



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 64, Nr. 3, 2026
doi: 10.21243/mi-26-03-14
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Medienfundgrube. Eine kuratierte Sammlung digitaler Werkzeuge für Pädagoginnen und Pädagogen

Walter Fikisz

Karin Tengler

Kurt Tutschek

Gerhard Brandhofer

Digitale Anwendungen und webbasierte Lernangebote eröffnen zahlreiche Möglichkeiten für Unterricht, Schulorganisation sowie die Aus-, Fort- und Weiterbildung von Lehrpersonen. Gleichzeitig erschwert die große Zahl verfügbarer Angebote eine fundierte Auswahl. Lehrpersonen müssen nicht nur beurteilen, welche Funktionen eine Anwendung bietet, sondern auch, ob diese für bestimmte Ziel-

gruppen, Unterrichtsgegenstände und pädagogische Zielsetzungen geeignet ist. Die Plattform „Medienfundgrube“ (www.medienfundgrube.at) setzt an diesem Orientierungsbedarf an. Als Projekt der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich stellt sie schulrelevante Applikationen und Internetangebote vor, beschreibt deren zentrale Funktionen und gibt Hinweise auf mögliche Einsatzbereiche. Der vorliegende Beitrag beschreibt die Entwicklung, den Aufbau und das redaktionelle Konzept der Plattform. Im Mittelpunkt steht die Frage, inwiefern eine kuratierte Sammlung digitaler Angebote als Schnittstelle zwischen Medienpädagogik, der Aus-, Fort- und Weiterbildung von Lehrpersonen und schulischer Praxis fungieren kann. Abschließend werden Potenziale und Herausforderungen einer langfristig betriebenen Plattform diskutiert.

Digital applications and web-based learning resources offer numerous opportunities for teaching, school organisation, and the initial and continuing professional development of teachers. At the same time, the large number of available resources makes it difficult to make a well-founded selection. Teachers must assess not only which functions an application provides, but also whether it is suitable for particular target groups, subjects, and pedagogical objectives. The “Medienfundgrube” platform (www.medienfundgrube.at) addresses this need for guidance. As a project of the University College of Teacher Education Lower Austria, it presents web-based tools and online resources relevant to schools, describes their key functions, and provides guidance on potential areas of application. This article outlines the development, structure, and

editorial concept of the platform. It focuses on the extent to which a curated collection of digital resources can serve as an interface between media education, the initial and continuing professional development of teachers, and school practice. Finally, the potential and challenges of maintaining such a platform over the long term are discussed.

1. Ausgangslage

Das Angebot digitaler Applikationen für Schule und Unterricht ist in den vergangenen Jahren stark angewachsen. Neben allgemeinen Anwendungen für Kommunikation, Textverarbeitung, Präsentation oder Zusammenarbeit stehen zahlreiche fachspezifische Lernangebote, interaktive Übungen, Plattformen für die Erstellung von Unterrichtsmaterialien und zunehmend auch Anwendungen auf Basis generativer Künstlicher Intelligenz zur Verfügung. Eine deutsche Studie mit 1960 Lehrpersonen zeigt, dass Unterrichtsmaterialien dabei überwiegend über offene Internetrecherchen, insbesondere über Google, gesucht und individuell zusammengestellt werden (Buntins et al., 2024). Für Lehrpersonen ergeben sich daraus neue didaktische und organisatorische Möglichkeiten. Gleichzeitig steigt jedoch der Aufwand, der mit der Suche, Auswahl und Beurteilung geeigneter Angebote verbunden ist.

Eine einfache Internetsuche liefert in der Regel eine große Zahl an Ergebnissen, sagt jedoch wenig über deren Eignung für eine konkrete pädagogische Situation aus. Produktbeschreibungen der

Anbieterinnen und Anbieter konzentrieren sich meist auf technische Funktionen und wirtschaftliche Vorteile. Fragen nach der Zielgruppe, der Einbettung in den Unterricht, den notwendigen Voraussetzungen oder möglichen Einschränkungen bleiben häufig unbeantwortet. Lehrpersonen benötigen daher nicht nur Zugang zu digitalen Angeboten, sondern auch eine pädagogisch begründete Orientierung (Bates & Poole, 2003; Baxa & Christ, 2018).

An diesem Punkt setzt die *Medienfundgrube* an. Die Plattform sammelt schulrelevante Webtools und Linktipps, bereitet deren wichtigste Funktionen verständlich auf und verbindet die technische Beschreibung mit Hinweisen auf mögliche Einsatzbereiche. Sie versteht sich ausdrücklich als Angebot „nicht nur für Lehrpersonen“, richtet sich aufgrund ihrer inhaltlichen Ausrichtung jedoch vorwiegend an Personen, die in Schule, Unterricht und der Aus-, Fort- und Weiterbildung von Lehrpersonen tätig sind.

2. Entstehung und Zielsetzung der *Medienfundgrube*

Die Entwicklung der *Medienfundgrube* geht auf das Jahr 2008 zurück. Zu diesem Zeitpunkt begann Kurt Tutschek an der *Pädagogischen Hochschule Niederösterreich* die systematische Sammlung und Veröffentlichung von für Lehrpersonen relevanten Internetangeboten und digitalen Werkzeugen. Unter dem Titel „Der Webweiser – ein Netzwelt-Routenplaner für Lehrerinnen und Lehrer“ erschienen zunächst auf der Plattform *Blogspot* und später unter einer eigenen Domain mehr als 200 Beiträge.

Im Jahr 2012 wurde das Angebot im Rahmen der *EDU|days* in Krems einer breiteren Fachöffentlichkeit vorgestellt. In weiterer Folge wurde die ursprünglich an der *Pädagogischen Hochschule Niederösterreich* entwickelte Sammlung als Projekt des damaligen *Bundesministeriums für Bildung, Unterricht und Kultur* weitergeführt. Mit dieser institutionellen Weiterentwicklung erfolgte zugleich eine konzeptionelle Neuausrichtung und die Umbenennung in „Medienfundgrube“.

Mit Ende der Projektlaufzeit 2016 übersiedelte die Plattform institutionell wieder ganz an die *Pädagogische Hochschule Niederösterreich*, wo sie bis heute auch gehostet wird. Sie basiert technisch auf dem Content-Management-System *WordPress*, das die laufende Veröffentlichung, Kategorisierung und Aktualisierung der Beiträge ermöglicht.

Seit den Anfängen der Plattform haben sich sowohl die technischen Möglichkeiten als auch die Anforderungen an Lehrpersonen grundlegend verändert. Während ältere Beiträge unter anderem interaktive Websites, digitale Bilderpools und Anwendungen für interaktive Whiteboards vorstellen, beschäftigen sich aktuelle Beiträge verstärkt mit generativer künstlicher Intelligenz, datensparsamen Diensten, Open-Source-Anwendungen und Applikationen für die digitale Zusammenarbeit.

Das Grundprinzip der Plattform, schulrelevante Webtools in Form von Screencasts sowie geeignete Internetangebote als Linktipps vorzustellen, ist bis heute erhalten geblieben. Die Beiträge werden von einem derzeit elfköpfigen Team aus Hochschullehrenden

und externen Autorinnen und Autoren erstellt. Zusätzlich wirken Studierende der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich als Gastautorinnen und -autoren mit.

3. Aufbau und Erschließung der Inhalte

Die *Medienfundgrube* ist als fortlaufend ergänztes Weblog aufgebaut. Neue Beiträge werden auf der Startseite in umgekehrt chronologischer Reihenfolge dargestellt. Die Übersicht enthält neben dem Titel eine kurze Beschreibung, den Namen der Autorin oder des Autors, das Datum der Veröffentlichung beziehungsweise Aktualisierung und die zugeordneten Kategorien. Die Einzelbeiträge können über die chronologische Übersicht, die Suchfunktion, Kategorien oder Schlagwörter aufgerufen werden:

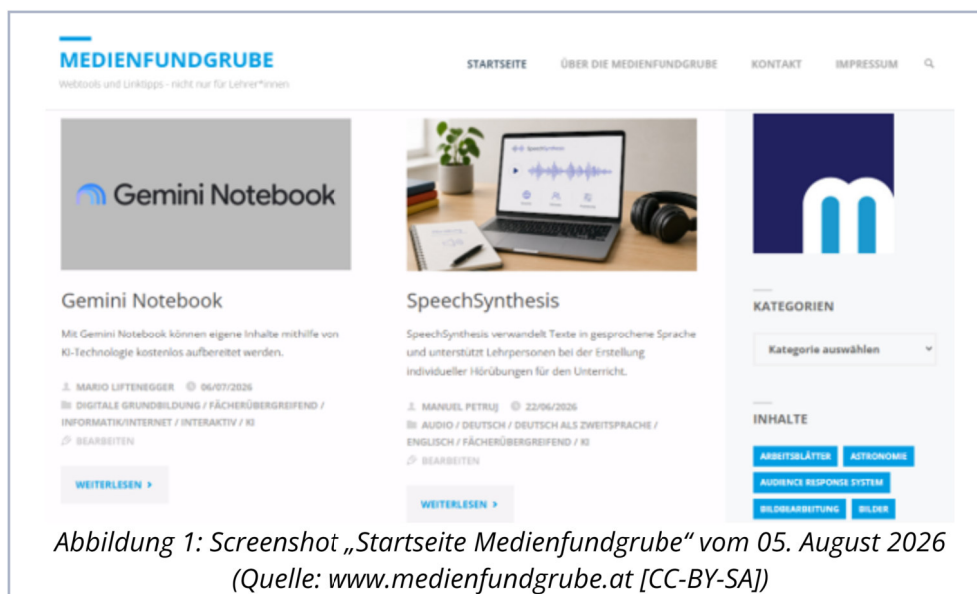


Abbildung 1: Screenshot „Startseite Medienfundgrube“ vom 05. August 2026
(Quelle: www.medienfundgrube.at [CC-BY-SA])

Die inhaltliche Erschließung der Beiträge folgt keinem ausschließlich fachsystematischen Ordnungsprinzip, sondern berücksichtigt mehrere Dimensionen. Beiträge können nach Unterrichtsfächern, Schulstufen, medialen Formaten und pädagogischen Funktionen kategorisiert werden. Eine Applikation kann somit beispielsweise gleichzeitig den Kategorien „Deutsch“, „Deutsch als Zweitsprache“, „KI“ und „Fächerübergreifend“ zugeordnet sein. Diese Mehrfachzuordnung entspricht der Tatsache, dass digitale Werkzeuge häufig nicht auf ein einzelnes Unterrichtsfach oder eine klar abgegrenzte Verwendung beschränkt sind.

Die Plattform verfügt mit Stand August 2026 über 323 Beiträge, gelistet in 40 verschiedenen Kategorien. Die quantitativ größten Kategorien zeigen den Schwerpunkt bei interaktiven, fächerübergreifend einsetzbaren und für die Primarstufe relevanten Angeboten. Etwa zwei Mal pro Monat kommt jeweils ein weiterer Beitrag hinzu.

4. Das redaktionelle Konzept

Die *Medienfundgrube* versteht sich als kuratierte Sammlung. Die zentrale redaktionelle Leistung besteht in der Auswahl, Beschreibung und pädagogischen Kontextualisierung der vorgestellten Applikationen. Angesichts der großen Menge verfügbarer digitaler Angebote besteht die Aufgabe einer kuratierten Sammlung nicht allein darin, möglichst viele Informationen bereitzustellen. Vielmehr werden relevante Inhalte ausgewählt, strukturiert und pädagogisch kontextualisiert. Dadurch wird einer Informationsüber-

lastung entgegengewirkt und der Sichtung- und Bewertungsaufwand für die Nutzerinnen und Nutzer reduziert (Eppler & Mengis, 2004). Nach der *Information-Foraging-Theorie* orientieren sich Nutzerinnen und Nutzer bei der Suche nach relevanten Informationen an knappen Hinweisen, die Rückschlüsse auf den möglichen Wert eines Angebots erlauben. Solche Hinweise unterstützen die Entscheidung, ob sich eine vertiefte Beschäftigung mit einer Informationsquelle lohnt (Pirolli & Card, 1999).

Die Autorinnen und Autoren der *Medienfundgrube* reduzieren daher teilweise komplexe Anwendungen auf jene Funktionen, die für Lehrpersonen besonders relevant erscheinen. Dadurch sollen Nutzerinnen und Nutzer innerhalb kurzer Zeit einen ersten Eindruck gewinnen und beurteilen können, ob sich eine vertiefte Beschäftigung mit dem jeweiligen Angebot lohnt.

Die Beiträge unterscheiden sich hinsichtlich ihres Umfangs und ihrer konkreten Gestaltung, beinhalten aber folgende Kernelemente: Zunächst wird die Applikation oder das Internetangebot in knapper Form vorgestellt. Danach werden zentrale Funktionen beschrieben und teilweise durch Screenshots, einen Screencast, eingebettete Medien oder konkrete Anwendungsbeispiele veranschaulicht. Abschließend erfolgen Hinweise auf mögliche Einsatzformen im Unterricht sowie eine Übersicht über Vorteile und Einschränkungen.

Damit verbindet die Plattform drei Ebenen: *Erstens* macht sie auf ein digitales Angebot aufmerksam. *Zweitens* erklärt sie dessen grundlegende Bedienung und Funktionen. *Drittens* übersetzt sie

diese Funktionen in mögliche pädagogische Handlungssituationen. Gerade die dritte Ebene unterscheidet die *Medienfundgrube* von allgemeinen Softwareverzeichnissen oder kommerziellen Produktplattformen.

Die Beiträge werden jeweils für ein Studienjahr im Voraus geplant. Eine Änderung der redaktionellen Planung aufgrund aktueller besonders relevanter Aktualisierungen bzw. Neuerscheinungen ist jederzeit möglich. Die vorgestellten Tools müssen frei zugänglich sein. Im Idealfall handelt es sich um *Open Educational Resources* (OER). Da dies jedoch nur bei einem Teil der Angebote der Fall ist, gilt als Mindestanforderung, dass das jeweilige Tool zumindest in einer Testversion oder in einer funktional eingeschränkten Variante kostenlos genutzt werden kann. Vor der Erstellung eines Beitrags wird das Angebot von der jeweiligen Autorin oder dem jeweiligen Autor selbst erprobt. Die Auswahl der vorgestellten Applikationen erfolgt durch die Autorinnen und Autoren. Vor der Veröffentlichung werden die Beiträge vom redaktionellen Leiter des Blogs gelesen, redaktionell geprüft und anschließend im Content-Management-System freigegeben. Nach der Veröffentlichung werden die einzelnen Beiträge zusätzlich über eigene Kanäle auf Instagram (www.instagram.com/medienfundgrube.at) und Facebook (www.facebook.com/medienfundgrube) beworben.

5. Die *Medienfundgrube* als Instrument des Wissensmanagements

Die *Medienfundgrube* versteht sich als kuratiertes und gemeinschaftlich aufgebautes Wissensarchiv. Ihr Konzept weist dabei Merkmale einer *gemeingutbasierten Produktion* (commons-based peer production) auf (Pentzold, 2024). Ausgangspunkt ist individuelles Erfahrungswissen der beteiligten Autorinnen und Autoren. Diese entdecken oder erproben digitale Angebote, wählen relevante Informationen aus und dokumentieren ihre Erfahrungen in einer öffentlich zugänglichen Form. Individuell erworbenes Wissen wird dadurch expliziert, strukturiert und für andere Personen nutzbar gemacht.

Von besonderer Bedeutung ist dabei die didaktische Reduktion. Die Autorinnen und Autoren versuchen nicht, sämtliche technischen Funktionen eines Werkzeugs vollständig zu dokumentieren. Im Mittelpunkt stehen jene Aspekte, die für schulische oder hochschulische Kontexte relevant erscheinen. Das Wissen wird somit nicht neutral gesammelt, sondern bereits unter einer pädagogischen Perspektive ausgewählt und aufbereitet.

Die Beteiligung mehrerer Autorinnen und Autoren erweitert die fachlichen Perspektiven der Plattform. Unterschiedliche Unterrichtsfächer, Schulstufen und medienpädagogische Zugänge können berücksichtigt werden. Die Mitarbeit von Studierenden eröffnet darüber hinaus die Möglichkeit, die Erstellung von Beiträgen in Lehrveranstaltungen einzubinden. Indem die Studierenden digitale Angebote erproben, fachlich beurteilen und für eine be-

stimmte Zielgruppe aufbereiten, setzen sie sich aktiv mit den jeweiligen Inhalten auseinander. Die Tätigkeit lässt sich damit auch dem didaktischen Prinzip des Lernens durch Lehren zuordnen, bei dem Lernende Wissen erwerben und vertiefen, indem sie Inhalte für andere aufbereiten und vermitteln (Renkl, 2018).

6. Potenziale der Plattform

Ein wesentliches Potenzial liegt in der Niederschwelligkeit des Angebots. Die Inhalte sind frei zugänglich und können ohne Registrierung genutzt werden. Lehrpersonen erhalten kurze, verständlich formulierte Informationen, ohne sich zunächst durch umfangreiche technische Dokumentationen oder kommerzielle Produktseiten arbeiten zu müssen.

Die große inhaltliche Breite ermöglicht unterschiedliche Zugänge. Nutzerinnen und Nutzer können sowohl nach einem konkreten Unterrichtsfach als auch nach einer gewünschten Funktion suchen. Dadurch wird nicht nur die gezielte Suche unterstützt. Die Plattform kann ebenso als Inspirationsquelle dienen und Lehrpersonen auf Anwendungen aufmerksam machen, nach denen sie selbst nicht gesucht hätten.

Die *Medienfundgrube* übernimmt auch eine Transferfunktion zwischen Hochschule und Bildungspraxis. Indem Lehrende und Studierende ihre Erprobungen, Einschätzungen und Anwendungsideen öffentlich dokumentieren, werden Ergebnisse hochschulischer Lehr- und Lernprozesse über die jeweilige Lehrveranstaltung hinaus sichtbar und nutzbar. Die Veröffentlichung trägt zu einer Kul-

tur des Teilens bei und erhöht zugleich die Sichtbarkeit der an der Hochschule geleisteten Arbeit in der Lehre (Hochschulrektorenkonferenz, 2016). Soweit die Beiträge auf wissenschaftlichen Erkenntnissen oder Forschungsprojekten beruhen, können darüber hinaus Forschungsergebnisse in eine für die pädagogische Praxis zugängliche Form übertragen werden. Damit verbindet die Plattform Elemente von Open Education, Wissenschaftskommunikation und Wissenstransfer (Ebner et al., 2023).

7. Herausforderungen und Weiterentwicklung

Die langfristige Betreuung einer Plattform über digitale Werkzeuge ist mit besonderen Herausforderungen verbunden. Digitale Angebote verändern sich rasch. Funktionen werden ergänzt oder entfernt, bisher kostenlose Dienste werden kostenpflichtig, Anbieterinnen und Anbieter verändern ihre Nutzungsbedingungen oder stellen den Betrieb vollständig ein. Beiträge können daher innerhalb kurzer Zeit veralten.

Das Redaktionsteam begegnet diesem Problem durch die Aktualisierung bestehender Inhalte. Auf der Plattform werden neben dem ursprünglichen Veröffentlichungsdatum auch spätere Bearbeitungsdaten ausgewiesen. Eine vollständige und regelmäßige Überprüfung von mehr als 300 Beiträgen erfordert jedoch beträchtliche personelle Ressourcen.

Eine weitere Herausforderung ergibt sich aus den steigenden Anforderungen an Datenschutz, Urheberrecht, Barrierefreiheit und digitale Souveränität. Für Lehrpersonen reicht es nicht mehr aus,

zu wissen, welche Funktionen eine Anwendung bietet. Sie benötigen auch Informationen darüber, ob eine Registrierung erforderlich ist, welche personenbezogenen Daten verarbeitet werden, wo die Daten gespeichert werden und unter welchen Lizenzbedingungen erstellte Inhalte weiterverwendet werden dürfen.

Für die zukünftige Entwicklung bietet sich daher ein einheitliches Beschreibungs- und Bewertungsschema an. Dieses könnte zumindest folgende Angaben umfassen:

- Kosten und mögliche Bezahlmodelle
- Registrierung und Altersgrenzen
- Datenschutz und Ort der Datenverarbeitung
- Unterstützte Geräte und Betriebssysteme
- Barrierefreiheit
- Lizenzbedingungen
- Zielgruppe und Schulstufe
- Notwendige Vorkenntnisse
- Datum der letzten Überprüfung

Eine solche Standardisierung würde die Vergleichbarkeit der Beiträge erhöhen. Gleichzeitig sollte der niederschwellige und bewusst knappe Charakter der Plattform erhalten bleiben.

8. Fazit

Die *Medienfundgrube* stellt ein über viele Jahre gewachsenes Angebot zur Orientierung im Bereich digitaler Medien dar. Ihre Bedeutung liegt weniger in der bloßen Sammlung von Links als in

der pädagogischen Auswahl und Kontextualisierung der vorgestellten Anwendungen. Die Plattform übersetzt technische Funktionen in mögliche schulische Handlungssituationen und erleichtert Lehrpersonen dadurch den ersten Zugang zu neuen Applikationen.

Gleichzeitig zeigt die langjährige Entwicklung, dass die Kuration digitaler Bildungsangebote kein abgeschlossener Vorgang ist. Sie erfordert kontinuierliche Beobachtung, Erprobung und Aktualisierung. Mit der zunehmenden Verbreitung künstlicher Intelligenz, neuen Anforderungen an den Datenschutz und einer stärkeren Diskussion um digitale Souveränität gewinnt diese kuratorische Aufgabe weiter an Bedeutung.

Literatur

Bates, A. W., & Poole, G. (2003). *Effective Teaching with Technology in Higher Education: Foundations for Success*. Jossey-Bass.

Baxa, J., & Christ, T. (2018). The DigiLit Framework. *The Reading Teacher*, 71(6), 703–714. <https://doi.org/10.1002/trtr.1660>

Buntins, K., Diekmann, D., Klar, M., Rittberger, M., & Kerres, M. (2024). Material teilen? Praktiken der Entwicklung und Nutzung digitaler Unterrichtsmaterialien von Lehrpersonen an Schulen in Deutschland. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* (Occasional Papers), 1-33. <https://doi.org/10.21240/mpaed/00/2024.01.10.X>

Ebner, M., Ganguly, R., Gröblinger, O., Hackl, C., Handle-Pfeiffer, D., Kopp, M., Neuböck, K., Schmölz, A., Schön, S. & Zwiauer, C. (2023). Handlungsfelder und attraktive Lösungen für Open Educational Resources im österreichischen Hochschulraum: Ergebnisse aus dem Projekt Open Education Austria Advanced. *Zeitschrift für Hochschulentwicklung*, 18 (Sonderheft Hochschullehre), 181–198. <https://www.zfhe.at/index.php/zfhe/article/view/1750>

Eppler, M. J., & Mengis, J. (2004). The Concept of Information Overload: A Review of Literature from Organization Science, Accounting, Marketing, MIS, and Related Disciplines. *The Information Society*, 20(5), 325–344.

<https://doi.org/10.1080/01972240490507974>

Hochschulrektorenkonferenz. (2016). *Senatsbeschluss zu Open Educational Resources (OER). Beschluss des 132. HRK-Senats am 15. März 2016.*

Pentzold, C. (2024). 18. Praktiken kooperativen Arbeitens und Vergemeinschaftens. *Handbuch Sprache und digitale Kommunikation*, 23, 375.

Pirolli, P., & Card, S. (1999). Information foraging. *Psychological Review*, 106(4), 643–675. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.106.4.643>

Renkl, A. (2018). Lernen durch Lehren. In D. H. Rost, J. R. Sparfeldt & S. R. Buch (Hrsg.), *Handwörterbuch Pädagogische Psychologie* (5., überarbeitete und erweiterte Aufl., S. 445–449). Beltz.