

EVALUATIONSBERICHT

für die Lern-App: Knowbody

im Rahmen des
Zertifizierungsverfahrens für Lern-Apps
2023/2024

An:

Vanessa Meyer, Knowbody UG

Stühmeyerstraße 33

44787 Bochum

Deutschland

Verfasst von:

OeAD | RQB – Referenzstelle für Qualität in der Allgemein- und Berufsbildung

Zertifizierung Lern-Apps

Ebendorferstraße 7

1010 Wien

www.guetesiegel-lernapps.at

Wien, Oktober 2024

1. Allgemeines zur Zertifizierung von Lern-Apps

Mit der Zertifizierung von Lern-Apps wird der fünfte Punkt des 8-Punkte-Plans für digitalen Unterricht des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung (BMBWF) realisiert. Die Evaluierung und Zertifizierung setzt eine Qualitätssicherung um und mit dem damit verknüpften Gütesiegel soll Lehrerinnen und Lehrern, Schülerinnen und Schülern, aber auch Erziehungsberechtigten und anderen Interessierten Orientierung bei der Auswahl von Apps für das Lernen geboten werden.

2. Zulassungsvoraussetzung einer Lern-App

Um für das Zertifizierungsverfahren 2023/24 zugelassen zu werden, musste eine Lern-App die folgenden Voraussetzungen (KO-Kriterien) erfüllen:

- + Die App ist sowohl für iOS als auch für Android im jeweiligen Store (Store-App) und/oder als plattformunabhängige, webbasierte App (Web-App) verfügbar.
- + Die App ist ein Tool, um Lerninhalte zu erarbeiten, zu üben, zu vertiefen, zu wiederholen, zu strukturieren bzw. anzuwenden und interessengeleitetes Lernen zu fördern und zu unterstützen.
- + Es ist eine Lern-App, d. h. keine Organisations-App (Kalender, To-Do-Liste), keine App, die der Gestaltung der Lernumgebung dient, kein Nachschlagewerk (Formelsammlung, Wörterbuch), die sich nicht ausschließlich auf nutzergenerierte Inhalte stützt.
- + Die App ist ohne begleitendes Lehrwerk oder zusätzliches (Peripherie-)Gerät vollwertig einsetzbar.
- + Die App ist DSGVO-konform.
- + Die App enthält keine Werbung.

Eine Store-App muss im App Store und im Play Store mit den gleichen Inhalten und Funktionalitäten verfügbar sein. Eine Web-App muss die meistgenutzten Browser in Desktop- sowie Mobilversion unterstützen.

Weist eine Lern-App verschiedene, abgegrenzte Inhalte wie Kurse oder Fächer auf, beschränkt sich das Verfahren nur auf den zugelassenen Kurs bzw. auf das Fach.

Zum Zertifizierungsverfahren werden nur Lern-Apps für Lernende ab der Sekundarstufe (ab der 5. Schulstufe) zugelassen.

3. Zertifizierungsverfahren 2023/24

Im September 2023 startete das Zertifizierungsverfahren 2023/24 und App-Anbieter/innen hatten die Möglichkeit, ihre Lern-Apps einzureichen. Nach Ablauf der Einreichfrist begann die Anwendungsphase, die sich über das 4. Quartal 2023 und das 1. Quartal 2024 erstreckte. Der anschließenden Evaluierungs- und Feedbackphase durch die Evaluatorinnen und Evaluatoren sowie Schüler/innen folgte die Auswertung durch das Team Zertifizierung Lern-Apps.

Das BMBWF verleiht gemeinsam mit der OeAD-GmbH – Agentur für Bildung und Internationalisierung zertifizierten Lern-Apps das Gütesiegel Lern-Apps.

4. Evaluierungsprozess

Für die zum Verfahren zugelassenen Lern-Apps wurden abhängig von der eingereichten Lern-App mindestens je drei Evaluatorinnen bzw. Evaluatoren ausgewählt und zugewiesen. Diese verwendeten die App in einem Zeitraum von zwei bis zwölf Wochen gemeinsam mit ihren Schülerinnen und Schülern begleitend zum Unterricht und bewerteten sie anschließend anhand eines Kriterienrasters. Zusätzlich wurde von den Schülerinnen und Schülern ein kurzes Feedback zur Verwendung der Lern-App eingeholt, das als deskriptive Information in die Gesamtbewertung eingeflossen ist. Dieses Feedback finden Sie im Anhang.

5. Kriterienraster

Die Kriterien zur Evaluierung der Lern-Apps (Kriterienraster im Anhang) sind in vier Kategorien unterteilt (pädagogisch-didaktische Kriterien, Funktionalität und mediale Gestaltung, Lernendenorientierung und Rolle der Lehrperson) und liefern eine Kombination aus quantitativen und qualitativen Evaluationsergebnissen. Die Kategorien A, B, C beinhalten jeweils 10 Items. Kategorie D ist deskriptiv, sie ist nicht Teil der quantitativen Bewertung. Die Kategorien sind wie folgt gewichtet: A = 40 %, B = 30 %, C = 30 %. Das Schüler/innen-Feedback fließt als deskriptive Information in die Gesamtbewertung ein.

Für die Vergabe des Zertifikats müssen insgesamt 65 % der maximal möglichen Punkte erreicht werden, zudem darf keine der drei Kategorien weniger als 50 % erreichen.

6. App-Anbieter/in

Die Zulassung zum Zertifizierungsverfahren für Lern-Apps 2023/24 erfolgte durch OeAD | RQB, Zertifizierung Lern-Apps an Vanessa Meyer, Knowbody UG für die Lern-App *Knowbody*.

7. Knowbody – Evaluierungsergebnisse

Kategorie Kriterienraster	Erreichte Prozentzahl je Kategorie*
	*keine Kategorie darf weniger als 50% erreichen
Kategorie A (pädagogische-didaktische Kriterien)	79,2 %
Kategorie B (Funktionalität und mediale Gestaltung)	80,0 %
Kategorie C (Lernendenorientierung)	74,1 %
Gesamtergebnis (gewichtete Summe)	77,9 %

Die Lern-App *Knowbody* hat alle Erfordernisse erfüllt. Der erreichte Prozentsatz von 77,9 % übertrifft das erforderliche Gesamtergebnis von mindestens 65 %; zudem weisen alle drei Kategorien (A, B, C) Prozentwerte von 50 % oder mehr aus.

8. Details zu den evaluierten Kategorien

Die qualitativen Rückmeldungen der Evaluatorinnen bzw. Evaluatoren sollen die individuellen Eindrücke der Lehrenden nach dem Einsatz im oder begleitend zum Unterricht zur jeweiligen Kategorie widerspiegeln und darlegen.

8.1. Pädagogische/didaktische Konzepte

Stimmen Lehrender:

Didaktisch gut aufgebaut. Teilweise etwas viel Informationen zu gewissen Themenbereichen. Vor allem in Kombination mit Lehrer-Schüler-Gesprächen gut zu verwenden - bringt dort vor allem ein zusätzliches Element in den Unterricht ein. Durch selbstständiges Arbeiten ist die Hemmschwelle beim Thema Sexualität teilweise oft niedriger.

Die App behandelt wichtige Themen der Gefühlswelt und Sexualität, sowie Körperbilder, Grenzen und Vielfalt. Knowbody ist dabei sehr modern und an die Lebensrealität der meisten SchülerInnen angepasst. Die Inhalte gehen über den Lehrplan und die Darstellungen in den Biologie-Fachbüchern hinaus und behandeln Aspekte, mit denen sich sicherlich einige Lehrkräfte (Generation) nicht mehr identifizieren können (z.B. Körperbilder in Social Media). Die einzelnen Lektionen sind gut an den Verlauf einer Unterrichtseinheit angepasst und können somit ideal eingesetzt werden. Da jedoch einige Bereiche der Sexualität die Kinder überfordern könnten (zum Beispiel: das erste Mal: Anus), lohnt sich eine gute Vorbereitung der Lehrkraft. Insgesamt ist dies ein tolles Material, welches zu ganz bestimmten Aspekten im Biologie-Unterricht oder im Sozialen Lernen verwendet werden kann. Einen breitflächigeren Einsatz bietet Knowbody nicht, die App ist sehr zentriert auf ein Thema.

*Die App ist didaktisch sehr gut aufgebaut. Schüler*innen fangen an bekannte Denkmuster aufzubrechen und lernen neue Facetten des Lebens kennen. Sie brechen Rollenbilder auf und bekommen einen neuen Einblick in alternative Lebensweisen.*

Manche der biologischen Kapitel sind zwar fachlich korrekt, haben aber ein sehr hohes Niveau, das eher an junge Erwachsene angepasst ist.

8.2. Funktionalität und mediale Gestaltung

Stimmen Lehrender:

Design und Funktionalität sind sehr gut. App ist für Schüler und Schülerinnen logisch aufgebaut und kann meist intuitiv verwendet werden. Verschiedene Arten von Übungen sind abwechselnd eingebaut.

Die App ist ästhetisch ansprechend gestaltet und lässt sich intuitiv steuern. Alle Darstellungen von Körper oder Sexualität sind gezeichnet, was bei diesem Thema sehr wichtig ist. Die Übungen sind abwechslungsreich und ohne weitere Erklärungen machbar. Der einzige Nachteil ist, dass die Größe auf dem Handy es teilweise unübersichtlich macht und somit Übungen übersehen werden könnten.

*Die App ist optisch sehr schön gestaltet. Schüler*innen werden gewarnt, wenn die Inhalte (sexuelle Inhalte) abgebildet werden, welche manche Kinder vielleicht nicht sehen wollen. Sie ist leicht zu Navigieren und Kapitel sind einzeln zu bearbeiten.*

Den SuS muss zu Beginn erklärt werden, dass sich hinter jedem Kästchen das eigentliche Material befindet. Bei den ersten Durchgängen war die Klasse nach 5 Minuten fertig. Nach Information meinerseits war das Arbeiten gut möglich. Viele Inhalte können direkt in der App an verschiedene Altersstufen, Hautfarben, Geschlechter, etc. angepasst werden. Dh SuS können auswählen, ob sie den Körper mit einer männlichen oder weiblichen Person mit dunkler oder heller Hautfarbe, etc. bearbeiten wollen.

8.3. Lernendenorientierung

Stimmen Lehrender:

Kollaboratives Arbeiten wird vor allem durch das Think-Pair-Share Konzept gefördert. Ansonsten ist die App meist selbsterklärend aufgebaut und für Schüler und Schülerinnen einfach zu benutzen.

Es gibt in dieser App keine Punkte oder Feedback-Optionen. Es geht durch das Thema auch eher um Erfahrungen und die Einordnung von Gefühlen, weniger um Lernfortschritt. Das Interesse der SchülerInnen ist (natürlich) riesig und so still und konzentriert waren sie selten im Unterricht. Die Sprache ist größtenteils verständlich. Wichtig wäre, dass eine Lehrkraft trotzdem kommentiert, um einige Begriffe thematisch richtig einzubetten.

*Schüler*innen haben keine Möglichkeit sich zu vernetzen, Avatare zu gestalten oder sonst sie zu personalisieren. Dafür weckt sie das Interesse wahrscheinlich auf Grund des Themas. Dieses wird in einfacher Sprache vermittelt.*

Das Ziel der App ist zwar Wissenserwerb, aber nicht Leistung. Die SuS sollen ihren Körper erkunden und ihr Verständnis anderen Menschen gegenüber schulen, ihre Sexualität und die Sexualität anderer begreifen, das geschieht immer ohne Leistungsdruck. Dieses Konzept ist großartig gelungen. Die SuS bekommen Feedback aus den einzelnen Kapiteln, sobald aber ein Kapitel abgeschlossen und gewechselt wurde, verschwindet das Ergebnis. SuS müssen wieder alle Aufgaben durcharbeiten, um z.B. ein Ergebnisblatt zu dokumentieren. Sie können auf ihren Ergebnissen nicht aufbauen oder z.B. ein Portfolio in der App anlegen. Das wäre noch wünschenswert und zu ergänzen.

Manche Kapitel zur Biologie (Menstruationszyklus) sind zwar sehr gut aufbereitet und fachlich richtig, aber für SuS der neunten Schulstufe zu komplex. Das Niveau dieses Kapitels erfordert eher eine 11. oder 12. Schulstufe. Ich empfehle den Autorinnen und Autoren, die biologischen Kapitel für 2 Altersstufen anzubieten.

8.4. Rolle der Lehrperson

Stimmen Lehrender:

Generell fehlt der App die Funktion einer Übersicht für die Lehrperson - daher fehlt für die Lehrperson eine Übersicht über Lernfortschritt und Stand der Schüler und Schülerinnen.

Lehrpersonen sollten die SchülerInnen durch die Lektionen begleiten, damit sensible Inhalte der Sexualität richtig eingebettet werden. Einige SchülerInnen wollen sich alles ansehen, andere reagieren schüchtern, eine gute Lernbegleitung ist daher sinnvoll.

*Die Zeitvorgabe vom Lehrer*innenhandbuch ist leider schwer einzuhalten.*

Frage zu individualisierten Inhalten: Kann die Lehrperson die Aufgabenformate erstellen und mit eigenen Inhalten befüllen?

Toll wäre eine Funktion, in der man als Lehrperson eine Lerngruppe erstellen könnte, in welcher man Inhalte für die nächste Stunde freigeben bzw. anlegen kann.

Es ist nicht möglich, einzelne Aufgaben zu erstellen. Es ist aber auch nicht Ziel dieser App, Leistung zu dokumentieren. Schade ist allerdings, dass es keine Verknüpfung zu Lernplattformen (Classroom, MS Teams, etc. gibt).

Frage zum Mehrwert: Sind die Inhalte der App eine Unterstützung für Lehrer/innen?

Das angebotene Bildmaterial und die Möglichkeit der SuS, das dargestellte Bildmaterial an eigene Wünsche anzupassen (Hautfarbe, Geschlecht, etc.) hat man als Lehrkraft in keinem Schulbuch. Das ist nur in digitalem Lernmaterial möglich.

8.5. Schüler/innen-Feedback

Das qualitative Feedback von 86 Schülerinnen bzw. Schülern finden Sie im Anhang 2.

Diese Fragen wurden den Schülerinnen bzw. Schülern gestellt:

Hast Du mit der App freiwillig mehr gelernt und sie über den Arbeitsauftrag hinaus verwendet?	ja	36,1 %
Hat es Spaß gemacht mit der App zu lernen?	ja	51,5 %
Hast Du Dich in der App zurechtgefunden?	ja	64,9 %
Kannst Du Dir vorstellen, die App zukünftig zum Lernen zu verwenden?	ja	41,2 %

9. Gültigkeit und Rezertifizierung

Das Zertifikat und das damit verbundene Gütesiegel Lern-Apps hat eine Gültigkeit von zwei Jahren, bis zum 31.5.2026. Mit dem gültigen Zertifikat unmittelbar verbunden ist die Berechtigung, das Gütesiegel Lern-Apps des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung zu führen. Die zertifizierten Lern-Apps werden auf der Gütesiegel-Lern-Apps Website www.guetesiegel-lernapps.at dargestellt, wo im Bereich „Kosten“ jeweils vermerkt ist, ob Lern-Apps über die Schulbuchaktion als Unterrichtsmittel eigener Wahl (UeW) von Schulen angeschafft werden können.

Sie haben die Möglichkeit, die zertifizierte Lern-App frühestens ein halbes Jahr vor Ablauf des Zertifikats über ein Online-Formular zur Rezertifizierung einzureichen. Die Rezertifizierung erfolgt durch ein verkürztes Evaluationsverfahren und ist wieder zwei Jahre gültig. Lern-Apps können beliebig oft rezertifiziert werden. Informationen sowie das Einreichformular werden rechtzeitig unter <https://lernapps.oead.at/de/zertifizierungsverfahren> zur Verfügung stehen.

Sollten Sie in Zukunft Interesse haben, eine andere Lern-App, oder ein anderes Fach bzw. Kurs Ihrer Lern-App zur Zertifizierung einzureichen, finden Sie alle Informationen unter: <https://lernapps.oead.at/de/app-entwicklerinnen>

Bitte zögern Sie nicht, uns bei Fragen unter lernapps@oead.at zu kontaktieren.

Hinweis: Rückmeldungen der Evaluatorinnen und Evaluatoren wurden als direkte Zitate übernommen, ebenso werden die Feedbacks der Schüler/innen unverändert weitergegeben.

Team Lern-Apps

Wien, Oktober 2024

Anhang 1: Kriterienraster

Anhang 2: Feedback der Schüler/innen