

## Mediensorten – Ziele – Aufwand – Beispielprojekte

Folgende Auflistung stellt tabellarisch mögliche Medienprojekte dar.

Die Tabelle ordnet die Mediensorten zu möglichen Zielen und Aktivitäten, Beispielprojekten und deren Aufwand der Projektumsetzung zu.

Was bedeutet Aufwand?

-- sehr geringer Aufwand (das Projekt bedarf einer geringen Vorbereitung, Betreuung durch benutzerfreundliche und leicht erlernbare Infrastruktur z.B. CMS-System mit leicht bedienbarem Backend ist bereits vorhanden, Inhalte müssen „nur“ eingestellt werden)

- geringer Aufwand (das Projekt bedarf einer gewissen Vorbereitung, Einarbeitung, Betreuung)

+ moderater Aufwand (das Projekt bedarf guter Vorbereitung, muss gut betreut werden, zusätzliche Ressourcen müssen beschafft werden, z.B. Technik)

+ + großer Aufwand (das Projekt benötigt z.B. umfassende technische Kenntnisse, relativ großen Personaleinsatz und/oder finanzielle Ressourcen)

Mediensorten	Exemplarische Ziele / Aktivitäten	Beispielprojekte	Aufwand (-- / - / + / ++)
Website, Blog	Bekanntmachung, Vermittlung von Informationen	Homepages von Organisationen, Unternehmen, Mediengruppen, Projekten, Kampagnen...	+
	Globale Informationssuche		
	Rechercheaufgaben	themenspezifisches Blog	-
	Sammlung, Bewertung von (verschiedenen, kontroversen, konträren...) Informationen		
Video	Vermittlung von Inhalten	Video-Projekte (www.draufsicht.org)	+
	Reduktion von Komplexität	Youtube-Kanal	-
	Visualisierung abstrakter Sachverhalte	(www.youtube.com/draufsichtable)	
	Möglichst reale Darstellung entfernter Räume / Ereignisse		
	Betroffene sprechen selbst		
	Expert/innen kommen zu Wort		

	Porträts von Menschen Reflexion		
Audio	Vermittlung von Inhalten konzentriert auf das Wesentliche Dem Thema eine persönliche Note geben Intensiven Bezug zum Absender herstellen Betroffene sprechen selbst Expert/innen kommen zu Wort Porträts von Menschen Reflexion	Audio-Guides ( <a href="http://www.kolonialismusimkasten.de">www.kolonialismusimkasten.de</a> ) Podcasts	+ -
Soziale Onlinenetzwerke	Externe und interne Kommunikation Partizipation Vernetzung Kollaboration Diskussion Reflexion	Offene oder geschlossene facebook-Gruppe	- -
Wikis	Wissensmanagement Prozessorientierte Dokumentation Partizipation	Stadtwikis ( <a href="http://www.gerpedia.de">www.gerpedia.de</a> , <a href="http://www.speyerpedia.de">www.speyerpedia.de</a> )	+

	Vernetzung Kollaboration Diskussion Reflexion		
Mobiles Lernen	Erschließung eines Sachverhalts Orte erfahrbar machen Einstieg in einen Diskurs Wissensvermittlung Kollaboration Reflexion	Educaching QR-Code-Rallyes Augmented Reality-Projekte	+ + ++
Spiele	Emotionen erfahrbar machen ernste Sachverhalte erfahrbar machen Wissensvermittlung Realsimulation – virtuelle Praxis Sinnvolles Handeln schulen Stärkung von Problemlösungskompetenzen	Serious Games ( <a href="http://www.nogame.sodi.de">www.nogame.sodi.de</a> , <a href="http://www.lastexitflucht.org">www.lastexitflucht.org</a> )	++

Medien können als Vorbereitung, Lehr- und Arbeitsmittel, als Bausteine oder Lernumgebung eingesetzt werden.

Im Sinne der Medienkompetenzförderung können Medienprodukte mit Kindern, Schüler/innen und jungen Erwachsenen nicht nur analysiert und kritisiert sondern auch gemeinsam produziert werden.