



Medienimpulse  
ISSN 2307-3187  
Jg. 57, Nr. 4, 2019  
doi: 10.21243/mi-04-19-13  
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

## Volksschule: Sprache lernen mit Handy, Tablet und Co.

Sonja Rotschopf

*Der Beitrag von Sonja Rotschopf liefert auf der Ebene ganz konkreter medienpädagogischer Praxis sowohl einen Bericht über die Erfahrungen der Autorin mit Handy, Tablet und Co als auch eine ganze Reihe von Links zu linguistisch relevanten Spielen. Denn inzwischen ist das Angebot an diesbezügliche Software groß, mit der es Lehrenden einfach gemacht werden soll mit Kindern Sprache, Sprechen, Schreiben und Lesen zu lernen. Dabei versteht sich der Artikel als ein Plädoyer für den bedachten, reflektierten und medienkritischen Einsatz neuer Medien in unseren Schulklassen. Gerade deshalb betont Rotschopf abschließend und der Sache nach, dass es wohl nie ein didaktisches Setting gegeben hat und geben wird, in dem Lehrende oder Lernende durch Informationstechnologien ersetzt werden können.*

*The contribution of Sonja Rotschopf provides on the level of concrete media education practice both a report on the author's experience with mobile phone, tablet and Co as well as a whole series of links to linguistically relevant games. In the meantime, there is a great deal of software available that makes it easy for teachers to learn language, speaking, writing and reading with children. The article sees itself as a plea for the deliberate, reflective and media-critical use of new media in our school classes. For this very reason, Rotschopf conclusively emphasizes that there has never been a didactic setting in which teachers or learners can be replaced by information technologies.*

## 1. Einleitung

*Vorweg sei eines gesagt: Ja, das muss sein!*

Warum? Weil die Schülerinnen und Schüler es lieben und es für uns Lehrpersonen eine richtige Erleichterung in der Unterrichtsgestaltung sein kann – vorausgesetzt man lässt sich darauf ein und setzt sich ein wenig mit der Thematik auseinander. Als Lehrerin, insbesondere als Volksschullehrerin, ist man ja immer wieder auf der Suche nach allem Möglichen, was den Unterricht für die Schülerinnen und Schüler lustiger, spannender und effektiver gestalten kann. Einfacher Frontalunterricht ist nicht mehr in Mode:

Die Lehrerin bzw. der Lehrer steht – oder sitzt – ganz alleine vorne und predigt den Inhalt der Stunde ca. 20 mehr oder weniger gelangweilten Kindern vor, welche sich den Stoff im besten Falle auch noch merken sollen. Stille und vorgetäuschte Konzentration herrscht in diesen Fällen meist nicht, weil tatsächliches Interesse

besteht, sondern vielmehr, weil die Furcht vor den Konsequenzen zu groß ist. Doch es geht auch anders.

Unterricht muss viel mehr gemeinsames Erarbeiten sein, spannende gemeinsam erlebte Erfahrungen, welche sich die Kinder merken und aus denen sie im besten Fall noch etwas lernen. Lehrausflüge stehen bei uns zum Glück auf der Tagesordnung. Doch auch im Unterricht im Klassenraum steht lustvolles Arbeiten am Programm. Womit kann das leichter gehen als mit den Medien, welche die Kinder so und so tagtäglich bereits nutzen: Computer, Handy, Tablet. Wir nehmen diese elektronischen Dinge, mit denen die Kinder Spiel und oft Spaß verbinden, holen sie zu uns in den Unterricht und nutzen so den Effekt der Neugierde und der Freude, um ihnen Unterrichtsstoff näher zu bringen.

Im Zuge meiner Bachelorarbeit an der Pädagogischen Hochschule Wien habe ich mich mit dem Thema „Digitale Medien im Unterricht“ beschäftigt. Konkret war meine Forschungsfrage: welche kostenfreien Onlinelernspiele gibt es im Bereich Sprache und für welchen Bereich können diese nützlich sein?

Der Einsatz von digitalen Medien im Unterricht ist sehr vielfältig. Hauptsächlich muss es im Unterricht darum gehen, die Lust am Lernen zu erwecken, die Neugierde der Kinder hervorzuholen und so ihren Forscherinnen- und Forschergeist zu wecken, Denn all das, was Kinder aus Eigenmotivation heraus entdecken und lernen wollen, können sie sich auf Dauer viel leichter merken.

Im Deutschunterricht sind Medien immer schon stark verankert und sei es „nur“ durch das Buch, welches ja ebenso als Medium gelten kann. Im Folgenden greife ich einige Ideen für den Einsatz im Unterricht – speziell zum Erlernen einer Sprache, in den meisten Fällen der deutschen, aber auch der englischen Sprache – auf. Dabei sind Kinder und Jugendliche von Medien umgeben und nutzen diese im Alltag beinahe rund um die Uhr. Diese Tatsache gilt es auszunützen und in den Unterricht umzulegen. Warum also nicht eine Spielfigur in Form eines Superhelden gezielt dazu einsetzen, um sprachliche Fähigkeiten zu verbessern?

## 2. Einsatz digitaler Medien im Klassensetting

Der klassische Einsatz von digitalen Medien im Klassensetting ist wohl ein gemeinsamer Film, eine Simulation, eine Präsentation oder eine gemeinsame Suche im Internet. Je nach Anzahl der vorhandenen Computer, Tablets oder Smartphones kann der Einsatzbereich sehr stark variieren. Wichtig ist hier, dass für jedes Kind ein Computer vorhanden ist, maximal jedoch sollten die Kinder zu zweit an einem Gerät arbeiten. Bei mehr Kindern pro Gerät kann es schnell zu Unruhe aufgrund von Langeweile oder Uneinigkeit in Bezug auf die nächsten Schritte, kommen. Die Beobachterin bzw. der Beobachter wollen in das Geschehen eingreifen, können jedoch nicht, was zu Diskussionen und Reibereien führen kann. Was jedoch sehr gut als gemeinsames Klassenprojekt bzw. als Gruppenarbeit durchgeführt werden kann, ist zum Beispiel das Erarbeiten eines Hörspiels, das Vertonen eines Buches, das

Gestalten eines Comics oder das Präsentieren eines Referates via Präsentationsprogrammen. Hierbei geht es darum, bei den Kindern die Lust zu wecken, Sprache zu verwenden und unterschiedlich einzusetzen.

Die emotionale Bindung zur Sprache muss ebenso gegeben sein. Aus diesem Grunde wird sich ein Kind leichter tun, eine Sprache zu erlernen, wenn ein Elternteil diese ebenso spricht, Stichwort: zweisprachig aufwachsen. Fremdsprachenlehrerinnen und -lehrer, welche nur einmal pro Woche für eine Stunde anwesend sind, werden hingegen weniger ausrichten können (vgl. Kruse-Heine/Künne 2013). Die emotionale Bindung zu den Lehrpersonen ist vorrangig, wenn es um den Erwerb der deutschen Sprache geht, die zuhause vielleicht kaum oder so gut wie gar nicht gesprochen wird.

Klassenprojekte mit dem Einsatz verschiedener Technologien lassen sich im Rahmen von Projektunterricht relativ gut durchführen, ebenso kann und soll in der Arbeit im Stationenbetrieb mindestens eine Station der Computer sein. Sei es, um darauf etwas zu recherchieren, einen kurzen Text zu schreiben oder zu lesen, eine kurze Lernsequenz darauf zu absolvieren oder sich etwas anzuhören, mit dem später weitergearbeitet wird.

### 3. Einsatz digitaler Medien im Einzelsetting

Um einiges leichter handzuhaben ist der Einsatz von digitalen Medien im Einzelunterricht, wie etwa im Sprachförderunterricht. Hier bedarf es, im Gegensatz zum Klassenunterricht, nur eines einzi-

gen Gerätes (Computer, Tablet oder Smartphone) und schon kann es los gehen.

Die Fülle der Sprachspiele ist riesig. Der App-Store bietet hier allerlei Brauchbares aber auch Sinnbefreites. Vom klassischen Vokabeltrainer bis hin zu lustigen Spielen ist alles vorhanden. In erster Linie ist darauf zu achten, dass das Spiel nicht zu Verwirrungen führt oder gar verwirrende Regeln vermittelt. Für den ersten Sprachunterricht muss darauf geachtet werden, dass Sprachspiele mit lautgetreuen Wörtern verwendet werden. Ebenso ist es hilfreich ein Spiel zu wählen, bei welchem es eine Tonausgabe gibt und unter anderem Erklärungen in Form von Geschichten erzählt werden, da davon ausgegangen wird, dass der Großteil der Kinder nicht lesen und somit nicht verstehen kann, worum es geht. An dieser Stelle ist ein kurzer Exkurs zur Definition von lautgetreuen Wörtern sinnvoll:

Lautgetreue Buchstaben sind jene Buchstaben, bei denen der Buchstabe mit dem Laut, also der Aussprache, übereinstimmt. Beispielsweise kann ein /v/ auf unterschiedliche Arten ausgesprochen werden (/w/, /f/) und ist somit nicht lautgetreu, der Buchstabe /f/ hingegen ist lautgetreu, denn dieser wird nur als /f/ ausgesprochen. Zu den lautgetreuen Wörtern zählen unter anderem Wörter wie /Mama/, /Opa/ oder /Banane/ (vgl. Höfer/Höfer o. J.).

#### 4. Motivation und Selbstkontrolle

Bei Lernspielen wird ein hohes Maß an Eigenmotivation vorausgesetzt, welche je nach Spiel sofort gefördert oder im Keim erstickt

wird. Ebenso fördert das eigene Interesse an der Sache an sich die Motivation stark. In der Grundschule spielt auch die Lehrperson eine große Rolle bei der Motivation, viele Grundschülerinnen und -schüler lernen für die Lehrperson, weil sie diese so gerne mögen. Ein immer gleich weitergehendes Spiel wird den Spannungsbogen des Kindes nicht lange aufrechterhalten und es wird recht bald die Lust am Lernen verlieren. Anzusetzen gilt es hier an der intrinsischen Motivation, die einen guten Grund dafür abgibt, dass das Kind etwas Bestimmtes lernen soll. Dies hilft dabei, dass das Kind neugierig und vor allem wissbegierig an die Sache rangeht (Grolimund/Rietzler o. J.).

## 5. Lernspiele

Für meine Arbeit habe ich mich auf kostenlose und relativ kurzweilige Spiele fokussiert, da das Budget in Schulen immer ein großes Thema ist. Die Links zu diesen Spielen sind im Anhang aufgelistet. Auch viele Verlage bieten mittlerweile – unterstützend zu ihren Schulbüchern – kurze Lern- und Übungssequenzen, Lernspiele auf CD-Roms und Onlineübungen an.

Auf folgende Kriterien lege ich bei den von mir ausgewählten Spielen mein Augenmerk:

- Verständlichkeit der Spielanleitung (eventuell mehrsprachige Anleitung?)
- Sinnhaftigkeit des Spieles / logischer Aufbau / leichte Bedienung
- Wie hoch ist der Spaßfaktor und somit die Motivation?

- Wie kann das Spiel im Unterricht eingebaut werden (Gruppen- oder Einzelunterricht)?
- Gibt es verschiedene Schwierigkeitsstufen?
- Worauf wird das Hauptaugenmerk gelegt?
- Kindgerechtes Design?

### 5.1. Beispiel 1: Lern Deutsch – Stadt der Wörter

Online unter: <https://www.goethe.de/de/spr/ueb/led.html>

Das Spiel ist als App sowie auch als Onlinespiel verfügbar und somit auf Handy, Tablet und Laptop nutzbar. Die Grafik ist sehr ansprechend, alles wirkt wie ein riesiges Wimmelbild, in welchem es viel zu entdecken gibt. Die Spielerinnen und Spieler können sich einen eigenen Avatar erstellen, was wiederum eine persönliche und emotionale Verbindung zur Hauptfigur herstellt. In diesem Spiel spazieren die Spieler quasi durch eine virtuelle Stadt und erlernen die Wörter, welche in einer Stadt vorkommen, so etwa das Vokabular rund um das Thema Bahnhof, Restaurant oder Park. Vorrangig wird hier der Wortschatz trainiert, phasenweise auch ein wenig die Satzstellung, jedoch komplett ohne grammatikalische Regelerklärung. Geübt wird mittels Hörverständnis, schreiben und lesen, das Sprechen wird hier nicht forciert.

Immer wieder gibt es die Gelegenheit kleine Minispiele zu absolvieren und durch diese Punkte zu sammeln. Mit diesen Punkten kann man wiederum auf den Bestenlisten ganz nach oben wandern und sich mit anderen Spielerinnen und Spielern vergleichen. Hierfür ist allerdings eine Registrierung auf der Homepage des Goethe Institutes notwendig.

Dieses Spiel ist sehr selbsterklärend, da die einzelnen Schritte immer direkt durch kurze Anweisungen erklärt werden. Für den Klassenunterricht ist es maximal in Zweierteams einsetzbar, da ansonsten zu große Unruhe entsteht. Im Einzelsetting eignet sich das Spiel zur idealen Abwechslung, um einen Wortschatz zu festigen und zu vertiefen. In umgekehrter Folge kann der Wortschatz aus dem Spiel dann als Sprechanlass hergenommen werden oder als Schreibanlass für ein paar einfache Sätze oder ganze Aufsätze eingesetzt werden.

## 5.2. Beispiel 2: Duolingo

Online unter: <https://www.duolingo.com/>

Bei Duolingo handelt es sich um eine Plattform (auch als APP fürs Handy vorhanden), auf welcher verschiedene Sprachkurse angeboten werden. Für Deutschsprachige gibt es zurzeit Englisch-, Spanisch- und Französischkurse und umgekehrt gibt es ungefähr 30 Sprachen als Ausgangssprache, um Deutsch zu lernen.

Verschiedene Kategorien, wie zum Beispiel Kleidung, Essen, Farben, Tiere, aber auch Grammatikgrundlagen wie Personalpronomen oder Präpositionen stehen kostenlos zur Verfügung. Geübt wird über Lückentexte, Aussprache, Übersetzungen, Hörbeispiele oder Zuordnungen und das in beide Richtungen, das heißt, von der Ausgangssprache in die neue Sprache und umgekehrt.

Für den Einsatz im Englischunterricht lässt sich diese Plattform gut nutzen, ist aber auf Dauer für Kinder wohl zu langweilig, da es hier nur darum geht, Wörter beziehungsweise ganze Sätze zu ver-

stehen, zu übersetzen oder nachzusprechen, in die richtige Reihenfolge zu bringen, fehlende Wörter korrekt einzusetzen oder das korrekte Wort aus mehreren Wörtern herauszufinden.

Auf der Homepage ist ebenso ein Wörterbuch integriert, in welchem man nach Wörtern suchen und sich diese dann auch anhören kann. Die Aussprache ist im Vergleich zu anderen Plattformen bei einzelnen Wörtern relativ gut, bei ganzen Sätzen passiert es schon mal, dass eine Endung schwer zu verstehen ist. Weiters ist eine Sammlung von Wörtern vorhanden, welche man sich anhören kann. Zu diesen Wörtern gibt es zusätzlich Sätze mit Übersetzung und der korrekter Aussprache. Hier kann sogar jedes Wort einzeln angehört werden, wenn man den Mauszeiger auf das Wort legt.

Auch ein Forum, um eventuelle Unklarheiten mit anderen Nutzerinnen und Nutzern zu diskutieren, ist vorhanden. Das Spiel bedarf keine großen Vorbereitungen oder Erklärungen, die Nutzerinnen und Nutzer wissen sofort, was zu tun ist. Für ältere Nutzerinnen und Nutzer fehlen vermutlich die grammatikalischen Erklärungen, warum etwas genauso verwendet wird, und teilweise ist die Sinnhaftigkeit der einzelnen Sätze etwas fragwürdig.

Im Unterricht lässt sich diese Plattform wohl nur für das Ende der Grundstufe 2 einsetzen, die Schülerinnen und Schüler müssen bereits lesen können. Auf Dauer wird es den Kindern vermutlich zu langweilig werden, da diesem Sprachspiel die Action, der Spaß oder die Herausforderung fehlt, zwar können Punkte gesammelt werden, mit denen man ins nächste Level aufsteigt, ob dies je-

doch als Motivation für Grundschülerinnen und -schüler reicht, sei dahingestellt.

Für den Gruppenunterricht ist dieses Spiel schlecht geeignet, außer es sind in der Klasse ausreichend Endgeräte vorhanden, zumindest ein Computer, Laptop oder Tablet für zwei Kinder. Ein weiterer Nachteil ist die Erstellung eines Nutzerinnen- bzw. Nutzerkontos, ohne welches nicht geübt werden kann. Die Erstellung ist jedoch kostenlos und in nur wenigen Schritten erledigt. Sollten ausreichend Geräte in der Klasse vorhanden sein, bietet sich an, dass die Lehrperson vorab die Benutzerinnen- und Benutzerkonten erstellt, da dies ansonsten zu viel Zeit im Unterricht in Anspruch nimmt.

### 5.3. Beispiel 3: Digipuzzle

Online unter: <https://www.digipuzzle.net/de/lernspiele/tippen/index.htm>

Auf der Homepage von Digipuzzle stehen verschiedene kurze Lernspiele für die verschiedensten Fächer gratis zur Verfügung. Im Bereich Deutsch und Sprachförderung gibt es folgende Angebote:

- Übungen zum Alphabet
- Wortsuchspiele (Pacman, Wortsuchschlange, Hangman)
- Artikeltraining
- Wortpuzzle
- Die Uhrzeit

- Körperteile
- Tiere
- Wimmelbilder
- Anlautspiele
- Fehlersuchbilder

Aufgrund der Fülle von Angeboten ist für jedes Kind etwas Passendes dabei, was die eigene Motivation anspricht. Hier ist es jedoch meines Erachtens wichtig, dass die Lehrperson vorweg vorgibt, welches Spiel gemacht wird, da sich die Kinder sonst in der großen Auswahl wohl verlieren würden.

Schade ist es, dass bei diesen Spielen relativ wenig mit Sprachausgabe und Hörverstehen gearbeitet wird, hier steht vielmehr das Lesen, Schreiben und korrekte Zuordnen im Vordergrund. Die wenigen Spiele, welche mit Sprachunterstützung arbeiten, sind leider dermaßen schlecht eingesprochen, dass es für Kinder mit nicht deutscher Erstsprache sehr schwer ist, diese zu verstehen.

Bei den Anlautspielen wird zwar das gesamte Wort vorgelesen, doch leider ist es nicht möglich sich die einzelnen Buchstaben, welche vorgeschlagen werden, ebenfalls anzuhören.

Ebenso werden bewusste oder unbewusste Fallen gestellt, in dem zum Beispiel bei dem Wort /Fisch/ die Buchstaben /f/, /v/ sowie zwei weitere zur Auswahl stehen, ebenso bei dem Wort /Kaffee/, hier sind es die Buchstaben /k/ und /c/. Dies kann aufgrund der ähnlichen Aussprache zu Verwirrungen führen und vor allem für

legasthene Kinder ein massives Problem darstellen, was zu Frustration und folglich zu, Aufgaben führen kann.

Bei den Wörtersuchrätseln sind verschiedene Wörter unten einblendet, welche im Raster oberhalb gefunden werden sollen. Hier kann es vorkommen, dass zum Beispiel das Wort /Straße/ in der Liste steht und im Raster jedoch folgende Schreibweise versteckt ist: /Strasse/. Auch das kann zu massiven Verwirrungen führen.

Auf dieser Plattform finden sich Spiele nicht nur für die deutsche Sprache, sondern ebenso für den Englischunterricht.

#### 5.4. Beispiel 4: IFU

Online unter: <https://ifu-institut.at/online-lernen/spiel>

Auf der Homepage der Wiener Sprachschule IFU sind ebenfalls kurze, einfache Sprachspiele zu finden. Hier geht es vor allem darum, Wortpaare zu finden sowie Worte und Bilder korrekt zuzuordnen. Auch für höhere grammatikalische Herausforderungen ist gesorgt: so können unter anderem die Modalverben, Steigerungsstufen oder unterschiedliche Zeitformen anhand von Lückentexten geübt werden.

Die Grafik ist simpel, sowie die Spiele auch. Die Übungsformen sind ganz offengelegt und nicht in irgendwelche großartigen Abenteuerspiele eingebunden, was bei den Kindern die Motivation ein wenig dämpfen kann. Die Spiele sind teilweise selbsterklärend oder mit kurzen Anleitungen versehen. Die Anleitungen stehen allerdings immer nur in schriftlicher Form und in deutscher

Sprache zur Verfügung. Generell kommt die ganze Plattform ohne Tonausgabe aus, was wiederum die Unterrichtspraxis sehr einschränkt.

Für den kurzen Einsatz im Unterricht, zum Zeitfüllen oder um Abwechslung in simple Unterrichtsformen zu bringen, eignen sich diese Spiele aber allemal.

### 5.5. Beispiel 5: Legakids

Online unter: <https://www.legakids.net>

Eine ganz großartige Seite ist die Homepage von Legakids, welche, wie der Name bereits vermuten lässt, im Hinblick auf legasthene Probleme entstanden ist.

Auf der Homepage gibt es kurze Filme sowie Lernspiele, durch welche ein grünes Monster, der Lurch Lurs, die Kinder führt. Mit ihm gemeinsam gilt es unterschiedliche Aufgaben zu lösen beziehungsweise wird dann auch gegen ihn gespielt.

Auf dieser Seite werden Worträtsel, kurze Geschichten, Satzbau- steine, Mitdenk-Geschichten, Unsinnwörter, Wortsilbentraining, Silbenspiele und dergleichen angeboten. Eine abwechslungsreiche Mischung, in der sich für so gut wie jedes Kind ein passendes Spiel findet. Durch das süße Rechtschreibmonster Lurs wird die Motivation gesteigert und das Kind will unbedingt wissen, was Lurs in den anderen Spielen für es bereithält.

Die grafische Aufmachung ist kindgerecht und die Spiele erklären sich großteils von selbst.

Positiv anzumerken ist die abwechslungsreiche Aufmachung der Spiele, es wird mit Sprache und Ton gearbeitet, wodurch Schreiben und Lesen ganz medienpraktisch trainiert werden kann.

## 5.6. Beispiel 6: Anton APP

Online unter: <https://anton.app/de/>

Bei der Anton App handelt es sich um eine Plattform mit unterschiedlichen Übungen zum Schrift- und Spracherwerb, welche sowohl online zu spielen als auch als App im Appstore zu finden ist. In dieser App findet sich eine große Anzahl an Mathematik- und auch Deutschübungen. Diese Übungen sind in die unterschiedlichen Klassenstufen unterteilt und können je nach Belieben ausgewählt werden. Durch fleißiges Üben erhalten die Spieler Münzen, mit diesen Münzen können sie dann immer wieder kurze Minispiele durchspielen, welche den Anreiz geben, um die Übungen davor gewissenhaft durchzuführen.

Als Lehrperson hat man hier die Möglichkeit seine eigenen Klassen anzulegen, diesen Klassen Übungen zuzuweisen und somit auch den Fortschritt im Auge zu behalten. Durch einen eigenen Code bekommen nur Berechtigte Zugang zu diesen Klassen.

Eine schlichte, etwas minimalistische Grafik lenkt nicht zu sehr vom Inhalt ab und richtet den Fokus auf das Wesentliche. Die Ausgabesprache ist gut verständlich und alle Beschreibungen sind kindgerecht und selbsterklärend gestaltet.

Durch die Aufteilung der Übungen in unterschiedliche Schulstufen gibt es verschiedene Schwierigkeitsgrade. Vom simplen Buch-

staben nachspuren bis hin zum Erlernen von Grammatikregeln ist alles vorhanden.

Für den Unterricht ist die Übungsplattform Anton sehr zu empfehlen. Als Übung für das Erlernen von neuen Buchstaben, aber auch als Festigung von Rechtschreibregeln.

### 5.7. Beispiel 7: Spiel ABC – Willi Wiberg

Online unter: <http://www.ene-mene-mobile.de/lernen/kinderlern-app-spiel-abc-willi-wiberg/>

Diese App ist, wie der Name bereits verrät, ein App mithilfe derer die Kinder das Alphabet lernen können. Hinter Willi Wiberg versteckt sich ein kleiner Junge, in dessen Kinderzimmer sich allerlei Geräte zum Ausprobieren befinden. Mit Hilfe dieser Geräte werden Buchstaben Schritt für Schritt erlernt, Wörter buchstabiert oder der Klang von bestimmten Buchstaben geübt und zugeordnet. Was zu tun ist, wird den Kindern immer zuerst vorgezeigt, so dass sie sich gleich auskennen.

Nach dem erfolgreichen Erarbeiten einzelner Buchstaben gibt es als Belohnung ein ganzes Wort passend zum erarbeiteten Buchstaben. Mit diesem Wort kann man in weiterer Folge wieder arbeiten. Die Animationen sind kindgerecht und lustig. Auch die Sprachausgabe ist gut verständlich.

Ein großer Haken an dieser App ist, dass hier nur die Buchstaben von /A/ bis /F/ kostenlos sind, will man weiter damit arbeiten, muss man die Vollversion der App kaufen.

## 5.8. Beispiel 8: Let me talk

Online unter: <https://www.letmetalk.info/de.html>

Bei der App Let me talk handelt es sich nicht in erster Linie um ein Lernspiel, sondern vielmehr um eine sehr hilfreiche App, welche auch für Kinder mit Problemen bei der Kommunikation sehr gut nutzbar und vor allem in allen Lebensbereichen einsetzbar ist. Die App wurde von Doreen Kröber für ihren autistischen Sohn Max entwickelt, um ihm seine Kommunikation und somit sein Leben zu erleichtern.

Mithilfe dieser App können verschiedene Bilder so aneinandergereiht werden, dass ganze Sätze zur Ausgabe kommen. Durch die Sprachausgabe kann Kindern, welche nicht sprechen können oder wollen, eine Stimme verliehen werden. Aus dem vorhandenen Bildpool werden Bilder ausgewählt, es können jedoch auch eigene Bilder erstellt und hinzugefügt werden.

Zurzeit kann in dieser App aus 17 verschiedenen Sprachen ausgewählt werden. Die Grafik ist ganz einfach gehalten, die Sprachausgabe durch die Computerstimme ein wenig holprig, jedoch verständlich.

## 5.9. Beispiel 9: Hot Potatoes

Online unter: <https://www.hotpotatoes.de/>

Zum Schluss möchte ich noch ein kostenloses Programm zum eigenen Erstellen von Übungssequenzen vorstellen. Hier ist es der Lehrperson oder auch den Schülerinnen und Schülern möglich

unter anderem Übungen wie Lückentexte, Kreuzworträtsel, Zuordnungsspiele und dergleichen zu erstellen. Durch die leicht verständliche Menüführung und den Einsatz für unterschiedliche Sprachen, kann es ganz individuell eingesetzt werden. Ein weiterer Vorteil: die Übungen können hier auch ausgedruckt werden.

Leider gibt es bei dieser App keine Sprachausgabe, somit ist Lesen bereits Voraussetzung.

Durch diese Anwendung können die Übungssequenzen ganz individuell an das einzelne Kind oder die Gruppe angepasst werden.

## 5. Resümee

Wie sehr Neue Medien bereits in unser Leben eingreifen und dieses fast schon bestimmen, ist einem gar nicht mehr so wirklich bewusst, da dies bereits zu einer Selbstverständlichkeit im Alltag geworden ist. Besonders die Kinder können sich wohl ein Leben ohne Computerunterstützung kaum mehr vorstellen.

Der Großteil aller Grundschülerinnen und -schüler besitzt bereits ein eigenes Handy, ein Tablet oder einen Computer. Die technologische Entwicklung steigt rasant, nimmt immer weiter zu und verändert sich ständig. Medienkompetenz ist ein wichtiges Schlagwort in der heutigen Zeit. Diese gilt es bei Schülerinnen, Schülern, Lehrerinnen und Lehrern zu schulen. Die bessere beziehungsweise flächendeckende Ausstattung der Klassenräume mit Computern muss dahingehend gefördert werden, genauso wie die bessere Schulung der Lehrkräfte, denn durch den Einsatz von Medien

kann der Unterricht abwechslungsreicher, spannender und moderner gestaltet werden. Weiters sind Lernspiele eine Bereicherung für Kinder, welche Probleme im Spracherwerb aufweisen. Diese können durch gezieltes spielerisches Üben bessere Fortschritte vorweisen.

Eine genaue Betrachtung der Lernspiele ist natürlich unumgänglich, denn viele dieser Apps sind mehr sinnlos als sinnvoll. Die Unterrichtsvorbereitung ist, wie bei anderen Lernsequenzen ebenso, das Um und Auf. Dies beinhaltet auch ein eigenes Durchprobieren der Spiele, damit die aufkommenden Fragen beantwortet werden können und es nicht aufgrund von Unklarheiten im Spielverlauf zu längeren Pausen oder sogar Spielstopps oder -abbrüchen kommt.

Es steht außer Frage, dass der Einsatz dieser Spiele nur begleitend Sinn macht, denn Interaktion mit Mitschülerinnen und -schülern oder den Lehrpersonen sind und bleiben das A und O im Spracherwerb und dies kann kein Computer ersetzen.

Als abschließendes Fazit komme ich zu dem Schluss, dass der Einsatz von Computern, Handys oder Tablets im Unterricht eine Bereicherung sein kann, wenn er richtig geplant und durchgeführt ist. Hier gilt es vielen Lehrpersonen die Angst davor zu nehmen und den Computer als Instrument zum Lernen anzuerkennen. Die Grundschülerinnen und -schüler von heute werden in ihrer Zukunft immer wieder mit neuen Technologien in Kontakt kommen. Daher können und sollen diese IKT's bereits in der Grundschule

eingesetzt werden, um die Medienkompetenz der Kinder intensiv zu fördern.

---

## Literatur – Elektronische Quellen

Kruse-Heine, M./Künne, T. (2013): Sprache – Beziehung – Selbstkompetenz, online unter: <https://www.nifbe.de/images/nifbe/Infoservice/Downloads/Themenhefte/Sprache-Beziehung-Selbstkompetenzonline.pdf> (letzter Zugriff: 21.08.2019)

Höfer, K./Höfer, A. (o. J.): Lauttreue, online unter: <https://www.lautgetreues-lesebuch.de/lauttreue/> (letzter Zugriff: 18.11.2019)

Grolimund, F./ Rietzler, I. (o. J.): Willkommen in der bunten Welt des Lernens, online unter: <https://www.mit-kindern-lernen.ch/> (letzter Zugriff: 18.11.2019)

### *Lernplattformen*

Lernen mit scoyo, online unter: <https://www-de.scoyo.com/informieren/portal1-4> (letzter Zugriff: 18.08.2019)

Schule.at: mein digitales Schulportal, online unter: <https://www.schule.at/> (letzter Zugriff: 18.08.2019)

### *Lernspiele*

Anton App, online unter: <https://anton.app/de/> (letzter Zugriff: 13.08.2019)

Blitzbilder: Ein Sprachlernspiel, online unter: <http://www.blitzbilder-spiel.de/Info/info.html> (letzter Zugriff 17.08.2019)

Der Löwe: Ein Lese- und Schreibabenteuer, online unter: <http://www.ene-mene-mobile.de/lernen/app-fuer-die-schule-der-loewe-ein-lese-und-schreibabenteuer/> (letzter Zugriff:13.08.2019)

Deutschspiel, online unter: <https://www.german-games.net/de/deutsch-themen> (letzter Zugriff: 17.08.2019)

Duolingo, online unter: <https://www.duolingo.com/> (letzter Zugriff: 22.08.2019)

Hot Potatoes, online unter: <https://www.hotpotatoes.de/> (letzter Zugriff: 10.08.2019)

Legakids, online unter: <https://www.legakids.net/kids/spiele> (letzter Zugriff: 21.08.2019)

Lernspiele, online unter: <https://www.digipuzzle.net/de/lernspiele> (letzter Zugriff: 15.08.2019)

Let me talk, online unter: <https://www.letmetalk.info/de.html> (letzter Zugriff: 12.08.2019)

Spiel ABC Willi Wiberg, online unter: <http://www.ene-mene-mobile.de/lernen/kinder-lern-app-spiel-abc-willi-wiberg/> (letzter Zugriff: 24.08.2019)

Sprachschule IFU, online unter: <https://ifu-institut.at/online-lernen/spiel> (letzter Zugriff: 14.08.2019)

Stadt der Wörter, online unter: <https://www.goethe.de/de/spr/ueb/led.html> (letzter Zugriff: 22.08.2019)