

Raster zur Einschätzung von Angeboten des Globalen Lernens mit digitalen Medien

Bewertetes Material (Titel angeben): Keep Cool Online (beta)

Verlag / Herausgeber (Herausgeber angeben): Schulen ans Netz e. V. in Kooperation mit der
Universität Oldenburg und der Spieltrieb GbR

Gesamturteil: Gut

Die einzelnen Bereiche wurden folgendermaßen eingeschätzt:

Fachlicher Inhalt: Gut

Methodik und Didaktik: Befriedigend

Mediale Gestaltung: Gut

1. Formale Beschreibung des Angebots

1.1 BIBLIOGRAFISCHE ANGABEN

Titel* (* Pflichtangabe): Keep Cool Online (beta)

Untertitel: Onlinespiel zum Klimawandel

Link zum Angebot (Bezugsquelle) *: <http://www.keep-cool-online.de/>

Schlagworte*: Klima, Klimawandel, Erdöl, Schwellenländer, Entwicklungsländer, USA, Europa, Wirtschaftswachstum, CO2,

Autor/in:

Mitarbeit:

Fachliche Beratung:

Verlag:

ISBN:

Kostenlos - kostenpflichtig - Preis*: kostenlos online

Erscheinungsjahr:

Dazu gehörende Medien:

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"/> 7. Klasse | <input type="radio"/> außerschulisch |
| <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): ja
- Weiterführende Adressen / Fachstellen: ja

Sonstiges: (z.B. zum Gesamtkonzept, zur Einbettung ins Globale Lernen, zu Kernkompetenzen...):

1.7 INHALTSANGABE

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

[Keep Cool Online](#)

- [Spielidee](#)
- [Zur Entstehung](#)

[Spielanleitung](#)

- [Spilleitung](#)
- [Spielphasen](#)
- [Spielkomponenten](#)
- [Auswertung](#)

[Hintergrundinformationen](#)

- [Wissenschaftlicher Hintergrund](#)
- [Ereigniskarten](#)
- [Verhandlungskarten](#)

[Unterricht](#)

- [Spiel und Realität](#)

[Glossar](#)

[Impressum](#)

- [Bildnachweis](#)

2. THEMENWAHL

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

Klima, Klimawandel, Erdöl, Schwellenländer, Entwicklungsländer, USA, Europa, Wirtschaftswachstum, CO₂,

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 Realsimulation</p>	5
<p>Einflussnahme Das Angebot beinhaltet keine (versteckte) (Spenden-) Werbung für ein bestimmtes Produkt, Organisation usw.</p> <p>Begründung keine</p>	5
<p>Lebensweltbezug Beziehungen zur eigenen Lebenswelt („Was habe ich damit zu tun?“) werden thematisiert, dargestellt oder reflektiert.</p> <p>Begründung Realsimulation auf abstrakter politischer Ebene</p>	0
<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 Spielparteien, verschiedene Statements</p>	3
<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 Bezüge auf globale Situation in Aktionen, keine Zitate</p>	3

<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 Verschiedene Länder, die handeln und Aktionen tätigen, Geldüberweisungen in beide Richtungen möglich, jedoch Bezug zu Entwicklungs"hilfe"</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</p>	5
<p>Quellentransparenz und Aktualität Die zentralen Aussagen des Angebots werden durch möglichst aktuelle Quellenangaben belegt.</p> <p>Begründung Ja, verschiedene: DW, Spiegel, atmosphere, Welttourismus-Orga</p>	5
<p>Erreichte Punktzahl</p>	29_ von 40
<p>Dieser Bewertungsbereich wird mit _____ Gut _____ bewertet.</p>	
<p>Besonderheiten</p>	

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 Realsimulation kann mit „Allen“ durchgeführt werden, Klasse 8 – 10</p>	5
<p>Zielgruppenorientierung Das Angebot knüpft an Lebenswelt, Erfahrungen und Orientierungen (reale Situationen...) der Zielgruppe/n, Rezipient/innen an.</p>	0

<p>Begründung Realsimulation auf abstrakter politischer Ebene</p>	
<p>Lernziele Die Lernziele (z.B. der angestrebte Kompetenzerwerb, Vermittlungsziel...) des Angebots werden benannt.</p> <p>Begründung Spielbeschreibungen sehr ausführlich, Darstellung von Zielen – Systeminformationen, Wissen über Strukturen, Zusammenhänge, Abhängigkeiten... werden explizit benannt</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 Ausführliche Beschreibung der Vorbereitung, des Spielablaufs, Aktionen, Ereignisse, Auswertung des Spiel, Einbettung in Ablauf mit Zeit auf Lehrer online: http://www.lehrer-online.de/keep-cool-online.php</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 Realsimulation auf abstrakter politischer Ebene, jedoch vertiefende Infos, Links vorhanden</p>	3
<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 Realsimulation auf abstrakter politischer Ebene, muss an späterer Stelle erfolgen</p>	0
<p>Beteiligungsmöglichkeiten Das Angebot bietet die Möglichkeit zur Beteiligung (Kommentarfunktion, Feedback, Mailkontakt...).</p> <p>Begründung Impressum, Kontakte</p>	2
<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</p>	5

kostenlos	
Erreichte Punktzahl	_25 von 40
Dieser Bewertungsbereich wird mit _____ Befriedigend_+_____ bewertet.	
Besonderheiten	

3.3 EINSCHÄTZUNG MEDIALE GESTALTUNG – JE NACH MEDIUM

3.3.4 SPIEL

Indikatoren	erreichte Punkte von je 5
<p>Anleitung Die Spielanleitung ist verständlich formuliert.</p> <p>Begründung Leicht und verständliche Rollen-, Zielbeschreibung und Spielanleitung für Spielleiter/in, gute Beschreibung des Ablaufs...</p>	5
<p>Umfang Der Umfang des Spiels ist dem Ziel angemessen.</p> <p>Begründung Max. 90 Minuten, schneller Ablauf, dynamisch</p>	5
<p>Technische Umsetzung Das Spiel ist visuell technisch gut umgesetzt: Grafik, Geschwindigkeit, Bildgestaltung.</p> <p>Begründung</p>	4
<p>Technische Umsetzung Das Spiel ist auditiv technisch gut umgesetzt: Lautstärke, Sprachtempo, Untermalung.</p> <p>Begründung Kein Ton</p>	0
<p>Handling Die Steuerung ist gut handhabbar.</p>	5

Begründung Maus, auch zusätzlich erklärt, wenn etwas geklickt / ausgewählt werden muss	
Speicherung Das Spiel kann unterbrochen und abgespeichert werden. Einzelne Abschnitte des Spiels sind anwählbar.	4
Begründung Kann durch Spielleitung unterbrochen / pausiert werden, ansonsten Simulation, die durch läuft bis zum Ende	
Ablauf Die Geschichte / der Spielablauf ist schlüssig, verständlich, lädt ein zum sich reinversetzen.	5
Begründung Leicht verständlich, schlüssig durch Karbometer, Aktionen, Ereignisse	
Lerneffekte Kognitive Lerneffekte können überprüft werden, z.B. durch interaktive Elemente (Multiple-Choice, Ja-Nein-Fragen).	0
Begründung Keine, anderes Spielziel	
Adressatenbezug Die Gestaltung einzelner Elemente (Figuren, Icons, Symbole...) und des Gesamtauftritts ist zielgruppengerecht.	3
Begründung teilweise	
Erreichte Punktzahl	31_ von 45
Dieser Bewertungsbereich wird mit _____ Gut _____ bewertet.	
Besonderheiten	

4. GESAMTEINSCHÄTZUNG

4.1 KURZTEXT* (* Pflichtangabe)

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

Das digitale Planspiel vermittelt Strukturen, Zusammenhänge und Abhängigkeiten zum Thema Klima und Klimawandel.

Die Anleitungen – für Spielende und Spielleitung – sind verständlich formuliert. Die Auswertung ist über eine digitale Dokumentation möglich. Hintergrundinformationen und weiterführende Links ermöglichen die Ergänzung, Einbettung und Diskussion der Fachinformationen für eine angemessene Nachbereitung des Spiels.

4.2 AUSFÜHRLICHE BEGRÜNDUNG*

Bitte geben Sie hier eine ausführlichere Begründung für Ihre Beurteilung

Keep Cool ist eine digitale Simulation. Drei bis sechs Spielende (oder Spielenden-Gruppen) übernehmen unter der Leitung eines/r Spielleiters/in dabei die Rollen von Ländergruppen in der Welt: USA und Partner, Europa, Ehemalige Sowjetunion, OPEC (Organisation der erdölexportierenden Länder), Schwellenländer und Entwicklungsländer. Der/Die Spielleiter/in registriert einen Account, gibt die Anzahl der Länder an, woraufhin jeweils ein Login-Code für die Teilnehmenden generiert und an diese verteilt wird. Die Teilnehmenden spielen dann nach erfolgtem Login über den Browser. Die Startseite zeigt die jeweilige Rolle, Spielziele, Lageschreibung geographisch und Punktestand sowie den Zustand des Weltklimas an. Jede Spielrunde entspricht ungefähr einem Jahrzehnt und läuft in vier unterschiedlichen Phasen ab: Einnahmen (die Einnahmen beziehen alle Gelder ein, die ein/e Spielende/r in einer Runde bekommt), Aktion (hier können die Spieler miteinander agieren und ihre Gewinnstrategien verfolgen, das eigentliche Spiel), Auswertung (hier erhalten die SpielerInnen eine Übersicht darüber, was sie selbst und die anderen Ländergruppen getan haben), Ereignis (die letzte Phase jeder Spielrunde, es können alle oder nur einige SpielerInnen von Ereignissen betroffen sein, die sich aus den Veränderungen des Weltklimas ergeben, z.B. Dürre in Äthiopien, Monsun in Myanmar bleibt aus, Waldbrand in Australien, „Jahrhundertsommer“ in Europa). Vor der Aktionsphase erscheinen jeweils Slides, die Aktionen plastischer darstellen, z.B. durch die Beschreibung der Vorteile der Förderung erneuerbarer Energien, der Notwendigkeit finanzieller Unterstützung von Entwicklungsländern oder Klima-Anpassungsfinanzierung. Wie lang jede Spielrunde dauert, hängt wesentlich von den Aktionen der SpielerInnen und den Verhandlungen untereinander ab. In den Aktionsteilen kann entschieden werden, ob und welche Fabriken gebaut oder abgerissen werden, ob in den Innovationsfonds investiert wird, ob und wieviel Gelder anderen Spielparteien überwiesen werden. Ebenso sind die Spielstände der Anderen einsehbar. Einige Spielrunden werden kurz sein, andere relativ lang, insbesondere dann, wenn die steigenden Temperaturen zum Handeln zwingen. Ein gesamtes Spiel dauert um die 90 Minuten.

In jeder Phase agieren alle Spieler gleichzeitig. Es kann sein, dass Spieler in einigen Phasen nichts tun. Die Phasen "Auswertung" und "Einnahmen" können aber erst begonnen werden, wenn alle Spieler ihre Aktionen in der vorgeschalteten Phase abgeschlossen oder bestätigt haben, dass sie momentan nichts tun wollen. Es kann also nicht vorkommen, dass einige Spieler sich in einer Phase befinden, andere schon in der nächsten.

Jede Ländergruppe hat ein wirtschaftliches und politisches Ziel. Die politischen Ziele der Spielenden können – wie auch in der Realität – stark voneinander abweichen oder sich sogar zuwider laufen. Sobald ein/e SpielerIn sowohl das wirtschaftliche, als auch das politische Ziel erreicht hat, gewinnt er/sie sofort. Das jeweilige wirtschaftliche Ziel lässt sich durchaus alleine erreichen durch den Bau einer bestimmten Anzahl an Fabriken, das politische Ziel hingegen nur durch Kompromissbereitschaft und Verhandlungen. Im Spielverlauf verursachen die Fabriken immer stärker Treibhausgasemissionen, daraus resultieren dramatische Klimafolgen und gegebenenfalls auch Klimakatastrophen. Die Spielenden können das Klima und ihre wirtschaftlichen

Errungenschaften schützen durch Anpassungsmaßnahmen, den Bau „grüner“ aber teurer und langsamerer Fabriken. Durch gemeinsame Forschung können hierbei Kosten gesenkt werden. In jedem Fall muss die Veränderung des Klimas im Auge behalten werden – denn kein wirtschaftliches oder politisches Ziel ist mehr etwas wert, wenn das „Karbometer“, das mitläuft und den Zustand des Weltklimas anzeigt, das Ende des roten Bereichs erreicht hat. Zwar können einzelne Spielende gewinnen, aber es können durchaus alle SpielerInnen gemeinsam verlieren.

Das Spiel gibt ein Modell der Realität wieder und macht so komplexe und schwierige Themen begreifbar. Dieses Erfahren geht über das bloße Verstehen durch die Vermittlung der reinen Fakten hinaus. Sehr gut vermittelt das Spiel Strukturen, Wechselwirkungen und Abhängigkeiten. Fakteninformationen, die mit dem Spielablauf nichts zu tun haben, sind gering gehalten in den Slides zu den Aktionen, um das eigentliche Spiel nicht zu behindern. Das Problem dieser Modellhaftigkeit des Spiels ist, dass selbstverständlich nicht alle Aspekte in das Modell aufgenommen werden können. Andernfalls wäre das Spiel ebenso komplex wie die Realität. Die Stärke des Spiels sind Systeminformationen, die vermeintliche Schwäche die eben eher geringe Darstellung von Fakteninformationen. Daher muss die Spielleitung einerseits die Parallelen zwischen Spiel und Realität deutlich machen, andererseits aber auch die Unterschiede zwischen Spiel und Realität im Blick behalten. Doch genau das macht Planspiele und Realsimulationen aus. Nach Spiel-Ende müssen eine angemessene Auswertung des Spielverlaufs (auch über eine digitale Dokumentation und Ausgabe über Diagramme möglich) und eine emotionale Auswertung erfolgen. Die Fakteninformationen werden im Nachgang in einer didaktischen Nachbereitung in die Systeminformationen eingeordnet. Der Spielleitung muss es also gelingen, die Bezüge zwischen Spiel und Realität herzustellen, Fakteninformationen zu liefern und mit den Teilnehmenden zu diskutieren.

Die Homepage des Spiels liefert sachrichtige, kompetent verfasste, jedoch kurze Hintergrundinformationen zu Klima, Treibhauseffekt, Folgen des Klimawandels, Anpassung an den Klimawandel, Minderung von Emissionen, Klimapolitik. Diese Themen werden auch in den Aktionen und Ereignissen des Spiels aufgegriffen, die ebenfalls auf der Plattform zu finden sind. An dieser Stelle gibt es noch zusätzliche Informationen sowie weiterführende Links zu unterschiedlichen Quellen. Um eine angemessene Nachbereitung zu gewährleisten sollte von diesem Gebrauch gemacht werden. Ebenso sollten Möglichkeiten, etwas zu tun (persönlich wie politisch), in der Nachbereitung aufgezeigt, erfragt oder diskutiert werden, da sich das Spiel als Realsimulation auf andere Aspekte konzentriert.

"Keep Cool Online" ist eine elektronische Umsetzung des Brettspiels "Keep Cool" von Klaus Eisenack und Gerhard Petschel-Held. Die Umsetzung erfolgte in Zusammenarbeit und mit freundlicher Genehmigung der Keep Cool GbR und orientiert sich stark am Brettspiel. Alle Rechte für "Keep Cool", insbesondere für das Konzept und den Namen des Spiels, liegen bei den Urhebern.

4.3 BESONDERS GEEIGNET FÜR - EMPFEHLUNG (1 Satz)

Besonders geeignet zum Einstieg und zur Vermittlung von Systeminformationen wie Strukturen, Wechselwirkungen und Abhängigkeiten zu Klima und Klimawandel.

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%)
- 1 Punkt: Kriterium äußerst gering erfüllt (12,5%)
- 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.