

Evaluierungskriterien für CKP: Computerspiele mit kompetenzförderlichen Potenzialen (CKP)

Computerspiele mit kompetenzförderlichen Potenzialen (CKP) sind Computerspiele (max. USK 16), die kognitive Kompetenz, Medienkompetenz, soziale Kompetenz, persönlichkeitsbezogenen Kompetenz und Sensomotorik fördern können.

Zur Bewertung von CKP werden folgend vier Evaluierungsbereiche empfohlen:

Teil I: kognitive Kompetenzen

Teil II: soziale und persönlichkeitsbezogene Kompetenzen

Teil III: Medienbezogene und gestalterische Anforderungen

Teil IV: Sensomotorische und technische Anforderungen.

Teil I: kognitive Kompetenzen

Die Förderung kognitiver Kompetenzen bezieht sich allgemein auf die Informationsverarbeitung der im Spiel angebotenen Reize. In der Kategorie soll bewertet werden, inwieweit das Computerspiel Fähigkeiten stärkt spielimmanente Aufgaben zu erfassen, Handlungen durch analytisch-operatives Denken selbstständig zu organisieren oder zu planen, Sachverhalte zu recherchieren sowie Inhalte zu erschließen. Des Weiteren wird überprüft in welchem Maße die Aufmerksamkeit, das Gedächtnis und die kreative und produktive Vorstellungskraft der Nutzerinnen und Nutzer gefördert werden. Die Art der Problemstrukturen und insbesondere die Vielfalt der Problemstellungen beschreiben damit Voraussetzungen für die Förderung kognitiver Kompetenzen.

Qualitätskriterien:

1. Problemlösefähigkeit
2. Handlungsplanung
3. (räumliche) Wahrnehmung
4. Konzentration
5. Wissen
6. Abstraktion

Teil II: soziale und persönlichkeitsbezogene Kompetenzen

Diese Kategorie beschreibt zum einen den Umgang der Nutzerinnen und Nutzer mit sich selbst wie beispielsweise Fähigkeiten der Selbstwahrnehmung, Selbstkritik, Eigenverantwortlichkeit und Stärkung der emotionalen Selbstkontrolle, zum anderen soziale Interaktionen mit anderen Personen. In diesem Zusammenhang können Spiele die Funktion erfüllen Beziehungen aufzubauen und zu gestalten sowie Toleranz und Verantwortung im Umgang mit anderen Mitspielern zu entwickeln. Dabei können wiederum eigene Kompetenzen gestärkt und angemessenes Verhalten in einer Gemeinschaft erlebt werden. Der ethisch-normative Gehalt wird durch den inhaltlichen Rahmen des Spiels (Welt- und Menschenbilder, Realitätsbezug, Rollen und Identifikationsangebote) definiert und kann, je nach Ausrichtung, die moralische Urteilskompetenz und somit die soziale Kompetenz fördern.

Qualitätskriterien:

1. Selbstwahrnehmung
2. Ich-Stärkung
3. Emotionale Selbstkontrolle
4. Involvement
5. Teamfähigkeit
6. moralische Urteilskompetenz

Teil III: Medienbezogene und gestalterische Anforderungen

Diese Kategorie befasst sich mit medienbezogenen Anforderungen, die bei der Nutzung von Computerspielen mit kompetenzförderlichen Potenzialen an die Spielerinnen und Spieler gestellt werden. Sie beinhalten das Zurechtfinden innerhalb dieses Mediums, die kritische Reflexion des eigenen Handelns in der virtuellen Spielwelt und die Kommunikation von Menschen untereinander.

Daneben werden gestalterische Aspekte der Computerspiele mit kompetenzförderlichen Potenzialen untersucht, da diese eng mit der medialen Handhabung verbunden sind. Dabei spielen nicht nur die visuelle und auditive Gestaltung eine wichtige Rolle, sondern auch die Möglichkeiten der aktiven Gestaltung des Computerspiels durch die Nutzerinnen und Nutzer.

Qualitätskriterien:

1. Instrumentell-qualifikatorische Kompetenzen
2. Medienreflexion
3. Kommunikation
4. Visuelle Gestaltung
5. Auditive Gestaltung
6. Kreativität

Teil IV: Sensomotorische und technische Anforderungen

Die Bewertung der sensomotorischen Anforderungen befasst sich mit der Förderung von sensomotorischen Leistungen der Spielerinnen und Spieler. Sie müssen das Spielgeschehen aufnehmen und verarbeiten und daraufhin in angemessener Weise reagieren. Es werden Reaktionsvermögen und die Schnelligkeit sensomotorischer Operationen gefördert, zu denen auch Geschicklichkeit zählt.

Darüber hinaus untersucht diese Kategorie die technischen Gegebenheiten und deren Komplexität, die bei der Verwendung des Computerspiels berücksichtigt werden müssen. Neben einer reinen Bedienungskompetenz wird auch die Einbindung von Unterstützungsmaßnahmen und konvergentem Medienverhalten geprüft.

Qualitätskriterien:

1. Koordination
2. Reaktionsvermögen
3. Navigation und Steuerung
4. Hard- und Software
5. Hilfestellung
6. Neue Medien

Teil I: Kognitive Kompetenzen

Anforderungen an die kognitiven Kompetenzen von Computerspielen mit kompetenzförderlichen Potenzialen - Qualitätskriterien und Prüfaspekte

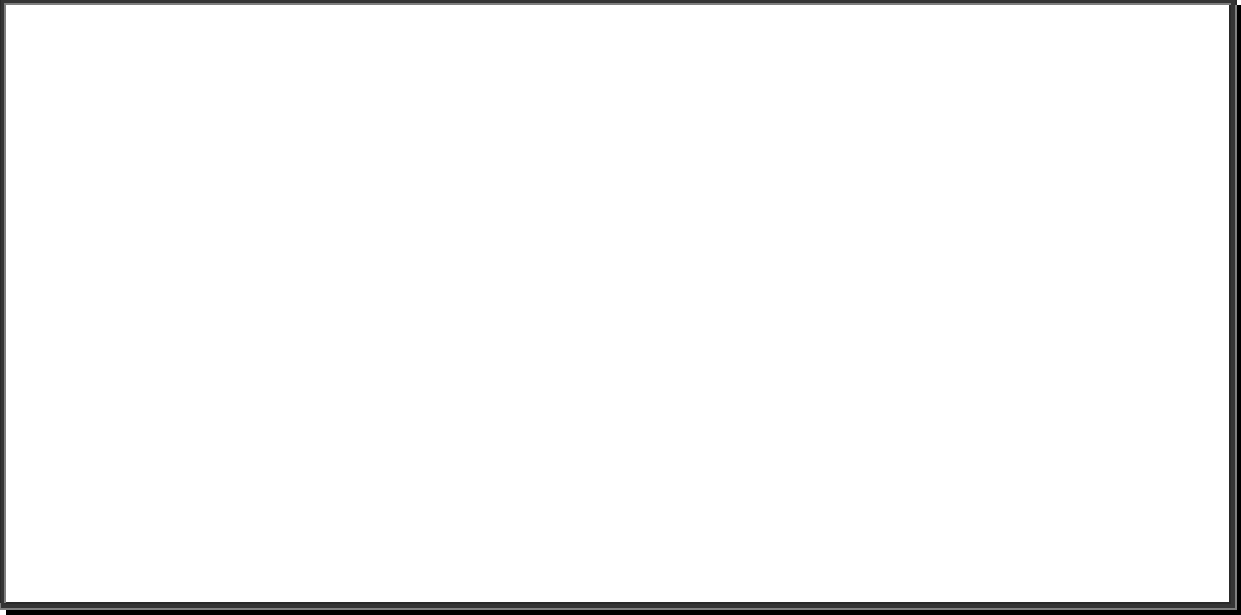
Qualitätskriterien	Prüfaspekte (nicht alle müssen gleichzeitig erfüllt sein!)	Bewertung
1. Problemlösefähigkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Vielfältige Problemstellungen regen zu einer differenzierten Problemanalyse an • Die Spielenden suchen neue Lösungsstrategien und wenden diese an • Mithilfe spielimmanenter Lexika, auf welche die Spielenden zurückgreifen können, werden diese Strategien durchgesetzt 	<input type="text"/>
2. Handlungsplanung	<ul style="list-style-type: none"> • Durch die Planung mehrerer Spielschritte gelangen die Spielenden zur Erfüllung des Spielziels • Vielfältige Handlungsalternativen und Handlungsabfolgen müssen ausprobiert werden • Ergebnisse der Handlung führen zu Schlussfolgerungen, die eine Anpassung und Neugestaltung der Handlungsmuster erfordern • Es müssen verschiedene Handlungen nacheinander durchgeführt oder gleichzeitig ablaufende Prozesse koordiniert werden 	<input type="text"/>
3. (räumliche) Wahrnehmung	<ul style="list-style-type: none"> • Die räumliche Vorstellungskraft wird gefördert, da die Spielenden sich in komplexen virtuellen Umgebungen, möglicherweise sogar in 3D-Welten, zurechtfinden müssen • Die Spielwelt wird aus unterschiedlichen räumlichen Perspektiven, wie Ego- und Schulter- oder isometrischer Perspektive, betrachtet • Verschiedene Umgebungen bzw. deren unterschiedliche Gestaltung erfordern immer neue Anpassung der Wahrnehmung • Unterschiedliche Rollen erfordern divergente Handlungen 	<input type="text"/>
4. Konzentration	<ul style="list-style-type: none"> • Das Spiel beinhaltet Such-, Denk- und Logikaufgaben • Informationen müssen in das Kurzzeitgedächtnis eingeprägt werden • durch Wiederholungen wird das Langzeitgedächtnis geschult • Eine lange Spieldauer erlaubt eine komplexere Spielstruktur und somit eine höhere Organisationsanforderung 	<input type="text"/>
5. Wissen	<ul style="list-style-type: none"> • Das deklarative Wissen wird durch Wissensfragen, 	<input type="text"/>

	Fakten oder Ereignisse die um die Spielgeschichte aufgebaut sind oder Dialoge mit Spielcharakteren gefördert <ul style="list-style-type: none"> • Das prozedurale Wissen, wie Recherchekompetenz oder Anwendungswissen, wird durch die Nutzung des Spiels aktiv gefördert 	
6. Abstraktion	<ul style="list-style-type: none"> • Das Spiel versetzt die Spielenden in eine fiktionale Realität in der sie sich in die Rolle und Aufgaben eines Charakters hineinendenken müssen • Das Spiel bietet ausreichende Mittel zur Abstraktion an, sodass virtuelle und reale Welten klar abgegrenzt sind • Das Spiel ist genretypisch und Handlungsmuster können auf andere Spiele gleichen Genres angewendet werden 	<input type="text"/>
Gesamtpunkte	Summe der Punktwerte der Evaluierung der kognitiven Kompetenzen	
Gesamt	Evaluierung kognitiver Kompetenzen/Gesamtpunkte dividiert durch Anzahl der Evaluierungen/arithmetisches Mittel, 1 Kommastelle	

Interpretation der durchschnittlichen Punktzahl der Qualitätsevaluation		
4,5 – 5 Punkte	Qualitätskriterium ist in hervorragender Art und Weise konzipiert und realisierbar.	sehr gut (1)
3,5 – 4,4 Punkte	Qualitätskriterium ist in gelungener Art und Weise konzipiert und realisierbar.	gut (2)
2,5 – 3,4 Punkte	Qualitätskriterium ist in befriedigender Art und Weise konzipiert und realisierbar.	befriedigend (3)
1,5 – 2,4 Punkte	Qualitätskriterium ist in ausreichender Art und Weise konzipiert und realisierbar.	ausreichend (4)
1,4 Punkte und weniger	Qualitätskriterium ist mangelhaft konzipiert und kaum realisierbar.	mangelhaft (5).

Beurteilung (verbal) nach Kriterien für die Evaluierung der kognitiven Kompetenzen

Die Evaluierung der kognitiven Kompetenzen von Computerspielen mit kompetenzförderlichen Potenzialen erfolgt nach Anwendung der einzelnen Prüfaspekte für: **Problemlösefähigkeit, Handlungsplanung, (räumliche) Wahrnehmung, Konzentration, Wissen, Abstraktion.**



Teil II: Soziale und persönlichkeitsbezogene Kompetenzen		
Anforderungen an die sozialen und persönlichkeitsbezogenen Kompetenzen von Computerspielen mit kompetenzförderlichen Potenzialen - Qualitätskriterien und Prüfaspekte		
Qualitätskriterien	Prüfaspekte (nicht alle müssen gleichzeitig erfüllt sein!)	Bewertung
1. Selbstwahrnehmung	<ul style="list-style-type: none"> • Selbstbeobachtung und Selbstwirksamkeit der Spielenden werden durch spielinterne Rückmeldungen gefördert • Konsequenzen der eigenen Handlungen werden deutlich indem den Spielenden Aussagen über deren Spielverhalten, Erfolg und Misserfolg sowie Hinweise auf missachtete Regeln mitgeteilt werden • Das Ausmaß der Anforderungen wird an die individuelle Leistungsfähigkeit der Spielenden angepasst und dadurch Selbstreflexion und -einschätzung angeregt 	<input type="text"/>
2. Ich-Stärkung	<ul style="list-style-type: none"> • Aufgrund vorhandener Speicherfunktionen ist die Möglichkeit zum Erreichen verschiedener Lern-/Spielstationen gegeben • Zwischenschritte erlauben Erfolgsempfinden und Zuversicht und regen das Durchhaltevermögen an • Durch das Spielen gegen andere wird der Wettbewerbsgedanke gefördert • In Multiplayer-Spielen werden Durchsetzungsvermögen und Führungsqualitäten gefordert, da unterschiedliche Rollen und Aufgaben von einer Gemeinschaft diskutiert und verteilt werden 	<input type="text"/>
3. Emotionale Selbstkontroll e	<ul style="list-style-type: none"> • Strategien für den Umgang mit Stress und Misserfolg werden durch einen angemessenen Schwierigkeitsgrad entwickelt • Das Spiel hat einen vernünftigen Speichermodus, um Motivationsverluste zu vermeiden und keine Aggressionen hervorzurufen 	<input type="text"/>
4. Involvement	<ul style="list-style-type: none"> • Durch die Übernahme und Gestaltung von Charakteren müssen sich die Spielenden in verschiedene emotionale Zustände einfühlen • Für den Spielerfolg müssen die Spielenden in Interaktion mit anderen Spielcharakteren und/oder Mit- und Gegenspielern treten und deren emotionalen Zustände berücksichtigen 	<input type="text"/>
5. Teamfähigkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Das Spiel kann nicht nur alleine, sondern in einem Mehrspieler-Modus mit bzw. gegen andere Spielende genutzt werden 	<input type="text"/>

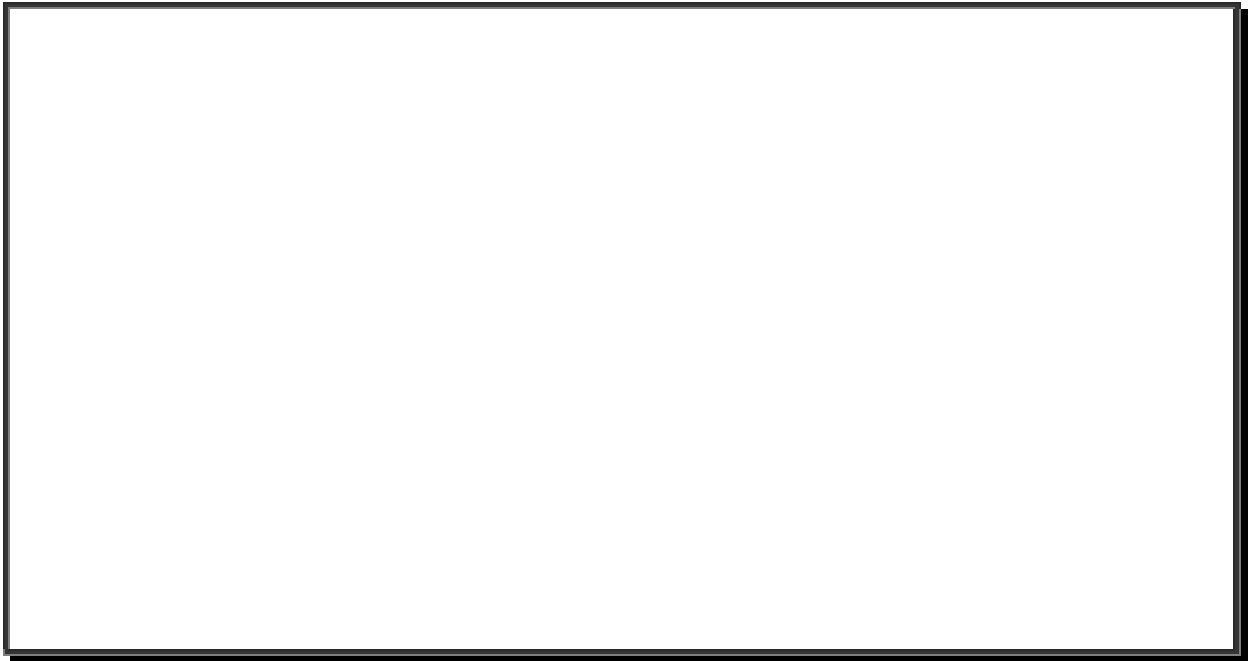
	<ul style="list-style-type: none"> • Das Spielprinzip der notwendigen sozialen Zusammenarbeit und gegenseitigen Hilfe ist vorhanden und ist für den Erfolg des Spielens ausschlaggebend • Eine interaktive Struktur ermöglicht Kritik und Lob am eigenen Handeln oder an dem der anderen Spielenden 	
6. moralische Urteils-kompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Die Bildung von Einstellungen und Überzeugungen bezüglich der im Spiel vorhandenen moralischen Standpunkte wird gefördert • Diese moralischen Standpunkte werden u.a. durch folgende Vorstellungen gestützt: <ul style="list-style-type: none"> ○ Menschen und der Gemeinschaft ○ Lebensaufgaben und Lebenssinn ○ Gerechtigkeit, Schuld und Vergebung ○ Geschichtlichkeit und Natur 	<input type="text"/>
Gesamtpunkte	Summe der Punktwerte der Evaluierung der sozialen und persönlichkeitsbezogenen Kompetenzen	
Gesamt	Evaluierung der sozialen und persönlichkeitsbezogenen Kompetenzen/Gesamtpunkte dividiert durch Anzahl der Evaluierungen/arithmetisches Mittel, 1 Kommastelle	

Anmerkung:

Interpretation der durchschnittlichen Punktzahl der Qualitätsevaluation		
4,5 – 5 Punkte	Qualitätskriterium ist in hervorragender Art und Weise konzipiert und realisierbar.	sehr gut (1)
3,5 – 4,4 Punkte	Qualitätskriterium ist in gelungener Art und Weise konzipiert und realisierbar.	gut (2)
2,5 – 3,4 Punkte	Qualitätskriterium ist in befriedigender Art und Weise konzipiert und realisierbar.	befriedigend (3)
1,5 – 2,4 Punkte	Qualitätskriterium ist in ausreichender Art und Weise konzipiert und realisierbar.	ausreichend (4)
1,4 Punkte und weniger	Qualitätskriterium ist mangelhaft konzipiert und kaum realisierbar.	mangelhaft (5).

Beurteilung (verbal) nach Kriterien für die Evaluierung der sozialen und persönlichkeits-bezogenen Kompetenzen

Die Evaluierung der sozialen und persönlichkeitsbezogenen Kompetenzen von Computerspielen mit kompetenzförderlichen Potenzialen erfolgt nach Anwendung der einzelnen Prüfaspekte für: **Selbstwahrnehmung, Ich-Stärkung, Emotionale Selbstkontrolle, Involvement, Teamfähigkeit, moralische Urteilskompetenz.**



Teil III: Medienbezogene und gestalterische Anforderungen

Anforderungen an medienbezogene und gestalterische Aspekte von Computerspielen mit kompetenzförderlichen Potenzialen - Qualitätskriterien und Prüfaspekte

Qualitätskriterien	Prüfaspekte (nicht alle müssen gleichzeitig erfüllt sein!)	Bewertung
1. Instrumentell-qualifikatorische Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> Die Spielenden müssen sich in komplexen Menüstrukturen und Hypertexten zurechtfinden Sie lernen verschiedene Begriffe aus dem Bereich der Technik-, Spiele- und Medienwelt kennen 	<input type="text"/>
2. Medienreflexion	<ul style="list-style-type: none"> Das Spiel fördert das Hinterfragen des eigenen Mediennutzungsverhalten der Spielenden Die Fähigkeit Gefahren und Potenziale in Bezug zum Leben in der Medienwelt abzuschätzen wird angeregt 	<input type="text"/>
3. Kommunikation	<ul style="list-style-type: none"> Durch geschriebene oder gesprochene Sprache sowie Symbole oder akustische Reize ist die Möglichkeit zur Kommunikation mit anderen Spielenden gegeben Kommunikative Handlungen stehen im Vordergrund des Spielgeschehens und sind ausschlaggebend für das Erreichen des Spielziels 	<input type="text"/>
4. Visuelle Gestaltung	<ul style="list-style-type: none"> Das Spiel besitzt eine ästhetisch ansprechende visuelle Gestaltung, die den Inhalten und dem Genre entspricht Die Menüstrukturen sind übersichtlich aufgebaut und erleichtern den Umgang in der Spielwelt 	<input type="text"/>

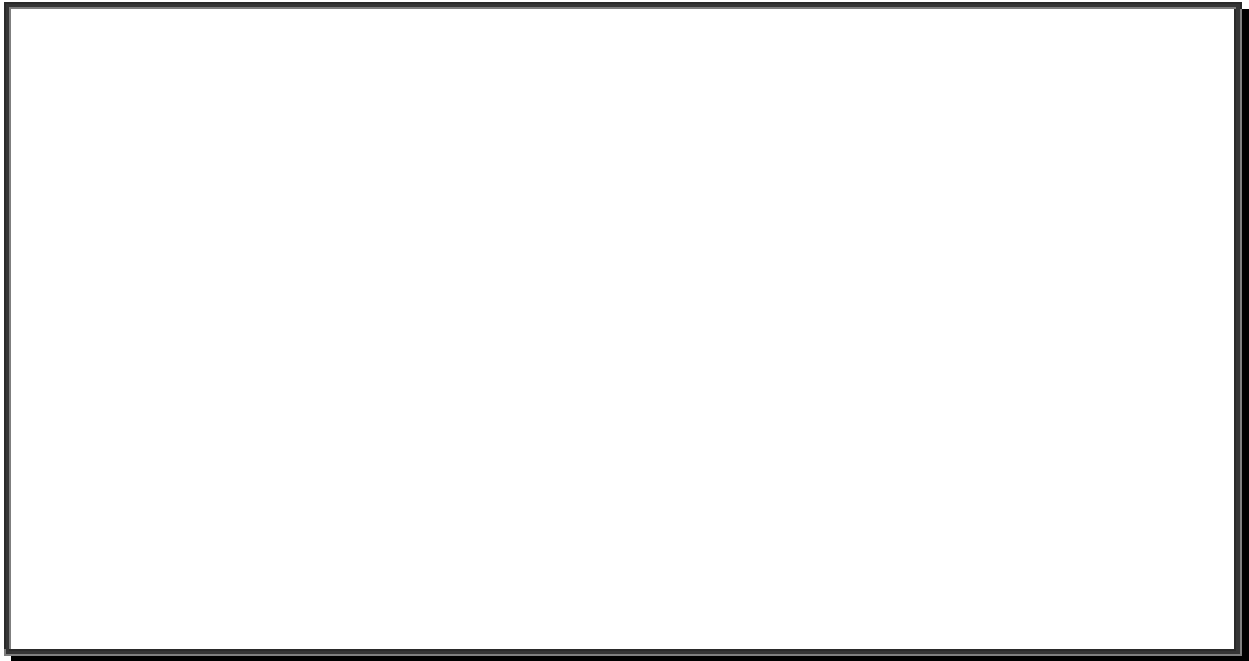
	<ul style="list-style-type: none"> Grafik und Animationen sind auf einem aktuellen technischen Standard 	
5. Auditive Gestaltung	<ul style="list-style-type: none"> Die auditive Gestaltung, wie Musik, Töne und Sprache sind verständlich, angemessen und motivierend Die auditiven Elemente sind von guter Qualität Ton- und Lautstärke können an die persönlichen Vorlieben der Spielenden angepasst werden 	<input type="text"/>
6. Kreativität	<ul style="list-style-type: none"> Fantasiewelten, Levels oder Figuren können selbst entworfen werden Das Erreichen von Spielzielen auf unkonventionellen Wegen wird belohnt Die Spielenden bringen ihre eigenen Erfahrungen, Kenntnisse und Ideen in die Spielgestaltung und -umsetzung ein 	<input type="text"/>
Gesamtpunkte	Summe der Punktwerte der Evaluierung der medienbezogenen und gestalterischen Anforderungen	
Gesamt	Evaluierung der medienbezogenen und gestalterischen Anforderungen/Gesamtpunkte dividiert durch Anzahl der Evaluierungen/arithmetisches Mittel, 1 Kommastelle	

Anmerkung:

Interpretation der durchschnittlichen Punktzahl der Qualitätsevaluation		
4,5 – 5 Punkte	Qualitätskriterium ist in hervorragender Art und Weise konzipiert und realisierbar.	sehr gut (1)
3,5 – 4,4 Punkte	Qualitätskriterium ist in gelungener Art und Weise konzipiert und realisierbar.	gut (2)
2,5 – 3,4 Punkte	Qualitätskriterium ist in befriedigender Art und Weise konzipiert und realisierbar.	befriedigend (3)
1,5 – 2,4 Punkte	Qualitätskriterium ist in ausreichender Art und Weise konzipiert und realisierbar.	ausreichend (4)
1,4 Punkte und weniger	Qualitätskriterium ist mangelhaft konzipiert und kaum realisierbar.	mangelhaft (5).

Beurteilung (verbal) nach Kriterien für die Evaluierung der medienbezogenen und gestalterischen Anforderungen

Die Evaluierung der medienbezogenen und gestalterischen Anforderungen von Computerspielen mit kompetenzförderlichen Potenzialen erfolgt nach Anwendung der einzelnen Prüfaspekte für: **Instrumentell-qualifikatorische Kompetenzen, Medienreflexion, Kommunikation, Visuelle Gestaltung, Auditive Gestaltung, Kreativität.**



Teil IV: sensomotorische und technische Anforderungen

Anforderungen an die Sensomotorik und an technische Aspekte von Computerspielen mit kompetenzförderlichen Potenzialen - Qualitätskriterien und Prüfaspekte

Qualitätskriterien	Prüfaspekte (nicht alle müssen gleichzeitig erfüllt sein!)	Bewertung
1. Koordination	<ul style="list-style-type: none"> Das Spiel verlangt durch visuelle, akustische oder taktile (z.B. Vibration des Controllers) Signale verschiedenste Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten des eigenen Körpers Verschiedenste motorische Handlungsabläufe werden koordiniert durchgeführt 	<input type="text"/>
2. Reaktionsvermögen	<ul style="list-style-type: none"> Die sensomotorischen Abläufe müssen im Verlauf des Spiels aufgrund verschiedener Schwierigkeitsstufen beschleunigt werden Neben körperlichen sind auch geistige Operationen zu bewältigen und im Tempo zu steigern 	<input type="text"/>
3. Navigation und Steuerung	<ul style="list-style-type: none"> Die Navigations- und Orientierungsmöglichkeiten sind einfach und übersichtlich handhabbar und erleichtern oder ermöglichen das Zurechtfinden in der Spielwelt Die Steuerungsmöglichkeiten zeichnen sich durch einen Wechsel der Eingabeformen oder Wahlmöglichkeiten der Bedienung (z.B. Tastatur, Maus) aus, sodass die Spielenden lernen verschiedene Steuerungsabläufe zu beherrschen 	<input type="text"/>

<p>4. Hard- und Software</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Das Spiel erfordert den Umgang mit verschiedener Hardware (z.B. verschiedene Datenträger, Headset, Lenkrad, Pistole etc.) • Das Spiel erfordert den Umgang mit spezieller Software, indem man diese z.B. installiert und anschließend nutzt • Aktualisierungen oder Erweiterungen sind online verfügbar, herunterzuladen und zu installieren • Netzwerke müssen eingerichtet und erprobt werden 	<input type="text"/>
<p>5. Hilfestellung</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Das Spiel beinhaltet Elemente, die den Spielenden mit Informationen zu Spielregeln und Spielstatus versorgen oder ihm Rückschlüsse darauf ermöglichen • Es sind Anleitungen, Regelwerke, Handbücher, aber auch Rückmeldungen, Hilfen und Tipps vorhanden • Regeln können durch Erfahrung und Erkenntnis aus den vorherigen Spielzügen gesammelt, abgeleitet und angewandt werden 	<input type="text"/>
<p>6. Neue Medien</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Spielenden lernen einen allgemeinen Umgang mit neuen Medien und Digitalisierung • Das Spiel ermöglicht Erfahrungen mit Crossmedia, z.B. durch Einblendung von Videos/Filmszenen oder der Nutzung von Fotos 	<input type="text"/>
<p>Gesamtpunkte</p>	<p>Summe der Punktwerte der Evaluierung der Sensomotorik und der technischen Anforderungen</p>	
<p>Gesamt</p>	<p>Evaluierung der Sensomotorik und der technischen Anforderungen/Gesamtpunkte dividiert durch Anzahl der Evaluierungen/arithmetisches Mittel, 1 Kommastelle</p>	

Anmerkung:

Interpretation der durchschnittlichen Punktzahl der Qualitätsevaluation		
4,5 – 5 Punkte	Qualitätskriterium ist in hervorragender Art und Weise konzipiert und realisierbar.	sehr gut (1)
3,5 – 4,4 Punkte	Qualitätskriterium ist in gelungener Art und Weise konzipiert und realisierbar.	gut (2)
2,5 – 3,4 Punkte	Qualitätskriterium ist in befriedigender Art und Weise konzipiert und realisierbar.	befriedigend (3)
1,5 – 2,4 Punkte	Qualitätskriterium ist in ausreichender Art und Weise konzipiert und realisierbar.	ausreichend (4)
1,4 Punkte und weniger	Qualitätskriterium ist mangelhaft konzipiert und kaum realisierbar.	mangelhaft (5).

Beurteilung (verbal) nach Kriterien für die Evaluierung der Sensomotorik und der technischen Anforderungen

Die Evaluierung der Sensomotorik und der technischen Anforderungen von Computerspielen mit kompetenzförderlichen Potenzialen erfolgt nach Anwendung der einzelnen Prüfaspekte für: **Koordination, Reaktionsvermögen, Navigation und Steuerung, Hard- und Software, Hilfestellung, Neue Medien.**

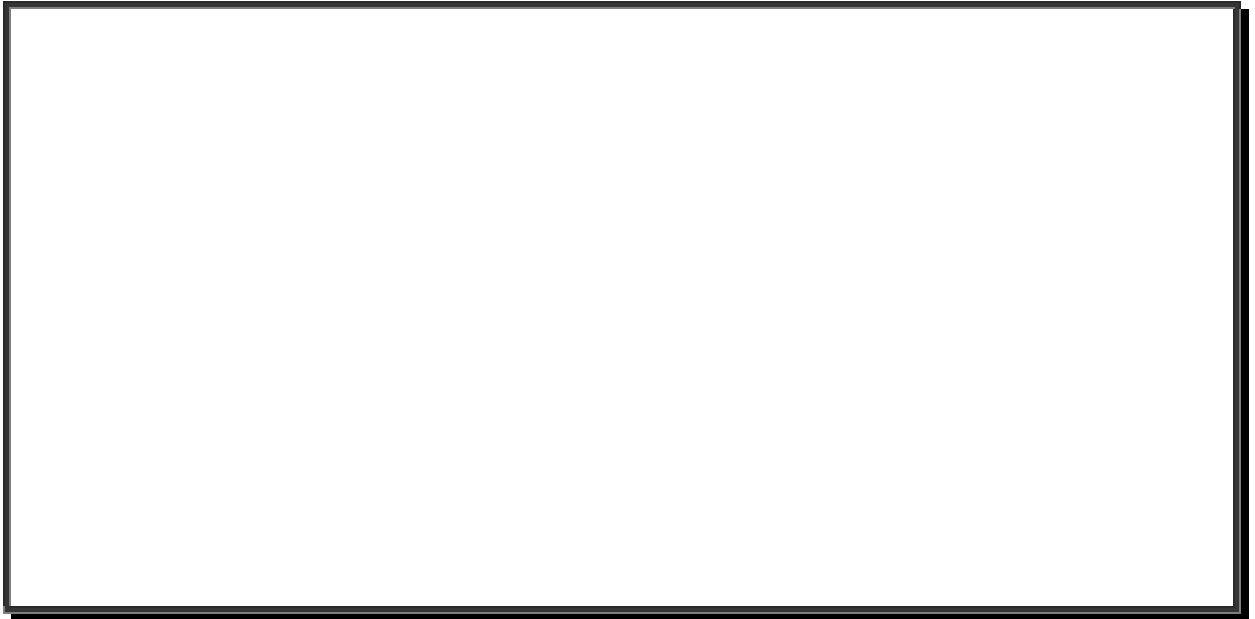


Gesamtevaluierung		
Gesamtprüfung (arithmetisch / 5-er Skalierung) nach Kriterien		
I Evaluierung kognitiver Kompetenzen	Gesamtpunkte (arithmetisches Mittel)	
II Evaluierung sozialer und persönlichkeits-bezogener Kompetenzen	Gesamtpunkte (arithmetisches Mittel)	
III Evaluierung medienbezogener und gestalterischer Anforderunge	Gesamtpunkte (arithmetisches Mittel)	
IV Evaluierung der Sensomotorik und technischer Anforderungen	Gesamtpunkte (arithmetisches Mittel)	
Gesamt	Gesamtpunkte (Summe der arithmetischen Mittel I – IV)	

Anmerkung:

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

Gesamtevaluation (verbal):

A large, empty rectangular box with a double black border, occupying the upper half of the page. It is intended for a verbal evaluation.