

Welche digitalen Tools können dabei unterstützen, dass Kontakt und Interaktion auch gegenwärtig umfänglich möglich ist?

Einhergehend mit den Maßnahmen zur Eindämmung des Coronavirus und den damit verbundenen Beschränkungen sind digitale Tools zu attraktiven und hilfreichen Angeboten geworden, die eine fortwährende Kommunikation und Informationsweitergabe ermöglichen. Auch über die Zeit der Beschränkungen hinaus bieten sie Möglichkeiten für zeitgemäße, zukunftsweisende und kollaborative Bildungsansätze und zur Kontaktaufnahme. Dabei gilt es genau zu prüfen, welche der Tools tatsächlich für die Bereiche Schule und Jugendhilfe geeignet sind. Ursprünglich verfügbare Funktionalitäten können sich insbesondere bei digitalen Angeboten genauso schnell ändern wie die Preise oder die Nutzungsbedingungen. Deshalb ist es wichtig, die verwendeten Anwendungen regelmäßig hinsichtlich möglicher Änderungen zu prüfen.

Neben den Datenschutzbestimmungen der verschiedenen Onlineanwendungen sollte auch transparent gemacht werden, wie Schulen mit den gespeicherten nutzerbezogenen Daten verfahren und welche davon zu welchem Zweck und wie lange gesammelt werden. Bei einigen digitalen Tools melden sich Schüler*innen und pädagogische Fachkräfte mit Namen, Email-Adressen und anderen nutzerbezogenen Daten an. Hierauf sollte vorab hingewiesen werden. Unter Umständen ist bei verschiedenen Anwendungen das Einverständnis der Sorgeberechtigten und (spätestens) ab dem 14. Lebensjahr zusätzlich das Einverständnis der Schüler*innen einzuholen.

Zwischen Schüler*innen, Lehrkräften und den Sorgeberechtigten kann die Schulsozialarbeit ein wichtiges Bindeglied sein und Impulse geben - sei es für die Nutzung und Umsetzung von digitalen Tools, die Erstellung und Durchführung von zusätzlichen Bildungsangeboten, die Weitergabe von relevanten Informationen oder aber auch zur Unterbreitung von Austauschmöglichkeiten. Die folgenden Praxisbeispiele stehen exemplarisch für eine Vielzahl an digitalen Tools mit unterschiedlichem Charakter. Einige dienen dem Kontakthalten und Austausch auf Augenhöhe, andere bieten spielerische Ansätze der Wissensvermittlung und wieder andere stellen Räume zur Verfügung, in denen Schüler*innen kooperativ und kollaborativ Aufgaben bewältigen können.

Leitfragen für die Auswahl von digitalen Tools

BARRIEREARM

- Welche Zugangsvoraussetzungen bestehen für die Nutzenden?
- Wie übersichtlich und intuitiv ist die Oberfläche gestaltet?
- Welche Sprache wird in der Anwendung verwendet?
- Wird ein eigener Account benötigt?
- Ist der Zugang über unterschiedliche Endgeräte möglich?

KOSTENFREI

- Ist die Anwendung für die Erstellenden kostenfrei?
- Sind Kosten zu rechtfertigen durch den pädagogischen Mehrwert der Anwendung (z.B. Schutz persönlicher Daten)?
- Ist die Anwendung für die Nutzenden kostenfrei?

unterstützt und gefördert durch:

**DATENSCHUTZ-
KONFORM**

- Werden die Bestimmungen der europäischen Datenschutzgrundverordnung (DSGVO) beachtet?
- Weist das Unternehmen darauf hin, wie mit nutzerbezogenen Daten verfahren wird?
- Werden Daten an Dritte weitergegeben?

JUGENDSCHUTZ

- Sind Anwendungen geschlossen oder besteht die Gefahr, dass auch Menschen außerhalb des Klassenverbandes oder anderen Gruppen Kontakt aufnehmen können bzw. auf Inhalte zugreifen können?
- Sind die Inhalte alters-/zielgruppengerecht?
- Können jugendgefährdende Inhalte gefiltert werden?

Digitale Werkzeuge für kollaborative und kooperative Ansätze im schulischen Alltag**Onlinekonferenzen und Webseminare veranstalten**

Derzeit werden eine Vielzahl der Absprachen, Team-Meetings und Unterrichtseinheiten, Informationsveranstaltungen für Eltern und Gespräche mit Schüler*innen online absolviert. Hierfür gibt es ein großes Angebot. Jedoch nicht jedes ist auch geeignet und nicht jede Einrichtung hat die Möglichkeit, eine Videokonferenz-Software auf einem eigenen Server zu hosten. Grundlegend sollte gerade auch in Schulkontexten darauf geachtet werden, dass sich niemand zuschalten kann, der nicht in die Gruppe gehört. Ebenfalls sollte darauf geachtet werden, dass Webseminare nicht vergleichbar mit „regulären Unterrichtssettings“ sind. Dies sollte in die methodisch-didaktischen Vorüberlegungen eingehen. So braucht es weit regelmäßiger Pausen und kleinere Einheiten in Kleingruppen (sogenannte Breakout-Sessions), die Einforderung von Rückmeldungen oder Umfragen und das Einbeziehen der Teilnehmenden durch Wortmeldungen oder Chatbeiträge.

Zielgruppen: pädagogische Fachkräfte, Kinder und Jugendliche, Sorgeberechtigte

**Zoom Meetings**

Eine der bekanntesten Anwendung in diesem Bereich ist Zoom. Hier können zeitlich begrenzte Konferenzen mit bis zu 100 Teilnehmenden gratis abgehalten werden.

Hinsichtlich der Funktionalität und Stabilität ist Zoom sicher eines der besseren Angebote.

Das Unternehmen stand jedoch lange Zeit in der Kritik wegen

Sicherheitslücken und einem Mangel an Datenschutz. Mit der neuesten Version sollen diese allerdings behoben werden. <https://zoom.us>

**Jitsi**

DSGVO-konforme Videokonferenzen bietet beispielsweise auch Jitsi an. Hier können Onlinekonferenzen direkt über den Browser abgehalten werden, ohne dass es der Installation eines Programms bedarf. <https://jitsi.org/>

**BigBlueButton**

Einen gelungenen Übergang zwischen Videokonferenzangeboten und

Webseminarangeboten liefert BigBlueButton. Vergleichbar mit Jitsi kann hier mit

mehreren Teilnehmenden in Austausch getreten und dabei auch die Rolle der

Teilnehmenden noch konkreter eingestellt werden. Es kann zum Beispiel festgelegt

unterstützt und gefördert durch:

werden, ob alle Teilnehmenden auch gleichzeitig Moderator*innen sind und wer beispielsweise eine Präsentation starten kann. Über den Chat können zusätzlich Informationen ausgetauscht und Rückfragen gestellt werden.

<https://bigbluebutton.org/>

Die beiden letzten Onlinedienste stehen auch unter <https://www.fairkom.eu/> zur Verfügung. Das ist insbesondere dann interessant, wenn keine eigenen Möglichkeiten bestehen, die Anwendungen auf eigenen Serverstrukturen aufzusetzen. Hierbei wird auf Open Source-Lösungen zurückgegriffen und die DSGVO-Konformität geachtet.

Onlinekurse und Bildungsangebote gestalten

Für Onlinekurse gibt es eine Vielzahl sogenannter Lernmanagementsysteme. Auch hier muss man jedoch nicht zwingend mit den sprichwörtlichen „Kanonen auf Spatzen zielen“, denn auch für die spielerische Vermittlung von (Lern-)Inhalten gibt es ein paar ganz basale und doch vielfältige Werkzeuge.

Zielgruppe: Kinder und Jugendliche



Padlet

In seinen Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB) verweist das US-amerikanische Unternehmen auf die Achtung der DSGVO. Mit einem Padlet-Account können bis zu drei Kurse kostenlos angelegt werden. Hier können in einzelnen Modulen Inhalte eingestellt werden, die entweder von den pädagogischen Fachkräften selbst erstellt oder von den Schüler*innen erarbeitet werden (je nachdem, wie man das Padlet anlegt, können auch die Teilnehmenden es bearbeiten). So kann ein Padlet als Wissensspeicher/ Lerntagebuch fungieren oder aber dem Austausch von Informationen und Meinungen dienen. Größere Videos, Fotos und Audiodateien können zwar nicht direkt eingepflegt werden, da der Datenupload begrenzt ist. Es besteht jedoch die Möglichkeit, dass diese Inhalte problemlos in Videoplattformen, Audiocommunities u.v.m. eingebettet werden. Auch vorab erstellte Rätsel und Onlinearbeitsblätter können ohne weiteres integriert werden. <https://de.padlet.com>

Learning Snacks

Learning Snacks ist eine spannende Plattform für kleine Quizangebote, in welcher Informationen, Aufgaben und Rätsel in der Optik eines Messengerdienstes angelegt werden können. Die Anwendung ist kostenlos und hat den Unternehmenssitz in Deutschland. Teilnehmende müssen sich nicht zwingend anmelden, um an einem Quiz teilzunehmen. Spannend ist auch die Funktion der Klassenräume, in denen Schüler*innen mithilfe einer PIN einen Snack bearbeiten können. Es gibt darüber hinaus bereits eine Vielzahl von Learning Snacks zu den unterschiedlichsten Themen, wie etwa Grammatik, Biologie, Geschichte usw. <https://www.learningsnacks.de>

unterstützt und gefördert durch:

LearningApps

Mit LearningApps können ganz unterschiedliche Aufgaben gestaltet werden. Das Spektrum der Lernbausteine reicht dabei von einfachen Lückentexten über Multiple-Choice-Tests, Zuordnungsspiele, Gitterrätsel und vieles mehr. Der Unternehmenssitz ist in der Schweiz und neben dem Account für Lehrpersonen können ebenfalls Accounts für Schüler*innen angelegt werden, über die deren Lernerfolge nachvollzogen werden können. Grundlegend müssen aber für die Nutzung keine persönlichen Daten verwendet werden und auch die anonymisierten Nutzungsstatistiken mithilfe Google Analytics können ausgeschaltet werden.

Der Dienst LearningApps ist kostenfrei für Teilnehmende und Erstellende von Aufgaben. Zum Erstellen benötigt man jedoch einen Account. <https://learningapps.org>

Kahoot!

Kahoot! ist in einer Grundvariante kostenlos nutzbar. Mit diesem Quizangebot kann zuvor erworbenes Wissen abgefragt werden. Auch hier gibt es neben Multiple-Choice-Fragen die Möglichkeit einer Zuordnung zu Kategorien wie richtig und falsch. Durch das Küren eines Siegers bzw. einer Siegerin hat das Spiel einen kompetitiven Charakter, der sicherlich nicht für jeden Zweck geeignet ist. Für die verschiedenen Fragen haben die Teilnehmenden eine vorab eingestellte Zeit zur Beantwortung. Punkte gibt es für die richtige Antwort und die Schnelligkeit. Möchte man Kahoot! zeit- und ortsunabhängig für die Teilnehmenden zur Verfügung stellen, so können ebenfalls kleine Challenges angelegt werden. Ähnlich wie bei Learning Snacks ist auch bei Kahoot! die Erstellung von Quizangeboten sehr einfach und nutzerfreundlich. Zur Teilnahme an einem Kahoot!-Quiz benötigen die Teilnehmenden lediglich den Link und die Spiel-PIN. Die Nutzer*innen müssen keinen eigenen Account anlegen. <https://kahoot.com/>

Kollaboratives Arbeiten im Netz ermöglichen

Gerade in den Zeiten der coronabedingten Schulschließungen, aber auch im regulären Schulalltag sind Tools für das gemeinsame Erarbeiten von Texten und Inhalten ein Zugewinn.

Etherpads eignen sich hervorragend, um gemeinsame Texte zeit- und ortsunabhängig zu erstellen und dabei auch die verschiedenen Textversionen zu archivieren. Bei Etherpads ist es jedoch auch wichtig, einen möglichst individuellen Namen zu wählen, damit keine Dritten auf die Texte zugreifen können.

Zielgruppen: Kinder und Jugendliche, Sorgeberechtigte



Yopad

Ein DSGVO-konformes Tool für die kollaborative Textarbeit ist das Yopad der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung GmbH. Es basiert auf der Open Source-Software Etherpad Lite. Die Deutsche Kinder- und Jugendstiftung verweist in ihren Datenschutzbestimmung auf die Erhebung personenbezogener Daten entlang der Bestimmungen geltenden Datenschutzrechtes und der europäischen Datenschutzgrundverordnung.

<https://jugend.beteiligen.jetzt/werkzeuge/tools/yourpart>



unterstützt und gefördert durch:

Glogster

Mit Glogster können auch Poster kollaborativ gestaltet werden. Hierfür können mehrere Personen gleichzeitig an einem Entwurf arbeiten und diesen mit Texten, Bildern und sogar Videos versehen. Die freie Version für eine pädagogische Fachkraft und 30 Teilnehmende ist leider hinsichtlich des Funktionsumfangs recht limitiert. Mit Sitz in der Tschechischen Republik verweist auch Glogster auf die DSGVO-Konformität.

<https://edu.glogster.com/>

Arbeitsorganisation ermöglichen und Terminfindungen und Onlineabstimmungen durchführen

Neben dem Austausch mit Schüler*innen und Sorgeberechtigten sind auch Prozesse der Arbeitsorganisation von enormer Bedeutung und gleichwohl schwerer unter den aktuellen Bedingungen handhabbar. Auch hierfür werden in der Folge ein paar Werkzeuge vorgestellt, die dabei helfen, Termine zu vereinbaren, Entscheidungen zu fällen bzw. zu verhandeln oder Prozesse zu evaluieren.

Zielgruppen: pädagogische Fachkräfte, Kinder und Jugendliche, Sorgeberechtigte



Dudle

Zur Terminfindung ist Doodle hinlänglich bekannt. Wer dafür jedoch eine Zero-Footprint-Variante sucht, ist mit dem Pendant der TU Dresden bestens bedient und das bei nahezu gleichem Funktionsumfang. Auch hier können mehrere Terminvorschläge unterbreitet und abgestimmt werden. <https://dudle.inf.tu-dresden.de/>



Meistertask

Mit dieser Anwendung können kleinere Teams Projekte planen und einfach Aufgaben zuweisen, die anschließend in verschiedenen Kategorien wie „offen“, „in Arbeit“ oder „erledigt“ visualisiert werden können. Auch hier gibt es eine Bezahlversion mit einem weit höheren Funktionsumfang. <https://www.meistertask.com/de>



Tricider

Tricider ist ebenfalls ein Werkzeug für die Erstellung von Umfragen und Abstimmungen. Mithilfe eines Links, der im Team versandt werden kann, können verschiedene Standpunkte gesammelt und anschließend Pros und Contras abgewogen werden. Hierfür benötigen die Ersteller*innen und Teilnehmenden keinen eigenen Account.

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

Hinweise:

Der vorliegende Leitfaden entstand in enger Zusammenarbeit mit Jörg Kratzsch (Sprecher der Landesgruppe Sachsen-Anhalt Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur).



Alle Grafiken: © DKJS/Sandra Bach

unterstützt und gefördert durch: