



## Success Story

# Digitale Lösungen statt Stift und Papier

Berliner Senatsverwaltung digitalisiert Organisation, Datenerfassung und Auswertung des Deutschen Motorik-Tests (DMT)



Die Berliner Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie (SenBJF) wickelt die Organisation und Durchführung des Deutschen Motorik-Tests (DMT) durchgängig digital und damit schnell, effizient, transparent und sicher in einer Webanwendung und einer mobilen App ab. Mit der Entwicklung und Installation der digitalen Lösungen, die handschriftlich auszufüllende Listen ersetzen, war der langjährige IT-Partner msg services gmbh betraut.

### Kunde

Die Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie (SenBJF) ist die oberste Behörde für die Bildungs-, Schul-, Jugend- und Familienpolitik in Berlin und Teil der Berliner Landesregierung. Im Fachbereich Schulsport- und Bewegungserziehung gilt es, neben der Unterrichtsgestaltung auch zahlreiche Projekte umzusetzen, die das Bewegungsverhalten von Kindern und Jugendlichen positiv beeinflussen. Dazu zählt unter anderem auch das Nachwuchsprogramm BERLIN HAT TALENT, das in Kooperation mit dem Landessportbund Berlin und der Senatsverwaltung für Inneres und Sport durchgeführt wird. Auf der Grundlage des Deutschen Motorik-Tests (DMT) werden die motorischen Fähigkeiten wie Kraft, Ausdauer und Koordination von Grundschulern der Jahrgangsstufe drei durch die SenBJF überprüft und ausgewertet, um auf dieser Grundlage geeignete Bewegungsempfehlungen auszusprechen.

### Herausforderung

Die Organisation und Durchführung des DMT erfolgte bis vor Kurzem ausschließlich manuell in Microsoft Excel und auf Papier. Das war umständlich, intransparent, fehleranfällig sowie zeitraubend und personalintensiv. Die Klassenlisten für den DMT verwaltete die SenBJF in Excel-Dateien, während die Testteams an den Schulen Testergebnisse per Hand in Papierbögen eintrugen. Resultat: ein hoher Papierverbrauch, was teuer und wenig nachhaltig war. Darüber hinaus

mussten die auf Papier erfassten Daten nachträglich in eine Excel-Auswertungs-Vorlage übertragen werden, um die notwendigen Ergebnislisten für die Schulen sowie die Urkunden für die Teilnehmenden anfertigen zu können.

### Lösung

Heute ermöglichen eine integrierte Webanwendung und eine intuitive mobile App, die auf Tablets installiert ist, eine durchgängig digitale und damit deutlich einfachere, schnellere und effizientere DMT-Abwicklung. Das Hin- und Herübertragen von Daten entfällt. Das spart jährlich über 500 Arbeitsstunden, die nun in die Bewegungsförderung der Kinder investiert werden können. Durch die Digitalisierung und Neustrukturierung der Arbeitsabläufe reduziert sich auch der Papierverbrauch deutlich und wichtige Ressourcen werden geschont.

Mit der Entwicklung und der Installation der Applikationen war die msg services gmbh betraut, die im Auftrag des IT Dienstleistungszentrums Berlin (ITDZ) bereits mehrere IT-Projekte für den Berliner Senat mit Erfolg abgeschlossen hat. Dank der hervorragenden Zusammenarbeit aller Beteiligten und dem Einsatz agiler Methoden mit kurzen Sprints gingen Entwicklung, sie erfolgte gemäß den IKT-Vorgaben des Landes Berlin, wie auch Einführung zügig und unter Einhaltung der Zeit- und Kostenvorgaben vonstatten.



*„Die digitale Organisation und Auswertung des DMT spart Zeit, optimiert Prozesse und reduziert Fehler auf ein Minimum. Die Datenaufnahme in den Schulen via Tablet und App sowie nützliche Zusatztools wie eine integrierte Stoppuhr oder Zählhilfen erleichtern die Arbeit in den Schulen. So bleibt mehr Zeit für die Bewegungsförderung von Kindern und Jugendlichen.“*

**Jan Lesener – Fachreferent für Schulsport und Bewegungserziehung in der SenBJF**

Seit Beginn des Schuljahres 2021/22 erfolgt die DMT-Abwicklung ausschließlich über die digitalen Lösungen – zur Zufriedenheit sowohl der Anwender in der SenBJF wie auch der Testteams vor Ort: Die Klassenlisten, die die Schulen per Excel an die SenBJF senden, lassen sich direkt in die Webanwendung hochladen. Dort werden die Tests angelegt, geplant, verwaltet und per Knopfdruck über eine sichere Verbindung via Webservice an die mobile App übermittelt.

Die App stellt die Kinder einer Testgruppe pseudonymisiert als natürliche Zahlen dar, aus denen ein Tester die ihm vorab zugewiesenen Nummern auswählt. Hat ein Kind eine Station durchlaufen, trägt der Tester das Ergebnis in die App ein, die ihm übersichtlich anzeigt, welche weiteren Stationen das Kind bereits absolviert hat und welche nicht. Sind alle Stationen durchlaufen und Ergebnisse erfasst, wird der Test automatisch beendet. Es besteht auch die Möglichkeit, ihn manuell abzuschließen, falls ein Kind sich verletzt oder krank ist. Die Sicherheit der sensiblen Informationen, die auf den Tablets und den darin eingesteckten SD-Karten gespeichert werden, ist durch Verschlüsselung gewährleistet.

Sobald ein Tablet online ist, erfolgt automatisch eine Synchronisierung der Daten zwischen App und Webanwendung, die per Fortschrittsanzeige die Anwender in der SenBJF informiert, welche Tests aktiv und welche beendet sind. Zum Abschluss wird in der Anwendung für jedes Kind per Mausklick eine Urkunde erzeugt. Vom digitalen DMT-Verfahren mit pseudonymisierten Daten, es ist Teil des Programms zur Digitalisierung der Berliner Verwaltung, profitieren auch die Senatsverwaltung für Inneres und Sport und die Hochschule für Gesundheit und Sport (DHGS).

#### Auf einen Blick

##### Projektziele

- Digitalisierung der Organisation und Durchführung des Deutschen Motorik-Tests (DMT)
- Vereinfachung, Beschleunigung und Optimierung der Prozesse im Rahmen des DMT
- Zuverlässiger Ersatz für Microsoft Excel und die Erfassung mit Stift auf Papier
- Kostenersparnis und Verbesserung der Nachhaltigkeit durch papierlose Abläufe
- Entlastung der Mitarbeitenden der SenBJF sowie der Testteams an den Schulen
- Deutliche Erhöhung der Prozesssicherheit

##### Kundennutzen

- Vereinfachung, Optimierung und Beschleunigung der DMT-Abwicklung durch digitale Lösungen (Webanwendung, App)
- Einsparung von bislang über 500 Stunden Arbeitszeit
- Mehr Raum für Kernaufgaben (Bewegungsförderung von Kindern und Jugendlichen)
- Wegfall bislang hoher Papierkosten
- Hohe Prozesssicherheit dank digitaler Abläufe
- Verbesserung von Datenschutz und Datensicherheit durch Pseudonymisierung und Verschlüsselung personenbezogener Daten
- Hohe Zufriedenheit der Endanwender durch komfortable und intuitive Bedienung von Webanwendung und App
- Arbeitserleichterung auch dank verschiedener Tools in der App
- Reduzierung der Fehlerquote bei Datenerfassung und -übertragung auf ein Minimum