



# ZEITGEMÄSSE DIGITALE BILDUNGSANGEBOTE

sind noch immer schwer zu finden – trotz des Booms durch die Corona-Pandemie.

**W**ir wollen mit dieser Broschüre Erwachsenenbildner:innen und allen Interessierten eine systematische Vorgehensweise zur Erstellung qualitativ hochwertiger digitaler Bildungsangebote an die Hand geben.

Dafür stellen wir im ersten Teil Hintergründe zu Digitalisierung, Lernen und Kompetenzentwicklung vor.

Im zweiten Teil geht es Schritt für Schritt an die Erstellung eines Lernangebots, inklusive kleinerer Übungen, die die Konzeption erleichtern sollen. Im dritten und letzten Teil geht es dann ganz praktisch um Methoden und Tools im digitalen Raum.

## IMPRESSUM

1. Auflage 04-21, Art d'Ameublement, cc-by 4.0, ISBN 978-3934636-36-1

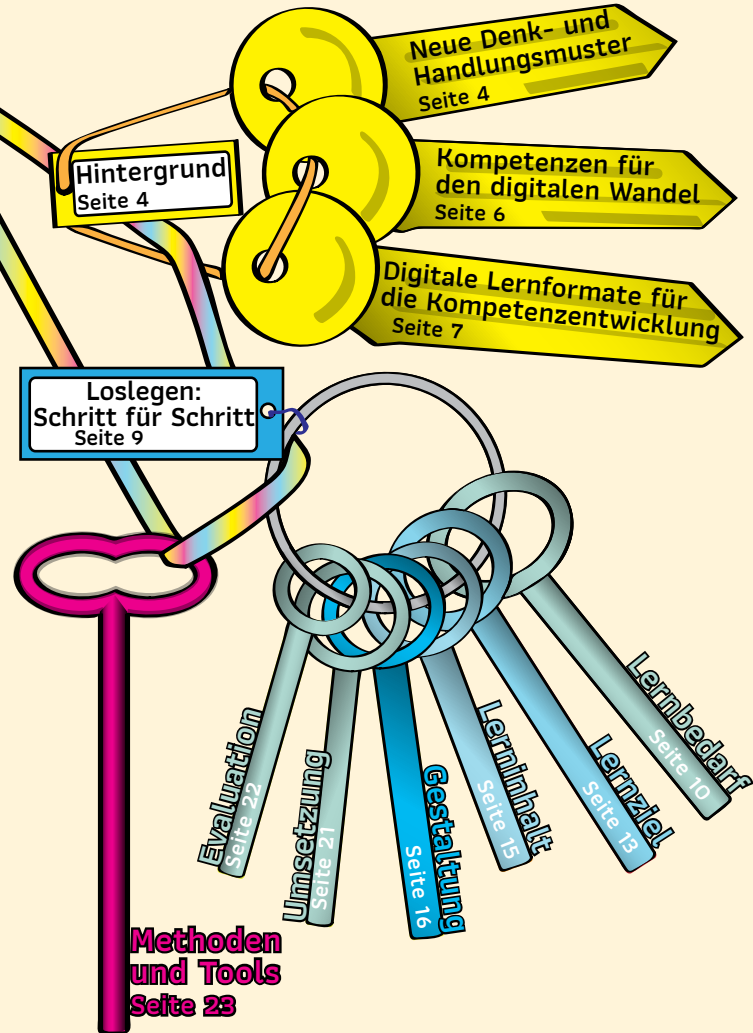
Autorinnen: Kathrin Kochseder, Sophie Keindorf, [kos-qualitaet.de](mailto:kos-qualitaet.de)

Redaktion: Katrin Schwahlen, [katrinschwahlen.de](mailto:katrinschwahlen.de)

Layout: Isabel Wienold, [iwi-design.de](mailto:iwi-design.de)

Bildlizenzen: S. 4 jeshoots-com on unsplash; S. 19 claybanks on unsplash;  
S. 26 Fabian Kurz cc-by 4.0

Alle weiteren Bilder: [iwi-design.de](http://iwi-design.de), Isabel Wienold cc-by 4.0



# HINTERGRUND

## Digitalisierung ist mehr als Entwicklung und Nutzung neuer Technologien

Die Art und Weise, wie wir arbeiten und leben, Wissen erwerben und lernen ändert sich. Wir leben in einer „VUCA-Welt“, d. h. in einer Welt, die geprägt ist durch: Volatilität, Unsicherheit, Komplexität und Mehrdeutigkeit und sich zusätzlich durch eine hohe Innovationsdynamik auszeichnet. Die Trennung der analogen und digitalen Welt ist künstlich.

Wissen ist heute überall verfügbar, wird erzeugt, geteilt. Die Bildungshoheit liegt nicht mehr bei einzelnen Institutionen. Lernen erfolgt zunehmend informell, selbstorganisiert in Netzwerken und offenen Lernräumen. Lebenslanges Lernen wird zentral, digitale Kompetenzen werden zu Grundkompetenzen. Dafür brauchen wir neue Denk- und Handlungsmuster in Lehr-Lernprozessen.

### Wer es genau wissen will, schaut hier:

Smartboards sind keine digitale Strategie.

Wie Bildungsorganisationen den digitalen Wandel gestalten können.

Sophie Keindorf u.a. Hg.: k.o.s GmbH

Auf dem Weg zur digitalen Aus- und

Weiterbildung von morgen.

Frank Schröder, wbv Open Access



## Lernen verändert sich auf verschiedenen Ebenen

### Lernziel, -inhalt, -bedarf

Lernmethoden werden situativ, flexibel gemischt. Trend geht z.B. zu **Micro-learning**: kleinere Lerneinheiten und **Gamification-ansätzen**

### Lernprozesse

- kollaborativ
- bedarfsorientiert
- informell
- individualisiert
- personalisiert
- selbstorganisiert
- selbstgesteuert

### Rolle der Lehrenden

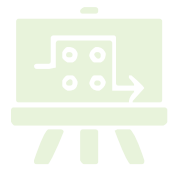
Lehrende werden zu **Coach** und **Mentor.in**, schaffen einen Ermöglichungsrahmen und begleiten das Lernen

### Lernformen

- Projektlernen
- [Social-]Blended-Learning
- Social-Workplace-Learning
- Lernen mit Social Media

### Digitale Medien, Geräte

unterstützen veränderte Lernprozesse und -formen zur **Differenzierung und Individualisierung** sowie **aktive Einbindung** der Lernenden



### Erfolgsmessung

4-Ebenen-Modell von Kirkpatrick wird zunehmend ergänzt durch **Learning Analytics**



### Anerkennung, Zertifizierung

- Stärkere Modularisierung
- Teilabschlüsse
- ePortfolios, Badges
- Community-Zertifikate



# DIGITALE KOMPETENZEN

Digitale Kompetenzen verstehen wir als Kompetenzen für das Leben, Lernen und Arbeiten im digitalen Wandel. Dazu gehört eine individuelle, formelle und informelle Kompetenzentwicklung. Denn es geht darum, in komplexen Situationen kreativ, zielgerichtet und selbstorganisiert Handeln zu können und dabei neue Technologien zu nutzen.

Nach: Anne Röhrig/Anna Mikheeva /Steffi Michailowa. Digitalisierung ist mehr als nur einen Computer vor sich zu haben. Hg.: ABB | k.o.s. GmbH

„Digitale Kompetenzen“ sind also vor allem personale Kompetenzen: Sozial- und Selbstkompetenzen.

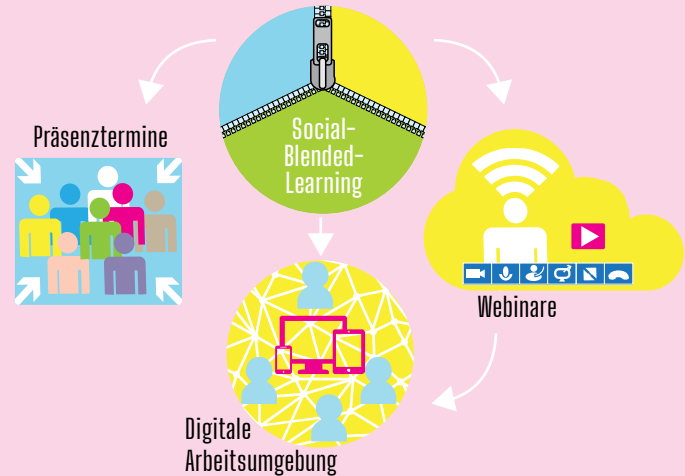
Lehrende in der Erwachsenenbildung können ihre digitale Kompetenz mit dem Tool DigiCompEdu testen. Dabei geht es um berufliche, pädagogische und didaktische Kompetenzen sowie um die Kompetenzen der Lernenden.

## Überprüfen Sie sich selbst!

Hier geht es zum Selbstcheck für Lehrende  
[ec.europa.eu/eusurvey/runner/DigCompEdu-AE-DE](https://ec.europa.eu/eusurvey/runner/DigCompEdu-AE-DE)



## Wir meinen: Digitale Kompetenzen brauchen neue Lernformate



Vorbei sind die Zeiten des theoretischen Ich-weiß-wie-es-geht. Heute steht das Handeln im Vordergrund. Mit zeitgemäßen digitalen Bildungsangeboten stellen Sie diese Fähigkeit in den Vordergrund. Bieten Sie mit ihren Formaten einen Lernraum, in dem Lernende selbstorganisiert, selbstgesteuert und begleitet an eigenen Praxisprojekten arbeiten – und so ihre digitale Kompetenz aktiv weiterentwickeln.

**Lesetipp zu Bausteinen einer neuen Lernwelt**  
**Handbuch Kompetenzentwicklung im Netz.**

John Erpenbeck / Werner Sauter.  
Schäffer-Pöschel-Verlag



## Infos zu digitalen Lernangeboten für die Entwicklung digitaler Kompetenzen

Für Erwachsenenbildner:innen: Das koslearningLab ist eine Werkstattreihe zur methodisch-didaktischen Gestaltung von Lernangeboten. In dem Social-Blended-Learning-Format werden Teilnehmende befähigt digitale Lernangebote selbst zu entwickeln.

Infos: [📍weitergelernt.de/](https://weitergelernt.de/)

Für Beschäftigte berufs- und branchenübergreifend: Online-Qualifizierung für Fachkräfte mit beruflich abgeschossener Ausbildung zur Entwicklung von „Kompetenzen für den digitalen Wandel“.

Infos: [📍kompetenzen-digitaler-wandel.de/](https://kompetenzen-digitaler-wandel.de/)

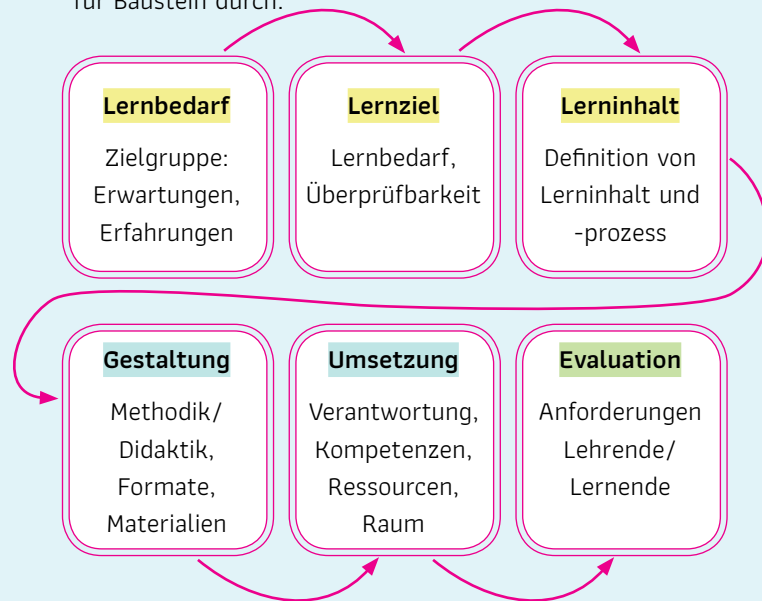
Für Pflegekräfte: Zusatzqualifizierung für Beschäftigte in der ambulanten und stationären Altenpflege sowie für in der Beratung zu Alter und Pflege tätige Beschäftigte.

Infos: [📍digitalekompetenzenpflege.de/](https://digitalekompetenzenpflege.de/)



## LOSLEGEN Schritt für Schritt

Auf den folgenden Seiten erfahren Sie, wie Sie systematisch und qualitätsgestützt [digitale] Bildungsangebote konzipieren können. Dabei gehen wir mit Ihnen Baustein für Baustein durch.



Quelle: Qualitätsmanagement in der Aus- und Weiterbildung. Rau/Heene/Koitz. Leitfaden zur Umsetzung der DIN ISO 29990 [2014]

**Ausführlich beschrieben in:** [LearningLab](#). Eine zeitgemäße Architektur für digitale Lernangebote.

Lisa Kammerer, Maximilian Welter. Hg.: k.o.s. GmbH

## Schritt 1: Lernbedarf

Machen Sie sich im ersten Schritt Gedanken zu Ihrer Zielgruppe. Für wen genau möchten Sie das Bildungsangebot entwickeln? Welchen spezifischen Lernbedarf hat diese Zielgruppe?



Wie und wann erheben wir die Lernbedarfe, Erwartungen und Erfahrungen unserer Zielgruppe?  
Welche (Vor-)Erfahrungen benötigt unsere Zielgruppe für welches unserer Angebote?

Die Teilnehmenden und ihre Bedürfnisse stehen im Zentrum und müssen Ausgangspunkt für Ihre Überlegungen sein.



10

11

## Übung: Zielgruppenanalyse mit Personas

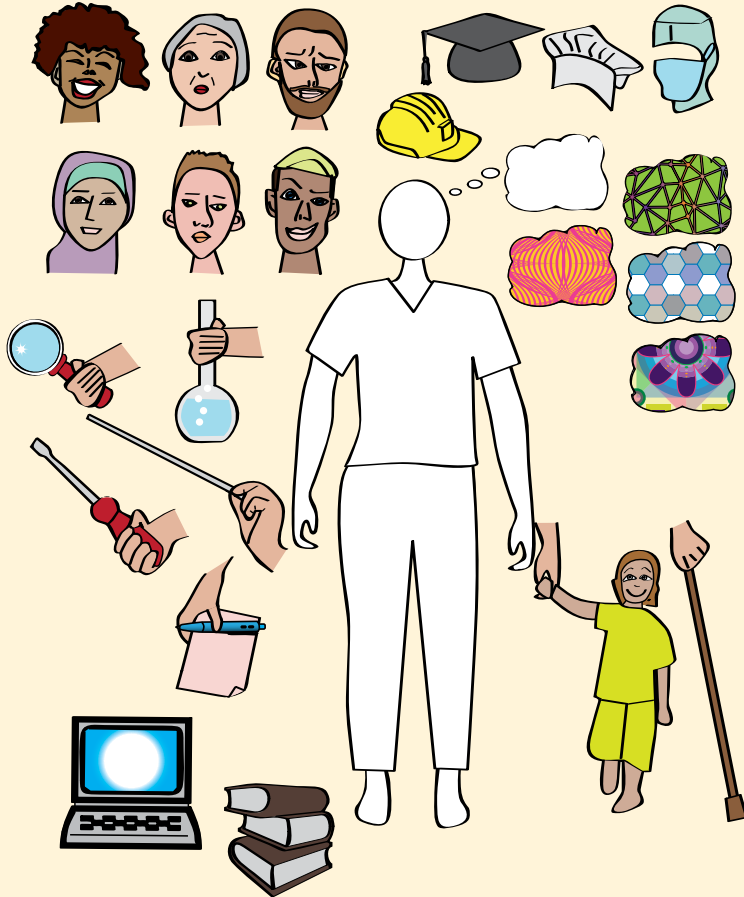
Die Personas-Methode kommt aus dem Design Thinking und hilft, die Zielgruppe und ihre Bedürfnisse besser zu verstehen. Eine Persona skizziert einen typischen Vertreter der Zielgruppe anhand verschiedener Merkmale, wie:

- ▶ Alter, Beruf, Bildungshintergrund
- ▶ Medienkompetenz
- ▶ Offenheit gegenüber Digitalem etc.

## Weitere Fragen im Zusammenhang mit digitalen Bildungsangeboten könnten sein:

- ▶ Welche Schwierigkeiten und Herausforderungen hat meine Persona im Umgang mit digitalen Medien und Geräten?
- ▶ Was hilft meiner Persona diese zu überwinden oder damit umzugehen?
- ▶ Wann und wie lernt meine Persona gut?
- ▶ Wie sieht ein Ermöglichungsrahmen für individuelles Lernen für meine Persona aus?

## Legen Sie los und erstellen Sie eine Persona für Ihr Bildungsangebot!



## Schritt 2: Lernziel

- ▶ Welche Lernziele lassen sich aus dem ermittelten Lernbedarf Ihrer Zielgruppe ableiten?
- ▶ Wie wird die Gewährleistung der Lernziele überprüft?
- ▶ Wann und wo werden die Lernziele veröffentlicht?
- ▶ Denken Sie bei der Formulierung der Lernziele auch die Kompetenzen für den digitalen Wandel mit.



Berücksichtigen bisherige Lernprozesse diese geforderten Kompetenzen auf Ebene der Lernziele, [v.a. die anfangs beschriebenen Sozial- und Selbstkompetenzen]?

Die Taxonomiestufen nach Bloom können Ihnen helfen, die Kompetenzen zu beschreiben, die für die Bewältigung einer Aufgabe vorhanden sein müssen. Damit verbessern Sie die didaktische Gestaltung des Lernangebots.



Die **Taxonomie der Lernziele** stellt aufeinander aufbauende Lernstufen dar und macht den Schwierigkeitsgrad einer Aufgabe / eines Inhaltes sichtbar.

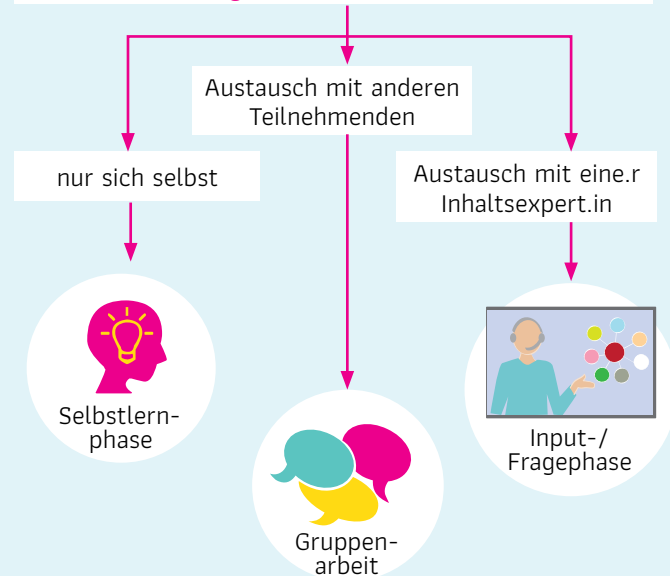
In der Grafik sind neben den Stufen die Verben aufgeführt, die für die Formulierung eines Lernziels auf der jeweiligen Stufe herangezogen werden können.

## Schritt 3: Lerninhalt

Der Lerninhalt ergibt sich aus den definierten Lernzielen. Überlegen Sie hier:

- ▶ Wie können die Lernziele am besten erreicht werden?
- ▶ Welche Arbeitsaufträge und daran anknüpfende methodisch-didaktische Vorgaben helfen den Teilnehmenden bei der Auseinandersetzung mit den Lerninhalten?

Für das Erreichen des Lernziels benötigen die Teilnehmenden ...





## Schritt 4: Gestaltung

In diesem Schritt geht es um die Gestaltung des Lernprozesses.

- ▶ Welche methodisch-didaktischen Konzepte unterstützen den jeweils spezifischen Lerninhalt und das Lernziel?
- ▶ Welche Lernformate, -materialien, -medien werden dafür benötigt? [Mediendidaktische Entscheidungen]

Ob und wie digitale Anwendungen und Medien sinnvoll in das Lernangebot integriert werden können, ist ebenfalls Thema in diesem Schritt. Dennoch gilt: Das didaktische Setting ist entscheidender als das Medium/Tool selbst.

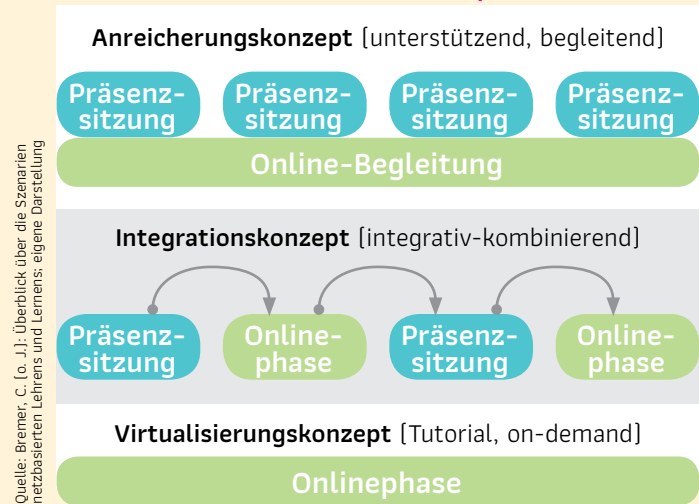
Mit welchen digitalen Anwendungen Sie ein bestimmtes Lernziel erreichen können und wie die Taxonomie der Lernzeile mit digitalen Aktivitäten und Verben hinterlegt werden kann, erfahren Sie hier:



### Bloom's Digital Taxonomy.

Andrew Churches.  
Online-Publikation

## Digitale Lernkonzepte



Das **Anreicherungskonzept** bietet sich z. B. an, um den Teilnehmenden zusätzliche Informationen, organisationale Absprachen etc. online zur Verfügung zu stellen.

Das **Integrationskonzept** bietet sich z. B. an, wenn Lernziele Schwerpunkt auf Wissensanwendung haben [Präsenzphase]; Wissensvermittlung erfolgt ausgelagert über digitale Medien in der Onlinephase.

Das **Virtualisierungskonzept** bietet sich z. B. an, wenn die Zielgruppe geografisch stark verteilt ist; Lernziele eher auf Reproduktion/Vertiefung von Wissensinhalten fokussieren.

## Halten Sie in der Lernzielmatrix fest:

- ▶ Welche Taxonomiestufe soll erreicht werden?
- ▶ Wie lautet das genaue Lernziel?
- ▶ Wie soll es erreicht werden?
- ▶ Wie soll die Lernzielerreichung überprüft werden?
- ▶ ggf.: Welche digitale Anwendung soll genutzt werden?

Themen, Inhalte 	Kommunikative Kompetenz	
Taxonomie 	Stufe 3 anwenden	
Lernziel- formulierung 	Sie sind in der Lage ein Konfliktgespräch zu führen	
Lernziel- erreichung 	Gruppenarbeit	
Überprüf- barkeit 	Regeln der gewalt- freien Kommunika- tion im Rollenspiel angewandt	
Tool/ Anwendung 	Webkonferenz/ Zoom	



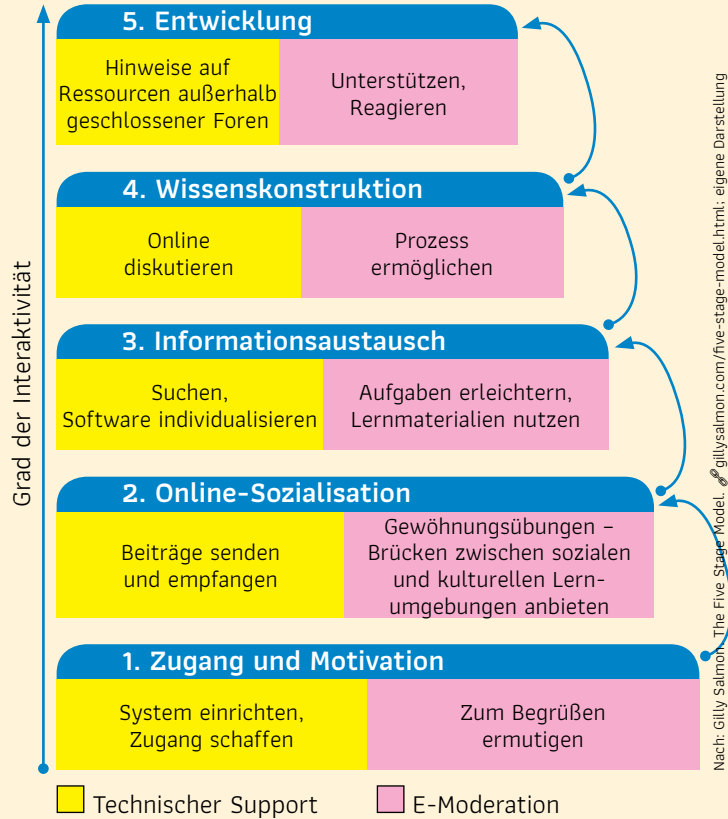
Das **5-Stage-Model-of-Online-Learning** von Gilly Salmon beschreibt einen strukturierten Prozess, wie Lernen im digitalen Raum erfolgreich gestaltet werden kann.

- ▶ Je interaktiver das Lernen ist, desto erfolgreicher ist es.
- ▶ Der Grad der Interaktion steigt von Stufe zu Stufe.
- ▶ Die oberen Stufen können nicht erreicht werden, ohne die unteren Stufen durchlaufen zu haben.

Es ist wichtig, die Lernenden anfangs umfassend zu betreuen, ihnen die digitale Umgebung zu „zeigen“ und sie aktiv in den Lernprozess einzubinden. Dies ist nötig, damit sich die Lernenden selbstständig zurechtfinden können und die Verantwortung für ihr eigenes Lernen übernehmen.

Das Ziel sollte sein, möglichst auf die Stufe der Wissenskonstruktion und Entwicklung zu kommen, denn hier sind Kollaboration und selbstgesteuertes Lernen erst richtig möglich.

# 5-Stage-Model-of-Online-Learning

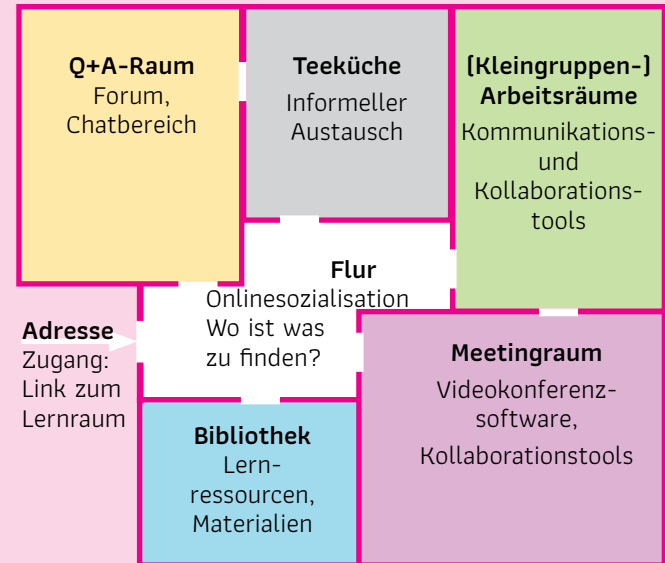


Dieses Modell lässt sich auf jedes Tool anwenden, das Sie einführen möchten, denn „Zugang und Motivation“ sowie „Online-Sozialisation“ müssen immer durchlaufen werden.

# Schritt 5: Umsetzung

Stellen Sie sicher,

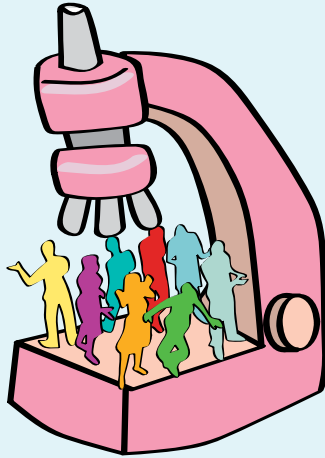
- ▶ dass die Person, die das Bildungsangebot umsetzt, über die entsprechenden Kompetenzen verfügt
- ▶ dass der digitale Lernraum angemessen eingerichtet und vorbereitet ist, wie z..B.:



Sollte es zu technischen Problemen oder zu sonstigen Störungen kommen, dann gilt: Ruhe bewahren. Fehler sind menschlich und kein Grund in Panik auszubrechen.

## Schritt 6: Evaluation

Die Evaluation von Bildungsangeboten kann auf vier Stufen erfolgen. Neue Analysemöglichkeiten ergeben sich durch Online-Tools, Lernfortschrittsanzeigen, Tests etc., die häufig bereits Bestandteil von Lernmanagementsystemen (z. B. Moodle) sind bzw. sich leicht integrieren lassen, z. B. Direkt-Feedback über Mentimeter. Noch relativ neu und mit Vorsicht zu genießen sind Learning Analytics, d.h. die algorithmische Auswertung von Daten über Lernende. Abgesehen von Datenschutzbedenken könnten Sie damit ungewollt die Privatsphäre der Lernenden verletzen.



Nach: Techniques for evaluating training programs, Donald L. Kirkpatrick

<b>Stufe 1: Reaktion</b> [Zufriedenheit]	Fragebögen, Test, Interviews, z. B. Direktfeedback,
<b>Stufe 2: Lernerfolg</b> [Lernziel]	Kursfortschritt, Online-Quiz/Test usw.
<b>Stufe 3: Verhalten</b> [Transfer]	Projektarbeiten, Verhaltensbeobachtungen,
<b>Stufe 4: Ergebnis</b>	System-Evaluation

## METHODEN UND TOOLS GANZ PRAKTISCH

Es gibt bereits viele Methoden- und auch Toolsammlungen, ein Blick ins Netz oder auch ins eigene berufliche Umfeld kann sich lohnen.

In der Methodensammlung „Lernkarten zur Aktivierung, Interaktion und Kollaboration in Online-Seminaren“ werden pro Seminarphase drei Methoden und ihre praktische Umsetzung vorgestellt. Zu finden ist diese Sammlung unter „Arbeitshilfen“ auf [weitergelernt.de](https://weitergelernt.de)

Nele Hirsch veröffentlicht auf Ihrer Website [ebildungslabor.de](https://ebildungslabor.de) regelmäßig neue Ideen, Tools und Tipps rund um das Thema Lehren und Lernen in der Kultur der Digitalität. Insbesondere die dort vorgestellten offenen Werkzeuge dürfen weitergenutzt werden.

**Tipp:** Abonnieren Sie die „Edumail“ und erhalten Sie Inspiration für zeitgemäße Bildung.

[edumail.ebildungslabor.de](https://edumail.ebildungslabor.de)

**Methoden-Beispiel:** Eine Zielscheibenabfrage ist auch im digitalen Raum möglich. Alles, was Sie hierfür benötigen, ist ein geeignetes Tool, z. B. [oncoo.de](https://oncoo.de), und ein paar Fragen. Sobald die Teilnehmenden die hinterlegten Fragen beantwortet haben, können Sie sich die Ergebnisse als Zielscheibe anzeigen lassen und mit den Teilnehmenden teilen.

## Tools\*

Auf dieser Seite haben wir ein paar unserer Lieblingstools zusammengetragen:

Kategorie	Toolname	Funktion
Kollaboratives Arbeiten	Cryptpad.fr	Browserbasiertes Textpad, das von mehreren Personen gleichzeitig bearbeitet werden kann
Evaluation	Bittefeedback	Online-Feedback-Tool zur anonymen Feedbackabfrage
Wissensvermittlung	Kahoot!	Interaktives Quiztool
Wissensvermittlung	h5p	OpenSource Software zur Erstellung interaktiver Bildungsmaterialien
Visualisierung	Screencast-o-matic	Tool zur Erstellung von Lernvideos

Übrigens gibt es im Internet bereits viele Toolsammlungen, wie z.B. den Tool-o-Search, mit dem Sie Tools nach bestimmten Kategorien filtern können.

\* Digitalcourage hat diese Tools nicht auf Privatsphärefreundlichkeit getestet. Vor dem Einsatz mit Lernenden müssen Sie die DSGVO-Konformität noch selbst abprüfen.

## DIE AUTORINNEN:

### Was wir uns für das Lernen im digitalen Raum wünschen



**Kathrin Kochseder**, Wissenschaftliche Mitarbeiterin der k.o.s GmbH

„Ich wünsche mir, dass das Lernen als individueller Prozess verstanden wird und sich dies auch in Bildungsangeboten niederschlägt. Digitale Medien eröffnen für selbstgesteuertes Lernen neue Möglichkeiten, die noch zu wenig genutzt werden. Voraussetzung ist das richtige Mindset aller!“



**Sophie Keindorf**, Projektleiterin der k.o.s GmbH

„Ich wünsche mir, dass Bildungsorganisationen sich noch mehr für das Lernen im digitalen Raum öffnen und ihre Mitarbeiter:innen dabei unterstützen, Neues auszuprobieren und zu entwickeln, um zeitgemäße Bildungsangebote in die Breite zu tragen.“

**Mehr zur k.o.s GmbH:** Forschungs- und Beratungsunternehmen aus Berlin-Neukölln. Arbeitsschwerpunkte: Qualitäts- und Kompetenzentwicklung in der Aus-, Weiterbildung und Erwachsenenbildung. Dafür entwickeln wir Konzepte, Modelle, Gütesiegel | Arbeitshilfen | Seminare, Beratung, Tagungen | Studien, Evaluationen.

k.o.s GmbH | Am Sudhaus 2 | 12053 Berlin

[kos-qualiaet.de](https://kos-qualiaet.de) | [info@kos-qualiaet.de](mailto:info@kos-qualiaet.de)



## Die KURZ&MÜNDIG-Reihe wird herausgegeben von:

► **digitalcourage** e.V. engagiert sich seit 1987 für Grundrechte, Datenschutz und eine lebenswerte Welt im digitalen Zeitalter. Wir sind technikaffin, doch wir wehren uns dagegen, dass unsere Demokratie „verdatet und verkauft“ wird. Seit 2000 verleihen wir die BigBrotherAwards. Digitalcourage ist gemeinnützig, finanziert sich durch Spenden und lebt von viel freiwilliger Arbeit.

► Mehr zu unserer Arbeit finden Sie auf [digitalcourage.de](https://digitalcourage.de) und [bigbrotherawards.de](https://bigbrotherawards.de)

## In der KURZ&MÜNDIG-Reihe sind bisher erschienen:

- |  |  |
|--|--|
| 01 <b>Digitale Mündigkeit</b>                        | 05 <b>Uploadfilter</b>                               |
| 02 <b>Datenschutzrechte in Schulen durchsetzen</b>   | 06 <b>Stalking, Hass, Kontrolle</b>                  |
| 03 <b>Faire Websites</b>                             | 07 <b>Homeoffice</b>                                 |
| 04 <b>Leitlinien für digitale Bildung in Schulen</b> | 08 <b>Digitale Bildungsangebote selbst erstellen</b> |

► Diese und andere Publikationen finden Sie im **Digitalcourage-Shop**



Jessica Wawrzyniak

Das Lexikon von App bis .zip  
#Kids #digital #genial

Technik, Medien und das Internet finden wir super und unverzichtbar, aber den Schutz von privaten Daten genauso. Das Lexikon zeigt, wie beides zusammen geht!

Leicht verständliche Texte für Kinder und Jugendliche. | Begriffsdefinitionen, Zusammenhänge und Aha-Erlebnisse. | Mit kleinen Aufgaben und Denkanstößen zur digitalen Mündigkeit. | Super für den Einsatz im Unterricht geeignet. | Gehört in jeden Schulranzen! | Auch für ältere Semester  
DIN A5, Softcover, 96 Seiten, 3,85 Euro, ISBN: 978-3-934636-20-0  
erhältlich unter [shop.digitalcourage.de](https://shop.digitalcourage.de)



Jahrbuch

**Digitalcourage für das Jahr 2022**

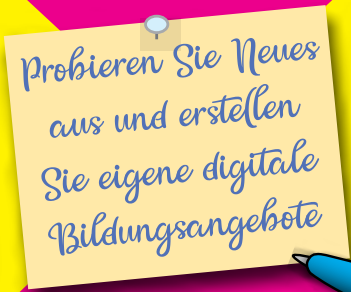
Aktuell, aktivierend, richtungsweisend – das Digitalcourage-Jahrbuch hat viele Themen: u.a. ► Die ToDo-Liste für die neue Bundesregierung ► 40 Jahre Datenschutz-Bewegung ► Die großen Digitalkonzerne (Google, Amazon und Co) entmachten ► Digitale Bildung / Netzwerk freie Schulsoftware ► Vorratsdatenspeicherung und Kinderschutz ► Wie wir mit Campact die Schufa stoppten ► Homeoffice-Tipps, das Fediverse und andere Dinge, die Sie selbst für Ihre digitale Sicherheit tun können ► Alle Preisträger der BigBrotherAwards 2021 und was sich daraus entwickelt hat.

204 Seiten, DIN A5, Softcover, 4-farbig, 12,00 Euro  
ISBN 978-3-934636-29-3 | erhältlich unter [shop.digitalcourage.de](https://shop.digitalcourage.de)

Dieses KURZ&MÜNDIG-Minibuch ist auch als komfortables interaktives PDF erhältlich. Es kostet nur 5,00 Euro und ist wie alle KURZ&MÜNDIG-Ausgaben [auch als Printversion] erhältlich unter: [digitalcourage.de/kum](https://digitalcourage.de/kum)

Lernen macht Spaß  
mit den passenden Lernangeboten

Erkunden Sie neue Denk-  
und Handlungsmuster  
für Lehr- und  
Lernprozesse



Probieren Sie Neues  
aus und erstellen  
Sie eigene digitale  
Bildungsangebote

**Digitalcourage e.V.**

Marktstraße 18 | 33602 Bielefeld

mail@digitalcourage.de | digitalcourage.de

T: +49 521 1639 1639



9 783934 636361 >

ISBN 978-3934636-36-1

5,00 Euro  
4,00 SFR

 **digitalcourage**

k&m008 Digitale Bildungsangebote