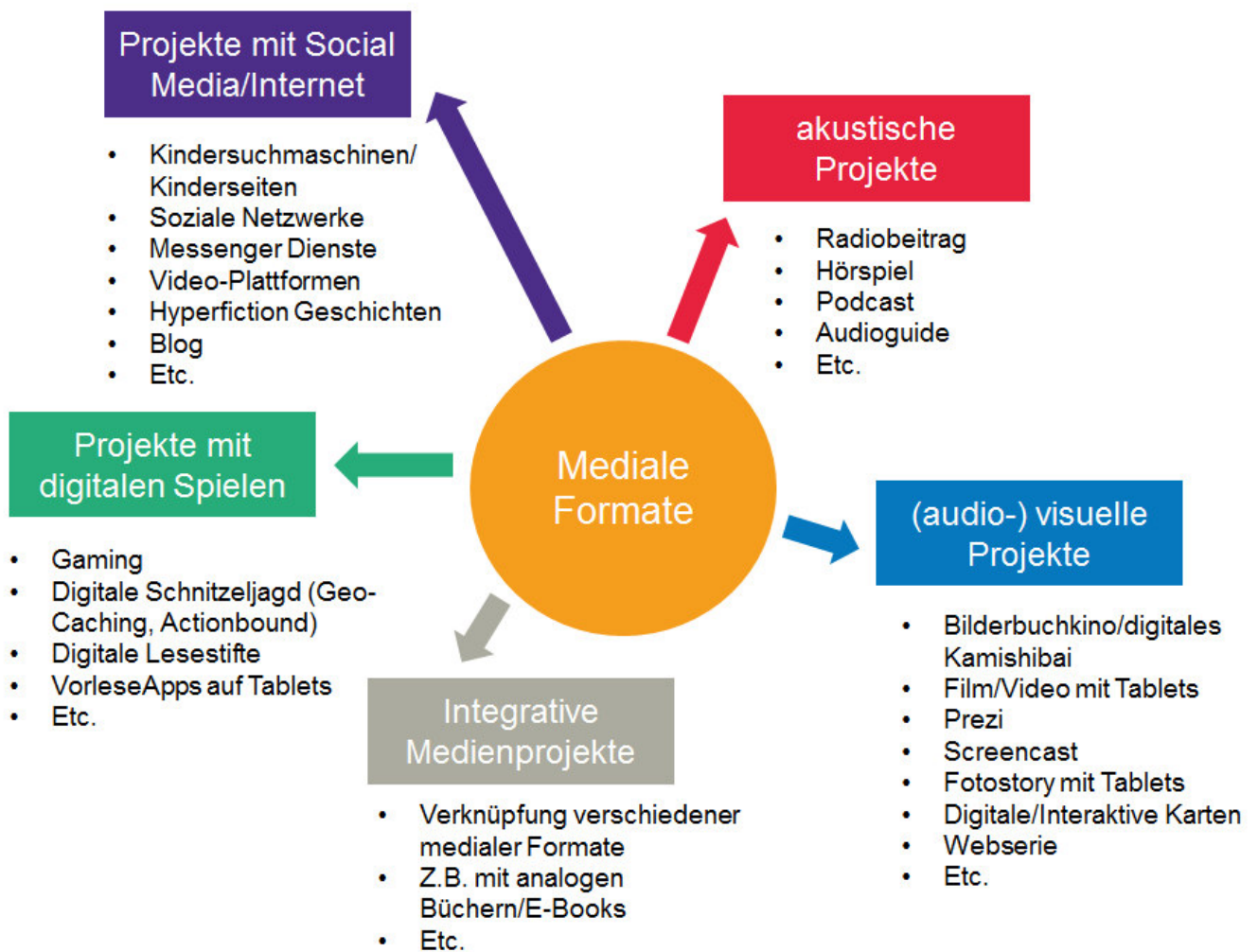


„Lesen macht stark: Lesen und digitale Medien“

Tipps und Ideen für die inhaltliche Ausgestaltung eigener Projektideen

Mediale Formate:





Zusammenhang der drei Einflussfaktoren je Altersgruppe zur Erreichung des Projektziels mit Beispielen:

	Kleinkinder / Vorschulkinder (ca. 3-5 J.)	Kinder		Jugendliche (ca. 13-18 J.)
		Leseanfänger/innen (ca. 6-8 J.)	mit ersten Lesekenntnissen (ca. 9-12 J.)	
Relevantes Thema in der kognitiven/ sozialen Entwicklungsphase	(Mündlicher) Erstspracherwerb	Die Welt entdecken/erforschen; Wissensdurst stillen; (Orientierung an Vorbildern/Idolen)	stillen; (Orientierung an Vorbildern/Idolen)	Kommunikation; Identitätsfindung/ Persönlichkeitsentwicklung
Lesesozialisationsphase (=typisches Leseverhalten je Alter)	Vorlesen in der Familie / (Bilder-)Bücher → Kinder, denen nicht vorgelesen wird, haben weniger gute Voraussetzungen für ihre Sprachentwicklung	Alphabetisierung / Textdecodierung, Training von Leseverstehen und Leseflüssigkeit in der Schule → Kinder, denen nicht vorgelesen wurde, haben hierbei größere Schwierigkeiten	Selbstständige Phase des Lesegenusses / der Leselust → Kinder, die nie richtig auf die Ebene des Leseverstehens gekommen sind, werden keine Phase des selbstständigen Lesegenusses erleben	Neue Rolle / Bedeutung des Lesens mit / in der Peergroup aushandeln → Jugendliche, die nie eine Phase des Lesegenusses erlebt haben, werden von nun an nur schwer für das klassische Buch zu begeistern sein
Mediensozialisationsphase (= typisches Mediennutzungsverhalten je Alter) (Schwerpunkt Lesen/Bücher und digitale Medien)	Bilderbücher anschauen / vorgelesen bekommen	Steigende Internetnutzung proportional zur zunehmenden Lesefähigkeit (Videos im Internet anschauen; Internetrecherche mit Unterstützung Erwachsener)	Recherchieren und Videos anschauen im Internet	Nutzung sozialer Netzwerke (z.B. Facebook) und Messengerdienste (z.B. WhatsApp); Steigende mobile Internetnutzung
Projektziel	Das Vorlesen / Anschauen von Bilderbüchern fördern (Einbezug der Eltern); Den positiven Bezug/die Motivation zu Bilderbüchern fördern; Die Bibliothek als positiven Ort für einen niedrigschwelligen Zugang zu Büchern / zum Lesen emotional etablieren	Den Erstleseprozess erleichtern; Positive Motivation zum Erwerb von Leseverstehen und Leseflüssigkeit fördern; Starke Orientierung an den Interessen der Kinder; Kreative Auseinandersetzung mit Geschichten und Spaß am Erforschen von Büchern / Lesen ermöglichen; Die Bibliothek als positiven Ort für einen niedrigschwelligen Zugang zu Büchern / zum Lesen emotional etablieren	Eine positive Motivation zum Selberlesen entwickeln, um Lesegenuss zu erleben; Starke Orientierung an den Interessen der Kinder; Kreative Auseinandersetzung mit Geschichten und Spaß am Erforschen von Büchern / Lesen ermöglichen; Die Bibliothek als positiven Ort für einen niedrigschwelligen Zugang zu Büchern / zum Lesen emotional etablieren	Eine positive Funktion für das Lesen / die Bedeutung von Büchern für die Kommunikation in der Peergroup entwickeln; Starke Orientierung an den Interessen der Jugendlichen und der Lebenswelt/dem Sozialraum, in der/dem sie sich bewegen
Projektbeispiele:	Sinnvoller Einsatz digitaler Medien zur Erreichung des Projektziels	Mit digitalen Lesestiften, Bilderbuchkino, Vorleseapps auf mobilen Endgeräten etc. einen positiven Bezug zum Bilderbuch / Lesen herstellen; Den Kindern mit altersgerechten Tätigkeiten eine Anschlusskommunikation an das Vorgelesene ermöglichen (z.B. Verkleiden, malen, basteln)	Mit digitalen Lesestiften, Bilderbuchkino, Vorleseapps auf mobilen Endgeräten etc. einen positiven Bezug zum Bilderbuch / Lesen herstellen; Den Kindern mit altersgerechten Tätigkeiten eine Anschlusskommunikation an das Vorgelesene ermöglichen (z.B. Verkleiden, malen, basteln)	Mit digitalen Lesestiften, Bilderbuchkino, Vorleseapps auf mobilen Endgeräten etc. einen positiven Bezug zum Bilderbuch / Lesen herstellen; Den Kindern mit altersgerechten Tätigkeiten eine Anschlusskommunikation an das Vorgelesene ermöglichen (z.B. Verkleiden, malen, basteln)
		Mit Hilfe mobiler Endgeräte (z.B. Audioaufnahmen) Leseflüssigkeit / -verstehen spielerisch üben und Spaß daran entwickeln; Über die begleitete Nutzung von Kindersuchmaschinen u. Kinderseiten im Netz einen positiven Bezug zu gelesenen Geschichten herstellen; Über kreative (audio-) visuelle / akustische Projekte die Lust an der Gestaltung von Geschichten fördern; Motivation über die Verknüpfung mit altersgerechten Themen (Heldenfiguren, Tiere etc.) und Tätigkeiten (Basteln etc.) steigern	Über die Internetrecherche einen positiven Bezug zu gelesenen Geschichten herstellen; Über kreative (audio-) visuelle / akustische Projekte / Medienproduktion die Lust an der Gestaltung von eigenen Geschichten fördern (z.B. mit mobilen Endgeräten); Mit Hilfe von E-Book-Readern die Leselust steigern; Motivation über die Verknüpfung mit altersgerechten Themen (Heldenfiguren etc.) und Aktivitäten steigern	Mit digitalen Medien einen Bezug zur Lebenswelt / zum Sozialraum und den Interessen der Jugendlichen herstellen und sie für die kreative Auseinandersetzung mit Geschichten / dem Lesen begeistern, um dem Lesen innerhalb ihrer Peergroup eine neue Bedeutung zu geben: Z.B. Social Media zur Kommunikation in der Peergroup einbinden, Gaming-Projekte, digitale Erkundung des Sozialraums (Actionbound, Geocaching) (z.B. mit mobilen Endgeräten)