

Interface

1/2007

Editorial	3
Informationen aus dem SVIA – Vorstand.....	4
Informations du comité de la SSIE.....	5
Miszellen zum Einsatz von ICT an Schulen.....	6
ICT als Brücke zwischen den Generationen.....	10
Social Software und Web 2.0 - was verbirgt sich dahinter?.....	13
FIT – Fit für IT.....	18
Hinweis auf Materialien für den Unterricht.....	20
Publications utiles pour le travail en classe.....	20
Open Source Software im Unterricht.....	21
Agenda	22
Links im Überblick – Les liens en aperçu.....	23



Schweizerischer Verein für Informatik in der Ausbildung (SVIA)
Société Suisse pour l'Informatique dans l'enseignement (SSIE)
Società Svizzera per l'Informatica nell'Insegnamento (SSII)
www.svia-ssie.ch

Mitglied – membre ICTswitzerland



Schweizerischer Verein für Informatik in der Ausbildung (SVIA)
Société Suisse pour l'Informatique dans l'enseignement (SSIE)
Società Svizzera per l'Informatica nell'Insegnamento (SSII)
www.svia-ssie.ch

Mitglied – membre ICTswitzerland

Links im Überblick – Les liens en aperçu

Der SVIA - la SSIE
www.svia-ssie.ch

Swiss Centre for Innovations in Learning
www.scil.ch

Senioren - Webcoaches
www.kvschulen-muttenz.ch

Swiss Centre for Innovations in Learning
www.scil.ch

Hasler Stiftung
www.haslerstiftung.ch

Open Source Software im Unterricht
www.ossanschulen.ch

Good Pr@ctice Projekte PPP-SiN
www.goodpractice.ch

educaguides
www.educaguides.ch

Impressum

Herausgeber	SVIA – SSIE – SSII
Redaktion	Vorstand SVIA – SSIE – SSII Caroline Delacretaz E-Mail: c_delacretaz@bluewin.ch
Adressenänderungen	E-Mail an: jpeter@gmx.ch
Druck	Aeschbacher AG, Worb
Auflage	600
Preis	Fr. 15.–
Redaktionsschluss	15. August 2007 (Interface 2/2007)
ISSN	0257-3849

► **Enquête SSIE**
<http://www.svia-ssie.ch/sondage.html>

► **Umfrage SVIA**
<http://svia-ssie.ch/umfrage.html>

Agenda

30. Mai und 5. September - Zürich
Link-Tagung: Das Handy in der Schule
<http://www.schulinformatik.ch/linktagung>

2. Juni – Zürich
Open Source Software im Unterricht
Weiterbildungstagung durch den SVIA und ch/open
Informationen: www.ossanschulen.ch
Anmeldung: www.webpalette.ch/dyn/130009.htm

25.–26. September – Bern
9. SFIB-Fachtagung ICT und Bildung
9ème colloque CTIE ICT et formation
www.fachtagung.educa.ch

7. September – Bern
Abschluss-Event Schule im Netz (PPP-SiN)
www.schuleimnetz.ch

27. Oktober – Zürich
Unterrichten mit Neuen Medien
<http://unm.phzh.ch/>

Kurshinweise:

Arbeiten mit Foren, Chat und Wikis: 14. September – Zürich
Podcasts im Unterricht : 26. Oktober – Zürich:
Kursdesign: Von der Idee zur Umsetzung: 23. November – Zürich
www.webpalette.ch/syn/4598.htm



► **Siehe auch agenda.educa.ch**

Editorial

Liebe Leserin, lieber Leser

Was erwarten Sie vom SVIA?

Der SVIA-Vorstand möchte seine Aktivitäten publikumsgerecht ausrichten. Wir laden Sie deshalb dazu ein, uns Ihre Erwartungen zu kommunizieren. Beantworten Sie doch bitte hierzu unsere Online-Umfrage. Sie finden die Angaben unter «Informationen aus dem SVIA-Vorstand» Seite 4/5.

In diesem Jahr initiiert der SVIA verschiedene Anlässe. So fand bereits am 14. Mai 2007 eine Tagung zum Thema «Umsetzung des Rahmenlehrplans EF Informatik in den Unterricht». Mehr Informationen dazu werden Sie in der Herbst-Ausgabe des *Interface* vorfinden. Am 2. Juni führt der SVIA in Zürich eine Veranstaltung zu «Open Source Software im Unterricht». Beachten Sie den Programmhinweis auf Seite 21.

Im *Interface* setzen wir in diesem Jahr unsere Serie «Was läuft in Bezug auf ICT an den Schulen?» fort. In dieser Ausgabe finden Sie den Bericht der KV Schulen Muttentz zu ihrem Angebot «Junge unterstützen Senioren auf dem Weg ins Internet». Diese Aktivität läuft nun bereits seit sieben Jahren erfolgreich.

Zwei weitere Beiträge setzen sich mit dem Thema *Web2.0* und *Social Software* auseinander. Was verbirgt sich dahinter? Wie wird der Unterricht dadurch beeinflusst? Denise Da Rhin und Taiga Brahm des Swiss Centre for Innovations in Learning (SCIL) der Universität St. Gallen gehen in ihren Beiträgen diesen Fragen nach.

Kennen Sie das Programm «FIT – Fit für IT» der Hasler Stiftung? Es ist geplant ein nachhaltiges Förderprogramm zu Gunsten des Unterrichts der Informatik an schweizerischen Gymnasien zu lancieren. Jürg Kohlas, Vizepräsident informiert über das Programm.

Im Namen des Vorstands wünsche ich Ihnen nun eine gute Lektüre. Wir würden uns sehr freuen, Sie an eine unserer Veranstaltungen begrüßen zu dürfen oder Ihr Feedback per Online-Umfrage zu erhalten. Aktualisierte Informationen zur Vorstandsarbeit sowie zu allen Veranstaltungen finden Sie wie immer auf der Homepage des SVIA: www.svia-ssie.ch.

Caroline Delacrétaz, Vorstandsmitglied SVIA

Informationen aus dem SVIA – Vorstand

1. Ihre Meinung ist gefragt!

Der Vorstand möchte wissen, was Sie vom SVIA erwarten. Daher haben wir eine SVIA-Umfrage erstellt. Das Ausfüllen des Online-Fragebogens dauert etwa 20 Minuten. Danke, dass Sie sich die Zeit dafür nehmen! Sie erreichen die Umfrage über diesen Link: <http://svia-ssie.ch/umfrage.html>.

2. Wir suchen Vorstandsmitglieder...

...um die Integration der ICT in den Unterricht auf allen Stufen verfolgen zu können, um in den verschiedenen Vernetzungsgremien mitarbeiten zu können, um uns im Rahmen des geplanten Informatikjahrs einbringen zu können und um in allen Sprachregionen tätig sein zu können.

3. Jahr der Informatik 2008— der SVIA beteiligt sich

Auf Initiative der Schweizerischen Informatikgesellschaft (SI) plant ICTswitzerland zusammen mit den verschiedenen Mitgliedervereinen für 2008 ein Jahr der Informatik, mit dem Titel «informatica08». An der Generalversammlung vom vergangenen November hat der SVIA beschlossen, dieses Vorhaben aktiv zu unterstützen.

Absicht und Ziel des Projektes ist es, die Bedeutung der Informatik für Bildung, Forschung und Kultur über einen längeren Zeitraum hinweg einer breiten Öffentlichkeit zu Bewusstsein zu bringen und einen nachhaltigen Impuls sowohl in der Informatikanwendung als auch in der Förderung des Informatik-Entwicklungsstandortes Schweiz auszulösen.

Das Jahr der Informatik 2008 wird möglichst flächendeckend in den drei Sprachregionen der Schweiz stattfinden. Die konkrete Umsetzung ist noch in Planung. Soviel ist aber schon sicher: Es gibt einerseits eine Dachkampagne, die aus einem gezielten Kommunikations- und Marketing-Mix sowie den folgenden Aktivitäten besteht: IT-Summit (Eröffnungsveranstaltung), einem Tag der Informatik zur breiten Bekanntmachung des Themas, einer Abschlussveranstaltung sowie verschiedenen Anlässen in der französischen, italienischen und der deutschen Schweiz.

Wir freuen uns auf das spezielle Jahr und hoffen, dass in diesem Zusammenhang die «Informatik» in möglichst vielen Facetten auch in den Schulen thematisiert wird. Wir vom Vorstand haben uns bereits ein paar Ideen dazu gemacht und werden im nächsten Interface darüber berichten. Wir freuen uns, wenn es ausserdem Ideen zu «Informatica 08 an den Schulen» aus dem Kreis der SVIA-Mitglieder gibt! Das gesamte Konzept ist auf dem Internet abrufbar:

<http://www.ictswitzerland.com/de/aktuell/index.asp>

Weiterbildungstagung zum Thema

OPEN SOURCE SOFTWARE IM UNTERRICHT

Zürich // Samstag, 2. Juni 2007

Was sind die Chancen, welches die Herausforderungen von freier Software und offenem Wissen für die Bildung? In sechs Fachreferaten erläutern Experten Hintergründe von Open Source Software und demonstrieren Open Source-Lösungen für den Einsatz in Schulen.

08.45	Kaffee und Gipfeli.....
09.15	Begrüssung – Jacqueline Peter SVIA und Matthias Stürmer /ch/open
09.20	Marcus Dapp, ETH Zürich:..... Das Potential von Open Source Software in der Schule. ...
10.10	André Rohr, ICT-Koordinator Oberstufe Olten: OpenOffice.org und GEONExT im Unterrichtseinsatz
11.00	Pause
11.25	Joe Ammann, /ch/open:..... Multimedia-Arbeiten mit Open Source Software.....
12.15	Matthias Stürmer, ETH Zürich, /ch/open:..... Linux-Einstieg leicht gemacht mit Ubuntu.....
13.00	Mittagspause
14.00	Ronny Standke, Swiss IT:..... Lernsoftware auf Open Source-Basis
14.50	Manuel Schneider, Wikimedia CH:..... Medienkompetenz schaffen mit neuen Medien, freiem Wissen und Wikipedia.....
15.45	Abschluss und Apéro

Kosten: CHF 80.00 (inkl. Tagungsunterlagen, CD und DVD mit Open Source Software, Zwischenverpflegung, ohne Mittagessen)

Anmeldung unter www.ossanschulen.ch bis 30. Mai 2007

Hinweis auf Materialien für den Unterricht

Good Pr@ctice – Produkte für den Unterricht

Mehr als vierzig Lehr- und Lernprodukte, von Lehrpersonen konzipiert und umgesetzt, sind nun für alle zugänglich. Weitere werden folgen. Auf der Webseite goodpractice.ch können sich Interessierte einen Überblick verschaffen.

Der educaguide Didaktik ist online!

Neue Medien eröffnen für schulischen Unterricht vielfältige Potenziale. Mit Computern und Internet lässt sich aktives und problemlösendes, eigenständiges und kooperatives Lernen fördern. Der educaguide «ICT und Didaktik» bietet eine systematische Hilfestellung für Lehrpersonen und Bildungsverantwortliche, die diese Möglichkeiten verstärkt nutzen wollen.

didaktik.educaguides.ch



Publications utiles pour le travail en classe

Good Pr@ctice - Produits en ligne

Plus de quarante produits pour l'enseignement et l'apprentissage, créés par des enseignantes et enseignants, sont disponibles pour tous. D'autres sont encore en préparation. Les personnes intéressées trouveront un aperçu des produits sur le site goodpractice.ch.

L'educaguide didactique est en ligne!

Les nouveaux médias sont porteurs de multiples potentiels pour l'enseignement à l'école. L'ordinateur et Internet permettent l'apprentissage actif et par résolution de problème, autonome et coopératif. L'educaguide «TIC et didactique» offre une aide systématique au corps enseignant et aux responsables de la formation qui veulent utiliser ces possibilités.

didactique.educaguides.ch



Informations du comité de la SSIE

1. Votre avis nous intéresse !

Le comité souhaiterait connaître les attentes de ses membres. A ce propos, nous avons déposé un sondage en ligne que vous pouvez atteindre en suivant le lien : <http://svia-ssie.ch/umfrage.html>. Vous aurez besoin d'environ 20 minutes pour répondre à notre sondage; merci de prendre un peu de votre temps pour y participer !

2. Nous cherchons des membres pour rejoindre le comité...

... pour pouvoir suivre l'intégration des ICT dans l'enseignement à tous les degrés, pour participer à divers réseaux, associations, pour nous représenter dans le cadre de l'année de l'informatique, et ceci pour toutes les régions linguistiques.

3. Année de l'informatique 2008 – la SSIE participe

C'est à l'initiative de la Société Suisse d'Informatique (SI) qu'ICTswitzerland projette une année de l'informatique en 2008. A l'assemblée générale en novembre 2006, les membres de la SSIE ont décidé de soutenir ce projet activement.

L'année de l'informatique 2008 permettra de faire prendre conscience à chacun et à chacune en Suisse du potentiel, de l'utilité et de la nécessité des technologies de l'information et de la communication pour la société, l'économie, l'administration, l'éducation, la recherche, les médias et la culture.

Les activités pendant l'année de l'informatique auront lieu dans toutes les trois régions linguistiques principales. Et pour qu'il n'y ait pas d'obstacles de dénomination, on parlera de « informatica08 ».

Les détails des activités ne sont pas encore publiés, mais c'est fixé qu'il y aura une campagne générale qui englobe les activités suivantes: IT-Summit (événement d'ouverture), une journée de l'informatique, un événement de clôture et de différents manifestations dans la Romandie, au Tessin et dans la Suisse alémanique.

Nous nous réjouissons de cette année thématique et nous espérons que l'informatique et ses facettes seront thématiques aussi aux écoles. Les membres du comité de la SSIE se sont déjà fait quelques idées de concrétisation – nous en parlerons dans le prochain Interface. Et si vous avez des idées, n'hésitez pas à nous écrire pour nous les proposer ! Le concept entier de l'année de l'informatique se trouve sur internet:

<http://www.ictswitzerland.com/fr/aktuell/index.asp>

Miszellen zum Einsatz von ICT an Schulen

Denise Da Rin, SCIL, Universität St. Gallen

*"Wichtig ist immer, in welches gesellschaftliche Umfeld ein Massenmedium, egal welches, eingebaut ist. Jedes Instrument erbt und erhält seinen Wert von der Gesellschaft, in die es eingebettet ist."*¹

Diese Worte stammen von Joseph Weizenbaum, der mit seinem Computerprogramm *ELIZA* sowohl Computergeschichte geschrieben hat, als auch als einer der stärksten Kritiker unreflektierter Computereuphorie bekannt geworden ist. Vor dem Hintergrund der Diskurse zu einer sogenannten "Informations- oder Wissensgesellschaft" werden die neuen Technologien nicht nur als treibende Kraft gesehen, ihnen werden mitunter Potentiale zugeschrieben, die wenig mit den eigentlichen Technologien zu tun haben. Betrachtet man unterschiedliche Medien, lässt sich ein immer wiederkehrendes Merkmal in der Rezeption mit neuen Technologien ausmachen: Entweder werden sie als revolutionär gepriesen und mit epochalem Veränderungspotential attribuiert oder sie werden im Gegenzug mit "apokalyptischen" Szenarien in Verbindung gebracht. Man denke hier nur an die noch vor kurzem geführte Diskussionen zum eLearning: eLearning, so hiess es unter anderem, werde "das Lernen revolutionieren" und "das Wissen demokratisieren". Auf der anderen Seite befürchtete man im Extremfall, dass Lehrkräfte überflüssig werden würden. Ähnliches hat man auch schon vom Medium Fernsehen behauptet, das bei seiner Einführung als etwas begrüsst wurde, das die Welt vereinigen und einen demokratisierenden Einfluss ausüben werde². Oder vom Radio. Seit einiger Zeit dreht sich diese Diskussion im Bereich 'neuer' Technologien um das Web2.0, dessen Möglichkeiten nun auch in einer breiteren Öffentlichkeit diskutiert werden und dessen Potentiale für den Bildungsbereich zur Zeit ausgelotet werden (siehe auch den Beitrag von Taiga Brahm in diesem Heft).

Mit Blick auf die Schulen stellt sich immer die Fragen, welche pädagogisch sinnvollen Einsatzszenarien im Unterricht umsetzbar sind und wo der Mehrwert gegenüber anderen Unterrichtsmethoden liegt. Es geht - zumindest aus pädagogischer Sicht - sicherlich nicht primär darum, die Schulzimmer mit den neuesten Technologien auszustatten. Es geht vor allem darum, diese Technologien als Instrumente der Informationssuche und des Wissensaufbau gezielt zu nutzen und ihre Grenzen zu kennen. Alles andere wäre an der Sache vorbei. Lehrpersonen müssen wissen, wann sich ein Einsatz lohnt, welche Techniken didaktisch sinnvoll eingesetzt werden können und wo sie den Lernenden damit einen Mehrwert bieten. Konsequenterweise müssen Lehrper-

¹Weizenbaum (2001).

²Im Gegensatz dazu Bourdieus kritische Haltung in Bourdieu, P. (1996): Sur la télévision. Paris: Raisons d'Agir Éditions.

Die schweizerischen Informatik-Verbände und Gesellschaften beabsichtigen 2008 zum Jahr der Informatik zu deklarieren. Im Rahmen einer langfristigen Perspektive beabsichtigt die Hasler Stiftung diese Gelegenheit für eine strategische Offensive und Aufklärungskampagne zum Bildungsinhalt der Informatik zu nutzen: Turing soll neben Euklid, Newton und Goethe den gebührenden Platz im Bildungsspektrum erhalten. Konkreter ausgedrückt: Die Hasler Stiftung wird sich für einen Platz der Informatik im obligatorischen Grundprogramm der Gymnasien einsetzen. Als notwendige Voraussetzung dafür plant die Hasler Stiftung ergänzend die Finanzierung eines berufs begleitenden universitären Ausbildungsprogramms von 60 ECTS in Informatik für aktive Gymnasiallehrerinnen und -lehrer.

Warum hat die Hasler Stiftung FIT lanciert? Die Stiftung wurde 1948 von Gustav Hasler ins Leben gerufen. Er überschrieb den Grossteil seines Vermögens, das aus den Aktien seiner Unternehmungen bestand, der Stiftung. Die Erträge sollten dazu dienen, das «schweizerische Telephon – und Telegraphenwesen» zu fördern, hauptsächlich mit Forschung und Ausbildung, damit das Land weiterhin über hochstehendes Know-How verfügt. Heute ist diese Zielsetzung nur in eine aktuellere Sprache übersetzt und lautet Unterstützung «ausgewählter Projekte der Bildung und Forschung im Bereich der Information- und Kommunikationstechnologien zum Wohl und Nutzen des Denk- und Werkplatzes Schweiz». Die gezielte Förderung des Informatikunterrichts an Gymnasien wird von der Stiftung als eine nachhaltige Massnahme im Sinne des Stiftungszweckes verstanden und bildet ein namhaftes Förderprojekt der Stiftung.

Weitere Informationen sind auf der Website www.haslerstiftung.ch zu finden.

Kontakt: Jürg Kohlas, juerg.kohlas@unifr.ch



Ictgymnet tritt für die Anliegen der ICT-Integration in den Mittelschul-Unterricht ein. www.ictgymnet.ch

FIT – Fit für IT

Ein Programm der Hasler Stiftung zur Förderung des Informatik-Unterrichts an Gymnasien

Jürg Kohlas, Professor an der Universität Freiburg, Vizepräsident der Hasler Stiftung

Die Verwendung der Informationstechnologien im Unterricht an Gymnasien ist in den letzten Jahren sehr gefördert worden und hat – im Grossen und Ganzen – einen befriedigenden Stand erreicht. Leider hat diese an sich erfreuliche Entwicklung die irrtümliche Meinung gefördert, das Fach Informatik sei an den Gymnasien gut etabliert. Das Gegenteil ist der Fall: Informatik als Bildungsinhalt ist aus den Programmen der Gymnasien praktisch eliminiert worden. Eine Folge davon ist ein falsches Bild der Schülerinnen und Schüler von der Informatik und damit, in Kombination mit anderen negativen Faktoren, ein dramatischer Rückgang der Informatik-Studierenden an den schweizerischen Hochschulen. Das ist für den Wirtschaftsstandort Schweiz eine grosse Gefahr.

Die Hasler Stiftung hat daher beschlossen, ein nachhaltiges Förderprogramm zu Gunsten des Unterrichts der Informatik an schweizerischen Gymnasien zu lancieren. *FIT – Fit für IT* soll zunächst die Einführung des Ergänzungsfachs Informatik, das im Zug der nächsten Revision der MAV vorgesehen ist, finanziell unterstützen. Dem SVIA, eventuell zusammen mit anderen interessierten Stellen, soll es ermöglicht werden, einen Muster – Lehrplan auszuarbeiten. Unterstützt werden soll auch der Ausbau des ictgymnet. Im Bereich der Lehrmittel ist vorgesehen, einen kommentierten Katalog für Print - und elektronische Medien zu realisieren. Schliesslich sollen Pilotprojekte an ausgewählten Pionierschulen mitfinanziert werden.

Als weitere kurzfristige Massnahmen zur Förderung des Interesses von Schüler/innen an der Informatik ist die Durchführung eines Cybercamps an der Universität Freiburg (zweisprachig d/f) im Juli 2007 vorgesehen. Details sind auf der Website cybercamp.unifr.ch zu finden. Auch die Vorbereitungen auf die Teilnahme an der Informatikolympiade werden finanziert.



«Cyber Brain» - cybercamp.unifr.ch

sonen diese Technologien kennen und selbst Erfahrungen damit sammeln, um ihr Potential einschätzen zu können. Dazu gehört auch eine gewisse Experimentierfreude und eine Portion Wagemut, um unbekannte (Cyber-)Pfade zu beschreiten.

Zu den Bildungszielen in einer zunehmend komplexen Gesellschaft gehören neben der Orientierungsfähigkeit, auch Reflexions- und Verantwortungsfähigkeit. Schule hat also nicht nur die Aufgabe, elementare Grundkenntnisse im Lesen, Schreiben und Rechnen zu vermitteln, sondern sollte darüber hinaus eigenverantwortliches und bewusstes Handeln in einer durch die Informations- und Kommunikationstechnologien sich dynamisch verändernde Lebenswelt gezielt fördern. Und hier liegt m.E. auch das Einsatzpotential von Social Software bzw. des Web2.0 an Schulen: Den Schüler/innen die Möglichkeit zu geben, sich aktiv an der Wissensbildung zu beteiligen, sich mit anderen austauschen zu können und nicht in die Rolle rezeptiver (Informations-) Konsumenten/Konsumentinnen gedrängt zu werden, wie das mitunter immer noch geschieht. Jugendliche nutzen ICT, das ist ein Fakt. Interessant ist in diesem Zusammenhang die Frage, wie Sozialisation in einer computerisierten Welt stattfindet und welche Wechselwirkungen sich in der Interaktion mit Computertechnologien ergeben.

In dem schon etwas älteren, aber immer noch aktuellen Aufsatz "Per Maus in die Erwachsenenwelt" hat sich die Sozial- und Erziehungswissenschaftlerin Christina Schachtner (1997) vor genau zehn Jahren mit der Frage beschäftigt, wie der Computer als Sozialisationsinstanz für Jugendliche funktioniert. Dabei ging die Autorin von der theoretischen Annahme aus, dass Kinder und Jugendliche mit eigenen Fragen, Problemen und Themen in die Auseinandersetzung mit Medien eintreten und die angebotenen Medieninhalte den eigenen Zielen entsprechend verwandeln. Medien werden unter diesem Blickwinkel nicht nur als Instrumente der Vermittlung gesehen, sondern als Teil des Vermittelten und verkörpern als Werkzeuge immer auch gesellschaftliche Erfahrungen und widerspiegeln historisch gewachsene Denk- und Handlungsformen. Damit stellt sich auch die Frage, wie Jugendliche mit den neuen Medien interagieren, welche Kompetenzen dabei gefördert und welche neuen Gestaltungsspielräume damit geöffnet werden (können). Die Nutzung neuer Technologien fordert von den Jugendlichen - unabhängig davon, ob sie programmieren oder mit ihnen spielen oder experimentieren - analytisches, systematisches, zielgerichtetes, formal-logisches und effektives, aber auch kreatives Denken und Handeln.

In diesem Zusammenhang sei auf die Potentiale hingewiesen, die im Fach Informatik stecken: Die Jugendlichen spielen mit Zahlen, Regeln, Bausteinen und können beim Programmieren eigene Phantasien ausleben. Diesen ist aber durch die in Programmiersprachen inhärente zweckrationale Logik - nach der Programmiersprachen nun einmal funktionieren - Grenzen gesetzt.

Diese Regeln legen zum Beispiel in Rollenspielen genau fest, was getan werden darf und getan werden muss, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Und damit sei auch auf die Gefahren dieser Computerwelten hingewiesen: Es sind regelgesteuerte, widerspruchsfreie und berechenbare Realitäten. Die Welt bzw. das Leben funktionieren aber nicht so, sondern nach ganz eigenen Regeln, die sich nicht in Regelwerke pressen lassen. Beide Welten sind da, und mit beiden Welten müssen sich Jugendliche heute auseinandersetzen und lernen, ihre inhärente Logik zu verstehen und zwar nicht nur als Nutzer bzw. Konsumenten, sondern auch als aktive und verantwortungsvolle Individuen. Zudem wird von Jugendlichen hervorgehoben, dass sie beim Programmieren eine Chance erhalten "in das grosse Leben, in die grosse Welt reinzuschnuppern" und dass das Programmieren die Möglichkeit schaffe "mit in der Arbeitswelt geltenden Maßstäben vertraut zu werden."³ Schachtner (1997) kommt hinsichtlich ihrer Fragestellung, welche Bedeutung computerbezogenes Denken und Handeln für Jugendliche in einer von Technik geprägten Gesellschaft und den damit verbundenen soziokulturellen Implikationen haben, zum Schluss, dass der Gebrauch neuer Medien zwischen Individuum und Gesellschaft vermittelt und dass Jugendliche im Umgang mit Computertechnik Kompetenzen erwerben, die ihre Integration in die Arbeitswelt unterstützen. Darüber hinaus bietet die Nutzung neuer Medien Gelegenheit zum Spiel mit selbstentworfenen Wirklichkeitsszenarien und zum Ausprobieren von sozialen Rollen und Handlungsstrategien. *"Jugendliche können sich also im Gebrauch der neuen Maschine einerseits an gängigen Maßstäben der Erwachsenenwelt messen und andererseits Experimente machen, die dem Motiv 'Suchen und Ausprobieren' entgegenkommen."*⁴ Darin liegt nach Schachtner einer der Gründe für die Faszination, die Computertechnik auf Jugendliche auszuüben vermag. Bezogen auf das EF Informatik bedeutet dies, dass es die Möglichkeit unterstützt, unterschiedliche Fähigkeiten und Kompetenzen zu fordern und zu fördern. Es unterstützt die Fähigkeit,

- strukturiert zu planen und zu handeln,
- zwischen technischer und lebensweltlicher Logik zu unterscheiden lernen und deren jeweiligen Besonderheiten zu reflektieren,
- Informatiklösungen kritisch zu beurteilen und zu hinterfragen,
- sich differenziert mit den Auswirkungen der Informatik im Alltag auseinander zu setzen,
- sich mit interdisziplinären Fragestellungen auseinander zu setzen und über dialogische Aushandlungsprozesse zu konsensfähigen Lösungen zu gelangen,

und trägt zur Förderung von Team- und Projektarbeit.

³Schachtner (1997:136).

⁴Schachtner (1997:141).

O'Reilly, T. (2005). *What is Web2.0?* Elektronisch verfügbar unter <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html?page=1> (2006-07-20).

Röll, M. (2005). *Corporate E-Learning mit Weblogs und RSS*. In A. Hohenstein & K. Wilbers (Hrsg.), *Handbuch E-Learning* (12. Erg.-Lfg. (April 2005), S. 1-20). Köln: Deutscher Wirtschaftsdienst.

Scardamalia, M. & Bereiter, C. (1994). *Computer support for knowledge-building communities*. *The Journal of the Learning Sciences*, 3 (3), 265-283.

www.dranbleiben.com

Ihre persönlichen Computerkenntnisse optimieren
(oder Adresse weitergeben)

- Weiterbildung in kleinen Portionen
- Für PC und Mac
- Kein Präsenzunterricht
- Monatliche Anleitungen per E-Mail
- Kursbeginn jeden Monat
- Einzellizenz 1 Jahr CHF 190.00
- Schullizenz 1 Jahr CHF 390.00



Weitere Informationen zum Einsatz von Wikis, Blogs und Podcasts im Unterricht sind dem aktuellen SCIL-Arbeitsbericht zu entnehmen, der unter <http://www.scil.ch> verfügbar ist. Des Weiteren bietet SCIL ein Seminar zum Thema «Innovationen für das Learning Design explorieren» an, in dem neben den hier genannten neuen Technologien auch weitere Herausforderungen der Unterrichtsgestaltung thematisiert werden (z.B. das Erreichen neuer Lernziele wie sozialer Kompetenzen, neue Prüfungsformen wie E-Assessment und E-Portfolio).

Weitere Informationen hierzu sowie zu den anderen SCIL-Seminaren sind zu finden unter <http://www.scil.ch/seminars/index-en.html>.

Kontakt: Taiga Brahm, taiga.brahm@unisg.ch

Literaturhinweise

Alexander, B. (2006). *Web 2.0 - A New Wave of Innovation for Teaching and Learning?* Educause Review, 41 (2), 33-44. Elektronisch verfügbar unter <http://www.educause.edu/ir/library/pdf/erm0621.pdf> (2006-06-20).

Armstrong, L., Berry, M. & Lamshed, R. (2006). *Blogs as Electronic Learning Journals*. eJournal of Instructional Science and Technology, 7 (1). Elektronisch verfügbar unter http://www.usq.edu.au/electpub/e-jist/docs/Vol7_No1/CurrentPractice/Blogs.htm (2006-11-17).

Büttner-Ringier, Y. & Hölscher, B. (2006). *Fit for Wiki!* Elektronisch verfügbar unter http://www.edu-bl.ch/fit_for_wiki/Wiki_Broschuere.pdf (2006-08-06).

Du, H. S. & Wagner, C. (2006). *Weblog success: Exploring the role of technology*. International Journal of Human-Computer Studies, 64, 789-798.

Godwin-Jones, R. (2003). *Emerging Technologies: Blogs und Wikis: Environments for On-line Collaboration*. Language Learning & Technology, 7 (2), 12-16. Elektronisch verfügbar unter <http://llt.msu.edu/vol7num2/emerging> (2006-07-20).

Gross, M. & Hülsbusch, W. (2004). *Weblogs und Wikis - eine neue Medienrevolution*. wissensmanagement (8), 44-48.

Hilzensauer, W. & Hornung-Prähauser, V. (2006). *ePortfolio Methode und Werkzeug für kompetenzbasiertes Lernen*. Salzburg: Salzburg Research.

Holmes, B., Tangney, B., FitzGibbon, A. et al. (2001). *Communal Constructivism: Students constructing learning for as well as with others*. Elektronisch verfügbar unter <https://www.cs.tcd.ie/publications/tech-reports/reports.01/TCD-CS-2001-04.pdf> (2006-08-06).

Lamb, B. (2004). *Wide Open Spaces: Wikis Ready Or Not*. Educause Review, 39 (5), 36-48. Elektronisch verfügbar unter <http://www.educause.edu/pub/er/erm04/erm0452.asp?bhcp=1> (2006-07-18).

Darüber hinaus bietet der Einsatz neuer Technologien die Gelegenheit, schulischen Unterricht mit praxisorientierten Projekten zu verbinden und auch ausserhalb des Schulzimmers zu agieren und Wirkungen zu erzielen sowie Feedback zu erhalten (z.B. Recherchen durchführen, Expertinnen und Experten befragen, Projektergebnisse über das Schulzimmer hinaus vorzustellen und zu vertreten, auf Widerspruch adäquat zu reagieren, usw.) Nicht zuletzt kann im schulischen Kontext fächerübergreifend darüber nachgedacht werden, wie der Gebrauch unterschiedlicher Medien Erfahrungen beeinflussen, prägen und verändern kann. Lange vor McLuhans *"The medium is the message"* meinte der Philosoph Nietzsche, der für seine *unzeitgemässen Betrachtungen* bekannt wurde und sich als einer der ersten Denker eine Schreibmaschine zulegte: *"Unser Schreibzeug arbeitet mit an unseren Gedanken."*⁵

Kontakt: Denise Da Rin, denise.darin@unisg.ch

Literaturhinweise

Nationale Schweizerische UNESCO-Kommission (NSUK) (Hrsg.) (2000): *Bildungsziele angesichts wachsender gesellschaftlicher Komplexität*. Manifest der Sektion Bildung und Gesellschaft. Bern: NSUK. (Bezug über: Tel. 031 324 10 67 oder Fax 031 324 10 70).

Rösler, C. (2004): *Medien-Wirkungen*. Münster: Verlag Westfälisches Dampfboot.

Schachtner, C. (Hrsg.) (1997): *Technik und Subjektivität. Das Wechselverhältnis zwischen Mensch und Computer aus interdisziplinärer Sicht*. Frankfurt a.M.: suhrkamp.

Schachtner (1997): *Per Maus in die Erwachsenenwelt. Sozialisation am Computer*. In: Technik und Subjektivität. Das Wechselverhältnis zwischen Mensch und Computer aus interdisziplinärer Sicht. Hrgs. von Christina Schachtner. Frankfurt a.M.: suhrkamp., S. 128-148.

Schöttker, D. (2003) (Hrsg.): *Mediengebrauch und Erfahrungswandel*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Weizenbaum, J. (2001): *Computermacht und Gesellschaft*. Frankfurt a.M.: suhrkamp.

⁵Zit. bei Friedrich A. Kittler (1986:293).

ICT als Brücke zwischen den Generationen

Andreas Eggenberger, Martin Loppacher
Projektleiter Webcoaches, KV Schulen Muttenz



Verleihung des Preises Ritters der Kommunikation durch den damaligen Bundespräsidenten Moritz Leuenberger (2001)

Seit nunmehr sieben Jahren begleiten Jugendliche an den KV Schulen Muttenz Senioren auf dem Weg ins Internet.

Im Rückblick erscheint die Idee einfach: Jugendliche mit Internetkompetenz agieren für einen Tag als Coaches für Senioren, die eine erste Begegnung mit dem neuen Medium wagen möchten. Dieses Projekt wurde im Rahmen der Netdays 2000 zum ersten Mal durchgeführt und 2001 mit dem Ritter der Kommunikation ausgezeichnet (<http://www.kvschulen-muttenz.ch/webcoaches/>).

Die KV Schulen Muttenz bieten eine zweijährige Ausbildung mit dem Schwerpunkt Informatik-Technik-Elektronik an. Die Kenntnisse der Schülerinnen und Schüler im Bereich ICT erlauben es, sie in diesem Bereich als Trainer einzusetzen. Insbesondere ein Beitrag des Hyperwerk-Projekts der benachbarten Fachhochschule beider Basel, nun FHNW, lieferte wertvolle Unterstützung. Mitglieder der «Wisetek»-Projektgruppe, die an besonders auf Ältere und Behinderte abgestimmten Interface-Lösungen arbeiteten, zeigten den beteiligten Schülerinnen und Schülern, worauf geachtet werden muss, wenn etwa Sehvermögen oder Motorik eingeschränkt sind.

In unserem Lehrplan hat natürlich auch das soziale Lernen der Schülerinnen und Schüler einen hohen Stellenwert. Bei diesem Projekt liegt die Herausforderung einerseits in der Zusammenarbeit mit der Generation der Grosseltern, andererseits darin, die gewohnte Schülerrolle mit jener des lehrenden Experten und des Gastgebers zu vertauschen und selber Verantwortung für den Erfolg eines Lehr- und Lernprozesses zu übernehmen.

Diese neue Art der Zusammenarbeit zwischen den Generationen bietet den Vorteil einer authentischen Situation auf vielen Ebenen. Zwar steht zu Beginn der fachliche Aspekt für beide Seiten im Vordergrund, kaum aber ist die anfängliche Scheu überwunden, setzt das soziale Lernen in ausgesprochen hohem Mass ein.

Gross & Hülsbusch, 2004, S. 44). Dabei werden die Einträge mit Hilfe einer Software direkt im Internet-Browser vorgenommen und veröffentlicht (vergleiche Armstrong et al., 2006). Weiterhin sind für Blog-Postings Links und Kommentare charakteristisch. Durch diese Verlinkung zu anderen Webseiten und insbesondere auch zu anderen Blogs ermöglichen Weblogs das Entstehen einer Gemeinschaft, in der Meinungen, Informationen, Quellen, Ideen, etc. ausgetauscht werden können, was im Idealfall zum Wissensaufbau und -austausch unter Bloggern führen kann (vgl. Du & Wagner, 2006, S. 790). Die Kommentarfunktion ermöglicht den direkten Austausch zwischen Lesern und Autoren des Weblogs.

In technischer Hinsicht kann auch bei Blogs zwischen dem Hosten eines eigenen Blogs und dem Nutzen eines kommerziellen (z.T. aber auch kostenfreien) Blog-Service unterschieden werden. Da es sich dabei um dasselbe Prinzip handelt wie oben bereits beschrieben, wird darauf an dieser Stelle nicht eingegangen.

Blogs können ebenfalls in vielfältiger Weise im Unterricht eingesetzt werden. Im Folgenden werden zwei typischen Lernszenarien beschrieben:

Aufgrund der anti-chronologischen Anordnung der Blog-Einträge ist es naheliegend, Blogs als Lerntagebücher oder E-Portfolios einzusetzen. Damit wird der Zweck verbunden, Gelerntes zu vertiefen und zu reflektieren (vgl. Hilzensauer & Hornung-Prähauser, 2006). Zum einen können die *Inhalte* selbst reflektiert werden, indem der Lernende das neu Erlernte mit bereits vorhandenem Wissen verknüpft. Weiterhin ermöglicht die langfristige Dokumentation des Lernprozesses dem Lernenden, neue Einträge mit länger zurückliegenden durch Links zu verbinden und auf diese Weise sichtbare Verknüpfungen zwischen verschiedenen Wissensteilen herzustellen. Zum anderen kann der Blog auch sehr gut zur Reflexion des *Lernprozesses* an sich genutzt werden. Das heisst, der Lernende kann beispielsweise Lernprobleme oder Lernfortschritte explizit in seinen Blogbeiträgen thematisieren und damit das Lernen fokussieren (vgl. Armstrong et al., 2006).

Weiterhin können Weblogs sehr leicht und schnell als sog. Content Management System verwendet werden, insbesondere wenn kein (kommerzielles) System zur Inhaltsverwaltung vorhanden ist. Hierfür genügt es, wenn der Lehrer sich einen eigenen Weblog einrichtet, in den er die für den Unterricht notwendigen Inhalte oder auch die Aufgaben, die von den Schülern zu erfüllen sind, einstellt. Die Lerner können den Kurs-Blog dann mittels RSS abonnieren oder natürlich auch auf der Blog-Seite selbst ansehen. Durch die Kommentarfunktion können sie sehr leicht Rückfragen stellen, Inhalte kommentieren oder dem Lehrenden eine Rückmeldung geben. Falls es notwendig ist, kann der Weblog auch mit einer E-Mail-Funktion ergänzt werden, sofern die Schüler die neuen Informationen zeitnah erhalten sollen und kein RSS-Feed eingerichtet werden kann (vgl. Röhl, 2005, S. 9).

Wikis werden aus mehreren Gründen als sehr geeignet für den Unterricht angesehen. Wie bereits beschrieben, können Ideen und Texte gemeinsam produziert und editiert werden ("Communal Constructivism") (vgl. Holmes et al., 2001, S. 4). Dadurch wird zusätzlich der Austausch zwischen den Schülern gefördert. Insgesamt wird davon ausgegangen, dass die Qualität der produzierten Arbeit durch die gemeinsame Erarbeitung sowie durch die Einfachheit im Umgang mit diesem textbasierten Tool, aber auch durch die öffentliche Verfügbarkeit der Dokumente steigt (vgl. Godwin-Jones, 2003; Scardamalia & Bereiter, 1994).

Wikis sind ein einfaches Instrument, um im Rahmen von Gruppen- und Projektarbeiten eine Zusammenarbeit unabhängig von Zeit und Ort zu ermöglichen und zu erleichtern bzw. die Gruppenarbeit zu vereinfachen. In das Wiki können zum Beispiel *ausstehende ToDos*, *Zeitpläne*, *Protokolle*, *Dokumente* usw. eingestellt werden. Sinnvollerweise sollte die Verantwortung für die Pflege der Inhalte bei der gesamten Gruppe liegen; alternativ kann auch eine einzelne Person (z.B. der Gruppensprecher) für diese Aufgabe verantwortlich zeichnen (vgl. Büttner-Ringier & Hölscher, 2006).

Wikis können auch zum Publizieren bereits vorhandener oder neu zu erstellender Inhalte genutzt werden. Schülerinnen und Schüler können damit zu Produzenten von Lerninhalten werden, da sie Wiki-Artikel ohne HTML-Kenntnisse verfassen und miteinander verknüpfen können.

Beispielsweise lassen sich mit Hilfe von Wikis schulintern ein *Schwarzes Brett* oder eine Liste mit *Frequently Asked Questions* (FAQ) realisieren (vgl. Büttner-Ringier & Hölscher, 2006, S. 6). Während das Schwarze Brett vor allem der Information dient, kann bei der FAQ-Liste eine Kommunikation zwischen den Schülern, die ihre Fragen für jedermann sichtbar einstellen, und den jeweiligen Lehrern oder anderen Schülern, die auf die Fragen antworten, zustande kommen. Im Sinne eines Archivs können beispielsweise im Informatik-Unterricht auch Anleitungen zu bestimmten Programmen, Geräten, etc. in einem Wiki gesammelt werden. Genauso eignet es sich als Artikel-Sammlung zu einem bestimmten - möglichst eng abgegrenzten - Themenbereich. Wichtig ist in jedem Fall, dass das Wiki vor allem von den Verantwortlichen sehr häufig gepflegt wird.

... und Blog

Auch Blogs können im schulischen Unterricht eingesetzt werden. Der Begriff "Blog" stellt die Kurzform von Weblog dar, wobei mit Weblog ursprünglich die Logdateien bezeichnet wurden, die entstehen, wenn eine Internetseite besucht wird. Die Begriffe werden heute als Synonyme verwendet. Unter Blogs versteht man eine häufig aktualisierte Website mit kurzen Einträgen (so genannte Blog-Posts), die normalerweise in anti-chronologischer Reihenfolge angeordnet sind, so dass die neuesten Einträge zuerst erscheinen (vgl. z.B.

Damit dieses Web-Coaching, das inzwischen im Jahresplan der Schule einen festen Platz hat, so erfolgreich sein konnte, mussten verschiedene organisatorische Voraussetzungen erfüllt sein: Die Schule musste grundsätzlich an Unterrichtsformen interessiert sein, die sich weder am 45-Minuten-Rhythmus, noch an der Pausenglocke und dem reinem Fachunterricht orientieren.



Faszination des Internets

Dies zeigt sich nicht zuletzt auf der Ebene der Schulorganisation: An den KV Schulen MuttENZ besteht jederzeit und für jedes Fach die Möglichkeit, eine Klasse für Projekte aus dem Normalunterricht herauszulösen. Wenn solche Freiräume bestehen, wagen es viele Lehrkräfte mit der Zeit, diese zu nutzen und Erfahrungen mit kooperativen Lehr- und Lernformen zu sammeln.

Ferner kann die Infrastruktur - so etwa ein Internetraum - mehrere Tag für ein Projekt reserviert und die Unterstützung durch das Sekretariat für organisatorische Belange in Anspruch genommen werden. Auch die Aula steht zur Verfügung und die Cafeteria gewährleistet die Verpflegung der Gäste über Mittag.



Das Projekt «Webcoaches» verbindet die Generationen

Ausgehend von der Idee, Alt und Jung auf eine für beide Seiten gewinnbringende Weise zusammenzubringen, ist so aus einem ehemaligen Netd@ys-Projekt ein jährlich stattfindender Anlass entstanden, der dazu beiträgt, die Kluft, welche in Bezug auf das Internet zwischen den Generationen besteht, zu überwinden.

Ob sich unser Traum einer permanent von Schülerinnen und Schülern betriebenen Anlaufstelle für Seniorencoaching und -support realisieren lässt, hängt primär davon ab, ob sich Partner finden, die uns bei der praktischen Umsetzung zur Seite stehen.

Kontakt: Andreas Eggenberger, a.eggenberger@kvschulen-muttENZ.ch

«Social Software» und «Web 2.0» - was verbirgt sich dahinter?

Taiga Brahm, SCIL, Universität St. Gallen

Social Software und *Web 2.0* sind zurzeit in aller Munde, was sich auch in der Anzahl an nicht wissenschaftlichen Zeitungs- und Zeitschriftenartikel widerspiegelt. In Computermagazinen wie der *c't* sind die beiden Begriffe sowie die damit verbundenen Programme mittlerweile sehr gängig (siehe beispielsweise *c't* 5/06, S. 144; *c't* 12/06, S. 58; *c't* 14/06, S. 92; *c't* 20/06, S. 96). Darüber hinaus berichten aber auch weniger bis gar nicht computerorientierte Zeitungen und Zeitschriften über das Phänomen. So widmete sich z.B. die Neue Zürcher Zeitung *Web 2.0* in mehreren Artikeln, zum Beispiel am 13.01.2006 mit «Zukunft 2.0 / Web 2.0 - Droge, Religionsersatz oder Zukunftstechnologie».

Was aber verbirgt sich hinter diesen Begriffspaaren?

Social Software bezeichnet internetbasierte Applikationen, die das gemeinsame Erarbeiten von Inhalten unterstützen und damit auch Interaktionen unter den Benutzern auslösen können. Häufig wird in diesem Zusammenhang auch von *Web 2.0* gesprochen (O'Reilly, 2005), weil sich eine neue Generation des Internets entwickle. Danach wird der bisherigen Internetnutzung (*Web 1.0*) angelastet, dass es zwar leicht war, Informationen im Internet abzurufen, aber aufwändiger, selbst zur Entwicklung des Internets beizutragen (unter anderem aufgrund der notwendigen HTML-Kenntnisse). Dagegen ermögliche *Web 2.0* nun allen, sehr unkompliziert Beiträge im Internet zu verfassen. Diese Unterscheidung ist aber eher irreführend, da bereits die ursprüngliche Idee des World Wide Web von Tim Berners-Lee darin bestand, dass jeder im Internet schreiben wie auch lesen kann.

Nichtsdestotrotz hat die Entwicklung von *Social Software* aufgrund der leichten Bedienbarkeit letztlich dazu geführt, dass die Ursprungsidee des World Wide Web auch umgesetzt werden kann. Das bedeutet, dass die bisherigen Internetnutzer nun zu Produzenten von eigenen Inhalten werden und dass eine neue Kultur der Partizipation am Geschehen im Internet entsteht (vgl. Alexander, 2006, S. 33).

Unter *Social Software* fallen eine Vielzahl von Tools und Dienstleistungen: u.a. Blogs, Wikis, Podcasts, Videocasts (so genannte Vodcasts), Videoblogs, Musik-, Bild- und Videobörsen (z.B. YouTube oder Flickr), social networking tools (z.B. Xing), social bookmarking (z.B. Furl oder Delicious).

Im Folgenden wird ein kurzer Einblick in zwei der genannten Applikationen gegeben, welche als sehr potentialreich für den schulischen Unterricht angesehen werden, nämlich Wikis und Blogs. Dabei wird jeweils ein kurzer Über-

blick über den technischen Hintergrund gegeben und entsprechende Einsatzszenarien für den schulischen Unterricht werden skizziert.

Zwei Beispiele: Wiki ...

Unter einem Wiki versteht man eine Sammlung von Webseiten, die von jedermann, zu jederzeit und von jedem Ort aus bearbeitet werden kann. Alexander (2006) bezeichnet sie auch «social writing platform» (Alexander, 2006, S. 34), womit drei der wichtigsten Charakteristika von Wikis festgehalten werden, nämlich die Möglichkeit

- an einem Wiki gemeinsam zu arbeiten, aber auch gemeinsam davon zu profitieren (social);
- etwas schriftlich festzuhalten und damit an der eher auf Printmedien fokussierten Lernwelt anzuschliessen (writing) und
- mit dem Wiki einen Raum für diesen gemeinsamen Schreibprozess zu schaffen (platform).

Wikis zeichnen sich dabei besonders durch ihre Benutzerfreundlichkeit aus (vgl. Lamb, 2004, S. 38), wodurch es jedem Schüler möglich ist, eigene Beiträge zu verfassen. Allerdings ist die Verfolgung der Autorenschaft und damit auch die Bewertung der Leistungen einzelner Schüler bisweilen schwierig.

Zur Einrichtung eines eigenen Wikis lassen sich zwei Möglichkeiten unterscheiden: die Nutzung eines fremden Wiki-Hosts sowie das Hosten eines eigenen Wikis. Beim Hosten eines eigenen Wikis wird in der Regel ein PHP-fähiger Server benötigt. Entsprechend sind Kenntnisse in der Programmiersprache PHP unabdingbar. Beim eigenen Hosten sind dann sogenannte Open-Source-Lösungen von kommerziellen Angeboten zu unterscheiden. Sofern man kein eigenes Wiki aufsetzen möchte oder kann, lohnt sich ein Blick auf die Vielzahl kostenfreier sowie kostenpflichtiger Wiki Hosting Services, über die ein Wiki eingerichtet werden kann (vgl. Alexander, 2006, S. 36). Beispiele für solche Services sind *Wikispaces* (<http://www.wikispaces.com>), *Jot* (<http://www.jot.com>) oder das *Peanut Butter Wiki* (<http://www.pbwiki.com>). Einer der Vorteile dieser Wikis, aber auch selbst gehosteter Wikis liegt darin, dass die eigene Seite passwortgeschützt werden kann, so dass tatsächlich nur Teilnehmende des jeweiligen Kurses darauf zugreifen können.

Einen Überblick über verschiedene Anbieter bietet die folgende Webseite <http://www.wikimatrix.org/>. Dort werden verschiedene typische Anforderungen an Wikis wie die Frage nach dem Hosten des Wikis oder ob die Wiki-Seiten mit WYSIWYG (= what you see is what you get) erstellt werden können, abgefragt und daraufhin verschiedene Anwendungen inkl. einer detaillierten Auflistung der jeweiligen Merkmale des Wikis nebeneinander gestellt.