



Kurzbeschreibung

Das virtuelle Klassenzimmer ist ein Werkzeug für die zeitgleiche Kommunikation in einem virtuellen Raum. Jeder Teilnehmende loggt sich an seinem eigenen Endgerät (PC, Notebook, Tablet, Smartphone) ein. Es stehen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, um die Kommunikation einer Präsenzveranstaltung nachzubilden. So gibt es eine Echtzeit-Übertragung von Video und Ton sowie einen Chat. Für Video und Ton können unterschiedliche Rechte vergeben werden, so dass nicht alle Teilnehmenden (gleichzeitig) sprechen können. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, Powerpoint-Folien anzuzeigen oder ein interaktives Whiteboard zu nutzen. Weitere Funktionalitäten sind Bereitstellung von Dateien zum Download, Abstimmungen (Tests) oder Arbeitsgruppen.

Veranstaltungen, die im virtuellen Klassenzimmer durchgeführt werden, werden häufig als Webinare bezeichnet (Wortkombination aus Web + Seminar). Es können sowohl Vorträge gehalten werden als auch Gruppenarbeiten oder Sprechstunden durchgeführt werden.

Tools

1. Adobe Connect

- <http://adobeconnect.eu/adobe-connect/#ac>

Eine kommerzielle Anwendung vom Software-Riesen Adobe. Angehörige deutscher Hochschulen im Deutschen Forschungsnetz können dieses Produkt kostenlos nutzen. Teilnehmende brauchen keinen eigenen Account.

2. Open Meetings

- <https://openmeetings.apache.org/>

Eine Open-Source-Webconferencing-Lösung.

3. Edudip

- <https://www.edudip.com/>

Eine deutsche Webinarplattform. In der kostenlosen Variante können max. 10 Teilnehmende für eine Webinarlänge von max. 45 Minuten teilnehmen. Darüber hinaus gibt es weitere kostenpflichtige Pakete, die monatlich kündbar sind.

4. YuLinc von Netucate

- <https://www.netucate.com/project/yulinc2017/>

Kostenpflichtiger Dienstleister für virtuelle Klassenzimmer. Das System soll demnächst über die vhs.cloud an den deutschen Volkshochschulen verfügbar sein.

5. GoogleHangouts

- <https://hangouts.google.com/?hl=de>

Mit GoogleHangouts lassen sich (nach Installation eines Plugins) Videoanrufe mit maximal 10



Personen führen. Dabei kann auch der eigene Bildschirm für die anderen freigegeben werden und ein Chat für alle Konferenz-Teilnehmenden gestartet werden. Jeder Teilnehmende benötigt ein Google-Konto (welches inzwischen fast alle Android-Smartphone-Besitzer haben).

6. Skype

- <https://www.skype.com/de/>

Auch mit Skype können Gruppen-Videoanrufe mit mehreren Personen (Anzahl ist abhängig von Plattform und Gerät, max. 25) durchgeführt werden und dabei der eigene Bildschirm geteilt und ein gemeinsamer Chat gestartet werden. Jeder Teilnehmende muss sich hierzu bei Skype registrieren.

7. Zoom

- <https://zoom.us/>

Mit Zoom können (nach erfolgter Registrierung und Download eines Plugins) ebenfalls Webkonferenzen abgehalten werden, wobei Gruppen-Meetings (ab drei Teilnehmenden) in der kostenlosen Basic-Version auf eine Dauer von 40 Minuten begrenzt sind. Die kostenlose Variante enthält einen Gruppenchat und ermöglicht beispielsweise die Aufzeichnung von virtuellen Meetings sowie eine Bildschirmübertragung mit Werkzeugen zur visuellen Unterstützung der Übertragung.



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.

Urheber: Projekt Weiterbildung selbstorganisiert