

Raster zur Einschätzung von Angeboten des Globalen Lernens mit digitalen Medien

Bewertetes Material (Titel angeben): NO GAME – Spiel und Plattform

Verlag / Herausgeber (Herausgeber angeben): SODI

Gesamturteil: Plattform: Sehr Gut – (83,67 Prozentpunkte), Spiel Gut (81 Prozentpunkte)

Die einzelnen Bereiche wurden folgendermaßen be eingeschätzt:

Fachlicher Inhalt: Gut

Methodik und Didaktik: Sehr Gut

Mediale Gestaltung: Plattform Sehr Gut, Spiel Gut

1. Formale Beschreibung des Angebots

1.1 BIBLIOGRAFISCHE ANGABEN

Titel* (* Pflichtangabe): NO GAME

Untertitel: Armut wird gemacht

Link zum Angebot (Bezugsquelle) *: www.nogame.sodi.de

Schlachworte*: Armut, Bildung, Gesundheit, Arbeit

Autor/in:

Mitarbeit:

Fachliche Beratung:

Verlag:

ISBN:

Kostenlos - kostenpflichtig - Preis*: kostenlos

Erscheinungsjahr:

Dazu gehörende Medien: Online-Plattform, Online-Spiel, Download Bildungsmaterialien und Leitfaden exemplarischer Projekttag

1.2 ZIELGRUPPEN

Klasse / Schulstufe / Kontext: [Mehrfachauswahl, bitte wählen Sie mindestens eine Schulstufe aus]

- | | |
|--|--|
| <input type="radio"/> Vorschule | <input type="radio"/> <u>9. Klasse</u> _____ |
| <input type="radio"/> 1. Klasse | <input type="radio"/> <u>10. Klasse</u> |
| <input type="radio"/> 2. Klasse | <input type="radio"/> 11. Klasse |
| <input type="radio"/> 3. Klasse | <input type="radio"/> 12. Klasse |
| <input type="radio"/> 4. Klasse | <input type="radio"/> 13. Klasse |
| <input type="radio"/> 5. Klasse | <input type="radio"/> Berufliche Bildung |
| <input type="radio"/> 6. Klasse | <input type="radio"/> Erwachsenenbildung |
| <input type="radio"/> <u>7. Klasse</u> | <input type="radio"/> <u>außerschulisch</u> |
| <input type="radio"/> <u>8. Klasse</u> | |

Alter: [Mehrfachauswahl (optionale Angabe)]

- | | |
|--------------------------------|------------------------------------|
| <input type="radio"/> 4 Jahre | <input type="radio"/> 12 Jahre |
| <input type="radio"/> 5 Jahre | <input type="radio"/> 13 Jahre |
| <input type="radio"/> 6 Jahre | <input type="radio"/> 14 Jahre |
| <input type="radio"/> 7 Jahre | <input type="radio"/> 15 Jahre |
| <input type="radio"/> 8 Jahre | <input type="radio"/> 16 Jahre |
| <input type="radio"/> 9 Jahre | <input type="radio"/> 17 Jahre |
| <input type="radio"/> 10 Jahre | <input type="radio"/> 18 und älter |
| <input type="radio"/> 11 Jahre | |

1.3 SCHULFORM:

Bitte übergeordnete Stufe ankreuzen [Mehrfachauswahl]:

- Primarstufe
- Sekundarstufe I
- Sekundarstufe II

Bitte gegebenenfalls Schulformen ankreuzen [Mehrfachauswahl]:

- alle
- Grundschule
- Mittelschule
- Gesamtschule
- Förderschule
- Gymnasium
- Oberschule
- Berufliche Schulen
- Realschule
- Hauptschule

1.4 FACH / FÄCHER: [Mehrfachauswahl / Freitext]:

- Alle
- fächerübergreifend
- Projekttag

- Arbeitslehre
- Betriebswirtschaft
- Biologie
- Chemie
- Deutsch
- Englisch
- Erdkunde / Geografie
- Ernährungslehre
- Ethik / Lebenskunde
- Französisch
- Geschichte

- Gesundheitswesen
- Hauswirtschaft
- Informatik / Technik
- Mathematik
- Naturwissenschaften
- Physik
- Religion
- Spanisch

- Kunst / Textilgestalten / Werken

- Sachunterricht / Heimatkunde
- Sozialkunde / Sozialwirtschaft / Gesellschaftslehre / Politik
- Wirtschaft / Wirtschaftslehre

Weitere:

Explizite Bezüge zu Curricula:

1.5 MATERIALTYP

Inhaltliche Bestandteile: [Mehrfachauswahl / Freitext]

- Informationen (Unterlagen, Texte, Bilder, Grafiken für Lernende)
- Anregungen für die Unterrichtsgestaltung, Unterrichtsbeispiele
- Arbeitsmaterialien für Lernende: Anleitungen, Arbeitsblätter, Aufträge, Hilfsmittel
- Spiele
- Hintergrundinformationen für die Lehrpersonen
- Elternmitwirkung

Weitere:

Formale Bestandteile : [Mehrfachauswahl / Freitext]

- Online-Material (für den Online-Gebrauch)
- Software
- Printprodukt (Druckerzeugnis zum Bestellen)
- Download (PDF, DOC etc. zum Herunterladen / Ausdrucken)
- DVD / Video
- CD-ROM
- Multimedia

Weitere:

1.6 ZUSÄTZLICHE ATTRIBUTE

[Mehrfachauswahl / Freitext]

- Hinweise auf ergänzende Medien:
- Angabe von Literatur, Referenzen und Quellen (auch Linklisten):
- Weiterführende Adressen / Fachstellen:

Sonstiges: (z.B. zum Gesamtkonzept, zur Einbettung ins Globale Lernen, zu Kernkompetenzen...):
Hinweise auf Orientierungsrahmen für den Lernbereich Globale Entwicklung der Kultusministerkonferenz (KMK) und des Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (BMZ), Kernkompetenzen

1.7 INHALTSANGABE

Bitte beschreiben Sie kurz die Inhalte des Angebots oder bilden Sie das Inhaltsverzeichnis ab.

Inhaltsverzeichnis Plattform: 4 Reiter

Jetzt Spielen! – Spiel, Hilfe und FAQ

Infopool – Millenniumsziele, Bildung, Gesundheit, Arbeitsbedingungen, Für Lehrende

Multimedia-Ausstellung

Quiz – Quiz, Sag uns deine Meinung!

Spiel: 3 Level Bildung, Gesundheit, Arbeitsbedingungen

Aus Ich-Perspektive schlüpft man in die Welt eines anderen im Globalen Süden, Point-and-Click-

Adventure, Interaktion mit anderen Figuren und Gegenständen um exemplarische

Herausforderungen zu lösen

2. THEMENWAHL

Bitte benennen Sie ein oder mehrere Hauptthemen und die entsprechenden Unterthemen.

Armut – absolute / relative Armut, Hungersituation weltweit

Millenniumsziele, Menschenrechte

Bildung – Grundschulbildung / Schule weltweit, Geschlechtergerechtigkeit in der Bildung

Gesundheit – Tuberkulose, ansteckende Krankheiten, Brain Drain, Trinkwasser, Medikamente und Patente

Arbeitsbedingungen – Kleidungsproduktion, Sweat Shops, Arbeitnehmerrechte, ILO-Arbeitsnorm, Preiszusammensetzung und Weltreise einer Jeans

3. EINSCHÄTZUNG

Vergeben Sie Ihre Punkte und begründen Sie Ihre Beurteilung

3.1 EINSCHÄTZUNG FACHLICHER INHALT

Indikatoren	erreichte Punkte von je 5
<p>Globaler Kontext Inhalte werden sachrichtig und im globalen Kontext dargestellt. Geschichtliche Hintergründe werden bei Relevanz berücksichtigt oder diskutiert. Globale wechselseitige Abhängigkeiten werden verdeutlicht, Auswirkungen auf die Situation der Menschen im Süden wie auch in unserer Gesellschaft im Globalen Norden werden aufgezeigt.</p> <p>Begründung Die Themen MDGs, Gesundheit, Bildung, Arbeit werden in Infopool und Begleitmaterialien sachrichtig und unter globalen Gesichtspunkten dargestellt: Themen weltweit, Menschenrechte / MDG-Bezug, Projekte der Entwicklungszusammenarbeit, Videos, Was kann ich tun? Weltweite Verknüpfungen und Abhängigkeiten, sowie Gründe werden dargestellt.</p>	4
<p>Einflussnahme Das Angebot beinhaltet keine (versteckte) (Spenden-) Werbung für ein bestimmtes Produkt, Organisation usw.</p> <p>Begründung Keine Werbung vorhanden</p>	5
<p>Lebensweltbezug Beziehungen zur eigenen Lebenswelt („Was habe ich damit zu tun?“) werden thematisiert, dargestellt oder reflektiert.</p> <p>Begründung Im Spiel wird der Bezug zu Kleidungsproduktion, Reise einer Jeans hergestellt.</p>	2
<p>Multiperspektivität und Kontroversität Tatbestände / Themen werden aus unterschiedlichen Perspektiven dargestellt. Verschiedene oder unterschiedliche Meinungen und Sichtweisen zum Thema finden Berücksichtigung oder werden anerkannt.</p> <p>Begründung Verschiedene Perspektiven im Spiel und auf der Plattform kommen zu Wort: verschiedene Sprechende in Videos, verschiedene Projekte und Organisationen finden Berücksichtigung. Das Angebot ist jedoch nicht neutral, sondern bezieht sich in besonderer Weise um Perspektive Globaler Süden.</p>	4
<p>Perspektivenwechsel Das Angebot bemüht sich in besonderer Weise darum, die Perspektive der Menschen im Globalen Süden einzunehmen und nachzuvollziehen oder lässt Betroffene zu Wort kommen.</p> <p>Begründung Betroffene kommen zu Wort, z.B. Videos Jonathan Mponda und Ester Ekongo, Videos</p>	5

Draufsicht	
<p>Perspektivenwechsel Das Angebot stellt die Betroffenen nicht als Opfer sondern Akteure dar, die eigene Wege und Lösungen finden. Es vermeidet Paternalismus (vormundschaftliche Beziehung, Entmündigung, Heilbringung) und verwendet keine Stereotypen.</p> <p>Begründung Es gibt eine starke Betonung von Armut, dennoch gibt es die Darstellung von Aktivität in verschiedenen Projekten, eigenen Handlungen, eigenen Ideen. Es wird keine Wertung vorgenommen.</p>	3
<p>Diskriminierungsfreie Darstellung Texte und Bilder verzichten auf jegliche Diskriminierung, insbesondere rassistische oder menschenrechtsfeindliche Positionen. (Vgl. http://ber-ev.de/download/BER/09-infopool/checklisten-rassismen_ber.pdf)</p> <p>Begründung Keine Einschränkung</p>	5
<p>Quellentransparenz und Aktualität Die zentralen Aussagen des Angebots werden durch möglichst aktuelle Quellenangaben belegt.</p> <p>Begründung In Begleitmaterial finden sich aktuelle Quellen wie BMZ oder UNESCO (2012), auf Plattform nicht.</p>	3
<p>Erreichte Punktzahl</p> <p>Dieser Bewertungsbereich wird mit ___ Gut_____ bewertet.</p>	<p>__31__ von 40</p>
Positive Besonderheiten	

3.2 EINSCHÄTZUNG METHODIK UND DIDAKTIK

Indikatoren	erreichte Punkte von je 5
<p>Zielgruppe Die Zielgruppen, für die das Angebot gedacht und geeignet ist, werden explizit genannt. (Ausnahmen: Bei bspw. einer Internet-Seite ohne spezielle Zielgruppe ist davon auszugehen, dass sie sich an die interessierte Öffentlichkeit richtet.)</p> <p>Begründung Sekundarstufe I wird explizit genannt.</p>	5
<p>Zielgruppenorientierung Das Angebot knüpft an Lebenswelt, Erfahrungen und Orientierungen (reale Situationen...)</p>	1

<p>der Zielgruppe/n, Rezipient/innen an.</p> <p>Begründung Das Angebot knüpft bei Kleidungsproduktion an eigene Lebenswelt an. Sehr gering.</p>	
<p>Lernziele Die Lernziele (z.B. der angestrebte Kompetenzerwerb, Vermittlungsziel...) des Angebots werden benannt.</p> <p>Begründung Gleich auf Startseite wird erläutert, was das Angebot erreichen möchte: zeigen, welche Herausforderungen Armut bedeutet, wie Armut gemacht wird, wen sie betrifft. Auch kommt dies als Sprechertext im Spiel. In den Begleitmaterialien werden Ziele in den jeweiligen Methoden erläutert.</p>	5
<p>Fächerbezüge und Hilfestellung für Lehrende Anknüpfungspunkte für Fächer (und wiss. Disziplinen) werden reflektiert und dargestellt. Didaktische Begleittexte / Materialien für Lehrende bieten gute Hilfestellung beim Einsatz des Angebots.</p> <p>Begründung Der Infopool ist umfassend, ebenso der Bereich für Lehrende und die Begleitmaterialien. Verschiedene Unterrichtsfächer (z.B. Ethik, Arbeitslehre, Kunst, Politik, Sozialkunde, Geografie) werden genannt. Einen exemplarischen Projekttag und Begleithefte gibt es als Downloads.</p>	5
<p>Weiterarbeit Die Materialien machen Vorschläge zur weiteren Beschäftigung mit den Themen (z.B. Zugang zu vertiefenden Informationen, Anknüpfungspunkte für Aktionen und Engagement).</p> <p>Begründung Spiel nennt Infopool als weitere Informationsquelle. Die Plattform zeigt in Was kann ich tun? und SchülerInnen-Heft Anknüpfungspunkte für Aktionen und Engagement.</p>	5
<p>Handlungs- und Gestaltungsmöglichkeiten Möglichkeiten, etwas zu tun (persönlich wie politisch), werden in einer den Zielgruppen, Rezipient/innen angemessenen Weise aufgezeigt, erfragt oder diskutiert.</p> <p>Begründung Die Plattform zeigt in Was kann ich tun? Aktionsmöglichkeiten, die auf die Zielgruppe zugeschnitten sind.</p>	3
<p>Beteiligungsmöglichkeiten Das Angebot bietet die Möglichkeit zur Beteiligung (Kommentarfunktion, Feedback, Mailkontakt...).</p> <p>Begründung Beteiligung ist möglich mit der Teilnahme an Umfrage/Feedback, über einen Kommentar und Mailkontakt.</p>	5

<p>Nutzung Das Angebot kann ohne Gebühren (oder eine geringe Gebühr im Sinne einer nichtkommerziellen Verwendung z.B. zur Deckung der Produktions- / Versandkosten) – unter Wahrung des Urheberrechtes – genutzt werden. Es kann (auch) auszugsweise eingesetzt und vervielfältigt werden.</p> <p>Begründung kostenfrei</p>	5
<p>Erreichte Punktzahl</p> <p>Dieser Bewertungsbereich wird mit _____ Sehr Gut _____ bewertet.</p>	<p><u>34</u> von 40</p>
Positive Besonderheiten	

3.3 EINSCHÄTZUNG MEDIALE GESTALTUNG – JE NACH MEDIUM

3.3.1 INTERNET-SEITE

Indikatoren	erreichte Punkte von je 5
<p>Strukturierung – Seitenaufbau Die Internet-Seite ist übersichtlich und erschließt sich intuitiv durch eine schlüssige Navigation (wiederkehrende, sinnvolle Struktur für Seitenaufbau, Navigation und Inhalte). Der Weg der Navigation ist sinnvoll und leicht nachvollziehbar.</p> <p>Begründung Navigation ist leicht nachvollziehbar: 4 Reiter mit Unterreitern – jetzt spielen führt zum Spiel, Infopool zu Informationen, Ausstellung zu Ausstellung, Quiz zu Quiz und Feedback. Es gibt eine Sitemap zur Übersicht.</p>	5
<p>Usability Gestaltungselemente und / oder Text sind benutzerfreundlich = gut „lesbar“ (z.B. Schriftgröße mind. 12 pkt., serifenlose Schriftart, Formatierung, Farbkontrast und Hintergrund).</p> <p>Begründung Alle Elemente sind gut „lesbar“ : serifenlose Schrift, Farbkontrast, Verlinkungen farblich abgesetzt.</p>	5
<p>Aktualität – Pflege Die Internet-Seite wird technisch gepflegt und inhaltlich moderiert, sodass sie aktuell, spamfrei, lebendig ist. Sofern sie multimediale, interaktive, spielerische oder kommunikative Elemente sowie weiterführende Links enthält, sind diese aktuell und gepflegt.</p> <p>Begründung Das Angebot ist technisch gewartet: kein Spam, Medienelemente / Videos und Verlinkungen sind aktuell.</p>	5
Support	5

Hilfefunktionen, auf die Nutzerinnen und Nutzer im Notfall zurückgreifen können, sind vorhanden. Begründung Es gibt eine Rubrik Hilfe und FAQ – zum Spiel, ebenso Kontaktmöglichkeit per Mail.	
Multimedialität Grafiken, Tabellen, Fotos, Illustrationen, Animationen ergänzen das Material. Der inhaltliche Bezug zum Thema ist eindeutig erkennbar und nachvollziehbar. Begründung Videos, Grafiken, PDFs ergänzen die Texte. Inhaltliche Bezüge sind eindeutig.	3
Adressatenbezug Die Gestaltung einzelner Elemente (Figuren, Icons, Symbole...) und des Gesamtauftritts ist zielgruppengerecht. Begründung Durchgängig zielgruppengerecht: jung, modern, Street Art Style.	5
Erreichte Punktzahl	<u>28</u> von 30
Dieser Bewertungsbereich wird mit _____ Sehr Gut _____ bewertet.	
Positive Besonderheiten	

3.3.4 SPIEL

Indikatoren	erreichte Punkte von je 5
Anleitung Die Spielanleitung ist verständlich formuliert. Begründung Spielanleitung ist verständlich, einfach formuliert und kurz.	5
Umfang Der Umfang des Spiels ist dem Ziel angemessen. Begründung Spiel dauert ca. 30 min, aus der Ich-Perspektive spielt man in der Haut eines anderen, guter kurzer Einblick - Perspektivwechsel in andere Lebenswelt. Könnte etwas länger sein, um tiefer einzutauchen.	4
Technische Umsetzung Das Spiel ist visuell technisch gut umgesetzt: Grafik, Geschwindigkeit, Bildgestaltung. Begründung Die technische Umsetzung ist gut gelungen.	5

Technische Umsetzung Das Spiel ist auditiv technisch gut umgesetzt: Lautstärke, Sprachtempo, Untermalung.	5
Begründung Die technische Umsetzung ist gut gelungen.	
Handling Die Steuerung ist gut handhabbar.	3
Begründung Die Steuerung ist einfach, beschränkt sich auf Mauszeiger und Klick (Point-and Klick), für Ältere ist das etwas ungewohnt, auch wenn man das Genre nicht kennt.	
Speicherung Das Spiel kann unterbrochen und abgespeichert werden. Einzelne Abschnitte des Spiels sind anwählbar.	2
Begründung Das Spiel kann nicht abgespeichert werden. Jedoch sind einzelne Abschnitte separat anwählbar.	
Ablauf Die Geschichte / der Spielablauf ist schlüssig, verständlich, lädt ein zum sich reinversetzen.	5
Begründung Die Geschichte wird „anmoderiert“ durch Off-Sprechertext, der auch überleitet. Ablauf ist verständlich und schlüssig.	
Lerneffekte Kognitive Lerneffekte können überprüft werden, z.B. durch interaktive Elemente (Multiple-Choice, Ja-Nein-Fragen).	2
Begründung In geringem Umfang werden Lerneffekte abgefragt: 2x Quiz (1mal im Spiel, einmal danach), das könnte mehr sein.	
Adressatenbezug Die Gestaltung einzelner Elemente (Figuren, Icons, Symbole...) und des Gesamtauftritts ist zielgruppengerecht.	5
Begründung Die Gestaltung ist zielgruppengerecht.	
Erreichte Punktzahl	<u>36</u> von 45
Dieser Bewertungsbereich wird mit _____ Gut _____ bewertet.	
Positive Besonderheiten	

4. GESAMT EINSCHÄTZUNG

4.1 KURZTEXT* (* Pflichtangabe)

Bitte geben Sie hier eine kurze Begründung für Ihre Beurteilung (Abstract)

Online-Plattform und Online-Spiel geben einen guten Einblick, was absolute Armut bedeuten, welche Herausforderungen ein Leben in absoluter Armut exemplarisch mit sich bringen kann und welche Ursachen dahinter liegen können. Die umfassenden begleitenden Materialien sind didaktisch-methodisch vielfältig, die Hintergrundtexte kompetent verfasst.

4.2 AUSFÜHRLICHE BEGRÜNDUNG*

Bitte geben Sie hier eine ausführlichere Begründung für Ihre Beurteilung

Das Point-and-Click-Adventure zeigt in drei Abschnitten verschiedene Dimensionen von Armut. Aus der Ich-Perspektive heraus – ohne die Wahl eines Avatars – stellt man sich exemplarischen Herausforderungen zu den Themen Bildung, Gesundheit und Arbeitsbedingungen. Man schlüpft zwar in die Haut eines/r Anderen, in ein Leben anderswo, aber bleibt man selbst. Die Steuerung ist einfach, die Mediengestaltung gut umgesetzt. Das Spiel ist eingebettet auf einer Online- Plattform, die übersichtlich strukturiert und BenutzerInnen-freundlich gestaltet ist. Ein Infopool gibt kompetente Hintergrundinformationen zu den Themen Millenniumsziele, Menschenrechte, Gesundheit, Bildung und Arbeitsbedingungen. Die ausgewählten Texte zeigen internationale Zusammenhänge, wechselseitige Abhängigkeiten und mögliche Ursachen. Videos und Projektbeispiele aus der Entwicklungszusammenarbeit geben einen Einblick in die konkrete Situation in anderen Ländern und lassen unterschiedliche Stimmen und Perspektiven zu Wort kommen. Hinweise zu persönlichen Handlungs- und Gestaltungsmöglichkeiten zeigen, was jede/r einzelne selbst tun kann, um die Situation mitzugestalten. Begleitende Materialien als PDF für Lehrende (umfassendes Begleitheft für Lehrende, Aktionsheft für SchülerInnen, Darstellung eines exemplarischen Projekttags, ein Lösungsweg zum Spiel in Text und Bild) erlauben die Einbindung des Spiels in den Unterricht, geben methodisch-didaktisch vielfältige Hinweise zu Vor- und Nachbereitung und Anregung zur weitergehenden Beschäftigung mit dem Thema. Das ergänzende Material beinhaltet neben Bildung, Gesundheit und Arbeitsbedingungen auch die Themen Geschlechtergerechtigkeit, Landraub Trinkwasser und Weltwirtschaft. Jedes Kapitel beinhaltet Hintergrundinformationen, die einen Überblick über das jeweilige Thema vermitteln, sowie Übungsvorschläge zum Thema, deren Anleitung Lernziele, Ablauf und Dauer der Methode konkret beschreibt.

Spiel, Videos und Projektbeispiele können mithilfe der umfassenden begleitenden Materialien und Informationen der Plattform in den Unterricht gut integriert werden. Auch bietet SODI die Durchführung von Projekttagen kostenfrei an.

Der Fokus des Angebots liegt im Perspektivwechsel und Eintauchen in eine andere Lebenswelt, die Anknüpfung an die eigene Lebenswelt, eigene Erfahrungen der Zielgruppe fällt deshalb sehr gering aus. Das Angebot gibt einen Einblick, was absolute Armut bedeutet und welche Dimensionen Armut umfasst. Es ist besonders geeignet für Sekundarstufe 1, als geeignete Fächer werden Ethik und Religion, Arbeitslehre und Wirtschaft-Arbeit-Technik, Sozialkunde, Sozial- und Wirtschaftswissenschaften, Geographie, Philosophie, Kunst, Darstellendes Spiel, Musik, Geschichte, Deutsch und Lernen in Globalen Zusammenhängen – im Rahmen einzelner Unterrichtsstunden sowie in Projekten – genannt.

4.3 BESONDERS GEEIGNET FÜR - EMPFEHLUNG (1 Satz)

Besonders geeignet zum Kennenlernen des Themas und zur Erfahrung anderer Lebenswelten für Sekundarstufe I.

5. ERLÄUTERUNGEN ZUR PUNKTE- UND NOTENVERGABE

Jeder Indikator kann mit 0 bis 5 Punkten bewertet werden.

Punktevergabe:

- 5 Punkte: Kriterium ist vollständig erfüllt (100%)
- 4 Punkte: Kriterium ist weitestgehend erfüllt (75%)
- 3 Punkte: Kriterium ist nur teilweise erfüllt (50%)
- 2 Punkte: Kriterium ist kaum erfüllt (25%)
- 0 Punkte: Kriterium ist nicht erfüllt (0%)

Für den Bereich „Fachlicher Inhalt“ ist eine maximale Punktzahl von 40 Punkten möglich.

Für den Bereich „Methodik und Didaktik“ ist eine maximale Punktzahl von 40 Punkten möglich.

Für den Bereich „Mediale Gestaltung“ sind je nach Medium eine maximale Punktzahl zwischen 30 und 60 Punkten möglich (Internet-Seite: 30, Video: 35, Audio: 30+, Spiel: 45, Lernplattform: 60).

Gewichtung

Die Bereiche „Fachlicher Inhalt“ und „Methodik und Didaktik“ fließen mit je 40% in die Gesamtnote ein, der Bereich „Mediale Gestaltung“ mit 20%

Beispielrechnungen

	max. Punktzahl	Gewichtung Teilbereich	erreichte Punktzahl	Prozentpunkt	Note
Inhalt	40	40%	25	25	befriedigend
Methodik & Didaktik	40	40%	30	30	gut
Mediale Gestaltung Internet-Seite	30	20%	24	16	Sehr gut
<i>Gesamt</i>	<i>110</i>	<i>100</i>	<i>79</i>	<i>71</i>	<i>Gut</i>

Notenbremse 1: Wenn die Bereiche Inhalt und Didaktik gemeinsam im Schnitt nur ein "ausreichend" erhalten, kann das Material durch die "Gestaltungs-Note" nicht aufgewertet werden, sondern bekommt insgesamt ein "ausreichend". Ein Hinweis auf die Qualität der medialen Gestaltung ist möglich.

Notenbremse 2: Wenn einer der Bereiche Didaktik oder Fachinhalt ein mangelhaft erhält, wird das gesamte Material mit "mangelhaft" benotet. Ein Hinweis auf die Qualität der medialen Gestaltung ist möglich.

Finale Aufteilung – Notenschlüssel

Die Summe der Prozentpunkte führt zu folgenden Gesamtnoten

Gesamtnote	Punktzahl von	Punktzahl bis
Sehr Gut	100	83,00
Gut	82,79	65,00
Befriedigend	64,97	47,00
Ausreichend	46,97	31,00
Mangelhaft	30,97	0

Notenhinweis:

Sehr gute Angebote erfüllen die Kriterien nahezu oder vollständig.

Gute Angebote sind in weiten Teilen empfehlenswert, Einwände liegen in geringem Umfang vor.

Befriedigende Angebote weisen einerseits umfangreich Kritikpunkte auf, andererseits jedoch auch eine empfehlenswerte Qualität. Lehrende sollten prüfen, welche Teile verwendet werden können.

Mit „Ausreichend“ eingeschätzte Angebote weisen zwar qualitative Teile auf, jedoch in nicht großem Umfang. Die Einschränkungen überwiegen die Empfehlungen.

Ist ein Material „Mangelhaft“, werden die Kriterien kaum oder gar nicht erfüllt. Ein guter inhaltlicher Kern ist nicht ausreichend erkennbar.