

Didaktisch-methodische Anleitung zum interaktiven Lesespiel „Novo Virus und seine Freunde“



1. Inhalt und Potenziale

Interaktive Lesespiele, die gemeinsam mit der Lerngruppe am interaktiven Whiteboard bzw. mit einer Partnerin oder einem Partner oder allein an PC oder Tablet gespielt werden können, üben auf viele Kinder eine besondere Faszination aus. Diese spielerischen Lese-Übungsformen greifen die Freude der Kinder am digitalen Spiel auf und motivieren sie ganz nebenbei zum Lesen. Dies ist besonders für langsamere Leselerinnen und -lerner bzw. schwächere Leserinnen und Leser bedeutsam, die über diesen spielerischen Weg Erfolgserlebnisse beim Lesen erfahren und so ihr Selbstkonzept von sich als Leserin bzw. Leser stärken können.

Berücksichtigen interaktive Lesespiele die speziellen Lernvoraussetzungen und Entwicklungsstände ihrer Nutzerinnen und Nutzer und gewährleisten als Medium Sicherheit und Anwenderfreundlichkeit, können sie (nicht nur) für Leselerinnen und -lerner große Potenziale entfalten und deren Dekodierfähigkeit und Textverständnis fördern. Beispielhaft wurde im LISUM Berlin-Brandenburg ein interaktives Lesespiel zum Thema „Infektionsschutz“ entwickelt, das auf dem Bildungsserver Berlin-Brandenburg im Bereich Lesecurriculum als kostenfreier Download zur Verfügung steht.

Das interaktive Lesespiel „Novo Virus und seine Freunde“ wurde **für Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufen 3–6 entwickelt, mit Bezug zur Niveaustufe C/D** (s. RLP 1–10 / Fachteil Deutsch / Kompetenzbereich Lesen¹). Fächerübergreifend ist das Spiel auch nutzbar im Rahmen des Sachunterrichts bzw. für

¹ https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene/Rahmenlehrplanprojekt/amtliche_Fassung/Teil_C_Deutsch_2015_11_10_WEB.pdf

den Bereich der Naturwissenschaften. Hier stützt sich die Thematik auf den RLP Sachunterricht Berlin-Brandenburg / 3.2 Kind / Wie funktioniert unser Körper? S. 30² bzw. RLP NaWi Berlin-Brandenburg / 3.7 Körper und Gesundheit, S. 30³.

Das Spiel ist darüber hinaus auch für lesende Schülerinnen und Schüler mit den sonderpädagogischen Förderschwerpunkten Lernen und Geistige Entwicklung geeignet.

Das interaktive Lesespiel fördert und unterstützt

- die Lesemotivation, indem Lesen mit dem kindlichen Bedürfnis des (digitalen) Spielens verknüpft wird,
- die Weiterentwicklung der Dekodierfähigkeit durch das Leseangebot mit zumeist einfachen Sätzen (ohne Nebensätze), typographischen Hilfen (Zeilenumbruch nach Sinnabschnitten), verwendete Schriftart Fibel Nord (einfaches Erlesen der Buchstaben l und a → l und a),
- das laute Vorlesen (z. B. Intonation, Lautstärke),
- das genaue, die Sinnerwartung überprüfende Lesen, indem nur durch genaues sinnverstehendes Lesen die im Spiel integrierten Aufgaben korrekt gelöst werden können,
- die Wortschatzarbeit durch Kennenlernen und Nutzen bislang unbekannter Wörter und Weiterentwicklung des Fachwortschatzes,
- das fächerübergreifende Lernen (SU, NaWi) zu den Fragen „Wie werden wir krank?“, „Wer oder was macht uns krank?“, „Wie können wir uns vor Infektionen schützen?“,
- das Lernen mit und durch Medien.

Spieldauer

Die Spieldauer ist abhängig vom Stand der Lesekompetenzentwicklung der Schülerinnen und Schüler sowie von der Sozialform. Es sollten ca. 50 Minuten ohne Bonus bzw. ca. 60 Minuten mit Bonus eingeplant werden. Die Bearbeitungszeit kann jedoch auch darunter liegen.

Mögliche Sozialformen

- gesamte Lerngruppe
- Kleingruppe
- individuelle Förderung (z. B. Kind mit einer Lehrkraft bzw. einer Lesepatin / einem Lesepaten)
- Einzelsituation (z. B. beim schulisch angeleiteten Lernen zu Hause)

Technische Voraussetzungen

Je nach digitalem Endgerät:

- PC inkl. Software „Microsoft Powerpoint“, Interaktives Whiteboard mit Touchscreen, bei älteren Modellen mit PC-Mouse oder Airmouse Fernbedienung (da bei Bedienung per Touch evtl. die anklickbaren Schaltflächen im Spiel nicht funktionieren)
- PC inkl. Software „Microsoft Powerpoint“ mit Monitor und PC
- Laptop inkl. Software „Microsoft Powerpoint“ und integriertem Mouse Touchpad oder externe PC-Mouse
- Tablet inkl. Software „Microsoft Powerpoint“

² https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene/Rahmenlehrplanprojekt/amtliche_Fassung/Teil_C_Sachunterricht_2015_11_16_web.pdf

³ https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene/Rahmenlehrplanprojekt/amtliche_Fassung/Teil_C_Nawi_5-6_2015_11_16_web.pdf



Hinweis für den Einsatz des Spiels bei Schülerinnen und Schülern mit dem Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung: Es empfiehlt sich die Nutzung einer Airmouse Fernbedienung (bzw. Hilfestellung beim Anklicken durch Partnerkinder bzw. die Lehrkraft).

2. Einsatz des Spiels im Unterricht – Vorschläge

Einstiegsvarianten

- Gespräch über persönliche Erfahrungen, erkrankt zu sein, führen – wie man sich dabei fühlt, wie man schnell gesund werden kann bzw. Krankheiten vermeiden kann
- Begleitmaterial „Novo-Virus-Puzzle“ nutzen – Verteilen der Puzzleteile und gemeinsames Zusammensetzen des Puzzles, Benennen der Figur oder Erschließen des Namens, indem man die Buchstaben VIRUS in beliebiger Reihenfolge an die Tafel / das interaktive Whiteboard schreibt; die Schülerinnen und Schüler erraten, welches Wort und damit welches Thema gemeint ist

Umsetzungsvorschläge

Bevor die Schülerinnen und Schüler das interaktive Lesespiel nutzen, müssen Verabredungen getroffen werden. Allen muss bewusst sein, dass die Texte, Bilder und Aufgaben auf den Folien betrachtet bzw. genau gelesen werden. Das Spiel darf nicht nur einfach durchgeklickt werden.

Wird das Spiel mit der gesamten Lerngruppe bzw. einer Kleingruppe gespielt, muss vorab verabredet werden, dass

- abwechselnd gespielt wird und immer ein Kind für eine oder mehrere Folien zuständig ist und dann ein anderes Kind an der Reihe ist (dazu genaue Absprachen treffen),
- das Kind, das gerade für eine bzw. mehrere Folien „zuständig“ ist, den Text und die Aufgaben laut vorliest, damit alle (auch die schwächeren Leserinnen und Leser) verstehen, was die Figuren im Spiel sagen und denken,
- die anderen Kinder leise mitlesen und so unterstützen können, falls das vorlesende Kind den Text bzw. die Aufgaben nicht versteht.

Tip: Spielt man das Spiel mit der gesamten Lerngruppe am interaktiven Whiteboard, sollte man es Kindern, die noch nicht so gut lesen können, ermöglichen, eine Freundin oder einen Freund als Unterstützung mit zum Whiteboard zu nehmen.

Wichtig: Die Lehrkraft kann steuern, wie viel ein Kind vorliest. Es empfiehlt sich zudem, das Spiel vorher selbst auszuprobieren und zu prüfen, welche Textpassagen (Folien) zum individuellen Leseentwicklungsstand der einzelnen Schülerinnen und Schüler passen.

Mögliche Anschlussaufgaben und Anschlusskommunikation

- Abläufe des Händewaschens üben
- den Inhalt / die Geschichte des Lesespiels mit eigenen Worten wiedergeben
- das Lesespiel bewerten: Was mir besonders gut gefallen hat / Was nicht so gut war (Formulieren eigener Meinungen, z. B. zu den Figuren, zur Handlung, zum interaktiven Spielverlauf)
- Erzählen oder Aufschreiben, wie die Geschichte vom Novo Virus weitergehen könnte
- Bild malen von einer Szene, die besonders gefallen hat
- einen Brief / eine E-Mail an eine Figur des interaktiven Lesespiels schreiben
- zum Thema „Krankheitserreger und Viren“ recherchieren, einen Steckbrief anfertigen bzw. einen Vortrag gestalten (vgl. Arbeitsblatt „Viren, Bakterien, Schimmelpilze“)
- Wissen zum Thema anwenden und überprüfen (Wie können wir uns vor Krankheitserregern schützen?)
- das eigene Hygieneverhalten reflektieren (vgl. Arbeitsblatt „Wo können Krankheitserreger versteckt sein?“)

Wiederholter Einsatz des Lesespiels

Das interaktive Lesespiel verliert nicht seinen Reiz, wenn es mehrfach gespielt wird – ganz im Gegenteil. Die Kinder lieben es, Sicherheit im Umgang mit dem Spiel und seinem Inhalt zu bekommen. Zudem fördert die häufige Konfrontation mit dem Text das automatisierte Lesen.

Einbeziehung der Eltern

Empfehlenswert ist, das interaktive Lesespiel den Eltern auf einem Elternabend, z. B. mit dem Fokus „Empfehlenswerte Lernspiele und Apps“, vorzustellen und die Potenziale zu erklären. Wird den Eltern deutlich, was ihr Kind bei diesem Lesespiel lernen kann, werden sie es ihrem Kind auch zu Hause anbieten bzw. ihren Blick auf die Güte der digitalen (Lern-)Spiele und Apps schärfen, die ihr Kind nutzt.