



LESEN IM DIGITALEN ZEITALTER

ZWEI PROJEKTE AUS DER PRAXIS ZUR FÖRDERUNG VON LESEKOMPETENZEN BEI
JUNGEN DEUTSCHLERNENDEN

Andreas Volk, Goethe-Institut Ankara
GETVICO, 06.06.2024

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.

LESEN IM DIGITALEN ZEITALTER

Kleinere Lesehäppchen

Recherche

Text eingebettet in weitere Medien

Interaktion

Lesen am Bildschirm

2 PROJEKTE AUS DER PASCH-ARBEIT



Durchgeführt im Schuljahr 2022 – 2023
in der Türkei, Griechenland, Rumänien, Moldau und
Kroatien



Durchgeführt im Schuljahr 2023 – 2024
in der Türkei

Lese-Schreibprojekt

Schüler*innen schauen sich Videos an und lesen unvollständige Geschichten und schreiben diese zu Ende.



Alter: 10 – 15 Jahre

Sprachniveaus: A1 – B1

Stimmung: optimistisch, humorvoll, leicht

Thema: Alltagsgeschichten von Jugendlichen, SciFi

Anwendung: Als Unterrichts- oder Hausaufgabenprojekt

Medium: Lehrbuch (als pdf)

Interactive Fiction

Schüler*innen lesen einen Text und entscheiden per Klick wie die Geschichte weitergeht. Eher ein Leseprojekt kann aber als Schreibimpuls genutzt werden.



Alter: 13 – 18 Jahre

Sprachniveaus: A2 – B1

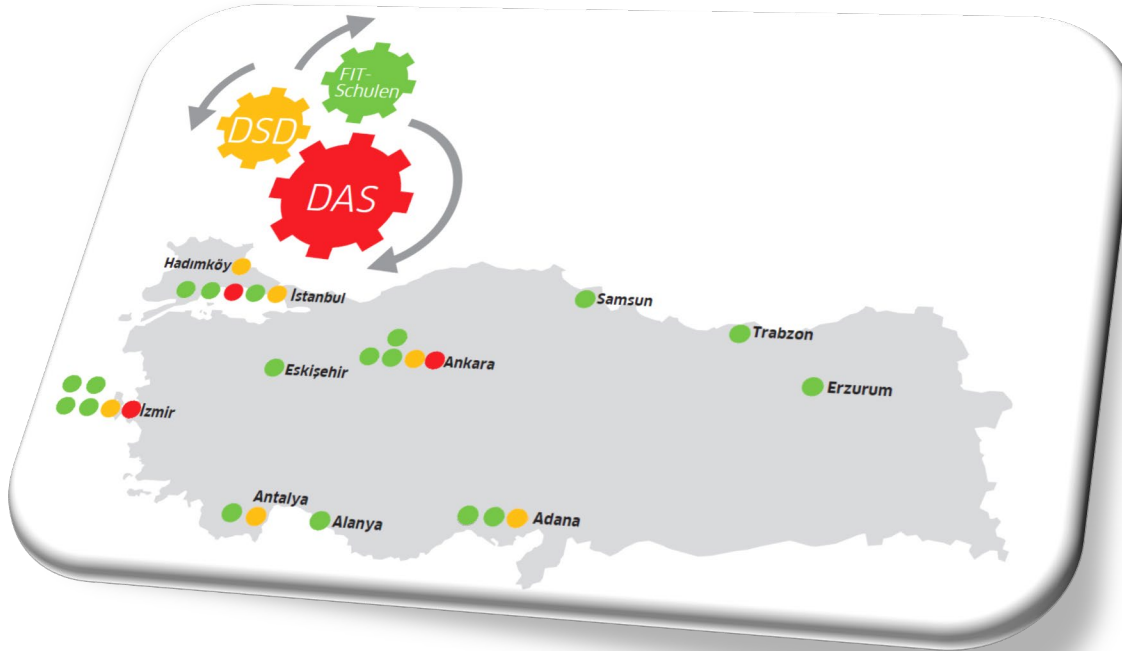
Stimmung: ernst, emotional, aber „erbauend“

Thema: die Fremde in der neuen Schule

Anwendung: Lerner*innenlektüre, auch begleitend im Unterricht möglich

Medium: Online-Buch / -Game

HERAUSFORDERUNGEN PASCH TR



- 18 Fit-PASCH-Schulen
- 60 Stipendien für Jugendkurse D und Camp in der Türkei
- 2000 potenzielle Teilnehmer*innen an Wettbewerben

Wie erreicht man so viele Schüler*innen?

Wettbewerb sollte bei einem so großen Teilnehmer*innenkreis bereits einen Mehrwert haben für die TN und sie motivieren Deutsch zu lernen.



Hopp, hopp!

Wir schreiben einen Bestseller.

Mit Leo Thoma!



LESE-SCHREIB-WETTBEWERB AUF MOODLE





Hopp, hopp!

Wir schreiben einen Bestseller.

Mit Leo Thoma!



INHALT:

- Animationsvideos der fiktiven Geschichten
- Verbundene Geschichten
- Eine Rahmenhandlung pro Staffel





Hopp, hopp!

Wir schreiben einen Bestseller.

Mit Leo Thoma!



INHALT:

- Realvideos vom Autor





Hopp, hopp!

Wir schreiben einen Bestseller.

Mit Leo Thoma!



INHALT:

- Lesetexte mit Worterklärungen

Jasmins Idee

„Jasmin, du hast doch bald Geburtstag. Was können wir dir schenken? Hast du einen Wunsch?“, fragt ihre Mutter fröhlich.

Natürlich hat Jasmin einen Wunsch. Sie hat sogar viele Wünsche! Aber nur ein Wunsch ist wirklich wichtig: Jasmin möchte einen Hund haben. Er muss nicht schön sein. Es kann auch gerne ein armer Hund aus dem Tierheim in Hoppenburg sein.

„Also“, beginnt Jasmin, „ihr wisst ja, ich wünsche mir so sehr einen ... also einen kleinen ...“

„... einen kleinen Computer!“, ruft ihr Vater. „Habe ich recht?“

„Nein, Papa, keinen Computer. Einen Hund. Ich möchte einen Hund haben.“

„Das geht nicht, Jasmin“, sagt ihre Mutter, „das weißt du. Unsere Wohnung ist zu klein. Und



Hopp, hopp!

Wir schreiben einen Bestseller.

Mit Leo Thoma!



INHALT:

- Schreib- und andere Aufgaben

ein supercooles Einkaufszentrum mit allen meinen Lieblingsläden.“
 „Was gefunden?“



Jacke und eine total verrückte Mütze gekauft. Janis hat eine coole Hose und einen Gürtel gefunden. Und
 verliebt. Hellgrün! Und dann noch hellgrüne Leggings. Schrecklich!“

en Eltern, aber nur für Wintersachen. Also habe ich

n hatte ich noch zehn Euro, aber dafür bekommt man ja nichts.“
 lich und zufrieden.“



gemacht. Ein super Ausflug! Du hast echt was verpasst. Aber im Januar wollen wir das nochmal machen.
 ?“

Texteingabe
online

Toolbar icons: Bold, Italic, Underline, Text Color, Background Color, Bulleted List, Numbered List, Indent, Outdent, Link, Unlink, Image, Table, Undo, Redo, Font Size, Paragraph, Text, Bulleted List, Numbered List, Indent, Outdent, Link, Unlink, Image, Table, Undo, Redo, Font Size, Paragraph, Text.

Text area content: "Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum."

Was sagen Idas Freunde. Warum können sie nicht kommen?
 Ziehe die Wörter in die richtigen Felder!

Lukas sagt er kann nicht, denn er

Jasmin sagt sie kann nicht kommen, denn sie

Ben sagt er kann nicht kommen, denn er

Anderungen sichern

Abbrechen



Hopp, hopp!

Wir schreiben einen Bestseller.

Mit Leo Thoma!



INHALT:

- Zwei selbst produzierte Songs zweier fiktiver Bands aus den Geschichten





Hopp, hopp!

Wir schreiben einen Bestseller.

Mit Leo Thoma!










INHALT:

- Bonusinhalte wie Karaoke-Versionen etc.



Bonusmaterial zur 1. Staffel

<p>Stadthalle Heute: Musik für junge Leute</p>  <p>Das Finale Komplett</p>	 <p>Song Real Friends Seid ihr dabei?</p>	 <p>Song Autoscooter Mega mega</p>	 <p>Vote Autoscooter vs. Real Friends</p>	 <p>Karaoke Real Friends Seid ihr dabei?</p>
 <p>Karaoke Autoscooter mega mega</p>	 <p>Karaoke-contest Mach mit und gewinne ein T-Shirt.</p>			



Hopp, hopp!

Wir schreiben einen Bestseller.

Mit Leo Thoma!



INHALT

Staffel 1 - Ida und ihre Freunde

A1 Niveau mit 6 Episoden + Bonusmaterial

Thema: Freundschaft, alltägliche Geschichten/Probleme von Jugendlichen, Musik

Staffel 2 - Blackout und andere Abenteuer

auf A2 Niveau mit 7 Episoden + Bonusmaterial

-> Thema: Freundschaft, alltägliche Geschichten/Probleme von Jugendlichen, Talentwettbewerb

Staffel 3 Das Ding am Himmel

auf B1 Niveau 5 Episode + Bonusmaterial

-> Thema: Science-Fiction-Setting, Umweltschutz und Klimawandel



Hopp, hopp!

Wir schreiben einen Bestseller.

Mit Leo Thoma!

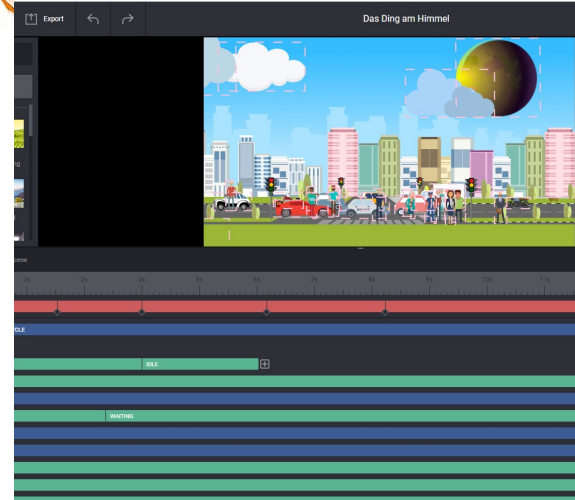


ENTSTEHUNG VOM WETTBEWERB HOPP, HOPP!

Entwicklungszeit: 11/21 – 11/22

Budget: 6000 EUR Projektkosten

In-House-Produktion: Animationsvideos, Realvideos, Schnitt, Musikstücke, Hosting und Erstellung der Aufgaben in Moodle





Hopp, hopp!

Wir schreiben einen Bestseller.

Mit Leo Thoma!



ÜBER DEN AUTOR

Leo Thoma ist Autor aus Augsburg und schreibt Lektüren für Deutschlerner und hat selbst als DaF-Lehrer gearbeitet. Er zelebriert, spielt, erzählt, liest und interagiert mit seinen Zuhörern. Seine Werke erscheinen bei namhaften Verlagen.



Hopp, hopp!

Wir schreiben einen Bestseller.

Mit Leo Thoma!



FEEDBACK STAFFEL 2

Bewerte auf einer Skala von 1-5.

1 = 😞

2 = 😊

3 = 0 (neutral)

4 = 😄

5 = 😁

	Durchschnittsbewertung	↓
	1 2 3 4 5	
Die Staffel 2 hat Spaß gemacht	■	4.5
Das Format war kreativ	■	4.4
Die Filme waren interessant/lustig	■	4.1
Die Staffel 2 war zu schwer für mein Sprachniveau	■	2.2
Die Staffel 2 war zu leicht für mein Sprachniveau	■	3.6
Die Staffel 2 war besser als die Staffel 1	■	4.1
Ich habe mein Deutsch verbessert	■	4.6
Der Kurs motiviert mich Deutsch zu lernen	■	4.7
Die Achievements haben mich motiviert	■	4.6
Die Bonusinhalte (Karaoke, Bonusgeschichte, Bonuswettbewerb) sind gut	■	3.7

N=32



Hopp, hopp!

Wir schreiben einen Bestseller.

Mit Leo Thoma!



FREIE KOMMENTARE (AUSWAHL)

„Besonders gut gefallen hat mir, dass es thematisch viel um die Verwirklichung von Träumen ging. Dieser Kurs hat mich gelehrt, wie man überhaupt Träume fassen kann“ (aus dem türkischen übersetzt)

„Diese Erfahrung war sehr interessant. Die Liebe zum Detail, die Videos, die Charaktere und vor allem die interaktiven Aufgaben haben mir sehr gut gefallen.“

„Das Thema hat mir gefallen. Science-Fiction macht Spaß.. Das Format war sehr amüsant“

VERÖFFENTLICHUNG DER BESTEN TEXTE ALS BUCH





Hopp, hopp!

Wir schreiben einen Bestseller.

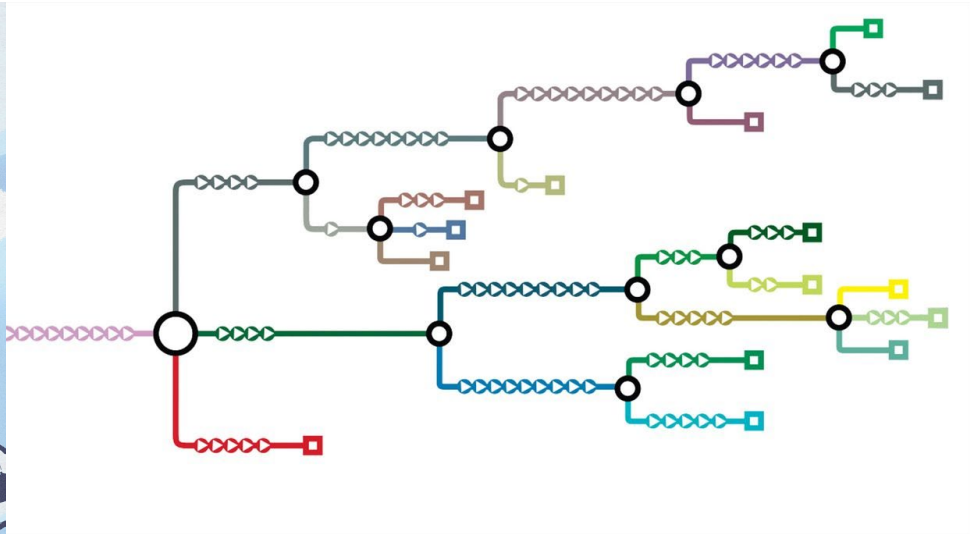
Mit Leo Thoma!



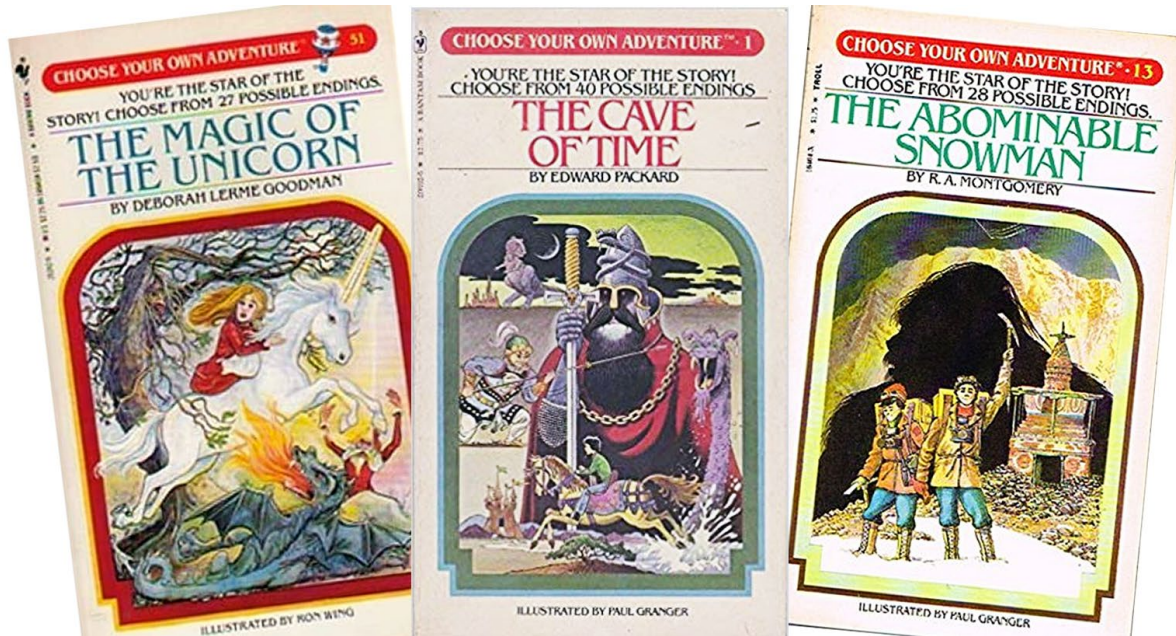
FAZIT

- *Ermöglicht große Reichweite*
- *Kurs motiviert Schüler zu lesen und zu schreiben bzw. Deutsch zu lernen(1500 Texte in TR, 2-3 Tage wurde benötigt für Auswahl)*
- *Medienwechsel Video-> Text motiviert Schüler*innen*
- *Sehr gute und kreative Ergebnisse*
- *Viele Einreichungen haben ernste Themen reflektiert Erdbeben, Klimawandel und Kriege (3. Staffel)*
- *Nachhaltig lässt sich wiederverwerten*
- *Stipendien lassen sich gut und fair ermitteln (auch Rückmeldung von Lehrenden)*

2. PROJEKT: INTERACTIVE FICTION



CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE 1979 - 1998



Eine sehr erfolgreiche Buchreihe des Erstautors Edward Packard.

TEXTADVENTURES 1979 – 1990



```
Deck Nine                               Score: 0   Time: 45:00
PLANETFALL
Infocom interactive fiction - a science fiction story
Copyright (c) 1983, 1988 by Infocom, Inc. All rights reserved.
PLANETFALL is a registered trademark of Infocom, Inc.
Release 10 / Serial number 880531 / Interpreter 2 Version H

Another routine day of drudgery aboard the Stellar Patrol Ship Feinstein. This
morning's assignment for a certain lowly Ensign Seventh Class: scrubbing the
filthy metal deck at the port end of Level Nine. With your Patrol-issue
self-contained multi-purpose all-weather scrub brush you shine the floor with a
diligence born of the knowledge that at any moment dreaded Ensign First Class
Blather, the bane of your shipboard existence, could appear.

Deck Nine
This is a featureless corridor similar to every other corridor on the ship. It
curves away to starboard, and a gangway leads up. To port is the entrance to
one of the ship's primary escape pods. The pod bulkhead is closed.

>
```

Textadventures auf Homecomputern. Eine sehr erfolgreiche Firma war Infocom mit Erfolgen wie Planetfall und Zork.

GRAPHIKADVENTURES 1990 - 00



Vor allem zu nennen sind Lucasfilm Games/Lucas Arts und Sierra. Das Genre hatte seinen Höhepunkt in den 90ern bis 00er Jahren. In Deutschland hat dieses Genre noch immer eine Fanbase.

Geschichten bei PC-Spielen werden heute vor allem in Ich-Perspektive erzählt. Roleplay Games, Ego-Shooter, Walking Simulator.

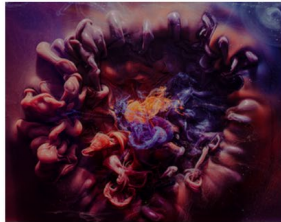
LEGACY



Swan Song

A short interactive story loosely based on...
swansong-if
Interactive Fiction

Play in browser



Superstition S3

Learn the truth and unleash your potential.
13Leagues
Interactive Fiction

Play in browser



Eye of the Moon

Eye of the Moon is an adventure and roma...
atemaarte
Interactive Fiction

Play in browser



The Temple of No

The Best Game Ever Made (but in twine fo...
Crows Crows Crows
Adventure

Play in browser



Pyrates!

Play as a surgeon captured by a group of pi...
Apollo'sBoy
Role Playing

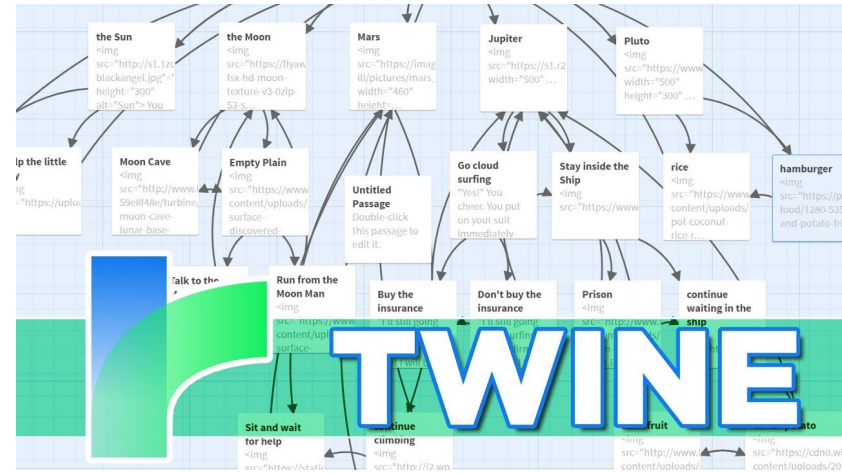
Play in browser



Nanopesos

Budget management simulator inspired by...
Camila Gormaz
Simulation

Play in browser



Wenige deutschsprachige Titel

DIE GESCHICHTE



So hat sich Anja das neue Schuljahr nicht vorgestellt: Sie zieht mit ihrer Familie von Wien in eine kleine Stadt im Norden Deutschlands und plötzlich ist nichts mehr so, wie es einmal war. Sie kennt niemanden, die Leute sprechen anders als sie und sie muss sich an ihrem neuen Ort erst einmal orientieren.

Anja lernt neue Freundinnen und Freunde kennen, probiert neue Dinge aus und erlebt schwierige Situationen. Schafft sie es in diesem Schuljahr näher zu sich selbst zu finden?

In diesem *'Choose Your Own Adventure'* musst du dich mit Anja zusammen entscheiden und auch die Konsequenzen mit ihr gemeinsam tragen.

THEMA



- **Coming out of Age Geschichte** – eher ernster Tonfall (Gefühle erforschen, Durchstehen von schwierigen Situationen, Persönlichkeitsentwicklung, Stärken von Selbstbewusstsein und Selbstbestimmung)
- **„Forced displacement“** -> traurigerweise auch als Reaktion auf das Erdbeben in der Türkei, bei dem zehntausende Schüler*innen in neue Städte umgesiedelt werden mussten.
- Stärkung von **Empathiefähigkeit** und **interkulturellem Verständnis**
- **Feministische Außenpolitik**

DER AUTOR



Urs Luger schreibt Geschichten in einfacher Sprache für Deutschlernende für namhafte DaF-Verlage, außerdem Lehrbücher und Prüfungsmaterialien. Er hat lange in verschiedenen Ländern Deutsch unterrichtet, an Universitäten und Schulen. Nun leitet er weltweit Fortbildungen und Workshops für kreatives Schreiben, Theater, Methodik & Didaktik und Künstliche Intelligenz. www.daf-kreativcoach.com

FEATURES



- Erstellt mit **Twine**, ein kostenloser open source Editor für interactive fiction <https://twinery.org/>
- **3 Hauptstränge** (Fußball, Schulradio, Schulband)
weitere Stränge
- **Umfang** circa 40 Seiten pro Erzähl-Strang
- **2 Sprachversionen** A2 und B1
- Einteilung in **4 Kapitel**
- **Wörterklärungen** per Klick
- **Kapitel-Quizzes** (müssen wahrscheinlich entfernt werden)
- **30 Illustrationen** von Onur Kutluoglu (freischaffender Künstler)
- **Soundeffekte und Musik**

LESESCHREIBWETTBEWERB IN TR FAZIT



- Über **1500 Ansichten** des Buchs
- **500 Texte von Schüler*innen**, die die Geschichte weitergeschrieben haben, z.T. auch als interaktive Geschichte mit Twine.
- **Problem Chat-CPT**
- **Evaluation** noch ausstehend (mündliche Rückmeldungen)
- **Veröffentlichung als freies Lernmaterial:** noch ausstehend (IT-Sicherheit)

DIGITALES LESEN IN DAF



- Ist ausgelegt für das Lesen auf **mobilen Geräten**
- Geschichte orientiert sich an der **Lebensrealität** der Jugendlichen
- **Wörterklärungen** im Text
- Kleine **Texthäppchen**
- **Interaktionsmöglichkeiten** (Entscheidungen, Quizzes)
- Weitere **Medien** Bilder, Sound und Musik
- Interactive Fiction ist ein **unverbraucht Medium** (erste interactive Fiction in DaF?)

BLICK INS BUCH



**VIELEN DANK
FÜR IHRE
AUFMERKSAMKEIT**



**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.