



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 63, Nr. 3, 2025
doi: 10.21243/mi-03-25-24
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Schooltools. Von der Toolsammlung zur Toolbox für kritische Medienbildung

Helmut Pecher

Jasmin Wallner

Schooltools ist eine seit 2021 wachsende Plattform für digitale Anwendungen im Bildungsbereich. Sie stellt Lehrenden, Lernenden und Studierenden eine Vielzahl leicht zugänglicher, auf Datenminimierung ausgerichtete und unmittelbar einsetzbarer Werkzeuge bereit. Neben kuratierten Anwendungen entstehen zunehmend eigene Tool-Entwicklungen, wie bisher etwa ein Leseprompter, ein Klassenvertrag- oder Soziogramm-Generator – auch mit Unterstützung generativer Künstlicher Intelligenz als Forschungs- und Entwicklungsprojekt an der KPH Wien/Niederösterreich verankert, untersucht Schooltools“ wie digitale Werkzeuge in der Praxis genutzt werden, welche Potenziale und Herausforderungen dabei sichtbar werden und welche Kompetenzen im Sinne einer kritischen Medienbildung gefördert werden.

Kritische Medienbildung bedeutet dabei, Medien nicht nur zu bedienen, sondern auch ihre Bedingungen, Logiken und Wirkungen zu verstehen, sie infrage zu stellen und dadurch reflektierte Handlungsmöglichkeiten und -fähigkeiten abzuleiten und zu fördern. Theoretisch orientiert sich das Projekt an Medienkompetenzmodellen, Seamless Learning und dem Ansatz des Digitalen Humanismus. Ziel ist es, von einer bloßen Toolsammlung zu einer kritisch gerahmten Toolbox zu gelangen, die sowohl den reflektierten Umgang mit digitalen Werkzeugen als auch ihre kreative und partizipative Nutzung ermöglicht.

Schooltools is a platform for digital applications in education that has been growing since 2021. It provides teachers, learners, and students with a variety of easily accessible, data-minimized, and immediately usable tools. In addition to curated applications, the platform is increasingly developing its own tools, such as a reading prompter, a class contract generator, and a socio-gram generator—some of which are supported by generative artificial intelligence. As a research and development project at KPH Vienna Lower Austria, Schooltools investigates how digital tools are used in practice, what potential and challenges become apparent, and what skills are promoted in terms of critical media education. Critical media education means not only using media, but also understanding its conditions, logic, and effects, questioning it, and thereby deriving and promoting reflective courses of action and abilities. Theoretically, the project is based on media literacy models, seamless learning, and the approach of digital humanism. The goal is to move from a mere collection of tools to a critically framed toolbox that enables both the reflective use of digital tools and their creative and participatory use.

1. Einleitung

Die digitale Transformation im Bildungsbereich ist längst kein Zukunftsszenario mehr, sondern prägt den pädagogischen Alltag mittlerweile umfassend. Aus der Fülle von Geräteinitiativen, Lernplattformen und Apps stehen Lehrkräfte häufig vor der Herausforderung, geeignete und medienpädagogisch sinnvolle Werkzeuge für ihre konkreten Unterrichtssituationen zu finden und auszuwählen. Viele digitale Angebote sind entweder kommerziell, mit Registrierungs- oder Datenschutzhürden verbunden oder überladen mit Funktionen, die im Klassenzimmer kaum praktikabel sind.

Auch aus dieser Spannungslage heraus entstand das Projekt *Schooltools*: Es bietet eine kuratierte Sammlung meist frei zugänglicher Webressourcen, Tools und Webseiten, die sich gut für den (hoch-)schulischen Einsatz eignen. *Schooltools* versteht sich dabei nicht nur als technische Plattform, sondern auch als medienpädagogisches Projekt: Es knüpft an Fragen nach digitaler Souveränität, Inklusion und Partizipation an und positioniert sich bewusst im Spannungsfeld zwischen praktischer Unterrichtsunterstützung und kritischer Reflexion digitaler Bildung.

2. Projektvorstellung Schooltools

Das Projekt *Schooltools* wurde im Herbst 2021 von Helmut Pecher und Jasmin Wallner ins Leben gerufen (Pecher/Wallner 2023), um Lehrenden, Lernenden und Studierenden einen niedrigschwelligen Zugang zu digitalen Werkzeugen für Unterricht, Schule und Studium zu ermöglichen. Ausgangspunkt war die Erfahrung, dass

viele digitale Angebote im Bildungsbereich entweder zu komplex, zu teuer oder hinsichtlich des Datenschutzes und der Registrierung problematisch sind. Anstatt eine weitere geschlossene Plattform zu schaffen, verfolgt *Schooltools* den Ansatz einer offenen, stetig wachsenden Sammlung an webbasierten Anwendungen, die unmittelbar im Browser nutzbar sind und nach dem Prinzip „ein Tool – eine Funktion – sofort einsatzbereit“ gestaltet werden.

Jedes Tool wird mit einer kurzen Beschreibung, methodisch-didaktischen Anregungen und Einsatzmöglichkeiten sowie Hinweisen zu Registrierung, Kosten und Sprache vorgestellt. Eine Strukturierung nach Fächern, Bildungsbereichen und Schlagwörtern erleichtert die Orientierung und macht die Einbettung in unterschiedliche Lehr- und Lernszenarien sichtbar.



Abbildung 1: Screenshot „Schooltools Startseite“ von Schooltools
(Quelle: www.schooltools.at [CC-BY-SA])

Neben kuratierten externen Tools bietet die Plattform auch eigen entwickelte Anwendungen an, die gezielt auf schulische Bedürfnisse zugeschnitten sind. Dazu zählt unter anderem ein H5P-Labor, das den Nutzenden die Erstellung interaktiver Lerninhalte, wie Quizze, Präsentationen, interaktive Videos, Lückentexte, Karteikarten und vieles mehr ermöglicht. Zudem wird ein Fotoeditor bereitgestellt, der beispielsweise das Gestalten von Postern erleichtert, oder ein Avatar-Generator, der Lernumgebungen eine kreative, persönliche Note geben kann. Diese Werkzeuge können nicht nur die digitale Gestaltungskompetenz fördern, sondern auch die Partizipation, Kreativität und Motivation der Lernenden.

Darüber hinaus versteht sich *Schooltools* nicht nur als praxisnahe Ressource, sondern auch als Forschungs- und Entwicklungsprojekt an der KPH Wien/Niederösterreich. In einer mehrjährigen Begleitstudie wird untersucht, wie Lehrende und Lernende digitale Werkzeuge nutzen, welche Kompetenzen sie dabei entwickeln und welche Rahmenbedingungen förderlich sind. Onlinebefragungen und weitere Forschungsinstrumente unterstützen eine empirisch fundierte Weiterentwicklung der Plattform. Die theoretische Rahmung knüpft sowohl an klassische Modelle der Medienkompetenz (Baacke, Blömeke, Tulodziecki) als auch an neuere Konzepte wie das 4K-Modell, digi.komp oder das SAMR-Modell. Damit werden nicht nur technische Fähigkeiten, sondern auch kritische Reflexion, medienerzieherische Verantwortung und schulische Entwicklungsaufgaben in den Blick genommen.

Schooltools kann als Lernraum im digitalen Zeitalter verstanden werden, der physische und virtuelle Räume miteinander verbindet. Die Plattform bietet nicht nur eine Sammlung nützlicher Anwendungen, sondern eröffnet auch Möglichkeiten zur Reflexion digitaler Praktiken, des partizipativen Gestaltens und kollaborativen Arbeitens sowie eine kritische Auseinandersetzung mit Digitalisierung in der Bildung.

3. Didaktisch-pädagogische Leitlinien

Die Entwicklung und Nutzung von *Schooltools* sind von einem klaren didaktisch-pädagogischen Profil geprägt. Dieses orientiert sich sowohl an den Anforderungen zeitgemäßer Bildung als auch an den praktischen Bedürfnissen des Unterrichtsalltags. Ein zentrales Prinzip ist die Niederschwelligkeit: Jedes Tool soll ohne technische Hürden unmittelbar einsetzbar sein und Lehrenden sowie Lernenden die Möglichkeit bieten, digitale Medien ohne Vorwissen oder aufwendige Vorbereitung in den Unterricht zu integrieren. So sollen Barrieren beim Zugang zu digitalen Medien abgebaut und Teilhabe erleichtert werden. Auf diese Weise möchte *Schooltools* einen Beitrag zur Inklusion leisten, deren Ansatz, geprägt durch Lea Schulz, digitale Medien als Instrument der Inklusion und Teilhabe versteht.

Um den Zugang zu erleichtern und didaktische Anknüpfungspunkte sichtbar zu machen, wurden unter dem Menüpunkt „Collections“ Tools thematisch gebündelt. Diese adressieren speziell für Lehrende gesellschaftlich relevante Themen (z. B. Demo-

kratie, Sustainable Development Goals, Krieg und Frieden) sowie besondere Feste und Zeiten im (Schul-)Jahreskreis (z. B. Schulstart, Weihnachten, Ostern).

Darüber hinaus folgt *Schooltools* dem Anspruch der Partizipation. Lehrende, Studierende und Schüler:innen werden nicht nur als Nutzer:innen verstanden, sondern auch als Impulsgeber:innen für Weiterentwicklungen. Viele Anwendungen entstehen aus konkreten Bedarfen in der Praxis, werden prototypisch umgesetzt und anschließend iterativ verbessert. Dieser partizipative Ansatz verbindet technische Entwicklung mit pädagogischer Reflexion und macht die Plattform zu einem offenen Lernraum, der sich an den Anforderungen der Schulpraxis orientiert.

Ein weiterer Grundpfeiler ist die Orientierung an curricularen Vorgaben. Besonders der Lehrplan „Digitale Grundbildung“ in Österreich sowie nationale und internationale Kompetenzrahmen wie *digi.komp*, *dig.comp edu* oder das 4K-Modell (Kreativität, Kommunikation, Kollaboration, Kritisches Denken) bilden Bezugspunkte, an denen sich die didaktische Ausrichtung der Plattform orientiert. Ziel ist es, Werkzeuge bereitzustellen, die nicht nur funktional sind, sondern auch pädagogisch sinnvoll genutzt werden können, sei es zur Förderung von Medienkompetenz, zur Unterstützung kollaborativen Arbeitens oder zur Anregung kreativer Ausdrucksformen.

Ein besonderes Augenmerk liegt schließlich auf der kritischen Dimension der Medienpädagogik. *Schooltools* versteht digitale Bildung nicht als reines Techniktraining, sondern als Möglichkeit, ge-

sellschaftliche, kulturelle und politische Fragen mitzudenken. Die Integration von Tools wie dem Friedenskalendar oder dem Diskussionsplakat zeigt exemplarisch, dass digitale Medien auch Räume schaffen können, in denen Wertebildung, Demokratieverständnis und die Reflexion über gesellschaftliche Entwicklungen gefördert werden. Damit wird die Plattform zu einem Instrument, das nicht nur den Unterricht unterstützt, sondern auch pädagogische Haltungen sichtbar macht.

4. Theoretische Rahmung / Anschluss an Diskursentwicklung

Die theoretische Verankerung von *Schooltools* knüpft an zentrale medienpädagogische Diskurse an, die digitale Bildung als mehrdimensionalen Prozess begreifen. Dabei wird deutlich, dass es nicht genügt, digitale Technologien lediglich technisch verfügbar zu machen. Vielmehr müssen sie als Lern- und Reflexionsräume verstanden werden, die pädagogisches Handeln prägen, herausfordern und zur kritischen Auseinandersetzung anregen. *Schooltools* unterstützt dieses Verständnis, indem es Nutzer:innen im Zuge kritischer Medienbildung, angelehnt an Waldmann (2024), dazu anregt, digitale Inhalte im Kontext eigener Sichtweisen, dem Verhalten anderer und gesellschaftlicher Strukturen zu hinterfragen.

Spannagel (2014) verweist auf die enge Verbindung zwischen Werkzeug und Didaktik: Erst durch die konkrete Auseinandersetzung mit einer Technologie entstehen didaktische Ideen und Einsatzszenarien. *Schooltools* macht diese Erfahrung unmittelbar zu-

gänglich, indem es Lehrenden die Möglichkeit gibt, Werkzeuge auszuprobieren und deren didaktisches Potenzial selbst zu erschließen.

Die Bezeichnung der Anwendungen als „Tools“ ist bewusst gewählt. Margreiter (2003) beschreibt Medien als verwendbare Gegenstände, die als Werkzeuge der Kommunikation, Gestaltung und Reflexion dienen. In diesem Sinn sind digitale Tools nicht nur technische Mittel, sondern kulturelle Artefakte, die pädagogische Praktiken beeinflussen und neue Ausdrucksformen eröffnen.

Ein wichtiges Bezugskonzept ist die Idee der digitalen Lernorte, die durch mobile Endgeräte und netzbasierte Anwendungen orts- und zeitunabhängige Zugänge eröffnen und nahtlose Lernprozesse ermöglichen. Unter dem Stichwort *Seamless Learning* beschreibt Kerres (2022), dass Inhalte ohne Brüche präsentiert, gemeinsam bearbeitet und in unterschiedlichen Kontexten weitergenutzt werden können. *Schooltools* trägt zu dieser Entwicklung bei, indem es digitale Werkzeuge bereitstellt, die flexibel und situationsbezogen in Unterrichtsszenarien integriert werden können. Gleichzeitig eröffnet es Möglichkeiten, mediendidaktische Szenarien zu entwickeln, Inhalte kritisch zu analysieren, zu diskutieren und kreativ weiterzugestalten – wodurch reflexive und handlungsorientierte Medienbildung unmittelbar erfahrbar wird.

Auf einer grundlegenden Ebene stützt sich *Schooltools* auch auf das Medienkompetenzmodell von Baacke (1996; 2007), das Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung unterscheidet. Diese Dimensionen greifen ineinander: Medienkri-

tik als reflektierte Analyse, Medienkunde als Wissen über Strukturen und Funktionsweisen, Mediennutzung als praktische Anwendung und Mediengestaltung als kreative Weiterentwicklung. Indem *Schooltools* sowohl technische Zugänge als auch kritische und kreative Dimensionen berücksichtigt, unterstützt es eine ganzheitliche Medienkompetenz, die Menschen als aktive, kompetente und selbstbestimmte Subjekte ernst nimmt.

Darüber hinaus haben weitere Modelle der medienpädagogischen Kompetenz die Diskussion wesentlich erweitert. So differenziert Blömeke (2000; 2003) zwischen mediendidaktischer Kompetenz (Medien in Lehr- und Lernprozessen reflektiert einsetzen), medienerzieherischer Kompetenz (Medien im Sinne pädagogischer Leitideen thematisieren), sozialisationsbezogener Kompetenz (Voraussetzungen der Lernenden berücksichtigen), Schulentwicklungscompetenz (Rahmenbedingungen für medienpädagogisches Handeln gestalten) sowie der eigenen Medienkompetenz als Basiskompetenz. Tulodziecki (1997; 2022) hebt ebenfalls hervor, dass Medienbildung stets handlungs- und entwicklungsorientiert zu verstehen ist und im Spannungsfeld zwischen technischer Beherrschung, didaktischer Gestaltung und kritischer Reflexion steht.

Im Zusammenspiel dieser Ansätze zeigt sich, dass Medienkompetenz nicht nur auf individueller Ebene zu denken ist, sondern institutionell und strukturell in Schule und Lehrpersonenbildung verankert werden muss. *Schooltools* bietet hierfür einen konkreten Bezugspunkt, indem es Werkzeuge sowohl praktisch verfüg-

bar als auch deren didaktisch-pädagogische Nutzung reflexiv erlebbar und erforschbar macht. Dadurch werden digitale Tools zu Ressourcen für kritische, partizipative und handlungsorientierte Medienbildung.

Das macht *Schooltools* zu mehr als einer bloßen Toolsammlung. Es verkörpert einen medienpädagogischen Ansatz, der digitale Werkzeuge nicht nur als Hilfsmittel für Unterricht versteht, sondern als Anlass und Ressource für Bildung im umfassenden Sinn: für Reflexion, Partizipation und die aktive Gestaltung digitaler Kultur.

5. Erfahrungen und Resonanz

Seit dem Start von *Schooltools* im Jahr 2021 hat sich gezeigt, dass die Plattform auf großes Interesse in der Praxis stößt. Lehrpersonen schätzen vor allem die Niederschwelligkeit der Anwendungen: Viele Rückmeldungen heben hervor, dass sich die Tools ohne lange Vorbereitung direkt im Unterricht einsetzen lassen. Durch die klare Fokussierung und die didaktisch-methodische Kontextualisierung entsteht ein Mehrwert für Lehrende, die in komplexen Unterrichtssituationen oft schnelle und zuverlässige Lösungen benötigen.

Auch in der Lehrer:innenausbildung wird die Plattform positiv aufgenommen. Studierende berichten, dass ihnen die Möglichkeit, mit einer Vielzahl von Anwendungen zu experimentieren, nicht nur technisches Wissen, sondern auch didaktische Anregungen vermittelt. Viele empfinden es als hilfreich, unterschiedliche

digitale Werkzeuge direkt in den Kontext von Unterrichtsplanung und -gestaltung einordnen zu können. Damit unterstützt *Schooltools* nicht nur die Ausbildung im engeren Sinn, sondern auch die Entwicklung professioneller Medienkompetenz, die im späteren Berufseinstieg von hoher Relevanz ist.

Ein weiterer Bereich der Resonanz zeigt sich in der Fort- und Weiterbildung. In Workshops und Seminaren, die unter dem Titel „Kreative Lehr- und Lernsettings mit digitalen Tools gestalten“ an der KPH Wien/Niederösterreich und an der PH Wien angeboten werden, wird *Schooltools* regelmäßig als Ausgangspunkt für die gemeinsame Erprobung und Reflexion digitaler Unterrichtsszenarien genutzt. Lehrende berichten dort, dass die Plattform eine wertvolle Orientierung im „Tool-Dschungel“ bietet und durch die begleitenden methodischen Hinweise den Transfer in die eigene Praxis erleichtert.

Die Rückmeldungen machen zugleich deutlich, dass mit der positiven Aufnahme auch Erwartungen und Entwicklungswünsche verbunden sind. So wird etwa nach einer stärkeren thematischen Bündelung, nach zusätzlichen OER-Materialien oder nach einer noch engeren Anbindung an schulische Curricula gefragt. Diese Impulse fließen in die laufende Weiterentwicklung ein und bestätigen den partizipativen Charakter des Projekts.

Insgesamt lässt sich festhalten, dass *Schooltools* nicht nur als praktische Hilfestellung wahrgenommen wird, sondern auch als Impulsgeber für die Auseinandersetzung mit Digitalisierung im Bildungsbereich. Die Plattform eröffnet neue Möglichkeiten, digi-

tale Werkzeuge reflektiert einzusetzen, und trägt dazu bei, digitale Lernorte als selbstverständlichen Bestandteil schulischer Praxis zu etablieren.

6. Ausblick und Weiterentwicklung

Die Entwicklung von *Schooltools* ist von Beginn an als offener und dynamischer Prozess angelegt. Mit der wachsenden Zahl an Anwendungen und der kontinuierlichen Erweiterung durch eigene Tools wird die Plattform zunehmend zu einer Anlaufstelle für Lehrpersonen, Studierende und Schüler:innen, die nach unkomplizierten digitalen Lösungen suchen. In den kommenden Jahren soll dieser Weg konsequent fortgesetzt werden: Einerseits durch die Erweiterung der Sammlung um weitere browserbasierte Anwendungen, andererseits durch die Entwicklung neuer, praxisnaher Eigenproduktionen, die aus konkreten Bedarfen der Schulpraxis entstehen.

Ein zentrales Ziel besteht darin, *Schooltools* stärker als *Community-Projekt* zu etablieren. Lehrpersonen, Studierende und Interessierte sollen noch stärker in den Entwicklungsprozess einbezogen werden, sei es durch Rückmeldungen, durch das Teilen eigener Unterrichtsszenarien oder durch die Mitwirkung an der Erstellung neuer Tools. Damit verbindet sich die Vision einer lebendigen Plattform, die nicht nur Ressourcen bereitstellt, sondern auch den Austausch und die gemeinsame Weiterentwicklung fördert. Rückmeldungen und Fragen zu einzelnen Webtools und deren

Nutzung können von Nutzenden direkt auf der Plattform *Schooltools* gegeben werden.

Darüber hinaus eröffnet sich für *Schooltools* das Potenzial, stärker im Bereich der *Open Educational Resources* (OER) wirksam zu werden. Die klare Orientierung an didaktischen Impulsen und an curricularen Vorgaben macht es möglich, Materialien nicht nur als Ergänzung zu Tools bereitzustellen, sondern als frei verfügbare, anpassbare Bildungsressourcen zu veröffentlichen. Dadurch könnte die Plattform noch stärker zur Förderung von Offenheit, Transparenz und Teilhabe im Bildungswesen beitragen.

Ein aktuelles Beispiel für Kooperationsformen ist *Ilujo*, der „Werkzeugkasten“ für digitale Bildung, den der Wiener Bildungsserver gemeinsam mit der KPH Wien/Niederösterreich entwickelt hat. Die kostenlose Publikation – als Printheft und als PDF erhältlich – bündelt eine praxisnahe Auswahl an browserbasierten, frei nutzbaren Tools für unterschiedliche Schulstufen und Fächer (vgl. <https://www.schooltools.at/ilujo/>). Neben der technischen Beschreibung stehen dabei vor allem pädagogische Impulse im Vordergrund: Lehrkräfte erhalten konkrete Anregungen für Medienkritik, Coding, kollaboratives Arbeiten oder kreative Gestaltung im Unterricht. Damit zeigt *Ilujo* exemplarisch, wie Kooperation zwischen Hochschule und schulischer Praxis innovative Unterstützungsangebote hervorbringt.

Ein neuer Schwerpunkt liegt auf der Entwicklung eigener Tools mit Unterstützung von generativer *Künstlicher Intelligenz* (KI). Anwendungen wie der Leseprompter für die Leseförderung, der

Klassenvertrag-Generator oder der Soziogramm-Generator sind Beispiele für innovative Prototypen, die mithilfe von KI-Kollaboration entstanden sind. Dieser Zugang verdeutlicht, dass KI nicht als Ersatz, sondern als Co-Designer pädagogischer Werkzeuge verstanden werden kann. Im Sinne der medienpädagogischen Kompetenz bedeutet dies, dass Lehrpersonen nicht nur Tools anwenden, sondern auch reflektiert am Entstehungsprozess digitaler Werkzeuge beteiligt sind. So wird deutlich, wie eng technische Innovation mit didaktischer Kreativität und kritischer Reflexion verwoben ist. Die so in der KI-Toolwerkstätte veröffentlichten Tools sind auch online zu finden (vgl. <https://www.schooltools.at/tag/ki-tool>) zu finden. Der mit diesem Ansatz entwickelte Leseprompter (vgl. www.leseprompter.at) unterstützt das Lesenlernen und Lesenüben mit einem vertikalen Scrolltext sowie verschiedenen weiteren didaktischen Funktionen.



Abbildung 2: Screenshot „Leseprompter“ von Schooltools (Quelle: www.leseprompter.at [CC-BY-SA])

Damit knüpft *Schooltools* zugleich an die Idee des Digitalen Humanismus an: Technologien sollen nicht Selbstzweck sein, sondern in den Dienst von Bildung, Partizipation und Menschenwürde gestellt werden. KI-gestützte Entwicklungen eröffnen neue Möglichkeiten, um Lernprozesse individuell zu unterstützen, müssen jedoch immer im Horizont ethischer Verantwortung, Transparenz und inklusiver Gestaltung gedacht werden.

Die Anbindung an die wissenschaftliche Forschung bleibt ein weiterer wichtiger Entwicklungspfad. Die laufende Begleitstudie an der KPH Wien/Niederösterreich bietet die Möglichkeit, die Nutzung der Tools empirisch zu untersuchen, Bedarfe sichtbar zu machen und die Plattform evidenzbasiert weiterzuentwickeln. Gerade im Spannungsfeld zwischen Mediennutzung, Medienkritik und Mediengestaltung eröffnet sich damit ein breites Feld für die Erforschung digitaler Lernräume.

Nicht zuletzt soll *Schooltools* auch im Bereich der Lehrer:innenbildung und Fortbildung weiter verankert werden. Geplante Kooperationen – etwa mit dem Wiener Bildungsserver oder mit pädagogischen Hochschulen – zielen darauf ab, die Plattform sowohl in Aus- und Weiterbildungscurricula einzubinden als auch als praktische Ressource für den Berufsalltag zu etablieren.

Damit bleibt *Schooltools* ein Projekt mit doppelter Funktion: als praktische Toolbox für den unmittelbaren Unterrichtseinsatz und als medienpädagogisches Entwicklungsfeld, in dem Fragen nach Partizipation, Inklusion und kritischer Medienbildung im digitalen

Zeitalter aufgegriffen, mit KI-Unterstützung weitergedacht und im Sinne des Digitalen Humanismus gestaltet werden.

Mit der wachsenden Zahl an Anwendungen und der kontinuierlichen Erweiterung durch eigene Tools wird die Plattform zunehmend zu einer Anlaufstelle für Lehrende, Lernende und Studierende, die nach unkomplizierten digitalen Lösungen suchen. In den kommenden Jahren soll dieser Weg konsequent fortgesetzt werden: Einerseits durch die Erweiterung der Sammlung um weitere browserbasierte Anwendungen, andererseits durch die Entwicklung neuer, praxisnaher Eigenproduktionen, die aus konkreten Bedarfen der Schulpraxis entstehen.

7. Fazit

„A fool with a tool is still a fool“ – dieses Zitat von Grady Booch verdeutlicht, dass der bloße Einsatz digitaler Werkzeuge ohne kritische Reflexion und medienpädagogische Begleitung keine Verbesserung bringt. *Schooltools* setzt daher bewusst auf eine Kombination aus praktischer Anwendung und kritischer Auseinandersetzung mit digitalen Anwendungen und zeigt exemplarisch, wie digitale Medienbildung praktisch und kritisch zugleich gestaltet werden kann. Die Plattform ist mehr als eine Sammlung nützlicher Werkzeuge: Sie verbindet niederschwellige Anwendungen mit methodischen Anregungen, theoretischer Fundierung und einem offenen Entwicklungsansatz. Damit wird sie zu einer Ressource, die Lehrende und Lernende nicht nur technisch unterstützt, sondern auch zur Reflexion über digitale Praktiken anregt.

Durch die Anbindung an Forschung, die Orientierung an medienpädagogischen Kompetenzmodellen und die konsequente Weiterentwicklung mit Beteiligung der Community schafft *Schooltools* eine Brücke zwischen Praxis, Theorie und Innovation. Die jüngsten Entwicklungen im Bereich KI-gestützter Tools verdeutlichen zudem, dass technologische Möglichkeiten verantwortungsvoll genutzt werden können, um Bildung im Sinne des Digitalen Humanismus zu gestalten.

Insgesamt lässt sich festhalten, dass *Schooltools* einen Beitrag zu einer digitalen Schulkultur leistet, die auf Teilhabe, Inklusion und kritischer Medienkompetenz beruht. Es ist ein Projekt im stetigen Werden, das sich durch seine Offenheit und Praxisnähe auszeichnet – und damit beispielhaft zeigt, wie digitale Transformation in der Schule nicht von außen verordnet, sondern aus pädagogischen Bedürfnissen heraus entwickelt werden kann.

Literatur

Baacke, Dieter (1996): Medienkompetenz – Begrifflichkeit und sozialer Wandel, in: Rein, Antje von (Hg.) (1996): Medienkompetenz als Schlüsselbegriff, Theorie und Praxis der Erwachsenenbildung, Bad Heilbrunn: Klinkhardt, 112–124.

Baacke, Dieter (2007): Medienpädagogik, Grundlagen der Medienkommunikation, Vol. 1, Berlin: De Gruyter.

Blömeke, Sigrid (2000): Medienpädagogische Kompetenz: Theoretische und empirische Fundierung eines zentralen Elements der Lehrerbildung, München: kopaed.

Blömeke, Sigrid (2003): Erwerb medienpädagogischer Kompetenz in der Lehrerausbildung, in: MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung 3, 231–244, online unter: <https://www.medienpaed.com/article/view/528> (letzter Zugriff: 10.09.2025).

Kerres, Michael (2022): Mediendidaktik, in: Sander, Uwe/Gross, Friederike von/Hugger, Kai-Uwe (Hg.) (2022): Handbuch Medienpädagogik, Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 1–10.

Margreiter, Reinhard (2003): Medien/Philosophie: Ein Kippbild, in: Münker, Stefan/Roesler, Alexander/Sandbothe, Mike (Hg.) (2003): Medienphilosophie: Beiträge zur Klärung eines Begriffs, Fischer, Vol. 15757, Frankfurt am Main: Fischer, 150–171.

Pecher, Helmut/Wallner, Jasmin (2023): Der Schooltools-Pool: Ein Areal zur Gestaltung von Lehren und Lernen in digitalen Räumen., in: Journal für Elementar- und Primarbildung 2, 151–160.

Tulodziecki, Gerhard (1997): Medien in Erziehung und Bildung: Grundlagen und Beispiele einer handlungs- und entwicklungsorientierten Medienpädagogik, Bad Heilbrunn: Klinkhardt.

Tulodziecki, Gerhard (2022): Medienpädagogische Kompetenz, in: Sander, Uwe/Gross, Friederike von/Hugger, Kai-Uwe (Hg.) (2022): Handbuch Medienpädagogik, Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.

Waldmann, Maximilian (2024): Kritische Medienbildung: Eine Einführung in Macht-, Herrschafts- und Ungleichheitsverhältnisse digitaler Kultur, UTB, Vol. 6321, Stuttgart: UTB.