













Kriterienkatalog

Legende

	ist vorhanden/erkennbar
	ist teilweise vorhanden/erkennbar
	ist kaum vorhanden/erkennbar
	nicht vorhanden/bewertbar

Rahmendaten/Allgemeine Angaben	Kommentar / Anmerkung
Titel des Materials/Bildungsmediums/...	
Link/Zugangsweise	
Kurzzusammenfassung	
„Eckdaten“ (zum Beispiel Preis, technische Voraussetzungen und so weiter)	
Metadaten für Auffindbarkeit (zum Beispiel in Portalen/Datenbanken)?	
Ziel (zum Beispiel kollaboratives Schreiben)	
Zielgruppe (zum Beispiel Alter, Eignung für inklusive Settings, Bezüge zu Fächern/Lernbereichen)	
Rechtliches (relevante Informationen zu Urheberrechten/Lizenzen und Datenschutz)	
Evaluationen oder Begleitforschung	

Technik und Gestaltung				
1. Usability				
Nutzerfreundlichkeit: effektiv, effizient, zufriedenstellend, intuitiv, keine ablenkenden Elemente				
Verständlichkeit (zum Beispiel Navigation und Struktur, Layout, Sprache, Konzentration auf das Wesentliche, Piktogramme)				
2. Barrierefrei: für alle wahrnehmbar, bedienbar, verständlich und robust				
Angebot von leichter Sprache und sprachlichen Alternativen (Gebärdensprache, Audiodeskription, Alternativtexte ...)				
Anpassbarkeit (zum Beispiel bearbeitbare Dateiformate, Schriftgröße, Kontrast, digitale Lupe, Pausenfunktion)				
Lesbarkeit (zum Beispiel Schriftart, Zeilenabstand, Zeichenabstand, Zeilenläng)				
Motorische Zugänglichkeit (ausreichend Platz, um Zugang und Nutzung zu erleichtern, unabhängig von Beweglichkeit, Haltung und Ausdauer, alternative Steuerung wie beispielsweise Kopfmaus oder Augensteuerung)				
Fehlertoleranz (zum Beispiel orthographisch „Walt“ wird als „Wald“ erkannt, Wiederholungen ermöglichen)				
3. Unterstützungsangebote (z.B. Hilfebutton, Hilfevideos, metakognitive Prompts, Schaubilder, Beispiele...)				

Didaktische Gestaltung				
Lebensweltbezug, Handlungs- und Produktorientierung				
Eignung für das kollaborative Lernen				
Eignet sich als gemeinsames Medium (zum Beispiel alle können mit der App arbeiten) und/oder ermöglicht Austausch (zum Beispiel über Kommentare, später im Sitzkreis)				
Ermöglichung selbstentdeckenden Lernens und Autonomieunterstützung				
Demokratische Werte (zum Beispiel Transparenz, Teilhabe und Partizipation für Lehrende und Lernende, Vielfalt repräsentieren ...)				
Feedback (zum Beispiel Selbstkontrolle, Peer Feedback) und Erfolgserlebnisse (Verdeutlichung von Lernfortschritten)				
Diagnostisches Potenzial				
Anpassbarkeit (zum Beispiel Schwierigkeitsgrad, Bearbeitungszeit) und Hilfestellungen (zum Beispiel Tippkarten, vorgegebene Satzanfänge und Aufgabenschritte, Zergliederung in kleine Einheiten/ Teilschritte)				
Eignung für das individualisierte Lernen (Vielfältige Differenzierungsmöglichkeiten, Individualisierung)				
Fehlertoleranz (Fehler vorbeugen, Fehler produktiv nutzen)				
Motivation (ansprechende Gestaltung, Berücksichtigung von Vorlieben)				

Anmerkungen / Bewertung