

## HANDLUNGSANLEITUNG

## Auswahlkriterien für digitale Trainingstools

### Woran erkenne ich trainingstaugliche Tools?

Viele Trainerinnen und Trainer in der Weiterbildung nutzen bereits diverse Apps und Online-Tools, um eigene Schulungen und Trainings zu planen, zu erstellen und durchzuführen. Die richtigen Tools auszuwählen, ist aber nicht immer einfach und die Orientierung in der sehr großen Zahl an Angeboten recht mühsam. Außerdem haben Trainer und Trainerinnen individuelle Vorstellungen, was geeignete Trainingstools ausmacht.



Die Vielfalt der Apps und Online-Tools ist unüberschaubar. Welche Anwendungen sind trainingstauglich? (Bild: Grafik Apps Flow/[Jeffry/flickr.com](https://www.flickr.com/photos/jeffry/), [CC BY ND 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nd/2.0/))

Allgemein gefasste Kriterien – wie sie in diesem Beitrag vorgestellt werden – können Trainerinnen und Trainer dabei unterstützen, eine erste Auswahl möglicher Tools zu treffen, deren Eignung für den individuellen Bedarf dann in einem zweiten Schritt überprüft werden kann. Diese Kriterien beziehen sich vor allem auf die Nutzerfreundlichkeit (Usability) und berücksichtigen dabei die Bedingungen, unter denen Trainerinnen und Trainer in der Regel arbeiten bzw. eigene Materialien



erstellen und anbieten. Im Text wird daher zunächst der objektive Einsatzzweck in den Blick genommen, um anschließend den subjektiven Bedarf sowie weitere Kriterien herauszuarbeiten.

## 1. Auswahlkriterium: Objektiver Einsatzzweck / Für was brauche ich das Tool?

Apps und Tools für Training und Schulung lassen sich in zwei Kategorien aufteilen:

- Eine Kategorie bilden Anwendungen, die für die Administration und Betreuung der Teilnehmenden sowie für das Management der Inhalte gedacht sind. Dazu gehören zum Beispiel: Terminkalender, Zeiterfassungstools, Rechnungsdienste, Teilnehmer- und Kundenverwaltung, Social Bookmarking und Ablagesysteme.
- In die zweite Kategorie gehören Anwendungen, die zur Erstellung der Inhalte und zur Durchführung von Trainings und Schulungen dienen. Als Beispiel sind zu nennen: Präsentationstools, virtuelle Meeting- und Webinarräume, Mindmaps, virtuelle Tafeln, Tools für kollaborative Zusammenarbeit und Apps zur Erstellung von Videos.

Dabei ist nicht ausgeschlossen, dass komplexere Anwendungen die Aufgaben beider Kategorien erfüllen können.

## 2. Auswahlkriterium: Subjektiver Bedarf / Was sind meine Erwartungen an das Tool?

Wie gut sich ein Tool für Trainingszwecke eignet, lässt sich nicht pauschal bewerten. Ein Tool ist nur so gut, wie gut es den persönlichen Bedarf erfüllt und den Erwartungen des Anwenders entspricht. Diese Anforderungen werden in dem Begriff der „Usability“ zusammengefasst. „Usability“ umfasst die Gebrauchstauglichkeit, Bedienungsfreundlichkeit, Nutzerfreundlichkeit und Benutzbarkeit eines Systems. Sie wird in der Norm [DIN EN ISO 9241-11](#) genau definiert als „das Ausmaß, in dem ein Produkt, System oder ein Dienst durch bestimmte Benutzer in einem bestimmten Anwendungskontext genutzt werden kann, um bestimmte Ziele effektiv, effizient und zufriedenstellend zu erreichen.“ (Quelle: Wikipedia). Im Internet findet man weitere Informationen über [Methoden zur Prüfung der Usability](#). Darüber hinaus können allgemeine Kriterien zur [Bewertung von Software](#) sowie die Beschäftigung mit konkreten, zielgruppenspezifischen Anwendungen, wie einem Kriterienkatalog zur Usability-Prüfung von [Apps für Kinder](#), hilfreich sein. (Tipp: [TOMMI - Deutscher Kindersoftwarepreis](#). Kriterienkatalog zur Bewertung von guter Kindersoftware)



## Weitere Auswahlkriterien

Neben den individuellen, subjektiven Kriterien entscheiden weitere Merkmale über die Qualität eines Tools. Dazu zählen die Nutzungsbedingungen (Vertrag), die technischen Voraussetzungen, der Preis, der Kundenservice und der Umgang mit Nutzerdaten. Besonders bei der Nutzung von Apps ist zu beachten, welche Daten des Nutzers erfasst werden und wohin sie weitergeleitet werden. Umfangreiche Informationen zu rechtlichen Fragen, beispielsweise dem Datenschutz, sind im Themenschwerpunkt "[Rechtliche Grundlagen für digitale Medien in der Erwachsenenbildung](#)" zu finden. Mit dieser Problematik beschäftigt sich unter anderem der Verein Digitalcourage, der auf seinem Internetportal [Kriterien für vertrauenswürdige Apps](#) beschreibt, sowohl für Anbieter wie auch für Nutzende.

Lesen Sie dazu auch die Checkliste „Auswahlkriterien für digitale Trainingstools“ auf [wb-web.de](#)

CC-BY-SA-3.0 by **Hedwig Seipel** für wb-web

Aktualisiert 19.01.2022 CC-BY-SA 3.0 by **Susanne Witt** für wb-web

Quellen:

Wikipedia, [https://de.wikipedia.org/wiki/Gebrauchstauglichkeit\\_%28Produkt%29](https://de.wikipedia.org/wiki/Gebrauchstauglichkeit_%28Produkt%29)

