

**Special Interest Group SIG „HCI for e-Education“ (HCI4EDU)**

Zielgruppe: HCI&UE Interessierte mit speziellem Interesse an Fragen und Problemstellungen aus der Medieninformatik, Medienpsychologie und Medienpädagogik sowie deren Wirkungspotenzial in der modernen wissens-basierten Arbeitswelt.

Lernsoftware, Lernobjekte und Metadaten müssen weit mehr erfüllen, als nur gewisse technische und ästhetische Eigenschaften. Sie müssen exakt auf die Bedürfnisse, Fähigkeiten und Anforderungen der End-Benutzer zugeschnitten sein: Zielgruppengerecht (Wer sind die Lernenden und wie ist deren Wissen repräsentiert? Ist bei der Zielgruppe ausreichend Digital Literacy gegeben?); Anknüpfung an Vorwissen (Wie kann Vorwissen mithilfe von Lehr- und Lerntechnologien erhoben werden? Was wird zum Verständnis des LO benötigt?); Lernstoffdarstellung (Wie erreichen die Lernenden ein definiertes Lernziel? Welche methodisch-didaktischen Konstrukte sind einsetzbar?); Lehr- und Lerneffizienz unter Berücksichtigung knapper Ressourcen (Wie kann die Struktur und die Repräsentation von Lehrinhalten bzw. Wissen optimal genutzt werden?); Wissensevaluierung (Wie wissen Lernende und Lehrende dass das Lernziel in einer bestimmten Form (deklarativ, prozedural) erreicht wurde und wie gut es erreicht wurde? Welche Methoden der Wissensdiagnostik funktionieren in der Praxis?); Kontext des Lernprozesses (formales, informelles Lernen; Fortbildung und/oder Weiterbildung; bestehende Strukturen organisatorischen und individuellen Lernens); Kooperatives Blended Learning, z.B. effektive Abfolge/Alternierung von Präsenz- und Onlinephasen usw.

Alle Ansätze müssen einem soliden didaktischen Modell und den Erkenntnissen der Medienpsychologie und Medienpädagogik entsprechen. Hier kann Human-Computer Interaction ansetzen, um wichtiges Grundlagenwissen und experimentelle Erkenntnisse beizusteuern, die insbesondere bei der Entwicklung komplexer Lernobjekte (wie z.B. Simulationen, Animationen, Interaktionen usw.) und umfangreicher Kurse in bestimmten Wissensdomänen verwendet werden können. Human-Computer Interaction als interdisziplinäres Fach, das Informatik und Psychologie/Pädagogik vereint, leistet wichtige Grundlagen, die im Usability Engineering (UE) ihre praktische Umsetzung erfahren.

## Ziele

Durch gemeinsame Aktivitäten (Workshops, Vorträge usw.) soll der Wissensaustausch und interdisziplinäre Diskurs, sowie die Zusammenarbeit zwischen Wirtschaft und Wissenschaft unter den Mitgliedern gefördert werden.

## Geplante Aktivitäten (nicht abgeschlossen)

Workshop Simulation/Animation based Learning mit Richard E. MAYER, Stanford  
Workshop Game Based Learning mit Kurt SQUIRE, MIT

## SIG-Mitglieder (Stand: Jänner 2006, Vorläufig und nicht abgeschlossen)

(in alphabetischer Reihenfolge, ohne Titel)

SIG-Leitung: HOLZINGER, Andreas, Med. Informatik, Graz

ALBERT, Dietrich, Psychologie Graz  
CHRISTIAN, Hannes, BRP Rotax Gunskirchen  
EBNER, Martin, Bauinformatik TU Graz  
ECKHART, Benedikt, TU Wien  
HEIMGÄRTNER, Rüdiger, Siemens Nürnberg  
HRUSKA, Andreas, Außeninstitut, TU Wien  
JARZ, Thorsten, BPA Graz  
KICKMEIER-RUST, Michael, Psychologie Graz  
KINGSBURY, Paul, Pädak Wien  
KRIEGER, Horst, ipcenter.at Wien  
KRIEGSHABER, Ursula, eLearningcenter TU Wien  
KRIGLSTEIN Simone, TU Wien  
KROOP, Sylvana, Medienpädagogik, Uni Wien  
LOIDL, Susanne, FIM, Uni Linz  
MANGLER, Jürgen, Learning Lab, Uni Wien  
MEISENBERGER, Matthias, eLibera, Graz  
MOTSCHNIG, Renate, Learning Lab, Uni Wien  
NISCHELWITZER, Alexander, dmt, FH Joanneum  
PFAFFENLEHNER, Bernhard, SYNOPS  
POHL, Margit, IGW, TU Wien  
PUTZ, Daniel, d-ino, Wien  
SEARLE, Gig, Med. Informatik Graz  
SPROGER, Bernd, dmt, FH Joanneum  
WASSERTHEURER, Sigi, ARC Research, Wien  
WEIPPL, Edgar, TU Wien  
ZECHNER Jürgen, FH Joanneum Graz  
ZEIMPEKOS, Paris, TU Wien