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

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Ute Ritterfeld, Anja Starke und Juliane Mühlhaus: Digitale Applikationen in der (Zweit-)Sprachförderung von Grundschulkindern: Möglichkeiten und Grenzen

Beitrag aus Heft »2016/06: Digitale Spiele«

Apps bieten ein hohes Potenzial für die Sprachförderung, wenn die Verbindung von sprachförderdidaktischen Prinzipien und Gamification-Elementen gelingt. Die Software der untersuchten, kostenlos verfügbaren Software mit Sprachausgabe (n=4) überzeugt aber noch nicht. Anhand einer Beobachtungsstudie (n=36) konnte jedoch gezeigt werden, dass kürzlich zugewanderte Grundschulkinder über die nötige Medienkompetenz verfügen, um Apps intuitiv bedienen zu können, und die Attraktivität der Hardware (Tablets) hoch ist.

Literatur:

Andrian Andronic (2016). 6.000 Wörter. Lernen Sie Deutsch Sprache und Wortschatz kostenlos mit Fun Easy Learn: Fun Easy Learn Inc.

Des Roches, Carrie A./Balachandran, Isabel/Ascenso, Elsa M./Tripodis, Yorghos/Kiran, Swathi (2014). Effectiveness of an impairment-based individualized rehabilitation program using an iPad-based software platform. In: Frontiers in human neuroscience, 8, S. 1015. DOI: 10.3389/fnhum.2014.01015.

DeSmet, Ann/van Ryckeghem, Dimitri/Compernolle, Sofie/Baranowski, Tom/Thompson, Debbe/Crombez, Geert/Poels, Karolien/van Lippevelde, Wendy/Bastiaensens, Sara/van Cleemput, Katrien/Vandebosch, Heidi/De Bourdeaudhuij, Ilse (2014). A meta-analysis of serious digital games for healthy lifestyle promotion. In: Preventive medicine, 69, S. 95-107. DOI: 10.1016/j.ypmed.2014.08.026.Deterding, Sebastian/Björk, Staffan/Nacke, Lennart E./Dixon, Dan/Lawley, Elizabeth (2013). Designing Gamification: Creating gameful and playful experiences. CHI '13 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems. http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2468356.

Feierabend, Sabine/Plankenhorn, Theresa/Rathgeb, Thomas (2014). Kinder + Medien, Computer + Internet, Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.

Girard, Coarlie/Ecalle, Jean/Magnan, Annie (2013). Serious games as new educational tools: how effective are they? A meta-analysis of recent studies. In: Journal of Computer Assisted Learning, 29 (3), S. 207-219. DOI: 10.1111/j.1365-2729.2012.00489.x.

Goethe Institut e. V. (2012). Lernabenteuer Deutsch. Das Geheimnis der Himmelsscheibe.

Goethe Institut e. V. (2016). Lern Deutsch - Die Stadt der Wörter: Goethe Institut e. V.

Grace, Emma/Raghavendra, Parimala/Newman, Lareen/Wood, Denise/Connell, Tim (2014). Learning to use the Internet and online social media. What is the effectiveness of home-based intervention for youth with complex communication needs? In: Child Language Teaching and Therapy, 30 (2), S. 141-157. DOI:

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

10.1177/0265659013518565.

Jungmann, Tanja/Fuchs, Andrea (2009). Sprachförderung. In: Lohaus, Arnold (Hrsg.). Psychologische Förder- und Interventionsprogramme für das Kindes- und Jugendalter. Heidelberg: Springer, S. 63-75.

Kato, Pamela M. (2012). Evaluating Efficacy and Validating Games for Health. In: Games for health journal, 1 (1), S. 74-76. DOI: 10.1089/g4h.2012.1017.

Kerr, Benjamin/Feldman, Marcus (2003). Carving the cognitive niche: Optimal learning strategies in homogenous and heterogenous environments. In: Journal of Theoretical Biology, 220 (2), S. 169-188.

King, Amie M./Thomeczek, Melissa/Voreis, Grayce/Scott, Victoria (2014). iPad® use in children and young adults with Autism Spectrum Disorder. An observational study. In: Child Language Teaching and Therapy, 30 (2), S. 159-173. DOI: 10.1177/0265659013510922.

Klimmt, Christoph/Vorderer, Peter/Ritterfeld, Ute (2007). Interactivity and generalizability: New media, new challenges? In: Communication Methods and Measures, 1 (3), S. 169-179.

Krotz, Friedrich/Rösch, Eike (2014). Apps verändern die Medienpädagogik. In: merz, 58 (3).

Kucharz, Dietmut/Kammermeyer, Gisela/Beckerle, Christine/Mackowiak, Katja/Koch, Katja/Jüttner, Ann-Kathrin/Sauer, Sarah/Hardy, Ilonca/Saalbach, Henrik/Lütje-Klose, Birgit/Mehlem, Ulrich/Spaude, Magdalena (2014). Wirksamkeit von Sprachförderung. In: Kopp, B./Martschinke, S./Munser-Kiefer, M./Kirschhock, E.-M./Ranger, G./Renner, G. (Hrsg.). Individuelle Förderung und Lernen in der Gemeinschaft. Wiesbaden: Imprint: Springer VS, S. 51-66.

Lisker, Andrea (2011). Additive Maßnahmen zur vorschulischen Sprachförderung in den Bundesländern. Expertise im Auftrag des Deutschen Jungendinstituts. München: Deutsches Jugendinstitut e. V.

Meyer, S. (2016). Evaluation von Medien zur Unterstützung des Deutschspracherwerbs bei kürzlich zugewanderten Kindern anhand sprachtherapeutischer Kriterien. Bachelorarbeit, Technische Universität Dortmund.Motsch, Hans-Joachim/Marks, Dana-Kristin (2015). Efficacy of the Lexicon Pirate strategy therapy for improving lexical learning in school-age children. A randomized controlled trial. In: Child Language Teaching and Therapy, 31 (2), S. 237-255. DOI: 10.1177/0265659014564678.

Paetsch, Jennifer/Wolf, Katrin M./Stanat, Petra/Darsow, Annkathrin (2014). Sprachförderung von Kindern und Jugendlichen aus Zuwandererfamilien. In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft, 17 (S2), S. 315-347. DOI: 10.1007/s11618-013-0474-1.phase-6 GmbH (2016). phase 6 hallo Deutsch Kinder.

Pinto, Maria/Gardner, Hilary (2014). Communicative interaction between a non-speaking child with cerebral palsy and her mother using an iPadTM. In: Child Language Teaching and Therapy, 30 (2), S. 207-220. DOI: 10.1177/0265659013518338.

PMQ Software (2015). Lernspiele für Kinder. Deutsch.Radusch, A. (in Vorb.). Mediengestützte Sprachförderung bei kürzlich zugewanderten Grundschulkindern. Gruppenunterschiede von Attraktivität, intuitiver Nutzbarkeit und Nutzungsverhalten. Masterarbeit, Technische Universität Dortmund.

Ritterfeld, Ute (2000). Zur Prävention bei Verdacht auf eine Spracherwerbststörung: Argumente für eine gezielte Interaktionsschulung der Eltern. In: Frühförderung interdisziplinär, 19 (2), S. 80-87.

Ritterfeld, Ute (2009). Identity Construction and Emotion Regulation in Digital Gaming. In: Ritterfeld, Ute/Cody, Michael J./Vorderer, Peter (Hrsg.). Serious games: mechanisms and effects. New York: Routledge, S. 204-218.

Ritterfeld, Ute (2011). Beim Spielen lernen? Ein differenzierter Blick auf die Möglichkeiten und Grenzen von Serious Games. In: Computer + Unterricht, (84), S. 54-57.

Ritterfeld, Ute/Cody, Michael J./Vorderer, Peter (Hrsg.) (2009). Serious games: mechanisms and effects. New York: Routledge.

Ritterfeld, Ute/Shen, Cuihua/Wang, Hua/Nocera, Luciano/Wong, Wee L. (2009). Multimodality and interactivity: Connecting properties of serious games with educational outcomes. In: CyberPsychology and Behavior, 12 (6), S. 691-698.

Ritterfeld, Ute/Weber, Rene (2006). Video games for entertainment and education. In: Vorderer, Peter/Bryant, Jennings (Hrsg.). Playing video games. Motives, responses, and consequences. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates, S. 399-413.

Roth, Kate/Guinee, Kathleen (2011). Ten minutes a day. The impact of Interactive Writing instruction on first graders' independent writing. In: Journal of Early Childhood Literacy, 11 (3), S. 331-361. DOI: 10.1177/1468798411409300.

Röttger, Nadine (in Vorb.). Mediengestützte Sprachförderung bei kürzlich zugewanderten Grundschulkindern. Attraktivität, intuitive Nutzbarkeit und Nutzungsverhalten im Längsschnitt, Technische Universität Dortmund.Schneider, Hansjakob/Becker-Mrotzek, Michael/Sturm, Afra/Jambor-Fahlen, Simone/Neugebauer, Uwe/Efing, Christian/Kernen, Nora (2013). Expertise. Wirksamkeit von Sprachförderung. Zürich: Bildungsdirektion des Kantons Zürich.

Schneider, Wolfgang/Küspert, Petra (2003). Möglichkeiten der frühen Prävention von Lese-Rechtschreibproblemen: Das Würzburger-Trainingsprogramm zur Förderung der sprachlichen (phonologischen) Bewusstheit bei Vorschulkindern. In: Sauter, Friedrich C./Schneider, Wolfgang/Büttner, Gerhard (Hrsg.). Schulwirklichkeit und Wissenschaft. Ausgewählte Kongressbeiträge von Didaktikern, Pädagogen und Psychologen. Hamburg: Verlag Dr. Kovac, S. 289-300.

Schwab, Susanne/Gasteiger-Klicpera, Barbara (2014). Förderung der Lesekompetenzen bei Kindern der zweiten Schulstufe – Evaluierung eines differenzierten Sprach- und Leseförderprogramms im Rahmen des

Grundschulunterrichts. In: Zeitschrift für Bildungsforschung, 4 (1), S. 63-79. DOI: 10.1007/s35834-013-0082-4.

Shen, Cindy/Wang, Helen/Ritterfeld, Ute (2009). Serious games and seriously fun games. In: Ritterfeld, Ute/Cody, Michael J./Vorderer, Peter (Hrsg.). Serious games: mechanisms and effects. New York: Routledge, S. 48-61.

Singhal, Arvind/Rogers, Everett M. (1999). Entertainment-education. A communication strategy for social change. Mahwah, N.J. [etc.]: Erlbaum.

Statistisches Bundesamt (2014). Private Haushalte in der Informationsgesellschaft - Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien, Fachserie 15 Reihe 4, 2014. Wiesbaden: Statistisches Bundesamt.

Tamis-LeMonda, Catherine S./Kuchirko, Yana/Song, Lulu (2014). Why Is Infant Language Learning Facilitated by Parental Responsiveness? In: Current Directions in Psychological Science, 23 (2), S. 121-126. DOI: 10.1177/0963721414522813.

Wang, Hua/Shen, Cuihua/Ritterfeld, Ute (2009). Enjoyment of digital games. In: Ritterfeld, Ute/Cody, Michael J./Vorderer, Peter (Hrsg.). Serious games: mechanisms and effects. New York: Routledge, S. 25-47.

Weinert, Sabine/Lockl, Kathrin (2007). Sprachförderung. In: Petermann, Franz/Schneider, Wolfgang/Birbaumer, Niels/Frey, Dieter/Kuhl, Julius/Schwarzer, Ralf (Hrsg.). Angewandte Entwicklungspsychologie. Entwicklungspsychologie. Göttingen: Verlag für Psychologie C.J. Hogrefe, S. 91-134.

Weisleder, Adriana/Fernald, Anne (2013). Talking to children matters: early language experience strengthens processing and builds vocabulary. In: Psychological science, 24 (11), S. 2143-2152. DOI: 10.1177/0956797613488145.