

Unsere Lesepaten

Seniorenheim Domicil



Charléne Deroche, Einrichtungsleiterin
M. REICHERT

„Wir stehen an einer Zeitenwende, wo Ihr als heranwachsende Generation die Möglichkeit habt, Euer Wissen, Eure Kreativität und Eure Fantasie – das Lesen fördert diese Eigenschaften – dafür einzusetzen, bisher Undenkbares neu zu denken, Dinge zu hinterfragen und zu verändern. Wir möchten Euch gerne dabei unterstützen!“

Apotheke am Lichtenrader Damm



Anett Hadinek, Inhaberin
MANUELA ZYDOR

„Wir unterstützen sehr gerne Projekte, die sich um Kinder kümmern, denn diese sind unsere Zukunft. Außerdem ist es uns wichtig, im Zeitalter von Handy und Co., unseren Kindern zusätzlich auch klassische Medien wie die aktuelle Tageszeitung zur Informationsgewinnung nahe zu bringen.“

Edeka Schönhauser Allee Arcaden



Robert Naxer, Marktleiter
EDEKA

„Wir, das Team der Edeka Schönhauser Allee Arcaden, freut sich auf die Zusammenarbeit im Projekt Lesepaten. Wir sind sehr gespannt, was die Zukunft bringt, mit all den neuen Herausforderungen für Alt und Jung. Gern unterstützen wir die Schule am Roederplatz.“

Kids & Co g.e.V.



Inga Schütt, Geschäftsführerin
MARCUS VORLOP

„Liebe Schülerinnen und Schüler der Ernst-Haeckel-Schule in Hellersdorf, wir freuen uns, auch in diesem Jahr wieder eure Lesepaten für die Berliner Morgenpost zu sein. Wir wünschen euch viel Spaß beim Lesen und natürlich viel Erfolg in der Schule!“

Stiftung flexible Arbeitswelt



Thomas Hetz, Geschäftsführender Vorstand
BUNDESARBEITGEBER-VERBAND DER PERSONALDIENSTLEISTER E.V. (BAP)

„Unsere zentralen Aufgaben sind Bildung, Weiterbildung und Qualifizierung, und wir denken, dass man mit dieser Thematik nie früh genug anfangen kann. Für uns liegt ein Hauptaugenmerk in der breiten Bildung an den Schulen, das heißt, vielfältige Informationen durch verschiedene Medien. Daher liegen uns die Printmedien auch sehr am Herzen. Wir unterstützen das Gymnasium Tiergarten.“



Das Spiel „Mission 1929 – Freiheit unter Druck“ wurde im Auftrag des Vereins Weimarer Republik entwickelt und kann kostenlos gespielt werden. WEIMARER REPUBLIK E.V.

Geschichtsstunde mit Computerspiel

Wie Games helfen können, bei der Wissensvermittlung in der Schule neue Wege zu gehen

Christine Weiser

„Entschärfe die Bombe!“ klingt wesentlich spannender als „Ordne die verschiedenen Begriffe ihren Wortstämmen zu!“. Beides hat mit Arbeit zu tun, aber eine der beiden Aufgaben klingt definitiv nach mehr Spaß. Und darum geht es: Gamification nennt sich ein Ansatz, der seit Anfang der 2000er-Jahre immer häufiger auch bei Projekten in Kunst- und Bildungskontexten zum Einsatz kommt. Vereinfacht gesagt, werden dabei die Lust am Spielen und ein Belohnungssystem genutzt, um ein Ziel zu erreichen: etwa das Vermitteln von Lernstoff.

Ein Beispiel: das Lernen von Vokabeln. „Ich versuche, die Interessen der Schülerinnen und Schüler mit einzubeziehen. Also erklären wir American Football mit lateinischen Vokabeln“, sagt Björn Hennig. Der Lehrer, der an einem Gymnasium in Hannover Latein und Geschichte unterrichtet, setzt gern auf den spielerischen Ansatz. Denn er ist überzeugt, dass jeder und jede besser lernt, wenn die Motivation stimmt. „Oft sind es Kleinigkeiten, beispielsweise wie man eine Aufgabe formuliert“, sagt Hennig, der gemeinsam mit seiner Kollegin Katharina Sambeth einen Blog betreibt, in dem sie regelmäßig über innovative Lehrmethoden berichten und ihre Erfahrungen teilen.

Bisher wurde das Spiel mehr als eine Million Mal abgerufen
Einen neuen Weg in der Wissensvermittlung ist auch der Verein Weimarer Republik gegangen, als er ein Computerspiel in Auftrag gegeben hat, das sich an Schülerinnen und Schüler der Klassenstufen 9 bis 13 richtet. „Die Idee zu einem Spiel lag

schon länger in der Schublade. Umgesetzt werden konnte sie, als wir uns an einem Förderprogramm der Bundeskulturstiftung beteiligt haben“, sagt Stephan Zänker, Geschäftsführer des Vereins.

Seit wenigen Wochen nun steht nach einer einjährigen Entwicklungsphase „Mission 1929 – Freiheit unter Druck“ auf der Homepage des Vereins kostenlos zum Spielen bereit. „Die Spielerinnen und Spieler schlüpfen in die Rolle von Eva Neumann, einer Journalistin und Verteidigerin der Demokratie, und können nun in detektivischer Weise nachvollziehen, wie die erste deutsche Demokratie zerstört wurde. Sie erfahren, welche Faktoren diese fatale Entwicklung begünstigten und welche Ereignisse den Prozess beschleunigten“, heißt es in der Spielbeschreibung.

Digitale Missions-Spiele funktionieren insbesondere für eine junge Zielgruppe perfekt.

Philipp Reinartz
Geschäftsführer von Pfeffermind

„Mission 1929“ soll auch andere Zielgruppen erreichen als diejenigen, die zu Vorträgen oder in Ausstellungen kommen. „Mit dem Spiel soll die Ereigniskeit sichtbar gemacht werden, die zur Zerstörung der Weimarer Republik geführt hat“, sagt Stephan Zänker. In den ersten zwei Wochen nach der Veröffentlichung wurde das Spiel mehr als eine Million Mal abgerufen. Der Verein schätzt, dass

mehr als 10.000 Spielerinnen und Spieler „Mission 1929“ bisher ausprobiert haben. Als einer der ersten Nutzer hat Björn Hennig, der selbst seit seiner Jugend gern Computerspiele spielt, das Spiel getestet und im Geschichtsunterricht eingesetzt. Zum Abschluss der Lerneinheit zur Weimarer Republik hat er den Unterricht einer 13. Klasse für zwei Stunden in den Computerraum verlegt. „Die Inhalte kannten die Schülerinnen und Schüler schon, in dem Spiel konnten sie üben und Bekanntes wiederholen.“

Damit ein Lernspiel funktioniert, muss es wirklich Spaß machen

Stephan Zänker sieht vor allem in dem spielerischen Ansatz einen großen Vorteil. „Dadurch, dass man auch den Alltag verschiedener Menschen damals kennenlernen kann man sich gut hineinversetzen in die Gedankenwelt eines alten Offiziers oder eines jungen Arbeiters und sieht, wie stark die Ereignisse in den jeweiligen Alltag der Menschen eingegriffen haben.“ Durch das Spiel werde ein anderer, zusätzlicher Erfahrungsraum aufgemacht, sagt Zänker.

Björn Hennig teilt diese Ansicht und hat beobachtet, dass seine Schülerinnen und Schüler, angespornt durch die Möglichkeit, im Spiel Punkte zu sammeln, inhaltlich durchaus noch dazugelernt hätten. „Sie haben schnell gemerkt, dass man mehr Punkte erhält, wenn man in seinen Veröffentlichungen über historisch relevante Themen wie den Aufstieg der NSDAP berichtet, als etwa über einen Nachbarschaftsstreit.“ Wie Jugendliche ticken und wie man es schafft, ihr Interesse zu wecken, weiß Philipp Reinartz. Mit seiner Firma Pfeffermind hat er das Spiel

entwickelt. „Nicht erst seit dem Erfolg von Escape Games wissen wir: Digitale Missions-Spiele funktionieren insbesondere für eine junge Zielgruppe perfekt. Mit „Mission 1929“ wollen wir zeigen, dass Wissensvermittlung und spannendes Spielerlebnis Hand in Hand gehen können.“

Die Reaktionen der Jugendlichen auf das Spiel seien sehr positiv gewesen, sagt Hennig. Das liege an der guten Balance zwischen Lernen und Spaß. Darüber hinaus seien sowohl die Schülerinnen und Schüler als auch er als Lehrer überzeugt, dass Angebote wie „Mission 1929“ die Methoden-Palette zur Wissensvermittlung sinnvoll ergänzen.

Beim Spielen lernen

Serious Games, wie „Mission 1929“, sind keine reinen Unterhaltungsspiele, sondern sollen Lerninhalte vermitteln. Diese Spiele können als Karten-, Brett- oder Computerspiele konzipiert sein und finden in ganz unterschiedlichen Bereichen Anwendung, unter anderem im medizinischen Bereich, um Ärzte für bestimmte Operationen zu schulen, im Katastrophenschutz, indem Notfallszenarien simuliert werden oder um militärische Strategien zu testen. Die Metall- und Elektroindustrie hat ein Spiel entwickelt, das bei der Nachwuchsgewinnung für die Branche helfen soll.

Anzeige

Werden Sie Lesepate!

Engagieren auch Sie sich bei unserer Aktion in Zusammenarbeit mit 100ProLesen.

Fördern Sie den Nachwuchs in Ihrer Region und tun Sie damit Gutes. Als Lesepate der Berliner Morgenpost unterstützen Sie Schulklassen und fördern die Kompetenz zur eigenen Meinungsbildung.

Wie können Sie den Nachwuchs unterstützen?

Sie stellen als Lesepate der Schule ein Jahresabonnement der Berliner Morgenpost zur Verfügung.

Jetzt mitmachen!

Mehr Informationen erhalten Sie gratis unter 0800 55 30 530 oder www.morgenpost.de/lesepaten

Unsere Lesepaten

Edeka Treugut



Sandra Treugut, Inhaberin
PRIVAT

„Mit der Lesepatenschaft der Berliner Morgenpost möchten wir die Schülerinnen und Schüler der Schule am Wildgarten unterstützen. Gerade für junge Menschen mit hoher Affinität zu digitalem Medienkonsum ist es unserer Ansicht nach wichtig, im Zeitalter der schnellleibigen Information den Überblick zu bewahren. Gemeinsames Zeitunglesen am Morgen entschleunigt, verbindet und trägt zur differenzierten Diskussion bei. Wir wünschen dem gesamten Lehrpersonal und insbesondere allen Schülerinnen und Schülern viel Spaß beim Lesen, Auswerten und Diskutieren.“

SYNLAB MVZ Berlin GmbH



Naghmeh Abbasi
SYNLAB MVZ BERLIN GMBH

„Die Fähigkeit zu lesen, ist eine wesentliche Voraussetzung, um komplexe Herausforderungen zu meistern. Lesen ermöglicht Wissenschaft, eine kritische Auseinandersetzung mit Sachverhalten und hat die Menschheit zivilisatorisch vorangebracht. Daher finden wir es wichtig und richtig, als Lesepaten das Askanische Gymnasium zu unterstützen. Gerade eine Tageszeitung wie die Berliner Morgenpost mit ihren unterschiedlichen journalistischen Formaten und Themen sowie Regionalität ist eine ideale Möglichkeit, die Lesekompetenz von Kindern zu fördern.“

Dentons Global Advisors



Florian Möhle, Senior Associate, Jagoda Priebe, Office Manager, Charlotte Zodel, Junior Associate (v.l.) DENTONGLOBALADVISORS

„Zeitungen wie die Berliner Morgenpost vermitteln Kindern und Jugendlichen eine greifbare Welt. Zeitunglesen verbindet – wer liest, kann mitreden. Zeitunglesen fördert Fähigkeiten wie kritisches Denken, selektives Lesen und den Blick für das Wesentliche. Deshalb möchten wir mit einer Lesepatenschaft unterstützen.“

Hagen Vermögensverwaltung GmbH



Dr. Tamara Hagen, geschäftsführende Gesellschafterin PRIVAT

„Ich lese mit großem Interesse Zeitungen. Deshalb will ich es Schülerinnen und Schülern des Albert-Schweitzer-Gymnasiums ermöglichen, neben Online-Medien frei und unbefangenen Tageszeitungen wie die Berliner Morgenpost kennen- und schätzen zu lernen. Ich möchte die Neugier auf gut recherchierte Nachrichten und politische Kommentare wecken. Das ist die beste Ausgangsbasis für eine eigene Meinung.“

Paul und Collegen Consulting GmbH



Simone Paul und Thomas Paul, Inhaber PRIVAT

„Zeitungslesen macht Spaß! Analog und digital gehören zusammen, wobei eine analoge Zeitung wie die Berliner Morgenpost gründlicher und detaillierter sein kann und muss. Mit unserem Engagement als Lesepaten der Schulgemeinschaft an der Schule am Westend möchten wir jungen Menschen die Gelegenheit geben, diese Form von Information und Bildung kennen- und im besten Fall auch schätzen zu lernen.“

Christian Hochgrebe, SPD



Christian Hochgrebe, Abgeordneter des Abgeordnetenhauses Berlin SABRINA WAGNER BERLIN/AGH

„Es ist wichtig, dass junge Menschen Zeitung lesen und hierdurch ihr Interesse geweckt wird, sich weiterzubilden. Zeitungen, wie die Berliner Morgenpost, sind eine wichtige alternative Informationsquelle, um sich mit tagesaktuellen Themen auseinanderzusetzen. Daher freue ich mich, mit meiner Lesepatenschaft für die Schulgemeinschaft der Gottfried-Keller-Schule in Charlottenburg einen Beitrag dazu zu leisten.“

Gebäudeservice Wodara GmbH



Philipp Wodara, Geschäftsführer PHILIPP WODARA

„Wir sind Lesepate, weil es sehr wichtig ist, sich mit den (über)regionalen Thematiken auseinanderzusetzen. Dadurch die eigene Meinung zu festigen und in Diskussionen sicher auftreten zu können. Es ist sehr wichtig, sich verschiedene Meinungen einzuholen und sich eine eigene Meinung zu bilden und sich seine Meinung nicht bilden zu lassen. Wir wünschen den Schülerinnen und Schülern viel Spaß beim Lesen.“