

# Lesewurm

---

## *Begleittext zum Wort-Lesenspiel*

Mit den in den Bildungsstandards definierten textorientierten Kompetenzen (Textverständnis, Textsorten und Textaussage bzw. Interpretation) hat die vorliegende Webapplikation gar nichts am Hut<sup>1</sup>. Sie setzt ganz tief an und widmet sich den Basisfunktionen am Beispiel des Wortlesens

Aus der langjährigen Praxis in der Sekundarstufe kennt man den Teufelskreis: Kinder, die entsprechende Lesefertigkeiten erworben haben, sind per se motiviert zu lesen, greifen nach wie vor zum Buch und nehmen das Internet auch lesend als Informationsmedium wahr.

Jene allerdings, denen die Lesesicherheit aus welchem Grund auch immer fehlt, sind nur äußerst schwer zum Lesen zu motivieren. Gerade sie müssten Lesen trainieren – aber das wiederum kostet Schweiß, ist anstrengend und total uncool.

Durch seine Aufmachung als Spiel versucht „Lesewurm“ die Motivationslage zu verschieben. Spiele sind bei Jugendlichen primär positiv besetzt. Angelehnt an den Computerspielklassiker „Snake“ kann der Anwender den Wurm Segment für Segment wachsen lassen. Konnte man sich bei Snake durch Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit beweisen, so sind hier Lesefertigkeit und Lesegenauigkeit und vor allem Konzentration gefragt.

Ziel des Spiels ist es, den Wurm so lang werden zu lassen, dass er die gesamte Animationsfläche abdeckt. Wer das schafft, kann sich als Erfolgsbestätigung eine Urkunde ausdrucken.

Die Webabwendung ist so konzipiert, dass rein optisches Wiedererkennen - also bloßes Augentraining - allein nicht zum Ziel führt, sondern die Erfassung der Wortbedeutung eine große Rolle spielt.

Nebenbei soll „Lesewurm“ der Sicherung des Gebrauchswortschatzes dienen: Es ist mit einem internen Datenbestand von über 3000 Wörtern bestückt, einem Grundwortschatz, wie er auch in Schulbüchern als „Lernwörter“ oder „Wichtige Wörter“ angeboten wird (Schulstufen 4 bis 7).

Der Ablauf folgt einem gleichbleibenden Schema:

- Präsentation einer zufallsgenerierten Wortserie bestimmter Größe, Wort für Wort hintereinander eingeblendet (Anzahl und Anzeigzeit einstellbar)
- Manipulation (Programm nimmt im Hintergrund einen Tausch vor - variantenabhängig)
- Vergleich: Anzeige einer Wortliste – Identifizieren des gesuchten Wortes

Mit welchen Methoden wird versucht, die Lesefertigkeit zu trainieren?

- **Bekanntes wiedererkennen**

Diese Variante forciert das Einprägen von Wortbildern. Eines der Wörter aus der Präsentation taucht anschließend in einer Liste sonst fremder Wörter auf. Jedoch wird einem die Identifikation vom Programm aus nicht leicht gemacht: Wenn es das Wortmaterial erlaubt, werden Wörter mit Ähnlichkeiten bevorzugt beigemischt.

- **Kuckucksei entdecken**

Bei dieser Variante besteht die Manipulation darin, dass ein Wort der Präsentation gegen ein neues ausgetauscht wird. Der Anwender hat die Aufgabe, den Kuckuck, der sich ins Nest geschlichen hat, zu erkennen. In diesem Fall ist das Speichern von Wortbildern nicht mehr

---

<sup>1</sup> Teile dieser textorientierten Kompetenzen versuche ich mit dem Web-Projekt **LeserBOX** abzudecken: <http://lesebox.hsbg.at>

zielführend. Das Erfassen des Inhalts, der Wortbedeutung wird vorrangig. Diese Variante hat ihre zusätzlichen Tücken besonders dann, wenn das Wort programmseitig durch eines mit relativ großer Ähnlichkeit getauscht wurde.

- **Dem Zufall überlassen**

Variante 3 stellt zweifellos den höchsten Anforderungslevel dar, denn sie ist eine Mixtur aus 1 und 2, bei der man sich nicht auf eine Methode einstellen kann, sondern neben dem Lesen ständig die wechselnde Arbeitsweise (Auftragstellung) im Auge behalten muss.

Mit welcher Methode gearbeitet werden soll, lässt sich im Konfigurationsbereich festlegen. Hier können auch Einstellungen bezüglich der Anzeigedauer und der Anzahl der Wörter pro Serie getroffen werden.

Vor allem die „Portionsgröße“ (3-11) ist entscheidend:

Aus der Gedächtnisforschung wissen wir, dass die Aufnahmekapazität des Kurzzeitgedächtnisses begrenzt ist: Sieben Chunks (Informationseinheiten) mit einer Schwankungsbreite von plus/minus zwei sind in etwa zu erwarten.

Die XXL-Portion von 11 Wörtern pro Serie wurde mit einbezogen, um dem Anwender die Möglichkeit zu geben, sich der Grenzen bewusst zu werden: Auch das kann eine Lernerfahrung sein.