

»Hallo Deutsch für Kinder«

Unterrichten mit einer Smartphone-App

Thomas Heiland/Dominik Neumann Der vorliegende Beitrag zeigt ein didaktisches Konzept zur Nutzung digitaler Medien für den Unterricht mit nicht-deutschsprachigen Kindern im Regelunterricht auf. Dabei wird v.a. auf eine Learning-App mit dem Namen »Hallo Deutsch für Kinder von phase 6« eingegangen, die zu einem besseren Verständnis der deutschen Sprache und zum Vokabellernen beiträgt.

Autoren

Thomas Heiland
Mittelschullehrer/Wissenschaftlicher Mitarbeiter
Lehrstuhl für Pädagogik
Universität Augsburg
thomas.heiland@phil.uni-augsburg.de

Dominik Neumann
Wissenschaftlicher Mitarbeiter
Lehrstuhl für Pädagogik
Universität Augsburg
dominik.neumann@phil.uni-augsburg.de

Die Materialien zu diesem Beitrag

M1 Artikulation der Einheit: Arbeit mit der App »Hallo Deutsch«, Einstieg: »In der Schule«

Ausgangslage: Nicht-deutschsprachige Kinder im Regelunterricht

Das Jahr 2015 wird als ein für Deutschland migrationspädagogisch wichtiges Jahr angesehen. In diesem Jahr musste aufgrund zunehmender Flucht- und Wanderungsbedingungen eine steigende Zahl an Kindern und Jugendlichen in das deutsche Schulsystem integriert werden. Dieses steht daher vor der Herausforderung einer Sozialintegration nicht-deutschsprachiger Kinder (Esser 2003, 7f.). Hierunter versteht Esser die Eingliederung der Kinder und Jugendlichen in die bestehenden Sozialsysteme bezüglich Kulturation, sozialer Position, Interaktion und Identifikation. Deshalb ergeben sich dringliche Aufgaben für das Bildungs- und Erziehungssystem.

Dem Fach Deutsch als Zweitsprache kommt, wie aktuelle Forschungsergebnisse belegen (Hernig 2005, 74f.; Krumm et al. 2010, 4), ein großer Stellenwert zu. Da das Beherrschen einer Zweitsprache ein erheblicher Bildungsvorteil ist (Woerfel 2014, 135), muss auf das Erlernen des Deutschen als Zweitsprache ein besonderes Augenmerk im Unterricht aller Schularten gerichtet werden. In diesem Zusammenhang spielen die pädagogisch und didaktisch begründete Auswahl und der Einsatz analoger sowie digitaler Bildungsmedien eine bedeutsame Rolle. Dieser Beitrag beschäftigt sich mit der Nutzung digitaler Medien, da diese durch Interaktivität bei gleichzeitiger Berücksichtigung von Individualität (individuelle Schwierigkeitsgrade, individueller Lernfortschritt) für die Bewältigung der eben skizzierten Herausforderung besonders geeignet scheinen.



Foto: Shutterstock/© ZouZou

In der Regel verfügen Kinder und Jugendliche heute über eine gute Ausstattung mit technischen Geräten, insbesondere – für diesen Beitrag von entscheidender Bedeutung – mit Smartphones. Dies ist sehr gut in repräsentativen Studien des *Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest* belegt. Für Kinder im Alter zwischen sechs und 13 Jahren wird alle zwei Jahre die *KIM-Studie* (Kinder + Medien, Computer + Internet) durchgeführt, für Jugendliche (12 – 19 Jahre) die jährlich neu aufgelegte *JIM-Studie* (Jugend, Information, (Multi)-Media). Bei Kindern kann davon ausgegangen werden, dass knapp 50 % Prozent der Schülerinnen und Schüler ein eige-

nes Gerät besitzen (MPFS 2015b, 9); bei Jugendlichen ist beinahe eine 100-prozentige Ausstattung anzunehmen (MPFS 2015a, 6). Der Gerätebesitz sollte als zusätzliche Lernressource und nicht als Problem wahrgenommen werden. Dieser Artikel ist als Appell in folgende Richtung zu verstehen: weg von bewahrpädagogischen (bspw. Handyverbot an Schulen) hin zu innovativen und ressourcenorientierten Ansätzen.

In vielen Grund- und Mittelschulen, exemplarisch kann hier das Bundesland Bayern angeführt werden, wurden vor allem in Groß- und Mittelstädten Übergangsklassen mit dem Schwerpunkt ›Deutsch als Zweitsprache‹ eingerichtet. Im ländlichen Raum stellt sich die Unterrichtssituation jedoch anders und in verschärfter Form dar. Dort werden die Schülerinnen und Schüler für zwei bis drei Unterrichtsstunden im Rahmen einer sogenannten ›Sprachinsel‹ im Fach Deutsch als Zweitsprache unterrichtet, den Rest des Unterrichtstages nehmen sie am Regelunterricht teil. Genau an dieser Stelle entfaltet sich die Bedeutung von Lernprogrammen, die Schülerinnen und Schüler selbstständig einsetzen können und die die Lehrkraft im Unterricht unterstützen.

Die App »Hallo Deutsch für Kinder« von phase-6

Die App »Hallo Deutsch für Kinder« wird durch den Entwickler selbst folgendermaßen beschrieben:

»Die phase6 hallo-App für Kinder vermittelt den Grundschulwortschatz für Deutsch als Zweitsprache. Ca. 1.400 Vokabeln und Ausdrücke werden spielerisch vermittelt und gefestigt. Das schafft Chancen: Für jedes Kind. Und für eine gemeinsame Zukunft.« (Langer 2017)

Es handelt sich also um eine Vokabeltrainer-App, die je nach Interesse und nach Lernzeitpunkt verwendet werden kann. Vertrieben wird sie von der phase-6 GmbH über diverse App-Stores (Android, Apple, Amazon), entwickelt wurde sie in Zusammenarbeit mit dem Mildenerger Schulbuchverlag. Damit handelt es sich bei den Entwicklern nicht nur um die Firma phase-6, sondern es ist auch ein deutscher Schulbuchverlag mit im Boot. Die App gewann mehrere Auszeichnungen, unter anderem das Comenius EduMedia Siegel 2015 und 2016. Die App ist kostenfrei verfügbar.



Abb. 1 Die App »Hallo Deutsch für Kinder«

Die Nutzerinnen und Nutzer werden durch unterschiedliche Aufgabenformate und Darstellungen an die Vokabeln herangeführt: So gibt es Wort-Bild-Zuordnungen, Drag-und-Drop-Aufgaben, Multiple-Choice-Aufgaben, Silbentrennung und Ton-Wort-Übungen. Zugleich wird, dies ist eine besondere Chance der digitalen Medien, individualisiertes und direktes Feedback gegeben. Die Kinder müssen nicht warten,



Abb. 2 Wort-Bild-Zuordnung

bis die Lehrkraft ihre Aufgaben verbessert hat, sondern die Software übernimmt dies und kann so unmittelbar auf die Handlung der Kinder reagieren. Ein weiteres interessantes Feature ist, dass Wörter durch die App aufgenommen und im Anschluss daran wieder zusammen mit der Originalaus-sprache ausgegeben werden können. So sind ein direkter Vergleich und damit die Überprüfung des eigenen Lernfortschritts und die Arbeit an der eigenen Aussprache möglich. Die »Lektionen« sind thematisch nach Inhalten aufgebaut, wie z.B. »Essen und Trinken« oder »Mein Tag«. Nach dem erfolgreichen Absolvieren der Aufgaben erhalten die Nutzerinnen und Nutzer nicht nur Lob, sie steigen auch in Form von Sternen auf und schalten damit neue Aufgaben und Wörter mit höherem Schwierigkeitsgrad frei.



Abb. 3 Drag and Drop

Um eine Langzeitmotivation zu sichern, werden die Abstände zwischen den einzelnen Stufen immer größer, sodass die Nutzerinnen und Nutzer mehr und mehr Zeit mit dem Programm verbringen müssen, um erneut eine Belohnung zu erhalten. Gleichzeitig wird man bei längerer Nicht-Nutzung über sogenannte »Push-Nachrichten« dazu aufgefordert, sich wieder in die App einzuloggen und weitere Aufgaben zu bearbeiten. Damit sind klassische Mechanismen des Gamedesigns,

die man normalerweise in hochpreisigen Computer- und Videospiele mit Unterhaltungsabsicht findet, in die Lernsoftware integriert.

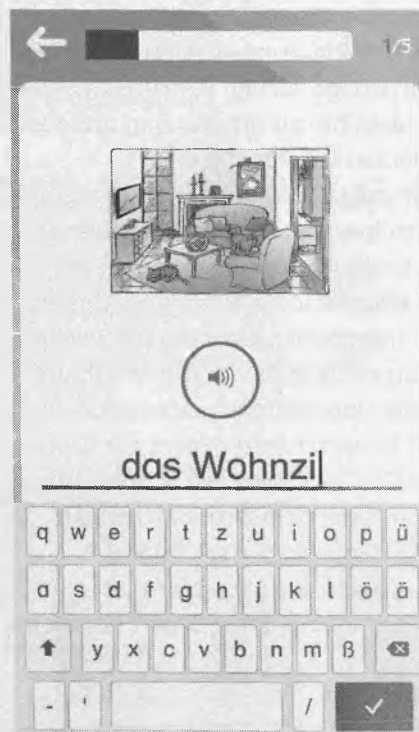


Abb. 4 Bild - Schreiben

Die Nutzung der App »Hallo Deutsch für Kinder« – eine Unterrichtsskizze

Die Schulen im ländlichen Raum stehen im Hinblick auf eine individualisierte Unterrichtsgestaltung sowie einer förderorientierten Konstruktion der Lernumgebungen vor großen Herausforderungen. Eine umfassende und erfolgreiche Unterweisung der Kinder und Jugendlichen in der deutschen Sprache erscheint als unerlässlich. In strukturschwachen Räumen mit einer geringen Ballungsraumdichte können aus schulorganisatorischen Gründen keine Übergangsklassen mit einer vertieften Förderung der Kinder und Jugendlichen angeboten werden. Exemplarisch wird hier die Mittelschule Unterthingau (Schulamtsbezirk Ostallgäu) im Bundesland Bayern betrachtet. Sie sieht sich mit dem oben beschriebenen Problem konfrontiert: Wie können die Schülerinnen und Schüler auch im Regelunterricht in ihrer Sprachentwicklung gefördert werden? Die folgende Unterrichtsskizze illustriert eine mögliche Lernumgebung, die eine individualisierte Förderung mit digitalen Medien innerhalb des Klassenverbandes zulässt.

Ziele und Kompetenzerwartungen der Einheit

Die didaktischen Intentionen eines unterrichtlichen Einsatzes dieser App ergeben sich aus der Analyse der Bedingungen und der technischen Voraussetzungen. Ziel des Einsatzes besteht in einer individualisierten Erarbeitung relevanter Vokabeln und Phrasen: Die Schülerinnen und Schüler erwerben Wörter und Satzstrukturen aus dem schulischen und alltäglichen Leben. Sie lernen, diesen neuen Wortschatz mithilfe von Computer- und Lernprogrammen wie z.B. der digitalen App »Hallo Deutsch für Kinder« anzuwenden und die Wörter in neuen sprachlichen Kontexten einzubetten. Sie lernen, individualisiert an ihrem Wortschatz zu üben. Dabei erwerben sie folgende Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler können die Sprache entwickeln, indem sie Strategien zum effektiven Erlernen, Sichern, Differenzieren und situationsgerechten Anwenden von Wortschatz einüben und auf neue Alltagssituationen übertragen. Dabei nutzen sie verstärkt Methoden zur eigenständigen Erweiterung des Wortschatzes, wobei sie dabei von digitalen Lernprogrammen wie »Hallo Deutsch« unterstützt werden.

Darstellung des unterrichtlichen Settings

Diese Stunde wird als Einstieg in den Themenbereich »In der Schule« konzipiert, in der die Schülerinnen und Schüler allein und eigenständig mit der App üben sollen. Nachdem den deutschsprachigen Schülerinnen und Schülern im Regelunterricht ein Arbeitsauftrag erteilt wurde, kann mit der individualisierten Aufgabe begonnen werden.

Artikulation der Einheit: Arbeit mit »Hallo Deutsch«, Einstieg: »In der Schule«

Das Schema wird als Material (M1) beigegeben. Die Stunde gliedert sich in eine zweischrittige Erarbeitungsphase, in der der relevante Wortschatz geübt und gesichert wird, sowie in eine Anwendungs- und Transferphase. Im zweiten Teil der Einheit geht es um eine Einbettung der Wörter in Alltagssituationen, zum einen in Form eines Rollenspieles und zum anderen realisiert durch Übungen im Begleitheft (vgl. Kresse/McCafferty 2016).

Chancen und Grenzen von »Hallo Deutsch für Kinder«

Wie sich aus der eigenen Erfahrung als Lehrer, aber auch an Studien zeigt, kann Lernsoftware ohne den direkten Bezug zum Unterricht meist keine ausreichende Motivationskraft bei den Schülerinnen und Schülern entfalten (Fey et al. 2016, 36). Vielmehr benötigt es eine Einbettung in einen Unterricht, der sowohl Verbindlichkeit als auch Abwechslung in der didaktisch-methodischen Gestaltung verspricht. Dies ist eine zentrale Bedingung für den Erfolg solcher Programme.

Das unterrichtliche Setting bietet zwar Potenziale im Hinblick auf eine individualisierte Unterrichtsgestaltung, eröffnet aber auch mögliche Probleme: Damit sich Schülerinnen und Schüler, die im Regelunterricht der Progression nicht folgen können, nicht fach- oder schulfremd beschäftigen, benötigen sie eine Arbeitsaufgabe, die sie bewältigen können. Der Einsatz dieser App trägt diesem Anspruch Rechnung.

Gleichzeitig wird auch eine weitere Grenze deutlich, die abhängig von der jeweiligen Schule, in der die Software eingesetzt werden soll, den Einsatz solcher Medien behindern kann. Die Infrastruktur, also die Internetanbindung und die Endgeräte müssen, sofern die Schülerinnen und Schüler keine eigenen Geräte mit Internetzugang besitzen, bereitgestellt werden, wobei wie oben bereits erwähnt meist eine sehr gute Ausstattung auf Seiten von Kindern und Jugendlichen vorhanden ist. Eine stabile WLAN-Verbindung, die in ländlichen Regionen oft unzureichend vorhanden ist, ist für diese Form der Unterrichtsarbeit erforderlich.

Neben diesen strukturellen und infrastrukturellen Chancen und Grenzen des Einsatzes der App von »Hallo Deutsch« muss aber auch noch auf weitere Rahmenbedingungen eingegangen werden: Wie bereits angedeutet, erfordert die Nutzung einer solchen Software ein neues Rollenverständnis von Pädagoginnen und Pädagogen: weg von der autoritären und stets kontrollierenden Lehrkraft, hin zu einem Lernbegleiter, der mit Vertrauen in die Neugier und den Lernwillen der Schülerinnen und Schüler diese beim Explorieren, Ausprobieren und letztendlich beim Lernen unterstützt. Dieses neue Rollenverständnis wird heutzutage bereits auch in

Literatur

- Esser, H. (2003): Ist das Konzept der Assimilation überholt? In: Geographische Revue 5, 2/2003, S. 5-22. Flensburg.
- Fey, C./Neumann, D. (2016): Computerspiele als Ergänzung zum Unterricht. Eine empirische Pilotstudie am Beispiel von Genius - im Zentrum der Macht. In: Magazin von Digitale Spielewelten; digitale-spielewelten.de/magazin/computerspiele-als-ergaenzung-zum-unterricht/34
- Fürstenau, S. (2015): Sprachliche Bildung als Handlungsfeld der Interkulturellen Pädagogik. In: Fischer, C. et.al. (Hg.): Umgang mit Vielfalt. Aufgaben und Herausforderungen für die Lehrerinnen- und Lehrerbildung. Münster u.a., S.263-277
- Hernig, M. (2005): Deutsch als Fremdsprache. Eine Einführung. Wiesbaden.
- Krumm, H. et.al. (2010): Perspektiven und Schwerpunkte des Faches Deutsch als Fremd- und Zweitsprache. In: Dies. (Hg.): Deutsch als Fremd- und Zweitsprache. Ein internationales Handbuch. Band 1. Berlin/New York, S.1-18
- MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (2015a): Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland (JIM), www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2015/JIM_Studie_2015.pdf
- MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (2015): Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger (KIM), www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2014/KIM_Studie_2014.pdf
- Langer, H. (2017): phase6 hallo Deutsch, www.phase-6.de/hallo/kinder/
- Woerfel, T. (2014): Früher Zweitspracherwerb und Herkunftssprachenunterricht in Bayern: Fluch oder Segen? In: Trautmann, C. et.al. (Hg.): Interaktionen. München, S.135-152
- Kresse, T./McCafferty, S. (2016): Willkommen in Deutschland. Deutsch als Zweitsprache I. Das Übungsheft. Offenburg.

anderen Lernkontexten von Lehrkräften verlangt, zeigt sich aber besonders deutlich beim Einsatz digitaler Bildungsmedien. Im Umkehrschluss muss bedacht werden, dass nicht nur die Lehrkräfte umdenken müssen, sondern auch die Schülerinnen und Schüler. Das neue Rollenverständnis funktioniert nur, wenn sich die Arbeitsweisen und Einstellungen zur Schule auf Seiten der Lernenden wandeln und den neuen Gegebenheiten anpassen. Lehren und Lernen sind in der Schule eng miteinander verbunden. Daher beeinflusst das Verhalten der Lehrkraft das Verhalten der Schülerinnen und Schüler und umgekehrt. Entsprechend gilt auch hier, dass die Schülerinnen und Schüler erst in dieses neue Rollenbild hineinwachsen müssen.

digitaler Medien im Unterricht. Gleichzeitig fehlt es aber an Erfahrungswissen bzw. gibt es kaum Handlungsanleitung. Hier werden daher noch weitere Best-Practice-Beispiele genannt. Eine dieser Ideen ist im Entwicklungsbereich der »phase-6-GmbH« zu finden. Hier wurde auch eine weitere App entwickelt, nämlich »Hallo Deutsch für Erwachsene«. Diese Anwendung befasst sich ebenso mit verschiedenen alltagsrelevanten Themen wie beispielsweise dem »Begrüßen« oder dem »Beruf«. Sie bietet Gelegenheiten zum Mit- und Nachsprechen der wichtigsten Wörter sowie die Möglichkeiten der Zuordnung von Gesprochenem zum Bild in Form des Spiels »Paare finden«. Da die Themen und der Wortschatz sich eher an der alltäglichen Erfahrungswelt von (jungen) Erwachsenen orientieren, kann der Einsatz dieser App auch im Bereich der Sekundarstufe I unter Umständen empfohlen werden. Beispielsweise ist der Bereich Beruf für nicht-deutschsprachige Schülerinnen und Schüler in den Abschlussklassen zur Berufsorientierung durchaus interessant. Besonders an Grundschulen weit verbreitet ist das allerdings kostenpflichtige Programm »Oriolus«, das sich mit dem Deutsch-Lernprogramm »Deutsch als neue Sprache lernen« an alle Altersstufen richtet und 700 Wörter sowie Alltagsgespräche lehrt und übt (www.oriolus.de). Die Lernenden werden dabei in 10 unterschiedlichen Muttersprachen akustisch unterstützt. Die App »Quizlet« ist ein weiteres digitales Lernprogramm für mobile Endgeräte wie Smartphones und Tablets. In dieser App können Fragen der Lehrkraft zur Vor- und Nachbereitung des Unterrichts gestellt und beantwortet werden, wobei die Lehrperson hier auch eine Statistik bezüglich des Lernfortschritts erhalten kann (quizlet.com/mobile).

In diesem Artikel sind nur vier Möglichkeiten angedeutet, wie digitales Lernen mit nicht-deutschsprachigen Kindern und Jugendlichen heute und in Zukunft erfolgen kann. Wie sich dieser Markt in den nächsten Jahren entwickeln wird, ist noch nicht absehbar. Die Anzahl der Apps und Anwendungen in diesem Bereich wird jedoch zunehmen und muss von jeder Lehrkraft stets pädagogisch, didaktisch und unter einer unterrichtsorganisatorischen Perspektive kritisch geprüft werden. ■



**Abb. 5 Die App
»Hallo Deutsch für
Erwachsene«**

Weitere Apps für den Unterricht

An die Lehrkräfte von heute wird eine Vielzahl an Erwartungen und Wünschen herangetragen, wie z.B. die Berücksichtigung von Heterogenität oder der Einsatz

Artikulation der Einheit: Arbeit mit der App »Hallo Deutsch« Einstieg: In der Schule

Zeit/ Phase	Inhalte	Artikulationsformen/ Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
Einstieg 15 Min	Klärung gängiger Begriffe aus dem Themenfeld Schule	Unterrichtsgespräch	Tafel; Begleithefte; Bildwörterbücher	Bilder als stumme Impulse
	Überlegen und Besprechen eines gemeinsamen Vorgehens, wie diese Begriffe gefestigt werden können	Vorgehensweise wird auf das Tablet geschrieben und dadurch veranschaulicht.	Tablet mit App; Dokumentenkamera	Die Vorgehensweise wird am besten mit den Schülerinnen und Schülern gemeinsam entwickelt. Dies stellt ein schülerorientiertes Verfahren zur Planung der Arbeit dar.
Erarbeitung <i>Phase 1</i> 10 Min	Exemplarisches Erarbeiten einiger Musterbeispiele	Lehrerdemonstration; Schülerinnen und Schüler hören die Wörter und sprechen diese nach.	Tablet mit App: Phase 6	Methodisch eignet sich diese App für die EA.
<i>Phase 2</i> 15 Min	Individualisiertes Üben	Erarbeitung	Tablet; Kopfhörer	Dies dient der Automatisierung.
Sicherung 10 Min	Neue, in der App markierte Wörter aufschreiben; nachsprechen	Erarbeitung	Hefte	
Überprüfung 15 Min	Kontrolle der Wörter	Unterrichtsgespräch mit der Lehrkraft; Kontrolle durch die Lehrkraft		
Anwendung 12 Min	Situative Einbettung	Anwendung der Wörter in alltäglichen Situationen, z.B. in einem Rollenspiel gemeinsam mit der Klasse: Schülerinnen und Schüler erklären der Klasse die Begriffe; die Klasse gibt Feedback.	Wortkarten; Gegenstände; Bildwörterbücher	Die Wörter werden im Alltag und in Situationen angewendet; für die deutschsprachigen Schülerinnen und Schüler dient dies zur Anbahnung einer Tutorenfunktion; dadurch wird die Integration gefördert.
Transfer 10 Min	Begleitübung bearbeiten	EA/PA: Schülerinnen und Schüler bearbeiten Begleitübung im Arbeitsheft: Findest du das Wort zum Bild?	Begleitheft: Willkommen in Deutschland, S.16	Der neue Wortschatz wird in unbekanntem Situationen angewendet.
Ausklang 3 Min	Arbeitsrückschau	Unterrichtsgespräch		