

Antolin

„Antolin“ ist ein innovatives Online-Portal zur Leseförderung von Klasse 1 bis 10. Es bietet Quizfragen zu Kinder- und Jugendbüchern, die online beantwortet werden können und fördert die Schülerinnen und Schüler auf ihrem Weg zum eigenständigen Lesen und der Entwicklung der eigenen Leseidentität.

Antolin-Lizenzen können nur von Schulen, Lehrkräften und Büchereien/Bibliotheken erworben werden, nicht von Privatpersonen.

Wie funktioniert Antolin?

Das Prinzip von Antolin ist einfach: Ein Schüler liest ein bei Antolin aufgelistetes Buch. Anschließend greift er auf sein persönliches Antolin-Konto im Internet zu und ruft die Seite zum eben gelesenen Buch auf. Das Programm stellt ihm 15 Fragen mit je drei möglichen Antworten. Für jede richtige Antwort gibt es Pluspunkte, Buch und Punktezahl werden auf dem Schülerkonto gespeichert. Die Fragen setzen ein intensives Lesen voraus. Falsche Antworten ergeben Minuspunkte.

Was ist das Ziel?

Antolin nutzt das Interesse der Kinder am Computer, um sie zum Lesen zu verführen. Indem sie im Internet Quizfragen zu den gelesenen Büchern beantworten, können die Schüler Punkte sammeln. Die Lehrer beobachten mittels statistischer Auswertungen die Leseaktivität ihrer Schüler.

Den Lehrern wurde mit Antolin ein Mittel zur Verfügung gestellt, die Lektüre und das Leseverstehen ihrer Schüler mit dem Computer zu verfolgen. Sie bekommen eine detaillierte Übersicht über die Leseaktivität der Klasse und der einzelnen Schüler. Ziel ist nicht, Lehrer (und Eltern) aus der Verantwortung entlassen, sondern die Kinder beim Lesen zu begleiten und sie dazu anzuregen. In einigen Schulen sind Antolin-Lesestunden bereits festes Programm im Stundenplan: Die Kinder lesen ein Buch nach Wahl, loggen sich ins Internet ein und beantworten die Fragen zum gelesenen Buch.

Die meisten Grundschulen in Ludwigsburg arbeiten mit Antolin.

Die Bücher in der Kinder- und Jugendabteilung sind als Antolintitel mit der jeweiligen Klassenstufe gekennzeichnet und am Katalog als Antolintitel recherchierbar.