



# Leitfaden zum Einsatz von E-Learning

## 1. Einleitung

Wenn der Kontakt mit Kindern und Jugendlichen in Präsenz nicht mehr oder nur eingeschränkt möglich ist, werden Lehrende und Jugendarbeiter\*innen vor didaktische und organisatorische Herausforderungen gestellt, um Kinder und Jugendliche weiterhin bestmöglich unterstützen und mit ihnen in Kontakt treten zu können. Die COVID-19-Pandemie, die damit einhergehende Schließung von Schulen, die eingeschränkten Kontaktmöglichkeiten und das Distance-Learning führten zu der Notwendigkeit eines Umdenkens im Bildungssystem und der Jugendarbeit.

Digitale Jugendarbeit und E-Learning haben sowohl in diesem Kontext als auch unabhängig von der COVID-19-Pandemie zunehmend an Bedeutung gewonnen. Digitale Medien sind ein fixer Bestandteil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen wie auch Jugendarbeiter\*innen, weshalb digitale Jugendarbeit sowohl in Form der Vermittlung eines selbstbestimmten Umgangs mit entsprechenden Medien, also digitaler Kompetenzerarbeitung, als auch in Form eines digitalen Begegnungsorts dienen kann.

Dieser Leitfaden thematisiert die Vor- und Nachteile von E-Learning, definiert Begrifflichkeiten aus dem Themenbereich und soll als Unterstützung bezüglich einer Auseinandersetzung mit nützlichen Tools und der Anwendung und Einbindung im Aus- und Weiterbildungsbereich der Jugendarbeit dienen.

## 2. Was bringt mir das und worauf muss ich achten?

Die Möglichkeit der Begegnung mit und zwischen Lernenden im digitalen Raum ist einer der wesentlichen Vorteile von technologiegestütztem Lernen. Außerdem können Jugendarbeiter\*innen auf E-Learning-Angebote orts- und zeitunabhängig zugreifen und durch die Nutzung von mobilen Geräten in ihre Freizeit einbinden. Durch den Einsatz verschiedener Methoden und Tools wird einerseits abwechslungsreiches Lernen, andererseits die Anpassung an individuelle Lerntypen und -geschwindigkeiten möglich.

Ebenso ergeben sich Vorteile, wenn man den Blick auf Ressourcen richtet: Physische Lernräume verursachen oft hohe Kosten (Miete, Heizung). Lernunterlagen müssen gedruckt und kopiert werden, der Lernprozess muss händisch dokumentiert werden. Die Lernenden müssen anreisen und gepflegt werden oder müssen gar übernachten. Hier bieten digitale Lernräume deutlich mehr Flexibilität und Einsparungspotenzial.

Man darf dabei jedoch nicht vergessen, dass meist mehr Personal zur Betreuung der digitalen Räume einzuplanen ist. Neben der entsprechenden Medienkompetenz über die alle Beteiligten verfügen müssen, sind die hohen technischen Voraussetzungen und der Bedarf an Infrastruktur (Server, Tablets, schneller Internetzugang) nicht zu unterschätzen. Sofern E-Learning-Angebote nicht adäquat an die Zielgruppe angepasst sind, kann ein weiterer Nachteil darin liegen, dass die Lernenden ohne Tutoring mit der Nutzung schnell überfordert sind. E-Learning-Angebote erfordern darüber hinaus ein hohes Maß an Selbstdisziplin, da sonst die Gefahr besteht, dass Lernende vorzeitig aussteigen. Die Lehrenden müssen konsequent motivieren, bei Problemen

Ansprechpartner\*in sein und bei Krisen intervenieren. Auch daraus ergibt sich ein Mehr an benötigtem Personal.

### 3. Übliche Lernszenarien

- ▶ **E-Learning**  
Alle Formen von Lernen, bei denen digitale Medien für die Präsentation und Distribution von Lernmaterialien und/oder zur Unterstützung von zwischenmenschlicher Kommunikation zum Einsatz kommen. Im Zuge der COVID-19-Pandemie wurde häufig der synonyme Begriff Distance-Learning verwendet.
- ▶ **Hybride Angebote**  
Hier nehmen einige Lernende über digitale Medien am Lernprozess teil, andere in Präsenz. So könnte etwa ein Vortrag vor Publikum im Internet gestreamt werden, das virtuelle Publikum aber über den Chat ebenso mitdiskutieren. Diese Lernform ist für die Lehrenden didaktisch und kommunikativ anspruchsvoll.
- ▶ **Blended Learning**  
bezeichnet eine Mischung bzw. Abfolge aus E-Learning-Einheiten und Präsenzeinheiten. Dabei leiten die einzelnen Teile jeweils ineinander über, was insgesamt zu einem Lernmehrwert führt. So könnten etwa Diskussionsfragen schon vorher auf einer E-Learning-Plattform veröffentlicht werden um den Lernenden Zeit zum Recherchieren und Abwägen zu geben. Die Zeit in Präsenz kann so bedeutend effizienter genutzt werden.

### 4. Tools und didaktische Möglichkeiten

Die Beschreibung von Lernergebnissen ist ein zentraler und verpflichtender Bestandteil der aufZAQ-Lehrgangszertifizierung als wirksames Qualitätssicherungsinstrument. Mit dieser wird gleichzeitig auch eine Aussage über die Niveau-Zuordnung im Kompetenzrahmen für die Kinder- und Jugendarbeit ([www.kompetenzrahmen.at](http://www.kompetenzrahmen.at)) getroffen. Im Rahmen der aufZAQ-Lehrgangszertifizierung ([www.aufzaq.at](http://www.aufzaq.at)) wird ermittelt, welche Lernergebnisse welchen Kompetenzbeschreibungen des Kompetenzrahmens für die Kinder- und Jugendarbeit entsprechen. So werden wesentliche Voraussetzungen für eine zukünftige Zuordnung zum Nationalen Qualifikationsrahmen (NQR) ([www.qualifikationsregister.at](http://www.qualifikationsregister.at)) erfüllt.

- ▶ **Zoom, Teams, Gotomeeting, BigBlueButton**  
Diese Tools stehen für eine Reihe weiterer Tools, mit denen sich Live-Begegnungen von Gruppen im virtuellen Raum abhalten lassen. Dabei können die Beteiligten über Webcam und Mikrofon fast in Echtzeit kommunizieren. Viele davon sind kostenlos (wie etwa BigBlueButton), bei anderen sind nur Basisfunktionen gratis. Ihr Vorteil liegt eindeutig im einfachen Zugang für alle und der raschen Verfügbarkeit. Meetings aber auch Seminare lassen sich so rasch in den virtuellen Raum verlegen. Technische Probleme, Einschränkungen in der Kommunikation (redet mehr als eine Person wird das ganze schnell unverständlich) sowie das Fehlen von Zwischentönen und Körpersprache können aber schnell frustrieren. Daher empfehlen wir, diese Settings gut zu planen und spezielle dafür entwickelte Methoden anzuwenden.

▶ **Scrumblr**

Bei Scrumblr handelt sich um ein virtuelles Whiteboard, das mittels Link geteilt werden kann und ein kollaboratives Arbeiten ermöglicht, indem alle teilnehmenden Personen die geposteten Beiträge bearbeiten und/oder verschieben können. Das Whiteboard lässt sich einfach und schnell ohne Registrierung erstellen und bietet viele Einsatzmöglichkeiten. Es kann mit Post-its oder Karteikarten gefüllt werden, die für diverse Methoden genutzt werden können (z.B. gemeinsame Idee/Begriffs/Themensammlung, Brainstorming, Kategorisierungen). Je nach Thema lässt sich das Whiteboard in beliebig viele Spalten einteilen und erweitern.

▶ **wonder.me**

EduPad eignet sich zur Erstellung von Online-Seiten mit Textinhalten. EduPad ist ein kollaborativer Texteditor - das bedeutet, dass mehrere Personen gleichzeitig ein Textdokument bearbeiten können und sehen dabei in Echtzeit, wer welchen Text ändert. Das Programm ist kostenlos und kann ohne Registrierung verwendet werden. Außerdem bietet es eine Chat-Funktion, um Austausch zwischen den Autor\*innen zu ermöglichen. Es ist eine gute Alternative zu Google Docs, das auf ähnliche Art und Weise arbeitet.

▶ **Padlet**

Padlet ist eine digitale Pinnwand, auf der Texte, Bilder, Videos, Links, Sprachaufnahmen, Bildschirmaufnahmen und Zeichnungen abgelegt werden können. Die Software ist kollaborativ nutzbar, weshalb sie unter anderem in dem Unterricht an Schulen Verwendung findet. Um ein Padlet erstellen zu können, muss man sich registrieren. Bis zu drei Pinnwände sind kostenlos - wünscht man mehr, fallen monatliche Gebühren an.

▶ **ScreenCast-O-Matic**

Mit diesem Tool lassen sich Screencasts, also bewegte Bildschirmaufnahmen, erstellen. Dazu kann die Stimme und die Webcam aufgenommen werden. So lassen sich etwa Präsentationen oder Vorträge aufnehmen und auf eine Lernplattform stellen. Die Videos können auch geschnitten und mit Effekten versehen werden. Die Basisfunktion läuft kostenlos als Browsererweiterung, für einen größeren Funktionsumfang muss ein Jahresabo abgeschlossen werden.

▶ **Canva**

Canva ist ein webbasiertes Grafikdesign-Tool mit einer Drag-and-Drop-Oberfläche, das Zugriff auf Hunderte Layouts für die Erstellung von Präsentationen, Social-Media-Grafiken, Postern, Flyern, Einladungen und mehr bietet. Das Tool kann zum Erstellen von benutzerdefinierten Web- und Druckmedien (also auch zur Erstellung von Lernunterlagen) verwendet werden. Nutzer können aus einem Bibliothekbestand mit über einer Million Fotos, Illustrationen, Grafiken, Schriftarten und mehr wählen.

▶ **LearningSnacks**

Die Plattform Learning Snacks ermöglicht interaktive Lerninhalte in einem textbasierten Dialogsystem selbst zu erstellen und anderen weiterzugeben. Das Lernen läuft dabei wie in einem Messenger (etwa wie in Whatsapp) ab. Lerninhalte werden dabei in kurze Einheiten gegliedert, welches dem Konzept des Microlearnings entspricht. Die "Wissenshäppchen" sollen ein unterhaltendes und motivierendes Lernen im Selbstlernmodus ermöglichen. LearningSnacks ist werbefrei und kostenlos.

▶ Wakelet

Wakelet ist eine digitale Sammelmappe, in der Inhalte aus verschiedenen Quellen gesammelt und auf einer Website ansprechend veröffentlicht werden können. Diese Quellen können TicToc-Videos, Bilder, Texte, PDFs oder auch öffentlich zugängliche Social Media Inhalte (etwa Tweets) sein. Damit lassen sich allein oder in der Gruppe unterschiedliche Themen recherchieren und das Rechercheergebnis veröffentlichen.

▶ Kahoot.it

Kahoot ist ein interaktives Quiztool, bei dem die Teilnehmenden mit mobilen Endgeräten antworten können. Nachdem der\*die Moderator\*in bei Kahoot registriert ist, können Fragesets für folgende Spielvarianten erstellt werden:

- Quiz: Multiple-Choice-Fragen
- Jumble: Antworten in die richtige Reihenfolge bringen
- Discussion, Survey: Meinungen und Erfahrungen abfragen

Kahoot hat den Vorteil, dass die Teilnahme am Quiz fast auf jedem mobilen Endgerät möglich ist und die Handhabung sehr einfach ist. Noch ansprechender werden die Fragestellungen, wenn man Bilder oder Videos einbindet.

▶ Mentimeter

Mentimeter wird im Rahmen von Präsentationen für Echtzeit-Feedback genutzt. Über eine App auf einem Mobilgerät oder über eine Webseite können sich die Teilnehmer\*innen unter Kenntnis eines Zugangscodes mit der Sitzung des Präsentators verbinden und verschiedene Funktionen nutzen: Schreiben von Kommentaren und Fragen sowie das Aufwerten von Kommentaren und Fragen anderer („upvoting“), Durchführung von Umfragen und graphische Aufbereitung der Ergebnisse, Durchführung eines Quiz und gemeinsame Bildung einer Schlagwortwolke. Die Antworten und Ergebnisse werden gesammelt und in Echtzeit (etwa auf der Leinwand) angezeigt. Das Tool wird in einer kostenlosen Basisversion angeboten.

▶ w2g.tv

w2g.tv ist eine Plattform, mit der sich Videos (etwa von YouTube) in einer Gruppe synchron anschauen lassen. Unterbricht der Lehrende das Video und kommentiert es, unterbricht es bei allen anderen ebenfalls.

### Zur Info

Dieser Leitfaden bezieht sich vor allem auf den Einsatz von digitalen Tools in der Aus- und Weiterbildung im Bereich der Kinder- und Jugendarbeit. Zur digitalen Jugendarbeit gibt es unter anderem von der bOJA Leitfäden und Materialien zum Download: [www.boja.at/materialiensammlung-digitale-offene-jugendarbeit](http://www.boja.at/materialiensammlung-digitale-offene-jugendarbeit)