-Übungsaufgaben 121

Patrick Palsbröcker, Matthias Lutz, Carsten Gips, Matthias König

Entwicklung eines modernen Lehr- und Lernkonzepts für Maschinelles Lernen mit Infrastructure-as-a-Service und Cloud Computing..... 127

VR/AR/3D**Axel Wiepke, Eric Richter, Raphael Zender, Dirk Richter**

Einsatz von Virtual Reality zum Aufbau von Klassenmanagement-Kompetenzen im Lehramtsstudium..... 133

Anna Klingauf, Johannes Funk, Angela Lüüs, Ludger Schmidt

Wirkung von interaktiven 3D-360°-Lernvideos in der praktischen Ausbildung von Handwerkern 145

Lucas Küntzer, Michael Hoffmann, Georg Rock

"Virtual Reality as an E-Learning tool in the student-centered vehicle development project "proTRon"..... 157

Adaptation**Mathias Bauer, Jacqueline Schuldt, Heidi Krömker, Beatrix Bau, Marie Jeanne Webers**

Förderung der Lernmotivation durch adaptives E-Learning: Komparative Evaluation von Techniken zur adaptiven Nutzerführung 163

Sebastian Wollny, Jan Schneider, Marc Rittberger, Hendrik Drachsler

"What can I help you with today?" - Exploring Opportunities of Learner Modeling for Online Educational Portals 175

Hendrik Geßner, Alexander Kiy

A mobile campus application as a sensor node for Personal Learning Environments 187

Albrecht Fortenbacher, Manuel Ninaus, Haeseon Yun, René Helbig, Korbinian Moeller

Sensor Based Adaptive Learning - Lessons Learned 193

Haeseon Yun, Shirin Riazzy, Albrecht Fortenbacher, Katharina Simbeck

Code of Practice for Sensor-Based Learning 199

Recht & Ethik

Jens Lechtenbörger

Simplifying license attribution for OER with emacs-reveal..... 205

Marc Sauer, Manuel Froitzheim, Andreas Hoffmann

Praktische Erfahrungen mit einem elektronischen Prüfungsprozess-Management für eAssessments..... 217

Shirin Riazzy, Katharina Simbeck

Predictive Algorithms in Learning Analytics and their Fairness..... 223

Christoph Richter, Heidrun Allert

Towards a Critical Design Agenda in Support of Collective Learning Ecologies..... 229

Games / Gamification

Elias John

PLAY & CODE – Eine Serious Game basierte Lernplattform..... 235

Heinrich Söbke

Die Self-Determination Theory als Rahmen für Deep Gamification in didaktischen Kontexten 247

Sven-Bjarne Seiffert, Andreas Lingnau

Interaktive Unterstützung bei der Begehung eines Kunstlehrpfads: Die WaldSkulpturenWeg-App..... 253

Interaktives Lernen

Sebastian Hobert

How Are You, Chatbot? Evaluating Chatbots in Educational Settings – Results of a Literature Review..... 259

Sara Durski, Marguerite Schwarzbach, Lisa Frey, Yasmin Ashimi, Ute Massler, Wolfgang Müller

Leseflüssigkeitstraining mit Amazon Alexa..... 271

Anja Pfennig, Jörg Maier-Rothe

Lehrfilme einfach einfach machen – erfolgreiche Konzeptionierung von Peer-to-Peer Lehrfilmen..... 277

Poster & Demos

Anika Westburg

An E-Learning Tool for Parsing-as-Deduction 283

Tobias Scheidat, Sandra Scholz, Mailyn Engel, Stephanie Böhnke, Heike Mrech, Korinna Bade

Die intoMINT-App: Spielerisch für MINT begeistern und Berufsbilder vermitteln..... 285

René Röpke, Matthias Ehlenz, Thiemo Leonhardt, Ulrik Schroeder

Dungeons & DFAs..... 287

Tobias Moebert, Ulrike Lucke

E.V.A. – Emotionen Verstehen und Ausdrücken 289

Nadine Schröder

EduArc – eine verteilte Infrastruktur für OER..... 291

Ala Naoufal, Johannes Konert, Hicham Naoufal

EDUSPACE – Social Media Lernplattform mit Schwerpunkt Inklusion..... 293

Mathias Magdowski

Eine „umgedrehte“ Video-Nachbesprechung einer Leistungskontrolle im E-Technik-Grundstudium 295

Sebastian Hobert, Florian Berens

Einsatz von Chatbot-basierten Lernsystemen in der Hochschullehre - Einblicke in die Implementierung zweier Pedagogical Conversational Agents..... 297

Sima Darabi

Entwicklung eines E-Assessments basierend auf sequentiellen Testen für die sechsstufige Zensierung 299

Eric Müller, Franz Schwarzer, Karsten Weicker

Geocatch – Upsizing von geometrischen Konstruktionsaufgaben mithilfe einer Android-App..... 301

Thiemo Leonhardt, Matthias Ehlenz

Greifbares Lernen von Informatikhalten - Aktive Tangibles auf kapazitiven Multitouch-Tischen..... 303

Raphael Zender, Matthias Weise, Ulrike Lucke

HandLeVR - Handlungsorientiertes Lernen in der VR-Lackierwerkstatt 305

Sven Judel, René Röpke, Nadja Zaric, Ulrik Schroeder

ILSA – ein integriertes Lernstil-Analysesystem für Moodle..... 307

Svenja Noichl, Ulrik Schroeder

Informatik Grundbildung im Alter – Ein eLearning Konzept 309

Yasmin Patzer, Niels Pinkwart

Inklusives Lernen mit barrierefreien Videos - Ein Fallbeispiel..... 311

Manuel Froitzheim, Michael Schuhen <i>Interaktive kollaborative Elemente aus einer domänenspezifischen Perspektive des Wirtschaftsunterrichts</i>	313
René Röpke, Kathrin Larisch, Sven Schöbel, Ulrik Schroeder <i>Mit der Lupe unterwegs – eine spiel-basierte Lernanwendung zu Sicherheit im Internet</i>	315
René Röpke, Ulrik Schroeder <i>Mit G/P/S durch die Welt der spielbasierten Lernanwendungen und Serious Games für IT-Sicherheit</i>	317
Thiemo Leonhardt, Matthias Ehlenz, René Röpke, Nadine Bergner, Ulrik Schroeder <i>MTLG – Helping students and teachers creating and analysing simulations and games from a didactical and technical perspective</i>	319
Uwe Lorenz, Tatjana Reinstorf <i>Nachhaltiges und Aktivierendes Lernen durch eigene Erklärungen (NALE) mit geteilten, digitalen Portfolios</i>	321
Anke Pfeiffer, Dieter Uckelmann <i>Open Digital Lab for You (DigiLab4U) – Entwicklung und Pilotierung eines mediendidaktischen Designs für laborbasiertes Lehren und Lernen</i>	323
Mareike Bartels, Eileen Lübcke, Gabi Reimann, Finja Huckfeldt, Ivo van den Berk, <i>Verbesserung der Lehrpraxis durch die Systematisierung erprobter Lösungen: Die Plattform Patternpool</i>	325
Till Massing, Natalie Reckmann, Benjamin Otto, Alexander Blasberg, Christoph Hanck, Michael Goedicke <i>Quantitative Methodenkompetenzen im Praxissemester in Lehramtsstudiengängen...</i>	327
Bonny Brandenburger <i>Promoting Competencies of the Future – The Role of University-integrated Makerspaces</i>	329
Robert Meyer, Juliane Aulinger <i>UnterrichtOnline.org - ein Videografieportal für alle Phasen der LehrerInnenbildung – Interaktives und kollaboratives webbasiertes Lehren und Lernen mit Unterrichtsvideos</i>	331
Jan Bernoth, Alexander Kiy, Ulrike Lucke <i>Analytics-Dashboard für Lehre, Forschung und Transfer</i>	333
Anja Hawlitschek, André Dietrich, Sebastian Zug <i>Welche inhaltliche Unterstützung ist für Studierende beim Programmieren in einem Remote-Labor hilfreich?</i>	335
Verzeichnis der Autorinnen und Autoren	337