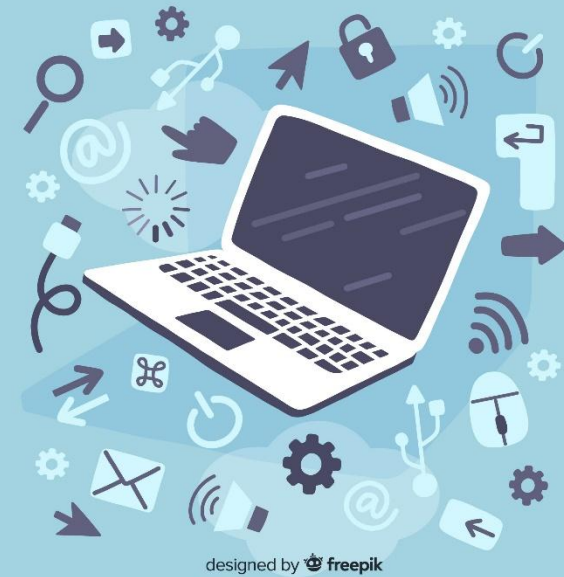
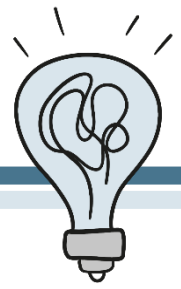


Tool Time – Hör mal, wer da klickt!

Joschua Kolodzey & Chahira Nourira



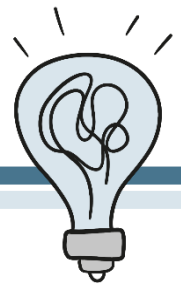


Warum digitale Tools in die Lehre integrieren?

- Unterstützung des Lernprozesses und Lernmotivation
- Steigerung der Studienqualität
- Förderung digitaler Kompetenzen für Forschung, Beruf und gesellschaftliche Partizipation
- Förderung der Chancengleichheit und Abbau von Barrieren

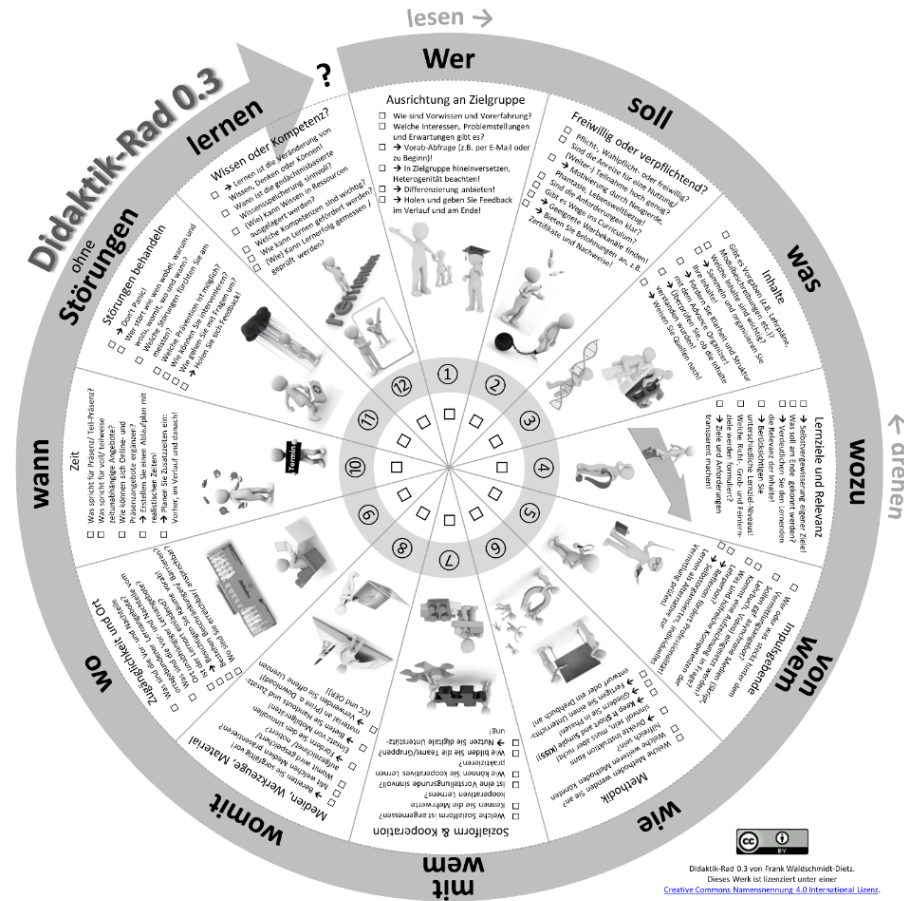
Direkter Mehrwert für Lehrende

- Erleichterung der Kurs- und Materialorganisation
- Vereinfachung von Prozessen
- Wiederverwertung

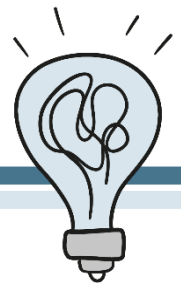


Was bestimmt die Auswahl von digitalen Tools?

- Um welchen Typ von Lehrveranstaltung handelt es sich?
- Wie viele Teilnehmende habe ich voraussichtlich?
- Welche Ziele stehen im Vordergrund? Was möchte ich erreichen?
- Welche methodischen und technischen Anforderungen ergeben sich?
- Welche technischen Rahmenbedingungen habe ich? Welche technische Ausstattung kann bei den Studierenden vermutet werden?
- Was ist eine mögliche Umsetzung?



Didaktik-Rad 0.3 von Frank Waldschmidt-Dietz. Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz.



Task Cards

Particify

Wekan

Fokus:

- Digitale Whiteboards
- Diskussions-/Organisationstools
- Kollaboratives Schreiben
- Audience Response Tools

- Zugriff
- Beispiele
- Mögliche Einsatzszenarien

Etherpad

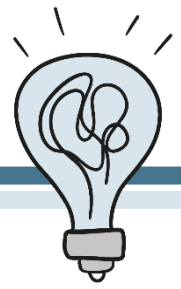
Wooclap

HedgeDoc

Flinga

Collaboard

Infinity Maps



Digitale Whiteboards

Was sind Digitale Whiteboards?

Digitale Whiteboards ermöglichen Studierenden eine digital unterstützte Zusammenarbeit, verbessern die Darstellung von Informationen und unterstützen dadurch Lern- und Arbeitsprozesse.

Wie kann ich Digitale Whiteboards einsetzen?

- Ideensammlung (erste Ideen brainstormen oder Inhalte in Mindmaps anordnen)
- Gruppenarbeit
- Wissenssammlung (langfristige Prozesse abbilden; übergeordnete Zusammenhänge verdeutlichen)

Welche Digitalen Whiteboards kann ich nutzen?

- Collaboard
- Flinga
- Infinty Maps

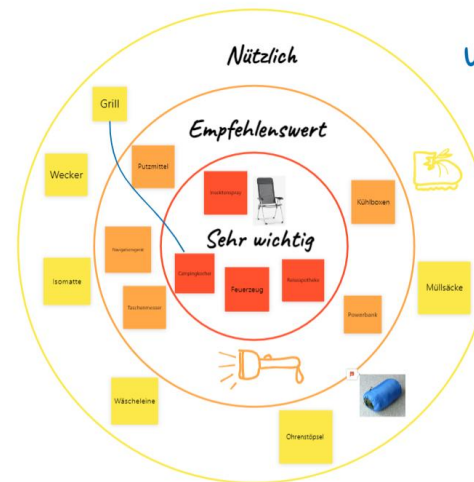


Collaboard

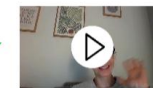


Was kann der Tool?

- Austausch und Erarbeitung von Inhalten
- Erstellung von Haftnotizen
- Einbindung von Medien (Zeichnungen, Bilder, digitale Karten, PDF-Dokumente, Webseiten, Kommentare usw.)
- Whiteboard erweiterbar in alle Richtungen
- Ansprechende Visualisierung der Inhalte und Verdeutlichung der Zusammenhänge



was darf beim Campen nicht fehlen?
 Tragen Sie Ihre Musthaves, geordnet nach Relevanz!



Meine Campingtipps!



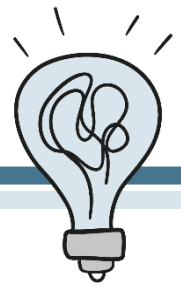
Campinghandbuch



Nützliche Webseite

Zugang

- Sie und Ihre Lernenden können sich unter <https://whiteboard.academiccloud.de/> mit Ihren universitären Anmeldedaten einloggen und Collaboard direkt nutzen.
- Das Projekt kann man über einen Link oder QR-Code verfügbar machen.



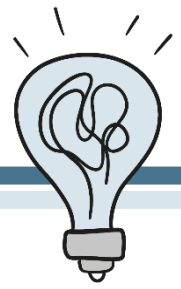
Collaboard - Einsatzszenarien

Klassische Gruppenarbeit

- gleichzeitig an Gruppenprojekten zu arbeiten, Ideen zu brainstormen, Mindmaps zu erstellen und gemeinsam Lösungen zu entwickeln.
- Lehrende können sich die Arbeit der Studierenden ansehen und in Echtzeit Feedback geben.

Veranstaltungsbegleitende Wissenssammlung

- während der Seminare Notizen und Mitschriften erstellen oder die Ergebnisse einzelner Arbeitsphasen hochladen.
- Board als leicht zugängliche Sammlung von nützlichen relevanten Ressourcen



Flinga

Was kann der Tool?

- Keine Anmeldung für Studierende nötig
- Erstellung von Haftnotizen
- Hinzufügen von Bildern und Links möglich
- Im **Flinga Whiteboard** können Elemente frei bewegt und durch Verbindungen verknüpft werden.
- Die **Flinga Wall** ordnet die Karten Studierender linear an. Die Karten können gevotet und nach verschiedenen Kriterien sortiert werden.

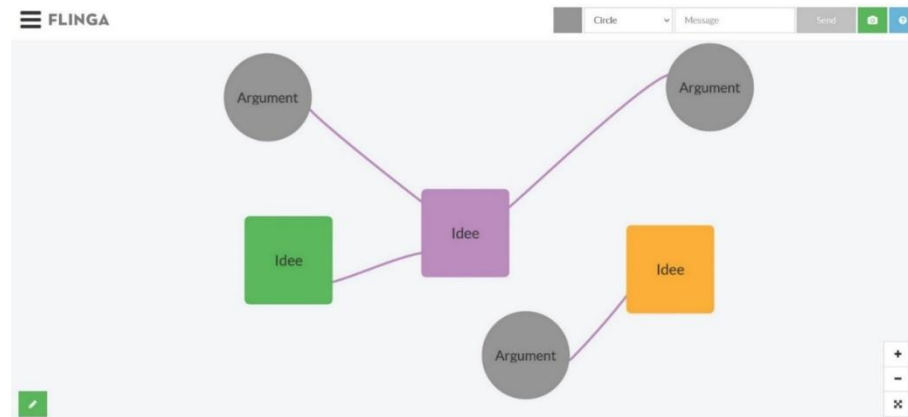
Zugang

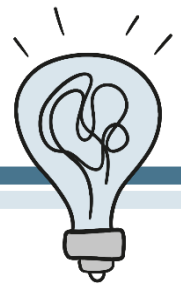
- Unter <https://www.uni-goettingen.de/de/658007.html> können Sie einen Account bei Flinga erstellen lassen;
- Zugang für Lernende zu Ihrem Board über Link bzw. QR-Code

FLINGA

FLINGA

Most liked first Grid





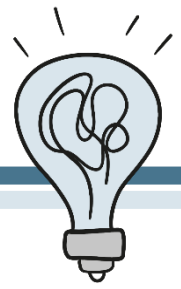
Flinga – Probieren Sie es aus!



Flinga Whiteboard

- Klicken Sie auf „Send“ und ergänzen Sie Ihre Assoziationen!
- Ziehen Sie ein Objekt über ein anderes Objekt und halten Sie kurz, um eine Verbindung herzustellen.

<https://flinga.fi/s/FC8ENU9>



Flinga - Einsatzszenarien

Brainstorming und Ideensammlung

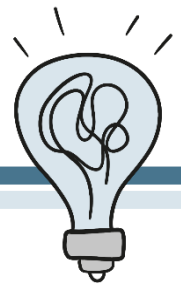
- Ideen und Gedanken von Studierenden sammeln und visualisieren.
- Die Verknüpfungen zwischen einzelnen Elementen fördern das Erkennen von Zusammenhängen.

Q&A-Session

- Fragen während einer Lehrveranstaltung oder asynchron vor- oder nachbereitend zentral sammeln.
- Die Fragen können durch Studierende per Vote priorisiert oder chronologisch beantwortet werden.

Gruppenarbeit

- Flinga-Board als Lernumgebung für die Gruppe
- Durch das gemeinsame und gleichzeitige Erstellen von Karten können erste Ideen und Anregungen zur weiteren Bearbeitung der Gruppenarbeit gesammelt werden.



Infinity Maps



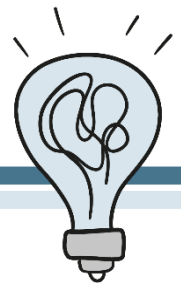
Was kann der Tool?

- Visualisierung komplexer Inhalte in Form von einer Map mit ineinander verschachtelten Karten
- Unbeschränkte Arbeitsfläche
- Durch die Zoomfunktion flexible Navigation zwischen den Karten
- Einbinden von Links, Bildern und Dokumenten möglich
- Verknüpfungen zwischen den Inhalten möglich
- Templates zum Anordnen der Inhalte in der Map, z.B. Tabellen, Mindmaps

Zugang

- Sie können sich unter:
<https://infinitymaps.io/co3learn/> registrieren.
- Maps können über einen Link geteilt werden





Infinity Maps - Einsatzszenarien

Gruppenarbeiten

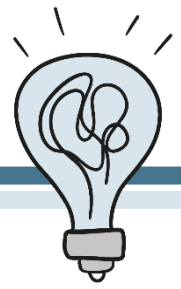
- gemeinsame und gleichzeitige Konzipierung von Maps
- Lernende können die fertigen Maps entlang eines vordefinierten Pfades vorstellen.
- Feedback direkt in die Map integrierbar

Vertiefung komplexer Lerninhalte

- Hierarchische Verknüpfung von Lehrinhalten
- Komplexe Themen können stückweise vorgestellt und Schritt für Schritt bearbeitet werden.

Lernstrukturierung

- Erstellung von Zeitplänen mit Upload von eigenen Mitschriften
- Strukturierung von Lerninhalten in den verschieden geschachtelten Maps
- Priorisierung der Inhalte und Markierung durch **Color Coding**
- intuitive Navigation zwischen geordneten Inhalten



Organisationstools

TaskCards

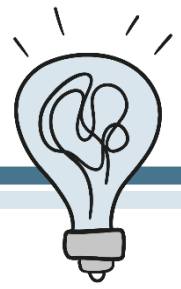


Was kann der Tool?

- Beiträge übersichtlich und strukturiert auf Karten darstellen und zwischen den Spalten verschieben
- Beiträge können kommentiert werden, sodass Diskussion entsteht

Zugang

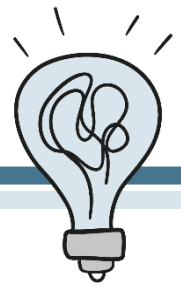
TaskCards wird im Rahmen des Verbundprojektes Co³Learn bis zunächst zum 01.09.2027 bereitgestellt. Sie können unter diesem [Link](#) eine Lizenz beantragen und [Taskcards](#) mit Ihrer Uni-Lizenz nutzen.



Task– Probieren Sie es aus!



<https://t1p.de/w8oks>



Webbasierte Pads

Was sind webbasierte Pads?

Webbasierte Texteditoren zur kollaborativen und gleichzeitigen Erstellung und Bearbeitung von Texten.

Wie kann ich webbasierte Pads einsetzen?

- Protokollieren
- Gruppenarbeit
- Brainstorming
- Überarbeiten von Textentwürfen

Welche webbasierte Pads kann ich nutzen?

- HedgeDoc
- Etherpad in Stud.IP

Tool Time



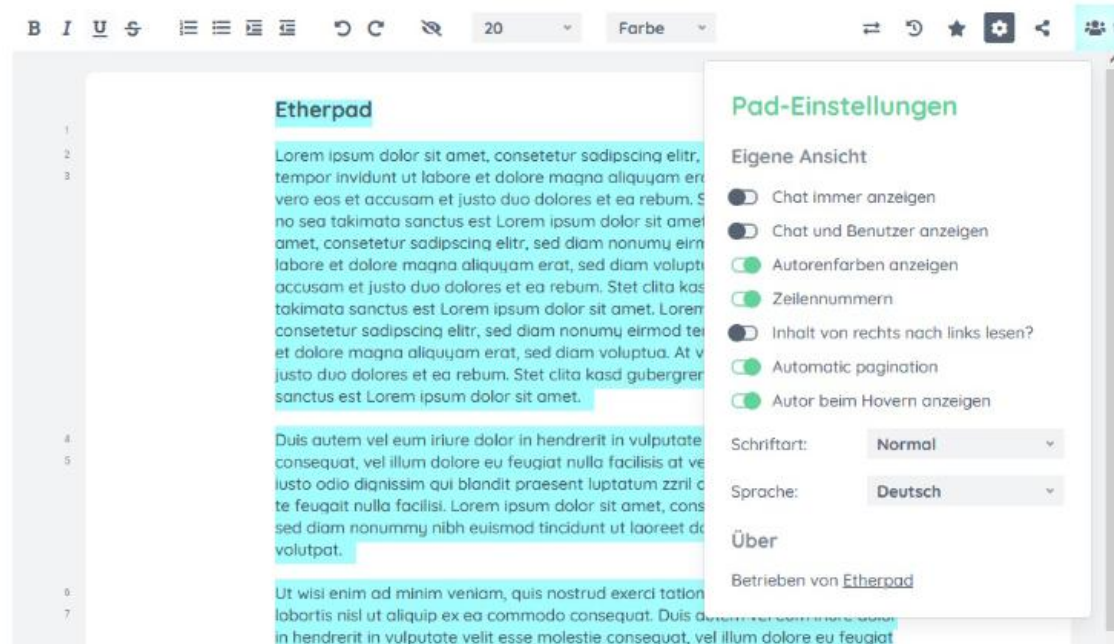
Etherpad (ehemals Stud.IPad)

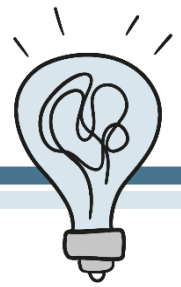
Was kann der Tool?

- themen-, gruppen- oder personenbezogene (nur ein Mitglied der Gruppe) Pads möglich
- Einfache Formatierungsoptionen
- Bearbeitungsverlauf verfügbar
- Kein Formeleditor
- Chatfunktion
- Ergebnisse exportierbar

Zugang

- Via Stud.IP; aktiverbar in jeder Stud.IP-Veranstaltung über „Verwaltung“
- Nutzbar im Rahmen des eigenen Stud.IP-Kurses oder mit öffentlichen Link





Etherpad – Probieren Sie es aus!



Schreiben Sie was in unseren
Glossar rein!

<https://go.uos.de/znMRA>

Tool Time



HedgeDoc



Was kann der Tool?

- nutzbar mit Link
- Echtzeitvorschau, Zeilennummerierung, Textformatierungsoptionen, Textsuche und Tastenkürzel
- Export von Dokumenten in verschiedenen Formaten
- Einbinden von Bildern, Links, Videos, Diagrammen, Formeln, Quellcodes usw.
- Erstellung von Präsentationen
- Kommentarfunktion
- Sichtbarkeit und Bearbeitungsberechtigungen für Dokumente
- verschiedene Ansichten: nur Texteingabe, Texteingabe und Vorschau, nur Vorschau

Zugang

Sie können sich unter:

<https://pad.gwdg.de/>

mit Ihren universitären

Anmeldedaten einloggen.

The screenshot displays the HedgeDoc web interface. On the left, the document editor shows a document with the following content:

```
# Features
## Introduction
**HedgeDoc** is a real-time, multi-platform collaborative markdown note editor.
This means that you can write notes with other people on your **desktop**, **tablet** or even on the **phone**.
You can sign-in via multiple auth providers like **Facebook**, **Twitter**, **GitHub** and many more on the [*homepage*](/).
If you experience any *issues*, feel free to report it on [*GitHub*](https://github.com/hedgedoc/hedgedoc/issues).
Or meet us on [*Matrix.org*](https://matrix.to/#/hedgedoc:matrix.org) for dev-talk and interactive help.
**Thank you very much!**

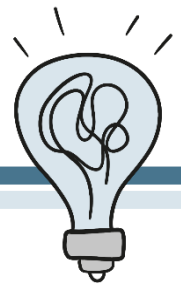
## Workspace

### Modes

#### Desktop & Tablet

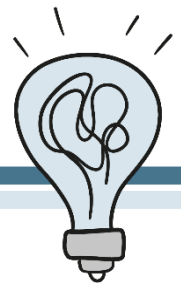
<i class="fa fa-eye fa-fw"></i> View: See only the result.
```

On the right, the preview view shows the rendered document with the same content. A dropdown menu is open, showing options: Introduction, Workspace, View, Edit, Revisions, Expand all, Back to top, Go to bottom. The status bar at the bottom indicates '1 ONLINE'.



Pad HedgeDoc & Etherpad - Einsatzszenarien

- Erste Sammlung von Brainstorming-Inhalten
- Laufende Meeting-Dokumentation
- Gemeinschaftliche Bearbeitung von Texten wie (z.B. Übersetzungen von fremdsprachlichen Texten)
- Notieren von Links, die zu einem bestimmten, vordefinierten Thema gehören
- Sammlung von bibliographischen Informationen
- Erstellung von Glossaren als Vorstufe vor dem Einpflegen der Texte in ein Wiki oder in ein anderes Programm
- Kollaborative Analyse von Fallbeispielen
- Gemeinsame Interpretation von Grafiken
- Gemeinsame, schriftliche Vorbereitung eines Gruppenreferats

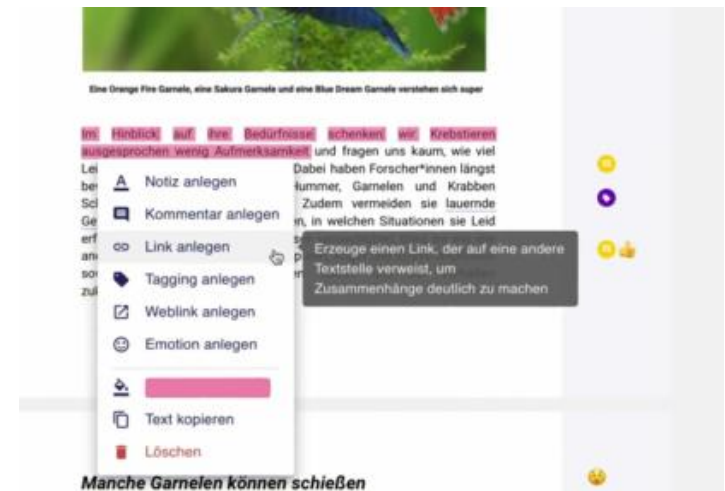


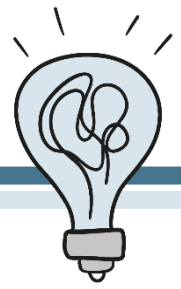
SHRIMP



SHRIMP

- Online-Tool für sozial-kollaboratives Lesen und digitale Textarbeit
- Community-ähnliche Funktionen: Kommentieren, Liken, Hervorheben etc.
- Bearbeitungsmodus
- Mehr Informationen: Vortrag „Kollaborative Textarbeit mit SHRIMP“





Audience-Response-Tools

Was sind Audience-Response-Tools?

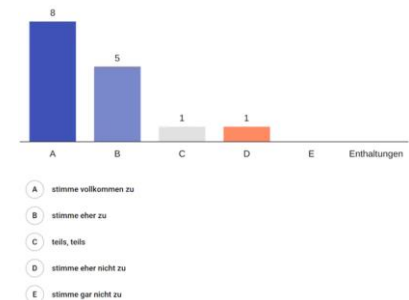
Audience-Response-Tools sind eine digitale Lösung, um schnell und unkompliziert Umfragen, z.B. im Hörsaal, durchzuführen. Sie bieten somit die Möglichkeit zur schnellen und anonymen Interaktion auch mit großen Gruppen. Der Einsatz erzeugt Abwechslung und integriert Gamification-Aspekte.

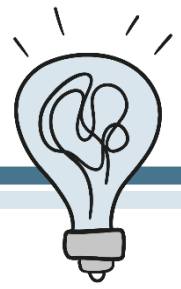


Welche Audience-Response-Tools gibt es?

Die folgenden Tools stehen Ihnen als Lehrende der Universität Göttingen zur Verfügung. Der Zugang zu Particify und Wooclap erfolgt per SSO über die AcademicCloud. Für den Zugang zu eduVote wenden Sie sich bitte an das Team Digitales Lernen und Lehren.

Die Veranstaltung hat mir Spaß gemacht.

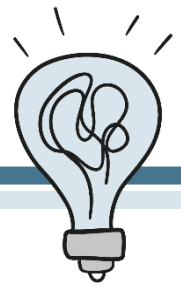




Audience-Response-Tools

Wie kann ich Audience-Response-Tools einsetzen?

- Direktes anonymes Feedback erhalten
- Quizzes und Gamification aktivieren und motivieren
- Leistungsabfragen schnell und einfach durchführen, z.B. in Inverted Classroom Modellen
- Mit bereitgestellten Lernkarten den Studierenden die Möglichkeit geben, ihr Faktenwissen zu überprüfen und Inhalte zu wiederholen
- Als Icebreaker, um mit einer neuen Lerngruppe in Kontakt zu kommen
- Bei der Klausurvorbereitung: Sammlung von Themenwünsche für eine Wiederholung, per Voting über Themen mit dem größten Gesprächsbedarf
- Zur Vertiefung von Lerninhalten, indem Umfragen für einen längeren Zeitraum online gestellt werden, um auch das individuelle Lerntempo aller Studierenden zu berücksichtigen
- Kahoot?



Particify



Was kann der Tool?

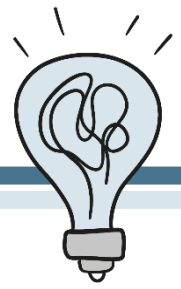
- Umfragen inkl. Mehrunden-Abstimmung und Vergleich der Ergebnisse
- Q&A-Board mit Voting der Einträge
- Live-Feedback für Stimmungsbild-Abfragen

Zugang

Particify wird über einen niedersachsenweiten Rahmenvertrag bis zunächst 30.03.25 lizenziert.

Falls Sie zuvor einen Account über die Instanz des Projekts Co³Learn erstellt haben, erhalten Sie hier weitere Informationen zum Lizenzwechsel und eine Anleitung zum Exportieren Ihrer Frageserien.

Sie können sich wie gewohnt unter diesem neuen Link mit Ihren universitären Anmeldedaten einloggen und Particify direkt nutzen.



Wooclap



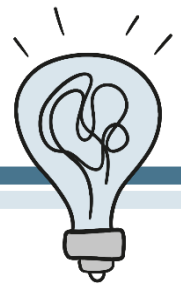
Was kann der Tool?

- Umfrage, Q&A-Board, Fragebogen
- Leaderboard und interaktive Fragetypen
- Beispielgalerie und öffentliche Vorlagen
- PowerPoint-Plugin und Einbindung von Präsentationen in die Umfrage

Zugang

Wooclap wird im Rahmen des Verbundprojektes Co³Learn bis zunächst zum 31.07.25 bereitgestellt.

Sie können sich unter diesem [Link](#) mit Ihren universitären Anmeldedaten einloggen und Wooclap direkt nutzen.



Wooclap– Probieren Sie es aus!



Unter wooclap.com nutzen Sie den Code EEPUPU



Alle Anfragen über DLL-Serviceangebote:

learning@uni-goettingen.de

Webseiten:

<http://elearning.uni-goettingen.de>

<https://academiccloud.de/services/>

Adresse:

Mehrzweckgebäude (Blauer Turm)

5. Obergeschoss

