

4. Workshop „E-Learning 2.0”
Social Software and Web-based Interaction in Learning

Vorwort

Ansätze des Web 2.0 und insbesondere verschiedene Formen von Social Software finden schon seit mehreren Jahren Einzug in die elektronisch unterstützte Lehre. Bestehende E-Learning-Umgebungen und -Szenarien werden durch Social Software und Web 2.0 Konzepte ergänzt, erweitert oder ersetzt. Dies führt zu neuen, virtuellen Interaktions- und Kommunikationsformen, die stärker als bisher die Lernenden, ihre Aktivitäten und die sozialen Strukturen innerhalb der Lerngemeinschaft in den Mittelpunkt stellen und die zunehmend weniger in institutionelle Szenarien eingebunden sind.

Standen in den ersten drei Workshops zum Thema „E-Learning 2.0“ Erfahrungsberichte über den Einsatz bestehender Werkzeuge innerhalb der Hochschulen aber auch über diese hinaus im Fokus, so behandelt der vierte Workshop empirische Ergebnisse in ausgewählten Szenarien. Einen zweiten Schwerpunkt bildet die Betrachtung von technischen und organisatorischen Ansätzen zur Integration verschiedener Social Software bzw. Web 2.0 Anwendungen. Wie in den Vorjahren auch gab es eine Vielzahl interessanter Einreichungen zum Workshop. Von den insgesamt eingereichten 17 Beiträgen wurden nach sorgfältiger Begutachtung durch das Programmkomitee sieben für die Präsentation auf dem Workshop ausgewählt.

Empirische Ergebnisse über die Steigerung studentischer Beteiligung mittels in ein Wiki integrierter Feedbackmechanismen präsentieren *Mazarakis und Krämer*. *Meyer und Sporer* untersuchen den Einsatz von E-Portfolios und Assessment-Feedback, *Egloffstein und Frötschl* den von Weblogs im Seminarkontext. *Vofß und Weiß* stellen mit der Realisierung eines virtuellen Rollenspiels eine innovative Form der Nutzung einer Social Software Plattform in der Hochschullehre vor.

Fragestellungen der Integration verschiedener im Lernen verwendeter Web 2.0 Anwendungen werden in zwei Beiträgen adressiert. *Leidl et al.* definieren ein Metaformat zur Beschreibung von Lehrveranstaltungen. *Lehnsten et al.* hingegen beschreiben einen Service-orientierten Ansatz zur Realisierung kontextbewusster Mash-Ups in mobilen Szenarien. Allgemeine Potenziale der Einbindung von Social Software in die formellen Strukturen an Hochschulen loten *Albrecht und Kahnwald* aus.

Wir danken allen Autoren für ihre Beiträge zum Workshop und dem Programmkomitee für die sorgfältige Begutachtung, konstruktiven Anmerkungen und Unterstützung bei der Auswahl von interessanten Beiträgen.

Aachen, Eichstätt, Madrid, Darmstadt im Juli 2010

Mostafa Akbari, Andreas Harrer, Steffen Lohmann, Christoph Rensing, Philipp Scholl