TEgoDi-Glossar: A-D

Hier finden Sie die Begriffe der Buchstaben A-D, die für die TEgoDi-Medienprojekte relevant sind.

Zurück zum TEgoDi-Glossar

Algorithmus

Algorithmus ist ein Begriff aus der Informatik und beschreibt eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zur Lösung eines Problems. Es handelt sich dabei um eine präzise Beschreibung eines Ablaufs, der dazu dient, ein bestimmtes Ergebnis zu erzielen. Algorithmen werden in der Programmierung eingesetzt, um komplexe Aufgaben zu automatisieren und effizient zu lösen.

Dudenredaktion. (o. D.). Algorithmus. In Duden online. Abgerufen am 09. März 2023, von https://www.duden.de/node/4411/revision/1403069

Blended Learning

„Blended Learning“ beschreibt eine Lehr- und Lernmethode, bei der verschiedene Formen des Lernens miteinander kombiniert werden. In der Regel versteht man darunter die Verbindung von Präsenz- mit durch digitalen Medien unterstützten asynchronen Selbstlernphasen. Das Ziel ist es, durch die Verknüpfung die Vorteile beider Lernformen zu nutzen und eine hohe Lernwirksamkeit zu erzielen.

Kerres, M., & Heinen, R. (2015). „Blended Learning“ als Chance für die Zukunft der Bildung. Journal für LehrerInnenbildung, 15(4), 29-35.

Chatbot

Ein Chatbot ist ein computerbasiertes Programm, das entwickelt wurde, um automatisierte Gespräche oder Konversationen mit Benutzern zu führen. Chatbots werden in der Regel mit Hilfe von künstlicher Intelligenz (KI) oder Machine Learning (ML) programmiert, um natürliche Sprache zu verstehen und menschenähnliche Antworten zu generieren. Sie werden in verschiedenen Anwendungsbereichen, wie zum Beispiel im Kundenservice, Marketing oder in der medizinischen Versorgung, genutzt.

Gartner Glossary (https://www.gartner.com/it-glossary/chatbot/)

CoLiLab

Das Cooperative Liberal Laboratory (CoLiLab) ist der pädagogische Makerspace der PH Weingarten: ein offenes Atelier mit digitalen Werkzeugen, um kollaborativ und interdisziplinär an Medienprojekten zu arbeiten. Er befindet sich in den obersten Stockwerken des Naturwissenschaftlichen Zentrums (NZ).

Contentmanagementsystem (CMS)

Ein Content Management System (CMS) ist eine Software, die dazu dient, digitale Inhalte wie Texte, Bilder, Videos oder Audio-Dateien zu verwalten, zu organisieren und zu publizieren. Ein CMS bietet eine einfache Möglichkeit, Inhalte auf Webseiten zu erstellen, zu bearbeiten und zu veröffentlichen, ohne dass hierfür tiefgreifende Programmierkenntnisse erforderlich sind. CMS werden in der Regel als Open-Source- oder kommerzielle Software angeboten. Eine besondere Form des CMS speziell für Lernzwecke sind Lernmanagementsysteme.

Spiekermann, S., & Kluge, J. (2017). Content-Management-Systeme. In Handbuch E-Learning (pp. 1-15). Springer Fachmedien Wiesbaden.

Creative Commons

Creative Commons ist eine gemeinnützige Organisation, die es Urhebern ermöglicht, ihre Werke unter bestimmten Lizenzbedingungen der Öffentlichkeit zur Verfügung zu stellen. Diese Lizenzen geben anderen Nutzer:innen die Erlaubnis, die Werke zu teilen, zu verbreiten und unter bestimmten Bedingungen zu bearbeiten und zu nutzen, ohne dass hierfür eine ausdrückliche Zustimmung des Urhebers erforderlich ist. Creative Commons-Lizenzen werden in verschiedenen Varianten angeboten, um eine flexible Nutzung und Verbreitung von Werken zu ermöglichen. Sie bilden die Grundlage für viele Open Educational Resources.

Gassner, U., & Ursprung, P. (2011). Creative Commons–Was ist das?. Information, Wissenschaft & Praxis, 62(2-3), 119-124.

Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO)

Die Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) ist eine EU-weit geltende Verordnung, die am 25. Mai 2018 in Kraft getreten ist. Sie regelt den Schutz personenbezogener Daten innerhalb der EU und gilt für alle Unternehmen und Organisationen, die personenbezogene Daten verarbeiten oder speichern. Die DSGVO stellt strenge Anforderungen an den Datenschutz und die Datensicherheit, einschließlich der Einwilligung der Betroffenen, der Verarbeitungszwecke, der Datenspeicherung und der Berichtspflichten bei Datenschutzverletzungen. Sie spielt auch beim Einsatz digitaler Medien - gerade im Schulkontext - eine wichtige Rolle.

Gola, R., & Schomerus, G. (2018). Die Datenschutz-Grundverordnung. C.H.Beck.

Didaktisches Design

Didaktisches Design beschreibt die Gestaltung und Planung von Lehr- und Lernprozessen mit dem Ziel, eine hohe Lernwirksamkeit zu erzielen. Dabei werden didaktische Konzepte und Methoden eingesetzt, um den Lernprozess zu strukturieren und zu optimieren. Ein wichtiger Aspekt des didaktischen Designs ist die Berücksichtigung der Lernbedürfnisse und -voraussetzungen der Lernenden sowie die Auswahl geeigneter Lernmedien und -technologien. Häufig wird der Begriff synonym zum Begriff des Instruktionsdesign verwendet.

Kerres, M., & Heinen, R. (2015). Didaktisches Design. In Handbuch E-Learning (pp. 1-13). Springer Fachmedien Wiesbaden.

Digital Gap

Der „Digital Gap“ bezieht sich auf den digitalen Graben zwischen Personen oder Gruppen, die über eine adäquate Nutzung digitaler Technologien und Ressourcen verfügen und denen, die keinen oder nur begrenzten Zugang dazu haben. Dies kann zu Ungleichheiten in Bezug auf Bildung, Beschäftigung, Gesundheitsversorgung und soziale Teilhabe führen. Der Digital Gap ist daher ein wichtiges Thema für die digitale Inklusion und Gleichstellung.

van Dijk, J. (2012). The digital divide. Polity.

Diklusion

Das Kofferwort „Diklusion“ setzt sich zusammen aus den Begriffen Digitale Medien und Inklusion. Im Fokus steht das Bestreben inklusives Lernen im Unterricht durch den Umgangang, den Einsatz und die Nutzung digitaler Medien unterstützen kann. Diklusion steht also für eine Chancengleichheit und Teilhabe aller Lernden durch Differenzierung sowie den Einsatz digitaler Lernhilfen im Unterricht.

From:
https://zendi.ph-weingarten.de/wiki/ - **ZenDi Wiki**

Permanent link:
https://zendi.ph-weingarten.de/wiki/de/misc/tegodi-collection/tegodi-glossary/tegodi-glossary-a-d

Last update: **2023/11/22 14:08**