

Universität zu Köln  
Humanwissenschaftliche Fakultät  
Historische Bildungsforschung

Aufbaumodul 2: Erziehung und Bildung unter den Bedingungen der Diversität  
Seminar: Theorie und Praxis der Sexuellen Bildung/Sexualpädagogik A-Kurs,

[REDACTED]

Dozentin: Dr. Julia Kerstin Maria Siemoneit  
WiSe 2022/23

**Modulabschlussprüfung**

**Knowbody is perfect: Eine Analyse der digitalen App „Knowbody“ für die sexuelle  
Bildung im Jugendalter**

von

Anna-Karina Vollmer

2-fach B.A. Erziehungswissenschaft und Medienkulturwissenschaft (8. FS)

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

Abgabedatum: 01.09.2023

# Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	3
2. Sexualpädagogik.....	4
2.1. Einführung in die Sexualpädagogik nach Uwe Sielert.....	4
2.2. Sexuelle Bildung in der Schule .....	5
3. Die Bedeutsamkeit von Medienpädagogik.....	7
3.1. App-Nutzung im Unterricht – ein junges Feld .....	8
3.2. Kriterien für gute Apps.....	8
4. Anwendungsbeispiel einer digitalen Applikation in der Sexuellen Bildung: Knowbody .....	11
4.1. Leitgedanken von Knowbody.....	11
4.2. Anwendung.....	12
5. Fazit / Auswertung.....	15
Literaturverzeichnis .....	18
Abbildungsverzeichnis .....	20

# 1. Einleitung

In der heutigen digitalisierten Welt spielen Apps eine immer größere Rolle in der Bildung und Erziehung von Kindern (vgl. z.B. Niedig, 2022 oder Urlen, 2018). Insbesondere in der Medienpädagogik, einem Teilbereich der Erziehungswissenschaften, werden Apps als Werkzeuge eingesetzt, um Kindern den Umgang mit Medien näherzubringen und ihre Medienkompetenz zu fördern (vgl. AG Medienpädagogik, Institut für Erziehungswissenschaft, Johannes-Gutenberg-Universität Mainz, 2013). Doch welche Kriterien müssen Apps aus medienpädagogischer Perspektive erfüllen, um als "gut" betrachtet zu werden? Für welche Zielgruppe sind diese Kriterien besonders relevant? Diese Fragen sind von zentraler Bedeutung für die vorliegende Arbeit. Ziel ist es, eine umfassende Analyse der App *Knowbody* vorzunehmen, um zu bewerten, inwiefern sie den Kriterien für gute Apps in der Medienpädagogik entspricht und ob sie einen Nutzen im Bereich der sexuellen Bildung an Schulen hat. Dabei wird insbesondere auf die Theorie von Uwe Sielert zur Sexualpädagogik und die Leitgedanken von *Knowbody* eingegangen.

Die Arbeit gliedert sich in mehrere Abschnitte: Nach einer Einführung in die Sexualpädagogik nach Uwe Sielert und der Bedeutung von Medienpädagogik, wird die *Knowbody* App im Detail analysiert. Dabei werden die technischen Merkmale der App, ihre Anwendung im Kontext der sexuellen Bildung und die Gestaltung der Lerneinheiten untersucht. Abschließend werden die Ergebnisse in einem Fazit zusammengefasst und bewertet.

Die Analyse der *Knowbody* App wird anhand spezifischer Kriterien vorgenommen, die in der Literatur zur Medienpädagogik als besonders relevant erachtet werden. Dazu gehören unter anderem die Altersgerechtigkeit der Inhalte, der Schutz persönlicher Daten, der pädagogische Wert der App, die Förderung von Interaktivität und Beteiligung, die Freiheit von Werbung und In-App-Käufen, die kulturelle und geschlechtsspezifische Sensibilität sowie die Benutzer:innenfreundlichkeit und das Design der App. Für die Festlegung der Kriterien guter Apps werden verschiedene Quellen herangezogen. Diese umfassen sowohl wissenschaftliche Literatur als auch Leitlinien und Empfehlungen von renommierten Organisationen und Institutionen aus dem Bereich der Medienpädagogik, die sich mit der Bewertung und Zertifizierung von Bildungs-Apps befassen. Es wird erwartet, dass die Ergebnisse dieser Arbeit einen

Beitrag zur Bewertung von Apps im Bereich der Medienpädagogik und Sexualpädagogik leisten und somit dabei unterstützen, geeignete digitale Ressourcen für die Bildung und Erziehung von Kindern auszuwählen.<sup>1</sup>

## 2. Sexualpädagogik

In dieser Arbeit wird die komplexe Aufgabe angegangen, zwei oft polarisierende Bereiche sinnvoll und im Kontext der Pädagogik miteinander zu verbinden: Sexualität und Medien. Um eine fundierte Analyse der Schnittstelle zwischen Medienpädagogik und sexueller Bildung zu ermöglichen, wird die Definition Uwe Sielerts als grundlegende Referenz zur Sexualpädagogik herangezogen. Sielert liefert in seiner *Einführung in die Sexualpädagogik* (2015) eine umfassende und differenzierte Betrachtung des Themas, die als Ausgangspunkt für die weiteren Überlegungen dieser Arbeit dient.

### 2.1. Einführung in die Sexualpädagogik nach Uwe Sielert

In *Einführung in die Sexualpädagogik* von Uwe Sielert (2015) wird die Rolle und Bedeutung der Sexualpädagogik im Kontext moderner Gesellschaften beleuchtet. Sielert betont, dass die Sexualpädagogik heute einen wesentlichen Beitrag zur Schaffung einer sozialen Infrastruktur leiste (vgl. ebd.). Diese Infrastruktur solle dem modernen Individuum ermöglichen, die notwendigen Dispositionen und Handlungskompetenzen für die Entwicklung seiner sexuellen Identität zu erwerben (vgl. ebd.). Ein weiterer zentraler Aspekt, den Sielert hervorhebt, ist die Veralltäglichung und Popularisierung sexualwissenschaftlicher und sexualpädagogischer Sprache und Beratungsmuster in den Medien. Dies zeige sich unter anderem durch das Eindringen sexualpädagogischer Arbeit in Bildungsinstitutionen, den Gesundheitssektor und die Einrichtungen der Sozialen Arbeit. Darüber hinaus gäbe es ein weit verzweigtes Netzwerk an Beratungsinstitutionen, Selbsthilfegruppen und Initiativen, die sich mit Fragen der Sexualität befassen (vgl. ebd.). Er definiert sexuelle Bildung als einen „selbstbestimmten“ und „lernerzentrierten“ (sic!) Prozess (Sielert, 2015:21). Sie betone „das Recht jedes Menschen auf Abwesenheit von Fremdbestimmung“ (ebd.). Dies gälte insbesondere auch für Kinder und Jugendliche, deren Fähigkeit zur Selbstbestimmung noch im Entstehen sei (ebd.). Die Gestaltung von

---

<sup>1</sup> In dieser Arbeit wird versucht, konsequent gendersensible Sprache zu verwenden, um Geschlechtervielfalt anzuerkennen. Etwaige Fehler oder Auslassungen sind unbeabsichtigt und Hinweise hierzu sind willkommen.

Lernumgebungen und Bildungsanstrengungen sollte diesen Entwicklungsprozess unterstützen und fördern. Ziel der sexuellen Bildung sei es, das Recht aller Menschen auf Sexualität in der jeweils individuell gewählten Variation zu verwirklichen (vgl. ebd.). Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Sexualpädagogik eine zentrale Rolle in der modernen Gesellschaft spielt und darauf abzielt, Individuen in ihrer sexuellen Entwicklung und Identitätsfindung zu unterstützen. Dabei betont Sielert die Wichtigkeit von Selbstbestimmung und Lernerzentrierung (sic!) als Grundprinzipien der sexuellen Bildung (vgl. ebd.).

Im folgenden Kapitel wird die bisherige Umsetzung der sexuellen Bildung im schulischen Kontext näher betrachtet. Um den potenziellen Einsatz der App *Knowbody* als unterstützendes Werkzeug für Lehrkräfte fundiert analysieren zu können, ist ein Verständnis dieses Bereichs essenziell.

## 2.2. Sexuelle Bildung in der Schule

Laut Sielert sei der sexualpädagogische Erziehungsauftrag in Grundschulen noch nicht ausreichend wahrgenommen. Studien zur Jugendsexualität zeigen, dass die schulische Sexualerziehung in Deutschland zwar weitgehend anerkannt ist, jedoch nicht in Grundschulen. Nur ein Drittel der 8- bis 9-jährigen gibt an, in der Schule über Sexualität gesprochen zu haben. Viele Kinder fühlen sich nicht in der Lage, Fragen zu Themen, die sie interessieren, zu stellen, ihre Interessen werden oft nicht berücksichtigt (vgl. Sielert, 2015:171). Die meisten Grundschulen beschränken sich auf einen vorgeschriebenen Informationsabend zur Sexualerziehung, wobei dieser manchmal nicht einmal stattfindet (vgl. ebd.). Die Gründe hierfür variieren von Desinteresse über Unsicherheit bis hin zu Bedenken bezüglich des sensiblen Themas (vgl. ebd.). Die Mehrheit der Lehrkräfte sähe Sexualität in ihrem eigenen Leben als bedeutend an, habe jedoch eine andere Perspektive auf ihre Schüler:innen. Einige Lehrende glauben, dass das Thema für Kinder nicht relevant sei, während andere unsicher seien, wie sie es angehen sollen (vgl. ebd.). Die Lehrkräfte seien sich der "sexuellen Kommunikation" (ebd.) unter den Kindern in der Grundschule bewusst. Diese Kommunikation zeige sich in verschiedenen Formen, von Neckereien bis hin zu sexuell-erotischen Anspielungen (vgl. ebd.). Die Ausbildung von Lehrkräften im Bereich der Sexualerziehung sei jedoch generell unzureichend (vgl. ebd.). Viele Lehrkräfte hätten keine spezifische Ausbildung in diesem Bereich erhalten und fühlen sich unsicher, wenn sie mit relevanten Themen konfrontiert werden. Es bestehe ein deutlicher Bedarf an verbesserten Ausbildungsprogrammen und Fortbildungen, um

Lehrkräfte in der Sexualerziehung zu unterstützen (vgl. Sielert, 2023:173-174). Abschließend betont Sielert die Notwendigkeit, die sexuelle Bildung vor Allem in Grundschulen zu optimieren. Er schlägt verschiedene Maßnahmen vor, darunter die Verbesserung der Ausbildung von Lehrkräften, die Integration von Sexualerziehung in das Schulprogramm und die Zusammenarbeit mit externen Partnern (sic!) wie Beratungsstellen und Jugendkultureinrichtungen (vgl. Sielert, 2015:176).

Insgesamt unterstreicht Sielerts Analyse die Bedeutung und die Herausforderungen der sexuellen Bildung in der Schule und betont die Notwendigkeit einer fundierten und umfassenden Ausbildung für Lehrkräfte in diesem Bereich. Die Erkenntnisse bezüglich der Grundschulbildung werfen ein Licht auf die fundamentale Bedeutung der sexuellen Bildung in den ersten Schuljahren. Die Grundschule legt nicht nur das Fundament für den weiteren Bildungsweg der Schüler:innen, sondern dient auch als Vorbereitung für die Herausforderungen und Themen, die in den weiterführenden Schuljahren, insbesondere in der 5. und 6. Klasse, behandelt werden. Es besteht logischerweise eine Verbindung zwischen dem identifizierten Handlungsbedarf in der Grundschulbildung und den Anforderungen der weiterführenden Schule. Die Defizite und Bedarfe der Grundschulbildung können direkte Auswirkungen auf die Qualität und Effektivität der sexuellen Bildung in den höheren Klassenstufen haben. Daher ist es essenziell, die Erkenntnisse aus dem Grundschulbereich in die medienpädagogische Analyse und Bewertung von Hilfsmitteln wie der App *Knowbody* für die weiterführende Schule miteinzubeziehen. Dass sexuelle Bildung von essenzieller Bedeutung ist, insbesondere in den prägenden Jahren der Grundschulbildung, steht außer Frage. Doch sobald die Relevanz und der Handlungsbedarf in diesem Bereich erkannt werden, drängt sich unmittelbar die Frage nach der Umsetzung auf. Wie kann eine effektive und zeitgemäße Umsetzung der sexuellen Bildung in der Schule gewährleistet werden? Hier kommt die Medienpädagogik ins Spiel. In einer Zeit, in der digitale Medien einen festen Bestandteil im Alltag von Kindern und Jugendlichen darstellen (vgl. beispielsweise Siller 2020 oder Urlen 2018), bietet die Medienpädagogik die notwendigen Werkzeuge und Ansätze, um die sexuelle Bildung in das digitale Zeitalter zu überführen. Warum die Medienpädagogik in diesem Kontext so relevant ist und welche Rolle sie in der Vermittlung von sexueller Bildung spielt, wird im folgenden Kapitel erörtert.

### 3. Die Bedeutsamkeit von Medienpädagogik

In der Medienpädagogik geht es nicht nur darum, wie Medien genutzt werden, sondern auch darum, welche Medien genutzt werden sollten (vgl. AG Medienpädagogik 2013). Die Auswahl der richtigen Werkzeuge, insbesondere Apps, ist entscheidend, um pädagogische Ziele effektiv zu erreichen (vgl. klicksafe 2018). Im Kontext der sexuellen Bildung, einem sensiblen und komplexen Bereich, ist es umso wichtiger, klare Kriterien für die Auswahl und Nutzung von Apps zu haben. Diese Kriterien ermöglichen es, die Qualität und Relevanz von Apps zu bewerten und sicherzustellen, dass sie den pädagogischen Zielen der sexuellen Bildung gerecht werden.

Nach einer Studie des SINUS-Instituts von 2015 verfügen sogar schon 22% der Drei- bis Achtjährigen über ein eigenes Mobilgerät.  
(DIVSI, zit. n. Urlen 2017)

Dieses Studienergebnis unterstreicht die wachsende Präsenz mobiler Technologien im Leben junger Menschen. Sie zeigt nicht nur, dass Kinder in immer jüngerem Alter Zugang zu mobilen Geräten haben, sondern auch, dass das Smartphone zu einem festen Bestandteil ihrer Alltagswelt geworden ist. Das dargestellte Nutzungsverhalten legt nahe, dass das Medium Smartphone für Kinder und Jugendliche von erheblicher Relevanz ist. Diese Erkenntnis verdeutlicht eindrücklich die zunehmende Integration mobiler Technologien in das Leben junger Individuen. Es lässt sich daraus ableiten, dass mobile Endgeräte nicht nur als bloße Kommunikationsmittel fungieren, sondern in der Lebenswelt dieser Altersgruppe eine zentrale Rolle einnehmen. In einer Zeit, in der die Digitalisierung fortwährend voranschreitet, werden mobile Geräte zu essenziellen Informations-, Bildungs- und Kommunikationsinstrumenten.

Laut der JIM-Studie 2020 leben 99% der befragten 12-19-jährigen Jugendlichen in einem Haushalt, der mit WLAN ausgestattet ist und haben zudem ein „breites Medienrepertoire“ zur Verfügung. 94% der Befragten besitzen ein eigenes Smartphone, 72% einen eigenen Computer/Laptop.  
(Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2020, S.6-9, zit. n. Meyer 2023)

Die Studie bestätigt: „Smartphone und Internet [...] sind zur Selbstverständlichkeit unter den Heranwachsenden geworden.“ (ebd. S. 13, zit. n. Meyer 2023). Vor diesem Hintergrund gewinnt die Medienpädagogik an Bedeutung, da sie die notwendigen Kompetenzen vermittelt, um diese Technologien kritisch und reflektiert zu nutzen (vgl.

Bachmair et al. (2017). Angesichts dessen ergibt sich die Notwendigkeit, adäquate Qualitätskriterien für Software und Applikationen zu etablieren, die sowohl für Kinder als auch junge Erwachsene

Gerätebesitz Jugendlicher 2020  
- Auswahl -

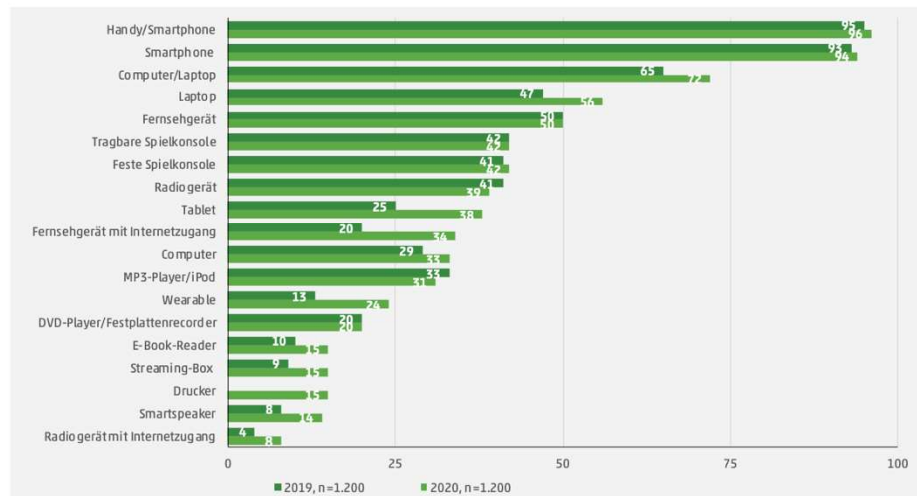


Abbildung 1, Quelle: JIM-Studie 2020, Angaben in Prozent

konzipiert sind (vgl. z.B. klicksafe 2018 oder Siller). Es ist somit allem voran aus erziehungswissenschaftlicher Sicht von Bedeutung sicherzustellen, dass die digitalen Inhalte, mit denen Kinder und Jugendliche interagieren, sowohl pädagogisch fundiert als auch sicher sind (vgl. Nieding 2022). Im nachfolgenden Abschnitt wird auf spezifische Kriterien eingegangen, die solche digitalen Angebote im Kontext der sexuellen Bildung erfüllen sollten.

### 3.1. App-Nutzung im Unterricht – ein junges Feld

Es ist an dieser Stelle wichtig zu betonen, dass das Feld der App-Nutzung im Unterricht und ebenfalls in der sexuellen Bildung noch sehr jung zu sein scheint. Nicht alle Kriterien für gute Apps in der Medienpädagogik sind also eins zu eins auf den Bereich der sexuellen Bildung übertragbar. Jeder pädagogische Kontext hat seine eigenen Besonderheiten und Anforderungen. Dennoch bieten diese Kriterien eine solide Grundlage, um die Potenziale und Herausforderungen von Apps in der sexuellen Bildung zu erkennen und zu adressieren. Daher sind die hier vorgestellten Kriterien exemplarisch. Sie bieten einen Ausgangspunkt und eine Orientierung, sind aber nicht als starre Checkliste zu verstehen. Da die Datenlage zu diesem Thema noch nicht repräsentativ ist, ist es wahrscheinlich, dass sich die Kriterien im Laufe der Zeit weiterentwickeln und anpassen werden.

### 3.2. Kriterien für gute Apps

Das Media Literacy Lab der AG Medienpädagogik an der Universität Mainz hat einen Kriterienkatalog zur Bewertung von Apps für Kinder entwickelt, der wertvolle Einblicke



in die Qualitätsmerkmale digitaler Applikationen bietet. Die Zielgruppe, um die es hierbei geht, betrifft allerdings Kinder im Alter von 2-7 Jahren (vgl. AG Medienpädagogik 2013). Folglich wurden aus anderen medienpädagogisch relevanten Quellen Kriterien ergänzt, um den Versuch zu unternehmen, durch einen vollumfänglicheren Zugang eine sinnvolle Transferleistung auf die hier in Kapitel 4 analysierte App *Knowbody* zu gewährleisten. Im nachfolgenden Abschnitt werden spezifische Kriterien vorgestellt, die digitalen Angebote (auch im Kontext der sexuellen Bildung) erfüllen sollten.

*Altersgerechtigkeit:* Ausgehend von den Arbeiten der AG Medienpädagogik ist es essentiell, dass Inhalte dem Entwicklungsstand und den Fähigkeiten von Kindern entsprechen (vgl. ebd. 2013).

*Kommerzielle Elemente, Sicherheit und Datenschutz:* Klicksafe betonen die Wichtigkeit des Schutzes persönlicher Daten von Kindern in Apps und die Sicherheit dieser digitalen Werkzeuge (vgl. klicksafe 2018). Apps sollten keine Werbung oder werbeähnliche Elemente enthalten, da Kinder den Unterschied zwischen Werbung und Spiel oft nicht erkennen können. Es ist auch wichtig, dass die Apps kostenlos sind und die Inhalte altersgerecht gestaltet sind. Die Beschreibungen der:des Anbietenden bezüglich Funktion, Altersangaben und Zielen der App sollten aussagekräftig sein. Zudem sollte die App kindgerechte Sprache in Einstellungen, Anweisungen und Erklärungen verwenden. Es ist auch wichtig zu wissen, welche Daten die App erhebt und ob diese Daten sicher bei Anbietenden bleiben (vgl. klicksafe 2018 und Media Literacy Lab 2013).

*Lernen und Bildung / Pädagogischer Wert:* Für die AG Medienpädagogik und die BZgA ist es unerlässlich, dass Kinder-Apps einen klaren Bildungswert bieten. Die App sollte Nutzende dazu anregen, kreativ zu werden und eigene Ergebnisse zu erstellen. Dabei sollten verschiedene Sinneswahrnehmungen wie visuelle, auditive und taktile Reize angesprochen werden. Es ist wichtig, dass die Inhalte sachlich korrekt sind und sich die App dynamisch an die Kenntnisse und Fähigkeiten der Kinder anpasst. Neben dem Hauptthema sollte die App auch Möglichkeiten für informelles Lernen bieten. Zudem sollte die App Ziele der Medienbildung und Medienkompetenz unterstützen, wie zum Beispiel kreativen Ausdruck, Sprache und Kommunikation. Schließlich sollte die App die lernmethodischen Kompetenzen des Kindes fördern und sicherstellen, dass gelernte Inhalte auf andere Lernsituationen übertragbar sind (vgl. AG Medienpädagogik 2013 und Döring 2019).

*Interaktivität und Beteiligung:* Die Potenziale von Apps werden insbesondere dann genutzt, wenn sie das Engagement und die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen fördern. Kinder lernen am besten, wenn sie aktiv beteiligt sind (vgl. Deci und Ryan, 1985:224 ff.). Daher sollten Apps Interaktionsmöglichkeiten bieten, die über einfaches Zuschauen oder Hören hinausgehen. Der sinnvolle Einsatz sogenannter „Gamification“ (Nieding, 2022:63) könnte durch Rätsel, Quizze, kreative Werkzeuge oder andere interaktive Elemente erreicht werden.

*Frei von Werbung und In-App-Käufen:* Die Anwesenheit von Werbung und In-App-Käufen in Kinder-Apps wird von den Vertreter:innen von Klicksafe kritisch gesehen. Werbung kann oft irreführend oder unangemessen für Kinder sein. Zudem besteht die Gefahr, dass Kinder, die nicht verstehen, wie In-App-Käufe funktionieren, unerwünschte Käufe tätigen. Daher sollten Apps für Kinder werbefrei sein oder zumindest eine Option bieten, Werbung durch einen einmaligen Kauf zu entfernen (vgl. Klicksafe 2018).

*Kulturelle und geschlechtsspezifische Sensibilität:* Die Bedeutung von Inklusivität und Diversität in Medieninhalten für Kinder wird durch Common Sense Media betont. In einer vielfältigen Gesellschaft ist es wichtig, dass Apps kulturelle und geschlechtsspezifische Sensibilität zeigen. Dies bedeutet, dass sie keine Stereotypen fördern und unterschiedliche Kulturen und Geschlechter in positiver und inklusiver Weise darstellen (vgl. Common Sense Media).

*Benutzer:innenfreundlichkeit und Design:* Ein kinderfreundliches Design und eine einfache Bedienung, wie sie von der AG Medienpädagogik hervorgehoben werden, sind entscheidend für eine erfolgreiche Nutzung. Kinder und Jugendliche haben unterschiedliche motorische Fähigkeiten und Aufmerksamkeitsspannen als Erwachsene. Daher sollte die Benutzer:innenoberfläche klar, einfach und ansprechend gestaltet sein. Große Schaltflächen, einfache Menüs und klare Anweisungen können dazu beitragen, dass Kinder die App effektiv nutzen können (vgl. AG Medienpädagogik 2013).

Die oben genannten Kriterien bieten einen Leitfaden für Pädagog:innen, Eltern und Entwickler:innen, um sicherzustellen, dass Apps nicht nur unterhaltsam, sondern auch pädagogisch wertvoll sind. Es ist zu erwarten, dass sich diese Kriterien weiterentwickeln werden, je mehr Erfahrungen im praktischen Einsatz von Apps in der Bildung und insbesondere in der sexuellen Bildung gesammelt werden

## 4. Anwendungsbeispiel einer digitalen Applikation in der Sexuellen Bildung: *Knowbody*



Abbildung 2, Startseite Lerneinheiten, Screenshot

*Knowbody* stellt eine pädagogisch ausgerichtete Applikation zur sexuellen Bildung dar, die speziell für Schüler:innen ab der 6. Klasse entwickelt wurde. Sie umfasst elf strukturierte Lerneinheiten, wobei jede Einheit so konzipiert ist, dass sie genau der Dauer von 45 Minuten, der typischen Länge einer Schulstunde, entspricht. Als Lehrmittel dient sie dazu, Pädagog:innen verschiedener Schulformen bei der umfassenden und fächerübergreifenden Vermittlung des komplexen Themas der sexuellen Bildung zu unterstützen (vgl. Meyer 2023). Zusätzlich zur schulischen Verwendung bietet *Knowbody* den Jugendlichen eine verlässliche Informationsquelle im privaten Kontext, wobei die Inhalte auf aktuellem wissenschaftlichen Stand basieren (vgl. ebd.).

Ein integriertes Glossar liefert klare Definitionen zu relevanten Begriffen und Konzepten. Um die Aktualität der Inhalte zu gewährleisten, werden regelmäßige Updates durchgeführt (vgl. ebd.). Ein signifikantes Merkmal der App ist ihre Offline-Verfügbarkeit nach dem Download. Die Kompatibilität erstreckt sich sowohl auf das iOS- als auch auf das Android-Betriebssystem, wodurch eine Installation auf schuleigenen Tablets und privaten Smartphones ermöglicht wird (vgl. ebd.).

### 4.1. Leitgedanken von *Knowbody*

Ergänzend zur App gibt es ein Handbuch von *Knowbody*. Das begleitende Handbuch zur App funktioniert als pädagogischer Leitfaden und liefert detaillierte Verlaufspläne für Unterrichtseinheiten (vgl. Meyer 2023). Dabei orientiert es sich an den jeweiligen Lehrplänen der Bundesländer und den Standards der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA, WHO, 2011, zit. n. Meyer 2023). Es beinhaltet thematische Einführungen in verschiedene Module, Leitfäden für die einzelnen Lerneinheiten, Anmerkungen zu den Lernzielen, Anleitungen zur Vorbereitung und detaillierte Stundenverlaufspläne sowie Methodenbeschreibungen (vgl. Meyer 2023). *Knowbody* wurde ins Leben gerufen, um sowohl Lehrkräften als auch Schüler:innen den Einstieg in die sexuelle Bildung zu erleichtern (vgl. ebd.). Das Hauptanliegen dieser App besteht darin, eine positive und respektvolle Einstellung gegenüber der Sexualität zu kultivieren

und somit die sexuelle Gesundheit zu unterstützen. Dies basiert auf der Überzeugung, dass eine respektvolle Beziehung zur eigenen Sexualität und zu sexuellen Beziehungen sowie angenehme und sichere sexuelle Erfahrungen essenziell sind und stets ohne Zwang, Diskriminierung und Gewalt stattfinden sollten (vgl. ebd.). *Knowbody* setzt auf einen menschenrechtsorientierten, diskriminierungsreflektierten und vielfaltsbewussten Ansatz in der Sexualpädagogik. Dieser Ansatz berücksichtigt, schätzt und bildet aktiv die Unterschiedlichkeit und Vielfalt von Beziehungskonzepten, Begehren und Geschlechtsidentitäten ab. In dieser App wird betont, dass Vielfalt als "Normalzustand" (ebd.) zu verstehen sei und dass es essenziell sei, diverse Identifikationsmöglichkeiten für Schüler:innen in allen Unterrichtsfächern zu integrieren. Ein zentrales Prinzip sei zudem die Anerkennung und Wertschätzung der Selbstdefinitionen von Schüler:innen. So wird empfohlen, zu Beginn des Unterrichts gemeinsam mit der Klasse Sprache und Begriffe zu reflektieren und dabei diskriminierende oder abwertende Ausdrücke zu vermeiden (vgl. Meyer 2023). Ein weiteres zentrales Prinzip von *Knowbody* ist die Freiwilligkeit; jede:r sollte sich lediglich mit den Themen auseinandersetzen, bei denen er oder sie sich wohl fühlt, und das sowohl für Lehrkräfte als auch für Schüler:innen (vgl. ebd.).

#### 4.2. Anwendung

Die Lerneinheiten sind so konzipiert, dass sie genau zum Lehrplan passen und in eine Schulstunde integriert werden können. Sie können variabel gestaltet werden, sodass sie 45, 60 oder 90 Minuten Unterricht füllen. Jede Lerneinheit lebe vor allem von der Diskussion und dem Austausch im Klassenraum (vgl. Meyer 2023). Der Unterricht solle nicht nur vor und am



Abbildung 3, Spiel der Lerneinheit, Screenshot

Gerät stattfinden, sondern durch dieses angeregt werden. Die App soll so vielfältige Anstöße und Hilfestellungen für Diskussionen bieten (vgl. ebd.). Die Lerneinheiten seien an sich selbsterklärend. Es wird jedoch empfohlen, sie vorher durchzugehen, um den Ablauf und die Inhalte gut vorbereitet zu wissen. Für die Vorbereitung kann das Handbuch hilfreich sein, das wichtige Hintergrundinformationen, mögliche Diskussions- und Reflexionsfragen sowie

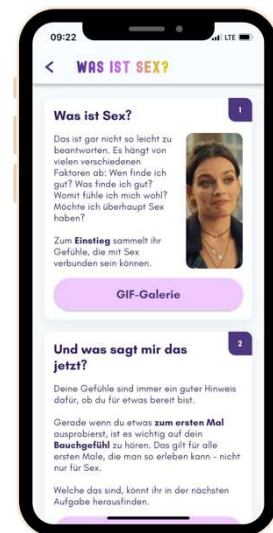


Abbildung 4, Lerneinheit "Was ist Sex?", Screenshot

Differenzierungsmöglichkeiten zu den Lerneinheiten bietet (vgl. ebd.). Einige Lerneinheiten beinhalten zum Beispiel interaktive Elemente wie:

**Sprachnachrichten:** In einer Lerneinheit hören die Schüler:innen Sprachnachrichten und bearbeiten diese nach dem „Think-Pair-Share“-Prinzip.

**Verhütungsmemory:** Hier werden jeweils zwei Körperteile kombiniert und deren Schutzdimensionen abgefragt.

**Safer Sex Machine:** Hier erhalten die Schüler:innen Informationen zu geeigneten Verhütungsmitteln und Tipps zu den Kombinationen aus dem Memory.

**Let's talk about...:** In dieser Aufgabe üben die Schüler:innen das Sprechen über Verhütung mithilfe von Beispielen.

Weiterhin dienen verschiedene Icons der schnelleren und leichteren Orientierung. Sie legen offen, welche Voraussetzungen zur Mitarbeit erforderlich sind.















Abbildung 6, Lerneinheit "Was ist Geschlecht?", Screenshot

Ein hervorstechendes Merkmal der App ist die attraktive Gestaltung der Aufgaben. Die App integriert Elemente aus der Lebenswelt von Jugendlichen, um die Inhalte ansprechender und relevanter zu gestalten. Beispielsweise werden GIFs von beliebten Serien wie *Sex Education* verwendet und stellen eine Verbindung zu ihrer Alltagswelt her. Darüber hinaus beinhaltet die App Sprachnachrichten, ein Medium, das in der medialen Kommunikation verbreitet ist. Diese Elemente tragen dazu bei, die Aufmerksamkeit der

### ICON-LEGENDE

Die folgenden Icons dienen sowohl im Handbuch als auch in der App zur schnelleren und leichteren Orientierung.

#### Voraussetzungen und Fähigkeiten

- |  |   |
|--|---|
|  <b>SCHREIBEN</b><br>Lerneinheiten mit diesem Icon erfordern schriftliche Mitarbeit und ggf. zusätzliches Schreibmaterial. |  <b>LESEN</b><br>Lerneinheiten mit diesem Icon erfordern Lesekompetenz.   |
|  <b>SPRECHEN</b><br>Lerneinheiten mit diesem Icon erfordern mündliche Mitarbeit.  |  <b>HÖREN</b><br>Lerneinheiten mit diesem Icon beinhalten Audioformate, für die ggf. Kopfhörer erforderlich sind.        |
|  <b>TAFEL</b><br>Lerneinheiten mit diesem Icon nutzen zur Ergebnissammlung eine analoge oder digitale Tafel.              |  <b>BEWEGUNG</b><br>Lerneinheiten mit diesem Icon erfordern Platz für Bewegung der Schüler:innen im Raum.                |
|  <b>TRIGGERWARNUNG</b><br>Hinweis auf sensible Inhalte, die für Betroffene beunruhigend sein können.                      |  <b>DOWNLOAD</b><br>Bei Lerneinheiten mit diesem Icon müssen in der App zusätzliche Daten heruntergeladen werden.        |
|  <b>BASIS</b><br>Aufgaben mit diesem Icon vermitteln grundlegende Inhalte, die zuerst behandelt werden sollten.           |  <b>VERTIEFUNG</b><br>Aufgaben mit diesem Icon dienen zur Vertiefung des Basiswissens und vermitteln komplexere Inhalte. |
|  <b>ONLINE</b><br>Lerneinheiten mit diesem Icon erfordern eine stabile Internetverbindung.                                |  <b>OFFLINE</b><br>Lerneinheiten mit diesem Icon können auch ohne stabile Internetverbindung bearbeitet werden.          |

#### Arbeitsweise und -formen

- |   |   |
|---|---|
|  <b>EINZELARBEIT (THINK)</b><br>Aufgaben mit diesem Icon sollen in Einzelarbeit bearbeitet werden.                                     |  <b>PARTNER-INNENARBEIT (PAIR)</b><br>Aufgaben mit diesem Icon sollen in Partner:innenarbeit bearbeitet werden.    |
|  <b>GRUPPENARBEIT (SHARE)</b><br>Aufgaben mit diesem Icon sollen in Kleingruppen bearbeitet werden. Die Zusammenstellung ist flexibel. |  <b>PLENUM (SHARE)</b><br>Aufgaben mit diesem Icon sollen im Plenum besprochen werden.                             |
|  <b>SPIEL</b><br>Dieses Icon wird in der App für Spiele verwendet.   |  <b>ERKENNTNIS/AUFGABE</b><br>Bei diesem Icon sind in der Tablet-Version der App die Aufgabenstellungen zu finden. |

#### Zeit

- |   |   |
|---|---|
|  <b>EINZELSTUNDE</b><br>Lerneinheiten mit diesem Icon sind auf 45 Minuten ausgelegt. |  <b>DOPPELSTUNDE</b><br>Lerneinheiten mit diesem Icon sind auf 90 Minuten ausgelegt. |
|  <b>GANZE STUNDE</b><br>Lerneinheiten mit diesem Icon sind auf 60 Minuten ausgelegt. |   |

Abbildung 5, Icon-Legende aus dem Handbuch, Screenshot



Nutzenden zu erhöhen und ein interaktives und ansprechendes Lernumfeld zu schaffen (vgl. AG Medienpädagogik 2013 und Common Sense Media). Sie fördern auch die Identifikation mit den behandelten Themen und können somit die Motivation und das Engagement der Schüler:innen erhöhen (vgl. ebd.).

Die App *Knowbody* deckt viele Facetten des breiten Spektrums der sexuellen Bildung ab: von körperbezogenen Themen wie Verhütung, Menstruation oder Sex über Gefühle und Liebe bis hin zu sehr komplexen Themenbereichen wie Geschlecht. In der Lerneinheit *Was ist Geschlecht?* wird, wie in jeder Einheit, ein kurzer Input gegeben, gefolgt von interaktiven Spielen und einer kurzen Zusammenfassung. Hier wird Wert darauf gelegt, viele Facetten des Themas Geschlecht zu beleuchten, wie zum

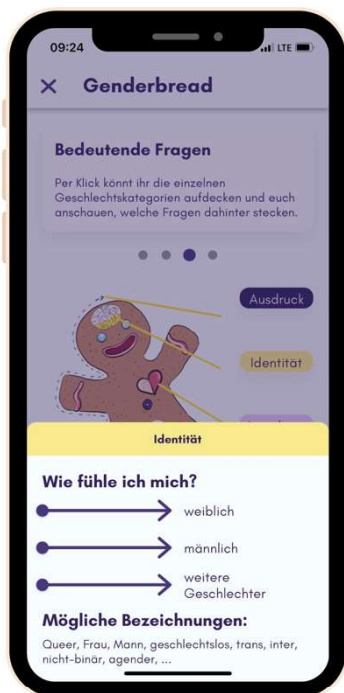


Abbildung 7, Insides zum Spiel "Genderbread", Screenshot

Beispiel Ausdruck, Identität, Anziehung und Zuschreibung, um ein umfassendes Bild von der Komplexität zu geben. Es fällt positiv auf, wie strukturiert die App dieses Thema entwirrt, um am Ende noch einmal zusammenzufassen, dass die Kinder und Jugendlichen nun mit diesem Wissen arbeiten, aber am Ende selbst entscheiden können, wie sie sich positionieren. Dieser Ansatz fördert die Selbstbestimmung und das kritische Denken der Nutzenden und hilft ihnen, ein tieferes Verständnis für die verschiedenen Aspekte ihrer Identität zu entwickeln.

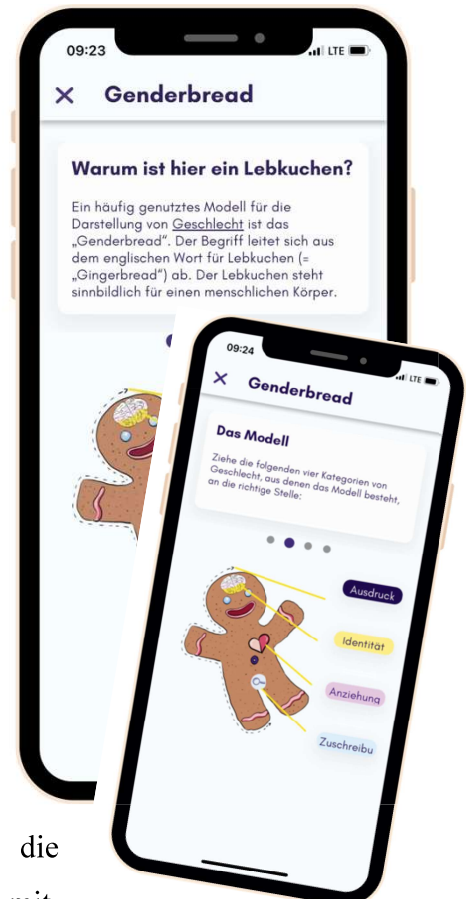


Abbildung 8, Spiel zu "Was ist Geschlecht?", Screenshot


Insgesamt sind die Lerneinheiten der *Knowbody* App interaktiv und vielfältig gestaltet. Sie fördern Diskussionen und Reflexionen und bieten verschiedene Methoden und Tools, um die Inhalte zu vermitteln. Sie sind zur Einzelarbeit, aber auch zur Arbeit in Gruppen geeignet. Es sind keine In-App-Käufe für Schüler:innen möglich, lediglich die Lehrkraft beziehungsweise die

Lehrinstitution erwirbt eingangs eine Lizenz für ihre Klassen. Es werden keine persönlichen Daten abgefragt.

## 5. Fazit / Auswertung

Die vorliegende Hausarbeit verfolgte das Ziel, die App *Knowbody* anhand spezifischer Kriterien für gute Apps im Kontext der sexuellen Bildung zu analysieren und zu bewerten. Dabei stellte sich die Recherche einer umfassenden Kriterienliste als Herausforderung heraus, da verschiedene Quellen unterschiedliche Schwerpunkte setzen und es keine allgemein anerkannte oder standardisierte Liste von Kriterien für gute Bildungs-Apps gibt. Weiterhin wurden die spezifischen Bedürfnisse älterer Kinder und Jugendlicher nicht ausreichend berücksichtigt, da die vorliegenden Studien zumeist die App-Nutzung jüngerer Kinder berücksichtigt.

Die Analyse zeigte, dass *Knowbody* in vielen Bereichen den Anforderungen gerecht wird: Sie ist altersgerecht konzipiert, fördert die Beteiligung und Diskussion im Klassenraum, berücksichtigt Datenschutz und Sicherheit der Nutzenden, zeigt kulturelle und geschlechtsspezifische Sensibilität, ist frei von Werbung und In-App-Käufen und zeichnet sich durch Benutzer:innenfreundlichkeit und durchdachtes Design aus.

Es gibt allerdings auch Verbesserungspotenzial. Insbesondere die Barrierefreiheit wurde nicht ausreichend berücksichtigt. Es ist wichtig, dass die App für alle Benutzer:innen zugänglich ist, einschließlich derjenigen mit körperlichen oder sensorischen Einschränkungen. Daher sollte die Entwicklung der App eine Überprüfung und Anpassung der Benutzeroberfläche beinhalten, um sicherzustellen, dass sie für Benutzer:innen mit verschiedenen Fähigkeiten zugänglich ist. Dies könnte beinhalten, die App mit Screenreadern und anderen assistiven Technologien kompatibel zu machen, sowie die Verwendung von klaren und verständlichen Sprachen und Symbolen. In Bezug auf die verwendete Sprache könnte es sein, dass sie nicht für alle Schulformen geeignet ist, und eine einfachere Sprache könnte für andere Schulformen, wie zum Beispiel Förderschulen, besser geeignet sein. Es ist außerdem auffällig, dass es keine Lerneinheiten zur Anatomie des Penis oder der Vulva gibt. Dies könnte möglicherweise eine bewusste Entscheidung sein, jedoch bleibt die Begründung dafür unklar. 

Die Arbeit hat auch ergeben, dass sowohl der medienpädagogische Bereich bezogen auf den App-Einsatz in Schulen als auch Medien als Hilfe in der

Sexualpädagogik weitgehend unerforschte Felder sind. Dies unterstreicht die Notwendigkeit weiterer Forschung und Entwicklung, um sicherzustellen, dass digitale Ressourcen wie Apps effektiv und verantwortungsvoll in der Bildung von Kindern und Jugendlichen eingesetzt werden können. Die Frage, was eine „gute“ App ausmacht, bleibt also teilweise unbeantwortet. Die Analyse hat jedoch einige wichtige Erkenntnisse geliefert und somit etwas Licht ins Dunkel gebracht. Die sexuelle Bildung mit Medien kann viel erreichen, insbesondere bei intimen Fragen, die Jugendliche möglicherweise lieber alleine bearbeiten und nicht mit anderen teilen möchten. *Knowbody* bietet diese Möglichkeit und fördert dabei die Selbstbestimmung und das kritische Denken der Nutzenden.

Obwohl die App ein sehr gutes Werkzeug ist, sollte sie immer mit einer Expert:in, wie einer Lehrkraft, gekoppelt werden. Dies könnte jedoch das Problem aufwerfen, dass einige Lehrer:innen sich möglicherweise nicht wohl fühlen in dieser Rolle, da sie eine Doppelrolle zwischen Vertrauen und Bewertung (in Form von Schulnoten) bekleiden müssten. Dieser Balanceakt kann es den Lehrkräften erschweren, die Umsetzung im Schulunterricht zu gestalten. Daher sollte in den Schulstrukturen darüber nachgedacht werden, ob spezielle Kräfte dafür eingestellt oder externe Vereine gebucht werden sollten, die diese App in ihren Methodenkoffer aufnehmen könnten. Eine von externen Kräften gestaltete Projektwoche wäre möglicherweise geeignet, um den beschriebenen Rollenkonflikten auszuweichen. Um dieses Problem innerhalb der Lehrinstitution zu adressieren, könnte eine spezifische Schulung für Lehrer:innen entwickelt werden, die sie auf die Verwendung der App vorbereitet und ihnen das nötige Vertrauen gibt, um die App effektiv im Unterricht einzusetzen. Diese Schulung könnte auch Best Practices für die Diskussion sensibler Themen und die Förderung einer inklusiven und respektvollen Klassenumgebung beinhalten.

Insgesamt bietet *Knowbody* eine wertvolle Ressource für die sexuelle Bildung von Kindern und Jugendlichen und erfüllt viele wichtige Kriterien für gute Apps in diesem Bereich. Es gibt jedoch auch Bereiche, in denen Verbesserungen möglich und notwendig sind.

Im Licht der Definition von Uwe Sielert, der sexuelle Bildung als einen selbstbestimmten und lernerzentrierten (sic!) Prozess sieht, wird deutlich, dass die App ein Schritt in die richtige Richtung ist. Sielert unterstreicht die Bedeutung der Selbstbestimmung und der Lernerzentrierung (sic!) als Grundpfeiler der sexuellen



Bildung. Diese Prinzipien sind entscheidend für die Gestaltung digitaler Ressourcen wie *Knowbody*, die darauf ausgerichtet sind, Kinder und Jugendliche in ihrer sexuellen Entwicklung und Identitätsfindung zu unterstützen. Es ist daher aus sexualpädagogischer Perspektive ermutigend zu sehen, dass die *Knowbody*-App sehr viele dieser Prinzipien in ihrer Gestaltung und Funktionalität umgesetzt hat.

## Literaturverzeichnis

AG Medienpädagogik, Institut für Erziehungswissenschaft, Johannes-Gutenberg-Universität Mainz. 2013. *Gute Apps für Kinder – Kriterienkatalog zur Bewertung von Apps für Kinder*. Bearbeitung durch die Gruppe „Multiplikatorinnen zur Medienbildung im Kindergarten“. In: Siller et al., *Medien+Erziehung*, 58 (2014) 1, S. 46-51. Online verfügbar unter: [https://www.blick.it/bildung/application/files/7716/0162/2790/Qualitaetskriterien\\_fuer\\_Kinderapps.pdf](https://www.blick.it/bildung/application/files/7716/0162/2790/Qualitaetskriterien_fuer_Kinderapps.pdf). Zuletzt abgerufen am 30.08.2023.

Bachmair, Ben, Dieter Spanhel und Claudia de Witt. 2017. *Einleitung: Jahrbuch Medienpädagogik* 3. Medienpädagogik, 7–10. Online verfügbar unter: <https://doi.org/10.21240/mpaed/retro/2017.07.01.X>. Zuletzt abgerufen am 30.08.2023.

Common Sense Media. *How We Rate and Review - Behind the Common Sense Media ratings system*. Online verfügbar unter: [https://www.commonsensemedia.org/about-us/our-mission/about-our-ratings?overridden\\_route\\_name=entity.node.canonical&base\\_route\\_name=entity.node.canonical&page\\_manager\\_page=node\\_view&page\\_manager\\_page\\_variant=node\\_view-panels\\_variant-csm\\_about\\_us&page\\_manager\\_page\\_variant\\_weight=-3](https://www.commonsensemedia.org/about-us/our-mission/about-our-ratings?overridden_route_name=entity.node.canonical&base_route_name=entity.node.canonical&page_manager_page=node_view&page_manager_page_variant=node_view-panels_variant-csm_about_us&page_manager_page_variant_weight=-3), zuletzt abgerufen am 30.08.2023.

Deci, Edward L. und Richard M. Ryan. (1993) *Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation und ihre Bedeutung für die Pädagogik*. In: *Zeitschrift für Pädagogik* 39, Nr. 2: 223-238. Weinheim: Beltz Juventa.

Döring, Nicola. 2019. *Sexualerziehung in den digitalen Medien: Der gegenwärtige Stand der Entwicklung und Forschung*. BZgA FORUM Sexualaufklärung und Familienplanung - Soziale Medien (1): 13–16. Online verfügbar unter: <https://shop.bzga.de/heft-1-2019-social-media-english-3425/>. Zuletzt abgerufen am 30.08.2023.

klicksafe 2018. *Apps im Unterricht*. Online verfügbar unter: <https://www.klicksafe.de/materialien/apps-im-unterricht>. Zuletzt abgerufen am 30.08.2023.

KNOWBODY UG. 2023. *KNOWBODY APP*. Download verfügbar unter: <https://knowbody.app/>. Zuletzt abgerufen am 30.08.2023.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. 2020. *Jugend, Information, Medien: Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. Landesanstalt für Kommunikation (LFK). Online verfügbar unter: [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020\\_Web\\_final.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020_Web_final.pdf). Zuletzt abgerufen am 30.08.2023.

Meyer, Vanessa. 2023. *Mit Knowbody einfach unterrichten - Das Handbuch zur App: Pädagogischer Leitfaden mit Verlaufsplänen*. Online verfügbar unter: <https://knowbody.app/>. Zuletzt abgerufen am 30.08.2023.

Nieding, Iris. 2022. *Von digitalen Lernspielen bis Social Media: Wie Kinder und Jugendliche in non-formalen Bildungskontexten mit, von und über digitale Medien lernen*. In: *Bildung im digitalen Wandel. Lehren und Lernen mit digitalen Medien*, editiert von Annika Wilmers, Michaela Achenbach, und Carolin Keller, 31–67. Münster; New York: Waxmann.

Positive Online Content Campaign. 2022. *KRITERIEN FÜR POSITIVE ONLINE-ANGEBOTE FÜR KINDER (deutsch): Positive online content checklists (aktualisiert)*. Online verfügbar unter: [https://www.betterinternetforkids.eu/documents/2067076/2162084/Checklist\\_PositiveContent\\_provider\\_producer\\_DE.pdf](https://www.betterinternetforkids.eu/documents/2067076/2162084/Checklist_PositiveContent_provider_producer_DE.pdf). Zuletzt abgerufen am 30.08.2023.

Sielert, Uwe. 2015. *Einführung in die Sexualpädagogik*. Zweite Auflage. Beltz Pädagogik. Weinheim, Basel: Beltz. Online verfügbar unter: [http://content-select.com/index.php?id=bib\\_view&ean=9783407293510](http://content-select.com/index.php?id=bib_view&ean=9783407293510). Zuletzt abgerufen am 30.08.2023.

Siller, Friederike. 2020. *Online-Kindermedien: altersgerechte Angebote als Teilhabevoraussetzung für Kinder: Online-Medien für Kinder und ihre Bedeutung für die gesellschaftliche Teilhabe*. BPJM AKTUELL (3): 4–10. Online verfügbar unter: <https://www.bzkg.de/bzkg/service/publikationen/bzkg-aktuell/online-medien-fuer-kinder-und-ihre-bedeutung-fuer-die-gesellschaftliche-teilhabe-175452>. Zuletzt abgerufen am 30.08.2023.

Urban, Maria, Sabine Wienholz, and Celina Khamis. 2022. *Sexuelle Bildung für das Lehramt*. Psychosozial-Verlag.

Urlen, Marc. 2017. *DJI-Projekt „Apps für Kinder“: Aktuelle Angebote, prägende Genres: Trendanalyse Nr. 1*. München: Deutsches Jugendinstitut. Online verfügbar unter:

<http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:101:1-2018012917>. Zuletzt abgerufen am 30.08.2023.

Urlen, Marc. 2018. *DJI-Projekt „Apps für Kinder“ - Trendanalyse Nr. 3: Handlungsorientierte Medienpädagogik im digitalen Raum. Ansätze zur Vermittlung von Medienkompetenzen und zur Beurteilung von Kindersoftware*. München: Deutsches Jugendinstitut. Online verfügbar unter: [https://www.dji.de/fileadmin/user\\_upload/kinderapps/Apps\\_fuer\\_Kinder\\_Trendanalyse\\_3.pdf](https://www.dji.de/fileadmin/user_upload/kinderapps/Apps_fuer_Kinder_Trendanalyse_3.pdf). Zuletzt abgerufen am 30.08.2023.

Wilmers, Annika, Michaela Achenbach, und Carolin Keller, 2022. *Bildung im digitalen Wandel. Lehren und Lernen mit digitalen Medien*. Münster; New York: Waxmann. Online verfügbar unter: [https://www.pedocs.de/volltexte/2022/25826/pdf/Wilmers\\_et\\_al\\_2022\\_Bildung\\_im\\_digitalen\\_Wandel.pdf](https://www.pedocs.de/volltexte/2022/25826/pdf/Wilmers_et_al_2022_Bildung_im_digitalen_Wandel.pdf). Zuletzt abgerufen am 30.08.2023.

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1, Quelle: JIM-Studie 2020, Angaben in Prozent.....	8
Abbildung 2, Startseite Lerneinheiten, Screenshot .....	11
Abbildung 3, Spiel der Lerneinheit, Screenshot.....	12
Abbildung 4, Lerneinheit "Was ist Sex?“, Screenshot .....	12
Abbildung 5, Icon-Legende aus dem Handbuch, Screenshot.....	13
Abbildung 6, Lerneinheit "Was ist Geschlecht?" , Screenshot .....	13
Abbildung 7, Insides zum Spiel "Genderbread", Screenshot .....	14
Abbildung 8, Spiel zu "Was ist Geschlecht?", Screenshot.....	14

## Selbstständigkeitserklärung

Hiermit versichere ich, dass ich diese Hausarbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen meiner Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken und Quellen, einschließlich der Quellen aus dem Internet, entnommen sind, habe ich in jedem Fall unter Angabe der Quelle als Entlehnung kenntlich gemacht. Dasselbe gilt sinngemäß für Tabellen, Karten und Abbildungen. Diese Arbeit habe ich in gleicher oder ähnlicher Form oder auszugsweise nicht im Rahmen einer anderen Prüfung eingereicht. Ich versichere zudem, dass die eingereichte elektronische Fassung der ausgedruckten Fassung komplett entspricht.



(Anna-Karina Vollmer)

Köln, den 01.09.2023