

## BESCHREIBUNG MEDIEN

In den folgenden Abschnitten werden die verschiedenen Medientypen beschrieben und einige Beispiele aufgezeigt.

- App
- E-Learning Plattform
- Games
- kollaborative Plattformen
- Office (Formular)
- PDF
- Podcast
- Projektmanagement (PM) Tool
- Website
- Youtube Kanal

### App

Applikation (Programm) für das Smartphone oder Tablet. Text, Bild, Audio und Video sind möglich.

Vorteile: Überall verfügbar wo das Smartphone (und evtl. Daten/Internet) verfügbar ist. Braucht wenig Moderation. Ist sehr vielfältig.

Nachteile: Erfordert Programmierkenntnisse, es werden mit der Zeit technische (Sicherheits-) Updates benötigt und die Inhalte sollten attraktiv aufbereitet sein.

Beispiele:

### E-Learning Plattform

Unter E-Learning werden sämtliche Vorgänge verstanden, bei denen Menschen mit digitaler Unterstützung lernen. Dies können beispielsweise Formate wie Webinare, Videos oder Chats sein, die per Computer oder Smartphone konsumiert werden können. Die angewandten Methoden des Lernens sollten dabei stets einer didaktischen und pädagogischen Ausrichtung unterliegen. E-Learning ist eine Vermittlungsmethode, die z.B. im Rahmen der Pfadi-Ausbildung genutzt werden kann.

Vorteile: Flexibilität für die Teilnehmenden, Zeit und Ort spielen keine Rolle, Mehrsprachigkeit, Interaktivität



Nachteile: Erstellung E-Learning Plattform eher kostspielig und aufwändig, erfordert Zugang zu Computern/Smartphones, Internetverbindung, findet vor dem Bildschirm statt

Beispiele: [easylearn.ch](https://easylearn.ch), [360learning.com](https://360learning.com)

## Games

Ein Game, oft als Spiel bezeichnet, ist eine strukturierte Aktivität, die in der Regel aus bestimmten Regeln und Zielen besteht. Spiele können in verschiedenen Formaten vorkommen, darunter Brettspiele, Videospiele, Rollenspiele und Lernspiele. Sie können sowohl zur Unterhaltung als auch zur Bildung eingesetzt werden.

### Vorteile:

- **Interaktivität:** Spiele fördern aktives Lernen, da Spieler Entscheidungen treffen und direkt auf die Spielumgebung reagieren müssen.
- **Motivation und Engagement:** Durch spielerische Elemente werden Lernende oft motivierter, sich mit dem Inhalt auseinanderzusetzen.
- **Soziale Interaktion:** Viele Spiele bieten Möglichkeiten zur Zusammenarbeit oder zum Wettbewerb, was den sozialen Austausch und das Teamwork fördert.
- **Praktische Anwendung:** Spieler können theoretisches Wissen in einer simulierten Umgebung anwenden, was das Verständnis vertieft.
- **Feedback und Fortschritt:** Games bieten oft sofortiges Feedback, was den Lernprozess unterstützt und Spieler motiviert, sich zu verbessern.

### Nachteile:

- **Ablenkung:** Die Unterhaltungsaspekte eines Spiels können vom eigentlichen Lernziel ablenken.
- **Ungleichheit im Zugang:** Nicht alle Lernenden haben die gleichen Ressourcen oder Fähigkeiten, um Spiele effektiv zu nutzen.
- **Zeitaufwand:** Die Entwicklung oder das Spielen von Games kann viel Zeit in Anspruch nehmen, die möglicherweise nicht immer effektiv genutzt wird.
- **Oberflächliches Lernen:** In manchen Fällen können Spiele zu einer oberflächlichen Auseinandersetzung mit dem Thema führen, wenn die Inhalte nicht gut integriert sind.
- **Technische Schwierigkeiten:** Probleme mit der Technik oder Software können den Lernprozess stören und Frustration verursachen.

Beispiele: Kahoot!, Quizlet, Minecraft Education Edition, Civilization, Khan Academy

## Kollaborative Plattformen

Ein Tool um Informationen und Ressourcen jeglicher Art gemeinsam zu nutzen, zu bearbeiten und zu teilen.

Vorteile: asynchrone und synchrone Zusammenarbeit & Austausch

Nachteile: meist nur Online verfügbar,

Beispiele: Microsoft 365, Google Workspace, Confluence, kSuite Infomaniak



## Office (Formular)

Tool, um statische oder interaktive Dokumente zu erstellen. Text und Bild sind möglich.

Vorteile: Kann heruntergeladen und offline verwendet werden, braucht wenig Vorwissen, funktioniert allenfalls auch gedruckt

Nachteile: Video und Audio eher schwierig, erfüllt je nachdem keinen digitalen Mehrwert, je nach Dateityp ist man an gewisse Programme und Lizenzen gebunden

Beispiele: MZB-Berechnungs-Excel, Vorlage für Aktivitätsplanungen

## PDF

Das Portable Document Format, kurz PDF, ist ein gängiges Dateiformat, um Informationen digital aufzubereiten und diese anschliessend zu teilen.

Vorteile: plattformunabhängig, graphische Integrität: zeigt denselben Inhalt im exakt selben Layout an, kann ausgedruckt werden, Benutzer\*innenfreundlich, sicher, kompakt

Nachteile: schwierig optimierbar für Search Engines, nicht mobile-optimiert, Dateien werden als Bild gelesen, Programme zur Bearbeitung sind kostspielig, kein synchrones Arbeiten

Beispiele: [pfadi.swiss/downloads](https://pfadi.swiss/downloads)

## Podcast

Ein Podcast ist eine digitale Audio- oder Videodatei, die in Episoden bereitgestellt wird und über das Internet abgerufen werden kann. Oftmals behandeln Podcasts spezifische Themen, die von Bildung über Unterhaltung bis hin zu Nachrichten reichen.

Vorteile: Flexibel (kann überall angehört werden), Unterhaltsame Präsentationmöglichkeiten,

Nachteile: Keine Interaktionsmöglichkeit, Fehlende visuelle Unterstützung, aufwendige Produktion, Ablenkungspotential während des Hörens, Verfügbarkeit (meist nur Online)

Beispiele: Baywatchf Berlin, Eine kurze Geschichte über, Mordlust,

## Projektmanagement (PM) Tool

Tool zur Organisation von Aufgaben in einem Projekt an denen mehrere Personen beteiligt sind. Text und Bild möglich.

Vorteile: asynchrone Zusammenarbeit, kleines Budget, wenig Vorwissen nötig,

Nachteile: meist nur online, viel Moderation nötig

Beispiele: Trello, Jira, Planner, Asana



## Website

Ein Tool, um im Internet Informationen darzustellen. Benötigt Text und evt. Bilder, Audio und Video können eingebunden werden.

Vorteile: Wenn Internet/Daten vorhanden sind, kann die Website von überall abgerufen werden. Kann von mehreren Personen gleichzeitig eingesehen werden. Kann auch ohne fundierte Programmierkenntnisse erstellt werden.

Nachteile: wiederkehrende Gebühren (Hosting), benötigt (Sicherheits-)Updates

Beispiele: *pfadi.swiss*

## YouTube Kanal

Eine Videoplattform, auf welcher Kanäle erstellt werden können, um Videos zu publizieren. Die Videos können öffentlich, privat oder ungelistet (nur per Direktlink erreichbar) hochgeladen werden. Video und Audio möglich.

Vorteile: Einfach und ohne grosses Vorwissen zugänglich, kostet nicht viel, Hosting läuft via die Plattform selbst, sehr bekannte Plattform für Videos

Nachteile: Braucht eine stabile Internetverbindung, hat meist Werbung, Plattform selbst braucht kaum Vorwissen, Videoproduktion aber schon

Beispiele: *YouTube Kanal der PBS, YouTube Kanal von hajk*

