

TOP-Forschungsprojekte 2021

SharKI: Shared Tasks als innovativer Ansatz zur Implementierung von KI- und Big-Data-basierten Anwendungen in der Hochschullandschaft

Professur: Content Management und Web Technologien
Prof. Dr. Benno Stein

Fakultät Medien

Laufzeit: 1. März 2021 bis 29. Februar 2024

Drittmittelgeber: BMBF

Fördersumme: 199.663,20 Euro

Beschreibung:

Ziel des Projektes ist es, die Möglichkeiten und Grenzen von Shared Tasks für die Hochschulbildung zu analysieren sowie entsprechende Technologie für deren erfolgreichen Einsatz zu erforschen bzw. weiter zu entwickeln. Als "Shared Task" wird ein freundschaftlicher wissenschaftlicher Wettbewerb zur Lösung eines relevanten Forschungsproblems bezeichnet, das von den Teilnehmenden computergestützt bearbeitet wird. Beispiel: "Gegeben ist eine Menge von Argumenten zu einem kontroversen Thema. Klassifizieren Sie, welche davon Pro und welche Contra bzgl. des Themas sind." Die hierzu eingereichten Software-Lösungen werden gemäß verschiedener Erfolgsmaße bewertet, und die Teilnehmer werden eingeladen, ihren Ansatz in einer Veröffentlichung vorzustellen.

In der Informatik haben Shared Tasks Tradition: Zu den bekanntesten zählen die World Computer Chess Championship (seit 1974), der Loebner-Prize für die per Turing-Test ermittelte menschenähnlichste KI (seit 1991) und der RoboCup für Roboterfußball (seit 1996). Seit jeher begeistern sich auch Studierende für diese Wettbewerbe. In der Didaktik der Informatik, in der sonst eher die Ausbildung für das Schulfach Informatik im Vordergrund steht, sind Shared Tasks jedoch bislang nicht berücksichtigt. Mit dem Projekt SharKI entwickeln wir die hauseigene Shared-Task-Plattform TIRA weiter, um Lehrenden die KI-gestützte Umsetzung, Durchführung und Bewertung von Shared Tasks als Lehrveranstaltung zu ermöglichen.

Die Betonung des problemorientierten Arbeitens begründet die Einordnung solcher Lehrveranstaltungen in das Lehr-Lern-Konzept "Problemlösendes Lernen" und integriert Methoden wie Erkunden, Experimentieren, Testen sowie Game-based-Learning Ansätze.

Weitere Informationen: <https://weimar.webis.de>