

# BEWERTUNGSBOGEN



Auf eduApps finden Lehrkräfte eine einzigartige Übersicht, welche digitalen Anwendungen es für ihre Schulform, ihr Fach oder einen schulischen Anwendungsbereich gibt. Alle relevanten digitalen Lösungen für Schule und Unterricht werden auf eduApps nach einem einheitlichen Schema vorgestellt und von einer Redaktion aus Schulpraktiker\*innen bewertet.

Wir sichten alle Anwendungen, die in pädagogischen Zusammenhängen genutzt werden können bzw. die wir für das Lehren und Lernen als nützlich erachten. Bildung muss nicht das primäre Ziel der Anwendung sein, damit wir sie in unsere Übersicht aufnehmen. Wichtig ist nur, dass sie für Bildungsprozesse – egal ob in Schule und Unterricht oder für das eigenständige Lernen zu Hause – genutzt werden kann.

Daraus resultiert, dass wir sehr unterschiedliche Anwendungen beschreiben und bewerten. Wir wollen weder die Vielfältigkeit schmälern noch die Besonderheit einer Anwendung unter den Tisch fallen lassen, indem wir alle Anwendungen bei der Bewertung über einen zu engen Leisten schlagen. Der Bewertungsbogen ist daher bewusst weit gefasst.

Wir verpflichten uns zu einer objektiven, neutralen und sachlichen Bewertung. Und auch wenn wir zutiefst davon überzeugt sind, dass gute digitale Bildung ihren Wert und damit auch einen Preis hat, bevorzugen wir bei unserer Bewertung keinerlei Geschäfts- oder Lizenzmodelle. Ob eine Anwendung kostenlos oder kostenpflichtig ist, ob es sich um sog. *open educational resources* (OER) oder um eine Anwendung mit eingeschränkten Nutzungsrechten handelt, spielt für unsere Bewertung keine Rolle.

Last not least: Wir geben keine Empfehlungen. Unsere Bewertung soll Lehrkräften neben der Produktbeschreibung eine zusätzliche Orientierung geben. Wenn ein singulärer Aspekt uns besonders begeistert, heben wir ihn in unsere Schlussbewertung hervor; solche nicht für alle Anwendungen geltenden Aspekte (in der Bewertungstabelle **hellblau** gekennzeichnet) haben jedoch keinen Einfluss auf die für alle gleiche Punktbewertung.

Unsere Bewertung erfolgt in vier Bereichen:

**Teil I: Pädagogische Kriterien**

**Teil II: Inhaltliche Kriterien**

**Teil III: Gestalterische Kriterien**

**Teil IV: Technische Kriterien**



TEIL I: PÄDAGOGISCHE KRITERIEN		
Qualitätskriterium	Aspekte	Punkte
I.1 Nutzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der (pädagogische) Nutzen der Anwendung ist erkennbar.</li> <li>Die Anwendung verfolgt das Ziel, das Lehren und Lernen zu befördern.</li> </ul>	2
I.2 Zielgruppe	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es ist erkennbar, für welche Zielgruppe die Anwendung gedacht ist.</li> <li>Die Inhalte und Funktionen der Anwendung sind zielgruppengerecht.</li> <li>Vorkenntnisse und Fähigkeiten der Zielgruppe finden Berücksichtigung.</li> <li>Es bestehen Möglichkeiten der Individualisierung und des kooperativen Lernens.</li> </ul>	3
I.3 Aufbau	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es gibt eine für die Zielgruppe relevante Struktur.</li> <li>Der Aufbau ist in sich logisch bzw. folgt erwartbaren Mustern.</li> </ul>	2
I.4 Didaktik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grundlegende didaktische Prinzipien werden eingehalten bzw. wird unterstützt (z.B. Anschaulichkeit, Folgerichtigkeit, steigende Komplexität).</li> <li>Didaktische Aktivitäten, wie z.B. Erkennen, Ergänzen, Verbinden werden gefördert bzw. unterstützt.</li> <li>Die Anwendung fördert verschiedene Formen der Vermittlung (z.B. frontal, Einzel-, Partner-, Gruppenlernen).</li> <li>Die Abfolge der Lernschritte erfolgt übersichtlich und motivierend.</li> <li>Die Anwendung stimuliert die Kreativität der Zielgruppe.</li> <li>Der Anwendung liegt ein innovativer lerntheoretischer Ansatz zugrunde.</li> <li>Die Anwendung nutzt auf besondere Weise die Möglichkeiten digitaler, multimedialer, interaktiver Aufbereitung.</li> </ul>	4
I.5 Interaktion	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Anwendung fördert interaktives Lehren und Lernen.</li> <li>Die Anwendung reagiert auf den Lernverlauf.</li> <li>Auswertungen des Lernverlaufs oder der Leistung werden sinnvoll aufbereitet.</li> </ul>	1
<b>Mögliche Gesamtpunktzahl</b>		<b>12</b>

TEIL II: INHALTLICHE KRITERIEN		
Qualitätskriterium	Aspekte	Punkte
II.1 Glaubwürdigkeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>Das Ziel der Wiedergabe von Inhalten ist erkennbar.</li> <li>Fiktive Inhalte werden als solche dargestellt.</li> <li>Wenn wirtschaftliche Motive verfolgt werden, sind diese kenntlich gemacht.</li> <li>Sofern Quellen genutzt werden oder auf andere Anwendungen verwiesen sind, sind diese explizit genannt/verlinkt.</li> </ul>	3



<b>II.2 Richtigkeit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Die Inhalte werden sachlich korrekt dargestellt.</li> <li>▪ Die Inhalte orientieren sich am anerkannten Stand des Wissens.</li> <li>▪ Die Auswahl der Inhalte ist zweckdienlich.</li> <li>▪ Begriffe werden einheitlich verwendet.</li> <li>▪ Die verwendeten Ausdrucksmittel sind zielgruppenadäquat.</li> </ul>	4
<b>II.3 Umfang</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Der Umfang der Anwendung ist der Zielgruppe angemessen.</li> <li>▪ Der Umfang entspricht erwartbaren Mengen an Inhalten/Funktionen (z.B. Orientierung an Lehrplan oder Schuljahr, vergleichbaren Anwendungen).</li> </ul>	2
<b>II.4 Werte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Die Anwendung enthält keine jugendgefährdenden Inhalte.</li> <li>▪ Die Anwendung ist frei von ideologischer Beeinflussung und gezielter Manipulation.</li> <li>▪ Die Anwendung verzichtet auf geschlechtsspezifischem Rollendenken und Stigmatisierung gesellschaftlicher Gruppen.</li> <li>▪ Die Inhalte können verändert und/oder an andere weitergegeben werden.</li> </ul>	3
<b>Mögliche Gesamtpunktzahl</b>		<b>12</b>

TEIL III: GESTALTERISCHE KRITERIEN		
Qualitätskriterium	Aspekte	Punkte
<b>III.1 Nutzerführung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Die Benutzeroberfläche ist klar und verständlich.</li> <li>▪ Seitengestaltung und Steuerelemente sind konsistent.</li> <li>▪ Die Funktion der Schaltflächen ist intuitiv verständlich.</li> <li>▪ Die Navigation durch die Anwendung funktioniert ohne Schwierigkeiten.</li> </ul>	4
<b>III.2 Gestaltung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Die Gestaltung (z.B. Farben, Textgröße, Bildmaterial) passt zur Zielgruppe.</li> <li>▪ Die Informationsdichte je Bildschirmseite ist der Zielgruppe angemessen.</li> <li>▪ Sofern in einer Anwendung unterschiedliche Zielgruppen angesprochen werden (z.B. Lehrende und Lernende), werden dafür verschiedene Gestaltungskonzepte genutzt.</li> <li>▪ Die Anwendung ist barrierefrei.</li> </ul>	3
<b>III.3 Qualität</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Es werden verschiedene Medienarten (Text, Bild, Audio, Video, Simulation, Animation, Interaktion) verwendet.</li> <li>▪ Die gewählte Medienart passt zum Inhalt und zum Ziel der Anwendung.</li> <li>▪ Die eingesetzten Medien sind von guter Qualität.</li> <li>▪ Die eingesetzten Medien passen sich den verschiedenen Anwendungsszenarien und technischen Voraussetzungen an.</li> </ul>	3



<b>III.4 Unterstützung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Es gibt ein Tutorial oder eine Anleitung zur Einführung in die Anwendung.</li> <li>▪ Es ist eine durchgehende Hilfefunktion vorhanden.</li> <li>▪ Der Nutzer hat die Möglichkeit, Feedback zu geben und/oder mit dem Anbieter in Kontakt zu treten.</li> </ul>	2
<b>Mögliche Gesamtpunktzahl</b>		<b>12</b>

TEIL IV: TECHNISCHE KRITERIEN		
Qualitätskriterium	Aspekte	Punkte
<b>IV.1 Zugang</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Die Anwendung arbeitet ohne technische Fehler.</li> <li>▪ Die erforderlichen Systemvoraussetzungen sind transparent.</li> <li>▪ Die Registrierung ist unaufwändig und verständlich.</li> <li>▪ Die Anwendung reagiert schnell – auch bei geringer Bandbreite.</li> <li>▪ Die Anwendung kann auch offline verwendet werden.</li> </ul>	4
<b>IV.2 Kompatibilität</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Die Anwendung lässt sich mit allen gängigen Betriebssystemen nutzen.</li> <li>▪ Die Anwendung passt sich dem jeweiligen Endgerät des Nutzers an (mobile accessibility).</li> <li>▪ Die Anwendung berücksichtigt die besonderen technischen Rahmenbedingungen von Schule.</li> <li>▪ Die Anwendung weist Schnittstellen zu gängigen Infrastruktur-Anwendungen auf.</li> </ul>	2
<b>IV.3 Datenschutz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Die Anwendung ist datenschutzkonform gestaltet.</li> <li>▪ Die Datenschutzerklärung ist zielgruppenadäquat gestaltet.</li> <li>▪ Die Anwendung berücksichtigt die besonderen Datenschutz-Anforderungen der einzelnen Schulgesetze.</li> </ul>	2
<b>IV.4 Innovation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Die Anwendung nutzt zukunftsweisende Technologien.</li> </ul>	
<b>Mögliche Gesamtpunktzahl</b>		<b>8</b>

INTERPRETATION DER GESAMTPUNKTZAHL		
Punktzahl	Bewertung	Note
44 – 38 Punkte	besonders gelungen	★★★★★
37 – 31 Punkte	gelungen	★★★★
30 – 24 Punkte	geeignet	★★★
23 – 17 Punkte	mit Einschränkungen verwendbar	★★
16 – 10 Punkte	weniger geeignet	★
< 10 Punkte	nicht geeignet	kein Stern