

# QUICK AND DIRTY.

---

Eine Überlebensausrüstung für  
den digitalen Dschungel.

Workshop DeutschlehrerInnentagung Pallini (Griechenland), 9.9.2016  
Thomas Strasser | Pädagogische Hochschule Wien  
thomas.strasser@phwien.ac.at | learning-reloaded.com



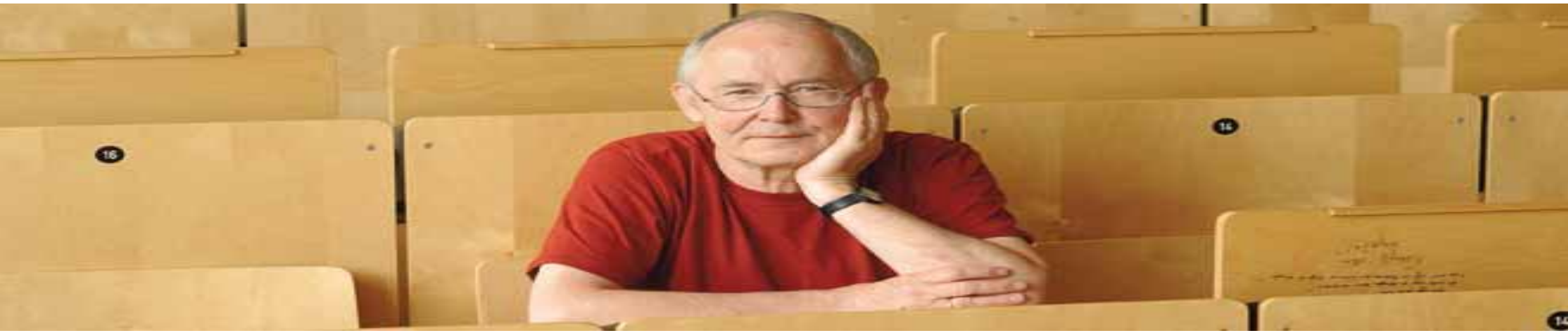
**MEIN** zugang.



Der **“GUTE”** Unterricht  
im Kontext Blended Learning.

# Hilbert Meyers **PRIMAT** der (digitalen?) Didaktik.

„So wie der **Frontalunterricht** nicht von Natur aus schlecht und der **Gruppenunterricht** Forschungsstand zum schulischen Unterricht und **Blended Learning** nicht von Natur aus gut sind, führt auch ein eher konservativer, lehrerzentrierter Unterricht nicht automatisch zu schlechteren und ein **geöffneter Unterricht** nicht automatisch zu besseren Ergebnissen. Es kommt immer darauf an, was man in der Praxis daraus macht“ (Meyer, 2004, S. 9).

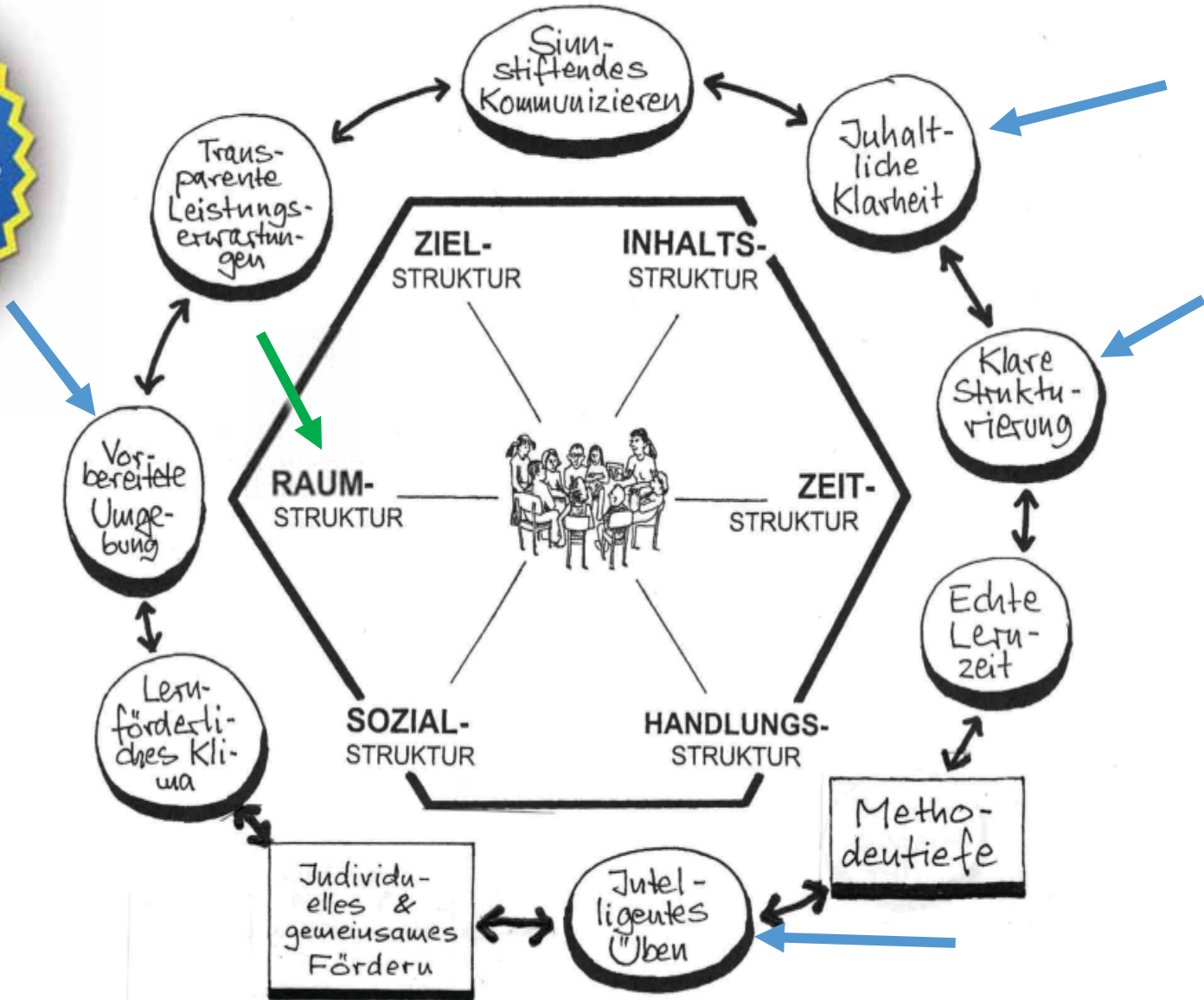




# Die Dokumenten- **SCHLEUDER.**

Qualitätskriterium!?

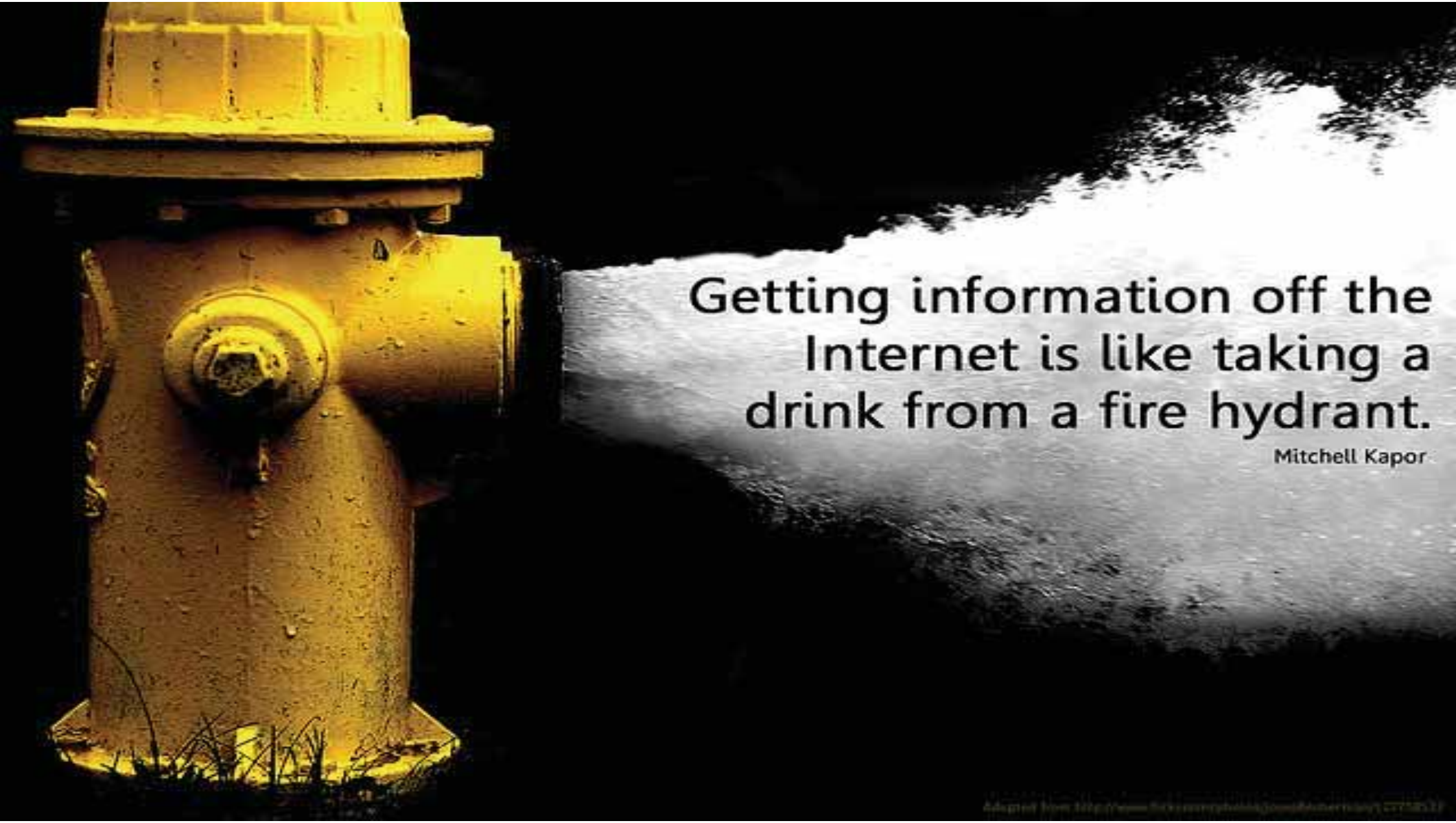
Qualitätskriterium!?



# UBIQUITÄRES lernen

Qualitätskriterium!?

Raquel Fdez

A yellow fire hydrant is shown on the left side of the image, with a powerful stream of water spraying out from its side towards the right. The background is dark, making the bright yellow hydrant and the white water stand out. The text is overlaid on the right side of the image, partially over the water stream.

Getting information off the  
Internet is like taking a  
drink from a fire hydrant.

Mitchell Kapor



ES IST EIN

*Dschungel*

DA DRAUSSEN.



**MIT VIELEN**

*Gefahren.*



**ABER  
HEY,**

*Es gibt ein ‚survival kit‘ für den digitalen  
Dschungel.*

# DIE GUTE NACHRICHT.

*Sie brauchen nicht Indiana Jones sein.*



IHR PERSÖNLICHES

*survival*

KIT



**KIT#1**  
**DIE MUST-HAVES**

*Schützt vor digitaler Inkompetenz.*

WENN SIE *voodoo* BRAUCHEN...



# URL

*shrinkers*





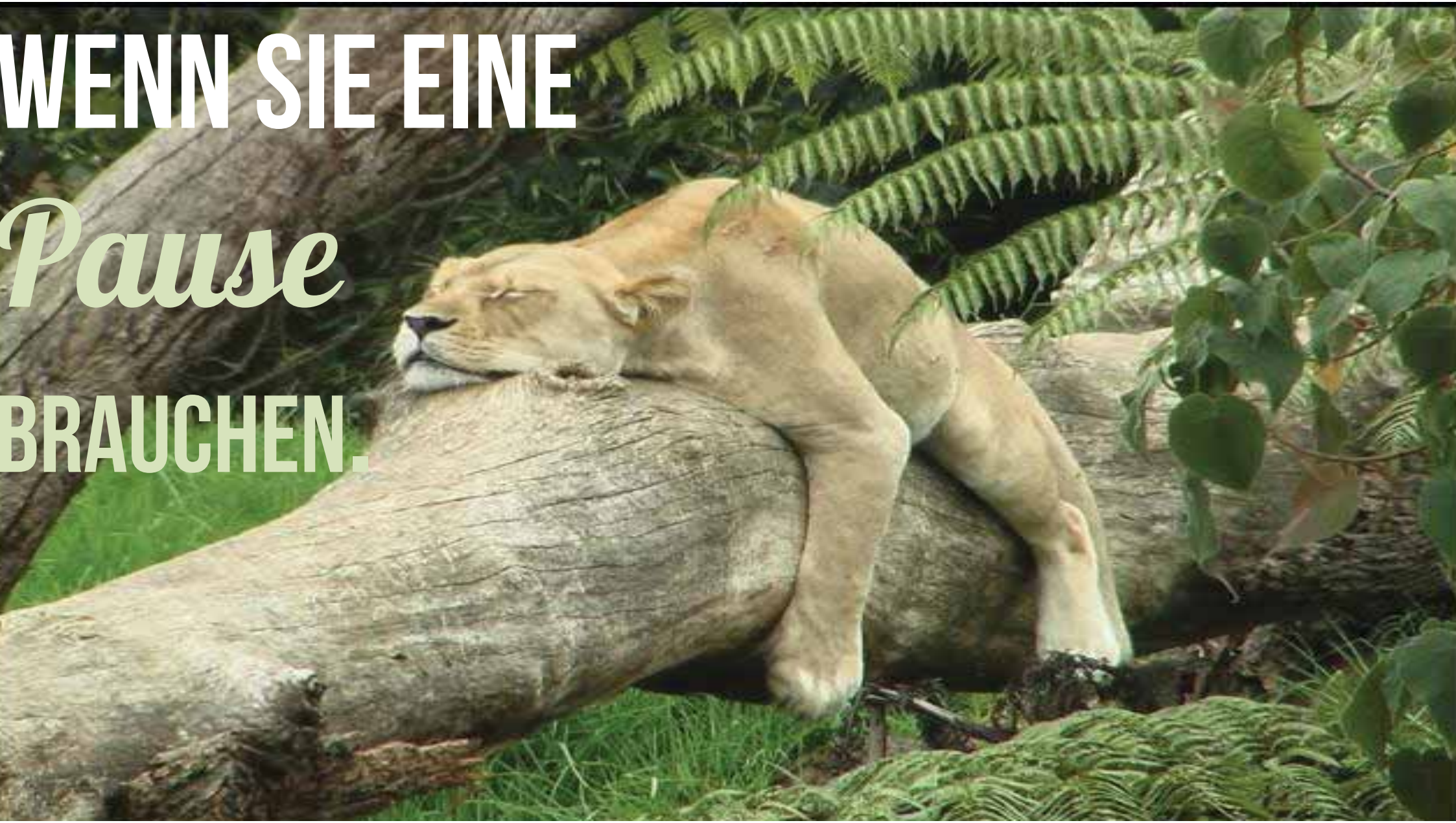
**WWW.BIT.DO**

*Keine ultra-langen Links mehr.*

WENN SIE EINE

*Pause*

BRAUCHEN.





**BILDER**

*Dase*

[WWW.PIXABAY.COM](http://WWW.PIXABAY.COM)

*Creative commons.*



**SIE BRAUCHEN**  
*Tarnung?*




# MAGIC

*makeover*

[WWW.NICERTUBE.COM](http://WWW.NICERTUBE.COM)

*YouTube-Distraktoren vermeiden.*



**OKAY, NÜTZLICHE  
TOOLS, ABER WAS IST  
MIT DER ERWÄHNTEN  
*Didaktik?***





*A fool with a tool is still a fool.*



# EDUCATIONAL APPLICATIONS... DIE RETTUNG?

# QUICK 'N DIRTY

Nur anzuwenden,  
wenn es einen  
Mehrwert gibt.

Heckmann, Verena; Strasser, Thomas (2012): Von der technischen Komplexität hin zur didaktischen Vielseitigkeit - "3-Clicks-Edu-Apps" zur Steigerung der Sprechkompetenz im fremdsprachlichen Unterricht. In: Maria Kopp-Kavermann (Hg.): zeitschrift für elearning, lernkultur und bildungstechnologie. E-Learning im Fremdsprachenerwerb. Innsbruck, Wien, Bozen: Studienverlag (2/2012), S. 34–46.

Strasser, Thomas; Pachler, Norbert (2014): Digital technologies in modern foreign language teaching and learning. In: Norbert Pachler (Hg.): Teaching foreign languages in the secondary school – a practical guide. London: Routledge, S. 94-110.

Strasser, Thomas (2015): Didaktisierungsszenarien von Educational Applications im Italienischunterricht. Von der Theorie zur (Good) Praxis. In: Tanzmeister, Robert (Hg.): Quo vadis, Romania? Zeitschrift für eine aktuelle Romanistik. Nr. 44/2015, S. 99-119. Abrufbar unter: <http://www.univie.ac.at/QVR-Romanistik/wp-content/uploads/2015/03/QVR-44-2014-Strasser.pdf>; letzter Zugriff: 02.02.2016.

Strasser, Thomas (2014): Mind the App! Zur pädagogischen Vielseitigkeit von Web 2.0-Tools im Unterricht. In: Barberi, A. (et al). medienimpulse. Beiträge zur Medienpädagogik 2012–2013. Wien: new academic press, S. 116-129.

Strasser, Thomas (2015): Using Edu Apps 2.0. In: Schwetlick, A.: IATEFL VOICES. The bi-monthly newsletter of the international association of teachers of English as a Foreign Language. (November/December, issue 247). Faversham: IATEFL, pp. 12-13.

Schmidt, Torben & Strasser, Thomas (2016, forthc.): Digital Classrooms: Basisartikel. In: Schmidt, T. & Strasser, T. (Hgs.). Der fremdsprachliche Unterricht Englisch. Digital Classrooms. Heft NN. Seelze: Friedrich Verlag. S. NN

Strasser, Thomas (2016): Mobiles Lernen im DaF-Unterricht: Smartphones, Tablets und Co.. In: Magazin Sprache. München: Goethe Institut. Online verfügbar unter: <https://www.goethe.de/de/spr/mag/20744244.html>, letzter Zugriff 02.05.2016.

# EDU apps **TAXONOMIE.** Ein Beispiel aus dem Unterricht.

## Pädagogische Domäne

Kollaboration

Kommunikation

Reflexion

Multiplikation

Modifikation

Kreation

## Didaktische Domäne

Welche fachlichen Fähigkeiten werden WIE gefördert?  
Welche Inhalte werden vermittelt?

## Pragmatische Domäne

Antizipierbare Hürden/Lösungen beim Technologieeinsatz

# Ein Beispiel für eine EDU APP: **SPREAKER**

The screenshot shows the Spreaker software interface for a radio show review. The interface includes a top navigation bar with the Spreaker logo and the title 'Radio show review'. Below this, there are several control panels: 'BROADCAST LIVE!' with options for 'Broadcast LIVE!', 'Non-Stop LIVE!', and 'Record a new track'; a 'RECORDER' panel with an 'ON AIR' indicator, 'Time left' (29:55), and 'Time' (00:05); a 'HINT' panel with an information icon and text: 'Release the monitor button if you do not want to listen to a track in your headset (but still want it to be broadcast/recorded)'; and a red 'ON AIR' indicator. The main area is divided into 'MICROPHONE', 'DECK 1', 'DECK 2', and 'PLAYLIST'. The 'MICROPHONE' panel has a 'Microphone' icon and a 'normalizer' section with an 'ON' button and a volume slider. The 'DECK 1' and 'DECK 2' panels have 'mute' and 'monitor' buttons. The 'PLAYLIST' panel shows a list of tracks: 'Booing Crowd' (00:08) and 'Arena Crowd Cheer' (00:14). A 'SOUND FX' panel is also visible with an 'add' button. Three blue callout boxes with red arrows provide German annotations: 1. 'Aufnahmeknopf: Aufnahme mittels Headset oder Smartphone möglich.' (Recording button: Recording possible via headset or smartphone.) 2. 'Audiosettings: hier kann die Aufnahme nachbearbeitet werden.' (Audio settings: here the recording can be edited.) 3. 'Soundeffects: hier können in Echtzeit Effekte zugespielt werden.' (Sound effects: here effects can be played in real time.)

**Spreaker** Title: Radio show review

Broadcast LIVE!  
Non-Stop LIVE! [What is it?](#)  
Record a new track

RECORDER  
ON AIR  
Time left 29:55 Time 00:05

HINT  
Release the monitor button if you do not want to listen to a track in your headset (but still want it to be broadcast/recorded)

ON AIR

MICROPHONE  
Microphone  
normalizer ON  
mute  
settings  
quality HI MED  
L R

DECK 1  
mute  
monitor  
L R

DECK 2  
mute  
monitor  
L R

PLAYLIST  
add  
No media  
Soundeffects: hier können in Echtzeit Effekte zugespielt werden.  
SOUND FX  
add  
00:08 Booing Crowd  
00:14 Arena Crowd Cheer

**Aufnahmeknopf:**  
Aufnahme mittels Headset oder Smartphone möglich.

**Audiosettings:**  
hier kann die Aufnahme nachbearbeitet werden.

**Soundeffects:**  
hier können in Echtzeit Effekte zugespielt werden.

The task was to watch a film in English (@ home) or go to the movies. Afterward radio show.

**Podcast: Ali, Merna and Maria**



**Podcast: Johanna, Raffi, Reshmi, Dani, Nati**



**Podcast: Peter, Schledi, Horwi, Max**



---

## Unit 4

### Work Wonders



# EDU apps **TAXONOMIE**. Ein Beispiel aus dem Unterricht.

## Pädagogische Domäne

Kollaboration

Kommunikation

Reflexion

Multiplikation

Modifikation

Kreation

## Didaktische Domäne



Welche fachlichen Fähigkeiten werden WIE gefördert?  
Welche Inhalte werden vermittelt?

## Pragmatische Domäne

Antizipierbare Hürden/Lösungen beim Technologieeinsatz



Nichts

# REVOLUTIONÄRES ...

Sondern ein GPS für Blended-Learning-Szenarien.






# Pädagogische **DOMÄNE**

	Tool unterstützt	Beispiele
Kollaboration	<input checked="" type="checkbox"/>	Lernende verfassen gemeinsam Podcast.
Kommunikation	<input checked="" type="checkbox"/>	Lernende kommunizieren über das finale Produkt (i.e. Podcast).
Multiplikation	<input checked="" type="checkbox"/>	Podcasts können auf Social Media oder per Linkfreigabe geteilt werden.
Kreation	<input checked="" type="checkbox"/>	Lernende produzieren im fremdsprachlichen, multi-medial-kreativen Kontext.
Reflexion	<input checked="" type="checkbox"/>	Durch Kommentarfunktion können Rückmeldungen zum Artefakt gegeben werden.
Modifikation	<input checked="" type="checkbox"/>	Podcast lässt sich ständig ändern, z.B. nach konstruktivem Feedback zu sprachlichen Agenden.
Summe	6/6	
Edu-App?	<input checked="" type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	

# Didaktische **DOMÄNE**

	Tool unterstützt	Beispiele
Schreiben	<input checked="" type="checkbox"/>	Verfassen des Manuskripts, Drehbuches, etc. Verwendung fachspezifischen Vokabulars, Turn-Taking-Sequenzen, Fragestellungen, etc.
Lesen	<input checked="" type="checkbox"/>	Lesen des selbst produzierten Manuskripts, Fokus auf Rhythmus, Sprachästhetik, Phonetik, Intonation, Emphase, etc.
Hören	<input checked="" type="checkbox"/>	Anhören des eigenen Artefaktes, remediales Hören, Übung macht den Meister ...
Monologisches Sprechen	<input checked="" type="checkbox"/>	Wenn zB Texte aufgesprochen werden bzw. politische Reden bzw. Jobprofile produziert werden.
Dialogisches Sprechen	<input checked="" type="checkbox"/>	Interviews, Radioshows, etc. Einsatz fachspezifischen Vokabulars, adäquater Grammatik, diskursiven Linkern, Kohärenzketten, etc.
Summe	5/5	mind. 2 Ticks
EduApp?	<input checked="" type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	

# Pragmatische **DOMÄNE**

Problem	Mögliche Lösung	check
Zu komplexe Werkzeuge	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vermeidung von technokratischen Tools.</li><li>• Vermeidung von softwarebasierenden Tools</li></ul>	
Nicht-relevante Tools bezüglich Syllabus (politisch-inkorrekte, diffamierende, kostenspielige Tools, sexistische Werbung, etc.)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vermeidung von dubiosen Websites (Quellenkompetenz)</li><li>• Verwendung von Tools und Webseiten, die offensichtlich mit Bildungsträgern bzw. seriösen stakeholdern kooperieren (BBC, Technologiema-gazine, etc.)</li></ul>	
Extrem kostenintensive Tools	<ul style="list-style-type: none"><li>• EduApps sind grundsätzlich kostenlos, community-basierend. Ermöglichen Wissen gemeinsam zu generieren. Viele Edublogs (Larry Ferlazzo, Nik Peachey, etc.) listen viele kostenlose und pädagogisch-„wertvolle“ Alternativen zu den kostspieligen auf.</li><li>• Oftmals bekommen PädagogInnen kostenlosen Zugang zu Premiumangeboten.</li></ul>	
EduApp?	<p><input checked="" type="radio"/> ja</p> <p><input type="radio"/> nein</p>	

# Zusammenfassung

Pädagogische Domäne	<input checked="" type="checkbox"/> edukativ	<input type="checkbox"/> nicht edukativ
Didaktische Domäne	<input checked="" type="checkbox"/> edukativ	<input type="checkbox"/> nicht edukativ
Pragmatische Domäne	<input checked="" type="checkbox"/> edukativ	<input type="checkbox"/> nicht edukativ
Summe (minimum 2/3)	<input checked="" type="checkbox"/> edukativ	<input type="checkbox"/> nicht edukativ
Didaktisches Szenario	Positive Charakteristika	Negative Charakteristika
Podcastinganwendung um diskursive Strukturen, fachspezifischen Vokabular und adäquate Grammatik in einem multi-medial-kreativen Kontext zu festigen, remedialisieren. Vorteil: Verschmelzung informelles/formales Lernen.	nutzerInnenfreundliches Tool, kostenlos, Verbindung von Sprachskills mit Medienkompetenz; LehrerIn als Teil des Produktes, partieller Konstruktivismus.	Begrenzte Podcastanzahl.

# KIT #2

# EDU APPS

*Schützt vor Übertechnologisierung, Fokus  
auf Didaktik.*

[WWW.TAGXEDO.COM](http://WWW.TAGXEDO.COM)

*Mit Wortwolken arbeiten.*

[WWW.TRICIDER.COM](http://WWW.TRICIDER.COM)

*Unterstützt die Interaktivität und  
themenspezifischen Diskurs.*



**KAHOOT**

*Interaktives/dynamisches  
Spielen/Quizen.*


# Kahoot.it

[HTTPS://PLAY.KAHOOT.IT/#/K/46A51DC9-90E5-49D8-83F2-615715BD0168/INTRO](https://play.kahoot.it/#/K/46A51DC9-90E5-49D8-83F2-615715BD0168/INTRO)





Lehrkräfte brauchen nicht nur Medienkompetenz, sondern vielmehr eine Art ...

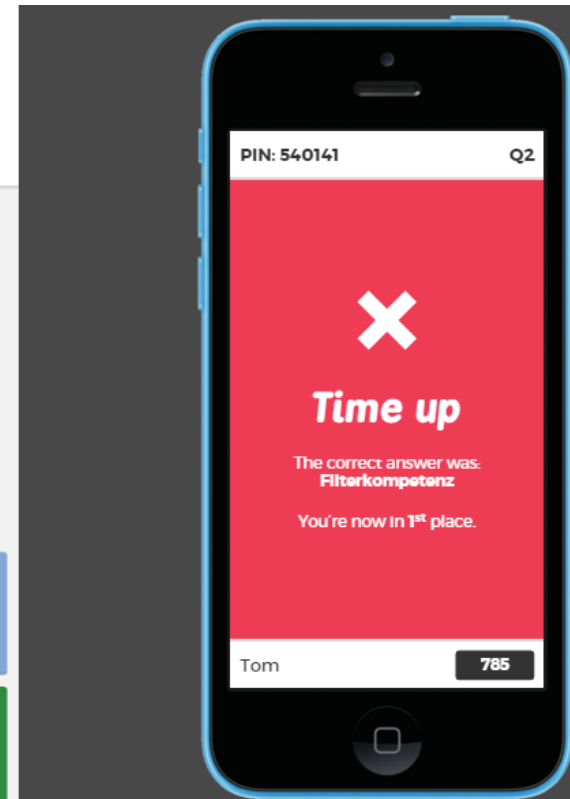
Next

0 0 0 ✓ 0

Show image 

End quiz

 Ausdauer	 Geduld
 Kompetenz, die richtigen Geräte zu kaufen	 Filterkompetenz ✓



[WWW.VOKI.COM](http://www.voki.com)

*SchülerInnen und ihre personalisierte  
Umgebung.*

[WWW.SPREAKER.COM](http://WWW.SPREAKER.COM)

*Podcasts produzieren... schüchterne  
SchülerInnen aktivieren.*

[WWW.TAGXEDO.COM](http://WWW.TAGXEDO.COM)

[WWW.VOKI.COM](http://WWW.VOKI.COM)

*Visuelle Impulse als Diskussionsinitiatoren.*

[WWW.CUEPROMPTER.COM](http://WWW.CUEPROMPTER.COM)

*Les- und Sprechkompetenz im role-play  
Modus üben.*

[WWW.POLLEVERYWHERE.COM](http://WWW.POLLEVERYWHERE.COM)

*Umfragen erstellen. Diskussionen initiieren.*

[WWW.LEARNINGAPPS.ORG](http://WWW.LEARNINGAPPS.ORG)

*Quizgenerator (Partizipation der Lernenden).*



[WWW.PADLET.COM](http://WWW.PADLET.COM)

*Online Brainstorming.*

[WWW.TOONDOO.COM](http://WWW.TOONDOO.COM)

*Einfach Comics erstellen.*

[WWW.TODAYSMEET.COM](http://WWW.TODAYSMEET.COM)

*Linkarchiv.*

[WWW.THINGLINK.COM](http://WWW.THINGLINK.COM)

*Online Bildwörterbücher erstellen.*

**HYPER** DC



\*Image by [41664681@N00](#) via [Flickr](#)

**SEIEN SIE  
GUT VORBEREITET.**

*Verwenden Sie das ‚survival kit‘, denn Sie  
wissen ...*

ES IST EIN

*Dschungel*

DA DRAUSSEN.





**EIN DSCHUNDEL  
VOLLER TOLLER  
*Möglichkeiten.***



AUCH WENN SIE NICHT

*Indiana Jones*

SIND.



A tropical beach scene with lounge chairs and a blue circle containing text. The background shows a sandy beach, turquoise water, and a blue sky with some clouds. In the foreground, there are several dark-colored lounge chairs and small tables. A blue circle is centered in the middle of the image, containing the text "GENIESSEN SIE ES." in white, uppercase letters. Below the circle is a white rectangular box containing the text "Sie sind sicher." in orange, italicized letters.

GENIESSEN  
SIE ES.

*Sie sind sicher.*

# DANKE.

Thomas Strasser

Pädagogische Hochschule Wien

[thomas.strasser@phwien.ac.at](mailto:thomas.strasser@phwien.ac.at)

[www.learning-reloaded.com](http://www.learning-reloaded.com)

@thomas\_strasser

Bilder: Flickr (CC), Pixabay.com



- Alle verwendeten Bilder sind unter einer CC share alike bzw. non-commercial Attribution verwendet worden. Nicht gelabelte Bilder: [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com)
- Danke an Prof. Steve Wheeler und Prof. Alec Couros für die Inspiration und für die Freigabe einzelner Folien (@timbuckteeth, @courosa)

# Referenzen

- Albers, Carsten (2012): Schule in der digitalen Welt. Medientheoretische Ansätze - Schulforschungsperspektiven. 1. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Alby, Tom (2008): Web 2.0. Konzepte, Anwendungen, Technologien. 3., überarbeitete Auflage. München: Carl Hanser Verlag.
- Alby, Tom (2008): Web 2.0. Konzepte, Anwendungen, Technologien. 3. Aufl. München: Hanser.
- Alexander, Bryan (2006): Web 2.0: A New Wave of Innovation for Teaching and Learning? Online verfügbar unter <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ERM0621.pdf>, zuletzt aktualisiert am 03.02.2006, zuletzt geprüft am 29.02.2012.
- Apostolopoulos, N.; Hoffmann, H.; Mansmann, V.; Schwill, A. (Hg.): E-Learning 2009. Lernen im digitalen Zeitalter. Münster: Waxmann.
- Baumgartner, Peter (2006): Web 2.0: Social-Software & E-Learning (In Computer + Personal (CoPers), Schwerpunktthema: E-Learning und Social Software.). Online verfügbar unter [http://www.peter.baumgartner.name/schriften/article-de/social-software\\_copers.pdf](http://www.peter.baumgartner.name/schriften/article-de/social-software_copers.pdf), zuletzt aktualisiert am 08.01.2007, zuletzt geprüft am 31.12.2011.
- Baumgartner, Peter & Himpsl Klaus (2008): Auf dem Weg zu einer neuen Lernkultur? Was die Schule von Web 2.0 lernen kann. (LOG IN – Informatische Bildung und Computer in Schule). Online verfügbar unter [http://www.peter.baumgartner.name/schriften/publications-de/pdfs/baumgartner\\_schule\\_web\\_2008.pdf](http://www.peter.baumgartner.name/schriften/publications-de/pdfs/baumgartner_schule_web_2008.pdf), zuletzt aktualisiert am 08.04.2008, zuletzt geprüft am 31.12.2011.
- Behrendt, Jens; Zeppenfeld, Klaus (2008): Web 2.0. Berlin ; Heidelberg: Springer.
- Böhner, Marina; Mersch, André (2010): Selbststudium und Web 2.0. In: Kai-Uwe Hugger (Hg.): Digitale Lernwelten. Konzepte, Beispiele und Perspektiven. 1. Aufl. Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss, S. 229–244.
- Churchill, Daniel (2007): Web 2.0 and Possibilities for Educational Applications. In: Educational Technology Publications (Hg.): Educational Technology. Educational Technology (47/2), S. 24–29.
- Dewe, Bernd; Weber, Peter J. (2007): Einführung in moderne Lernformen. Weinheim ;, Basel: Beltz.
- Educational Technology Publications (Hg.) (2007): Educational Technology. *Educational Technology* (47/2).
- Educause Leadership Strategies (2001): Technology Enhanced Teaching and Learning: Leading and Supporting the Transformation on Your Campus. San Francisco: Jossey-Bass.
- Erpenbeck, John; Sauter, Werner (2007): Kompetenzentwicklung im Netz. New Blended Learning mit Web 2.0. Köln: Luchterhand in Wolters Kluwer Deutschland.
- Ertelt, Jürgen (Hg.) (2008): Web 2.0. Jugend online als pädagogische Herausforderung ; Navigation durch die digitale Jugendkultur. München: kopaed.
- European Schoolnet (2011): Teaching with Technology in 2011. Hg. v. European Schoolnet. Online verfügbar unter [http://www.teachtoday.eu/sitecore/shell/Applications/~/\\_media/Files/United%20Kingdom/pdf/Teaching%20with%20technology%202011%20survey%20report%202011.ashx?db=master&la=en&vs=1&ts=20120110T1127132537](http://www.teachtoday.eu/sitecore/shell/Applications/~/_media/Files/United%20Kingdom/pdf/Teaching%20with%20technology%202011%20survey%20report%202011.ashx?db=master&la=en&vs=1&ts=20120110T1127132537).
- ExpertInnengruppe LehrerInnenbildung Neu (2010): LehrerInnenbildung NEU. Die Empfehlungen der ExpertInnengruppe: Endbericht. Online verfügbar unter [http://www.bmukk.gv.at/medienpool/19218/labneu\\_endbericht.pdf](http://www.bmukk.gv.at/medienpool/19218/labneu_endbericht.pdf), zuletzt aktualisiert am 06.10.2010, zuletzt geprüft am 26.02.2012.
- Gaiser, Birgit (2008): Lehre im Web 2.0 - Didaktisches Flickwerk oder Triumph der Individualität? Hg. v. e-teaching.org. Online verfügbar unter [http://www.e-teaching.org/didaktik/kommunikation/08-09-12\\_Gaiser\\_Web\\_2.0.pdf](http://www.e-teaching.org/didaktik/kommunikation/08-09-12_Gaiser_Web_2.0.pdf), zuletzt aktualisiert am 12.09.2008, zuletzt geprüft am 31.12.2011.
- Hagner, P.; Schneebeck, C. (2001): Engaging the Faculty. In: Technology Enhanced Teaching and Learning: Leading and Supporting the Transformation on Your Campus. San Francisco: Jossey-Bass.

- Härtel, P. (2010): LehrerInnenbildung NEU. Die Zukunft der pädagogischen Berufe. Hg. v. bmukk und bmwf. Online verfügbar unter [http://bmwf.gv.at/fileadmin/user\\_upload/paedagoginnenbildung\\_neu/labneu\\_endbericht.pdf](http://bmwf.gv.at/fileadmin/user_upload/paedagoginnenbildung_neu/labneu_endbericht.pdf).
- Hartmann, H. (2004): Elitesoziologie. Eine Einführung. Frankfurt a. M./New York: Campus.
- Heckmann, Verena; Strasser, Thomas (2012): Von der technischen Komplexität hin zur didaktischen Vielseitigkeit - "3-Clicks-Edu-Apps" zur Steigerung der Sprechkompetenz im fremdsprachlichen Unterricht. Preprint. In: *zeitschrift für e-learning, lernkultur und bildungstechnologie* 2. Quartal (2), S. 1–16.
- Herzig, Bardo; Grafe, Silke (2010): Digitale Lernwelten und Schule. In: Kai-Uwe Hugger (Hg.): *Digitale Lernwelten. Konzepte, Beispiele und Perspektiven*. 1. Aufl. Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss, S. 115–128.
- Hugger, Kai-Uwe (Hg.) (2010): *Digitale Lernwelten. Konzepte, Beispiele und Perspektiven*. 1. Aufl. Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss.
- Iberer, Ulrich; Simon, Frank; Spannagel, Christian (2010): Bildungsmanagement 2.0. Potenziale und Anforderungen von Social Software in Bildungsorganisationen. In: Gerd Schweizer, Ulrich Müller und Thomas Adam (Hg.): *Wert und Werte im Bildungsmanagement. Nachhaltigkeit - Ethik - Bildungscontrolling*. Bielefeld: W. Bertelsmann, S. 241–257.
- Kerres, Michael (2006): Potenziale von Web 2.0 nutzen. Hg. v. Andreas & Wilbers Karl Hohestein. München (Handbuch E-Learning: DWD). Online verfügbar unter <http://edublog-phr.kaywa.ch/files/web20-a.pdf>, zuletzt aktualisiert am 28.08.2006, zuletzt geprüft am 31.12.2011.
- Kerres, Michael; Euler, D.; Seufert, S.; Hasanbegovic, J.; Voß, B.: Lehrkompetenz für eLearning-Innovationen in der Hochschule. Ergebnisse einer explorativen Studie zu Maßnahmen der Entwicklung von eLehrkompetenz.
- Kerres, Michael; Stratmann, Jörg; Ojstersek, Nadine; Preußler, Annabell (2010): *Digitale Lernwelten in der Hochschule*. In: Kai-Uwe Hugger (Hg.): *Digitale Lernwelten. Konzepte, Beispiele und Perspektiven*. 1. Aufl. Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss, S. 141–156.
- Köhne, Sandra (2005): *Didaktischer Ansatz für das Blended Learning: Konzeption und Anwendung von Educational Patterns*. Dissertation zur Erlangung eines Doktors der Wirtschaftswissenschaften. Universität Hohenheim. Hohenheim. Online verfügbar unter [http://opus.ub.uni-hohenheim.de/volltexte/2006/123/pdf/Koehne\\_EducationalPatterns.pdf](http://opus.ub.uni-hohenheim.de/volltexte/2006/123/pdf/Koehne_EducationalPatterns.pdf), zuletzt aktualisiert am 09.08.2005, zuletzt geprüft am 03.01.2012.
- König, A.: Von Generationen, Gelehrten und Gestaltern der Zukunft der Hochschule. Warum die "Digital Native"-Debatte fehlgeht und wie das Modell lebender Systeme das Zukunftsdenken und -handeln von Hochschulen verändern kann. In: N. Apostolopoulos, H. Hoffmann, V. Mansmann und A. Schwill (Hg.): *E-Learning 2009. Lernen im digitalen Zeitalter*. Münster: Waxmann, S. 141–151.

- Neuss, Norbert (2008): Web 2.0 - Mögliche Gewinner und medienpädagogische Herausforderungen. Hg. v. Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur. Bielefeld (Berühmt im Netz? Neue Wege in der Jugendhilfe mit Web 2.0?). Online verfügbar unter [http://mo2.lmz.navdev.de/fileadmin/bibliothek/neuss\\_web\\_2\\_0/neuss\\_web2.0.pdf](http://mo2.lmz.navdev.de/fileadmin/bibliothek/neuss_web_2_0/neuss_web2.0.pdf), zuletzt aktualisiert am 10.12.2008, zuletzt geprüft am 31.12.2011.
- Meschenmoser, H. (2001): Wissensmanagement in der schulischen Allgemeinbildung – Chancen und Konsequenzen. In: Keil-Slawik, R. & Magenheimer, J. (Hrsg.): Informatikunterricht und Medienbildung. Bonn: Ges. für Informatik, 133-144
- O'Reilly, Tim (2005): What is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. Online verfügbar unter <http://www.oreilly.de/artikel/web20.html>, zuletzt aktualisiert am 10.06.2008, zuletzt geprüft am 31.12.2011.
- O'Reilly, Tim (2005): What is Web 2.0? Online verfügbar unter [www.oreilly.de/artikel/web20.html](http://www.oreilly.de/artikel/web20.html), zuletzt geprüft am 25.02.2012.
- Pädagogische Hochschule Wien (2009): Curriculum für das Bachelor-Studium Lehramt an Hauptschulen, zuletzt aktualisiert am 21.09.2009, zuletzt geprüft am 26.02.2012.
- Panke, Stefanie (2007): Unterwegs im Web 2.0: Charakteristiken und Potenziale. Online verfügbar unter <http://www.e-teaching.org/didaktik/theorie/informelleslernen/Web2.pdf>, zuletzt aktualisiert am 19.01.2007, zuletzt geprüft am 31.12.2011.
- Reinmann, Gabi (2010): Selbstorganisation auf dem Prüfstand. Das Web 2.0 und seine Grenzen(losigkeit). In: Kai-Uwe Hugger (Hg.): Digitale Lernwelten. Konzepte, Beispiele und Perspektiven. 1. Aufl. Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss, S. 75–89.

- Reinmann-Rothmeier, Gabi (2003): Didaktische Innovation durch Blended Learning: Leitlinien anhand eines Beispiels aus der Hochschule. Bern: Hans Huber.
- Sauter, Werner & Sauter Annette (2002): Blended Learning: Effiziente Integration von E-Learning und Präsenztraining. Neuwied: Luchterhand.
- Schiefner, Mandy & Kerres Michael (2011): Web 2.0 in der Hochschullehre. Hg. v. U. Dittler. München/Oldenbourg (E-Learning: Einsatzkonzepte und Erfolgsfaktoren des Lernens in interaktiven Medien). Online verfügbar unter [http://2headz.ch/blog/wp-content/uploads/2011/10/Schiefner\\_Kerres\\_2011preprint.pdf](http://2headz.ch/blog/wp-content/uploads/2011/10/Schiefner_Kerres_2011preprint.pdf), zuletzt aktualisiert am 07.10.2011, zuletzt geprüft am 31.12.2011.
- Schulmeister, Rolf (2001): Virtuelle Universität. Virtuelles Lernen. München: Oldenbourg.
- Schulmeister, Rolf (2006): eLearning: Einsichten und Aussichten. München: Oldenbourg.
- Schweizer, Gerd; Müller, Ulrich; Adam, Thomas (Hg.) (2010): Wert und Werte im Bildungsmanagement. Nachhaltigkeit - Ethik - Bildungscontrolling. Bielefeld: W. Bertelsmann.
- Strasser, Thomas: Mind the App - zur pädagogischen Vielseitigkeit von Web 2.0-Tools im Unterricht. In: Medienimpulse, Bd. 4, S. 1–19.
- Strasser, Thomas (2011): Moodle im Fremdsprachenunterricht. Blended Learning als innovativer didaktischer Ansatz oder pädagogische Eintagsfliege? Als Ms. gedr. Boizenburg: Hülsbusch.
- Strasser, Thomas (2012): Mind the App! Inspiring internet tools and activities to engage your students: Helbling Languages.
- Tony Vincent: Tony Vincent's Learning in Hand - Blog - Ways to Evaluate Educational Apps. Online verfügbar unter <http://learninginhand.com/blog/ways-to-evaluate-educational-apps.html>, zuletzt geprüft am 06.03.2012.
- Volkmer, R. (2003): Blended Learning: Synergieeffekte durch den richtigen Methoden- und Medienmix. In: *Wissensmanagement* (1), S. 19–21.
- Wiley, David (2009): Openness, Dynamic Specialization, and the Disaggregated Future of Higher Education, S. 1–16. Online verfügbar unter <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/768/1415>, zuletzt geprüft am 25.02.2012.
- Wössner, Stephanie: Popplet: Ein (vorläufiger) Erfahrungsbericht. Online verfügbar unter <http://petiteprof79.wordpress.com/2012/03/09/popplet-ein-vorlaufiger-erfahrungsbericht/>, zuletzt geprüft am 10.03.2012.