

# Studentische Partizipation im digitalen Selbstlernraum: Einblicke und Perspektiven

Franz Vergöhl <sup>1\*</sup>, Sophie Heins <sup>1</sup>

## Zusammenfassung

Asynchrones, digitales Lehren und Lernen stellt Partizipation vor neue Herausforderungen: Weniger feste Kontaktphasen und unbetreute Lernräume erfordern ein anderes Partizipationsverständnis. Auf dem SDG-Campus zeigt sich, dass Studierende in asynchronen Kursen aktiv Verantwortung übernehmen und durch digitale Tools (Foren, Wikis, Feedbacktools) ko-kreativ arbeiten können. Fehlende Synchronität erschwert jedoch die Moderation, kann zu Motivationsverlust führen und erfordert klare didaktische Konzepte, die Zusammenarbeit und Feedback fördern. Partizipation bedeutet hier vor allem, Studierenden Selbstbestimmung zu ermöglichen und sie in Kursgestaltung und Lernprozesse einzubeziehen. Zukünftige Forschungen könnten KI-gestützte Systeme nutzen, um asynchrone Lernprozesse und das Peer-Feedback weiter zu stärken.

## Schlagworte

Asynchrones Lernen, Selbstlernplattform, Moodle, digitale Tools, Eigenverantwortung

## Student participation in digital self-study environments: Insights and perspectives

### Abstract

Asynchronous, digital teaching and learning pose new challenges for participation: fewer fixed contact phases and unsupervised learning spaces require a different understanding of participation. The SDG Campus shows that students in asynchronous courses can actively take responsibility and work co-creatively using digital tools (forums, wikis, feedback tools). However, a lack of synchronisation makes moderation more difficult, can lead to a loss of motivation, and requires clear didactic concepts that promote collaboration and feedback. Participation here means above all enabling students to be self-determined and involving them in course design and learning processes. Future research could use AI-supported systems to further strengthen asynchronous learning processes and peer feedback.

### Keywords

Asynchronous learning, self-learning platform, Moodle, digital tools, personal responsibility

## 1 Einleitung

Die digitale Transformation hat traditionelle Lehrveranstaltungen verändert, und den Raum für selbstorganisiertes Lernen erweitert. In asynchronen Selbstlernräumen, in denen Studierende weitgehend eigenständig arbeiten, muss Partizipation anders betrachtet werden. Unter asynchronen Selbstlernräumen verstehen wir digitale Lernumgebungen, in denen Studierende Lerninhalte und -aktivitäten zeitlich flexibel und ohne direkte oder gleichzeitige Interaktion mit Lehrenden oder anderen Lernenden bearbeiten.

Bestehende Modelle und Definitionen zu studentischer Partizipation beziehen sich auf Lehr-Lern-Konstruktionen mit festen Zeitstrukturen und regelmäßigen sozialen Interaktionen. Auch im *Blended Learning* gibt es synchrone Phasen zwischen Lehrenden und Lernenden. Digitale Selbstlernkurse folgen ganz anderen Logiken, da Lernende ihren Lernprozess individuell und ohne direkte Interaktion gestalten.

Das Ausmaß studentischer Partizipation in einer Lehr-Lernsituation ist abhängig von verschiedenen Faktoren: technischen und organisatorischen Rahmenbedingungen, dem Wissen über Partizipationsmöglichkeiten, den dafür notwendigen Kompetenzen und letztendlich der individuellen Motivation auch wirklich partizipieren zu wollen. Konzepte studentischer Partizipation lassen sich nicht einfach von einem Seminarraum oder Hörsaal in einen unbetreuten, digitalen Selbstlernraum übertragen. Rahmenbedingungen, Partizipationsmöglichkeiten und dafür notwendige Kompetenzen unterscheiden sich wesentlich.

*(Wie) Lässt sich studentische Partizipation in asynchronen, digitalen Selbstlernräumen didaktisch und technisch gestalten?* Dieser Beitrag beleuchtet, wie digitale Tools in Plattformen eigenverantwortliches Handeln von Studierenden und damit eine Ausprägung von studentischer Partizipation unterstützen können. Außerdem wird untersucht, welche Herausforderungen dabei bestehen und welche didaktischen Konzepte notwendig sind, um Partizipation in solchen dezentralisierten Lernumgebungen zu fördern. Am Beispiel des SDG-Campus werden konkrete Ansätze vorgestellt und reflektiert.

Wir sind uns bewusst, dass einige der hier angestellten Überlegungen noch weiterentwickelt werden müssen und einer empirischen Überprüfung bedürfen. Dieser Beitrag stellt für uns den Beginn einer Entwicklung des Partizipationsverständnisses für digitale Selbstlernplattformen dar.

## 2 Theoretischer Rahmen

Traditionell wird unter studentischer Partizipation in der Hochschullehre die gemeinsame Gestaltung von Lehr-Lernprozessen verstanden – ein Prozess, in dem sowohl Lehrende als auch Studierende Verantwortung übernehmen (Reich, 2012, S. 252). Kerstin Mayrberger (2019, S. 95-103) beschreibt Partizipation in ihrem Partizipationsmodell (siehe Abbildung 1) als ein Konstrukt mit verschiedenen Dimensionen, Formen und Typen von Partizipation. Partizipation findet in den Stufen statt, in denen Studierende Verantwortung für Lerninhalte und ihren Lernprozess übernehmen – von Mitwirkung, über

Mitbestimmung bis hin zur Selbstbestimmung. Verschiedene Formen und Typen von Partizipation treten auf Lernplattformen (oft) gleichzeitig auf. In manchen Dimensionen, wie etwa der Zeiteinteilung oder der Wahl von Kursen, erleben Studierende eine hohe Selbstbestimmung bis hin zur Autonomie. In anderen Bereichen, wie dem Bearbeiten verbindlicher Prüfungsaufgaben in Moodle, sind sie hingegen stärker fremdbestimmt.

DIMENSION	FREMDBESTIMMUNG			SELBSTBESTIMMUNG/SELBSTORGANISATION					
Formen von (Nicht-) Partizipation	Fremdbestimmung oder Instrumentalisierung	Dekoration oder Anweisung	Alibi-Teilnahme	Teilhabe oder Anhörung	Einbeziehung	Mitwirkung	Mitbestimmung	Selbstbestimmung	Selbstverwaltung oder Selbstorganisation
Typen	Typ I: Nicht-Partizipation		Typ II: Vorstufen der Partizipation; Pseudo- oder Schein-Beteiligung		Typ III: Partizipation			Typ IV: volle Autonomie; über Partizipation hinaus	
				<b>PARTIZIPATIONSRAUM</b>					

Abbildung 1: Partizipationsmodell einer partizipativen Mediendidaktik, Quelle: Mayrberger (2019, S. 106)

Wie Bachus et al. (2023, S. 5) betonen, ist eine studierendenzentrierte Gestaltung entscheidend für erfolgreiche Partizipation in Lernangeboten. Dies lässt sich auch auf digitale Selbstlernplattformen übertragen und bedeutet, dass die Lernangebote nicht nur für Studierende gestaltet werden sollten, sondern gemeinsam mit ihnen (Bachus, Saukel et al., 2023, S. 5). Das Ziel sollte sein, Lernräume zu schaffen, in denen Studierende ihren Lernprozess aktiv mitgestalten können. Dabei umfasst studentische Partizipation nicht nur die formale Mitbestimmung, sondern auch das Erleben von Selbstbestimmung im individuellen Lernen – etwa bei der Zeiteinteilung oder in der Auswahl von Aufgabenformaten.

Im Kontext digitaler Selbstlernräume stellt sich jedoch die Frage, wie Partizipation hier konkret zu fassen ist. Im Unterschied zur Präsenzlehre fehlt häufig ein dialogisches Gegenüber, wodurch klassische Formen der Mitbestimmung (z. B. über Themen, Inhalte oder die Gestaltung der Arbeitsform) begrenzt sind. Stattdessen verschiebt sich Partizipation stärker in den Bereich der Selbstbestimmung – etwa durch die Wahl von Lernpfaden oder die individuelle Bearbeitung von Aufgaben. Partizipation wird hier vor allem als subjektives Handeln einzelner Studierender in den Lernräumen verstanden. In digitalen Lernumgebungen zeigt sich Partizipation insbesondere dort, wo Studierende nicht nur Wissen rezipieren, sondern selbst aktiv neues Wissen erzeugen – etwa durch projektbasiertes, kollaboratives Arbeiten oder reflexive Aufgabenformate.

In digitalen, asynchronen Lernräumen übernehmen Studierende eine zentrale Rolle in der Gestaltung ihres Lernprozesses: Sie müssen sich eigenständig strukturieren, Inhalte aktiv erschließen und die Qualität ihrer Beiträge selbst einschätzen, bevor sie diese digital einreichen. Partizipation bedeutet in diesem Kontext vor allem individuelle Selbstbestimmung im Lernprozess – nicht nur eine institutionelle Mitbestimmung. Damit solche partizipativen Handlungsspielräume wirksam werden können, ist eine entsprechende didaktische Gestaltung entscheidend. Lehrende tragen die Verantwortung, durch klare Strukturen, unterstützende Materialien, (Peer-)Feedbackprozesse und gezielte Impulse einen Rahmen zu schaffen, der Eigeninitiative, reflexives Lernen und kooperative Prozesse ermöglicht.

Gleichzeitig stellt sich die Frage, wie weit der gesetzliche Auftrag zur Partizipation in digitalen Lernumgebungen reicht. Das Hochschulrahmengesetz verpflichtet Hochschulen zur Berücksichtigung studentischer Interessen – z. B. von Studierenden mit Kindern oder Behinderungen (§ 2), der Freiheit des Studiums (§ 4) oder der Mitwirkung an der Qualitätsentwicklung (§ 6) (Bundesministerium der Justiz, 1999). Doch wie ist diese Verpflichtung im Kontext digitaler Lernplattformen zu verstehen? Reicht es aus, wenn die Hochschule als Institution Partizipationsstrukturen vorhält – oder müssen auch Lernplattformen partizipativ gestaltet werden?

Wir plädieren für Letzteres und haben mit dem Student Advisory Board im Rahmen des SDG-Campus ein entsprechendes Beteiligungsformat erprobt. Ziel war es, Studierende systematisch in die Entwicklung und Evaluation des Prüfungskonzepts einzubeziehen. Die daraus entstandenen Empfehlungen der Studierenden greifen zentrale Aspekte wie Barrierefreiheit, Diversität und insbesondere die Studierendenorientierung bei der Kursentwicklung auf (Bachus et al., 2023). Während das Advisory Board die Plattformentwicklung adressiert, rücken wir in diesem Beitrag ergänzend die didaktische Ausgestaltung einzelner Lernräume in den Fokus – als konkrete Schnittstelle zwischen individueller Partizipation und institutioneller Verantwortung.

Nachdem wir die zentralen Dimensionen studentischer Partizipation skizziert und die Rolle der Selbstbestimmung von Lernenden betont haben, richtet sich der Blick nun auf die technischen und didaktischen Rahmenbedingungen: Welche digitalen Werkzeuge ermöglichen partizipative Lernräume?

### 3 Digitale Tools und Plattformen: Chancen und Herausforderungen

Lernplattformen als technische  
Basis für partizipatives Lernen

Lernplattformen wie Moodle bieten nicht nur die Möglichkeit, Lernmaterialien bereitzustellen, sondern integrieren auch Funktionen wie Foren, Wikis, gemeinsam erstellte Quizzes und kollaborative Arbeitsbereiche, in denen Studierende asynchron interagieren können. Sie bieten die technische Basis und damit eine Voraussetzung für partizipative Lernprozesse. Innerhalb dieser Plattformen stehen verschiedene technische Möglichkeiten zur Verfügung, um den Lernprozess mehr oder weniger partizipativ zu gestalten.

Interaktive Tools für Peer-Feedback und Self-Assessment wie etwa die Moodle-Aktivitäten *Feedback*, *Gegenseitige Beurteilung*, *Forum* und *Datenbank*, ermöglichen es, auch ohne zeitgleiche Anwesenheit kontinuierlich Rückmeldungen zu geben und zu erhalten. Diese Tools können so eingesetzt werden, dass sie ein partizipativeres Kursdesign unterstützen. In Anlehnung an Mayrbergers Partizipationsstufen lassen sich diese Aktivitäten als Instrumente der Mitwirkung interpretieren – insbesondere, wenn Studierende eigene Inhalte einbringen, sich gegenseitig Feedback geben oder Entscheidungsoptionen im Lernverlauf nutzen können. Asynchrone Kommunikationsformen erlauben es den Studierenden, jederzeit Fragen und Anmerkungen zu formulieren und in Diskussionsforen gemeinsam Lösungen zu erarbeiten. Dies fördert die individuelle Selbstbestimmung und eröffnet Räume für kollaboratives Lernen.

Ermöglichung zeit- und ortsunabhängigen Lernens

Ein besonderer Vorteil dieser Werkzeuge liegt in der Möglichkeit für Studierende, ihre Lernprozesse zeit- und ortsunabhängig zu gestalten – ein hoher Mehrwert für diejenigen, die berufstätig sind, familiäre Verpflichtungen haben oder aus anderen Gründen flexible Lernzeiten benötigen. Studierende sind, wie Bosse et al. (2019, S. 56–67) betonen, keine homogene Gruppe. Ihre soziale, individuelle und organisationale Heterogenität ist groß: Sie unterscheiden sich beispielsweise in ihren Lebenssituationen, Vorkenntnissen, Einstellungen oder Studienkontexten. Digitale Lehre in asynchronen Settings hat das Potenzial, dieser Vielfalt Rechnung zu tragen. Dabei sollten auch soziale Umstände wie Care-Arbeit oder Beeinträchtigungen mitgedacht werden. Eine konsequente Studierendenzentrierung, wie sie im hier vorgeschlagenen Partizipationsverständnis grundlegend ist, berücksichtigt diese Heterogenität. Lernvoraussetzungen, soziale Hintergründe und Studienbedingungen beeinflussen, wie Studierende sich beteiligen. Um Partizipation gezielt zu fördern, braucht es ein Verständnis dieser Einflussfaktoren.

Herausforderungen asynchroner Lehre

Gleichzeitig ergeben sich aus unserer Beobachtung Herausforderungen: Ohne synchrone Betreuung besteht das Risiko, dass Diskussionsprozesse gar nicht erst beginnen, ins Stocken geraten oder individuelle Lernprobleme unentdeckt bleiben. Um zu verdeutlichen, wie diese theoretischen Überlegungen konkret umgesetzt werden können, betrachten wir im nächsten Kapitel das Fallbeispiel des SDG-Campus.

## 4 Partizipation in asynchronen Selbstlernräumen am Fallbeispiel SDG-Campus

Der SDG-Campus

Der SDG-Campus<sup>1</sup> wurde als Fallbeispiel gewählt, da wir als Mitarbeitende am SDG-Campus tiefe Einblicke haben, wie digitale Selbstlernplattformen so gestaltet werden können, dass sie partizipative Lernprozesse ermöglichen – auch ohne klassische synchrone Lehr-Lern-Formate. Im Zentrum steht die Frage, wie sich studentische Partizipation im Kontext asynchroner, digitaler Lernräume realisieren lässt: nicht nur durch Mitbestimmung auf institutioneller Ebene (Student Advisory Board), sondern durch Selbstbestimmungs-

---

<sup>1</sup> <https://sdg-campus.de>

möglichkeiten innerhalb der Kurse selbst. Das Fallbeispiel greift damit Potenziale auf, die zuvor mit Blick auf digitale Tools und die Heterogenität der Studierenden genannt wurden. Es verdeutlicht, wie Partizipation über eine Kombination von technischen, didaktischen und sozialen Komponenten aktiv gestaltet werden kann. Der SDG-Campus ist eine auf Moodle umgesetzte Online-Selbstlernplattform, auf der sich Studierende der acht Netzwerkuniversitäten<sup>2</sup> ergänzend zu ihrem Studium zu technologischen Lösungsansätzen rund um die Sustainable Development Goals (United Nations, Department of Economic and Social Affairs, o. J.) weiterbilden können.

Studierende absolvieren die Kurse asynchron und selbstbestimmt und erhalten für ihre erfolgreiche Teilnahme eine Leistungsbescheinigung im Wert von 1-3 Credit Points je nach Kursart. Das bedeutet, dass die Studierenden zwischen 25 und 90 Arbeitsstunden benötigen, um einen Kurs erfolgreich abzuschließen. Die so nachgewiesenen Kompetenzen können sie sich im Sinne eines Microcredentials im Rahmen ihres Studiums z. B. im Wahlbereich anerkennen lassen. Microcredentials sind nach (Hochschulrektorenkonferenz (HRK) Modus, o. J.) kurze Lernangebote mit entsprechenden Nachweisen, die flexibel Wissen und Kompetenzen für berufliche oder persönliche Qualifizierungszwecke vermitteln.

Dazu stehen auf dem SDG-Campus über 30 Selbstlernkurse zur Verfügung: Neben einem Kurs, der allgemein in die Sustainable Development Goals einführt, gibt es Grundlagen, die in die Ziele der einzelnen SDGs einführen, wie z. B. ein Kurs, der in die Ziele zu *SDG 11 - Nachhaltige Städte und Gemeinden* einführt. Darüber hinaus gibt es Vertiefungskurse, die sich mit spezifischeren Themen der Zielerreichung auseinandersetzen. Für *SDG 11* sind dies z. B. Kurse, die sich mit neuen Mobilitätsformen, blau-grüner Infrastruktur oder der Frage nach Gerechtigkeit in Städten beschäftigen.

Studierende erarbeiten sich die Inhalte nicht nur durch das Lesen von Texten, sondern auch durch Lernaktivitäten wie das Ansehen von Videos, das Anhören von Podcasts und vor allem das Bearbeiten von praxisbezogenen Reflexionsaufgaben, die über das Lernmaterial hinausgehen und z. B. Alltagsbezüge herstellen. Diese methodische Vielfalt stärkt die individuelle Aneignung und unterstützt partizipative Lernprozesse, indem Studierende aktiv in die Konstruktion von Wissen eingebunden werden.

#### Kollaborative Elemente des SDG-Campus

Um kollaborative Lernprozesse zu fördern, sind in die Kurse Moodle-Aktivitäten integriert, die den Austausch zwischen den Lernenden ermöglichen, z. B. durch Foren, in denen die Studierenden eigene Beiträge verfassen, sich gegenseitig Feedback geben und so gemeinsam Wissen konstruieren. Dies ist ein zentrales Element für die Förderung von Partizipation: Es entstehen Lernräume, in denen Studierende ihre Perspektiven einbringen, voneinander lernen und sich gegenseitig unterstützen können.

---

<sup>2</sup> Technische Universität Hamburg (TUHH), HafenCity Universität Hamburg (HCU), Bauhaus-Universität Weimar, Technische Universität München (TUM), Universität Stuttgart, Leibniz Universität Hannover, Technische Universität Dresden, RWTH Aachen University

Eine besondere Herausforderung besteht darin, dass die Foren der Selbstlernkurse nicht moderiert werden. Dies hat zur Folge, dass unangemessene oder fehlerhafte Antworten nicht sofort entdeckt werden und die Struktur der Beiträge durch das Feedback auf Beiträge unübersichtlich werden kann. Dies erschwert insbesondere den Peer-Feedback-Prozess, da einige Beiträge viel Feedback erhalten, während andere unbeantwortet bleiben. Hier zeigt sich, dass Partizipation nicht automatisch gelingt, sondern gezielter didaktischer Unterstützung bedarf. Ein weiterer Ansatz zur Förderung partizipativer Lernprozesse ist der Einsatz eines externen Peer-Feedback-Tools, das über eine API-Schnittstelle in Moodle integriert wurde. Dieses Tool ermöglicht anonymes Peer-Feedback, stellt sicher, dass jede\*r Studierende Feedback erhält und bietet umfangreiche Auswertungsmöglichkeiten sowie eine strukturierte User-Experience. Für eine effektive Nutzung ist es jedoch erforderlich, dass mehrere Studierende gleichzeitig aktiv sind.

Unser Anspruch und Ziel ist es, den SDG-Campus so zu gestalten, dass Lernende mit unterschiedlichen Lernbedürfnissen erreicht werden. Das Lernmanagementsystem Moodle unterstützt alle notwendigen digitalen Ausgabeformate. Außerdem werden Kurserstellende dazu angehalten, die Richtlinien der barrierearmen Kursgestaltung zu berücksichtigen. Dies gilt insbesondere auch für die Umsetzung von Prüfungsaufgaben auf dem SDG-Campus. Der SDG-Campus ist ein Beispiel dafür, wie digitale Selbstlernplattformen partizipative Lernprozesse auch ohne synchrones Lernen und Betreuen ermöglichen können, wenn auch nicht ohne Herausforderungen.

## 5 Diskussion und Ausblick

*„Fragen zwischen den Texten schenken Motivation.“*

*„Spannend zu sehen, was andere so schreiben.“*

*„Besonders gut hat mir gefallen, dass ich mir meine Zeit selber einteilen konnte und den Kurs machen konnte, wann ich wollte.“*

*„Besonders gut hat mir das selbständige Bearbeiten gefallen.“*

Die Rückmeldungen der Studierenden verdeutlichen das Potenzial asynchroner Selbstlernräume: Die flexible Zeiteinteilung, das selbstständige Arbeiten und die Möglichkeit, sich eigenverantwortlich mit den Inhalten auseinanderzusetzen, werden positiv hervorgehoben. Gleichzeitig zeigen die Erfahrungen, dass diese Form der Partizipation anspruchsvoll ist. Die fehlende direkte Präsenz von Lehrenden und Mitlernenden kann zu Entfremdung führen, der Austausch in Foren verläuft nicht immer gleichmäßig und erfordert ein hohes Maß an Selbstorganisation und Motivation. Auch wenn Plattformen wie Moodle zahlreiche Interaktionsmöglichkeiten bieten, hängt ihre Wirksamkeit entscheidend von der didaktischen Einbettung und Begleitung ab.

Eine zentrale Frage für die Zukunft wird sein, wie digitale Partizipationsräume optimal gestaltet werden können, um sowohl die Motivation der Lernenden als auch die Qualität der Peer-Interaktionen sicherzustellen. Zukünftige Forschung könnte die Rolle von Peer-Mentoring und den Einsatz automatisierter

Feedbacksysteme mittels KI als interessante Ansätze zur weiteren Verbesserung asynchroner Lernprozesse untersuchen und erproben. Auch die Rolle von Studierenden als Mitgestaltende solcher Systeme – etwa durch Formate wie ein Student Advisory Board – sollte weiterentwickelt und systematisch untersucht werden.

## 6 Schlussfolgerungen

Asynchrone Selbstlernräume bieten ein großes Potenzial, studentische Partizipation – insbesondere in Form individueller Selbstbestimmung – auf neue Weise zu fördern. Digitale Tools in Lernplattformen ermöglichen flexible, orts- und zeitunabhängige Lernprozesse, in denen Studierende Inhalte aktiv mitgestalten, sich gegenseitig unterstützen und Verantwortung für den eigenen Lernprozess übernehmen. Damit diese Potenziale wirksam werden können, braucht es didaktisch strukturierte Umgebungen, die sowohl den Raum für individuelle Selbstorganisation als auch für kollaborative Lernprozesse bieten. Der SDG-Campus zeigt exemplarisch, wie durch die Kombination von technischer Infrastruktur und partizipationsfördernden Konzepten eigenverantwortliches und kollaboratives Lernen gestärkt werden kann. Dieser Beitrag zeigt, wie technologische Ansätze und Tools in selbstorganisierten, asynchronen Lernräumen partizipationsfördernd eingesetzt werden können, und regt dazu an, über zukünftige Entwicklungen in der Hochschuldidaktik nachzudenken.

## Literatur

- Bachus, L., Berger, F., Hammelehle, V., Krogmann, A., Peck, S., Reckwerth, J., Skibba, A., Stratmann, A., Winkler, F., Vergöhl, F., Heins, S., Röwert, R., & Beikler, L. (2023). Innovative Prüfungsszenarien für Lernplattformen am Beispiel des SDG-Campus – studentisches Empfehlungspapier. SDG Campus. Abgerufen am 15.07.2025, von <https://cloud.hcu-hamburg.de/nextcloud/s/bixmGCRPCd7k35F>
- Bachus, L., Saukel, K., & Rahrt, R. (2023). Studierendenzentrierung neu denken (Diskussionspapier Nr. 22). Hochschulforum Digitalisierung. <https://hochschulforumdigitalisierung.de/sites/default/files/dateien/Studierendenzentrierung%20neu%20denken.pdf>
- Bosse, E., Mergner, J., Wallis, M., Jänsch, V. K., & Kunow, L. (2019). Gelingendes Studieren in der Studieneingangsphase: Ergebnisse und Anregungen für die Praxis aus der Begleitforschung zum Qualitätspakt Lehre im Projekt StuFHe. Universität Hamburg. <https://doi.org/10.25592/StuFHe2019>
- Bundesministerium der Justiz. (1999). Hochschulrahmengesetz (HRG). Gesetze im Internet. <https://www.gesetze-im-internet.de/hrg/>
- Hochschulrektorenkonferenz (HRK) Modus. (o. J.). Microcredentials. HRK Modus. <https://www.hrk-modus.de/themen/microcredentials/>
- Mayrberger, K. (2019). Partizipative Mediendidaktik: Gestaltung der (Hochschul-)Bildung unter den Bedingungen der Digitalisierung. Beltz Juventa.
- Reich, K. (2012). Konstruktivistische Didaktik: Das Lehr- und Studienbuch mit Online-Methodenpool. Beltz Pädagogik.
- United Nations, Department of Economic and Social Affairs. (o. J.). The 17 goals: Sustainable development. <https://sdgs.un.org/goals>