

Kriterienkatalog zur Bewertung von Apps für den Einsatz in Religionsunterricht oder Katechese: Beispielhafte Fragen

Inhalt

- Welches Ziel verfolgt die App?
- Wer hat an der Anwendung mitgewirkt bzw. trägt Verantwortung für ihren Inhalt? (HerausgeberInnen, EntwicklerInnen, Finanzierung, TheologInnen, MedienwissenschaftlerInnen etc.)
- Gewährleistet die App theologische/wissenschaftliche Korrektheit?

Didaktik

- Was ist das Lernziel? (Bedienung einer App, behandelte Inhalte, Medienkompetenz etc.)
- Welche Kompetenzen sollen vermittelt werden?
- Welche didaktische Funktion soll die App erfüllen? (reines Lernwerkzeug, Veranschaulichung komplexer Sachverhalte, Recherche von Informationen etc.)
- Wie soll mit der App gelernt werden? (Einzelarbeit, Gruppenarbeit, Frontalunterricht etc.)
- Ist mit Anwendung der App eine Lernmotivierung zu erwarten?
- Welche Domäne soll abgedeckt werden (Education, Edutainment, Entertainment)?
- Ist die App altersgerecht?
- Gewährleistet die App eine lernwirksame und zielgruppenadäquate Interaktivität?

Lernzeit, Lernraum und -umfeld

- Welche Hard- und Softwarevoraussetzungen müssen beachtet werden? (benötigte Hardwarekomponenten, Unterstützung verschiedener Versionen)
- Benötigt die App (dauerhaften) Internetzugang?
- Wie lang ist die Einarbeitungszeit in die App?
- Lässt sich die App einer bestimmten Kategorie zuordnen? (Games, Bibelapps, Nachrichten & Zeitschriften etc.)
- Kann die App auch außerhalb des Schulgebäudes verwendet werden?

Technische Umsetzung

- Wie ist die App hinsichtlich ihrer Ästhetik und technischen Umsetzung beschaffen?
- Auf welchen Plattformen ist die App verfügbar? (iOS, Android, Windows etc.)
- Auf welcher/n Sprache/n ist die App verfügbar?
- Gibt es einmalige oder periodisch anfallende Kosten?
- Wie gestaltet sich Aufbau und Nutzen für AnwenderInnen?
- Ist der Zugang zur Anwendung intuitiv oder bedarf es methodischer Anleitung?

Bewertung ausgewählter Apps

katholisch.de	
Beschreibung: <i>Artikel, Feeds, Dossiers, Videos und TV-Tipps aus dem katholischen Leben, die um spirituelle Impulse, Information zu Gebeten und Namenstagen ergänzt werden. Auch ein umfangreiches Glossar kirchlicher Begriffe in verständlicher Sprache ist in der App enthalten.</i>	Preis: <i>kostenlos</i>
Betriebssystem: <i>iOS, Android, browserbasiert</i>	Entwickler/Herausgeber: <i>Allgemeine Programmgesellschaft mbH (apg) (überdiözesane Medienarbeit der katholischen Kirche)</i>
Bewertung: <i>Übersichtlich dargestellte und umfangreiche App, die nicht nur mit aktuellen News, sondern auch als Nachschlagewerk punkten kann. Zahlreiche Videos, die teilweise zu Serien zusammengefasst sind („Die Bibel einfach erzählt“, „Ethik2go“, „Glauben.Leben“) können nach sorgfältiger Prüfung für Bildungsprozesse nutzbar gemacht werden.</i>	

Kirchen-App	
<p>Beschreibung:</p> <p><i>Über das Smartphone oder Tablet können per Umkreissuche Kirchen aufgefunden und Zusatzinformationen wie Gottesdienst- und Öffnungszeiten angezeigt werden. Teilnehmende Kirchen bieten darüber hinaus einen Audioguide.</i></p>	<p>Preis:</p> <p><i>kostenlos</i></p>
<p>Betriebssystem:</p> <p><i>iOS, Android, browserbasiert</i></p>	<p>Entwickler/Herausgeber:</p> <p><i>neusta mobile solutions GmbH</i></p> <p><i>Evangelische Kirche in Deutschland (EKD)</i></p>
<p>Bewertung:</p> <p><i>Die App ist einfach und übersichtlich gehalten und stellt gerade in Hinblick auf Exkursionen eine gelungene Idee dar. Zur Beschränkung auf evangelische Kirchen kommt leider erschwerend hinzu, dass das Verzeichnis auch dort ausbaufähig ist.</i></p>	

Planet Schule	
<p>Beschreibung:</p> <p><i>Das Gemeinschaftsprojekt von SWR und WDR versteht sich selbst als breites Angebot modernen und mediengestützten Lernens und Unterrichtens.</i></p>	<p>Preis:</p> <p><i>kostenlos</i></p>
<p>Betriebssystem:</p> <p><i>browserbasiert</i></p>	<p>Entwickler/Herausgeber:</p> <p><i>Gemeinsames Internetangebot des Schulfernsehens von SWR und WDR in Zusammenarbeit mit den Kultusministerien von Baden-Württemberg, Rheinland-Pfalz und dem Saarland</i></p>
<p>Bewertung:</p> <p><i>Die benutzerfreundliche und übersichtlich gestaltete Website bietet ein breitgefächertes Angebot an Sendungen, weiterführenden Unterrichtsmaterialien, Filmen und Multimediaelementen wie Lernapps. Die Angebote, die nach Fächern gefiltert oder frei durchstöbert werden können, werden durch ausgewählte thematische Schwerpunkte ergänzt. Die angebotenen Begleitmaterialien weisen dabei nicht nur eine hohe Qualität auf, sondern sind auch stets didaktisch reflektiert.</i></p>	

Herder Bibelquiz	
<p>Beschreibung:</p> <p><i>Bibelquiz des Verlags Herder in dem aus vier verschiedenen Antwortmöglichkeiten die richtige ausgewählt werden muss. Über eine Highscore-Funktion kann sich mit anderen Spielerinnen und Spielern gemessen werden.</i></p>	<p>Preis:</p> <p><i>kostenlos</i></p>
<p>Betriebssystem:</p> <p><i>iOS, Android</i></p>	<p>Entwickler/Herausgeber:</p> <p><i>Verlag Herder GmbH</i></p>
<p>Bewertung:</p> <p><i>Aus der Unmenge an Bibelquiz hebt sich die App aufgrund ihrer professionellen Gestaltung, der angemessenen Frage- und Antwortstruktur sowie den zusätzlichen Features wie Jokern oder persönlichen Highscores deutlich ab. Über die Funktion, persönliche Highscore-Gruppen einzurichten, können sich beispielsweise Schülerinnen und Schüler einer Klasse gegenseitig zum spielerischen Wissenstest einladen. Die Frage der Anwendbarkeit der App zielt letzten Endes darauf ab, welchen didaktischen Wert man einem (vorgefertigten) Quiz beimisst. Als Alternative lassen sich über Internetbaukästen schnell und einfach eigene Quiz erstellen. Nicht nur lässt sich der Wissenstest somit deutlich besser an den Unterrichtskontext anpassen, sondern die Schülerinnen und Schüler können auch von der Formulierung eigener Fragen profitieren.</i></p>	

Martin Luthers Abenteuer	
<p>Beschreibung:</p> <p><i>In fünf kurzen Episoden bzw. Spielen wird das „Abenteuer“ Martin Luthers erzählt. In jedem dieser Spiele können „Lutherrosen“ als Siegpunkte gesammelt werden. Zusätzliche Informationen zur Person Martin Luthers und seiner Zeit können über Infoseiten eingeblendet werden.</i></p>	<p>Preis:</p> <p><i>kostenlos</i></p>
<p>Betriebssystem:</p> <p><i>iOS, Android, browserbasiert</i></p>	<p>Entwickler/Herausgeber:</p> <p><i>Vernetzte Kirche</i></p> <p><i>Prof. Dr. Roland Rosenstock</i></p> <p><i>Evangelisch-Lutherische Kirche in Bayern, Evangelisch-Lutherische Landeskirche Hannover</i></p> <p><i>Kindermedienagentur KIDS-Interactive Erfurt</i></p>
<p>Bewertung:</p> <p><i>Die App ist aufwändig gestaltet und bietet innerhalb der fünf Episoden verschiedene spielerische Elemente, in denen User mit Maus oder Tastatur aktiv werden. In jedem Spiel kann der Schwierigkeitsgrad „leicht“ oder „schwer“ angewählt werden. Die Infoseiten, die bei Bedarf eingeblendet werden können, sind knapp und in einfacher Sprache gehalten. Die App profitierte sicherlich davon, dass sie von einem Team aus TheologInnen, SpielpädagogInnen, MedienwissenschaftlerInnen, DramaturgInnen, DesignerInnen und ProgrammiererInnen betreut wurde. Meiner Ansicht nach fehlt es der App allerdings teilweise an Herausforderungen und motivierenden Elementen. Auch die Wissens Elemente in Form der Infoseiten hätten besser in das Spiel integriert und somit weniger leicht übergangen werden können.</i></p>	