



# DIGITALER WERKZEUGKOFFER

Eine Sammlung von Software-Tools, die sich für die Digitalisierung des betrieblichen Lernens eignen



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Virtualisierung des berufsbegleitenden Lernens - Herausforderungen, Instrumente, Kompetenzen:  
WBL\_GOES\_VIRTUAL  
Vertragsnummer: 2020-1-AT01-KA226-VET-092549

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Meinung der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.



## DIGITALER WERKZEUGKOFFER

### Eine Sammlung von Software-Tools, die sich für die Digitalisierung des betrieblichen Lernens eignen

Projekt: Virtualisierung des berufsbegleitenden Lernens - Herausforderungen, Instrumente, Kompetenzen: WBL\_GOES\_VIRTUAL

Vertragsnummer: 2020-1-AT01-KA226-VET-092549

Copyright: [www.wbl-goes-virtual.eu](http://www.wbl-goes-virtual.eu)

Lizenz:  Attribution-ShareAlike 4.0 International ([CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/))

Koordinator: **Verein Auxilium**, Geidorfplatz 2, 8010 Graz, Austria

Partnerschaft:



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Meinung der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>EINLEITUNG</b>	4
Über das Projekt WBL_GOES_VIRTUAL	4
Über die Tool Box	4
<b>GUIDELINE</b>	7
Virtualising WBL Content – Points for Consideration	7
Sind Sie bereit? Eine Schritt-für-Schritt-Anleitung	7
<b>TOOLBOX</b>	9
Anchor by Spotify	9
Canva	12
Classroomscreen	13
Discord	14
Dropbox	16
FLINGA	17
Google Drive	18
Google Meet	19
Google Classroom	21
Kahoot!	23
Lucidchart	24
MeisterTask	26
Mentimeter	27
MindMeister	29
Moodle Workplace	30
Overly	32
Padlet	33
PodOmatic	34
Prezi	36
Quizlet	38
Socrative	39
SurveyMonkey	41
Visme	42
YouTube	44

# EINLEITUNG

## Über das Projekt WBL\_GOES\_VIRTUAL

Das Projekt WBL\_GOES\_VIRTUAL ist eine direkte Antwort auf den außerordentlichen Aufruf der Europäischen Kommission Ende 2020, die negativen Folgen der COVID-19-Pandemie durch die Bereitstellung von Unterstützungsstrukturen, Bildungsangeboten und Materialien für die berufliche Bildung zu bekämpfen.

In den Monaten der verheerenden Pandemie und im Gegensatz zu anderen Bildungssektoren wurden die Anbieter von beruflicher Bildung (engl.: **V**ocational **E**ducation and **T**raining = VET) und insbesondere die Prozesse des berufsbegleitenden Lernens (engl: **W**ork-**B**ased **L**earning= WBL) von nationalen und regionalen Entscheidungsträgern bei der Ausarbeitung von Vorschriften und Notfallplänen nicht ausreichend berücksichtigt. So waren viele Lernende in der Berufsbildung und im berufsbegleitenden Lernen sowie ihre Ausbildenden mit der Situation auf sich allein gestellt.

Innerhalb von nur 12 Monaten hat eine transnationale Partnerschaft von fünf professionellen Organisationen aus Österreich, Deutschland, Slowenien und Spanien ein umfassendes und abwechslungsreiches Trainingsprogramm für WBL-Fachleute entwickelt, das sie bei der Digitalisierung ihrer Lerninhalte unterstützt und sie in die Lage versetzt, ihre Lernenden in einem virtuellen Kontext zu unterrichten und auszubilden. Ergänzend dazu wurde eine digitale Toolbox entwickelt, die den Ausbildenden einfache Anleitungen für gängige digitale Tools bietet und diese Tools für einen schnellen Zugriff miteinander verknüpft.

## Über die Tool Box

Mit den Lockdowns in ganz Europa, die durch die Ausbreitung der Covid-19-Pandemie erzwungen wurden, kamen die meisten Prozesse des arbeitsbezogenen Lernens (WBL) zum Stillstand. Während der Schulunterricht nach einiger Zeit online fortgesetzt wurde, konnte die Struktur des Learning by Doing in der Berufsbildung und anderen arbeitsbezogenen Lernformaten nicht so leicht angepasst werden. Um diese Lücke zu schließen und WBL-Lehrenden und -Mentoren/Mentorinnen in Ad-hoc-Krisen – nicht nur bei Schließungen – ausreichend Struktur und Werkzeuge an die Hand zu geben, hat die WBL\_GOES\_VIRTUAL Partnerschaft eine Toolbox für Unternehmen und WBL-Verantwortliche entwickelt.

Diese Toolbox enthält 25 vorgetestete Tools, die auf dem Markt frei erhältlich sind. Für alle gibt es eine kostenlose Version oder zumindest eine Demoversion, die sofort genutzt werden

kann. Die internationale Partnerschaft hat zunächst intern und mit Unterstützung von Experten/Expertinnen aus dem WBL-Sektor in allen Partnerländern, d. h. Österreich, Deutschland, Spanien und Slowenien, mehr als 60 Tools gesammelt und vorab getestet. Durch diesen gründlichen Auswahlprozess enthält die Toolbox nur die am besten bewerteten Tools, die für die Virtualisierung von WBL-Inhalten geeignet sind.

Auf diese Weise kann das zeitaufwändige Testen mehrerer Tools und der lange Auswahlprozess von einzelnen Nutzenden übersprungen werden. Die Tools werden nun alle mit Anwendungsbeispielen vorgestellt und können so ohne große Vorkenntnisse oder große digitale Fähigkeiten schnell eingesetzt und angepasst werden. Einige Tools enthalten sogar vorgefertigtes oder aufgezeichnetes Material, das an die Bedürfnisse der Lernenden angepasst werden kann, so dass der Aufwand, das gesamte Online-Material von Grund auf neu zu erstellen, entfällt. Um die Anpassung in diesen unsicheren Ad-hoc-Situationen zu erleichtern, sind alle Tools für die Unternehmens- und WBL-Realität und die zu virtualisierenden Themen relevant, gut getestet und mit Anwendungsbeispielen beschrieben, kohärent mit den europäischen Berufsbildungsgrundsätzen (z. B. Lernergebnisansätze, NQR-Deskriptoren, ECVET-Credits usw.), leicht zugänglich, herunterzuladen und anzuwenden und für Unternehmen kostenlos oder zumindest kostengünstig in der Nutzung. Alle Tools sind in englischer Sprache verfügbar, die meisten bieten aber auch verschiedene Sprachversionen in vielen europäischen Sprachen an.

Die Toolbox ist online über die Projektwebsite verfügbar und steht auch als PDF-Dokument zur Verfügung, um einzelne Tools zu recherchieren und nachzuschlagen. Um letzteres zu erleichtern, ist das PDF-Dokument alphabetisch geordnet. Es enthält zudem auch die vier Kategorien (virtuelle Kommunikation, Aufgabenteilung und Überwachung von Lernenden im WBL-Prozess, Lernmanagement- und Autorenwerkzeuge, Werkzeuge zur Erstellung von Tutorials und Übungen, VR/AR-Werkzeuge und Software), die in der Online-Version zur Sortierung der Werkzeuge verwendet werden. Da einige Tools zu mehreren Kategorien gehören, können sie unter verschiedenen Rubriken gefunden werden, um einen einfachen Zugriff zu ermöglichen. Beide Versionen bieten eine klare und übersichtliche Struktur mit Autor, Schlüsselwörtern, Verfügbarkeit/Link, Mehrwert und Nutzen für den virtuellen Lernprozess, einer Beschreibung des Tools, praktischen Anwendungen des Tools und Anwendungsbeispielen, dem Preis, Anforderungen auf Unternehmensebene, Urheberrechts- und Nutzungsbeschränkungen/GDPR und potenziell vergleichbaren Tools. Die Online-Version geht darüber hinaus auf Schlüsselwörter ein, um benötigte Tools leicht zu finden, und bietet erklärende Videos als weitere Informationen. WBL-Verantwortliche können so eine fundierte Entscheidung über das Tool treffen und auf Wunsch gleich loslegen. Am wichtigsten ist jedoch, dass sowohl die Online- als auch die Offline-Version einen direkten Link zum Zugriff auf das

jeweilige Tool und dessen Nutzung bieten. Um von anderen Nutzern & Nutzerinnen zu lernen, bietet die Online-Version ein Bewertungssystem und einen Kommentarbereich, um die Erfahrungen mit dem jeweiligen Tool zu teilen.

Ein ansprechendes virtuelles WBL-Angebot hängt jedoch nicht nur von der Auswahl des richtigen Tools ab. Es gibt noch mehr zu beachten, vor allem wenn die Verantwortlichen noch keine Erfahrung damit haben. Das Projekt WBL\_GOES\_VIRTUAL bietet daher ein umfassendes Trainingsprogramm in vier Teilen an, das die Lernenden in die Hardware und Software der digitalen Lerntechnologie, die Online-Didaktik und die praktische Anwendung einführt. Dieses ergänzt die Toolbox und informiert Unternehmen über die Anforderungen und zu beachtenden Punkte bei der Virtualisierung der WBL-Ausbildung. Sie zeigt z.B. auf, welche technischen Voraussetzungen und welche Investitionen notwendig sind und was die konkreten Schritte zur Virtualisierung von WBL sind. Schließlich geht es bei einer funktionierenden und ansprechenden virtuellen WBL nicht um die meisten, sondern um die richtigen Werkzeuge in den richtigen Situationen.

# GUIDELINE

## **Virtualising WBL Content – Points for Consideration**

Der wichtigste Faktor bei den Überlegungen zur Virtualisierung von Inhalten des berufsbezogenen Lernens ist natürlich die Erkenntnis, dass dies eine Vielzahl verschiedener Berufszweige betrifft, die alle unterschiedliche Bedürfnisse und Möglichkeiten haben. Die Rahmenbedingungen für das Lernen am Arbeitsplatz unterscheiden sich von Land zu Land, sogar von Region zu Region, und es macht auch einen großen Unterschied, ob es in einem großen Unternehmen oder in einem kleinen oder mittleren Betrieb stattfindet. Wie ist es möglich, einen passenden Leitfaden für all diese verschiedenen Situationen und Perspektiven zu erstellen?

Das Projekt WBL\_GOES\_VIRTUAL versucht, diese Herausforderung zu lösen, indem es Leitfragen anbietet, die WBL- Mentoren/Mentorinnen durch den Prozess der Vorbereitung und Umsetzung der Digitalisierung seiner Ausbildungsinhalte führen. Beim heutigen Stand der Technik ist es offensichtlich, dass virtuelle Trainingsinhalte nicht in der Lage sind, reale Erfahrungen und praktische Einheiten vollständig und zu 100 % zu ersetzen. Dennoch ist es in Krisenzeiten oder auch als innovatives und attraktives ergänzendes Angebot von entscheidender Bedeutung, berufsbezogene Lerninhalte zu virtualisieren und mit den Lernenden durch geeignete digitale Mittel in Kontakt zu bleiben.

In der Realität stehen die WBL-Mentoren/Mentorinnen vor der Herausforderung, weiterhin Ausbildungsangebote bereitzustellen, gleichzeitig sind sie aber meist nicht voll verantwortlich für die Rahmenbedingungen. Das bedeutet, dass sie sich mit anderen Mitarbeitenden und Vorgesetzten in Verbindung setzen müssen, um die notwendigen Veränderungen zu ermöglichen, z. B. wenn neue Hardware-Ausrüstung oder Software-Lizenzen angeschafft werden müssen. Sie müssen auch prüfen, ob sie selbst und ihre Lernenden über die notwendigen Kompetenzen und den Zugang zu den vorgeschlagenen Virtualisierungsmitteln verfügen.

## **Sind Sie bereit? Eine Schritt-für-Schritt-Anleitung**

Auf der folgenden Seite wird ein schrittweiser Bereitschaftscheck in Form eines Leitfadens vorgestellt. Arbeiten Sie sich als Mentor/Mentorin von links nach rechts vor und reflektieren Sie die Leitfragen. Machen Sie sich Notizen und erstellen Sie einen Plan, wie Sie die Virtualisierung Ihrer WBL-Inhalte angehen wollen.

AUSGANGSSITUATION	RESSOURCEN-CHECK WAS IST VORHANDEN UND WAS BRAUCHEN SIE NOCH?	DIDAKTISCHE SCHRITTE ZUR VIRTUALISIERUNG VON WBL-INHALTEN	FINALE ÜBERLEGUNGEN
<p><b>Warum möchte ich meine berufsbegleitenden Bildungsangebote virtualisieren?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ich möchte digitale Elemente einbringen</li> <li>○ Ich muss es aufgrund äußerer Umstände tun</li> </ul> <p><b>Wie lange plane ich, die digitalen Mittel zu nutzen?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Nur kurzfristig, um die Zeit zu überbrücken, bis ich wieder zum F2F-Training zurückkehren kann</li> <li>○ Mittelfristig oder nicht sicher, wenn es gut funktioniert, werde ich vielleicht einige Inhalte weiter nutzen</li> <li>○ Langfristig möchte ich weiterhin virtuelle Elemente in meinem Training verwenden.</li> </ul> <p><b>Was möchte ich virtualisieren?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Kommunikation mit den Lernenden?</li> <li>○ Aufgaben zum selbstgesteuerten Lernen?</li> <li>○ Echte Inhalte/Vorlesungen?</li> <li>○ Gesamter Prozess?</li> </ul> <p><b>Wer genau ist die Zielgruppe für Ihre virtuellen WBL-Inhalte?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Stellen Sie sicher, dass Sie Inhalte anbieten, die auf die Bedürfnisse Ihrer Lernenden zugeschnitten sind. WBL-Lernende im ersten Jahr brauchen einen völlig anderen Ansatz als Lernende im letzten Jahr.</li> </ul>	<p><b>Infrastruktur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Haben Sie die notwendige Infrastruktur zur Verfügung?</li> <li>○ Sind Sie im Home-Office oder können Sie auf die Einrichtungen in Ihrem Unternehmen zugreifen?</li> <li>○ Müssen Sie besondere Termine vereinbaren oder Vorschriften mit anderen Mitarbeitenden einhalten?</li> <li>○ Wie können Sie die Zugänglichkeit zu Ihren Inhalten für alle Lernenden sicherstellen?</li> </ul> <p><b>Ausrüstung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Haben Sie die notwendige Hardware zur Verfügung? Für Sie als Mentor/in und für Ihre Lernenden? Was müssten Sie anschaffen?</li> <li>○ Haben Sie die nötige Software zur Hand? Benötigen Sie Lizenzen als Mentor/in oder auch für die Lernenden?</li> </ul> <p><b>Zeit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Wie viel Zeit würden Sie für die Umsetzung der Virtualisierung benötigen? Handelt es sich nur um den Aufbau einer digitalen Kommunikationsstruktur oder planen Sie eine tiefgreifende Digitalisierung der Inhalte?</li> <li>○ Haben Sie die zeitlichen Ressourcen zur Verfügung? Wie können Sie Zeit gewinnen? Gibt es vielleicht eine effizientere Lösung?</li> </ul> <p><b>Kompetenzen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Verfügen Sie bereits über die notwendigen Kompetenzen, um Ihre WBL-Inhalte zu virtualisieren?</li> <li>○ Welche zusätzlichen Kompetenzen würden Sie benötigen? Wie können Sie diese Kompetenzen erwerben? Ist es möglich, die Kompetenzen durch selbstgesteuertes Lernen mit Hilfe von Tutorials zu erwerben?</li> </ul> <p><b>Personal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Arbeiten Sie allein an der Virtualisierung der WBL-Inhalte oder müssen Sie mit anderen Personen zusammenarbeiten?</li> <li>○ Wenn Sie bei der Umsetzung Unterstützung benötigen (z. B. IKT/IT-Personal), verfügen Ihre unterstützenden KollegInnen über die nötigen Ressourcen, um Ihnen die benötigte Hilfe zukommen zu lassen?</li> </ul> <p><b>Finanzielle Ressourcen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Müssen Sie Geräte oder Softwarelizenzen kaufen?</li> <li>○ Haben Sie das erforderliche Budget zur Verfügung?</li> <li>○ An wen müssen Sie sich wenden, um den Kauf zu ermöglichen?</li> <li>○ Machen Sie eine grobe Schätzung: Wie viel Budget brauchen Sie?</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Skizzieren Sie den Inhalt, den Sie virtualisieren wollen. Teilen Sie die Inhalte in Einheiten von max. 60-90 Minuten auf, um der Konzentration und Aufmerksamkeitsspanne der Lernenden gerecht zu werden.</li> <li>2. Definieren Sie Lernziele für Ihre Lernenden (was können Ihre Lernenden nach Abschluss des Lerninhalts tun). Definieren Sie ggf. Unterziele und gliedern Sie den Inhalt noch weiter auf.</li> <li>3. Erstellen Sie einen roten Faden, der durch den Inhalt führt, am besten Schritt für Schritt von Anfang bis Ende. Woran werden Sie erkennen, dass Ihre Lernenden die Lerneinheit abgeschlossen haben?</li> <li>4. Wählen Sie die am besten geeignete digitale Vermittlungsmethode und ergänzende Softwaretools.</li> <li>5. Erstellen Sie die Inhalte nach Ihren Plänen. Stellen Sie sicher, dass der Inhalt die Lernenden aktiv anspricht.</li> <li>6. Erstellen Sie eine für Ihre WBL-Inhalte geeignete Bewertung, z. B. ein Quiz. Oder sollen die Lernenden ein Foto von einem Projekt hochladen, das sie erstellt haben? Das liegt ganz bei Ihnen!</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Sind Ihre WBL-Inhalte für Ihre Lernenden attraktiv und leicht verdaulich? Enthalten sie eine Mischung aus Medien und visuellen Elementen? Wenn sie nur textbasiert sind, versuchen Sie, diese durch eine andere digitale Methode oder durch das Hinzufügen einiger auflockernder Elemente aufzupeppen.</li> <li>○ Ist Ihr WBL-Inhalt für Ihre Lernenden motivierend? Ist das Arbeitspensum in der veranschlagten Zeit machbar? Ein Witz hier und da kann einen großen Unterschied machen, wenn es darum geht, Ihre Lernenden zum Weitermachen zu motivieren.</li> <li>○ Holen Sie das Feedback Ihrer Lernenden ein, um sicherzustellen, dass Sie die Lernenden weder über- noch unterfordern. Vor allem zu Beginn müssen Sie möglicherweise engen Kontakt zu den Lernenden halten, um zu beurteilen, ob Ihre Lerninhalte auf geeignete Weise angeboten werden.</li> <li>○ Testen Sie das Trainingsprogramm WBL_GOES_VIRTUAL und die Online-Toolbox für zusätzliche Informationen und Unterstützung.</li> </ul>



<b>Urheberrecht</b>	Michael Mignano, Nir Zicherman (Spotify), Schweden
<b>Kategorie</b>	Lernmanagement- und Erstellungswerkzeuge, Tutorial- und Tutorialerstellungswerkzeuge
<b>Schlüsselwörter</b>	Podcast, Podcast-Verwaltung, Streaming, Erstellung von Podcasts, Aufnahme von Inhalten, Erstellung von Tutorials, Live-Streaming, Podcast-Hosting.
<b>Verfügbarkeit/Link</b>	<a href="https://anchor.fm/">https://anchor.fm/</a>
<b>Mehrwert und Vorteile für virtuelle Lernprozesse</b>	Kostenlose, benutzerfreundliche Website für das Hosting und die Erstellung von Podcasts mit integrierten Werkzeugen für die Aufnahme, Bearbeitung und Weitergabe von Audio-Inhalten, die WBL-Mentoren/Mentorinnen ein ansprechendes und leicht zugängliches Werkzeug bietet, das die Lernenden auch unterwegs nutzen können - überall und jederzeit.
<b>Beschreibung</b>	Anchor von Spotify ist eine kostenlose Plattform für die Erstellung von Podcasts, die Werkzeuge enthält, die den Prozess der Aufnahme und Bearbeitung von Audioaufnahmen, die Zusammenstellung von Podcast-Episoden und die Veröffentlichung von Podcasts auf Podcast-Hörplattformen vereinfachen. Sie verfügt über einfach zu bedienende, integrierte Bearbeitungswerkzeuge, die ein schnelles, bequemes, intuitives und stressfreies Hochladen, Aufnehmen und Bearbeiten von Material mit Hilfe des von den Nutzenden gewählten Geräts - Computer, Tablet, Smartphone - ermöglichen, ohne dass eine spezielle Aufnahme- oder Bearbeitungssoftware erforderlich ist. Die Aufnahmewerkzeuge nehmen Audio direkt vom Gerät der Nutzenden auf und können mit allen von den Nutzenden verwendeten Geräten synchronisiert werden. Das Tool bietet kostenloses, unbegrenztes Hosting und eine optimierte Verteilung an alle wichtigen Hör-Apps und Websites sowie Einbettungsoptionen.
<b>Praktische Anwendung/ Einsatzbeispiele</b>	Nutzen Sie einen Podcast als Gelegenheit, um gelernten Stoff zu wiederholen - fassen Sie den Inhalt einer bestimmten Unterrichtsstunde zusammen. Nehmen Sie Anleitungen für die weitere Arbeit oder Hausaufgaben auf. Bringen Sie Ihre Lernenden dazu, ihre eigenen Podcasts zu erstellen - zum Beispiel ein bestimmtes Thema selbst zu erforschen und es ihren Mitlernenden in mundgerechten Podcasts zu präsentieren.
<b>Kosten</b>	Kostenlose Verwendung
<b>Betriebliche Voraussetzungen</b>	Eine Registrierung ist erforderlich, auch über Facebook, Google, Twitter oder AppleID möglich.
<b>Copyright und Nutzungseinschränkungen / DSGVO</b>	Keine spezifischen Einschränkungen, prüfen Sie die GDPR-Vorschriften Ihres Unternehmens. Das Tool ist nur auf Englisch verfügbar.



---

**Vergleichbare  
Tools****Podbean**

<https://www.podbean.com/>

Erstellung und Veröffentlichung von Podcasts mit eigenem Tool zur vereinfachten Aufnahme.

**Podomatic**

<https://www.podomatic.com/>

Podcast-Hosting-Site, die Dienste für die Erstellung und Veröffentlichung von Podcasts anbietet.

**Restream**

<https://restream.io/>

Podcast-Plattform für die Erstellung, Bearbeitung und gemeinsame Nutzung von Podcasts.



# AnswerGarden

<b>Urheberrecht</b>	Creative Heroes, Niederlande
<b>Kategorie</b>	Virtuelle Kommunikation, Kontrolle des Lernfortschritts.
<b>Schlüsselwörter</b>	Instant-Feedback-Tool, Echtzeit-Publikumsbeteiligung, Erstellen von Wortwolken.
<b>Verfügbarkeit/Link</b>	<a href="https://answergarden.ch/">https://answergarden.ch/</a>
<b>Mehrwert und Vorteile für virtuelle Lernprozesse</b>	Sofortiges kurzes Feedback von den Lernenden, Einbeziehung der Lernenden, um die Aufmerksamkeit aufrechtzuerhalten, Feststellung des Wissensstands.
<b>Beschreibung</b>	AnswerGarden ist ein minimalistisches Feedback-Tool. Die Lehrkraft kann eine Frage stellen und die Teilnehmer/Teilnehmerinnen auffordern, über AnswerGarden zu antworten. Ihre Antworten bilden sofort eine wachsende Wortwolke. AnswerGarden kann für Echtzeit-Publikumsbeteiligung, Online-Brainstorming und Feedback im Klassenzimmer verwendet werden.
<b>Praktische Anwendung/ Einsatzbeispiele</b>	Um mit Lernenden ein Brainstorming zu einem Thema zu machen, um kurzes und schnelles Feedback oder Meinungen von Lernenden zu erhalten, z.B. Was glaubst du, worüber du im nächsten Jahr mehr lernen musst, um eine Umfrage zu erstellen.
<b>Kosten</b>	Kostenlos.
<b>Betriebliche Voraussetzungen</b>	k.A.
<b>Copyright und Nutzungseinschränkungen / DSGVO</b>	k.A.
<b>Vergleichbare Tools</b>	<p><b>Mentimeter</b>  <a href="https://www.mentimeter.com/">https://www.mentimeter.com/</a>            Schaffen Sie eine sinnvolle Einbindung während hybrider Meetings, Workshops und Lektionen durch interaktive Präsentationen mit Live-Umfragen, Quiz, Wortwolken, Q&amp;As und mehr.</p> <p><b>Tweedback</b>  <a href="https://tweedback.de/?l=en">https://tweedback.de/?l=en</a>            Tweedback ist eine Online-Feedback-Plattform für anonymes Echtzeit-Feedback bei Veranstaltungen, Unternehmen und Bildungseinrichtungen. Sie vereinfacht bestehende Lehr- und Lernszenarien und ermöglicht völlig neue Unterrichtskonzepte.</p>



# Canva Canva

<b>Urheberrecht</b>	Melanie Perkins, Australien
<b>Kategorie</b>	Lernmanagement- und Erstellungswerkzeuge.
<b>Schlüsselwörter</b>	Grafisches Werkzeug, Design, Präsentationen, Poster, Videos, Fotobearbeitung, Illustrationen von mathematischen, statistischen und wissenschaftlichen Konzepten.
<b>Verfügbarkeit/Link</b>	<a href="https://www.canva.com/education/">https://www.canva.com/education/</a>
<b>Mehrwert und Vorteile für virtuelle Lernprozesse</b>	Ein großer Bestand an Bildern, Layouts und Vorlagen, aus denen Sie auswählen können, auf der Seite "Unterrichtsmaterial" finden Sie Unterrichtspläne, die von anderen Pädagogen geschrieben wurden, um sich inspirieren zu lassen.
<b>Beschreibung</b>	Canva ist eine Grafikdesign-Plattform, auf die man per Telefon, Tablet oder Computer zugreifen kann, um visuelle Inhalte zu erstellen. Dies reicht von Präsentationen, Postern und Infografiken bis hin zu Inhalten für soziale Medien und Videos. Die Software funktioniert nach dem Drag-and-Drop-Prinzip und enthält bereits Vorlagen, Bilder, Schriftarten und grafische Elemente, die die Nutzenden verwenden können.
<b>Praktische Anwendung/ Einsatzbeispiele</b>	Lernaufträge zur Erstellung von Infografiken zu bestimmten Themen, Erstellung von Unterrichtsplänen, Lernende können ihr eigenes Lernportfolio und ihren eigenen Lernplan entwerfen und erstellen, um ihr Lernen besser zu visualisieren und aufzuzeichnen, Gruppenprojekte, Erstellung von Arbeitsblättern und Übungen, insbesondere für Online-Sitzungen.
<b>Kosten</b>	Kostenlos für Lehrkräfte, kostenlose Version, Canva Pro 109,99€/Jahr für bis zu 5 Mitglieder.
<b>Betriebliche Voraussetzungen</b>	k.A.
<b>Copyright und Nutzungseinschränkungen / DSGVO</b>	k.A.



# Classroomscreen

<b>Urheberrecht</b>	Classroomscreen B.V., Niederlande
<b>Kategorie</b>	Virtuelle Kommunikation.
<b>Schlüsselwörter</b>	Struktur, Organisation, Live-Aufgaben, Countdown-Timer, Widgets.
<b>Verfügbarkeit/Link</b>	<a href="https://www.classroomscreen.com/">https://www.classroomscreen.com/</a>
<b>Mehrwert und Vorteile für virtuelle Lernprozesse</b>	Anschauliche Demonstration von Aufgaben mit Countdown-Timer, Medien-Widgets und anderen strukturgebenden Tools auf einem virtuellen Bildschirm.
<b>Beschreibung</b>	Tool zur Strukturierung und Organisation Ihres virtuellen Unterrichts, wenn Sie Ihren Bildschirm über einen Videoanruf teilen. Funktioniert mit Zoom, MS Teams und Google Meet. Classroomscreen enthält mehrere Widgets, die in einer benutzerdefinierten Reihenfolge und Einstellung verwendet werden können, z. B. Textfelder für Notizen und Anweisungen, einen Countdown-Timer, ein Medien-Widget, um sich selbst zu sehen, während Sie Ihren Bildschirm teilen, eine Ampel mit freier Anwendung, ein Zeichentool, zufällige Namensauswahl aus einer Liste und Umfragen (nur in der Pro-Version).
<b>Praktische Anwendung/ Einsatzbeispiele</b>	Wenn Sie virtuelle Vorträge oder Demonstrationen halten, können Sie einen Timer, Zeichentools und andere Medien auf dem Bildschirm einfügen, um Ihre Aufgabe zu bereichern und Unterstützung anzubieten.
<b>Kosten</b>	Kostenlos für die Basisversion, Pro Plan ab 29,90€ / Jahr.
<b>Betriebliche Voraussetzungen</b>	Für den Zugang zur kostenlosen Vollversion ist eine Registrierung erforderlich.
<b>Copyright und Nutzungseinschränkungen / DSGVO</b>	k.A.





## Discord

<b>Urheberrecht</b>	Jason Citron and Stan Vishnevskiy (Discord Inc.), USA
<b>Kategorie</b>	Virtuelle Kommunikation, Aufgabenteilung, Kontrolle des Lernfortschritts, Tutorials und Tutorialerstellung
<b>Schlüsselwörter</b>	Kommunikation, digitale Verbreitung, Instant Messaging, Chats, Dateifreigabe, Bildschirmfreigabe, Live-Lehre, Gemeinschaft
<b>Verfügbarkeit/Link</b>	<a href="https://discord.com/">https://discord.com/</a>
<b>Mehrwert und Vorteile für virtuelle Lernprozesse</b>	Eine Instant-Messaging- und digitale Distributionsplattform, die die Interaktion zwischen Mentoren/Mentorinnen und Lernenden erleichtert und den Lernenden die Möglichkeit bietet, ihre eigene Gemeinschaft aufzubauen, Aktivitäten zu koordinieren, gemeinsam Inhalte zu erstellen und auf vielfältige Weise miteinander zu interagieren oder in Kontakt zu bleiben.
<b>Beschreibung</b>	<p>Discord ist eine kostenlose Gruppenkommunikations- und digitale Vertriebsplattform, auf der die Nutzenden über Sprachanrufe, Videoanrufe oder Instant Messaging miteinander kommunizieren können.</p> <p>Discord ist ein vielseitiges Kommunikationstool, das zum Teil mit Chat-Apps (Sprachanrufe, Textnachrichten) und zum Teil mit Social-Media-Portalen vergleichbar ist, da es ein halböffentliches, soziales Forum und eine Community-Plattform im Stil eines Forums bietet, auf der User/Userinnen ihre eigenen Gruppen und Communities erstellen oder ihnen beitreten können. Die Nutzenden können ihren eigenen "Servern" (Gruppen) mit öffentlichen und privaten Optionen beitreten oder diese erstellen, um sich zu treffen, Aktivitäten zu koordinieren oder gemeinsam Inhalte zu erstellen. Server sind eine Sammlung von Chat-Räumen und Voice-Chat-Kanälen, auf die über Einladungslinks zugegriffen werden kann (wenn sie auf privat eingestellt sind). Diese Server funktionieren wie Gruppen - sie basieren auf einer Vielzahl verschiedener Themen und können in verschiedene Kanäle unterteilt werden - kleine Diskussionsräume zu bestimmten Themen oder Aufgaben. Für jeden Server können eigene Regeln, Channels, Mitglieder und Mitgliederrollen erstellt werden, die wiederum Benutzer in den Servereinstellungen unterschiedlich aktivieren oder deaktivieren. Es können verschiedene Teilnehmendenlisten (sogenannte Freundeslisten) angelegt werden, und die Plattform bietet einfache und schnelle Suchfunktionen, um Teilnehmer zu finden.</p> <p>Die einfach zu bedienende Oberfläche ermöglicht das Livestreaming von Inhalten (Video, Audio), das Teilen und Hochladen verschiedener Medien (Bilder, Videos, Internetlinks, Audioaufnahmen, Dokumente, Gifs ...) sowie die direkte Verbindung zu anderen Social-Media-Konten (wie YouTube, Twitch, Twitter, Spotify, ...). Auf diese Weise funktioniert Discord wie eine große Lern- oder Produktivitätsplattform, auf der die Nutzenden in Echtzeit</p>



	<p>mit anderen über Webkameras, Screensharing oder verschiedene Chat- und Nachrichtenformen lernen können.</p> <p>Discord ist als Computer- oder Tablet-App (Windows, macOS, Linux, iPadOS), Telefon-App (Android und iOS) oder in Webbrowsersn verfügbar.</p>
<b>Praktische Anwendung/ Einsatzbeispiele</b>	<p>Discord kann genutzt werden, um live mit anderen Nutzenden/Lernenden per Kamera, Screenshare, Dokumentenfreigabe oder Chat zu unterrichten oder zu lernen.</p> <p>Die Lernenden können die Plattform als gemeinsame Umgebung nutzen, um miteinander zu kommunizieren, gemeinsam an einem Projekt zu arbeiten oder gemeinsam bestimmte Inhalte zu erstellen, z. B. ein Video-Tutorial.</p> <p>Kann als Plattform genutzt werden, um verschiedene Mentoren/Mentorinnen, z. B. innerhalb eines Unternehmens oder einer Branche, miteinander zu verbinden, um Lernmaterialien und Erfahrungen mit WBL auszutauschen.</p>
<b>Kosten</b>	Kostenlos.
<b>Betriebliche Voraussetzungen</b>	Internetverbindung, Gerät (Computer, Tablet, Telefon) + ggf. App.
<b>Copyright und Nutzungseinschränkungen / DSGVO</b>	Erfordert von den Nutzenden die Angabe von Telefonnummern, hat altersbeschränkte Bereiche. Generell konform mit den EU-Gesetzen zur Datenschutz-Grundverordnung (GDPR), aber da verschiedene Daten über die Nutzenden gesammelt werden, sollten Sie sich zuerst über die GDPR-Beschränkungen Ihrer Organisation informieren.
<b>Vergleichbare Tools</b>	<p><b>Skype</b>  <a href="http://www.skype.com">http://www.skype.com</a>  Leistungstarke Anwendung für Videokonferenzen.</p> <p><b>Slack</b>  <a href="https://slack.com">https://slack.com</a>  Software für die Zusammenarbeit, die Messaging in Echtzeit, (Video-)Anrufe, Dateispeicherung und die Integration mit zahlreichen Anwendungen bietet.</p> <p><b>TeamSpeak</b>  <a href="https://www.teamspeak.com">https://www.teamspeak.com</a>  VoIP-Kommunikationsanwendung.</p> <p><b>Zoom</b>  <a href="https://zoom.us">https://zoom.us</a>  Software zur Zusammenarbeit und für Konferenzen.</p>





## Dropbox

<b>Urheberrecht</b>	Dropbox Inc, USA
<b>Kategorie</b>	Virtuelle Kommunikation, Aufgabenteilung, Kontrolle des Lernfortschritts.
<b>Schlüsselwörter</b>	Dateiablage, Organisation, Aufgabenteilung, Work in Sync, Zusammenarbeit, Team-Management.
<b>Verfügbarkeit/Link</b>	<a href="https://www.dropbox.com/business">https://www.dropbox.com/business</a>
<b>Mehrwert und Vorteile für virtuelle Lernprozesse</b>	Gemeinsame Erstellung und Bearbeitung von Dokumenten, Überwachung des Arbeitsprozesses und Speicherung der relevanten Dokumente.
<b>Beschreibung</b>	Online-Tool zum Organisieren und Speichern von Dateien (herkömmliche Dateien, Cloud-Inhalte und Webdokumente und Verknüpfungen), die von überall (Telefon, Tablet, Computer) direkt im Tool erstellt, abgerufen und bearbeitet werden können. Die Arbeit erfolgt synchron mit der Integration in andere Tools wie Slack und Microsoft-Programme. Es gibt Benachrichtigungen über Fortschrittsaktualisierungen und zu Beschreibungen hinzugefügte To-Dos. Dropbox Paper fungiert als kollaboratives Dokument, mit dem die Lernenden Inhalte einfach erstellen und Projekte mithilfe von Zeitleisten, To-Dos und Tabellen organisieren können. Verschiedene Zugriffsebenen mit Passwortschutz, ablaufenden Links und Download-Berechtigungen sorgen für die Sicherheit der Inhalte. Dropbox-Verwaltungsfunktionen zur Vereinfachung der Teamverwaltung, zur Unterstützung der Datensicherheit und der Einhaltung von Vorschriften sowie zur Gewinnung verwertbarer Erkenntnisse über die Teamaktivitäten.
<b>Praktische Anwendung/ Einsatzbeispiele</b>	Speicherung von "need to know"-Dokumenten für Lernende, Plattform zur Speicherung und Interaktion bei Gruppenprojekten, To-Do-Listen und Zeitpläne zur Überwachung von Aufgaben.
<b>Kosten</b>	Die Basisversion ist kostenlos, erweiterte Einzelversion: 19,99€/Monat.
<b>Betriebliche Voraussetzungen</b>	Registrierung mit E-Mail und Passwort erforderlich.
<b>Copyright und Nutzungseinschränkungen / DSGVO</b>	Keine spezifischen Einschränkungen, prüfen Sie die GDPR-Vorschriften Ihres Unternehmens.





<b>Urheberrecht</b>	Nordtouch, Finnland
<b>Kategorie</b>	Virtuelle Kommunikation, Aufgabenteilung, Kontrolle des Lernfortschritts
<b>Schlüsselwörter</b>	Digitales Whiteboard, gleichzeitiges Sammeln von Kommentaren, kollaborativer Wissensaufbau
<b>Verfügbarkeit/Link</b>	<a href="https://flinga.fi/">https://flinga.fi/</a>
<b>Mehrwert und Vorteile für virtuelle Lernprozesse</b>	Fördert die aktive Teilnahme am Unterricht, erstellt digitale Mind Maps für gemeinsame Aufgaben und Projekte, kann anonym genutzt werden und ermutigt die Lernenden daher, Fragen zu stellen.
<b>Beschreibung</b>	<p>Flinga Whiteboard ermöglicht es Lehrenden und Lernenden, Mind Maps zu erstellen und die Nachrichten auf beliebige Weise zu gruppieren.</p> <p>Flinga Wall ist eine einfach zu bedienende Nachrichtenwand. Die gesendeten Nachrichten können in der Reihenfolge ihres Eintreffens oder basierend auf den erhaltenen Likes geordnet werden.</p>
<b>Praktische Anwendung/ Einsatzbeispiele</b>	Für Brainstorming-Sitzungen zu einem Thema, zum gleichzeitigen Sammeln von Kommentaren, Ideen, Fragen, Beispielen und Antworten von Lernenden auf der digitalen Wand, zur Förderung von Diskussionen in der ganzen Klasse.
<b>Kosten</b>	5 Boards kostenlos, Persönliche Premium-Flinga-Lizenz: 76 €/Jahr, 5 Team-Premium-Lizenzen: 320 €/Jahr (Premium-Lizenzen beinhalten unbegrenzte Boards).
<b>Betriebliche Voraussetzungen</b>	k.A.
<b>Copyright und Nutzungseinschränkungen / DSGVO</b>	k.A.
<b>Vergleichbare Tools</b>	<p><b>Mindmeister</b>  <a href="https://www.mindmeister.com/">https://www.mindmeister.com/</a>  MindMeister ist ein kollaboratives Online-Mindmapping-Tool, mit dem Sie Ideen visuell erfassen, entwickeln und teilen können.</p> <p><b>Padlet</b>  <a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a>  Padlet ist ein webbasiertes digitales Pinnwand- oder Whiteboard-Tool, mit dem Sie fast alle Arten von Informationen erfassen und entwickeln und gemeinsam nützliche Ressourcen erstellen können.</p>





## Google Drive

<b>Urheberrecht</b>	Google, USA
<b>Kategorie</b>	Lernmanagement- und Erstellungswerkzeuge.
<b>Schlüsselwörter</b>	Gemeinsame Nutzung von Dokumenten, Zusammenarbeit in Echtzeit, sichere Synchronisierung über alle Geräte hinweg, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Präsentationstools, Dateiablage, Dokumentenspeicherung.
<b>Verfügbarkeit/Link</b>	<a href="https://drive.google.com">https://drive.google.com</a>
<b>Mehrwert und Vorteile für virtuelle Lernprozesse</b>	Gleichzeitige Bearbeitung von Dokumenten, Tool für die Zusammenarbeit von Lernenden und Lehrenden, Feedback, gemeinsame Nutzung von Informationen, ermöglicht kooperatives Lernen, Überwachung des Lernprozesses, speichert Änderungen automatisch.
<b>Beschreibung</b>	Google Drive ist ein Dateihosting-Dienst, der von Google LLC bereitgestellt wird. Er ermöglicht es Nutzenden, Dokumente in der Cloud zu speichern, Dateien freizugeben und Dokumente gemeinsam zu bearbeiten. Google Drive ist eine Kombination aus Online-Produktivitätssoftware und cloudbasiertem Dateisynchronisierungsdienst. Es bietet einen Ort zum Speichern aller Dateien und die Möglichkeit, von jedem Gerät aus darauf zuzugreifen. Jeder Lernende benötigt für die Nutzung von Drive ein eigenes Google-Konto, für das eine E-Mail-Adresse erforderlich ist.
<b>Praktische Anwendung/ Einsatzbeispiele</b>	Sie können Dokumente und Dateien gemeinsam nutzen, Aufgaben über das Tool einreichen und sie mit Kommentaren und Vorschlägen korrigieren. Die Lernenden können gleichzeitig eine Präsentation/einen Aufsatz erstellen.
<b>Kosten</b>	Google Workspace for Education Fundamentals ist kostenlos, Google Workspace for Education Standard (2,20 €/Lernende/Jahr), Teaching & Learning Upgrade (2,50€/Mitarbeiter/Jahr).
<b>Betriebliche Voraussetzungen</b>	G-Suite-for-Education-Konto erforderlich.
<b>Copyright und Nutzungseinschränkungen / DSGVO</b>	k.A.
<b>Vergleichbare Tools</b>	<b>Moodle</b> <a href="https://moodle.com/workplace/">https://moodle.com/workplace/</a> Moodle Workplace ist eine anpassbare Plattform, die es Ihnen ermöglicht, die Ausbildung in Ihrem Unternehmen nach Ihren Interessen und Bedürfnissen zu verwalten. Die Plattform rationalisiert die Integration, das Lernen am Arbeitsplatz und das Compliance-Management und entwickelt eine Lernkultur. Die Plattform bietet Lernenden einen Überblick über die Kurse und Aktivitäten, in die sie eingeschrieben sind.





## Google Meet

<b>Urheberrecht</b>	Google, USA
<b>Kategorie</b>	Virtuelle Kommunikation.
<b>Schlüsselwörter</b>	Online-Klassenzimmer, kommunizieren Sie mit Lernenden online.
<b>Verfügbarkeit/Link</b>	<a href="https://meet.google.com/">https://meet.google.com/</a>
<b>Mehrwert und Vorteile für virtuelle Lernprozesse</b>	Online-Zusammenarbeit mit Lernenden, in Verbindung bleiben, flexibler Standort, Unterrichtsaufzeichnung, Bildschirmfreigabe.
<b>Beschreibung</b>	Google Meet ist eine standardbasierte Videokonferenzanwendung, die proprietäre Protokolle für Video-, Audio- und Datentranskodierung verwendet. Lehrkräfte können für jede Klasse einen eigenen Meet-Link erstellen. Der Link fungiert als dedizierter Konferenzraum für jede Klasse, so dass sowohl das Berufsbildungspersonal als auch die Lernenden problemlos daran teilnehmen können. Selbst wenn die Lernenden kein Gmail-Konto haben, können sie auf den Link klicken und an der Besprechung teilnehmen. Nur die Ersteller von Besprechungen und Kalenderbesitzer können andere Teilnehmende stummschalten oder entfernen. Dadurch wird sichergestellt, dass Lehrkräfte nicht von teilnehmenden Lernenden entfernt oder stummgeschaltet werden können. Die Aufzeichnungen enthalten den aktiven Sprecher und alles, was präsentiert wird. Eine E-Mail mit dem Aufzeichnungslink wird automatisch an den Organisator der Besprechung und die Person, die die Aufzeichnung gestartet hat, gesendet.
<b>Praktische Anwendung/ Einsatzbeispiele</b>	Sie können den Unterricht wie in einem echten Klassenzimmer durchführen und den Lernenden das Wort erteilen, um zu präsentieren oder bestimmte Themen zu diskutieren. Starten Sie Frage-und-Antwort-Sitzungen und erstellen Sie Nebenräume für Gruppenaktivitäten.
<b>Kosten</b>	Kostenlose Google Workspace for Education Fundamentals, Google Workspace for Education Standard (2,20€/Lernende/Jahr), Lehren & Lernen Upgrade (2,50€/Mitarbeiter/Jahr).
<b>Betriebliche Voraussetzungen</b>	G-Suite-for-Education-Konto erforderlich.
<b>Copyright und Nutzungseinschränkungen / DSGVO</b>	k.A.
<b>Vergleichbare Tools</b>	<b>Microsoft Teams</b> <a href="https://www.microsoft.com/de-at/microsoft-teams/log-in">https://www.microsoft.com/de-at/microsoft-teams/log-in</a>



---

Microsoft Teams ist eine von Microsoft entwickelte Plattform, die Chat, Meetings, Notizen und Anhänge kombiniert.

### **Zoom**

<https://zoom.us/>

Zoom ist ein kostenloses Tool für die Durchführung von Meetings und Videokonferenzen.





Google Classroom

# Google Classroom

<b>Urheberrecht</b>	Google, USA
<b>Kategorie</b>	Virtuelle Kommunikation, Aufgabenteilung, Kontrolle des Lernfortschritts, Lernmanagement- und Erstellungswerkzeuge
<b>Schlüsselwörter</b>	Online-Klassenzimmer, Zusammenarbeit mit Lernenden, Klassenraum- und Lernmanagementsystem
<b>Verfügbarkeit/Link</b>	<a href="https://classroom.google.com/">https://classroom.google.com/</a>
<b>Mehrwert und Vorteile für virtuelle Lernprozesse</b>	Virtualisierung und Verwaltung aller relevanten Prozesse und Dokumente, die Lernende benötigen, einfache Zusammenarbeit mit Lernenden, Rationalisierung von Aufgaben und Förderung der Kommunikation, gut geeignet, um digitale Unterrichtspläne, Zeitpläne, Lehrpläne, Noten und Materialien an einem Ort zu speichern, funktioniert auf allen Arten von mobilen Geräten wie Smartphones und Tablets.
<b>Beschreibung</b>	Google Classroom ermöglicht es Lehrenden, ein Online-Klassenzimmer einzurichten, in dem sie alle relevanten Interaktionen und Dokumente verwalten können, die ihre Lernenden benötigen, um zusammenzuarbeiten, zu kommunizieren und Aufgaben zu benoten. Die Dokumente werden auf Google Drive gespeichert und können in den Drive-Apps wie Google Docs, Sheets usw. bearbeitet werden. Es ist einfach, auch andere Webressourcen wie YouTube-Videos und Links einzubinden.
<b>Praktische Anwendung/ Einsatzbeispiele</b>	Verwenden Sie Google Docs, um Dokumente/Aufgaben mit Ihren Lernenden zu teilen und gemeinsames Schreiben zu ermöglichen. Aufgaben können mit relevanten Dokumenten für die Lernenden hochgeladen werden. Die Lernenden erhalten E-Mail-Benachrichtigungen für neue Aufgaben. Die Lernenden geben die Aufgaben ab, wenn sie fertig sind, und die Lehrkräfte können die Aufgaben benoten. Die Lernenden können gemeinsam an Schreibprojekten arbeiten. Speichern Sie alle relevanten Dokumente auf Google Drive. Sie können gleichzeitig mit einem Kollegen an demselben Unterrichtsplan arbeiten.
<b>Kosten</b>	Google Workspace for Education Fundamentals kostenlos, Google Workspace for Education Standard: 2,20 €/Lernende/Jahr, Lehren & Lernen Upgrade: 2,50€/Person/Jahr.
<b>Betriebliche Voraussetzungen</b>	G-Suite-for-Education Konto benötigt.
<b>Copyright und Nutzungseinschränkungen / DSGVO</b>	k.A.
<b>Vergleichbare Tools</b>	<b>Moodle</b> <a href="https://moodle.com/de/">https://moodle.com/de/</a>



---

Moodle ist ein kostenloses Kursverwaltungssystem und eine Lernplattform. Die Software bietet die Möglichkeit, kooperative Lehr- und Lernmethoden zu unterstützen.

### **Microsoft Teams**

<https://www.microsoft.com/de-at/microsoft-teams>

Microsoft Teams ist eine von Microsoft entwickelte Plattform, die Chat, Meetings, Notizen und Anhänge kombiniert. Der Dienst ist in die Microsoft 365 Suite mit Microsoft Office und Skype/Skype for Business integriert.



# Kahoot! Kahoot!

<b>Urheberrecht</b>	Alf Inge Wang, Norwegen
<b>Kategorie</b>	Aufgabenteilung, Kontrolle des Lernfortschritts
<b>Schlüsselwörter</b>	Überprüfungsspiel, Quiz, Umfrage.
<b>Verfügbarkeit/Link</b>	<a href="https://kahoot.com/">https://kahoot.com/</a>
<b>Mehrwert und Vorteile für virtuelle Lernprozesse</b>	Wiederholung des Lernprozesses, unterhaltsame Pausen im Unterricht, Vertiefung eines Themas.
<b>Beschreibung</b>	Kahoot! ist eine einfach zu bedienende Lern-App, die online frei zugänglich ist. Die Lernenden können lustige Quizze in verschiedenen Modi erstellen oder ein bestehendes Quiz spielen. Es eignet sich sowohl für das Online- als auch für das Lernen im Klassenzimmer, da die Antworten anonym über mobile Geräte gegeben werden können, während die Ergebnisse auf einem gemeinsamen Bildschirm (z. B. einem Projektor) angezeigt werden. Kahoot! ist sehr motivierend und fesselnd.
<b>Praktische Anwendung/ Einsatzbeispiele</b>	Die Lernenden erstellen Teile eines Quiz selbst, indem sie Informationen aus Lernmaterialien und praktischen Beispielen sammeln. Sie können Meinungen zu Materialien, Ereignissen oder Fragen einholen, Abstimmungen durchführen und den Stand des Wissenserwerbs testen.
<b>Kosten</b>	Kahoot! Starter 10€/Person/Monat.
<b>Betriebliche Voraussetzungen</b>	k.A.
<b>Copyright und Nutzungseinschränkungen / DSGVO</b>	k.A.
<b>Vergleichbare Tools</b>	<b>Socrative</b> <a href="https://www.socrative.com/higher-ed/">https://www.socrative.com/higher-ed/</a> Lehr-App mit Gamification-Elementen, um die Fortschritte der Lernenden zu verfolgen.



<b>Urheberrecht</b>	Lucid Software Inc., USA
<b>Kategorie</b>	Virtuelle Kommunikation, Aufgabenteilung, Kontrolle des Lernfortschritts, Lernmanagement- und Erstellungswerkzeuge
<b>Schlüsselwörter</b>	Werkzeug zum Zeichnen von Diagrammen, Mind Maps, Zusammenarbeit, Konzeptkarten, Online-Flussdiagramme, Übersichtstabellen, Diagrammbibliothek.
<b>Verfügbarkeit/Link</b>	<a href="https://www.lucidchart.com/pages/">https://www.lucidchart.com/pages/</a>
<b>Mehrwert und Vorteile für virtuelle Lernprozesse</b>	Webbasiertes Werkzeug zum Zeichnen von Diagrammen, mit dem Benutzer in Echtzeit zusammenarbeiten und Flussdiagramme, Organigramme, Website-Gliederungen, Mind Maps usw. erstellen können, um das Verständnis zu beschleunigen und Innovationen voranzutreiben.
<b>Beschreibung</b>	<p>Lucidchart ist ein webbasiertes Tool zum Zeichnen von Diagrammen, mit dem Benutzer in Echtzeit zusammenarbeiten und Flussdiagramme, Organigramme, Website-Schemata, UML-Layouts, Mind Maps, Software-Prototypen und viele andere Arten von Diagrammen erstellen können. Lucidchart ist eine Diagramm-Plattform, ein digitaler Raum, um im Team zu arbeiten, egal wo sie sind. Lucidchart bietet eine Vielzahl von Funktionen für die Zusammenarbeit, darunter einen Chat innerhalb des Editors, Kommentare und Video-Chat sowie Echtzeit-Zusammenarbeit mit anderen Editoren. Die Funktionen der kostenlosen Version sind für kleine Projekte gedacht und erlauben Ihnen die Verwendung von maximal 60 Objekten pro Dokument. Es verfügt über Funktionen zum Herunterladen, Drucken und Veröffentlichen von Dateien und lässt sich mit Google Drive, Google Apps und Microsoft integrieren.</p>
<b>Praktische Anwendung/ Einsatzbeispiele</b>	<p>Machen Sie ein Brainstorming über ein typisches Problem in einem Prozess oder einer Aktion und finden Sie gemeinsam mit den Lernenden in Echtzeit die beste Lösung. Sie können grafisch darstellen, was getan werden kann (entsprechend den erhaltenen Vorschlägen) und wie es getan werden kann. Eine Mind Map, die alle verschiedenen Ideen enthält und zeigt, wie sie miteinander verbunden sind, wird zu einem Prozessablaufdiagramm.</p>
<b>Kosten</b>	<p>Kostenlose Version verfügbar (inkl. kostenlosem Bildungskonto für Lehrende und Lernende mit Premium-Funktionen).</p> <p>Individueller Plan: 6,95€/Monat.</p> <p>Team-Abo: 8€/Benutzer (mindestens 3 Benutzer).</p>
<b>Betriebliche Voraussetzungen</b>	Erstellung eines Kontos (Name, E-Mail, Passwort) oder Eingabe über Google-Konto, Office 365, Slack.





---

**Copyright und  
Nutzungseinschrän-  
kungen / DSGVO**

k.A.

---

**Vergleichbare  
Tools****Creatly**

<https://creately.com>

Sie können gemeinschaftlich an der Erstellung eines Diagramms arbeiten.

**Mindmeister**

<https://www.mindmeister.com>

Online-Mindmapping-Anwendung, die es ihren Nutzenden ermöglicht, ihre Gedanken über die Cloud zu visualisieren, zu teilen und zu präsentieren.

**Gantt**

<https://www.gantt.com/es>

Zum Zeichnen von Gantt-Diagrammen.





<b>Urheberrecht</b>	Meister, Österreich
<b>Kategorie</b>	Virtuelle Kommunikation, Aufgabenteilung, Kontrolle des Lernfortschritts.
<b>Schlüsselwörter</b>	Arbeitsmanagement, Prozessmanagement, digitalisierte Arbeitsabläufe, Organisation, Aufgabenmanagement.
<b>Verfügbarkeit/Link</b>	<a href="https://www.meistertask.com/">https://www.meistertask.com/</a>
<b>Mehrwert und Vorteile für virtuelle Lernprozesse</b>	Sie wissen, wer was zu welchem Zeitpunkt macht und können Aufgaben mit klaren Fristen, Anweisungen und Kontrollmöglichkeiten zuweisen. Machen Sie die Lernenden mit den in der Arbeitswelt verwendeten Tools vertraut.
<b>Beschreibung</b>	MeisterTask ist ein Aufgabenmanagement-Tool, das alles von der Konzeption bis zur Fertigstellung abdeckt und einen Überblick über die laufende Arbeit bietet. Die Projekttafeln im Kanban-Stil digitalisieren Arbeitsabläufe und ermöglichen einen klaren Überblick über den Aufgabenfortschritt mit Automatisierung, Zeiterfassung und Vorlagen für wiederkehrende Aufgaben. Es kann Ihnen dabei helfen, Ihr nächstes großes Projekt zu organisieren oder das Aufgabenmanagement für das Tagesgeschäft Ihrer Lernenden zu digitalisieren - Sie müssen wissen, wer was wann tut. Sie können die Umgebung nach Ihren Bedürfnissen gestalten und anpassen. Das Tool zeigt Ihnen ein Dashboard mit allem an einem Ort, die Projekte für einen klaren Überblick und volle Effizienz, die Aufgaben, wo die Arbeit erledigt wird, und schließlich die Agenda als Ihr persönliches Board.
<b>Praktische Anwendung/ Einsatzbeispiele</b>	Weisen Sie dem gesamten Team eine Aufgabe zu, organisieren und legen Sie bestimmte Schritte auf der Tafel fest und bitten Sie die Lernenden, sie selbst zu überwachen, während Sie den Überblick behalten.
<b>Kosten</b>	Kostenlos in der Basisversion, Pro-Version ab 8,25€ /Monat
<b>Betriebliche Voraussetzungen</b>	Registrierung mit E-Mail und Passwort erforderlich, alternativ Google- oder Facebook-ID möglich.
<b>Copyright und Nutzungseinschränkungen / DSGVO</b>	k.A.



## Mentimeter **Mentimeter**

<b>Urheberrecht</b>	Johhny Watson, Schweiz
<b>Kategorie</b>	Virtuelle Kommunikation, Aufgabenteilung, Kontrolle des Lernfortschritts.
<b>Schlüsselwörter</b>	Gruppendiskussion, Partizipation der Lernenden, anonymer Dialograum, unmittelbares Feedback
<b>Verfügbarkeit/Link</b>	<a href="https://www.mentimeter.com">https://www.mentimeter.com</a>
<b>Mehrwert und Vorteile für virtuelle Lernprozesse</b>	Binden Sie das Publikum in Präsentationen und Besprechungen ein und ermöglichen Sie es den Lernenden, sich aktiv an den zu besprechenden Themen zu beteiligen, so dass die Lehrenden sofortiges Feedback erhalten.
<b>Beschreibung</b>	<p>Mentimeter ist eine digitale Ressource für die Interaktion und Beteiligung des Publikums. Die Anwendung ermöglicht es Ihnen, verschiedene Beteiligungsformate für ein bestimmtes Publikum zu starten: für eine Klasse oder ein Meeting. Die Teilnehmenden antworten über Mobiltelefone, Tablets oder PCs und die Ergebnisse werden in Echtzeit auf dem Bildschirm angezeigt. Um mit Mentimeter zu arbeiten, ist es notwendig, PowerPoint-Präsentationen zu erstellen, in die Folien mit verschiedenen Formaten von Fragen, Fragebögen, Dias, Bildern usw. eingefügt werden.</p> <p>Es handelt sich um ein digitales Werkzeug, das die Beteiligung der Lernenden während der Präsentation eines Themas oder Inhalts eines Kurses fördert. Dank der Verwendung von Smartphones können sich die Zuhörer mit der Präsentation verbinden und in Echtzeit Fragen beantworten und Kommentare abgeben.</p> <p>Sie können Fragebögen zur Erstellung von Diagnose-, Trainings- und/oder summativen Bewertungen durchführen, um den Lernprozess der Lernenden zu überwachen.</p> <p>Durch die gleichzeitige Erfassung der Ergebnisse können Sie sofortiges Feedback zu den von den Lernenden gegebenen Antworten geben, so dass das von ihnen erreichte Lernniveau nachgewiesen werden kann.</p>
<b>Praktische Anwendung/ Einsatzbeispiele</b>	Dieses Tool ermöglicht es den WBL-Lernenden, ihre Meinung und ihr Feedback zu einem bestimmten Problem (z. B. zu einer bestimmten Maschine) über ihr Smartphone abzugeben, während sie gleichzeitig Fragen beantworten und Kommentare in Echtzeit abgeben können. Gleichzeitig ermöglicht Mentimeter den Lehrkräften, sofortiges Feedback zu den Antworten der Lernenden zu geben.
<b>Kosten</b>	<p>kostenlos für die Basisversion,</p> <p>Basis-Plan: 11.99€/Monat,</p> <p>Pro Plan: 24,99€/Monat.</p>



<b>Betriebliche Voraussetzungen</b>	Registrierung mit Google/Facebook ID oder E-Mail-Adresse, Passwort und Name und Nachname.
<b>Copyright und Nutzungseinschränkungen / DSGVO</b>	Mentimeter ist ein Innovationstool, das von den USA zur Verfügung gestellt wird und mit den Richtlinien der General Data Protection Regulation (GDPR) konform ist.
<b>Vergleichbare Tools</b>	<p><b>Kahoot</b>  <a href="https://kahoot.com/">https://kahoot.com/</a>  Kahoot ist eine spielbasierte Online-Lernplattform, die auf nutzergenerierten Multiple-Choice-Quizen basiert.</p> <p><b>Survey Monkey</b>  <a href="https://es.surveymonkey.com/">https://es.surveymonkey.com/</a>  Survey Monkey ermöglicht es den Benutzern, Online-Umfragen zu erstellen. Es ist ein nützliches Tool für die Durchführung von Umfragen, Fragebögen und Datenerfassung. Sie können damit Umfragen per E-Mail und über soziale Netzwerke versenden.</p>





<b>Urheberrecht</b>	Meister, Österreich
<b>Kategorie</b>	Virtuelle Kommunikation.
<b>Schlüsselwörter</b>	Mind Map, Zusammenarbeit, kreatives Denken.
<b>Verfügbarkeit/Link</b>	<a href="https://www.mindmeister.com/">https://www.mindmeister.com/</a>
<b>Mehrwert und Vorteile für virtuelle Lernprozesse</b>	Strukturierter Ideenfluss mit Kommentaren und geführtem Fokus auf die wichtigsten Punkte.
<b>Beschreibung</b>	Kollaboratives Mind-Mapping-Tool mit Vorlagen, gemischten Layouts und Anpassungsfunktionen, um Ihre Ideen zu visualisieren, mit Ihrem Team zusammenzuarbeiten, Ihre Aufgaben zu verwalten und sie mit der Welt zu teilen. Sie können eine unbegrenzte Anzahl von Unterthemen erstellen und Ihre Gedanken erforschen, indem Sie Farbkodierungen für mehr Klarheit und Stil verwenden. Anhänge, eingebettete Medien und mehr können der Mind Map hinzugefügt werden, um den Kontext zu verdeutlichen. Anleitung und Integration in andere Tools in der MeisterSuite zur erweiterten Nutzung sind verfügbar.
<b>Praktische Anwendung/ Einsatzbeispiele</b>	Erstellung einer Customer Journey im Vertrieb, bei Bedarf mit Tutorial-Videos.
<b>Kosten</b>	Kostenfrei für bis zu 3 Mindmaps, persönlicher Plan ab 4,99€/Monat.
<b>Betriebliche Voraussetzungen</b>	Anmeldung mit Google/Facebook ID oder E-Mail-Adresse und Passwort.
<b>Copyright und Nutzungseinschränkungen / DSGVO</b>	k.A.
<b>Vergleichbare Tools</b>	<p><b>Lucidchart</b>  <a href="https://lucidchart.com">https://lucidchart.com</a>  Webbasiertes Tool zum Zeichnen von Diagrammen, um in Echtzeit zusammenzuarbeiten und zu kooperieren.</p> <p><b>Creately</b>  <a href="https://creately.com">https://creately.com</a>  Werkzeug zur visuellen Zusammenarbeit und zum Zeichnen von Diagrammen mit Layout- und Designfunktionen.</p>



<b>Urheberrecht</b>	Martin Dougiamas, Australien
<b>Kategorie</b>	Virtuelle Kommunikation, Aufgabenteilung, Kontrolle des Lernfortschritts, Lernmanagement- und Erstellungswerkzeuge
<b>Schlüsselwörter</b>	Individuell anpassbare Online-Lernlösung, Open Source/Bildung, Lernmanagement, organisatorisches Lernen, Lernplattformen.
<b>Verfügbarkeit/Link</b>	<a href="https://moodle.com/workplace/">https://moodle.com/workplace/</a>
<b>Mehrwert und Vorteile für virtuelle Lernprozesse</b>	Anpassbares und vertrauenswürdiges Lernmanagementsystem für den Arbeitsplatz: Optimierung und Überwachung von Schulungen, Zeitersparnis durch Automatisierungen, Bewertung der Auswirkungen des Lernens, Erstellung mehrerer Lernplattformen, Integration Ihrer Plattform mit anderen Systemen.
<b>Beschreibung</b>	<p>Moodle Workplace ist eine anpassbare Plattform, die es Ihnen ermöglicht, die Ausbildung in einem Unternehmen nach Ihren Interessen und Bedürfnissen zu verwalten. Die Plattform rationalisiert die Integration, das Lernen am Arbeitsplatz und das Compliance-Management und entwickelt eine Lernkultur.</p> <p>Die Plattform bietet den Lernenden einen Überblick über die Kurse und Aktivitäten, für die sie eingeschrieben sind. Moodle Workplace ermöglicht es Ihnen, für alle Nutzenden ein eigenes Bedienfeld zu definieren, so dass jeder Ausbilder den Desktop der Lernenden verwalten, anpassen und auf seine Bedürfnisse abstimmen kann. Mit Moodle Workplace können Sie Trainingsprozesse erstellen und durchführen, Wissen mit den Lernenden teilen und spezifische Fähigkeiten entwickeln, wobei die Lernenden die Flexibilität haben, von überall und von jedem Gerät aus auf die Trainingssysteme zuzugreifen. Sie können Trainingspläne für Ihre Mitarbeiter erstellen und die Trainingsplattformen so anpassen, dass sie die Prozesse und Strukturen Ihres Unternehmens widerspiegeln und verstärken.</p> <p>Mit Moodle Workplace können Sie Kurse und Inhalte zu Programmen zusammenfassen und Zertifizierungen auf der Grundlage von Programmen mit festgelegter Gültigkeit erstellen.</p>
<b>Praktische Anwendung/Einsatzbeispiele</b>	Workplace macht es den WBL-Lernenden leicht, sich gehört und wertgeschätzt zu fühlen, und macht wichtige Informationen für alle zugänglich, so dass niemand von Gesprächen ausgeschlossen wird und von überall und auf jedem Gerät an einer ganzen Gruppe von Kursen teilnehmen kann.



<b>Kosten</b>	kostenlos, Pläne für die Integration der Cloud, Starter: 100€/Jahr, Mini: 180€/Jahr, Klein: 320€/Jahr, Mittel: 700€/Jahr, Groß: 1.250€/Jahr.
<b>Betriebliche Voraussetzungen</b>	Erstellung eines Kontos mit professioneller E-Mail und Aktivierungscode, Notwendigkeit eines vollständigen Namens, Passworts und einer Arbeitskategorie.
<b>Copyright und Nutzungseinschränkungen / DSGVO</b>	Entspricht der GDPR, UK GDPR California Consumer Privacy Act 2018 (CCPA).
<b>Vergleichbare Tools</b>	<p><b>Lemon</b>  <a href="https://www.lemon-mobile-learning.com/en/lemon-system/">https://www.lemon-mobile-learning.com/en/lemon-system/</a>  Anpassbare mobile Lernplattform mit Chatfunktion und Zertifizierungen, gehostet in Deutschland, kostenloser Test.</p> <p><b>Eloomi</b>  <a href="https://eloomi.com/">https://eloomi.com/</a>  LMS-System mit verschiedenen Zusatzfunktionen wie Onboarding, Beurteilungen usw., gehostet in Dänemark.</p>





## Overly

<b>Urheberrecht</b>	Ainars Klavins & Gatis Zvejnieks, Litauen
<b>Kategorie</b>	VR/AR Apps
<b>Schlüsselwörter</b>	Augmented reality, AR, erweiterte Realität
<b>Verfügbarkeit/Link</b>	<a href="https://overlyapp.com/">https://overlyapp.com/</a>
<b>Mehrwert und Vorteile für virtuelle Lernprozesse</b>	Spannende, fesselnde und kreative Art und Weise, Inhalte zu präsentieren und die Lernenden durch maßgeschneiderte Augmented-Reality-Erlebnisse zu begeistern.
<b>Beschreibung</b>	Mit dem Overly Step-by-Step Augmented Reality Creator können Lehrende anregende und immersive Lernmethoden in den Unterricht einbringen. Die AR-Tools können von den Lernenden selbstständig verwendet werden, und sie können ihre eigene Lern- und Entdeckungsreise leiten.
<b>Praktische Anwendung/ Einsatzbeispiele</b>	Präsentieren Sie ein Skelett, verwandeln Sie Maschinen in 3D-Bilder oder erwecken Sie ein Bild zum Leben, indem Sie es mit einem Video hinterlegen. Die Lernenden benötigen nur ihr Smartphone, um das Thema immersiv zu erleben. Praktische Demonstrationen werden erschwinglich, da keine Materialien und teure Ausrüstung benötigt werden.
<b>Kosten</b>	Kostenlos für Grundfunktionen und 2 Marker und 20 Erkennungen, 11,99/Monat pro Marker (das Bildmaterial, das gescannt wird, um die AR-Funktion auszulösen).
<b>Betriebliche Voraussetzungen</b>	Anmeldung erforderlich, bei Wahl der Business-Option sind Kreditkartendaten erforderlich, Nutzende benötigen Mobiltelefone oder Tablets.
<b>Copyright und Nutzungseinschränkungen / DSGVO</b>	k.A.







## Padlet

<b>Urheberrecht</b>	Nitesh Goel, Indien
<b>Kategorie</b>	Aufgabenteilung, Kontrolle des Lernfortschritts.
<b>Schlüsselwörter</b>	Gemeinsames Lernen, Erstellung von Whiteboards, digitale Wand, digitale Tafel.
<b>Verfügbarkeit/Link</b>	<a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a>
<b>Mehrwert und Vorteile für virtuelle Lernprozesse</b>	Sofortiges Feedback in Echtzeit, mehr Interaktion zwischen Lehrenden und Lernenden, Überwachung des Verständnisses der Lernenden und Bewertung des Lernens, Peer-Feedback.
<b>Beschreibung</b>	Padlet ist ein digitales Tool, das Lehrenden und Lernenden im Unterricht und darüber hinaus helfen kann, indem es einen einzigen Platz für eine Pinnwand bietet. Diese digitale Pinnwand kann Bilder, Links, Videos und Dokumente enthalten, die alle auf einer "Wand" zusammengefasst sind, die öffentlich oder privat sein kann. Die generische Struktur und die verschiedenen Vorlagen für die Pinnwand eröffnen einen nahezu unendlichen Raum von Anwendungsmöglichkeiten. Das Tool kann zur Erstellung von Rich-Media-Produkten wie Blogs, einseitigen Websites, Ressourcenlisten, Karten und vielem mehr verwendet werden. Sie können ein Padlet auch verwenden, um das Lernen und die Interaktion zu organisieren oder eine gemeinsame Wissens- und Ressourcendatenbank für alle zu erstellen.
<b>Praktische Anwendung/ Einsatzbeispiele</b>	Um Inhalte wie Texte, Bilder, Links, Dokumente, Videos oder Audioaufnahmen zu teilen und zu verbreiten, um ein Thema zu diskutieren und Arbeiten zu kommentieren.
<b>Kosten</b>	3 Padlets kostenlos nach Registrierung, 90€/Jahr/Person.
<b>Betriebliche Voraussetzungen</b>	k.A.
<b>Copyright und Nutzungseinschränkungen / DSGVO</b>	k.A.
<b>Vergleichbare Tools</b>	<p><b>MindMeister</b>  <a href="https://www.mindmeister.com/">https://www.mindmeister.com/</a>  MindMeister ist ein kollaboratives Online-Mindmapping-Tool, mit dem Sie Ideen visuell erfassen, entwickeln und austauschen können.</p> <p><b>FLINGA</b>  <a href="https://flinga.fi/">https://flinga.fi/</a>  Mit Flinga Wall ist es möglich, die Kommentare, Fragen und Antworten der Lernenden schnell und einfach für alle sichtbar zu sammeln.</p>



Flinga Whiteboard bietet vielseitige Visualisierungswerkzeuge für den gemeinsamen Wissensaufbau. Das gesamte Klassenzimmer kann gleichzeitig teilnehmen.



## PodOmatic

<b>Urheberrecht</b>	Johnny Mansour (Podomatic, Inc.), USA
<b>Kategorie</b>	Lernmanagement- und Erstellungswerkzeuge, Tutorial- und Tutorialerstellungswerkzeuge
<b>Schlüsselwörter</b>	Erstellung von Podcasts, Aufzeichnung von Inhalten, Podcast, Video-Streaming, aufgezeichnete Erklärungen, Erstellung von Tutorials, Podcast-Hosting, Podcast-Management, Live-Streaming.
<b>Verfügbarkeit/Link</b>	<a href="https://www.podomatic.com/">https://www.podomatic.com/</a>
<b>Mehrwert und Vorteile für virtuelle Lernprozesse</b>	Eine zentralisierte Plattform für die Erstellung, Bearbeitung und gemeinsame Nutzung von Audio- und Videoinhalten in Form von Podcasts, um zugängliche, ansprechende und informative E-Lessons und die Überarbeitung von Inhalten zu ermöglichen.
<b>Beschreibung</b>	<p>PodOmatic ist eine Podcast-Hosting-Site - eine zentralisierte Plattform, die Dienste zum Aufnehmen, Anschauen, Anhören, Veröffentlichen, Verteilen und Bewerben von audio- und videobasierten Podcasts bietet. Es ermöglicht die einfache Aufnahme von qualitativ hochwertigen Inhalten (Episoden) von jedem Ort aus. Die Lernenden können mit Hilfe ihres Computers, Tablets oder Smartphones schnell und einfach Inhalte erstellen, ohne dass sie spezielle Aufnahmegeräte oder zusätzliche Bearbeitungssoftware benötigen. Das Tool ermöglicht die sofortige Veröffentlichung der erstellten Inhalte sowie die Erstellung einer personalisierten Medienbibliothek, die später bearbeitet und veröffentlicht werden kann. Die Plattform ermöglicht es den Nutzenden auch, vorhandene Inhalte über verschiedene Kategorien und Filter zu durchsuchen und herunterzuladen. Die Plattform ist mit gängigen Social-Media-Feeds kompatibel oder kann in Websites/Social-Media-Netzwerke eingebettet werden. Das Tool bietet den Nutzenden verschiedene Statistiken zur Verfolgung der Podcast-Performance, wie z. B. Daten zu Wiedergaben, Downloads, eingebetteten Inhalten, Likes, Kommentaren, Followern und Besuchen, was den Machern die Möglichkeit bietet, zu analysieren und zu verstehen, wie ihre Hörer/Zuschauer sich mit ihren Podcasts beschäftigen.</p> <p>Erstellen Sie eine Videodemonstration eines Arbeitsprozesses oder der Funktionsweise eines speziellen Werkzeugs/einer Maschine.</p>
<b>Praktische Anwendung/ Einsatzbeispiele</b>	<p>Erstellen Sie eine Videodemonstration eines Arbeitsprozesses oder der Funktionsweise eines speziellen Werkzeugs/einer Maschine.</p> <p>Erstellen Sie einen Podcast als Wiederholungsinhalt, der alle in einer bestimmten Unterrichtsstunde behandelten Themen zusammenfasst.</p>



	Weisen Sie die Lernenden an, einen eigenen Podcast (Aufnahme) zu erstellen, in dem sie zeigen, wie sie eine Aufgabe ausführen, und verwenden Sie ihn, um ihre Fähigkeiten oder Fortschritte zu bewerten oder ihre Arbeit gemeinsam mit ihnen zu überprüfen. Zeichnen Sie Klassenarbeiten oder Anweisungen für die weitere Arbeit auf.
<b>Kosten</b>	Kostenlos, begrenzt auf 15 GB Bandbreite/Monat und 500 MB Speicherplatz, Abonnements ab 2,20 €/Monat für Jahrespläne.
<b>Betriebliche Voraussetzungen</b>	Internetverbindung, Gerät (Computer, Tablet, Telefon) + mögliche App (verfügbar für iPhone- und Android- Nutzende).
<b>Copyright und Nutzungseinschränkungen / DSGVO</b>	Erkennt die Schutzbestimmungen des Europäischen Wirtschaftsraums für den Umgang mit personenbezogenen Daten an.  Das Tool ist nur in englischer Sprache verfügbar. Die Mitgliedschaft ist altersbeschränkt (13 Jahre oder älter).
<b>Vergleichbare Tools</b>	<p><b>Podbean</b>  <a href="https://www.podbean.com/">https://www.podbean.com/</a>  Erstellung und Veröffentlichung von Podcasts mit eigenem Tool zur vereinfachten Aufnahme.</p> <p><b>Anchor</b>  <a href="https://anchor.fm/">https://anchor.fm/</a>  Werkzeug zur Veröffentlichung und Verbreitung von Podcasts.</p> <p><b>Restream</b>  <a href="https://restream.io/">https://restream.io/</a>  Podcast-Plattform zum Erstellen, Bearbeiten und Teilen von Podcasts.</p>





<b>Urheberrecht</b>	Ádám Somlai-Fischer, Ungarn
<b>Kategorie</b>	Virtuelle Kommunikation, Aufgabenteilung, Kontrolle des Lernfortschritts, Lernmanagement- und Erstellungswerkzeuge
<b>Schlüsselwörter</b>	Dynamische Präsentationen, Austausch von Ideen, Live-Video-Erklärungen, Mindmap-Stil.
<b>Verfügbarkeit/Link</b>	<a href="https://prezi.com">https://prezi.com</a>
<b>Mehrwert und Vorteile für virtuelle Lernprozesse</b>	Tool zum Erstellen, Verwalten und Freigeben von Präsentationen (von jedem Ort aus), das wichtige Informationen ansprechender und einprägsamer macht, indem es den Lernenden ermöglicht, sich auf die wichtigsten Themen zu konzentrieren, ohne die Folien durchsuchen zu müssen. Klarere Verbindung zum Publikum, Präsentationen können in Teams erstellt werden.
<b>Beschreibung</b>	Prezi ist ein plattformunabhängiges Präsentationsprogramm (eine digitale Wand) zum Erforschen und Teilen von Ideen auf einem virtuellen Dokument, basierend auf Cloud Computing. Mit diesem Tool können Sie dynamische Präsentationen erstellen, indem Sie einen Pfad zwischen den präsentierten Objekten erstellen und Bild, Ton, Video und Text einfügen. Wählen Sie aus vorgefertigten Vorlagen oder passen Sie das Layout und die Schriftarten der Präsentation an. Sie können eine Präsentation gemeinsam mit Ihren Lernenden erstellen und sie mit anderen Personen teilen oder veröffentlichen. Außerdem können Sie mit Ihren Lernenden durch Kommentare interagieren.
<b>Praktische Anwendung/ Einsatzbeispiele</b>	In einer Fernsitzung mit den WBL-Lernenden können Sie anhand einer Prezi-Präsentation demonstrieren, wie eine Maschine funktioniert, während Sie selbst (live oder aufgezeichnet) auf dem Bildschirm erscheinen. Diese sehr visuellen Schulungsmaterialien mit Notizen usw. können aufgezeichnet werden, um sie mit anderen WBL-Lernenden zu teilen und jederzeit in Messaging-Anwendungen wie MS Teams oder Slack einzusehen.
<b>Kosten</b>	Kostenlose Lizenz, die es Ihnen erlaubt, Prezi online und öffentlich zu nutzen, für jeden herunterladbar,  Plus-Abo: 12€/Monat,  Premium-Abonnement: 14€/Monat.
<b>Betriebliche Voraussetzungen</b>	Eine Registrierung ist erforderlich, oder der Zugang erfolgt über ein LinkedIn- oder Facebook-Konto.
<b>Copyright und Nutzungseinschränkungen / DSGVO</b>	Entspricht dem U.S. Digital Millennium Copyright Act ("DMCA") und hat einen Beauftragten benannt, der Benachrichtigungen über Verletzungen des geistigen Eigentums entgegennimmt.



---

**Vergleichbare  
Tools****Canva**

<https://www.canva.com/>

Design-Tool für fast alles, von Präsentationen über Aufkleber, Social-Media-Videos bis hin zu Lernkarten und Kursplänen. Das Material kann über Google Classroom, Teams usw. geteilt werden und ist für Lehrkräfte kostenlos.

**Visme**

<https://www.visme.co>

Werkzeug zur Erstellung von Präsentationen mit zusätzlichen Tutorials und Webinaren. Enthält auch Vorlagen zur Erstellung interaktiver Aufgaben. Kostenlose Basisversion, Pläne ab 15 €.



# Quizlet Quizlet

<b>Urheberrecht</b>	Andrew Sutherland, USA
<b>Kategorie</b>	Lernmanagement- und Erstellungswerkzeuge, Aufgabenteilung, Kontrolle des Lernfortschritts.
<b>Schlüsselwörter</b>	Lernkarten, Lernkarten, Spiel, personalisiertes Lernen.
<b>Verfügbarkeit/Link</b>	<a href="https://quizlet.com">https://quizlet.com</a>
<b>Mehrwert und Vorteile für virtuelle Lernprozesse</b>	Motiviert die Lernenden durch Lernkarten und Spiele zum Lernen auf spielerische Weise.
<b>Beschreibung</b>	Quizlet ist eine Bildungswebsite und mobile Anwendung. Sie kann zum Lernen von Inhalten verwendet werden, die von anderen Benutzern erstellt wurden, oder um eigene Lerneinheiten zu erstellen. Es trainiert Lernende durch Lernkarten und verschiedene Spiele und Quizze. Im August 2017 hatte Quizlet mehr als 160 Millionen Lernkarten von Nutzenden und mehr als 20 Millionen aktive Spielende. Es handelt sich um ein Lernwerkzeug für Einzelpersonen oder Gruppen, mit dem Lehrende Kartensätze mit den wichtigsten Themen einer Klasse oder Aktivität erstellen können, die sie mit den Lernenden teilen können. Es können Schreibaktivitäten, Rechtschreibübungen, Quiz, Spiel, Lernen und Wettbewerbe erstellt und konfiguriert werden. Sie können in Quizlet nach Aktivitäten suchen, die von anderen Personen erstellt wurden, und diese für Ihr Training verwenden.
<b>Praktische Anwendung/ Einsatzbeispiele</b>	Durchsicht und Überprüfung der Handlungsrichtlinien, internen Verfahren und Informationen z.B. in Bezug auf Umweltmanagement, Qualitätssicherung, Datenschutz des Unternehmens.
<b>Kosten</b>	7 Tage kostenlos testen, danach 31,99€/Jahr.
<b>Betriebliche Voraussetzungen</b>	Registrierung mit Google/Facebook ID oder Registrierung mit E-Mail und Passwort erforderlich.
<b>Copyright und Nutzungseinschränkungen / DSGVO</b>	Inhaber von geistigem Eigentum nach dem DMCA.



<b>Urheberrecht</b>	Amit Maimon, Benjamin Berte & Michael West, USA, inzwischen Teil von Showbie Inc., Kanada
<b>Kategorie</b>	Aufgabenteilung, Kontrolle des Lernfortschritts, Lernmanagement- und Erstellungswerkzeuge
<b>Schlüsselwörter</b>	Quiz, Umfrage, Verständnis der Lernenden, Überwachung des Lernens, Bewertung, Wettbewerb, formative Bewertung.
<b>Verfügbarkeit/Link</b>	<a href="https://www.socrative.com/plans/">https://www.socrative.com/plans/</a>
<b>Mehrwert und Vorteile für virtuelle Lernprozesse</b>	Effektive Einbindung der Lernenden, visualisiertes Verständnis der Lernenden, sofortiges Feedback und effiziente Überwachung und Bewertung des Lernens.
<b>Beschreibung</b>	<p>Socrative ist ein flexibles, benutzerfreundliches Tool zur formativen und summativen Bewertung, das die digitale Kommunikation zwischen Lernenden und Mentoren/Mentorinnen verbessert und ihnen hilft, das Verständnis zu beurteilen und zu bewerten, das Lernen zu überwachen und den Fortschritt in Echtzeit zu verfolgen, indem es Schnappschuss-Umfragen, Quizze, Fragen und Reflexionsfragen verwendet. Quizfragen können richtig/falsch, Multiple Choice, benotete Kurzantworten oder offene Kurzantworten sein. Die Aktivitäten können für Diskussionen im Klassenzimmer, Exit-Tickets, Wiederholungstests oder Quizfragen in der Klasse verwendet werden. Mentoren/Mentorinnen können Socrative nutzen, um die gesamte Klasse gleichzeitig zu bewerten, was ihnen ein besseres Feedback gibt und eine hilfreiche Methode ist, um Bereiche zu erkennen, die mehr Aufmerksamkeit oder Überarbeitung benötigen. Es bietet den Lernenden die Möglichkeit, über ihr eigenes Lernen, ihre Stärken und Schwächen zu reflektieren und ihre Fortschritte zu verfolgen.</p> <p>Socrative ist intuitiv und einfach zu bedienen und bietet auch Spielelemente - die "Space Race"-Funktion kann in der Klasse als Möglichkeit für (Teams von) Lernenden genutzt werden, gegeneinander anzutreten, während die Ergebnisse auf Bestenlisten oder live im Klassenzimmer sowie über eine Web-Plattform angezeigt werden können, um die Diskussion zu erleichtern. Die Mentoren/Mentorinnen können auf detaillierte Klassen- und Lernendendaten zugreifen.</p>
<b>Praktische Anwendung/ Einsatzbeispiele</b>	Bereiten Sie ein kurzes Quiz vor, um das vorhandene Wissen vor einer neuen Lektion zu bewerten. Nutzen Sie die Quizfunktion live in der Unterrichtsstunde, um mögliche Missverständnisse oder ein schlechtes Verständnis des Inhalts festzustellen und die Möglichkeit zu haben, mögliche Probleme an Ort und Stelle anzugehen und zu diskutieren. Bereiten Sie eine Wiederholungsübung vor einer Prüfung oder einem Test vor, um besser zu verstehen, welche Themen mehr Aufmerksamkeit oder eine tiefer gehende Erklärung benötigen. Nutzen Sie die Plattform, um ein



	wettbewerbsorientiertes oder kooperatives Quiz zu erstellen und die Lernenden in ein Space Race zu verwickeln.
<b>Kosten</b>	<p>Die Basisversion ist kostenlos, die Kosten hängen von der Art der Lernumgebung ab:</p> <p>K-12 Lehrende: 79,60€/Jahr,</p> <p>Höhere Bildung &amp; Unternehmen: 159,21€/Jahr,</p> <p>Mengenrabatte sind ab 3 Lehrkräften erhältlich.</p>
<b>Betriebliche Voraussetzungen</b>	<p>Internetverbindung, Gerät (Computer, Tablet, Telefon), E-Mail-Konto (für Mentoren/Mentorinnen). Verfügbar als App (für iPhone, Android, Chrome).</p> <p>Für Mentoren/Mentorinnen ist eine Registrierung erforderlich, Lernende müssen sich nicht anmelden.</p> <p>Socrative ist nur ein Datenverarbeiter, der im Auftrag von Bildungseinrichtungen.</p>
<b>Copyright und Nutzungseinschränkungen / DSGVO</b>	<p>Socrative ist nur ein Datenverarbeiter, der im Auftrag von Bildungseinrichtungen handelt (die die für die Datenverarbeitung Verantwortlichen sind). Es wird empfohlen, die GDPR-Bestimmungen Ihres Unternehmens zu konsultieren.</p> <p>Lehrende müssen sich registrieren, um Socrative zu nutzen.</p>
<b>Vergleichbare Tools</b>	<p><b>Kahoot</b>  <a href="https://kahoot.it">https://kahoot.it</a>            Online-Lernplattform mit Spielen und Multiple-Choice-Tests zur Bewertung.</p> <p><b>Mentimeter</b>  <a href="https://www.mentimeter.com">https://www.mentimeter.com</a>            Erzeugt Engagement während des Unterrichts mit Live-Umfragen, Quiz, Q&amp;A.</p> <p><b>Quizlet</b>  <a href="https://quizlet.com">https://quizlet.com</a>            Online-Studien- und Lernwerkzeug</p> <p><b>Survey Anyplace</b>  <a href="https://surveyanyplace.com">https://surveyanyplace.com</a>            Tool zur Erstellung interaktiver Quizze, Bewertungen und Umfragen</p>







# SurveyMonkey

<b>Urheberrecht</b>	Momentive, Irland
<b>Kategorie</b>	Virtuelle Kommunikation.
<b>Schlüsselwörter</b>	Umfrage, Fragebogen, Anpassung, Datenanalyse.
<b>Verfügbarkeit/Link</b>	<a href="https://www.surveymonkey.com/">https://www.surveymonkey.com/</a>
<b>Mehrwert und Vorteile für virtuelle Lernprozesse</b>	Durchführung von Umfragen unter den Lernenden und die Möglichkeit, mit der Außenwelt in Kontakt zu treten.
<b>Beschreibung</b>	SurveyMonkey ermöglicht es seinen Nutzenden, Online-Umfragen zu erstellen. Es ist ein nützliches Tool für die Durchführung von Umfragen, Fragebögen und Datenerfassung. Es ermöglicht Ihnen, Umfragen per E-Mail und über soziale Netzwerke zu versenden. Umfragen können mit eigenen Themen, Logos, Schriftarten usw. angepasst werden. Es ist eine Smartphone-Anwendung verfügbar, mit der neben der Erstellung von Umfragen auch Daten gefiltert und verglichen werden können.
<b>Praktische Anwendung/ Einsatzbeispiele</b>	Umfragen wecken die Neugier, und das Versenden einer Umfrage einige Tage vor dem Unterricht gibt Ihnen Hinweise darauf, worauf Sie sich konzentrieren sollten. Sie ermöglicht es den Lernenden auch, Probleme, Bedürfnisse und Wünsche zu äußern, und gibt ihnen Rückmeldung darüber, wie ein Ausbilder seinen Unterricht ändern kann, um ihnen zu besseren Leistungen zu verhelfen.
<b>Kosten</b>	Die Registrierung ist kostenlos, Pro Plan ab 30€/Monat.
<b>Betriebliche Voraussetzungen</b>	Registrierung erforderlich.
<b>Copyright und Nutzungseinschränkungen / DSGVO</b>	Der Inhalt der Umfragen muss geprüft werden, anonyme Teilnahme möglich.
<b>Vergleichbare Tools</b>	<b>Answergarden</b> <a href="https://answergarden.ch/">https://answergarden.ch/</a> Minimalistisches Feedback-Tool für Echtzeit-Publikumsbeteiligung, Online-Brainstorming und Feedback im Unterricht.





## Visme

<b>Urheberrecht</b>	Payman Taei (Easy WebContent, Inc), USA
<b>Kategorie</b>	Virtuelle Kommunikation, Lernmanagement- und Erstellungswerkzeuge
<b>Schlüsselwörter</b>	Erstellung von Inhalten, Design-Software, Grafikdesign, Präsentationen, Infografiken, Druckvorlagen, Diagramme, Grafiken, Vorlagen, Beiträge für soziale Medien.
<b>Verfügbarkeit/Link</b>	<a href="https://www.visme.co/">https://www.visme.co/</a>
<b>Mehrwert und Vorteile für virtuelle Lernprozesse</b>	Erstellen Sie aussagekräftige Präsentationen, ansprechende Diagramme und Infografiken, Videos und Animationen sowie vollständig interaktive Inhalte.
<b>Beschreibung</b>	<p>Visme ist ein softwarebasiertes Online-Tool, das die Erstellung, Bearbeitung, Freigabe und Speicherung von visuellem Material vereinfacht. Es ist sowohl als Desktop-Version als auch als App zum Herunterladen erhältlich. Es ist sowohl ein Präsentations- als auch ein Kollaborationsprogramm, das die Zusammenarbeit bei der gemeinsamen Erstellung von Inhalten fördert und viele Möglichkeiten bietet, Inhalte kreativ zu erstellen und zu entwickeln.</p> <p>Es bietet Vorlagen und Designer-Tools für die Erstellung professioneller Social-Media-Posts, Slide Decks, Präsentationen, Diagramme, Flyer, Infografiken, Online-Werbematerialien, Logos, Storyboards, Briefköpfe und anderer Elemente. Visme basiert auf intuitiven, leicht zu bedienenden und vielseitigen Werkzeugen mit einer einfachen Schnittstelle und einem einfachen Layout, die auch für Nicht-Designer leicht zu bedienen sind. Es verfügt über eine Bibliothek mit zahlreichen Vorlagen und vorgefertigten Mustern, die den Nutzenden bei der Erstellung hochwertiger visueller Elemente helfen, und enthält eine Vielzahl von Archivbildern, lizenzfreiem Bildmaterial, Musik, Animationen und anderen Materialien, die man für ein neu erstelltes Layout oder einen Tausch verwenden kann. Es bietet die Möglichkeit, Projekte online zu speichern und sie überall, jederzeit und für jeden, dem der User-Zugang gewährt, leicht zugänglich zu machen.</p>
<b>Praktische Anwendung/ Einsatzbeispiele</b>	Erstellen Sie eine visuell interessante und interaktive Präsentation Ihrer Lektion. Geben Sie den Lernenden eine Aufgabe, bei der sie zusammenarbeiten müssen, um eine Infografik auf der Grundlage des Lerninhalts zu erstellen.
<b>Kosten</b>	<p>Kostenlose Konten mit begrenzten Optionen,</p> <p>Pläne für Privatpersonen: 159,13€/Jahr,</p> <p>Pläne für Unternehmen: 307,66€/Jahr,</p> <p>Für Pädagogen und Personen, die für gemeinnützige Organisationen tätig sind, sind besonders günstige Tarife möglich.</p>



<b>Betriebliche Voraussetzungen</b>	Internetverbindung, Gerät (Computer, Tablet, Telefon) + ggf. App. Eine Registrierung ist erforderlich, auch über Google oder Facebook möglich.
<b>Copyright und Nutzungseinschränkungen / DSGVO</b>	<p>Bietet Zusammenarbeit in Echtzeit, ein Konto ist erforderlich, damit die Lernenden mitgestalten können.</p> <p>Dateien können einzeln exportiert werden, um eine Kopie davon an einem anderen Ort zu speichern, aber Visme behält alle Materialien in seinem eigenen System, ohne die Möglichkeit, für kostenlose Konten zum eigenen Speicher zu wechseln.</p> <p>Keine spezifischen Einschränkungen in Bezug auf Urheberrecht und GDPR. Es wird empfohlen, die Richtlinien Ihrer Organisation zu überprüfen.</p>
<b>Vergleichbare Tools</b>	<p><b>Canva</b>  <a href="https://www.canva.com">https://www.canva.com</a>            Plattform für Grafikdesign, die benutzerfreundliche Tools für die Gestaltung von visuellem Online-Material bietet.</p> <p><b>Prezi</b>  <a href="https://prezi.com">https://prezi.com</a>            Präsentationswerkzeug zur Erstellung interaktiver oder aufgezeichneter, ansprechender Visualisierungen oder Präsentationen.</p>



# YouTube

<b>Urheberrecht</b>	Google, USA
<b>Kategorie</b>	Tutorials und Tutorialerstellung.
<b>Schlüsselwörter</b>	Tutorial, Anleitung, Beispiel, Verstehen, Videos, Vertiefung des Themas, Wiederverwendbarkeit der produzierten Inhalte.
<b>Verfügbarkeit/Link</b>	<a href="https://www.youtube.com">https://www.youtube.com</a>
<b>Mehrwert und Vorteile für virtuelle Lernprozesse</b>	Selbstlehre, kostenlose Vorlesungsinhalte, Videos in verschiedenen Sprachen, ideal für langsame Lerner oder wenn weitere Erklärungen aus verschiedenen Blickwinkeln erforderlich sind.
<b>Beschreibung</b>	YouTube bietet einen riesigen Pool an Videos (von Unterhaltung bis hin zu hilfreichen Anleitungen) in einer Vielzahl von Sprachen. Die Nutzung ist völlig kostenlos - das Anschauen, Hochladen und Live-Streaming von Videos ist möglich. Die Schöpfer können entscheiden, ob ihre Videos öffentlich oder nur für ein bestimmtes Publikum zugänglich sind und so ihre Informationen und ihr Wissen weitergeben.
<b>Praktische Anwendung/ Einsatzbeispiele</b>	Erstellen Sie Ihre eigenen Videos und geben Sie den Lernenden die Aufgabe, ein eigenes Video zu einem bestimmten Thema zu erstellen. Recherchieren Sie ein neues Thema, bevor Sie es in der Klasse besprechen. Präsentieren Sie verschiedene Meinungen mit Videos, um eine Diskussion auszulösen.
<b>Kosten</b>	Kostenlos.
<b>Betriebliche Voraussetzungen</b>	k.A.
<b>Copyright und Nutzungseinschränkungen / DSGVO</b>	k.A.





**[WWW.WBL-GOES-VIRTUAL.EU](http://WWW.WBL-GOES-VIRTUAL.EU)**



**CC BY-SA 4.0**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.