

# Bewertungsbogen für Schulsoftware

Programmname: Dunkle Schatten Version: 1.0 Test: 120  
Programmautor: Platzer Komm. + Art Department Jahr: 1995

## Programm-Kennzeichnung

<b>Fachbereich:</b> Sozialkunde Pol. Grundbildung	<b>Thematik:</b> Abbau von Ausländerfeindlichkeit	<b>Adressatenkreis:</b> Hauptschule	<b>Programmtyp:</b> Spiel mit erziehlchen Grundgedanken
<b>Anbieter:</b> Bundesinnenministerium Graurheindorfer Str. 198 53117 Bonn	<b>Bestellnummer:</b> ---	<b>Preis:</b> kostenlos	<b>Besondere Hinweise:</b> keine

## Hardware-Voraussetzungen

<b>Computer:</b> PC ab 386	<b>Betriebssystem:</b> MS-DOS	<b>Arbeitsspeicher:</b> 4 MB empfohlen	<b>Laufwerke/Festplatte:</b> Festplatte
<b>Netzwerkfähigkeit:</b> denkbar	<b>Grafikanforderung:</b> VGA	<b>Drucker:</b> nein	<b>Zusatzrüstung:</b> Soundkarte (nicht unbedingt erforderlich)

## Programmbeschreibung

Karsten, dessen Rolle der Anwender übernimmt, hilft beim Aufbau eines Jugendfreizeitentrums. Dabei hat er verschiedene Aufgaben durchzuführen, bei denen er mit ausländischen Mitbürgern in Kontakt tritt. Einerseits beansprucht er deren Hilfe, andererseits muss er ausländerfeindlichen Aktionen anderer Mitbürger entgegentreten. Der Anwender steuert die Spielfigur realistisch durch eine fiktive Stadt und kommuniziert in jugendnaher Sprache (Schriftsprache) mit den verschiedensten Personen. Durch Auswahl geeigneter Antworten wird die Kommunikation in Gang gehalten. Während seiner Arbeit, die 5 Tage und Nächte andauert, sammelt er Objekte, die zur Errichtung des Freizeitentrums notwendig sind.

Dieser Test wurde am 11.10.98 überarbeitet.

## Programm-Bewertung

<b>Bedienung:</b>	Einfach; Steuerung durch Anklicken von Zielobjekten; Aktivierung von Objekten über Symbole (Nimm!, Benutze!, u.s.w.)
<b>Dateneingabe:</b>	Maussteuerung; Auswahlantworten anklicken; Symbolsteuerung
<b>Programmlauf:</b>	Absturzsicherer Lauf; recht schneller Bildaufbau; gute Benutzerführung; Lesesteuerung per Mausclick; Speicherung des Spielstandes; kurze Ladezeiten; verständliche Programmstruktur
<b>Datenausgabe:</b>	Übersichtlicher Bildschirmaufbau; gute Grafikqualität; sehr jugendnaher Text
<b>Dokumentation:</b>	entbehrlich

# Methodisch-didaktisches Konzept

Test: 120

**Fachdidaktik:** Das Spiel fördert den Abbau von Ausländerfeindlichkeit und trainiert Hilfsbereitschaft. Der Einsatz ist ausschließlich für Schüler am Einzelrechner gedacht, also im Rahmen der Thematik in der Freiarbeit.

**Interaktivität:** Programmabbruch jederzeit möglich; Spielstandspeicherung; Spielentwicklung abhängig vom Nutzer; Texte in Lesetextform, keine Sprechtexte

## Eignung für Hörgeschädigte

Die sprachliche Kommunikation ist wichtiger Bestandteil des Spiels. Die Texte enthalten viele Elemente moderner Jugendsprache, sind aber kurz gehalten und beinhalten Schlüsselwörter, mit deren Hilfe man vorwärts kommt. Obgleich die Texte für Gehörlose nicht unproblematisch sind, haben gehörlose Hauptschüler das Programm erstaunlich gut bewältigt. Bei Schwerhörigen zeigten sich keine Probleme.

## Beispielausdruck

Nicht möglich!

**Beurteiler:** F. Mayr

Institut für  
Hörgeschädigte  
Straubing

**Datum:** 30.11.1995