

Vorwort

Unter dem Motto Bildungsräume 2017 wurden die 15. e-Learning Fachtagung Informatik (DeLFI 2017) der Gesellschaft für Informatik (GI) und die 25. Jahrestagung der Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft (GMW) vom 5. bis 8. September 2017 vom Deutschen Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz DFKI und der Technische Universität Chemnitz gemeinsam veranstaltet und an der Technischen Universität Chemnitz durchgeführt. Bildung und Qualifizierung findet in den verschiedensten (Bildungs-)Räumen statt: physische, virtuelle oder hybride Räume, an Schulen und Hochschulen, zu Hause oder in Unternehmen, in Städten oder in ländlichen Regionen. Wechselwirkungen zwischen Bildung und Raum beeinflussen Lehr- und Lernprozesse und bestimmen die Potentiale digitaler Medien, innovativer Technologien und des Internets zur Unterstützung dieser Prozesse.

Zusätzlich zum Hauptprogramm der Fachtagung wurden sieben Vorschläge für Pre-Conference-Workshops von den Programmkomitees der DeLFI und der GMW Jahrestagung akzeptiert, einer davon musste wegen der geringen Anzahl von Einreichungen entfallen. So widmeten sich schließlich zwei DeLFI Workshops, drei GMW Workshops und ein gemeinsamer DeLFI/GMW Workshop der Bestandsaufnahme und dem intensiven Austausch über aktuelle Themengebiete der Gesamttagung. Die Workshops fanden am 5. September 2017 statt und adressierten Teilnehmerinnen und Teilnehmer beider Tagungen. In diesem Band sind fünf der sechs Workshops dokumentiert.

Der Workshop Learning Analytics thematisierte die Nutzung benutzergenerierter Daten zur Analyse und Verbesserung von Lehr- und Lernprozessen. Im Workshop Audience Response Systems wurde das Potential derartiger Systeme zur Steigerung der Motivation und Interaktion Lernender betrachtet. Ziel des Workshops VR/AR-Learning 2017 war eine Integration der bisherigen Entwicklungen und gesammelten Erfahrungen im Bereich der Virtual Reality bzw. Augmented Reality zur realitätsnahen Veranschaulichung von Lerninhalten. Im Workshop Lernst du noch oder spielst du schon? Zum Einsatz von GameDesign-Elementen in der Hochschullehre wurde der Einsatz spielbasierter Elemente und Funktionen in Lernumgebungen vorgestellt und diskutiert. Schließlich thematisierte der Workshop E-Portfolios als Multitalente in Lehre und Selbststudium: Reflexionskompetenz fördern, digitale Kompetenzen schulen wie E-Portfolios die Kompetenz zum eigenständigen Lernen verbessern können.

Alle Beiträge wurden von den jeweiligen Organisatorinnen und Organisatoren der Workshops individuell eingeworben und von jeweils eigenen Programmkomitees begutachtet. Wir danken allen Autorinnen und Autoren für ihre Beiträge zu den Workshops sowie den Workshop-Organisatorinnen und -Organisatoren für ihre hervorragende Arbeit. Die gelungenen Workshops waren erneut eine große Bereicherung der Gesamttagung.

Unser Dank gebührt Christoph Rensing für die Unterstützung in der Kommunikation mit den Autoren, und Joanna Schmidt für das Zusammenstellen und die finale Editierung der Beiträge.

Berlin und Darmstadt, im Dezember 2017

Carsten Ullrich und Martin Wessner