

## Kriterien zur Beurteilung von Multimedia-CD-ROMs für Kinder

*Für die Bewertung von Kindersoftware läßt sich kein abrufbarer Katalog, kein starres Raster erstellen. Man kann verschiedene Gesichtspunkte auflisten, die für eine Bewertung denkbar sind, diese müssen aber immer wieder neu ergänzt und jeweils auf vorliegende Produktionen bezogen und in jeweils unterschiedlicher Art akzentuiert werden.*

### Überlegungen zum Inhalt:

- Entspricht der Inhalt Wünschen und Bedürfnissen von Kindern oder Jugendlichen? Ist er altersgerecht, knüpft der Inhalt an die Erfahrungswelt von Kindern an?
- Bietet der Inhalt (durch Handlungsträger oder moderierende Figuren) positive Identifikationsmöglichkeiten für Mädchen und Jungen?
- Bestätigt der Inhalt Vorurteile (Geschlechtsrollenklischees u.ä.)?
- Ist der Inhalt (bei Edutainment-, Infotainment- oder sonstigen Sachprogrammen) sachlich richtig, entspricht er dem aktuellen Forschungs- oder Erkenntnisstand?
- Werden bei informationsvermittelnden Programmen möglichst vielschichtig Fragen zum Thema beantwortet?
- Gibt die Produktion fertige Lösungen (ideologische Positionen) vor oder vermittelt sie Denkanstöße und fordert eigene Entscheidungen?
- Regt die Produktion Phantasie, Kreativität, eigene Aktivität an?
- Ist der Inhalt so originell, so vielschichtig, sind der Unterhaltungs- oder der Spielwert so hoch, das sich die Produktion mehrmals nutzen/rezipieren läßt?

### Zur (künstlerischen) Gestaltung:

- Erleichtern rollengerecht besetzte Sprecher, Erzähler das Verständnis des Inhaltes?
- Werden Musik, Geräusche, Sprache unterstützend, um Aussagen zu verstärken (ggf. um produktiv zu verfremden, zu konterkarieren) eingesetzt?
- Erhöht die Produktion durch komische, humoristische, witzige oder spannende Elemente (Dialoge, Situationen, Figuren) ihren Unterhaltungswert? Lockern unterhaltsame Momente (Humor, Komik) die Informationsvermittlung, den Streß der Informationsaufnahme und verringern damit den Rezeptionsaufwand?
- Bietet das Programm neben Spannungshöhepunkten oder Aufmerksamkeit fordernder Information auch hinreichend Ruhe- und Erholungsphasen?
- Sind Text, Einzelbilder und Filmsequenzen differenziert, künstlerisch ambitioniert oder trivial, schablonenhaft gestaltet?

## Zum Interaktions- und Kommunikationsdesign:

- Sind Schriften für Kinder deutlich lesbar, sind sie groß genug (auch für kleinere Bildschirmgrößen), sind sie bildschirmgerecht, d.h. möglichst serifenlos?
- Ist die Schriftgestaltung insgesamt hinreichend inhaltsbezogen?
- Erfolgen Wechsel in der Art, der Größe, des Schnitts der Schrift, wenn dies als Orientierungshilfe für den Benutzer nötig ist, oder erfolgen Schriftwechsel beliebig (oder gar irritierend oft)?
- Nimmt der Umfang von Texten pro Schriftseite auf die Rezeptionsmöglichkeit der Zielgruppe Rücksicht?
- Sind die (gesprochenen, geschriebenen) Anweisungen an die Benutzer verständlich und ausreichend?
- Erschließen sich dem Benutzer ohne Probleme alle Funktionen bzw. Inhalte? (Kinder bevorzugen die trial and error-Methode)
- Ist die Benutzerführung eindeutig? Sind die **Icons** deutlich erkennbar in ihrer Funktionszuordnung? Ist die **Bedienleiste** hinreichend eindeutig?
- Ist die Menüstruktur nachvollziehbar und übersichtlich? Erfolgt die Bedienung ausschließlich über die Maus, durch einmaliges Anklicken oder Funktionen per Doppelklick oder zusätzlich bzw. zugleich über die Tastatur? Müssen zur Bedienung des Programms Texte eingegeben werden (was für kleinere Kinder gar nicht oder nur schwer nachvollziehbar sein kann)?
- Gibt es (hinreichend) Hilfefunktionen?
- Gibt es Verweise, nichtlineare Verknüpfungen, hypermediale Strukturen, hinreichend Hyperlinks?
- Sind die **Hot-Words** (Link-Ankern zum Anklicken für hypermedia-Vernetzungen) deutlich erkennbar?
- Beschränken sich Interaktionen mit dem Programm auf wiederkehrende, austauschbare **Gimmicks**?
- Gibt es Inhaltsverzeichnisse, Stichwortregister o.ä.?
- Sind Abfragemöglichkeiten (Stichwortsuche oder Volltextrecherche) vorgesehen?

## Zum didaktischen Konzept:

Strategien für Edutainment-, Infotainment- oder Lernprogrammen:

1. Aufmerksamkeit erregen, Neugier wecken, motivieren, problematisieren, Rätsel oder Aufgaben formulieren
2. an Interessen, Erfahrungen, Vorkenntnisse des Nutzers, der Zielgruppe anknüpfen
3. Informationen vermitteln, die für den Nutzer Gebrauchswert haben, sinnvoll, nützlich, hilfreich und/oder unterhaltsam sind
4. Abfolge der Informationen/Seiten sinnvoll/stringent strukturieren:
  - vom Allgemeinen zum Besonderen
  - vom Bekannten zum Unbekannten
  - vom Einfachen zum Komplexen
  - vom Leichten zum Schwierigen
  - vom Naheliegenden zum Entfernten
  - vom Interessanten zum weniger Interessanten
  - einer chronologischen Abfolge folgend
  - einer Logik von Prozeßabfolgen folgend
  - einer Fachsystematik folgend

zusätzlich bei Lernprogrammen:

- Übungsmöglichkeiten bieten
- das Neugelernnte mit bereits vorhandenem Wissen verknüpfen

- Korrekturen und Rückmeldungen geben über den ermittelten Lernerfolg
- auf weitere Lernmöglichkeiten und Lernmaterialien hinweisen (Vernetzungen, Links bieten)

### **Zu den technischen Aspekten:**

- Entspricht das Programm dem Standard des technisch Machbaren? Lässt sich die CD unaufwendig installieren?
- Mit welchem Grad an Auflösung und Farbtiefe sind Bilder bzw. Graphik gestaltet? Wie umfassend, mit welcher Bildgröße (Bild-im-Bild) und nach welchem Standard sind Bewegtbilder integriert, wie ist die Qualität der Videosequenzen zu bewerten?
- Wie ist die Klangqualität der Produktion zu bewerten, mit welchem Frequenzumfang wird gearbeitet? Bieten die Musik und Ton eigene Qualitäten oder nur im Synthesizer generierte Tonschleifen?
- Wie zeitaufwendig ist das Aufrufen von neuen Bildseiten, Funktionen?
- Kann das Programm vom Benutzer (durch eigene Informationen, Daten) ergänzt, aktualisiert oder inhaltlich abgeändert werden?
- Ist die Produktion insgesamt absturzsicher?
- Ist die Produktion sinnvoll als CD-ROM?
- Hat die Multimedia-Anwendung für den Benutzer, die Benutzerin einen höheren Gebrauchswert als ein vergleichbarer Film oder als ein Buch zum Thema?
- Stimmt das Preis-Leistungsverhältnis?

*Horst Heidtmann  
Dezember 2000*