

Social Software & E-Learning

Peter Baumgartner

Baumgartner, P. (2006). "Web 2.0: Social Software & E-Learning." In Computer + Personal (CoPers), Schwerpunktheft: E-Learning und Social Software. 14.Jg. (8): 20-22 und 34.

Alles spricht von Social Software, von „Web 2.0“, von einer radikal neuen Form der Internetnutzung. Die bisher vorherrschende Konsumentenhaltung soll durch aktive Teilnahme und durch neue Formen sozialer Interaktion abgelöst werden. Selbst ErziehungswissenschaftlerInnen, die häufig neuen Technologien sehr reserviert gegenüberstehen, sind begeistert von den neuen Möglichkeiten.

In diesem Beitrag möchte ich nicht noch ein weiteres Loblied auf die neuen Potentiale von Social Software singen, sondern vielmehr die kritische Frage stellen: Worin besteht diese Potential aus pädagogischer Sicht? Und vor allem: Können wird diese Chancen und Hoffnungen, die mit Social Software verbunden werden in unseren Bildungsinstitutionen auch praktisch umsetzen?

Personen statt Inhalte verknüpfen

Manchmal wird unter der Bezeichnung „Social Software“ eine Kategorie von Software verstanden, die menschliche Interaktion und Zusammenarbeit unterstützt. Ich halte diese Definition jedoch zu weit gefasst, denn dann wären ja auch Gruppenkalender, Instant Messaging etc. ebenfalls Social Software. Das sind aber Programme, die es schon seit Jahren gibt. Warum dann aber die aktuelle Aufregung? Und: Worin bestehen denn nun diese neuen Potentiale?

Ich möchte unter Social Software Anwendungen verstehen, die – zum Unterschied von Programmen, die Daten miteinander verknüpfen – Personen zueinander in Beziehung setzen. Und zwar in einer ganz spezifischen Art und Weise: Von „unten“ nach „oben“. Ausgehend von den eigenen Interessen hilft mir Social Software mit Personen, die gleichartige Vorlieben zu einem Thema haben, in Kontakt zu kommen.

Diese Sichtweise entspricht übrigens durchaus dem englischen Beitrag in der Wikipedia (http://en.wikipedia.org/wiki/Social_software), nicht jedoch dem deutschen Eintrag, der auf die – meiner Meinung nach – zu weit gefasste soziale Unterstützung abstellt (http://de.wikipedia.org/wiki/Social_software).

Ein kleines Beispiel soll das Prinzip von Social Software verdeutlichen. FURL (<http://furl.net>) ist ein so genannter Social Bookmarker. Darunter wird ein Programmtypus verstanden, der es erlaubt Internetadressen zu sammeln und zu archivieren. Statt meine Internetadressen in meinem Browser als lokale „Bookmarks“ abzuspeichern, liegen sie nun auf einem zentralen Internetserver. Ich kann dabei meine Adressen in von mir selbst erstellte Kategorien, die das spätere Auffinden erleichtern sollen, ablegen und sie auch mit eigenen Kommentaren versehen. Die Funktion jedoch, die FURL zur Social Software macht, besteht darin, dass ich mit Personen, die die gleichen Internetadressen sammeln, in Kontakt kommen kann. Wie geht das genau vor sich?

- 1. Schritt: Ich habe alle meine Internetadressen rund um das Thema „Social Software“ unter der Kategorie „Web 2.0“ abgelegt. Darunter beispielsweise auch die Adresse <http://www.web2null.de/>, die auf eine deutschsprachige Webseite verweist, wo Social Software-Anwendungen gesammelt und beschrieben werden.
- 2. Schritt: Ich kann nun über eine eigene Funktion nachschauen, wer diese Webseite sonst noch in FURL gesammelt hat (vgl. nachfolgende Grafik). Ich sehe, dass 26 NutzerInnen bisher diese Webseite ebenfalls abgespeichert haben und zwar in zum Teil unterschiedlichen Kategorien (internet, services, netz etc., siehe nachfolgende Grafik auf der rechten Seite unter „Topics“.)

About This Link

URL:

Furled By: 26 members

Cookies Löschen Software, um Ihre Internetspuren & Programmaktivitäten zu bereinigen Ads by Google	Kontaktlinsen Online Shop Bestellen Sie alle Marken portofrei auf Rechnung und extrem günstig! Advertise on this site
--	---

Member Comments:

deutschsprachiges Web2.0 Sammelalbum [German]

by [cspannage](#) on Feb 25, 2006 at 10:28:14 AM

Anwendungen, Webdienste und Services, die grob dem Begriff Web2.0 zugeordnet werden können.

by [sctailor](#) on Feb 23, 2006 at 4:02:25 PM

Übersicht über Web2.0 Anwendungen

by [alexp](#) on Feb 7, 2006 at 4:22:33 PM

Furled without comments by: [filter](#), [markush](#), [actived](#), [ollie_kj](#), [Dartangnan69](#), [nebaon](#), [Stratmann](#), [urban-listening](#), [baumgartner](#), [janw](#), [sqock](#), [okonok](#), [tagtooga](#), [leonidobusch](#), [lupzillo](#), [connymaniac](#), [parka](#), [wolfra](#), [strudel](#), [Whizky](#), [-StErn-](#), [tobstone](#), [fridolin1](#), [herr_sin](#)

Topics

[web2.0](#)
[internet](#)
[web 2.0](#)
[general](#)
[usability](#)
[services](#)
[software](#)
[netz](#)

- 3. Schritt: Ich kann mir nun die von anderen FURL-Nutzerinnen angelegten Bookmarks ansehen. Wenn ich mir beispielsweise die gesammelten Internetadressen von „Stratmann“ ansehe (vgl. oben stehende Grafik, ganz unten die Liste nach „Furled without comments by:“), dann finde ich nicht nur die URL des Web 2.0-Websites sondern auch alle anderen von „Stratmann“ gesammelte URLs.
- 4. Schritt: Es zeigt sich, dass die dort gesammelten Internetadressen sehr stark mit meinen eigenen Interessen (Didaktik von E-Learning) ähneln (Google for Educators, Medienpädagogik, Journal of Distance Education, usw.). Ein Klick auf die von Stratmann ebenfalls abgespeicherte persönliche Homepage zeigt mir, dass es sich um einen Mitarbeiter des Geschäftsbereichs E-Learning des Zentrums für Hochschul- und Qualitätsentwicklung an der Universität Duisburg-Essen handelt.

Das Fallsbeispiel zeigt, wie ich – von meinen eigenen Bedürfnissen ausgehend (Websites zum Thema Social Software, bzw. Web 2.0 für spätere Bearbeitung sortiert abspeichern) – Personen finde, die mein Interesse am Thema teilen. Das Auffinden und Herstellen von sozialen Kontakten mit gleicher Interessensbasis ist dabei das wesentliche – die Definition von Social Software bestimmende – Kriterium.

Wenden wir diese Wortbedeutung von Social Software an anderen praktischen Beispielen an:

Ist ein Mailprogramm Social Software? Nein, nach obiger Definition nicht. Zwar kann ich damit andere Personen kontaktieren, aber die Software hilft mir nicht dabei Personen mit ganz bestimmten thematischen Leidenschaften zu finden.

Obwohl auch Wikis traditionell als Social Software angesehen werden, fallen sie – streng gesehen – ebenfalls nicht unter diese Definition. Doch ist die Sache nicht so eindeutig wie beim vorigen Beispiel: Wenn Wikis in einem geschlossenen Gruppensetting zum kooperativen Bearbeiten eines bestimmten Themas verwendet werden, lassen sich daraus keine neuen persönlichen Kontakte erschließen. Die Arbeitsgruppe wurde ja schon vorher – mit anderen Methoden – ermittelt und am Server registriert.

Wird jedoch das Wiki in einem offenen gemeinschaftlichen Szenario verwendet – wie es z.B. bei der Wikipedia der Fall ist – dann scheint es so, als ob das Wiki auch als Social Software wirkt. Alle Personen, die gemeinsam einen bestimmten thematischen Beitrag bearbeiten, haben offensichtlich dasselbe inhaltliche Interesse. Diese Menschen haben sich – geleitet von deren eigenen inhaltlichen Motiven – auf einer Webseite zum gemeinsamen Bearbeiten desselben Themas „gefunden“.

Allerdings unterscheidet sich das Wiki als Kontaktvermittler hier nicht grundsätzlich von einem Forum, wo sich Menschen einfinden um ihre Meinungen zu einem bestimmten Thema auszutauschen. Ausgehend von einem bestimmten Interesse suchen Menschen hier zuerst selbständig im Internet nach entsprechenden thematischen Bereichen und treffen dort dann auf Personen mit ähnlichen Interessen. Würde das für die Bestimmung von Social Software ausreichen, dann würde auch Google oder eine Webseite mit Kontaktanzeigen darunter fallen. Typisch für Social Software ist aber genau der umgekehrte Ablauf: Menschen treffen sich zuerst um etwas zu tun (Internetadressen ablegen, Fotos auf einen Server laden) und lernen erst dann – sozusagen in der Ausübung ihrer Tätigkeit – mit Hilfe der

Software, die ihren Arbeitsprozess unterstützt, Personen mit gleich gelagerten Interessen kennen.

Social Software in der (Hoch-)Schule?

In einigen Beiträgen wird angedeutet, dass Web 2.0 und Social Software in gewisser Weise einen Übergang von formellen zum informellen Lernen darstellt (z.B. Sebastian Pütz auf http://www.fortbildung-bw.de/wb/09_bildungsanbieter/05_e-learning/zwei_null.php?lvi=2455).

Charakteristisch für informelles Lernen ist es, dass es nicht in vorbereiteten formalen Bildungsarrangements wie Schule, Universität etc. stattfindet, sondern praktisch nebenbei in Settings, die weder für Lernprozesse entwickelt noch wegen ausdrücklicher Lernziele aufgesucht werden. Vor allem Jay Cross, Gründer der Internet Time Group und Experte für Lerntechnologie betont immer wieder, dass wir eigentlich nur einen Bruchteil unseres Wissens aus formalen Bildungssettings generieren (vgl. seine Audiopräsentation auf <http://internettime.breezecentral.com/informl> bzw. vgl. auch den Artikel in Checkpoint-E-Learning: "Jay Cross über informelles Lernen" <http://www.checkpoint-elearning.de/?aID=2184>).

Wenn Social Software vor allem informelle Lernprozesse unterstützt, wie kann dann dieser Programmtypus in formale Bildungsarrangements integriert werden? Wie kann E-Learning 2.0 in Schule und Hochschule integriert werden? Ist das nicht ein Widerspruch, den es aufzulösen gilt?

Die wenigen Veranschaulichungen, die ich gefunden habe (z.B. Weblogs als Lerntagebücher oder Podcasts in das Curriculum einen E-Learning Kurses zu integrieren) stellen meiner Meinung nach keine Lösungsbeispiele dar. So würde ich Podcasts keinesfalls als Social Software klassifizieren. Aber auch ein Weblog ist (ähnlich wie das bereits erwähnte Wiki) keine Basis für soziale Kontakte – und schon gar nicht, wenn es als geschlossenes Lerntagebuch geführt wird.

Wenn wir Social Software im Unterricht (also in formalen Bildungssettings) einsetzen, dann müssen wir diesen speziellen Softwaretypus – gemäß ihrer zentralen Charakteristik – zum „Verknüpfen“ von Menschen mit gleichen Interessen einsetzen. Das ist aber in mehrfacher Hinsicht nicht einfach: Ersten kontrollieren wir in formalen Bildungsarrangements nicht nur die zeitlichen Abläufe, sondern auch wer, d.h. welche Personen Zutritt zum Bildungsangebot haben. Zweitens widerspricht schon das Wort „Bildungsangebot“ und das dahinter stehende und zu erfüllende Curriculum der Idee des informellen, zwanglosen, freiwilligen und en passant Lernens.

Trotzdem lassen sich einige Situationen konstruieren, die zumindest zeitweilig und annäherungsweise Social Software in formale Curricula integrieren. Es sind vor allem 5 Leitsätze, die einen Einsatz von Social Software auch für formale Bildungssettings motivieren:

1. Lernen ist überwiegend ein sozialer Prozess
2. Wissen wird durch die Praxis generiert
3. Lernen benötigt aktive Teilnahme (Verantwortung)
4. Inhalt (Content) wird in kooperativen Lernsituationen erzeugt
5. Statt Inhalte (Content) müssen vor allem Kommunikationsstrukturen gestaltet werden (vgl. Baumgartner 2004)

Social Software in Seminaren oder Online-Kursen

Wenn ein direkter Themenbezug vorhanden ist (z.B. im Bereich der Erziehungswissenschaften, oder in einem Master für E-Learning etc.), dann kann – nein muss! – eine entsprechende Veranstaltung (Seminar oder Online-Kurs) durchgeführt werden.

Social Software im Studium

Die eigentliche Herausforderung aber wäre es, nicht bloß ein Seminar *über* Social Software zu halten, sondern *Social Software als Methode zur Lösung von Fragestellungen* anzuwenden.

So kann z.B. das Programm CiteULike (<http://de.citeulike.org>) im Rahmen einer Seminararbeit dazu verwendet werden, um mit Menschen in Kontakt zu kommen, die an Literatur zum gleichen Thema interessiert sind. Im Prinzip kommt dieses Vorgehen einer traditionellen Literaturrecherche gleich. Statt aber von einem zentralen Buch („Advances Organizer“) auszugehen und in dessen Literaturliste nach anderen relevanten Büchern zu suchen (Baumgartner und Payr 2001), wird von einer Literaturreferenz nach Personen mit gleich gelagerten Interessen gesucht. Statt von Publikation zu Publikation, wird von Publikation zu Person(en) recherchiert.

Das macht natürlich nur dann Sinn, wenn im Seminar diese (etwas andere) Recherchemethode erlaubt bzw. dazu sogar ermuntert wird. Es treten damit allerdings Personen in den Bildungsprozess ein, die nicht vorausgeplant sind bzw. vorausgeplant werden können.

Wir haben hier als Lehrende (im traditionellen Verständnis) einen ähnlichen Kontrollverlust wie wir ihn bezüglich von Inhalten (Content) durch das Internet bereits haben. Ein Rettungsanker für eine Kontrolle der Inhalte soll daher ein Lernmanagementsystem (LMS) darstellen, auf das wir mühevoll bereits vorgefertigten, nur für unsere Lernenden bestimmten Inhalt hinauf laden. Kerres (2006) macht sich über diese falsche Fürsorge von Lehrenden angesichts der in den Weiten des Internets vorhandenen Inhalte lustig und bezeichnet die Lernmanagementsysteme als „Lerninseln“.

Wenn wir den Netzzugang offen halten, dann können wir nicht mehr den Zugang zu den Inhalten steuern, haben keine voll inhaltliche Kontrolle mehr. Wenn wir Social Software uneingeschränkt zulassen, dann können wir die sozialen Kontakte, die dabei entstehen, ebenfalls nicht mehr steuern. Aber keine Angst, die Sache ist nicht so schlimm wie sie klingt! Wir können ja sowohl beim Inhalt als auch bei den Personen den Erfolg des Lernprozesse über die Ergebnisse der Arbeit (Literaturquellen, Internetadressen) überprüfen.

Social Software im Curriculum

Eine weitere Möglichkeit besteht darin Social Software in das Curriculum einzubinden. So könnten z.B. E-Portfolios mit starken Social Software Komponenten (wie es z.B. Elgg <http://elgg.net> anbietet) als Bestandteil der Prüfungskultur in das Studium eingebunden werden. Die Idee dabei ist es, dass die Produkte von Lernleistungen (schriftliche Seminararbeiten, programmierte Software, technische Zeichnungen, gehaltene Referate etc.) als entsprechende Dokumente (PDF, ZIP, JPG, MP3 etc.) im Internet „ausgestellt“ werden.

Besonders gut geeignet scheint dieser Ansatz für Weiterbildungs- und berufsbegleitende Ausbildungsprogramme zu sein. Die Lernenden bekommen damit die Gelegenheit die Produkte ihres Lernprozesses ihrer Arbeits- und Berufswelt vorzustellen. Das erhöht die Sichtbarkeit der persönlichen Kompetenz und kann unter anderem auch für Bewerbungen eine wichtige Grundlage darstellen. Gleichzeitig „outen“ sich die Lernenden als TeilnehmerInnen eines Bildungsprogramms. Die durchführende Institution wird damit zu hoher Qualität animiert, damit diese „Show Cases“ auch als zusätzliches Marketinginstrument genutzt werden zu können.

Social Software als institutionelle Infrastruktur

Im zunehmenden Maße findet sich Social Software auch in Lernplattformen integriert. Obwohl hier die Zugänge nur für registrierte NutzerInnen erlaubt sind und daher die Potentiale von Social Software nur auf einen begrenzten Kreis an BenutzerInnen wirken können, kann diese Strategie bei großen Bildungsinstitutionen mit zigtausenden Eingeschriebenen durchaus eine wertvolle Unterstützungsmaßnahme sein. Lernende können dann Personen mit gleich gelagerten Interessen am ganzen (virtuellen) Campus – unabhängig von den gerade inskribierten Kursen – kontaktieren.

Zusammenfassend zeigt sich, dass es nicht ganz leicht ist Social Software in formale Bildungsprozesse zu integrieren. Wenn aber die (fürsorgliche !?) Kontrolle über den Lernenden aufgegeben wird indem auf die Steuerung der gezielten Kontaktnahme

mit (vorbereiteten) Inhalten und (vorgesehenen) Personen verzichtet wird, dann ergeben sich doch einige interessante Möglichkeiten. Social Software für Bildungsprozesse einzusetzen verlangt nicht nur autonome, sich selbst organisierende Lernende sondern auch eine radikal geänderte Rolle bei den Lehrpersonen.

Literatur:

Baumgartner, P. (2004). The Zen Art of Teaching - Communication and Interactions in eEducation. Proceedings of the International Workshop ICL2004, Villach / Austria 29 September-1 October 2004, Villach, Kassel University Press. CD-ROM, ISBN: 3-89958-089-3.

Baumgartner, P. und S. Payr (2001). Studieren und Forschen mit dem Internet. Innsbruck-Wien, StudienVerlag.

Kerres, M. (2006) Web 2.0 und seine Implikationen für E-Learning, deutsche Fassung von: Web 2.0 and its implications to E-Learning, presented at Microlearning Conference, Innsbruck, 9 June 2006, retrieved from <http://mediendidaktik.de>