

Innovative Informationstechnologien in der Erwachsenen- bildung

Best Practices



Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.



Lifelong
Learning
Programme

Innovative Informationstechnologien in der Erwachsenenbildung

Best Practices

www.iitae.com

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Lizenz: "Creative Commons
Namensnennung-Weitergabe unter
gleichen Bedingungen Deutschland" in Version 4.0 (CC-
by-sa 4.0/de)



Mehr Informationen:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

Den rechtsverbindlichen Lizenzvertrag finden Sie unter:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>

1. Welches Ziel hat dieses eBook?

Ständige Veränderungen in der Welt der Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT), neu aufkommende Anwendungen, Technologien und Innovationen bewegen sich in immer schnellerem Tempo, so dass es schwer ist, immer auf dem neusten Stand zu sein und sich einem Kontext anzupassen, der sich ständig verändert. Viele Dienstleister in der Erwachsenenbildung bieten diese Anwendungen nicht an, da sie nicht wissen, dass es sie gibt oder da es ihnen schwer fällt, die besten Tools aus einer Masse von kostenfreien oder kostengünstigen Angeboten herauszufinden. Dieses eBook soll sowohl ein Leitfaden sein, als auch ein Hilfsmittel für alle, die überlegen, IKT im Bereich Lehre und Lernen anzuwenden.

Das eBook ist das Ergebnis der Zusammenarbeit der IITAE-Projektpartner, die 2013 bis 2015 gemeinsam den Inhalt erarbeitet haben.

Ziel des eBooks ist es:

1. die digitale Kompetenz von Pädagoginnen und Pädagogen zu steigern,
2. Bedenken abzubauen,
3. zu zeigen, wie einfach und nützlich IKT sein können,
4. die leistungsfähigsten Hilfsmittel zu präsentieren, die anhand spezifischer Kriterien als „best practice“ gelten und die sich im Bereich Erwachsenenbildung für die Partner des Projekts, andere Dienstleister in der Erwachsenenbildung und die Erwachsenen selbst

sinnvoll einsetzen lassen.

Von diesem eBook kann jeder profitieren, der/die Trainingsangebote durchführt, organisiert oder daran teilnimmt. Sie werden auf IT-Anwendungen aufmerksam gemacht, die sich in verschiedenen Lernsituationen als hilfreich erwiesen haben.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg beim Arbeiten mit den neuentdeckten IKT-Anwendungen!

2. Rahmen und Schlüsselemente

2.1. Informations- und Kommunikationstechnologien in der Erwachsenenbildung

IKT können Hilfsmittel sein, die durch Telekommunikation unterstützt sind, die den Zugang zu jeglicher Art von Information ermöglichen und die das Kommunizieren mit jedermann zu jederzeit und an jedem Ort erlauben.

Diese Technologien schließen mehrere Informations- und Kommunikationsmedien sowie unterschiedliche Geräte ein, zum Beispiel das Internet, WLAN Verbindungen, PCs/Laptops, Mobiltelefone, Tablet PCs etc. Außerdem werden Programme, Services, Anwendungen und Quellen berücksichtigt, die es ermöglichen Informationen zu erlangen, zu vermitteln und zu speichern und andere zu kontaktieren.

Gemäß der UNESCO können IKT dazu beitragen universellen Zugang zu Bildung zu gewährleisten. Darüber hinaus unterstützen sie Lern- und Lehrprozesse und ermöglichen somit den Zugang zu topaktuellen Inhalten. Dadurch wird die professionelle Entwicklung von Lehrenden begünstigt und eine bessere Verwaltung von Bildung geschaffen. Um den gleichen Zugang zu Informationen zu erreichen, ist es unumgänglich, die Kluft der technologisch weniger fortgeschrittenen Bereiche zu überbrücken, die benötigte Infrastruktur herzustellen und die Nutzung von IKT in allen Bereichen der Gesellschaft zu fördern.

Der Einsatz von IKT in der Bildung ermöglicht es, die Interaktion zwischen den Akteuren zu fördern. Diese wiederum erleichtert die Erklärungen der Lehrenden und die Lernleistung der Lernenden. Die Vorteile für die erwachsene Bevölkerung sind überragend, solange die IKT jegliche Hemmungen (Mangel an Zeit, Mobilität oder einfache Faulheit und Verlegenheit) bei der Teilnahme an Lernaktivitäten übergehen.

Erwachsenenbildung ist ein häufig genutzter Ausdruck, der in zahlreichen Zusammenhängen verwendet wird und daher schwer zu definieren ist. Laut der CEDEFOP (2008) bezieht sich der Begriff auf "allgemeine oder berufliche Bildungsangebote für Erwachsene im Anschluss an die (berufliche) Erstausbildung für berufliche oder persönliche Zwecke mit folgenden Zielen: a) allgemeinbildende Lernangebote für Erwachsene in Bereichen bereitzustellen, die für sie von besonderem Interesse sind (beispielsweise im Rahmen offener Universitäten); b) kompensatorisches Lernen zum Erwerb von Grundqualifikationen zu ermöglichen, die der Einzelne im Rahmen seiner Erstausbildung möglicherweise nicht erworben hat (beispielsweise Rechtschreib-, Lese- und Rechenkenntnisse) und somit c) dem Einzelnen einen Zugang zu Qualifikationen zu eröffnen, die er sich im allgemeinen und beruflichen Erstausbildungssystem aus den unterschiedlichsten Gründen nicht angeeignet hat; d) Kompetenzen in einem spezifischen Bereich zu erwerben, auszubauen oder zu aktualisieren: Hier geht es also um Fort- und Weiterbildung."

Betrachtet man die Möglichkeiten für dauerhaftes Lernen, so haben das nicht-formale und informelle Lernen einen großen Einfluss im Bereich Erwachsenenbildung. Nicht-formale Bildung (CEDEFOP, 2008) wird als Lernen definiert, „das in planvolle Tätigkeiten eingebettet ist, die

nicht explizit als Lernen bezeichnet werden (in Bezug auf Lernziele, Lernzeit oder Lernförderung), jedoch ein ausgeprägtes „Lernelement“ beinhalten. Nicht formales Lernen ist aus Sicht des Lernenden beabsichtigt.“ Während informelles Lernen “Lernen (ist), das im Alltag, am Arbeitsplatz, im Familienkreis oder in der Freizeit stattfindet. Es ist in Bezug auf Lernziele, Lernzeit oder Lernförderung nicht organisiert oder strukturiert. Informelles Lernen ist in den meisten Fällen aus Sicht des Lernenden nicht ausdrücklich beabsichtigt.”

Im Rahmen dieses Projekts wurden Tools identifiziert und beschrieben, die jenseits des formellen Lernens verwendet werden und den Ansatz des lebenslangen Lernens erleichtern.

Eine Sammlung von IT-Anwendungen, die innerhalb einer jeder Partnerorganisationen als „best practice“ in Frage kamen, wurde vom Konsortium gemeinsam geprüft. Grundlage dafür waren Kategorien, die die unterschiedlichen Bereiche des Lehr- und Lernprozesses abbilden. Die Tools wurden ausgewählt, um aufzuzeigen, an welchen Stellen IKT eine wichtige Rolle spielen. Der Bereich Bildung & Training bezieht sich auf einen Prozess, bei dem spezifische Inhalte *erzeugt* und auf interaktive Art *weitervermittelt* werden und der letztendlich bewertet werden muss. Daher sind die „best practices“ von IKT in der Erwachsenenbildung dieses eBooks in folgende Kategorien unterteilt:

- Interaktion und Organisation von (Lern-)Gruppen
- Erstellung von Lehr-/Lernmaterialien
- Wissenstransfer und -erwerb
- Bewertung und Evaluation

2.2. Was ist mit „best practice“ gemeint: Hauptmerkmale

Ein „good/best practice“ ist jeglicher Ansatz, jegliche Methode, jegliches Verfahren oder jeglicher Prozess (im Weiteren als Tool bezeichnet), der als beispielhaft in Bezug auf die weiter unten aufgelisteten Merkmale gelten kann. Daher sollten innovative IKT in der Erwachsenenbildung mit einer eindeutigen Erklärung gekennzeichnet werden, warum sie die Voraussetzungen erfüllen.

Erwachsenenbildung besteht aus unterschiedlichen Unterrichtsmethoden. Ferner spielt eine Vielfalt an Schulungsprozessen durch nicht-formelles und informelles Lernen eine wichtige Rolle. Daher kann jegliche IK-Technologie auf der Liste auftauchen, solange sie die folgenden Kriterien erfüllt:

1. *zulässig*: Das Tool richtet sich an Schulungen für Erwachsene oder hilft ihnen im konstanten Lernprozess.
2. *zuverlässig*: Das Tool hat sich als hilfreich erwiesen, Erwachsene beim lebenslangen Lernen zu begleiten.
3. *dauerhaft bewährt*, ergebnisorientiert: Das Tool ermöglicht es, Schulungs- und Lernprozesse mit herausragenden Ergebnissen umzusetzen, die auf andere Art und Weise kaum zu erreichen wären.
4. *zahlenmäßig erwiesen*: Das Tool wird von einer angemessenen Anzahl potentieller Nutzer genutzt.
5. *reproduzierbar* und kann auf andere Situationen übertragen und von anderen Nutzern angewendet werden: Das Tool kann als Referent betrachtet werden

und kann, in Zusammenarbeit mit entsprechenden Anpassungen, für Schulungen und/oder Lernprozessen in anderen Bereichen angewandt werden.

6. *effizient*: Das Tool fordert weniger Ressourcen (hauptsächlich Zeit, Geld und persönliche Leistung) als andere, die denselben Zweck haben.
7. *anerkannt*: Das Tool ist durch Dritte (weder die Entwickler, noch die Endnutzer) öffentlich als best practice anerkannt.

3. Auswahl an best practices zur Nutzung von innovativen IKT in der Erwachsenenbildung

Die Auswertung, die zur Auswahl der im Folgenden vorgestellten IKTs geführt hat, wurde aufgrund der in Abschnitt 2 vorgestellten Kriterien, die als Hauptmerkmale für ein good practice gelten können, durchgeführt.

Akteure in der Erwachsenenbildung sind eine breitgefächerte Zielgruppe, die sich aus Personen mit unterschiedlichen und sehr vielfältigen fachlichen Werdegängen zusammensetzt. Dies können sowohl Fachkräfte als auch Ehrenamtliche sein, die informelle Lernsituationen betreuen, z.B. Pädagogen, Trainer, Projektmanager, Multiplikatoren in sozialen Einrichtungen, Bibliothekare, Sozialarbeiter etc. Daher orientieren sich die „best-practice“ IT-Anwendungen in Kategorien, die auch die unterschiedlichen Arbeitsbereiche in der Erwachsenenbildung beschreiben:

1. Interaktion und Organisation einer (Lern-)Gruppe
2. Erstellung von Inhalten und Lernmaterialien
3. Wissenstransfer und -erwerb
4. Bewertung und Evaluation

Im folgenden Kapitel stellen die Projektpartner „best practices“ vor, die sich auf jede der oben genannten Kategorien beziehen.

3.1. Interaktion und Organisation einer (Lern-)Gruppe

In manchen Situationen ist die Entscheidung, in welche Richtung ein Lernprozess gehen soll, problematisch. Unter Zeitdruck gibt es meist keine Möglichkeit eine SWOT-Analyse vorzubereiten, um eine gute Grundlage für die richtige Entscheidung zu schaffen, so dass Pädagogen auf Tools zur öffentlichen Abstimmung zurückgreifen und die Zielgruppe entscheiden lassen, welche Richtung sich am besten für das weitere Unterrichten eignet. Manchmal ist es auch gut ein Tool zu nutzen um in unterschiedlichen Themenbereichen Entscheidungen für die nächsten Schritte zu treffen. Wenn Diskussionen nicht der optimale Ansatz für den Lehrprozess sind, können Abstimmungs-Tools geeignetere Methoden sein, um das Lehren zu verbessern. Lernende können hier einfach ihre Meinung abgeben und selbst entscheiden, was sie wissen wollen.

DOODLE

„Der RIAP Verband (Verband Ländlicher Interneterfahrungsorte) organisiert jede Menge Veranstaltungen und Treffen. Daher ist Doodle ein sehr nützliches Tool, um diese zu koordinieren und den bestmöglichen Termin dafür zu finden:

- Für Trainer, um die Schulungen zu planen;
- Für verschiedene Projekte, um persönliche oder Online-Treffen zu vereinbaren.

Mithilfe von Doodle können wir Veranstaltungsumfragen zu unterschiedlichen Daten und Zeiten erstellen und diese

Umfragen dann an die Teilnehmer schicken, damit sie eintragen, wann es ihnen passt. Solange die Teilnehmer umgehend reagieren, können wir schnell einen Termin für ein Treffen festlegen.“

Doodle (doodle.com) kann schlicht beschrieben werden als ein kostenloses web-basiertes Tool zur Abstimmung geeigneter Termine in einer Personengruppe. Um das Tool zu nutzen, muss man nichts herunterladen und/oder installieren. Weder der Initiator noch die Teilnehmenden der Umfrage müssen sich bei Doodle registrieren. Doodle-Nutzer können ein kostenloses Konto einrichten, falls sie dieses mit ihrem Kalender verbinden und so die Umfragen verfolgen wollen.

The screenshot shows the Doodle poll interface for a meeting titled "IITAE 8th Online meeting". The poll was initiated by Julia (LT) and is currently in progress. The interface displays a calendar view for June 2015, with the poll active from Tuesday, June 23rd to Friday, June 25th. The poll is set for 4 participants. The available time slots are 10:00 AM, 11:00 AM, 1:00 PM, 2:00 PM, and 3:00 PM on each day. The participants listed are Julia (LT), Maria (ES), Karin (DE), and Jana (CZ). The poll shows that 2 participants have selected 10:00 AM, 3 participants have selected 11:00 AM, 3 participants have selected 1:00 PM, 1 participant has selected 2:00 PM, 4 participants have selected 3:00 PM, and 3 participants have selected 4:00 PM. The poll is currently in progress, and the "Save" button is visible at the bottom right.

	Tue 23	Wed 24	Thu 25	Fri 26
10:00 AM	2	3	3	1
11:00 AM	3	3	4	3
1:00 PM	3	3	3	5
2:00 PM	1	4	3	5
3:00 PM	4	3	4	3
4:00 PM	3	3	3	3

Die mobile App von Doodle ermöglicht es, Doodle auch unterwegs zu nutzen. Durch das Verwenden von mobilen Endgeräten können Nutzer auf eine Umfrage antworten, eine Umfrage starten und alle Umfragen auf einen Blick sehen.

Neben der mobilen Web-Anwendung bietet Doodle

außerdem Apps für iPhone und Android an.

Vorteile

Doodle vereinfacht die Terminfindung grundlegend, egal ob es sich um eine Vorstandssitzung, ein Teammeeting, ein Abendessen mit Freunden, ein Klassentreffen, Wochenendausflüge oder sonst etwas handelt. Doodle kann im Rahmen von Bildungsmaßnahmen vielfältig eingesetzt werden. Doodle erlaubt es Lehrenden ihre Treffen mit Auszubildenden, Kollegen oder anderen Ausbildern zu planen. Zusätzlich zum Zeitmanagement kann Doodle auch genutzt werden, um über andere Dinge, die als Teil des Lernprozesses auftauchen, abzustimmen.

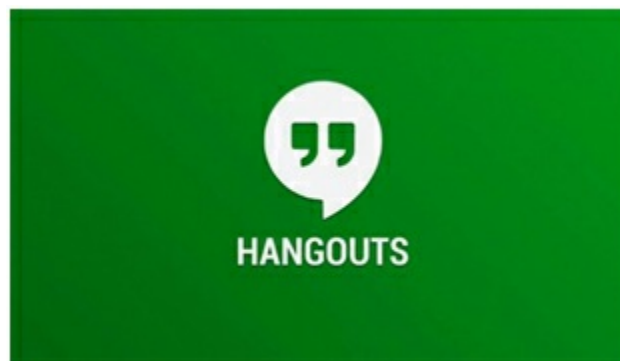
Doodle wird weltweit von mehr als 15 Millionen Nutzern im Monat eingesetzt. Doodle ist ein effizientes Tool, das sowohl eine Menge Zeit als auch eine Menge Aufwand beim Planen von Kursen, sowohl online als auch offline, sparen kann. Man kann schnell sehen, wann jemand Zeit hat und Termine so legen, dass die größtmögliche Anzahl an Teilnehmern erreicht werden kann. In 2013 wurden mehr als 17 Millionen Terminplanungsumfragen von Doodle Nutzern angelegt. Auch kleine Gruppen können ca. 15 Minuten pro Umfrage sparen, was bedeutet, dass Doodle in 2013 mehr als vier Millionen Stunden Zeit für Doodle Nutzer eingespart hat.

GOOGLE+ HANGOUT

„Peter möchte online eine Roundtable-Diskussion mit Experten organisieren, die über ihre Erfahrungen in verschiedenen Bereichen sprechen. Er möchte, dass auch weitere Personen an der Diskussion teilnehmen

können. Um später darauf eingehen zu können, möchte er das Gespräch aufzeichnen, es bearbeiten und dann via YouTube oder auf seiner Webseite teilen. So kann Peter seine eigene Reihe von Expertenvideos erstellen."

Google+ Hangout (google.com) ermöglicht Online-Chats mit bis zu zehn Teilnehmern. Man kann per Video chatten, die nächste Sitzung planen und die Treffen später anderen Beteiligten zur Verfügung stellen, die nicht direkt teilnehmen konnten. Weiterhin unterstützt das Tool Bildschirmfreigabe (screen sharing) zur freien Diskussion mit der Lerngruppe im Videochat. Dadurch kann jeder, egal wo er ist, am Laptop oder mit Android Geräten teilnehmen.



Es gibt Erweiterungen und Anwendungen für zusätzliche Funktionen von Google+ Hangouts.

Vorteile

- Als ein Tool, welches in den meisten Ländern zugänglich ist, ermöglicht Google+ Hangout internationale Zusammenarbeit.
- Die Einrichtung eines Google-Kontos ist jederzeit möglich und kostenfrei.

Nachteile

- Falls Sie allen Lernenden Zugang zu Ordnern und Dokumenten gewähren wollen, müssen Sie diese auf Google Server hochladen und alle Teilnehmer benötigen ein Google Konto.
- Beachten Sie, dass Ihre Daten auf den Google Servern liegen, die sich im Datenschutzrecht der USA befinden.

In Sitzungen oder Kursen der Erwachsenenbildung kann man Google+ Hangout sinnvoll nutzen, um Anfänger-Gruppen zu koordinieren und ihnen zu zeigen, wie Online-Kommunikation funktioniert. Das Tool kann weltweit und besonders im internationalen Kontext eingesetzt werden. Ausbilder können ihre Schulungseinheiten organisieren und recht einfach Sitzungen aufnehmen, so dass diese jederzeit zugänglich sind und mehrfach wiederholt werden können.

3.2. Erstellung von Inhalten und Lernmaterialien

Der Lehr-Lern-Prozess sollte nicht improvisiert werden. Im Gegenteil, um den bestmöglichen Erfolg zu erzielen, muss er im Voraus organisiert und vorbereitet sein. Obwohl Erwachsenenbildung oft in einem überaus nicht-formellen und informellen Umfeld stattfindet, kommt es doch darauf an, in welcher Weise Wissen zu organisieren und zu vermitteln ist, so dass es optimal verstanden werden kann. Das Erstellen von Inhalten kann von Grund auf geschehen oder durch das Anpassen von bereits vorhandenen Materialien. Das digitale Zeitalter bietet in beiden Fällen sehr viele unterschiedliche Tools für die Entwicklung von Lernmaterialien unter diesen können einige durch ihre Einzigartigkeit als best practice betrachtet werden.

WEVIDEO

„Eva organisiert eine Experten-Konferenz. Sie möchte die Ergebnisse einer breiten Öffentlichkeit zugänglich machen, so dass viele Menschen die Möglichkeit haben, zu sehen, welche Informationen auf der Veranstaltung präsentiert wurden. Statt lediglich die Power Point Präsentationen online zu stellen, nimmt sie die gesamte Konferenz auf Video auf und stellt dann die Highlights der einzelnen Vorträge via WeVideo online zur Verfügung.“

WeVideo (wevideo.com) ist ein einfach zu benutzendes cloud-basiertes Programm zum Bearbeiten von Videos. Es bietet Tools zum editieren von Videos, Audios, Übergangseffekte und Spezialeffekte. Außerdem können

Untertitel zu den Videos hinzugefügt werden. Da es sich um ein cloud-basiertes Programm handelt, können die Videos von mehreren Nutzern erstellt und bearbeitet werden.



WeVideo ist eine teilweise kostenpflichtige Anwendung. Die kostenlose Version stellt lediglich eine maximale Auflösung 480p zur Verfügung. Um die HD und FullHD Optionen freizuschalten, muss der Nutzer ein Nutzungspaket kaufen.

Vorteile

- Einfache Anwendung zum Bearbeiten von Videos
- Kann sowohl auf PCs und Laptops, als auch auf Android und iOS Geräten genutzt werden
- Eine kostenlose Version steht zur Verfügung

Nachteile

- Es gibt keine Version für Windows Telefone
- Komplexere Bearbeitungen von Videos sind nicht möglich

WeVideo hat eine Menge Zuspruch von Experten, wie zum Beispiel Test Crunch bekommen. Außerdem wurde es millionenfach aus dem Google Play Store heruntergeladen. Das zeigt, dass es ein weit verbreitetes Programm ist und dass es als „best practice“ im Bereich Video-Bearbeitung gelten kann. Die Verbreitung wird durch die Möglichkeit des kostenlosen Downloads unterstützt. Eine der zu bezahlenden Versionen richtet sich speziell an Menschen im Bildungsumfeld. Somit ist es ein für Lehrer perfektes Tool zur idealen Erstellung von Materialien für den Unterricht.

SCREENR

„Valentina ist Tutorin für Lebenslanges Lernen. Sie bereitet Online-Vorlesungen für ihre Schüler vor, indem sie Office Tools, wie Word, Excel, Access und Power Point nutzt. Um einfach zu erklären, wie diese Programme angewendet werden können, nutzt sie ScreenR. Sie nimmt Schritt-für-Schritt Tutorien auf, so dass die Schüler leicht verstehen, wie die Programme effektiv genutzt werden können. So können Schüler die Tutorien ansehen bevor sie die Vorlesungen hören und sich dann währenddessen auf die Punkte konzentrieren, die sie noch nicht verstanden haben. Außerdem können die Schüler, wenn sie sich an einer Stelle unsicher sind, die Tutorien auch zu einem späteren Zeitpunkt verwenden.“

Screenr (screenr.com) ist ein nützliches Online-Tool zum Screencasting – Aufnehmen und online Teilen von allem, was man auf dem Bildschirm des Computers tut. So kann jemand, der/die diese Anwendung nutzt, effektiv Tipps,

Tricks und Software-Hilfen aufzeigen, die Pros und Contras von neuen Produkten und Apps präsentieren oder Tutorien für E-Learning aufnehmen.



Was diese App von ihrer Konkurrenz unterscheidet, ist die Tatsache, dass sie als online-App keinen Download von Software erfordert. Der Nutzer muss lediglich auf Aufnahme drücken. Die maximale Länge eines aufgenommenen Streams beträgt fünf Minuten.

Außerdem erleichtert Screenr das Teilen von aufgenommenen Videos auf Social Media Kanälen wie Twitter und facebook oder das Posten und Einbetten auf Webseiten.

Vorteile

- Sofortige Screen-Captures
- Keine Installation von Software oder zusätzlichen Plug-Ins
- Kostenlos

Nachteile

- Die Länge der Videos beträgt maximal fünf Minuten
- Auf dem Gerät muss Java installiert sein

Screenr ist eine weitreichend genutzte und auf Twitter ausgerichtete Screencasting-Anwendung, die im Rahmen der Erwachsenenbildung in großen Nutzer-Communities angewendet wird. Screenr wird vor allem aus einem Grund als „best practice“ angesehen: Da sie kostenlos ist, ist die Anwendung einer breiten Öffentlichkeit zugänglich, es muss kein zusätzliches Plug-In installiert oder Software heruntergeladen werden. Die App wird oft als hilfreiches Tool erwähnt, vor allem als ein Beispiel für Life Hacker Webseiten.

PREZI

„Aušra ist eine Dozentin des RIAP Verband, die Schulungen für Lehrer und Jugendliche anbietet. Aušra nutzt Prezi um interessante Präsentationen zu erstellen. Sie erzählt Geschichten, die lange nach dem Training im Gedächtnis bleiben. Visuelle Erklärungen bleiben länger präsent und können dabei helfen zu erklären, wie Dinge miteinander in Bezug stehen.“



Prezi (prezi.com) ist ein cloud-basiertes Tool zum Anlegen und Vorstellen von Präsentationen. Diese können über Browser, den Desktop, iPad oder iPhone gezeigt werden. Es steht immer die aktuellste Version Ihrer Arbeit zur Verfügung. Man kann unterwegs Präsentationen erstellen, bearbeiten und auto-synchronisieren dann bequem auf allen Geräten.

Vorteile

- Einfache Nutzung
- Professionell gestaltete Vorlagen
- Inhalte aus der umfangreichen Prezi Bibliothek können wieder verwendet werden
- Bilder und Videos können die Präsentation aufwerten
- Präsentationen können gemeinsam mit Mitarbeitern jederzeit und überall erstellt und präsentiert werden
- 24 Stunden Hilfe und Unterstützung durch Prezi

Nachteile

Kostenloses Prezi: Alle Präsentationen sind öffentlich sichtbar und sie können lediglich mit 100 MB Speicher-Volumen auf prezi.com erstellt, zusammengearbeitet und präsentiert werden.

Falls sie eine private Präsentation erstellen oder mehr Möglichkeiten nutzen wollen, brauchen Sie eine der Bezahl-Varianten von Prezi.

Prezi ist eine innovative und kreative Möglichkeit, visuell

packende Präsentationen zu erstellen und zu teilen. Mittlerweile gibt es 50 Millionen Nutzer, die Prezi bevorzugen, da man nicht nur von Folie zu Folie gehen kann, sondern die Präsentation den gesamten Bildschirm einnimmt und man dann gezielt auf eine Stelle zoomt, während man vorträgt. Prezis Zoom Funktionen öffnen den Unterricht für aktives Lernen und Interaktion, sie machen das Lehren verständlich, denkwürdig und bereiten Spaß. Es ist außerdem so beliebt, weil es kostenlos ist, solange man damit einverstanden ist, dass man seine Präsentationen öffentlich teilt.

POW TOON

„Clara möchte auf einfache Art ein Video zu ihren Kursinhalten verbreiten. Sie möchte einen kurzen Film erstellen, der die Aufmerksamkeit der Lernenden weckt und ihnen einen kurzen Überblick zu den Lerninhalten bietet.“



Pow Toon (powtoon.com) ist ein Tool zum Erarbeiten von animierten Präsentationen. Es wurde ursprünglich als eine Alternative zu Power Point entwickelt und kann genutzt werden, um alles Erdenkliche, was man präsentieren und erklären möchte, zu illustrieren und aufzupeppen, anstatt

lediglich Folien zu zeigen. Es ist eine browser-basierte Anwendung, die ähnlich zu bedienen ist, wie Video-Bearbeitungs-Software, aber sehr einfach. Text kann auf viele verschiedene Arten gezeigt werden und es steht eine große Anzahl an Bildern und Animationen zur Verfügung, die genutzt werden können. Diese sind nach Kategorien sortiert. Zusätzlich können weitere Bilder in eine Pow Toon Präsentation eingefügt werden.

Vorteile

- Für Nutzer: Besser anzusehen als eine Power Point Präsentation
- Für Dienstleister in der Erwachsenenbildung: Es ist einfach zu bedienen und unterstützt die Professionalisierung von Präsentationen – einfache Mittel mit großer Wirkung.

Nachteile

- Eingeschränkte kostenfreie Version
- Pow Toon schickt gelegentlich Werbe-E-Mails

Pow Toon wurde als „best practice“ gewählt, weil es animierte Präsentationen auf einfache Weise ermöglicht und eine gute Alternative zur klassischen Power Point Präsentation bietet. Die App unterstützt Lehrende dabei, Inhalte dicht und knapp darzustellen. Die Oberfläche erlaubt es Nutzern Ihre eigenen Präsentationen sehr einfach zu erstellen. Weiterhin können Präsentationen auch online geteilt werden (z.B. bei YouTube), so dass Lernende jederzeit Zugang zu den Lerninhalten haben.

WORDPRESS – DIE VIRTUELLE DEUTSCHKLASSE

Für ständige Weiterbildung, die hinter jeder Schulungsaktivität steckt – und durch ihre nicht-formellen und informellen Komponenten besonders in der Erwachsenenbildung – ist es für Lernende wichtig auf gezielte und omnipräsente Hilfsmittel zählen zu können. Dieser zusätzliche Aufwand und Wert, muss nicht unbedingt einen Preis über die aufgewendete Zeit zum Entwickeln solcher Tools für die Trainer bedeuten. In dieser Hinsicht bietet Wordpress eine Plattform, um Webseiten und/oder Blogs kostenlos zu designen.

“Die Virtuelle Deutschklasse”

(sprachedeutsch.wordpress.com) ist ein Wordpress-Blog, der von einem Deutschlehrer entworfen und entwickelt wurde. Ziel des Blogs ist es, die Schüler mit Inhalten beim Lernen zu unterstützen, die für alle interessierten Parteien zugänglich und greifbar sind.



Das Tool sammelt zusätzliches und unterstützendes Material, egal ob es im Unterricht genutzt wurde oder nicht, und führt Informationen jeglicher Art zusammen, solange sie die Sprache und Kultur deutschsprachiger Länder betreffen. Es funktioniert außerdem als Kommunikationskanal unter den Schülern, vorausgesetzt sie können die Einträge des Lehrers kommentieren und ihm E-Mails schicken. Somit ist ein Austausch der Teilnehmer gegeben.

Der Blog ist im Wesentlichen in verschiedene Stufen der Sprachkompetenz von Anfänger bis Fortgeschrittene aufgeteilt; insgesamt gibt es sechs Stufen. Innerhalb jeder Stufe werden die Einträge in unterschiedlichen Abschnitten eingetragen und gespeichert. Themen umfassen Aussprache, Grammatik, Zuhören, Sprechen, Lesen, Schreiben, Vokabeln, Übungen und didaktisches Material. Außerdem werden Informationen zu zusätzlichen und

externen Tools, zum Beispiel online Lexika oder Podcasts, bereitgestellt und weitere Infos zu verwandten Themen, wie Geographie, Geschichte, Literatur, Musik und Fußball, um nur einige zu nennen, vorgestellt.

Vorteile

- Der Blog richtet sich hauptsächlich an Schüler, die an den Kursen des Autors teilnehmen. Er ermöglicht Schülern das Prüfen und Vertiefen von Inhalten, die im Unterricht behandelt wurden, aber auch die Möglichkeit auf zusätzliche und unterstützende Informationen zurückzugreifen, um ihr Wissen zu vertiefen.
- Der Blog kann als ein Unterstützungs-Tool für Deutschlehrer und -trainer betrachtet werden.

Nachteile

- Um den Blog zu nutzen, sollte man ein Minimum an deutscher Sprachkenntnis besitzen, da die Inhalte fast ausschließlich auf Deutsch präsentiert werden.

Wordpress hat sich als ein effizientes Hilfsmittel erwiesen, solange der Nutzen größer ist, als die Zeit, um den Blog aufzusetzen. Seit "Die Virtuelle Deutschklasse" als Blog begonnen wurde, wird er bei der Zielgruppe als Mehrwert zum Lernen betrachtet, da es den Schülern erlaubt, nicht nur mit den Kerninhalten zu arbeiten, sondern zusätzlich mit Inhalten, die ihnen sonst schwer zugänglich wären. Das Tool kann kopiert werden, solange es von Dritten, sowohl Pädagogen als auch Lernenden, für ihre eigene Arbeit und Bildung eingesetzt wird. Generell kann gesagt werden, dass Wordpress für jede/n Pädagogen nutzbar ist,

der ihre/seine eigene Webseite für Lehrzwecke erstellen will.

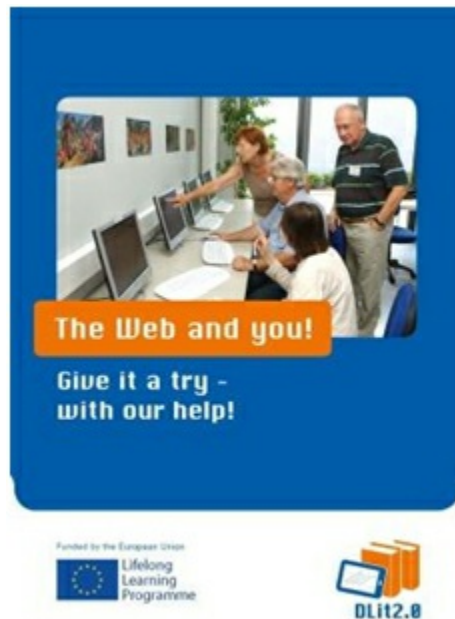
3.3. Wissenstransfer und -erwerb

Das Internet ist eine riesige Informationsquelle. Es gibt jede Menge Online-Hilfsmittel – Lernplattformen, Online-Kurse, Online-Speicher, Tools und Tutorien –, die Lernenden und Ausbildern in der Erwachsenenbildung nützliche Möglichkeiten eröffnen und effektive Lern- und Lehrprozess selbständig in Gang setzen können.

CURRICULUM DIGITAL LITERACY 2.0

„Peter ist ein Ehrenamtlicher, der seine Zielgruppe (SeniorInnen) für das Internet und die damit verbundenen Möglichkeiten begeistern will. Er möchte Arbeitsblätter bereitstellen, die es den Senioren erlauben, online Personen zu finden, die ähnliche Interessen haben.“

Das Digital Literacy 2.0 curriculum ([DLit2.0 Curriculum](#)) ermöglicht es Multiplikatoren wie Bibliotheken oder Menschen, die in sozialen Einrichtungen arbeiten, nicht-formelle Lehreinheiten für ihre benachteiligten Zielgruppen anzubieten. Das Curriculum will über die Möglichkeiten informieren, die das Web 2.0 für benachteiligte Zielgruppen bietet, um ihnen den Alltag zu erleichtern.



Es enthält vier verschiedene „Blöcke“ – Kommunikation, Zusammenarbeit, E-Bürgerschaft und E-Demokratie – die jeweils aus Tutorien zum Selbstlernen und unterstützendem Lernen für die Anwendung von Web 2.0 Tools in den jeweiligen Kategorien bestehen.

Vorteile

- Nutzer: Arbeitsblätter mit detaillierten Aufgaben ermöglichen es den Lernprozess selbständig zu gestalten
- Dienstleister in der Erwachsenenbildung: Das Curriculum besteht aus einer riesigen Sammlung von verbreiteten IKT Tools, welche Web 2.0 – Aktivitäten anbieten. Die Lerninhalte können frei zusammengestellt werden. Weiterhin unterstützt das Curriculum die Erstellung von Lehreinheiten mit Web 2.0 Inhalten in einer nicht-formellen Lernumgebung. Es beinhaltet Tipps für Trainer und Mitarbeitende, die das Interesse an Web 2.0 Anwendungen bei benachteiligten Erwachsenen wecken

Nachteile

- Um die verschiedenen Möglichkeiten des Curriculums kennen zu lernen und diese für eigene Pläne anzupassen, müssen Sie einige Zeit aufwenden.

Das DLit2.0 Curriculum wurde im Rahmen des europäischen Programms für Lebenslanges Lernen mit sieben europäischen Partnern entwickelt (<http://www.youtube.com/watch?v=OiOwWkMQpmw>). Die Partner sind stark im Bereich Erwachsenenbildung engagiert und haben das Curriculum über die Projektphase (2012-2014) hinweg getestet. Mehr als 5.000 Erwachsene haben an den Trainingseinheiten teilgenommen. Weitere, auf dem Curriculum basierende Lernmöglichkeiten (z.B. Kurse, Beratung) wurden im Laufe der Trainings angeboten. Das Curriculum ist auf Lernende ausgerichtet und beinhaltet Schritte, um benachteiligte Erwachsene zu animieren das Web 2.0 zu nutzen.

GOOGLE DRIVE UND GOOGLE GROUPS

„Joanna ist Trainerin und muss ihre Lerngruppe online organisieren. Sie möchte die Arbeitsblätter, die sie im Kurs verwendet, mit allen teilen. Außerdem möchte sie, dass die Lernenden ihre Präsentationen und Dokumente hochladen. Weiterhin möchte sie, dass die Teilnehmer online zusammenarbeiten und gemeinsam Dokumente erstellen und bearbeiten. Ihr Ziel ist es, dass alle Lernenden Zugang zu derselben Version eines Dokumentes haben.“



Google drive ([google.com](https://www.google.com)) ist eine Plattform zum Teilen von Inhalten und kann genutzt werden um Dokumente, Bilder, Videos (digitale Ordner) hochzuladen. Alle Lernenden und Mitarbeiter können Zugang zu denselben Dokumenten erhalten. Google Drive erlaubt außerdem die Zusammenarbeit beim Erstellen von Dokumenten. Jeder, der/die Zugang zum Dokument hat, kann gleichzeitig Inhalte hinzufügen. Die Einstellungen sind einfach zu nutzen, wenn man sich bereits mit den Office-Anwendungen auskennt.

Mit Google Groups kann man Lerngruppen oder Arbeitsgruppen organisieren, um Gedanken zu teilen, Nachrichten zu verschicken und gemeinsam zu diskutieren. Sie können Gruppen zu verschiedenen Themen erstellen und diese Themen dann diskutieren.

Vorteile

- Sie können Mailing-Listen mit individuellen E-Mail Adressen der Lernenden erstellen. So kann jeder Teilnehmer eine E-Mail Adresse nutzen, um Nachrichten an die ganze Gruppe zu schicken.
- Als das Tool, das in den meisten Ländern verfügbar ist, bietet Google die Möglichkeit zur internationalen Zusammenarbeit.

Nachteile

- Falls Sie allen Lernenden Zugang zu den hochgeladenen Ordnern und Dokumenten ermöglichen wollen, brauchen alle ein Google Konto.
- Seien Sie sich bewusst, dass Ihre Daten auf dem Google Servern hochgeladen werden, die dem Privatsphären-Recht der USA unterliegen. Sie sollten sensible und personenbezogene Daten (z.B. Adressen, Geburtstage) nicht über Google Drive teilen.

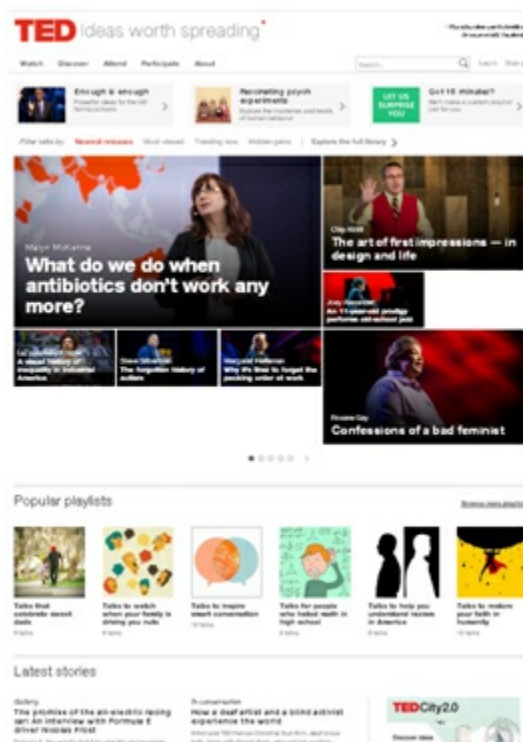
Wie auch andere Plattformen zum Teilen von Dokumenten (z.B. Dropbox etc.) ermöglicht Google Drive mehr als nur das Teilen von Ordnern. Im Rahmen der Erwachsenenbildung, wo Arbeitsgruppen nur kurz zusammenkommen, kann Zusammenarbeit so einfach geplant und durchgeführt werden. Auch internationale Arbeitsgruppen (z.B. die Arbeitsgruppe des IITAE Projekts) können die Projektarbeit in Online-Zusammenarbeit durchführen.

TED – IDEAS WORTH SPREADING

Lernen bedeutet nicht, Fakten auswendig zu lernen, sondern umfasst die Aneignung und Verarbeitung von Wissen. Das Internet ist eine umfassende Informationsquelle. Es bietet Informationen jeglicher Art und für jeglichen Zweck. Jeder kann auf informelle Art zum Lernenden werden. Videos in ihren unterschiedlichen Formaten sind in dieser Hinsicht eins der einfachsten Tools; auch wenn keine direkte Interaktion zwischen dem Sender und Empfänger besteht zeigen sie doch modellhaft Inhalte, bei denen es länger dauern würde, sie mit anderen Methoden zu vermitteln.

Bei TED ([ted.com](https://www.ted.com)) dreht sich alles um Videos. Es ist eine gemeinnützige Plattform, die es sich zum Ziel gesetzt hat,

Ideen zu verbreiten - normalerweise in Form eines kurzen und schlagkräftigen Vortrags (Dauer: 18 Minuten oder weniger). Obwohl TED 1984 als Konferenz-Anwendung für die drei namensgebenden Disziplinen (Technology, Unterhaltung und Design) gegründet wurde, werden momentan Vorträge in fast allen Bereichen von Wissenschaft bis zu Wirtschaft, globale Fragen und in verschiedenen Sprachen angeboten (Es werden auch Untertitel zur Verfügung gestellt.). Das Ergebnis ist ein Angebot von mehr als 9.500 Vorträgen bei einer Auswahl von mehr als 330 Themen.



TED's Motto ist "ideas worth spreading": Ideen, die es wert sind, auf globaler Ebene verbreitet zu werden und die Ansichten, das Leben und die Welt selbst verändern. Die Plattform basiert auf freiem Wissen, auf dem Gedanken, gute Ideen zugänglich zu machen. Dadurch werden Diskussionen angeregt und eine wichtige Inspirationsquelle bereitgestellt.

Die Plattform besteht aus Vortragsvideos und wird durch

TEDx und TED-Ed ergänzt. TEDx unterstützt unabhängige Organisatoren, die TED-ähnliche Events in ihrer eigenen Gruppe organisieren wollen, wohingegen TED-Ed sich mit dem Entwickeln von kurzen Video-Unterrichtseinheiten an Ausbilder und Schüler richtet.

Vorteile

- Die Plattform bietet die Möglichkeit zu Lernen – jederzeit und überall – aus einer großen Auswahl an Themen und durch das Hören von inspirierenden Vorträgen von interessanten Vortragenden.
- Die Plattform kann als unterstützendes Tool betrachtet werden, mit dessen Hilfe Dienstleister in der Erwachsenenbildung Ideen sammeln, sich auf dem neusten Stand topaktueller Themen halten und ihre eigenen Lehrmittel ergänzen können.

Nachteile

- Die meisten Vorträge sind auf Englisch; in manchen Fällen werden Untertitel bereitgestellt.

Um TED zu nutzen, fallen keine Gebühren an, so dass sehr viele Menschen erreicht werden. Tatsächlich ist es, global gesehen, eine der beliebtesten Webseiten und auf Platz 752 des Rankings, wenn eine Kombination aus täglichen Besuchern und Seitenaufrufen betrachtet wird. Des Weiteren sind 92.995 Seiten mit ted.com verlinkt und auch das weist auf eine hohe öffentliche Anerkennung hin. Einige der Vorträge, die sich mit speziellen Inhalten beschäftigen und so eine weiterführende Diskussion der Teilnehmer ermöglichen, werden häufig in Trainingseinheiten verwendet.

MOODLE

„Um Bildungsprogramme und Kurse für Erwachsene sowohl im städtischen, als auch im ländlichen Raum anbieten zu können, hat sich der RIAP Verband entschieden, mit Moodle eine Online-Lern-Umgebung zu schaffen. Dies hat dazu geführt, dass Online-Kurse für eine breitere Masse erreichbar sind.“



Moodle (moodle.org) ist eine Lernplattform, die Ausbildern, Administratoren und Lernenden die Möglichkeit bietet ein einziges, stabiles und integratives System zum Erschaffen von personalisierten, blended learning und Lehr-Umfeldern zu schaffen. Die Plattform ist spezifisch darauf ausgelegt, Lehrenden zu ermöglichen, das Lehren und Lernen zu verbessern.

Sie können die Software auf Ihren Server herunterladen oder einen der Moodle-Partner bitten, sie zu unterstützen.

Vorteile

- weit verbreitet und anerkannt
- kostenlos
- Vielfalt an Möglichkeiten und Tools

Nachteile

- Administration ist aufwändig und bedarf intensiver

Einarbeitung

- Viele verschiedene Versionen von Moodle mit vielen verschiedenen Einstellungen existieren

Moodle wird im großen Stil von Pädagogen und pädagogischen Einrichtungen auf der ganzen Welt verwendet. Mehr als 56 Millionen Moodle Nutzer aus 214 Ländern haben die Möglichkeit an ca. 6 Millionen Online Kursen teilzunehmen. Moodle ist ein Open Source Software-Paket, das Pädagogen hilft, effektive Online-Kurse zu erstellen, die auf soliden pädagogischen Prinzipien beruhen.

EDX

Informations- und Kommunikations-Technologien (IKT) auf Open Source Basis sind für Bildung und Weiterbildung eine Alternative zu oft recht teuren kommerziellen Angeboten. Damit steht es jedem offen, von bekannten und renommierten Einrichtungen zu lernen. Die Allgegenwärtigkeit der IKT bedeutet, dass man an Kursen in den unterschiedlichsten Themenbereichen teilnehmen kann, ohne das zusätzliche Kosten aufgrund langer Anreisewege entstehen. Egal wo Sie sind, Sie können sofort an Vorlesungen in den wichtigsten Hörsälen der Welt teilnehmen.

EdX (edx.org) ist ein Bereitsteller von Massive-Open-Online-Courses (MOOC) und eine Lernplattform. EdX stellt **Online-Kurse auf Universitätsniveau** (z.B. MIT, Universität von Boston, Berkeley, Harvard) mit einer breiten Fächerauswahl bereit, die einem weltweiten Publikum zugänglich sind. Einige sind sogar kostenlos. Parallel wird eine Studie zum Nutzerverhalten auf der Plattform durchgeführt. EdX unterscheidet sich von

anderen MOOC Plattformen dadurch, dass es sich um ein gemeinnütziges Angebot handelt, das durch open-Source Software betrieben wird.



EdX-Kurse bestehen aus wöchentlichen Lerneinheiten. Jede dieser Einheiten besteht aus kurzen Videos, die durch eingestreute interaktive Lernübungen unterbrochen werden. Die Lernenden können sofort die gelernten Inhalte anwenden. Die Kurse beinhalten oft Video-Tutorials, die kleinen, campusbasierten Diskussionsgruppen entsprechen. Online-Textbücher und Online-Diskussionsforen sind verfügbar, in denen Lernende posten, Fragen ansehen und kommentieren sowie Tutoren kontaktieren können.

Die Voraussetzungen zur Teilnahme sind einfach: Man braucht einen Computer mit einem aktuellen Browser und

einer Internetverbindung. Es wird eine breite Auswahl an Kursen angeboten. Diese umfassen ein großes Spektrum, zum Beispiel (Architektur, Elektrotechnik, Statistik etc.). Die meisten Kurse werden auf Englisch angeboten, aber auch in anderen Sprachen und mit englischen Untertiteln. Die Länge hängt von der Art der Kurse ab, kann aber bis zu mehreren Wochen oder sogar Monaten dauern. EdX bietet eine Vielfalt an Kursen, unter anderem verifizierte Kurse, bei denen Lernende die Möglichkeit haben, in den Kursen (kostenlos) geprüft zu werden oder auf ein EdX-verifiziertes Zertifikat (Kosten sind kursabhängig) hinzuarbeiten. Ferner gibt es Ehrenkurse, die die Lernenden entweder unverbindlich testen können (kostenlos) oder durchlaufen, um ein Ehrenzertifikat (kostenlos) zu erhalten. EdX bietet außerdem eine Reihe von X-Zertifikaten an, welche aus einer Reihe von zwei bis sieben Kursen zu einem bestimmten Thema bestehen (Kosten sind kursabhängig).

Vorteile

- Erlangen von Wissen auf höchster Ebene im Rahmen von nicht-formellem/informellem Lernen durch freie Mittel
- Erweiterte Optionen zur Zugänglichkeit, gesteigerte Möglichkeiten zur Einbindung von Lernenden und ergänzenden Möglichkeiten für Lebenslanges Lernen
- Konsequente Schulungseinheiten mit top-aktuellen Technologien und innovativer Pädagogik
- Förderung von fortgeschrittenen Lehr- und Lernprozessen
- Begutachtung durch Kollegen und Selbsteinschätzung

Nachteile

- Die Teilnahme an verifizierten Kursen bringt Kosten mit sich, jedoch handelt es sich um einen symbolischen Preis, wenn man das Gesamtangebot der Online-Kurse betrachtet
- EdX kann nicht auf allen mobilen Endgeräten genutzt werden

Als eine Open-Source-Plattform, die als ein weltweites Hilfsmittel zum Lernen gedacht ist, kann gesagt werden, dass EdX **good practice** ist, wenn

- die systematische Entwicklung und Beurteilung des Curriculums auf den Lernzielen des Angebots beruht
- es einen guten Leitfaden für Lernende zum Verstehen des Online-Angebots gibt
- für jeden Kurs eine Vielfalt an Lernaktivitäten zum Erreichen der Lernziele gegeben ist
- eine nutzerfreundliche Umgebung geschaffen wird, die das Lernmodell und die Beurteilung unterstützt

3.4. Bewertung und Evaluation

Bewertung und Evaluation des Lernprozesses beinhalten unterschiedliche Perspektiven und Möglichkeiten. Was kann in Lernsituationen evaluiert werden? Am wichtigsten ist die Evaluation des Lernerfolgs, so dass Lehrer, Trainer oder Kursleiter wissen, was die Lernenden erwarten, während sie lernen. Andernfalls kann die Leistung des Trainers von den Lernenden evaluiert werden. Das folgende Tool kann bei der Erstellung von Umfragen und der anschließenden Auswertung helfen.

POLL EVERYWHERE

„Chris ist ein Englischlehrer, der seit Jahren täglich eine Abschlussaktivität nutzt, um seinen Unterricht zu einem abgerundeten Ende zu bringen und die Unterrichtsinhalte zu festigen. So kann er einen Blick auf die Gedanken der Schüler erhaschen und sehen, was sie verstanden haben und wo sie noch Hilfe benötigen. Seine Schüler sind Teil eines Pilot-Projekts zum Thema „Bring your own device“ (Bring dein eigenes Gerät mit) und sie testen somit neue Wege, Technologien im Klassenzimmer zu nutzen. Daher hat er sich entschieden, seine Abschlussaktivität anzupassen und nutzt nun Poll Everywhere. Da er weiß, dass er diese Abschlussbefragung jeden Tag einsetzt, spart Chris Vorbereitungszeit und projiziert täglich die offene Umfrage auf das Whiteboard.“



Poll Everywhere (polleverywhere.com) ist eine simple Anwendung, die von einem Live-Publikum auf mobilen Endgeräten wie Mobiltelefonen und Tablets genutzt werden kann. Man kann teilnehmen, indem man eine schnelle Webseite aufsucht, die sich gut auf mobilen Endgeräten nutzen lässt und für das Event angelegt wurde, eine SMS schickt oder Twitter nutzt. Die Umfrage kann in eine Präsentation eingefügt werden oder über die Webseite, die sich automatisch aktualisiert, eingesehen werden. Fortgeschrittene Nutzer können SMS-Kommentare in ihre Präsentationen einfügen, Fragen an den Vortragenden per SMS schicken, über das Internet antworten und SMS-Aktivitäten in Printmedien, Radio und Fernsehen einfügen.

Vorteile

- Die Basisversion ist kostenlos, höhere Level (ab 25 Antworten pro Umfrage) sind mit Kosten verbunden
- Einfach zu nutzen
- wird von vielen Endgeräten unterstützt
- Möglichkeit per SMS teilzunehmen

Nachteile

- Die kostenlose Version hat eingeschränkte Funktionen
- Mit den Standardeinstellungen kann jeder Teilnehmer auch in einer multiple-choice-Umfrage nur einmal abstimmen

Poll Everywhere ist eine „best practice“-Anwendung, wenn es darum geht, eine große Menge an Informationen unter Lernenden oder in anderen Gruppen zu erfassen. Im Verlauf der Jahre hat die Anwendung die Zustimmung von unterschiedlichen Medien erhalten, unter anderem CNN, Mashable, New York Times oder Forbes. Weiterhin wurde die App mehrere zehntausende Mal im Apple App und Google Play Store heruntergeladen.

4. Zusammenfassung

Während der Umsetzung der Lernpartnerschaft wurde von den Partnerorganisationen die Auswertung der vorliegenden IKT-Hilfsmittel für den Lehr-Lern-Prozess und seine Organisation vorgenommen. Die verschiedenen Anwendungen und IKT-Lösungen wurden unter allen zunächst erkannten Ressourcen ausgewählt, angeschaut und verglichen, um die letztendliche Auswahl an „Best Practice“-Anwendungen zu treffen.

Die „best practice“-Anwendungen, die in diesem eBook besprochen werden, können zur Inspiration für die Trainer Ihrer Organisation, die sich mit dem Thema Web 2.0 Anwendungen, mobile Technologien und andere IKT Tools in der Erwachsenenbildung beschäftigen, dienen.

Zwar liegt der Fokus der IITAE-Partnerschaften auf IKT-Anwendungen in der Erwachsenenbildung, jedoch sind die vorgestellten Anwendungen ebenfalls dafür geeignet, bei jüngeren Lernenden angewendet zu werden.

Wir hoffen, dass Sie den IITAE-eBook nutzen, einige neue IKT-basierte Anwendungen kennen lernen und im Bereich Erwachsenenbildung und Lernen anwenden. Bitte lassen Sie uns wissen, wie Sie das eBook anwenden und mailen Sie uns unter iitae@googlegroups.com.

Viele Anwendungen und Tools, die täglich neu hinzukommen und je nach Vorlieben der Trainer und Lernenden Verwendung finden, wurden nicht in dieses eBook aufgenommen. Sie können weitere IKT-Tool Beschreibungen und detaillierte Informationen zum IITAE Projekt auf dem Blog <http://www.iitae.com> finden sowie detailliert im Anhang nachlesen:

https://iitae.files.wordpress.com/2015/07/annexe_final.pdf

5. Das Projekt Lebenslanges Lernen und das IITAE-Projekt

Das europäische Parlament und der Europäische Rat haben das Programm für Lebenslanges Lernen (LLP) im November 2006 als eine umfassende Maßnahme im Bereich von Bildung und Schulungen für eine Spanne von 2007-2013 etabliert.

Das europäische Programm zum Lebenslangen Lernen (LLP) hat, auf Grundlage des zentralen Aktionsplans, eine Menge an Bildungs- und Schulungsinitiativen vernetzt, die sich mit allen Stadien der individuellen Entwicklung beschäftigen und die Möglichkeiten zum Lernen europaweit fördern. Zu diesem Zweck wurde das LLP in vier sektorale Unterprogramme und vier parallel verlaufende Programme unterteilt.

Die *sektorialen Unterprogramme* wurden in Bezug auf die unterschiedlichen Stadien von Bildungs- und Schulungswegen organisiert, so dass Comenius sich mit Schulbildung beschäftigt, Leonardo da Vinci mit Weiterbildung und -schulung, Erasmus sich auf höhere Bildung konzentriert und Grundtvig auf das Thema Erwachsenenbildung abzielt.

Die *parallel verlaufenden Programme* dienen dazu, die sektoralen Unterprogramme mithilfe der folgenden Schlüsselaktionen zu unterstützen: politische Kooperation und Innovation, Sprachen, Informations- und Kommunikationstechnologien (IKTs) sowie die Verbreitung und Nutzung der Ergebnisse.

Das Jean-Monnet-Programm unterstützt die Initiativen und richtet sich an den Europäischen Integrationsprozess für

höhere Bildung.

Mit allen Projekten, die durch LLP entwickelt wurden, haben die teilnehmenden Organisationen durch die Entwicklung von Ansätzen, Methodiken, Berichten, didaktischen Materialien und anderen Ressourcen zu einem Aufgebot an Spezial- und Fachwissen beigetragen, Bildung und Schulungen im europäischen Raum zu verbessern. Die Vorteile haben nicht nur in den direkt teilnehmenden Einheiten und in der Zielgruppe Wirkung gezeigt, sondern auch beim Ausbau der Bildungs- und Schulungspolitik und die dazugehörigen Organisationen unterstützt.

Lernpartnerschaften

Das Grundtvig Unterprogramm ist ebenfalls in mehrere Aktivitäten unterteilt: Multilaterale Projekte, multilaterale Netzwerke, begleitende Maßnahmen, Seminare und Besuche, um nur ein paar zu nennen. Die Lernpartnerschaften sind ebenfalls ein wesentlicher Bestandteil des Unterprogramms. Sie sollen Mitarbeitende und/oder Lernende von Organisationen, die sich im Bereich Erwachsenenbildung engagieren, bei der Entwicklung von kooperativen Aktivitäten im kleinen Umfang unterstützen.

Die Lernpartnerschaften fokussieren eher Prozesse im transnationalen Austausch als Ergebnisse. Sie dienen dem Erfahrungsaustausch und Austausch von Methoden und der Entwicklung von „good practices“. Abhängig davon, ob die Zielgruppe Lernende sind oder der Fokus auf der Organisation von Erwachsenenbildung und/oder Trainingsmethoden liegt, beziehen sich die Lernpartnerschaften auf eine Reihe unterschiedlicher Themen: Auf der einen Seite werden unter anderem

Themen, wie aktive Bürgerschaft, Sprache, interkulturelle Dialoge, Integration & Gesellschaft, wesentliche Kompetenzen, IKT und Bildung für Straftäter angesprochen. Auf der anderen Seite können der Austausch von Erfahrungen und Informationen oder das gemeinsame Entwickeln von Methoden und Ansätzen zum Testen neuer organisatorischer und pädagogischer Perspektiven in Angriff genommen werden.

IITAE: Ziele, Aktionen und Partner

IITAE ist die Abkürzung für diese Grundtvig-Lernpartnerschaft. Wie der Name andeutet ("Innovative Information Technologies in Adult Education" = Innovative Informationstechnologien in der Erwachsenenbildung), bezieht sich diese Lernpartnerschaft auf die Bestimmung von effizienten, webbasierten Hilfsmitteln, die von Erwachsenen in Bildungs- und Schulungs-Prozessen genutzt werden.

Das IITAE-Projekt besteht aus mehreren Aktivitäten, die aufeinander aufbauen. Sie ergänzen sich so, um gemeinsam den folgenden Zweck zu erfüllen: In Einrichtungen der Erwachsenenbildung und bei Lernenden das Bewusstsein für die Nutzung und die potentielle Wirkung von Web 2.0 Tools, Tablets, mobilen Technologien und anderen IKT-Tools für Bildung und Training von Erwachsenen zu wecken. Als Ergebnis wird in diesem eBook eine Auswahl der effizientesten Hilfsmittel vorgestellt, die mithilfe der vorher festgelegten Auswahlkriterien als good practice betrachtet werden können.

Um diese Lernpartnerschaft aufzuwerten, wurde ein Blog und ein zweimalig erscheinender Newsletter unter

www.iitae.com bereitgestellt.

Das IITAE-Projekt hat sich sowohl durch Einzelarbeit, als auch durch gemeinsame Arbeitseinheiten entwickelt. Zu diesem Zweck haben während des zweijährigen Projektzeitraums fünf transnationale Treffen in Siauliai (Litauen), Berlin (Deutschland), Prague (Tschechien), Biella (Italien) and Gijón (Spanien) statt gefunden.

Dieses eBook ist das Ergebnis der gemeinsamen Arbeit und des Engagements der fünf Partnerorganisationen, die IITAE gestaltet haben:



Asociacija "Viesieji interneto prieigos taskai" / Rural Internet Access Points Association, In Litauen wird mit einer Vielfalt an IKT in bildungsrelevanten Bereichen gearbeitet, unter anderem Lebenslanges Lernen für Erwachsene und nicht-formelles Lernen für Jugendliche im IKT-Umfeld. Die Arbeit des Verbands umfasst Tätigkeiten wie zum Beispiel die Durchführung von IKT-Trainingseinheiten, die Förderung von E-Learning und innovativen Lerntechnologien, die Steigerung des Bewusstseins für die sichere Internetnutzung und Ansätze zum Management von Lehrprojekten.

www.vipt.lt



FUNDACIÓN METAL
ASTURIAS

Fundación Metal Asturias beschäftigt sich mit mehreren Dingen, die zum Ziel haben, die Metallbranche in der Region Asturien in Spanien mithilfe der Entwicklung von Trainings, Hilfsmitteln und Beratungsservice zu verbessern.

www.fundacionmetal.org



Narodni centrum bezpecnejsiho internetu (Czech Safer Internet Centre - NCBI) ist eine gemeinnützige Organisation, die sich als Ziel gesetzt hat, sowohl den Zugang und die Leistung von kindgerechten und sicheren Inhalten und Hilfsmitteln zu unterstützen, als auch Datenbanken aufzubauen, die Beratungsstellen und Hotlines unterstützen,. Inhalte und Ressourcen werden sowohl auf nationaler, wie auch auf internationaler Ebene entwickelt und geteilt.

www.ncbi.cz

**.stiftung
digitale-chancen**

Die Stiftung Digitale Chancen ist eine gemeinnützige Stiftung, die ihren Sitz in Berlin hat und die auf nationaler und internationaler Ebene Projekte zur Förderung von digitalen Fähigkeiten und zur digitalen Inklusion von verschiedenen Zielgruppen durchführt.

www.digitale-chancen.de

Agency Workers Education and Training ist eine private Organisation, die Schulungen für Arbeiter und Menschen, die eine Stelle in der Jobvermittlung suchen, organisiert, aber auch Aktivitäten im Bereich Sprache und Recht für Ausländer anbietet. Darüber hinaus gibt sie Hilfestellung bei der Jobsuche für Ausländer.