

Freude am Lesen von Romanen wecken

Text: **Walter Aeschimann** Fotos: **Dieter Seeger** Illustration: **büro z**

Die Auseinandersetzung mit moderner deutschsprachiger Literatur ist bei vielen Schülern nicht beliebt. An der Kantonsschule Zürcher Unterland hat ein Lehrer Videospiele-Mechanismen auf die Lektüre von Romanen übertragen. Mit Erfolg.



Deutschlehrer Robin Fürst hat einen Weg gefunden, Schülerinnen und Schüler zum Lesen zu motivieren.

Robin Fürst ist nicht nur Deutschlehrer an der Kantonsschule Zürcher Unterland (KZU) in Bülach. Er ist zudem begeisterter Gamer und verfolgt die Entwicklung des Mediums Videospiele intensiv. In den letzten Jahren hat er seine «Leidenschaft auch gewinnbringend für den Unterricht verwertet», wie er schmunzelnd sagt. Er hat ein Projekt entwickelt und laufend perfektioniert. Er nennt es «Gamification im Deutschunterricht».

Gamification bedeutet nicht einfach Spielen. Das Wort leitet sich zwar von «gamen» ab. Es meint aber, dass Prinzipien des Videospieles auf andere Bereiche übertragen werden, etwa auf die Werbeindustrie. Im Projekt von Robin Fürst bedeutet Gamification: Die Schüler und Schülerinnen lesen einen Roman, sammeln dabei Punkte und «leveln» sich über die Wochen auf einer Skala hoch. «Dass ich Literatur einmal quantifizieren würde, hätte mich vor ein paar Jahren noch abgeschreckt. Unterdessen hat sich diese Abneigung gelegt», erzählt Fürst.

Die Klasse kann aus einem Bücherpool deutschsprachiger Literatur wählen.

Damit die Schülerinnen und Schüler nicht nach ökonomischen Prinzipien auslesen – also das dünnste Buch mit den grössten Buchstaben –, hat Robin Fürst jedem Buch einen «absoluten Wert» zugeordnet. Er rechnet die ungefähre Anzahl der Wörter eines Buches aus. Diesem quantitativen Wert fügt er auf der Grundlage seiner eigenen Lektüreerfahrung zwei qualitative Werte hinzu: die Lektüreschwierigkeit und die Interpretationsschwierigkeit. Unterschiedliche Werke lassen sich nun vergleichen. Grob gesagt: Ein Buch mit vielen Wörtern, das schwierig zu lesen und zu interpretieren ist, ergibt die meisten Punkte. Die Skala ist an tatsächliche Noten gebunden.

Damit die Lektüre verrechnet werden kann, führen die Schüler ein Lesetagebuch, das sie vorlegen müssen. Die Einträge werden bewertet und «fördernd kommentiert». «Wichtig ist mir, dass die Lernenden nicht nur Inhalte wiedergeben, sondern eigene Gedanken oder Leseerfahrungen äussern.» Fürst startet das Projekt jeweils im ersten Semester des zweiten Kurzgyms-Jahres. In einer wö-

chentlichen Doppellektion darf die Klasse selbstständig lesen. Während der Corona-Zeit hat er das Projekt kurzfristig vorgezogen, da es sich gut von zu Hause aus bewältigen lässt. Nun testet Kollege Florian Riesen seit zwei Monaten das Projekt zum ersten Mal mit einer Klasse des Mathematisch-Naturwissenschaftlichen Profils. Die Schülerinnen und Schüler haben noch ein Jahr vor sich, ehe sie die Maturität ablegen. Es ist ruhig im Raum, viele lesen konzentriert, einige schreiben auf ein Blatt Papier, andere in den Computer. «Ich bin erstaunt, wie gut das funktioniert, und recht begeistert. Ich werde das Projekt in einem anderen Semester sicher wieder ausprobieren», sagt Riesen.

Motivation statt Zwang

Norina liest gern Biografien und hat deshalb «Panikherz» von Benjamin von Stuckrad-Barre ausgewählt. «Es ist schön, dass ich dieses Buch während der Stunde lesen kann.» Urs findet «Der Welten-sammler» von Ilija Trojanow «gut und cool geschrieben». Beide schätzen, dass sie selber wählen durften und die Lektüre

Mit einem ausgeklügelten Punkte- und Belohnungssystem spornt «Gamification» auch Lesefaule an, zum Buch zu greifen.



nicht vom Lehrer für die ganze Klasse vorgegeben war. Pascale liest «Schilf» von Juli Zeh. Erst hatte sie «Die Sonnenposition» von Marion Poschmann begonnen, dieses Buch nun aber vorübergehend unterbrochen. «Ich finde gut, dass ich eine Lektüre aussetzen kann und das bisher Geleistete auch angerechnet wird.»

Jede Arbeit wird mit Punkten honoriert. Selbst bei stichwortartigen Notizen oder wenn jemand die Lektüre nach 100 Seiten abgebrochen hat. Es gibt nie Abzüge, es geht nur langsamer vorwärts, wenn man einen schlechten Journaleintrag liefert. «Die Idee ist Motivation und nicht Zwang. Ein System von Anreizen soll zudem den Wettbewerb fördern», erklärt Robin Fürst. Das beste Drittel der Schülerinnen und Schüler darf ausserhalb des Schulzimmers lesen. Die ersten drei, die 4000 Punkte erreichen (Note 4), erhalten einen Lern-Joker. Sie dürfen in der Doppellektion auch für ein anderes Fach lernen. Die ersten beiden mit 6000 Punkten (Note 5) erhalten einen Ausschlaf-Joker. Sie dürfen einmal und ohne Konsequenzen dem Unterricht fernbleiben.

«Auch dies sind Mechanismen, die ich der Videospiele-Industrie abgekupfert habe.»

Auf Klassiker ausweiten

Dass die Mechanismen funktionieren, sieht er in der Excel-Datei, die der Punktebuchhaltung dient. Wenn für einen Eintrag ins Journal die doppelte Punktzahl angekündigt ist, werden deutlich mehr Einträge abgeliefert. Deshalb will er im nächsten Entwicklungsschritt sogenannte «Kombos» einbauen. Falls jemand während dreier Wochen jede Woche einen guten Beitrag schreibt, gibt es zusätzliche Bonuspunkte. Und mit der klassischen Literatur will Robin Fürst künftig einen

weiteren Stoffkreis im Projekt erschliessen. Damit die Lernenden nicht nur im Internet gefundene Interpretationen wiedergeben, liegt die Herausforderung darin, den Umgang mit online verfügbarer Sekundärliteratur ebenfalls mit Punkten zu versehen. Es sei bereichernd zu sehen, welche Begeisterung dieses Unterrichtsetting auch bei zuvor eher wenig literaturinteressierten Schülerinnen und Schülern zu wecken vermöge, sagt Fürst. «Besonders freuen mich Einträge, in denen jemand die plötzliche Freude am Lesen mitteilt. In der Schule sollten alle diesen Flow, diesen Rausch beim Lesen einmal erfahren haben.» ■

Projekte gefördert durch den HSGYM-Innovationsfonds

In der Serie «Digitale Unterrichtsprojekte» stellt das «Schulblatt» jene Projekte vor, die durch den HSGYM-Innovationsfonds gefördert werden. Dieser wurde 2019 auf Initiative der HSGYM-Leitung in Zusammenarbeit mit der Bildungsdirektion ins Leben gerufen, um Lehrpersonen zu entlasten, die eigene Konzepte für die Nutzung digitaler Medien im Unterricht entwickeln und umsetzen möchten.

► www.hsgym.ch