

Kriterienraster zur Bewertung von Lern-Apps durch Lehrpersonen



Das Kriterienraster besteht aus den Kategorien A, B, C sowie D. Die Kategorien A, B, C beinhalten jeweils 10 Items. Kategorie D ist deskriptiv, sie ist nicht Teil der Bewertung. Die Kategorien sind wie folgt gewichtet: A = 40%, B = 30%, C = 30%.

Für die formale bzw. quantifizierbare Bewertung werden aus den Kategorien A, B, C je Item Punkte generiert: 4 (trifft voll zu) bis 0 Punkte (trifft nicht zu).

Trifft ein Item nicht auf die zu evaluierende App zu, weil es sich beispielsweise um einen Lern-App-Typ handelt, auf den das Item nicht angewendet werden kann, und ist die App auch ohne die Erfüllung dieses Items in sich kohärent, kann die Option NA (nicht anwendbar) gewählt werden. In diesem Fall werden nicht 0 Punkte vergeben, sondern das Item fällt aus der Kategorie heraus und die Gesamtpunktzahl dieser wird gemäß den verbleibenden Items angepasst.

Für eine positive Qualitätsprüfung müssen insgesamt 65% erreicht werden, zudem darf keine der drei Kategorien weniger als 50% erreichen.

- A Pädagogische/ didaktische Konzepte
- B Funktionalität und mediale Gestaltung
- C Lernendenorientierung
- D Rolle der Lehrperson

4	3	2	1	0	nicht anwendbar
trifft voll zu			trifft nicht zu		

A Pädagogische/ didaktische Konzepte
 B Funktionalität und mediale Gestaltung
 C Lernendenorientierung
 D Rolle der Lehrperson

		4	3	2	1	0	
A Pädagogische/didaktische Konzepte		trifft voll zu				trifft nicht zu	nicht anwendbar (NA)
1	Die Inhalte der App fördern die Erweiterung der fachspezifischen Kompetenzen der Lernenden, so dass sie sich zukünftig leichter in diesem Themenbereich bewegen können.	0	0	0	0	0	0
2	Die Lernziele, die mit der App erreicht werden, können über die Reproduktion von Wissen hinausgehen (über Reorganisation und Transfer hin zu Reflexion und Problemlösung).	0	0	0	0	0	0
3	Durch das Benutzen der App werden 21st Century Skills (4K: Kreativität, Kollaboration, kritisches Denken, Kommunikation) gefördert.	0	0	0	0	0	0
4	Die App fördert eigenverantwortliches und interessengeleitetes Lernen.	0	0	0	0	0	0
5	Die App nutzt falsche Antworten so, dass Lernende daraus lernen (z.B. erneutes Versuchen möglich, oder es werden Hinweise gegeben).	0	0	0	0	0	0
6	Die in der App präsentierten Inhalte, Beispiele und Konzepte sind fachlich korrekt.	0	0	0	0	0	0
7	Die Inhalte der App stimmen mit dem entsprechenden Curriculum überein.	0	0	0	0	0	0
8	Die Lerninhalte entsprechen dem Niveau der Zielgruppe.	0	0	0	0	0	0
9	Die Inhalte sind in der App logisch und nachvollziehbar aufgebaut und strukturiert, so dass sie das Lernen fördern.	0	0	0	0	0	0
10	Die App unterstützt Lernende dabei Lernen zu lernen.	0	0	0	0	0	0
							40

A Pädagogische/ didaktische Konzepte
 B Funktionalität und mediale Gestaltung
 C Lernendenorientierung
 D Rolle der Lehrperson

		4	3	2	1	0	
B Funktionalität und mediale Gestaltung		trifft voll zu				trifft nicht zu	nicht anwendbar (NA)
1	Lernfortschritt: Man kann nach Beenden der App an der Stelle anknüpfen, an der man das letzte Mal aufgehört hatte.	0	0	0	0	0	0
2	Lernfortschritt: Lernende haben während des Lernens Orientierung, wie weit sie sind (z.B. durch einen sich füllenden Balken oder die Anzeige Aufgabe 4/6).	0	0	0	0	0	0
3	Informationspräsentation: Der Informationsaufbau ist logisch gestaltet. (z.B. es gibt eine inhaltliche Progression, die sich am Erfolg der Lernenden orientiert; bevor Lernende neue Inhalte präsentiert bekommen, wird das Vorwissen aktiviert)	0	0	0	0	0	0
4	Multimedialität: In der App werden Texte, Bilder, Videos, Töne und Sprachausgabe effizient eingesetzt, so dass sich die medialen Komponenten ergänzen und stimmig zum Einsatz kommen.	0	0	0	0	0	0
5	Benutzerfreundlichkeit: Die App ist intuitiv ohne Anleitung nutzbar.	0	0	0	0	0	0
6	Navigation: Lernende finden sich innerhalb der App-Inhalte und App-Optionen leicht zurecht.	0	0	0	0	0	0
7	Binnendifferenzierung: Die App bietet unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, Aufgaben für unterschiedliche Lernniveaus.	0	0	0	0	0	0
8	Berührungs- und Bewegungsintensität: Beim Lernen mit der App wird mit unterschiedlichen Gesten gearbeitet (z.B. Wischen, Ziehen, Multi-Touch, Audio-Sensitiv).	0	0	0	0	0	0
9	Geschwindigkeit: Lernende können die Präsentation der Inhalte an ihre Lerngeschwindigkeit anpassen.	0	0	0	0	0	0
10	Ästhetik: Die in der App verwendeten Bilder/Animationen und die Benutzeroberfläche sind ansprechend und an die Zielgruppe angepasst gestaltet, so dass sie zur Nutzung motivieren.	0	0	0	0	0	0

40

A Pädagogische/ didaktische Konzepte
 B Funktionalität und mediale Gestaltung
 C Lernendenorientierung
 D Rolle der Lehrperson

		4	3	2	1	0	
C Lernendenorientierung		trifft voll zu				trifft nicht zu	nicht anwendbar (NA)
1	Selbstbestimmtes Lernen: Die App ist so konzipiert, dass Lernende den Schwierigkeitsgrad selbst bestimmen können.	0	0	0	0	0	0
2	Interaktion: Lernende können sich interaktiv mit den Lerninhalten auseinandersetzen.	0	0	0	0	0	0
3	Geschwindigkeit: Die Geschwindigkeit, in der Inhalte präsentiert werden, ist der Zielgruppe angemessen.	0	0	0	0	0	0
4	Personalisierung: Die Lernenden können die App an ihre persönlichen Bedürfnisse und Präferenzen anpassen (z.B. Geräusche, Hintergrundmusik, Bilder, Avatare).	0	0	0	0	0	0
5	Interesse: Die Inhalte der App wecken das Interesse der Zielgruppe.	0	0	0	0	0	0
6	„Erreichte Punkte“: Die von der App getroffenen Aussagen hinsichtlich Lernstand, Leistungen oder Stärken (in Form von gesammelten Punkten, Symbolen o.Ä.) sind für die Lernenden verwertbar.	0	0	0	0	0	0
7	Verständliche Sprache: Das Angebot ist in einer für die Zielgruppe verständlichen Sprache verfasst.	0	0	0	0	0	0
8	Feedback: Das automatische Feedback ist für die Lernenden verwertbar.	0	0	0	0	0	0
9	Zielorientierung: Das Erreichen des Lernziels wird durch die einzelnen Komponenten der App gefördert.	0	0	0	0	0	0
10	Kollaboratives Arbeiten: Lernende können sich beim Lernen vernetzen.	0	0	0	0	0	0
							40

- A Pädagogische/ didaktische Konzepte
- B Funktionalität und mediale Gestaltung
- C Lernendenorientierung
- D Rolle der Lehrperson

D Rolle der Lehrperson

		ja	nein	Meine Kommentare
1	Individualisierte Inhalte: Kann die Lehrperson die Aufgabenformate erstellen und mit eigenen Inhalten befüllen?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
2	Zeitmanagement: Kann die Lehrperson die Verwendung der App/Teile davon zeitlich begrenzen (ganze Kurse, Kapitel, Aufgaben, Tests/Quizze)?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
3	Feedback: Kann die Lehrperson über die App personalisiertes Feedback geben (auf einzelne Aufgaben, Tests/Quizze, Kapitel, Kurse)?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
4	Lernfortschrittskontrolle: Erlaubt die App der Lehrperson Übersicht darüber, ob die Lernenden die Lernziele erreicht haben (einzelne Aufgaben, Kapitel, Kurs)?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
5	Export: Bietet die App die Möglichkeit, z.B. Übersichten über erreichte Lernziele zu exportieren?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
6	Individualisierte Lernorte: Kann die Lehrperson innerhalb der App virtuelle Klassenzimmer anlegen und die Lernenden einladen?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
7	Schnittstellen: Bietet die App eine Anbindung an z.B. das Apple Classroom Tool bzw. an Google Classroom?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
8	Mehrwert: Sind die Inhalte der App eine Unterstützung für Lehrer/innen?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	deskriptiv