

Open-House-Verfahren zum Projekt

„Marktplatz Lernapps“

Kapitel B – Zulassungskriterien

Fassung vom 01.04.2026

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
1. Allgemeines zu den Zulassungskriterien.....	3
2. Stellung des Zulassungsantrages	3
2.1. Anbieterregistrierung / Antragstellung (Schritt 1).....	3
2.2. Erfassung des Lernapp-Angebotes (Schritt 2).....	4
3. Qualitätssicherung von Lernapps.....	4
3.1. Zweistufiger Prüfaufbau	4
3.2. Bewertungslogik und Entscheidung auf Basis der Evaluation.....	5
3.3. Kriterienraster – Items der Evaluation.....	5
3.4. Einreichung durch Anbieter/innen (Datenbereitstellung)	7
3.5. Anbieterakkreditierung für das Qualitätsprüfverfahren	8
3.5.1. Zielsetzung der Anbieterakkreditierung	8
3.5.2. Voraussetzungen und Schwellenwerte.....	8
3.5.3. Verfahren der Akkreditierung	9
3.5.4. Wirkung und Widerrufsmöglichkeit	9
3.6. Feedbackverfahren	10

1. Allgemeines zu den Zulassungskriterien

Die Zulassung zum Anbieterpool erfolgt in zwei Schritten. Die Leistungsvereinbarung (Kapitel D) wird nur mit jenen Anbieter/innen abgeschlossen, die beide Schritte bis zum 31. Mai 2026 positiv abgeschlossen haben.

Zuerst ist der Zulassungsantrag zu stellen und die Erfüllung der allgemeinen Zulassungskriterien (siehe Pkt. 2.1., Schritt 1) nachzuweisen bzw. zu bestätigen. Nach erfolgreicher Anbieterregistrierung sind die Angebote (eine oder mehrere Lernapps) im „Marktplatz Lernapps“ zu erfassen (Pkt. 2.2., Schritt 2).

Nur jene Lernapps, die von den Anbieter/innen erfasst wurden und für die bis zum 15. Juni 2026 eine positive Qualitätsprüfung nach den Gütesiegelkriterien für Lernapps vorliegt (siehe Pkt. 3.), können zum „Marktplatz Lernapps“ zugelassen werden.

Jenen Anbieter/innen, die bereits am Open-House-Verfahren zum Pilotbetrieb teilgenommen haben, wird die Möglichkeit eingeräumt ihre Angaben zu übernehmen und bei Bedarf innerhalb des Antragszeitraum zu bearbeiten und aktualisieren. Die Übernahme setzt die ausdrückliche Zustimmung zu den aktuell geltenden Bedingungen voraus.

2. Stellung des Zulassungsantrages

2.1. Anbieterregistrierung / Antragstellung (Schritt 1)

Ein Zulassungsantrag zum „Marktplatz Lernapps“ kann bis spätestens 30. April 2026 über www.oead.at/marktplatz-lernapps gestellt werden. Dazu ist die Anbieterregistrierung unter Angabe der Unternehmensdaten durchzuführen und die Erfüllung der allgemeinen Zuschlagskriterien zu bestätigen bzw. eidesstattlich zu erklären.

Die allgemeinen Zulassungskriterien lauten:

1. Vorbehaltlose Zustimmung zu sämtlichen Bedingungen der Zulassungsunterlagen, insbesondere der Leistungsbeschreibung und der Leistungsvereinbarung.
2. Bestätigung der Kenntnisnahme, dass kein Anspruch auf eine Zulassung besteht und diese nur nach vollständiger Erfüllung aller Zulassungskriterien erfolgen kann.
3. Eidesstattliche Erklärung, dass die wirtschaftliche und finanzielle Leistungsfähigkeit iSd § 84 BVergG 2018 gegeben ist.
4. Eidesstattliche Erklärung, dass die einschlägigen Befugnisse zur Ausübung der angebotenen Leistung vorliegen und auf Aufforderung ein entsprechender Nachweis (z.B. Gewerbeberechtigung, GISA-Auszug, oder vergleichbare Nachweise des jeweiligen Sitzstaates (z.B. Handelsregisterauszug in Deutschland) vorgelegt werden kann.
5. *Gilt nur für gemeinnützige Organisationen:* Eidesstattliche Erklärung, dass die Organisation nicht der Gewerbeordnung unterliegt, da keine Ertragserzielungsabsicht iSd § 1 Abs 2 und Abs 6 GewO 1994 vorliegt und auf Aufforderung ein entsprechender Nachweis (z.B. Bestätigung eines Wirtschaftsprüfers) vorgelegt werden kann.

6. Eidesstattliche Erklärung, dass kein Russlandbezug iS der VO (EU) 2022/576 und VO (EU) 833/2014 (oder vergleichbarer Sanktionsverordnungen) vorliegt.
7. Eidesstattliche Erklärung, dass alle datenschutz-, arbeits-, schul-, sozial- und umweltrechtlichen Vorschriften laufend eingehalten werden.
8. Eidesstattliche Erklärung, dass kein sonstiger Ausschlussgrund iSd § 78 Abs 1 BVergG 2018 vorliegt.
9. Eidesstattliche Erklärung, dass der Partnerschaftsvertrag samt Anhängen (Anhang A: AVV; Anhang B: Erklärung zum Einsatz künstlicher Intelligenz) vorliegt und die Dokumente bedingungslos akzeptiert werden. Darüber hinaus sind die AVV (Anhang A) und die Erklärung zum Einsatz künstlicher Intelligenz (Anhang B) unter Maßgabe der verbindlichen Vorgaben vollständig und wahrheitsgemäß für alle Angebote auszufüllen und im Zuge der Antragstellung an die AG zu übermitteln.
10. Eidesstattliche Erklärung, dass die Bestimmungen des Barrierefreiheitsgesetzes (BaFG) in der geltenden Fassung, insbesondere in Bezug auf die darin vorgesehenen Barrierefreiheitsanforderungen, Dokumentations- und Informationspflichten eingehalten werden.
11. Eidesstattliche Erklärung, dass wesentliche Änderungen (z.B. Inhaberwechsel, Änderung von Beteiligungsverhältnissen, Änderung von Geschäftsführung und Schlüsselpersonen) der AG aktiv mitgeteilt werden.

2.2. Erfassung des Lernapp-Angebotes (Schritt 2)

Nach Prüfung und Bestätigung der Anbieterregistrierung durch die OeAD-GmbH können die Lernapp-Angebote von den Anbieter/innen erfasst werden. Das Erfassen von Lernapps ist bis spätestens 31. Mai 2026 möglich.

Die Zulassung durch die OeAD-GmbH erfolgt nur für jene Angebote, die bis inklusive 15. Juni 2026 eine positive Qualitätsprüfung der Lern-Apps erhalten haben (siehe Pkt. 3.).

3. Qualitätssicherung von Lernapps

3.1. Zweistufiger Prüfaufbau

Das Qualitätssicherungsverfahren basiert auf dem nachfolgenden zweistufigen Modell (Erstprüfung der KO-Kriterien durch OeAD-RQB; pädagogisch-didaktische Bewertung durch evaluierende Lehrperson/en).

1. Erstprüfung durch OeAD-RQB

- Formale, technische und inhaltlich-fachliche Prüfung der KO-Kriterien.
- Orientiert sich an der bisherigen Erstprüfung im Zertifizierungsverfahren „Gütesiegel Lern-Apps“; erweitert um die Überprüfung von potenziell zu erwerbenden fachlichen und übergreifenden Kompetenzen mit Bezug zu österreichischen Curricula (SEK I & II).
- Erstbeurteilung als Grundlage für die pädagogisch-didaktische Bewertung durch Evaluatorinnen und Evaluatoren im nächsten Schritt.

Pädagogisch-didaktische Bewertung durch Evaluatorinnen und Evaluatoren

Nach erfolgter Erstprüfung werden zwei Evaluator/innen (EV) aus dem EV-Pool für die Prüfung der Lern-App ausgewählt. Diese EV testen und evaluieren die Lern-App innerhalb von acht Wochen anhand des standardisierten Kriterienrasters. Unterscheiden sich die beiden Evaluationen wesentlich, wird eine dritte Evaluation von OeAD-RQB veranlasst, die innerhalb von weiteren max. drei Wochen zu einem finalen Ergebnis führt. Evaluationen können ganzjährig durchgeführt werden.

Ergebnis: fachliche Bewertung als Entscheidungsgrundlage für die Aufnahme.

3.2. Bewertungslogik und Entscheidung auf Basis der Evaluation

- Kategorien des Kriterienrasters & Gewichtung:

A Pädagogische/didaktische Konzepte: 10 Kriterien (Gewichtung 40 %);

B Funktionalität und mediale Gestaltung: 10 Kriterien (30 %);

C Lernendenorientierung: 10 Kriterien (30 %);

D Rolle der Lehrperson: 8 Kriterien = deskriptiv, nicht Teil der Bewertung.

- Skala je Item: 4 (trifft voll zu) bis 0 (trifft nicht zu).

- NA – nicht anwendbar:

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.

- Erforderlich für eine positive Evaluation: mindestens 65% Gesamtpunkte und mindestens 50% in jeder Kategorie A - C.

3.3. Kriterienraster – Items der Evaluation

A. Pädagogische/didaktische Konzepte

- Die Inhalte der App fördern die Erweiterung der fachspezifischen Kompetenzen der Lernenden, so dass sie sich zukünftig leichter in diesem Themenbereich bewegen können.
- Die Lernziele, die mit der App erreicht werden, können über die Reproduktion von Wissen hinausgehen (über Reorganisation und Transfer hin zu Reflexion und Problemlösung).
- Durch das Benutzen der App werden 21st Century Skills (4K: Kreativität, Kollaboration, kritisches Denken, Kommunikation) gefördert.
- Die App fördert eigenverantwortliches und interessengeleitetes Lernen.
- Die App nutzt falsche Antworten so, dass Lernende daraus lernen (z.B. erneutes Versuchen möglich, oder es werden Hinweise gegeben).
- Die in der App präsentierten Inhalte, Beispiele und Konzepte sind fachlich korrekt.
- Die Inhalte der App stimmen mit dem entsprechenden Curriculum überein.

- Die Lerninhalte entsprechen dem Niveau der Zielgruppe.
- Die Inhalte sind in der App logisch und nachvollziehbar aufgebaut und strukturiert, so dass sie das Lernen fördern.
- Die App unterstützt Lernende dabei Lernen zu lernen.

B. Funktionalität und mediale Gestaltung

- Lernfortschritt: Man kann nach Beenden der App an der Stelle anknüpfen, an der man das letzte Mal aufgehört hatte.
- Lernfortschritt: Lernende haben während des Lernens Orientierung, wie weit sie sind (z.B. durch einen sich füllenden Balken oder die Anzeige Aufgabe 4/6).
- 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).
- 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.
- Benutzerfreundlichkeit: Die App ist intuitiv ohne Anleitung nutzbar.
- Navigation: Lernende finden sich innerhalb der App-Inhalte und App-Optionen leicht zurecht.
- Binnendifferenzierung: Die App bietet unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, Aufgaben für unterschiedliche Lernniveaus.
- Berührungs- und Bewegungsintensität: Beim Lernen mit der App wird mit unterschiedlichen Gesten gearbeitet (z.B. Wischen, Ziehen, Multi-Touch, Audio-Sensitiv).
- Geschwindigkeit: Lernende können die Präsentation der Inhalte an ihre Lerngeschwindigkeit anpassen.
- 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.

C. Lernendenorientierung

- Selbstbestimmtes Lernen: Die App ist so konzipiert, dass Lernende den Schwierigkeitsgrad selbst bestimmen können.
- Interaktion: Lernende können sich interaktiv mit den Lerninhalten auseinandersetzen.
- Geschwindigkeit: Die Geschwindigkeit, in der Inhalte präsentiert werden, ist der Zielgruppe angemessen.
- Personalisierung: Die Lernenden können die App an ihre persönlichen Bedürfnisse und Präferenzen anpassen (z.B. Geräusche, Hintergrundmusik, Bilder, Avatare).
- Interesse: Die Inhalte der App wecken das Interesse der Zielgruppe.
- „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.
- Verständliche Sprache: Das Angebot ist in einer für die Zielgruppe verständlichen Sprache verfasst.
- Feedback: Das automatische Feedback ist für die Lernenden verwertbar.
- Zielorientierung: Das Erreichen des Lernziels wird durch die einzelnen Komponenten der App gefördert.
- Kollaboratives Arbeiten: Lernende können sich beim Lernen vernetzen.

D. Rolle der Lehrperson (deskriptiv, nicht Teil der Punktebewertung)

- Individualisierte Inhalte: Kann die Lehrperson die Aufgabenformate erstellen und mit eigenen Inhalten befüllen?
- Zeitmanagement: Kann die Lehrperson die Verwendung der App/Teile davon zeitlich begrenzen (ganze Kurse, Kapitel, Aufgaben, Tests/Quizze)?

- Feedback: Kann die Lehrperson über die App personalisiertes Feedback geben (auf einzelne Aufgaben, Tests/Quizze, Kapitel, Kurse)?
- Lernfortschrittskontrolle: Erlaubt die App der Lehrperson Übersicht darüber, ob die Lernenden die Lernziele erreicht haben (einzelne Aufgaben, Kapitel, Kurs)?
- Export: Bietet die App die Möglichkeit, z.B. Übersichten über erreichte Lernziele zu exportieren?
- Individualisierte Lernorte: Kann die Lehrperson innerhalb der App virtuelle Klassenzimmer anlegen und die Lernenden einladen?
- Schnittstellen: Bietet die App eine Anbindung an z.B. das Apple Classroom Tool bzw. an Google Classroom?
- Mehrwert: Sind die Inhalte der App eine Unterstützung für Lehrer/innen?

3.4. Einreichung durch Anbieter/innen (Datenbereitstellung)

- Anbieter/innen reichen eine Lern-App für einen Unterrichtsgegenstand und/oder ein übergeordnetes Thema für eine festzulegende Zielgruppe (Schulstufen) ein.
- Anbieter/innen müssen bestätigen, dass die eingereichte Lern-App allen KO-Kriterien entspricht:
 - 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) und stützt sich nicht ausschließlich auf nutzergenerierte Inhalte.
 - Beim Angebot handelt es sich um keine inhaltsleere Lernplattform oder eine Plattform, die sich ausschließlich auf nutzergenerierte Inhalte stützt. Es sind KI-Lernplattformen (KI-Tutoren) zulässig, sofern sie Lernende unmittelbar adressieren, fach- oder kompetenzbereichsbezogen einsetzbar sind und die KI-Funktionen ausschließlich auf anbieterseitig kuratierten, lehrplanbezogenen Fach- oder Kompetenzzinhalten basieren. Themenoffene generische LLM-Plattformen sind nicht zulässig.
 - Das Angebot stellt aktivierende oder interaktive Elemente bereit, die eigenständiges Lernen unterstützen; E-Book+ sind nicht zulässig.
 - Die App ist sowohl als plattformunabhängige, webbasierte App und/oder kostenlos für iOS als auch für Android im jeweiligen Store verfügbar.
 - Die App ist ohne zusätzliches (Peripherie-)Gerät vollwertig einsetzbar.
 - Die App kann ohne umfangreiche Einschulung und Vorbereitung zum Einsatz gebracht werden.
 - Die App ist DSGVO-konform.
 - Die App entspricht den Bestimmungen des Barrierefreiheitsgesetzes (BaFG) in der geltenden Fassung.
 - Die App enthält keine Werbung.
- Store-Apps (App Store/Play Store) müssen im App Store und im Play Store kostenlos und ohne In-App-Käufe mit den gleichen Inhalten und Funktionalitäten verfügbar sein.
- Anbieter/innen reichen die Lern-App für einen Unterrichtsgegenstand und/oder ein übergeordnetes Thema für eine festzulegende Zielgruppe (Schulstufen) ein.
- Nach Erstprüfung durch OeAD-RQB: Zugang zum weiterführenden Lern-App Stammdatenblatt für Anbieter/innen (umfangreiche Detailinformationen u.a. zu Lehrplanbezug, Erwerb fachlicher und übergreifender Kompetenzen, thematische Schwerpunkte der Lern-App, zu Funktion und Design sowie Sicherheit und Datenschutz).
- Anbieter/innen von Lern-Apps bestätigen bei der Einreichung folgende rechtliche Bestimmungen:
 - Der Antragsteller bzw. die Antragstellerin verpflichtet sich, alle Bestimmungen der DSGVO und des Datenschutzgesetzes (DSG) sowie der EU-KI-Verordnung (AI Act)

- einzuhalten. Die Verwendung der Dienste Google Analytics, webbasierter Google Fonts oder vergleichbarer Dienste schließt die Zulassung zum Qualitätsprüfverfahren aus.
- Der Antragsteller bzw. die Antragstellerin garantiert, sämtliche Rechte der Urheber, Leistungsschutzberechtigten und sonstigen Berechtigten, die für die Verwendung der Applikation erforderlich sind, erworben zu haben und dass durch die Verwendung der Applikation keine Rechte Dritter verletzt werden.
 - Einverständniserklärung: Datenschutzbestimmungen im Rahmen der Verarbeitung von Schülerinnen- und Schülerdaten durch Antragsteller/innen: Soweit bei einer Nutzung im Rahmen des Unterrichts personenbezogene Daten von Schülerinnen, Schülern oder Lehrenden verarbeitet werden, sind die Schulleitungen als Verantwortliche/r gemäß § 4 Abs 1 BilDokG 2020 und die Antragsteller/innen als Auftragsverarbeiter anzusehen. Die Auftragsverarbeiter verpflichten sich durch die Einreichung für die Qualitätsprüfung zur Einhaltung der Datenschutzbestimmungen im Rahmen der Verarbeitung von Schülerinnen- und Schülerdaten.
 - Der Antragsteller bzw. die Antragstellerin verpflichtet sich zur Einhaltung der Bestimmungen des Barrierefreiheitsgesetzes (BaFG) in der geltenden Fassung, insbesondere in Bezug auf die darin vorgesehenen Barrierefreiheitsanforderungen, Dokumentations- und Informationspflichten.
- Anbieter/innen, deren Angebote bereits das „Gütesiegel Lern-Apps“ verliehen bekommen und somit eine Qualitätsprüfung bestanden haben, reichen zusätzlich erforderliche Angaben nach.

3.5. Anbieterakkreditierung für das Qualitätsprüfverfahren

Das Qualitätsprüfverfahren für Lernapps sieht vor, dass jede App sowie jeder Kurs oder Teilbereich einzeln eingereicht und evaluiert wird. Dadurch kann die Prüfung fach- und gegenstandsspezifisch erfolgen. Für Anbieter mit umfangreichem Kursportfolio führt dieses Vorgehen jedoch zu erheblichem administrativem Aufwand. Die Anbieterakkreditierung ergänzt das bestehende Verfahren und ermöglicht eine effizientere Abwicklung bei gleichbleibend hoher Qualität.

3.5.1. Zielsetzung der Anbieterakkreditierung

Die Anbieterakkreditierung verfolgt drei zentrale Ziele:

- **Effizienzsteigerung:** Reduzierung des administrativen Aufwands für Anbieter mit vielen Kursangeboten.
- **Wahrung der Qualität:** Alle KO-Kriterien sowie rechtlichen Mindeststandards werden weiterhin für jedes einzelne Angebot beibehalten.
- **Praktikabilität:** Einführung einer einheitlichen und transparenten Regelung für Anbieter mit zahlreichen Kurs- oder Lehrwerksreihen.

3.5.2. Voraussetzungen und Schwellenwerte

Die Anbieterakkreditierung richtet sich ausschließlich an Anbieter, deren Kurse bereits positiv geprüft wurden. Voraussetzung für die Antragstellung ist eine Mindestanzahl von zehn zertifizierten oder positiv geprüften Kursen. Falls zutreffend, ist zudem eine fachliche Abdeckung

sicherzustellen: Pro Fächergruppe (Sprachen, MINT, Gesellschafts- oder Wirtschaftsfächer) muss mindestens eine geprüfte Einheit vorliegen.

Schwellenwerte im Überblick:

- **15–50 Kurse/Teilbereiche:** mindestens 10 positiv geprüfte Kurse;
- **mehr als 50 Kurse/Teilbereiche:** mindestens 20 positiv geprüfte Kurse.

3.5.3. Verfahren der Akkreditierung

Antragstellung:

Die Anbieterakkreditierung muss über ein gesondertes Formular, das auf der Seite: <https://oead.at/de/bildung-digital/qualitaetspruefung-lernapps/app-anbieterinnen> zur Verfügung gestellt wird, beantragt werden. Eine automatische Vergabe erfolgt nicht.

Inhalte des Akkreditierungsformulars:

- Übersicht des aktuellen Kurs- und Fächerangebots (nach Unterrichtsgegenständen und Schulstufen), das für den Marktplatz Lernapps in Frage kommt
- Nachweis der mindestens zehn bzw. 20 (s.o. 1.1.5.2.) bereits positiv geprüften Kurse mit Fachzuordnung und Prüfdatum;
- Beschreibung des internen Qualitätssicherungssystems (u.a. Didaktik, Inhalt, Datenschutz, Barrierefreiheit, Wartung);
- Vorgehen für Nutzerfeedback und Beschwerdemanagement;
- Benennung einer verantwortlichen Kontaktperson.

3.5.4. Wirkung und Widerrufsmöglichkeit

- **Vereinfachte Einreichung:** Neue Kurse akkreditierter Anbieter/innen können künftig über ein reduziertes Verfahren (Einreichung + App-Stammdaten) eingebracht werden. Die vollständige Evaluierung erfolgt in Form von Stichproben oder bei Verdacht auf Mängel.
- **Widerruf/Entzug der Akkreditierung:** Bei Verstoß gegen KO-Kriterien oder bei negativer Stichprobenprüfung:

Ein Verstoß liegt bei Nichterfüllung von KO-Kriterien (rechtlich/organisatorische Mindeststandards) oder bewertungsrelevanten Mindestanforderungen (Qualitätsmängel wie didaktische Schwächen, grobe Inhaltsfehler, starke Usability-Defizite) vor.

Eine Stichprobe gilt als negativ, wenn das Gesamtergebnis <65 % oder in einer Bewertungskategorie <50 % erreicht wird (Prüfung durch mindestens zwei Evaluator/innen).

Nachbesserungsfrist: Bei einem KO-Kriterium erfolgt eine sofortige Suspendierung mit einer 30-tägigen Frist zur Behebung/Nachweisführung. Bei Qualitätsmangel

werden 30 Tage zur Behebung gewährt, anschließend erfolgt eine neuerliche Überprüfung durch OeAD-RQB. Eine Fristverlängerung wird nur auf Antrag gewährt.

Entzug der Akkreditierung: Erfolgt eine Qualitätsprüfung einer durch Anbieterakkreditierung zugelassenen App aufgrund eines negativen Feedbacks, sind die weiteren Schritte in Punkt 3.6. beschrieben.

3.6. Feedbackverfahren

Die laufende Qualitätssicherung erfolgt mithilfe eines systematischen Feedbackverfahrens. Alle Lehrpersonen, die eine über den Marktplatz bezogene Lernapp im Rahmen ihres Unterrichts verwendet haben, werden direkt oder über die zur Bestellung autorisierten Personen der Schule um ihr Feedback ersucht. Das Feedback erfolgt anhand der vier Dimensionen „pädagogisch-didaktische Qualität“, „Funktionalität und mediale Gestaltung“, „Lernendenorientierung“ und „Lehrendenorientierung“, die mit jeweils zwei oder drei Items, die aus dem Kriterienraster abgeleitet sind, abgefragt werden. Fragen zur fachlichen Richtigkeit und zur persönlichen Einschätzung runden das Feedback ab.

Für die Qualitätssicherung werden alle Bewertungen, die im Laufe eines Schuljahres für eine Lernapp bis zum 31. Mai abgegeben werden, berücksichtigt. Eine Mindestanzahl von fünf abgegebenen Feedbacks ist notwendig, um statistische Zufälligkeiten auszuschließen und die Qualitätssicherung gewährleisten zu können. Wenn das Ergebnis des Feedbacks auf Qualitätsmängel hindeutet (Gesamtscore aus den vier Dimensionen ist kleiner als 3,0 auf einer Bewertungsskala von 1= schlechtester Wert bis 5 = bester Wert) bzw. wenn die fachliche Richtigkeit nicht zweifelsfrei in den Feedbacks rückgemeldet wird, wird eine neuerliche Qualitätsprüfung durch OeAD-RQB veranlasst. Das heißt, es werden wie bei der Erstprüfung zwei Evaluator/innen beauftragt, anhand des Kriterienrasters die App wie oben in Punkt 3.1. bis 3.3. beschreiben zu evaluieren. Bei einem negativen Ergebnis, das spätestens bis zum 30. Juni vorliegen muss, bekommt der App-Anbieter Gelegenheit, bis zum 15. August die Mängel zu beheben und das ausführlich schriftlich nachzuweisen. Werden die die Mängel nicht behoben und nachgewiesen, wird diese Lernapp spätestens zum 31. August vom Marktplatz entfernt und kann in im anschließenden neuen Auswahlzeitraum nicht mehr bestellt werden. Eine neuerliche Einreichung zur Qualitätsprüfung ist im darauffolgenden Zyklus wieder möglich.

Ist das Feedback für die Lernapp eines Anbieters mit Anbieterakkreditierung negativ, wird das gleiche Procedere für diese Lernapp, wie es im vorigen Absatz (2. Absatz von Punkt 3.6.) detailliert beschrieben ist, gestartet. Bei negativer Evaluation und keiner ausreichenden Mängelbehebung wird diese Lernapp vom Marktplatz genommen. Handelt es sich in diesem Fall um eine der ungeprüft über die Anbieterakkreditierung für den Marktplatz zugelassenen Lernapps, wird eine weitere der ungeprüften Apps dieses Anbieters zufällig ausgewählt und von zwei Evaluator/innen geprüft. Fällt auch diese Evaluation negativ aus, werden 10% aller am Marktplatz gelisteten Produkte dieses Anbieters zufällig ausgewählt und evaluiert. Werden weniger als 70% dieser Lernapps positiv evaluiert, kann das Bildungsministerium die Anbieterakkreditierung entziehen.