

Marko Ivanisin

2. Comenius-Qualitätsbewertung für Allgemeine Multimediaprodukte (AMP) Qualitätsanforderungen und Qualitätskriterien (*Kurzfassung – Bewertungsbogen*)

Allgemeine Multimedia-Produkte (AMP) sind Träger von Informationen und Inhalten auf diversen digitalen Datenträgern (Internet, DVD, USB etc.), die zur Bildung (also Lehren und Lernen) genutzt werden können. Bildung ist jedoch nicht ihr primäres Ziel. Ihr Ziel ist zu informieren, es sind Produkte die zu einem (oder mehreren) Themenfeld Informationen bieten und dabei nicht einem formalen Bildungsprogramm folgen.

Allgemeine Multimediaprodukte werde auch als nondirektionale Medien bzw. didaktisch nicht intendierte Medien, wie Internetprojekte, Multimedialexika, Lernobjekte, Hörbücher, E-Books, Fernseh- und Rundfunkprojekte, charakterisiert.

Zur Bewertung von AMP werden folgend vier Evaluierungsbereiche empfohlen:

Teil I: Pädagogik -Didaktik

Teil II: Informationsrelevanz

Teil III: Gestaltung –Nutzung

Teil IV: Technische Umsetzung.

Bewertungsbogen AMP

Allgemeine Multimediaprodukte

Kriterienbewertung und Konzeptionsbewertung

Teil I: Pädagogik –Didaktik		
Pädagogische und didaktische Anforderungen an allgemeine Multimediale Produkte		
Qualitätskriterien	Prüfaspekte	Punkt- wertung
1. Pädagogischer Nutzen, Zielgruppe, Motivation	<ul style="list-style-type: none"> • Der pädagogische Nutzen des Produktes ist erkennbar, das Produkt verfolgt das Ziel (Qualität) Wissen zu verbreiten • Angesprochene Zielgruppen sind explizit definiert oder/und implizit erkennbar • Zur Produktnutzung (und Lernen) wird motiviert, da Motivation bedeutsamer Faktor des Lernens ist 	<input type="text"/>
2. Aufbau	<ul style="list-style-type: none"> • Es gibt eine für die Zielgruppe bedeutsame/logische Struktur • Aufbau passt sich dem Inhalt, Didaktik und gewohnten/erwarteten Aufbaumustern an 	<input type="text"/>
3. Didaktik	<ul style="list-style-type: none"> • Didaktik (Analyse, Synthese, Vergleich, auf-/absteigende Quantität und Qualität der Komplexität usw.) ist entweder explizit oder implizit ins Produkt eingebaut • Es wird zur Anwendung von didaktischen Aktivitäten wie Erkennen, Ergänzen, Verbinden usw. angeregt • Soweit didaktische Aktivitäten vorhanden sind, wird deren Einsatz durch Erklärungen motiviert und unterstützt 	<input type="text"/>
4. Kommunikation	<ul style="list-style-type: none"> • Es ist erkennbar, dass Kommunikation als wichtig für das Lehr-/Lernprozess eingestuft wird, und es wird dazu motiviert, Kommunikation einzusetzen • Lehrenden und Lernenden wird ermöglicht, miteinander zu kommunizieren und sich zum Inhalt/Produkt zu äußern 	<input type="text"/>

	<ul style="list-style-type: none"> • Das Kommunikationsangebot fördert selbständiges Äußern und kreativen Einsatz von Kommunikationselementen. 	
5. Kreativität	<ul style="list-style-type: none"> • Das Produkt fördert selbständiges Denken und Arbeiten • Das Produkt erlaubt Eingriffe und diese stimulieren beim Nutzer eigene Überlegungen und Entscheidungen • Tests (Wissensprüfung) fördern auch Eintragen, Aufladen von eigenen Dokumenten usw., nicht nur Aussuchen, Bestätigen von vorgegebenen Lösungen usw. 	<input type="text"/>
6. Wissensumsatz	<ul style="list-style-type: none"> • Der Nutzer/Lernende kann sein (neu gewonnenes) Wissen überprüfen (Tests) und das Produkt gibt Feedback zu durchgeführten Tests • Es wird zu Anwendung des gewonnenen Wissens motiviert und das Produkt gibt Anregungen dazu (in einfacher Form von weiteren Verbindungen oder durch konkrete Anweisungen wo, wann und wie das Wissen zu nutzen) 	<input type="text"/>
Gesamtpunkte	Summe der Punktwerte	<input type="text"/>
Gesamt	Gesamtpunkte dividiert durch Anzahl der Evaluierungen / arithmetisches Mittel, 1 Kommastelle	<input type="text"/>

Verbale Konzeptionsbewertung nach Kriterien für die Evaluierung: Bildung-Didaktik

Die Evaluierung von allgemeinen Multimediaprodukten erfolgt nach Anwendung der einzelnen Prüfaspekte für die Qualitätskriterien: **1. Pädagogischer Nutzen, Zielgruppe, Motivation; 2. Aufbau, 3. Didaktik; 4. Kommunikation; 5. Kreativität; 6. Wissensumsatz.**

Teil II: Informationsrelevanz Anforderungen an Informationsrelevanz von allgemeinen Multimedia- produkten		
Qualitätskriterien	Prüfaspekte	Punkt- wertung
1. Glaubwürdigkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Verfolgen der informativen/pädagogischen Ziele ist im Inhalt erkennbar, d.h. es ist klar, es handelt sich nicht um ein Produkt mit wirtschaftlichem Interesse • Das Anliegen/Ziel der Wiedergabe des Inhalts wird deutlich • Informationen werden ganzheitlich präsentiert, einseitige Präsentationen werden vermieden – auf solche Präsentationen wird aufmerksam gemacht • Quellen werden (explizit oder implizit) angegeben an den Stellen, die die Glaubwürdigkeit beeinträchtigen könnten 	<input type="text"/>
2. Expertise, Wissenschaftlichkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Quellen (deren Autoren) sind allgemein als richtig (an)erkannte Referenzen • Inhalt ist allgemein anerkannt als richtig und orientiert sich am (an)erkannten Wissenstand bzw. an (an)erkannten Argumentationsmethoden • Angepasst an Zielgruppen und Inhalt wird versucht, Wissenschaftlichkeit/Expertise umzusetzen – fiktive Inhalte werden als solche umgesetzt und streben Wissenschaftlichkeit zu einem vernünftigen Masse an 	<input type="text"/>
3. Umfang, Detailliertheit	<ul style="list-style-type: none"> • Umfang und Detailliertheit des Produktes sind Zielen, Zielgruppe und Darstellungsmethoden angepasst • Es herrscht ein konsequentes Verhältnis zwischen Umfang und Details – das Produkt als Ganzes hält sich an dieses Verhältnis und geht in einigen Teilen/Kapiteln nicht wesentlich tiefer als in anderen 	<input type="text"/>
4. Aktualität	<ul style="list-style-type: none"> • Informationen sind aktuell – Inhalt wird 	<input type="text"/>

	dem neusten Stand des Wissens so weit wie möglich angepasst	
5. Zugang und Nachfragen	<ul style="list-style-type: none"> • Informationen sind überprüfbar und Quellen und Referenzen werden angegeben • Das Produkt motiviert dazu weitere Informationen zu suchen und zu finden 	<input type="text"/>
6. Ausdrucksmittel	<ul style="list-style-type: none"> • Die Sprache und andere Ausdrucksmittel werden auf hohem Qualitätsniveau eingesetzt • Ausdruckformen sind im Einklang mit Zielen und Zielgruppen 	<input type="text"/>
Gesamtpunkte	Summe der Punktwerte	<input type="text"/>
Gesamt	Gesamtpunkte dividiert durch Anzahl der Evaluierungen / arithmetisches Mittel, 1 Kommastelle	<input type="text"/>

Verbale Konzeptionsbewertung nach Kriterien für die Evaluierung: Informationsrelevanz

Die Evaluierung von allgemeinen Multimediaprodukten erfolgt nach Anwendung der einzelnen Prüfaspekte für die Qualitätskriterien: **1. Glaubwürdigkeit; 2. Expertise / Wissenschaftlichkeit; 3. Umfang / Detailliertheit; 4. Aktualität; 5. Zugang und Nachfragen; 6. Ausdrucksmittel.**

Teil III: Gestaltung – Nutzung Anforderungen an die Gestaltung -Nutzung von allgemeinen Multimedialeprodukten		
Qualitätskriterien	Prüfaspekte	Punkt- wertung
1. Intuitive Nutzung und Navigation	<ul style="list-style-type: none"> • System gibt immer die Position des Benutzers innerhalb des Produktes an, z.B. Leisten in Seiten-Kopf- oder Fuß zeigen an, wo sich der Benutzer im Inhalt befindet • Seitengestaltung und Steuerelemente sind konsistent, d.h. immer/auf jeder Seite erkennbar. • Die Benutzeroberfläche ist klar, prägnant, präzise und verständlich. • Die Funktion der einzelnen Symbole oder Schaltflächen sind erklärt und für die Nutzer intuitiv verständlich. • Die Nutzer haben keine Schwierigkeiten mit Bedienung der Navigation und können sich auf den Inhalt konzentrieren. • Es ist immer klar wie der Nutzer weiter/zurück kommt und was als nächstes von ihm erwartet wird. 	<input type="text"/>
2. Interaktivität	<ul style="list-style-type: none"> • Das Produkt verwendet Möglichkeiten der Interaktion zwischen dem Nutzer und dem Produkt – Auf- und Abladen, Eingaben etc. • Nutzer können Inhalte verändern – hinzufügen, ausbessern, löschen (wikis) – alle Veränderungen werden vor Publikation vom Produktinhaber/Administrator revidiert und freigelassen/zurückgewiesen 	<input type="text"/>
3. Personalisierung und Anpassung	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzer können das Produkt personalisieren (eigenes Profil anlegen, wählen zwischen verschiedenen Optionen etc.) • Nutzer können Einstellung ändern (so das sich diese ihren Bedürfnissen anpassen – 	<input type="text"/>

	<p>z.B. Ton Ein/Ausschalten, Schriftgröße und Kontrast verändern, zwischen Text- und Ton-Wiedergabe wählen) und den Schwierigkeitsgrad anpassen (z.B. bei Aufgaben/Inhalten mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden).</p>	
4. Visuelle Gestaltung	<ul style="list-style-type: none"> • Visuelle Gestaltung widerspiegelt Inhalte und spricht Zielgruppen des Produktes an. <ul style="list-style-type: none"> - Visuelle Gestaltung (Einsatz von Farben, Schriftarten, Formen etc.) folgt Regeln der Ästhetik und motiviert zur weiteren Nutzung. Es zeichnet sich durch klare Linien, Formen, Kontraste und Gefälligkeit aus. • Mit visueller Gestaltung werden Informationen strukturiert und (ihre Teile) betont. • Visuelle Gestaltung wird verwendet, um Navigation zu erleichtern (z. B. Farben zeigen auf gleiche Ebenen/Themen an, Funktionstasten sind immer auf gleichen Stellen zu finden). • Grafiken, Bilder, Symbole und Farben sind verständlich, sinnvoll, ästhetisch ansprechend, motivierend und in hoher Qualität produziert. • Visuelle Elemente behalten ihre Qualität auf verschiedenen Präsentationsmedien (Bildschirme verschiedener Auflösung und Größe, Projektionen etc.) 	<input type="text"/>
5. Medienqualität und -Kompatibilität	<ul style="list-style-type: none"> • Inhalte können in verschiedenen Medien (Audio, Video, Text, Bilder) vorgeführt werden; es wird empfohlen wie, wo und wann die Inhalte am besten zu nutzen sind. • Nutzer wird gewarnt (und bekommt Anweisungen), wenn die Qualität der genutzten/abgespielten Medien nicht der vorgesehenen Qualität entspricht. • Medien sind sinnvoll eingesetzt (in Bezug auf Menge/Häufigkeit, Platzierung, Län- 	<input type="text"/>

	ge/Umfang und Tiefe/Details des Mediums) • Alle eingesetzten Medien sind in guter Qualität und passen sich verschiedenen technischen Voraussetzungen an.	
6. Verbindung mit ähnlichen Produkten	• Es bestehen Hinweise zu anderen Produkten, die Nutzung und Verstehen des präsentierten Inhaltes erleichtern und ergänzen	<input type="text"/>
Gesamtpunkte	Summe der Punktwerte	<input type="checkbox"/>
Gesamt	Gesamtpunkte dividiert durch Anzahl der Evaluierungen / arithmetisches Mittel, 1 Kommastelle	<input type="checkbox"/>

Verbale Konzeptionsbewertung nach Kriterien für die Evaluierung: Gestaltung - Nutzung

Die Evaluierung von allgemeinen Multimediaprodukten erfolgt nach Anwendung der einzelnen Prüfaspekte für die **1. Intuitive Nutzung und Navigation; 2. Interaktivität, 3. Personalisierung und Anpassung; 4. Visuelle Gestaltung; 5. Medienqualität und -Kompatibilität; 6. Verbindung mit ähnlichen Produkten.**

Teil IV: Technische Umsetzung		
Anforderungen an die technische Umsetzung von allgemeinen Multimedialeprodukten		
Qualitätskriterien	Prüfaspekte	Punkt- wertung
1. Zugang und Funktionalität	<ul style="list-style-type: none"> • Das Produkt ist ohne zeitliche Einschränkungen leicht zugänglich (vorzugsweise per Online-Anmeldung), reagiert schnell (Abspielen von Videos, Wiederherstellung, Auf- und Herunterfahren etc.) und arbeitet ohne technische Fehler. • Das Produkt (und dessen Gestaltung) kann für Menschen mit besonderen Bedürfnissen und Behinderungen angepasst werden (Schwerhörige, Sehbehinderte). • Das Produkt kann mit geringen technischen Kenntnissen auf verschiedene Software- und Hardware angepasst werden • Das Produkt ermöglicht das Arbeiten Offline • Funktionstasten sind überschaubar (in Menge) und in allen Teilen des Produktes eingesetzt 	<input type="text"/>
2. Technische Qualität und Kompatibilität	<ul style="list-style-type: none"> • Es wird angegeben unter welchen technischen Voraussetzungen (Hard- und Software) das Produkt genutzt werden kann; diese Voraussetzungen sind möglichst breit zu halten • Das Produkt funktioniert einwandfrei (wenn genutzt unter angegebenen Voraussetzungen) 	<input type="text"/>
3. Innovation	<ul style="list-style-type: none"> • Das Produkt beinhaltet neue und/oder zukunftsweisende Elemente, insbesondere im Hinblick auf seine pädagogische und/oder didaktische Ziele 	<input type="text"/>
4. Kreativität	<ul style="list-style-type: none"> • - Das Produkt bietet kreative Lösungen zum Verbinden von pädagogischen und/oder didaktischen Zielen und technischen Möglichkeiten an. 	<input type="text"/>

5. Sicherheit	<ul style="list-style-type: none"> • Das Produkt garantiert Sicherheit und Diskretion im Umgehen mit vom Nutzer hinterlassenen und eingegebenen Daten • Es wird die Eingabe nur von den Daten verlangt, die Kommunikation über den Produkt-Inhalt erleichtern (und nicht zum kommerziellen Zwecken z.B. des Verkaufs von weiteren Produkten) 	<input type="text"/>
6. Fehler, Hilfe, Verwaltung	<ul style="list-style-type: none"> • Fehlermeldungen sind deutlich sichtbar / hörbar, verständlich und Hilfe-Anweisungen sind einfach zu folgen. • Hilfeanweisungen sind einfach in jedem Teil des Produktes zu finden und können jederzeit ein- oder ausgeschaltet werden. • Hilfeanweisungen sind für jede Art von technischen Schwierigkeiten oder falscher Handhabung verständlich. • Hilfe- und Fehler-Management wird von Administratoren unterstützt (via Hotline, E-Mail, Tutorials etc.) • Die Verfügbarkeit (Kontakte, Öffnungszeiten etc.) des technischen Supports ist angegeben, und Links zu Online-technischen Informationen zur Verfügung gestellt. 	<input type="text"/>
Gesamtpunkte	Summe der Punktwerte	<input type="text"/>
Gesamt	Gesamtpunkte dividiert durch Anzahl der Evaluierungen / arithmetisches Mittel, 1 Kommastelle	<input type="text"/>

Verbale Konzeptionsbewertung nach Kriterien für die Evaluierung: Technische Umsetzung

Die Evaluierung von allgemeinen Multimediaprodukten erfolgt nach Anwendung der einzelnen Prüfaspekte für die Qualitätskriterien: **1. Zugang & Funktionalität; 2. Technische Qualität und Kompatibilität; 3. Innovation; 4. Kreativität; 5. Sicherheit; 6. Fehler & Hilfe Verwaltung.**

--

Gesamtbewertung

Gesamtbewertung AMP (Arithmetische Kriterienbewertung)		
I Evaluierung: Pädagogik-Didaktik	Gesamtpunkte (arithmetisches Mittel)	<input type="checkbox"/>
II Evaluierung: Informationsrelevanz	Gesamtpunkte (arithmetisches Mittel)	<input type="checkbox"/>
III Evaluierung: Gestaltung - Nutzung	Gesamtpunkte (arithmetisches Mittel)	<input type="checkbox"/>
IV Evaluierung: Technische Umsetzung	Gesamtpunkte (arithmetisches Mittel)	<input type="checkbox"/>
Gesamt	Gesamtpunkte (Summe der arithmetischen Mittel I – IV)	<input type="checkbox"/>

Anmerkung:

Interpretation der Gesamtpunktzahl		
18,0 - 20 Punkte	beispielhaftes allgemeines Multimediaprodukt	sehr gut (1)
14,0 - 17,9 Punkte	empfehlenswertes allgemeines Multimediaprodukt	gut (2)
10,0 - 13,9 Punkte	geeignetes allgemeines Multimedia-produkt	befriedigend (3)
6,0 – 9,9 Punkte	verwendbares Multimediaprodukt	ausreichend (4)
5,9 Punkte und weniger	nicht zu empfehlendes Multimedia-produkt	mangelhaft (5).

Gesamtbewertung AMP (Verbale Konzeptionsbewertung)

--

