

# Lehre ins Internet? Hindernisse und Erfolgsfaktoren für Social Software an der Hochschule

Timo van Treeck

Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf  
Abteilung für Bildungsforschung und Bildungsmanagement  
Universitätsstraße 1  
40225 Düsseldorf  
[treeck@phil-fak.uni-duesseldorf.de](mailto:treeck@phil-fak.uni-duesseldorf.de)

**Abstract.** Ausgehend von den Vorteilen des Einsatzes von Social Software in der Lehre (in Bezug zum „shift from teaching to learning“ und im Rahmen des Bologna-Prozesses) werden Hindernisse für ihre Nutzung an Hochschulen aufgeführt. Diese können in allgemeine Innovationshindernisse, eLearning-Hindernisse sowie in spezielle Social Software-Hürden unterteilt werden. Abschließend werden die Koppelung von Learning-Management-Systemen und Social Software sowie das Angebot von Fortbildungen als Erfolgsfaktoren diskutiert.

## 1. Bedeutung von Social Software in der Lehre

Obwohl Social Software<sup>1</sup> in der Hochschule einige Vorteile im Rahmen der aktuellen Bildungsdiskussionen bietet, ist eine flächendeckende Nutzung in der Lehre bislang ausgeblieben.<sup>2</sup>

Bevor hier auf die verschiedenen Gründe für die nur schleichende Annahme des Konzepts Social Software in der Lehre eingegangen und Lösungsansätze aufgezeigt werden, werden im Folgenden Vorteile der Nutzung von Social Software besprochen.

### **These 1: Social Software ist eine Annäherung an den „shift from teaching to learning“**

Der Shift vereint ein studierendenorientiertes und vom Lernen her gedachtes Lehren mit einer Stärkung der Eigenaktivität der Studierenden [2]. Hintergrund sind die auf

---

<sup>1</sup> Hier wird die Bezeichnung Social Software synonym zu Web 2.0 verwendet, da erstere den Beziehungsaspekt dieses Konzepts stärker betont.

<sup>2</sup> Vgl. hierzu beispielsweise Schulmeister: „Es verwundert, dass unsere Studierenden die meisten der unter dem Begriff Web 2.0 propagierten Anwendungen nicht kennen oder nicht nutzen“ [1, p. 135]. Er bezieht sich dabei auf eine Befragung von 2098 Studierenden aus 23 Städten, von denen bspw. über 90% nicht Zoho, Twitter oder Del.icio.us kennen oder nicht nutzen.

„learning outcomes“ orientierten Bachelor- und Mastermodelle, welche den Erwerb von Berufskompetenzen stark an die konkreten Aktivitäten der Studierenden koppeln. Hier bietet die Vermischung von Consumer und Producer im Rahmen von Social Software (Inhalte werden dabei nicht von Dozierenden vorgegeben, sondern gemeinsam konstruiert und kritisch überprüft) neben Aspekten des Networking wichtige Ansatzpunkte für eine auf das Lernen hin orientierte Lehre. Kerres spricht in diesem Zusammenhang davon, dass die Grenze zwischen User und Autor im Bildungskontext derjenigen zwischen Lehrendem und Lernenden entspreche. Diese „klare Trennlinie relativiert sich, wenn man sie im Zusammenhang mit der Diskussion über konstruktivistische Ansätze der Didaktik und die konsequente Umsetzung von Ansätzen des Web 2.0 betrachtet“ [3, p. 4]. In Beiträgen zur Nutzung von Social Software und bei Vertretern der Hochschuldidaktik finden sich also ähnliche Ziele.

Dabei ist die Stärkung der Studierenden bei der Nutzung von Social Software auch technisch umgesetzt, z.B. indem Beiträge in Weblogs im Einflussbereich der VerfasserInnen bleiben, was bei institutionell betriebener Software nicht immer der Fall ist [4; 5].

Viele Lehrveranstaltungen, bei denen Social Software eingesetzt wird, sind außerdem so konzipiert, dass Studierende dort Projektarbeit durchführen (Podcasts erstellen, Glossare gemeinsam formulieren, etc.).<sup>3</sup> Hier ist Social Software zusätzlich eingebettet in ein Konzept der moderierten, gecoachten aber selbständigen Erarbeitung von Themengebieten meist inkl. der Präsentation des Projektergebnisses.

## **These 2: Social Software unterstützt Selbststudium**

Social Software ist durch den starken Bezug zu informellen Lernen besonders geeignet, den im Rahmen des Bolognaprozesses durch klare Workload-Angaben stärker in den Fokus gerückten Selbststudiums-Anteil einer Lehrveranstaltung zu unterstützen.<sup>4</sup> Hierzu nur wenige Hinweise: Informelle Lernprozesse, die nicht durch Institutionen geprägt sind, finden stark im diskursiven Rahmen unter Freunden und Peers statt. Diese Lernprozesse gilt es zu fördern und zu begleiten, Social Software kann hierbei eingesetzt werden. Reflektionen über Lerninhalte und Kompetenzen sind zum Beispiel ein Einsatzgebiet von Blogs als Lerntagebücher.

## **These 3: Social Software belebt den virtuellen Campus**

Wichtiger Erfolgsfaktor von eLearning-Angeboten ist die sogenannte Social-Awareness, die in Präsenzveranstaltungen durch Anwesenheit und aktive Mitarbeit

---

<sup>3</sup> Projektarbeit im Unterricht, d.h. Projektunterricht weist in der Regel unter anderem folgende mit Social Software-Prinzipien verwandte Elemente auf: handlungsorientierte Durchführung eines Vorhabens, vermitteln von Produkten/Ergebnissen an andere, Selbstorganisation und Selbstverantwortung, soziales Lernen.

<sup>4</sup> Dass das prüfungsorientierte Studium dabei häufig keine Freiräume für das Selbststudium lässt, ist einer der Widersprüche, die bei der Umsetzung des Bolognaprozesses entstanden sind [6].

erzeugt wird [7; 8]. Je nach eLearning-Konzept wird deren Förderung online aber wenig beachtet. Durch die unveränderte Übertragungen von Klassenzimmerkonzepten in das Internet entstehen Lernumgebungen, die damit zu kämpfen haben, dass „such environments can be pretty sterile places“ [5, p. 4]. Leider wird in Lehr- und Lernsituationen aber auch allgemein häufig unterschätzt, dass Lernen immer in einem Beziehungsrahmen [9] stattfindet. Der Einsatz von Social Software kann hier ergänzend zu einer Campuskultur nützliche Dienste leisten. Kerres führt dazu am Beispiel der Notebook-Universität aus, dass die Verzahnung von Online- und Offline-Lernen und die Verfügbarkeit von Informationen überall auf dem Campus die physikalischen Grenzen des Lernraums aufbrechen [3].

### **Weitere Vorteile**

Weitere Vorteile der Nutzung von Social Software können – immer unter Berücksichtigung eines angemessenen Konzeptes – in der Nutzung frei verfügbaren Contents, der Berücksichtigung der Bedürfnisse einer Netzgeneration (vgl. kritisch zur Netzgeneration [10]) und der Etablierung neuer Formen der kollaborativen Arbeit liegen.

## **2. Hindernisse**

Dass Social Software bereits in einigen Bereichen der Hochschullehre erfolgreich eingesetzt wird, andere Bereiche oder gar eine flächendeckende Nutzung bislang jedoch nicht erreicht wurden, kann auf drei Hindernis-Cluster zurückgeführt werden: Zum einen auf allgemeine Hindernisse für Innovationen in der Lehre, zum zweiten auf solche, die für den Bereich des eLearning gelten und zu guter Letzt Hindernisse, die mit der Besonderheit der Nutzung von Social Software in der Lehre zusammenhängen.

### **2.1. Allgemeine Innovationshindernisse**

Nicht nur in der Lehre, auch in der Wissenschaftskommunikation und im Wissensmanagement kann Social Software – wie andere Beiträge der Tagung Social Software @ Work vor allem für den Bereich der Wirtschaft gezeigt haben – ein wichtiger Erfolgsfaktor sein. Einige Hindernisse für den Einsatz in der Lehre treten auch in diesem Bereich auf. Hier soll jedoch der Schwerpunkt auf Probleme in der Lehre gelegt werden.

#### **Bedeutung und Verständnis von Lehre – Educational Beliefs**

Lehrinnovationen in der Hochschule haben allein schon deshalb einen schweren Stand, weil Lehre trotz zahlreicher Bemühungen (z.B. an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf mittels des Lehrpreises oder des Lehrförderungsfonds für innovative Lehrprojekte) im Hochschulkontext immer noch wenig Möglichkeiten zur

Reputation und zur Beschäftigung von Wissenschaftlern (die auf Grund guter Lehrleistungen gefördert wurden) bietet. Eine wahrscheinliche Folge ist, dass die meisten Hochschullehrenden sich eher als Wissenschaftler und Fachexperten, denn als Wissensvermittler verstehen.

Passende Untersuchungen zu den sogenannten „Educational Beliefs“ von Wissenschaftlern, also den meist nur impliziten und unreflektierten Vorstellungen über Lehre, stehen im deutschsprachigen Raum noch aus. Hier setzen auch fachkulturelle Unterschiede an, z.B. die Vorstellung, dass Social Software in den eher diskussionsorientierten Geisteswissenschaften leichter für die Lehre zu nutzen sei.<sup>5</sup>

## 2.2. eLearning-Hindernisse

Bei der Einführung von eLearning kommen zu den oben genannten allgemeinen Innovationshürden weitere Hindernisse hinzu. Vor allem die häufig (noch) keine Unterstützung des eLearning vorsehenden Studienordnungen erschweren es, Vorteile des eLearning zu nutzen. Zu nennen ist hierbei vor allem zeit- und ortsunabhängiges Lernen und Lehren, bei welchem entweder Kontaktzeit als Online-Kontaktzeit konzipiert wird oder das Selbststudium durch eLearning betreut und unterstützt wird. Eine weitere Hürde stellt für viele Dozierende der erste Einsatz der Technik bzw. Software dar, vor allem im Zusammenhang mit dem Aufwand für die Konzeption und Betreuung von eLearning-Veranstaltungen sowie die Content-Erstellung.<sup>6</sup>

Als größtes Problem dürfte allerdings der Projektstatus von Lehrinnovationen zu nennen sein. Dieser und das Lehrstuhlprinzip<sup>7</sup>, das eine Arbeitsteilung beispielsweise bei Medienproduktionen erschwert, erzeugt auch hier Hindernisse, die Kerres folgendermaßen ausführt: „Durch die Befristung der Projekte ergibt sich das Problem, dass deren Fokus in der Regel auf der *Medienproduktion* liegt. Nicht selten werden Medienproduktionen in Projekten erfolgreich realisiert, ihr Einsatz in der Lehre scheitert jedoch an dem Auslaufen des Projektes. In diesem Fall tendiert der *didaktische* Nutzen eines solchen (scheinbar erfolgreichen) Projektes gegen Null. Ebenso problematisch sind Projekte, die Medien erfolgreich produzieren und auch erproben konnten, deren Ergebnisse aber nicht angemessen an anderen Orten nutzbar gemacht werden. Für eine solche Dissemination und „Vermarktung“ der Projektergebnisse sind Lehrstühle und Institute in der Regel aber nicht vorbereitet“ [12, p. 5]

---

<sup>5</sup> Für eine Vertiefung der fachkulturellen Herausforderungen für eLearning 2.0 siehe [11].

<sup>6</sup> Vgl. zum Aufwand auch das Projekt LeLeCon an der Universität Düsseldorf:  
<http://www.phil-fak.uni-duesseldorf.de/ew/abteilungen/bf/projekte/laufende-projekte/#c20972>

<sup>7</sup> Das Lehrstuhlprinzip besagt, dass der Lehrstuhl autonom agiert und nur lose mit anderen Einheiten verknüpft ist. Dies kann dazu führen, dass Kompetenzen im eigenen Lehrstuhl erst mühsam aufgebaut werden müssen, obwohl in anderen Einrichtungen Kompetenzen vorhanden wären [12].

### 2.3. Social Software-Hindernisse

Das elementare Hindernis für den Einsatz von Social Software dürfte in der Einstellung der Lehrenden gegenüber dem Ablauf und der Organisation einer guten Lehre liegen. Zwar wird in der Hochschuldidaktik ein „Shift from teaching to learning“ propagiert, dieser dürfte aber bei den meisten Dozierenden noch auf Widerstand stoßen. Somit ist die Passung von Social Software zu den in der Mehrzahl überholten Lehrvorstellungen häufig schlichtweg nicht gegeben. Social Software wird deshalb dort nicht eingesetzt werden, wo

- die Lehre eher dozierendenorientiert ist,
- kaum Lernräume geschaffen werden, in welchen Studierende durch aktive Auseinandersetzung Kompetenzen erwerben können,
- Dozierende sich scheuen, Lernprozesse auch vermeintlich unkontrolliert ablaufen zu lassen, z.B. moderiert in einer Lernumgebung (ob man diese Personal Learning Environment (PLE) oder ähnlich nennt, ist für diesen Aspekt unerheblich),
- unverrückbare und undiskutierbare Inhalte im Zentrum stehen, anstatt der im Bologna-Prozess geforderten Kompetenzen.

[11] fasst diese Thesen in ähnlicher Weise folgendermaßen zusammen: „So ist die Integration von E-Learning-2.0-Elementen eher dort didaktisch sinnvoll, wo kommunikative und kooperative Lehr- und Lernformen zur Fachkultur gehören und die Lernenden als gestaltende Subjekte im Lehr- und Lernprozess betrachtet werden“ [11, p. 166]. Hier kann Social Software vergleichsweise unproblematisch ein weiterer Impuls sein, die Qualität der Lehre voranzutreiben. Gleichzeitig steht zu vermuten, dass die Differenz zwischen Prinzipien der Social Software und den meist noch vorherrschenden Lehrvorstellungen ein Hindernis für die Nutzung von Social Software darstellt.

Ein weiteres Problem ist die Beachtung von Datenschutzbestimmungen. Sind Datenschutzfragen an Hochschulen für den eLearning-Bereich häufig noch nicht ausreichend geklärt, so stellt sich dieses Problem in stärkerem Maße für den Einsatz von (meist extern gehosteter) Social Software. Hier stimmen die Datenschutzbestimmungen des Anbieters selten mit den Vorstellungen der Hochschule überein. Die Verpflichtung Studierender, sich bei einem externen Anbieter anzumelden, stellt eine nicht zu unterschätzende Hürde dar. Häufig wird dieser Aspekt aus pragmatischen Gründen schlicht marginalisiert: „Weiters wurden rechtliche Bedenken, insbesondere auf Datenschutz und Urheberrecht, vorerst ausgeblendet“ [4, p. 189].

Eng mit der Datenschutzthematik, aber auch mit der für ein erfolgreiches Lernen förderlichen Umgebung, hängt die Diskussion um geschlossene oder offene Lernräume zusammen (siehe auch 3.1). Social Software lebt zu einem großen Teil davon, dass die Inhalte einer großen Gemeinschaft zugänglich sind (z.B. Ergänzung und Korrektur von Wikipedia-Artikeln, die von Studierenden erstellt wurden). Gleichzeitig muss gewährleistet sein, dass Studierende Lernerfahrungen und Fehler machen können, ohne dass diese im Netz beispielsweise für jeden potentiellen Arbeitgeber einsehbar sind.

Angesichts der aktuellen Diskussion im Bildungsstreik um ein verschultes Bachelor- und Masterstudium und eine zu hohe Prüfungslast stellt die Notwendigkeit,

(Prüfungs-)leistungen zu kontrollieren, ebenfalls ein Hindernis für den Einsatz von Social Software dar. Hier setzen Reinmann, Sporer und Vohle ein humanistisches Bildungsideal im Rahmen von Social Software einem kontrollorientierten Bologna-Prozess entgegen: „Gleichzeitig rückt Web 2.0 eine neue Form der humanistischen Selbstbildung in greifbare Nähe, die jedoch an den strukturellen Hindernissen des Hochschulalltags gleich wieder zu scheitern droht. Der Versuch, Studierende am Lehr-Lernprozess gleichberechtigt teilhaben zu lassen, beißt sich mit der Notwendigkeit, deren Leistungen permanent zu kontrollieren“ [6, p. 4]. Es bleibt zu hoffen, dass die politischen Entwicklungen einen Freiraum für diejenigen Lernformen schaffen, die einer kompetenzorientierten Ausbildung gerecht werden können.

### **3. Zwischenwege und Erfolgsfaktoren**

Hochschulen bedienen sich unterschiedlichster Wege zur Unterstützung und Steuerung der die Lehre betreffenden Entwicklungen. Im Bereich des eLearnings sind dafür vor allem folgende Maßnahmen zu nennen:

1. Infrastrukturelle Maßnahmen durch Bereitstellung und Unterstützung verschiedener eLearning-Software
2. Fortbildungsmaßnahmen für die Qualifizierung der Lehrenden hinsichtlich der Einbindung von eLearning-Überlegungen bis hin zur Entwicklung von eLearning-Konzepten für ihre Lehre
3. Fördermaßnahmen zur finanziellen und personellen Unterstützung von Projekten
4. Schaffung von Rahmenbedingungen, die eLearning ermöglichen (Studien- und Prüfungsordnungen, Datenschutzregelungen etc.)

In diesem Rahmen soll nur auf die Punkte 1 und 2 eingegangen werden. Zu Punkt 3 sei nur kurz erwähnt, dass bei den Fördermaßnahmen auf die didaktische Konzeption der Projekte geachtet werden muss. Gerade der Hype um Social Software und das Bedürfnis bei aktuellen Trends mitwirken zu wollen, können dazu führen, dass Tools unreflektiert eingesetzt werden.

Die Schaffung von Rahmenbedingungen für eLearning (Punkt 4) ist ein strukturelles und rechtliches Problem, auf das hier aus Platzgründen nur hingewiesen werden kann [13].

#### **3.1. Infrastrukturelle Maßnahmen – Learning-Management-Systeme**

In der Regel finden sich an einer Hochschule zur Unterstützung der Lehre ein (oder mehrere) Learning-Management-Systeme (LMS). Kritik an diesen LMS kam schon 2006 von [3], der die Plattformen als „Datengrab ohne Leben“ bezeichnete, für die oft mühsam Inhalte erstellt werden, obwohl doch frei verfügbar (Lern-)Inhalte vorhanden seien „auf den vielen Homepages, auf denen sich die Lernenden über alle möglichen Dinge des Lebens austauschen“ [3, p. 5]. Die Rolle des Lehrenden solle sich laut Kerres so ändern, dass dieser nur noch Wegweiser zu diesen Inhalten aufstellt, wodurch die Lernumgebung keine Insel im Internet mehr ist, sondern als Portal in

dieses fungiert. Kerres argumentiert, dass Funktionen der von der Bildungsinstitution zur Verfügung gestellten Lernplattformen (zeitlich getaktetes Freischalten von Tests, Bilden von Lerngruppen etc.) in eine Persönliche Lernumgebung (PLE) integriert werden müssten [3]. Aufgegriffen wurde diese Argumentation von Baumgartner [14], der zusätzlich den Aspekt betont, dass nicht nur im Netz vorhandene Inhalte genutzt werden sollten, sondern man besonders Wert darauf legen sollte, auch Personen (Lernkontakte) miteinander zu vernetzen.

Wichtig bei dieser Kritik an LMS ist, dass nicht für die Abschaffung dieser Systeme plädiert wird, sondern für die Weiterentwicklung und Schaffung von Schnittstellen. Seit einiger Zeit öffnen sich Learning-Management-Systeme nicht nur für inhaltliche Verknüpfungen durch Social Software (z.B. durch Tagging) sondern auch für die personenbezogene Vernetzung ihrer Nutzer, indem Benutzerkonten mit Kontaktdaten aus diversen sozialen Netzwerken ergänzt werden können. Wikis beispielsweise werden schon länger in LMS integriert. Wichtig bleiben die LMS vor allem aber aus einem Grund: Lernen erfordert in der Regel einen geschützten Lernraum. Baumgartner formuliert hierzu: „Privat- bzw. Intimsphäre und öffentliche Sphäre haben jedoch für jede Person unterschiedliche Überlappungen – und das ist genau jener Bereich wo Lernen Vertrauen voraussetzt und in geschützten Räumen (wie z.B. innerhalb des geschlossenen Kurses in einem LMS) stattfinden muss“ [14]. Insofern erscheint es sinnvoll, einerseits die LMS als Portal zur Social Software-Nutzung zu verwenden, andererseits (aus rechtlichen Gründen) häufig genutzte Social Software auch seitens der Universität auf eigenen Servern anzubieten.

### 3.2. Fortbildungsangebote

Auch wenn die Gegenüberstellung von [15] zwischen eLearning 1.1 und eLearning 2.0 vermuten lassen könnte, dass im eLearning 2.0 keine Fortbildungen mehr notwendig sind<sup>8</sup>, sieht die Praxis an Hochschulen anders aus. Dies hat mehrere Gründe:

- Für die Lehrinnovation ist eine Reflektion der bisherigen Praxis und damit eine Distanz zu dieser förderlich. Dies kann am ehesten in Fortbildungen umgesetzt werden.
- Nicht die Bedienung von Social Software steht im Vordergrund von Fortbildungen, sondern das Erfahren der Möglichkeiten, die in diesem Konzept liegen sowie der Transfer dieser Möglichkeiten auf die eigene Lehre.
- Fortbildungen bieten einen Lernraum, in welchem Dozierende sich über Vermittlungsstrategien austauschen können. Die ansonsten oft geförderte Einzelkämpfermentalität [12] wird gezielt unterlaufen.

Social Software kann als ein Element in eine studierendenorientierte Lehre eingebunden werden. Zentral ist dabei die Passung von Lehrzielen und angewandten Methoden, die durch verschiedene Softwarekonzepte unterstützt werden können.

---

<sup>8</sup> [15] unterscheidet eLearning 1.1. und eLearning 2.0 in einer prägnanten Übersicht u.a. so, dass für eLearning 1.1 gilt: „Handling der leistungsfähigen, aber komplexen technischen Plattformen erfordert Schulung und Training“, für eLearning 2.0: „vergleichsweise einfach zu bedienende Software Tools mit beschränktem Funktionsumfang“ [15, p. 150].

Diese Überlegung ist bspw. ein wichtiger Bestandteil aller hochschuldidaktischen eLearning-Angebote an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf.

#### 4. Fazit

Die mit den Überlegungen zur Ausweitung des Social Software Einsatzes in der Lehre angestoßene Diskussion flankiert die hochschuldidaktischen Forderungen nach einem „Shift from teaching to learning“. Hier können aus der gemeinsamen Beachtung hochschuldidaktischer und technologischer/konzeptioneller Entwicklungen im Bereich der Social Software Synergien für ein studierendengerechtes Lernen und Lehren geschaffen werden. Auch Bezüge zum Bologna-Prozess sind offensichtlich, sind aber abhängig von der konkreten Ausgestaltung der Bachelor- und Masterstudiengänge. Anknüpfend an Vorstellungen über gute Lehre treten mit dem Einsatz von Social Software aber auch Schwierigkeiten der Passung von Lehrkultur bzw. Educational Beliefs und innovativen Lehrformen stärker zu Tage. Auch wenn viele Hindernisse zum Einsatz von Social Software in der Lehre ausgeführt wurden (u.a. Datenschutz, Innovationsbarrieren, offene vs. Geschlossene Lernräume), überwiegen die Vorteile bei einer didaktisch sinnvoller Nutzung (u.a. Unterstützung des Selbststudiums, Ausweitung des Lernraums).

#### 5. Referenzen

1. Welbers, U. (Ed.) (2005). *The shift from teaching to learning*. Bielefeld: Bertelsmann.
2. Schulmeister, R. (2009). Studierende, Internet, E-Learning und Web 2.0. In N. Apostolopoulos, H. Hoffmann, V. Mansmann, & A. Schwill (Eds.), *E-Learning 2009. Lernen im digitalen Zeitalter* (pp. 129-141). Münster: Waxmann.
3. Kerres, M. (2006). Potenziale von Web 2.0 nutzen. In A. Hohenstein & K. Wilbers (Eds.), *Handbuch E-Learning*. Köln: Fachverlag Deutscher Wirtschaftsdienst.
4. Leidl, M., & Müller, A. (2008). Integration von Social Software in die Hochschullehre. Ein Ansatz zur Unterstützung der Lehrenden. In S. Zauchner, P. Baumgartner, E. Blaschitz, & A. Weissenböck (Eds.), *Offener Bildungsraum Hochschule. Freiheiten und Notwendigkeiten* (pp. 181-191). Münster: Waxmann.
5. Attwell, G. (2007). Personal learning environments – the future of eLearning? Retrieved February 11, 2010, from <http://www.elearningeuropa.info/files/media/media11561.pdf>.
6. Reinmann, G., Sporer, T., & Vohle, F. (2007). Bologna und Web 2.0: Wie zusammenbringen, was nicht zusammenpasst? In R. Keil, M. Kerres, & R. Schulmeister (Eds.), *eUniversity - Update Bologna. Education Quality Forum*. Münster: Waxmann.
7. Bremer, Claudia (n.d.). Sozialformen netzbasierten Lernens. Retrieved February 11, 2010, from [http://www.bremer.cx/material/Bremer\\_Sozialformen.pdf](http://www.bremer.cx/material/Bremer_Sozialformen.pdf).
8. Jahnke, I., & Mattick, V. (2008). Integration informeller Lernwege in formale Universitätsstrukturen: Vorgehensmodell „Sozio-technische Communities“. In S. Zauchner, P. Baumgartner, E. Blaschitz, & A. Weissenböck (Eds.), *Offener Bildungsraum Hochschule. Freiheiten und Notwendigkeiten* (pp. 192-213). Münster: Waxmann.

9. Szczyrba, B., & Wildt, J. (2005). Vom akademischen Viertel zur methodisch regulierten Anwärmphase. In B. Behrendt, H. P. Voss & J. Wildt (Eds.), *Neues Handbuch Hochschullehre* (Section C 2.9). Berlin: Raabe.
10. Schulmeister, R. (2009). Gibt es eine Netgeneration? Retrieved February 11, 2010, from [http://www.zhw.uni-hamburg.de/uploads/schulmeister\\_net-generation\\_v3.pdf](http://www.zhw.uni-hamburg.de/uploads/schulmeister_net-generation_v3.pdf).
11. Mayrberger, K. (2008). Fachkulturen als Herausforderung für E-Learning 2.0. In S. Zauchner, P. Baumgartner, E. Blaschitz, & A. Weissenböck (Eds.), *Offener Bildungsraum Hochschule. Freiheiten und Notwendigkeiten* (pp. 157-168). Münster: Waxmann.
12. Kerres, M. (2001). Medien und Hochschule. Strategien zur Erneuerung der Hochschullehre. In L. J. Issing & G. Stärk (Eds.), *Studieren mit Multimedia und Internet Ende der traditionellen Hochschule oder Innovationsschub?* (pp. 57-70). Münster: Waxmann.
13. Gaiser, B., & Thillosen, A. (2009). Hochschullehre 2.0 zwischen Wunsch und Wirklichkeit. In N. Apostolopoulos, H. Hoffmann, V. Mansmann, & A. Schwill (Eds.), *E-Learning 2009. Lernen im digitalen Zeitalter* (pp. 185-196). Münster: Waxmann.
14. Baumgartner, P. (2009). LMS in Zeiten von Web 2.0. Retrieved February 11, 2010, from <http://www.peter.baumgartner.name/Members/baumgartner/news/lms-in-zeiten-von-web-2.0>.
15. Kleimann, B. (2007). eLearning 2.0 an deutschen Hochschulen. In M. Merkt, K. Mayrberger, R. Schulmeister, A. Sommer, & I. van Berk (Eds.), *Studieren neu erfinden – Hochschule neu denken* (pp. 149-158). Münster: Waxmann.