

Games for Girls Qualitätskriterien zur Beurteilung von Software zur Berufsorientierung von Jugendlichen
--

Allgemeine Spielinformationen	
Getestetes Spiel	
Hersteller/Verlag	
Kosten	
Softwarevoraussetzungen	
Altersbeschränkung	
Spielablauf (Was ist zu tun?)	
Spielziel	
Vorkenntnisse erforderlich? Welche? (Spielbedienung)	

Beurteilungskriterien		Beurteilung
1.	Usability (BenutzerInnenfreundlichkeit)	
1.1.	Dem Alter entsprechende Menü- und BenutzerInnenführung?	
1.2.	Einfache, verständliche Befehle?	
1.3.	Verständliche Symbole (Erklärung der Symbole in Regeln)?	
1.4.	Augenschonende Grafikeffekte?	
1.5.	Einstellungsmöglichkeiten der Steuerung?	
1.6.	Spracheinstellungen, Untertitel?	
1.7.	Intuitive Menüführung (Hilfefunktionen im Spiel)?	
1.8.	Einfache Kommunikationsmöglichkeiten (Chat, Headset)?	
1.9.	Integrierte Tutorials (Onlinehilfen?)	
1.10.	Ist das Spiel einigermaßen leicht erlernbar?	
1.11.	Technische Lauffähigkeit (Programmfehler)?	
1.12.	Sinnvolle Spieldauerbeschränkung möglich? (ca. 1 Stunde)	
2.	Spieleigenschaften	
2.1.	Wirklichkeitsgehalt (realistisch gestaltet?)	
2.2.	Sozialverträglichkeit	
2.2.1.	„Political correctness“ (keine rassistischen, sexistischen Inhalte, keine Erniedrigungen jeglicher Art)	
2.2.2.	Geschlechtsrollensensitivität (keine diskriminierenden/stereotypen Darstellungen, z.B. aktive statt passive Mädchenrollen)	
2.2.3.	Themenwahl (keine gewalt- oder kriegsverherrlichenden Inhalte, keine destruktiven, sondern konstruktive Themen)	
2.3.	Unterhaltungswert	

Anhang: Beurteilungsleitfaden

2.4.	Interessant, spannend, motivierend?	
3.	Kompetenzen: Wie werden diese im Spiel gefördert?	
3.1.	Persönlichkeitsförderung	
3.1.1.	Eigene Stärken und Schwächen erkennen	
3.1.2.	Selbstbewusstsein steigern (Erfolgslebnisse und Anerkennung/Belohnung, selbstständiges Erforschen und Ausprobieren)	
3.1.3.	Sensibilisierung für Geschlechterrollen bzw. Umkehrung von Geschlechterrollenstereotypen	
3.1.4.	Kritikfähigkeit (Fehler erkennen und eingestehen)	
3.1.5.	Selbstreflexion (eigenes Verhalten hinterfragen)	
3.2.	Soziale Kompetenz	
3.2.1.	Teamfähigkeit	
3.2.2.	Hilfsbereitschaft	
3.2.3.	Hilfe annehmen	
3.2.4.	Beteiligung mehrerer SpielerInnen möglich?	
3.2.5.	Toleranzförderung (untersch. Meinungen zulassen, Vorurteile abbauen, kulturelle Unterschiede anerkennen)	
3.3.	Berufsbezogene Kompetenzen	
3.3.1.	Problemlösungsfähigkeit	
3.3.2.	Orientierungswissen	
3.3.3.	Kommunikationsfähigkeit	
3.3.4.	Flexibilität	
3.3.5.	Kreativität	
3.4.	Kognitive Kompetenzen	
3.4.1.	Förderung von Konzentrationsfähigkeit, Gedächtnistraining und Auffassungsgabe	
3.4.2.	Wissensvermittlung zu Berufsfeldern	
4.	Kontextuale Beurteilung	
4.1.	Wie ist das Spiel vor dem Hintergrund der Beobachtungen zu beurteilen?	
4.2.	Wie ist das Spiel vor dem Hintergrund der Interviews zu beurteilen?	
5.	Subjektive Gesamtnote der Forscherin/des Forschers	

Notenschlüssel:

- 1..... hervorragend geeignet
- 2..... empfehlenswert
- 3..... bedingt empfehlenswert
- 4..... weniger empfehlenswert
- 5..... nicht geeignet
- N..... Diese Kategorie wird von dem Spiel nicht unterstützt.