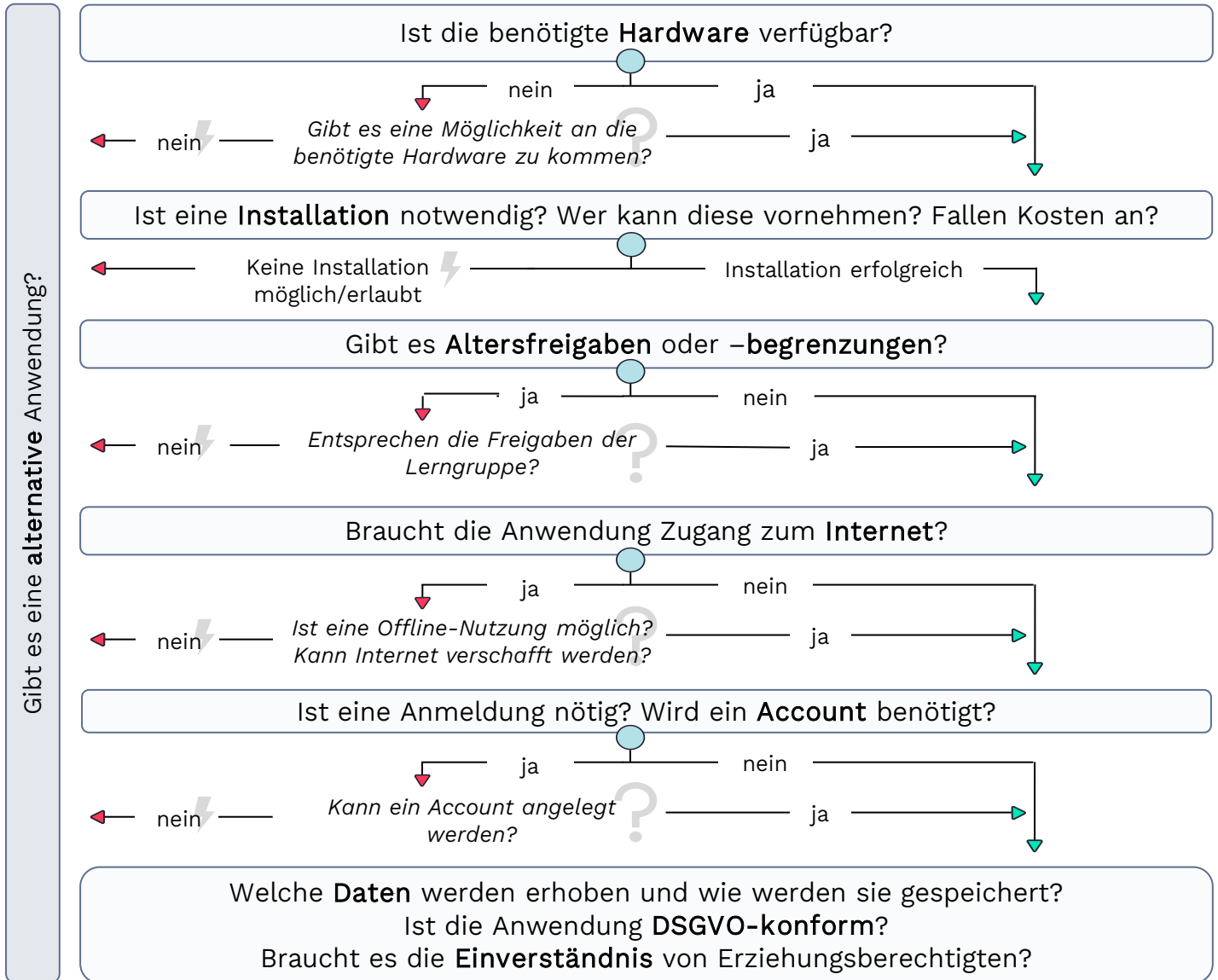


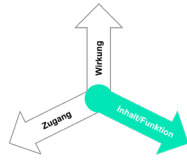
# Ist der Zugang für alle möglich?



Ziel: Alle Personen haben Zugang zur Anwendung



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [CC BY-NC 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) veröffentlicht. Von der Lizenz ausgenommen sind Logos, Zitate sowie anders gekennzeichnete Materialien und Abbildungen. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: Liersch, J., Kuzio, C., Geßner, P., Bade, F., Heinemann, J. & Seiler, M., Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund DigiProSMK.



## Ist der Inhalt geeignet? Ist die gewünschte Funktion gegeben?



Ziel: Inhalte/Funktionen sind vollständig, verständlich, zielführend

Welche Inhalte werden dargestellt?



Werden die Inhalte vollständig und inhaltlich korrekt dargestellt?



Ist der Inhalt verständlich?

**Inhalt**

Welche Funktion enthält die Anwendung?



Funktioniert die Funktion ordnungsgemäß?



Ist die Funktion verständlich?

**Funktion**

- Altersgemäß?
- Diskriminierend?
- Ethisch korrekt?
- Verständlich & nachvollziehbar?
- (Verständliche & angemessene) Sprache?
- Erfolgt Werbung?
- Wie werden individuelle Daten und Leistungen dargestellt?

Bedarf es einer Triggerwarnung?

**Darstellung**



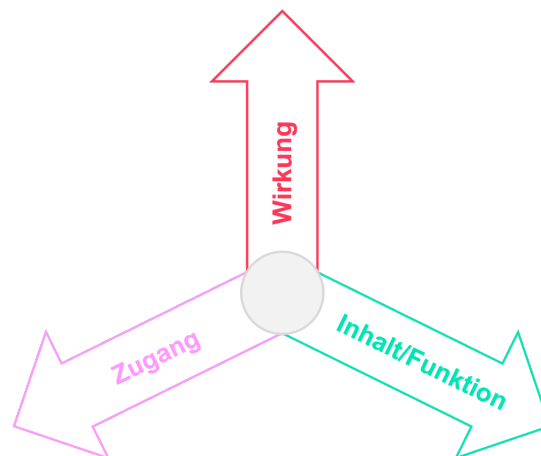
Dieses Produkt ist unter der Lizenz [CC BY-NC 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) veröffentlicht. Von der Lizenz ausgenommen sind Logos, Zitate sowie anders gekennzeichnete Materialien und Abbildungen. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: Liersch, J., Kuzio, C., Geßner, P., Bade, F., Heinemann, J. & Seiler, M., Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund DigiProSMK.

# Entstehung von Möglichkeitsräumen

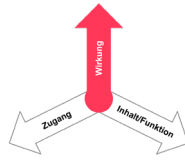
- Welche unterrichtsspezifischen Situationen/Lehr-Lernsettings kann ich mit der Anwendung gestalten?
- Welche Inhalte & Kompetenzen können mit der Anwendung vermittelt werden?
- Wie erfolgt die methodisch/didaktische Einbettung in den Unterricht?
- Wie werden Ergebnisse gesichert?
- Bedarf es einer Einführung oder können die Schüler\*innen selbstständig starten bzw. weiterarbeiten?
- Wer interagiert mit dem Medium?
- Kann die Anwendung einmalig oder mehrmalig verwendet werden?

## Methodisch/Didaktik

Durch die Methodisch-didaktische Inszenierung eröffnen sich Möglichkeitsräume, in denen Wirkung entstehen kann



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [CC BY-NC 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) veröffentlicht. Von der Lizenz ausgenommen sind Logos, Zitate sowie anders gekennzeichnete Materialien und Abbildungen. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: Liersch, J., Kuzio, C., Geßner, P., Bade, F., Heinemann, J. & Seiler, M., Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund DigiProSMK.



# Welche inkludierenden Momente bringt die Anwendung mit sich? Welche Risiken birgt die Anwendung?



**Ziel:** Anwendung im Sinne inkludierender Potenziale nutzen, exkludierende Momente verhindern

Welche Hindernisse kann die Nutzung der Anwendung überwinden?

Was sind die inkludierenden Potenziale der Anwendung?

Befähigt die Anwendung selbstreguliertes Lernen?

**Inkludierend**

Welche Hindernisse könnten durch die Nutzung der Anwendung entstehen?

Welche Risiken bewirkt die Anwendung?

Was oder wer könnte exkludiert werden?

**Exkludierend**

- Welchen Zugang ermöglicht die Anwendung?
- Ist der Einsatz ethisch-moralisch korrekt?
- Wie ist der Umgang mit der Anwendung im Unterricht und in der Gesellschaft?
- Kann die Anwendung im Hinblick auf Aufwand und Nutzen auf Seiten der Schüler\*innen und der Lehrkraft gerechtfertigt werden?

**Kritische Reflexion**



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [CC BY-NC 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) veröffentlicht. Von der Lizenz ausgenommen sind Logos, Zitate sowie anders gekennzeichnete Materialien und Abbildungen. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: Liersch, J., Kuzio, C., Geßner, P., Bade, F., Heinemann, J. & Seiler, M., Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund DigiProSMK.