

Über den Nutzen digitaler Spiele für die Leseförderung in der Grundschule – Eine Analyse der App Conni Lesen des Carlsen Verlags

Lena Marie Spliethoff

Einführung

Digitale Medien sind im Laufe der letzten Jahre wie selbstverständlich in unseren Alltag integriert worden. Daher sollten sie auch in der Schule vermehrt in den Unterricht eingebunden und als neue Lernchancen genutzt werden. Ziel dabei soll sein, den Schüler*innen beizubringen, wie sie die digitalen Medien am besten für sich nutzen können (vgl. Lohrke, Offinger 2019, 10). Als Beispiel wird im Folgenden die Conni Lesen App hinsichtlich der Adaptionsmerkmale nach Gansel betrachtet. Bei der Betrachtung wird außerdem der Kernlehrplan der Grundschule und der Medienkompetenzrahmen NRW hinzugezogen. Wirft man einen Blick in die Schulen, sieht man, dass dort neben klassischen Medien auch digitale Medien meistens allgegenwärtig sind (vgl. Lohrke, Offinger 2019, 10). Die Lehrer*innen binden Modelle, Filme und Hörspiele in den Unterricht ein und die Schüler*innen nutzen das Internet für Recherchen und digitale Lernprogramme (vgl. Lohrke, Offinger 2019, 11). In den meisten Schultaschen, sowohl bei den Lehrern*innen, als auch bei den Schülern*innen befinden sich neben Büchern auch Smartphones, Tablets oder sogar Notebooks (vgl. Schaumberg, Prasse 2019, 180). Digitale Medien gelten zunehmend als bewusst eingesetztes Mittel der Unterrichtsgestaltung. Damit diese in einen sinnvollen Kontext integriert werden, sollten Lehrer*innen eine Vorstellung darüber vermittelt bekommen, welches besondere Potenzial digitale Medien zur Förderung von schulischem Lernen haben. Ebenso sollten sie einschätzen, wie die Lernprozesse durch den Medieneinsatz unterstützt werden können (vgl. Schaumberg, Prasse 2019, 180). Im Zuge dessen stellt sich immer wieder die Frage, wie einsatzbereit die digitalen Medien für die Schüler*innen sind. Studien haben ergeben, dass 72% der deutschen Teenager ein Smartphone besitzen (vgl. Hauck 2014, 528). Daraus resultiert, dass die Mehrheit der Jugendlichen mit digitalen Medien vertraut ist und ein gewisses Grundverständnis für diese vorausgesetzt werden kann. Jedoch spielt das Einkommen bei der Anschaffung eine große Rolle. Besonders im Hinblick auf die aktuelle Corona-Pandemie hat das statistische Bundesamt

herausgefunden, dass eine Korrelation zwischen Einkommen und technischen Geräten pro Haushalt besteht. Fast die Hälfte der Haushalte mit einem Kind und einem Nettoeinkommen unter 2000 Euro pro Monat besaß 2019 kein Tablet. Bei Familien mit einem Einkommen zwischen 5000 und 18000 Euro besaßen nur knapp ein Fünftel kein Tablet (vgl. Statistisches Bundesamt 2020). Aufgabe der Schulen soll daher sein, allen Kindern den Zugang zu digitalen Medien zu ermöglichen, damit diese für den Unterricht und insbesondere für die Leseförderung Nutzen finden.

Theoretische Einführung – Digitale Medien in der Schule

Digitale Medien sollen in der Schule und insbesondere im Unterricht häufiger Verwendung finden um die Schüler*innen frühzeitig mit diesen vertraut zu machen. Besonders im Hinblick auf berufliche Entwicklungen, spielt das Wissen und ein gekonnter Umgang mit digitalen Medien eine wichtige Rolle. Damit die digitalen Medien in der Schule richtig zum Einsatz kommen, muss zunächst der Medienbegriff definiert werden. Es gibt verschiedene theoretische Perspektiven, die den Medienbegriff beschreiben. Aus diesen resultieren unterschiedliche Definitionen darüber, was ein Medium ist und welche Rolle dies für das Individuum und die Gesellschaft spielt. Medien dienen als Träger und Vermittler von Signalen in kommunikativen Zusammenhängen. Gleichzeitig bieten die digitalen Medien die Partizipation an der Gesellschaft (vgl. Luginbühl 2013, 29). Ross unterscheidet die Medien 1972 in Primär-, Sekundär-, Tertiärmedien (vgl. Pürer 2015, 13). Axel Bruns führt später noch den Begriff der Quartärmedien ein (vgl. Rietmann, Sawatzki 2019, 219). In Zusammenhang mit der Leseförderung durch digitale Medien, die im Folgenden näher thematisiert wird, sind sowohl die Tertiär-, als auch die Quartärmedien relevant. Tertiärmedien verlangen auf der Produktions- und Rezeptionsseite ein technisches Gerät. Als Beispiel kann ein Telefongespräch genannt werden. Beide Personen verwenden ein Medium für die Kommunikation. Social-Media Plattformen, wie Facebook, Whatsapp und Instagram werden als Quartärmedien definiert. Diese beziehen sich auf die Massenkommunikation, welche mit Hilfe des Internets passiert (vgl. Pürer 2015, 13). Informationen werden von einem Sender in identischer Form an eine Vielzahl von Empfängern verteilt. Als Beispiel dient hier das Fernsehen, jedoch wird dies unter die Tertiärmedien gefasst. Ebenso wie beim Fernsehen, kann der Empfänger die Quartärmedien mehr oder weniger passiv rezipieren (vgl.

Schaumberg, Prasse 2019, 168). Social-Media Plattformen bieten die Möglichkeit Informationen mit einer Vielzahl an Nutzern zu teilen und das über räumliche und zeitliche Distanzen hinweg. Mit der Frage, ob und wie ein digitales Spiel in Form einer App in die Leseförderung eingebunden werden kann, beschäftigt sich die Mediendidaktik. Diese setzt sich mit dem Einsatz von digitalen Medien in Lehr- und Lernprozessen auseinander (vgl. Schaumberg, Prasse 2019, 168). Digitale Medien sollen in einer komplexen Art und Weise in den Unterricht eingebunden werden. Immer häufiger werden Fördermaterialien für den Bereich Lesen computergestützt und angelehnt an Spielformate entwickelt und sind dabei durchaus wirksam (vgl. Schneider 2017, 149). Außerdem haben digitale Medien ein besonders hohes Potenzial im Rahmen des selbstständigen Arbeitens. Schüler*innen übernehmen Verantwortung für ihren Lernprozess und arbeiten an selbst ausgewählten Aufgaben und Problemstellungen. Diese Form des Arbeitens eignet sich besonders im Projektunterricht oder für die Gestaltung von Stationenlernen. Außerdem besitzen digitale Medien einen spezifischen Mehrwert zur Stärkung sozialer Lernformen (vgl. Schneider 2017, 113). Kooperatives Lernen innerhalb der Klasse wird ermöglicht. Darüber hinaus wird auch die Kooperation mit anderen Personen, in unterschiedlichsten sozialen Kontexten, gestärkt (vgl. Schneider 2017, 114). Die Nutzung von professioneller Anwendungssoftware wird zudem als authentizitätsfördernd gesehen (vgl. Kernlehrplan Grundschule Deutsch 2020, 30). Computergestützte Kooperationsskripte, die für die Strukturierung von Gruppenarbeiten entwickelt wurden, können in Kooperationsprozessen sinnvoll genutzt werden (vgl. Schaumberg, Prasse 2019, 203). Sie bieten zudem einen Nutzen für Förderprogramme und unterstützen gleichzeitig den Umgang mit verschiedenen sozialen Gruppen. Besonders im Hinblick auf Inklusion spielt dies eine wesentliche und bedeutende Rolle. Auf Grund der aktuellen Transformationen des deutschen Schulsystems, kommt der Einstellung zu Inklusion eine große Bedeutung zu (vgl. Gasterstädt, Urban 2016, 55). Damit konstruktivistisches Lernen ermöglicht werden kann, müssen die Lehrpersonen von ihrer zentralen Position im Unterricht abrücken. Die Schüler*innen sollen befähigt werden, sich die Lerninhalte eigenständig anzueignen (vgl. Schaumberg, Prasse 2019, 172). Digitale Medien können dabei motivieren und das Lernen anschaulicher gestalten. Außerdem lassen sich Bezüge zu der Alltagswelt herstellen, wodurch das Interesse geweckt wird. Besonders die Nutzung von Lernspielen verspricht

Lernen mit Spaß, Spannung und Unterhaltung (vgl. Schaumberg, Prasse 2019, 175). „Multimediale Lernprogramme verbinden eine Reihe motivierender Eigenschaften.“ (Schaumberg, Prasse 2019, 180) Dazu zählt das Anregungspotenzial, welches bildliche und audiovisuelle Medien bieten. In zahlreichen Studien ist belegt worden, dass internetbasierte Online-Lernangebote eine hohe Motivationsqualität aufweisen (vgl. Schaumberg, Prasse 2019, 180). Die Angebote können zeit- und ortunabhängig genutzt werden (vgl. Schaumberg, Prasse 2019, 180). Zudem bieten die digitalen Medien im Hinblick auf Inklusion einen großen Vorteil. Durch die neuen Medien werden neue Möglichkeiten für inklusiven Unterricht geschaffen, was zur Integration der Schüler*innen führt (vgl. Medienkompetenzportal NRW 2018). Damit einher geht die gesellschaftliche Partizipation. Digitale Medien stellen Risiken dar, jedoch ist der beste Schutz vor den Gefahren die Befähigung zum Umgang mit ihnen. Erst durch den kontinuierlichen Umgang mit digitalen Medien werden die Schüler*innen für diese sensibilisiert und lernen diese sachgerecht zu nutzen.

Leseförderung und die Anforderungen des Kernlehrplans und Medienkompetenzrahmens

Lesen lernen und damit einhergehend auch die Leseförderung gilt neben dem Erlernen des Schreibens, als wichtige Schlüsselkompetenz, die in der Grundschule gelernt und umgesetzt werden muss. Lesen ermöglicht das Erschließen einer Vielzahl von Lebensbereichen. Neben diesen Informationen werden Wertvorstellungen und kulturelle Inhalte vermittelt (vgl. Kernlehrplan Grundschule Deutsch 2020, Schwerpunkte). Der Kernlehrplan für Deutsch in der Grundschule besagt im Hinblick auf Lesen: „Das Lesenkönnen nimmt eine Schlüsselfunktion für erfolgreiches Lernen ein.“ (Kernlehrplan Grundschule Deutsch 2020). Fähigkeiten zum genießenden, selektierenden und kritischen Lesen sollen entwickelt werden, ebenso wie die interessen geleitete Auswahl geeigneter Texte und Medien. Zunächst übersetzen Leseanfängerinnen und Leseanfänger Buchstaben in Lautfolgen und erkennen Wörter und Sätze, dessen Sinn sie daraufhin konstruieren. Buchstabenverbindungen werden mit Fortschritt der Lesefähigkeit geläufig und simultan erkannt (vgl. Kernlehrplan Grundschule Deutsch 2020). Die Schwerpunkte, die der Kernlehrplan festhält, sind zum einen der Erwerb von Lesefähigkeiten und Leseerfahrungen. Zum anderen müssen Texte erschlossen und Lesestrategien entwickelt werden. Der Umgang mit

verschiedenen Medien und die Präsentation von Texten muss gelernt werden. Ebenso sollen die Schüler*innen Erfahrungen mit unterschiedlichen fiktionalen Texten machen (vgl. Kernlehrplan Grundschule Deutsch 2020, Kompetenzen). Der erweiterte Textbegriff von Kallmeyer lässt sich hier ergänzen. Dieser beschreibt, dass neben dem Inhalt der Kommunikation auch die kommunikativen Signale während eines kommunikativen Prozesses berücksichtigt werden sollen (vgl. Kallmeyer et. al 1974, 45). Texte müssen daher genau vermittelt und zielgerichtet eingesetzt werden. Dabei nutzen Schüler*innen Lesestrategien, um das Verstehen von Texten und Medien zu intensivieren. Das Gelesene wird im Anschluss mit dem bereits vorhandenen Sach- und Weltwissen verbunden (vgl. Kernlehrplan Grundschule Deutsch 2020). Am Ende der Grundschule sollen die Schüler*innen in Texten gezielt Informationen herausfinden können und Bücher und textbasierte Medien interessenbezogen auswählen (vgl. Kernlehrplan Grundschule Deutsch 2020, Schwerpunkte). Dafür müssen sie unterschiedliche Erzähltexte kennen und ihre Wirkungen verstehen. Strategien für die Orientierung in einem Text müssen ebenfalls gelernt werden, damit zum Beispiel die zentrale Aussage erfasst werden kann. Im Umgang mit digitalen Medien sollen die Kinder das Recherchieren erlernen und die Angebote der digitalen Medien sinnvoll nutzen. Damit diese Kompetenzen erworben werden können, muss das Lesen in der Grundschule gezielt vermittelt und gefördert werden (vgl. Kernlehrplan Grundschule Deutsch 2020). Digitale Medien spielen bereits im Lehrplan der Grundschule eine zentrale Rolle. Ein früher Einsatz der digitalen Medien erscheint daher als sinnvoll, damit ein zielgerichteter Umgang frühzeitig gelernt werden kann. Das Land Nordrhein-Westfalen hat im Hinblick auf Digitalisierung den Medienkompetenzrahmen NRW entwickelt. Dieser umfasst sechs Kategorien, die es den Schüler*innen erleichtern sollen, systematisch wichtige Schlüsselqualifikationen im Umgang mit digitalen Medien zu erlernen. Dazu zählt zum einen das *Bedienen und Anwenden*. Die Schüler*innen sollen verschiedene digitale Werkzeuge kennenlernen. Außerdem muss das Speichern von Daten, sowie der verantwortliche Umgang mit fremden Daten, gelernt werden. Eine weitere Kategorie ist das *Informieren und Recherchieren*. Eine zielgerichteten Informationsrecherche soll erworben werden. Ebenso muss eine Entwicklung von Strategien und Absichten in Bezug auf Informationen und Daten erfolgen. Die Kategorie *Kommunizieren und Kooperieren* beinhaltet das Erlernen von Regeln für digitale Kommunikationen. Außerdem müssen Kommunikations-

und Kooperationsprozesse zielgerichtet gestaltet und persönliche und gesellschaftliche Risiken richtig eingeschätzt werden. Die Kategorie *Produzieren und Präsentieren* umfasst das Planen adressatengerechter Medienprodukte, sowie das Anwenden von Standards im Hinblick auf Quellenangaben. *Analysieren und Produzieren* bilden eine weitere Kategorie, die das Erkennen, Analysieren und Reflektieren von digitalen Medien und die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in diesen Medien beschreibt. Digitale Medien müssen zudem kritisch reflektiert und die Handhabung selbstverantwortlich reguliert werden (vgl. Medienkompetenzrahmen NRW 2020). In der letzten Kategorie wird das *Problemlösen und Modellieren* thematisiert. Grundlegende Prinzipien für den Umgang mit digitalen Medien sollen identifiziert und verstanden werden. Außerdem müssen algorithmische Muster und Strukturen erkannt und berücksichtigt werden. Probleme sollen dafür formalisiert beschrieben und passende Problemlösestrategien erarbeitet werden (vgl. Medienkompetenzrahmen NRW 2020).

Die Conni Lesen App für die Leseförderung

Nun stellt sich die Frage, ob und wie die Leseförderung spielerisch mit dem Einsatz geeigneter Apps gelingen kann. Diese Frage soll im Folgenden unter Berücksichtigung des Medienkompetenzrahmens und des Kernlernplans beantwortet werden. Dafür werfen wir zunächst einen Blick auf die App, die in Anlehnung an die Kinderbuchreihe Conni erschienen ist. Conni ist eine beliebte Kinderfiguren und begeistert seit mehr als 25 Jahren Kinder und Jugendliche. Auch Lehrer*innen, sowie Eltern schätzen die Geschichten rund um Conni, das sympathische Mädchen im rot-weißen Ringelpulli (vgl. Carlsen Conni 2020). Conni ist eine Art *beste Freundin* für ihre jungen Leser*innen, die genau wie sie in den Kindergarten und später in die Schule gehen. Die Figur der besten Freundin wird hier in Form eines Buches, welches eine Geschichte darstellt, verknüpft. Die deutschen Forschungen beschreiben dies als Medienkonvergenz (vgl. Wagner, Theunert 2006). Verschiedene Medien nähern sich einander an und Inhalte werden medienübergreifend genutzt. Neben den über hundert verschiedenen Conni-Büchern sind Hörspiele, E-Books und Apps entwickelt worden, die Einblick in Connis Welt bieten (vgl. Conni 2020). Dies lässt sich als Medienverbund beschreiben (vgl. Wolf 1999, 40). Es besteht eine ökonomische Verflechtung zwischen den einzelnen Produkten, die Rund um Conni

veröffentlicht worden sind. Die Apps sind spielerisch aufgebaut und fördern das Lernen von Buchstaben, Zahlen und das Lesen. Im Folgenden soll es um die Conni Lesen App gehen. Die App stellt ein Quartärmedium dar, weil die Informationen eine Vielzahl an Empfängern erreichen können. Spielerisch und gemeinsam mit der Figur Conni wird hier die Möglichkeit geboten, Buchstaben zu lernen und erste Wörter zu lesen. Die Conni Lesen App wird nun unter Berücksichtigung der Adaptionsmerkmale von Carsten Gansel analysiert. Hinsichtlich der *stofflichen Adaption* lässt sich erkennen, dass die App sich mit der Leseförderung und dem Erlernen von Buchstaben auseinandersetzt. Dabei steht besonders der spielerische Aspekt im Fokus. Auch in den Connibüchern erfahren die Kinder, dass Conni in die Schule kommt. Die App ist an diese Situation angelehnt und bietet so die Möglichkeit mit Conni gemeinsam Lesen zu lernen. Die *thematische Adaption* beschreibt die Leseförderung. Diese Förderung erfolgt im Kontext mit Conni und ist ansprechend gestaltet. Gemeinsam mit Conni und ihrem Kater Mau sollen die Nutzer dazu angeregt werden Buchstaben zu lernen und einzelne Wörter zu lesen. Conni dient in der App als Wertungsinstanz. Dies fällt unter die *axiologische Adaption*. Öffnet man die App zum ersten Mal, erzählt Conni, dass sie gerade fleißig dabei ist die ersten Buchstaben zu lernen um Wörter lesen zu können. Sie lädt dazu ein, dies mit ihr gemeinsam zu tun. Betrachtet man die App hinsichtlich der *sprachlich-stilistischen Adaption* wird deutlich, dass die Aufgaben einfach und verständlich formuliert sind und adressatengerecht vermittelt werden. Conni übernimmt hierbei die Einführung in die App und leitet durch die einzelnen Spiele. Conni spricht die Nutzer*innen persönlich an und fordert sie zum Beispiel auf, die Buchstaben aus der Buchstabensuppe zu sortieren. Ebenfalls weist Conni auf Fehler hin, oder lobt, wenn die Aufgabe richtig gelöst worden ist. Dies wird unter die formale Adaption gefasst. Angelehnt ist die App sowohl vom Inhalt, als auch von den Bildern an die bekannten Connibücher. Unter die *mediale Adaption* fällt der Aufbau der App. Die App öffnet sich im Querformat und erzeugt einen ansprechenden und spaßigen Eindruck. Auf der linken Seite liegt Kater Mau und rechts sind die drei vorhandenen Spiele zur Auswahl. Unten rechts gibt es zudem noch einen Einstellungsbutton, der die Funktion hat, den Spielstand der App zurückzusetzen oder die Bestenliste zu löschen. Öffnet man das Spiel *Buchstaben-Suppe* erscheint links ein Kochtopf und rechts ist das Alphabet dargestellt. Drückt man auf den Kochtopf beginnt das Spiel. Das Spiel bietet die

Möglichkeit zu passenden Großbuchstaben die Kleinbuchstaben zu finden. Verschiedene Kleinbuchstaben schwimmen in einem Suppentopf. Auf dem Teller links neben dem Suppentopf liegt ein Großbuchstabe. Die Aufgabe besteht darin, den passenden Kleinbuchstaben in der Suppe zu finden und auf den Teller zu legen.

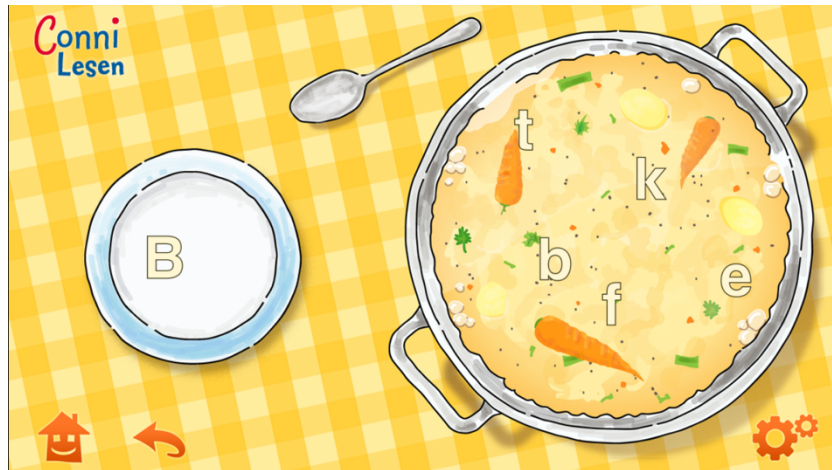


Abbildung 1: Buchstaben-Suppe

Grundlegende Buchstaben-Laut-Zuordnungen werden im Anfangsunterricht der Grundschule eingesetzt, um alphabetische Strategien zu lernen. Dieses Spiel bietet daher die Möglichkeit, die ersten Grundbausteine für das Lesen spielerisch zu lernen. Dazu zählt zunächst das Erlernen von Buchstaben. Bei dem Spiel *Buchstaben-Suppe* liest Conni, nach der richtigen Zuordnung, die Buchstaben laut vor. Dies fördert die lautliche Aussprache der Buchstaben, die besonders für das Lesen lernen erforderlich ist. Über einen kleinen Pfeil links unten gelangt man zurück ins Hauptmenü. Wählt man das *Spiel Vorne-Mitte-Hinten?* aus, erscheint Conni mit Mau. Conni erklärt das Spiel und es beginnt. Das Spiel *Vorne-Mitte-Hinten?* beschäftigt sich mit Lauten in einem Wort. An der Wand neben Conni hängt ein Plakat, auf dem ein Buchstabe abgebildet ist. Nachdem Conni das Wort, welches in Form eines Bildes zusätzlich dargestellt ist, vorgelesen hat, soll entschieden werden an welcher Stelle im Wort sich der angezeigte Buchstabe befindet.



Abbildung 2: Vorne-Mitte-Hinten

Kater Mau ist ebenfalls dabei. Wenn der Buchstabe am Anfang des Wortes steht, muss der Kopf von Kater Mau gestreichelt werden. Steht der Buchstabe in der Mitte des Wortes, muss der Bauch von Mau gestreichelt werden und wenn der Buchstabe am Ende steht, Mau's Schwanz. Tritt ein Fehler auf, weist Conni daraufhin und es kann noch einmal versucht werden, die Aufgabe zu lösen. Die Buchstaben und einzelnen Abbildungen sind gut erkennbar und ansprechend gestaltet. Auch dieses Spiel fördert die Zuordnung von Lauten. Durch das genaue Hinhören kann der Laut an der richtigen Stelle identifiziert werden. Dies stellt eine wichtige Voraussetzung dar, um Wortstrukturen zu verstehen und zu lernen.

Das letzte Spiel, welches im Menü ausgewählt werden kann, ist das Spiel *Lese-Automat*. Hier öffnet sich direkt der Automat, der für das Spiel notwendig ist. Das Spiel bietet die Möglichkeit erste kurze Wörter zu lesen.



Abbildung 3: Lese-Automat

Hierbei müssen die passenden Bilder zu dem dargestellten Wort ausgewählt werden. Das Spiel ist in Level aufgebaut. Nachdem alle Wörter mit drei Buchstaben richtig gelesen und die passenden Bilder ausgewählt wurden, folgen

Wörter mit vier Buchstaben. So eröffnet sich die Möglichkeit längere und komplexere Wörter zu lesen. Auch zu diesen gibt es entsprechende Bilder, die ausgewählt werden müssen. Die maximale Anzahl, die erreicht werden kann, sind Wörter mit sieben Buchstaben. Ist dieses Level erreicht, haben die Kinder die Möglichkeit, gemischt Wörter auf Zeit zu lesen und die passenden Bilder zuzuordnen. Dabei können sie Punkte sammeln und sich anhand einer Bestenliste verbessern. Der Leselernbeginn erfolgt bereits in der Vorschulzeit, weshalb sich das Spiel auch bereits für Vorschulkinder eignet. Schnell erfassen die Schüler*innen, dass von links nach rechts gelesen wird. Den Buchstaben oder Graphemen einzelner Wörter werden korrespondierende Laute zugeordnet (vgl. Schneider 2017, 18). Über diesen Zugang können sich die Schüler*innen neue Wörter, meist problemlos, aneignen. Die Schüler*innen rekodieren das Wort zunächst, das heißt sie lautieren es. Anschließend dekodieren sie das Wort und speichern es ab (vgl. Schneider 2017, 19). Audiovisuelle Präsentationen, durch den Einsatz digitaler Medien, führen zu einem höheren Lernerfolg, da sie eine Interaktion ermöglichen. Im Gegensatz zum stummen Lesen, besteht hier die Möglichkeit aktiv Feedback zu erhalten und audiovisuelle Eindrücke gleich mit dem Geschriebenen zu verknüpfen. So kann besonders im Hinblick auf das Lesen die richtige Aussprache direkt gelernt werden. Dies setzt jedoch voraus, dass das Vorwissen der Schüler*innen berücksichtigt wird. Auch die Fähigkeiten zur Selbststeuerung soll durch die audiovisuellen Eindrücke positiv beeinflusst werden (vgl. Schneider 2017, 148). Da für die meisten Schüler*innen die Conni-Kinderbuchreihe bereits bekannt ist, bietet besonders die App einen Ansporn gemeinsam mit Conni zu lernen und zu lesen.

Fazit

Der Kernlehrplan, sowie der Medienkompetenzrahmen NRW, beinhalten den gezielten und thematisch angepassten Umgang mit digitalen Medien in der Grundschule. Die Medien dienen dabei der Modifizierung von Kommunikation. Der Wandel von Kommunikation und Medien wird als Mediatisierung beschrieben. Diese beinhaltet zudem die mit dem medialen und kommunikativen Wandel einhergehenden sozialen und gesellschaftlichen Konsequenzen (vgl. Hoffmann, Krotz 2017, 3). Eine themenbasierte Nutzung von digitalen Medien im Unterricht stellt sich als sinnvoll und enorm wichtig heraus. Dabei sollen die Schüler*innen selbstständig digitale Medien für sich nutzen und einen Mehrwert aus diesen

ziehen. Im Bereich Lesen ist eine frühe und zielgerichtete Leseförderung notwendig. Dabei bieten die digitalen Medien vielfältige Möglichkeiten im Hinblick auf Lern- und Fördermethoden. Leseförderung kann mithilfe von digitalen Spielen gelingen, wenn diese sinnvoll eingesetzt werden. Digitale Medien sind dabei motivierend und haben somit einen Mehrwert für die Förderung. Die Abwechslung zu den klassischen Medien bietet zudem ein großes Potenzial an Leistungsverbesserungen. Die eigenständige Auseinandersetzung mit neuen Aufgaben verleitet die Schüler*innen dazu, sich mit dem Neuen oder bislang Unverständlichem auseinanderzusetzen. Damit zum einen der Umgang mit digitalen Medien zielgerecht vermittelt werden kann, bieten sich Spiele in Form von Apps als erstes Medium für die Auseinandersetzung mit digitalen Medien, an. Zum anderen bieten die Spiele die Möglichkeit, Probleme im Bereich Lesen spielerisch und abwechslungsreich zu verbessern. Die Conni Lesen App stellt in diesem Zusammenhang sowohl für die Leseförderung, als auch für die Medienbildung eine zielgerichtete Unterstützung dar. Sie unterstützt das selbstständige Arbeiten der Schüler*innen, welches ein grundsätzliches Ziel des Unterrichts in der Grundschule ist. Neben der Abwechslung im Unterricht, bietet die App auch die Möglichkeit, spielerisch das Lesen zu fördern und die Erfahrungen im Bereich der Förderung zu erweitern. Die einzelnen Spiele unterstützen den Erwerb der Lesekompetenz und orientieren sich an bekannten Methoden, wie dem Lautieren und der Zuordnung von Lauten. Ebenso wird der Fokus der Spiele auf das Erlernen der Buchstaben gerichtet, die zentral sind für das Lesen lernen. Auch die im Kernlehrplan der Grundschule genannte Förderung der Lautverbindungen wird mit Hilfe der App gelernt und gefördert. Durch die intensive Auseinandersetzung mit der Anordnung der Laute in dem Spiel *Vorne-Mitte-Hinten?* wird das Bewusstsein für die Lautstrukturen gefördert. Die Buchstaben in dem Spiel *Buchstaben-Suppe* werden zudem lautlich vorgelesen. Dies trägt ebenfalls zur Förderung der Laute bei. Kleine Erfolge im Lesen können mit dem Spiel *Buchstaben-Automat* erzielt werden. Es bietet die Möglichkeit erste kurze Wörter zu lesen und das Gelesene zu überprüfen. Damit die Leseförderung unter Einsatz von digitalen Spielen gelingt, müssen neben den Lehrkräften auch die Schüler*innen den Umgang mit digitalen Medien lernen. Dabei dient der Medienkompetenzrahmen NRW als Unterstützung im Hinblick auf die zu lernenden Kompetenzen. Digitale Medien sollen Lernphasen entsprechend ausgewählt und zielgerichtet eingesetzt werden. Die Conni Lesen App bietet sich

sehr gut für die Leseförderung in der Grundschule an, denn sie ist ansprechend und lernreich gestaltet. Zudem eignet sie sich als Fördermittel für den Alltag zu Hause. Kinder im Alter zwischen fünf und acht Jahren haben Spaß und Freude daran gemeinsam mit Conni Lesen zu lernen. Die Conni Lesen App vereint dabei Leseförderung und Spiel.

Literaturverzeichnis

Conni (2020): Meine Freundin Conni. URL: <https://www.carlsen.de/kinderbuecher/marken/conni> [Zugriff: 17.08.2020].

Gasterstädt, Julia/ Urban, Michael (2016): Einstellung zu Inklusion? Implikation aus Sicht qualitativer Forschung im Kontext der Entwicklung inklusiver Schulen. In: Empirische Sonderpädagogik 8, S. 54-66.

Hauck, Stefan (2014): E-Medien für Kinder und Jugendliche? Zwischen Babysitterersatz und Leseförderung: E-Book, Apps und Co. In: BuB.

Hoffmann, Dagmar/ Krotz, Friedrich (Hrsg.)(2017): Mediatisierung und Mediensozialisation. Wiesbaden: Springer.

Kallmayer, Werner/ Klein, Wolfgang (1974): Lektürekolleg zur Textlinguistik, Bd. 1. Königstein/Ts.: Athenäum.

Kernlehrplan Grundschule Deutsch (2020): Kompetenzerwartungen – mit Texten und Medien umgehen. URL: <https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/lehrplannavigator-grundschule/deutsch/lehrplan-deutsch/kompetenzen/kompetenzen.html> [Zugriff: 17.08.2020].

Lohrke, Frank/ Offinger, Johannes (2019): Digitale Medien als Werkzeug und ständiger Begleiter. In: Pädagogik 2019, Heft Nr. 4, S. 10-13.

Luginbühl, Monika (2013): Medienkompetenz als Schlüssel zur Partizipation?!. In: Plattform Umgang mit neuen Medien. S. 28-29.

Medienkompetenzportal NRW (2018): Inklusion. URL: <https://www.medienkompetenzportal-nrw.de/handlungsfelder/inklusion.html> [Zugriff: 09.09.2020].

Medienkompetenzrahmen NRW (2020): Medienkompetenzen NRW. URL: https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_2020_03_Final.pdf [Zugriff: 17.08.2020].

Pürer, Heinz (2015): Medien in Deutschland. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH.

Rietmann, Stephan/ Sawatzki, Maik/ Berg, Mathias (Hrsg.)(2019): Beratung und Digitalisierung. Wiesbaden: Springer Verlag.

Schaumberg, Heike/ Prasse, Doreen (2019): Medien und Schule. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt.

Schneider, Wolfgang (2017): Lesen und Schreiben lernen. Berlin: Springer Verlag.

Statistisches Bundesamt (2020): Homeschooling: Digitale Ausstattung in Familien hängt stark vom Einkommen ab. URL: https://www.destatis.de/DE/Presse/Pressemitteilungen/2020/07/PD20_N042_63

9.html;jsessionid=1DB529D13C4833EF96EC8199CAFE6A4C.internet8787
[Zugriff: 09.09.2020].

Wagner, Ulrike/ Theunert, Helga (Hrsg.)(2006): Neue Wege durch die konvergente Medienwelt. BLM Schriftenreihe Band 85, München.

Wolf, Werner (1999): Musicalized Fiction and Intermediality. Theoretical Aspects of World and Music Studies. In: Word and Music Studies: Defining the Field. S. 37-58.

Autor*inneninformationen

Spliethoff, Lena Marie, Jg. 1999, Lehramtsstudentin an der TU Dortmund