

Presse-Information

Münster, 10.10.2011

Spielend motivieren – Erwachsene verbessern mit der Spielkonsole Nintendo DS das Lesen und Schreiben

Wenn Erwachsene ihre Lese- und Schreibkompetenzen verbessern möchten, steht der Spaß nicht selten hinten an. Nüchtere Sachtexte und wenig motivierend gestaltete Übungshefte gibt es viele. Dabei bieten interaktive Medien viel Potenzial für die Alphabetisierung von Erwachsenen. Der Bundesverband Alphabetisierung und Grundbildung hat deshalb im Projekt iCHANCE ein Konzept entwickelt und erprobt, mit dem mobile Spielkonsolen den Einzug in den Alphabetisierungsunterricht finden können.

Um die Motivation lernungsgewohnter junger Erwachsener zu steigern und das Interesse am Lesen- und Schreibenlernen wieder zu wecken, setzt „Spielend motivieren“ in der Vermittlung der Unterrichtsinhalte verstärkt auf alltagsnahe, niedrigschwellige Medien. Zusammen mit dem Hard- und Softwarehersteller Nintendo und dem Lernspiel „Lernerfolg Grundschule Deutsch – Klasse 1-4“ der Tivola Publishing GmbH wurde bei den teilnehmenden Bildungsanbietern gespielt und gelernt. Die Ergebnisse wurden von iCHANCE evaluiert.

Timm Helten, Projektleiter von iCHANCE, zieht ein positives Fazit: „Menschen mit geringen Lese- und Schreibkompetenzen haben in ihrem Leben sehr viele negative Lernerfahrungen gemacht und brauchen positive Erlebnisse. Durch den spielerischen Lernzugang entdecken Kursteilnehmer den Spaß am Lesen- und Schreibenlernen und verbessern ihre Kompetenzen. Mit der Spielkonsole und der Software kann jeder in seinem eigenen Tempo lernen.“ Nach der Schule sind Betroffene nur sehr schwer für traditionelle Lese- und Schreibkurse zu gewinnen. Häufig bleiben die Kurse leer. „In Deutschland besuchen weniger als 20.000 Erwachsene einen Alphabetisierungskurs. Bei über sieben Millionen funktionalen Analphabeten eine äußerst geringe Teilnehmerzahl“, beschreibt Timm Helten die derzeitige Situation.

„Unsere 'Lernerfolg' Reihe bietet spielerische Alternativen zu den gängigen Arbeits- und Übungsblättern. Grundschulern macht Lernen wieder Spaß: Das Prinzip der Software ist ermunternd, Bonusspiele schaffen Motivation und stetige Erfolgserlebnisse regen zum Weiterlernen an“, erklärt Lars Poeck, Leitung Marketing & PR der Tivola Publishing GmbH. Dabei ist die Software und die Spielkonsole offenbar auch etwas für Ältere. Auch erwachsene Lernenden haben großen Spaß daran und sind motiviert, sich spielerisch mit dem Lesen und Schreiben auseinanderzusetzen.

Durch das Konzept „Spielend lernen“ werden Kursleiterinnen und Kursleiter im Unterricht unterstützt sowie der Unterricht und damit das Kursangebot attraktiver. Die Software und die Bedienbarkeit der Spielkonsole sind größtenteils selbsterklärend. In einer pädagogischen Handreichung des Projekts iCHANCE werden verschiedene Einsatzmöglichkeiten für den Unterricht beschrieben.

Jasmin lernt seit zwei Jahren in einem Lese- und Schreibkurs für Erwachsene. Sie hat die Konsole und das Spiel im Unterricht ausprobiert und ist begeistert: „Das Lernen mit der Nintendo DS hat mir viel Spaß gemacht und war eine gute Abwechslung zum üblichen Kursalltag“, sagt sie. Gerne würde Jasmin das spielerische Lernen weiter fortsetzen. „Die Konsolen könnt ihr uns ruhig da lassen!“ Auch ihre Kursleiterin sieht den Einsatz des Lernspiels als sinnvolle Ergänzung für den Lese- und Schreibunterricht und freut sich über die Fortschritte.

Mit dem weltweit größten Anbieter von Spielkonsolen Nintendo und dem Multimedia-Verlag Tivola wurden zwei renommierte Partner gewonnen. „Gerade in der heutigen Informationsgesellschaft ist eine fundierte Lese- und Schreibkompetenz für ein soziales und kulturelles Miteinander wichtig. Daher unterstützen wir die innerhalb des Projektes iCHANCE geleistete Arbeit sehr gerne durch die Bereitstellung von Nintendo DS. Dass die Evaluation nun

Besuchen Sie uns

auf der Frankfurter Buchmesse
Halle 4.0 Foyer
LitCam live! Bühne am 15.10.2011
von 14:15 – 15:00 Uhr

Wie die Spielkonsole NINTENDO DS zur Alphabetisierung und Lernmotivation von Erwachsenen genutzt werden kann, ist hautnah erfahrbar. Spielen ist ausdrücklich erwünscht!

Gäste: Timm Helten (Bundesverband Alphabetisierung und Grundbildung), Jasmin (Lernerin), Heidrun Schumacher (Kursleiterin Ruhr/Inifit), Silja Gülicher (Nintendo Deutschland), Lars Poeck (Tivola Publishing GmbH)

auch sehr positiv ausfällt, freut uns doppelt", erläutert Bildungsreferentin Silja Gülischer von Nintendo Deutschland das Engagement ihres Unternehmens für die Alphabetisierung von Erwachsenen.

Das Projekt iCHANCE wird vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert und hat für die Personengruppe der jungen Menschen zwischen Ausbildung und Beruf eine multimedial ausgerichtete Kampagne entwickelt. Unterstützt wird iCHANCE dabei von Unternehmen und prominenten Künstlern. Weiterhin werden medienbasierte Grundbildungsangebote erprobt, die einen ersten Einstieg ins Lernen ermöglichen.

KONTAKT

Timm Helten, Tel.: +49 (0)2 51.49 09 96 31, t.helten@alphabetisierung.de

INFOS

Bildmaterial

http://www.alphabetisierung.de/uploads/media/iCHANCE_Nintendo2.JPG

http://www.alphabetisierung.de/uploads/media/iCHANCE_Nintendo4.JPG

Abschlussbericht/pädagogische Handreichung „Spielend motivieren“

www.profi.ichance.de/index.php?id=50

Hintergründe zum funktionalen Analphabetismus und zum Projekt iCHANCE

www.profi.ichance.de

Jugendportal zur Kampagne

www.iCHANCE.de