

Educasting

Wie Podcasts in Bildungskontexten Anwendung finden

Das Wortgebilde „Educast“ kombiniert Bildungs- bzw. Lernkontexte mit der Podcast-Technik. Beispiele für Educasts sind zum einen Vorlesungsmitschnitte in formalen Lernsituationen oder dokumentarisch orientierte (oft auch frei verfügbare) Audio- und Videoaufnahmen einzelner Events, die für Lehr- und Lernzwecke eingesetzt werden. Zum anderen findet die Erstellung von Podcasts in Bildungskontexten statt, mit dem Ziel der Förderung einer Medienkompetenz der Lernenden. Zunächst werden in diesem Kapitel Hinweise zur technischen Umsetzung von Educasts gegeben. Für pädagogische Kontexte sind didaktische und lerntheoretische Gestaltungsentscheidungen wesentlich. Daher wird die Nutzung von Educasts entsprechend verschiedener Lerntheorien erläutert sowie ihre didaktische Gestaltung in verschiedenen Lernszenarien mit Beispielen aus der Hochschule, Schule und außerschulischen Jugendbildung beschrieben, um die eigene Planung und Produktion von Educasts anzuregen. Ziel ist es, einen Blick über die traditionelle Instruktion hinaus zu wagen. Dabei wird die Nutzung von öffentlich verfügbarem Medienmaterial für Bildungskontexte aufgezeigt und erläutert wie Educasts im Sinne des konstruktivistischen Lernens von Lernenden selbst erstellt werden können. Als Gründe und Anlässe ihres Einsatzes werden abschließend Educast-Nutzungskontexte unter den Perspektiven von Medienkompetenzentwicklung, von selbstgesteuertem lebenslangem Lernen sowie von Lernen in institutionellen und nicht-institutionellen Kontexten veranschaulicht.



Quelle:
torres21,
<http://www.flickr.com/photos/torres21/848316741/> [2011-01-10]]



1. Was sind Educasts?

Der Begriff Educast bezieht sich auf die Nutzung von Podcasts und anderen Audio- und Videoaufzeichnungen in Bildungskontexten. Educasts, auch als Educational Podcasts verstandene Aufzeichnungen, sind an pädagogischer Thematik orientierte oder in pädagogischen Kontexten entstandene Ton- und Filmmedien (Schiefner, 2009). Educasts können über einen sogenannten RSS-Feed abonniert werden. Dieses nutzerorientierte Benachrichtigungssystem informiert über Änderungen und neue Episoden, ohne dass man diese aktiv im digitalen Netz abrufen muss. Das dem Educast zugrundeliegende Podcast ist ein Kunstwort aus dem Markennamen iPod, einem weit verbreiteten Audiowiedergabegerät der Firma Apple Inc., und dem englischen Wort „to broadcast“ mit der Bedeutung senden oder ausstrahlen, was sich im englischen Sprachraum auf die Tätigkeit von Rundfunkanstalten (im engl. „broadcasting agencies“) bezieht. Diese Wortschöpfung umfasst den Grundgedanken des Ausstrahlens oder Sendens medialer Inhalte mittels technologischer Publikationsmechanismen auf ein entferntes Wiedergabegerät.

Podcasts waren zunächst rein audiobasiert. Mithilfe von Erweiterungen konnten dann auch elektronische Folien (zum Beispiel erstellt mit PowerPoint) synchron aufgenommen und anschließend abgespielt

werden (Enhanced Podcasts). Inzwischen hat sich dazu auch das Bewegtbild in Episoden etabliert. Diese werden als „Vodcasts“ (Videos als Podcasts) oder als Videoblog (auch Vlog) bezeichnet. Mit „Screencasts“ können darüber hinaus Bildschirmhalte (Screen), zum Beispiel Software- oder Computerinhalte, aufgezeichnet werden.

Mit dem Blick auf andere bedeutende Bildungsressourcen wie Nachrichtensendungen im Internet, außerschulische Jugendprojekte bis hin zu Weiterbildungsinstitutionen erfahren Educasts zunehmende Aufmerksamkeit. Sie dienen als Informationsquelle, Ausdrucksmittel individuellen Lernens sowie als Lerngegenstand. Educasts werden zudem auch genutzt im Kunden-Support, zum Beispiel von Software-Unternehmen zur Vorstellung ihrer Software oder für die Unternehmenskommunikation und Public Relations. Besonders aber Hochschulen und Schulen sehen im Educasting einen Mehrwert für die Unterstützung des Lernens.



Educasts sind Audio- und/oder Videodateien, die digital zu Lern- und/oder Lehrzwecken bereit gestellt werden.

In der Praxis : Werkzeuge und Links für die Erstellung von Educasts

Aufnahmetechnik

Es werden Audio- und/oder Videoaufnahmegeräte benötigt. Neben professionellen teuren Aufnahmegeräten bieten heute auch die oft leicht verfügbaren digitalen Alltagsgeräte ausreichende Technologie für Aufnahmen (dies erleichtert insbesondere die Anwendung von Educasts in Schulen). Neben Mp3-Recordern, Diktiergeräten, Videokameras eignen sich beispielsweise auch die Mobiltelefone oder Mobilcomputer (Laptops, Tablets) als Aufnahmegeräte. Zur Aufnahme von Screencasts wird nur kostenlose Software benötigt. Zum Beispiel eignen sich die freie Version von Jing/Techsmith (<http://www.jingproject.com/features/>) und die Open-Source-Version von CamStudio (<http://camstudio.org/>)

Schnitt/Bearbeitung

Zur Bearbeitung des aufgenommenen Ton- und Bildmaterials wird Software benötigt, mit der die Aufnahmen geschnitten, verändert, mit Effekten versehen und durch Sounds, Bilder, Text etc. ergänzt werden können (folgende aus Platzgründen beispielhafte Software dient als Hilfe für einen ersten Start, es sollte aber recherchiert werden, ob nicht inzwischen leistungsfähigere freie Software verfügbar ist): Audioaufnahme

und -bearbeitung: Audacity: (<http://audacity.sourceforge.net/>) und Videoaufnahme: Windows Movie Maker, Avimux (Linux), Cinderella (Linux). Aufnahmen, Geräte und Bearbeitungsprogramme vergeben bzw. benötigen oft spezifische Dateiformate. Wenn diese nicht kompatibel sind werden Konvertierungsprogramme benötigt. Zum Beispiel: HandBrake (<http://handbrake.fr/downloads.php>), das Programm wandelt DVDs und Videos für den iPod und das iPhone um. Zusätzlich kann nach MP4 und Xvid encodiert werden oder das SUPER Konvertierungsprogramm (<http://super.softonic.de/>), das Programm wandelt unterschiedliche Aufnahmeformate in andere um.

Urheberrechte

Wer seine Aufnahmen mit Musik oder Bildern ergänzen will muss sich um Urheberrechte kümmern. Ein Reihe hilfreicher Links finden sich bei Mister Wong.de mit Hilfe der Schlagworte #l3t und #educast.

Freie Materialien

Auch freie Musik und Bilder sind im Internet erhältlich, zum Beispiel auf den Websites von Massivetracks.net, Jamen-do.com und Musicralley.com.

2. Vorgehen bei der Erstellung von Educasts

Die Realisierung von Educasts scheint einfach: Aufnahmesoftware starten, Aufnahme starten, aufzeichnen und kommentieren. Dann wird das Produkt zusammen mit einer textbasierten Beschreibung („Shownotes“) online gestellt und die Zielgruppe wird über die Existenz des neuen Lernstoffs automatisch informiert. Für die erfolgreiche Erstellung von Educasts gilt es, sich mit der Gestaltung des Inhalts, mit den gewählten Technologien und der Veröffentlichung auseinander zu setzen. Dazu werden in der Box „In der Praxis“ auf der vorherigen Seite Tipps für Werkzeuge und Webadressen gegeben.

Educasts sind didaktische Medien, die für Lernprozesse genutzt werden. Somit gilt es zum einen, didaktische Prinzipien sowohl bei der Gestaltung als auch beim Einsatz von Educasts zu berücksichtigen. Zum anderen gilt es, das Medium Educast auf seine Wechselwirkung von unterschiedlichen Methoden, Lerninhalten und Zielgruppen hin zu untersuchen. Educasts können im Lernprozess zur Wissenspräsentation in darstellender und organisierender Weise sowie zur Unterstützung personeller Kommunikation genutzt werden. Damit können sie sowohl einem instruierenden als auch einem konstruktivistischen Lehr-/Lernverständnis zugeordnet werden. Entsprechend lassen sich dann unterschiedliche didaktische Gestaltungsmöglichkeiten entwickeln (siehe Kapitel #lerntheorie).

3. Lern-/Lehrtheoretische Verortung

Die Wissensrepräsentation wird zum Beispiel beim **instruierenden Lehren** durch das Aufzeichnen von Vorträgen und Vorlesungen oder Erklärungen in den Vordergrund gerückt. Die Struktur der Lerninhalte kann dabei sequentiell gestaltet werden. Die Möglichkeit, nicht verstandene Vortragsabschnitte sanktionslos zu wiederholen, kann dabei eine Steigerung der Motivation bei den Lernenden erwirken (Schulmeister, 2001).

Lernende können dann ihren Lernstoff frei nach eigenen Bedürfnissen oder Lernständen auswählen. Bei diesem Modell agieren die Herstellenden als Lehrende, von denen die Rezipienten etwas lernen sollen. Den Educasts können angeleitete Übungen und Aufgaben beigelegt werden, mit dem Ziel, durch ihre Bearbeitung die kognitive Verarbeitung des Gelernten zu fördern. Derartige Nutzung in instruierenden Lernformen folgt dem Lernmodell des Kognitivismus, bei dem davon ausgegangen wird, dass Lernprozesse durch die geleitete Aufnahme und Verar-

beitung von Wissen erfolgen: Reize werden aufgenommen und einer kognitiven Verarbeitung und Bewertung unterzogen.

Eine andere Variante ist die Produktion von Educasts nicht durch Lehrende, die instruieren, sondern durch die Lernenden selbst und kann dem **konstruktivistischen Lernen** zugeordnet werden (Harel & Papert, 1991). Die Aufgabe, selbst einen Educast zu erstellen, fordert Lernende dazu heraus, ihr selbst angeeignetes Wissen wiederzugeben und für die Konstruktion eines Educasts zu strukturieren. Dazu erstellen sie ein Drehbuch.

Diese Nutzungsform von Educasts fördert ein konstruktivistisches Lernen: Wissen wird nicht vorgegeben und gelernt, sondern muss selbst erschlossen, verarbeitet, strukturiert und transferiert werden, um in die Konstruktion eigener kognitiver Schemata zu münden. Durch die Arbeit an der Konstruktion einer eigenen Darstellung des Wissens wird dieser Prozess unterstützt. Der Educast dient dann als ein zu konstruierendes Artefakt, das als eine veräußlichte Form der erfolgten Lern- und Denkprozesse diskutiert werden kann. Derartige Mediennutzung für Lernprozesse wird auch als Learning-By-Designing (Kafai & Resnick, 1996) bezeichnet.

Mit Bezug auf den gesamten Prozess von der Planung, über die Produktion bis zur Distribution und dem sich danach anschließenden Diskurs um die Information steht der Kontext zu einer bildungstheoretisch-subjektwissenschaftlichen Basis (Faulstich & Zeuner, 1999) oder vor konstruktivistischem Horizont einer Ermöglichungsdidaktik (Arnold, 2003) denkbar wären.



Educasts finden als Medienwerkzeug sowohl mit dem Ziel der assistierenden Vermittlung (zur Instruktion), als auch der Gestaltung (Konstruktion) ihre praktische Anwendung.



Skizzieren Sie Beispiele für die Nutzung von Educasts

- ▶ als instruierendes Lernen und
- ▶ als konstruktivistisches Lernen.

4. Didaktische Gestaltungsmöglichkeiten für den Einsatz von Educasts

Ergänzend zur idealen technischen Umsetzung von Podcasts ist besonders ihre adäquate didaktische Gestaltung zu beachten. Neben den oben aufgeführten lerntheoretischen Überlegungen zum Einsatz von Educasts gilt es, den didaktischen Zweck und den pädagogischen Kontext und das didaktische Szenario zu planen.

Die Planung des Inhalts

Am Anfang steht die Idee, das Thema welches erlernt oder bearbeitet werden soll. Erarbeiten Sie sich mit Hilfe eines Drehbuches die genauen Lerninhalte, Lernziele und Produktionswege ihres Educasts. Ein Drehbuch sollte die wesentlichen didaktischen Abläufe umschreiben und alle notwendigen Ressourcen, wie zum Beispiel Produktionsteam, Medien und Zeit, erfassen und einbeziehen. Wichtig für die Lernmotivation ist es, dass der Educast notwendige curriculare Bezüge aufweist. Im Weiteren müssen auch rechtliche Aspekte bei der Produktion eines Educasts beachtet werden, zum Beispiel Urheber-, Nutzungs- und Persönlichkeitsrechte.



Leitfragen zur Erstellung des Drehbuches

- ▶ Welche Zielgruppe möchte ich erreichen?
- ▶ Welche Lernziele sollen erreicht werden?
- ▶ Welches technische Educast-Format (zum Beispiel Audiocast, Screencast) soll zum Einsatz kommen?
- ▶ Welche Ressourcen (technisch, personell) sind vorhanden?
- ▶ Wie kann ich das Informationsmaterial auf das Wesentliche eingrenzen, strukturieren?
- ▶ Wie gestalte ich die Lerninhalte?
- ▶ Wie sichere und fördere ich die Motivation (Rekapitulieren, Feedback)?

Bei der Einbindung und Erstellung von Educasts sollten Erkenntnisse aus empirischen Studien beachtet werden (zum Beispiel über den Split-Attention-Effekt oder über Lernerfolge bei Audio- und Video-Medien, siehe Niegemann, 2008).

Didaktische Szenarien

Im Folgenden werden didaktische Gestaltungen von Educasts in verschiedenen Szenarien aus Hochschule, Schule, Freizeit und Beruf vorgestellt. Beispielsweise in der Hochschullehre werden Vorlesungen immer öfter auf Video aufgezeichnet und anschließend als Educast bereitgestellt. Studierende haben so die Möglichkeit, nicht verstandene Vorlesungspassagen nochmal anzuhören (zum Beispiel zur Prüfungsvorbereitung) oder verpasste Vorlesungen (zum Beispiel auf Grund von Krankheit) nachzuholen. Dieses Ergänzungsangebot wird von Studierenden sehr begrüßt und intensiv wahrgenommen, da es einen hohen Nutzen für das Lernen bietet.

Zentrale **Podcast-Portale**, beispielsweise an Universitäten sind ideale Orte im Internet, um außerhalb von Lernveranstaltungen und Arbeitsgruppen das Selbstlernen zu unterstützen und zu fördern. Dabei sind Podcast-Portale nicht nur zentrale Anlaufstellen für fachübergreifende Lernmaterialien, sie unter-

stützen zugleich zum Beispiel einen hochschulübergreifenden Informationsaustausch in Forschung und Lehre.



Ein Beispiel für den innovativen Medieneinsatz in Forschung und Lehre ist das zentrale Podcast-Portal der Bergischen Universität Wuppertal (<http://podcast.uni-wuppertal.de/>). Das als "Work in Progress" zu verstehende Portal wird stets weiterentwickelt. Ein weiteres Beispiel findet sich bei der Universität Graz (<http://gams.uni-graz.at/pug>).

Gebündelt nach Fachbereichen, zentralen Einrichtungen und Themen werden durch zentrale Podcast-Portale zunehmend Beiträge aus Forschung und Lehre abrufbar und durch RSS-Feeds abonnierbar sein. Folgende Aspekte unterstreichen das innovative Potenzial:

- ▶ Verbesserung des Zugangs zu den Podcasts,
- ▶ Unterstützung der individuellen Informationsaggregation,
- ▶ nationaler und internationaler Wissenstransfer und Wissenstransparenz,
- ▶ Vernetzung mit der Fachcommunity und anderen Institutionen,
- ▶ Förderung des Online-Wissenschaftsjournalismus und
- ▶ Erhöhung der Marketingeffekte.

Screencasts werden meist zur anschaulichen Instruction benutzt (zum Beispiel Softwareschulungen). Sie können aber auch zur **Präsentation von Arbeitsergebnissen in Veranstaltungen** genutzt werden. Lernende, die ihre Ergebnisse präsentieren wollen, erstellen mithilfe eines Screencasts ihre Präsentation (beispielsweise Arbeitsergebnisse einer Projektarbeit) und stellen diese zum Herunterladen bereit. Dazu sammeln sie in (durchaus auch verschiedenen) Computermedien visualisierte Darstellungen ihrer Ergebnisse (zum Beispiel Fotos, Webseiten, Präsentationsfolien, Darstellungen in Textverarbeitungsseiten oder Tabellenkalkulationen) und erstellen ein Drehbuch für ihre Präsentation, die sie dann so durchführen, indem sie dazu zu einem imaginären Publikum sprechen. Das Publikum ruft die Präsentation online ab. Lernende entwickeln dabei häufig mehr Ehrgeiz als bei einer Präsenzpräsentation, da sie die Aufzeichnung wiederholen können (Zorn, 2010).

Podcasts erlauben es Studierenden, **Interviews** mit Wissenschaftlerinnen oder mit Praxisexperten durchzuführen, szenische Dialoge zu entwickeln und aufzuzeichnen, eigene Features zu recherchieren und zu entwickeln. Damit kann Studierenden ein realisti-

scher Erfahrungsraum möglich werden. Dies umfasst ebenso die Ausformulierung einer Idee/Konzeption, wie deren Umsetzung. Ein derartiges Praxisprojekt stellt Studierenden sicher, dass über einen langen Zeitraum ihre Arbeitsergebnisse öffentlich zugänglich sind und trägt somit dem Gedanken des Lernportfolios Rechnung.

5. Projekte und Beispiele

Die **AG-Podcasting** begann explorativ 2005 Potentiale des Podcasting zu ergründen:

- ▶ Gestalten eigener thematischer Beiträge für den Podcast: „Bildung im Dialog“ (Medienbildung, Medienkompetenz).
- ▶ Im Selbstverständnis als Podcast-Service-Agentur steht unter dem Ansinnen innerhalb universitärer Lehre weitere Lernangebote zu bieten. Die Crew berät und unterstützt andere Kommilitonen, die eine Seminararbeit in Form eines Educasts gestalten möchten (Handlungskompetenz).
- ▶ Die Studierenden werden als Multiplikatoren am Campus und darüber hinaus angefragt. Dort entstehende Episoden eventdokumentierenden Charakters fließen in den Podcast ein (Handlungskompetenz, Netzwerkarbeit).

Die Macher des **Kaffeepod** der Universität Augsburg verfolgen mit ihrem Podcast-Konzept inhaltlich eine Einführung in die Welt der Universität informellen Charakters. Zielgruppe sind Studierende und Studieninteressierte. Die Inhalte entstehen innerhalb von Seminaren des Studiengangs „Medien und Kommunikation“ der Universität Augsburg.

Der **Podcast Bildungstalk** strebt in seiner Wirkung einerseits nach der Distribution lehrveranstaltungsergänzender Themen wie auch dem Ermöglichen des Kompetenzerwerbs für Studierende aus medienpädagogischer und medienpraktischer Sicht.

In der **Schule** stehen die projektbezogenen Podcast-Produktionen durch die Schüler und Schülerinnen im Vordergrund (mehr unter Schulpodcasting.info). Neben internen Schulprojekten (z.B. Podcasts im Fremdsprachenunterricht, Podcasts als Schulradio) gibt es auch Podcast als Lernbrücken zu anderen Schulen. Wichtig ist zu beachten, dass bei minderjährigen Schülern die Verantwortlichkeit für die Inhalte im Podcast beim Lehrenden bzw. bei der Schulleitung liegt. Daneben ist es wichtig, bei der Verwendung von personenbezogenen Daten wie Fotos und Namen von Minderjährigen die Erlaubnis der Eltern einzuholen.

In der **außerschulischen Jugendbildung** produzieren Jugendliche Podcasts zu selbstgewählten

Themen. Sie entwickeln dazu Interviews oder Meinungsbeiträge über Mode, Schule, Berufswahl, Musik, ihren Stadtteil, ihren Jugendtreff und weiteres. Dies erfolgt oft auch in Kooperation mit Offenen Kanälen, die die Audioprodukte als Radiosendungen ausstrahlen. Sie erreichen mit dieser Vermittlungsform ihrer Sichtweisen ein größeres Publikum, als wenn sie ihre Sichtweisen nur im Freundeskreis diskutieren. Entsprechend der Ziele der Medienpädagogik tragen solche Projekte zur Erweiterung von Handlungsoptionen und gesellschaftlicher Partizipation bei und fördern die Medienkompetenz.

Das Projekt **VideoLern** adressiert schließlich die Hochschullehre, konnte aber auch schon in der beruflichen Bildung erfolgreich eingesetzt werden. Die dahinterstehende Idee ist einfach: Der Lehrende zeichnet seinen Vortrag auf und produziert so einen Educast. Die Lernenden kommen in einen Computerraum und schauen sich dann den Educast in Zweier- bis Dreiergruppen an und beantworten dabei Übungsaufgaben, die einerseits das Verständnis der Vortragsinhalte überprüfen, andererseits aber auch eine Transferleistung einfordern. Der Lehrende steht in diesem Zeitraum den Lernenden permanent für Fragen zur Verfügung, denn er ist durch den Educast von seinem Vortrag entbunden. Vorteil dieses Lernszenarios ist, dass der instruierende Vortrag so durch selbstgesteuerte und kooperative Lernhandlungen angereichert wird. Darüber hinaus sind Variationen von VideoLern untersucht worden, die ähnliche Lernziele verfolgen (Gegenüberstellung der Vor- und Nachteile siehe Krüger, 2009).



Entwickeln Sie ein Lernszenario, in dem Educasts eingesetzt werden. Berücksichtigen Sie hierbei alle Angaben zum Drehbuch.



Recherchieren Sie im Internet Podcasts aus folgenden Kontexten: Nachrichten, Jugendbildung, Migrationspädagogik, Schule. Hören/Sehen Sie sich die Beiträge an und notieren Sie, welchen pädagogischen Zweck sie verfolgen.

6. Bildungskontexte für den Einsatz von Educasts

Podcasts als Alltagsgegenstand in der Wissensgesellschaft

Medienbildung zielt darauf ab, Medien zum Gegenstand in Bildungsprozessen zu machen (Schelhowe et al., 2009). Die Erweiterung von Handlungsfähigkeit und die Teilhabe an der Wissensgesellschaft wären beispielsweise ein solches Ziel. Es stellt sich die Frage, wie die Kenntnis der Nutzung und Gestaltung

von Podcasts die eigene Handlungsfähigkeit erweitern kann? Eine Antwort wäre, dass der Erwerb der Fähigkeit, Podcasts zu gestalten und sie im Internet für die Öffentlichkeit bereit zustellen es Menschen ermöglicht, kreativ und öffentlichkeitswirksam ihre Sichtweisen auf ein Thema darzustellen. Indem sie anderen Menschen ermöglichen, über das Internet ihre Beiträge anzusehen, nehmen sie aktiv an Meinungsbildungsprozessen bei und erweitern ihre gesellschaftlichen Partizipationsmöglichkeiten.

Aus einer medienpädagogischen Perspektive heraus wird Podcasting als Phänomen der medialen Alltagswelt wahrgenommen (siehe Kapitel #medienpädagogik). Aus dieser Perspektive heraus werden Überlegungen angestellt, welche Kompetenzen Menschen in der durch Medien beeinflussten Informationsgesellschaft erwerben sollten: Welche Kenntnisse, Fertigkeiten, Fähigkeiten und Kompetenzen sind notwendig, um mit Audio- und Videoprodukten aktiv an der Gesellschaft teilzuhaben? Entsprechend des Medienkompetenzmodells nach Dieter Baacke (1996) stellen sich demnach beispielhaft Fragen entsprechend der folgenden vier Dimensionen:

- ▶ Medienkunde: Was sind Educasts? Wie müssen sie technisch bedient werden?
- ▶ Medienwissen: Wozu können Educasts genutzt werden?
- ▶ Medienkritik: Wie vertrauenswürdig sind Inhalte von Educasts?
- ▶ Mediengestaltung: Wie und wozu kann ich selbst Educasts erstellen?



Educasts sind auch Bildungsgegenstand bei der Förderung von Medienkompetenz.

Educasts zum selbstgesteuerten, lebenslangen Lernen

Im bildungspolitischen Kontext wird neben der Medienbildung eine lernerzentrierte Lehrauffassung mit Blick auf die Unterstützung und Förderung des selbstgesteuerten, lebenslangen Lernens erwartet (BLK 2004, 13ff). Die Selbststeuerung des eigenen Lernens ist dabei ein Ideal zur aktiven Bewältigung des durch Globalisierung sowie wirtschaftliche und technische Veränderungen hervorgerufenen Wandels. Im Wesentlichen soll die Verantwortung für viele Aspekte des Lernens in die Hand der Lernenden gelegt werden. Die Lernenden sollen demnach mehr oder weniger die Fähigkeit erhalten, sich selbst zu unterrichten (Simons, 1992, zitiert nach Mandl & Krause, 2001; Dohmen, 1999). Diese aktive An-

nungsprozess bietet umfassende Möglichkeiten zur eigenen Lernausrichtung sowie zur Überprüfung des Lernprozesses (Arnold & Gómez Tutor, 2007).

Vor diesem Hintergrund eröffnen Educasts mobile und flexible Lernwege, die besonders das selbstgesteuerte Lernen unterstützen. So können die Lernenden selbst den Lernort und die Lernzeit bestimmen. Darüber hinaus können beim Selbstlernen mit Educasts eigene Lernbedürfnisse festgelegt werden, eigene Lernziele bestimmt, organisiert und reguliert werden. Vorausgesetzt werden müssen die nötigen Selbstlern- und Medienkompetenzen zur Auffindung, Auswahl und Rezipieren von Educasts. Auch können durch gemeinsames Rezipieren der Educasts soziale Einbindungen unterstützt und gefördert werden wie beim gemeinsamen Explizieren, Argumentieren und Rekapitulieren. Die Lernenden beeinflussen beim Rezipieren der Educasts den eigenen Lernprozess selbst aktiv in (meta-) kognitiver, motivationaler, emotionaler und sozialer Hinsicht.

Educasts in institutionellen Kontexten

Bildungsinstitutionen produzieren Educasts mit mehrfacher Absicht: Support des Lernenden, Transparenz der Lehre, Kontaktpflege zu den Alumni der Institution, Steigerung der Reputation der Institution; im Fall von öffentlich zugänglichen Educasts eine Erweiterung der Zielgruppe über den traditionellen Veranstaltungskontext hinaus. So leisten Educasts einen Beitrag als offene Bildungsmaterialien (Geser, 2007, siehe Kapitel #openaccess). Bei der Gestaltung von Educasts gilt es, die Anliegen aller Rezipientinnen und Rezipienten zu berücksichtigen.



Diskutieren Sie in Kleingruppen, wie an Ihrer pädagogischen Einrichtung Educasts eingesetzt werden könnten.

Literatur

- ▶ Alby, T. (2008). Web 2.0 : Konzepte, Anwendungen, Technologien; [ajax, api, ato, blog, folksonomy, feeds, long tail, mashup, permalink, podcast, rich user experience, rss, social software, tagging]. München: Hanser Verlag.
- ▶ Arnold, R. (2003). Ermöglichungsdidaktik: erwachsenenpädagogische Grundlagen und Erfahrungen. Baltmannsweiler / Hohengehren: Schneider-Verlag.
- ▶ Arnold, R. & Gómez Tutor, C. (2007). Grundlinien einer Ermöglichungsdidaktik. Bildung ermöglichen - Vielfalt gestalten. Augsburg: ZIEL Verlag.
- ▶ Baacke, D. (1996). Medienkompetenz als Netzwerk - Reichweite und Fokussierung eines Begriffs, der Konjunktur hat. medien praktisch, 20(2), 410.

- ▶ BLK Bund-Länder-Kommission für Bildungsplanung und Forschungsförderung (2004). Strategie für Lebenslanges Lernen in der Bundesrepublik Deutschland. Materialien zur Bildungsplanung und zur Forschungsförderung, Heft 115. Bonn: Bund-Länder-Kommission für Bildungsplanung und Forschungsförderung, URL: <http://www.blk-bonn.de/papers/heft115.pdf> [14-11-2010].
- ▶ Dohmen, G. (1999). Weiterbildungsinstitutionen, Medien, Lernumwelten: Rahmenbedingungen und Entwicklungshilfen für das selbstgesteuerte Lernen. Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF), URL: <http://elib.tu-darmstadt.de/tocs/74317490.pdf> [14-11-2010].
- ▶ Dohmen, G. & Bundesministerium für Bildung und Forschung. (2001). Das informelle Lernen: die internationale Erschließung einer bisher vernachlässigten Grundform menschlichen Lernens für das lebenslange Lernen aller. Bonn: Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF), Referat Öffentlichkeitsarbeit, URL: http://www.bmbf.de/pub/das_informelle_lernen.pdf [14-11-2010].
- ▶ Faulstich, P. & Zeuner, C. (1999). Erwachsenenbildung : eine handlungsorientierte Einführung. Weinheim: Juventa-Verlag.
- ▶ Friedrich, H. (2000). Selbstgesteuertes Lernen - sechs Fragen, sechs Antworten.
URL: www.learnline.nrw.de/angebote/selma/medio/grundlegendes/vortraegeaufsaetze/friedrich/friedrich.pdf [15-07-2010].
- ▶ Friedrich, H. & Mandl, H. (1997). Analyse und Förderung selbstgesteuerten Lernens. In: F. E. Weinert & H. Mandl (Hrsg.), Psychologie der Erwachsenenbildung. Enzyklopädie der Psychologie, Pädagogische Psychologie, Göttingen: Hogrefe Verlag, 238–293.
- ▶ Geser, G. (2007). Open Educational Practices and Resources, OLCOS Roadmap 2012. URL: <http://www.olcos.org/english/roadmap/> [15-07-2010].
- ▶ Harel, I. & Papert, S. (1991). Constructionism: research reports and essays, 1985-1990. In: Epistemology & Learning Research Group (Hrsg.), Massachusetts Institute of Technology. Epistemology & Learning Research Group & Media Laboratory, Norwood/New Jersey: Ablex Publishing Corporation.
- ▶ Kafai, Y. B. & Harel, I. (1991). Learning through Design and Teaching. In: I. Harel & S. Papert (Hrsg.), Constructionism. Norwood/New Jersey: Ablex Publishing Corporation, 85-110.
- ▶ Ketterl, M.; Schmidt, T.; Mertens, R. & Morisse, K. (2006). Techniken und Einsatzszenarien für Podcasts in der universitären Lehre: 4. e-Learning Fachtagung Informatik der Gesellschaft für Informatik e.V. (DeLFI 2006). Darmstadt: Gesellschaft für Informatik.
- ▶ Krüger, M. (2009). Kooperatives Lernen mit Vorlesungsaufzeichnungen anhand von drei Beispielen. In: A. Schwill & N. Apostolopoulos (Hrsg.), Lernen im digitalen Zeitalter. 7. e-Learning Fachtagung Informatik der Gesellschaft für Informatik e.V. (DeLFI 2009). GI-EditionProceedings: Bd. 153, Bonn: Gesellschaft für Informatik, 171-180.
- ▶ Mandl, H. & Krause, U. M. (2001). Lernkompetenz für die Wissensgesellschaft. Forschungsberichte LMU Nr. 145, München. Ludwig-Maximilians- Universität.
- ▶ Mandl, H. & Reiserer, M. (2001). Individuelle Bedingungen lebensbegleitenden Lernens. Forschungsberichte LMU Nr. 136. München: Ludwig-Maximilians- Universität, URL: <http://epub.ub.uni-muenchen.de/244/> [06-10-2008].
- ▶ Niegemann, H. M. (2008). Lernen mit Medien. In: H.M. Niegemann (Hrsg.), Kompendium multimediales Lernen. Berlin/Heidelberg: Springer, 41-63.
- ▶ Schelhowe, H.; Grafe, S.; Herzig, B.; Koubek, J.; Niesyto, H.; Berg, A.; Hagel, H.; Hasenbrock, J.; Kiesel, K.; Reinmann, G. & Schäfer, M. (2009). Kompetenzen in einer digital geprägten Kultur - Medienbildung für die Persönlichkeitsentwicklung, für die gesellschaftliche Teilhabe und für die Entwicklung von Ausbildungs- und Erwerbsfähigkeit. Berlin: Bundesministerium für Bildung und Forschung, URL: http://www.bmbf.de/pub/kompetenzen_in_digitaler_kultur.pdf [14-11-2010].
- ▶ Schulmeister, R. (2001). Virtuelle Universitäten - Virtuelles Lernen. München: Oldenbourg Verlag.
- ▶ Zorn, I. (2010). Synergies: How Online Teaching can improve Quality of Face-to-Face Teaching. Paper presented at the EDEN Annual Conference: Media Inspirations for Learning. 9.-12.6.2010. Valencia (Spanien).