

Was sind Educasts?

Der Begriff Educast bezieht sich heute auf die Nutzung von Podcasts, Screencasts und weiteren Audio- und Videoformaten in Bildungskontexten. Educasts – auch als Educational Podcasts oder Multimedia-Lernangebote verstanden – widmen sich gezielt pädagogischen Themen oder sind in entsprechenden Lernsettings entstanden (Schiefner, 2008, 16). Während früher insbesondere RSS-Feeds genutzt wurden, um Abonnentinnen und Abonnenten über neue Episoden zu informieren, kommen ergänzend auch Push-Benachrichtigungen, Social-Media-Integrationen und KI-gestützte Empfehlungssysteme zum Einsatz. Diese modernen Ansätze erlauben es, Lerninhalte noch gezielter zu verbreiten und individuell auf die Bedürfnisse der Nutzerinnen und Nutzer abzustimmen. Das dem Educast zugrundeliegende Podcast war ein Kunstwort aus dem Markennamen iPod, einem weit verbreiteten Audiowiedergabegerät der Firma Apple Inc., und dem englischen Wort ‚to broadcast‘ mit der Bedeutung etwas zu senden oder aus zu strahlen, was sich im englischen Sprachraum auf die Tätigkeit von Rundfunkanstalten (engl. ‚broadcasting agencies‘) bezieht. Diese Wortschöpfung umfasste den Grundgedanken des Ausstrahlens oder Sendens medialer Inhalte mittels technologischer Publikationsmechanismen auf ein entferntes Wiedergabegerät. In den vergangenen Jahren haben sie jedoch einige funktionale Erweiterungen erfahren, die wiederum neue Wortschöpfungen hervorbrachten:

- Elektronische Folien (zum Beispiel PowerPoint) können synchron mit der Präsentation aufgenommen und anschließend abgespielt werden. Diese werden als **‚Enhanced Podcasts‘** bezeichnet.
- Mittlerweile hat sich dazu auch das episodale Bewegtbild etabliert. Diese werden als ‚Vodcasts‘ bezeichnet.
- Mittels sogenannten ‚Screencasts‘ werden darüber hinaus Bildschirminhalte (Screen), zum Beispiel Software- oder Computerinhalte, aufgezeichnet.
- Die Verbreitung von Graphiken, Bildern und Fotografien an Abonnenten bezeichnet man als ‚Picturecasts‘.

Heutzutage gibt es viele neue Möglichkeiten, um Podcasts im Bildungsbereich noch besser zu nutzen. Mit Hilfe von KI können Podcasts automatisch transkribiert und wichtige Stellen hervorgehoben werden. Lernende können an beliebigen Stellen Notizen machen, Quizfragen einfügen oder Links zu weiteren Informationen setzen. Auf modernen Plattformen können sogar mehrere Personen gleichzeitig an einem Podcast arbeiten, Notizen teilen und darüber diskutieren. Außerdem lassen sich Podcasts einfach in Lernplattformen integrieren und an die individuellen Lernbedürfnisse der Nutzerinnen und Nutzer anpassen. Diese Entwicklungen machen das Lernen mit Podcasts interaktiver, persönlicher und deutlich effektiver.

Educasts sind heute ein fester Bestandteil verschiedenster Bildungs- und Kommunikationskontexte. Sie werden als Informationsquelle, Ausdrucksmittel individuellen Lernens und als Lernmaterial aktiv genutzt. Neben Schulen und Hochschulen, die Educasts gezielt zur Unterstützung von Präsenz- und

Online-Lehre einsetzen, verwenden auch Unternehmen sie im Kunden-Support, zur Vorstellung von Softwarelösungen sowie in der Unternehmenskommunikation und Öffentlichkeitsarbeit. Auch in außerschulischen Jugendprojekten, in der Erwachsenenbildung und in Weiterbildungsangeboten sind Educasts etabliert und tragen dazu bei, Lernen flexibler, individueller und multimedialer zu gestalten.

“

!

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

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

Aufnahmetechnik

Für die Erstellung von Educasts kommen heute meist digitale Alltagsgeräte wie Smartphones, Tablets oder Laptops zum Einsatz, da sie bereits über hochwertige Audio- und Videofunktionen verfügen. Professionelle Aufnahmegeräte wie Mikrofone, Kameras oder Audiorekorder werden je nach Anspruch ergänzend genutzt. Besonders im schulischen und hochschulischen Bereich erleichtert die breite Verfügbarkeit moderner Technik die Produktion von Educasts erheblich. Auch für die Erstellung von Screencasts stehen zahlreiche benutzerfreundliche Softwarelösungen zur Verfügung, die sowohl auf mobilen Geräten als auch auf Computern genutzt werden können. Zum Beispiel eignen sich hierzu die Open Source Software Open Broadcaster Studio (<https://obsproject.com>) oder auch die freie Software CapCut (<https://www.capcut.com/de-de/>).

Alternativ können natürlich auch kostenpflichtige Programme verwendet werden.

Schnitt/Bearbeitung

Zur Bearbeitung des aufgenommenen Ton- und Bildmaterials wird ebenfalls 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 leistungsfähigere freie Software verfügbar ist: Zur Audioaufnahme und -bearbeitung empfiehlt sich Audacity (<https://www.audacityteam.org/>). ur Videoaufnahme und -bearbeitung sind moderne Programme wie Shotcut (Windows, macOS, Linux) und DaVinci Resolve (kostenlose Version mit professionellen Funktionen) sehr empfehlenswert. Für Apple-Nutzer/innen bleibt auch iMovie eine beliebte Wahl. Aufnahmen, Geräte und Bearbeitungsprogramme vergeben beziehungsweise benötigen oft

spezifische Dateiformate. Wenn diese nicht kompatibel sind, werden zudem Konvertierungsprogramme benötigt. HandBrake (<http://handbrake.fr/downloads.php>) wandelt beispielsweise DVDs und Videos in gängige Formate wie MP4, MKV und WebM um. Es unterstützt auch die Codierung mit verschiedenen Codecs wie H.264 um Videos für eine Vielzahl von Geräten und Plattformen zu optimieren.

Urheberrechte

Wer seine Aufnahmen mit Musik oder Bildern ergänzen will, muss sich um Urheberrechte kümmern (siehe Kapitel #recht). Eine Reihe hilfreicher Links finden sich bei Diigo mit Hilfe der Schlagworte #l3t und #educast.

Freie Materialien

Auch freie Musik und Bilder sind im Internet erhältlich, zum Beispiel auf den Websites von Wikimedia.org oder von Pixabay.com.

“

?

Wie erstelle ich einen Screencast mit OBS? Siehe dazu URL:

https://www.youtube.com/watch?v=Q_oPbORgVTk

Revision #3

Created 28 February 2025 21:13:23 by Bernd Grabner

Updated 14 February 2026 08:36:53 by Github Admin