



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

| | Sprachentwicklung | Spielentwicklung | Medienkompetenzentwicklung (Schwerpunkt digitale Medien) auf der Basis visueller, motorischer und kognitiver Entwicklungsschritte | | | |
|-----------------|--|---|--|---|---|---|
| Alter | Sprachliche Strukturen und Inhalte | Spielform und mögliche Spielgegenstände | Visuelle Entwicklung | Motorische Entwicklung | Kognitive Entwicklung | Pädagogische Konsequenz |
| 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 Blickkontakts zwischen Kind, Erwachsenen und z. B. einer Rassel | – Erkennen von Dingen auf Bildern, aber noch nicht deren Abbildfunktion: Kinder wollen in die Bilder hineingreifen Später: – Verfolgen von Objekten mit den Augen – Erste Bilderbücher werden interessant – Mit ca. 1 Jahr: Sehschärfe ähnlich der von Erwachsenen | Manuelle (und orale) Exploration von Gegenständen – Erkunden der Funktionen von Medien (z. B. auf Tastatur patschen) Später: – Pinzettengriff – Wechsel eines Gegenstands von einer in die andere Hand – Wegschieben oder Greifen von Dingen als Willensäußerung – Sitzenlernen, später Krabbeln | Medien als Reizquellen – Fehlende Einsicht – Fehlendes Vorwissen – Sehr kurze Aufmerksamkeitsspanne – Begreifen ist eng verzahnt mit Greifen Später: – Geteilte Aufmerksamkeit (gemeinsames Betrachten von Medien mit Interaktionspartner) – Einfache Objektpermanenz: Gegenstand bleibt bestehen, auch wenn er nicht sichtbar ist | – 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. | Geziele, bewusste Sprachverwendung von Laute n 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. | – 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: gemeinsames Anschauen einer Bilder-App möglich | – Hantieren und Erkunden von Alltagsgegenständen und, falls vorhanden, genauso von Medien – Laufenlernen – Zeigegesten, horizontales und vertikales Wischen möglich, aber noch nicht zielgerichtet | – Entwickeln innerer Vorstellungen von Alltagsgegenständen – Erste repräsentationale Einsicht (Abbildfunktion 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 | – Begleiteter Einsatz einfachster 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. | – 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) | – Entwicklung erster feinmotorischer Fähigkeiten – Malen mit Stiften – Mediennutzung mit starker Präferenz für Tablets: Knöpfe drücken, Wischen, Kraftdosierung – Erste Auge-Hand-Koordination | – Entwicklung der Konzepte vom Selbst sowie Besitz – Größeres Interesse an Medien – Verständnis einfacher medialer Geschichten mit einfachen Figurenkonstellationen und linearen Handlungen möglich – Wiederholungen wichtig | – 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 | – Gezielte Wisch- und Tippbewegungen sind möglich – Auge-Hand-Koordination weiterhin schwierig (z. B. für Maussteuerung oder Fernbedienungen), daher sind Tablets leichter bedienbar | – 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) | – Aktive Auseinandersetzung mit Medien stets 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 | 4–7 Jahre: – Einfache Regeln verstehen – Entscheidungen treffen – Sortieren/Ordnen auch in medialen Kontexten | s. o. |
| Vorschulalter | Die kindliche Lautsprache ist nun korrekt. Kinder entdecken lautliche 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 Konstruktionsspiel der Bauplan und in ersten Regelspielen die Spielregeln besprochen werden. | | Verfeinerung und Festigung der Basisfertigkeiten | Aufgrund des großen Umweltinteresses auch großes Interesse an Medien: Medien als Wissensquelle Unterscheidung von: – Realität vs. Fiktion – Werbung vs. Unterhaltung – Fakten vs. Vermutung | – 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 Kulturtechnik des Lesens und Schreibens führen sowohl zu einem weiteren Ausbau des Wortschatzes als auch zur Verfeinerung grammatikalischer Strukturen , wie komplexen Nebensatzkonstruktionen oder der wörtlichen Rede. | – 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. | – Motorische Entwicklung ausgereift (z. B. für Mausbedienung) – bei starkem kindlichen Bewegungsbedürfnis (nicht den ganzen Tag herumsitzen) | – 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) | – Unterstützung bei immer mehr interessensorientiertem Einsatz von Medien , auch gemeinsame kritische Reflexion – Unterstützung beim ersten eigenen kommunikativen Einsatz von Medien (z. B. soziale Messenger, evtl. bzgl. Smartphone) |

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



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

The screenshot shows the AWMF online portal interface. At the top, there are navigation links: 'AWMF Leitlinien-Register', 'AWMF-Webseite', and 'Interessenerklärung'. The main header features the AWMF logo and the text 'AWMF online Portal der wissenschaftlichen Medizin'. Below this, the 'Leitlinien-Details' section is displayed for the guideline with the registration number 027-075. The title of the guideline is 'S2k-Leitlinie Prävention dysregulierten Bildschirmmediengebrauchs in Kindheit und Jugend'. The version is 1.3, dated 15.07.2023, and valid until 15.07.2026. The 'Aktueller Hinweis' section mentions updates in 2023. The 'Verfügbare Dokumente' section lists the full guideline, an Elternversion, and a statement on conflicts of interest, each with a 'Download' or 'weiterlesen' link.

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-auge-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

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



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

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

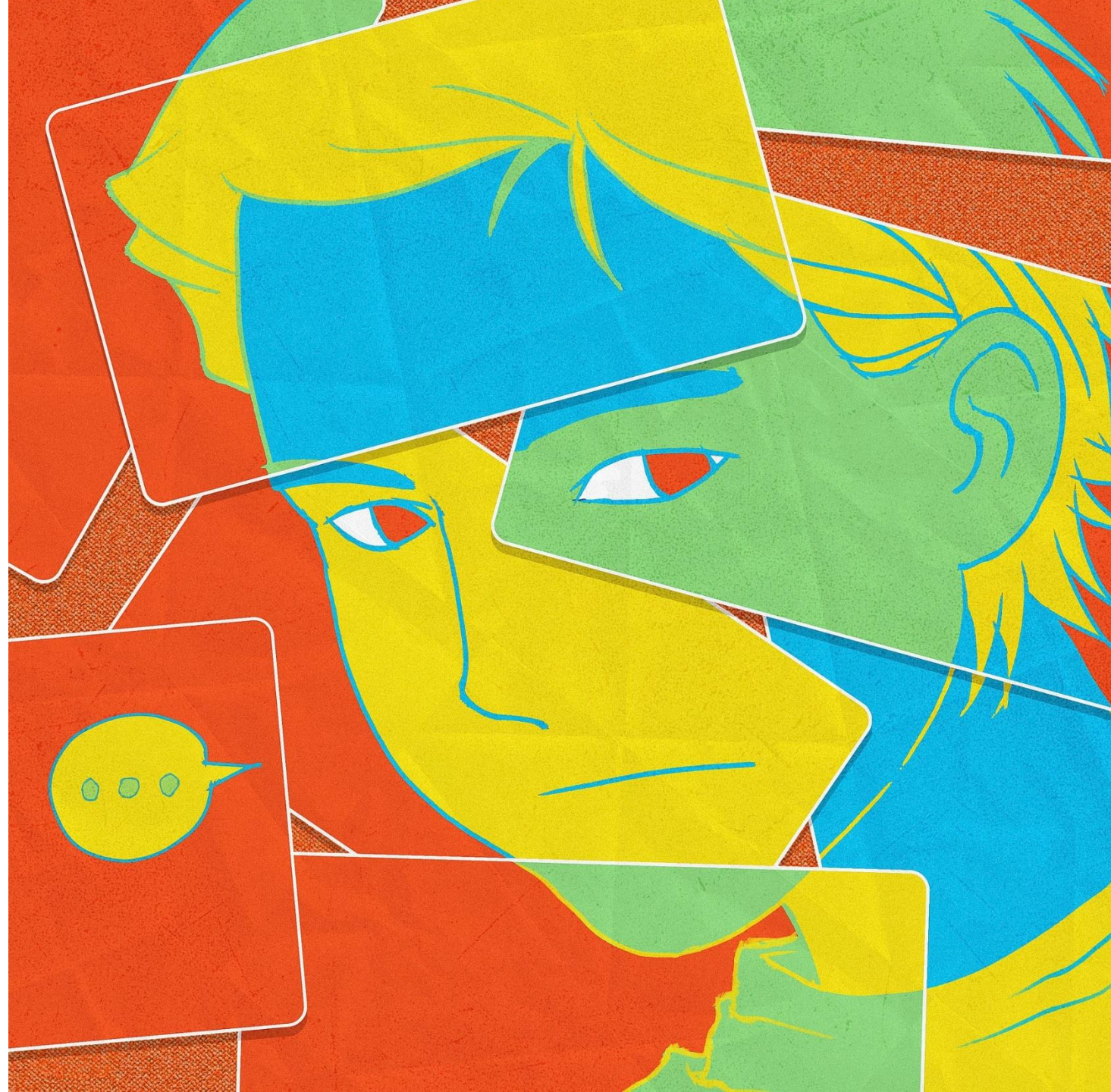
2021 wurden
täglich ca. 1000
Apps

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—within the context of a supported learning goal are considered educational.”
(S. 3)

GRAMMATIK

WORTSCHATZ

AUSSPRACHE

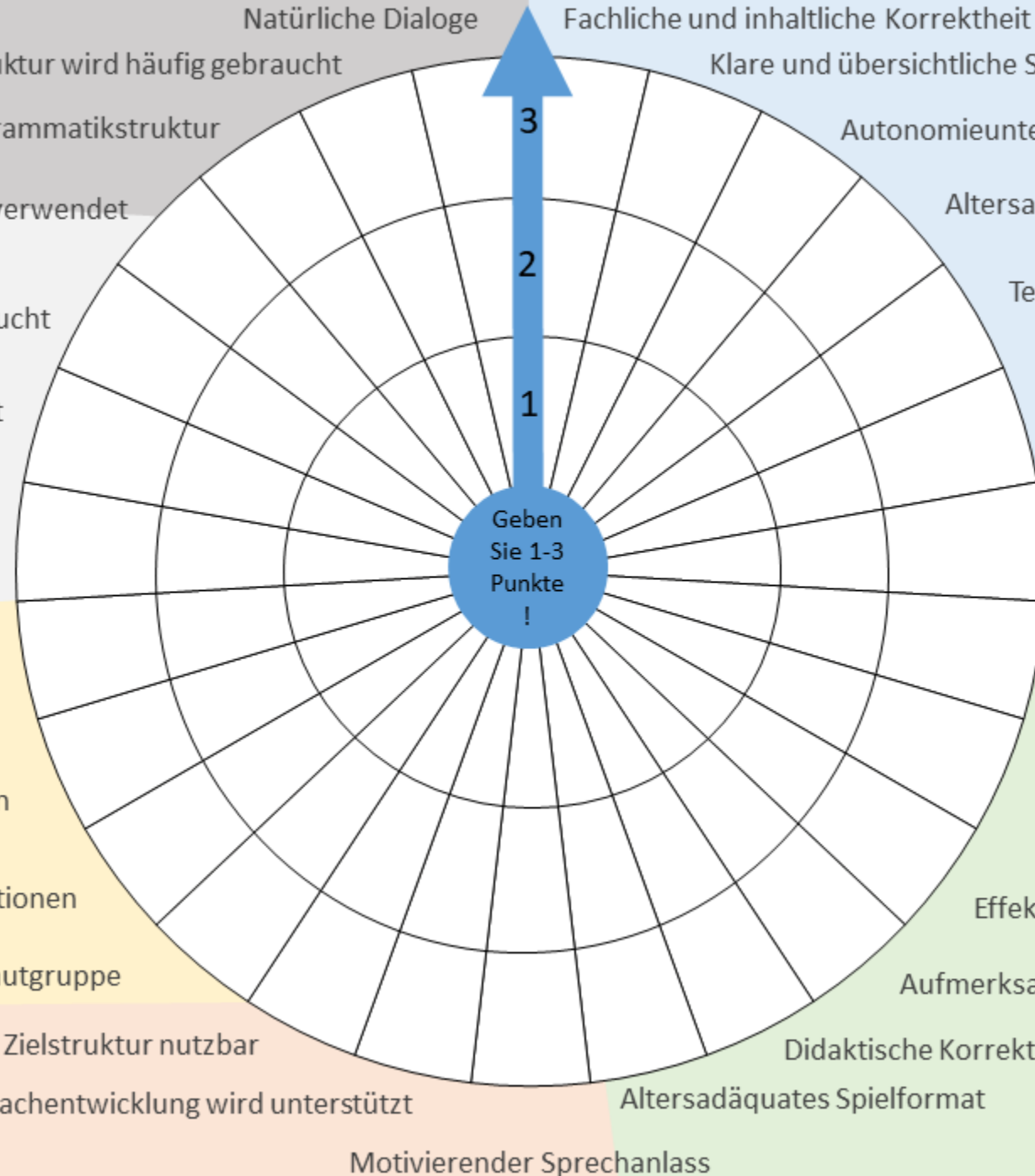
KOMMUNIKATION

PUNKTE

ALLGEMEIN



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



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?

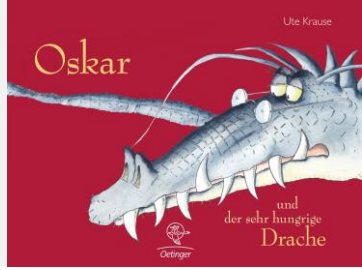
Studie zum Interaktionsverhalten mit Medien und Auswirkungen auf Sprachmodelle/-inhalte:

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.

Reber, K./Wildegger-Lack, E. (2020): Sprachförderung mit digitalen Medien: Von real bis digital. Schulz-Kirchner Verlag, Idstein, 53.

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)

- Vorlesefunktion des Buchs
- Jeweils eine Seite komplett vorlesen lassen
- Dann Fragen aus dem Leitfaden
- Erweiterung rezeptiver Wortschatz
- Erweiterung grammatikalischer Fähigkeiten (Imperfektbildung)
- Erweiterung aktiver Wortschatz
- Erweiterung narrativer Fähigkeiten
- Sprechfreude

Selbstgesteuertes Lesen eines E-Books (3x)

- Vorlesefunktion des Buchs
- Nutzung der Hotspots
- Erwachsener stellt sicher, dass beides genutzt wird
- Erweiterung rezeptiver Wortschatz
- Erweiterung grammatikalischer Fähigkeiten (Imperfektbildung)

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



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

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/lesedrac hen.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.2022.100
472.

Goldene Regeln zum digitalen Lesen (Stiftung Lesen 2016)

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

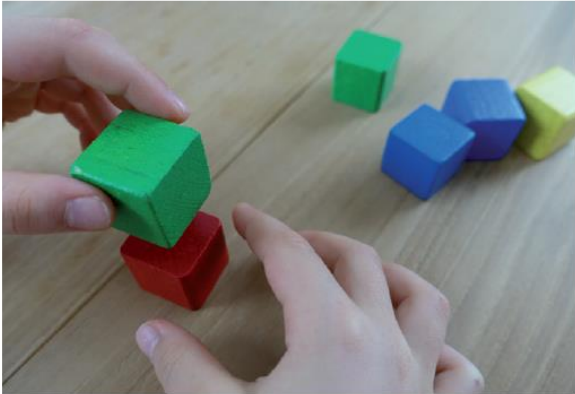
1. **Einstieg/Einstimmung** auf die Situation: Spiel zum Thema, Gespräch, ...
2. **Dialogisches Lesen**
 - Zwischenfragen stellen („Warum baut Noah eine Arche?“)
 - Gefühle äußern („Das Nilpferd ist jetzt traurig, weil ...“)
 - Empathisches Einfühlen in Figuren (z.B. Was denkt der/die ... wohl jetzt?) 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

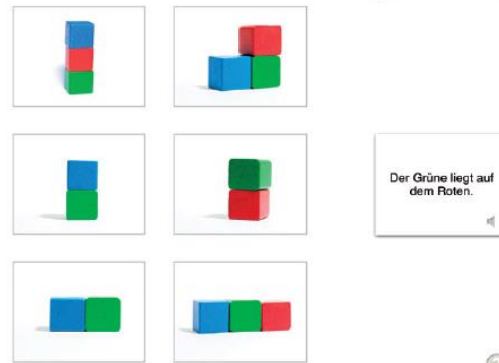
Präpositionen mit Dativ real:
Bauen mit echten Bausteinen: „Der Grüne liegt **auf dem Roten**.“



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?

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

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



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.

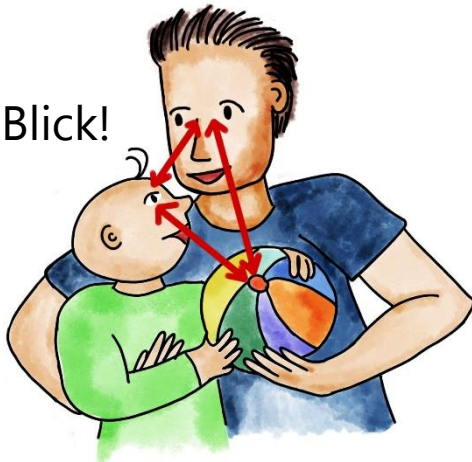
Reber, K./Wildegger-Lack, E. (2020): Sprachförderung mit digitalen Medien: Von real bis digital. Schulz-Kirchner Verlag, Idstein, 56.

Vorbild bei der Mediennutzung sein

So nicht:



So geht's:
Triangulärer Blick!



Als Plakate bestellbar



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

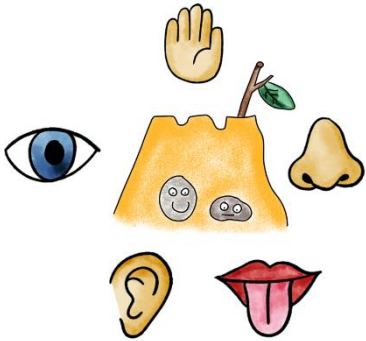
Elternberatung: 10-Tage-Sprachförderprogramm



Sprachförderung mit Medien: Kleines 10-Tage-Sprachförderprogramm

| Tag | Thema | Übung | Erwartung |
|--------|---|---|-----------------------------------|
| Tag 1 | Alle Sinne ansprechen! | Stellen Sie sich vor, Sie sind ein Baum. Welches Sinnesorgan ist am wichtigsten? (Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Fühlen, Tasten) | Kindes Interesse an Sinnesorganen |
| Tag 2 | Täglich 5 Minuten bewusste Gesprächszeit! | Stellen Sie sich vor, Sie sind ein Baum. Welches Sinnesorgan ist am wichtigsten? (Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Fühlen, Tasten) | Kindes Interesse an Sinnesorganen |
| Tag 3 | Wiederholungen entdecken & zulassen | Stellen Sie sich vor, Sie sind ein Baum. Welches Sinnesorgan ist am wichtigsten? (Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Fühlen, Tasten) | Kindes Interesse an Sinnesorganen |
| Tag 4 | Kindliche Interessen berücksichtigen | Stellen Sie sich vor, Sie sind ein Baum. Welches Sinnesorgan ist am wichtigsten? (Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Fühlen, Tasten) | Kindes Interesse an Sinnesorganen |
| Tag 5 | Spielformate des Kindes finden | Stellen Sie sich vor, Sie sind ein Baum. Welches Sinnesorgan ist am wichtigsten? (Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Fühlen, Tasten) | Kindes Interesse an Sinnesorganen |
| Tag 6 | Digitale Medien immer gemeinsam nutzen! | Stellen Sie sich vor, Sie sind ein Baum. Welches Sinnesorgan ist am wichtigsten? (Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Fühlen, Tasten) | Kindes Interesse an Sinnesorganen |
| Tag 7 | Bilderbücher dialogisch betrachten | Stellen Sie sich vor, Sie sind ein Baum. Welches Sinnesorgan ist am wichtigsten? (Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Fühlen, Tasten) | Kindes Interesse an Sinnesorganen |
| Tag 8 | Kindern gute Sprachmodelle geben | Stellen Sie sich vor, Sie sind ein Baum. Welches Sinnesorgan ist am wichtigsten? (Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Fühlen, Tasten) | Kindes Interesse an Sinnesorganen |
| Tag 9 | Reales und digitales Lernen vernetzen | Stellen Sie sich vor, Sie sind ein Baum. Welches Sinnesorgan ist am wichtigsten? (Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Fühlen, Tasten) | Kindes Interesse an Sinnesorganen |
| Tag 10 | Vorbild bei der Mediennutzung sein | Stellen Sie sich vor, Sie sind ein Baum. Welches Sinnesorgan ist am wichtigsten? (Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Fühlen, Tasten) | Kindes Interesse an Sinnesorganen |

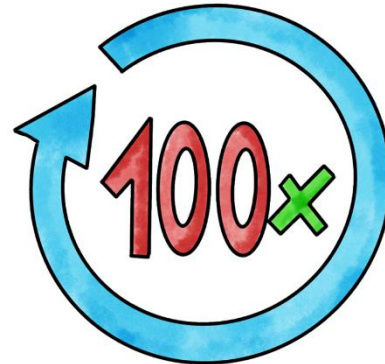
<https://www.skvsho.p.de/objects/downloads/de/1170.pdf>



Alle Sinne ansprechen!



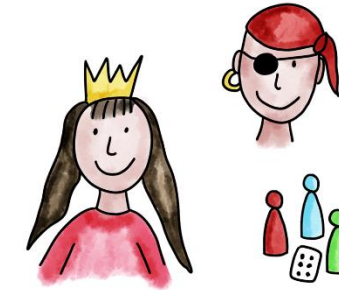
Täglich 5 Minuten bewusste Gesprächszeit!



Wiederholungen entdecken & zulassen



Kindliche Interessen berücksichtigen



Spielformate des Kindes finden



Digitale Medien immer gemeinsam nutzen!



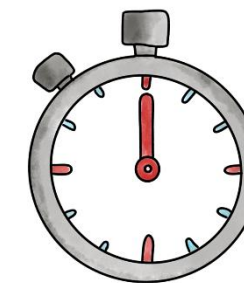
Bilderbücher dialogisch betrachten



Kindern gute Sprachmodelle geben



Reales und digitales Lernen vernetzen



Vorbild bei der Mediennutzung sein

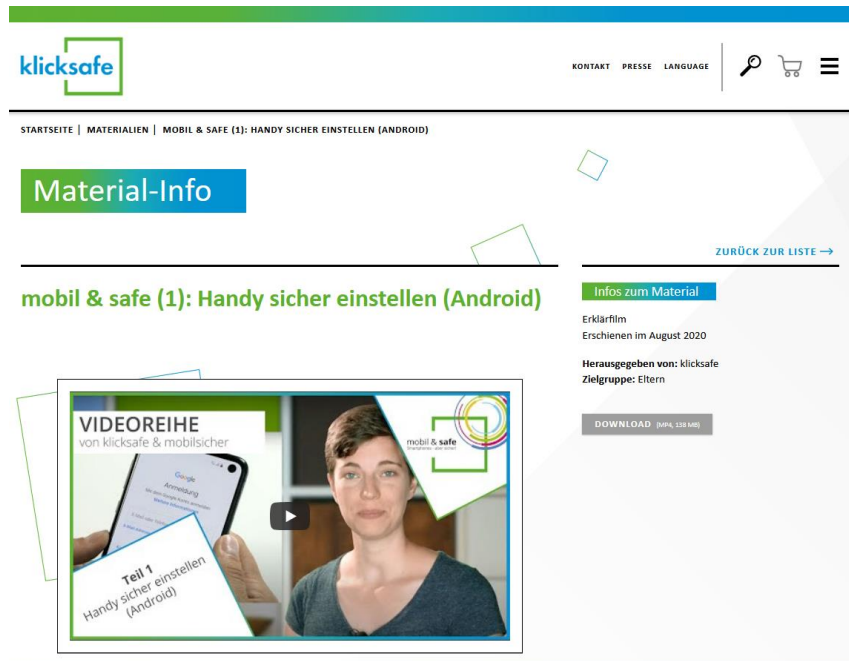


Reber, K./Wildegger-Lack, E. (2020): Sprachförderung mit digitalen Medien: Von real bis digital. Schulz-Kirchner Verlag, Idstein, S. 38/39

Plattformen zur Medienberatung und –reflexion

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

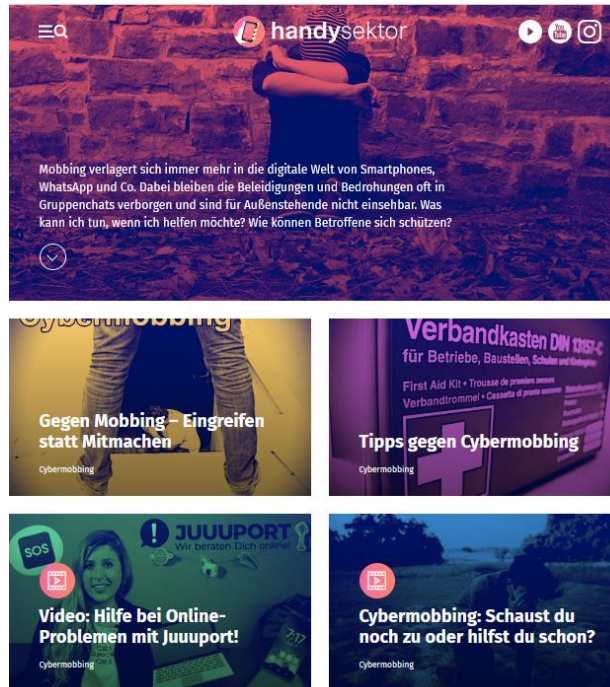
klicksafe.de



<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



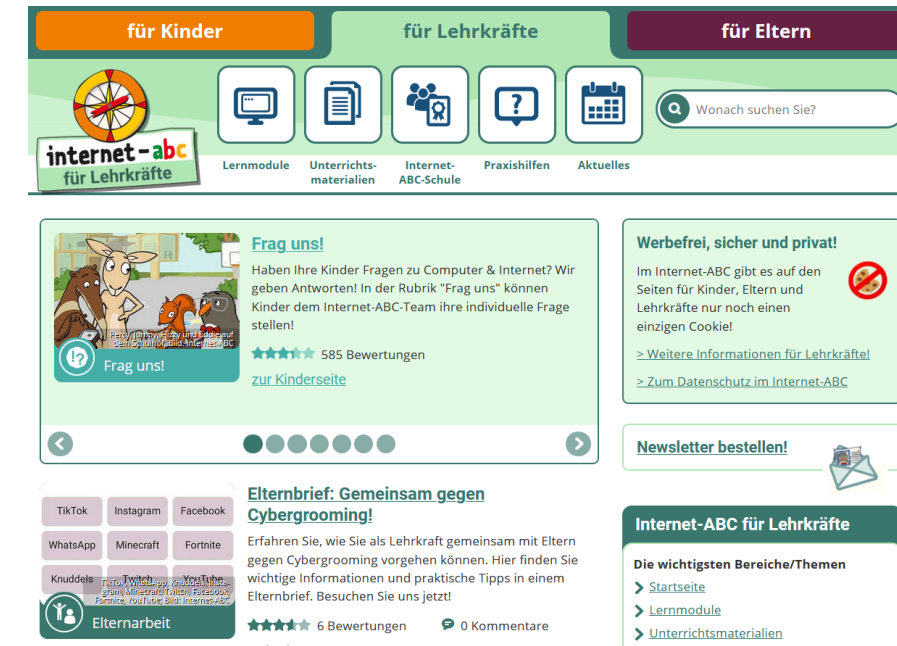
Was genau ist Cybermobbing?

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



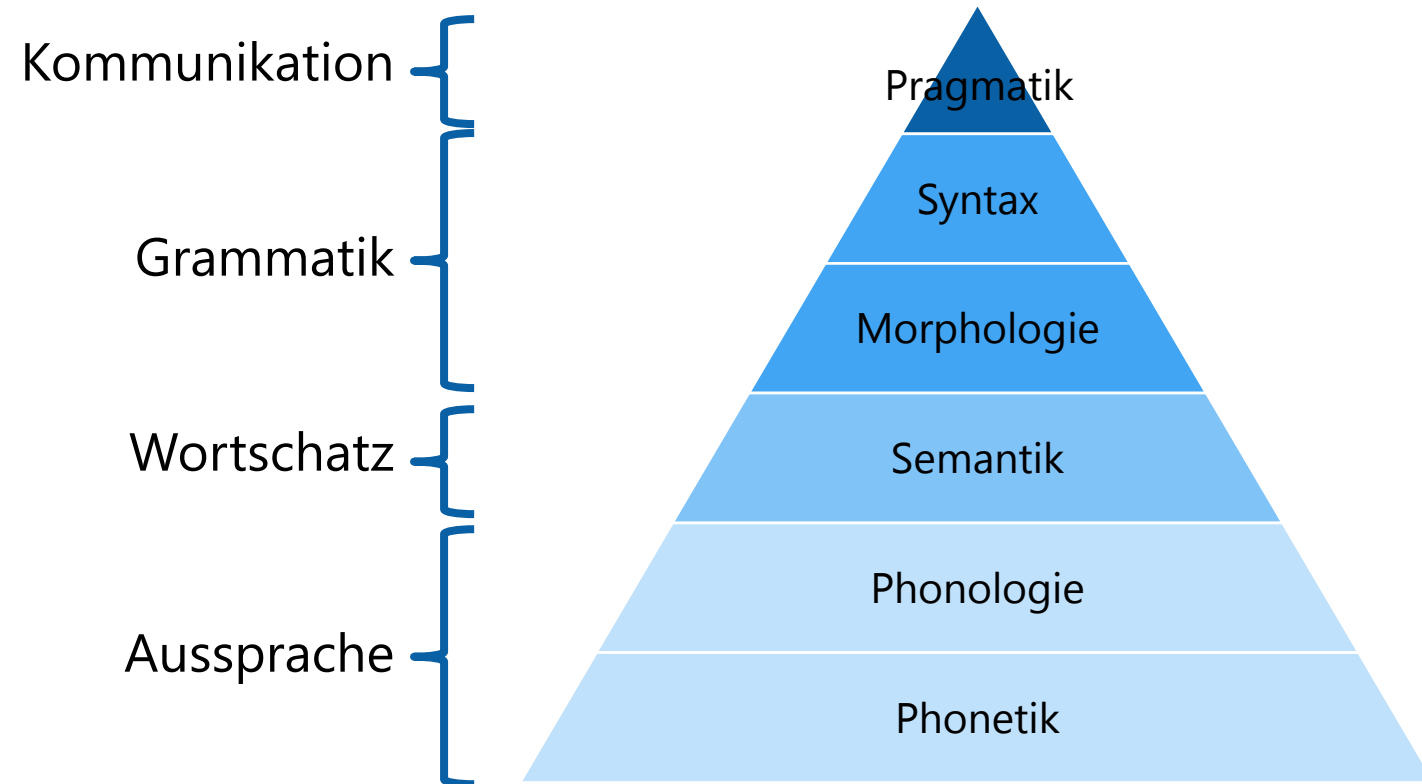
<https://www.internet-abc.de>
<https://www.mediennutzungsvertrag.de>

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**

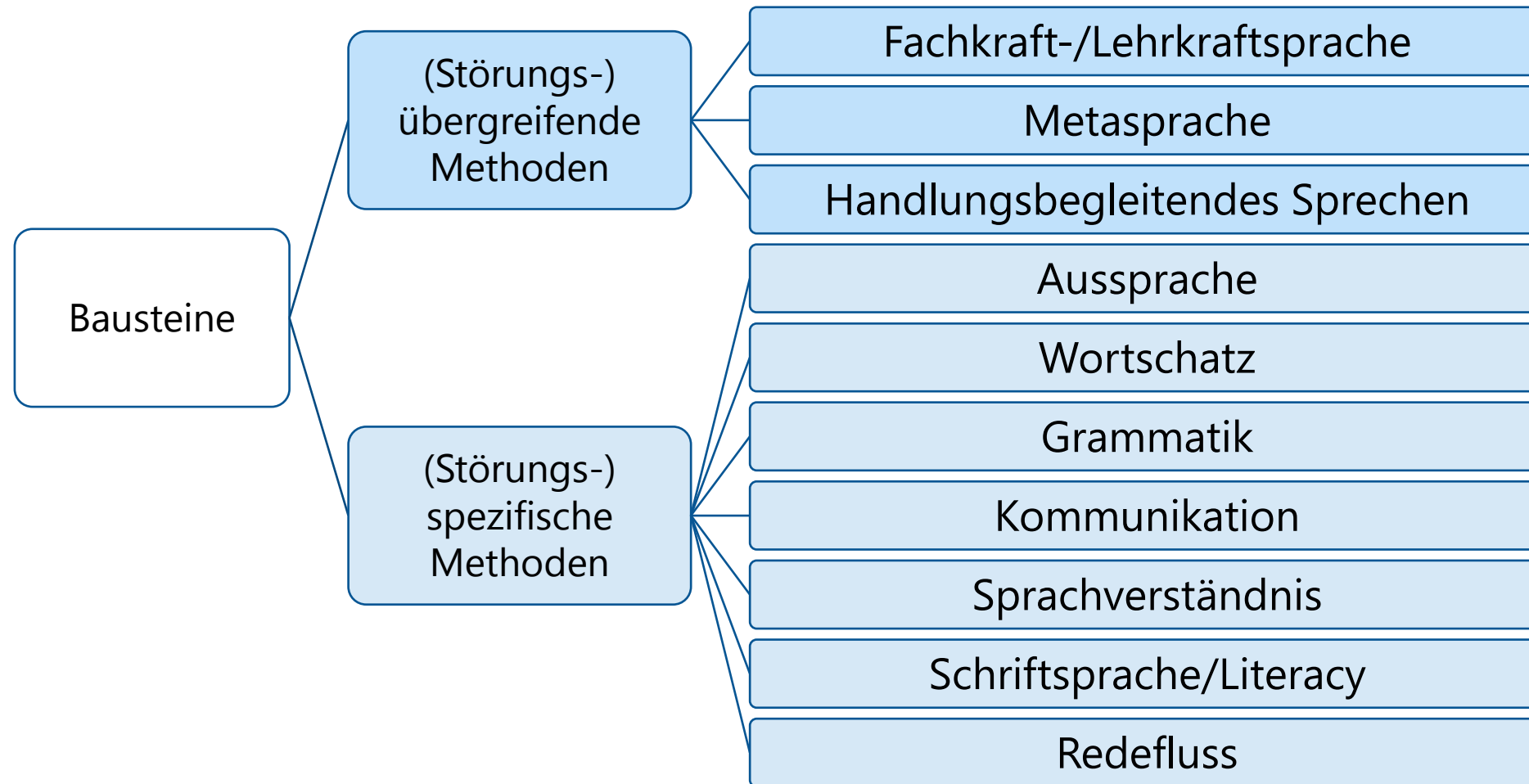
Pädagogischer Rahmen zur Sprachförderung

- „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 Sprechkanäle!
- 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. (dgs), Berlin. Bestellung und Download unter <http://sprachfoerderung.dgs-ev.de>.
Direktlink Download: https://www.dgs-ev.de/fileadmin/Broschueren_zur_Sprachfoerderung/Sprachliche_Bildung_Kita_3_Auflage_2023.pdf

Bausteine der Sprachförderung

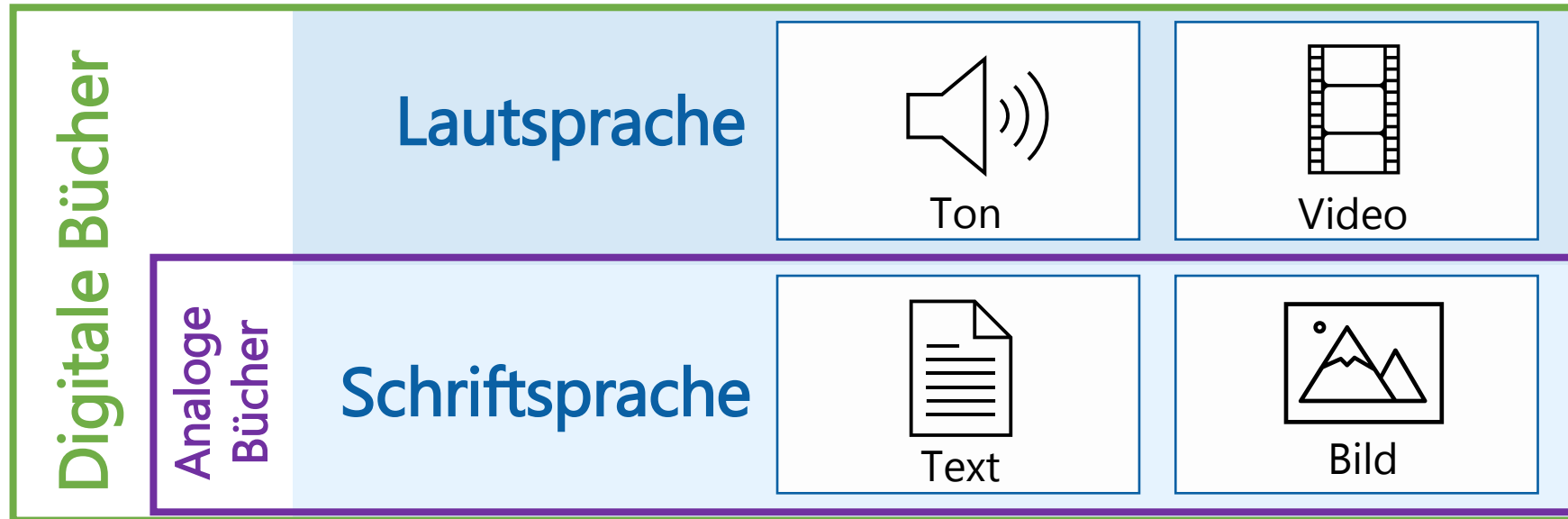


Reber, K./Schönauer-Schneider, W. (5/2022): Bausteine sprachheilpädagogischen Unterrichts. Ernst Reinhardt Verlag, München/Basel.

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

- Individualisierung der Lesetexte: Schriftgröße/-farbe, Textmenge, Bilder, Hervorheben der Silben/Mehrgraphie, Zeilenumbrüche, ...
- Wörtliche Rede wörtlich
- Lernwege dokumentieren: Lernportfolios
- Individuelle Bücher
- Schreiben mit der Hand

FS Sprache

- Aussprachehilfen: z.B. Handzeichen, Hörbeispiele
- Wortschatzerklärungen mündlich/schriftlich
- Visualisierung gramm. Zielstrukturen
- Erzählförderung
- Mehrsprachige Passagen in den Herkunftssprachen

FS esE

- Soziale und emotionale Themen umsetzen, auch in eigenen Texten
- Perspektivenwechsel, Einfühlen in andere
- Umsetzung von Passagen als Rollenspiel, Einbetten als Video
- Entscheidungsbücher verdeutlichen die Konsequenzen einer Handlung

FS geistige Entw.

- Einfache/leichte Sprache
- Kommunikationsbücher, Ich-Bücher, Unterstützte Kommunikation
- Handlungen filmisch darstellen
- Visualisierungen, Piktogramme

FS Hören

- Videos mit Gebärdensprache
- Absehen ermöglichen durch Einblenden des Sprechers (nicht nur Tonaufnahme)
- Visualisierung von Text und Sprache durch Bild und Video

FS Sehen

- Vorlesefunktion nutzbar
- Seh- und Bedienhilfen nutzbar
- Schriftgröße, Kontraste individuell einstellbar

FS körperlich-mot. Entw.

- UK (Ansteuerung, Wortschatz, Bildsymbole, ...)
- VR-Angebote für mot. eing. SuS
- Ablaufpläne (in Anlehnung an TEACCH)
- integrierte Bewegungsrhythmisierung
- physiotherapeutische Förderung per Mitmachvideo

Vom Erzählen zum Schreiben: Bücher „lesen“ und weiterschreiben



direkte Rede als Sprechblasen
oder gesprochen

Alltagswortschatz: spielen,
einkaufen, ...

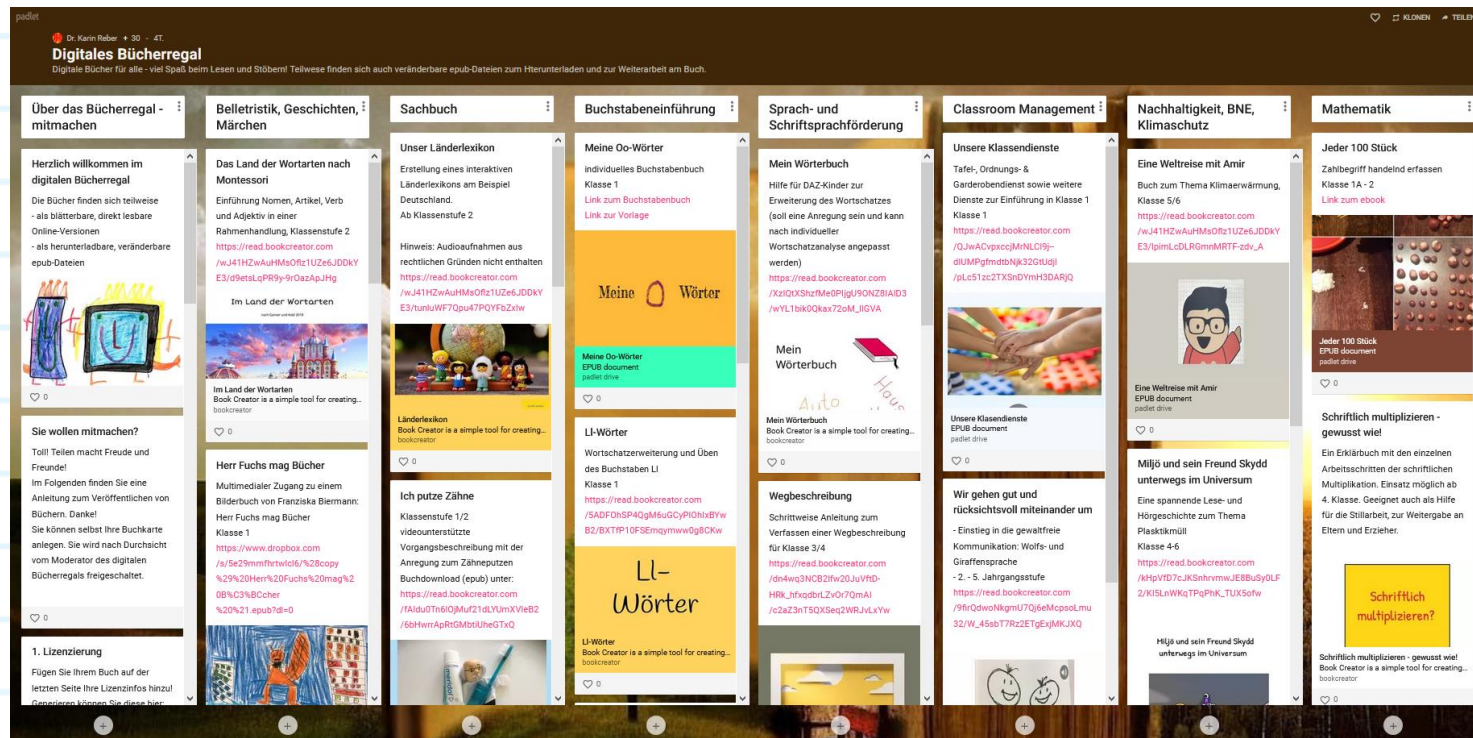
Eigene Geschichtenfortsetzung
überlegen
und im Buch aufnehmen



<https://read.bookcreator.com/cl5luKMSW7OMkJPeUiVfYMEIJC32/hiap6CKZQMeIAAwcbICO3w>

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

Regierung von Oberbayern/Mayer-Lengsfeld/Reber



<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

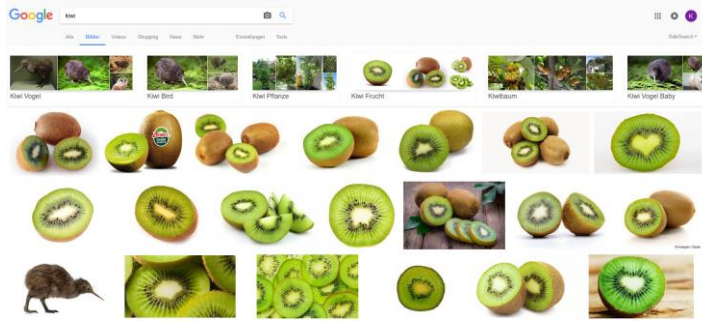
- Prinzip Wortschatzarbeit
- Projekt- und themenorientiertes Arbeiten
- Arbeit mit Wortfeldern und Kollokationen
- Einbeziehen kindlicher Interessen
- Lernen mit allen Sinnen
- Einsatz der Fachkraft-/Lehrkraftsprache zur Betonung und Hervorhebung

Wortschatz klären: Bildkarten digital

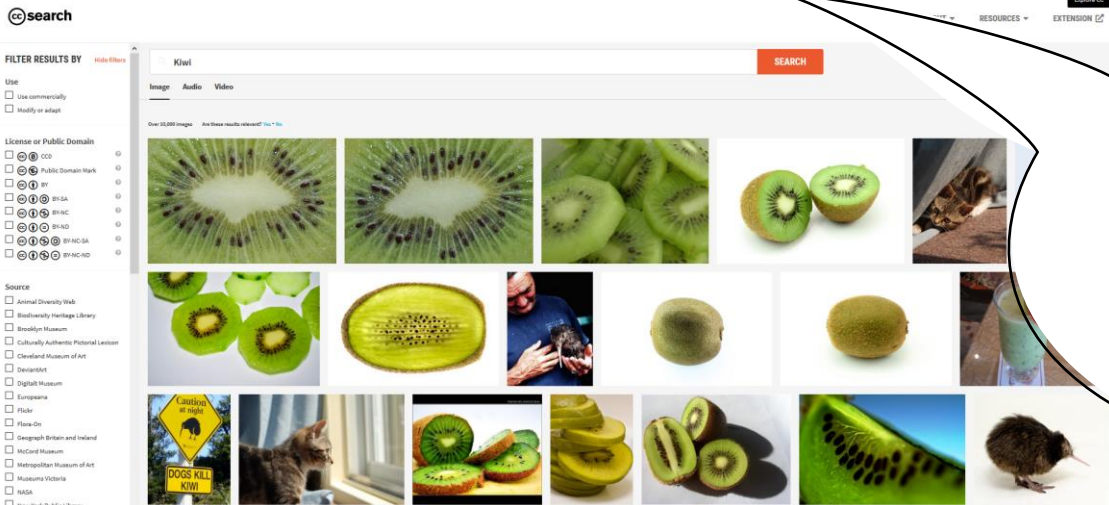
Bildersuche: Google, DuckDuckGo, CC search...



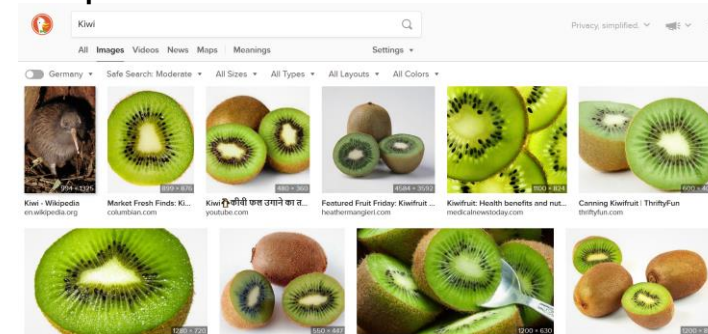
Google
images.google.de



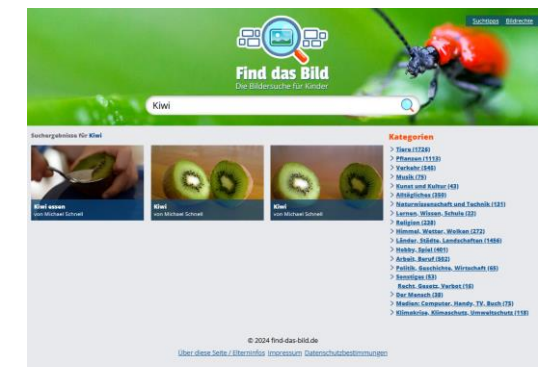
cc search: <https://search.creativecommons.org>
Rechtefreie Bilder – Filtern nach Urheberrecht



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



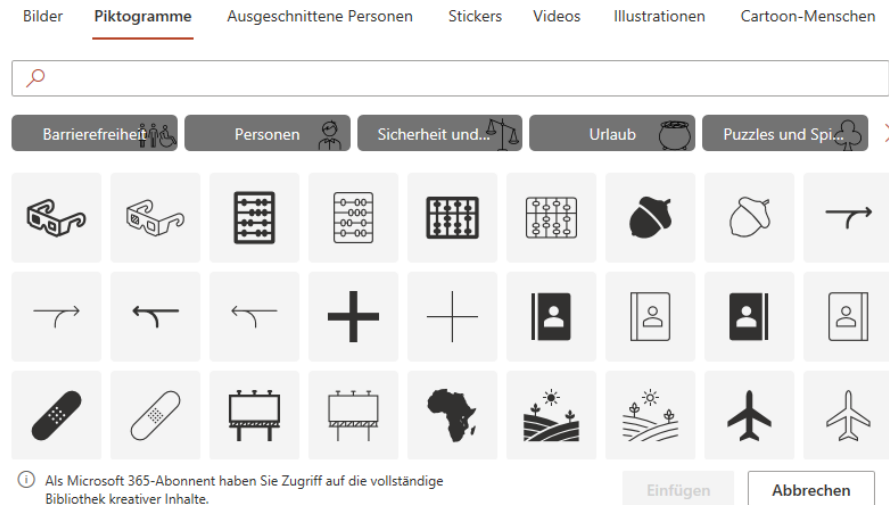
Alternative Bildersuche für Kinder:
<https://www.find-das-bild.de>



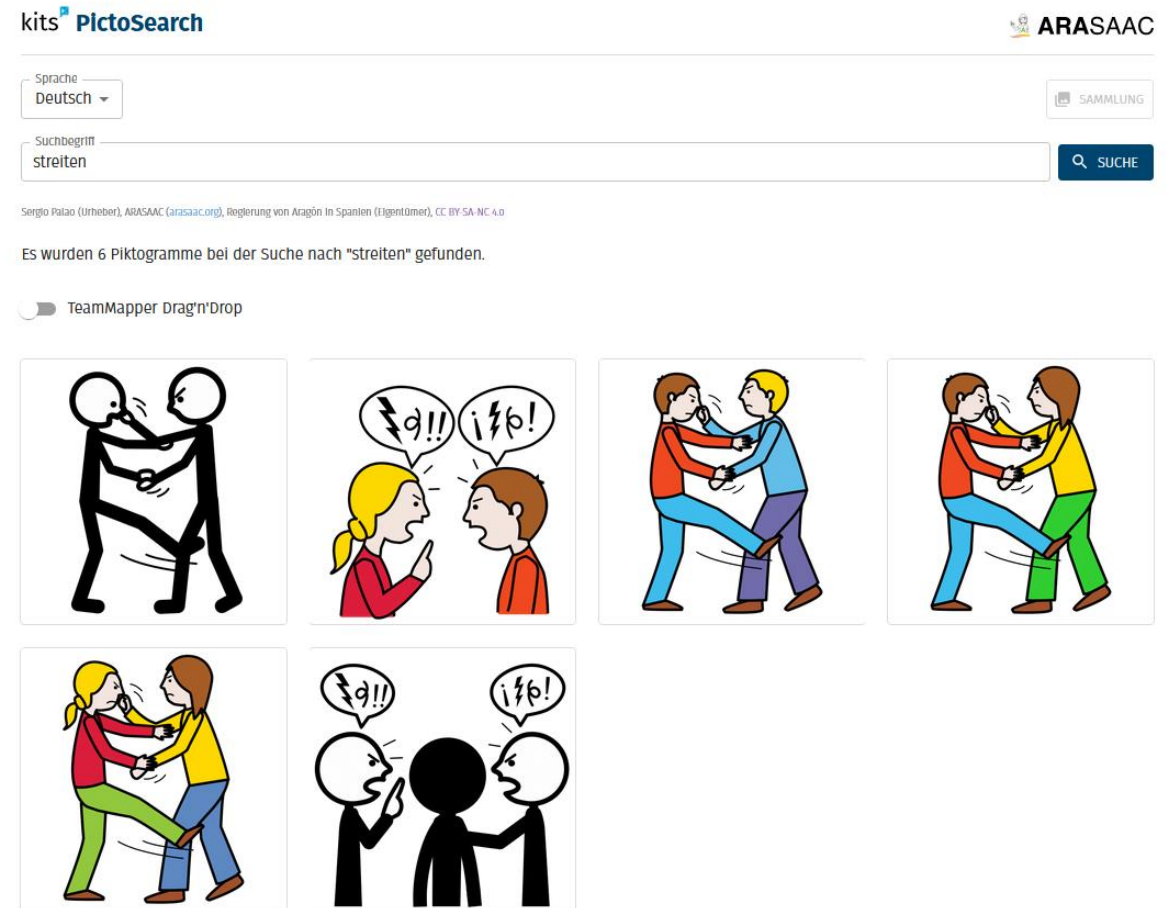
Was ist
eigentlich
ein/eine ...?

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

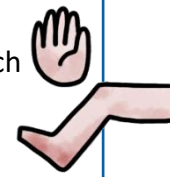
Graphemisch / Schreibweise:

- 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:

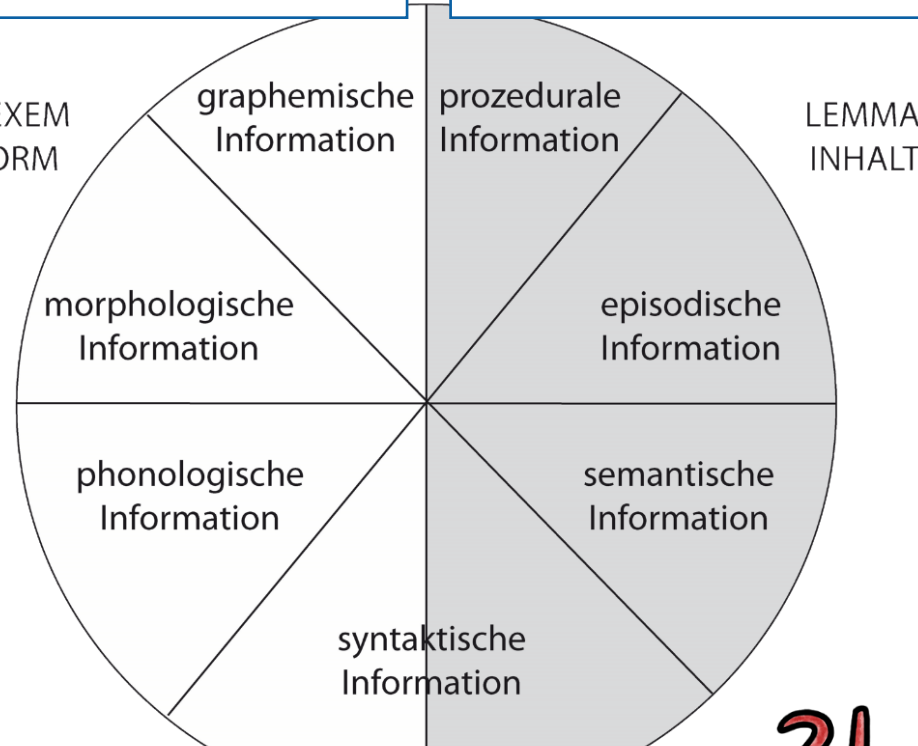
- Wortbausteine finden (z.B. WOLKE | N | KRATZ | ER)
- Bedeutung der einzelnen Wortbausteine klären
- wörtliche/tatsächliche Bedeutung (Metaphern!)
- Kreative Sprachspiele, Wortneuschöpfungen ...
- Zusammengesetzte Wörter bilden
- Verben: verschiedenen Verbformen nutzen (ich, ...), Adjektive: steigern,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



LEXEM
FORM

Phonologisch / Aussprache:

- Langsam und gedehnt 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 ...



Semantisch / Wortbedeutung:

- Nach einem Wort fragen: Was ist eigentlich ein ...?
- Beispiele, Definition bzw. Umschreibung geben
- Realgegenstände und Bilder zeigen
- Ober- und Unterbegriffe, Synonyme finden
- Mehrdeutigkeiten, übertragene Bedeutungen klären
- Wort in anderen Sprachen nennen ...



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



Veronika Lukas Ahmed Senad

Kinderbeobachtungen
und -meinungen

Zeitrafferfilme

Ich beobachte:

Die Blätter

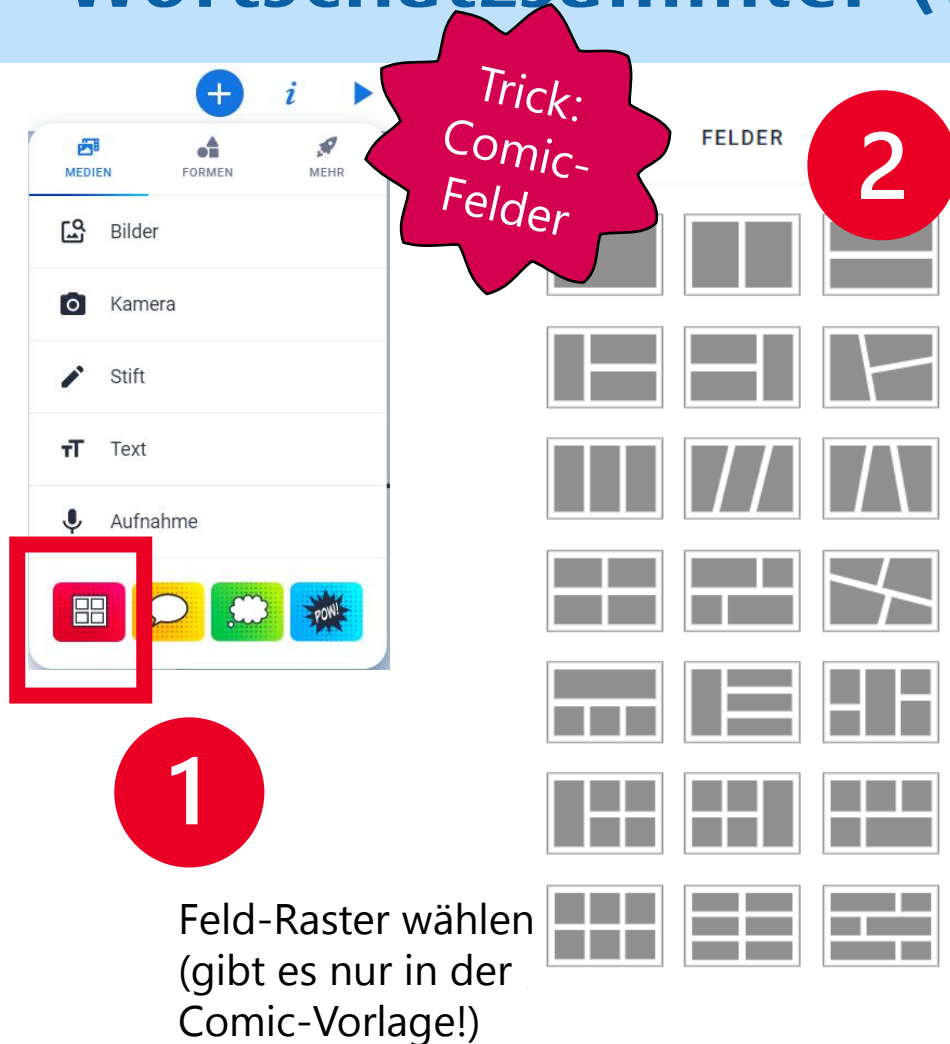
Die Blüte

Beobachtungen
auch handschriftlich

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



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



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 Welte

Als Sprech Anlass nutzen!



App „Mein Körper“

Tinybop Inc. 2019

<https://tinybop.com/apps/the-human-body>

Simulationen: Fachwortschatz anwenden & vernetzen

Meine Forscherwelt



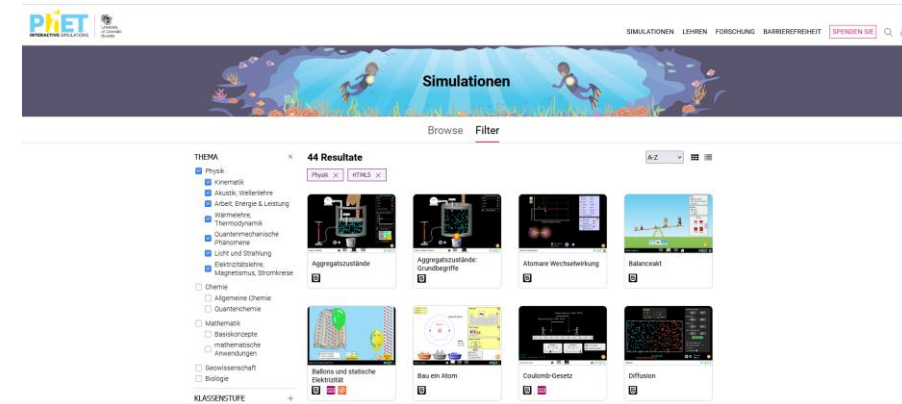
PHET interactive simulations



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



Fahrrad / Strom



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



Aggregatzustände: fest, flüssig, gasförmig, ...

Zusammenhänge erkunden und verbalisieren:
Wenn ..., dann ...

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 (mach-en) | 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 Dativs (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 fährt?) | 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



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 grammatikalischen
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.): Diklusive 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.): Diklusive 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“

Kulisse Einleitung mit
Klärung der W-
Fragen wer, wo,
was, wann, wie,
warum

Hauptteil Verursachendes
Geschehen
Plan
Lösungsversuch
mit Aktion
Ergebnis der
Aktion

Schluss Zusammenfassung
mit Gefühlen und
Gedanken der
Hauptfigur

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

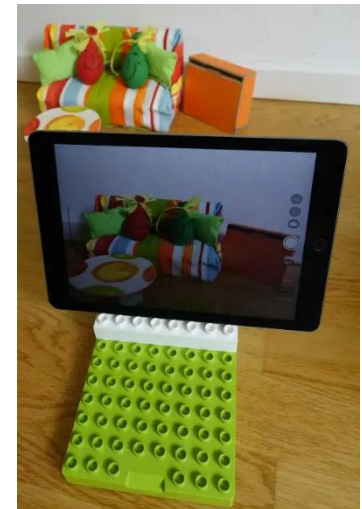
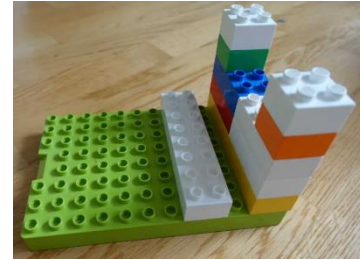


Kamera-App

Rollenspiele



Schleich-Figuren etc.



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

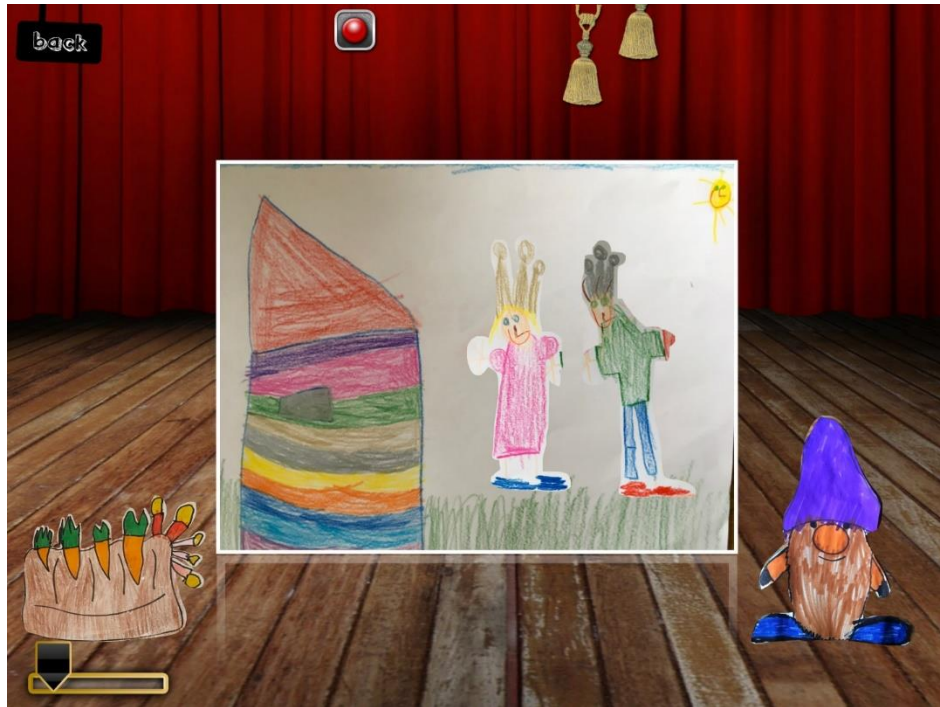
Szenen nachgestalten & erzählen

App „Puppet Pals HD Director's Pass“



Puppet Pals HD Director's Pass
Polished Play LLC 2018

<http://www.polishedplay.com/puppetpals1>



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



Didaktik & Methodik: Erzälideen



- 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“
- ...

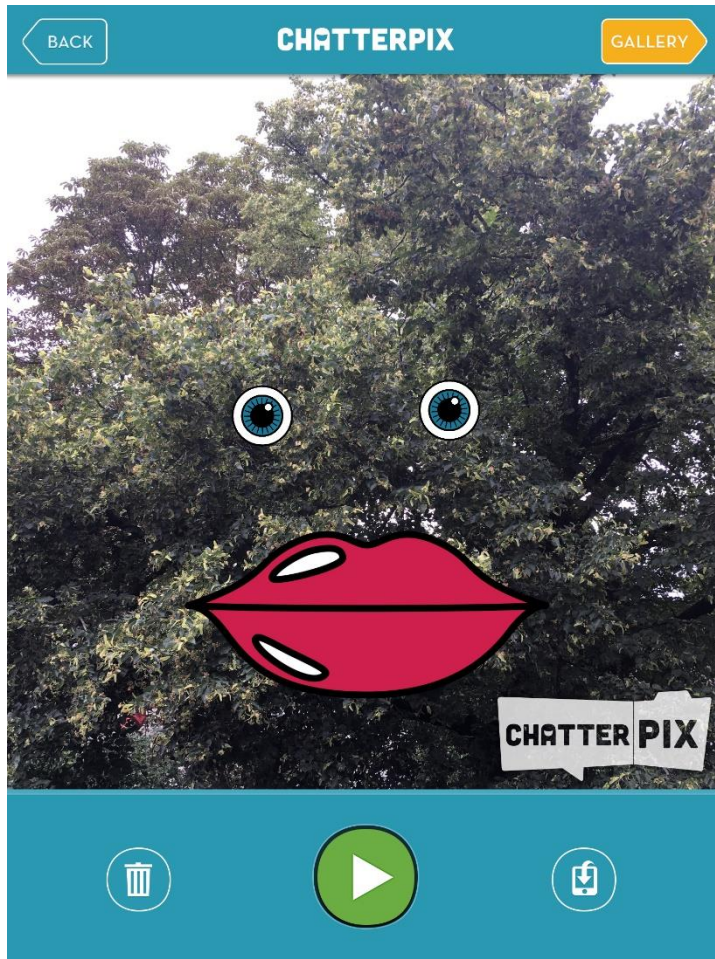
Erzählperspektiven einnehmen, Sprachproduktion Erzählen mit „ChatterPix“



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 – Ideenliste

Vgl. auch digitale Bücher!

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



Geschichten

ab 3
Jahren

ab 5
Jahren

ab 7
Jahren



jetzt vorlesen

🕒 26min

noch 21 Tage online



jetzt vorlesen

🕒 13min

noch 14 Tage online



jetzt vorlesen

🕒 8min

noch 7 Tage online



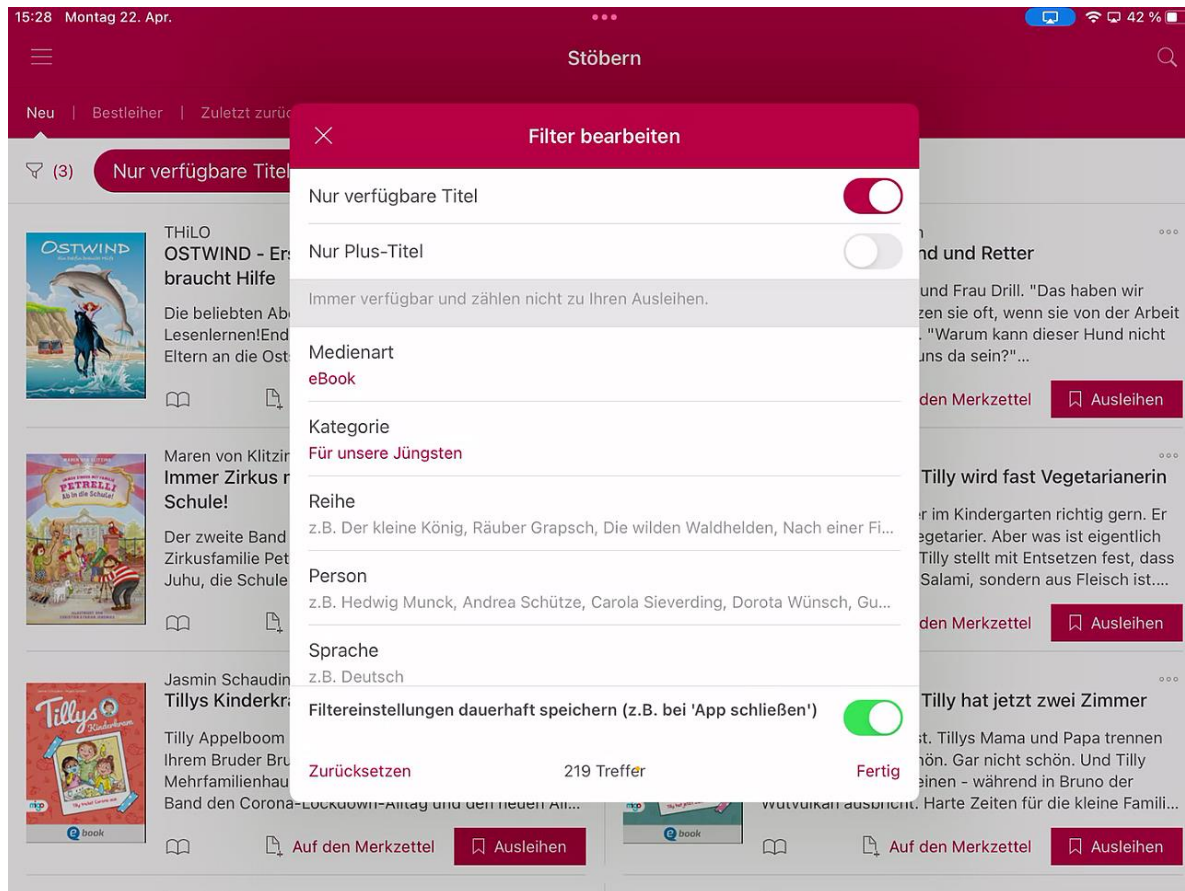
jetzt vorlesen

🕒 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

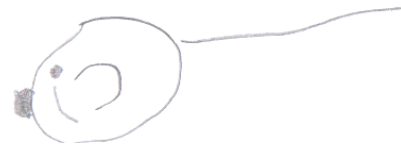


»Puh, ist der schwer«, stöhnt Jan. Er schleppt einen **Koffer** aus dem Keller hoch.
»Es ist doch noch gar nichts drin«, sagt Papa. »Erst müssen wir packen.«
»Und wann fahren wir endlich los in den Urlaub?«, fragt Julia.
»Morgen«, sagt Papa.

Entwicklungsorientierung

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

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



MAUS

Deadwazerhntut Santmachen

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.



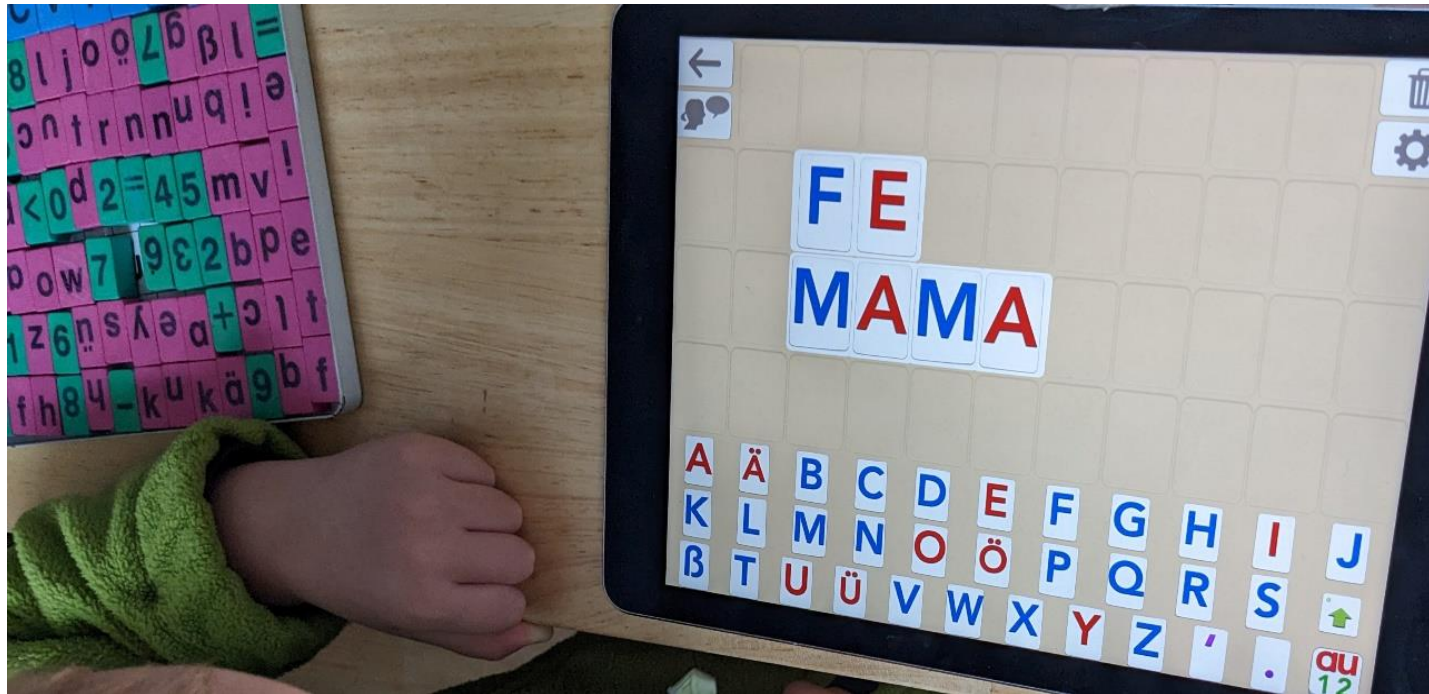
Sprechende Tastatur: Wortzauberer

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, ...)



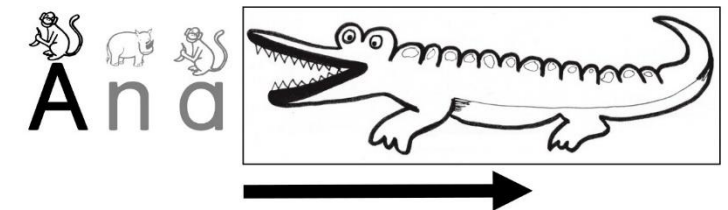
Anlautschrift: Buchstaben und Bilder (z.B. für Lektüren, Arbeitsanweisungen, Leseübungen, ...)



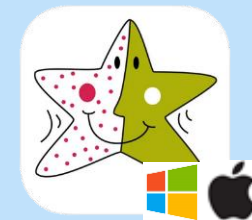
Handzeichenschrift



Handzeichenschrift mit Buchstaben und Bildern



z.B. nur lautgetreue Wörter mit bestimmten Buchstaben



zabulo (paedalogis)

<https://paedalogis.com/zabulo>

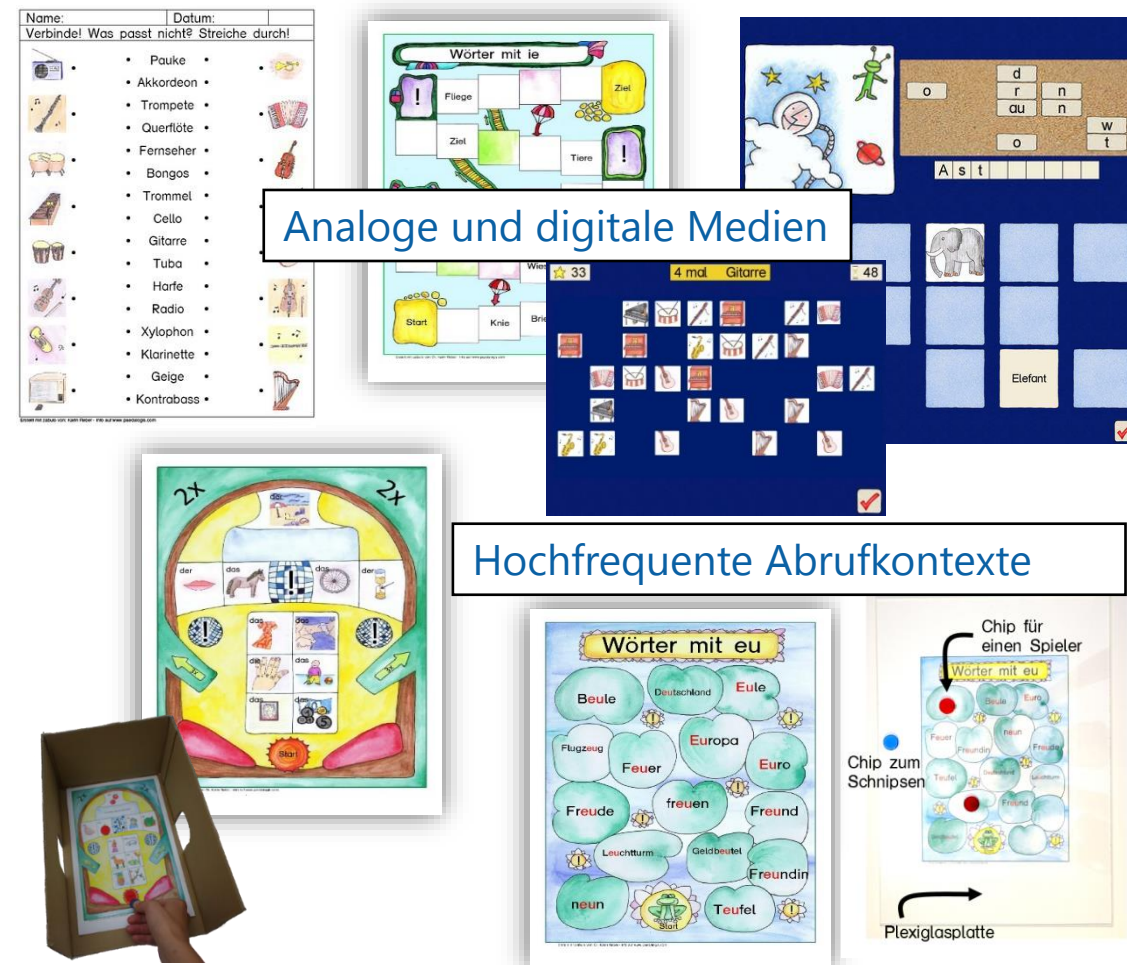


- Material-Werkstatt
- Spiel-Werkstatt
- Screening-Werkstatt
- Computerspiel-Werkstatt



- 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



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

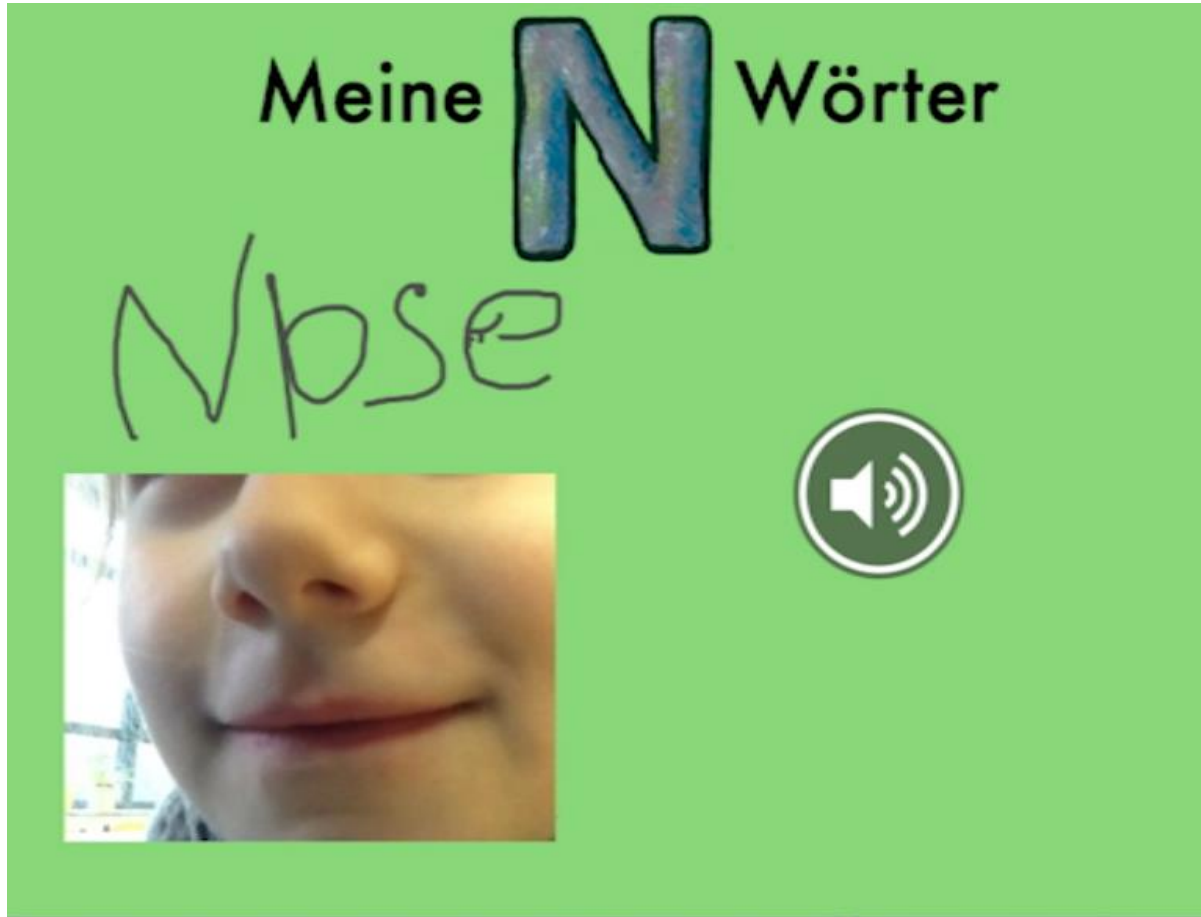
Remix



Download und Ausprobieren: <https://read.bookcreator.com/TCI87fw1CbO6mzEXowulMySyJxU2/Xn0Z-Q8XTG-znwPuRZf3Mw>

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

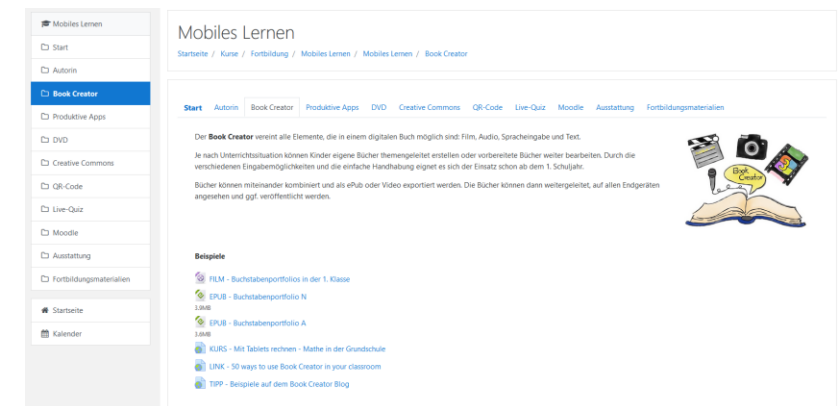
Buchstaben-Portfolios



- 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“



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



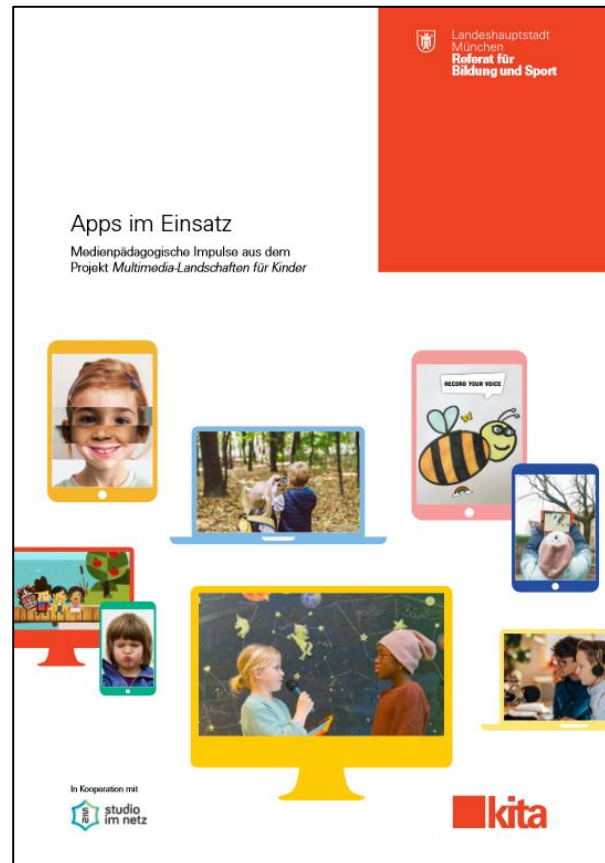
5

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



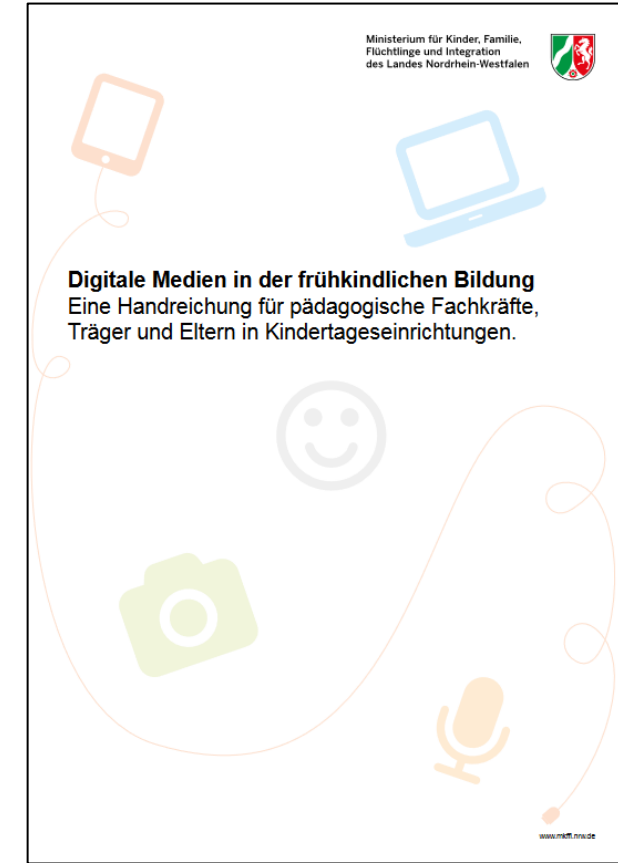
https://www.ifp.bayern.de/imperia/md/content/stmas/ifp/dialogitalo-broschue_onlineversion.pdf



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



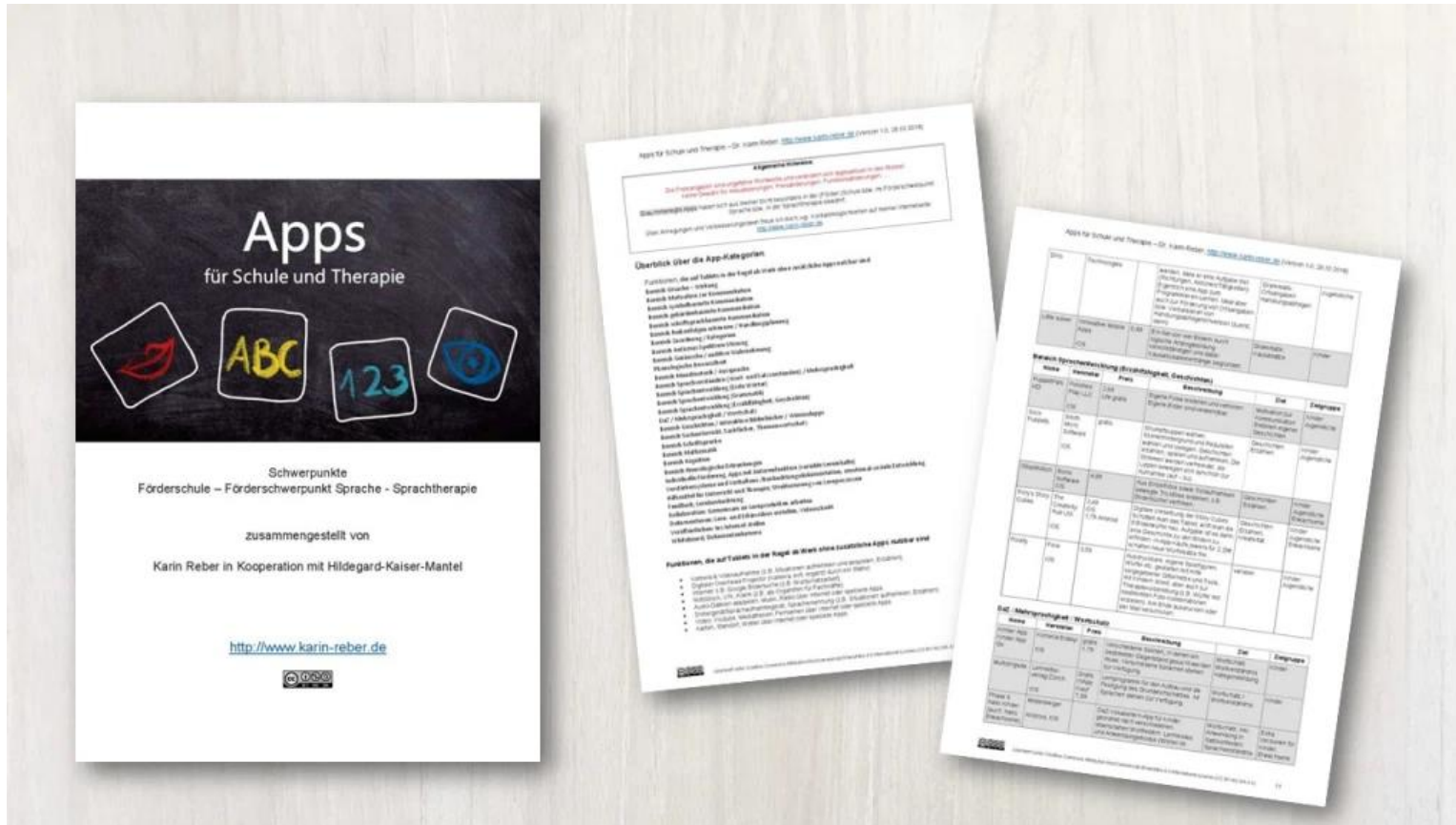
https://www.kita-bildungsserver.de/wp-content/themes/kita-bildungsserver.de/inc/dokumente_zum_download_ausliefern.inc.php?did=1572 bzw. auch https://open.plattform-spi.de/goto.php?target=file_139973_download&client_id=inno



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>

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!

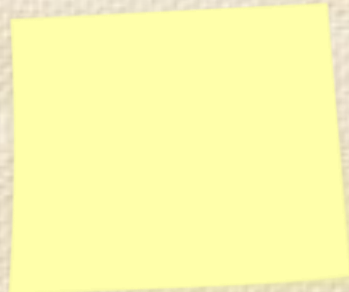
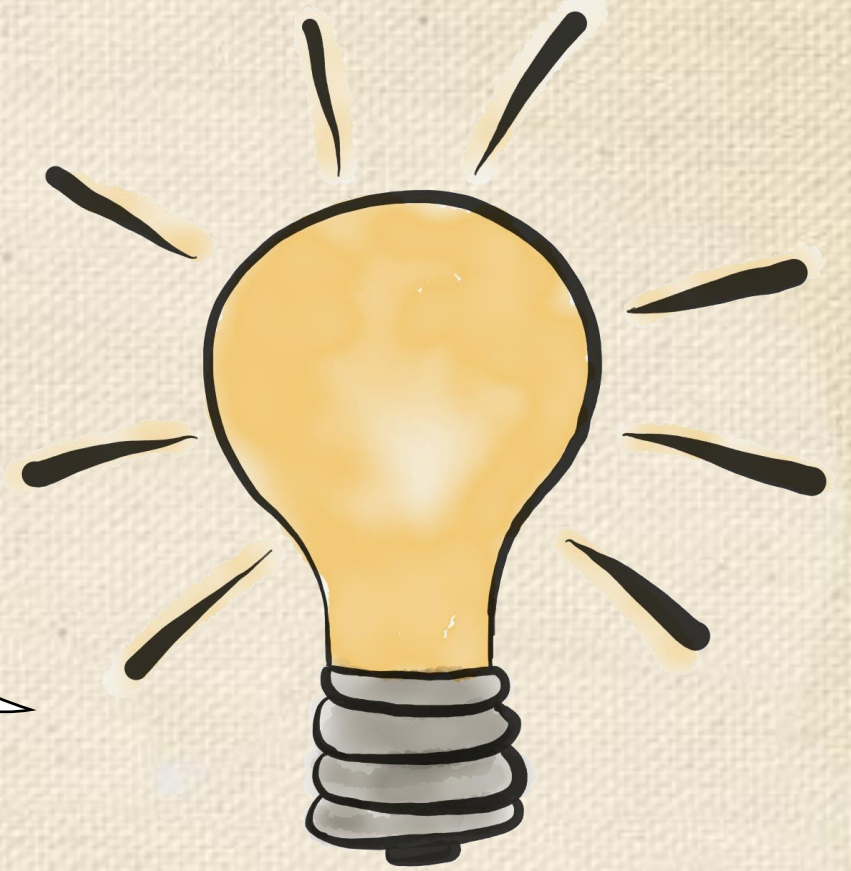
Dort beginnen,
wo es
persönlich Sinn
macht!

Mutig
ausprobieren
und dabei
lernen!

Mein nächster Schritt:

Ich möchte gerne ...
ausprobieren.

Ich nehme als Idee mit
...



Kontakt

Dr. Karin Reber
Beratungsrektorin im Förderschuldienst
(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/werkzeugkasten/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_Beitrags_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.): Diklusive 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.): Diklusive 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.
- Szagan, 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., Grafe, 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.