

# Sexuelle Aufklärung durch eine App?

## Motivation, Anlass und Bedarf

- Explorative Studien zeigen, dass die Nutzung von Digitale Medien im Unterricht Wirkung auf überfachliche Kompetenzen hat (Herzig, 2014, S. 13)

- Teen - Dating - Violence (TDV) = Teenager - Dating – Gewalt
  - Mädchen: 61,9 %; Jungen: 49, 3% geben an, in den letzten 12 Monaten eine grenzüberschreitende Erfahrung gemacht zu haben (Kliem, Baier & Bergmann, 2018, S. 115)
  - TDV als Indikator für negative Folgen im Erwachsenenalter (Kliem, Baier & Bergmann, 2018, S. 111)
  - Adoleszenz als besonders geeignete Phase zur Prävention (Kliem, Baier & Bergmann, 2018, S. 123)

- Internet als drittgrößter Informationsraum zur Sexualität bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen (Scharmanski & Hessler, 2021, S. 5)
  - Schulunterricht und persönliche Gespräche häufiger (ebd.)
- Prävalenzen zur Nutzung des Internets bei der sexuellen Aufklärung
  - Mädchen 56 %; Jungen 60% (14 – 17 Jahre) (ebd.)

## Begriffe theoretisch fundiert

### Sexuelle Bildung:

Aufgabe der Schule zu informieren über körperliche Veränderung sowie sexuelle und emotionale Zusammenhänge (Martin & Nitschke, 2017, S. 11)

### Digitales Lernen:

„[...] die Verschmelzung von Bildungsprozessen mit digitalen Technologien“ (Fischer, 2014, S. 32).

### E – Learning:

„E-Learning ist Effekt der Digitalisierung im Kontext von Lehr-/Lerngeschehen“ (Kergel & Heidkamp-Kergel, 2020, S. 35)

## Darstellung der Durchführung

### Die App „KnowBody“ (Strehmel & Meyer, 2023, S. 3ff.)

- Lern – App zur sexuellen Aufklärung an Schulen
- Orientiert sich am KC der Länder und der Standards der BZgA & WHO
- Acht Module, passend für eine Schulstunde, Zuordnung in Klassenstufen
- Fächerübergreifend
- Ziel: Förderung der sexuellen Gesundheit

### Durchführung an einer Schule mit dem Förderschwerpunkt (FS) Lernen

- Drei Schulstunden
  - Gemeinsame Bearbeitung einer vorgegebenen Einheit (Werte sammeln)
  - Freies Arbeiten in der App
  - Evaluation mittels Fragebögen und User Experience
    - Usability Testing, Tiefeninterview, Fokusgruppen

### Ergebnisse der Evaluation:

- Bilder und Sprachnachrichten interessant und motivierend
- I Pad besser als Bücher
- Aufgabenstellungen meist eindeutig
  - Nicht lesen erschwert die Bearbeitung
- Probleme bei SuS mit DaZ
- LK als wichtige Bezugsperson
- Gemeinsame Bearbeitung der Inhalte hilfreich
  - Partnerarbeit regt zum Austausch an
  - In Einzelarbeit, ehrlichere Beantwortung
- Themen zeigen Lebensweltbezüge

## Persona Beschreibung

### Liebschen :

- Lernschwierigkeiten im Lesen
- Keine Motivation beim Lesen von Texten
- Fehlerhafte Attribution
- Sozial gut eingebunden in der Klasse

### Regulo :

- Schwierigkeiten in der Emotionsregulation
- Schwierigkeiten in der Strukturierung
- Impulsiv
- Auffällig negative Konzentrationsleistung

## Maßnahmen für die 3. Stufe des RTI - Modells

- Gemeinsame Bearbeitung am Smartboard -> Strukturierung
- Sicherer und respektvoller Raum -> vertraute Umgebung, keine Angst vor falschen Fragen
- Sicherung von Ergebnissen an der Tafel -> Struktur
- Arbeiten mit Partnern -> gegenseitige Unterstützung
- Vorbereitung eines Moduls ->Transparenz
- Fragekasten -> Anonymität, Klärung von Fragen
- Fahrplan an der Tafel -> Visueller Ablauf der Stunde

## Studien zur Evaluation

### Sexualpädagogik der Vielfalt. Ein Überblick über empirische Befunde (Gegenfurtner, & Gebhardt, 2018, S. 388f.)

- Aktuelle empirische Befunde zur Sexualpädagogik an Schulen
- 1. Frühsexualisierung von Heranwachsenden ≠ Förderung durch "Sexualbildung der Vielfalt"
  - Regt keine verfrühten sexuelle Handlungen an
  - Studien deuten darauf hin, dass sexuelle Handlungen früher einsetzen, wenn Sexualpädagogik fehlt
- 2. Keine Änderung der sexuellen Orientierung
- 3. Gleichstellung von sexuellen Orientierungen und geschlechtlicher Identität

Es existieren wenig deutsche Befunde -> mehr Englischsprachige

### DiVRsity: Design and Development of Group Role-Play VR Platform

#### Disability Awareness Education for Disability Awareness Education (Jin et al., 2023)

- Sensibilisieren für Behinderung durch Virtual Reality (VR)
- Erlernen sozialer Interaktion mit anderen Rollenspielpartnern -> diskriminierende zwischenmenschliche Situationen
- Quantitative Evaluierungen zeigten:
- Verbessertes Bewusstsein für Behinderung

### Sprachgesteuertes digitales Lernen im Sachunterricht im Rahmen von game-based learning – Eine UserXperience Studie (Oldenburg, 2023)

- Nutzung einer sprachbasierten Lern-App im Bereich Sachunterricht
- 48 SuS der Grundschule, 3 LK
- Chancen durch Elemente des Gamings
- Anstieg der Motivation, Konzentration und Aktivierung
- Verzeichneter Wissenszuwachs
- Probleme in der Sprachsteuerung

### Evaluation of User Experience on Using the "MoLearn" Application in Learning Activities of High School Students (Sagirani, Hariadi, Sunarto, Amelia, & Lemantara, 2021)

- Bestimmung des Niveaus der Benutzereffahrung und der Benutzerwahrnehmung mittels User Experience Questionnaire (UEQ)
- UEQ = umfassender Eindruck der Benutzereffahrungen
  - Klassische Usability-Aspekte (Effizienz, Verständlichkeit, Zuverlässigkeit)
  - User-Experience-Aspekte (Originalität, Stimulation)

