TEgoDi-Glossar: R-Z

Hier finden Sie die Begriffe der Buchstaben R-Z, die für die TEgoDi-Medienprojekte relevant sind.

Zurück zum TEgoDi-Glossar

Selbstlernkurs

Die Selbstlernmaterialien sind als Unterstützungssystem zur Durchführung der Medienprojekte konzipiert worden. Diese dienen dazu sich selbstgesteuert mit bestimmten Themengebieten auseinanderzusetzen. Ausgehend von einem zentralen Verteilerkurs, welcher sämtliche Selbstlernkurse verlinkt, stehen folgende acht Selbstlernkurse zur Verfügung:

- Grundlagen der Mediendidaktik,
- Projektmanagement,
- Erklärvideos,
- Podcasts,
- H5P,
- Inklusion mit digitalen Medien,
- Open Educational Resources (OER),
- Feedback und Beratung.

Die Kurse sind alle einem ähnlichen Aufbau sowie aneinander abgestimmte Erscheinung folgend. Es besteht die Möglichkeit sich nach Theorieinput in die Transfersicherung durch Aufgaben zu begeben. Hierbei kann auf Materialien, Vorlagen aus den Kursen zur Hilfestellung zurückgegriffen werden.

Ein Selbstlernkurs ist ein Bildungsangebot, das von Lernenden selbstständig und weitestgehend unabhängig von Lehrpersonen oder Klassen genutzt werden kann. Die Lernenden übernehmen dabei die volle Verantwortung für den ihren Lernfortschritt und -erfolg. Bei begleiteten Selbstlernkursen stehen den Lernenden bei Fragen und Problemen Ansprechpersonen beratend zur Seite. Selbstlernkurse können in verschiedenen Formen angeboten werden, z. B. als gedrucktes Buch, Online-Kurs oder multimediales Lernmaterial. Sie zeichnen sich durch eine hohe Flexibilität in Bezug auf Zeit, Ort und Lerngeschwindigkeit aus. Im Rahmen des Projekts „Teacher Education goes digital“ werden auch verschiedene Selbstlernkurse angeboten, die die Studierenden bei der Planung und Durchführung ihrer Medienprojekte unterstützen sollen. Eine Übersicht über das Angebot finden Sie hier in Moopaed.

Blömeke, S., & Prenzel, M. (2014). Selbstlernkurse. In P. Reinmann, M. Mandl & T. Issing (Hrsg.), Handbuch Medien- und Bildungsforschung (S. 599-610). Springer-Verlag.

Service Learning

Service Learning ist eine Lehr- und Lernmethode, bei der Lernende praktische Erfahrungen in gemeinnützigen oder sozialen Projekten sammeln und dabei theoretisches Wissen anwenden und reflektieren. Die Lernenden sollen dabei nicht nur fachliche Kompetenzen erwerben, sondern auch soziale und persönliche Fähigkeiten wie Teamarbeit, Verantwortungsbewusstsein oder interkulturelle

Kompetenz entwickeln.

Hochschulforum Digitalisierung, „Service Learning“
https://www.hochschulforumdigitalisierung.de/de/hochschulbildung/service-learning

Social Bot

Social Bots sind automatisierte Programme, die in sozialen Netzwerken, Foren oder anderen Online-Plattformen eingesetzt werden, um menschliche Interaktionen zu imitieren. Sie können beispielsweise Kommentare auf Beiträge von anderen Nutzerinnen und Nutzern posten oder Nachrichten verfassen und verschicken. Ziel ist es häufig, Meinungen zu beeinflussen oder bestimmte Inhalte zu verbreiten.

Shao, Chengcheng, et al. „The spread of low-credibility content by social bots.“ Nature Communications, vol. 9, no. 1, 2018, pp. 1-10, doi: 10.1038/s41467-018-06930-7.

Soziales Netzwerk

Ein soziales Netzwerk ist eine Online-Plattform, auf der sich Menschen miteinander vernetzen und austauschen können. Nuterz*innen und Nutzer können ein persönliches Profil anlegen, Kontakte knüpfen, miteinander kommunizieren und dabei digitale Inhalte, wie Texte, Bilder, Links oder Videos teilen. Soziale Netzwerke werden sowohl von Privatpersonen als auch Personen genutzt. Es gibt soziale Netzwerke zu verschiedensten Themen und Lebensbereichen. Beliebte soziale Netzwerke sind etwa Instagram, TikTok oder YouTube.

Trommsdorff, V. (2016). Medienkompetenz: Eine Bestandsaufnahme. In Handbuch Mediensozialisation (pp. 99-112). Springer VS, Wiesbaden. (Seite 102)

TEgoDi-Helpdesk

Der „TEgoDi-Helpdesk“ soll als zentrales Informationsangebot erste Anlaufstelle für Studierende bei Fragen rund ums Thema digitales Lehren und Lernen sein. Er richtet sich primär an Studierende, die digitale Medienprojekte planen oder durchführen wollen. Sie finden den TEgoDi-Helpdesk hier in Moopaed.

TikTok

TikTok ist eine App zur Erstellung und zum Austausch kurzer Videoclips und gehört zu den am schnellsten wachsenden sozialen Netzwerken weltweit und ist die einzige relevante Online-Plattform, die nicht aus den USA kommt. Unter anderem die Zugehörigkeit zum chinesischen Unternehmen ByteDance führt immer wieder zu Diskussionen über ein Verbot es Dienstes, da der Verdacht im Raum steht, dass personenbezogene Daten der Nutzerinnen und Nutzer an chinesischen Behörden weitergegeben werden und die Plattform für Spionageaktivitäten genutzt wird.

Yang, Y. (2021). TikTok: Ein phänomenales soziales Netzwerk. In Social Media und digitale

Kommunikation in der Kinder- und Jugendhilfe (pp. 211-223). Springer VS.

Usability

Usability lässt sich mit Benutzerfreundlichkeit gut übersetzen. Bei digitalen Medien beziehungsweise allgemein im Bereich der Mensch-Computer-Interaktion beschreibt sie das Ausmaß, in dem in dem eine Benutzerin oder ein Benutzer ein Produkt, System oder Dienst in einem bestimmten Anwendungskontext nutzen kann, um bestimmte Ziele effektiv, effizient und zufriedenstellend zu erreichen. Allgemein gilt dabei, dass eine gute Usability normalerweise nicht explizit wahrgenommen wird, eine schlechte hingegen schon.

//https://www.usability.de/usability-user-experience.html//

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-r-z

Last update: **2023/11/22 15:08**