

Materialkompass Verbraucherbildung

Unterrichtsmaterialien zur Verbraucherbildung an Schulen

www.materialkompass.de

Bewertetes Material: **Computerspiele**

Herausgeber/Autor: **Medien für Lehrpläne und Bildungsstandards GmbH**

Gesamturteil: **befriedigend**

Die einzelnen Bereiche wurden folgendermaßen bewertet:

Methodik & Didaktik: **befriedigend**

Fachlicher Inhalt: **befriedigend**

Formale Gestaltung: **sehr gut**

Begründung

Die ausführliche Begründung befindet sich am Ende des Dokuments.

Kurztext

Die DVD "Computerspiele. Virtuelle Welten" beinhaltet einen Film (22 min) sowie Begleitmaterial für Schüler/innen und Lehrkräfte. Beispielhaft werden in dem Film die verschiedenen Genre der Computerspiele vorgestellt sowie ihre Entwicklung in den letzten Jahrzehnten und ihre wirtschaftliche Bedeutung nachgezeichnet. Zusätzlich werden die Produktion von Computerspielen, Altersbegrenzungen sowie die Vor- und Nachteile des Spielens am Computer für Jugendliche thematisiert. Arbeitsblätter, Testaufgaben sowie Auszüge aus den Lehrplänen und Informationen über die Mediendidaktik werden ergänzend zum Film bereitgestellt. Das Material ist im Unterricht sehr flexibel einzusetzen, bedarf aber einer inhaltlichen Überarbeitung oder individuellen Schwerpunktsetzung.

Sagen Sie uns, wie es war!

Wir freuen uns über Kommentare auf unserer Website. Konnten Sie von dieser Bewertung profitieren? Haben Sie Erfahrungen mit dem Material im Unterricht gesammelt und möchten diese teilen?

www.materialkompass.de

Bibliografie

Titel Computerspiele

Untertitel Virtuelle Welten (mit ausführlichem PC-ROM-Teil)

Verlag / Herausgeber Medien für Lehrpläne und Bildungsstandards GmbH

Autor/in Meike Anders, Annette Hauck, Andreas von Lepel

Direkter Link zum Material

Schlagworte Computerspiele im Jugendalter, Computerspiele, Produktion, Spielarten, Spielgeräte, Geschichte der Computerspiele, virtuelle Welt, Cyberspace

Mitarbeit Axel Schramm

Fachliche Beratung Dr. Angela Kaiser-Lahme, Landesmuseum Koblenz; Elke Monssen-Engberding, BPjM; Teut Weidemann, CDV Software Entertainment AG DECK 13 Interactive GmbH

Reihe Medien für Lehrpläne und Bildungsstandards - Medienbildung

Preis zwischen 79 € und 249 €

Erscheinungsjahr 2007

Materialformat Film/DVD/Video, Download

Materialtyp und Hinweise für weiterführendes Arbeiten Informationen, Anregungen für die Unterrichtsgestaltung, Unterrichtsbeispiele, Arbeitsmaterialien für Lernende, Hintergrundinformationen für die Lehrperson, Angabe von Literatur, Referenzen und Quellen, Weiterführende Adressen / Fachstellen, Expliziter Bezug zu Curricula (Bundesland/Schulfach), speziellen didaktischen Theorien, Richtungen oder „Schulen“ (REVIS, Bildungsstandards, Kompetenzmodelle etc.), die der Lehrkraft auch zur theoretischen Vertiefung dienen können

Weitere Ergänzungen Bei diesem Material handelt es sich um einen Film mit einer Dauer von 22 min. Die fünf Sequenzen können auch einzeln angeschaut werden. Das Arbeitsmaterial ist ergänzend oder auch unabhängig vom Film im Unterricht einzusetzen.

Fach/Zielgruppe

| | |
|--------------------------------------|---|
| Fach/Fächer | Fächerübergreifend, Ethik / Lebenskunde, Informatik / Technik, Projekttag, Sozialkunde / Sozialwirtschaft / Gesellschaftslehre / Gemeinschaftskunde/ Politik / Politik und Wirtschaft |
| Explizite Bezüge zu Curricula | Lehrplanbezug ist für jedes Bundesland einzeln aufgelistet (siehe pdf-Datei) |
| Zielgruppen | 7. Klasse, 8. Klasse, 9. Klasse, 10. Klasse, 11. Klasse, 12. Klasse, 13. Klasse, Berufliche Bildung |

Inhalt

Inhaltsangabe

Die DVD "Computerspiele. Virtuelle Welten" besteht aus einem 22-minütigen Film sowie aus Arbeitblättern und Hintergrundinformationen für Lehrkräfte. Es werden fünf Themenblöcke behandelt:

1. Die Faszination von Computerspielen im Jugendalter
2. (Beliebte) Spielarten und -geräte
3. Die Geschichte der Computerspiele
4. Die Produktion der Computerspiele
5. Positive und negative Aspekte des Computerspielens.

Die fünf Themenblöcke können ggf. einzeln bearbeitet werden. Auch das Arbeitsmaterial ist ergänzend oder unabhängig vom Film im Unterricht einzusetzen. Im Film und im Arbeitsmaterial werden Hintergrundinformationen über Computerspiele aufbereitet und Arbeitsaufträge erteilt, um die Auseinandersetzung der Lernenden mit den Vor- und Nachteilen von Computerspielen anzuregen. Das Material hält für Lehrkräfte Lösungsblätter bereit. Ergänzend sind die Sprechertexte für den Film, Hintergrundinformationen zu den Lehrplänen einzelner Bundesländer sowie zur Mediendidaktik im Allgemeinen verfügbar.

Themenwahl

| | |
|-------------------------------------|---|
| Medienkompetenz | Gewalt im Netz / Risiken im Netz, Mobile Geräte: Musik, Handy, Smartphone, Spiele |
| Freitext für Medienkompetenz | Umgang mit Computerspielen |
| Nachhaltiger Konsum | Freizeit |

| Methodik & Didaktik | |
|---|-------------------------|
| Indikatoren | Erreichte Punkte |
| <p>Schüler- / Zielgruppenorientierung</p> <p>Die Zugänge zum Lerngegenstand sind so gestaltet, dass sich möglichst viele Schüler/innen angesprochen fühlen. Die Erfahrungen und Interessen der Schüler/innen werden aufgenommen. Die Materialien ermöglichen die Anbahnung individueller Lernwege.</p> <p>Begründung Die Vielfalt von Computerspielen wird demonstriert, sodass sowohl Mädchen als auch Jungen aus verschiedenen Altersgruppen angesprochen werden. Die Sprache ist teilweise nicht zielgruppengerecht.</p> | 4 |
| <p>Offene Lernatmosphäre</p> <p>Das Material bietet Ansätze für freie Arbeitsformen und ermöglicht es den Schüler/innen, eigene Bezüge und Bewertungen zum Lerngegenstand einzubringen.</p> | 5 |
| <p>Zielorientierung</p> <p>Es werden Bildungsziele, Lernziele oder Bezüge zu Curricula formuliert und im Material sichtbar integriert.</p> <p>Begründung Gut ist die ausführliche Zusammenstellung der thematisch relevanten Passagen aus den Lehrplänen aller Länder. Allerdings wird der Bezug zum Material nicht ausreichend dargestellt. Die Passagen sind außerdem den Überthemen der Lehrpläne nicht mehr eindeutig zuzuordnen.</p> | 2 |
| <p>Handlungsorientierung</p> <p>Das Material sieht eigene Erfahrungen der Schüler/innen durch Phasen der Erprobung, Anwendung und Reflexion vor.</p> <p>Begründung Die Arbeitsblätter leiten die Schüler/innen dazu an, ihr eigenes Lieblingsspiel vorzustellen und hinsichtlich verschiedener Facetten zu beleuchten. Außerdem bekommen sie den Auftrag, selbst ein Computerspiel zu entwickeln. Es wird nicht angeregt, Computerspiele im Unterricht zu spielen. Dies ist zwar kein notwendiger Bestandteil einer guten Unterrichtseinheit. Die Schüler/innen könnten aber neue Computerspiele kennenlernen oder anhand eines Beispiels über verschiedene Aspekte, wie z.B. die Spielerperspektive, gemeinsam reflektieren.</p> | 4 |
| <p>Kompetenzorientierung</p> <p>Die Aufgabenstellungen tragen den für die Verbraucherbildung maßgeblichen Kompetenzen Rechnung (insb. Wissen und Fertigkeiten sowie Handlungs-, Reflexions- und Urteilsfähigkeit).</p> | 3 |

| | | |
|---------------------------------|--|----------|
| Begründung | Der Film stellt die Themenschwerpunkte nur in sehr verkürzter Form dar und deutet wichtige Aspekte lediglich an (z.B. das wirtschaftliche Interesse der Computerspielbranche, das Thema "Computerspielsucht"). Die Lehrenden sollten einzelne Aspekte vertiefen und weiteres Material heranziehen, um umfassende Lernerfolge zu sichern. Hervorzuheben ist, dass die Arbeitsaufträge durch ihren Lebensweltbezug die Reflexionsebene ansprechen. | |
| Methodenorientierung | Die im Material enthaltenen Methoden, Lern- und Arbeitstechniken sind sinnstiftend und können lerngruppengerecht ausgestaltet werden. Sie tragen dazu bei, den Lerngegenstand angemessen erschließen zu können und befördern die Methodenkompetenz. | 3 |
| Begründung | Teilsweise handelt es sich bei den Arbeitsblättern nur um Multiple-Choice-Fragen, wobei die Texte für Schüler/innen teils schwer verständlich sind. | |
| Sozialformen | Die im Materialbaustein enthaltenen Methoden sind vielseitig und beinhalten auch kooperative Arbeitsweisen. Fragen der Arbeitsteilung, Gruppendynamik und Koordination werden in die Arbeitsaufträge integriert. | 3 |
| Begründung | Gruppendynamiken spielen in der Konzeption des Unterrichtsmaterials nur eine untergeordnete Rolle. Einzelarbeit sowie Präsentationen nehmen hier mehr Platz ein. | |
| Arbeitsaufträge | Die Arbeitsaufträge sind durchdacht, zur Erschließung des Lerngegenstandes geeignet, vielseitig und differenziert. | 3 |
| Begründung | Die Arbeitsaufträge sprechen zum einen Teil die Kreativität der Schüler/innen an und können als geeignet betrachtet werden. Zum anderen Teil zielen sie auf das Detailwissen aus dem Film ab und führen nicht zu einer Ausdifferenzierung der Thematik. In Momenten erweist sich der Eindruck als werbe der Film für Computerspiele, was seine Qualität mindert. | |
| Didaktischer Begleittext | Das Material enthält einen Begleittext für Lehrkräfte, der eine tragfähige Hilfestellung darstellt. Die Materialauswahl wird begründet und Wege werden aufgezeigt, wie ein produktiver Umgang entlang eines „roten Fadens“ mit ihnen erfolgen kann. | 2 |

| | |
|--|---|
| Begründung | Positiv zu bewerten ist, dass der Sprechertext des Films nachzulesen ist, Lösungsvorschläge vorhanden sind und eine Einführung über die Mediendidaktik noch eine übergeordnete Einordnung des Themenfelds ermöglicht. Weiterführende Informationen über die behandelten Themengebiete werden leider nicht ausreichend aufbereitet. Es gibt auch keine Anleitung, in welcher Form Film und Arbeitsblätter verknüpft werden können. |
| Sonstiges | auch bis zu 5 Punkte Abzug möglich |
| Erreichte Punktzahl | 29 von 50 |
| Dieser Bewertungsbereich wird mit „befriedigend“ bewertet. | |

| Fachlicher Inhalt | |
|---|-------------------------|
| Indikatoren | Erreichte Punkte |
| <p>Sachrichtigkeit</p> <p>Der Lerngegenstand wird sachlich richtig dargestellt und bietet zugleich ausreichend Potenzial für eine tiefergehende Auseinandersetzung.</p> <p>Begründung Zwar werden in dem Material sowohl positive als auch negative Aspekte von Computerspielen thematisiert. Insbesondere im Film sind die positiven Seiten allerdings wesentlich präsenter. Kontroversen könnten auch im Film stärker dargestellt werden, um eine tiefere Auseinandersetzung anzuregen.</p> | 2 |
| <p>Lebensweltbezug</p> <p>Der Lerngegenstand wird so dargestellt, dass Verknüpfungen zur Lebenswelt der Schüler/innen eindeutig ersichtlich sind.</p> <p>Begründung Computerspiele sind eine der beliebtesten Freizeitbeschäftigungen Jugendlicher. Der Lebensweltbezug ist bei dieser Thematik demnach ohnehin gegeben. Weitere Erfahrungen der Schüler/innen, zum Beispiel das medienerzieherische Handeln der Eltern, könnten ergänzend in die Unterrichtskonzeption miteinbezogen werden.</p> | 4 |
| <p>Kontroversität / Pluralität / Multiperspektivität</p> <p>Unterschiedliche fachliche und normative Perspektiven werden verdeutlicht. Sie lassen sich zueinander in Beziehung setzen und können entsprechend verglichen, abgewogen und kritisch beleuchtet werden.</p> | 2 |

| | |
|---|--|
| <p>Begründung Wie beschrieben könnten die positiven und negativen Seiten des Computerspielens gleichwertiger thematisiert werden. Es scheint jedoch als bewerbe der Film die Computerspiele und bebildere dies durch die Darstellung anziehender Computerspielszenen. Dies mindert die Qualität des Films und geht zu Lasten des Inhalts. Bestimmte Sequenzen erscheinen aus diesem Grund empfehlenswerter als andere. Zum Beispiel ist der Einblick in die Produktion von Computerspielen besonders interessant. Die Themen könnten ausführlicher dargestellt und durch andere Themen wie z. B. "Computerspielsucht" oder "Kostenfallen" ergänzt werden.</p> | |
| <p>Handlungsmöglichkeiten / Veränderbarkeit</p> <p style="text-align: right;">3</p> <p>Der Lerngegenstand wird nicht als gegeben und „starr“, sondern als gewachsen und prinzipiell gestaltbar dargestellt.</p> <p>Begründung Die Filmsequenzen sind sehr variabel einsetzbar. Sie sind in kleinste Themenabschnitte untergliedert und können im Menü sehr leicht einzeln abgerufen werden. Sämtliche Bilder und Aufgaben sind nicht nur als Gesamtdokument, sondern auch als Einzeldokumente verfügbar. Daher lässt sich die Unterrichtsplanung sehr leicht individuell anpassen. Anregungen für weitere Bearbeitungsmöglichkeiten fehlen weitestgehend.</p> | |
| <p>Wertorientierung</p> <p style="text-align: right;">3</p> <p>Das Material stellt Fragen nach Handlungs- und Gestaltungsmöglichkeit in einen gesellschaftlichen Kontext. Wertorientierung ist nicht nur eine individuelle, sondern auch eine strukturell (verbraucher)politische Anforderung.</p> <p>Begründung In den Aufgabenblättern wird die aufgeladene Diskussion über Computerspiele und damit eine gesellschaftlich relevante Debatte aufgegriffen. Die Reflexion auf Seiten der Schüler/innen wird angeregt. Die Bedeutung der wirtschaftlichen Interessen der Computerspielbranche sollte tiefergehend behandelt werden.</p> | |
| <p>Sachgerechte Darstellung / Analyse</p> <p style="text-align: right;">2</p> <p>Die fachlichen Perspektiven auf den Lerngegenstand ermöglichen eine angemessene Untersuchung. Die jeweils entscheidenden Aspekte und Informationen werden vollständig und nicht verzerrend dargeboten. Sie sind – auch mit Blick auf die Quellen – korrekt und aktuell.</p> <p>Begründung Das Material könnte auf inhaltlicher Ebene weitaus mehr Informationen zu den verschiedenen Themenschwerpunkten bieten. Die Quellen sind angegeben. Aufgrund des Erscheinungsjahrs (2007) sind einige Daten und Fakten nicht mehr aktuell.</p> | |
| <p>Einflussnahme / Lobbyismus</p> <p style="text-align: right;">5</p> <p>Das Material beinhaltet keine (versteckte) Werbung für Produkte, Unternehmen, Parteien sowie wissenschaftliche oder politische Richtungen, sondern benennt sie vergleichend und unparteiisch.</p> | |

| | |
|---|------------------|
| Inhaltliche Strukturierung | 3 |
| Das Material weist eine schlüssige Unterteilung auf, sodass der Aufbau auch für die Schüler/innen nachvollziehbar ist und ein kumulativer Lernprozess möglich ist. Die Struktur bietet genügend Raum für didaktische Anpassungen. | |
| Begründung | |
| Der Film gibt die Struktur vor und ist auch logisch aufgebaut. Die Verbindung von Arbeitsmaterialien und Filmszenen ist nicht beschrieben, sondern muss von den Lehrkräften konzipiert werden. | |
| Sonstiges | 3 |
| auch bis zu 5 Punkte Abzug möglich | |
| Begründung | |
| Die zusätzlichen Punkte ergeben sich aus der Besonderheit, dass der Film sowohl in englischer als auch in türkischer Sprache abgespielt werden kann. | |
| Erreichte Punktzahl | 27 von 45 |
| Dieser Bewertungsbereich wird mit „befriedigend“ bewertet. | |

| Formale Gestaltung | |
|---|-------------------------|
| Indikatoren | Erreichte Punkte |
| Gesamtform | 4 |
| Die äußere Form des Materialbausteins entspricht dem Lerngegenstand und dem didaktischen Konzept. Sie trägt – auch durch strukturierende Elemente wie Überschriften und Inhaltsverzeichnis – zur Erschließung des Materialbausteins bei und weist dadurch eine eingängige Struktur auf. | |
| Begründung | |
| Das Material ist gut strukturiert. Durch seine digitale Form erscheint es anfangs jedoch unübersichtlich. Die Sortierung der einzelnen Dateien könnte optimiert werden. | |
| Abbildungen | 5 |
| Grafiken, Tabellen, Fotos, Bilder und Illustrationen ergänzen das Material. Ihr inhaltlicher Bezug zum jeweiligen Themenfeld ist eindeutig erkennbar. | |
| Typografie / Seitengestaltung / Informationsdesign | 5 |

| | |
|---|-------------------------|
| <p>Die Aufteilung der Seiten sowie die Verwendung von Schriftarten, -größen, -formen und -farben folgen einem ebenso erkennbaren wie stringenten Konzept. Die Verwendung grafischer Elemente (Linien, Rahmen, Formen, Icons etc.) unterstützt die inhaltliche Struktur des Materials in sinnvoller Weise.</p> | |
| <p>Adressatenbezug</p> <p>Die gesamte formale Gestaltung erfolgt alters- bzw. jahrgangsstufengerecht, ohne zu eng auf eine einzelne Zielgruppe (z. B. ein bestimmtes soziales Milieu) zugeschnitten zu sein.</p> | <p>5</p> |
| <p>Modulare Verwendung</p> <p>Das Material kann auch auszugsweise im Unterricht eingesetzt werden (keine übermäßigen technischen oder rechtlichen Einschränkungen der Vervielfältigung).</p> | <p>5</p> |
| <p>Sonstiges</p> <p>auch bis zu 5 Punkte Abzug möglich</p> | |
| <p>Erreichte Punktzahl</p> <p>Dieser Bewertungsbereich wird mit „sehr gut“ bewertet.</p> | <p>24 von 30</p> |

Begründung

Ausführliche Begründung

Das Unterrichtsmaterial "Computerspiele. Virtuelle Welten" besteht aus einer DVD auf der ein Film sowie Begleitmaterial (als pdf) gespeichert ist. Der 22-minütige Film veranschaulicht die verschiedenen Genre der Computerspiele sowie ihre Entwicklung in den letzten Jahrzehnten. Er gibt außerdem einen Einblick in die Produktion von Computerspielen und thematisiert Altersbegrenzungen sowie die Vor- und Nachteile des Spielens am Computer für Jugendliche. Ergänzend gibt es acht Arbeitsblätter sowie zehn Testaufgaben zu den Themen.

Auch wenn insbesondere auf inhaltlicher Ebene Ergänzungsbedarf besteht, sind verschiedene Komponenten des Materials empfehlenswert: Der Film bietet eine Vielfalt an Bildmaterial, das flexibel im Unterricht eingesetzt werden kann. Interessant sind außerdem die Interviews mit einem Computerspielentwickler sowie mit einer Mitarbeiterin der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien. Zusätzlich liefert der Film einige wichtige Hinweise, Grafiken und Einblicke in die Welt der Computerspiele. Der Film ist in kurze Sequenzen unterteilt, was ihn für den Unterricht sehr leicht handhabbar macht und eine individuelle Unterrichtsgestaltung zulässt. Außerdem ist der Film sowohl in englischer als auch in türkischer Sprache verfügbar.

Die Aufgabenstellungen fordern die Schüler/innen auf, ihre eigenen Erfahrungen in den Unterricht einzubringen und ihr Computerspielverhalten zu reflektieren. Beispielsweise sollen sie ihr Lieblingsspiel anhand zentraler Kriterien beschreiben und den Mitschülern vorstellen. Außerdem können sie selbst ein Computerspiel entwickeln. Zusätzlich gibt es verschiedene Aufgabenblätter mit Multiple-Choice-Fragen und offene Fragen zu aktuellen Nutzungszahlen o.ä. sowie zur Diskussion über positive und negative Aspekte von Computerspielen.

Auch wenn die Arbeitsblätter zum Teil die Kreativität und Reflexionsfähigkeit der Schüler/innen herausfordern, sind sie oft schwer verständlich geschrieben und nur für ältere Schüler/innen geeignet. Für die Lehrkräfte stehen zusätzlich Informationen über die Lehrpläne aller Länder sowie über die Grundlagen der Mediendidaktik bereit.

Insgesamt wird mit dem Material eher ein Überblick über das Thema Computerspiele gegeben. Aufgrund dessen kann es nur als befriedigend eingestuft werden. Die einzelnen Themen sollten durch tiefer gehende Informationen ergänzt werden. So wird die positive Seite des Computerspielens weit aus mehr thematisiert als die Gefahren (z.B. von Computerspielsucht oder Kostenfallen). An diesem Punkt ist es die Aufgabe des Lehrers eine geeignete Balance für den eigenen Unterricht zu finden.

Erläuterungen zur Punkte- und Notenvergabe

Jeder einzelne Bewertungsindikator kann mit 0-5 Punkten bewertet werden.

Pro Bereich gibt es außerdem die Möglichkeit bis zu 5 Sonderpunkte zu vergeben oder abzuziehen.

Punktevergabe

5 Punkte: Kriterium ist vollständig erfüllt

4 Punkte: Kriterium ist weitestgehend erfüllt

3 Punkte: Kriterium ist nur teilweise erfüllt

2 Punkte: Kriterium ist kaum erfüllt

0 Punkte: Kriterium ist nicht erfüllt

- Für den Bereich "Didaktik & Methodik" ist eine max. Punktzahl von 50 (45 + 5 Sonderpunkte) möglich.
- Für den Bereich "Fachlicher Inhalt" ist eine max. Punktzahl von 45 (40 + 5 Sonderpunkte) möglich.
- Für den Bereich "Gestaltung" ist eine max. Punktzahl von 30 (25+ 5 Sonderpunkte) möglich.

Gewichtung

Die Bereiche "Didaktik & Methodik" und "Fachlicher Inhalt" gehen mit jeweils 42 % , der Bereich "Formale Gestaltung" mit 16% in die Gesamtnote ein.

Die Gesamtbewertung erfolgt also in Prozentpunkten.

Notenbremsen

1. Ein didaktisch oder inhaltlich als „mangelhaft“ bewertetes Material wird auch in der Gesamtbewertung mit dieser Note bewertet.
2. Wenn ein Material didaktisch und inhaltlich mit „ausreichend“ bewertet wird, kann es auch durch eine gute formale Gestaltung nicht die Gesamtnote „befriedigend“ erhalten, sondern wird insgesamt mit „ausreichend“ bewertet.
3. Die Bewertung der formalen Gestaltung kann die Gesamtwertung um maximal eine Stufe verändern.

Beispielrechnung

| Beispielrechnung | | | | | |
|-------------------------|-----------------------|-------------------------------|----------------------------|---------------------|---------------------|
| | max. Punktzahl | Gewichtung Teilbereich | erreichte Punktzahl | Prozentpunkt | Note |
| Didaktik | 50 | 42% | 34 | 28,56 | gut |
| Fachinhalt | 45 | 42% | 25 | 23,33 | befriedigend |
| Gestaltung | 30 | 16% | 9 | 4,80 | ausreichend |
| Gesamt | 125 | 100% | 68 | 56,69 | befriedigend |

Notenschlüssel

| Finale Aufteilung der Noten | | |
|------------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Gesamtnote | Prozentpunkte von | Prozentpunkte Bis |
| sehr gut | 100 | 82,57 |

| | | |
|---------------------|-------|-------|
| gut | 82,53 | 64,88 |
| befriedigend | 64,85 | 47,18 |
| ausreichend | 47,15 | 35,39 |
| mangelhaft | 35,38 | 0,00 |

Die Noten im Einzelnen

Ein Material gilt dann als „sehr gut“ (4 Sterne) wenn es die Kriterien nahezu oder vollständig erfüllt. Einwände liegen dann nur in sehr geringem Umfang vor.

Eine „gute“ (3 Sterne) Bewertung erfolgt, wenn Einwände nicht mehr nur vereinzelt und marginal vorliegen, aber auch einen bestimmten Umfang nicht überschreiten – im Gesamturteil ist es trotz bestimmter Kritikpunkte in weiten Teilen empfehlenswert.

Ein Material wird als „befriedigend“ (2 Sterne) eingestuft, wenn einerseits Kritikpunkte zu umfangreich für eine weitgehende Empfehlung sind und andererseits das Material in seinen anderen Teilen eine lohnens- und empfehlenswerte Qualität aufweist. Die Lehrkraft sollte prüfen, welche Auszüge des Materials verwendet werden können oder welche Anpassungen nötig sein könnten.

Wenn die Einschränkungen des Materials so umfangreich und schwerwiegend vorliegen, dass die guten und empfehlenswerten Bestandteile des Materials zwar durchaus vorhanden sind, dies aber nicht mehr in einem größeren Umfang, wird das Material als „ausreichend“ (1 Stern) betrachtet.

Ein Material ist „mangelhaft“ (0 Sterne), wenn die Kriterien insgesamt so mangelhaft erfüllt werden, dass ein guter inhaltlicher Kern kaum oder gar nicht erkennbar ist.

Impressum

Verbraucherzentrale Bundesverband e.V.

Markgrafenstraße 66

10969 Berlin

Die Bewertung des Materials erfolgte im Rahmen des vom Bundesministerium für Ernährung, Landwirtschaft und Verbraucherschutz (BMELV) geförderten und vom Verbraucherzentrale Bundesverband (vzbv) durchgeführten Projektes innerhalb der „Bildungsinitiative Verbraucherkompetenz“ (2010 – 2014). Das Bewertungsraster basiert auf den „Bewertungskriterien zur Bewertung von Unterrichtsmaterialien der Schweizerischen Gesellschaft für Ernährung“, den Forschungsergebnissen des Modellprojektes zur „Reform der Ernährungs- und Verbraucherbildung in Schulen“ (Revis) und wurde nach Kriterien der sozialwissenschaftlichen Fachdidaktik 2012 evaluiert und modifiziert. Alle Bewertungen werden durch ein im Themengebiet beheimatetes Expertenteam aus Wissenschaftlern/innen, Pädagogen/innen und Fachreferenten/innen der Verbraucherzentralen vorgenommen. Weitere Informationen finden Sie unter www.verbraucherbildung.de/materialkompass

Gefördert durch:



Bundesministerium für
Ernährung, Landwirtschaft
und Verbraucherschutz

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages