



Sprachförderung mit digitalen Medien

Hintergründe, Tipps und Ideen
von Kita bis Schule
Auszug der Folien zum Vortrag

Karin Reber, 3.5.2024

SIN – Studio im Netz e.V., München
<http://www.karin-reber.de>

Gesellschaftliche Teilhabe

KMK 2016, 6
„Bildung in der
digitalen Welt“



„Kompetenzen für ein Leben in der digitalen Welt werden zur zentralen Voraussetzung für soziale Teilhabe, denn sie sind zwingend erforderlich für einen erfolgreichen Bildungs- und Berufsweg.“
(KMK 2016, 6).

Digitale Bildung ist genauso wie sprachliche Bildung sind durchgängige Prinzipien für Kita und Schule!

1

1. Sprach-, Spiel- und Medienkompetenzentwicklung
2. Auswahlkriterien für Medien
3. Prinzipien für den Umgang mit Medien
4. Sprachförderung mit digitalen Medien
 - Methoden
 - Sprachförderung mit digitalen Büchern
 - Fachkraft-/Lehrkraftsprache
 - Wortschatz
 - Grammatik
 - Erzählen
 - Schriftspracherwerb/Literacy
5. Ausblick

Sprachförderung mit Medien: Entwicklung von Sprach-, Spiel- und Medienkompetenz im Überblick

Alter	Sprachentwicklung	Spieldenkung	Medienkompetenzentwicklung (Schwerpunkt digitale Medien) auf der Basis visueller, motorischer und kognitiver Entwicklungsschritte	Pädagogische Konsequenz		
	Sprachliche Strukturen und Inhalte	Spieldenkung	Visuelle Entwicklung	Motorische Entwicklung	Kognitive Entwicklung	
0 - 1 J.	Lallphase, ab ca. 6 Monaten immer mehr Laute und Silben der Umgebungssprache Babytalk: Erwachsene imitieren die Laute des Babys. Blickkontakt und viel direkte sprachliche Interaktion sind wichtig	Funktionsspiel: eigener Körper, Rasseln, Greifspielzeug Erster Aufbau des triangulären Blickkontakte zwischen Kind, Erwachsenem und z. B. einer Rassel	<ul style="list-style-type: none"> - Erkennen von Dingen auf Bildern, aber noch nicht deren Abbildfunktion: Kinder wollen in die Bilder hineingreifen - Erkunden der Funktionen von Medien (z. B. auf Tastatur patschen) <p>Später:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pinzettengriff - Wechsel eines Gegenstands von einer in die andere Hand - Wegschieben oder Greifen von Dingen als Willensäußerung - Sitzlernen, später Krabbeln 	<ul style="list-style-type: none"> - Manuelle (und orale) Exploration von Gegenständen - Fehlende Einsicht - Fehlendes Vorwissen - Sehr kurze Aufmerksamkeitsspanne - Begreifen ist eng verzahnt mit Greifen <p>Später:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Geteilte Aufmerksamkeit (gemeinsames Betrachten von Medien mit Interaktionspartner) - Einfache Objektpermanenz: Gegenstand bleibt bestehen, auch wenn er nicht sichtbar ist 	<ul style="list-style-type: none"> - Medien als Reizquelle bei äußerst kurzer Aufmerksamkeitsspanne, d. h. nur äußerst sparsam bzw. da, wo unvermeidbar - Beobachten, ob Kinder auf Überforderung durch Medien mit Schreien reagieren - Medien dürfen keine Interaktion ersetzen: gemeinsame Interaktion mit Medien 	
1 - 2 J.	Gezielte, bewusste Sprachverwendung von Lauten und Wörtern, Verstehen von einfachen Sätzen in entsprechenden Situationen	Funktions- und Explorationsspiel: Das Hantieren mit Gegenständen, wie Stofftiere und Fahrzeuge, und Bewegungsspiele, wie Schaukeln und Wippen, werden möglich.	<ul style="list-style-type: none"> - Ca. 1,5 J.: Verständnis der doppelten Natur von Bildern (und Filmen): 1. Bild selbst als materieller Zeichenträger und 2. zugleich mit Abbildfunktion für etwas anderes - Kind greift nicht mehr in Bilder hinein, sondern versteht Bilder: gemeinsamer Anschauen einer Bilder-App möglich 	<ul style="list-style-type: none"> - Hantieren und Erkunden von Alltagsgegenständen und, falls vorhanden, genauso von Medien - Laufenlernen - Zeigegesten, horizontales und vertikales Wischen möglich, aber noch nicht zielerichtet 	<ul style="list-style-type: none"> - Entwickeln innerer Vorstellungen von Alltagsgegenständen - Erste repräsentative Einsicht (Abbildung von Bildern) - Erste Perspektivenübernahme und Unterscheiden zwischen Selbst und Anderen (Theory of mind) (vgl. Erkennen Spiegelbild, „ich“) - Verständnis einfacher Alltagsbildergeschichten - Wort bezieht sich auf Bild und Realgegenstand 	<ul style="list-style-type: none"> - Begleiterter Einsatz einfacher Medien möglich - Ton, Bilder und einfachste Videos wahrnehmen, Ursache- und Wirkungserfahrungen machen (z. B. Berührung löst Klang aus) - Einsatz von Bedienungshilfen an Geräten, z. B. „geführter Zugriff“, damit eine App nicht versehentlich beendet wird - Wichtig: Alltagsbezug und Wiederholung
2 - 2,5 J.	Kinder lernen täglich neue Wörter, die Lautbildung wird differenzierter, sie bilden mehrsilbige Wörter und erste kleine Sätze.	Erstes Symbolspiel mit Puppen oder Stofftieren kann beobachtet werden. Dabei werden Geschehnisse des kindlichen Alltags, wie Essen, Schlafen, Kochen etc., nachgespielt.	<ul style="list-style-type: none"> - Unterscheidung von Bildern und echten Gegenständen gelingt - Probleme beim Bezug von Abbildung und realen Gegenständen (Bsp.: Bild zeigt groß einen Schmetterling, klein einen Elefanten, Kind erklärt den Schmetterling zum „großen“ Tier) 	<ul style="list-style-type: none"> - Entwicklung erster feinmotorischer Fähigkeiten - Malen mit Stiften - Mediennutzung mit starker Präferenz für Tablets: Knöpfe drücken, Wischen, Kraftdosierung - Erste Auge-Hand-Koordination 	<ul style="list-style-type: none"> - Entwicklung der Konzepte vom Selbst sowie Besitz - Größeres Interesse an Medien - Verständnis einfacher medialer Geschichten mit einfachen Figurenkonstellationen und linearen Handlungen möglich - Wiederholungen wichtig 	<ul style="list-style-type: none"> - Interesse an medialen Inhalten und Geräten eng begleiten - Erste kreative Erfahrungen ermöglichen (z. B. fotografieren, Video machen)
2,5 - 3 J.	Die kindlichen Äußerungen werden länger, Subjekt und Verb im Satz werden korrekt verwendet.	Erstes Konstruktionsspiel mit Bausteinen oder im Sand entsteht, Bewegungsspiele, wie Dreiradfahren, gelingen.	Kinder lernen, dass nicht alle Merkmale eines Gegenstandes im Bild erkennbar sind, z. B. die Beweglichkeit einer Puppe oder eines Stofftieres.	s. o.	s. o.	
3 - 4 J.	Die Sätze werden mit Objekten und Präpositionen im Satz komplexer und erste einfache Nebensätze werden gebildet.	Soziale Rollenspiele mit anderen Kindern entstehen. Nun gelingen die Rolleneinhaltung und das Zusammenspiel nach und nach immer besser.	Immer besseres Verständnis medialer Symbolsysteme	<ul style="list-style-type: none"> - Gezielte Wisch- und Tippbewegungen sind möglich - Auge-Hand-Koordination weiterhin schwierig (z. B. für Maussteuerung oder Fernbedienungen), daher sind Tablets leichter bedienbar 	<ul style="list-style-type: none"> - Entwicklung einer Theory of Mind: affektive Perspektivenübernahme - Repräsentationale Einsicht grundsätzlich gegeben - Verständnis kurzer filmischer Szenen (Basis dafür: Erkenntnis, dass andere Menschen andere Perspektiven haben können) 	<ul style="list-style-type: none"> - Aktive Auseinandersetzung mit Medien stellt begleiten und fördern - Kinder bei der Perspektivenübernahme unterstützen, z. B. durch Fragen „Wie fühlt sich XY jetzt?“
4 - 5 J.	Alle Satzkonstruktionen und auch fast alle Laute und Lautverbindungen können nun korrekt realisiert werden.	Bewegungsspiele, wie Roller- und Fahrradfahren, Schwimmen, Schaukeln etc., gelingen nach und nach selbstständig.	Audiovisuelle Medien sind auditiven Medien beim Verstehen überlegen	Nach bisher eher rezeptiver Mediennutzung auch mehr eigene kreative Anteile	<p>4-7 Jahre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einfache Regeln verstehen - Entscheidungen treffen - Sortieren/Ordnen auch in medialen Kontexten 	s. o.
Vorschulalter	Die kindliche Lautsprache ist nun korrekt. Kinder entdecken laute Strukturen der Sprache, wie „Anna“ fängt mit „A“ an: die sog. „Phonologische Bewusstheit“ als zentrale Voraussetzung für den Schriftspracherwerb.	Der sprachliche Austausch der Kinder untereinander gewinnt immer mehr an Bedeutung, sodass im sozialen Rollenspiel über die Rollen diskutiert wird, im Konstruktionspiel der Bauplan und in ersten Regelspielen die Spielregeln besprochen werden.		Verfeinerung und Festigung der Basisfertigkeiten	<p>Aufgrund des großen Umweltinteresses auch großes Interesse an Medien: Medien als Wissensquelle</p> <p>Unterscheidung von:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realität vs. Fiktion - Werbung vs. Unterhaltung - Fakten vs. Vermutung 	<ul style="list-style-type: none"> - Aktive Auseinandersetzung weiterhin begleiten - Nutzung digitaler Medien weiterhin nur mit Unterstützung (Kinder können nicht lesen und schreiben; kein Verständnis für „Links“), v. a. mit Tablets
Grundschulalter	Im schulischen Kontext erwirbt das Kind die Schriftsprache. Die Kultertechnik des Lesens und Schreibens führen sowohl zu einem weiteren Ausbau des Wortschatzes als auch zur Verfeinerung grammatischer Strukturen, wie komplexen Nebensatzkonstruktionen oder der wörtlichen Rede.	<ul style="list-style-type: none"> - Regelspiele mit komplexen Spielregeln als Sportspiele, wie Fußball, oder als Gesellschaftsspiele, wie Brett- oder Kartenspiele, werden nun interessant. - Konstruktionsspiele in Form von Modellbaukästen, z. B. elektrische Eisen- oder Autorennbahnen. - Bewegungsspiele, wie Inliner- oder Schlittschuhfahren kommen dazu. 	Hörverstehen ist dem Leseverstehen bis in die späte Kindheit überlegen, d. h. Kinder können den Inhalt besser von Gehörtem als Gelesenem erfassen.	<ul style="list-style-type: none"> - Motorische Entwicklung ausgereift (z. B. für Mausbedienung) - bei starkem kindlichen Bewegungsbedürfnis (nicht den ganzen Tag herumsitzen) 	<ul style="list-style-type: none"> - Beginnendes Verständnis für Erzählsprünge bzw. für Geschichten mit mehreren Handlungssträngen - Erste Medienkritik - Entwicklung von starken Medienvorlieben - Verständnis einfacher Erzählschemata - Immer noch Präferenz von Themen aus der kindlichen Erfahrungswelt - Mediale Umsetzung außermedialer Interessen (z. B. wirkt sich Sportbegeisterung auch auf Art der Mediennutzung aus) 	<ul style="list-style-type: none"> - Unterstützung bei immer mehr interessenorientiertem Einsatz von Medien, auch gemeinsame kritische Reflexion - Unterstützung beim ersten eigenen kommunikativen Einsatz von Medien (z. B. soziale Messenger, evtl. bzgl. Smartphone)

In Anlehnung an Cox 2005, Eggert & Wagner 2016, Heimlich 2015, Kannengieser 2019, Mogel 2008, Nieding & Ohler 2018, Niklas 2018, Potter 2013, Wendlandt 2017; ausführliche Literaturangaben vgl. Verzeichnis im Buch



entnommen aus:
Reber, K. & Wildegger-Lack, E. (2020): Sprachförderung mit Medien: Von digital bis real – Wissenswertes für Eltern, Pädagogen und Therapeuten. Idstein: Schulz-Kirchner Verlag.

<https://www.skvshop.de/objekte/downloads/de/1169.pdf>

Karin Reber |
Elisabeth Wildegger-Lack

VARIO
WISSEN

Sprachförderung mit Medien: Von real bis digital

Wissenswertes für Eltern, Pädagogen und Therapeuten



Reber, K./Wildegger-Lack, E. (2020): Sprachförderung mit digitalen Medien: Von real bis digital. Schulz-Kirchner Verlag, Idstein, S. 20/21

S2K-Leitlinie (15.7.2023): Prävention dysregulierten Bildschirmmediengebrauchs in Kindheit und Jugend

AWMF Leitlinien-Register | AWMF-Webseite | Interessenerklärung

AWMF online
Portal der wissenschaftlichen Medizin

Leitlinien-Details

Registernummer 027 - 075

LEITLINIE

S2k-Leitlinie Prävention dysregulierten Bildschirmmediengebrauchs in Kindheit und Jugend

Version: 1.3

Stand: 15.07.2023

Gültig bis: 15.07.2026

Aktueller Hinweis: 01.09.2023: redaktionell überarbeitete Langfassung (Version 1.3) und Elternversion eingestellt; 10.08.2023: redaktionell überarbeitete Langfassung (Version 1.2) eingestellt

Verfügbare Dokumente:

- Langfassung der Leitlinie Prävention dysregulierten Bildschirmmediengebrauchs in Kindheit und Jugend [Download](#)
- Elternversion "Die wichtigsten Empfehlungen für den Umgang mit Smartphone, Computer, Spielkonsole und TV in der Familie" [weiterlesen](#)
- Angaben zu Interessenkonflikten [weiterlesen](#)

4 Regeln von Klein bis Groß

0–3 Jahre

Bildschirmfrei!

3–6 Jahre

Höchstens 30 Minuten!

6–9 Jahre

Höchstens 30–45 Minuten Bildschirmnutzung!

Über 9 Jahre

Eigene Konsole: Nicht vor neun Jahren!

Deutsche Gesellschaft für Kinder- und Jugendmedizin: <https://register.awmf.org/de/leitlinien/detail/027-075>

vgl. auch BzgA <https://www.bzga.de/aktuelles/2019-12-03-digitale-medien-mit-augenmass-nutzen/>

Vgl. auch Klicksafe: <https://www.klicksafe.de/bildschirm-und-medienzeit-was-ist-fuer-kinder-in-ordnung/kinder-bis-10-jahre>

Fazit

- Begleitung der Kinder – Gestaltung einer sprachaktiven Situation
- Über Gesehenes sprechen
- Real und digital verknüpfen: Transfer!
- Faktor Mediennutzungsdauer
- Faktor Mediennutzungsqualität: Auswahl Inhalte



Video
SprachNetz der Uni Halle
[https://youtu.be/NwBEbe
xeOJY?si=AGy_NUQpMcd
pQ9h1](https://youtu.be/NwBEbe xeOJY?si=AGy_NUQpMcd pQ9h1)

Fazit: Mediennutzungsdauer & v.a. Qualität der Mediennutzung im Blick haben: Was macht das Kind?

2

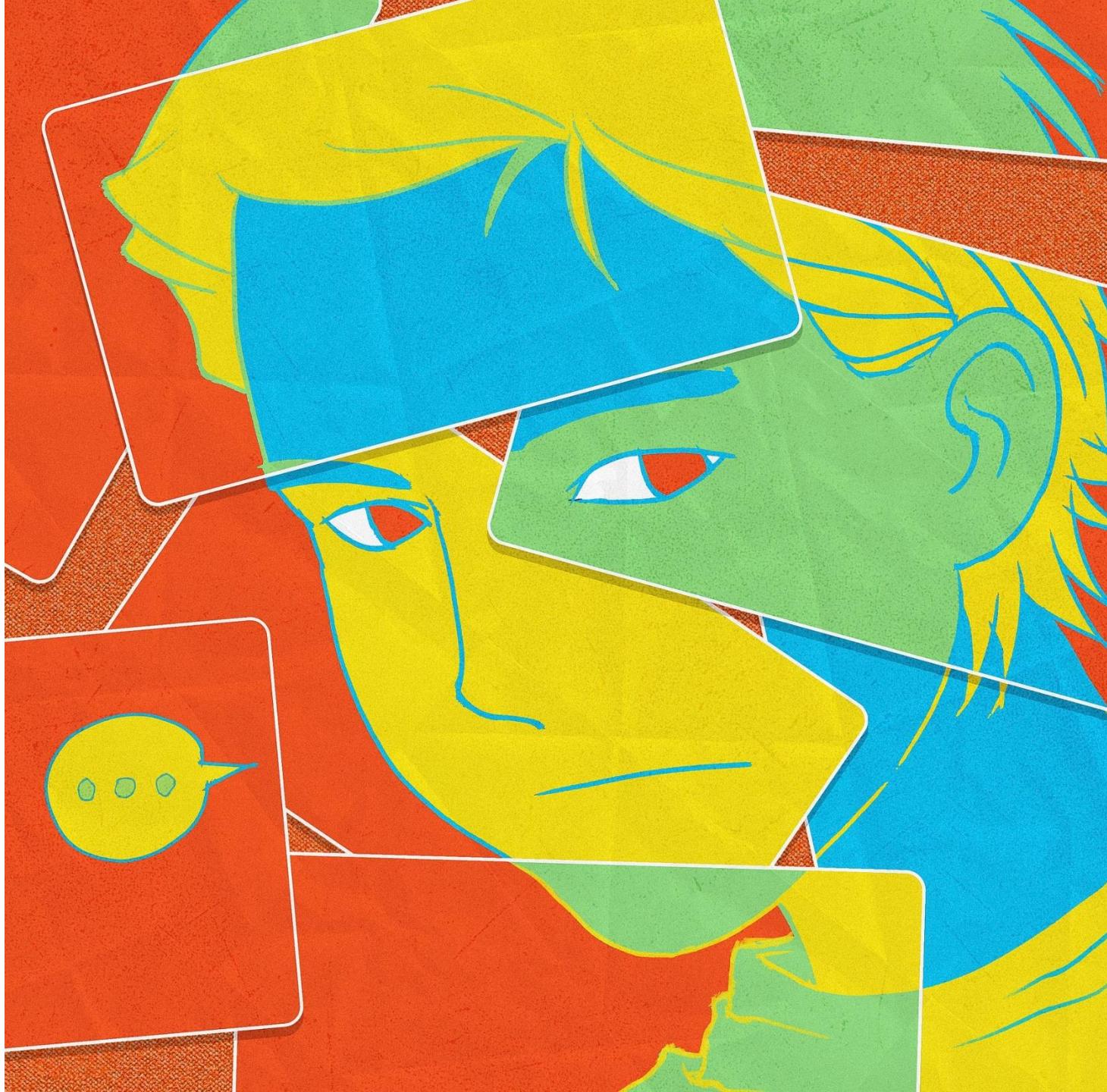
1. Sprach-, Spiel- und Medienkompetenzentwicklung
2. **Auswahlkriterien für Medien**
3. Prinzipien für den Umgang mit Medien
4. Sprachförderung mit digitalen Medien
 - Methoden
 - Sprachförderung mit digitalen Büchern
 - Fachkraft-/Lehrkraftsprache
 - Wortschatz
 - Grammatik
 - Erzählen
 - Schriftspracherwerb/Literacy
5. Ausblick

2021 wurden
täglich ca. 1000
Apps

in den Apple AppStore
hochgeladen.

Nach Spielen und
Geschäftsanwendungen belegt
„Bildung“ den
3. Platz!

Noch mehr Apps landen täglich
im Google Playstore!



"However, there is simply not the time, money, or resources available to evaluate each app as it enters the market.

...

First, we aim to guide researchers, educators, and designers in evidence-based app development. Second, by creating an evidence-based guide, we hope to set a new standard for evaluating and selecting the most effective existing children's apps.

...

Apps designed to promote active, engaged, meaningful, and socially interactive learning—four “pillars” of learning—with the context of a supported learning goal are considered educational.”
(S. 3)

GRAMMATIK

ALLGEMEIN

WORTSCHATZ

Wörter werden häufig gebraucht

Speichern und Abrufen wird gefördert

Nachfragen wird angebahnt

Von der Laut- bis zur Textebene

AUSSPRACHE

Am Anfang in einfachen Silben

Laut in verschiedenen Wortpositionen

Fokus auf Laut oder Lautgruppe

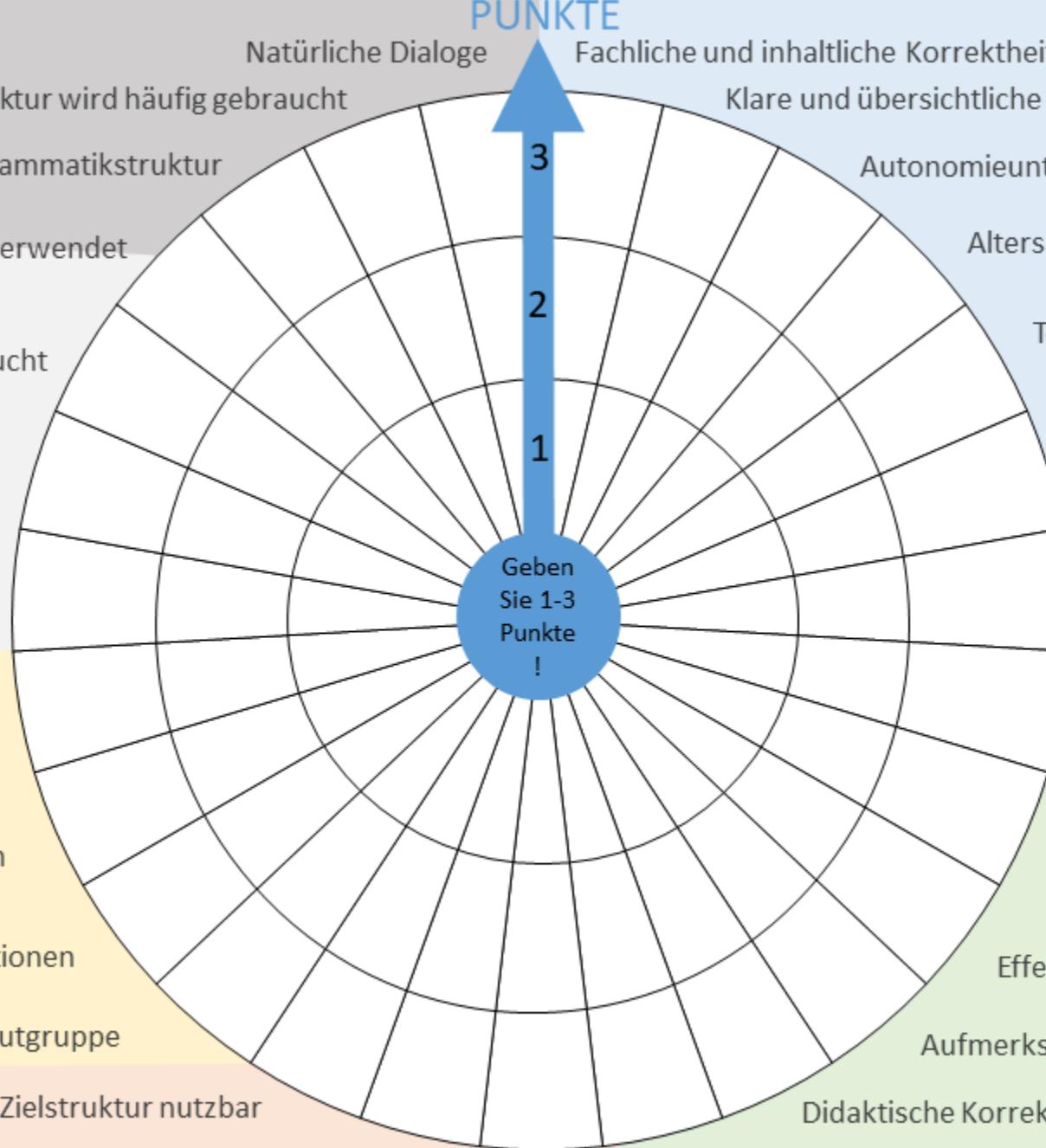
Gezielt für Zielstruktur nutzbar

KOMMUNIKATION

Sprachentwicklung wird unterstützt

Motivierender Sprechanschluss

PUNKTE



Reber, K./Wildegger-Lack, E. (2020): Sprachförderung mit digitalen Medien: Von real bis digital. Schulz-Kirchner Verlag, Idstein, 59

PÄDAGOGISCH

3

1. Sprach-, Spiel- und Medienkompetenzentwicklung
2. Auswahlkriterien für Medien
3. Prinzipien für den Umgang mit Medien
4. Sprachförderung mit digitalen Medien
 - Methoden
 - Sprachförderung mit digitalen Büchern
 - Fachkraft-/Lehrkraftsprache
 - Wortschatz
 - Grammatik
 - Erzählen
 - Schriftspracherwerb/Literacy
5. Ausblick

10 Prinzipien (Reber/Wildegger-Lack 2020)

1. Die Welt mit allen Sinnen erfassen
2. Mit Kindern richtig kommunizieren
3. Wiederholungen zulassen
4. Kindliche Interessen berücksichtigen
5. Kinder spielen und lernen
6. Digitale Medien immer gemeinsam nutzen
7. Bilderbücher bzw. Medien dialogisch betrachten
8. Kindern gute Sprachmodelle geben
9. Reales und digitales Lernen vernetzen
10. Vorbild bei der Mediennutzung sein



Digitale Medien immer gemeinsam nutzen



My PlayHome Hospital
(PlayHome Software Ltd 2019)
<http://www.myplayhomeapp.com>

Kind alleine mit der App: Kind tippt herum, probiert Knöpfe aus oder schaut sich die Räume an, spricht aber nicht dabei.

Zu zweit mit der App

(Wortschatz Krankenhaus):

K1: Das Kind hat sich den Fuß gebrochen.

K2: Da brauchen wir einen Rollstuhl. Holst du den Rollstuhl? ...

K1: Wir müssen röntgen! ... du bist jetzt der Arzt und ich das Kind ...

Bilderbücher bzw. Medien dialogisch betrachten Kindern gute Sprachmodelle geben

Nicht so: Interaktionen zur Technik

~~Schalt mal den Ton an!~~

~~Was passiert,
wenn du da tippst?~~

~~Tipp mal da!~~

Sondern so: Interaktionen zum Inhalt

Wie geht es
dem Kasperl jetzt?

Was könnte
Kokosnuss jetzt
machen?

Hast du schon
mal eine Giraffe
gesehen? Wie
sieht sie aus?

Wir suchen mal hier bei
uns alle grünen Sachen!

Wie würdest du
dich fühlen, wenn
du Franz wärst?

Was ist eigentlich
„piepsig“?

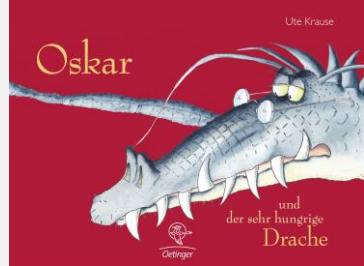
Warum ist das
Nilpferd traurig?

Studie zum Interaktionsverhalten
mit Medien und Auswirkungen
auf Sprachmodelle/-inhalte:

Miosga, Ch. (2018): Sprach- und
Bildungshorizonte erweitern
durch responsive Strategien von
pädagogischen Fachkräften –
Zum Nutzen von multimodalen
Interaktionsanalysen für die
Gestaltung didaktischer
Interaktionen. In: Jungmann, T.,
Gierschner, B., Meindl, M., Sallat,
S. (Hrsg.): Sprach- und
Bildungshorizonte. Wahrnehmen
– Beschreiben – Erweitern.
Idstein: Schulz-Kirchner, 139–145.

Exkurs: Effektivität von E-Books

E-Book: Krause, U. (2016):
Oskar und der sehr hungrige
Drache. Oetinger, Hamburg.



Kleingruppen von jeweils 3 Kindern, 4-5 Jahre

E-Book & Dialogisches Lesen (3x)	Selbstgesteuertes Lesen eines E-Books (3x)
<ul style="list-style-type: none">- Vorlesefunktion des Buchs- Jeweils eine Seite komplett vorlesen lassen- Dann Fragen aus dem Leitfaden- Erweiterung rezeptiver Wortschatz- Erweiterung grammatischer Fähigkeiten (Imperfektbildung)- Erweiterung aktiver Wortschatz- Erweiterung narrativer Fähigkeiten- Sprechfreude	<ul style="list-style-type: none">- Vorlesefunktion des Buchs- Nutzung der Hotspots- Erwachsener stellt sicher, dass beides genutzt wird- Erweiterung rezeptiver Wortschatz- Erweiterung grammatischer Fähigkeiten (Imperfektbildung)



[https://www.ifp.bayern.de/
projekte/qualitaet/lesedrac
hen.php](https://www.ifp.bayern.de/projekte/qualitaet/lesedrachen.php)

Egert, F./Cordes, A.-K./Hartig, F. (2022). Can e-books foster child language? Meta-analysis on the effectiveness of e-book interventions in early childhood education and care. *Educational Research Review*, 37. 10.1016/j.edurev.2022.100472.

Weiterführend: Abschlussbericht zum Projekt unter
https://www.ifp.bayern.de/imperia/md/content/stmas/ifp/20211006_metaanalyse_abschlussbericht.pdf

Fazit: „Schon die dreimalige Betrachtung des digitalen Bilderbuchs brachte somit, besonders für die Kinder, die das Buch dialogisch lasen, **vielfältige positive Effekte** für ihre sprachlichen Fähigkeiten mit sich. Eine große Rolle spielte dabei sicher, dass das digitale Bilderbuch sehr sorgfältig ausgewählt wurde – sowohl im Hinblick auf die Erzählsprache als auch hinsichtlich der technischen Umsetzung.“



[https://www.ifp.bayern.de/
projekte/qualitaet/lesedrachen.php](https://www.ifp.bayern.de/projekte/qualitaet/lesedrachen.php)

Egert, F./Cordes, A.-K./Hartig, F. (2022). Can e-books foster child language? Meta-analysis on the effectiveness of e-book interventions in early childhood education and care. *Educational Research Review*. 37. 10.1016/j.edurev.2022.100472.

Goldene Regeln zum digitalen Lesen (Stiftung Lesen 2016)

Die Stiftung Lesen (2016) empfiehlt im Umgang mit digitalen Medien drei goldene Regeln:

1. **Einstieg/Einstimmung** auf die Situation: Spiel zum Thema, Gespräch, ...
2. **Dialogisches Lesen**
 - Zwischenfragen stellen („Warum baut Noah eine Arche?“)
 - Gefühle äußern („Das Nilpferd ist jetzt traurig, weil ...“)
 - Empathisches Einfühlen in Figuren (z.B. Was denkt der/die ... wohl jetzt?) oder eigene Gefühle verbalisieren (z.B. Wie würdest du dich fühlen, wenn ...?)
 - Sprachstrukturen anbieten (Aussprache, Wortschatz, Grammatik): z.B. Wortschatz „Was ist eigentlich ein Kamel?“
3. **Anschlussaktion gestalten**: Gespräch, Bastelaktion, Malen zum Buch, Vertonen der Geschichte, Geschichte nacherzählen und aufnehmen, ...

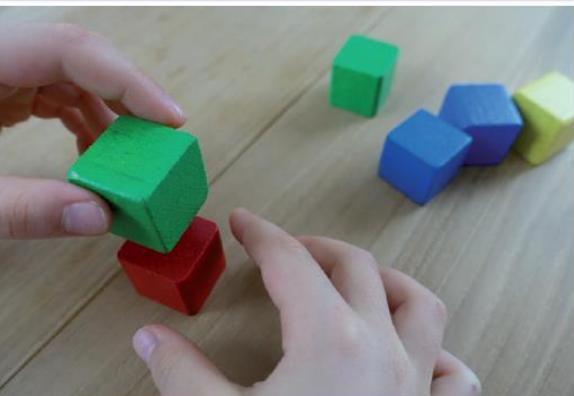


<https://www.stiftunglesen.de/download.php?type=documentpdf&id=1853>

Reales und digitales Lernen vernetzen: Hinführung real – Sicherung digital

Präpositionen mit Dativ real:

Bauen mit echten Bausteinen: „Der Grüne liegt **auf dem Roten**.“



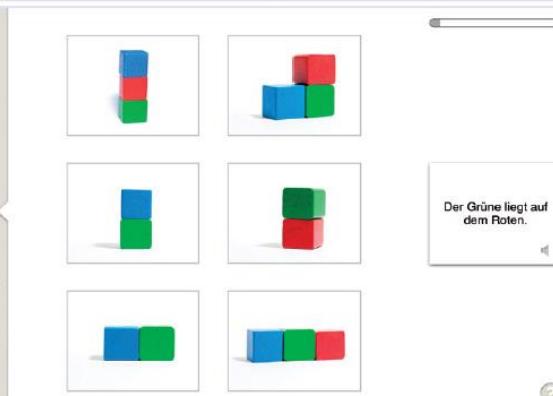
Umsetzungsideen im Spiel:

- Freies Bauen und dazu sprechen
- Gleiche Türme vor- und nachbauen
- Bauen mit Trennwand: Einer baut und beschreibt, der andere baut hinter der Trennwand mit: Entsteht der gleiche Turm?

Reber, K./Wildegger-Lack, E. (2020): Sprachförderung mit digitalen Medien: Von real bis digital. Schulz-Kirchner Verlag, Idstein, 55.

Präpositionen mit Dativ digital:

App Lexico Verstehen 1 (Pappy GmbH 2019): „Der Grüne liegt **auf dem Roten**.“



Die Karte rechts erscheint: Das Kind liest und/oder hört „Der Grüne liegt **auf dem Roten**“ und kann sich die Äußerung bei Bedarf auch noch mal anhören. Danach muss es die Satzkarte auf das richtige Bild ziehen.

ab
5 Jahre



App „Lexico Verstehen 1“
Pappy GmbH 2019
<http://lexico.ch/de/apps>



K: Die Giraffen bleiben zusammen, weil sie Angst vor Löwen haben.

E: Sie brauchen noch Bäume zum Fressen!

Man kann auch ein Rollenspiel gestalten:

E als Löwe: Ich bin so müde. Ich schlafe!

K als Giraffe: Ah, der Löwe schläft. Jetzt kann ich fressen.

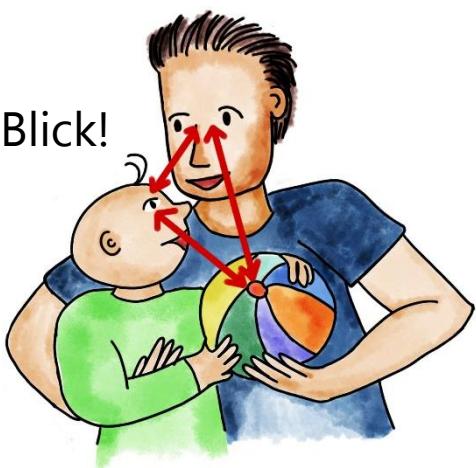
Reber, K./Wildegger-Lack, E. (2020): Sprachförderung mit digitalen Medien: Von real bis digital. Schulz-Kirchner Verlag, Idstein, 56.

Vorbild bei der Mediennutzung sein

So nicht:



So geht's:
Triangulärer Blick!



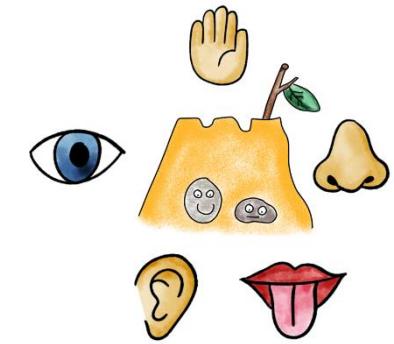
<https://www.berlin-suchtpraevention.de/bestellportal/plakate/heute-schon-mit-ihrem-kind-gesprochen-kueche>

Elternberatung: 10-Tage-Sprachförderprogramm



Sprachförderung mit Medien: Kleines 10-Tage-Sprachförderprogramm	
	Idee
Prinzip 1 Alle Sinne ansprechen!	Erleben Sie mehr als nur Wörter, sondern auch das Nutzen und haben Spaß daran. Erklären Sie dem Kind, was es ist, was es kann und wie es funktioniert. Lassen Sie Kinder mit allen Sinnen spielen, z.B. mit einem kleinen Ball oder Seifenblase. Erklären Sie, was es ist.
Prinzip 2 Mit Kindern dialogisch kommunizieren	Verwenden Sie leicht vernehmbare 1- bis 2-Minuten-Sätze. Gesprächssituationen unterscheiden, z.B. Wenn gemeinsam Essen, bei Spielzeugen, beim Spaziergang.
Prinzip 3 Wiederholungen entdecken & zulassen	Nachholen Sie das für Ihr Kind. Was wiederholt ein gerade sehr gute Ü. S. immer wieder. Gesprächssituationen unterscheiden, z.B. Wenn gemeinsam Essen, bei Spielzeugen, beim Spaziergang.
Prinzip 4 Kindliche Interessen berücksichtigen	Gehen Sie Ihrem Kind nach. Lernen Sie den Kind von Buch aus und betrachten Sie es im Gespräch dialektisch, z.B. indem Sie abwechselnd Abfragefragen stellen.
Prinzip 5 Digitale Medien gemeinsam nutzen	Ergegen Sie Ihr Kind, was es digital am Tablet o. J. spielt und Sprachen. Sie gemeinsam über die Sprache, nicht über die Technik. Sprechen Sie darüber im Internet.
Prinzip 6 Bildbücher leichter bewältigen	Fragen Sie Ihr Kind nach, was es digital am Tablet o. J. spielt und Sprachen. Sie gemeinsam über die Sprache, nicht über die Technik. Sprechen Sie darüber im Internet.
Prinzip 7 Bildbücher leichter bewältigen	Gelehrten Sie Kinder im Elternbuch! Kuscheln Sie dazu das „Bildbuch“. Dialogisch. Begegnen Sie damit, ob früher passiert ist. Lernen Sie gemeinsam mit dem Kind, was es kann und was es kann nicht. Geschichten erzählen.
Prinzip 8 Kindern gute Sprachmodelle geben	Ziel eines Kindes ist Sprachmodell zu bekommen. Lernen Sie nicht mit dem Sprachmodell, z.B. mit dem Sprachmodell des Kindes. Sprachen Sie gemeinsam mit dem Kind, ob früher passiert ist. Lernen Sie gemeinsam mit dem Kind, was es kann und was es kann nicht. Geschichten erzählen.
Prinzip 9 Vorbild bei der Mediennutzung sein	Ziel eines Kindes ist Sprachmodell zu bekommen. Lernen Sie nicht mit dem Sprachmodell, z.B. mit dem Sprachmodell des Kindes. Sprachen Sie gemeinsam mit dem Kind, ob früher passiert ist. Lernen Sie gemeinsam mit dem Kind, was es kann und was es kann nicht. Geschichten erzählen.
Prinzip 10 Medien für Kinder nutzen	Beispiel: Wie kann ich Ihnen helfen? 1. Wie kann ich Ihnen helfen für Sprachtherapie, um im Rahmen von Kindern gesprochen zu werden. 2. Wie kann ich Ihnen helfen mit Kindern gesprochen zu werden? Sag Mia

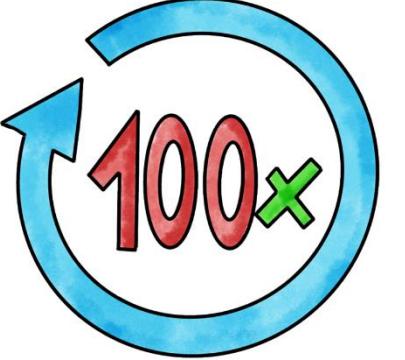
<https://www.skvshop.de/objects/downloads/de/1170.pdf>



Alle Sinne
ansprechen!



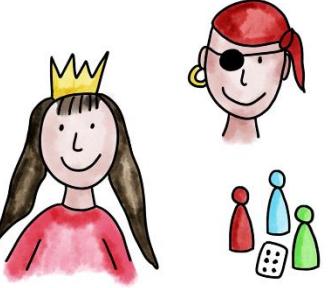
Täglich 5 Minuten
bewusste
Gesprächszeit!



Wiederholungen
entdecken &
zulassen



Kindliche
Interessen
berücksichtigen



Spielformate des
Kindes finden



Digitale Medien
immer gemeinsam
nutzen!



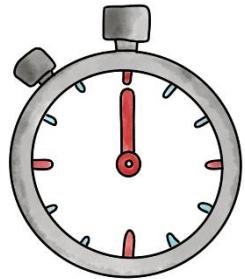
Bilderbücher
dialogisch
betrachten



Kindern gute
Sprachmodelle
geben



Reales und
digitales Lernen
vernetzen



Vorbild bei der
Mediennutzung
sein

Karin Reber |
Elisabeth Wildegger-Lack
VARIO
WISSEN

Sprachförderung
mit Medien:
Von real bis digital



Reber, K./Wildegger-Lack, E. (2020): Sprachförderung mit digitalen Medien: Von real bis digital. Schulz-Kirchner Verlag, Idstein, S. 38/39

Plattformen zur Medienberatung und –reflexion

vgl. Link-Liste SIN Studio: <https://www.studioimnetz.de/tipps-eltern/linkliste-eltern>

klicksafe.de

The screenshot shows a green header bar with the klicksafe logo. Below it is a white navigation bar with links for 'KONTAKT', 'PRESSE', 'LANGUAGE', a search icon, a shopping cart icon, and a menu icon. The main content area has a green header 'Material-Info'. Below it, the title 'mobil & safe (1): Handy sicher einstellen (Android)' is displayed in green. To the left is a video thumbnail titled 'VIDOREIHE von klicksafe & mobilsicher' showing a woman holding a smartphone. To the right is a small image of the same woman. Below the title are sections for 'Infos zum Material' (including 'Erklärfilm', 'Erschienen im August 2020', 'Herausgegeben von: klicksafe', 'Zielgruppe: Eltern'), a download link ('DOWNLOAD [MP4, 158 MB]'), and a 'ZURÜCK ZUR LISTE →' button.

<https://www.klicksafe.de/bildschirm-und-medienzeit-was-ist-fuer-kinder-in-ordnung>

<https://www.klicksafe.de/materialien/teil-1-mobil-safe-handy-sicher-einstellen-android>

handysektor.at

The screenshot shows a dark-themed website with a video thumbnail at the top. Below it are several smaller video thumbnails with titles: 'Gegen Mobbing – Eingreifen statt Mitmachen' (Cybermobbing), 'Tipps gegen Cybermobbing' (cybermobbing), 'Video: Hilfe bei Online-Problemen mit Juuuport!' (Cybermobbing), and 'Cybermobbing: Schaust du noch zu oder hilfst du schon?' (Cybermobbing). Each thumbnail includes a play button icon.

Was genau ist Cybermobbing?

Cybermobbing, auch Cyberbullying genannt, ist eine besondere Form von Mobbing. Es ist das wiederholte und über einen längeren Zeitraum hinweg andauernde Fertigmachen eines Menschen im Netz und über digitale Medien wie Messenger und Soziale Netzwerke.

Meist handelt es sich dabei um:

<https://www.handysektor.de/cybermobbing>

Internet-abc.de

The screenshot shows a light-green themed website with three main tabs: 'für Kinder' (orange), 'für Lehrkräfte' (green), and 'für Eltern' (purple). The 'für Lehrkräfte' tab is active. It features a compass icon and the text 'internet-abc für Lehrkräfte'. Below it are links for 'Lernmodule', 'Unterrichtsmaterialien', 'Internet-ABC-Schule', 'Praxishilfen', and 'Aktuelles'. A search bar on the right says 'Wonach suchen Sie?'. In the center, there's a 'Frag uns!' section with a cartoon animal character, a rating of 5 stars, 585 reviews, and a link to 'zur Kindersseite'. At the bottom, there are social media icons for TikTok, Instagram, Facebook, WhatsApp, Minecraft, Fortnite, Knuddels, Twitch, YouTube, and Elternarbeit, along with a rating of 6 reviews and 0 comments.

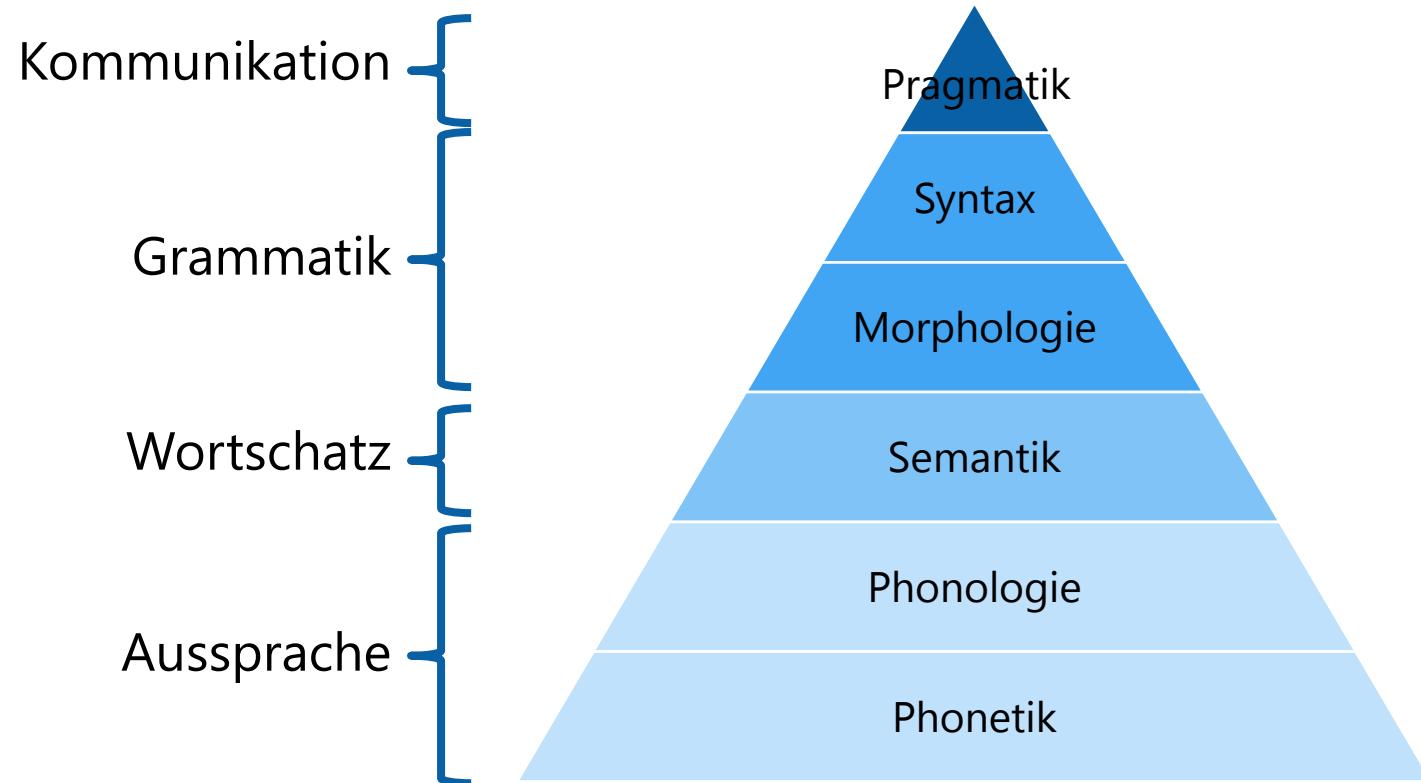
<https://www.internet-abc.de>
<https://www.mediennutzungsvertrag.de>

4

1. Sprach-, Spiel- und Medienkompetenzentwicklung
2. Auswahlkriterien für Medien
3. Prinzipien für den Umgang mit Medien
4. Sprachförderung mit digitalen Medien
- Methoden
 - Sprachförderung mit digitalen Büchern
 - Fachkraft-/Lehrkraftsprache
 - Wortschatz
 - Grammatik
 - Erzählen
 - Schriftspracherwerb/Literacy
5. Ausblick

Sprachkompetenz – Sprachebenen

Kommunikationsfähigkeit umfasst die sprachliche Kompetenz auf allen **sechs Sprachebenen**.



Kommunikationsfähigkeit

Kommunikationsfähigkeit umfasst die sprachliche Kompetenz auf allen sechs Sprachebenen:

Beispiel: Ein Kind möchte sich sprachlich äußern (kommunizieren)

- 1) „Ich hätte gerne ein Buch!“
- 2) „Kannst du mir sagen, wie viel Uhr es ist?“

1. Phonetische Ebene: Aussprache/Lautbildung
2. Phonologische Ebene:
Aussprache/Lautverwendung
3. Semantisch-lexikalische Ebene: Wortschatz
4. Morphologische Ebene: Grammatik/Wortbildung
5. Syntaktische Ebene: Grammatik/Satzbau
6. Pragmatische Ebene: Kommunikation

Wer braucht Sprachförderung?

Sprachliche Fördermaßnahmen helfen: **ALLEN!**

- **Allen Kindern** beim Spracherwerb – Aufbau von Bildungssprache
- **Mehrsprachigen** Kindern – neue Normalität!
- Kindern aus anregungsarmem bzw. **sprachfernem Milieu**
- Kindern mit sprachlichen Beeinträchtigungen oder **Sprachbehinderungen** (Förderschwerpunkt Sprache)
- Kindern mit Problemen beim **Schriftspracherwerb**
- Kindern mit **Aufmerksamkeitsstörungen**

Pädagogischer Rahmen zur Sprachförderung

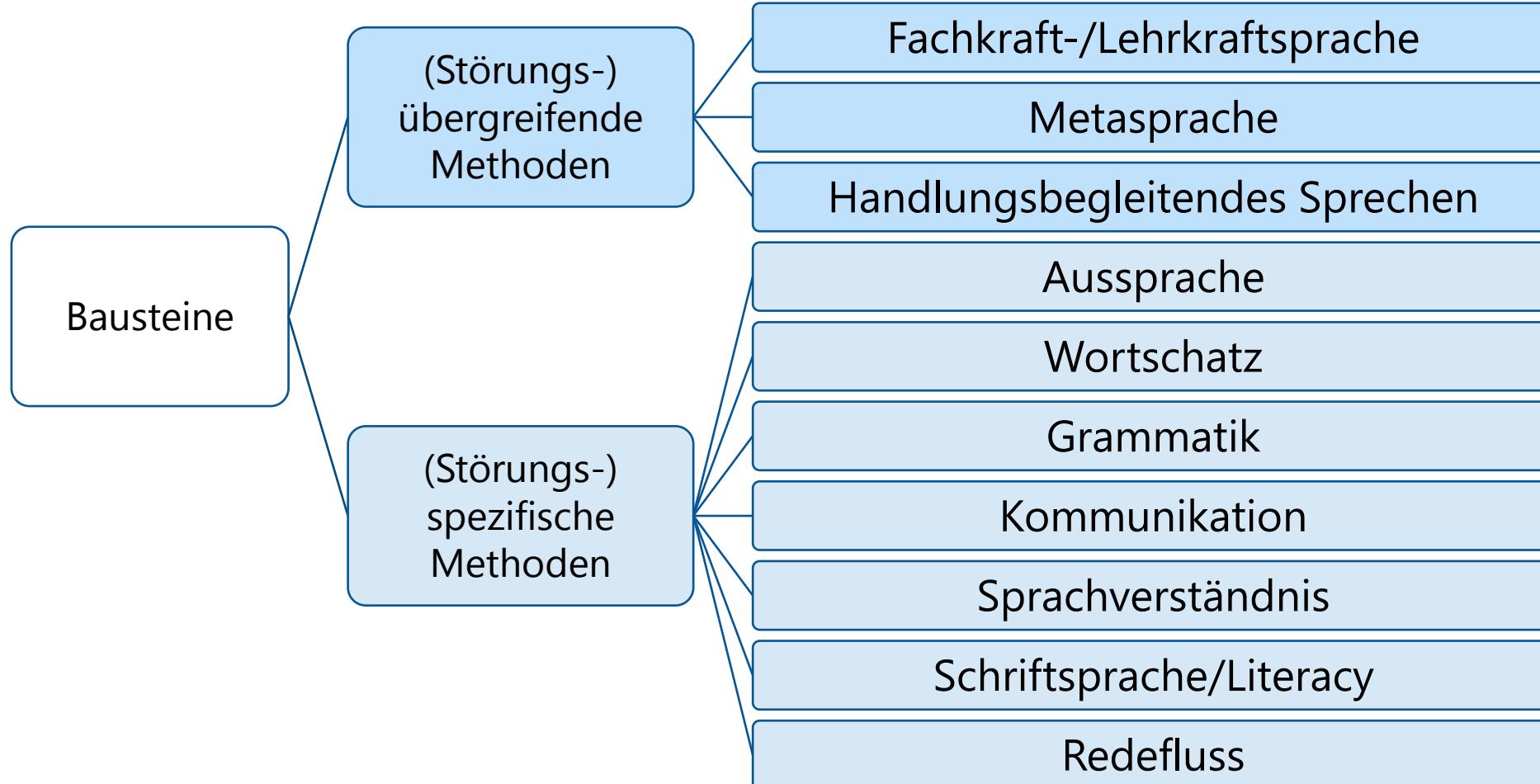
- „Seien Sie sprachliches Vorbild!
 - Nutzen Sie die Methoden der alltagsintegrierten sprachlichen Bildung (z. B. handlungsbegleitendes Sprechen, Fragen stellen)!
 - Schaffen Sie ein kommunikatives Umfeld!
 - Gehen Sie wertschätzend auf sprachliche Äußerungen der Kinder ein!
 - Achten Sie darauf, dass alle Kinder zu Wort kommen!
 - Ermöglichen Sie vielfältige Sprechchancen!
 - Nutzen Sie den Alltag und Rituale für die sprachliche Bildung!
 - Lassen Sie den Kindern Zeit, auf Ihre Fragen zu antworten!
 - Dialoge stehen im Vordergrund der Interaktionen von Kindern untereinander und im Rahmen der Fachkraft-Kind-Interaktion.“



Girlich, S./Spreer, M. (3/2023): Sprachliche Bildung und Sprachförderung in der Kita. Deutsche Gesellschaft für Sprachheilpädagogik e.V. (das). Berlin. Bestellung und Download unter <http://sprachfoerderung.das-ev.de>

Direktlink Download: https://www.das-ev.de/fileadmin/Broschueren_zur_Sprachförderung/Sprachliche_Bildung_Kita_3_Auflage_2023.pdf

Bausteine der Sprachförderung

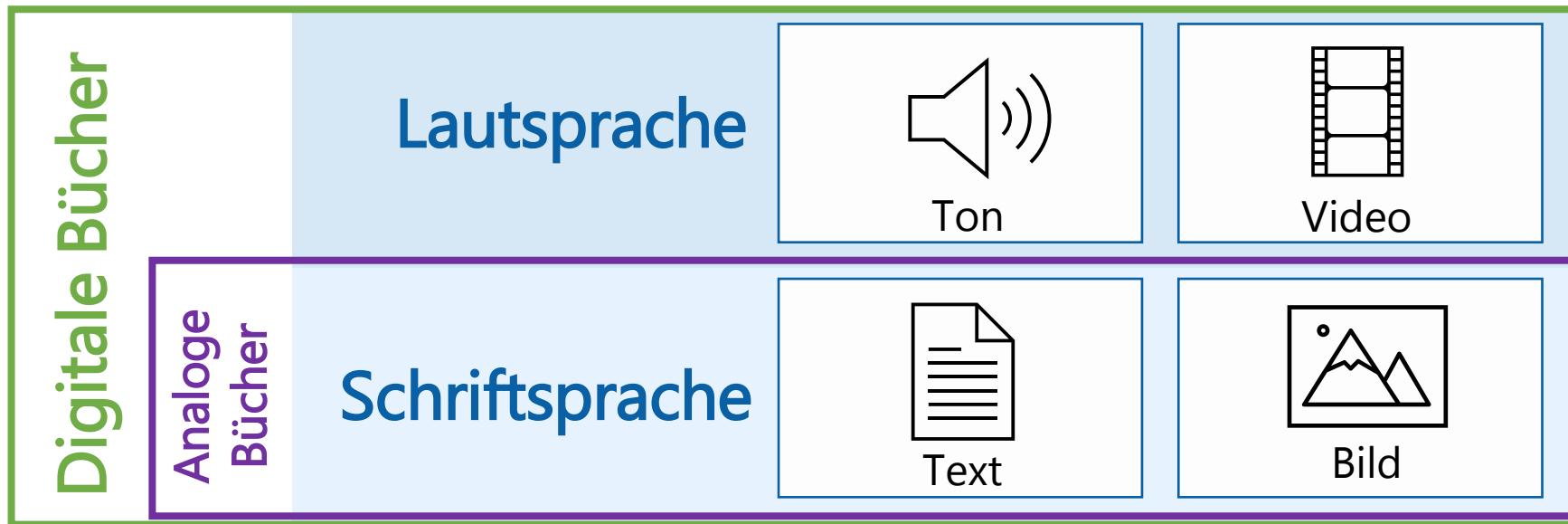


Reber, K./Schönauer-Schneider, W. (5/2022): Bausteine sprachheilpädagogischen Unterrichts. Ernst Reinhardt Verlag, München/Basel.

Sprachförderung mit digitalen Büchern

Alle Sprachebenen

Digitale Bücher – Sprechende Bücher!



CC-BY Dr. Karin Reber,
<http://www.karin-reber.de>

Adaptable Books – Inklusion!

Vgl. auch Konzept nach Kirch/Hauck-Thum, www.adaptablebooks.com

FS Lernen	FS Sprache	FS esE	
<ul style="list-style-type: none">Individualisierung der Lesetexte: Schriftgröße/-farbe, Textmenge, Bilder, Hervorheben der Silben/Mehrgraphe, Zeilenumbrüche, ...Wörtliche Rede wörtlichLernwege dokumentieren: LernportfoliosIndividuelle BücherSchreiben mit der Hand	<ul style="list-style-type: none">Aussprachehilfen: z.B. Handzeichen, HörbeispieleWortschatzerklärungen mündlich/schriftlichVisualisierung gramm. ZielstrukturenErzählförderungMehrsprachige Passagen in den Herkunftssprachen	<ul style="list-style-type: none">Soziale und emotionale Themen umsetzen, auch in eigenen TextenPerspektivenwechsel, Einfühlen in andereUmsetzung von Passagen als Rollenspiel, Einbetten als VideoEntscheidungsbücher verdeutlichen die Konsequenzen einer Handlung	
FS geistige Entw.	FS Hören	FS Sehen	FS körperlich-mot. Entw.
<ul style="list-style-type: none">Einfache/leichte SpracheKommunikationsbücher, Ich-Bücher, Unterstützte KommunikationHandlungen filmisch darstellenVisualisierungen, Piktogramme	<ul style="list-style-type: none">Videos mit GebärdenspracheAbsehen ermöglichen durch Einblenden des Sprechers (nicht nur Tonaufnahme)Visualisierung von Text und Sprache durch Bild und Video	<ul style="list-style-type: none">Vorlesefunktion nutzbarSeh- und Bedienhilfen nutzbarSchriftgröße, Kontraste individuell einstellbar	<ul style="list-style-type: none">UK (Ansteuerung, Wortschatz, Bildsymbole, ...)VR-Angebote für mot. eing. SuSAblaufpläne (in Anlehnung an TEACCH)integrierte Bewegungsrhythmisierungphysiotherapeutische Förderung per Mitmachvideo

Vom Erzählen zum Schreiben: Bücher „lesen“ und weiterschreiben



Jan sagt JA!

Ja!



direkte Rede als Sprechblasen
oder gesprochen

Alltagswortschatz: spielen,
einkaufen, ...

Wie fühlt sich Jan?

Ich bin...



Impulse geben

Wie fühlt sich Jan?



traurig



wütend



Ich darf NEIN sagen!

Nein!



Eigene Geschichtenfortsetzung
überlegen
und im Buch aufnehmen

Kontextoptimierung: V2 im
Hauptsatz, S-V-Kongruenz
im, Fragesätze

<https://read.bookcreator.com/c15luKMSW7OMkJPeUiVfYMEIJC32/hiap6CKZQMeIAAwcbICO3w>

Digitales Bücherregal - Anpassbare Bücher als Open Educational Ressources (OER)

Regierung von Oberbayern/Mayer-Lengsfeld/Reber



padlet Dr. Karin Reber + 30 - AT
Digitales Bücherregal
Digitale Bücher für alle - viel Spaß beim Lesen und Stöbern! Teilweise finden sich auch veränderbare epub-Dateien zum Herunterladen und zur Weiterarbeit am Buch.

Über das Bücherregal - mitmachen

Herzlich willkommen im digitalen Bücherregal
Die Bücher finden sich teilweise - als blätterbare, direkt lesbare
- als herunterladbare, veränderbare
epub-Dateien

Belletristik, Geschichten, Märchen

Das Land der Wortarten nach Montessori
Einführung Nomen, Artikel, Verb und Adjektiv in einer
Rahmenhandlung, Klassenstufe 2
<https://read.bookcreator.com/wJ41HZwAuhMs0fzfUzE6JDDKYE3/d9etslqPR9y-9rOazApJHg>

Sachbuch

Unser Länderlexikon
Erstellung eines interaktiven
Länderlexikons am Beispiel
Deutschland.
Ab Klassenstufe 2

Hinweis: Audioaufnahmen aus
rechtlichen Gründen nicht enthalten
<https://read.bookcreator.com/wJ41HZwAuhMs0fzfUzE6JDDKYE3/tuluWF7Qpu47PQVFb2xW>

Buchstabeneinführung

Meine Oo-Wörter
individuelles Buchstabenbuch
Klasse 1
[Link zum Buchstabenbuch](https://read.bookcreator.com/wJ41HZwAuhMs0fzfUzE6JDDKYE3/tuluWF7Qpu47PQVFb2xW)
[Link zur Vorlage](https://read.bookcreator.com/wJ41HZwAuhMs0fzfUzE6JDDKYE3/tuluWF7Qpu47PQVFb2xW)

Sprach- und Schriftsprachförderung

Meine Oo-Wörter
individuelles Buchstabenbuch
Klasse 1
[Link zum Buchstabenbuch](https://read.bookcreator.com/wJ41HZwAuhMs0fzfUzE6JDDKYE3/tuluWF7Qpu47PQVFb2xW)
[Link zur Vorlage](https://read.bookcreator.com/wJ41HZwAuhMs0fzfUzE6JDDKYE3/tuluWF7Qpu47PQVFb2xW)

Classroom Management

Mein Wörterbuch
Hilfe für DAZ-Kinder zur
Erweiterung des Wortschatzes
(soll eine Anregung sein und kann
nach individueller
Wortschatzanalyse angepasst
werden)
<https://read.bookcreator.com/wJ41HZwAuhMs0fzfUzE6JDDKYE3/tuluWF7Qpu47PQVFb2xW>

Nachhaltigkeit, BNE, Klimaschutz

Unsere Klassendienste
Tafel-, Ordnungs- &
Garderobendienst sowie weitere
Dienste zur Einführung in Klasse 1
Klasse 1
<https://read.bookcreator.com/wJ41HZwAuhMs0fzfUzE6JDDKYE3/tuluWF7Qpu47PQVFb2xW>

Mathematik

Jeder 100 Stück
Zahlbegriff handeln erfassen
Klasse 1A - 2
[Link zum ebook](https://read.bookcreator.com/wJ41HZwAuhMs0fzfUzE6JDDKYE3/tuluWF7Qpu47PQVFb2xW)

Eine Weltreise mit Amir
Buch zum Thema Klimawärme,
Klasse 5/6
<https://read.bookcreator.com/wJ41HZwAuhMs0fzfUzE6JDDKYE3/tuluWF7Qpu47PQVFb2xW>

Eine Weltreise mit Amir
EPUB document
padlet drive

Jede 100 Stück
EPUB document
padlet drive

Schriftlich multiplizieren -
gevusst wie!
Ein Erkarbeit mit den einzelnen
Arbeits schritten der schriftlichen
Multiplikation. Einsatz möglich ab
4. Klasse. Geeignet auch als Hilfe
für die Stillarbeit, zur Weitergabe an
Eltern und Erzieher.

Miljö und sein Freund Skydd
unterwegs im Universum
Eine spannende Lese- und
Hörgeschichte zum Thema
Plastikmüll
Klasse 4-6
<https://read.bookcreator.com/wJ41HZwAuhMs0fzfUzE6JDDKYE3/tuluWF7Qpu47PQVFb2xW>

Wir gehen gut und
rucksichtsvoll miteinander um
- Einstieg in die gewaltfreie
Kommunikation: Wolfs- und
Graffensproche
- 2. - 5. Jahrgangsstufe
<https://read.bookcreator.com/wJ41HZwAuhMs0fzfUzE6JDDKYE3/tuluWF7Qpu47PQVFb2xW>

Hiljö und sein Freund Skydd
unterwegs im Universum
Schriftlich multiplizieren - gevusst wie!
Book Creator is a simple tool for creating...book creator



<https://karin-reber.de/2019/11/10/projekt-digitales-buecherregal/>

Kirch, M./Reber, K. (2023): Wenn Bücher sich an ihre Leser:innen anpassen: Selbstgesteuertes Lesen mit Adaptable Books. In: Praxis Sprache 1/2023, 40-42.

Kirch, M./Reber, K. (2023a): Podcast „Adaptable Books. Wie Bücher sich an Leser:innen anpassen“. In: Moch, Th. (Hrsg.): Das Digitale Duett, <https://anchor.fm/lernsachen> bzw. Direktlink z.B. per Spotify: <https://open.spotify.com/episode/7drrDjWbUfQWQJyoZbyhLW>

Kirch, M./Reber, K./Schönauer-Schneider, W./Wirts, C. (2022): Bücher lesen von Anfang an – Wie digitale Medien neue Zugänge im Schriftspracherwerb ermöglichen. In: Spreer, M./Wahl, M./Beek, H. (Hrsg.): Sprachentwicklung im Dialog: Digitalität – Kommunikation – Partizipation (Sprachheilpädagogik aktuell). Tagungsband zum Bundeskongress der Deutschen Gesellschaft für Sprachheilpädagogik in Berlin, Schulz-Kirchner-Verlag, Idstein, 49-58.

Reber, K. (2020): Digitales Bücherregal – Adaptable Books. 50+ freie Bücher zur Sprach- und Schriftsprachförderung. <https://karin-reber.de/2019/11/10/projekt-digitales-buecherregal/>

Wortschatz

Wortschatzförderung: Prinzipien

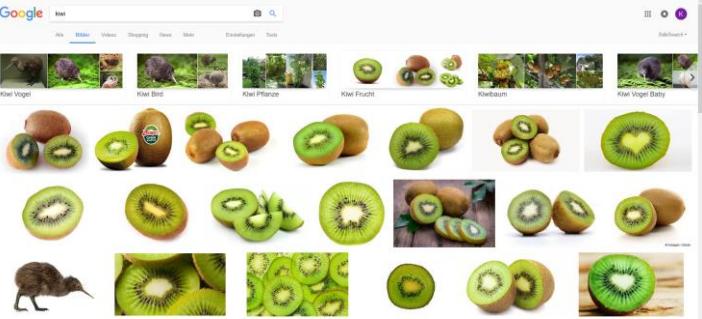
- Prinzip Wortschatzarbeit
- Projekt- und themenorientiertes Arbeiten
- Arbeit mit Wortfeldern und Kollokationen
- Einbeziehen kindlicher Interessen
- Lernen mit allen Sinnen
- Einsatz der Fachkraft-/Lehrkraftsprache zur Betonung und Hervorhebung

Wortschatz klären: Bildkarten digital

Bildersuche: Google, DuckDuckGo, CC search...

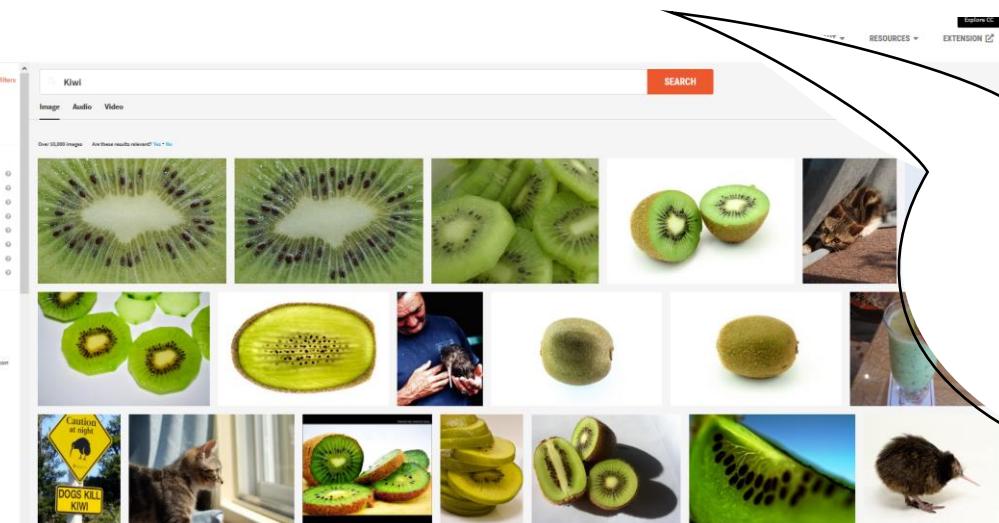


Google
images.google.de



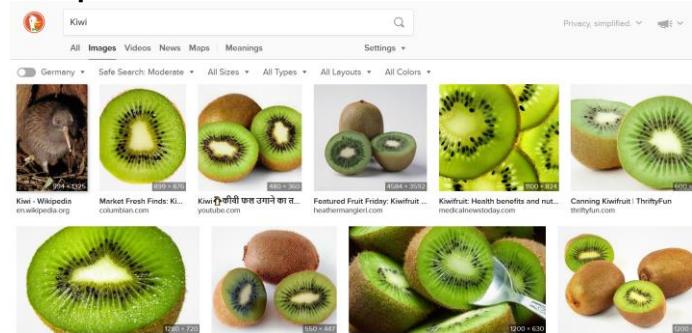
cc search: <https://search.creativecommons.org>
Rechtefreie Bilder – Filtern nach Urheberrecht

CC

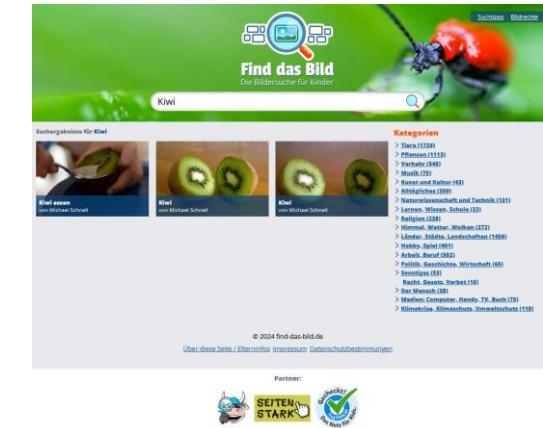


Was ist
eigentlich
ein/eine ...?

DuckDuckGo: <https://duckduckgo.com>
Dann auf „Bilder“ gehen
Datensparsame Suchmaschine

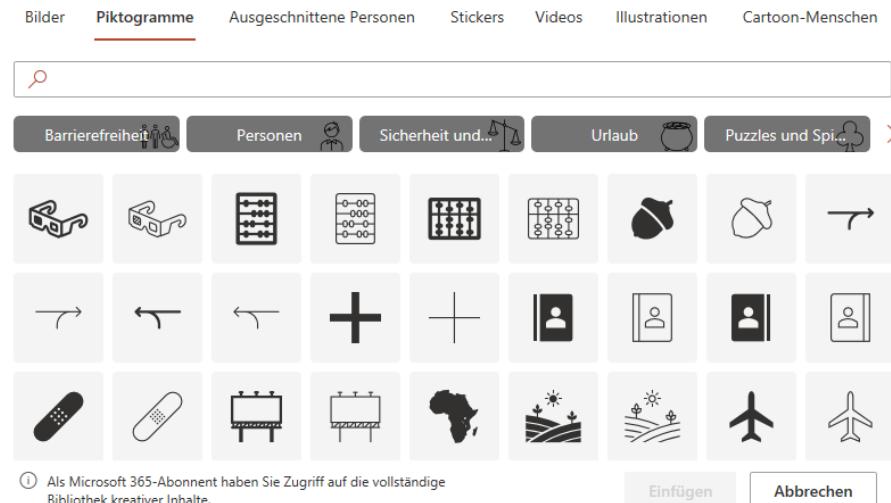


Alternative Bildersuche für Kinder:
<https://www.find-das-bild.de>



Verwendung von Piktogrammen

Piktogramme in MS Office 365



Piktogramme von kits.blog PictoSearch (CC-BY-SA)
<https://picto.kits.blog/#/search>

Ideen für die Elaboration von Wortschatz im Unterricht

Graphemisch / Schreibweise:

- Wortkarten verwenden
- Aufpassstellen markieren
- Wie schreibt man ...?
- Rechtschreibbesonderheiten nennen
- Verknüpfung mit Lernbereich „richtig schreiben“
- Ritualisiertes Rechtschreibgespräch: Regeln und Strategien benennen ...



Prozedural / Handlungserfahrung

- Wörter in Handlung umsetzen (v.a. Verben, auch Nomen: z.B. Zähne: Bewegung Zähneputzen)
- Wörter pantomimisch darstellen
- Bewegungsspiele
- Reflexion, z.B. schlendern: „... hat es gut gespielt, weil ...“ („weil er langsam war“, „die Hände in den Hosentaschen hatte“ etc.) ...



Morphologisch / Wortbausteine:

- Wortbausteine finden (z.B. WOLKE|N|KRATZ|ER)
- Bedeutung der einzelnen Wortbausteine klären
- wörtliche/tatsächliche Bedeutung (Metaphern!)
- Kreative Sprachspiele, Wortneuschöpfungen ...
- Zusammengesetzte Wörter bilden
- Verben: verschiedenen Verbformen nutzen (ich, ...), Adjektive: steigern, Nomen: Mehrzahl bilden etc. ...



LEXEM
FORM

graphemische
Information

LEMMA
INHALT

prozedurale
Information

episodische
Information

morphologische
Information

semantische
Information

syntaktische
Information

Phonologisch / Aussprache:

- Langsam und gedeckt vor- und nachsprechen
- In Silben sprechen und klatschen
- Reimwörter finden
- Auf Einzellaute abhören, Lautverbindungen üben
- Handzeichen für schwierige Laute verwenden
- Chorsprechen (Variation Sprechstile, Tempi, ...)
- Wort aufschreiben → graphemisch ...



Episodisch / persönliche Erlebnisse und Emotionen:

- Persönlichen Bezug herstellen (Hast du schon mal ein ... gesehen? Hast du schon mal ...?)
- Emotionale Anker setzen (z.B. Schulleben, Ausflüge, Realgegenstände, originale Begegnung, Projekte)
- Themen- und projektorientiertes Lernen
- Lernen mit allen Sinnen (Realgegenstände!)
- Geschichte zum Wort überlegen ...



Syntaktisch / Verwendung im Satz, Satzbau:

- Satz oder Quatschsatz bilden
- Wort im Gespräch nutzen (dadurch wird es automatisch in ganzen Sätzen verwendet)
- Mehrere Kinder äußern sich in ganzen Sätzen mit dem Wort
- Nomen mit Artikeln verwenden (Wortkarten mit der, die, das ...!) ...



Wortschatzförderung: E-Book mit Book Creator erstellen - Konzept Adaptable Books



Book Creator

Red Jumper Limited 2019
<https://bookcreator.com>



Auf der Wiese

Fachwortschatz

Lautsprache



Malen und Beschriften

Tippen oder diktieren oder Handschrift

Herkunftssprachen der Kinder



Der Löwenzahn blüht

Zeitrafferfilme

Ich beobachte:

Die Blätter

Die Blüte

Beobachtungen
auch handschriftlich

Reale und digitale Aktivitäten verknüpfen: Fotorallye Wortschatzsammler (vgl. Motsch et al. 2022)



Book Creator

Red Jumper Limited 2019
<https://bookcreator.com>

1 Feld-Raster wählen (gibt es nur in der Comic-Vorlage!)

Trick: Comic-Felder

2

3



Es wird eine Art „Formularfeld“ angelegt: Wenn SuS darauf tippen, öffnet sich u.a. sofort die Kamera. Das gemachte Foto erscheint an der richtigen Position. Es ist möglich, das Feld auch zu sperren, damit es nicht verrutscht oder gelöscht wird.

Achilles, E. (2023): Strategien zur Wortschatzerweiterung – individuelle, digitale Wortschatzbücher mit dem Book Creator. In: Praxis Sprache 1, 56/57.

Motsch, H.J./Gaigulo, D./Ulrich, T. (2022): Wortschatzsammler. Evidenzbasierte Strategietherapie lexikalischer Störungen im Kindesalter. Reinhardt, München.

Elaboration von Fachwortschatz: Visualisierung, Simulation, Verständnissicherung

Beispiel: Interaktive App „Mein Körper“

- Zoomen, Schnittbilder
- Interaktive Zuordnungsübungen
- Animationen: Visualisierung von Abläufen und Zusammenhängen
- Interaktionen: Was passiert, wenn ...?
- Eintauchen in verborgene Welten

Als Sprechanlass nutzen!



App „Mein Körper“
Tinybop Inc. 2019
<https://tinybop.com/apps/the-human-body>

Simulationen: Fachwortschatz anwenden & vernetzen

Meine Forscherwelt



PHET interactive simulations



<https://meine-forscherwelt.de/forschergarten>



Fahrrad / Strom

The screenshot shows the PHET website's search results page for 'Physik'. It displays a grid of 12 simulation thumbnails under the heading '44 Resultate'. The categories listed in the sidebar include Physik, Chemie, Biologie, Mathematik, Geowissenschaft, and Didaktik. The 'Filter' tab is selected.

<https://phet.colorado.edu/de>

The screenshot shows the 'Aggregatzustände: Grundbegriffe' simulation. It features a large cylindrical container with a thermometer showing 13°C. Inside the container, small spheres representing atoms are shown in different states: some are clustered at the bottom (solid), some are liquid, and some are gas molecules moving randomly. On the right, there is a control panel with buttons for 'Neon', 'Argon', 'Sauerstoff', and 'Wasser', each with a corresponding colored atom icon. Below the container, there are buttons for 'Heizen' (heat) and 'Kühlen' (cool). The PHET logo is visible in the bottom right corner.

Aggregatzustände: fest, flüssig, gasförmig, ...

Sprechende, mehrsprachige Wimmelbilder Beispiel „Multidingsda“



- Sprechende Wimmelbilder: 600 Wörter in 40 Themenbereichen und 15 Sprachen, Erstsprache Ukrainisch!
- Entdecken in verschiedenen Sprachmodalitäten
- In den Voreinstellungen kann man angeben, ob Schreib-/Sprachkenntnisse vorliegen!

Multidingsda
<https://www.profaxonline.com/programs/multidda>

<https://www.lmvz.ch/schule/multidingsda>

Grammatik

Beispiel digitale Wimmelbilder und Freispiel-Apps

Fünf Phasen der Grammatikentwicklung

	Phase I 12-18 Monate	Phase II 18-24 Monate	Phase III 24-30 Monate	Phase IV 30-36 Monate	Phase V ab 37 Monate
Verwendete Wortarten	Zeigewörter (da) Nomen Verbpartikel (auf, ab)	Verben	Verben: haben, sein Modalverben (dürfen, müssen) Personalpronomen	Präpositionen (auf, über) Bestimmte Artikel (der, die, das)	Konjunktionen (und, oder; weil, wenn)
Aspekt und Tempus			Präsens Perfekt, meist auswendig gelernte Partizipien, dann Übergeneralisierung (hab geest)	Präferenz von „haben“- Perfekt Vorsilbe der Partizipien zunehmend korrekt Imperfekt von sein: war	Partizipien grundlegend korrekt, jedoch noch Übergeneralisierungen Futur (ich werde das machen) Passiv (das muss gekocht werden)
Verbflexion		Verbstamm (mach) Infinitiv (machen)	1. Person (ich mach-e) 3. Person (mach-t)	2. Person (du mach-st)	
Kasus			Nominativ als Grundform	Übergeneralisierung des Nominativ (ich werf ein Ball/der Ball) Allmählich Gebrauch des Akkusativs (ich will den Ball)	Übergeneralisierung des Akkusativ (mit den Ball) Allmählich erster Gebrauch des Datifs (mit dem Ball)
Syntax	1-Wort-Äußerungen	2-Wort-Äußerungen mit variabler Wortstellung	Variable Mehrwortäußerungen, viele Auslassungen Verb häufig am Satzende (Finalstellung) (Ina Ball spielen)	Finites Verb in Zweitstellung (Das Auto hupt laut) Flexibles Vorfeld (Ich/Im Garten/Heute laufe...)	Verbfinalstellung in Nebensätzen korrekt (wenn ich fertig bin, ...)
Fragen	Nur durch Intonation	Intonation und Fragepronomen (das Ente? wo Auto?)	Wie II, auch mehrteilig (was das? Wo Auto fahrt?)	Inversion (Kommst du?)	Zweites Fragealter: Warum? Allmählich indirekte Fragen (ob der Papa kommt?)



Aus: Reber, K./Schönauer-Schneider, W. (2018): Bausteine sprachheilpädagogischen Unterrichts. Reinhardt, München, S. 127.

Grammatikförderung: Zielstrukturen anbieten

Häufige Zielstrukturen für Sprachförderung/Sprachtherapie (Motsch 2017):

- Verbzweitstellung („Das faule Wort“)
- Subjekt-Verb-Kontroll-Regel („Unendliche Liebe“)
- Komplexe Syntax: Nebensatzbildung („Flucht- und Monsterwort“)
- Akkusativ
- Dativ
- Überwindung der Artikelauslassung und Genusmarkierung
- Pluralmarkierung
- Perfektbildung



Motsch, H.-J. (2017). Kontextoptimierung. Evidenzbasierte Intervention bei grammatischen Störungen in Therapie und Unterricht. 4. völlig überarbeitete Auflage. München: Reinhardt-Verlag.

Zielstrukturen anbieten: App „Mein Bauernhof“ Allgemeine Lern-Apps kontextoptimiert umgesetzt



Mein Bauernhof (wonderkind 2018).
<https://www.wonderkind.de/de/app/mein-bauernhof>

Situationsbild betrachten und sprachlich begleiten:

- **Fragesätze:** Wo ist die Kuh? (W-Fragen) Was stimmt denn da alles nicht? (Impuls)
- **Nebensätze (weil):** Warum fährt die Oma mit dem Motorrad herum? Weil ...
- **Nebensätze (wenn):** Was passiert, wenn es Nacht wird? Wenn ...
- **Rätsel/Hauptsätze mit Verbzweitstellung (zeigen lassen):** Die Kuh frisst einen Apfel.
- **Rätsel/Relativsätze:** Ich sehe ein Tier, das einen Apfel frisst.

Bei den meisten Apps
Sind keine
spezifischen grammatischen
Zielstrukturen vorgegeben!

Herausforderung – Vorteil?

Grammatik fördern

Beispiel: Akkusativ – Wortschatz Körperteile



Zeichnen für Kinder
(Bini Bambini Academy 2019)
<http://binibambini.com/en>

Die App „Zeichnen für Kinder“ enthält direkt sprachliche Modelle:

- Wortschatz je nach Malgegenstand
- Wortschatz Körperteile
- Grammatik: Akkusativ

Weitere Sprachen sind möglich.

Lass uns einen Vogel malen! ...
Male erst seinen Körper! ...
Nun male den Bauch! ...
Und seinen Schnabel! ...
Male jetzt seinen Flügel! ...
Und die Beine!

Reber, K. (2021): Sprachförderung mit digitalen Medien: Beispiele für den Bereich Grammatik. In: Schulz, L./Krstoski, I./Lüneberger, M./Wichmann, D. (Hrsg.): Dikursive Lernwelten. Visual Books, Dornstadt, 155-168. (erhältlich als kostenloses Open-Source-E-Book zum Download oder als Print-Buch, <https://visual-books.com/diklusion>)

Freispiel-Apps und Wimmelbücher-Werkstatt Zielstrukturen präsentieren und evozieren



Mein Bauernhof



Meine Piraten



Tatütata!



Bauarbeiter



PlayHospital



PlayHomeStore



Fiete World



Kleiner Fuchs

Didaktik & Methodik Freispiel-Apps

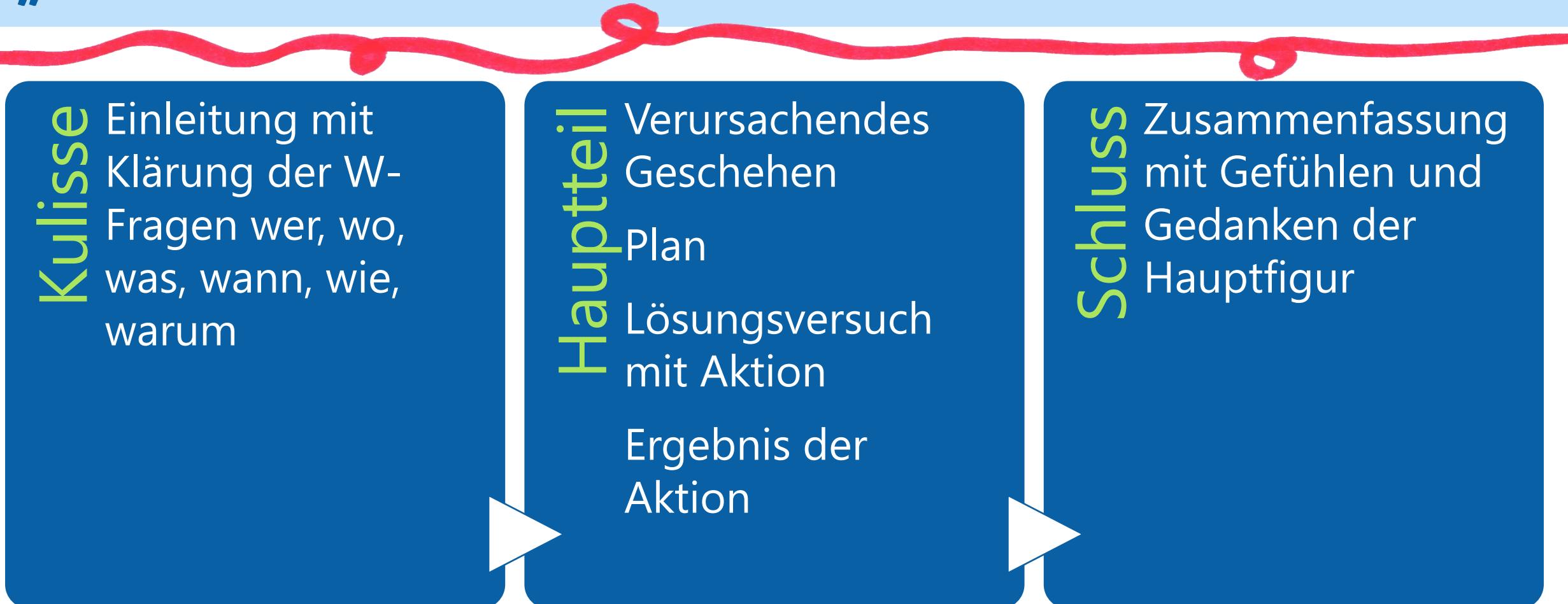


- Meist kein App-Sprecher – Zielstrukturen nicht vorgegeben – frei wählbar!
- Verschiedene Umsetzungsvarianten: Zielstruktur & Methode
- App als Sprechanlass: Kommunikation – Zu zweit nutzen!
- Konsequenz für den Einsatz zu Hause – Elternberatung!
- Förderung: Sicherung, Belohnung am Ende, zu Hause
- Unterricht: Frontalunterricht über Whiteboard (Sprech- und/oder Schreibanlass, Belohnung Interaktivität), offener Unterricht (Station, Freiarbeit)
- Real & digital vernetzen: Einbetten in ein Projekt, Rollenspiel mit Realgegenständen vorschalten, Erzählen von Erlebnissen anschließen

Reber, K. (2021): Sprachförderung mit digitalen Medien: Beispiele für den Bereich Grammatik. In: Schulz, L./Krstoski, I./Lüneberger, M./Wichmann, D. (Hrsg.): Dikursive Lernwelten. Visual Books, Dornstadt, 155-168. (erhältlich als kostenloses Open-Source-E-Book zum Download oder als Print-Buch, <https://visual-books.com/diklusion>)

Erzählen/Kommunikation

Makrostruktur einer Geschichte: Kohäsion „Roter Faden“



In allen Geschichtenteilen: interne Reaktionen (Gefühle, Gedanken)

Schelten-Cornish, S. (2015). Förderung der kindlichen Erzählfähigkeit. Geschichten erzählen mit Übungen und Spielen. 2. Auflage. Idstein: Schulz-Kirchner.

Erzählen, aufnehmen, reflektieren

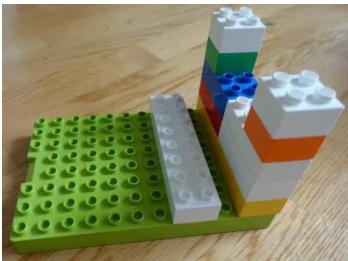
Kamera: Rollenspiele



Rollenspiele



Schleich-Figuren etc.



Kamera-App

<https://karin-reber.de/2019/05/16/trickfilm>

Szenen nachgestalten & erzählen App „Puppet Pals HD Director's Pass“



E erzählt, Kind spielt die Handlung mit den Figuren (Rezeption) – später Rollentausch (Produktion)

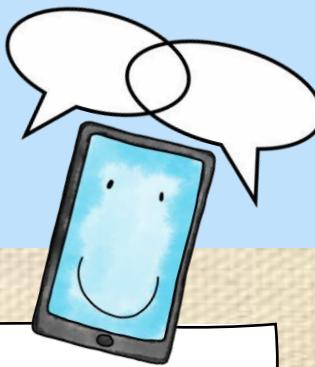
„Der Zwerg hat heute Geburtstag.
Er lädt seine Freunde ein.
Sie bringen einen Kuchen mit.
Dann feiern sie ein großes Fest!
Sie tanzen.“

2 Bühnenbilder: Höhle, draußen
Personen: zwei Kinder, Zwerg
Objekte: Kuchen

Puppet Pals HD Director's Pass
Polished Play LLC 2018
<http://www.polishedplay.com/puppetpals1>



Didaktik & Methodik: Erzählideen



- Alltagsdialoge umsetzen, z.B. Konfliktlösungen
- Zu Bilderbüchern malen und dann erzählen
- Phantasieerzählungen
- Buchstabengeschichten
- Reportagen, auch von unmöglichen Orten
- Erklärvideos, z.B. Mathe Addition: Situation vormachen und dazu mathematische Struktur versprachlichen mit „zuerst ... dann ... jetzt“
- ...

Erzählperspektiven einnehmen, Sprachproduktion Erzählen mit „ChatterPix“



ChatterPix

Duck Duck Moose LLC 2020

<https://www.duckduckmoose.com/educational-iphone-itouch-apps-for-kids/chatterpixkids>



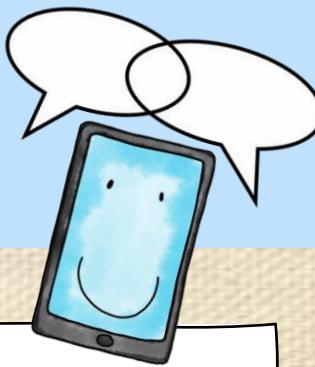
Beispiel Wortschatz Bäume: die Linde

„Hallo, ich bin die Linde. Ich blühe gerade!
Hörst du die Bienen?
Da sind gerade ganz viele unterwegs ...“

Beispiel Wortschatz Möbel: das Kissen

„He, du. Hier bin ich, das Kissen! Au, du
tust mir weh! Geh runter von mir! Wir
Kissen wollen auch mal ausspannen! Nicht
immer nur weich sein ...“

Didaktik & Methodik: Erzählen digital



- Geht sehr **schnell, motivierend**, macht Spaß
- Z.B. am Ende der Einheit schwierigstes Wort als Bild/Gegenstand abfotografieren und nochmal **sprechen lassen** – die Kinder merken sich das!
- **Ich-Perspektive**, evtl. mit Vorstellung (Hallo, ich bin der ...) = Wortschatz benennen
- Über sich erzählen = Kollokationen, semantische Vernetzung
- Fertiges Video mit den Eltern teilen, evtl. eigene Videos nach vorhandenem Sprechvorbild erstellen

Schriftspracherwerb/Literacy

Erste Erfahrungen mit Buchstaben und Wörtern – Ideenkiste

Vgl. auch digitale Bücher!

Vorlesen & Zuhörförderung: Wöchentlich neue, kostenlose Geschichten: www.einfachvorlesen.de

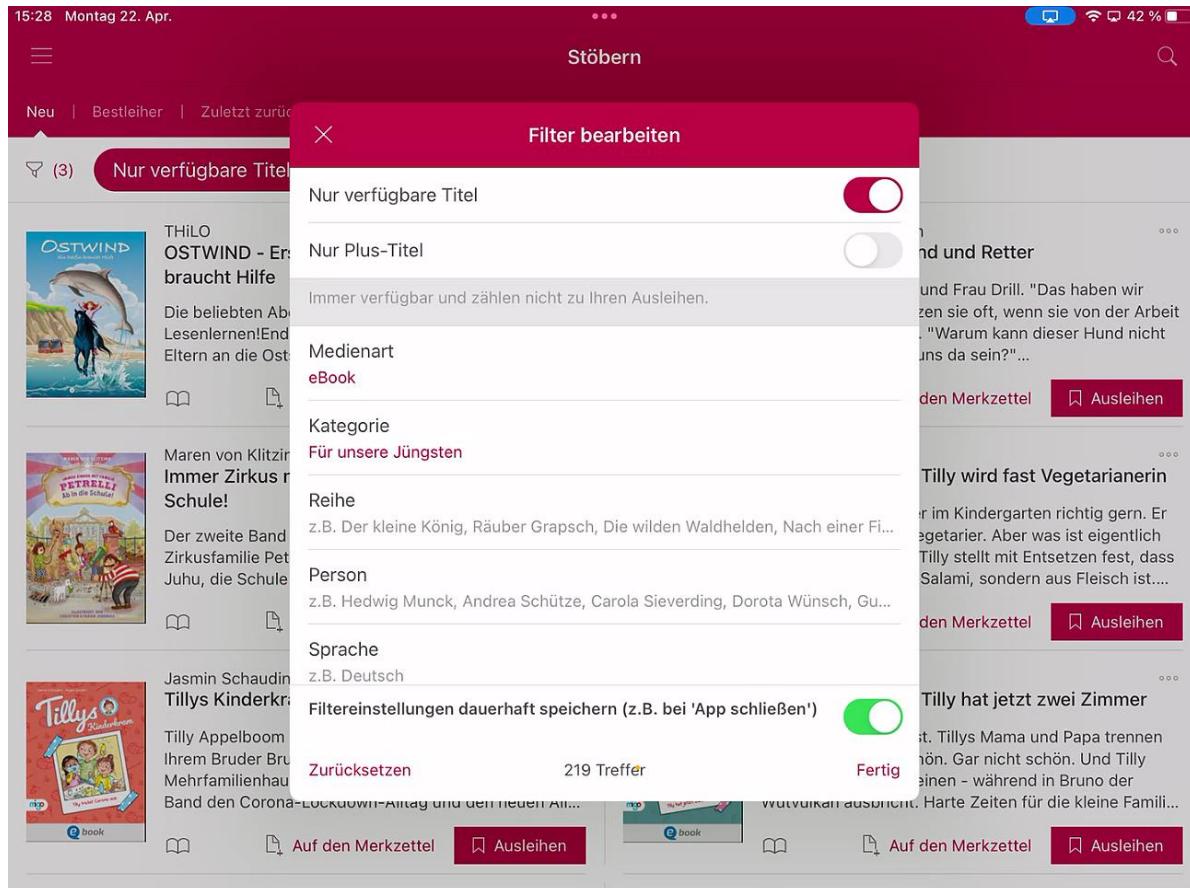
The screenshot shows a section of the website 'einfach vorlesen!' with a blue header bar. Below it, a navigation bar has three horizontal lines on the left and the 'einfach vorlesen!' logo with a smiling book icon on the right. The main content area is titled 'Geschichten' (Stories) in a large white font. It features four story cards arranged in two rows. The top row contains two cards: one for 'ab 3 Jahren' (from 3 years old) and one for 'ab 5 Jahren' (from 5 years old). The bottom row contains two cards: one for 'ab 7 Jahren' (from 7 years old) and one for 'ab 5 Jahren' (from 5 years old). Each card includes the author's name, the title of the story, the number of days it's online, a preview image, a 'Jetzt vorlesen' (Read now) button, and a duration indicator.

Altersgruppe	Titel	Online-Tage	Dauer
ab 3 Jahren	Marc-Uwe Kling Der Tag, an dem die Oma das Internet kaputt gemacht hat	noch 21 Tage online	26min
ab 5 Jahren	Sylvia Heinlein, Sabine Wiemers Die Sache mit den Superhelden	noch 14 Tage online	13min
ab 7 Jahren	Aufstand in der Hexenschule	noch 7 Tage online	8min
ab 5 Jahren	Elchkuss.	noch 7 Tage online	9min

- Angebot der Stiftung Lesen
- Wöchentlich neue Bücher
- renommierte Verlage
- Daheim und in der Schule
- Verschiedene Altersstufen
- App oder im Browser

Digitale Angebote der Stadtbibliotheken

Onleihe-App 



Tigerbooks 



»Puh, ist der schwer«, stöhnt Jan. Er schleppt einen Koffer aus dem Keller hoch.
»Es ist doch noch gar nichts drin«, sagt Papa. »Erst müssen wir packen.«
»Und wann fahren wir endlich los in den Urlaub?«, fragt Julia.
»Morgen«, sagt Papa.

Entwicklungsorientierung

Günther 1986, Klicpera et al. 2020, Jeuk/Schäfer 2019

1. Präliteral-symbolische Stufe
2. Logographemische Stufe
3. Alphabetische Stufe
4. Orthographische Stufe
5. Integrativ-automatisierte Stufe



MAUS

DedWazerhntutSantmachen

Günther, K.B. (1986): Ein Stufenmodell der Entwicklung kindlicher Lese- und Schreibstrategien. In: Brügelmann, H. (Hrsg.): ABC und Schriftsprache: Rätsel für Kinder, Lehrer und Forscher. Faude Verlag, Konstanz.

Klicpera, Ch./Schabmann, A./Gasteiger-Klicpera, B./Schmidt, B. (2020): Legasthenie - LRS: Modelle, Diagnose, Therapie und Förderung. utb/Reinhardt, München.

Jeuk, St./Schäfer, J. (2019): Schriftsprache erwerben. Didaktik für die Grundschule. Cornelsen, Berlin.

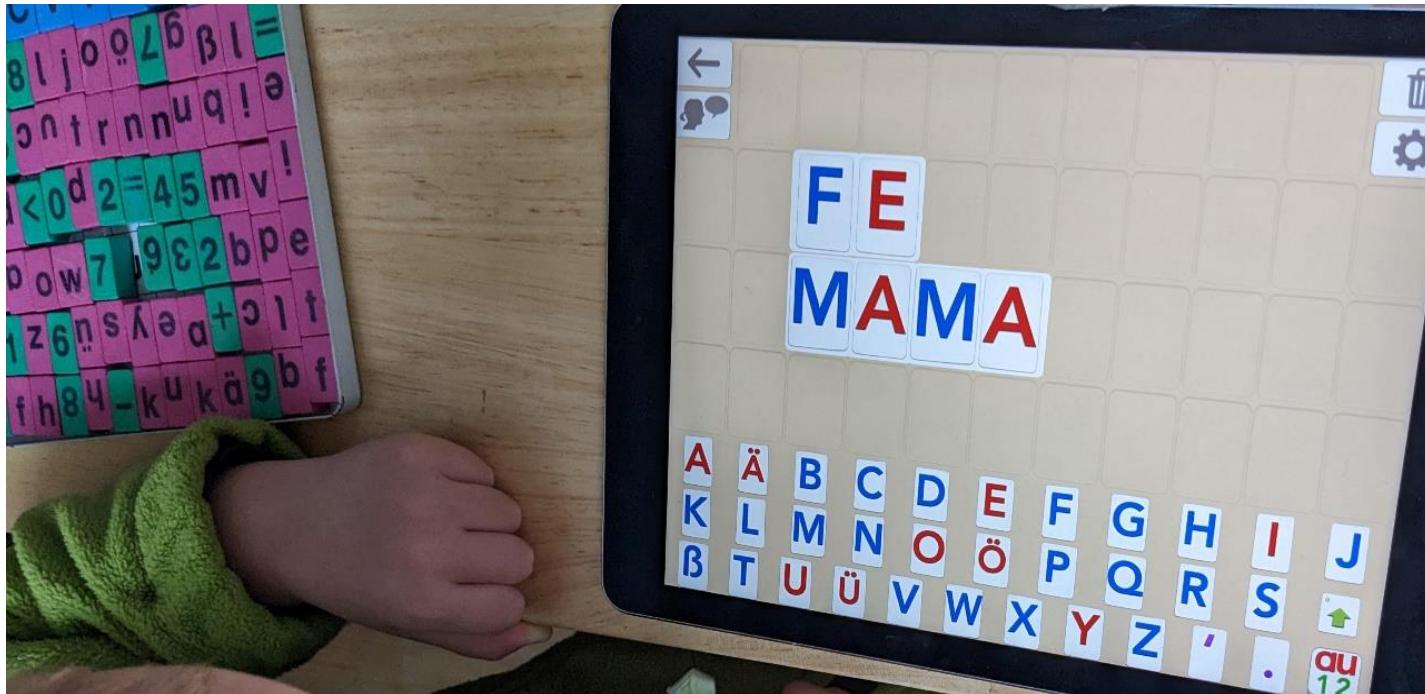


Sprechende Tastatur: Wortzauberer Hilf mir, es selbst zu tun!



L'Escapadou 2021

<https://lescapadou.com/wp/en/educational-apps-for-kids>



- Sprechende Tastatur: Wörter schreiben, App lautiert mit und synthetisiert das bisher geschriebene
- Verschiedene Übungsmodi: Abschreiben, Buchstabensalat, Schreiben nach Diktat
- Eigene Wortlisten möglich

Vorteile:

- App lautiert mit, sowohl auf Laut- als auch auf Wortebene
- Experimentieren mit Schrift, Selbstwirksamkeit
- Unmittelbares Feedback
- Kein Aufräumen nötig!

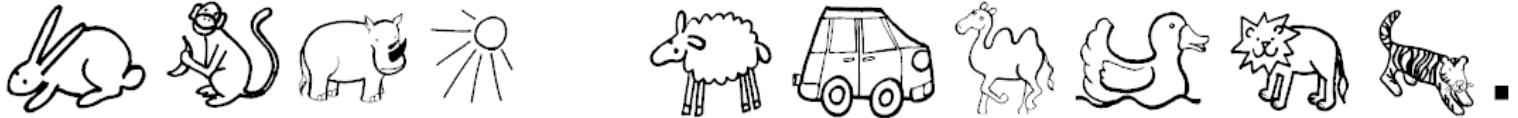
Tipp: Aussprache Deutsch einstellen!

Erstes Lesen mit Anlautschriften

Alphabetisches Prinzip in Wörtern entdecken



Anlautschrift: Nur Bilder (z.B. für Rätsel, Übungen zur PGK, ...)



Anlautschrift: Buchstaben und Bilder (z.B. für Lektüren, Arbeitsanweisungen, Leseübungen, ...)



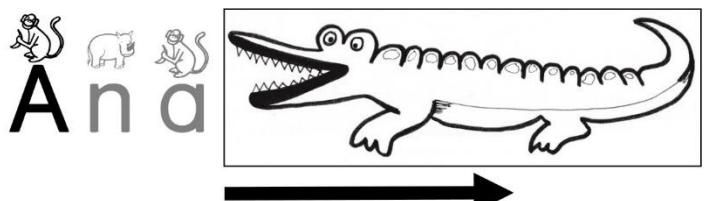
Handzeichenschrift



Handzeichenschrift mit Buchstaben und Bildern

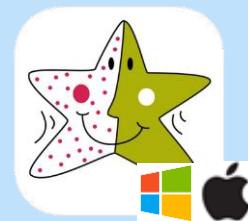


Anlautschriften (paedalogis)
<https://paedalogis.com/anlautschriften>



zabulo: Individuelle Lernmaterialien

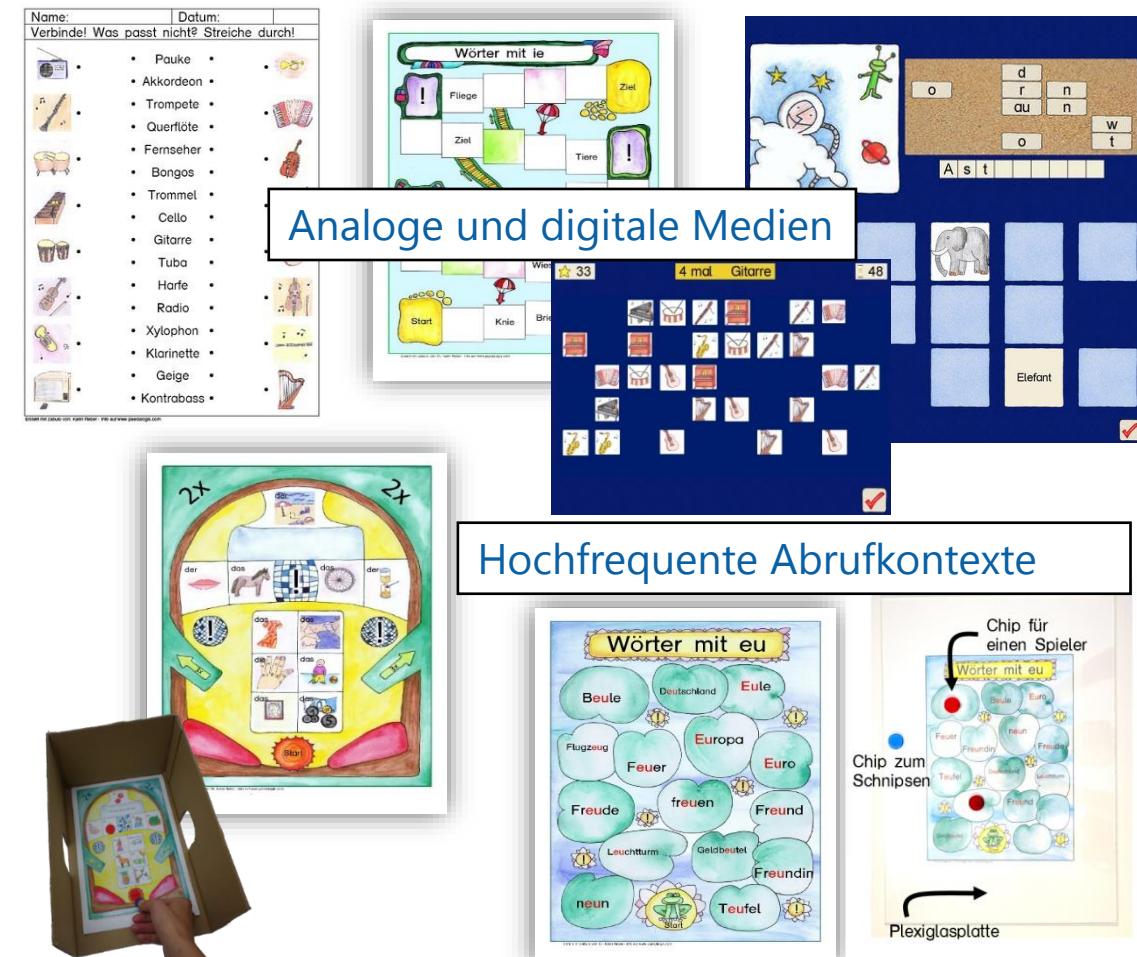
z.B. nur lautgetreue Wörter mit bestimmten Buchstaben



Ziel: Individuelle Materialien selbst erstellen

- Material-Werkstatt
 - Spiel-Werkstatt
 - Screening-Werkstatt
 - Computerspiel-Werkstatt
 - Bildersammlung
 - mit linguistischen Suchfunktionen und
 - vorgefertigten Layouts/Spielvorlagen

"Wörter schreiben müssen" → "dürfen,"
Arbeitsblatt & Isolation → Spiel & Kommunikation

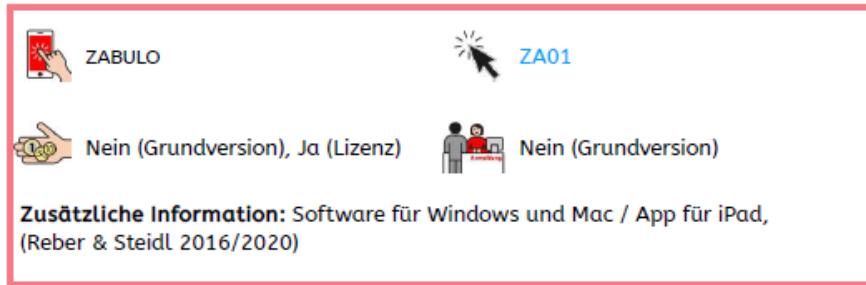


7.5 Individuelle Lernangebote für Sprach- und Schriftsprachförderung mit ZABULO selbst erstellen

Wenn Lernmaterialien sich an Lernende anpassen

Karin Reber

Übersicht



ZABULO

ZA01

Nein (Grundversion), Ja (Lizenz)

Nein (Grundversion)

Zusätzliche Information: Software für Windows und Mac / App für iPad, (Reber & Steidl 2016/2020)

Kurzbeschreibung:

ZABULO (Reber & Steidl 2016/2020) ist eine Software, mit der man sehr schnell individuelle und differenzierte Lernmaterialien selbst erstellen kann. Das können Arbeitsblätter, Spiele oder Screenings zum Ausdrucken sein, aber auch Computerspiele zum Üben für Schüler:innen oder mit der App auch Lernspiele/Mini-Apps direkt für das iPad. Mit der intelligenten Bildersammlung können somit analoge bzw. digitale Medien für *Unterricht, Diagnostik und Therapie* in den Bereichen *Sprache* (Aussprache, Wortschatz, Grammatik) oder *Schriftsprache* (phonologische Bewusstheit, Lesen und Schreiben v.a. auf Wortebene) gestaltet werden.

Motivation

In Lerngruppen verfügen Kinder oft über sehr unterschiedliche Kompetenzen in den einzelnen Lernbereichen (vgl. Reber 2017). Aus Individualperspektive kann man auch sagen: Jede/r Lernende hat andere Kompetenzen und einen individuellen Lernfokus. Das gilt z.B.

- für den *Schriftspracherwerb*: Während manche Kinder schon lesen und schreiben können, fällt es anderen äußerst schwer, Laute abzuhören, sich Buchstaben zu merken oder das Synthetisieren zu verstehen.
- für den Lernbereich *Rechtschreiben*: Manche Kinder benötigen vertiefte Unterstützung beim Erwerb der Rechtschreibstrategien, eines individuellen Grundwortschatzes bzw. allgemeinen Häufigkeitsgrundwortschatzes sowie teilweise auch neue, motivierende und spielerische Zugänge.



Lesetipp: Diklusive Lernwelten

<https://visual-books.com/diklusion>



Sprechende Anlauttabelle

In Form einer Tastatur – nebenbei Tippen lernen ☺



Book Creator (Tools for Schools Limited 2024)

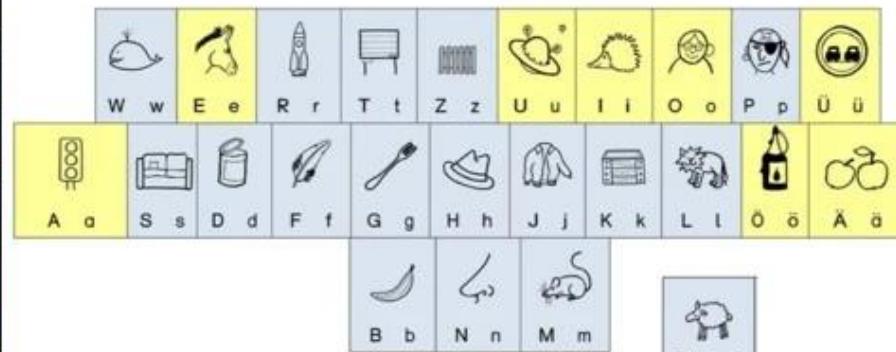
www.bookcreator.com



Meine sprechende Anlauttabelle



Meine 1. Anlauttabelle



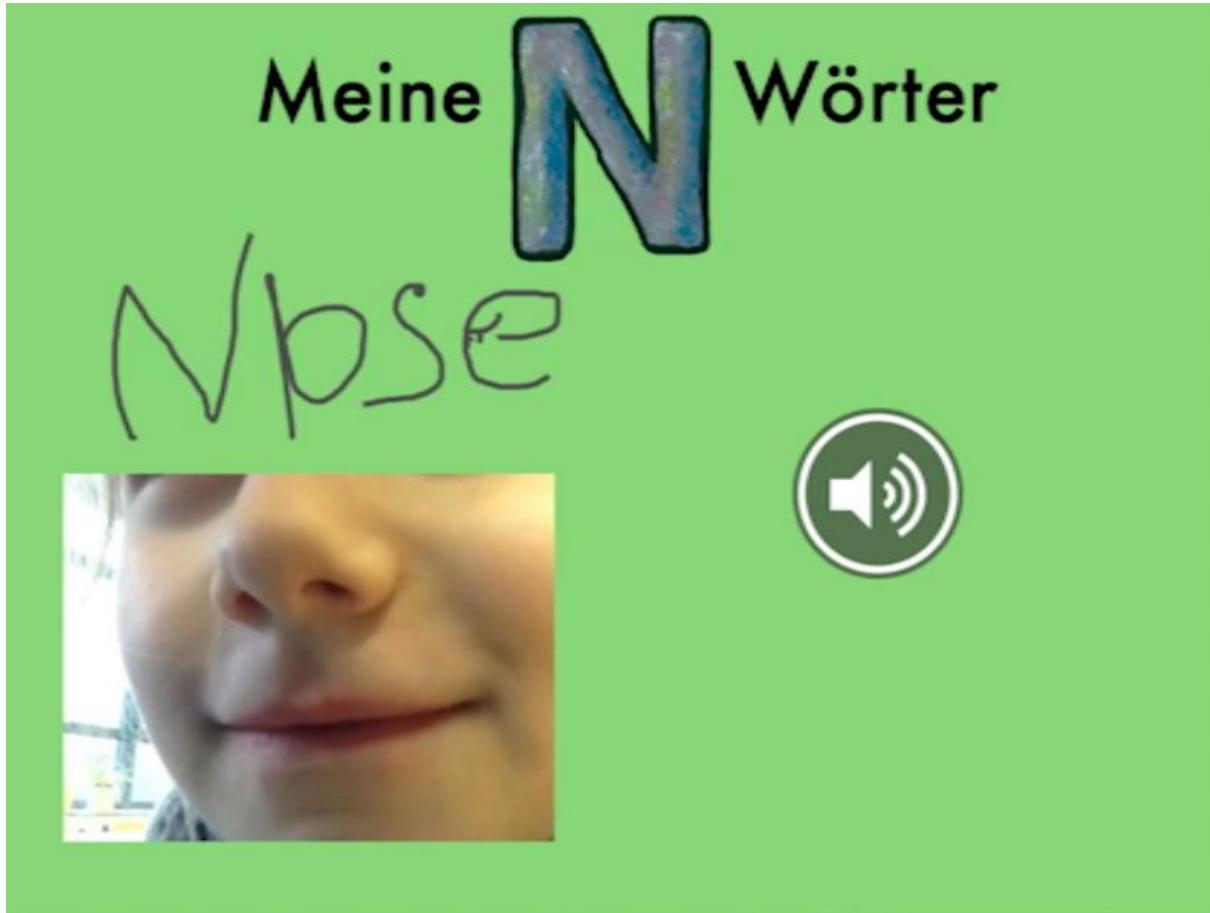
Meine 2. Anlauttabelle



Download und Ausprobieren: <https://read.bookcreator.com/TCI87fw1CbO6mzExowuIMySyJxU2/Xn0Z-Q8XTG-znwPuRZf3Mw>

Hintergrund und Tipps: <https://karin-reber.de/2023/04/05/sprechende-anlauttabelle>

Buchstaben-Portfolios



<https://www.moodletreff.de/course/view.php?id=384§ion=2>

- Impulse: Film, Buchstaben-Leervorlage
- Wörter suchen (Klassenzimmer, Bücher) und abfotografieren
- Schreiben und Sprechen der Wörter
- Geschichten erfinden zur Schlüsselfigur, Umsetzung mit Puppet Pals HD
- Präsentation „Markt der Möglichkeiten“

Mobiles Lernen

Startseite / Kune / Fortbildung / Mobiles Lernen / Mobiles Lernen / Book Creator

Start Autorin Book Creator Produktive Apps DVD Creative Commons QR-Code Live-Quiz Moodle Ausstattung Fortbildungsmaterialien

Der Book Creator vereint alle Elemente, die in einem digitalen Buch möglich sind: Film, Audio, Spracheingabe und Text. Je nach Unterrichtssituation können Kinder eigene Bücher themengerecht erstellen oder vorbereitete Bücher weiter bearbeiten. Durch die verschiedenen Engagementsmöglichkeiten und die einfache Handhabung eignet es sich der Einsatz schon ab dem 1. Schuljahr. Bücher können miteinander kombiniert und als ePub oder Video exportiert werden. Die Bücher können dann weitergeleitet, auf allen Endgeräten angesehen und ggf. veröffentlicht werden.

Beispiele

- FILM - Buchstabenportfolios in der 1. Klasse
- EPUB - Buchstabenportfolio N 1,0MB
- EPUB - Buchstabenportfolio A 3,0MB
- KURS - Mit Tablets rechnen - Mathe in der Grundschule
- LINK - 50 ways to use Book Creator in your classroom
- TPP - Beispiele auf dem Book Creator Blog

5

1. Sprach-, Spiel- und Medienkompetenzentwicklung
2. Auswahlkriterien für Medien
3. Prinzipien für den Umgang mit Medien
4. Sprachförderung mit digitalen Medien
- Methoden
 - Sprachförderung mit digitalen Büchern
 - Fachkraft-/Lehrkraftsprache
 - Wortschatz
 - Grammatik
 - Erzählen
 - Schriftspracherwerb/Literacy
5. Ausblick

Tipps, Broschüren, Infos

DIALOGITALO
SPRACHFÖRDERUNG IM DIALOG
MIT DIGITALEN MEDIEN

Andrea Steeger¹, Claudia Wirts²,
Ilektra Lazou¹, Anne-Kristin Cordes²

INSKOM **ifp** **SW/M**
Staatsministerium für Kultus und Sport des Freistaates Sachsen
Staatsinstitut für Frühförderung
Bildungsstiftung

https://www.ifp.bayern.de/imperia/md/content/stmas/ifp/dialogitalo-broschüre_onlineversion.pdf

Landeshauptstadt München
Referat für Bildung und Sport

Apps im Einsatz
Medienpädagogische Impulse aus dem Projekt Multimedia-Landschaften für Kinder

In Kooperation mit **studio im netz**

<https://www.studioimnetz.de/neue-broschuere-apps-im-einsatz>

STAATSMINISTERIUM FÜR KULTUS **Freistaat SACHSEN** **INSKOM** **kita dialogital**
Sprechende Bildung mit kleinen Sprüchen

Mit Medien im Dialog – sprachliche Bildung in der Kita digital gestalten
Eine Pädagogische Handreichung für Sächsische Kindertageseinrichtungen

https://www.kita-bildungsserver.de/wp-content/themes/kita-bildungsserver.de/inc/dokumente_zum_download_ausliefern.inc.php?did=1572 bzw. auch https://open.plattform-spi.de/goto.php?target=file_139973_download&client_id=in_no

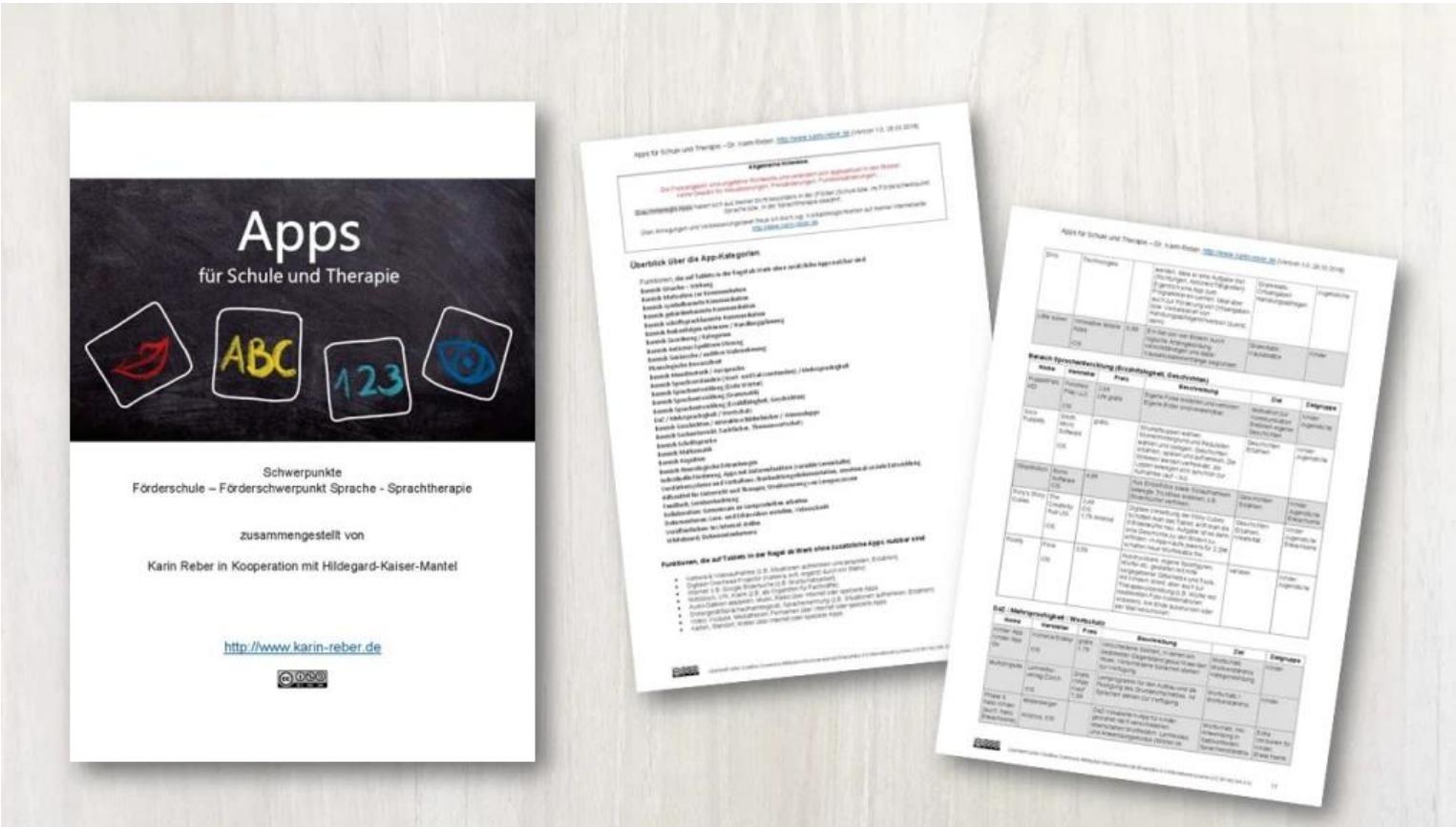
Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen

Digitale Medien in der frühkindlichen Bildung
Eine Handreichung für pädagogische Fachkräfte, Träger und Eltern in Kindertageseinrichtungen

www.mki.nrw.de

https://www.kita.nrw.de/system/files/media/_document/file/Medienbildung_Digitale-Medien-fruehkindliche-Bildung_Handreichung.pdf

App-Liste: „Apps für Schule und Therapie“ Förderschwerpunkt Sprache & Sprachtherapie



<https://karin-reber.de/2018/10/28/appliste>

A photograph of a forest path. The path is made of dirt and gravel, winding through tall, thin trees with green and brown foliage. Sunlight filters through the branches, creating bright spots on the ground.

Wie fange ich an?

Was macht Sinn für mich?

„teaching device“ - Lehrmedium

„learning device“: ein Gerät - Lernmedium

„learning device“: mehrere Geräte

Klassenzimmer/Gruppenraum → Funktionsraum

In kleinen
Schritten!

Dort beginnen,
wo es
persönlich Sinn
macht!

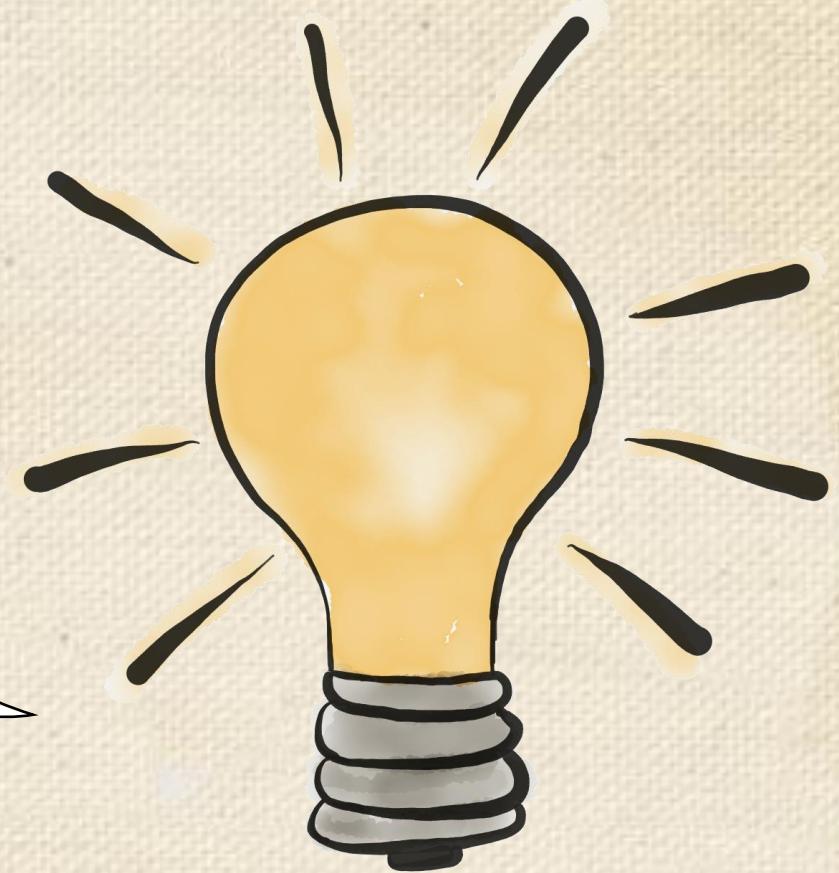
Mutig
ausprobieren
und dabei
lernen!

Mein nächster Schritt:

Ich möchte gerne ...
ausprobieren.

Ich nehme als Idee mit

...



Kontakt

Dr. Karin Reber
Beratungsrektorin im Förderdienst
(Sprachheilpädagogik, Informatik),
Akademische Sprachtherapeutin
(Sprachheilpädagogin M.A.)

Homepage: <http://www.karin-reber.de>
Instagram: @k.m.reber
Twitter: @lhotse77
Mastodon: @karin@bildung.social



Weitere Links

- Blog von Thomas Moch: Einsatz von Computern und Tablets an Förderschulen: <https://lernsachen.wordpress.com>
- Sprachförderung - iPad in der Logopädie: <https://therapiepad.de>
- Apps für die Schule allgemein:
<https://www.schule-apps.de> sowie <http://www.medien-in-die-schule.de/werkzeugkaesten/werkzeugkasten-lernen-lehren-mit-apps/uebersicht-ueber-apps-fuer-den-einsatz-in-schule-und-unterricht>
- iPad und UK: <http://uk-app-blog.blogspot.de/>
- Ästhetische, schön gemachte und kreative Apps: <http://www.ene-mene-mobile.de/>
- Kinder-Apps allgemein: <http://bestekinderapps.de>
- <http://www.imethods.de> (Methodik, Dr. Michael Kirch)

Literatur (1)

- Berg, M. (2018): Kontextoptimierung im Unterricht. Praxisbausteine für die Förderung grammatischer Fähigkeiten (3. Aufl.). München: Reinhardt.
- Burlefinger, K. (2021): Videotherapie in Logopädie und Sprachtherapie. Verlag Schulz-Kirchner, Idstein.
- Cox, M. (2005): The Pictorial World of The Child. New York: Cambridge University Press.
- Dittmann, J. (2012). Der Spracherwerb des Kindes: Verlauf und Störungen. München: C.H. Beck.
- Eggert, S., Wagner, U. (2016): Grundlagen zur Medienerziehung in der Familie. Expertise im Rahmen der Studie MoFam – Mobile Medien in der Familie.
https://www.jff.de/ablage/Projekte_Material/mofam/JFF_MoFam_Expertise.pdf (23.12.2019)
- Fillbrandt, A. (2013): Plattform TherapiePAD.de. <http://therapiepad.de>
- Hattie, J. (2012): Visible Learning for teachers. Maximizing impact on learning. Routledge, London/New York.
- Hauck-Thum, U. (2011): Medienarbeit im Deutschunterricht. Beltz Verlag, Weinheim.
- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Golinkoff, R. M., Gray, J. H., Robb, M. B., & Kaufman, J. (2015). Putting Education in "Educational" Apps. *Psychological science in the public interest*, 16(1), 3–34.
- Kirch, M. (2015): Eines ist besser als keines: das Klassen-iPad. In: "M" wie Medien. Domino-Verlag, München, 47-52.
- Kirch, M./Reber, K./Schönauer-Schneider, W./Wirts, C. (2022): Bücher lesen von Anfang an - Wie digitale Medien neue Zugänge im Schriftspracherwerb ermöglichen. In: Tagungsband zum Bundeskongress der Deutschen Gesellschaft für Sprachheilpädagogik in Rostock, Schulz-Kirchner-Verlag, Idstein, 49-58.
- Kirch, M./Reber, K./Schönauer-Schneider, W./Wirts, C. (2022): Bücher lesen von Anfang an - Wie digitale Medien neue Zugänge im Schriftspracherwerb ermöglichen. In: Tagungsband zum Bundeskongress der Deutschen Gesellschaft für Sprachheilpädagogik in Rostock, Schulz-Kirchner-Verlag, Idstein, 49-58.
- Krist, H., Kavšek, M., & Wilkening, F. (2018): Wahrnehmung und Motorik. In: Schneider, W., & Lindenberger, U. (Hrsg.). (2018). Entwicklungspsychologie (8. Aufl.). Weinheim, Basel: Beltz, 373-393.
- Knoblauch, V. (2020): Tablets in der Grundschule. AOL Verlag, Hamburg.
- Mayer-Lengsfeld, L./Reber, K. (2019): „My simple best thing“ – Good-practice-Beispiele einer oberbayerischen Fortbildungsreihe zur digitalen Bildung aus dem Förderschwerpunkt Sprache. In: Praxis Sprache 3, 174-178.
- Miosga, Ch. (2018): Sprach- und Bildungshorizonte erweitern durch responsive Strategien von pädagogischen Fachkräften – Zum Nutzen von multimodalen Interaktionsanalysen für die Gestaltung didaktischer Interaktionen. In: Jungmann, T., Gierschner, B., Meindl, M., & Sallat, St. (Hrsg.): Sprach- und Bildungshorizonte. Wahrnehmen – Beschreiben – Erweitern. Idstein: Schulz-Kirchner-Verlag, 139-145.
- Moch, Th. (2022): Digitales Lernen in der förderschule. Persen Verlag, Hamburg.
- Mogel, H. (2008): Psychologie des Kinderspiels (3. Aktualisiert und erweiterte Aufl.). Heidelberg: Springer
- Motsch, H.-J. (2017): Kontextoptimierung (4. Aufl.). München: Reinhardt.
- Nieding, G., Ohler, P. (2018): Medien und Entwicklung. In: Schneider, W., & Lindenberger, U. (Hrsg.). (2018). Entwicklungspsychologie (8. Aufl.). Weinheim, Basel: Beltz, 729-743.
- Niklas, F. (2018): Was können Kinder? Kompetenzen verschiedener Altersstufen. Vortrag im Rahmen der Fachtagung „Forum Medienpädagogik“, München, 8.11.2018,
https://www.blm.de/files/pdf2/2018_blm_niklas_was-knnen-kinder.pdf (21.11.2019)

Literatur (2)

- Potter, W. J. (2013): Media Literacy. Los Angeles u.a.: SAGE.
- Radesky, J., Miller, A.L., Rosenblum, K. L., Appugliese, D., Kaciroti, N., Lumeng, J.C. (2015): Maternal Mobile Device Use During a Structured Parent-Child Interaction Task. In: Academic Pediatric Association, Vol 15, Nr.2, 238-244
- Reber, K. (2016): Auf dem Weg zur vierten Kulturtechnik: Mediendidaktik im Förderschwerpunkt Sprache. In: Praxis Sprache 1, 33-40. Download Gesamtheft: http://www.schulz-kirchner.de/files/ps1_2016.pdf
- Reber, K. (2018): Digitale Bildung im Förderschwerpunkt Sprache: Das Potential neuer Medien nutzen. In: Jungmann, T./Gierschner, B./Meindl, M./Sallat, St. (Hrsg.): Sprach- und Bildungshorizonte. Wahrnehmen – Beschreiben – Erweitern. Tagungsband zum Bundeskongress der Deutschen Gesellschaft für Sprachheilpädagogik in Rostock, Schulz-Kirchner-Verlag, Idstein, 302-309.
- Reber, K. (2019): Film ab! Mit Trickfilmen, Erklärvideos und Co. Sprache fördern. In: Praxis Sprache 3, 152-159.
- Reber, K. (2021): Wortschatzförderung in Unterricht und Therapie: Reale und digitale Lernwelten verknüpfen. In: mitSprache 2, 5-24. https://paedalogis.com/wp-content/uploads/2021/07/mitSprache_2_21_Beitrag_Reber_web.pdf
- Reber, K. (2021): Sprachförderung mit digitalen Medien: Beispiele für den Bereich Grammatik. In: Schulz, L./Krstoski, I./Lüneberger, M./Wichmann, D. (Hrsg.): Dikursive Lernwelten. Visual Books, Dornstadt, 155-168. (erhältlich als kostenloses Open-Source-E-Book zum Download oder als Print-Buch, <https://visual-books.com/diklusion>)
- Reber, K./Schönauer-Schneider, W. (2022): Sprachverständnisstörungen diagnostizieren und fördern. Einsatzmöglichkeiten digitaler Medien im Unterricht. In: Spuren 2022, 4-8.
- Reber, K./Schönauer-Schneider, W. (4/2018): Bausteine sprachheilpädagogischen Unterrichts. Ernst Reinhardt Verlag, München/Basel.
- Reber, K./Wildegger-Lack, E. (2020): Sprachförderung mit digitalen Medien: Von real bis digital. Schulz-Kirchner Verlag, Idstein (in Druck, erscheint ca. Juni 2020).
- Reber, K. & Wildegger-Lack, E. (2022): Erzählkompetenz in Schule und Therapie: Kreativ sein mit digitalen Medien. In: Sprachförderung und Sprachtherapie in Schule und Praxis, 42-54. (Spannendes Themenheft!)
- Schulz, L./Krstoski, I./Lüneberger, M./Wichmann, D. (Hrsg.): Dikursive Lernwelten. Visual Books, Dornstadt, 155-168. (erhältlich als kostenloses Open-Source-E-Book zum Download oder als Print-Buch, <https://visual-books.com/diklusion>)
- Starke, A., & Mühlhaus, J. (2018): App-Einsatz in der Sprachtherapie. Die Nutzung evidenzbasierter und ethisch orientierter Strategien für die Auswahl von Applikationen. Forum Logopädie, 32(2), 22–26.
- Szagun, G. (2016): Sprachentwicklung beim Kind. Ein Lehrbuch (6. Aufl.). Weinheim, Basel: Beltz.
- Thissen, F. (2013): Mobiles Lernen in der Schule. www.frank-thissen.de/ibook_gut.pdf
- Tulodziecki, G., Gafe, S., Herzig, B. (2019). Medienbildung in Schule und Unterricht: Grundlagen und Beispiele. Stuttgart: UTB.
- Wahl, M. (2014): Die Zukunft der UK - Wunderwaffe Neue Medien?! In: Sprachtherapie aktuell, 1, e2014-04. http://www.sprachtherapie-aktuell.de/files/e2014-04_Wahl.pdf
- Wendlandt, W. (2017): Sprachstörungen im Kindesalter (8. Überarbeitete und erweiterte Aufl.). Stuttgart: Thieme.
- Wildegger-Lack, E. (2011): Therapie von kindlichen Sprachentwicklungsstörungen (3-10 Jahre). Ernst Reinhardt, München, 79
- Wygotski, L.S. (1988): Denken und Sprechen. Frankfurt am Main: Fischer.
- Zierer, K. (2018): Lernen 4.0. Pädagogik vor Technik: Möglichkeiten und Grenzen einer Digitalisierung im Bildungsbereich (2. Aufl.). Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren.