



Wir treffen uns dann online... Webinare in der Praxis

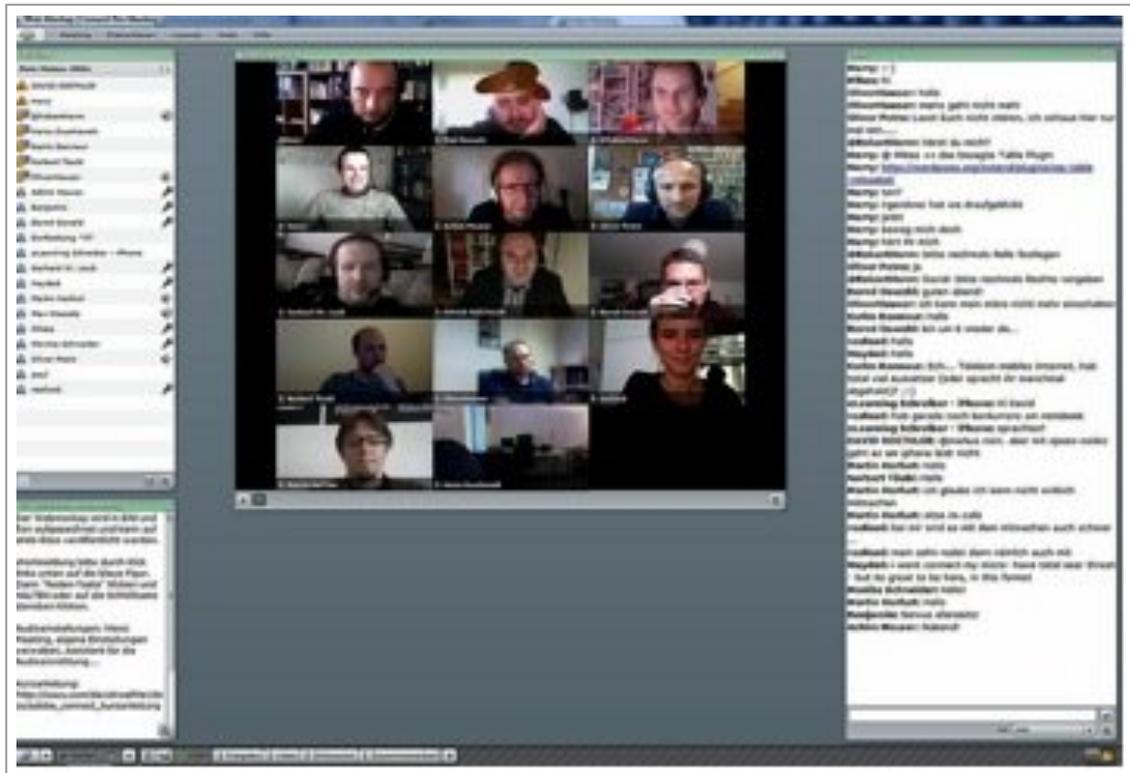
David Röhler



Das Internet hat in den letzten 15 Jahren viele Lebensbereiche verändert. Auch in die Bildung hat eLearning, elektronisch unterstütztes Lernen, Einzug gehalten. Weit verbreitet ist zum Beispiel der Einsatz von Lernmanagement-Systemen wie Moodle als Open-Source-Lösung oder Blackboard als kommerzielles Produkt. Dabei werden diese Plattformen oft präsentkursbegleitend („Blended Learning“) und technisch bedingt in asynchroner Weise eingesetzt. Synchrones Online-Lernen („Webinare“)

mit Hilfe von Online-Konferenz-Systemen ist noch relativ selten anzutreffen. Die angebotenen Softwarelösungen sind seit einiger Zeit technisch ausgereift, die Computerhardware leistungsfähig genug und die Bandbreite der Internetverbindungen lässt Videokonferenzen – bei einigen Systemen in HD-Qualität – zu.

Ein Webinar (Neologismus aus dem Wort „Web“ und „Seminar“) ist eine Online-Bildungsveranstaltung, die live im Internet stattfindet und gleichzeitige Anwesenheit aller Teilnehmenden erfordert. Ein Webinar hat eine festgelegte Start- und Endzeit und zeichnet sich im Idealfall – im Unterschied zu einem Webcast oder Videostream – durch einen hohen Grad an unmittelbarer Interaktivität aus. Die dialogische Kommunikation erfolgt über VoIP (Voice over Internet Protocol, bei älteren Systemen über Telefonkonferenzen), Webcams und Textchat. Zu den weiteren Funktionen gehören üblicherweise Upload von Powerpoint oder PDF-Dokumenten und deren Präsentation, die Freigabe des Bildschirms der Lehrenden oder Teilnehmenden und die Zulassung der Bedienung des fremden Bildschirms, Whiteboards zum gemeinsamen Gestalten von Text und Grafiken, Abstimmungstools, Break-Out Rooms (separate „Räume“) für Kleingruppenarbeit, Abspielmöglichkeiten von Audio und Video, Dateidownloads, kollaborative Texteditoren sowie die Option Webinare zur Gänze oder ausschnittsweise aufzuzeichnen. Die Software basiert meistens auf Adobe Flash oder Java. Sie wird auf einem Server gehostet. Die Teilnehmenden benötigen in der Regel einen möglichst aktuellen Rechner mit Internetzugang. Langsame Computer sind oft die Ursache für schlechte Qualität der Sprachverbindung. Zusätzlich ist die Verwendung eines Headsets (Kopfhörer-Mikrofon-Kombination) empfehlenswert, insbesondere um störende Echos zu vermeiden. Headsets und Webcams sind ab rund 10 € erhältlich, wobei zum Kauf der etwas qualitätvolleren Geräte zu raten ist. Als Clientprogramm dient üblicherweise der Webbrowser. Vor dem ersten Einsatz in einer Webinar-Situation sollte die Technik mit allen Beteiligten ausprobiert werden, um Enttäuschungen zu vermeiden.



Vorteile

Die Kommunikation und das Lernen über Live-Online-Systeme haben viele Vorteile. So ist es nicht mehr notwendig sich an einem Ort zu befinden, um zeitgleich miteinander arbeiten zu können. Dadurch können Reisekosten und Zeit gespart und darüber hinaus die Umwelt geschont werden. Für Menschen in peripheren ländlichen Gebieten mit guter Internetverbindung sind Online-Veranstaltungen eine Möglichkeit Anschluss zu finden. Es eröffnen sich neue Chancen zu internationalem Austausch. Da der Aufwand zur Teilnahme oft niedrig ist, können Interessierte bei Veranstaltungen – soweit von den OrganisatorInnen

zugelassen – unverbindlich „vorbeischaun“. Die relative Anonymität kann Teilnehmende aus der Reserve locken und sie zur Beteiligung motivieren. Die Form der Partizipation kann üblicherweise individuell – je nach Vorlieben der Teilnehmenden – gewählt werden. So bevorzugen die einen den Textchat, während andere sich mit Webcam und Mikrofon in die Diskussion einbringen.

Herausforderungen

Ein Nachteil synchroner Onlinekommunikation ist die Notwendigkeit der Einigung auf einen gemeinsamen Termin. Dies ist aufgrund zahlreicher Verpflichtungen nicht immer ganz einfach. Dazu kommen unterschiedliche Zeitzonen in denen sich die Teilnehmenden befinden können.

Online-Konferenzsysteme verlangen nach neuen Kompetenzen auf Seiten der Lehrenden und Lernenden. Obwohl es auch für die Teilnehmenden anfänglich nicht ganz einfach ist, mit den neuen technischen Möglichkeiten umzugehen um dem Geschehen zu folgen sowie an diesem aktiv teilzunehmen, kommt den Kompetenzen der Lehrenden entscheidende Bedeutung für den Erfolg von Live-Online-Bildungsveranstaltungen zu. Gute Offline-Lehrende sind nicht selbstverständlicherweise gute Online-ModeratorInnen. Sie müssen sich erst mit den technischen Funktionen des Online-Systems vertraut machen und den Ablauf der Veranstaltung genau planen. Üblicherweise muss die Präsentation noch abwechslungsreicher als im Präsenzraum vorbereitet werden, da das Risiko bei Online-Veranstaltungen größer ist, dass die Teilnehmenden ihre Aufmerksamkeit anderen Dingen, wie dem Lesen und Schreiben von Emails, widmen. Auf Partizipation, Dialog,

Feedback, dem Lösen von Aufgaben durch das Publikum ist daher besonders Bedacht zu nehmen. Ein klassisches One-to-Many Setting ohne Ausschöpfen der multimedialen Präsentations- und Interaktionsmöglichkeiten führt zu Ermüdung der Teilnehmenden und es stellt sich für sie die Frage, ob es nicht besser wäre eine Zusammenfassung zu lesen oder die Aufzeichnung anzusehen. Um die vielfältigen Interaktionsmöglichkeiten – wie zum Beispiel Textchat zeitgleich mit Gesprächen – effektiv einsetzen zu können und die technische, inhaltliche und Beziehungsebene zu managen, ist es empfehlenswert Online-Veranstaltungen zu zweit zu moderieren. So kann sich beispielsweise eine Lehrperson um den Chat und die Technik kümmern, während die zweite Lehrperson präsentiert und moderiert.

Tipps für Webinar-LeiterInnen[6]

- Erwarte mehr Arbeit als in einem Präsenzkurs.
- Fürchte dich nicht vor der Technik.
- Mache dich mit der Technik vertraut und übe!
- Proben mit kleinen Gruppen sind notwendig.
- Verwende zwei Computer, um auch die Perspektive der Teilnehmenden sehen zu können und um für den Fall der Fälle ein Ersatzsystem zu haben.
- Beginne mit „Eisbrecher“-Fragen um eine gute Atmosphäre zu schaffen.
- Gewöhne dich daran, dass deine Teilnehmenden oft nicht sichtbar sind.
- Ermutige deine Teilnehmenden über die Features des Systems zu applaudieren, zu lachen und Feedback zu geben.
- Viel Spaß![7]

Beispiele

Lancelot-School, Avalon-Project, Virtual Round Table

Lancelot School wurde im Jahr 2005 gegründet und basiert auf den Ergebnissen des gleichnamigen EU-Projekts. In Live-Online-Kursen trainiert Lancelot School Live-Online-Sprachenlehrende. Das Nachfolgeprojekt Avalon spricht Sprachenlehrende an, die ihre eTeaching-Skills um eine dritte Dimension erweitern wollen. Als virtuelle Welt wird Second Life verwendet. Methodisch angelehnt sind die Projekte an „Dogme“. „Dogme“ ist ein kommunikativer Ansatz des Sprachenlehrens, der dazu auffordert, auf den Einsatz von Lehrbüchern zu verzichten und stattdessen auf kommunikativen Austausch zwischen Lernenden und Lehrenden zu setzen.

Heike Philp, die Geschäftsführerin der Lancelot School, ist fasziniert von den Möglichkeiten des Online-Lernens. Gerade beim Sprachenlernen ist für sie die Echtzeitkommunikation mehr als naheliegend. Auf die Kritik, dass Online-Lernen unpersönlich sein könnte, entgegnet Sie, dass „ein Lächeln Distanzen überbrückt“ und die Webcam verwendet werden sollte. Oft bekomme man sogar Einblicke in das Zuhause eines Online-Lehrenden, wenn Kinder und Hund hinter der Webcam auftauchen. Für die informelle Kommunikation empfiehlt Heike Philp[12] die Vernetzung der Teilnehmenden über Instant Messenger. Skype und andere Dienste übernehmen so die Funktion des „Flurfunks“.

Heike Philp ist auch Initiatorin des Virtual Round Table, einer Online-Konferenz, die sich dem Sprachenlernen mit technologischer Unterstützung widmet. Der nächste Virtual Round Table wird am 8. und 9. Oktober 2010 stattfinden. Zahlreiche ExpertInnen weltweit werden sich daran beteiligen. Aufzeichnungen der vergangenen Events können online angesehen werden.

DaF-Community

Die DaF-Community ist ein Kreis von Deutschlehrenden (DaF=Deutsch als Fremdsprache) aus ganz Europa und darüber hinaus, der sich jeden Dienstagabend trifft um sich auszutauschen. Organisiert wird der Gesprächsabend vom Netzwerk „webCampus:Projects Österreich“ und dem „Dafnord e.V.“ in Finnland seit Mai 2006. Sie ist die älteste regelmäßig

zusammenkommende DaF-Community im Internet. An über 100 Dienstagsabenden haben die Teilnehmenden (jeweils zwischen 10 und 25 Personen) eine Vielzahl aktueller Themen wie das Web 2.0 und andere Neuigkeiten des Internets bis hin zu Landeskunde diskutiert, um neue Anregungen für den (Deutsch)unterricht zu bekommen. Die Teilnahme an der Dienstagsrunde ist offen, kostenfrei und unverbindlich.

Als Online-Raum wird dabei iVocalize verwendet. iVocalize zeichnet sich durch einfache Bedienung und gute Audioqualität aus. Video ist bei diesem System nicht möglich.

Michael Goriany, einer der Initiatoren, ist begeistert von der Vernetzung und dem Austausch der Community durch die Online-Treffen, die sich durch hohe Interaktivität auszeichnen: „Drei wesentliche Grundkulturtechniken bzw. Kommunikationsebenen wirken zusammen: Textdialog im Chat, auditive Kommunikation durch Sprechen und Hören, visuelle Wahrnehmungen durch das Zeigen von Präsentationen.“ Die entstehende Dynamik lässt die meisten der Teilnehmenden aktiv werden. Er empfindet diese Form der Kommunikation als „Most Social Software“, denn sie ermöglicht gleichzeitig Zusammenarbeit und Partizipation mit einem hohen Grad an Interaktion. Angesprochen auf die häufig gehörte Kritik, Live-Online-Veranstaltungen seien zu unpersönlich meint er: „Niemand würde heute mehr sagen, dass Telefonate unpersönlich seien.“ [18]

eLectures[19]

Angelika Güttl-Strahlhofer[20], Beraterin und Lehrende sowie Programmkoordinatorin der DaF-Community (siehe oben) beschäftigt sich seit 5 Jahren mit dem Live-Online-Lernen. Die Technik empfindet sie als größte zu überwindende Hürde, „meistens funktioniert es jedoch gut. Eine große Herausforderung ist noch, dass man die Teilnehmenden üblicherweise nicht sieht.“ Dennoch hat Angelika Güttl-Strahlhofer viele neue FreundInnen über Live-Online-Meetings gefunden, die sie zum Teil auch persönlich trifft. Neben der DaF-Community und weiteren Projekten ist sie in der Online-Fortbildungsreihe eLectures, die im Auftrag des BMUKK durchgeführt wird, involviert. Die eLectures bieten im Sommer

2010 ein vielfältiges Programm für LehrerInnen an Neuen Mittelschulen zu Internetthemen an. Von den bereits durchgeführten Veranstaltungen können Aufzeichnungen[21] angesehen werden.

Praktische Erfahrungen des Autors

Webinar für die Journalistenakademie der Friedrich-Ebert-Stiftung in Deutschland[22]

In fünf Online-Einheiten zu je 90 Minuten werden nach einem kurzen Impuls Social-Media-Dienste wie Facebook oder Twitter und deren Einsatz im journalistischen Kontext diskutiert. Die Veranstaltungsreihe moderieren zwei TrainerInnen. Es nehmen regelmäßig zwischen 20 und 30 Personen teil. Zum Einsatz kommt das Online-Konferenzsystem Adobe Connect. Mit allen Teilnehmenden wird das System vor dem Start des Webinars getestet. Der Vernetzung dient eine eigens für das Webinar eingerichtete Facebook-Gruppe. Der nächste Durchgang findet im Herbst 2010 statt.

Ein ähnliches Format wird für das **Webinar der Österreichischen Gesellschaft für Politische Bildung**[23] eingesetzt. Hier stehen diverse Online-Werkzeuge und deren Nutzung für die politische Bildung im Vordergrund. Die Reihe wird im Herbst 2010 wiederum durchgeführt.

Lehrgang „Politische Kommunikation 2.0“[24] (ab 2011 „Engagement 2.0“) am Bundesinstitut für Erwachsenenbildung in Strobl am Wolfgangsee[25]

Die ca. dreimonatige Fortbildungsveranstaltung besteht aus drei Präsenzmodulen zu jeweils eineinhalb Tagen am BIFEB sowie sieben

Onlinephasen. Die Onlinephasen sind durch ein hohes Maß an Interaktion und Kollaboration geprägt. Für die asynchronen Onlinekursteile kommt eine nicht öffentliche Kursplattform zum Einsatz, die auf dem Open-Source-CMS Drupal[26] basiert. Dabei wird insbesondere das gemeinsame Weblog benutzt, in dem Aufgaben gelöst und Fragen beantwortet werden. Durch das Weblog wird der Ablauf chronologisch nachvollziehbar. Die inhaltliche Ebene wird mit Tags (Stichworten) strukturiert. Die asynchrone Onlinezusammenarbeit wird durch synchrone Onlinetreffen mit der Konferenzsoftware Adobe Connect ergänzt. Diese dienen dem persönlicheren, direkteren Austausch und bewirken eine höhere Verbindlichkeit in den eLearning-Phasen.

Webmontag[27]

Eine informelle Lernsituation erfahren die Teilnehmenden des Webmontags. Hier stehen ein offener Austausch über verschiedenste Facetten der Social-Media-Nutzung und ein Voneinander-Lernen im Vordergrund. Die kostenlosen, partizipativen rund zwei Stunden dauernden Veranstaltungen finden regelmäßig in zahlreichen Städten im ganzen deutschsprachigen Raum statt. In Salzburg wird der Webmontag zusätzlich live und interaktiv ins Internet übertragen.[28] Dies ermöglicht den Online-Teilnehmenden mit den im Präsenzraum Anwesenden zu sprechen und diese zu sehen. In technischer Hinsicht wird darauf abgezielt, eine möglichst bruchlose audiovisuelle Kommunikation zwischen Online- und Präsenzraum zu ermöglichen.[29] Eingesetzt wird neben Webcams, ein Gerät[30], das Lautsprecher und ein hochempfindliches Mikrofon integriert hat sowie mit elektronischer Echounterdrückung ausgestattet ist. Der nächste Webmontag in Kooperation mit der Wirtschaftskammer Salzburg, UBIT (Fachgruppe Unternehmensberatung und Informationstechnologie) wird am 27. September 2010 stattfinden.



Online-Webmontag[31]

Alternativ zum Webmontag vor Ort findet das Format auch zur Gänze in einem Online-Raum statt. Unabhängig von einem gemeinsamen geographischen Ort treffen sich die Teilnehmenden und lernen voneinander[32].

Anmeldung und Bewerbung erfolgen über das Wiki www.webmontag.de sowie über Facebook.

Treffpunkt KulturManagement[33]

Die Veranstaltungsreihe in Kooperation zwischen stARTconference, kulturmanagement.net und PROJEKTkompetenz.eu lädt einmal im Monat zu einem Online-Impulsreferat mit anschließender Diskussion. Treffpunkt ist ein Online-Raum von Adobe Connect.

Webtalks an der PH Wien[37]

Die Online-Diskussionsreihe der PH Wien im Herbst 2010 macht LehrerInnen einerseits mit neuen Live-Online-Vermittlungsformen und

andererseits mit aktuellen Herausforderungen der Internetnutzung im Unterricht vertraut. Kurzen Impulsen von ExpertInnen folgt eine Diskussion. Die vier Termine beschäftigen sich mit Social Media, Internetsucht, digitalen Medien sowie Social Networks. Sie können von Teilnehmenden aus allen neun Bundesländern inskribiert werden.

Web-Konferenz-Systeme (Auswahl):

Adobe Connect[38]

Auf Adobe Flash basierendes System; läuft auf Windows, Mac und Linux (Linux mit Einschränkungen); iPhone-App für mobile Teilnahme; beliebig viele Webcams zuschaltbar; Präsentation von Powerpoint und PDF; Screensharing; Spezial-Lizenz für Bildungseinrichtungen einmalig € 500 und jährlich € 200 für einen Raum, der bis zu 100 Teilnehmenden Platz bietet und für beliebig viele Veranstaltungen genutzt werden kann.

Unter <https://acrobat.com/> bietet Adobe eine Light-Version an, die von bis zu drei Teilnehmenden kostenlos genutzt werden kann.

Dimdim[39]

Kann als kostenlose Open Source Version selbst auf einem Server mit allen Features installiert oder als gehosteter Dienst verwendet werden. Allerdings ist in der kostenlosen gehosteten Version nur ein Videostream möglich. Ab \$19/Monat erhält man mehr Möglichkeiten beim Hosting-Dienst auf dimdim.com.

Illuminate[40]

Online-Raum mit vielen Features; Erscheinungsbild altmodisch und etwas unübersichtlich; Stabile Lösung; Für 10 Personen \$199/Jahr, für 50 Personen \$499/Jahr.

Second Life[41]

Als besonderes Online-Konferenzsystem kann Second Life gelten. Die dritte Dimension der Online-Welt, in der Avatare die Teilnehmenden repräsentieren, macht Second Life zu einem besonderen Erlebnis. An dieser Stelle ist der Aspekt der „Immersion“ zu nennen. Unter „Immersion“ wird ein Bewusstseinszustand verstanden, der durch das Eintauchen in eine künstliche Welt hervorgerufen

wird. Die Position der Avatare im Raum zueinander, kann die Beziehung der dahinterstehenden Personen verdeutlichen. Erstaunlich gut ist die Qualität der übertragenen Sprache aufgrund von 3D-Audioeffekten. So hört man, wenn sich ein Avatar von hinten nähert oder ein Gespräch vorne rechts stattfindet. Leider ist die Bedienung der zahlreichen Funktionen von Second Life für EinsteigerInnen nicht immer ganz einfach.

Second Life und ähnliche Systeme könnten in Zukunft eine wichtigere Rolle für die Online-Zusammenarbeit spielen. Die Benutzung von Second Life ist weitgehend kostenfrei. Ein Clientprogramm muss installiert werden. Second Life stellt an die Computerhardware relativ hohe Anforderungen.



<http://www.lancelot.at>

Screenshot[43] aus Second Life, Arcachon; Umgebung eines nachgebildeten französischen Dorfs für Sprachkurse und Konversation.

High-End-Systeme

Während browserbasierte Konferenzsysteme ohne besondere Hardware – abgesehen von Webcam und Headset – auskommen, benötigen die High-End-Systeme einen komplett eingerichteten Konferenzraum. Man spricht dann auch von „Telepresence“. Das Spitzenmodell eines solchen

Raums des weltweit tätigen Anbieters Polycom mit bis zu 28 Plätzen, die in einem leichten Halbkreis um große HD-Videomonitore angeordnet sind, kostet US\$ 299.000. Die Teilnehmenden erscheinen in ihrer tatsächlichen Größe, sogar direkter Augenkontakt zwischen ihnen ist möglich. Auf den Tischen sind kleine Bildschirme eingelassen, die für Präsentationen verwendet werden können. Im Einsatz befinden sich diese Konferenzräume hauptsächlich in großen Unternehmen mit internationalen Standorten. Bei den TeilnehmerInnen soll dabei das Gefühl der persönlichen Anwesenheit des Gegenübers entstehen.

Weitere Einsatzmöglichkeiten

Onlinekonferenz-Systeme sind für die interne Kommunikation hilfreich. Organisationen mit verschiedenen geographischen Standorten können so gemeinsame Teambesprechungen durchführen oder nicht vor Ort anwesende Teilnehmende können online mit Audio und Video zugeschaltet werden. Mit dem im Herbst 2010 auf den Markt kommenden fernsteuerbaren Roboter „Anybot“, der sich auf zwei Rädern bewegt und mit Lautsprecher, Mikrofon und Webcam ausgestattet ist, wird es noch wirkungsvoller möglich sein, über Online-Konferenzsysteme an Teambesprechungen teilzunehmen, ohne vor Ort zu sein.

Interessante Links

Vergleich von Web-Konferenz-Systemen

http://en.wikipedia.org/wiki/Comparison_of_web_conferencing_software

Mindmap zu verschiedenen Web-Konferenz-Systemen zusammengestellt von Heike Philp

http://www.mindmeister.com/de/maps/show_public/44333165

Weblog zum Thema

<http://www.realtime-collaboration.de/>

Linksammlung des Autors:

<http://delicious.com/davidro/collaboration>

<http://delicious.com/davidro/webinar>

Ergänzender Hinweis des Autors:

Im Rahmen des EU-finanzierten Projekts „Web 2.0 ERC“ wird ein besserer Zugang für Lehrende zu den Werkzeugen des Web 2.0 erarbeitet.

The Web 2.0 ERC European Union funded project is designed to help educators who find ICT confusing to have a simple and secure environment to use ICT in their work and in their classes.

The project will build a simple web site that will include the most popular tools (Wikis, Blogs, communications, Social Networking etc.) with clear guides on:

- How to use the tools
- How they can be used in education

The project will also look at other Web 2.0 tools that can be used to create content, share the content and communicate.

All the work of the project will be piloted with the target groups of the project and the resources produced will be adapted based on the piloting.



[6] Entnommen aus dem kostenlosen eBook "834 Tips for Successful Online Instruction" <http://www.elearningguild.com/content.cfm?selection=doc.541>

[7] Auch empfehlenswert in diesem Zusammenhang sind die Tipps von Angelika Güttl-Strahlhofer <http://www.slideshare.net/aquarana/20100505-elisa-moderierenv2>

[12] Aufzeichnung des Gesprächs mit Heike Philp. Auch zu sehen ist ein Rundgang durch das Berlin der Zwanziger Jahre des letzten Jahrhunderts in Second Life, das als Lernumgebung für Deutschlernende verwendet wird. <http://proj.emea.acrobat.com/p56428464/>

[18] Aufzeichnung des Gesprächs mit Michael Goriany <http://proj.emea.acrobat.com/p45456974/>

[19] <http://www.edumoodle.at/electures/>

[20] Aufzeichnung des Gesprächs mit Angelika Güttl-Strahlhofer <http://proj.emea.acrobat.com/p35442565/>

[21] <http://www.edumoodle.at/electures/mod/resource/view.php?id=10>

[22] http://www.fes.de/journalistenakademie/aktivitaeten_detail.php?seminar_id=23196

[23] http://politischebildung.at/oegpb/veranstaltungen/oegpb_veranstaltungen/?detail=30294

- [24] <http://www.politischekommunikation.at/>
- [25] <http://www.bifeb.at/>
- [26] <http://drupal.org/>
- [27] <http://www.webmontag.de/location/salzburg/index>
- [28] Bericht und Aufzeichnung eines Webmontags in Salzburg zum Thema „Enterprise 2.0“ <http://politik.netzkompetenz.at/?p=906>
- [29] Das Setting kann auf diesen Fotos nachvollzogen werden <http://www.flickr.com/photos/davidroethler/sets/72157624208663711/>
- [30] <http://www.yamaha.co.jp/english/product/projectphone/products/50usb/>
<http://www.flickr.com/photos/davidroethler/4195052442/>
- [31] <http://www.webmontag.de/location/online/index>
- [32] Aufzeichnung eines Online-Webmontags zum Thema Wordpress:
<http://proj.emea.acrobat.com/p87396559/>
- [33] <http://treffpunkt.kulturmanagement.net>
- [37] <http://podcampus.phwien.ac.at/webtalks/>
- [38] <http://www.adobe.com/eeurope/products/acrobatconnectpro/>
- [39] <http://www.dimdim.com/>
- [40] <http://www.illuminate.com/>
- [41] <http://secondlife.com/>
- [42] [http://de.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(Internet\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Avatar_(Internet))
- [43] Weitere Screenshots: <http://www.flickr.com/photos/davidroethler/tags/arcachon/>