Kriterienkatalog

**Legende**:
 ist vorhanden/erkennbar
 ist teilweise vorhanden/erkennbar
 ist kaum vorhanden/erkennbar
 nicht vorhanden/bewertbar

Eher nicht

erkennbar

nicht bewertbar/
vorhanden

|  |  |
| --- | --- |
| Rahmendaten/Allgemeine Angaben | Kommentar / Anmerkung |
| Titel des Materials/Bildungsmediums/… |  |
| Link / Zugangsweise |  |
| Kurzzusammenfassung |  |
| „Eckdaten“ (z.B. Preis, technische Voraussetzungen etc.) |  |
| Metadaten für Auffindbarkeit (z.B. in Portalen/Datenbanken)? |  |
| Ziel (z.B. kollaboratives Schreiben) |  |
| Zielgruppe (z.B. 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 (z.B. Navigation & Struktur, Layout, Sprache, Konzentration auf das Wesentliche, Piktogramme …) |  |  |  |  |
| **2. Barrierefrei: für alle wahrnehmbar, bedienbar, verständlich und robust** |  |  |  |  |
| Angebot von leichter Sprache & sprachlichen Alternativen (Gebärdensprache, Audiodeskription, Alternativtexte …) |  |  |  |  |
| Anpassbarkeit (bearbeitbare Dateiformate, Schriftgröße, Kontrast, digitale Lupe, Pausenfunktion …) |  |  |  |  |
| Lesbarkeit (Schriftart, Zeilenabstand, Zeichenabstand, Zeilenlänge…), (Hintergrundinfos: Für Grundschulkinder sowie Bildschirmmedien serifenlos, für… + Links) |  |  |  |  |
| Motorische Zugänglichkeit (ausreichend Platz, um Zugang und Nutzung zu erleichtern, unabhängig von Beweglichkeit, Haltung und Ausdauer, alternative Steuerung [z.B. Kopfmaus, Augensteuerung,…]) |  |  |  |  |
| Fehlertoleranz (z.B. 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 (z.B. alle können mit der App arbeiten) und/oder ermöglicht Austausch (z.B. über Kommentare, später im Sitzkreis) |  |  |  |  |
| Ermöglichung selbstentdeckenden Lernens und Autonomieunterstützung |  |  |  |  |
| Demokratische Werte (Transparenz, Teilhabe & Partizipation für Lehrende und Lernende, Vielfalt repräsentieren …) |  |  |  |  |
| Feedback (Selbstkontrolle, Peer Feedback, …) und Erfolgserlebnisse (Verdeutlichung von Lernfortschritten) |  |  |  |  |
| Diagnostisches Potenzial |  |  |  |  |
| Anpassbarkeit (Schwierigkeitsgrad, Bearbeitungszeit, …) und Hilfestellungen (z.B. 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 |
|  |