

Theo J. Bastiaens

Gestaltung und Entwicklung von neuen Medien

kultur- und
sozialwissenschaften

Der Inhalt dieses Dokumentes darf ohne vorherige schriftliche Erlaubnis durch die FernUniversität in Hagen nicht (ganz oder teilweise) reproduziert, benutzt oder veröffentlicht werden. Das Copyright gilt für alle Formen der Speicherung und Reproduktion, in denen die vorliegenden Informationen eingeflossen sind, einschließlich und zwar ohne Begrenzung Magnetspeicher, Computerausdrucke und visuelle Anzeigen. Alle in diesem Dokument genannten Gebrauchsnamen, Handelsnamen und Warenbezeichnungen sind zumeist eingetragene Warenzeichen und urheberrechtlich geschützt. Warenzeichen, Patente oder Copyrights gelten gleich ohne ausdrückliche Nennung. In dieser Publikation enthaltene Informationen können ohne vorherige Ankündigung geändert werden.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	3
Abbildungsverzeichnis	6
Tabellenverzeichnis.....	7
Einleitung	8
Mindmap des Studienbriefaufbaus.....	10
Einleitung zu Kapitel 1.....	11
1 Neue Generation, neue Medien und eine neue Bildung?	12
1.1 Einleitung	12
1.2 Gesellschaftliche Veränderungen als Ursache für den Wandel zur Netzwerkgesellschaft	13
1.2.1 Die zunehmende Dominanz von Bildschirmen	13
1.2.2 Die zunehmende Digitalisierung und die Verfügbarkeit von Wissen.....	14
1.2.3 Die zunehmende kollektive Zusammenarbeit bei der Entwicklung von Wissen.....	14
1.3 Individuelle Veränderungen als Ursache für den Wandel zur Netzwerkgesellschaft	15
1.4 Umsetzungen der gesellschaftlichen und individuellen Veränderungen im Bildungsbereich: Stand der Dinge und erste Schritte	17
1.4.1 Veränderter theoretischer Fokus bei der Wissensvermittlung	17
1.4.2 Praktische Umsetzungen.....	19
1.5 Literatur	20
Einleitung zu Kapitel 2.....	23
2 Was macht Lernen erfolgreich? Die Sicht der Wissenschaft	24
2.1 Einleitung	24
2.2 Auf der Suche nach Antworten	25
2.2.1 Lernrelevante Kontexte und Komponenten technologiebasierter Lernszenarien: ein Modell.....	26
2.2.2 Was macht Lernen erfolgreich: Antworten in Lerntheorien und Instruktionsdesign	30
2.2.3 Was macht Lernen erfolgreich: Antworten in Ansätzen der Qualitätsbeurteilung mittels Kriterienkatalog.....	32
2.3 Fazit	34
2.4 Literatur	34
Einleitung zu Kapitel 3.....	38
3 Bildung mit E-Learning?.....	39
3.1 Der ausbleibende Erfolg virtueller Studienangebote.....	39
3.2 Konstituierende Faktoren von Bildungsprozessen	42
3.3 Konstituierende Faktoren des virtuellen Lehrens und Lernens	47
3.4 Entwicklung der Lehr- und Lernkultur für virtuelle Bildungsangebote.....	51
3.4.1 Potenziale virtueller Bildungsangebote	53

3.4.2 Förderung einer neuen Lernkultur.....	55
3.5 Handlungsfelder beim Aufbau virtueller Bildungsgänge	57
3.6 Schlussfolgerungen und Empfehlungen.....	57
3.7 Literatur	58
Einleitung zu Kapitel 4	62
4 Der Weg zum Blended Learning	63
4.1 Blended Learning Projekt - ein Element der Organisationsentwicklung.....	64
4.2 Anforderungen an Blended Learning Experten.....	67
4.2.1 Rolle des Tutors.....	69
4.2.2 Rolle des Moderators und E-Coaches	70
4.2.3 Rolle des Autors	71
4.3 Anforderungen an Qualifizierungskonzepte für Blended Learning Experten .	71
4.4 Design der Qualifizierungsmaßnahmen für Blended Learning Experten	72
4.5 Bildungscontrolling - Bewertung von Blended Learning Systemen	78
4.6 Blended Learning - quo vadis?	79
4.7 Literatur	80
Einleitung zu Kapitel 5	82
5 Social Software für kollaboratives Lernen	83
5.1 Einleitung.....	83
5.2 Forderungen des konstruktivistischen Lernens.....	84
5.3 Kollaboratives Lernen mit Wiki und Weblog	85
5.3.1 Szenario.....	85
5.3.2 Ablauf der Lehrveranstaltung und Medieneinsatz	86
5.3.3 Evaluationsergebnisse.....	87
5.4 Konstruktivistisches Lernen mit Social Software	91
5.4.1 Aktives und konstruktives Lernen.....	91
5.4.2 Situations- und kontextgebundene Wissenskonstruktion	92
5.4.3 Selbstgesteuerter Lernprozess.....	92
5.4.4 Gemeinsame Wissenskonstruktion.....	93
5.5 Ausblick auf eine neue Lehr-Lernkultur!?	93
5.6 Literatur	94
Einleitung zu Kapitel 6	96
6 Der eigene Sender: Podcasts.....	97
6.1 Was ist ein Podcast?	97
6.2 Podcasts erstellen	101
6.3 Podcasts in der Bildung.....	104
6.4 Verwendung von Musik in Podcasts	106
6.5 Video-Podcasts	108
6.5.1 Was ist ein Video-Podcast?	108
6.5.2 Video-Podcast-Technik	109

Einleitung zu Kapitel 7.....	112
7 CSCL- Kompendium.....	113
7.1 Einleitung	113
7.2 Dimensionen eines kollaborativen schulischen Lernarrangements	113
7.2.1 Methodisch-didaktischer Kontext schulischer Lernarrangements.....	114
7.2.2 Technisch-organisatorischer-Kontext schulischer Lernarrangements.....	115
7.3 CSCL mit Cognitive Tools	115
7.3.1 Zugriff auf elementare Ressourcen im LAN	116
7.3.2 Nutzung von Diensten des Internet	117
7.4 Lernsoftware und multimedialen Erkundungsumgebungen	118
7.5 CSCL mit Unterstützung von Groupware und Lernplattformen	119
7.6 Kooperative Simulationen, Strategie- und Rollenspiele	119
7.6.1 Computergestützte Planspiele.....	120
7.6.2 Strategie- und Rollenspiele in virtuellen Welten	121
7.7 CSCL und Schulentwicklung.....	121
7.8 Schulisches CSCL mit fortgeschrittenen Konzepten	123
7.9 Literatur	123
Einleitung zu Kapitel 8.....	126
8 E-Learning Standards und Learning Objects – eine problematische Beziehung ..	127
8.1 Disparate Landschaft Lernplattformen: Probleme und Chancen	127
8.2 Status und Einschätzung der Lerntechnologie-Standards	128
8.2.1 IEEE LTSC	130
8.2.2 IMS Project.....	130
8.2.3 ADL	130
8.2.4 ARIADNE.....	131
8.2.5 CEN/ISSS.....	131
8.3 Learning Objects und die Vision der E-Learning Revolution	132
8.4 Geschichte und Begriff der Learning Objects.....	133
8.4.1 Metadaten	135
8.4.2 „Instructional Cliparts“ oder intelligente Objekte?.....	136
8.4.3 Erweiterung des LOM-Standards um „Instructional Roles“	136
8.4.4 Erweiterung der Metadaten um eine didaktische Ontologie	137
8.4.5 Eine Educational Modelling Language als Entwurf für einen didaktischen Standard?	138
8.5 Fazit für die Praxis.....	139
8.6 Literatur	140
Fazit.....	142

Abbildungsverzeichnis

Abb. 2.1: Lernrelevante Kontexte und Komponenten technologiebasierter Lernszenarien (vgl. Tergan 2004)	26
Abb. 4.1: Anforderungen an Lerner in Blended Learning Systemen.....	63
Abb. 4.2: Struktur des Projektmanagements für Blended Learning Konzepte	65
Abb. 4.3: Beispiel eines Projektablaufs zur Implementierung eines Blended Learning	66
Abb. 4.4: Elemente des Implementierungsprozesses.....	67
Abb. 4.5: Differenzierte Rollen der Blended Learning Experten	68
Abb. 4.6: Ablauf einer Qualifikation zum E-Trainer (Quelle: Steinbeis Hochschule, Berlin).....	75
Abb. 4.7: Bewertungskriterien von Blended Learning Systemen	79
Abb. 6.1: Podcasts im iTunes Music Store	98
Abb. 6.2: Blogging und Podcast-Unterstützung als Verkaufsargument: das MacBook von Apple.....	99
Abb. 6.3: Das Podcaster-Logo, entworfen von Peter Marquardt (Quelle: http://podcastlogo.lemotox.de/).....	100
Abb. 6.4: Podcasting inklusive: GarageBand, eine Software aus der iLife-Suite, die mit jedem neuen Apple Macintosh ausgeliefert wird	102
Abb. 6.5: Eine Möglichkeit, um den eigenen Podcast und seinen Feed zu testen: das Abonnieren des eigenen Podcasts mit der iTunes-Software	102
Abb. 6.6: Einen Podcast bei iTunes anmelden	104
Abb. 6.7: Die iTunes-Startseite der Stanford University	105
Abb. 6.8: Algorithmen-Vorlesung als Video-Podcast: Prof. Dr. Vornberger	106
Abb. 6.9: Toni Mahonis Video-Podcast ist eine der Perlen unter Spreeblick.com (Abdruck mit freundlicher Genehmigung des Spreeblick-Verlags).....	108
Abb. 6.10: Video aufnehmen mit QuickTime Pro: einmal auf den roten Knopf drücken, und der Video-Podcast kann kinderleicht aufgenommen werden...	109
Abb. 8.1: Prozess der Standardgenerierung (mit freundlicher Genehmigung durch R. Lindner, Darmstadt)	132

Tabellenverzeichnis

Tab. 5.1: Aufgaben der Lehrveranstaltung (Lerntagebuch führen, Profile anlegen etc.).....	88
Tab. 5.2: Lerntagebuch führen. Antwortformat.....	89
Tab. 5.3: Bewertung und Einschätzung der eingesetzten Werkzeuge	90

Einleitung

Liebe Studierende,

in diesem Studienbrief vertiefen wir das Thema „Gestaltung und Entwicklung von neuen Medien“. Dieses Thema ist ein Schwerpunkt im bildungstechnologischen Bereich. Wie Sie vielleicht wissen, gibt es viele Gebiete die sich mit der Entwicklung, Einrichtung und dem Einsatz von neuen Medien beschäftigen. Sehr offensichtlich beschäftigen sich zum Beispiel die Informatik und die Bildungswissenschaften mit neuen Medien. In unserem Studiengang wird vor allem das Thema aus der Sicht des/der Bildungswissenschaftlers/in bearbeitet.

Viele Bildungswissenschaftler/innen arbeiten mit Medien. Darunter gibt es diejenigen, die sich mit dem Einfluss der neuen Medien und deren Mehrwert im Bildungsbereich beschäftigen. Diese Wissenschaftler/innen sind oft Medienpädagogen/innen. Dann sind Forscher/innen mit dem optimalen Einsatz von neuen Medien im Unterricht und der Einrichtung eines Curriculums mit Medien beschäftigt. Dies sind die Mediendidaktiker/innen. Es gibt aber auch mehr technisch interessierte Bildungswissenschaftler/innen. Diese Wissenschaftler/innen arbeiten vor allem „unter der Haube“ mit neuen Technologien und setzen bildungswissenschaftliche Ansprüche für Medien in Software und elektronische Tools um. Dies sind die Bildungstechnologen/innen. Das Umfeld dieser Personen wird Bildungstechnologie genannt. Die Bildungstechnologie steht in diesen Studienbrief im Mittelpunkt.

Zu diesem Studienbrief gibt es einen weiteren Studienbrief von Daniel K. Schneider mit dem englischen Titel „Educational Technology“. Schneiders Studienbrief stellt den Schwerpunkt in diesem Modul dar. Wir finden es wichtig, dass Sie im Master e-Education lernen mit englischen wissenschaftlichen Texten zu arbeiten. Der Kurs bietet eine Übersicht zu dem Thema „Educational Technology“.

Der Studienbrief 33084 soll Ihnen eine Anleitung zu dem Studienbrief 33083 in deutscher Sprache bieten. Wir verweisen in jeder Einleitung der einzelnen Kapitel auf den Studienbrief von Daniel Schneider, aber versuchen auch verschiedene seiner Themen in Kapiteln zu bündeln und das Thema allgemein zu behandeln. Die Kapitel in diesem Studienbrief sind von verschiedenen Autoren. Zu jedem Kapitel lesen Sie bitte erst unsere Einleitung und beachten die Mindmaps. Aus der Einleitung und den Mindmaps können Sie entnehmen, welche Themen aus dem Studienbrief von Schneider wichtig sind.

Im 1. Kapitel starten wir mit dem Thema „Gesellschaftliche Veränderungen als Ursache für den Wandel zur Netzwerkgesellschaft“. In diesem ersten Beitrag wird die zunehmende Digitalisierung und Dominanz von Bildschirmen als Start für bestimmte gesellschaftliche Veränderungen gesehen. In diesem Kapitel lesen wir über neue Präferenzen und Kompetenzen von Lernern und das Entstehen von neuem Wissen durch Zusammenarbeit und Vernetzung. Alle diese Veränderungen haben einen Einfluss auf die Wissensvermittlung. Hier verändert sich der theoretische Fokus und aktives und selbstgesteuertes Lernen wird immer wichtiger.

Im 2. Kapitel beschäftigen wir uns mit der Frage „Was macht Lernen erfolgreich?“. Das Kapitel versucht Bedingungen aufzudecken und zu beschreiben, die den Lernerfolg bestimmen. Die angesprochenen theoretischen und empirischen Grundlagen sind wichtig beim Einstieg in die bildungstechnologischen Themen und Projekte. Ohne das Verständnis dieser Problematik wird eine erfolgreiche Entwicklung und ein Einsatz mit neuen Medien im Bildungsbereich unmöglich.

In Kapitel 3 „Bildung mit E-Learning?“ nehmen wir den Medieneinsatz kritisch unter die Lupe. Im 1. Abschnitt, welches sich mit wichtigen Grundlagen beschäftigt, blicken wir zurück auf die Empirie. Was ist bis jetzt beim Einsatz mit den neuen Medien passiert? War dieser erfolgreich und was könnten wir tun und lernen um den Einsatz erfolgreicher zu gestalten? Die Fragestellungen in diesem Kapitel sind: Wie nutzen die Studierenden die virtuellen Studienangebote und was sind die Gründe für ihre mangelnde Akzeptanz?

Das 4. Kapitel mit dem Titel „Der Weg zum Blended Learning“ beschäftigt sich u. a. mit den Konditionen für einen richtigen Einsatz von Medien im Unterricht. Blended Learning ist eine Mischung von neuen Technologien und traditionellem Unterricht. In Kapitel 3 wird aus der Perspektive der Lernenden argumentiert, während in Kapitel 4 auch die Anforderungen der Lehrenden in ihrer Rolle als Autor/in oder Entwickler/in, Tutor/in, Moderator/in und selbst als E-Coach besprochen werden. Dies sind neue Rollen in kollaborativen Lernszenarien.

Das kollaborative Lernen wird im Thema „Social Software“ weiter geführt. In Kapitel 5 werden als Beispiele Weblogs und Wikis in Zusammenhang mit kollaborativem Lernen in der Universitätslehre diskutiert. Diese Publikation zeigt Ihnen über die Inhalte hinaus, wie Forscher/innen ihre Ergebnisse publizieren und auch inwieweit Erwartungen und Resultate manchmal auseinander liegen.

Das Kapitel 6 mit dem Titel „Der eigene Sender: Podcast“ erklärt eine Möglichkeit von einer neuen Technologie, die relativ einfach im Unterricht einzusetzen ist. Neben reinen text- und bildbasierten Inhalten sind auch Podcasts ein Medium zur Vermittlung von Wissen geworden. Für unsere handlungsorientierte Aufgabe in diesem Modul bitten wir Sie, ein eigenes Podcast zu erstellen. Dieses Kapitel ist hierzu eine erste kurze Einleitung.

Im nächsten Abschnitt wird das Thema „Computer Supported Collaborative Learning“ ausgearbeitet. Das Kapitel 7 zeigt wichtige methodisch-didaktische, mediale und technisch-organisatorische Aspekte im Kontext einer Schule.

Das Kapitel 8 beschreibt einen Versuch um die Situation der zahllosen Insellösungen in der Bildungstechnologie und im Bereich des E-Learnings zu überwinden: Standardisierung. Ziel ist es, Lernmodule, Tests und Aufgaben, Lernerprofile und Lernszenarien ohne großen Aufwand an Restrukturierung und Reprogrammierung zwischen Softwarewerkzeugen auffindbar und austauschbar zu machen.

Als Fazit fassen wir zentrale Themen zusammen und schlussfolgern, dass die Zusammenarbeit zwischen Lehrenden und Lernenden und der Austausch von Lernmaterialien immer wichtiger werden. Die Medien spielen darin eine Hauptrolle.

Mindmap des Studienbriefaufbaus

