

Wie bei der Suche nach und Auswahl von Apps/Anwendungen für die Basisbildung vorgehen?

Ein Beispiel

Autorin:

Birgitta Loucky-Reisner, ABZ*AUSTRIA – Kompetent für Frauen und Wirtschaft

Redaktionelle Bearbeitung:

Matylda Krupinska, ABZ*AUSTRIA – Kompetent für Frauen und Wirtschaft

Anna Stiftinger, agenda. Chancengleichheit in Arbeitswelt und Informationsgesellschaft

Salzburg/Wien, März 2018



EUROPÄISCHE UNION
Europäischer Sozialfonds

BMBWF

BUNDESMINISTERIUM
FÜR BILDUNG, WISSENSCHAFT
UND FORSCHUNG

www.bmbwf.gv.at

learn forever – Querschnittsaufgaben in der Basisbildung wird aus Mitteln des Europäischen Sozialfonds und des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung finanziert.

learn forever – das Expertinnennetzwerk

Das Netzwerk learn forever beschäftigt sich seit mehr als zehn Jahren mit Grundlagenarbeit und der Entwicklung und Pilotierung von Lern- und Bildungsangeboten für bildungsbenachteiligte Frauen. Dieses Know-how wird in unterschiedlichen Formaten zu Erwachsenenbildungseinrichtungen bzw. Erwachsenenbildner_innen transferiert.

Die Vision von learn forever lässt sich wie folgt beschreiben:

Wir wollen eine Gesellschaft, die aktiv gegen Rassismus, Sexismus, Diskriminierung auftritt und in der Frauen aller Bevölkerungsgruppen an allen gesellschaftlichen Prozessen teilnehmen und teilhaben.

Davon leiten wir unsere strategischen Ziele ab:

- Das Thema der Inklusion von bildungsbenachteiligten Frauen findet Eingang in gesellschaftspolitische Prozesse. Bildungsbenachteiligte Frauen gestalten die Gesellschaft im Sinne der Vision mit.
- Strategien und Methoden, wie die Inklusion von bildungsbenachteiligten Frauen gelingen kann, werden zur Verfügung gestellt. Erwachsenenbildungseinrichtungen und das Erwachsenenbildungssystem sind sich ihrer Verantwortung bewusst, Rahmenbedingungen herzustellen, damit der Zugang und die Mitgestaltung von und für bildungsbenachteiligte/n Frauen möglich sind.
- Lernprozesse sind so gestaltet, dass sie auf individuellen Stärken und Fähigkeiten der bildungsbenachteiligten Frauen aufbauen, an deren Lebenswelten anschlussfähig sind und deren aktive Mitgestaltung fördern.

Im Projekt **learn forever** – Querschnittsaufgaben in der Basisbildung wurden 2015-2017 Weiterbildungen für die Basisbildung zu den drei Schwerpunkten autonomes Lernen, Medienkompetenz/digitale Kompetenz sowie Diversität entwickelt.

Informationen zu learn forever: learnforever.at

1. Vorwort

Mit diesem Dokument wollen wir Basisbildner_innen dabei unterstützen, den Einsatz von Apps/Anwendungen in der Basisbildung sorgsam vorzubereiten. Die Ergebnisse eines Projektes, auf die wir uns in diesem Dokument stützen, können dabei als Hilfestellung bei der Suche nach und Auswahl von geeigneten Apps/Anwendungen dienen.

2. Einleitung

Digitale Medien haben alle Bereiche unseres Lebens durchdrungen und sind als Lerninhalt und -medium aus der Erwachsenenbildung nicht mehr wegzudenken. Durch die Förderung digitaler Kompetenzen und der Kompetenzen für medienbasiertes Lernen bei den Teilnehmenden werden Grundvoraussetzungen für autonomes Lernen und für gesellschaftliche Teilhabe geschaffen. Die Erwachsenenbildung ist besonders gefragt, wenn es darum geht, (digitale) Kompetenzen/Medienkompetenz und den selbstbestimmten, kritischen sowie kreativen Umgang mit digitalen Medien zu fördern.

Im Rahmen eines learn-forever-Projektes haben wir uns u. a. mit der Frage auseinandergesetzt, welche Apps für die Gestaltung und Produktion digitaler Medien für den Einsatz auf Tablets vorhanden sind und sich für den Einsatz in Bildungsangeboten mit bildungsbenachteiligte Frauen eignen.

Ausgangspunkt unserer Überlegungen war, dass für die Bildungsarbeit mit Tablets bei Teilnehmerinnen einfache PC-Anwenderinnen und Internetkenntnisse vorausgesetzt werden müssten oder ob diese durch eine gut vorbereitete Lernumgebung ausgeglichen werden können. In die Recherche und daran anschließende Testung wurden Apps zur Foto- und Bildbearbeitung, die teilweise auch Grafiktools beinhalten, Apps zur Erstellung von Comics, Apps zur Erstellung von Audiodateien sowie Apps zur Erstellung von Videos einbezogen.¹

Zentrale Ergebnisse der Recherche und Testung sind, dass der Einsatz von Tablets und Apps in der Bildungsarbeit stets kritisch zu hinterfragen ist, da für die Bildungsarbeit mit bildungsbenachteiligten Frauen derzeit kaum empfehlenswerte erwachsenengerechte (kostenlose) Apps im Bereich Mediengestaltung und Medienproduktion verfügbar sind.² Die Ausschlusskriterien liegen entweder im mangelnden Datenschutz und/oder in bedenklichen Zusatzfunktionen bzw. in der Komplexität der Anwendungen. Auffallend ist, dass besonders im Bereich Audio-Apps die Zugriffsrechte auf persönliche Daten besonders exzessiv ausgenutzt werden. Sollten Apps, die kritisch zu bewerten sind, dennoch in Lernangeboten eingesetzt werden, müssten die mit Werbung und In-App-Verkäufen verbundenen Risiken nicht nur beim Management der mobilen Endgeräte sorgfältig berücksichtigt werden,

¹ Loucky-Reisner, Birgitta, Krupinska, Matylda (2016): Media Literacy. Internes Positionspapier. Unveröffentlichtes Dokument, erstellt im Rahmen von learn forever-Zwischenfinanzierung, finanziert aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung

² Siehe auch: Schindler, Julia (o. J.): Fantastische Lern-Apps und wo sie zu finden sind. Forschen und Entwickeln zum Thema Tablets, Smartphones und LernApps für die Basisbildung. Online verfügbar unter:

<https://www.netzwerkmika.at/de/arbeitsfelder-von-mika/entwicklungen> (Stand: 28.2.2018)

sondern vor allem auch mit den Teilnehmer_innen thematisiert und kritisch hinterfragt werden.

Die Recherche und Testung ergab aber auch nützliche und hilfreiche Ergebnisse, die wir mit diesem Dokument gerne weitergeben möchten.

3. Kriterien für die Recherche von Apps

Für die Recherche im Bereich Mediengestaltung und Medienproduktion wurden zunächst grundlegende Kriterien für die Auswahl von Apps definiert, welche im Anschluss einer genaueren Analyse für den Einsatz in Lernangeboten für bildungsbenachteiligte Frauen unterzogen werden sollten:

- ♦ **Bewertung von mindestens 4,5* im App Store**, wobei uns bewusst war, dass Bewertungen auch „fake“, also gefälscht sein können oder dass die aktuelle Bewertung möglicherweise nicht mehr der Realität entspricht, da nächste Updates dazu führen können, dass eine App unter Umständen nicht mehr die ursprüngliche positive Funktionalität aufweisen könnte.

Erste Recherchen 2016 ergaben, dass mit dem Bewertungskriterium mindestens 4,5* erstens nur Apps mit Werbung und In-App-Verkäufen gefunden wurden und ursprünglich gut bewertete Apps durch neue Versionen plötzlich zahlreiche negative Bewertungen aufwiesen. Daher wurde das Auswahlkriterium **Mindestbewertung 4,5* auf 4* reduziert**, um überhaupt kostenlose Apps ohne In-App-Verkäufe testen zu können. Weiters wurde klar, dass Empfehlungen nur für eine ganz konkrete Version möglich sind, die aber möglicherweise innerhalb kurzer Zeit nicht mehr verfügbar ist.

- ♦ Alternativ aufgenommen wurden Apps, die eine **Empfehlung in einem Portal für Educational Apps** (z. B. schule.at) aufweisen.
- ♦ **kostenlose Apps**, wobei klar war, dass kostenlose Apps nur in Ausnahmefällen, werbefrei bzw. ohne In-App-Verkäufe verfügbar sind, da Werbung bzw. In-App-Verkäufe ein gebräuchliches Geschäftsmodell darstellen
- ♦ Die **Zugriffsrechte** sind durch die Funktionalität der Apps gerechtfertigt. Somit schieden Apps für die Empfehlung aus, die
 - Telefonstatus und Identität abrufen
 - selbständig eine Verbindung zum Internet herstellen
 - Zugriff auf die „Kontakte“ benötigen

- ♦ **Werbung** durfte grundsätzlich vorhanden sein, durfte aber nicht zu unbeabsichtigten Käufen bzw. Upgrades führen bzw. die Erstellung der gewünschten Medienprodukte zum „Absturz“ bringen.
- ♦ Mögliche **In-App-Verkäufe** waren in der Recherchephase noch kein Ausschlusskriterium, da diese grundsätzlich durch Einstellungen am Tablet verhindert werden können.

Usability-Kriterien

Vor Beginn der Recherche wurden für die geplante Testung Usability-Kriterien definiert, die auf der Erfahrung aus Lernangeboten für bildungsbenachteiligte Frauen und ihren digitalen Kompetenzen beruhen bzw. auch die Rahmenbedingungen in der Erwachsenenbildung berücksichtigen.

- *** intuitive Benutzerführung, wenige Schritte bis zum Ergebnis, Vorkenntnisse auf PC-Start-Level und/oder Erklärung,
- ** intuitive Benutzerführung, wenige Schritte bis zum Ergebnis, Vorkenntnisse auf PC-Start-Level und/oder Erklärung zusätzlich Einschulung durch Trainerin nötig, erste Erstellung von Medienprodukten (z. B. Fotos, Videos) aber im Rahmen einer Einschulung möglich,
- * intuitive Benutzerführung, wenige Schritte bis zum Ergebnis, Vorkenntnisse auf PC-Start-Level und/oder Erklärung zusätzlich Einschulung durch Trainerin nötig, erste Erstellung von Medienprodukten im Rahmen mehrerer Einschulungstermine möglich

4. Checkliste zur Bewertung von Apps (mit Schwerpunkt Mediengestaltung und Medienproduktion)

Als ein weiteres Ergebnis der Recherche und Testung von Apps wurde eine Checkliste für die Recherche und Auswahl von Apps zur Mediengestaltung und Medienproduktion erstellt. Diese lässt sich unserer Einschätzung zufolge auch für die Recherche und Testung von Apps für alle Lernfelder heranziehen. Die Checkliste soll helfen, die Suche nach Apps zu strukturieren und dazu anregen Apps vor dem Einsatz in Lernangeboten kritisch zu überprüfen. Letztendlich soll sie die Entscheidung über den Einsatz unterstützen.

Checkliste zur Bewertung von Apps

Werbung und In-App-Verkäufe

Enthält die App Werbung?	<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein
Wie ist die Werbung gestaltet?	<input type="radio"/> neutral <input type="radio"/> aufdringlich
Enthält die App In-App-Verkäufe?	<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein

Sicherheit und Datenschutz

Welche Zugriffsrechte verlangt die App und sind diese für die Funktionalität erforderlich? Z. B. Kamerazugriff, Kontakte, Standort, Geräte- und Appverlauf, Fotos/Medien/Dateien, Internetzugriff	Habe ich vorab überprüft: <input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein
Ist die/der HerausgeberIn/ProduzentIn bekannt und vertrauenswürdig?	<input type="radio"/> Ja <input type="radio"/> nein
Ist die App in App Stores verfügbar?	<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein
Wird die ausschließliche Verfügbarkeit einer App auf einer Webseite nachvollziehbar begründet?	<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein

Kosten

Kommen grundsätzlich nur kostenfreie Apps zum Einsatz?	<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein
Gibt es in der Organisation eine Lösung, um kostenpflichtige Apps zu erwerben?	<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein

Kompatibilität

Ist die App in den aktuell gängigsten mobilen Betriebssystemen verfügbar?	<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein
---	--

Bewertungen und Empfehlungen

Welche Bewertung sollte die App im App Store mindestens erreichen? Z. B. 4,5	Entscheidung getroffen <input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein
Ist die Bewertung anhand der Kommentare im App Store kritisch überprüft worden? Besteht z. B. Verdacht auf bezahlte Kommentare; Probleme nach Updates etc.	<input type="radio"/> Ja <input type="radio"/> nein
Gibt es eine Fachempfehlung für die App? Z. B. in Fachzeitschriften, auf Fachportalen oder von erfahrenen Kolleg_innen.	<input type="radio"/> Ja <input type="radio"/> nein

Unterstützt die App zusätzliche pädagogische Aspekte?

Zusammenarbeit	<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein
Kommunikation	<input type="radio"/> Ja <input type="radio"/> nein
Reflexion	<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein

Usability und Benutzerführung

Setzt die App IKT-Vorkenntnisse voraus? Welche?	<input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein
Ist die App von den Abläufen/Schritten her intuitiv bedienbar?	<input type="radio"/> Ja <input type="radio"/> nein
Wird in der App vorwiegend mit selbsterklärenden Symbolen gearbeitet?	<input type="radio"/> Ja <input type="radio"/> nein
Ist eine App-Lösung didaktisch/pädagogisch sinnvoll? Oder ist dieselbe Aktivität nutzer_innenfreundlicher am PC/Laptop zu erledigen?	Bei der Planung beachtet: <input type="radio"/> ja <input type="radio"/> nein

5. Alternativen für den Einsatz von Apps auf mobilen Endgeräten

Der Einsatz von Tablets und Apps in der Bildungsarbeit mit bildungsbenachteiligten Lernenden kann in vielerlei Hinsicht zum Aufbau und zur Förderung von digitaler Kompetenz beitragen. So ist die Handhabung oftmals einfacher und mit weniger Berührungängsten verbunden, was vermutlich auf die zunehmende selbstverständliche Internetnutzung via mobiler Endgeräte, wie dem Smartphone, zurückzuführen ist.

Für bestimmte Bereiche, wie in unserem Fall für den Bereich Mediengestaltung und Medienproduktion, ist die Bildungsarbeit mit (kostenlosen) Apps jedoch sehr kritisch zu betrachten/hinterfragen.

Nachdem die Recherche und Testung von erwachsenengerechten Apps für den Einsatz in Lernangeboten keine passenden Apps, die den Anforderungen entsprechen zutage gefördert hat, wurden als Alternative zu Apps Internetbrowserbasierte Anwendungen recherchiert und getestet.

Ein Ergebnis der Recherche und Testung ist, dass gleichnamige Produkte je nach System (App für iOS/App für Android oder browserbasierte Lösungen) höchst unterschiedlich zu bewerten sind, z. B. kann eine App aufgrund von In-App-Verkäufen für den Einsatz in Bildungsangeboten mit der Zielgruppe bildungsbenachteiligte Personen nicht empfohlen werden, während die browserbasierte Anwendung vom selben Anbieter werbefrei und ohne Kostenfallen zur Verfügung steht.

Fazit: Die browserbasierten Lösungen stellen oftmals hinsichtlich Datenschutz, Usability und erwachsenengerechter Gestaltung eine empfehlenswerte Alternative zum Einsatz von Apps dar.

Grundsätzlich spricht für browserbasierte Lösungen für PC/Laptop/Tablet, dass

- ♦ das Gerätemanagement vereinfacht wird, da keine lokale Installation nötig ist,
- ♦ browserbasierte Lösungen ohne Registrierung auch im Hinblick auf das Thema Datenschutz bzw. Schutz der Privatsphäre grundsätzlich besser abschneiden,
- ♦ der Ansatz „Bring your own Device“ (BYOD) grundsätzlich umgesetzt werden kann und dann auch betriebssystemunabhängig gearbeitet werden kann.
- ♦ Teilweise sind Anwendungen, die browserbasiert kostenlos verfügbar und empfehlenswert sind, als App nicht empfehlenswert.

Organisationen im Netzwerk von learn forever - Querschnittsaufgaben in der Basisbildung



BMBWF
BUNDESMINISTERIUM
FÜR BILDUNG, WISSENSCHAFT
UND FORSCHUNG
www.bmbwf.gv.at

learn forever – Querschnittsaufgaben in der Basisbildung wird aus Mitteln des Europäischen Sozialfonds und des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung finanziert.