TEgoDi-Glossar: I-L

Hier finden Sie die Begriffe der Buchstaben I-L, die für die TEgoDi-Medienprojekte relevant sind.

Zurück zum TEgoDi-Glossar

Instagram

Instagram ist ein Soziales Netzwerk, um Fotos und Videos zu teilen, zu bearbeiten sowie zu kommentieren. Die Plattform wurde 2010 gegründet und hat seitdem eine enorme Popularität erlangt. Instagram bietet auch Funktionen wie das Hinzufügen von Hashtags, das Markieren von Orten oder das Teilen von Inhalten in Stories, die 24 Stunden lang sichtbar sind.

Bughin, J., Catlin, T., & Hirt, M. (2018). Why digital strategies fail. McKinsey Quarterly.

Instruktionsdesign

Instruktionsdesign (auch Instructional Design genannt) bezeichnet den Prozess der Entwicklung von effektiven Lehr- und Lernmaterialien. Dabei geht es darum, Lehrinhalte so zu gestalten, dass sie den Bedürfnissen der Lernenden entsprechen und ihnen helfen, die gewünschten Ziele zu erreichen. Instruktionsdesigner verwenden dabei verschiedene didaktische Modelle und Methoden, um die Lehrmaterialien zu strukturieren und aufzubereiten. Oftmals wird der Begriff synonym zum Begriff „didaktisches Design“ verwendet.

Smith, P. L., & Ragan, T. J. (1999). Instructional design (3rd ed.). Wiley.

Inverted Classroom

Eine genauere Definition findet sich unter dem Eintrag für den synonymen Begriff „Flipped Classroom“.

Bishop, J. L., & Verleger, M. A. (2013). The flipped classroom: A survey of the research. Proceedings of the Annual Conference on Information Science and Systems, 1-9.

Kanban

Kanban ist eine Methode des Projektmanagement, um eine transparente und visuelle Darstellung des Arbeitsprozesses zu schaffen. Hierbei werden Aufgaben auf Karten notiert und auf einem Board platziert, um den aktuellen Status und Fortschritt sichtbar zu machen. Kanban-Boards lassen sich auch digital erstellen.

Anderson, D. J. (2010). Kanban: Successful evolutionary change for your technology business. Blue Hole Press.

Kognitive Aktivierung

Kognitive Aktivierung bezeichnet den Prozess der Anregung und Förderung von kognitiven Fähigkeiten, wie Wahrnehmung, Gedächtnis, Aufmerksamkeit, Denken und Problemlösung. In der Pädagogik wird kognitive Aktivierung als wichtiger Faktor für erfolgreiches Lernen betrachtet, da sie das Interesse und die Motivation der Lernenden steigert und ihnen dabei hilft, neue Informationen besser mit bereits vorhandenem Wissen zu verknüpfen und langfristig im Gedächtnis zu behalten.

Renkl, A., & Wittwer, J. (2014). Kognitive Aktivierung in der Lehre. In H. Wottawa & J. Wittwer (Hrsg.), Handbuch Evaluation: Lehr- und Unterrichtsforschung (S. 1-19). Springer.

KomDiKoLa

Die Abkürzung „KomDiKoLa“ steht für „Kompass digitaler Kompetenzen Lehramt“. Es ist ein im Rahmen des Projekts „Teacher Education goes digital“ entwickeltes Online-Self-Assessment zur individuellen Einschätzung und Reflexion digitalisierungsbezogener Kompetenzen angehender Lehrkräfte. Sie finden das Tool hier in Moopaed.

Künstliche Intelligenz (KI)

Künstliche Intelligenz (KI) bezieht sich auf die Entwicklung von Systemen und Algorithmen, die menschenähnliche Intelligenz und Fähigkeiten wie Lernen, Problemlösung, Mustererkennung und Entscheidungsfindung simulieren können. KI ist ein interdisziplinäres Feld, das auf Technologien wie maschinellem Lernen, tiefen neuronalen Netzen und natürlicher Sprachverarbeitung basiert und neben vielen weiteren Bereichen, wie etwa der Medizin, auch zunehmend im Bildungskontext eingesetzt wird.

Russell, S. J., & Norvig, P. (2010). Artificial intelligence: a modern approach. Prentice Hall.

Learning Analytics

Learning Analytics bezieht sich auf die Sammlung, Analyse und Interpretation von Daten über Lernende und ihrem individuellen Lernprozess, um das Lernen und die Leistung zu verbessern. Es handelt sich um eine interdisziplinäre Forschungsrichtung, die Methoden und Technologien aus der Informatik, der Statistik und der Bildungswissenschaften kombiniert. Die gewonnenen Erkenntnisse können genutzt werden, um personalisierte Lerninhalte und -aktivitäten zu empfehlen, frühzeitig Probleme zu erkennen und Lernenden sowie Lehrkräften ein besseres Verständnis für den Lernprozess zu vermitteln.

Siemens, G. (2013). Learning analytics: The emergence of a discipline. American Behavioral Scientist, 57(10), 1380-1400.

Lehrprojekt

Im Rahmen des Projekts „Teacher Education goes digital“ bezieht sich das Lehrprojekt auf die Entwicklung eines medienbasierten Lehr-Lernkonzepts. Im Fokus steht die Konzeption einer Unterrichtseinheit, bei der digitale Medien didaktiasch sinnvoll zur Erreichung von Lehr-Lern-Zielen im Unterricht eingesetzt werden. Das Lehrprojekt soll dabei vor allem den Erwerb medidaktische Kompetenzen bei den Studierenden fördern.

Lernbegleitung

Lernbegleitung bezeichnet eine Unterstützung von Lernprozessen durch eine Person, die dabei hilft, individuelle Lernziele zu formulieren und zu erreichen. Dabei stehen die Bedürfnisse und Stärken des Lernenden im Fokus. Die Lernbegleitung kann dabei verschiedene Formen annehmen, wie beispielsweise individuelle Beratung, Gruppenarbeit oder digitale Unterstützung. Im Rahmen des Projekts „Teacher Education goes digital“ unterstützt die Lernbegleitung die Studierenden bedarfsorientiert bei der Planung und Durchführung ihrer Medienprojekte.

Bauer, J., & Kunter, M. (2017). Lernbegleitung. In M. Prenzel (Hrsg.), Pädagogische Psychologie (S. 141-153). Springer.

Lernmanagementsystem (LMS)

Ein Lernmanagementsystem (LMS) ist eine webbasierte Plattform, die es ermöglicht, Lerninhalte zu organisieren, zu verwalten und zu präsentieren. Es umfasst Funktionen zur Erstellung von Kursen, zur Verwaltung von Lernenden, zur Aufgabenverwaltung, zur Kommunikation zwischen Lernenden und Lehrenden sowie zur Bewertung von Lernfortschritten.

Lehmann, K., & Haake, J. M. (2007). Lernmanagementsysteme. In E. M. Stephanidis (Hrsg.), Universal Access in HCI: Inclusive Design in the Information Society (S. 249-258). Springer.

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-i-l

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