
Karin Reber | Elisabeth Wildegger-Lack

Sprachförderung mit Medien: Von real bis digital

Wissenswertes für Eltern,
Pädagogen und Therapeuten

Die Autorinnen



Dr. Karin Reber (li.) ist Förderschullehrerin für Sprachheilpädagogik und Informatik sowie akademische Sprachtherapeutin. Sie arbeitet aktuell im Förderschuldienst mit den Schwerpunkten Medienberatung sowie Fortbildungskonzeption für Lehrkräfte und verfügt über Berufserfahrung in der Wissenschaft, als Fortbildnerin im In- und Ausland, als Sprachtherapeutin sowie in der Softwareentwicklung. Sie ist Mutter von zwei Kindern.

Dr. Elisabeth Wildegger-Lack (re.) ist Sprachheilpädagogin M.A. und akademische Sprachtherapeutin. Sie leitet seit 1995 eine eigene Praxis für Sprachtherapie in Fürstenfeldbruck bei München und verfügt über Berufserfahrung als wissenschaftliche Mitarbeiterin. Fortbildungen für Eltern, Pädagogen, Therapeuten und Ärzte gestaltet sie seit über zwei Jahrzehnten im In- und Ausland. Sie ist Mutter von zwei erwachsenen Töchtern.

Karin Reber | Elisabeth Wildegger-Lack

Sprachförderung mit Medien: Von real bis digital

Wissenswertes für Eltern,
Pädagogen und Therapeuten



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Besuchen Sie uns im Internet: www.schulz-kirchner.de | www.skvshop.de

1. Auflage 2020

ISBN 978-3-8248-1264-6

eISBN 978-3-8248-9908-1

© Schulz-Kirchner Verlag GmbH, 2020

Mollweg 2, D-65510 Idstein

Vertretungsberechtigte Geschäftsführer:

Dr. Ullrich Schulz-Kirchner, Martina Schulz-Kirchner

Titelfoto: © DragonImages/Adobe Stock

Lektorat: Susanne Koch

Umschlagentwurf und Layout: Petra Jeck

Druck und Bindung: TZ-Verlag & Print GmbH, Bruchwiesenweg 19, 64380 Roßdorf

Printed in Germany

Bildnachweis S. 16: Schleich sowie das Schleich-Logo sind eingetragene Marken der Schleich GmbH, Deutschland. Dieses Produkt ist hergestellt mit freundlicher Genehmigung der Schleich GmbH. Die Schleich GmbH ist jedoch für den Inhalt und die Gestaltung dieses Produktes nicht verantwortlich.

Die Informationen in diesem Werk sind von den Verfasserinnen und dem Verlag sorgfältig erwogen und geprüft, dennoch kann eine Garantie nicht übernommen werden. Eine Haftung der Verfasserinnen bzw. des Verlages und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes (§ 53 UrhG) ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar (§ 106 ff UrhG). Das gilt insbesondere für die Verbreitung, Vervielfältigungen, Übersetzungen, Verwendung von Abbildungen und Tabellen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung oder Verarbeitung in elektronischen Systemen. Eine Nutzung über den privaten Gebrauch hinaus ist grundsätzlich kostenpflichtig. Anfrage über: info@schulz-kirchner.de

Inhalt

Einleitung 9

Kindliche Sprach-, Spiel- und Medienkompetenzentwicklung..... 11

Sprachentwicklung 11
 Form der Sprache 12
 Inhalt der Sprache 12
 Gebrauch der Sprache 13
 Schriftsprache..... 13

Spielentwicklung 13
 Explorationsspiel 14
 Bewegungsspiel 14
 Symbolspiel 15
 Soziales Rollenspiel 15
 Konstruktionsspiel 18
 Regelspiel..... 19

Medienkompetenzentwicklung 19
 Medienkompetenz..... 19
 Entwicklungsschritte..... 19

Im Überblick: Sprach-, Spiel- und Medienkompetenzentwicklung 21

Medien zur Sprachförderung 26

Codierungsformen 26

Arten von Medien..... 27

Hardware zur Sprachförderung 28
 Hörstifte und Talk Points..... 29

Tablets bzw. Tabletcomputer (oder auch Smartphones)	29
Computer und Laptops	31
Software und Apps zur Sprachförderung.....	31
Zusammenfassung: Welche Medien eignen sich in welchem Alter zur Sprachförderung?	40

Zehn Prinzipien für den Umgang mit Medien 41

Grundsätzliches	41
Prinzip 1: Die Welt mit allen Sinnen erfassen	42
Prinzip 2: Mit Kindern richtig kommunizieren.....	45
Prinzip 3: Wiederholungen zulassen.....	46
Prinzip 4: Kindliche Interessen berücksichtigen	46
Prinzip 5: Kinder spielen und lernen.....	47
Prinzip 6: Digitale Medien immer gemeinsam nutzen	49
Prinzip 7: Bilderbücher bzw. Medien dialogisch betrachten.....	51
Prinzip 8: Kindern gute Sprachmodelle geben.....	53
Prinzip 9: Reales und digitales Lernen vernetzen.....	55
Prinzip 10: Vorbild bei der Mediennutzung sein	57
Bewertungsnetz zur sinnvollen Auswahl realer und digitaler Medien	58

Medien zur Sprachförderung am Beispiel Wortschatz 60

Grundlagen und Entwicklung.....	60
Wörter speichern: Aufbau von Konzepten	61
Wörter abrufen: Schnell das richtige Wort finden.....	64
Strategien: Nachfragen.....	67
Vernetzung: Wörter mit anderen verbunden speichern.....	70

Medien zur Sprachförderung am Beispiel Grammatik 72

Grundlagen und Entwicklung..... 72

Merkmale der Satzbildung 74

 Hauptsätze 74

 Nebensätze 75

 Fragesätze 76

Merkmale der Wortbildung..... 77

 Nomen im Nominativ..... 77

 Verben 82

 Nomen im Akkusativ..... 85

 Nomen im Dativ 87

 Adjektive 90

Und was jetzt? Konkrete Ideen zur Sprachförderung im Alltag..... 91

Ausblick 93

Literatur 94

Einleitung

„Wer Kindern den Zugang zu Medien verwehrt, sollte dafür ebenso schlüssige Argumente anführen können wie für einen Verzicht auf Buntstifte, Lego, Knete, Verkleidungsspielzeug oder Barbiepuppen.“ (Bader 2015, 220)

Sie sind Eltern oder arbeiten mit Kindern und fragen sich vielleicht: Ab wann und wie sollten Kinder mit digitalen Medien spielen und lernen? Auch im Zeitalter der Digitalisierung in allen Bereichen des menschlichen Lebens kann und muss der Anfang der kindlichen Entwicklung real bleiben, denn wie soll ein Kind per Tablet laufen oder später Fahrrad fahren lernen? Auch Sprache lernen wir nur im Gespräch mit anderen Menschen. Der sinnvolle Weg zur Förderung unserer Kinder in der heutigen Zeit kann nur eine **ausgewogene Mischung** aus sowohl realen als auch digitalen Medien sein: Wie meistens im Leben ist der goldene Mittelweg die Lösung!

Wie dieser Medienmix für Kinder zwischen 0 und 10 Jahren aussehen kann, beschreiben wir in diesem Buch. Trotzdem erläutern wir dabei digitale Medien ausführlicher, weil uns reale viel vertrauter sind, und die neuen Medien viele Fragen aufwerfen. Für die kindliche Entwicklung müssen beide Bereiche aber immer vernetzt gedacht werden.

Im Anfangskapitel erläutern wir kurz die **kindliche Sprach-, Spiel- und Medienkompetenzentwicklung**. Anschließend geben wir einen Überblick über **Medien zur Sprachförderung**, wobei hier der Schwerpunkt auf digitalen Medien liegt. Anschließend werden **zehn Prinzipien für den grundsätzlichen Umgang mit Medien** im Rahmen der Sprachförderung und Kriterien zur Auswahl realer und digitaler Medien formuliert.

Um die Möglichkeiten der Sprachförderung mit Medien zu veranschaulichen, werden beispielhaft die sprachlichen **Teilbereiche Wortschatz und Grammatik** in den folgenden beiden Kapiteln aufgegriffen. Diese beiden sprachsystematischen Ebenen sind besonders wichtig für sinnvolle Sprachfördermaßnahmen, z. B. im Rahmen der normalen sowie beeinträchtigten Sprachentwicklung, zum Aufbau der Bildungssprache oder im Kontext von Mehrsprachigkeit.

Zum Schluss stellen wir **zehn konkrete Ideen zur Sprachförderung im Alltag** in einem kleinen Plan zusammen, als Anregung für Sie zur Umsetzung im Alltag.

In diesem Sinne hoffen wir, dass Sie das Buch zu einem kreativen und kommunikativen Umgang mit allen Arten von Medien inspirieren wird. Dabei wünschen wir gutes Gelingen!

Karin Reber & Elisabeth Wildegger-Lack

Um die Lesbarkeit und den Textfluss zu erleichtern, wird hauptsächlich die Formulierung Erwachsene (abgekürzt E) verwendet. Es sind damit alle kompetenten Interaktionspartner des Kindes (abgekürzt K) gemeint, also z. B. Therapeuten, Pädagogen und Eltern, aber auch ältere Geschwister.

Kindliche Sprach-, Spiel- und Medienkompetenzentwicklung

In diesem Kapitel werden grundlegende Aspekte der kindlichen Sprach-, Spiel- und Medienkompetenzentwicklung kurz beschrieben. Am Ende des Kapitels findet sich eine Tabelle, in der die Entwicklungsschritte in allen drei Bereichen für verschiedene Altersbereiche zusammengestellt sind.

Sprachentwicklung

Die kindliche Sprachentwicklung und deren sinnvolle Förderung werden bereits in Ratgebern ausführlich thematisiert (vgl. Beushausen & Klein 2010; Ehler & Beushausen 2014). Deshalb folgt hier nur eine kurze Beschreibung.

Die kindliche Entwicklung der Sprache ist ein **Zusammenspiel** aus Form, Inhalt und Gebrauch der Sprache. Eine optimale Schnittmenge (Abb. 1) aus diesen drei Komponenten bedeutet:

Ich **forme** im Gespräch aussprachlich und grammatikalisch korrekte Sätze.
 Mein Wort-, Satz- und Textwissen **beinhaltet** ausreichend viele Informationen zu Begriffen und Konzepten in Kombination mit meinem Weltwissen.
 Ich **gebrauche** Sprache auf für die jeweilige Situation adäquate Art und Weise und übermittle für den Kommunikationspartner bedeutsame und relevante Informationen.

2–3
Jahre

Beispiel „Urlaub“: Kinder lernen differenziert den Gebrauch, die Form und den Inhalt von Sprache in kommunikativen Situationen:

Ein Kind weiß noch nicht, was „Urlaub“ bedeutet. Mutter und Kind gießen Blumen und leeren den Briefkasten bei Oma und Opa in der Wohnung. Das Kind wundert sich: „Wo sind Oma und Opa?“ Die Mutter antwortet: „Sie sind im Urlaub.“ Auch zur Wohnung der Tante fahren Mutter und Kind zum Gießen der Blumen und Leeren des Briefkastens. Kind ist erneut erstaunt: „Wo sind Monika, Hans und Emil?“ Mutter erwidert: „Sie sind auch im Urlaub.“ Zwei Wochen später will die Familie des Kindes in den Urlaub fahren. Das Kind will nicht mitkommen, weil man da verschwindet.

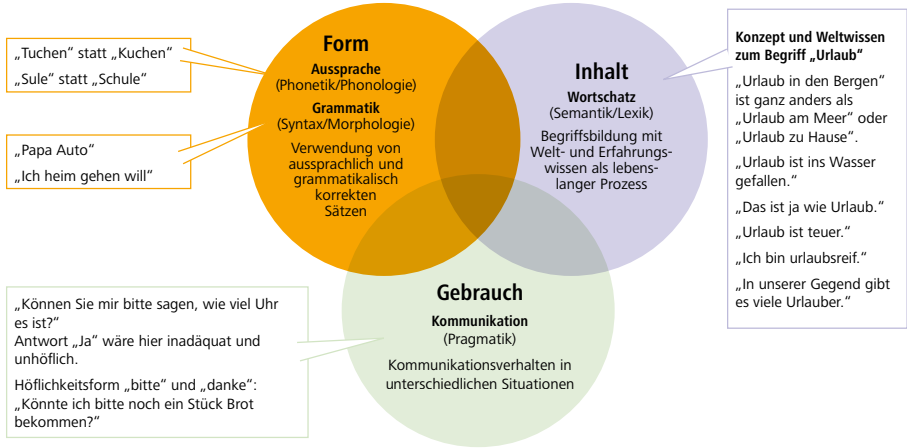


Abb. 1: Form, Inhalt und Gebrauch der Sprache mit Beispielen (in Anlehnung an Bloom/Lahey 1978, 22)

Das Kind hat noch kein Konzept und Weltwissen zum Begriff Urlaub (vgl. Abb. 1), der bedeutet, dass man zwar aus seinem Alltag verschwindet, aber nicht verschwunden ist.

Form der Sprache

Die Form der Sprache (**Aussprache und Grammatik**) meint das strukturelle Regelsystem der Sprache für die Laute und Lautverbindungen (**Phonetik und Phonologie**), für den Silben- und Wortaufbau sowie für mögliche Satz- und Textvariationen (**Morphologie und Syntax**).

Aussprache- und Grammatikentwicklung sind mit Schuleintritt in der Regel im Großen und Ganzen abgeschlossen, wenn ein Kind alle Laute und die Grammatik einer Sprache erworben hat.

Inhalt der Sprache

Der Inhalt der Sprache (**Wortschatz**) ist die Bedeutung aller Wörter, das gesamte Lexikon einer Sprache, verschiedene Wortfelder und Wortfamilien, unterschiedliche Wortarten (**Lexik und Semantik**). Die Wortschatzentwicklung ist ein lebenslanger Prozess, denn jeder Mensch lernt in jedem Alter immer wieder neue Begriffe (z. B. beruflichen Fachwortschatz).

Zudem erlebt der Wortschatz einer Sprachgemeinschaft im Laufe der Zeit einen natürlichen Wandel: So gibt es Begriffe, die immer weniger verwendet werden (z. B. Badeanstalt,

Teppichklopfer, Kolonialwaren, Ferngespräch, Kofferradio) und andere Begriffe, die neu dazukommen (z. B. streamen, chillen).

Gebrauch der Sprache

Der Gebrauch der Sprache beschreibt die jeweilige **Sprachverwendung** in unterschiedlichen Situationen. Was und wie jemand etwas sagt, muss immer im Zusammenhang mit der jeweiligen Situation betrachtet und verstanden werden (**Pragmatik**).

Die Entwicklung der Fähigkeit mit verschiedenen Gesprächspartnern auf unterschiedliche Art und Weise, je nach äußeren Bedingungen und Redesituation zu kommunizieren, ist wie die Wortschatzentwicklung ein lebenslanger Prozess, sodass sich z. B. das Verständnis von Witzen und Redensarten erst im Schulalter nach und nach entwickelt.

In **Redensarten**, wie „Jeder Topf findet seinen Deckel“, besteht ein großer Unterschied zwischen der wörtlichen, semantischen und der übertragenen, pragmatischen Bedeutung dieser Äußerung (vgl. Achhammer et al. 2016). Daher sind diese für Kinder bis in die Grundschulzeit oft schwer verständlich.

Schriftsprache

Zur Sprachentwicklung gehört neben der Lautsprache als primäres Sprachsystem auch der Erwerb der Schriftsprache, des **sekundären Sprachsystems**. Erst wenn beide Sprachsysteme erfolgreich erworben sind, beherrscht man eine Sprache „in Wort und Schrift“, wie es z. B. im Lebenslauf notiert wird. Der Erwerb der Schriftsprache beginnt bereits lange vor Schuleintritt. **Schlüsselkompetenzen** für einen erfolgreichen Schriftspracherwerb sind dabei Literacy-Erfahrungen im Kindergartenalter, d. h. die kindliche Auseinandersetzung mit der Schriftkultur u. a. über Struktur und Funktion von Schriftsprache. Das Vorlesen von Büchern spielt hier eine zentrale Rolle. In Ratgebern wird dies vertieft thematisiert (vgl. Geris 2012, Mayer 2015).

Spielentwicklung

Kinder müssen spielen und lieben das Spiel in jeder Form und bei jeder Gelegenheit. „In den ersten sechs Lebensjahren spielen Kinder Schätzungen zufolge etwa 15.000 Stunden“ (Heimlich 2015, 32). Das Spiel fördert alle Wahrnehmungsmodalitäten – Sehen, Hören, Fühlen, Schmecken und Riechen – sowie die Grob- und Feinmotorik. Es bietet Kindern die Möglichkeit, mit ihrer

direkten Umgebung, den Objekten und Subjekten, in unmittelbarem Kontakt zu treten. **Kinder lernen im Spiel** ihre Persönlichkeit zu entfalten und ins gesellschaftliche Leben zu starten.

„Das Spiel ist eine zweckfreie, intrinsisch motivierte Handlung, die dadurch gekennzeichnet ist, dass sich der Realitätsbezug des oder der Spieler verschiebt, sie begeben sich in eine Fantasiewelt. Die Wiederholungen des Tuns und die dabei erlebten positiven Emotionen, das selbstbestimmte Agieren, die Flexibilität und das Operieren ohne Folgen charakterisieren das menschliche Spiel“ (Wildegger-Lack 2011, 76).

Das Kind durchläuft in seiner Entwicklung verschiedene aufeinander aufbauende **Stadien der Spielentwicklung**, wobei vor allem das Regelspiel in ausgeprägter Form im Erwachsenenalter bei vielen Menschen als einzige Spielform erhalten bleibt.

Explorationsspiel

Das Explorationsspiel, auch **Funktionsspiel** oder **sensomotorisches Spiel** genannt, ist die erste Spielform des Menschen ab dem Säuglingsalter. Die Spieler müssen sich vor dem Spiel stets zuerst mit dem Spielgegenstand vertraut machen. Das Explorationsspiel ist ein „**Erforschen**“ des Spielgegenstandes. Hier geht es um Wahrnehmung: Ist der Gegenstand hart oder weich? Kann man ihn biegen oder sogar brechen? Kann die Puppe stehen und sitzen? Können die Türen beim Spielzeugauto geöffnet werden? Erst wenn die Möglichkeiten eines Gegenstandes erforscht sind, kann damit wirklich gespielt werden. Jeder anderen Spielform ist das Untersuchen des Spielgegenstandes vorgeschaltet.

Vor jedem Symbol-, Rollen- oder Regelspiel muss das Spielmaterial von den Spielern immer zunächst genau untersucht werden, erst dann kann sich „echtes“ Spiel entwickeln. Kinder, die miteinander spielen wollen, prüfen, welches Spielmaterial ihnen zur Verfügung steht, welche Regeln im Spiel beachtet werden sollen und was alles im Spiel „erlaubt“ ist. Metasprachlich wird vor dem Spiel „ausgehandelt“, wer welche Rolle übernimmt.

Bewegungsspiel

Bewegungsspiele haben gleiche Merkmale wie frühe Funktionsspiele, wobei vor allem die **motorische Entwicklung** und damit u. a. Grobmotorik, Koordination, Gleichgewicht, Ausdauer und Geschicklichkeit gefördert werden. Die Freude am Tun steht im Mittelpunkt des Spielinteresses. Bewegungsspiele mit gespielter Aggression, z. B. beim Nachspielen von Superhelden aus den Medien, können zu Symbolspielen werden. Sportspiele wie Fußball sind Bewegungsspiele, die zu Regelspielen werden. „Das Bewegungselement der Erprobung der eigenen Körperfunktionen taucht in allen späteren Spielformen wieder auf, tritt bei Sportspielen deutlich in den Vorder-

grund oder ist z. B. bei Ratespielen möglicherweise nur noch in der Vorstellung der Kinder auszumachen“ (Heimlich 2015, 35).

Symbolspiel

Das Symbolspiel, auch **Fiktions-, Illusions- oder Fantasienspiel** genannt, beginnt zwischen dem ersten und zweiten Lebensjahr und entsteht parallel zum Symbolsystem Sprache. Mit den ersten Wörtern als Symbol für einen Gegenstand oder eine Handlung entsteht Symbolspiel, das symbolische **So-tun-als-ob**: Die Puppe bekommt z. B. fiktiv etwas zu essen.

Den Kindern fällt es zunächst leichter, wenn der symbolische Gegenstand dem echten Gegenstand optisch sehr ähnlich ist. In der weiteren Entwicklung ist diese Ähnlichkeit immer weniger notwendig, und die Gegenstände werden vom Kind auch mit zunehmender Sprachentwicklung auf unterschiedlichste Art und Weise umgedeutet, sodass z. B. ein Blatt problemlos zum Teller werden kann.

Soziales Rollenspiel

Wird das Symbolspiel durch **sprachliche Äußerungen in einer Rolle** begleitet, entsteht aus dem Symbolspiel nahtlos das soziale Rollenspiel. Spricht das Kind als „Puppenmama“ mit seiner Puppe oder mit seiner Freundin, die ebenfalls „Puppenmama“ spielt, so ist dies soziales Rollenspiel – eine besonders sprachintensive Spielform, die im Kindergarten- und Grundschulalter gerne und häufig von den Kindern gespielt wird. „Jedes Rollenspiel folgt seinen inneren Regeln, nach denen bestimmte Verhaltensweisen möglich, andere ausgeschlossen sind. Diese inneren Regeln sind durch ihre Orientierung an der Realität eines nachzugestaltenden Geschehens verbindlich“ (Mogel 2008, 110). Dabei durchlaufen die Kinder zwischen 3 und 10 Jahren im sozialen Rollenspiel **verschiedene Kompetenzstadien**.

Zuerst schlüpfen Kinder als „ganze Person“ in eine Rolle. Im Laufe des Kindergartenalters gelingt es ihnen mehr und mehr, die Rollen in Figuren (z. B. von PLAYMOBIL® oder LEGO®) auszuagieren und im Vorschul- und vor allem Grundschulalter sogar mehrere Figuren gleichzeitig zu bespielen, sodass sie ganze Landschaften im Kinderzimmer aufbauen und über Tage immer wieder die Welt der Erwachsenen (z. B. Polizeistation, Tierklinik oder Flughafen) nachspielen.

Im sozialen Rollenspiel übernimmt jeder Spielpartner eine durch Regeln festgelegte Rolle, die er im Spiel mit den anderen handelnden Mitspielern einhalten muss. So hat z. B. ein „Verkäufer“ im Kaufladenspiel in seiner Rolle die festgelegte Regel, dass er seine Waren verkaufen will. **Fünf Hauptlinien** hat Elkonin (1980) für das soziale Rollenspiel beschrieben (Tab. 1):

Tab. 1: Entwicklungsverlauf des sozialen Rollenspiels im Überblick (in Anlehnung an Elkonin 1980, 251f)

Frühe Spielart	Beispiel für 3-jährige Kinder	
<p>Spiel in Gruppierungen mit wenigen Personen</p>	<p>Kind als Puppenmama füttert spielerisch ihre Puppe und zieht ihrer Puppe frische Kleider an.</p>	
<p>Spiel in unbeständigen Gruppierungen</p>	<p>Kind wechselt im Kaufladenspiel immer wieder die Rollen, will mal Verkäufer und dann plötzlich wieder Kunde sein – je nachdem welche Rolle im Spiel für das Kind aktuell attraktiver erscheint.</p>	
<p>Spiel ohne Sujet (= Thema eines Spiels)</p>	<p>Tiere stehen auf einer Weide, fressen Gras und bewegen sich ohne bestimmtes Ziel.</p> <p style="text-align: right;">Schleich®-Figuren, https://www.schleich-s.com</p>	
<p>Spiel in einer Reihe zusammenhangloser Episoden</p>	<p>Autos fahren auf dem Autoteppich kreuz und quer durch die Gegend.</p>	
<p>Wiedergabe des eigenen Lebens und des Lebens von Menschen der nächsten Umgebung</p>	<p>Wohnhaus zum Nachspielen Schlafen, Kochen, Essen und Spielen. Das Kind kann seinen Alltag nachspielen.</p>	