

# DELFI 2021 – Vorläufiges Programm

(Stand 20.08.2021)

Zeit	Dienstag, 14.09.2021		Mittwoch, 15.09.2021	
08:30	Begrüßung			
09:00	Keynote		Keynote	
09:30				
10:00	Pause		Pause	
10:30	Best Paper Session		Prüfungen	Lernressourcen
11:00				
11:30				
12:00	Mittagspause		Mittagspause	
12:30	Posters & Demos			
13:00			Augen-Training	
13:30			Keynote	
14:00	Pause			
14:30	Lernen und Lehren	Ansätze zur Lernerunterstützung	Pause	
15:00	in virtueller		Lehramtsstudierende und Pandemie	
15:30	Realität			
16:00	Pause			
16:30	Spielbasiertes	Learning Analytics	Pause	
17:00	Lernen und Serious		Informatik an Schulen	
17:30	Games			
18:00	Pause		Abschluss DELFI 2021	
18:30	Plattformen und	Pädagogisches Design von online- Lernszenarien		
19:00	Infrastrukturen			
19:00				
19:30				
20:00	Preisverleihung und Social Unboxing			
20:30				
21:00				
21:30				
22:00				

Zeit	<b>Dienstag, 14.09.2021</b>
08:30	Begrüßung
09:00	Keynote: <i>Intelligente Lehr-/Lernsysteme im Lichte alter und neuer KI</i>
09:30	<b>Ulrich Hoppe</b>
10:00	Pause
10:30	Best Paper Session
11:00	<b>Raphael Zender, Miriam Mulders</b>
11:30	<i>Social Virtual Reality als Medium für wissenschaftliche Online-Tagungen?</i> <b>Timo Ahlers, Cassandra Bumann, Ralph Kölle, Milica Lazović</b> <i>Hololingo! - A Game-Based Social Virtual Reality Application for Foreign Language Tandem Learning</i> <b>Lisa Ollesch, Jens Kohlmann, Maribell Steiner, Daniel Bodemer</b> <i>Development and evaluation of the students' peer support web application "uniMatchUp!"</i>
12:00	Mittagspause
12:30	Posters & Demos
13:00	<b>Mari Jebe et al.</b> (Poster) <i>E-Learning-Plattform zur Unterstützung des Erlernens des logischen Programmierens</i>
13:30	<b>Ines Herrmann et al.</b> (Poster) <i>Digitalisierungsbezogene Kompetenzen in einer sächsischen Lehrkräftefortbildung</i>
	<b>Franco Rau et al.</b> (Poster) <i>„... es ist ja mehr als Lernraum“ – Studentische Perspektiven auf die ComputerStudienWerkstatt</i>
	<b>Martin Hieronymus et al.</b> (Poster) <i>Digitalisierung der Lehr-Lernszenarien im MINT-Bereich</i>
	<b>Paul Gamper et al.</b> (Poster) <i>Eye-Tracking zur Untersuchung von Problemlösestrategien in einem Serious-Game</i>
	<b>Julia Thurner-Irmler</b> (Poster) <i>„Das find' ich MINT!“ – Konzeption und Reflexion eines Instagram-Programms zu MINT</i>
	<b>Tobias Scheidat et al.</b> (Poster) <i>Das Interesse von Mädchen an MINT stärken mithilfe der intoMINT-App</i>
	<b>Andreas Bergmann et al.</b> (Poster) <i>FALEDIA: Eine Lernplattform für Lehramtsstudierende zum Erwerb von Diagnose- und Förderfähigkeit</i>
	<b>Gabriela Molinar et al.</b> (Poster) <i>Ein LAMA geht online: Wie Machine-Learning-Kompetenzen durch praxisnahe Problemstellungen gefördert werden können</i>
	<b>Sarah Schneeweiß &amp; Andreas Harrer</b> (Poster) <i>M(e)y(e) Lecture – ein adaptives nichtlineares Format für Lehrvideos unter Nutzung von Eyetracking</i>
	<b>Julian Dierker et al.</b> (Poster) <i>Entwicklung adaptiver Backends für Lernplattformen</i>
	<b>Annabell Brocker et al.</b> (Poster) <i>Integration von Gamification und Learning Analytics in Jupyter</i>
	<b>Svenja Noichl et al.</b> (Demo) <i>Gamebook-Editor zur Erstellung inklusiver und handlungsorientierter Aufgaben</i>
	<b>Fabian Graap</b> (Demo) <i>I AM A.I. – Fünf Exponate zur Künstlichen Intelligenz als Online-Adaption des informellen Lernorts Ausstellung</i>
	<b>Paul Gamper et al.</b> (Demo)

	<p><i>Entwicklung und Einsatz eines Programmierlernspiels</i></p> <p><b>David Baberowski et al.</b> (Demo) <i>Inside the Router: Ein interaktives VR Lernspiel zur Vermittlung von Routing in Netzwerken im Informatikunterricht</i></p> <p><b>Anne Hamann &amp; Thiemo Leonhardt</b> (Demo) <i>Dashboard für Lehrende zur Darstellung von Lerndaten anhand eines kollaborativen Informatik-Lernspiels für die Grundschule</i></p> <p><b>Andre Greubel et al.</b> (Demo) <i>Ein Tool zur Visualisierung von Redstone-Schaltungen in Minecraft</i></p> <p><b>Herrmann Elfreich &amp; Sven Strickroth</b> (Demo) <i>munter: Eine App zur Unterstützung angehender Lehrpersonen bei der Durchführung ihres Unterrichts</i></p>	
14:00	Pause	
14:30	Lernen und Lehren in virtueller Realität	Ansätze zur Lernerunterstützung
15:00		
15:30		
	<p><b>Matthias Haack et al.</b> <i>Vom Remote zum immersiven VR-Lab am Beispiel der industriellen Steuerungstechnik</i></p> <p><b>Miriam Mulders et al.</b> <i>Evaluierung einer VR-Lackierwerkstatt im agilen Projektvorgehen</i></p> <p><b>Florian Horn et al.</b> <i>Eine Kategorisierung und Katalogisierung von AR &amp; VR Projekten für die (Hoch-) Schullehre</i></p> <p><b>Florian Nowotny et al.</b> <i>360-Grad- und Virtual Reality-Anwendungen im Fremdsprachenunterricht</i></p> <p><b>Rebecca Hein et al.</b> <i>Development of the InteractionSuitcase in virtual reality to support inter- and transcultural learning processes in English as Foreign Language education</i></p>	<p><b>Joerg M. Haake et al.</b> <i>Accuracy of self-assessments in higher education</i></p> <p><b>Felix Weber et al.</b> <i>Development of a Digital Goal Setting Companion for Higher Education</i></p> <p><b>Svenja Noichl et al.</b> <i>Inklusives und handlungsorientiertes Lernen mithilfe Digitaler Gamebooks</i></p> <p><b>Tobias Hirmer et al.</b> <i>Die kompetenzorientierte Studienplanung - Entwicklung eines Tools zur Unterstützung von (Lehramts-)Studierenden</i></p> <p><b>Jule Marleen Krüger et al.</b> <i>ATLAS – Ambient Teacher-Learner Awareness Solution</i></p>
16:00	Pause	
16:30	Spielbasiertes Lernen und Serious Games	Learning Analytics
17:00		
17:30		
	<p><b>Linda Rustemeier et al.</b> <i>Spielerische Sensibilisierung durch Erfahrbarkeit von Beeinträchtigungen</i></p> <p><b>Sven Manske et al.</b> <i>The Impact of Guidance and Feedback in Game-Based Computational Thinking Environments</i></p> <p><b>Britta Hesse et al.</b> <i>Serious Games zur Berufsorientierung in digitale Arbeitswelten</i></p> <p><b>Duygu Bayrak et al.</b> <i>Konzeption und Entwicklung eines interaktiven E-Mail-Interface für Anti-Phishing Lernspiele</i></p> <p><b>Anna Meik et al.</b> <i>Get your back straight! Learn Pilates with</i></p>	<p><b>Birte Heinemann et al.</b> <i>Infrastrukturen für Learning Analytics in medien- und projektübergreifenden Lernszenarien</i></p> <p><b>Philipp Leitner et al.</b> <i>Entwicklung und Einführung eines Studierenden-Dashboards an der TU Graz</i></p> <p><b>Sylvio Rüdian et al.</b> <i>The relation of convergent thinking and trace data in an online course</i></p> <p><b>Ramona Srbecky et al.</b> <i>Supporting Learning Analytics in Educational Games in consideration of Qualifications-Based Learning</i></p> <p><b>Dietmar Zoerner et al.</b> <i>Minimal-invasive Messung lernrelevanter</i></p>

	<i>the Pilates Correction App</i>	<i>Parameter für den Einsatz im Game-based Learning</i> <b>Svenja Noichl &amp; Ulrik Schroeder</b> <i>InfoBITS: Auswirkungen auf die Kontrollüberzeugung im Umgang mit Technik</i>
18:00	Pause	
18:30	Plattformen und Infrastrukturen	Pädagogisches Design von online-Lernszenarien
19:00		
19:00		
19:30	Pause	
20:00	Preisverleihung und Social Unboxing	
20:30		
21:00		
21:30		
22:00		

Zeit	<b>Mittwoch, 15.09.2021</b>	
09:00	Keynote: <i>Wie kann IT-Gestaltung diversity-gerechter werden? Grundlagen, Voraussetzungen und Herausforderungen für Informatik-Forschung und – Lehre</i>	
09:30	<b>Claude Draude</b>	
10:00	Pause	
10:30	Prüfungen	Lernressourcen
11:00	<b>Hendrik Steinbeck et al.</b>	<b>Roy Meissner &amp; Andreas Thor</b>
11:30	<i>Proctoring und digitale Prüfungen - Durchführungsbeispiele und Gestaltungselemente für die digitale Lehre</i>	<i>Creation and Utilisation of Domain Specific Knowledge Graphs (DSKG) for E-Learning</i>
	<b>Elisaweta Ossovski et al.</b>	<b>Laura Köbis et al.</b>
	<i>Warum Onlinelehre sowie Open-Books-Klausuren und das Fach Informatik zusammenpassen</i>	<i>LinkingKnowledge – ein didaktisches Gestaltungskonzept zur Integration computerlinguistisch generierter Wissensnetze</i>
		<b>Johannes Schrumpf et al.</b>
		<i>A Neural Natural Language Processing System for Educational Resource Knowledge Domain Classification</i>
		<b>Anja Pfennig</b>
		<i>Vom Blended Learning zum Full Online – so einfach geht es nicht</i>
		<b>Katrin Fritsche et al.</b>
		<i>Digital4Humanities - Modulare Selbstlernangebote zur Vermittlung von digitalen Forschungsmethoden in existierenden Kursangeboten der Geisteswissenschaften</i>
		<b>Andreas Daberkow et al.</b>
		<i>Physikgrundlagen digital - reloaded in der Online Lehre 2020/2021</i>
12:00	Mittagspause	
12:30		
13:00	Augen-Training	
13:30	Keynote: <i>Leveraging Data Science and Social-Impact Analysis to Broaden Participation in Introductory Computer Science Courses</i>	
14:00	<b>Kathi Fisler</b>	
14:30	Pause	
15:00	Lehramtsstudierende und Pandemie	
15:30	<b>Swantje Borukhovich-Weis et al.</b>	
16:00	<i>Distanzlehre und die Einstellungen zukünftiger Lehrer*innen zu Digitalisierung</i>	
	<b>Michael Burkhard et al.</b>	
	<i>When Lecturers have a Choice: Covid-19 Teaching Format Preferences in a Large-Scale Course of Freshmen Students in Switzerland</i>	
	<b>Florian Funke et al.</b>	
	<i>Digitale Bildung in verschiedenen Phasen der Aus- und Weiterbildung von Lehrkräften</i>	
	<b>Axel Wiepke et al.</b>	
	<i>Jenseits des eigenen Klassenzimmers: Perspektiven &amp; Weiterentwicklungen des VR-Klassenzimmers</i>	
	<b>Herrmann Elfreich &amp; Sven Strickroth</b>	
	<i>munter: Ein mobiles unterrichtsbegleitendes Unterstützungssystem für angehende</i>	

	<i>Lehrpersonen</i>
16:30	Pause
17:00	Informatik an Schulen
17:30	<b>Natalie Kiesler</b> <i>Wer ist GeRRI? Eine kritische Diskussion des Gemeinsamen Referenzrahmens Informatik</i>
18:00	Abschluss DELFI 2021

