Lese-Detektor – Informationen

Lesen mit Spaß, Motivation und Erfolg

Entwickler-Team:
- Martin M. Klöckener (Konzept, Produktion, Design, Programmierung, Animation)
- Manuel Figueiredo (Illustration)
- Julian Schneid (Audio Design)
- Tom Schildhauer (Sprecher)
- Mirjam Klöckener (Didaktische Beratung, Testing)

Der Aufhänger:
- Der „Lese-Detektor“ ist eine fiktive Maschine, die erkennt, ob Sätze wahr oder Quatsch sind.
- Die Spieler werden von der Ratte Rudi begleitet, die den Lese-Detektor im Keller ihres Großvaters entdeckt hat.
- Ratte Rudi kann nicht gut Lesen, weshalb er Hilfe von den Spielern benötigt.

Das fördert das Spiel:
- Leseverständnis
- Lesegenauigkeit
- Konzentration und Aufmerksamkeit
- Motivation zum regelmäßigen Lesen
- Selbstständiges Üben mit unmittelbarem Feedback

Das Spiel:
- Dem Spieler werden nacheinander 15 Sätze pro Durchgang angezeigt.
- Jeden dieser Sätze muss das Kind aufmerksam lesen und entscheiden, ob er wahr ist, oder ob der Satzinhalt Quatsch ist.
- Beispiel für einen wahren Satz: „Uhren zeigen an, wie spät es ist.“
- Beispiel für einen Quatsch-Satz: „Pinguine leben in Kühlschränken.“
- Nachdem der Spieler entschieden hat, „arbeitet“ die Maschine und spuckt schließlich das Ergebnis aus. Dadurch erhält der Spieler ein direktes Feedback, ob der Satz richtig gelesen und verstanden wurde.
- Sobald alle 15 Sätze gelesen wurden, entscheidet sich, ob der Durchgang ein Erfolg war. Falls mindestens 13 Sätze korrekt bewertet wurden, produziert die Maschine einen Kristall.
- Langzeitmotivation: Kristalle können beim Erfinder, dem Großvater von Ratte Rudi, eingetauscht werden gegen kosmetische Veränderungen der Maschine: die Farben von Rudis Fliege, des Rauchs und des Elixiers der Maschine kann den persönlichen Vorlieben angepasst werden. Manche Anpassungen sind günstig, manche teuer. Es muss also häufiger gespielt werden, um diese Anpassungen freizuschalten.
- Insgesamt schöpft das Spiel aus einem Pool von über 1800 Sätzen, die von den Teammitgliedern verfasst wurden. Hierfür wurde auf den Einsatz von KI verzichtet, um sicher zu gehen, dass die Sätze abwechslungsreich, kindgerecht und dem Schwierigkeitsgrad angepasst sind.
- App-Nutzer können optional Benachrichtigungen aktivieren, um täglich an eine kurze Lese-Einheit erinnert zu werden.
- Die App zeigt die aktuelle Serie an, also Tage, an denen in Folge gelesen wurde. Dies soll als zusätzliche Motivation dienen, häufig zu lesen und dadurch Fortschritte zu erzielen.

Didaktik:

- Die App wurde auf Grundlage der Lesedidaktik (Theorie) und in Zusammenarbeit mit der Schulpraxis einer Grundschule entwickelt. Sie eignet sich für Grundschulkinder in den Klassen 1 bis 4, da die App dreifach differenziert ist.
- Es kann aus drei Schwierigkeitsgraden ausgewählt werden: Leicht, mittel und schwierig. Hiermit ist die App sowohl für angehende, als auch für fortgeschrittene Leser interessant.
- Die Schwierigkeit der Sätze ergibt sich nicht nur aus der Länge des Satzes, sondern auch aus seiner Bauweise:
  Einfache Sätze sind größtenteils nach dem Schema Subjekt - Prädikat - Objekt und mit einfachen Wörtern verfasst.
  Mittelschwere Sätze nutzen bereits Hauptsatz-Nebensatz-Konstruktionen, Genitive, zusammengesetzte Nomen und zweiteilige Verben.
  Schwierige Sätze legen zusätzlich einen Schwerpunkt auf Relativsätze, Konditionalsätze oder enthalten inhaltlich schwierige Fakten.
- Beispiel für einen leichten Satz: „Tomaten sind rot."
- Beispiel für einen mittleren Satz: „Die Kleidung eines Polizisten nennt man Uniform."
- Beispiel für einen schwierigen Satz: „Manche Uhren sind Digitaluhren, die keine Zeiger besitzen."
- Oberhalb des „Monitors" auf dem die Sätze angezeigt werden befindet sich eine Reihe von kleinen Lämpchen. Wird ein Satz korrekt beantwortet, leuchtet eine grüne Lampe auf. Wird er falsch beantwortet, eine rote. Dadurch bekommen Eltern und Lehrer einen guten Überblick ob das Kind Schwierigkeiten beim Lesen hat und wie viele der 15 Sätze bereits gelesen wurden.
- Es kann aus drei Schriftarten ausgewählt werden – Standard, Druckschrift und Grundschrift. Damit fügt sich die App nahtlos ins Gesamtkonzept verschiedener Schulen ein.

Für Zuhause und den Unterricht:

- Der Lese-Detektor eignet sich sowohl für den privaten Einsatz zu Hause als auch für den Unterricht in der Grundschule.
- Durch die klare Rückmeldung über richtig und falsch beantwortete Sätze erhalten Kinder, Eltern und Lehrkräfte ein direktes Feedback und einen guten Überblick über den Lernfortschritt. So können Lesekompetenzen gezielt gefördert und individuell weiterentwickelt werden.

Kindgerecht:

- Erhebt keine persönlichen Daten oder Analysedaten der Spieler
- Einmaliger Kauf: Keine Micro-Transaktionen, in-App-Käufe oder Abonnements
- Keine anklickbaren Links in der App, um versehentliches Öffnen des Internets zu vermeiden

Technisches:

- Entwickelt für Tablets und Smartphones
- Steuerung per Touch
- Passt sich dynamisch allen gängigen Bildschirmgrößen an
- Engine: Unity

Verfügbarkeit:

- iOS (iPad und iPhone): https://apps.apple.com/de/app/lese-detektor-lesetraining/id6752292517
- Android: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.SterntalerLernspiele.ReadingDetector

Preis: 4,99€

Weitere Informationen:

- Webseite: https://sterntaler-lernspiele.de/lese-detektor
- Kontakt: https://sterntaler-lernspiele.de/kontakt