

LINKLISTE

Technik-Lösungen für digitale Lernangebote

Sie suchen die perfekte Software, Internet-Tools und Hardware-Ausstattung für Ihre digitalen Lernangebote? Die folgende Auflistung stellt eine kleine, beispielhafte Auswahl an bewährten Tools vor.

Die Tool-Sammlung ist in vier Kapitel unterteilt:

1. Multimediale Lerninhalte erstellen
2. Mit den Teilnehmenden interagieren
3. Lerninhalte ausliefern
4. Zahlungen abwickeln

1. Multimediale Lerninhalte erstellen

Text/Grafiken

- Bekannte Textverarbeitungsprogramme wie MSWord, LibreOffice, OpenOffice etc.
- Zum Erstellen von Grafiken: www.canva.com (browsergestützt, kostenlos, Anmeldung erforderlich, weitere Informationen: <http://regionales-onlinemarketing.de/canva-ganz-einfach-und-kostenlos-grafiken-erstellen/>)

Audio

- Für Aufnahmen ist ein gutes USB-Mikrofon notwendig
- Zum Schneiden und Bearbeiten von Audio-Dateien: <http://www.audacity.de/> (kostenlos, viele kostenlose Tutorials im Netz)
- Zum Exportieren von Audio-Dateien von Audacity als .mp3 braucht es einen Encoder (Download z.B. bei [Chip](#))



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 DE. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>.



Dieses Material basiert auf Inhalten, die für das Projekt EULE unter BMBF Förderung entwickelt wurden.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Video-Software

- Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, Lernvideos zu erstellen. Die zwei gängigsten Formate sind Bildschirmrecorder/Screencast (ggf. mit WebCam) und die Selbstaufnahme mit einer gesonderten Kamera (z.B. aus dem Smartphone).
- Kostenlose Tools für Bildschirmvideos: [Camstudio](#) und [BB Flashback Express](#).
- Kostenpflichtig: [Camtasia](#). Aufnahme und Bearbeiten ist in einem Arbeitsschritt möglich, Integration des Kamerabildes möglich (wichtig für lebendige Lernvideos, wenn sonst nicht viel zu sehen ist). Eine Alternative für Mac: [Screenflow](#).
- Kostenloses Schnittprogramm für Windows: [Windows Movie Maker](#)

Video – Hardware

- Für Webcam-Aufnahmen reicht eventuell die integrierte Kamera Ihres Computers, ansonsten bedarf es einer zusätzlichen Webcam
- Für Aufnahmen ist ebenfalls ein gutes USB-Mikrofon notwendig
- Für Selbstaufnahmen mit dem Smartphone braucht es ein zusätzliches Mikrofon, am besten ein kleines Ansteck-Mikrofon, und ein Stativ.

2. Interaktion mit den Teilnehmenden

Asynchrone Kommunikation:

Hier eignen sich Foren, die sich auf verschiedene Weise einrichten lassen:

- Als geschlossene (geheime) Gruppe in einem der sozialen Netzwerke, z.B. [Facebook](#), [Google+](#), [Xing](#)
- Auf einer Social Networking Plattform wie z.B. [Slack](#), [Ning](#) und [Tixt](#)
- Auf einem [Wordpress](#)-Blog, z.B. mit dem Plugin [BBPress](#)



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 DE. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>.



Dieses Material basiert auf Inhalten, die für das Projekt EULE unter BMBF Förderung entwickelt wurden.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Durch Sprachnachrichten:

- Mit [Vocaroo](#) erhält man direkt nach der Aufnahme einen Link, der in einem Forum oder per Mail weitergegeben werden kann. Die Optik des kostenlosen Tools ist etwas „verspielt“ und nicht für jedes Setting geeignet. Alternativen sind z.B. [Speakpipe](#) oder [Voice Recorder](#).
- Mit [Jing](#), einem kostenlosen Aufnahmeprogramm, lassen sich kleine Videos erstellen, die dann, wenn mit [Screencast](#) verbunden (das bietet das Tool an), ebenfalls direkt nach dem Upload per Link verschickt werden können.

Synchrone Kommunikation:

- Telefonkonferenzen bietet z. B. [Meetgreen](#), [Talkyoo](#) ist eine kostenpflichtige Alternative.
- Am einfachsten ist in den meisten Fällen eine Kommunikation über [Skype](#).
- Weitere Tools: [Clickmeeting/Clickwebinar](#), [GotoMeeting](#), [Edudip Business](#)
- Über [Google Hangout](#) kann eine Telefon- oder Videokonferenz mit bis zu zehn Teilnehmenden geführt werden (ein Google-Konto ist nötig). Für die Interaktion mit Teilnehmenden bei paralleler Nutzung eines Chats und ggf. eines [Whiteboards](#) oder einer Präsentation eignen sich Google Hangout und [WebinarJam](#) wegen des Zeitversatzes weniger.

Hardware für Webinare und Telefonkonferenzen über das Netz:

- Ein gutes USB-Mikrofon reicht meistens aus. In manchen Fällen ist wegen des Halleffekts ein Headset oder Kopfhörer sinnvoll.
- Wenn Teilnehmende zum Sprechen freigeschaltet werden, sollten auch diese unbedingt ein Headset verwenden.

3. Technik für die Auslieferung der Lerninhalte

Ein Mail-Programm ist notwendig, wenn Nachrichten per Autoresponder (zeitgesteuert) versendet werden sollen (z. B. GetResponse). Bei Lernplattformen gibt es drei grundsätzlich unterschiedliche Lösungen: Selbstgehostet, Miet-Plattformen, Marketing-Plattformen.

Selbstgehostet



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 DE. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>.



Dieses Material basiert auf Inhalten, die für das Projekt EULE unter BMBF Förderung entwickelt wurden.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Wer einen Blog oder eine Webseite mit Wordpress bei einem Hoster liegen hat und damit gut zurechtkommt, kann auch seinen Kurs dort anlegen (bzw. auf einer neuen URL).

Als Hosting-Service gibt es z.B. die [Domainfactory](#). Wichtig ist es, auf einen guten Support und vernünftige Leistungen zu achten. Zusätzlich braucht es ein Membership-Plugin, um Inhalte für die Teilnehmer zu schützen. Ein Beispiel hierfür ist [DigiMember](#) (gibt es auch in einer kostenfreien Variante). Sinnvoll ist es dabei, auf eine Anbindung an einen Bezahlanbieter zu achten.

Miet-Plattformen

Diese Plattformen bieten Gesamtpakete an, die meistens Design (mit eigenen Einstellungs- und Gestaltungsmöglichkeiten), die Kursverwaltung, ein Bezahlsystem, Hilfe für das Marketing sowie Analysetools beinhalten. Die Auswahl ist hier riesig. Beispiele sind Spreadmind, Teachable, Ruzuku oder Pacience.io. Diese Lösungen bieten sich an, wenn alles aus einer Hand kommen soll und wenig Vorkenntnisse bei der Technik vorhanden sind. Jedoch ist man auf die Möglichkeiten der jeweiligen Plattform beschränkt.

4. Technik für Zahlungsabwicklung

Hier sind vor allem rechtliche Aspekte zu beachten (z.B. Datenschutz). Bewährte Tools sind zum Beispiel [Digistore24](#) oder [Affilicon](#).

Eine Alternative zur Nutzung dieser kostenpflichtigen Tools ist es, entweder Rechnungen zu erstellen (bei der teilweisen Automatisierung kann z.B. [fastbill](#) helfen) oder einen Internet-Zahldienst wie [Paypal](#), [Stripe](#) oder [Paymill](#) zu nutzen. In diesem Fall ist der Anbieter besonders gefordert, das Prozedere rechtssicher zu gestalten und die Rechnung an den Kunden auszustellen.

CC BY SA 3.0 DE by **Sonja Klante** für EULE/wb-web



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 DE. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>.



Dieses Material basiert auf Inhalten, die für das Projekt EULE unter BMBF Förderung entwickelt wurden.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung