



Dossier zur Leseförderung in außerschulischen Einrichtungen

Liebe Kolleginnen und Kollegen, in diesem Dossier finden Sie Expertenbeiträge, Aktions- sowie Best Practice-Beispiele und Lesetipps rund um das Thema „Digitales Lesen“. Unter anderem erläutert Gerhard Falschlehner, wie Jugendliche heute lesen und welche Auswirkungen dieses veränderte Mediennutzungsverhalten hat. Brigitta Wühr vom Deutschen Bibliotheksverband zeigt, wie digitale Medien sinnvoll zur Leseförderung eingesetzt werden können. Des Weiteren stellt die Stadtbibliothek Ludwigshafen ihre Aktion „Klassenduell“ vor.



Experten-Beiträge

Gerhard Falschlehner: Digitales Lesen - digitale Generation

Wie lesen junge Menschen im Internet? Der Webexperte Jakob Nielsen, der Blickbewegungsstudien durchführte, meint lapidar: »Sie lesen gar nicht«. Angesichts Millionen digitaler Seiten, die täglich online gehen, ist das natürlich eher ein boshaftes Aperçu denn ein seriöser Befund, aber es wäre interessant, das Körnchen Wahrheit darin zu suchen. Wie unterscheidet sich Lesen auf einem Bildschirm vom Lesen auf bedrucktem Papier?

Die Benutzung eines Buches oder einer Zeitschrift ist relativ simpel: das Buch bzw. das Druckwerk halten, von links oben bis rechts unten lesen, umblättern, weiterlesen etc. Lesen in digitalen Medien ist vielfältiger, oft auch anspruchsvoller. Sich im Nachrichtenportal von Schlagzeile zu Schlagzeile hangeln; mithilfe von Google oder Wikipedia recherchieren; im Reiseladen den nächsten Traumurlaub suchen und buchen, sich gelangweilt oder belustigt durch die Statusmeldungen der FreundInnen auf Facebook scrollen. Lesen am Bildschirm hat viele Facetten, mal liest man genau, mal oberflächlich, mal punktuell, mal sprunghaft, mal gleicht es einem 100-Meter-Sprint, mal einem Hürdenlauf.

Nur in Ausnahmefällen – etwa beim E-Book, das das gedruckte Buch möglichst genau nachahmt – steht die Schrift am Bildschirm allein, linear und ungestört, in aller Regel sind Bildschirmtexte multimodal und verfügen über Hyperlinks, die den linearen Lesefluss unter- und durchbrechen. Digitales Lesen ist Slalomfahren durch Kacheln, Links und Fenster und das gleichzeitige Verarbeiten verschiedener Modi wie Schrift, Bild und Ton, ein Navigieren in unterschiedlichen Richtungen.

Die Auswirkungen der digitalen Revolution auf Intelligenz, Gedächtnis, Konzentration und Lernfähigkeit vor allem junger Menschen werden zurzeit heftig und in den unterschiedlichsten Bereichen diskutiert. Zahlreiche Untersuchungen liegen vor, der jeweilige Standpunkt färbt die Ergebnisse. Für SkeptikerInnen des digitalen Zeitalters lassen sich Indizien finden, die eine globale Verdummung der Menschheit nahelegen. AnhängerInnen wiederum finden ausreichend Belege für die grenzenlose Freiheit in der digitalen Welt. Auf der einen Seite warnen besorgte und meist nicht mehr ganz junge Intellektuelle bestsellertauglich vor den desaströsen Folgen, auf der anderen Seite erfüllen manche Studien mit Jubelmeldungen offensichtlich vor allem die Erwartungen ihrer Auftraggeber aus der Soft- oder Hardwarebranche. Doch ob gut oder bedenklich – das Lesen in digitalen Medien findet nicht nur statt, sondern hat durch Internet und Social Media das analoge Lesen quantitativ überflügelt. Wir lesen häufiger und mehr auf dem Bildschirm als am Papier. Warnungen vor den Gefahren des Internets klingen also ähnlich wie seinerzeit die Warnungen vor der Benutzung der Dampflokomotive. Der Zug rollt ...

Mediale Konvergenz

Was die digitale Jugend von der Schriftgeneration unterscheidet, ist die Fähigkeit zur medialen Konvergenz: rasches Reagieren und Switchen zwischen den Medien und Formaten. Die Fähigkeit, auf verschiedenen Tastaturen nahezu gleichzeitig zu spielen, von einem Fenster ins andere, von einem Medium ins nächste zu springen – diese Qualität hat die digitale Jugend uns voraus. Das hat mit jahrelangem Training zu tun: So wie ein Schlagzeuger auf

mehreren Schlaginstrumenten mit Händen und Füßen gleichzeitig unterschiedliche Rhythmen schlagen kann, können Jugendliche die unterschiedlichen Rhythmen der medialen Informationen schneller koordinieren. Was fürs digitale Lesen natürlich von Vorteil ist. Während ich mich zwischen mehreren offenen Fenstern ständig verheddere, ist der Umgang mit Windows, Tabs und geöffneten Programmen für meine Söhne in atemberaubend raschem Nacheinander kein Problem.

Bestimmt die Leserichtung auch die Denkrichtung?

Die digitalen Medien haben die jahrhundertlang gewohnte Leserichtung – Wort für Wort, von links oben nach rechts unten – nachhaltig durcheinandergebracht. LeserInnen müssen sich im Web den Informationspfad selber suchen. Die autoritative Vorgabe des linearen Textes wird ersetzt durch – Freiheit oder Beliebigkeit? Noch radikaler verändern Smartphones und Tablets die Rezeptionswege: »Intuitive Benutzerführung« gilt als neue Qualität der Rezeption. Nicht nur innerhalb eines Textes, sondern auch zwischen den Medien springen wir hin und her: Patchwork Rezeption ersetzt Linearität.

Haben diese Veränderungen auch mit dem Verlust von Autoritäten zu tun? Die Zehn Gebote ließen sich schön linear aufschreiben und auswendig lernen: erstens, zweitens, drittens ... AutorInnen geben gewissermaßen die Sinnspur vor, wie ihr Text zu lesen sei. Die »neuen« Medien verweigern ein solches Orientierungsangebot. Schwarmintelligenz statt eindeutigem Urheber. LeserInnen sind RezipientIn und ProduzentIn von Inhalten zugleich. Ist das eine neue Form der Mediendemokratie? Oder fördert es bloß Orientierungslosigkeit? Wird der fortschreitende Machtverlust traditioneller Autoritäten wie Kirche und Staat durch die Richtungsliberalität der Medien verstärkt oder ist die nicht lineare Konzeption der Medien ein Ausfluss des Autoritätsverlusts? Wahrscheinlich bedingen und verstärken beide Phänomene einander.

Die Diskussion ist nicht neu, sie fand – unter umgekehrten Vorzeichen – schon einmal statt. Die ägyptischen Hieroglyphen waren in ihrer Leserichtung nicht festgelegt, konnten also von rechts nach links oder von links nach rechts gelesen werden, je nachdem in welche Richtung die Symbole (Menschen, Tiere, Götter) am Anfang einer Zeile blickten. Die Diskussion über die Auswirkungen der Schreibrichtung entstand, als die hieroglyphische Bilderschrift von der griechischen Buchstabenschrift abgelöst wurde. Philosophen der Antike konstatierten, dass die Alphabetschrift ein diskursives Nacheinander, die Bilderschrift dagegen ein intuitives Nebeneinander der Gedanken impliziere. Heute erleben wir also wieder einen Turning Point: Digitale Medien ermöglichen neue Lese- und Schreibrichtungen, lösen sich vom diskursiven Nacheinander und agieren mit offenen Zeichensystemen. Unsere Kinder lesen die Welt nicht mehr als logisches Nacheinander, sondern als assoziatives Nebeneinander. Welche Chancen und/oder Gefahren in einem räumlichen, simultanen, intuitiven Erfassen der Informationen über die Welt liegen, ist eine der spannenden Fragen der digitalen Zukunft.

(Aus: Gerhard Falschlehner. Die digitale Generation. Jugendliche lesen anders. Ueberreuter Wien Berlin 2014)

Gerhard Falschlehner, freier Journalist, Publizist und Lehrer; seit 2001 Geschäftsführer des Österreichischen Buchklubs der Jugend und der Bücher-Bühne im KinderLiteraturHaus Wien. Zahlreiche Publikationen, Seminare und Vorträge zu Lese- und Mediendidaktik; Preisträger der "Auslese" für internationale Leseförderung der "Stiftung Lesen".



Aktionen

Eigenes E-Book erstellen

Gestalten Sie mit den Jugendlichen zusammen doch mal ein eigenes E-Book. Zum Beispiel könnte eine Fortsetzung zum Lieblingsbuch oder -film geschrieben werden. Denn Fanfiction ist bei Jugendlichen besonders beliebt und erleichtert den Schreibprozess, da an eine bestehende Geschichte angeknüpft werden kann. Alles was Sie dazu brauchen: ein Tablet-PC sowie die App, mit der sich E-Books zusammenstellen lassen (wie z. B. Book Creator). Dort können Texte, Bilder, Sprachaufnahmen und Videos erstellt und auf vielfältige Weise kombiniert werden. Das ist nicht nur ein tolles Teamprojekt, sondern schult gleichzeitig auch die Medienkompetenz der Jugendlichen. Der Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt.

QR-Code-Rallye

QR-Codes sind fast überall anzutreffen: auf Fahrscheinen, Werbebannern, Verpackungen, Flyern etc. Doch die kleinen verschlüsselten Zeichen lassen sich auch einfach selbst herstellen und mit eigens ausgewählten Inhalten verknüpfen. Warum also nicht mal eine Lese-Rallye mit diesen Codes durchführen? Denn der Einsatz von QR-Codes mit internetfähigen Handys bietet vielfältige Möglichkeiten für ein spannendes und interaktives digitales Leseerlebnis. Dafür muss zunächst eine (kostenfreie) Geschichte oder ein interessanter Artikel aus dem Internet ausgewählt werden. Auf verschiedenen Webseiten kann man die zweidimensionalen Codes kostenfrei generieren und so die gewünschten Texte als QR-Codes verschlüsseln. Je nach Inhalt der Geschichte oder des Artikels sollten anschließend passende Orte recherchiert und festgelegt werden, an denen die Jugendlichen die Lesehäppchen in Form der QR-Codes finden. Dies können z. B. Standorte in der Einrichtung oder Sehenswürdigkeiten in der Stadt sein. Jetzt müssen die QR-Codes nur noch auf einem Plakat, einer Postkarte, einem Aufkleber oder einem Stück Papier ausgedruckt und an der ausgewählten Route angebracht werden. Wichtig: In einem Testlauf sollte vorher überprüft werden, ob alle Stationen auffindbar sind und die Codes funktionieren. Eine tolle Möglichkeit, um Jugendliche mit ihrem Smartphone spielerisch ans Lesen heranzuführen.

Kürzestgeschichten-Wettbewerb

Tiny Tales oder auch Bierdeckelgeschichten bestehen aus maximal 140 Zeichen. Dass sie trotzdem unterhaltsam, lustig und spannend sein können, hat Florian Meimberg mit seinem Twitter-Projekt „Tiny Tales“ bewiesen. Das Gute daran: Die Geschichten lassen sich ganz einfach und schnell selbst kreieren. Sie könnten in Ihrer Einrichtung einen Kürzestgeschichten-Wettbewerb veranstalten. Ziel ist es, mit möglichst wenig Zeichen eine spannende Geschichte zu erzählen. Vorher sollte man sich gemeinsam mit den Jugendlichen darauf einigen, welcher Social Media-Kanal dazu genutzt werden soll (Twitter, WhatsApp etc.). Die Jugendlichen können sich ihre „Tiny Tales“ gegenseitig zuschicken und diese bewerten. Die beste Story erhält natürlich einen Preis. So erhalten die Jugendlichen möglicherweise eine neue Sichtweise auf die sozialen Medien, die sie ohnehin tagtäglich nutzen. Denn: Lese- und Schreibfähigkeit ist auch dort notwendig!

(D)eine neue Startseite

Legen Sie als Startseite Ihres Computers doch einfach mal eine Internetseite fest, die bei den Jugendlichen auf Interesse stoßen und sie auf Bücher oder Zeitschriften aufmerksam machen könnte (z.B. pottermore.com, bravo.de). Vielleicht wird auf diese simple Weise bei dem ein oder anderen Lesefreude geweckt. Denn auf den Webseiten zu beliebten Jugendbüchern finden sich oft viele Extras wie Spiele, Zusatzgeschichten, Rätsel und Rezepte, die einen guten Einstieg ins Geschichtenuniversum bieten. Ausgehend vom digitalen Lesen und Entdecken im Netz kann so auf vielfältige Titel neugierig gemacht werden. Einfach mal ausprobieren.



Best Practice

Lesen macht stark - Lesen und digitale Medien

Bibliotheken und digitale Medien – passt das zusammen? Sehr wohl, wie das Projekt „Lesen macht stark: Lesen und digitale Medien“ des Deutschen Bibliotheksverbands zeigt. Brigitta Würh vom DBV stellt es für unsere Rubrik „Best Practice“ vor. Im Interview gibt sie Tipps für die Umsetzung einer Leseförder-Aktion in der eigenen Einrichtung und erläutert, wie analoge und digitale Lesewelten auf spannende Weise verknüpft werden können.

Wie verbindet „Lesen macht stark: Lesen und digitale Medien“ analoge und digitale Lesewelten?

Ausgangspunkt für die Aktionen ist immer eine Geschichte, ein geschriebener Text – aus einem Buch, einem Zeitungsartikel, einem Comic usw.; im Idealfall suchen sich die Kinder und Jugendlichen ihre Lektüre bzw. ihr Thema selbst aus – laden ggf. auch schon mal einen Autor/eine Autorin ein. Sie entscheiden selbst, wie sie Text bzw. Thema digital weiterbearbeiten wollen. Sie vertonen z.B. den Stoff oder sie schreiben ein Drehbuch und verfilmen es; sie erfinden eine eigene Geschichte; sie richten eine Facebook-Gruppe ein, um die Geschichten einzelner Figuren aus

einem Roman weiter- oder anders zu erzählen; sie setzen einen Roman fort, nehmen dabei neue Blickwinkel ein; sie gestalten einen Blog, der ihre kreativen Prozesse begleitet. Die Kinder und Jugendlichen starten in der analogen Welt, um dann die Möglichkeiten der digitalen Welt auszuloten und sich darin auszuprobieren. Sie werden selbst zu Autoren, ohne es zu merken.

Welche Voraussetzung müssen gegeben sein, um „Lesen macht stark: Lesen und digitale Medien“ in der eigenen Einrichtung durchzuführen (Material, technisches Know-how)?

Das kommt auf die Altersgruppe an, die eine Einrichtung fördern möchte bzw. die konzeptionelle Idee, die man mit den Fördergeldern umsetzen möchte und für die man natürlich erst einen Antrag bei uns stellt. Z.B. können wir digitale Lesestifte für die Kleinen (3-5 Jahre) fördern – diese müssen also nicht vorhanden sein. Auch Tablets, mit denen man sehr gute Fotos machen und eine digitale Bildergeschichte (Fotostory) gestalten kann, kann man bei uns beantragen. Ein Internetanschluss wird für eine Fotostory noch nicht zwingend benötigt. Erst wenn man im Netz gemeinsam mit den Kindern recherchieren möchte oder mit den Älteren (ab 12 Jahren) ein Angebot wie z.B. Geocaching oder das Erstellen eines digitalen Stadtplans umsetzen möchte, kann ein Computerarbeitsplatz mit Internetanschluss zwingend notwendig werden. Dieser Platz kann auch von einem lokalen Kooperationspartner zur Verfügung gestellt werden. Internetabeitsplätze können wir leider nicht ausstatten, einen Laptop pro Bündnis zu gewähren, ist aber möglich. Auch sog.

Verbrauchsmaterialien können bei uns beantragt werden (Requisiten, Bastelmaterial, Schreibmaterial, Bücher, Games, ...). Beantragt wird der „reale Bedarf“ – wir prüfen dann, ob die einzelnen Positionen förderfähig sind.

Kenntnisse im Projektmanagement sind auf alle Fälle von Vorteil, um das lokale Bündnis, das man gründen muss, optimal zu koordinieren und das Potential voll auszuschöpfen. Was die pädagogische Seite angeht, so wäre ein/e Bibliothekspädagogin/e an Bord natürlich sinnvoll. Hier bieten wir auch Hilfe an: Für die Umsetzung kann das bewilligte Team sich Unterstützung holen von einer medienpädagogischen Fachkraft, die die gesamten Treffen mit den Kindern begleitet. Deren Honorar muss vorher natürlich beantragt werden.

Auch wenn die Antragstellenden keine Fachfrauen/keine Fachmänner für digitale Medien sind, so genügt Neugierde, Offenheit und die Bereitschaft, sich ggf. von den Kindern/Jugendlichen Handgriffe und Kniffe zeigen zu lassen: die Bereitschaft voneinander zu lernen. Wir geben oft die Empfehlung, Jugendliche als Ehrenamtliche zu gewinnen. Deren Rat gilt den Gleichaltrigen oft mehr als der von Erwachsenen.

Nicht unerwähnt bleiben soll: Unser Verbundpartner, die Stiftung Digitale Chancen bietet kostenlose Qualifizierungen für ehrenamtliche Helfer an, die die Kinder/Jugendlichen bei den Aktionstreffen begleiten. Hierbei geht es um die Vermittlung von Basics, wie z.B. das typische Mediennutzungsverhalten und den (medien-) pädagogischer Umgang mit der Zielgruppe, die Nutzung der jeweiligen digitalen Medien (Geräte, Anwendungen, kostenlose Internetangebote) sowie über die damit verbundenen rechtlichen Rahmenbedingungen (Urheberrechtsfragen, Persönlichkeitsrecht). Man bekommt dort auch Tipps zur Durchführung.

Welche Zielgruppen werden besonderes angesprochen? Haben an den Projekten z.B. auch Jugendliche teilgenommen, die nicht so gerne lesen? Wenn ja, wie ließen sie sich motivieren?

Das Projekt „Lesen macht stark“ wird ja vom Bundesbildungsministerium im Rahmen des großen Förderprogramms „Kultur macht stark: Bündnisse für Bildung“ finanziert. Das heißt, die Zielgruppe sind laut Förderrichtlinie Kinder und Jugendliche von 3 bis 18 Jahren, die in Risikolagen aufwachsen. Die Eltern haben oft keine Kenntnisse oder keine Zeit, sich um die Leseförderung ihres Nachwuchses zu kümmern oder diesen ins Netz zu begleiten. Hier gehen die Bibliotheken und Einrichtungen mit ihren Angeboten rein. Wir können nicht sagen, ob wir mehr Jungs oder Mädchen ansprechen; es dürfte sich die Waage halten. Jede Altersstufe ist vertreten – vielleicht die Jüngeren etwas mehr als die Älteren, da ab einem gewissen Alter die Leseneigung nachlässt. Es sind mit Sicherheit auch Kinder dabei, die bisher nicht gerne gelesen haben oder denen zumindest nicht bewusst war, dass auch ein Profil bei Facebook mit Lesen im Zusammenhang steht. Im Lauf des letzten Jahres kamen des Öfteren Flüchtlingskinder hinzu.

Uns ist (fast) egal, was die Kinder lesen, Hauptsache sie lesen überhaupt. Es muss nicht immer ein Autor sein, der den Kinder- und Jugendbuchpreis gewonnen hat. Der Trick ist vielmehr: Wir versuchen die Kinder/Jugendlichen da abzuholen, wo sie sind, nämlich bei ihrem Interesse für die digitale Welt. Wir gehen davon aus, dass die intensive Beschäftigung mit Aspekten, die die Kinder in diesem Alter sowieso spannend und interessant finden (Comics, Computer, Games), zu einer hohen intrinsischen Motivation der Teilnehmenden führt. Das Lesen und das Schreiben werden von den Kindern/Jugendlichen in diesem Zusammenhang als Teil einer selbst gewollten Beschäftigung verstanden und daher nicht als Zwang und Belastung wahrgenommen. Dass letztlich am Ende sogar ein eigenes „Produkt“ entsteht, verstärkt den Prozess der Identifizierung mit der Projektarbeit noch.

Wie war das Feedback seitens der Kinder und Jugendlichen in den Projekten? Was hat ihnen am besten gefallen?

Das Feedback ist in der Regel sehr gut – die Kinder/Jugendlichen fragen nach Wiederholungen und Fortsetzungen. Und sie entdecken im Idealfall die Bibliothek als Treffpunkt – als geschützten Aufenthaltsort – und kommen wieder. Diesen Effekt haben wir uns auch erhofft. Sie haben in jedem Falle Spaß, wenn man mit Ihnen zusammen einen Twitter-Account einrichtet, auf digitale Schnitzeljagden geht, sich mit Ihnen zum Thema Gaming auseinandersetzt

und Spiele ausprobiert und rezensiert. Man kann sogar das Thema Mobbing bei WhatsApp gut ansprechen. Toll finden sie immer das Arbeiten mit Tablets. Unser Format einer digitalen „Fotostory“ mit Hilfe von Tablets ist der Renner. Unsere Erfahrung: Geben Sie den Kindern ein Forum und sie nutzen es: die Präsentation der Ergebnisse bei einer Abschlussveranstaltung macht sie sehr stolz. Im Endeffekt ist es ein pädagogisches Ziel von „Lesen macht stark“, die sozialen Kompetenz der Kinder/Jugendlichen durch ausgeprägte Teamarbeit zu stärken sowie ihr kreatives Potential zu wecken und weiterzuentwickeln.

Was würden Sie Einrichtungen raten, die ein solches Projekt durchführen möchten? Worauf sollte man besonders achten?

Es gibt schon einige Überlegungen, die wir mit auf den Weg geben:

- Suchen Sie sich motivierte Kooperationspartner für das lokale Bündnis: Partner z.B. mit Zugang zur Zielgruppe und/oder mit technischem Know-how. Man muss nicht alles selbst wissen/können – nicht alles alleine stemmen.
- Es bedarf einer guten Abstimmung mit den Partnern – eines guten Projektmanagements und einer sinnvollen Aufteilung der Aufgaben.
- Man benötigt nicht nur Manpower für die Antragstellung: Öffentliche Fördergelder zu bekommen, bedeutet einen hohen Grad an Verantwortung, diese Mittel auch zu verwalten. Dafür ist Zeit und Aufwand einzuplanen.
- Sichern Sie sich die Hilfe und Unterstützung von Ehrenamtlichen bei der Betreuung der Kinder/Jugendlichen bei den Aktionen, vor allem auch aus der jugendlichen Peer Group.

Unterstützung bei der Antragstellung und weiterführende Information erhalten Sie unter: <http://www.lesen-und-digitale-medien.de/>.

Klassenduell: Leseförder-Projekt der Stadtbibliothek Ludwigshafen

Mit großem Erfolg startete die Stadtbibliothek Ludwigshafen 2013 mit dem neuen Leseförderprojekt „Klassenduell“, um die Lesefreude bei Grundschulkindern zu steigern.

Dieses erfolgreiche Förderprojekt wurde auch im Jahr 2014 wieder angeboten. Nicht nur, wie zu Beginn, mit Grundschulen, sondern auch in der zentralen Jugendbibliothek in Zusammenarbeit mit der Ernst-Reuter-Realschule plus und der Karolina-Burger-Realschule plus. Das Projekt wird freundlicherweise unterstützt von der Bürgerstiftung Ludwigshafen, dem Förderkreis der Stadtbibliothek und der Sparkasse Vorderpfalz.

Konzept:

Die Schulklassen zweier Schulen beschäftigen sich, unter Betreuung durch die Mitarbeiterinnen der Stadtbibliothek Ludwigshafen, über ein Schul-Halbjahr ganz intensiv mit 10 Kinderbüchern.

Nach Ablauf des Halbjahres treten die Klassen in einem Duell gegeneinander an und können ihr Wissen über die Bücher unter Beweis stellen.

Ablauf:

Das Projekt mit zwei fünften Klassen der Realschulen Plus startete im Oktober 2014 mit einer Lesung von Lydia Hauenschild in der Kinder- und Jugendbibliothek. Die Schüler konnten sich nicht nur eine tolle Geschichte anhören, sondern lernten auch wie viele Schritte eine Geschichte bis zum gedruckten Buch durchläuft. Nach der Lesung durften sich die beiden Klassen ihre „Bücherkisten“ abholen, mit denen Sie das nächste halbe Jahr arbeiteten.

Während der „Lesephase“ besuchten die Mitarbeiterinnen der Stadtbibliothek die Schüler in ihren Klassen und halfen ihnen dabei sich auf das Duell am Ende des Projektes vorzubereiten. Es wurden sogenannte „Expertengruppen“ für jedes Buch gebildet, die sich intensiv mit der jeweiligen Geschichte auseinander setzten.

Bei dem finalen Duell, im Theatersaal der Stadtbibliothek, wurden den Expertengruppen der beiden Klassen je neun Fragen zu ihrem Buch gestellt. Dabei gab es drei verschiedene Fragevarianten. Entweder gab es drei Lösungsmöglichkeiten, eine Aussage musste als richtig oder falsch erkannt werden.

Nach einem Kopf-an-Kopf-Rennen stand der Sieger, die Ernst-Reuter-Realschule Plus, fest.

Die Konkurrenz ging aber auch nicht leer aus. Die Schüler hatten die zusätzliche Aufgabe Werbeplakate für Ihre Bücher zu erstellen. Die Auszeichnung für das beste Plakat ging damit an die Karolina-Burger-Realschule Plus.

Dieses Ludwigshafener Leseförderkonzept wurde nun durch den Bundesverband für Bildung, Wissenschaft und Forschung e.V. ausgezeichnet und als „hervorragendes und empfehlenswertes Konzept“ eingestuft. Der Stadtbibliothek Ludwigshafen wurde für dieses Leseförderkonzept das Gütesiegel des BBWF e.V. verliehen.

Ergebnisse:

Wir hatten mit diesem Projekt den Erfolg, dass manche Kinder zum ersten Mal ein „ganzes“ Buch gelesen hatten. Der Vorteil gegenüber klassischen Vorlesewettbewerben ist, dass es hier nicht um Vorlesequalität oder Schnelligkeit

beim Lesen geht, an der viele schwächere Schüler oftmals scheitern, sondern darum den Inhalt zu erfassen. Dadurch kann jeder Schüler aktiv teilnehmen.

Der Duellcharakter lockt sogar die Lesemuffel an und es war schön zu sehen wie die Kinder mitfieberten. Natürlich gibt es hier wie in jedem Projekt auch Schwierigkeiten zum Beispiel in der Terminkoordination oder den Lesefähigkeiten der Kinder, für die die ausgewählten Bücher teilweise eine Herausforderung darstellten. Auch die „Fehlzeiten“ mancher Kinder machten die Bildung von Expertengruppen mühsam, da mindestens zwei Kinder in einer Gruppe arbeiten sollten.

Fazit:

Das Projekt kam bei den Schülern und Lehrerinnen gut an und soll im nächsten Schuljahr in leicht veränderter Form (weniger Bücher evtl. als Revanche, also 6. Klasse) wieder durchgeführt werden.



Lesetipps

Multimediale Buch-App: Coffeeshop

Gerlis Zillgens, Bastei Lübbe/Saxonia Media Filmproduktion 2012, 1.49 € pro Episode, für iOS, ab ca. 14 Jahre

Sie suchen orange-braun karierte Pumps aus den Siebzigern in Größe 46? Oder einen Blindenhund, der auf kroatische Befehle hört? Für Sandra kein Problem. Sie ist nämlich Sachensucherin – und zwar hauptberuflich. Ihr Büro besteht aus einem Tisch im gemütlichen Café „Coffeeshop“ im Herzen von Berlin. Während Sandra bei der Suche nach scheinbar unauffindbaren Dingen sehr erfolgreich ist, gestaltet sich die Suche nach ihrem Traummann etwas schwieriger... Die Serie um die liebenswert chaotische Sandra und ihre Freunde Captain, Klaudi und Nils punktet durch ihr innovatives Erzählformat: Text, animierte Bilder, kurze Filme, gesprochene Dialoge, Facebook-Statusmeldungen werden auf witzige Weise verknüpft und kreieren ein besonderes Leseerlebnis. Außerdem gibt es Rezepte aus dem Coffeeshop zum Nachkochen und ein Spiel, bei dem man unter Beweis stellen kann, wie gut man die Charaktere kennt. Man kann sich die Geschichte auch vorlesen lassen. Die App enthält zudem Infos zu den Serienfiguren, Sandras Play- und Bücherliste sowie eine Kolumne von Captain. Erschienen ist die Geschichte als Serienroman in zwölf Episoden, die einzeln für je 1.79 € oder als Gesamtpaket gekauft werden können. Eine gelungene, multimediale Buch-Soap, die Mädchen ab 14 Jahren anspricht.

Hinweis: Die App enthält Werbung, In-App-Käufe sowie Links zur Projektwebsite, zu Facebook und Twitter.

Digitaler Serien-Thriller: Deathbook

Andreas Winkelmann, Rowohlt Verlag 2013, 0.99 € pro Episode, für iOS und Android, ab ca. 16 Jahren

Ein bedrohlicher Blogeintrag, der mit den Worten endet: „Ich bin der Tod 3.o.“; ein Handyfilm, der eine junge Frau in Todesangst zeigt: So beginnt der Multimedia-Thriller „Deathbook“, ein Leseerlebnis der besonderen Art. Kati ist tot. Alle gehen von Selbstmord aus, nur ihr Onkel nicht. Auf eigene Faust nimmt er die Ermittlungen auf und stößt auf vielerlei Ungereimtheiten. Wer hat heimlich Videos von seiner Nichte aufgenommen? Was hat es mit ihrer plötzlichen Vorliebe für Ratten auf sich? Als er dann bei der Inspektion des Unglücksorts niedergeschlagen wird, ist klar: Es handelt sich um Mord! „Deathbook“ zieht seine Leserinnen und Leser in die spannungsgeladene Handlung. Das Gefühl, mitten im Geschehen zu sein, vermitteln die rasant geschriebene Story zusammen mit eingebetteten Handyfilmen, Blogs und Chatprotokollen. Wenn dann auch noch der Mörder auf dem eigenen Handy anruft, wird jeder voll und ganz Teil der Geschichte. Ein ungewöhnlicher Thriller, der alle Kunstkniffe des Transmedia-Storytellings anwendet. Um jedoch alle Features nutzen zu können, muss man einige Daten preisgeben: Sie werden erst nach der Anmeldung auf einer begleitenden Internetseite samt Angabe von E-Mail und Handy-Nummer freigeschaltet.

Online-Jugendzeitschrift: Spiesser.de

www.spiesser.de

Spiesser.de – das ist das Onlinemagazin der Jugendzeitschrift SPIESSER. Das Besondere: Nicht nur die Leser sind hier jugendlich, auch die Inhalte selbst werden von jungen Leuten produziert, die sich als Nachwuchsjournalisten ausprobieren können. Jeder kann mitmachen, sich einbringen. Interaktion ist ausdrücklich erwünscht. So hat das Magazin direkten Kontakt zu seiner Zielgruppe und kann in der Themenwahl auf deren Vorlieben eingehen.

Besonders unterhaltsam und spannend ist die Rubrik „Vertretungsstunde“: Promis halten in einer Klasse eine Unterrichtsstunde und werden anschließend von den Schülern benotet. Wer wollte nicht schon einmal von Elyas M'Barek oder der Bundeskanzlerin unterrichtet werden? Beim „Sprungbrett“ dreht sich alles um Studium und Ausbildung. Ob beim „Berufroulette“, bei der Suche nach einem Nebenjob oder dem Interview mit einem Firmenchef in der Mittagspause – hier finden Jugendliche jede Menge Tipps für die eigene berufliche Zukunft. Zuletzt werden auf der „Spielwiese“ aktuelle Kinofilme, neue Musik, Bücher, Computerspiele, angesagte Internetseiten und Freizeitvorlieben vorgestellt und Produkte getestet.

Insgesamt bietet die Online-Zeitschrift einen gelungenen Mix aus Themen von und für Jugendliche: von Reiseblogs, Video-Interviews mit Stars, Leser-Kolumnen, Gewinnspielen bis Foto-Wettbewerben – für jeden Geschmack ist etwas dabei. Für junge Erwachsene ab 14 Jahren.



Schmankerl

Ein duftendes Leseerlebnis

Echte Buchliebhaber schätzen am gedruckten Buch vor allem eins: den Geruch. Dieser typische Duft nach Papier und Druckerschwärze fehlt beim digitalen Lesen einfach. Für alle, die den altherwürdigen Geruch der Schmöcker beim digitalen Lesen schmerzlich vermissen, gibt es nun Abhilfe in Form des Duftsprays „Smell of Books“. Einfach damit das digitale Lesegeräte besprühen und schon verströmt es den gewohnten Buchgeruch. Je nach Vorliebe gibt es fünf verschiedene Duftnoten wie etwa frisch gedruckte Bücher, muffige Folianten, Speck und Katze. Weitere Informationen finden Sie [hier](#).

Impressum

Stiftung Lesen
Römerwall 40
D - 55131 Mainz
Telefon: 06131 28890 - 0
Telefax: 06131 230 333
Geschäftsführung: Dr. Jörg F. Maas
Programme und Projekte: Sabine Uehlein
Redaktion: Dr. Sigrid Fahrer
Zuständige Aufsichtsbehörde:
Aufsichtsbehörde / Stiftungsregister: ADD, Trier
Erfüllungsort und Gerichtsstand ist D-55131 Mainz

Umsatzsteuer-Identifikationsnummer gemäß §27a Umsatzsteuergesetz:
DE 149 062 027 © Stiftung Lesen, 2017