

Sprachförderung mithilfe der App Book Creator

Sprache fördern per App

Saskia Knoth, Luisa Neulinger, Michael Haider Tablets erfreuen sich im Unterricht immer größerer Beliebtheit. Für den Bereich der Sprachförderung lassen sich Apps finden, die sich für einen Einsatz anbieten. Der folgende Beitrag soll auf die App Book Creator fokussieren.

Tablets im Unterricht

Mit der Umsetzung des Digitalpakts halten vermehrt auch mobile Endgeräte Einzug in die Klassenzimmer. Die intuitive Bedienung und eine übersichtlich gestaltete Oberfläche können besonders auch im Bereich DaZ überzeugen. Der Einsatz von Tablets kommt dem konstruktivistischen Lernverständnis insbesondere durch die hohe Interaktivität digitaler Anwendungen und die damit einhergehende Möglichkeit des Feedbacks entgegen. Leider sind passende und extra für DaZ entwickelte Apps sehr selten. Die Qualität der eingesetzten App sollte jedoch anhand klar definierter Kriterien hinterfragt werden.

Sprachförderung mit Apps

Unter der Schaffung von bestimmten Rahmenbedingungen (Wartung der Geräte, organisatorischer Ablauf, Datenschutz, geeigneter didaktischer und räumlicher Ort) eignen sich Tablets und Apps gut für den Einsatz im Deutsch- und DaZ-Unterricht.

Hierzu sollte sprachlich und strukturell didaktisch reduziert und grafisch veranschaulicht werden. Günstig ist es, wenn Apps die Möglichkeit bieten, das Sprachniveau anzupassen oder auf bestimmte sprachliche Zielstrukturen (Aussprache, Wortschatz, Grammatik, Kommunikation) zu fokussieren (Reber 2016).

In der Sprachförderung können Apps als Lern- oder Lehrmedium im Unterricht eingesetzt werden: Sie können Hilfsmittel sein, um Kindern z. B. bei ihrer Verständigung zu helfen, oder von Lehrkräften als Diagnoseinstrument eingesetzt werden; alternativ können sie als Medium im Zentrum mediendidaktischen Unterrichts stehen und Sprachförderung somit als Nebenprodukt enthalten. Es bietet sich an,

mit anderen Fächern (Sachunterricht, Musik etc.) als Leitfächer projekt- bzw. themenorientiert zu arbeiten. Innerhalb dieser Fächer kann ein themenspezifischer Wortschatz aufgebaut und somit die Sprachförderung nicht ausschließlich auf den DaZ-Unterricht beschränkt werden. Apps sind hierzu auf allen Sprachebenen einsetzbar, insbesondere in den Bereichen Wortschatz, Grammatik und Erzählen bzw. zur Kommunikation, aber auch im Bereich Aussprache (Reber 2016).

Unterschiedliche Apps

Unterschieden werden können Apps in Werkzeug-Apps, didaktisierte und nicht didaktisierte Apps (Biebighäuser 2015). Tablets bieten bereits viele für die Sprache wichtige Funktionen wie z. B. die Videoaufnahme, Sprachaufnahme und Spracherkennung oder die Vorlesefunktion. Viele didaktisierte Apps zum Fremdsprachenlernen sind eher behavioristisch orientiert und folgen dem Drill-and-Practice-Paradigma (Biebighäuser 2015). Daneben gibt es Apps, die den kommunikativen Nutzen mehr betonen und authentische Situationen einbeziehen. Unter nicht didaktisierte Apps fallen (interaktive) Bücher, Hörbücher (Audio Adventures) oder Spiele. Diese eignen sich insbesondere dann, wenn man über die Inhalte oder Rahmengeschichte auch Gespräche (z. B. unter den Schülern und Schülerinnen) anregen kann. Beispiele hierfür wären das Spiel »The Unstoppables« oder Lese-Apps für unterschiedliche Altersstufen, Schriftspracherwerbs-Apps etc.

Werkzeug-Apps können für den DaZ-Unterricht ebenfalls gut genutzt werden. Über Aufnahme-funktionen kann man eigene sprachli-

Autorinnen und Autoren

Saskia Knoth

ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Grundschulpädagogik der Universität Regensburg im Projekt »Stärkung von IT-Kompetenzen in der Lehrerbildung«
saskia.knoth@ur.de

Luisa Neulinger

hat das erste Staatsexamen für das Lehramt an Grundschulen und studiert derzeit zusätzlich Medieninformatik
luisa.neulinger@ur.de

Dr. Michael Haider

ist Akademischer Rat am Lehrstuhl für Grundschulpädagogik der Universität Regensburg und Leiter des Projekts »Stärkung von IT-Kompetenzen in der Lehrerbildung«
michael.haider@ur.de

Die Materialien zu diesem Beitrag

M 1 Texte und Geräusche im Comic

M 2 Mein eigener Comic



Den zweiten Teil von M 2

finden Sie unter:

www.o-klick.de/dazg20190319

che Aussagen oder die eines Muttersprachlers festhalten, und über die Kamera können z. B. Standbilder oder kleine Filme über interessante Dinge, Gebäude oder Menschen entstehen. Ein Beispiel zur Arbeit mit Comics, das im Folgenden näher ausgeführt und im Material **M2** bewertet wird, ist der »Book Creator«.



Mit dem Book Creator arbeiten

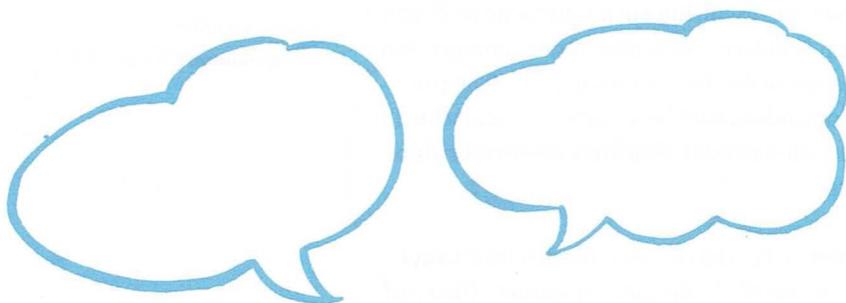


Der Book Creator ist eine iOS-App, welche zur Erstellung von Büchern und ähnlichen literarischen Produkten genutzt werden kann. Sie bietet dadurch auch die Möglichkeit einer vielfältigen Sprachförderung: Arbeit an der Grammatik, am Wortschatz, Semantik, episodische Arbeit usw. Je nach Lernzielsetzung ist der Book Creator vielseitig einsetzbar, da er multifunktional arbeitet, dabei gleichzeitig individuell gestaltbar ist und der Kreativität der Kinder wenige Grenzen bietet.

Eine konkrete Idee für den Unterricht, welche mithilfe des Book Creators realisiert werden kann, ist die Erstellung von Comics in einer zweiten Jahrgangsstufe, gerade wenn durch das Lesen von Comics für die Lernenden schon (unbewusstes) Vorwissen über deren Aufbau vorhanden ist. So könnte beispielsweise durch das spielerische Herausarbeiten von stilistischen Merkmalen, der Darstellung von Gefühlen oder typischen Aussprüchen und dem benötigten Vokabular eine Einführung in die Arbeit mit Comics stattfinden (**M1**).

Eine konkrete Idee für den Unterricht, welche mithilfe des Book Creators realisiert werden kann, ist die Erstellung von Comics in einer zweiten Jahrgangsstufe, gerade wenn durch das Lesen von Comics für die Lernenden schon (unbewusstes) Vorwissen über deren Aufbau vorhanden ist. So könnte beispielsweise durch das spielerische Herausarbeiten von stilistischen Merkmalen, der Darstellung von Gefühlen oder typischen Aussprüchen und dem benötigten Vokabular eine Einführung in die Arbeit mit Comics stattfinden (**M1**).

Sprechblasen beschriften



Im ersten Schritt der konkreten Arbeit an Comics kann ein bestehender Comic mit leeren Sprechblasen von den Schülerinnen und Schülern mit dem Book Creator ab fotografiert und mit Text versehen werden.

Hierzu legt man mit den Kindern in der App ein neues Buch an (**M2**). Dies kann entweder zusammen mit der Klasse oder bei wiederholtem Einsatz auch eigenverantwortlich erfolgen. Als erste Auswahl wird das Format des Buches festgelegt, wobei es für Comics eigene Seitenformate gibt. Die selbstständige Beschriftung der Sprechblasen fördert die Fantasie und die Kreativität. Kinder entwickeln hier durchaus fantasievolle Ideen. Schwierigkeiten bereitet dagegen der Zusammenhang zwischen den einzelnen Bildern, sodass am Ende eine zusammenhängende Geschichte entsteht. Durch das gemeinsame Betrachten und Beschreiben aller Bilder ist eine Hilfestellung möglich.

Eine Comic-Geschichte entwickeln

Eine andere Möglichkeit ist es, die Kinder selber Comics entwickeln zu lassen, indem sie mit realen Spielfiguren vor einem selbst gewählten Hintergrund Fotos machen und dazu eine Geschichte entwickeln. Schwierig gestaltet sich hierbei die Fokussierung auf eine konkrete Geschichte. Hilfreich kann es dabei sein, die Handlung schon im Vorfeld (z. B. auf einer einleitenden Seite im erstellten Buch) schriftlich zu fixieren und die Bebilderung auf den folgenden Seiten erst im Nachhinein vorzunehmen.

In der App können die Kinder Fotos oder aber auch Videos einfügen. Auch einfache Sprachaufnahmen sind möglich. Ebenso sind »normale« getippte Texte, Sprechblasen, Gedankenblasen, Sticker oder Formen möglich. Die App verfügt über Aufforderungscharakter und ist leicht zu bedienen. Über das »+«-Symbol wird hinzugefügt, über die Playtaste kann das Buch betrachtet und geblättert werden. Sollte weitere Starthilfe benötigt werden, findet man unter <https://www.wikihow.com/Create-a-Book-with-Book-Creator> eine (englischsprachige) bebilderte Anleitung, wie man leicht ein Buch erstellen kann.

Verschiedene sprachliche Aspekte des Comics beleuchten

Je nach Förderfokus kann nun an den verschriftlichten oder vertonten Sätzen gearbeitet, die einzelnen Wörter in den Blick genommen, die Rechtschreibung überprüft oder die

Unterschiede zwischen Comic-Sätzen und Prosa-Sätzen herausgearbeitet werden. Fotografierte Dinge können benannt werden und so am Wortschatz (z. B. bezüglich graphemischer Information, morphologischer Information, phonologischer Information oder syntaktischer Information) gearbeitet werden. Es kann aber auch der Inhalt des zu entwickelnden Comics im Vordergrund stehen, die Semantik geklärt werden oder es können episodische Elemente berücksichtigt werden. Die App erlaubt es, Videos oder Audiodateien aufzunehmen und direkt einzubinden. So kann einerseits die Semantik, durch Geräusche oder Gesten unterstützt, herausgearbeitet werden, andererseits an der Aussprache gearbeitet und die Kompetenz des Erzählens aufgebaut werden. Eine andere Möglichkeit wäre auch, den aufgenommenen Text mit der Aufnahme eines professionellen Sprechers zu vergleichen.

Lernziele formulieren

An dieser Stelle muss eine gezielte Lernzielsetzung durch die Lehrkraft erfolgen und diese in Besprechungsphasen und Übungsphasen mit den Kindern aufgegriffen werden. Die Lernziele können durchaus individuelle und an den Sprachstand der Kinder adaptierte Ziele sein. So individuell wie die von den Kindern entwickelten Comics oder Geschichten sein werden, so individuell kann auch an den Problemen der Einzelnen gearbeitet werden.

Die Situation »Gestaltung eines Comics« mit dem Book Creator bietet hierzu nur den notwendigen Anlass, um über Sprache nachzudenken. Ebenso könnte außer dem Verfassen eines Comics auch das Verfassen einer Geschichte im Mittelpunkt stehen. Hier wären jedoch längere Sätze, andere Perspektiven (z. B. die eines Erzählers) gefragt und es bieten sich andere Lernziele (z. B. die Arbeit an Syntax und Grammatik) an.

Gegenseitiger Austausch

Neben der Arbeit in den Kleingruppen und mit der Lehrkraft können die Gruppen in Schreibkonferenzen sich gegenseitig Zwischenstände des erstellten Comics präsentieren. Durch unterschiedliche Arbeitsschwerpunkte in den Gruppen und kollaborativen und kokonstruktiven Austausch werden nicht nur die Comics optimiert, sondern evtl. auch der Wortschatz angereichert, Satzstrukturen verbessert, das inhaltliche Verständnis optimiert oder über einzelne gestalterische Elemente nachgedacht. Kurz gesagt, die Schwerpunkte der anderen

Gruppen fließen in den zuvor adaptiven Prozess der Kleingruppen ein. Es können auch gegenseitig Anregungen für den Einbau weiterer interaktiver oder multimedialer Elemente gegeben werden. Dadurch wächst der multimediale Handlungspool der einzelnen Kinder an. Da die Austauschprozesse immer auch auf einer sprachlichen Ebene stattfinden, werden hier Anregungen vermittelt.

Fazit

Tablets sind unter Erfüllung einiger Rahmenbedingungen für einen Einsatz im Unterricht geeignet. Insbesondere für das Sprachlernen bieten sie mit speziell didaktisierten und nicht didaktisierten Sprachförder-Apps aber auch durch den geeigneten Einsatz allgemeiner Werkzeug-Apps gute Möglichkeiten, an der Sprache zu arbeiten. Eine entsprechende Lernzielsetzung durch die Lehrkraft ist dabei unerlässlich, um aus der Vielzahl der Möglichkeiten geeignet auszuwählen und für die Kinder zu fokussieren. In Kleingruppen kann stark auf einzelne Sprachaspekte fokussiert werden. Durch die Erweiterung der Kompetenzen im Präsentieren und Kommunizieren mit digitalen Medien (siehe Basiskompetenzen für Schülerinnen und Schüler der KMK) werden die Fokuse dann zu einem multikriterialen Arbeiten an den Produkten und insbesondere an der Sprache erweitert. ■

Youtube-Videos zu diesem Thema:

<https://www.tpack-competence.com/sprache.html>

<https://youtu.be/EKuuLqx3WnI>

<https://www.tes.com/lessons/gofEsQQe-9MI0xQ/sprachforderung-mit-computer-tablet-co?feature=embed>

Seiten mit Anregungen:

<https://www.digitale-schule.net/apps>

http://medieninschule.de/?page_id=351

Verschiedene Lern-Apps:

<https://www.dji.de/ueber-uns/projekte/projekte/apps-fuer-kinder-angebote-und-trendanalysen/datenbank-apps-fuer-kinder.html>

<https://www.edugroup.at/innovation/tablets-mobiles/apps/volksschule.html>

<http://bestekinderapps.de/kinder-lern-apps>

Literatur

- Biebighäuser, K. (2015). DaF-Lernen mit Apps. German as foreign language, 2, 1–14.
- Reber, K. (2016). Auf dem Weg zur vierten Kulturtechnik: Medien didaktik im Förderschwerpunkt Sprache. Praxis Sprache, 1, 33–40.
- Reber, K. & Schönauer-Schneider, W. (2018). Bausteine sprachheilpädagogischen Unterrichts. München, Basel: Ernst Reinhardt Verlag.

Texte und Geräusche im Comic

Ein Comic braucht nur wenige Wörter. Sie stehen in Sprechblasen, Denkblasen, »Pengwörtern« und Untertiteln.



In Sprechblasen stehen Dinge, die eine Person direkt sagt.



In Denkblasen stehen Dinge, die eine Person denkt.



In »Pengwörtern« stehen Geräusche.

In digitalen Comics können Geräusche und Sätze auch aufgenommen sein und abgespielt werden.



Durch Bilder können Gefühle ausgedrückt werden. Hier zum Beispiel Wut.

Am nächsten Tag



Textkästen erzählen die Handlung.

Übung: Fotografiere die beiden folgenden Bilder. Füge passende Denkblasen oder Sprechblasen ein oder ergänze eine Handlung.



Mein eigener Comic

Um einen eigenen Comic zu erzählen, musst du einiges vorbereiten.

- ✓ Öffne die App Book Creator.
- ✓ Erstelle ein neues Buch.
- ✓ Überlege dir ein Seitenformat. Für Comics findest du extra Seitenformate.
- ✓ Wähle aus, wie viele Bilder auf einer Seite sein sollen.

- ✓ Was willst du erzählen?
- ✓ Überlege dir in Stichpunkten, was du erzählen willst.
- ✓ Schreibe es auf die erste Seite des Buches.

- ✓ Welche Personen gibt es?
- ✓ Kannst du diese zeichnen?
- ✓ Du kannst auch Spielfiguren fotografieren.
- ✓ Sind die Personen lustig, nett, unangenehm, gefährlich, ...?



Ordne die Bilder den Begriffen zu:



fröhlich



nachdenklich



traurig



ängstlich



wütend



schüchtern



beleidigt



erstaunt