The logo for the IDOL project, featuring the letters 'i', 'D', 'O', and 'L' in a stylized, white, sans-serif font. The 'i' has a blue square above it and a pink square below it. The 'D' has a pink square below it. The 'O' has a blue circle in the center. The 'L' has a pink square below it. The background is a dark blue gradient with a pattern of white and pink dots and lines, suggesting a digital or network theme.

IDOL



TOOLKIT - Digitales Service-Learning

www.digitalservicelearning.eu

April 2023

An output of the
IDOL-project



Funded by
the European Union

Impressum

Autor*innen

María-Jesús Martínez-Usarralde, Carolina Tarazona & Maite Almela

Herausgeberinnen

in alphabetischer Reihenfolge

Maite Almela, Con Bartels, Lea-Joelina Fleck, Sabine Freudhofmayer, Aine Hamill, Beate Hörr, Milena Ivanova, María-Jesús Martínez-Usarralde, Ali Rashidi, Katharina Resch, Olena Strutynska, Carolina Tarazona, Anna-Katharina Winkler

Projekttitle

IDOL – Intergenerational Digital Service-Learning
Grant Agreement Nummer
2021-1-DE01-KA220-HED-000031186

IDOL Projektpartner*innen

Johannes Gutenberg-Universität Mainz (Deutschland), Universität Wien (Österreich), European E-Learning Institut (Dänemark), Folkuniversitetet Lund (Schweden), Momentum (Irland), Universität Valencia (Spanien)

Publikationsdatum der deutschen Fassung

26. April 2023

Disclaimer

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

Zitationsvorschlag

Martínez-Usarralde, M.-J., Tarazona, C., Almela, M., (2023). Toolkit Digitales Service-Learning <https://digitalservicelearning.eu/>

01	EINFÜHRUNG	03
02	ZIELE DES TOOLKIT	06
03	ZIELGRUPPE DES TOOLKIT	07
04	DIGITALES SERVICE-LEARNING	08
05	TOOLKIT UND EUROPÄISCHER REFERENZRAHMEN FÜR DIGITALE KOMPETENZEN VON LEHRENDEN	09
06	PHASEN DES SERVICE-LEARNING	11
07	ZUR VERWENDUNG DES TOOLKIT	14
08	LISTE DER TOP 16 TOOLS	15
09	REFERENZEN	49
10	ANHANG	51

INHALT

01

EINFÜHRUNG





Das *Toolkit zu Digitalem Service-Learning* stellt ein didaktisches Material dar, das im Erasmus+ Projekt *Intergenerationelles Digitales Service-Learning (IDOL)* erarbeitet wurde. Das Projekt IDOL zielt darauf, Hochschulen für ihre gesellschaftliche Verantwortung zu sensibilisieren, indem es die Bedürfnislagen von verschiedenen Generationen aufzeigt und Möglichkeiten für Studierende, sich bürgerschaftlich zu engagieren. Bürgerschaftliches Engagement im Rahmen des Studiums spielt vor allem seit der COVID-19-Pandemie eine wichtige Rolle, da dadurch den negativen Auswirkungen der Pandemie (wie z. B. der sozialen Distanzierung) konstruktiv begegnet werden kann. Besonders durch die Einbindung von jüngeren und älteren Menschen im Rahmen von Service-Learning-Aktivitäten leistet das IDOL-Projekt einen Beitrag zu einer inklusiven Gesellschaft.

Das zentrale Ziel von IDOL ist es, intergenerationelles digitales Service-Learning als einen neuen didaktischen Ansatz in der Hochschullehre vorzustellen. Dabei werden neue Formen des Lehrens und Lernens, die Förderung von digitalen Fähigkeiten und ein differenziertes Verständnis der Rolle von Service-Learning als Teil von Hochschulbildung unterstützt.

IDOL leistet einen Beitrag dazu, wie Hochschulen die digitale Lehre und die Umsetzung von innovativen Lern- und Lehrmethoden weiterführen kann. Der Lehransatz des Service-Learning wird dabei in zweierlei Hinsicht erweitert: mit einem generationsübergreifenden und einem digitalen Aspekt.

Insgesamt werden im IDOL-Projekt drei verschiedene Materialien erarbeitet:

1 **DAS HANDBUCH ZUM INTERGENERATIONELLEN UND DIGITALEN LERNEN IM RAHMEN VON SERVICE-LEARNING-LEHRVERANSTALTUNGEN** STELLT EINE THEORETISCH UND EMPIRISCH FUNDIERTE RESSOURCE DAR UND GIBT EINEN ÜBERBLICK ÜBER SERVICE-LEARNING IN THEORIE UND PRAXIS – ERWEITERT UM EINE INTERGENERATIONELLE UND DIGITALE KOMPONENTE. DABEI STELLT DIE GRUNDLAGE DAS KONZEPT DES INTERGENERATIONELLEN LERNENS DAR. DANEBEN WERDEN FALLSTUDIEN VORGESTELLT, DIE INTERGENERATIONELLES UND DIGITALE SERVICE-LEARNING AN VERSCHIEDENEN HOCHSCHULEN IN EUROPA BELEUCHTEN UND WICHTIGE ERKENNTNISSE FÜR DIE PRAXIS DES SERVICE-LEARNING LIEFERN.

2 **DAS TOOLKIT ZU DIGITALEM SERVICE-LEARNING** BEINHÄLTET PRAKTISCHE ANLEITUNGEN UND DIGITALE TOOLS ZUR UMSETZUNG VON E-SERVICE-LEARNING. ES RICHTET SICH AN HOCHSCHULLEHRENDE, DIE SERVICE-LEARNING DURCH DIGITALE LERN- UND KOMMUNIKATIONSANGEBOTE ERGÄNZEN MÖCHTEN.

3 **DAS HACKATHON HANDBUCH ZU INTERGENERATIONELLEM UND DIGITALEM SERVICE-LEARNING** STELLT DAS KONZEPT DES HACKATHONS VOR UND WELCHE MÖGLICHKEITEN SICH DAZU IM RAHMEN VON INTERGENERATIONELLEM DIGITALEM SERVICE-LEARNING BIETEN.



Die Ziele des IDOL-Projektes sind:



Schaffen eines Bewusstseins bei Hochschullehrenden, wie durch Service-Learning soziales Engagement, Gemeinschaftssinn und der Erwerb kulturellen Wissens gefördert werden kann

Sensibilisierung von Hochschullehrenden für den innovativen Lehransatz des digitalen Service-Learning



Erweiterung der digitalen Kompetenzen von Hochschullehrenden und Studierenden, welche sich an digitalem Service-Learning beteiligen

02

ZIELE DES TOOLKIT

Das Toolkit stellt einen Leitfaden für die Nutzung von digitalen Tools bzw. Apps dar. Es zeigt auf, wie diese Tools in einem digitalen Service-Learning-Projekt eingesetzt werden können. Die Ziele des Toolkit sind:



Bereitstellung von praktischen Anleitungen für Hochschullehrende, die digitale Service-Learning-Aktivitäten in ihre Lehre einbeziehen möchten



Stärkung des kompetenten Umgangs von Hochschullehrenden und Studierenden mit digitalen Tools



Förderung des Einsatzes von Service-Learning als didaktischen Ansatz in der Hochschullehre und Aufzeigen der Vorteile dieses Lehransatzes: wie z. B. Lernen außerhalb der Hochschule, Anwendung von Wissen und Können auf reale Probleme, Förderung der persönlichen Entwicklung, Stärkung des bürgerschaftlichen Engagements sowie Aufbau von Netzwerken zu Praxispartner*innen

03

ZIELGRUPPE DES TOOLKIT



Das Toolkit wurde für Hochschullehrende entwickelt, um digitales Service-Learning zu planen und umzusetzen. Hochschullehrende können die im Toolkit vorgestellten digitalen Tools in ihrer Lehre anwenden. Das Toolkit kann die Durchführung von Service-Learning unterstützen, das entweder teilweise oder vollständig online durchgeführt wird.

Die einzelnen Tools werden in deutscher Sprache beschrieben. Die Anwendung der meisten Tools erfolgt allerdings in englischer Sprache.

04

DIGITALES SERVICE- LEARNING

Das Toolkit umfasst 16 digitale Tools, welche die Umsetzung von digitalem Service-Learning unterstützen. Das Toolkit unterstützt Hochschullehrende in der didaktischen Planung der digitalen Service-Learning-Lehrveranstaltung. Das Lernen der Studierenden findet dabei vermittelt über digitale Tools statt.

Die vorgestellten digitalen Tools sind nach den verschiedenen Phasen des Service-Learning gegliedert. Sie können anhand von den einzelnen Service-Learning-Phasen verwendet werden oder variiert zum Einsatz kommen.

Die im Toolkit enthaltenen Tools wurden vorab ausprobiert und nach den drei Kriterien der Benutzerfreundlichkeit sowie innovativer und kostenloser Software ausgewählt. Außerdem werden die digitalen Kompetenzen benannt, die durch die Anwendung der einzelnen Tools gefördert werden können.

05

TOOLKIT UND EUROPÄISCHER REFERENZRAHMEN FÜR DIGITALE KOMPETENZEN VON LEHRENDEN



Der Einsatz digitaler Tools fördert die Entwicklung digitaler Kompetenzen. Die im Toolkit vorgestellten digitalen Tools werden auf den Europäischen Referenzrahmen für digitale Kompetenzen von Lehrenden bezogen.

Der Europäische Referenzrahmen für digitale Kompetenzen von Lehrenden (European Framework for the Digital Competence of Educators – DigCompEdu) umfasst 6 Schlüsselbereiche und 22 Kompetenzen. Jedes im Toolkit enthaltene digitale Tool trägt mindestens zur Förderung einer Kompetenz aus den sechs Schlüsselbereichen bei.

6 SCHLÜSSELBEREICHE:

Bereich 1 Berufliches Engagement ist auf das breite berufliche Umfeld ausgerichtet, d. h. auf die verantwortungsvolle Nutzung digitaler Technologien durch Lehrende in Interaktionen mit Lernenden, Kolleg*innen und anderen relevanten Teilnehmenden der Bildungsinstitution.

Bereich 2 Digitale Ressourcen befasst sich mit den Kompetenzen, die erforderlich sind, um digitale Ressourcen für Lernen produktiv und verantwortungsvoll zu nutzen.

Bereich 3 Lehren und Lernen widmet sich der

Nutzung von digitaler Technologie und deren Reflexion darüber in der hochschulischen Lehre.

Bereich 4 Evaluation befasst sich mit dem Einsatz digitaler Technologie für Bewertungs- und Feedbackprozesse.

Bereich 5 Lernerorientierung bezieht sich auf das Potenzial digitaler Technologien für lernendenzentrierte Lehr- und Lernstrategien.

Bereich 6 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden beschreibt die digitalen Kompetenzen, welche Lernende durch entsprechende pädagogische Lernangebote entwickeln können und formuliert diese als Ziele von digitaler Bildung (Redecker, 2017).

Der europäische Referenzrahmen für digitale Kompetenzen von Lehrenden (DigCompEdu) beschreibt 6 Schlüsselbereiche, welchen insgesamt 22 spezifische digitale Kompetenzen zugeordnet sind (Redecker & Caena, 2019) (Abbildung 1).

Überblick über den europäischen Referenzrahmen für digitale Kompetenzen von Lehrenden

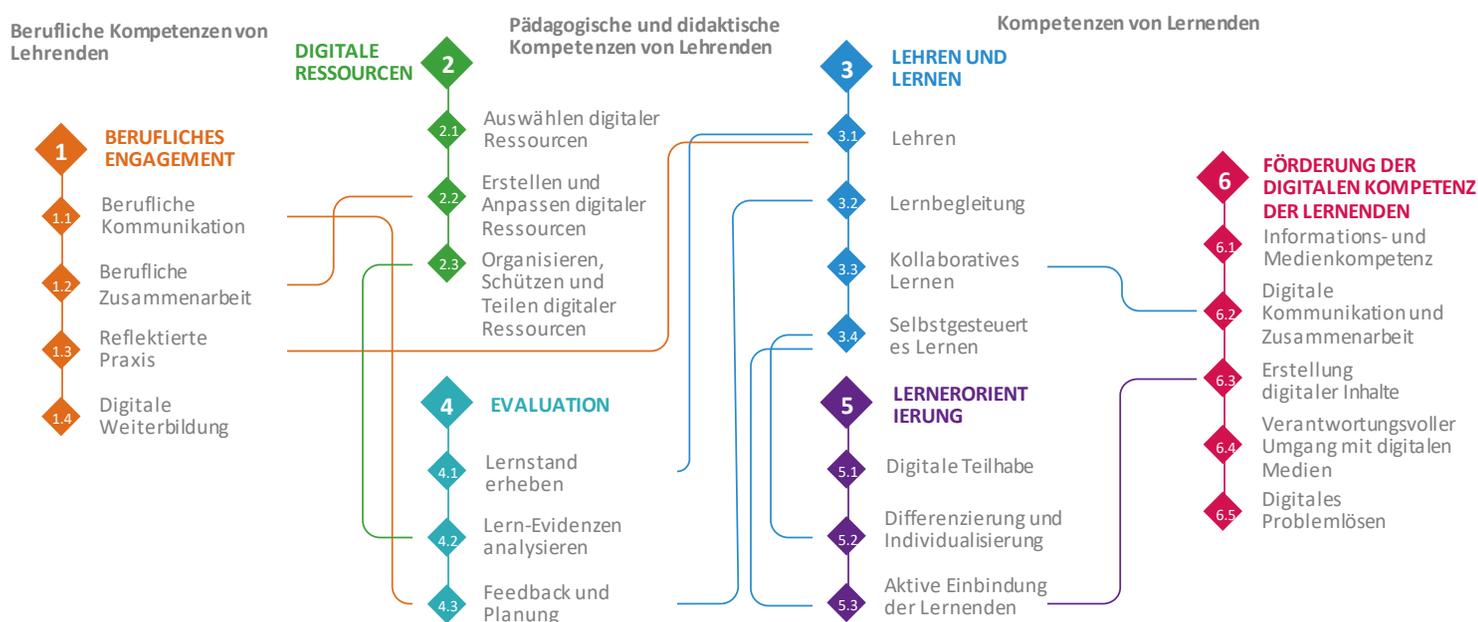


Abbildung 1: Überblick über den europäischen Referenzrahmen für digitale Kompetenzen von Pädagog*innen

06

PHASEN DES SERVICE-LEARNING





Service-Learning als didaktischer Ansatz in der Hochschullehre lässt sich in fünf Phasen unterteilen. Das Wissen um diese Phasen gibt für die Planung einer Service-Learning-Lehrveranstaltung eine fundierte Orientierung. Jedes der im Toolkit beschriebene digitale Tool ist je einer der Phasen des Service-Learning zugeordnet. Seine Verwendung erweist sich in

der zugeteilten Phase am sinnvollsten, es kann aber auch je nach den Bedürfnissen der Teilnehmenden in anderen Phasen des Service-Learning zum Einsatz kommen.

Die fünf Phasen des Service-Learning werden von Resch und Knapp (2020) wie folgt beschrieben:



STARTPHASE In der *Startphase* entwirft der*die Lehrende die Service-Learning-Lehrveranstaltung, meldet die Studierenden dafür an, bindet sie in die Lehrveranstaltung ein, setzt die Ziele der Lehrveranstaltung fest und gibt eine Einführung in die Methode. Die Studierenden beginnen, sich mit realen Problemen in einer Praxisorganisation, einer Institution, einem Unternehmen oder einer Gruppe zu befassen und sich Strategien zu überlegen, die sie zur Lösung oder Minimierung von Problemen einsetzen können. In der Anfangsphase ermitteln die Lehrenden die Interessen, Kompetenzen und Motivationen der Studierenden in Bezug auf die Lehrveranstaltung und identifizieren die Bedürfnisse und Ressourcen der Praxispartner*innen.

PHASE DER BEDÜRFNISABKLÄRUNG Das Hauptziel der *Phase der Bedürfnisabklärung* ist es, die aktuellen Bedürfnisse der Gesellschaft zu erfassen und zu verstehen. Die Lehrenden sind dazu aufgefordert, ein gesellschaftlich und persönlich bedeutsames Problem gemeinsam mit den Studierenden und den Praxispartner*innen zu identifizieren. Dazu werden entsprechende Informationen gesammelt, um die Bedürfnisse, Problemstellungen und Ressourcen in der Gesellschaft zu ermitteln. Es empfiehlt sich, empirische Forschungsmethoden anzuwenden, die darauf abzielen, die Erfahrungen in der Gesellschaft bzw. einem Gesellschaftsbereich aus erster Hand zu hören und zu verstehen. Einige dieser Methoden können qualitative Interviews, Fokusgruppendifkussionen, teilnehmende Beobachtung oder Fotoumfragen sein. Es werden außerdem die Zielgruppen, die Anzahl der Teilnehmenden und die Dauer der Service-Learning-Aktivitäten festgelegt und ein Arbeitsplan vereinbart. Daneben werden die Zuständigkeiten und Aufgaben an die einzelnen Mitglieder der Gruppe verteilt und die durchzuführenden Aktivitäten und mögliche auftretende Änderungen festgelegt.



SERVICE-LEARNING PHASE In der *Service-Learning-Phase* nehmen die Studierenden über mehrere Wochen oder Monate aktiv an einer organisierten Service-Learning-Aktivität in einer Praxisorganisation teil, die auf dem in der vorherigen Phase der Bedürfnisabklärung ermittelten gesellschaftlichen Bedarf aufbaut. Währenddessen dokumentieren und reflektieren die Studierenden ihre Erfahrungen in der Praxis. In dieser Phase arbeiten die Studierenden in der Regel in kleinen Gruppen und verbringen Zeit mit der Arbeit an dem Praxisort oder in der Arbeitsgruppe.



BEGLEITPHASE In der *Begleitphase* verbringen die Studierenden nach wie vor den größten Teil ihrer Zeit in der Praxisorganisation und werden parallel dazu von ihren Lehrenden angeleitet. Die Studierenden erleben die oftmals gewünschte Kombination aus Theorie (akademisches Lernen und Erkenntnisse) und Praxis (Dienstleistung) sowie alle anderen Aspekte des Service-Learning, wie z. B. persönliches Wachstum und Steigerung der beruflichen Kompetenz. Die Lehrenden begleiten und unterstützen die Studierenden bei der Entwicklung ihrer gemeinnützigen Arbeit und helfen ihnen zu verstehen, wie der Transfer zwischen theoretischem Lernen und Praxis stattfinden kann. Die Studierenden führen in dieser Phase oft ein Lerntagebuch, nehmen an regelmäßigen Gruppensitzungen (Reflexionen) teil, oder sie erhalten Peer-Tutoring, bei dem sie ihre Erfahrungen austauschen und diskutieren können.

REFLEXIONSPHASE Die *Reflexionsphase* ist ein wichtiger Teil des Service-Learning, der den Transfer und die Nachhaltigkeit des Lernprozesses am Ende der Service-Learning-Erfahrung in der Praxis und des Semesters unterstützt und sicherstellt. Das Hauptziel dieser Phase besteht darin, die Erfahrung des Service-Learning in einen größeren Kontext zu stellen, wodurch neue Perspektiven entstehen können, wie gesellschaftliche Organisationen und Institutionen tatsächlich funktionieren. Die Lehrenden können dabei Diskussionen über die Erfahrung des Service-Learning in der Praxis und im Rahmen der Lehrveranstaltungen anregen und erhalten dazu Feedback von den anderen Studierenden. In dieser Phase stehen Reflexion und Evaluation im Vordergrund. Dabei geht es u.a. um die Bewertung des durchgeführten Service im Praxisfeld und möglicherweise damit verbundenen Schwierigkeiten. Reflexion findet statt in Bezug auf die Erfahrungen mit den Praxispartner*innen und dem akademischen und persönlichen Lernen. Daneben wird der ausgeführten Dienstleistung Anerkennung gezollt und Möglichkeiten zur Verbreitung des Service-Learning (z. B. anhand von Broschüren, Vorträgen o.Ä.) unterbreitet.



Service-Learning als Prozess zu verstehen, bedeutet auch, dass es über einen einzelnen Kurs und ein Semester hinausgeht.



Abbildung 2: Service-Learning-Phasen

Source: Resch, K., Knapp, M. (Eds.) (2020). *Service Learning – A Workbook for Higher Education. An output of the ENGAGE STUDENTS project*. Download via: <https://www.engagestudents.eu/wp-content/uploads/2021/03/Service-Learning.-A-Workbook-for-Higher-Education.pdf>

07

ZUR VERWENDUNG DES TOOLKIT



Das Toolkit wurde entwickelt, um Hochschullehrende dabei zu unterstützen, die passenden Tools für ihre Lehre im Kontext einer digitalen Service-Learning-Lehrveranstaltung bzw. -Aktivität zu finden. Videos und Erklärungen unterstützen Lehrende dabei, Lernaktivitäten in weniger als 30 Minuten zusammenzustellen. Das Toolkit verfolgt je digitalem Tool eine vierfache Gliederung. Jedes Tool enthält:

- 1
- 2
- 3
- 4

EINE TOOLBESCHREIBUNG

ANWEISUNGEN FÜR LEHRENDE ZUR ANWENDUNG DES TOOL IM RAHMEN VON DIGITALEM SERVICE-LEARNING

EIN TUTORIAL-VIDEO ÜBER DAS TOOL

KOMPETENZEN, DIE BEI DER NUTZUNG DES JEWEILIGEN TOOLS ENTWICKELT WERDEN KÖNNEN

08

LISTE DER TOP 16 TOOLS



Im folgenden Kapitel sind die 16 wichtigsten digitalen Tools zusammengestellt, die für digitales Service-Learning im Bereich der Hochschullehre eingesetzt werden können. Weitere Informationen zu den beschriebenen Tools bzw. Apps sind am Ende des Toolkit zu finden (siehe Anhang).

Im Folgenden werden die vorgestellten digitalen Tools den einzelnen Service-Learning-Phasen zugeordnet. In der Einführung jeder App wird die entsprechende Phase angeführt. Im Anschluss erfolgt eine Erklärung, weshalb das jeweilige Tool für eine bestimmte Phase geeignet erscheint. Besonders jene Tools, die vielfältige Anwendungen aufweisen, können auch in anderen Phasen eingesetzt werden.

Durch den Einsatz von innovativen digitalen Tools kann digitales Service-Learning unterstützt und umgesetzt werden.

Alle aufgelisteten digitalen Tools entsprechen dem sogenannten *Responsive Design*. Das bedeutet, dass eine Website über alle Geräte hinweg zugänglich und die Bildschirmauflösung anpassbar ist, d.h. für Tablets, Smartphones und andere Endgeräte angepasst werden kann.





01 genially

Genially

STARTPHASE

Genially ist ein Tool, mit dem interaktive Präsentationen erstellt werden können. Das Tool bietet verschiedene Vorlagen, die die Erstellung von Inhalten vereinfachen. Nutzer*innen können Präsentationen (Folien) ähnlich wie bei der Anwendung von *PowerPoint* erstellen. In diese Folien können unterschiedliche Zusatzfunktionen eingefügt werden. Dabei können sich Lehrende gemeinsam mit einer Lerngruppe an der Erstellung eines Foliendesigns beteiligen.

Das Tool kann verwendet werden, um gemeinsam an einer Präsentation zu arbeiten. Dies eignet sich vor allem dann, wenn die beteiligten Personen sich an unterschiedlichen Orten befinden (remote work). Das Foliendesign kann auf diese Weise gemeinsam von Lehrenden und den Studierenden erstellt werden. Sie können in Echtzeit Notizen auf die Folie schreiben und alle können zur gleichen Zeit dieselbe Folie sehen.

Genially für Hochschullehrende

- Das Tool bietet sich dafür an, die Interessen und die Motivation der Lernenden für ein Service-Learning-Projekt zu erfassen.

- Mithilfe des Tools kann ein interaktives Projektbild erstellt werden. Darin können verschiedene Bedarfe eines oder mehrerer Praxisfelder aufgezeichnet werden. Die Lernenden können sich für eines der Bedarfe aus der Praxis entscheiden, der sie am meisten interessiert und den sie gerne bearbeiten möchten.
- Sie können vier oder fünf Punkte aufschreiben im Hinblick darauf, welche Motivationen oder Interessen sie dazu bewegen, an der Lösung eines Bedarfs aus der Praxis mitzuarbeiten.

Anleitungen:

Deutsch:

<https://www.youtube.com/watch?v=mhdQA0U-QDY>

Englisch:

<https://www.youtube.com/watch?v=WKe2Z9J1-fY>

- Am Ende teilen alle Lernenden die Präsentationen per Link mittels institutioneller E-Mail mit der Lehrkraft.

Der Nutzen von

Genially FÜR LERNENDE

Das Tool trägt dazu bei, die digitale Kompetenz von Lernenden zu fördern, indem es einzelne Kompetenzen wie die Erstellung von digitalen Inhalten anregt. Daneben fördert *Genially* die beruflichen Kompetenzen von Hochschullehrenden, da es zur Reflexion über das Lehren und

Lernen im Kontext des digitalen Service-Learning anregt. Die pädagogischen Kompetenzen der Lehrenden werden durch die Bewertung und Analyse der mit *Genially* hergestellten Materialien (z. B. Präsentationen) weiterentwickelt.

Kompetenzen:

Lernstand erheben:

Das Tool fordert die Lernenden zur Verbesserung von digitalen Kompetenzen heraus, indem sie digitale Dokumente erstellen und designen.

Lern-evidenzen analysieren:

Durch die Recherche zu einem Service-Learning-Projekt kann das kritische Denken der Lernenden über ihre eigenen Ideen bezüglich des Projekts verbessert werden.

Aktive einbindung der lernenden:

Die Lernenden vermitteln ihre Rechercheergebnisse und Stellungnahmen zur Bearbeitung einer Problemstellung aus der Praxis, indem sie eigene Folien erstellen.

Zur Nutzung des Tools:





02

Storyboard That

STARTPHASE

StoryboardThat ist eine Plattform, die die Erstellung von Geschichten zur Präsentation von Projekten oder Inhalten ermöglicht. *StoryboardThat* regt die Nutzer*innen an, ihre kreativen Fähigkeiten zu entwickeln, indem sie eigene Geschichten für Präsentationszwecke erarbeiten und darstellen. Mit dieser App können Hochschullehrende ein Skript erstellen, welches sich durch drei Phasen kennzeichnet. Die erste und dritte Phase besteht darin, dass der*die Lehrende Fragen stellt und Anweisungen gibt. In der zweiten Phase sind die Lernenden gefragt. Sie erstellen einen Avatar (künstliche Figur bzw. Person) und notieren ihre Erwartungen für das Projekt.

StoryboardThat für Hochschullehrende

- Das Tool hebt die Stärken und Kompetenzen der Lernenden durch comichaft Darstellungen oder durch ein Dialogsymbol hervor.

- Jede*r Lernende*r erstellt vor einem gemeinsamen Hintergrund einen Avatar, z. B. im Rahmen der aktuellen Zusammensetzung der Studierenden im Seminar. Anhand des Avatars erklärt der*die Lernende aus der eigenen Sicht, wo die individuellen Stärken liegen, um ein Service-Learning-Projekt zu entwickeln.
- Hochschullehrende können anhand von *StoryboardThat* eine Aufgabe für Studierende erstellen. Dabei ist es wichtig, Fristen, Ziele und einen Ablauf festzulegen und diese mit den Lernenden zu teilen.

Anleitungen:

Englisch:

<https://www.youtube.com/watch?v=blfTxFMZ9dY>

Der Nutzen von

StoryboardThat FÜR LERNENDE

StoryboardThat hilft Lernenden dabei, Wege zur Erstellung und Bearbeitung einfacher Inhalte in ein grafisches Format zu finden. Das Tool ermöglicht es auch Lehrenden, einfache Inhalte und Informationen zu bearbeiten und originell darzustellen.

Kompetenzen:

Erstellung digitaler Inhalte:

Anhand von Cartoons können Lernende Inhalte erstellen und vermitteln.

Digitales Problemlösen:

Die Erstellung eines Comics soll die Lernenden dabei unterstützen, kreative Wege für die Vermittlung und Darstellung von Inhalten zu finden.

Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien:

Die Kommunikation zu anderen in diesem Tool regt die Lernenden dazu an, verantwortungsvoll mit den erstellten Inhalten umzugehen.

Zur Nutzung des Tools:



03 wakelet

Wakelet

STARTPHASE

Wakelet ist eine kostenlose, für Lehrende entwickelte Plattform, die es Nutzer*innen ermöglicht, Bilder, Links, Tweets oder Podcasts in einem Tool übersichtlich zu speichern. Einmal gespeichert, können diese Ressourcen interaktiv in Sammlungen (genannt *Wakes*) organisiert und strukturiert und mit Lernenden oder anderen Nutzer*innen geteilt werden. Zu den Vorteilen gehört, dass Inhalte auf eine interaktive Weise geteilt werden können und dadurch Kollaboration unter den Nutzer*innen ermöglicht wird. Hochschullehrende können Sammlungen erstellen, zu der Lernende mit einer Einladung beitreten können. In diesen Sammlungen können Hochschullehrende z. B. ein Gruppenbild erstellen, die Voraussetzungen der Lerngruppe erfragen oder Fragen an die Lernenden formulieren. Lernende haben mit *Wakelet* die Möglichkeit, Fragen in origineller Weise zu bearbeiten, indem sie Bilder, Videos oder Audioaufnahmen nutzen oder einen Text dazu verfassen.

Wakelet für Hochschullehrende

- Dieses Tool ist nützlich, um die Lernvoraussetzungen und das Vorwissen der Lernenden zu ermitteln.
- Lehrende können *Wakelet* verwenden, um den Lernenden Inhalte in Form von Texten, Bildern, Videos oder Audioaufnahmen vorzustellen. Das Tool eignet sich auch, um gemeinsam an einer Lösung für eine Problemstellung zu arbeiten.

Anleitungen:

Englisch:

<https://www.youtube.com/watch?v=LsMxLuwBLuM&t=38s>

Der Nutzen von

Wakelet FÜR LERNENDE

Wakelet ist eine App, die die Kommunikation und Zusammenarbeit fördert. Sie bietet Hochschullehrenden und Studierenden die Möglichkeit, Daten oder Inhalte auf einfache Weise zu teilen.

Kompetenzen:

Erstellung digitaler Inhalte:

Ein Teil der Arbeit mit Wakelet besteht darin, Recherche zu betreiben und Informationen angemessen für andere digital darzustellen.

Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit:

Kollaboration wird gefördert, wenn eine Lerngruppe gemeinsam eine Sammlung (Wakes) erstellt.

Aktive Einbindung der Lernenden:

Da es keine Vorgaben zum Design gibt und wie Informationen dargestellt werden, können dies die Lernenden selbst gestalten.

Zur Nutzung des Tools:





04



Canva

STARTPHASE

Canva ist ein digitales Tool zur Erstellung von Grafikdesigns. Mit diesem Tool können Präsentationen, Poster, Videos oder Logos erstellt werden. Nutzer*innen können mit ihrer E-Mail-Adresse oder über Google bzw. Facebook ein Konto einrichten. Zur Einführung gibt es ein Tutorial, das erklärt, wie Inhalte gestaltet werden können. *Canva* ist einfach in der Handhabung und verfügt über verschiedene Vorlagen, die zur Erstellung von Designs genutzt werden können.

Canva für Hochschullehrende

- Hochschullehrende können eine Vorlage mit den wichtigsten Bestandteilen einer Kooperationsvereinbarung mit den Praxispartner*innen für ein Service-Learning-Projekt erstellen. Anschließend können sie den Link des Dokuments an die beteiligten Studierenden und Praxispartner*innen

senden, sodass der Inhalt gemeinsam gestaltet und ggf. Änderungen vorgenommen werden können.

- Mit diesem Tool können Lehrende Ziele, Erwartungen, Verantwortlichkeiten und Zeitpläne übersichtlich festlegen.

Anleitungen:

Deutsch:

<https://www.youtube.com/watch?v=pPw9S4t5LNQ>

Englisch:

<https://www.youtube.com/watch?v=9iuWcf67pgM>

Der Nutzen von

Canva FÜR LERNENDE

Canva ist eine App zur Erstellung von digitalen Inhalten in einfachem Format. Hochschullehrende und Studierende haben so die Möglichkeit, Inhalte anhand von digitalen Anwendungen darzustellen.

Kompetenzen:

Aktive Einbindung der Lernenden:

Die Lernenden gestalten selbst digitale Inhalte.

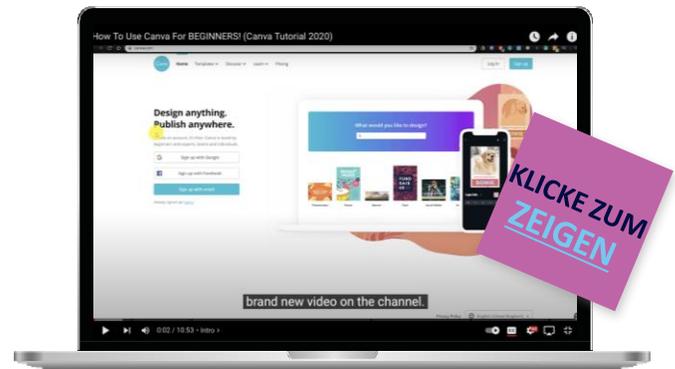
Erstellung digitaler Inhalte:

Die Lernenden kombinieren Grafik-Design mit Text.

Kollaboratives Lernen:

Lerngruppen können gemeinsam an einem Dokument bzw. an einer Aufgabe arbeiten.

Zur Nutzung des Tools:



05 MindMap

PHASE DER
BEDÜRFNISABKLÄRUNG

MindMap ist eine App zur Erstellung von Online-Mindmaps und kann in Google Drive integriert werden. Nutzer*innen erstellen Mindmaps online, speichern sie in einer Cloud und können jederzeit darauf zugreifen. Jede neu erstellte Mindmap wird in einer Cloud gespeichert und kann mit anderen geteilt werden. *MindMap* fördert das kooperative Lernen und kann zur gemeinsamen Planung und Ideensammlung genutzt werden.

MindMap für Hochschullehrende

- Lehrende können *MindMap* nutzen, um im Rahmen von Service-Learning die Bedarfe von verschiedenen Praxispartner*innen übersichtlich darzustellen. Lernende können erste Ideen zur Problembearbeitung auf der Mindmap festhalten.

Anleitungen:

Deutsch:

<https://www.youtube.com/watch?v=QksLAX0ZHtc>

Englisch:

<https://www.youtube.com/watch?v=XY-YjF57wFs>

Der Nutzen von

MindMap FÜR LERNENDE

MindMap ist ein digitales Tool, mit dem Lernende ihre Informations- und Medienkompetenz stärken können, z.B. indem sie Informationen in digitalen Umgebungen zusammenstellen.

Kompetenzen:

Digitale Teilhabe:

Die visuelle Mindmap ist für alle Lernenden gut zugänglich und kann leicht gelesen werden.

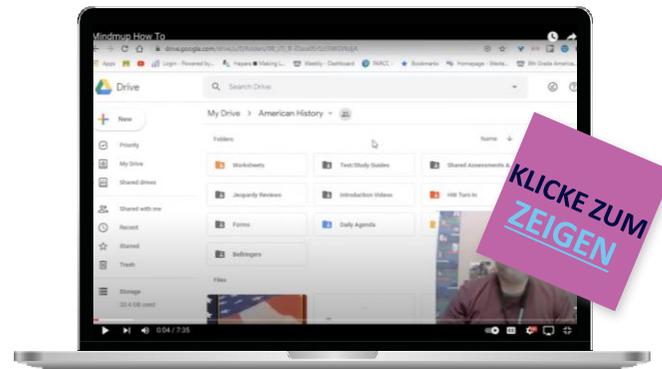
Aktive Einbindung der Lernenden:

Die Lernenden können ihre Ideen und Lösungsvorschläge zur Themen- und Problembearbeitung selbstständig auf der Mindmap notieren.

Feedback und Planung:

Anhand von einer Mindmap können die Lernenden ihre Ideen besser organisieren und weitere Arbeitsschritte planen.

Zur Nutzung des Tools:



06 edpuzzle

Edpuzzle

PHASE DER

BEDÜRFNISABKLÄRUNG

Edpuzzle ist ein nützliches Tool zur Erstellung und Bearbeitung von Videos, die mit spezifischen Lernzielen verbunden sind. Die Videos können mit Fragen, Links, Voice-Over-Kommentaren usw. ergänzt werden. Ziel ist es, die erstellten Videos gemeinsam zu nutzen und darüber in den Austausch zu kommen. Lehrende können Zeitfristen festlegen und die Ergebnisse der Teilnehmenden verfolgen – dies unterstützt eine gute Vorbereitung und Planung des Unterrichts. Die Videos können in Einzel- oder Gruppenarbeit erstellt werden.

Edpuzzle für Hochschullehrende

- Hochschullehrende können ein Video über die Organisation der Praxispartner*innen (sofern vorhanden), für die ein Service-Learning-Projekt geplant wird, auswählen und es den teilnehmenden Studierenden zeigen.

- Jede Lerngruppe kann ein eigenes Video erstellen, in dem sie eigene Lernziele formulieren.
- Eine andere Möglichkeit besteht darin, im Video Fragen zu den Bedürfnissen der Praxispartner*innen zu stellen.

Anleitungen:

Deutsch:

<https://www.youtube.com/watch?v=GJyS2iCwFs8>

Englisch:

<https://www.youtube.com/watch?v=810fV0djfIA&t=495s>

Der Nutzen von

Edpuzzle FÜR LERNENDE

Edpuzzle hilft Lernenden ihre Kompetenzen im Bereich der Kommunikation und Zusammenarbeit zu verbessern. Lernende werden in der Nutzung der App angeregt, öffentliche digitale Dienste wie YouTube zu nutzen.

Kompetenzen:

Kollaboratives Lernen:

Die Lernenden arbeiten in Gruppen zusammen, um ein Video zu erstellen.

Aktive Einbindung der Lernenden:

Die Analyse der Videos und das Hinzufügen von Kommentaren und Korrekturen regt das kritische Denken der Lernenden an.

Auswählen digitaler Ressourcen:

Die Lernenden recherchieren auf Youtube nach den besten Videos, welche z. B. Themen oder Bedarfe der Praxispartner*innen repräsentieren.

Zur Nutzung des Tools:



07



NoodleTools

PHASE DER

BEDÜRFNISABKLÄRUNG

NoodleTools eignet sich zur Forschungsarbeit mit einer Lerngruppe. Die digitale Plattform ermöglicht es den Lernenden, ein Projekt zu erstellen und es mit anderen zu teilen, um so in den Austausch über das Thema zu kommen. In der App ist es möglich, verschiedene Notizen zu gestalten (z. B. für das Sammeln und Notieren von Literaturquellen). Studierende lernen dabei, wie sie Literaturquellen richtig zitieren.

NoodleTools für Hochschullehrende

- Dieses Tool ermöglicht es Hochschullehrenden, die teilnehmenden Studierenden in Arbeitsgruppen einzuteilen und sie Quellen und Informationen für ein Thema recherchieren zu lassen, das mit den Bedürfnissen der Praxispartner*innen zusammenhängt.

Anleitungen:

Englisch:

<https://www.youtube.com/watch?v=FwQFblvk5lk>

Der Nutzen von

NoodleTools FÜR LERNENDE

NoodleTools hilft bei der Verwaltung von digitalen Ressourcen. Die wichtigsten Kompetenzen, die Lernende entwickeln können, sind: Suchen und Filtern von Daten sowie Erstellen und Aktualisieren persönlicher Suchstrategien. *NoodleTools* fördert die digitalen Kompetenzen der Lernenden, indem es sie mit der Erstellung von digitalen Inhalten vertraut macht.

Kompetenzen:

Auswählen digitaler Ressourcen:

Die Lernenden recherchieren Informationen unter Anleitung des Tools und wählen diese für eigene Fragestellungen aus.

Kollaboratives Lernen :

Durch das gemeinsame Erstellen einer Forschungsmappe wird die Zusammenarbeit zwischen den Lernenden gestärkt.

Feedback und Planung :

Mit dem Tool können Quellen und Informationen übersichtlich organisiert und für die weitere Planung verwendet werden.

Zur Nutzung des Tools:



08



Google Classroom

Google Classroom

SERVICE LEARNING

PHASE

Google Classroom ist eine kostenlose Plattform, die einfach zu handhaben ist. Sie eignet sich, um Lernaktivitäten einzurichten und die Ergebnisse der Lernenden strukturiert abzuspeichern. Es können verschiedene Formate integriert und interaktiv ausgestaltet werden. Der Zugriff für die Lernenden erfolgt über die Freischaltung über eine E-Mail-Adresse. Im Rahmen eines Service-Learning-Projekts kann ein Zeitplan erstellt und Fristen gesetzt werden, was den teilnehmenden Studierenden Orientierung und Planung bietet. Die Lehrenden haben jederzeit Zugriff auf die Ergebnisse und können nachverfolgen, welche Aufgaben bearbeitet wurden. Über die Kommentarfunktion können sich die Lernenden untereinander austauschen.

Google Classroom für Hochschullehrende

- *Google Classroom* kann bei Service-Learning-Projekten dazu genutzt werden, eine begleitende digitale Plattform zu erstellen und die Aufgaben für die Lernenden in Form von Videos, Texten, etc. zu übermitteln und Aufgaben mit Lernzielen einzufügen.

Anleitungen:

Deutsch:

https://www.youtube.com/watch?v=UGsM1_xjEZo

Englisch:

<https://www.youtube.com/watch?v=pl-tBjAM9g4>

Der Nutzen von

Google Classroom FÜR LERNENDE

Google Classroom unterstützt die Lernenden dabei, digitale Inhalte zu integrieren und neu zu bearbeiten. Hochschullehrende haben die Möglichkeit, ihre Lerngruppe zu unterrichten und sie beim selbstgesteuerten Lernen anzuleiten. Das Tool unterstützt die Entwicklung von Kompetenzen für das Lehren und Lernen.

Kompetenzen:

Feedback und Planung:

Das Feedback der Lehrenden ist für die Lernenden leicht einsehbar.

Kollaboratives Lernen:

Es ist möglich in Gruppen an der Entwicklung eines Projektes zu arbeiten.

Zur Nutzung des Tools:





09 **miro**

Miro

SERVICE LEARNING

PHASE

Miro ist ein interaktives Tool, das die Zusammenarbeit über ein virtuelles Whiteboard ermöglicht. Die Lernenden können Diagramme, Mental Maps, Flussdiagramme etc. erstellen und dabei auf bereits vorgefertigte Vorlagen zurückgreifen oder ihre eigenen Vorlagen erstellen. Dieses Tool eignet sich besonders für Design-Thinking-Prozesse (*Design-Thinking* ist ein Ansatz zum Lösen komplexer Aufgaben und zur Entwicklung neuer Ideen) in Service-Learning-Projekten. Miro kann synchron oder asynchron genutzt werden. Die Teilnehmenden können alle gemeinsam an einem Projekt arbeiten und sich über Kommentar-/Formularfelder austauschen (asynchron). Daneben ist es möglich, das Dokument als PDF oder als Bild zu exportieren. Diese grundlegenden Funktionen können kostenlos genutzt werden. Die Premiumversion bietet die Möglichkeit, Videoanrufe durchzuführen, damit sich die Teilnehmenden zu einem Thema online austauschen können (synchron). Des Weiteren können Lehrende einen Timer einrichten, um Fristen zu setzen und Abstimmungen zu erstellen.

Miro für Hochschullehrende

- Während den Aktivitäten des Service-Learning-Projekts können Hochschullehrende ein persönliches Whiteboard verwenden, um alle zu diesem Zeitpunkt durchgeführten Projekte in Form von Videos, Notizen, Texten, Bildern oder mentalen Karten zu verbinden. Es ist möglich, ein Whiteboard für jede Sitzung zu erstellen.

Anleitungen:

Deutsch:

<https://www.youtube.com/watch?v=7iwdiB3VN7g>

Englisch:

<https://www.youtube.com/watch?v=cXidv3bzQuM>

Der Nutzen von

Miro FÜR LERNENDE

Miro eignet sich zur Unterstützung der Kommunikation und Zusammenarbeit. Mit dieser App können Lerngruppen digitale Inhalte erstellen und sich darüber austauschen. Das Tool fördert zudem die verantwortungsvolle Nutzung von digitalen Inhalten.

Kompetenzen:

Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit:

Eine Lerngruppe erstellt gemeinsam eine Tafel.

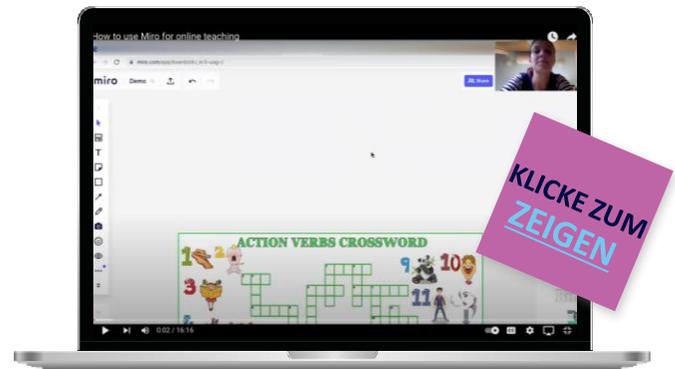
Aktive Einbindung der Lernenden:

Die Lernenden können ihre Ideen und Überlegungen auf der Tafel zum Ausdruck bringen.

Erstellung digitaler Inhalte:

Lernende können verschiedene Hilfsmittel nutzen und kreativ einsetzen, um eine Tafel zu gestalten.

Zur Nutzung des Tools:





10 Otter Voice Notes

SERVICE LEARNING

PHASE

Mit *Otter* können Audioaufnahmen durchgeführt und automatisch transkribiert werden. So können in kurzer Zeit Dokumente mit einer detaillierten Transkription erstellt werden. Diese Funktion unterstützt die Arbeit mit Interviews oder anderen Gesprächsformen.

Otter für Hochschullehrende

- *Otter* kann z.B. während Zoom-Sitzungen verwendet werden. *Otter* kann Videos aufnehmen und eine automatische Transkription des Gesprochenen erstellen. Mit dem Tool können einzelne Themen markiert und damit hervorgehoben werden.

Anleitungen:

Englisch:

<https://www.youtube.com/watch?v=QJqttNSUKOA>

Der Nutzen von

Otter FÜR LERNENDE

Otter zielt auf Informations-, Medien- und Datenkompetenz. Die Lernenden lernen einen verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Inhalten, indem Sie Informationen und Inhalte verwalten, organisieren und speichern. Lehrende können hierfür digitale Ressourcen auswählen und organisieren den Zugang und die Einbeziehung der Lernenden.

Kompetenzen:

Organisieren, Schützen und Teilen digitaler Ressourcen:

Alle Transkriptionen werden in einem Dokument festgehalten sind von den Lernenden einsehbar und zugänglich.

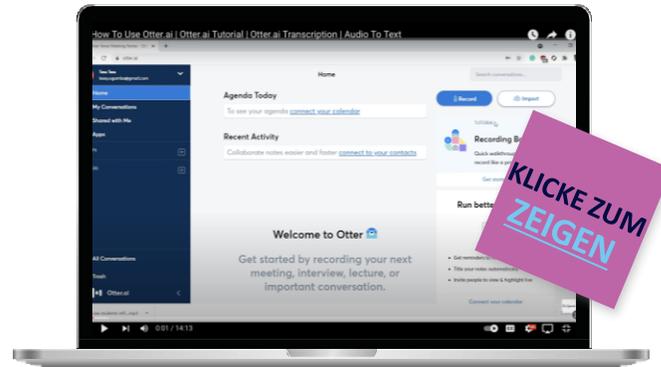
Auswählen digitaler Ressourcen:

Lernende können Details in den Aufnahmen hervorheben.

Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit:

Lernende werden mit diesem Tool auf sprachliche Feinheiten aufmerksam und üben das aktive Zuhören während den Audioaufnahmen.

Zur Nutzung des Tools:



11



Padlet

BEGLEITPHASE

Padlet ist eine Online-App, die als Notizbuch oder digitale Pinnwand entwickelt wurde, um verschiedene Formate wie Bilder, Texte oder Aufnahmen festzuhalten und sie mit anderen zu teilen. Der Zugang kann den Kursmitglieder*innen per E-Mail-Adresse oder Link erteilt werden. Das Tool eignet sich zur kollaborativen Erstellung von Inhalten innerhalb der Lerngruppe und fördert die Kreativität der Teilnehmenden, indem diese auf verschiedene Designvorlagen zurückgreifen können.

Padlet für Hochschullehrende

- Dieses Tool gibt Lehrenden die Möglichkeit, eine digitale Pinnwand zu erstellen und sie mit den Lernenden zu teilen. Die Teilnehmenden können in Gruppen

aufgeteilt werden und kollaborativ an (individuellen) Padlets/Pinnwänden arbeiten. Da die Lernenden eine Anleitung und Vorbereitung benötigen, um mit den Mitglieder*innen einer Praxisgemeinschaft in Kontakt zu treten, kann es für die Lernenden hilfreich sein, von Kommentaren zu allen Ideen begleitet zu werden.

Anleitungen:

Deutsch:

<https://www.youtube.com/watch?v=yIuI2j-6Aqc>

Englisch:

<https://www.youtube.com/watch?v=wm-2RITkkAY>

Der Nutzen von

Padlet FÜR LERNENDE

Bei *Padlet* geht es um Kommunikation und Zusammenarbeit. Die Teilnehmenden lernen, wie sie sich mithilfe digitaler Technologien mit anderen austauschen können. Die Lehrenden lehren selbstgesteuertes Lernen.

Kompetenzen:

Selbstgesteuertes Lernen:

Die Lernenden kontrollieren ihre Arbeit und sind verantwortlich für das Endergebnis.

Lernbegleitung:

Lehrende korrigieren und beantworten die Fragen der Lernenden.

Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit:

Bei einer Gruppenarbeit kann gemeinsam an einer Pinnwand gearbeitet und Überlegungen, Stichworte etc. notiert werden.

Zur Nutzung des Tools:





12

 Mentimeter

Mentimeter

BEGLEITPHASE

Mentimeter ist ein Präsentationstool, das es Lehrenden und Lernenden ermöglicht, in Echtzeit digital miteinander zu interagieren. Das Tool eignet sich dazu, Wortwolken, Fragen, Umfragen, Reaktionen und vieles mehr zu erstellen. Lehrende können sich mit einer E-Mail-Adresse oder über einen Google-Account anmelden und anschließend mit der Gestaltung einer Präsentation beginnen. Die Teilnehmenden können die Fragen einsehen und beantworten, indem sie sich über die App oder über [menti.com](https://www.menti.com) dazuschalten und einen sechsstelligen Anmeldecode eingeben. Im Rahmen eines Service-Learning-Projekts kann beispielsweise ein Fragebogen über die gesamte Projektlaufbahn erstellt werden, um die Lernenden bei ihren Erfahrungen im Praxisfeld zu begleiten.

Mentimeter für Hochschullehrende

- Der*die Lehrende, welche die Gruppe während der Service-Learning-Praxis anleitet, kann Umfragen und Fragepräsentationen einrichten, um einen Einblick zu erhalten, wie dynamisch sich der Austausch zwischen den Projektteilnehmenden gestaltet.

Anleitungen:

Deutsch:

<https://www.youtube.com/watch?v=tn4J7XSyxug>

Englisch:

<https://www.youtube.com/watch?v=IOPnAAzPfXA>

Der Nutzen von

Mentimeter FÜR LERNENDE

Mentimeter ist ein Tool zur Kommunikation und Zusammenarbeit von Lernenden anhand von digitaler Technologie. Mit dem Tool können Hochschullehrende ein Zusammenwirken zwischen Lernenden in der Nutzung eines digitalen Tools schaffen, indem sie diese zu digitalen Kommunikations- und Bewertungsvorgängen anregen.

Kompetenzen:

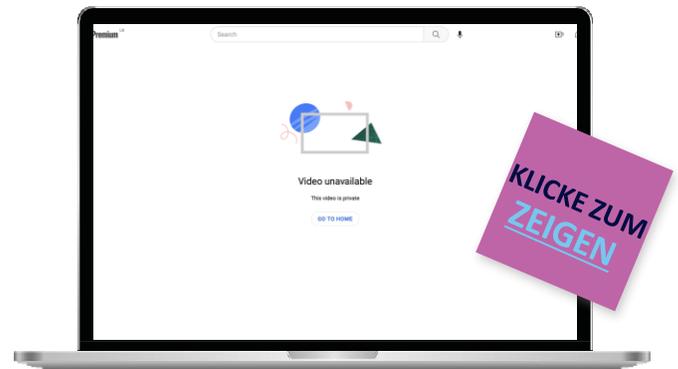
Aktive Einbindung der Lernenden:

Die Lernenden geben ihr Feedback in einer Umfrage ab.

Feedback und Planung:

Den Lernenden werden über das Tool Reflektionsfragen gestellt, mit denen sie ihr eigenes Handeln reflektieren können.

Zur Nutzung des Tools:





13 Flipgrid

Flipgrid

BEGLEITPHASE

Flipgrid ist ein kostenloses Tool für soziales Lernen, mit dem Lehrende Aufgaben erstellen oder Diskussionen eröffnen können, wobei die Besonderheit darin liegt, dass sich die Lernenden in Form eines Videos daran beteiligen können. Die App bietet verschiedene Themen/Vorlagen, die die Handhabung erleichtern. Die Lernenden können ein kurzes Video von sich aufnehmen, in diesem sie ihre Sichtweisen und Erfahrungen zu den Service-Learning-Aktivitäten teilen und anschließend online oder im digitalen Lernraum teilen. Das Sprechen in der Öffentlichkeit oder die Präsentation ihrer Ideen mit Hilfe digitaler Medien unterstützt sie bei ihrer persönlichen Entwicklung, beispielsweise selbstbewusst aufzutreten oder ihr eigenes Verhalten zu reflektieren.

Flipgrid für Hochschullehrende

- Hochschullehrende können dieses Tool nutzen, um Gruppen- oder Einzelbesprechungen zu organisieren und um Lernende bei der Problemlösung zu unterstützen. Die App fördert den Dialog zwischen Lehrenden und Lernenden.

- *Flipgrid* ermöglicht es Nutzer*innen Videos zu erstellen, in diesen sie ihre Meinung zum Service-Learning-Prozess äußern. Um ein neues Thema zu erstellen, müssen die Lehrenden eine Aufgabe für die Teilnehmenden erstellen und den entsprechenden Link teilen, nachdem sie das Video konfiguriert haben. Im Anschluss können die Lernenden ihre persönlichen Videos aufnehmen und teilen. Zur Unterstützung der Zusammenarbeit können Hochschullehrende die Teilnehmenden dazu einladen, die Videos gegenseitig von sich aufnehmen.

Anleitungen:

Deutsch:

https://www.youtube.com/watch?v=RrgrZGtNo_c8

Englisch:

<https://www.youtube.com/watch?v=vJOoloQ7k5Q>

Der Nutzen von

Flipgrid FÜR LERNENDE

Flipgrid ist ein Tool, das Lernenden bei der Kommunikation und Zusammenarbeit, insbesondere bei der Netiquette (Verhaltensnormen und Know-how im digitalen Bereich), hilft. Hochschullehrende können es auch für Bewertungen nutzen. Dies fördert die digitale Kompetenz und ermutigt zu einer verantwortungsvollen Nutzung.

Kompetenzen:

Aktive Einbindung der Lernenden:

Lernende und Lehrende arbeiten gemeinsam an der Zielsetzung des Projekts.

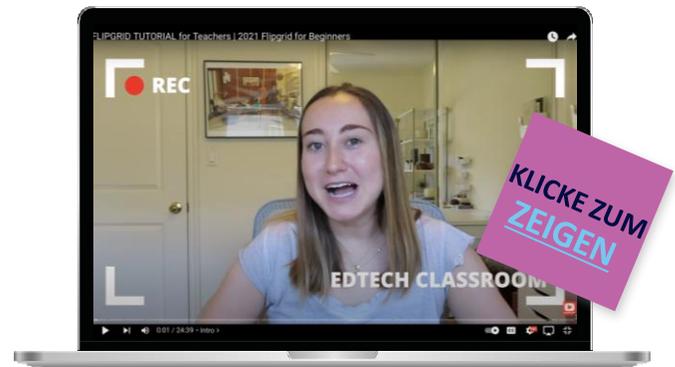
Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien:

Alle Beiträge der Lernenden werden aufgezeichnet.

Erstellung digitaler Inhalte:

Die Teilnehmenden lernen, wie sie Videos erstellen, um ihre Meinung zu äußern.

Zur Nutzung des Tools:



14 Seesaw

Seesaw

REFLEXIONSPHASE

Das Online-Lernjournal *Seesaw* bietet Lehrenden die Möglichkeit, verschiedene Lernarrangements zu schaffen, mit denen Lernende Erfahrungen mit multimedialen Inhalten sammeln können. Das Tool kann in Google-Classroom integriert oder über einen QR-Code erreicht werden. Lehrende können der Lerngruppe Aktivitäten zuweisen, indem sie ihr Journal mit Fotos, Dateien, Videos oder Zeichnungen versehen.

Seesaw für Hochschullehrende

- Hochschullehrende können den Studierenden ermöglichen, Feedback zu geben und einen Raum für die Diskussion von Bedürfnissen und Anregungen zu schaffen. In dieser App können beispielsweise Videos verwendet werden, um eigene Erfahrungen zu beschreiben und dabei die Schwierigkeiten und Erfolge des Service-Learning-Projekts zu berücksichtigen.

Anleitungen:

Englisch:

<https://www.youtube.com/watch?v=cM3QNgGnFCI>

Spanisch:

<https://www.youtube.com/watch?v=1NZsYbKxWv4>

Der Nutzen von

Seesaw FÜR LERNENDE

Seesaw ist eine App zur Erstellung digitaler Inhalte und unterstützt die Entwicklung digitaler Kompetenzen. Die geordnete Struktur des Journals unterstützt die Nachverfolgung von Aktivitäten für Lehrende und Lernende. Lehrende haben die Möglichkeit, ein Feedback zu den jeweiligen Aktivitäten zu verfassen und damit zur Reflexion anzuregen. b

Zur Nutzung des Tools:



Kompetenzen:

Informations- und Medienkompetenz:

Die Aufnahme des Videos stärkt die Lernenden bei der bewussten Wortwahl.

Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit:

Die Lernenden können ihre mündlichen Kommunikationsfähigkeiten stärken.

Feedback und Planung:

Das Video dient als Zusammenfassung und Reflexion über die bisherige Tätigkeit im Praxisfeld oder der Lehrveranstaltung

15 **fan.** **school**

Fan.school

REFLEXIONSPHASE

Fan.school (früher Kidblog) ist eine Art Blog, der für die Nutzung von Lehrenden und Lernenden zum Austausch entwickelt wurde. Auf dieser Plattform können Lehrende auf einfache Art und Weise ihr Feedback zu den Arbeiten der Teilnehmenden einer Lehrveranstaltung abgeben.

Die Teilnehmenden können Kommentare in den Blogs anderer hinterlassen. Sie können jeweils einen eigenen Blog erstellen, auf dem sie ihre Erfahrungen mit einem Service-Learning-Projekt teilen können. Alle Teilnehmenden können diese Beiträge lesen und Kommentare austauschen.

Fan.school für Hochschullehrende

- Diese App eignet sich, um das Feedback der Lernenden zu sammeln und einen Blog mit Beiträgen über ihre Erfahrungen zu erstellen.

Der Blog ist ein Ort, um den Lernprozess beim Service-Learning zu diskutieren, zu beschreiben, was passiert ist und mögliche Schwierigkeiten bei der Durchführung des Projekts aufzeigen. Es handelt sich um einen persönlichen Blog bzw. ein Tagebuch oder Notizbuch, das auch für Hochschullehrende einsehbar ist. Nach jeder Service-Aktivität ist es möglich, aufzuschreiben, was getan und persönlich erlebt wurde. Das kann später mit den anderen Teilnehmenden des Service-Learning-Projekts geteilt werden.

Anleitungen:

Englisch:

<https://www.youtube.com/watch?v=q7H5yPS2BWw&t=9s>

Spanisch:

<https://www.youtube.com/watch?v=MyByMFfy6jM>

Der Nutzen von

Fan.school FÜR LERNENDE

Fan.school ist eine App, die Lernende bei der Kommunikation über bürgerschaftliches Engagement mit Hilfe digitaler Technologien unterstützt. Die Lehrenden geben den Teilnehmenden die Möglichkeit zum selbstgesteuerten Lernen.

Kompetenzen:

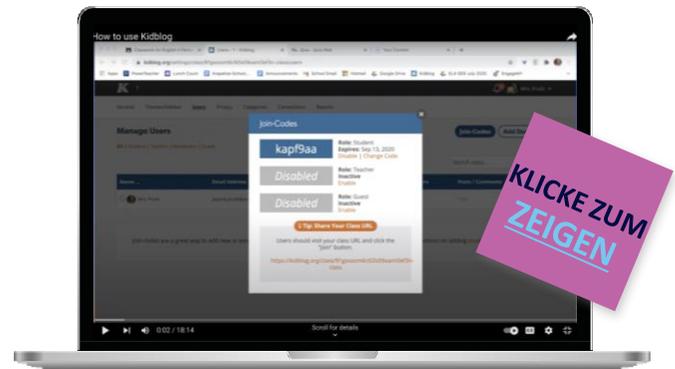
Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit:

Die Kommunikationsfähigkeiten der Lernenden verbessern sich bei der Ausgestaltung von Blogs.

Aktive Einbindung der Lernenden:

Die Lernenden entwickeln durch den Blog eine Einstellung zum Projekt.

Zur Nutzung des Tools:





16

 Poll Everywhere

Poll Everywhere

REFLEXIONSPHASE

Poll Everywhere ist ein Tool zur Erstellung und Auswertung von Umfragen. In der Regel werden diese Umfragen einschließlich der Ergebnisse in Grafiken dargestellt. Den Zugang zur Umfrage geben Umfragecodes, mit denen die Lernenden ihre Antworten über das Handy oder den Computer senden können.

Poll Everywhere für Hochschullehrende

- Dieses Tool eignet sich zur Reflexion der Lernenden über den Service-Learning-Prozess. Lehrende können eine Umfrage erstellen, die die Teilnehmenden beantworten müssen. Die Umfrage kann sich

auf Veränderungen beziehen, die die Lernenden nach der Service-Learning-Erfahrung festgestellt haben. Im Anschluss erhalten die Lernenden ein Zertifikat über ihre Teilnahme, welches per E-Mail versendet wird.

Anleitungen:

Englisch:

<https://www.youtube.com/watch?v=vdx9d0QCzgo>

Der Nutzen von

Poll Everywhere FÜR LERNENDE

Poll Everywhere gibt Lernenden die Möglichkeit, ihre eigene Meinung und Daten zu teilen. Durch die einfache Handhabung fördert es die Zugänglichkeit und Einbindung der Kursteilnehmenden.

Kompetenzen:

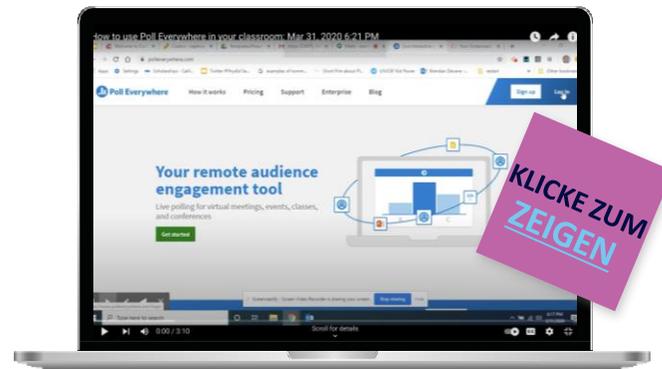
Aktive Einbindung der Lernenden:

Die Umfrage fördert die Reflexion der Lernenden.

Feedback und Planung:

Die Umfrage ermöglicht es Lernenden, ihre Meinung zu äußern.

Zur Nutzung des Tools:



09

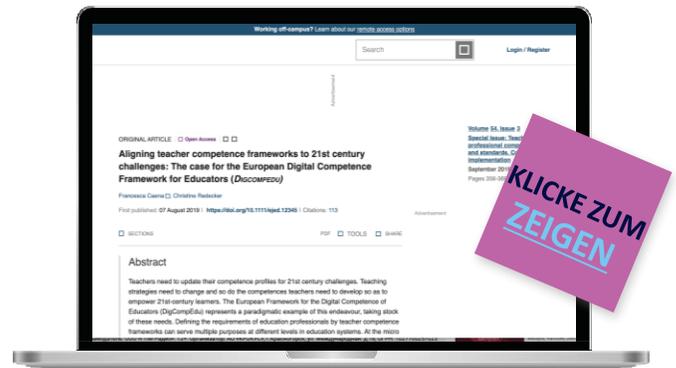
REFERENZEN



Referenzen

Caena, F. & Redecker, C. (2019). Aligning teacher competence frameworks to 21st century challenges: The case for the European Digital Competence Framework for Educators (*Digcompedu*). *European Journal of Education*, 54(3), 356-369.

<https://doi.org/10.1111/ejed.12345>



Redecker, C. (2017) *European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu)*. Edited by Y. Punie. European Commission. Available at:

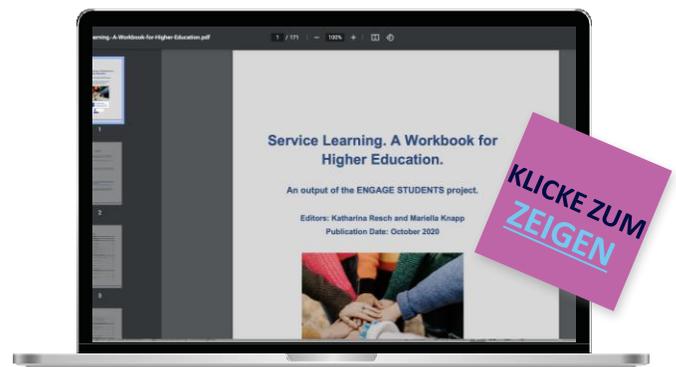
<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>.



Resch, K., Knapp, M. (Eds.) (2020). *Service Learning – A Workbook for Higher Education. An output of the ENGAGE STUDENTS project*.

Download via:

<https://www.engagestudents.eu/wp-content/uploads/2021/03/Service-Learning.-A-Workbook-for-Higher-Education.pdf>



10

ANHANG



NAME DES TOOLS	SL PHASE	SPRACHE	ZU BEACHTEN
Genially*	Start	Europäische Sprachen	Kostenlos oder 1,25€/Monat.
Storyboard that	Start	Französisch, Spanisch, Deutsch , Hebräisch, Arabisch, Thai, & mehr	Die kostenlose Version bietet viele Optionen, im Gegensatz zu Comic Life oder Pixton. 9.99€ zum kreativen Spaß/ 9.99€ für Lehrende/ 24.99€ für Unternehmen.
Wakelet	Start	Englisch/Spanisch	KOSTENLOS, keine Anmeldung benötigt
Canva	Start	Europäische Sprachen	KOSTENLOS für Basis-Designs
Mind mup**	Bedürfnis-abklärung	Europäische Sprachen	KOSTENLOS für Basis-Anwendungen
Edpuzzle	Bedürfnis-abklärung	Englisch/Spanisch	Der Preis für die Nutzung von EdPuzzle beginnt bei \$11.50 pro Monat
Noodle Tools	Bedürfnis-abklärung	Englisch	15\$/Jahr für einen individuellen Account, verschiedene Preisangebote für Bildungseinrichtungen
Google Classroom***	Service Learning	Alle Sprachen	KOSTENLOS
Miro	Service Learning	Englisch/Spanisch	Basis-Version KOSTENLOS Premium ab \$8/Monat
Otter	Service Learning	Englisch/Spanisch	Basis-Version KOSTENLOS Premium ab \$8/Monat
Padlet****	Begleitung	Englisch/Spanisch	KOSTENLOS

NAME DES TOOLS	SL PHASE	SPRACHE	ZU BEACHTEN
Mentimeter	Begleitung	Englisch/Spanisch	Bis zu 5 Quiz KOSTENLOS Premium ab \$11,99/Monat
Flipgrid	Begleitung	Englisch	KOSTENLOS
Seesaw*****	Reflexion	Englisch	KOSTENLOSE Version oder 120€/Jahr
Fan.school (Kidblog)	Reflexion	Englisch	KOSTENLOS
Poll everywhere	Reflexion	Englisch	Kostenlos für bis zu 25 Umfragen- Teilnehmende \$120/Jahr für bis zu 700 Umfragen- Teilnehmende
*Educatina	Start	Spanisch	KOSTENLOS
**Socrative	Bedürfnis- abklärung	Europäische Sprachen	Bis zu 5 Quizzes KOSTENLOS Weitere Angebote ab \$89,99/Jahr
***Wordwall	Service Learning	Spanisch/Englisch	KOSTENLOSE Basis- Version Standard 5€/Monat Pro 7,50€/Monat
****Mystudylife	Begleitung	Europäische Sprachen	KOSTENLOS
*****Kahoot	Reflexion	Europäische Sprachen	Angebote ab 120€/Jahr

*VERGLEICHBARE ANWENDUNGEN

**VERGLEICHBARE ANWENDUNGEN

***VERGLEICHBARE ANWENDUNGEN

****VERGLEICHBARE ANWENDUNGEN

*****VERGLEICHBARE ANWENDUNGEN



idol

Mehr über IDOL auf Social Media:



www.digitalservicelearning.eu