

## Distanzlernen, Homeschooling & Co. – was war gut – was geht besser?

Samstag

13.  
Nov



Amt für Schulentwicklung  
Amt für Informationsverarbeitung

### Anleitung zur Nutzung des Tools wonder.me

Amt für Informationsverarbeitung  
Fachanwendungsentwicklung und -betreuung für Schulen

## Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung .....	1
2	Technische Voraussetzungen (!) .....	2
3	Wonder.me Raum beitreten .....	2
3.1	Schritt 1: Zugriff auf Mikrofon und Kamera erlauben und Cookies einstellen .....	2
3.2	Schritt 2: Kamera und Mikrofon auswählen .....	3
3.3	Schritt 3: Namen eingegeben und Profilfoto erstellen .....	3
4	Wonder.me nutzen .....	4
4.1	Wonder.me Oberfläche .....	4
4.1.1	Möglichkeit die Größe des Avatars anzupassen.....	5
4.1.2	Möglichkeit die Kamera und das Mikrofon zu aktivieren und zu deaktivieren....	5
4.1.3	Möglichkeit den Bildschirm zu teilen.....	5
4.1.4	Übersicht alle Teilnehmer*innen (aktiv oder gesamt).....	6
4.1.5	Chatfunktion.....	6
4.1.6	Broadcastfunktion .....	7
4.1.7	Einstellungen.....	7
4.1.8	Möglichkeit der Wonder.me Community beizutreten.....	7
4.1.9	Möglichkeit Wonder.me zu erhalten .....	7
4.1.10	Möglichkeit den Raum zu verlassen .....	7
4.2	Navigation im Wonder.me Raum.....	8
4.3	Videochat mit anderen Teilnehmern beginnen .....	9

## 1 Einleitung

Mit Hilfe des Tools Wonder.me ist es möglich einen virtuellen Raum zu bieten, in dem sich Menschen treffen und angeregte Diskussionen führen können. Die Kommunikation in dem virtuellen Raum verläuft grundsätzlich analog zu der Kommunikation in analogen Räumen. So sieht man auch in wonder.me, welche Person in dem Raum ist und man kann sich dieser direkt nähern, um sich zu unterhalten. Zudem kann man sich einer beliebigen Unterhaltung nähern, um an ihr teilzunehmen. Im Gegensatz zu Zoom gibt es in Wonder.me keine Breakout-Sessions, in welche der/die Nutzer\*in nur durch den Host/die Hostess gelangt. Der Host/die Hostess kann stattdessen in dem großen Raum kleine Areas erstellen, in welchen sich zu einzelnen Themen ausgetauscht werden kann. Die Nutzer\*innen können frei entscheiden, welche Areas sie besuchen möchten bzw. welche sie interessieren.

Im Rahmen des Digital Education Days wird mit Hilfe des Tools Wonder.me die Lounge als Ort, wo man sich abseits der Interviews und Zoom-Vorträge mit den anderen Teilnehmern\*innen austauschen kann, realisiert.

## 2 Technische Voraussetzungen (!)

Um Wonder.me nutzen zu können müssen die folgenden technischen Voraussetzungen erfüllt sein. Zum einen muss ein Endgerät (z. B. PC, Laptop, Tablet) mit Kamera, Mikrofon und Internetzugang vorhanden sein. Zum anderen muss auf diesem Endgerät ein aktueller Browser (Chrome, Firefox, Microsoft Edge etc.) vorhanden.

Bei der Nutzung eines Smartphones ist zu beachten, dass Wonder.me aktuell IOS und Android nicht unterstützt und man daher nur sehr eingeschränkt Wonder.me nutzen kann.

## 3 Wonder.me Raum beitreten

Folgende Schritte sind die ersten, welche beim Umgang mit Wonder.me durchlaufen werden müssen.

### 3.1 Schritt 1: Zugriff auf Mikrofon und Kamera erlauben und Cookies einstellen

Bei dem erstmaligen Verbinden mit Wonder.me kommt die Frage, ob der Zugriff auf Mikrofon und Kamera gestattet ist, diesen Zugriff muss man erlauben. Zudem müssen die Cookies entsprechend der persönlichen Präferenzen eingestellt werden.

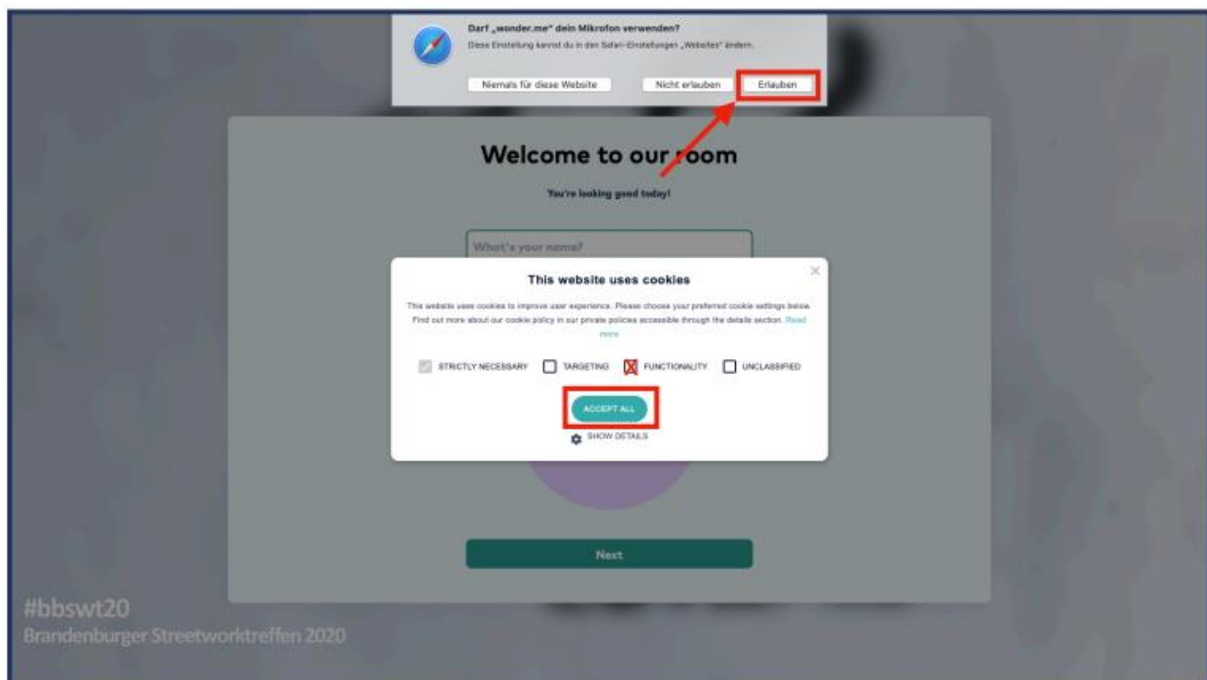


Abbildung 1: Schritt 1: Zugriff auf Mikrofon und Kamera erlauben und Cookies einstellen

### 3.2 Schritt 2: Kamera und Mikrofon auswählen

Als nächstes öffnet sich ein Fenster in, welchen das Mikrofon und die Kamera, mit welchem an Wonder.me teilgenommen werden soll ausgewählt werden können. Wenn die richtigen Geräte ausgewählt wurden, kann man mit einem Klick auf „Next“ fortfahren.

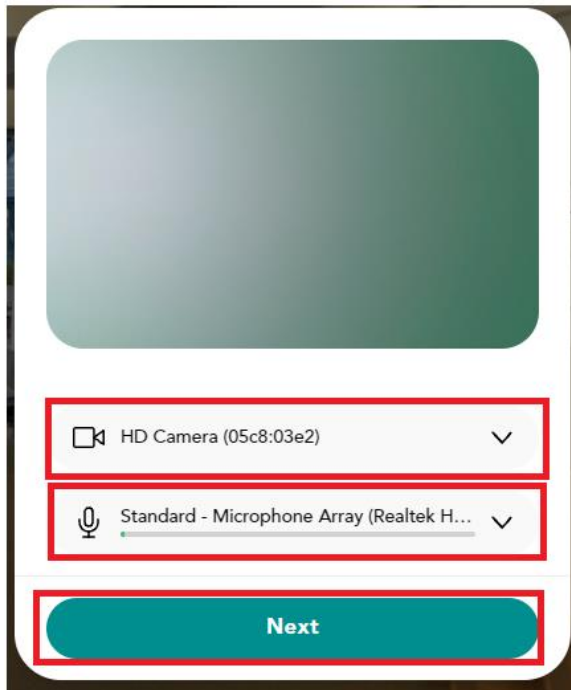


Abbildung 2: Schritt 2: Kamera und Mikrofon auswählen

### 3.3 Schritt 3: Namen eingeben und Profilfoto erstellen

In dem nun erscheinenden Fenster kann zum einem der Name, unter welchen man in Wonder.me zu sehen sein will angegeben werden. Zum anderen kann hier ein Bild als Avatar erstellt werden. Hierbei ist zu beachten, dass der Name erst nach Erstellung des Fotos eingegeben werden kann. Wenn dies geschehen ist, kann man mit einem Klick auf „Next“ fortfahren.

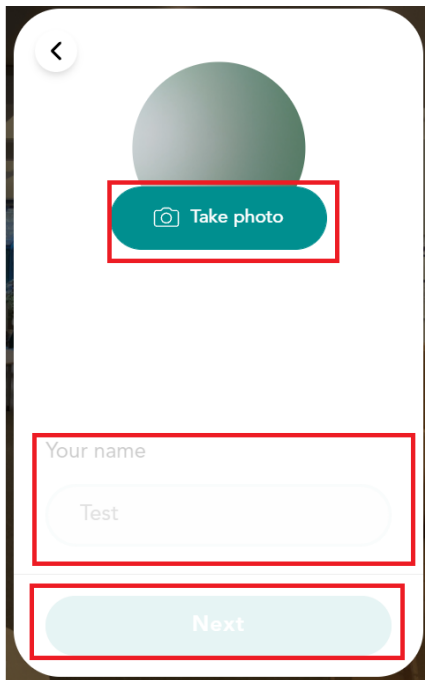


Abbildung 3: Schritt 3: Namen eingegeben und Profilfoto erstellen

Nun wurde dem Wonder.me Raum beigetreten.

## 4 Wonder.me nutzen

Die in den folgenden beschriebenen Informationen dienen dazu den Umgang mit Wonder.me zu erklären und zu erleichtern.

### 4.1 Wonder.me Oberfläche

Wenn dem Wonder.me Raum betreten wurde, stehen je nach Browser am oberen/unteren und am linken/rechten Bildschirm, die benutzerspezifischen Aktionsmöglichkeiten bzw. Einstellungsmöglichkeiten bereit. Diese können der untenstehenden Abbildung entnommen werden und werden danach kurz erläutert.

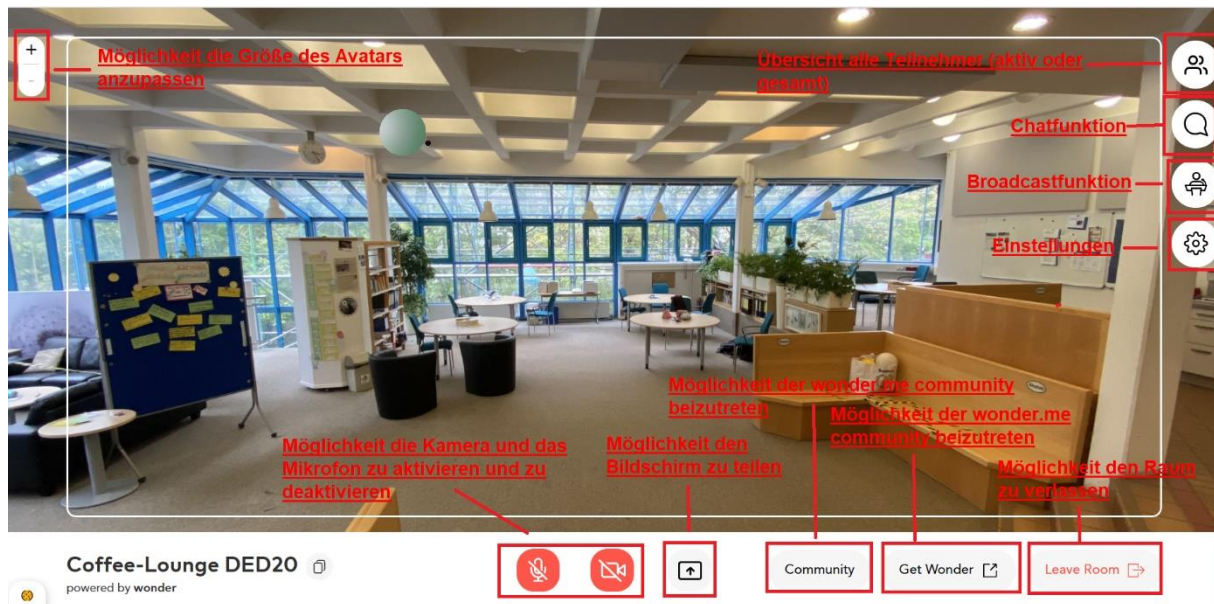


Abbildung 4: Wonder.me Oberfläche

#### 4.1.1 Möglichkeit die Größe des Avatars anzupassen

In Wonder.me navigiert man durch den Raum, in dem man seinen Avatar mit Hilfe der Maus durch den Raum bewegt. Da der Avatar gegebenenfalls manchmal schwer zu erkennen ist, kann die Größe angepasst werden.

#### 4.1.2 Möglichkeit die Kamera und das Mikrofon zu aktivieren und zu deaktivieren

In Wonder.me gibt es die Möglichkeit jederzeit die Kamera und das Mikrofon zu deaktivieren. Dies kann durch das Kamera- beziehungsweise das Mikrofonsymbol getan werden. Wenn die Symbole rot sind ist die Kamera/das Mikrofon deaktiviert und wenn sie wie sind, ist das jeweilige Gerät aktiviert.



Abbildung 5: Mikrofon und Kamera aktiviert und deaktiviert

#### 4.1.3 Möglichkeit den Bildschirm zu teilen

Des Weiteren verfügt Wonder.me über die Möglichkeit den Bildschirm innerhalb eines Videochats zu teilen. Hierzu muss auf das Icon geklickt werden (siehe Abbildung 4). Nun erscheint ein Fenster, wo man den zu teilenden Bildschirm auswählen kann oder das zu teilende Fenster.

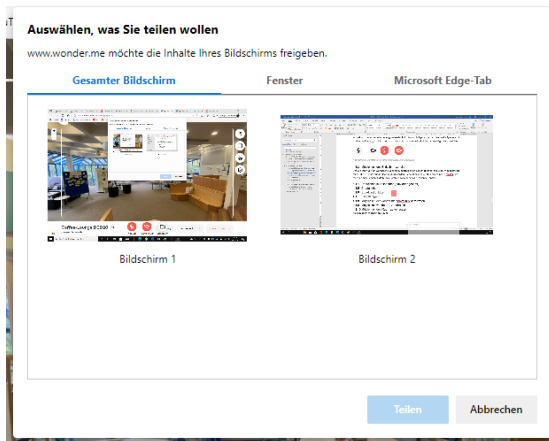


Abbildung 6: Bildschirm teilen

#### 4.1.4 Übersicht alle Teilnehmer\*innen (aktiv oder gesamt)

Wenn man das betroffene Icon (Abbildung 4) auswählt erscheint eine Liste aller Teilnehmer\*innen. Hier man nach den Teilnehmern\*innen, welche einen nah sind, gefiltert werden.

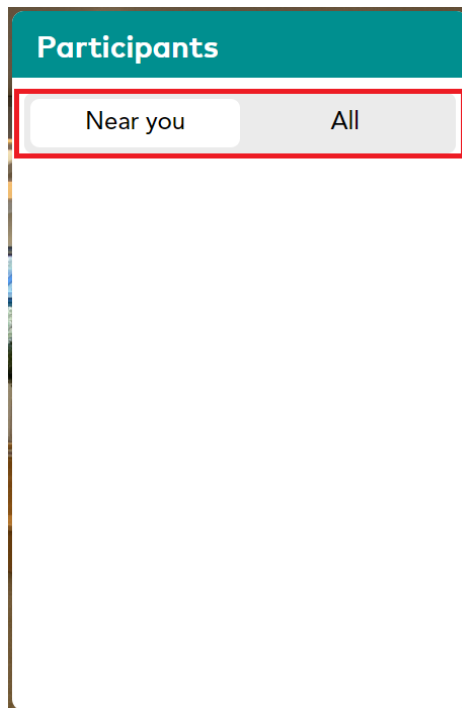


Abbildung 7: Aktive Teilnehmer

#### 4.1.5 Chatfunktion

Über die Chatfunktion ist es möglich, mit Nutzern\*innen auch abseits der normalen Videochatfunktion in Kontakt/Austausch zu treten. Hierbei kann man entweder eine Nachricht an alle Nutzer\*innen verschicken, an einen bestimmten Nutzern\*innen oder an eine bestimmte Nutzergruppe.

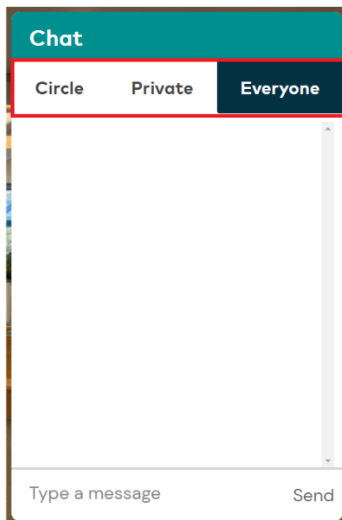


Abbildung 8: Chatfunktion

#### 4.1.6 Broadcastfunktion

Im Rahmen des DED steht die Broadcastfunktion von Wonder.me den Nutzern\*innen nicht zur Verfügung.

#### 4.1.7 Einstellungen

Über das Zahnrad Icon gelangt man zum Einstellungsbereich. Innerhalb der Einstellungen kann man zum Beispiel die Audio-/Videoquelle anpassen.

#### 4.1.8 Möglichkeit der Wonder.me Community beizutreten

Über das „community“-Icon gelangt man zur wonder.me Community gelangt man zur Wonder.me Community Seite. Hierbei ist zu beachten, dass Wonder.me nicht von Stadt Köln bereitgestellt wird und daher seine eigenen AGBs und Richtlinien hat.

#### 4.1.9 Möglichkeit Wonder.me zu erhalten

Über das „Get Wonder“-Icon kann sich selbst das Tool Wonder.me beschaffen. Hierbei ist zu beachten, dass dieser Seite von Wonder.me gehostet wird und sich auch den AGBs und Richtlinien von Wonder.me unterliegt.

#### 4.1.10 Möglichkeit den Raum zu verlassen

Wenn man den Raum verlassen will, kann man dies über das „Leave Room“-Icon tun.



## 4.2 Navigation im Wonder.me Raum

Die Navigation innerhalb von Wonder.me ist simpel und intuitiv. Man navigiert über seinen Avatar, welcher als Kreis mit dem Profilbild innerhalb von Wonder.me dargestellt wird. Die Oberfläche des Wonder.me Raums ist in verschiedenen Bereich aufgeteilt, in welchen man sich mit anderem Nutzern\*innen zu einem bestimmten Thema austauschen kann. Um in einen Raum zu navigieren muss man den Avatar per drag and drop in den jeweiligen Raum ziehen.

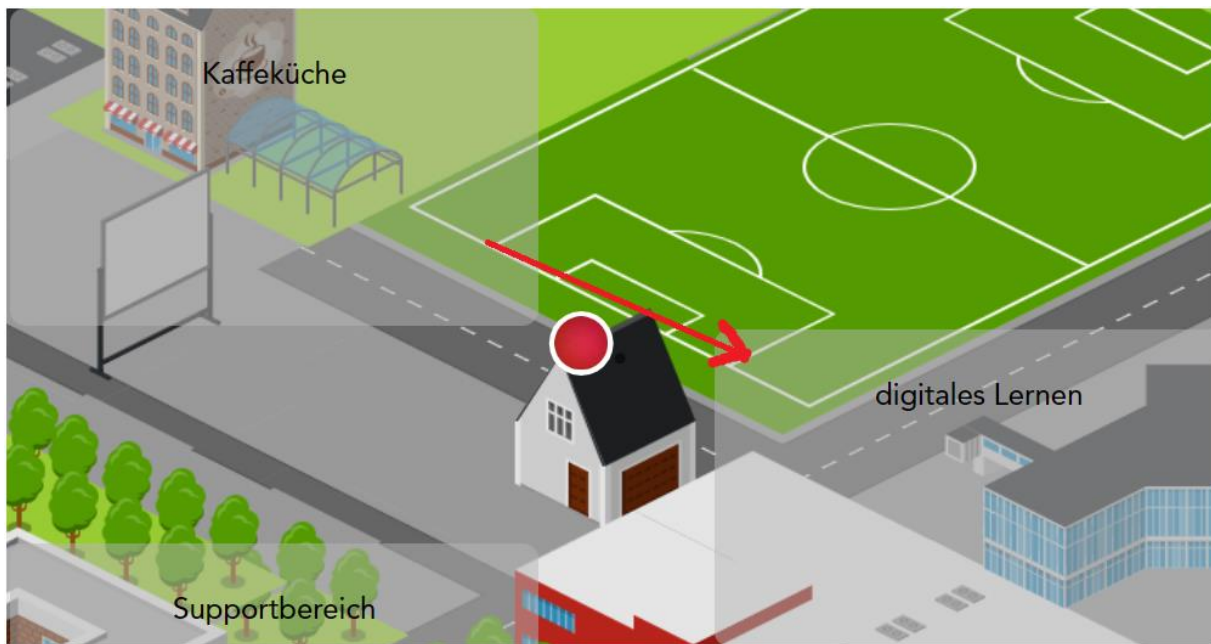


Abbildung 9: Navigation im Wonder.me Raum

### 4.3 Videochat mit anderen Teilnehmern beginnen

Um einen Videochat mit einem anderen Teilnehmern\*innen zu beginnen muss man seinen Avatar nah an den Avatar des jeweiligen Teilnehmenden bewegen. Denn wenn zwei oder mehrere Teilnehmende nahe genug beieinanderstehen, bildet sich ein Gesprächskreis und eine Videokonferenz wird gestartet.

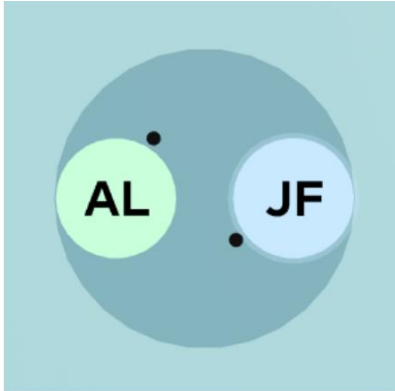


Abbildung 10: Gesprächskreis (Quelle: [https://www.st-ursula-berufskolleg.de/wp-content/uploads/2020/11/Anleitung-zur-Nutzung-von-Wonder.me\\_.pdf](https://www.st-ursula-berufskolleg.de/wp-content/uploads/2020/11/Anleitung-zur-Nutzung-von-Wonder.me_.pdf))

Der Videochat wird verlassen, wenn man seinen Avatar wieder wegbewegt.