



Knowledgebay – Projektvorstellung auf der ISI 2004

Thomas Sporer, Anton Köstlbacher, Hanna Knäusl

Projektbüro Knowledgebay Knowledgebay Regensburg e.V.
Buchenstraße 56 Lessingstraße 5a
90596 Schwanstetten 93049 Regensburg
thomas.sporer@knowledgebay.de anton.koestlbacher@knowledgebay.de

1 Einleitung

Knowledgebay bietet bildungsinteressierten Menschen im Internet eine Plattform, um Wissen mit Hilfe digitaler Medien auszutauschen. Zu diesem Zweck wurde das hier vorgestellte Projekt auf Basis einer studentischen Initiative entwickelt [Sporer, Jahnke et al, 2003].

2 Produkt

Die Internetplattform von Knowledgebay stellt ein breit angelegtes Spektrum an Inhalten als Kombination unterschiedlicher Lernmedien zur Verfügung, wie zum Beispiel Texte, Audio und Video. Die Benutzer wählen die Inhalte nach ihrem individuellen Interesse und Wissensbedürfnis aus und können so ein Online-Selbststudium betreiben. Als Beispiele für die Inhalte des Informationsangebots seien Online-Vorlesungen (als Audio- und Videostreams mit Folien, Inhaltsverzeichnissen, Internetlinks und Textmaterial) sowie von Studenten produzierte Internetradiobeiträge (die wissenschaftliche Themen und studentische Interessen aufgreifen) genannt.

Über verschiedene Kommunikationsdienste (z.B. Diskussionsforen) wird den Online-Lernern die Möglichkeit zur Interaktion gegeben. Zusätzlich werden durch hypermediale Verknüpfungen thematische Querbezüge zwischen den Inhalten angeboten und Möglichkeiten zum Feedback (d.h. verschiedene Bewertungsoptionen) sowie Selektionshilfen (z.B. Kategorisierung der Inhalte nach unterschiedlichen Aspekten) gegeben. Angemeldeten Benutzern steht eine Reihe von Personalisierungsfunktionen (z.B. Notizfunktion) zur Verfügung. Weitere Informationen finden sich bei [Sporer, Jahnke et al, 2003] und [Köstlbacher & Sporer, 2004].



3 Prozess

Im Rahmen des Projekts werden von Studenten digitale Medieninhalte produziert und auf der Internetplattform veröffentlicht. Die Inhalte entstehen in Zusammenarbeit mit Hochschullehrern verschiedener Wissenschaftsdisziplinen. Diese bringen ihr jeweiliges Fachwissen ein, die Studenten setzen sich mit den fachlichen Inhalten auseinander und transferieren das in der Hochschullehre vermittelte Wissen in digitale Medien [Sporer, 2004].

Zur Durchführung der Medienproduktion werden die Studenten mit der dazu notwendigen Informationstechnik (Notebook, MP3-Rekorder, Audio- und Videobearbeitungssoftware, Mikrofonsystem, etc.) ausgestattet. Im Rahmen eines Praxisseminars werden neue Projektteilnehmer dann in die Medienproduktion eingeführt. Es wird eine grundlegende Einführung in das Projekt gegeben und zusätzlich praktische und theoretische Aspekte digitaler Medien vermittelt. Die Erstellung dieser Medien ist zugleich als Studienbeitrag in das Curriculum verschiedener Fächer integriert [Erbacher & Sporer, 2003].

4 Mehrwert

Da das Projekt selbstorganisiert von Studenten umgesetzt wird, lautet das Konzept des Projekts: „Studenten machen Medien“. Knowledgebay bietet Studenten im Rahmen einer interdisziplinären Gruppe eine Plattform, um praktische Erfahrungen im Umgang mit dem Internet und digitalen Medien zu machen und auszutauschen. Darüber hinaus bietet es Studierenden die Möglichkeit, Verantwortung in einer Organisation, wie dem Knowledgebay-Medienverein, zu übernehmen. Wichtig für die offene Form der Projektorganisation ist dabei die freiwillige, eigenverantwortliche Projektteilnahme. Studenten eignen sich durch Praxisseminar sowie die weitere Projektmitwirkung theoretische und praktische Fähigkeiten an. Sie lernen darüber hinaus eigenständiges Arbeiten sowie Kooperation in interdisziplinären Teams. Dieser handlungsorientierte Kompetenzerwerb der Studenten im Sinne des Pragmatismus John Deweys [Kerres & deWitt, 2004] ist neben der vorgestellten Internetplattform als eigentliches Produkt des Projekts zu sehen.

5 Fazit

Knowledgebay basiert auf einem Prozess, dessen Produkt aus zwei Komponenten besteht, die in einer engen Wechselwirkung stehen und sich gegenseitig verstärken:

- ein pädagogisch didaktisches Werkzeug zum studienbegleitenden Erwerb von Medien- und Informationskompetenzen
- eine Wissensplattform, die Bildungsinhalte in Form von digitalen Dokumenten über das Internet bereitstellt

Aus der Perspektive des Nutzwerts kann Knowledgebay daher als pragmatischer Weg gesehen werden, eLearning auf breiter Basis und zu finanzierbaren Kosten an Hochschulen einzuführen [Sporer, Jahnke et al, 2003]. Der Ansatz von Knowledgebay ist in diesem Kontext als praxisorientiertes Lernfeld für die beteiligten Studenten aufzufassen [Sporer, 2004].

6 Literatur

- [Erbacher & Sporer, 2003] Erbacher C., Sporer T.: Evaluation des Praxisseminars für digitale Medien im Sommersemester 2003, URL: www.knowledgebay.org/publikationen/praxisseminar2003.pdf [1.8.2004]
- [Kerres & deWitt, 2004] Kerres M., deWitt C.: Pragmatismus als theoretische Grundlage für die Konzeption von eLearning. In D. Trechtel & H.O.Meyer (Hrsg.): Handlungsorientiertes Lernen und eLearning. Grundlagen und Praxisbeispiele. S. 77-99. München: Oldenbourg 2004
- [Köstlbacher & Sporer, 2004] Köstlbacher A., Sporer T.: Knowledgebay – Online-Archiv für digitale Bildungsmedien. In M. Ockenfield (Hrsg.): Information Professional 2011. Strategien, Allianzen, Netzwerke. 285-296. Wiesbaden: DGI 2004
- [Sporer, Jahnke et al, 2003] Sporer T., Jahnke T., Walter G., Erbacher C., Köstlbacher A., Riecks A.: Projektvorstellung von Knowledgebay auf der „Campus Innovation 2003“. URL: www.knowledgebay.org/publikationen/campusinnovation2003.pdf [1.8.2004]
- [Sporer 2004] Sporer T.: Knowledgebay – Lernspiel für digitale Medien in der Hochschullehre. In D. Carstensen & B. Barrios (Hrsg.): Campus 2004. Kommen die digitalen Medien an den Hochschulen in die Jahre? S. 288-299. Münster: Waxman 2004

