



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 64, Nr. 2, 2026
doi: 10.21243/mi-02-26-16
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Der *Marktplatz Lernapps* als neues
Steuerungsinstrument für digitale Lernmittel
in Österreich. Zur schulischen Auswahl,
Finanzierung und Qualitätssicherung
digitaler Lernanwendungen in der
Sekundarstufe

Helmut Pecher
Angelika Rusznak

Mit dem Marktplatz Lernapps etabliert das österreichische Bundesministerium für Bildung (bmb) ein neues Instrument zur Bereitstellung und Steuerung digitaler Lernanwendungen für Schulen der Sekundarstufen I und II. Die Initiative ergänzt bestehende digitale Infrastrukturen, insbesondere die Geräteinitiative

und digitale Schulbuchangebote um einen zentral organisierten Zugang zu qualitätsgeprüften Lernapps. Der Beitrag analysiert die bildungsorganisatorische Bedeutung des „Marktplatzes Lernapps“ und fragt danach, welche Formen schulischer Auswahl, Finanzierung und Qualitätssicherung mit diesem Instrument verbunden sind. Im Fokus stehen Budgetstruktur, schulische Entscheidungsprozesse, das Verhältnis zur Schulbuchaktion, Fragen der Evaluation sowie pädagogische Steuerung. Die Analyse zeigt, dass der Marktplatz Lernapps ein relevantes neues Angebot im Bereich digitaler Unterrichtsmaterialien darstellt. Zugleich wirft er Fragen nach zeitlicher Planbarkeit, schulischer Mitbestimmung, nachhaltiger Finanzierung und systematischer Rückmeldung aus der schulischen Praxis auf.

With the Marktplatz Lernapps, the Austrian Federal Ministry of Education (bmb) is establishing a new tool for the provision and management of digital learning applications for lower and upper secondary schools. The initiative complements existing digital infrastructures—in particular the device initiative and digital textbook offerings—to provide centrally organised access to quality-assured learning apps. This article analyses the significance of the “Lernapps Marketplace” for the organisation of education and examines the forms of school-based selection, funding and quality assurance associated with this tool. The focus is on budget structure, school decision-making processes, the relationship with the school textbook scheme, evaluation issues and pedagogical management. The analysis shows that the Marktplatz Lernapps represents a significant new offering in the field of digital teaching materials. At the same time, it raises questions regarding planning predictability, school co-determination, sustainable funding and systematic feedback from school practice.

1. Einleitung

Digitale Lernmittel sind in den vergangenen Jahren zu einem selbstverständlichen Bestandteil schulischer Praxis geworden. Lernplattformen, digitale Schulbücher, interaktive Übungsformate, adaptive Lernsysteme und fachspezifische Anwendungen prägen zunehmend die Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung von Unterricht. Zugleich hat sich damit die Frage verschoben, welche digitalen Materialien in der Schule eingesetzt werden sollen und unter welchen Bedingungen sie pädagogisch sinnvoll sind. Die bloße Verfügbarkeit digitaler Angebote führt nicht automatisch zu einer Verbesserung von Unterricht oder Lernen. Vielmehr entstehen neue Anforderungen an Auswahl, Prüfung, Finanzierung, didaktische Einbettung und schulische Abstimmung.

Gerade in einem Feld, das von kommerziellen Angeboten, unterschiedlichen Lizenzmodellen und rasch wechselnden Plattformen geprägt ist, gewinnen verlässliche Strukturen besondere Bedeutung. Schulen benötigen nicht nur Geräte und technische Infrastruktur, sondern auch Orientierung, Kriterien und Verfahren, um digitale Lernangebote fachlich, organisatorisch und pädagogisch begründet auswählen zu können.

Vor diesem Hintergrund ist der *Marktplatz Lernapps* als bildungspolitisch relevantes Instrument zu verstehen. Er schafft einen geordneten, öffentlich finanzierten Zugang zu Lernanwendungen für Schulen der Sekundarstufen I und II und institutionalisiert damit die Versorgung mit digitalen Lernmitteln. Während digitale Anwendungen bisher vielfach über Einzelinitiativen, Projektbudgets,

private Anschaffungen, Schullizenzen oder kommerzielle Plattformangebote in Schulen gelangten, bündelt der Marktplatz Auswahl, Budgetierung und Bereitstellung in einem zentral organisierten System.

Damit ist der *Marktplatz Lernapps* nicht nur ein technisches Beschaffungsportal. Er berührt grundlegende Fragen schulischer Medienbildung und digitaler Schulentwicklung: Wer entscheidet, welche Anwendungen eingesetzt werden? Wie werden digitale Lernangebote qualitätsgesichert? Welche Rolle spielt ein begrenztes Budget bei der pädagogischen Priorisierung? Und wie fügt sich ein solches Instrument in bestehende Strukturen wie Schulbuchaktion, digitale Schulbücher und schulische Medienkonzepte ein?

Der Beitrag beleuchtet die Frage, inwiefern der *Marktplatz Lernapps* digitale Lernmittel nicht nur bereitstellt, sondern schulische Auswahl-, Finanzierungs- und Qualitätssicherungsprozesse neu strukturiert. Er analysiert den Marktplatz aus einer bildungsorganisatorischen und medienpädagogischen Perspektive. Ziel ist es, den *Marktplatz Lernapps* als neues Steuerungsinstrument digitaler Lernmittel einzuordnen und jene Spannungsfelder sichtbar zu machen, die für seine weitere Entwicklung bedeutsam sein dürften.

2. Zielsetzung und Reichweite des *Marktplatzes Lernapps*

Mit dem *Marktplatz Lernapps* wird ein zentral organisierter Zugang zu digitalen Lernanwendungen geschaffen. Die Initiative richtet sich an Schulen der Sekundarstufen I und II.

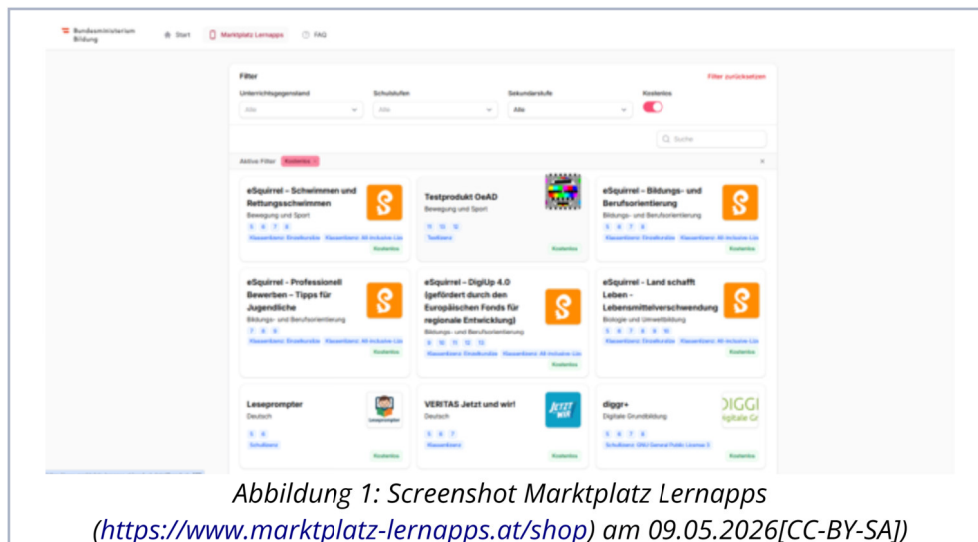


Abbildung 1: Screenshot Marktplatz Lernapps
(<https://www.marktplatz-lernapps.at/shop>) am 09.05.2026[CC-BY-SA])

Die Zielsetzung des Marktplatzes liegt darin, digitale Lernangebote in einer strukturierten und administrativ handhabbaren Form bereitzustellen. Der OeAD beschreibt das Angebot als zentrale Plattform für qualitätsgeprüfte Lernapps, die den Zugang zu digitalen Lernmitteln erleichtern und die Geräteinitiative durch Bildungsinhalte ergänzen soll (OeAD, 2026a). Damit wird eine Lücke adressiert, die in vielen Digitalisierungsinitiativen sichtbar wird: Technische Infrastruktur allein erzeugt noch keine pädagogisch sinnvolle Nutzung. Notwendig ist vielmehr die Ergänzung des 8-Punkte-Plans zur Digitaloffensive durch digitale Bildungsinhalte und eine zentrale Steuerung der Endgeräte. Erst wenn Geräte, geeignete Inhalte, klare Auswahlverfahren und schulische Einbettung zusammenkommen, kann digitale Ausstattung zu einer tatsächlichen Erweiterung von Unterricht beitragen.

Der Marktplatz setzt an dieser Stelle an, indem er digitale Lernanwendungen bündelt, auswählbar macht und über öffentliche Mit-

tel bereitstellt. Dadurch unterscheidet er sich von einer rein individuellen oder projektbezogenen Beschaffung digitaler Angebote. Schulen erhalten nicht nur eine Sammlung möglicher Anwendungen, sondern einen organisatorischen Rahmen, in dem digitale Lernmittel ausgewählt, finanziert und bereitgestellt werden können. Gerade darin liegt seine bildungsorganisatorische Bedeutung: Der Marktplatz verbindet pädagogische Auswahlentscheidungen mit zentraler Budgetierung und administrativer Abwicklung. Die schulartenbezogene Begrenzung bleibt dennoch bedeutsam. Sie kann für eine Pilotphase organisatorisch nachvollziehbar sein, verweist aber zugleich auf die Frage, wie digitale Lernmittelstrukturen langfristig schularten- und schulstufenübergreifend anschlussfähig gestaltet werden können. Der Marktplatz Lernapps ist daher zugleich ein Fortschritt und eine Begrenzung. Er schafft für viele Schulen einen geregelten Zugang zu digitalen Lernanwendungen, etabliert aber noch kein durchgängiges Gesamtsystem digitaler Lernmittelversorgung.

3. Budgetierung und finanzielle Steuerung

Ein zentrales Merkmal des *Marktplatzes Lernapps* ist seine Budgetlogik. In der Pilotphase steht ein Förderbetrag von 13 Euro pro Schülerin bzw. Schüler zur Verfügung; das Schulkontingent wird auf Basis der BilDok 2024/25 berechnet und im Warenkorb angezeigt (OeAD, 2026b). Für das Schuljahr 2026/27 ist ein Betrag von 26 Euro pro Schülerin bzw. Schüler vorgesehen, wobei die Bestellung für diesen Zeitraum von 01. September bis 25. Oktober 2026

erfolgen soll (Bundesministerium für Bildung, 2026). Damit entsteht ein öffentlich finanzierter Rahmen, der Schulen die Bestellung ausgewählter digitaler Anwendungen ermöglicht, zugleich aber klare finanzielle Grenzen setzt.

Diese Begrenzung ist für die schulische Praxis wesentlich, weil sie Auswahlentscheidungen erzwingt und Priorisierungen notwendig macht. Schulen können nicht beliebig viele Anwendungen parallel anschaffen, sondern müssen prüfen, welche Lernapps für ihre Fächer, Klassen, Jahrgänge oder pädagogischen Schwerpunkte besonders relevant sind. Die Budgetlogik wirkt damit nicht nur administrativ, sondern auch pädagogisch steuernd: Sie fordert Schulen dazu auf, digitale Lernmittel nicht nach bloßer Verfügbarkeit auszuwählen, sondern nach fachlicher Passung, didaktischem Mehrwert und schulischem Bedarf.

Im Verhältnis zu bestehenden Lernmittelbudgets ist die Höhe des Kontingents begrenzt. Die Schulbuchaktion stellt je nach Schulart und Jahrgang deutlich höhere Beträge pro Schülerin bzw. Schüler zur Verfügung. Zudem sind Schulbücher curricular umfassender angelegt und bilden häufig die Grundstruktur eines Faches über ein Schuljahr hinweg ab. Digitale Lernapps hingegen beruhen vielfach auf Lizenzmodellen, zeitlich befristeten Zugängen oder spezifischen Nutzungsszenarien. Sie sind dadurch flexibler einsetzbar, aber auch weniger dauerhaft verfügbar. Der *Marktplatz Lernapps* ist daher nicht als Ersatz für die Schulbuchaktion zu verstehen, sondern als ergänzendes Instrument für spezialisierte digitale Anwendungen.

Gerade in der Pilotphase kann die finanzielle Begrenzung ambivalent wirken. Einerseits kann ein knappes Budget bewusste Auswahlentscheidungen fördern, weil Schulen prüfen müssen, welche Angebote tatsächlich einen pädagogischen Mehrwert versprechen. Andererseits kann ein geringes Kontingent die Breite der Erprobung einschränken, insbesondere wenn einzelne Anwendungen einen erheblichen Anteil des verfügbaren Budgets beanspruchen. Schulen stehen dann vor der Entscheidung, wenige kostenintensivere Angebote zu testen oder mehrere günstigere Anwendungen auszuwählen, ohne alle fachlichen Bedarfe abdecken zu können.

Die Budgetierung des Marktplatzes bringt somit eine neue Form digitaler Lernmittelsteuerung in die Schule. Digitale Anwendungen werden nicht nur bereitgestellt, sondern innerhalb eines begrenzten öffentlichen Finanzierungsrahmens schulisch priorisiert. Für die weitere Entwicklung wird entscheidend sein, ob diese Priorisierung als pädagogischer Reflexionsprozess gestaltet werden kann oder ob sie primär als administrative Budgetverwaltung erlebt wird.

4. Organisatorische Umsetzung

Der Bestellprozess des *Marktplatzes Lernapps* ist digital organisiert und vergleichsweise niederschwellig angelegt. Für die Pilotphase ist die Registrierung direkt auf der Plattform möglich; sie muss durch die Schulleitung vorgenommen werden. Diese kann im Bildungsportal Lehrpersonen zur Bestellung berechtigen (OeAD,

2026b). Auswahl, Bestellung und Lizenzbereitstellung werden anschließend über die Plattform abgewickelt. Das verfügbare Schulbudget wird im digitalen Warenkorb transparent dargestellt und nach jeder Bestellung entsprechend reduziert (OeAD, 2026b).

Diese administrative Bündelung ist ein wesentlicher Vorteil des Marktplatzes. Digitale Lernanwendungen sind in der Praxis häufig mit unterschiedlichen Lizenzmodellen, Laufzeiten, Zugangsformen und Abrechnungsweisen verbunden. Ein zentraler Bestellprozess kann hier Orientierung schaffen und den organisatorischen Aufwand für Schulen reduzieren. Wenn Bereitstellung, Budgetkontrolle und Lizenzverwaltung an einer Stelle zusammengeführt werden, lassen sich digitale Angebote leichter in schulische Abläufe integrieren.

Die organisatorischen Rahmendaten zeigen jedoch auch, wie stark der Marktplatz über Fristen und Lizenzmodelle strukturiert ist. In der Pilotphase ist der Katalog ab 23. Februar 2026 öffentlich einsehbar; Bestellungen sind bis 10. April 2026 möglich. Lieferungen sollen innerhalb von fünf Werktagen erfolgen, nach Bereitstellung besteht eine 14-tägige Testphase mit Stornomöglichkeit (OeAD, 2026b). Für das Schuljahr 2026/27 beschreibt das BMB Jahreslizenzen vom 01. September 2026 bis 31. August 2027 sowie eine Bestellphase von 01. September bis 25. Oktober 2026 (Bundesministerium für Bildung, 2026). Damit entsteht ein klar geregelter organisatorischer Rahmen, der Schulen Planungssicherheit gibt, zugleich aber rechtzeitige interne Abstimmung erfordert.

Zugleich bedeutet ein einfacher Bestellprozess nicht, dass eine App auch pädagogisch rasch und zuverlässig beurteilt werden kann. Digitale Lernanwendungen unterscheiden sich erheblich hinsichtlich fachlicher Qualität, didaktischer Struktur, Feedbacklogik, Barrierearmut, Datenschutz, Bedienbarkeit und curricularer Passung. Die technische Möglichkeit einer raschen Bestellung ersetzt daher nicht die fachliche und didaktische Prüfung vor Ort.

Damit verschiebt sich die Herausforderung: Wenn der organisatorische Zugang erleichtert wird, müssen schulische Verfahren sicherstellen, dass Auswahlentscheidungen nicht allein aus pragmatischen Gründen getroffen werden. Eine Anwendung kann leicht verfügbar, ästhetisch ansprechend und technisch stabil sein, ohne deshalb automatisch fachlich oder didaktisch überzeugend zu sein. Der Marktplatz kann administrative Hürden senken; die pädagogische Verantwortung für eine begründete Auswahl bleibt jedoch bei den Schulen.

5. Zeitlicher Rahmen und schulische Bestellprozesse

Die Pilotphase des *Marktplatzes Lernapps* stellt Schulen vor besondere zeitliche Herausforderungen. Zwar ist der Katalog laut OeAD ab 23. Februar 2026 öffentlich einsehbar, laufende Ergänzungen erfolgen bis 15. März, und Bestellungen sind bis 10. April möglich (OeAD, 2026b). Für eine rein technische Bestellung mag dieses Zeitfenster ausreichend erscheinen. Für schulische Auswahlprozesse ist es jedoch knapp, da Lernmittelentscheidungen in der Re-

gel nicht allein von Einzelpersonen getroffen werden, sondern fachliche und institutionelle Abstimmung erfordern.

Lehrpersonen müssen Anwendungen sichten, ausprobieren und mit bestehenden Materialien vergleichen. Fachgruppen können dabei unterschiedliche Perspektiven einbringen, etwa zur curricularen Passung, methodischen Einsetzbarkeit oder Vereinbarkeit mit bereits genutzten digitalen Systemen. Gerade wenn öffentliche Mittel eingesetzt werden und Anwendungen für ganze Klassen oder Jahrgänge bestellt werden, ist eine nachvollziehbare Entscheidungsfindung wichtig.

Digitale Lernapps sind zudem nicht nur Produkte, sondern prägen Unterrichtspraktiken mit. Sie strukturieren Aufgabenformate, Rückmeldungen, Übungslogiken und teilweise auch Lernwege. Deshalb sollte ihre Auswahl nicht ausschließlich unter dem Gesichtspunkt technischer Verfügbarkeit erfolgen. Entscheidend ist vielmehr eine didaktische Prüfung: Für welche Lernziele eignet sich die App? Welche Formen der Differenzierung unterstützt sie? Welche Daten werden verarbeitet? Wie gut passt sie zu vorhandenen Materialien und zur Unterrichtskultur der Schule?

Die Pilotphase macht damit ein allgemeines Spannungsfeld digitaler Schulentwicklung sichtbar. Innovationen sollen rasch erprobt werden, schulische Qualitätssicherung braucht jedoch Zeit. Für einen späteren Regelbetrieb wäre daher zu überlegen, ob Schulen längere Sichtungsphasen, frühere Katalogeinsicht oder regelmäßige Entscheidungsfenster benötigen. Nur dann kann der *Markt-*

platz Lernapps nicht nur administrativ funktionieren, sondern auch pädagogisch tragfähig genutzt werden.

Ein solches Instrument sollte daher nicht primär durch kurze Fristen gesteuert werden, sondern durch verlässliche Planung, transparente Auswahlkriterien und ausreichend Raum für schulische Beratung. Gerade digitale Lernmittel, die laufend aktualisiert und in unterschiedlichen Unterrichtskontexten eingesetzt werden, verlangen Auswahlprozesse, die schulische Professionalität ernst nehmen und nicht auf technische Abwicklung reduziert werden.

6. Qualitätssicherung und Evaluation

Die Qualität digitaler Lernapps lässt sich nicht allein an technischer Stabilität oder ansprechender Gestaltung messen. Entscheidend ist, ob sie fachlich korrekt, didaktisch sinnvoll, altersangemessen, zugänglich und lernförderlich sind. Eine Anwendung kann technisch gut funktionieren und dennoch pädagogisch problematisch sein, wenn sie etwa nur oberflächliches Üben ermöglicht, fehlerhafte Rückmeldungen gibt, Lernende unnötig unter Druck setzt oder nicht zu curricularen Anforderungen passt.

Qualität im Bereich digitaler Lernmittel ist daher mehrdimensional. Sie umfasst fachliche Korrektheit, didaktische Struktur, Barrierearmut, Datenschutz, Bedienbarkeit, Feedbackqualität, adaptive Möglichkeiten und Einbettbarkeit in Unterricht. Diese Dimensionen müssen zusammengedacht werden, wenn der *Marktplatz Lernapps* mehr sein soll als ein technisch kuratierter Angebotskatalog.

Der *Marktplatz Lernapps* wird von OeAD und BMB als Zugang zu qualitätsgeprüften digitalen Lernangeboten beschrieben (Bundesministerium für Bildung, 2026; OeAD, 2026a). Eine solche Vorprüfung ist grundsätzlich sinnvoll, weil digitale Lernapps an der Schnittstelle von Fachlichkeit, Didaktik, Interfacegestaltung und Nutzererfahrung stehen. Zugleich unterscheidet sich ihre Qualitätssicherung von jener klassischer Schulbücher. Während Schulbücher meist stabilere Produkte darstellen und in formalisierten Verfahren geprüft werden, können Lernapps laufend aktualisiert, erweitert oder durch neue Funktionen und Lizenzmodelle verändert werden.

Eine einmalige Prüfung kann daher nur bedingt gewährleisten, dass eine Anwendung dauerhaft in gleicher Qualität nutzbar bleibt. Besonders wichtig wäre deshalb eine systematische Rückmeldung aus der schulischen Praxis. Schulen könnten etwa dokumentieren, welche Apps tatsächlich genutzt werden, wo technische oder didaktische Hürden auftreten und welche Anwendungen sich für unterschiedliche Lerngruppen bewähren. Die 14-tägige Test- und Stornomöglichkeit ist für Schulen praktisch hilfreich, ersetzt aber keine längerfristige pädagogische Evaluation im Unterricht (OeAD, 2026b).

Für die Weiterentwicklung des Marktplatzes wäre daher eine einfache, aber verbindliche Rückmeldestruktur sinnvoll. Sie könnte zentrale Aspekte wie Einsatzhäufigkeit, fachliche Passung, Bedienbarkeit, wahrgenommenen Lernwert, technische Stabilität und Eignung für unterschiedliche Lernvoraussetzungen erfassen. Da-

durch könnte der Marktplatz von einem reinen Angebotsinstrument zu einem lernenden System werden, das Erfahrungen aus der schulischen Praxis aufnimmt und für die Weiterentwicklung digitaler Lernmittel nutzbar macht.

7. Verhältnis zur digitalen Schulbuchaktion

Der *Marktplatz Lernapps* steht nicht isoliert, sondern tritt in ein bestehendes System schulischer Lernmittelversorgung ein. Die Schulbuchaktion ist in Österreich ein etabliertes Instrument zur Bereitstellung von Unterrichtsmaterialien. Digitale Schulbücher und ebook+-Angebote sind bereits Teil dieses Systems und bieten multimediale Erweiterungen, interaktive Elemente oder ergänzende digitale Materialien zu approbierten Lehrwerken. Der *Marktplatz Lernapps* ergänzt diese Struktur durch spezialisierte digitale Anwendungen. Während Schulbücher in der Regel curricular umfassend, jahrgangsbezogen und längerfristig angelegt sind, können Lernapps gezielter für bestimmte Kompetenzbereiche, Übungsphasen oder Lerngruppen eingesetzt werden.

Diese Unterscheidung ist wichtig, weil Lernapps sonst leicht überschätzt oder falsch eingeordnet werden. Eine App kann Unterricht bereichern, ersetzt aber nicht notwendigerweise ein didaktisch durchdachtes Lehrwerk oder eine fachlich kohärente Unterrichtsplanung. Vielmehr muss sie in bestehende Lernumgebungen eingebettet werden. Schulen stehen daher vor der Aufgabe, Schulbücher, digitale Schulbuchangebote, Lernplattformen, Lernapps und eigene Materialien sinnvoll miteinander zu verbinden. Wenn diese

Verbindung nicht gelingt, entsteht die Gefahr einer additiven Digitalisierung: Immer mehr Werkzeuge werden verfügbar, ohne dass klar ist, wie sie zusammenwirken.

Eine besondere Herausforderung liegt darin, dass Lernapps vor der Bestellung nicht immer umfassend geprüft oder ausprobiert werden können. Zwar bieten Plattformbeschreibungen, Screenshots und Anbieterinformationen eine erste Orientierung, sie ersetzen jedoch keine eigene Erprobung der Anwendung im schulischen Kontext. Gerade bei digitalen Lernapps sind Bedienbarkeit, Aufgabenqualität, Feedbacklogik, Differenzierungsmöglichkeiten und Passung zur eigenen Lerngruppe oft erst im praktischen Gebrauch zuverlässig einschätzbar. Wenn Schulen Anwendungen bestellen müssen, ohne vorab ausreichend Einblick in deren tatsächliche Funktionsweise zu erhalten, erhöht sich das Risiko von Fehlentscheidungen. Der Marktplatz sollte daher nicht nur Produkte sichtbar machen, sondern möglichst auch transparente Testmöglichkeiten, aussagekräftige Beschreibungen und schulnahe Erfahrungsberichte bereitstellen.

Der *Marktplatz Lernapps* erhöht damit auch den Koordinationsbedarf. Je mehr digitale Angebote verfügbar sind, desto wichtiger wird eine schulische Strategie, die Toolvielfalt begrenzt und pädagogisch begründet. Andernfalls droht eine Fragmentierung der Lernumgebung durch verschiedene Zugänge, unterschiedliche Benutzerinnen- und Benutzeroberflächen, parallele Systeme und wenig Zusammenhang. Der Marktplatz sollte daher nicht nur als Katalog einzelner Anwendungen verstanden werden, sondern als

Bestandteil schulischer Medienentwicklungsplanung. Seine Wirksamkeit hängt nicht allein davon ab, welche Apps angeboten werden, sondern auch davon, ob Schulen diese Anwendungen sinnvoll in bestehende Lernmittelstrukturen integrieren können.

Gerade im Zusammenspiel mit der Schulbuchaktion stellt sich daher die Frage, wie digitale Lernapps ergänzen, vertiefen oder differenzieren können, ohne die Kohärenz schulischer Lernmittelstrukturen zu schwächen. Dafür braucht es nicht nur ein verfügbares Angebot, sondern auch nachvollziehbare Informationen, Erprobungsmöglichkeiten und schulische Abstimmungsprozesse. Nur so kann der *Marktplatz Lernapps* zu einer sinnvollen Erweiterung bestehender Lernmittelversorgung werden, statt lediglich eine zusätzliche Ebene digitaler Angebote neben Schulbüchern, Lernplattformen und schuleigenen Materialien zu schaffen.

8. Berufsschulen, Primarstufe und Anschlussfähigkeit

Berufsschulen sind vom *Marktplatz Lernapps* ausgenommen. Für sie steht mit *wise up* (<https://wise-up.at/>) eine eigene Plattform zur Verfügung, die Lehrlingen kostenlosen Zugang zu fachbezogenen digitalen Lerninhalten bieten soll (OeAD, 2026b). Diese Trennung entspricht der besonderen Struktur der dualen Ausbildung und den spezifischen Anforderungen beruflicher Bildung. Zugleich führt sie dazu, dass unterschiedliche Schularten mit unterschiedlichen digitalen Systemen arbeiten.

Diese Differenzierung kann funktional sinnvoll sein, wirft aber Fragen der Vergleichbarkeit und Anschlussfähigkeit auf. Wenn

verschiedene Plattformen unterschiedliche Auswahlmechanismen, Qualitätskriterien und Finanzierungsmodelle nutzen, entstehen innerhalb des Bildungssystems unterschiedliche digitale Rahmenbedingungen. Für die weitere Entwicklung digitaler Lernmittelpolitik wäre daher zu prüfen, wie Qualitätssicherung, Zugänglichkeit und pädagogische Steuerung über unterschiedliche Plattformen hinweg nachvollziehbar bleiben können.

Auch die Primarstufe ist nicht Teil des *Marktplatzes Lernapps*. Volksschulen werden durch diese Initiative nicht unmittelbar angesprochen, obwohl digitale Kompetenzen und der Umgang mit digitalen Lernumgebungen nicht erst in der Sekundarstufe beginnen. Gerade im Volksschulalter stellt sich die Frage, welche digitalen Lernangebote altersgerecht, barrierearm, sprachsensibel und pädagogisch sinnvoll sind. Wenn digitale Lernmittelpolitik erst ab der Sekundarstufe systematisch ansetzt, bleibt ein wichtiger Teil schulischer Medienbildung außerhalb dieses Instruments.

Das bedeutet nicht, dass dieselben Anwendungen für alle Schulstufen geeignet wären. Vielmehr braucht es je nach Alter, Schulart und Lernkontext unterschiedliche digitale Angebote. Dennoch sollten Auswahl, Qualitätssicherung und Finanzierung digitaler Lernmittel nicht völlig getrennt voneinander gedacht werden. Der *Marktplatz Lernapps* kann hier ein wichtiger Baustein sein, bildet aber noch keine durchgängige Struktur für alle Bildungsbereiche ab.

Langfristig bleibt auch die Frage offen, ob digitale Lernmittelversorgung stärker schulstufenübergreifend koordiniert werden soll-

te. Wenn digitale Bildung als durchgängige Bildungsaufgabe verstanden wird, braucht es Anschlussfähigkeit zwischen Primarstufe, Sekundarstufe, beruflicher Bildung und außerschulischen digitalen Lernräumen. Die weitere Entwicklung des Marktplatzes sollte daher nicht nur innerhalb der Sekundarstufe betrachtet werden, sondern im Zusammenhang eines Bildungssystems, das digitale Lernmittel zunehmend über Schularten und Lernphasen hinweg abstimmen muss.

9. Pädagogische Chancen und offene Fragen

Der *Marktplatz Lernapps* eröffnet Schulen mehrere Chancen: Er kann Orientierung in einem unübersichtlichen Markt digitaler Lernanwendungen bieten, finanzielle Mittel für digitale Unterrichtsmaterialien bereitstellen und durch zentrale Organisation administrative Hürden reduzieren. Besonders bedeutsam ist, dass digitale Lernapps nicht mehr ausschließlich zufällig, privat oder projektbezogen in Schulen gelangen, sondern innerhalb eines öffentlich finanzierten und geregelten Systems ausgewählt werden können.

Die Auswahl und Entscheidung über die zu nutzenden digitalen Lernmittel erfolgt laut OeAD schulautonom; auch einzelne Klassen oder Jahrgangsstufen können teilnehmen (OeAD, 2026b). Damit kann der Marktplatz zur Professionalisierung digitaler Lernmittelauswahl beitragen. Fachgruppen können Angebote vergleichen, gemeinsame Kriterien entwickeln und Einsatzszenarien planen. Schulen können überlegen, welche Apps zu ihrem Standort,

zu ihren Fächerschwerpunkten und zu ihren pädagogischen Konzepten passen. Wenn dies gelingt, wird der Marktplatz nicht nur ein Beschaffungsinstrument, sondern ein Anlass für schulische Auseinandersetzung mit digitaler Unterrichtsqualität.

Gleichzeitig bleiben zentrale Fragen offen. Der enge zeitliche Rahmen der Pilotphase erschwert sorgfältige Auswahlprozesse. Die begrenzte Budgethöhe zwingt zu Priorisierungen, kann aber auch die Breite der Erprobung einschränken. Die Qualitätssicherung ist wichtig, müsste aber durch strukturierte Rückmeldungen aus der Praxis ergänzt werden. Zudem bleibt zu klären, wie der Marktplatz mit bestehenden Systemen wie Schulbuchaktion, digitalen Schulbüchern, Lernplattformen und schulischen Medienkonzepten zusammenspielt.

Diese offenen Fragen sind nicht als Einwände gegen das Instrument zu verstehen. Sie zeigen vielmehr, unter welchen Bedingungen der *Marktplatz Lernapps* pädagogisch wirksam werden kann. Dafür brauchen Schulen nicht nur Zugang zu digitalen Angeboten, sondern auch verlässliche Rahmenbedingungen für Sichtung, Erprobung, Abstimmung und Rückmeldung. Ebenso wichtig ist eine Einbettung in ein größeres digitales Lernmittelökosystem, in dem technische Bereitstellung, pädagogische Qualität und schulische Mitbestimmung zusammenwirken.

Digitale Lernapps können Unterricht bereichern, wenn sie bewusst ausgewählt und sinnvoll eingesetzt werden. Ohne diese Einbettung besteht jedoch die Gefahr, dass sie lediglich als weitere digitale Werkzeuge neben bestehenden Materialien stehen, oh-

ne eine nachhaltige Veränderung von Lernprozessen zu bewirken.

10. Fazit

Der *Marktplatz Lernapps* stellt einen wichtigen Schritt in der strukturierten Bereitstellung digitaler Lernanwendungen für Schulen der Sekundarstufen I und II dar. Er ergänzt bestehende digitale Infrastruktur um Bildungsinhalte und schafft ein öffentlich finanziertes Modell zur Auswahl qualitätsgeprüfter Lernapps. Seine Bedeutung liegt damit weniger in der bloßen Bereitstellung einzelner Anwendungen als in der Etablierung eines neuen Steuerungsmodells digitaler Lernmittel.

Schulen erhalten mit dem Marktplatz ein Budget, eine Auswahlplattform und einen zentralen Bestellprozess. Zugleich werden sie vor die Aufgabe gestellt, digitale Angebote pädagogisch fundiert zu prüfen und sinnvoll in bestehende Unterrichtsstrukturen einzubetten. Der Marktplatz kann dabei Orientierung und Zugang erleichtern, ersetzt aber nicht die fachliche Entscheidung vor Ort.

Die Pilotphase und der angekündigte Regelbetrieb zeigen sowohl Potenzial als auch Entwicklungsbedarf. Während die Pilotphase mit 13 Euro pro Schülerin bzw. Schüler und Semesterlizenzen arbeitet, sieht das Schuljahr 2026/27 ein Kontingent von 26 Euro und Jahreslizenzen vor (Bundesministerium für Bildung, 2026; OeAD, 2026b). Damit entwickelt sich der *Marktplatz Lernapps* von einem Erprobungsmodell in Richtung eines regulären Instruments digitaler Lernmittelversorgung. Ob diese Entwicklung päd-

agogisch tragfähig ist, hängt jedoch nicht allein von Budgethöhe und Plattformfunktionalität ab. Entscheidend sind realistische Zeitfenster, transparente Informationen, schulische Erprobungsmöglichkeiten, systematische Rückmeldestrukturen und eine klare Einbettung in bestehende Lernmittelsysteme.

Digitale Lernapps sind keine automatische Antwort auf pädagogische Fragen. Sie können Unterricht bereichern, wenn sie fachlich passend, didaktisch sinnvoll und organisatorisch gut eingebunden sind. Damit wird der *Marktplatz Lernapps* vor allem dann pädagogisch bedeutsam, wenn er nicht als bloße Bestellplattform verstanden wird, sondern als Teil einer qualitätsorientierten, schulisch mitbestimmten und langfristig tragfähigen digitalen Lernmittelpolitik.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Screenshot Marktplatz Lernapps, <https://www.marktplatz-lernapps.at/shop>

Literatur

Bundesministerium für Bildung. (2026). *Marktplatz Lernapps: Digitale Lernangebote für Schulen*. <https://www.bmb.gv.at/Themen/schule/zrp/dibi/inipro/marktplatz-lernapps.html>

OeAD – Agentur für Bildung und Internationalisierung. (2026a). *Marktplatz Lernapps*. <https://oead.at/de/bildung-digital/marktplatz-lernapps>

OeAD – Agentur für Bildung und Internationalisierung. (2026b). *Pilotbetrieb: Für Schulen*. <https://oead.at/de/bildung-digital/marktplatz-lernapps/fuer-schulen>