merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

# Antje Müller: Lingumi Play

Beitrag aus Heft »2017/01: Neue Gendermedienwelten?!«

Lingumi Ltd (2016). Lingumi Play. Box mit interaktiven Lernwürfeln, 49,90 €.

Globalisierung und ein beschleunigter interkultureller Austausch haben die uns heute vertraute Normalität geformt und fordern uns mit stetiger hochgradiger Offenheit und Toleranz gegenüber neuen Kulturen. Leben, arbeiten oder studieren findet kaum mehr an einem Ort oder auch in nur einem Land statt – und spätestens im alltäglichen interkulturellen Zusammenleben wird eine Kommunikation auf Augenhöhe erforderlich. Dies gelingt jedoch nur, wenn auf angemessene sprachliche Grundkenntnisse zurückgegriffen werden kann. Immer dringender wird das Bedürfnis, Heranwachsende so früh wie möglich an Fremdsprachen heranzuführen. Hierfür hat Lingumi ein appbasiertes Sprachlernspiel entwickelt, das sich für den ersten Kontakt mit einer fremden Sprache ideal eignet und sich gleichzeitig leicht in den Alltag eines Kindes integrieren lässt. Die selbsterklärende Spieloberfläche verbindet sowohl visuelle als auch auditive und taktile Lernprozesse und fördert auf spielerische Weise den Erwerb von Sprachkompetenz.

Lingumi Play ist ein soziales Spiel, das Kinder gemeinsam mit ihren Eltern, Erzieherinnen und Erziehern oder Geschwistern und deren Tablet oder Smartphone spielen können, und richtet sich insbesondere an Kinder im Alter von zwei bis fünf Jahren. Das Startset besteht aus einer stabilen Box, vier Schaumstoffwürfeln, einem Fortschrittsposter inklusive Fortschrittssticker und einer Halterung für das mobile Endgerät. Die Würfel sind frei von BPA und Lösungsmitteln, enthalten weder Magnete noch sonstige Kleinteile und können ohne Bedenken in den Mund genommen werden. Vor Spielbeginn wird das Tablet bzw. das Smartphone im Querformat in die Halterung gelegt. Zur Verbindung mit Lingumi Play müssen die Schaumstoffwürfel auf die Schachtel des Startsets direkt vor dem mobilen Endgerät positioniert werden. Die Augmented Reality-Technologie sorgt anschließend dafür, dass die Würfel – mit Hilfe der zuvor installierten App – per Tabletoder Smartphone-Kamera erfasst werden. Der auf der Schachtel positionierte Würfel fungiert im Spiel als Antwortmöglichkeit und kann alternativ zum Touchscreen genutzt werden. Diese taktile Sprachlernmethode eignet sich besonders gut für die Jüngsten der Zielgruppe; für ältere Kinder eignet sich die Variante ohne Würfel via Touchscreen.

Zur Visualisierung des Lernerfolges kann das Fortschrittsposter genutzt werden. Bisher sind zwei Apps kostenlos downloadbar: Play Words und Play Verbs. Beide sind für die Betriebssysteme iOS- und Android verfügbar. Nach dem Starten der App muss die Registrierung eines Elternteils sowie eines Kindes erfolgen. Hierbei müssen sowohl E-Mail-Adresse und Passwort des Elternteils festgelegt und Name, Geschlecht sowie Alter des Kindes angegeben werden. Dies ermöglicht die Speicherung der Spielstände bzw. der absolvierten Lerneinheiten. Das Anlegen mehrerer Profile ist möglich. Am Anfang des Spiels werden vier Charaktere vorgestellt, die farblich zu den Lernwürfeln passen: Peek (roter Würfel), Hush (grüner Würfel), Yum (gelber Würfel) und Boo (blauer Würfel). Zusammen mit dem Elternteil und ohne, dass das Kind den Bildschirm berühren muss, wird innerhalb der physischen Interaktion eine gemeinsame Gestaltung des Lernprozesses gefördert. Weitere Einstellungen sind durch eine Sicherheitsabfrage geschützt und sollten am besten von den Eltern vorgenommen werden.

Eine Lerneinheit dauert zehn bis 15 Minuten. Die Länge der täglichen Einheit entspricht damit der kindlichen


kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Ausdauer und Konzentrationsfähigkeit, wobei die Schaumstoffwürfel dafür sorgen, dass zwischen der Virtualität und Technik sowie zwischen Realität und Greifbarkeit eine Verbindung hergestellt wird. Das Spiel besteht aus mehreren Unterrichtseinheiten pro Level. Wenn genügend Einheiten absolviert wurden, wird das nächsthöhere Level freigeschaltet. Pro Tag darf maximal eine neue Lerneinheit gespielt werden. So wird verhindert, dass die Spielenden einen zu großen Input erhalten und überfordert sind.Durch Anregungen zum Mitmachen, Interagieren und Nachsprechen werden nicht nur Sinne wie Sehen und Zuhören angesprochen, sondern ebenso das Fühlen. In allen Lerneinheiten spielt das regelmäßige Wiederholen der einzelnen Begriffe eine zentrale Rolle. Durch unterschiedliche Schwierigkeitsstufen und Speichern des Lernfortschritts passt sich jede Lerneinheit ideal an das individuelle Lerntempo des Kindes an. Darüber hinaus wird durch Audioaufnahmen von Muttersprachlerinnen und -sprachlern ein akzentfreies Erlernen der Fremdsprache gewährleistet. B

asierend auf wissenschaftlichen Erkenntnissen wurde eine erprobte Methode entwickelt, die sich adaptiv an den Wissenstand des Kindes anpasst. So vermittelt Lingumi Play pro Sprache einen Grundwortschatz von über 100 Vokabeln mit landestypischer Aussprache und Syntax. Vor dem Start des Spiels kann zwischen den Sprachen Englisch und Deutsch ausgewählt werden. Als Einstiegsapp wird Play Words empfohlen, die ausschließlich Nomen wie Lebensmittel, Körperteile oder Tiere behandelt. In der weiterführenden App, Play Verbs, kommen Verben und Adjektive hinzu, die mit Nomen aus der ersten App kombiniert werden. In Play Verbs können – neben Englisch und Deutsch – auch Französisch, Italienisch, Chinesisch oder Spanisch erlernt werden. Mit Lingumi Play wird den jungen Einsteigerinnen und Einsteigern ein optimaler Start in eine Fremdsprache geebnet. Dabei bietet die Anwendung eine schnell erfassbare gut strukturierte Spieloberfläche sowie einfache Erklärungen, die der erwachsenen Spielpartnerin bzw. dem erwachsenen Spielpartner durch Instruktionserklärungen Anlass zur Interaktion und bei geringen Sprachkenntnissen auch Gelegenheit zum partizipativen Lernen gibt. Die einfach gestaltete Oberfläche und der dennoch kognitiv anspruchsvolle Spielaufbau ermöglichen nachhaltige Lerneffekte, die nach Belieben mehrfach täglich aufgefrischt werden können.

Die Registrierung für die Dokumentation des Lernerfolgs ist dabei hilfreich, beansprucht jedoch zusammen mit der Einstellung des Kamerawinkels vor Spielbeginn etwas Einrichtungszeit. Darüber hinaus sollte der begleitende Erwachsene über grundlegende Fremdsprachkenntnisse verfügen, um das Kind beim Ausführen der Spielinstruktionen unterstützen zu können. Dass auf ablenkende Kontextinformationen oder Hintergrundgeräusche verzichtet wurde, sorgt für eine hohe Zugänglichkeit, unterstützt eine schnelle Verarbeitung des Gehörten sowie Gesehenen und schafft eine insgesamt angenehme Lernatmosphäre. Einzig wünschenswert wäre, dass Play Words nachgerüstet wird auf die gleiche Vielfalt an Fremdsprachen wie Play Verbs. Darüber hinaus würden zusätzliche Einstellungen zur Sprechstimme für eine größere geschlechtsspezifische Variabilität sorgen und dem Kind die Möglichkeit bieten, das Spiel nach seinen eigenen Hörvorlieben mitzugestalten.