

# Leitfaden für die Beurteilung von Software für Kinder

Hans Eirich

## Produkt/Anwendung:

Titel (enthalten in):

Hersteller:

Bezugsquelle:

Altersstufe:

1. Die wichtigsten Lernziele, die mit dem Produkt nach Angaben des Herstellers erreicht werden sollen:
2. Vergleich mit anderen pädagogischen Verfahren, diese Lernziele zu erreichen:
3. Integrierbarkeit in andere Aktivitäten (z.B. Projektarbeit, Rollenspiele):
4. Wird die Zusammenarbeit der Kinder durch das Produkt gefördert, werden sie dazu angeregt, längere Zeit miteinander zu sprechen?
5. Hat die Software Folgen für die Gestaltung/die Organisation des Gruppenraums oder die räumliche Anordnung des Spielangebots?
6. Vermittelt die Software zugrunde liegende Werte?
7. Bemerkungen im Hinblick auf Kinder mit besonderen Bedürfnissen:
8. Bewertung des Produkts durch die Kinder:
9. Was fällt am Produkt am meisten auf? Wofür eignet es sich am besten?
10. Überblick (Zutreffendes bitte unterstreichen):

Betriebssystem:	Win3.1/Win95/Win98/Win2000/Win XP/Mac		
Starten des Programms:	schwer	mittel	leicht
Wie schnell reagiert das Programm auf Aktionen des Kinds:	schnell	mittel	langsam
Ist ein Mikrofon erforderlich oder nützlich:	Ja	Nein	
Ausmaß an Kontrolle durch das Kind:	Hoch	Niedrig	
Tonqualität/grafische Qualität:	Gut	Mäßig	
Sind Ausdrücke möglich:	Ja	Nein	
Ist Unterstützung durch einen Erwachsenen nötig:	Kurze Einführung	Ausführl. Einführung	Kontinuierl. Nein
Wenn zutreffend: Welche Art von Problemen muss hauptsächlich gelöst werden?	geschlossen	offen	
Zugänglichkeit des Menüs für Kinder (0–10, 10: sehr zugänglich):	_____		
Erforderliche Fachkompetenz eines Erwachsenen (0–10, 10: sehr hohe Fachkompetenz)	_____		

Der Beitrag ist die deutsche, überarbeitete Fassung der *DATEC: ICT Application Review* von John and Iram Siraj-Blatchford (s. Anhang B des Abschlussberichts *KidSmart: The Phase 1 UK Evaluation 2000–2001, Final Project Report*, Prepared for IBM United Kingdom Limited, November 2001).