

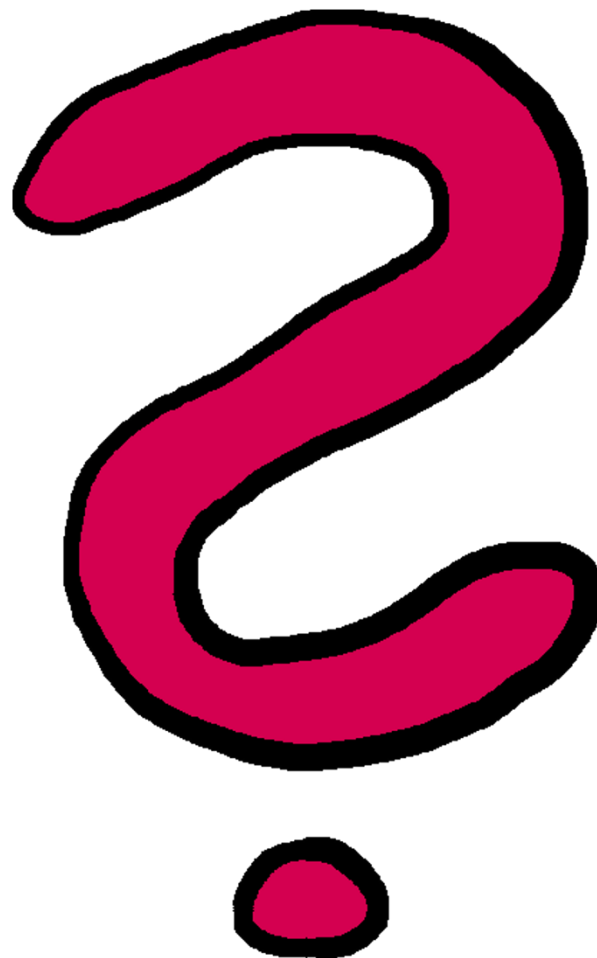
Individuelle Lernangebote mit zabulo selbst erstellen

Wenn Lernmaterialien sich an Lernende anpassen

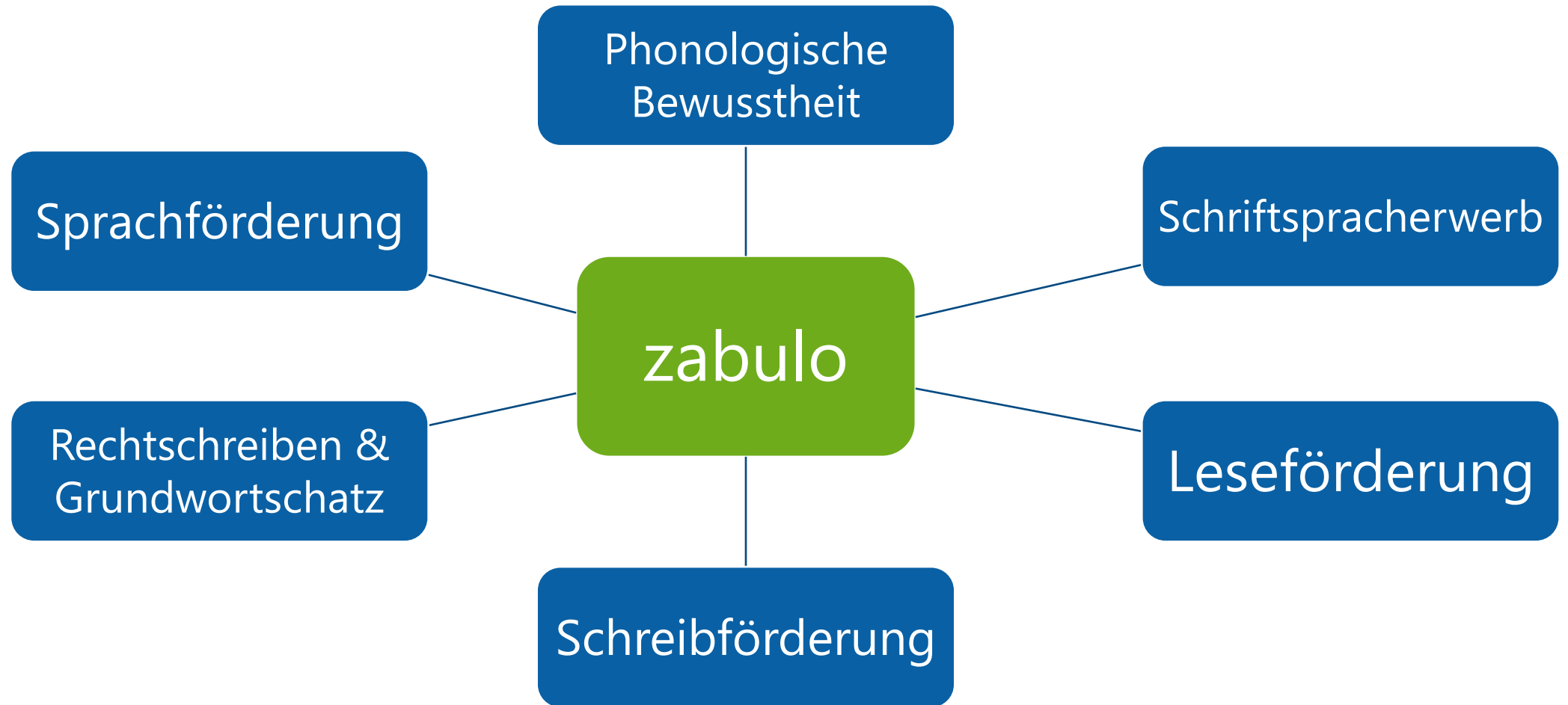
Diklusions-Snack am 3.2.2022

Karin Reber, <http://www.karin-reber.de>

Motivation



Individuelle Materialien erstellen für ...



Überblick

1. Grundlagen zabulo
2. Material-Werkstatt
3. Spiel-Werkstatt
4. Screening-Werkstatt
5. Computerspiel-Werkstatt
6. App am Tablet (iOS)
7. Individualisierung & Kompetenzorientierung
8. Ausblick

Grundlagen zabulo

So geht's

Arbeitsblätter, Spiele, Tests und digitale Spiele



Material-Werkstatt

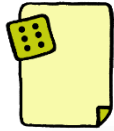
Name: _____ Datum: _____

Schreibe die Wörter!

das 	die 	das 
_____	_____	_____
die 	die 	die 
_____	_____	_____
die 	der 	der 
_____	_____	_____
die 	die 	die 
_____	_____	_____

Erstellt mit zabulo von Dr. Karin Reber - 100% auf www.paedalogis.com

Arbeitsblatt
Wörter schreiben

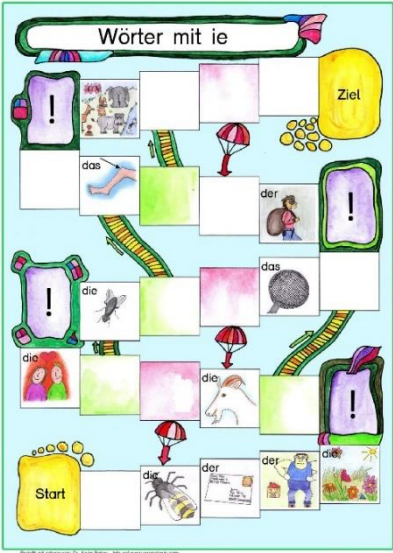


Spiel-Werkstatt

Wörter mit ie

Ziel

Start



Erstellt mit zabulo von Dr. Karin Reber - 100% auf www.paedalogis.com


Spiel
Wörtertreppe



Screening-Werkstatt

Name: _____ Datum: _____

Lies die Wörter. Kreuze an!

Rose				
Tomate				
Oma				
Nase				
Ast				
Lama				

Testbogen
Leseverstehen

Auswertungsbogen

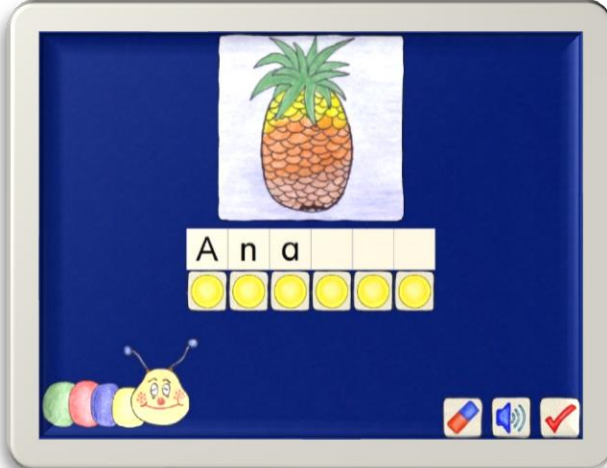
Quantitativer Auswertungsbogen

Name: _____ Datum: _____

Item	Anzahl	Prozent
1. Item		
2. Item		
3. Item		
4. Item		
5. Item		
6. Item		
7. Item		
8. Item		
9. Item		
10. Item		
11. Item		
12. Item		
13. Item		
14. Item		
15. Item		
16. Item		
17. Item		
18. Item		
19. Item		
20. Item		
21. Item		
22. Item		
23. Item		
24. Item		
25. Item		
26. Item		
27. Item		
28. Item		
29. Item		
30. Item		
31. Item		
32. Item		
33. Item		
34. Item		
35. Item		
36. Item		
37. Item		
38. Item		
39. Item		
40. Item		
41. Item		
42. Item		
43. Item		
44. Item		
45. Item		
46. Item		
47. Item		
48. Item		
49. Item		
50. Item		

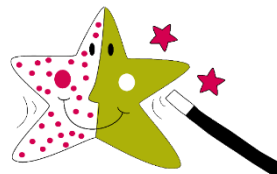


Computerspiel-Werkstatt
App für iPad

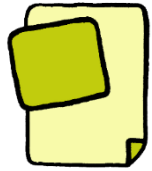


A n a

Lautdetektiv



Material-Werkstatt

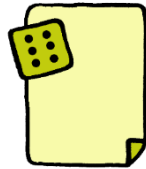


Klick!

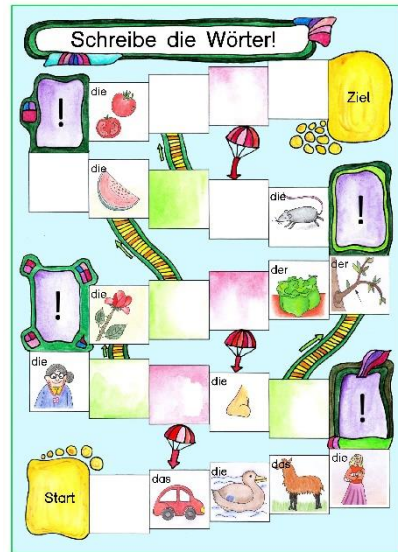
Name:	Datum:	
Schreibe die Wörter!		
das 	die 	das 
_____	_____	_____
die 	die 	die 
_____	_____	_____
die 	der 	der 
_____	_____	_____
die 	die 	die 
_____	_____	_____

Arbeitsblatt
„schreiben“

Spiel-Werkstatt



Klick!



























Würfelspiel
„Wörtertreppe“

Screening-Werkstatt

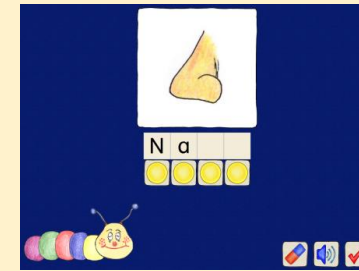


Klick!

Name:	Datum:
Kreise ein: Welches Bild passt?	
1 Auto	   
2 Ente	   
3 Lama	   
4 Mama	   
5 Nase	   
6 Oma	   

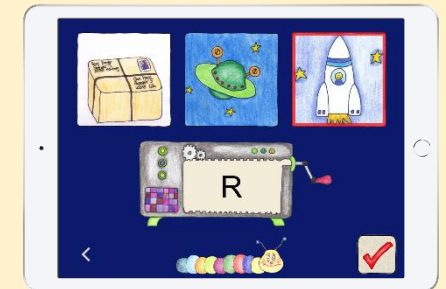
Screening
„Leseverstehen“

Computerspiel-
Werkstatt



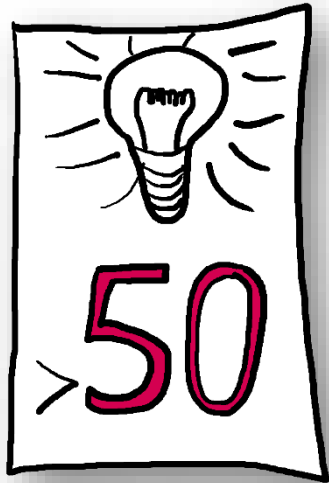
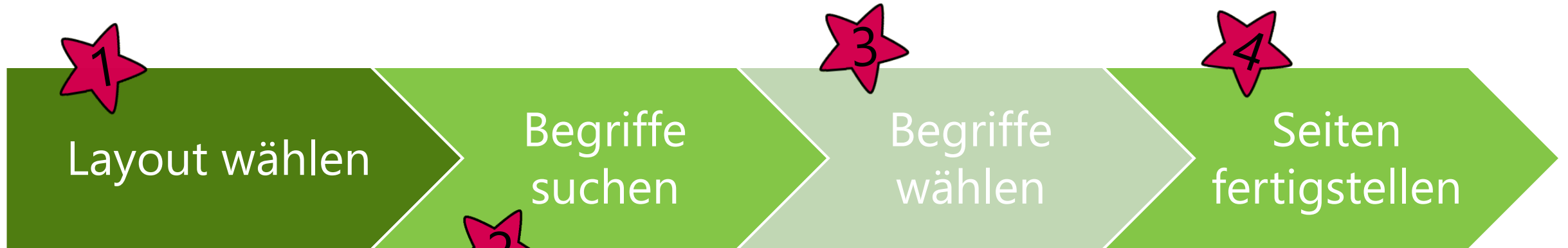
Computerspiel
„Buchstaben ordnen“

App für das iPad



App
„Lesemaschine“

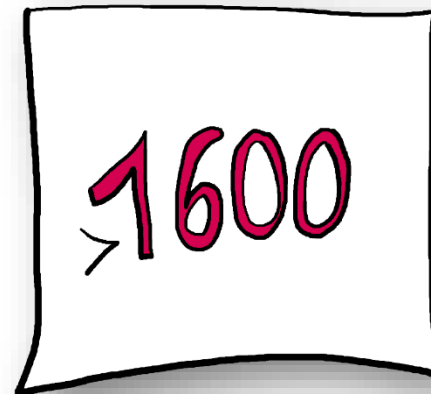
4 Schritte zum fertigen Material



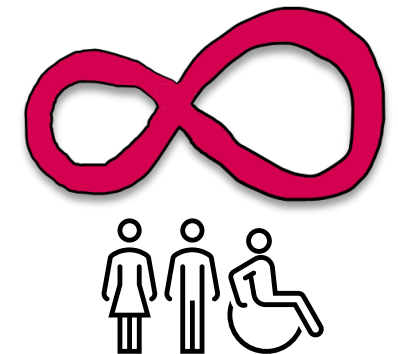
Layoutideen



Suchfunktionen



Bilder



Individuelle Möglichkeiten

zabulo Spiel-Werkstatt 3.0, registriert für Dr. Karin Reber

Material-Werkstatt Spiel-Werkstatt **Computerspiel-Werkstatt** Screening-Werkstatt

1. Layout wählen
 Glückspilz (Bild)
 Würfelspiel gespielt wie "Mensch ärgere dich nicht"
 Material: Figuren, Würfel, Aktionskarten
 Layout-Zusatzmaterialien drucken...

2. Nach Begriffen suchen
 Wortbestandteil: ?
 Nur diese Buchstaben: ?
 Suche mit '?' und '*': ?
 Phonetische Suche: ?
 Phonetisch ähnlich zu: ?
 Minimalpaare: ?
 Lautgetreu Definition... ?
 Keine Mehrgraphie ?
 Silbenzahl: ?
 Sem.-lex. Kategorie: ?
 Synt.-morph. Kategorie: ?

3. Begriffe wählen
 Aal
 Abend
 Abendessen
 Abfall
 Abfalleimer
 Abfluss
 acht
 achtzig
 Acker
 Addition
 Adler
 Affe
 Afrika
 Akkordeon
 Allee
 Alphabet
 Alptraum
 Ameise
 Anekdote

4. Seiten fertigstellen
 Spiel-Einstellungen

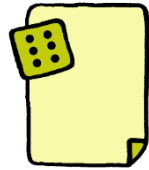
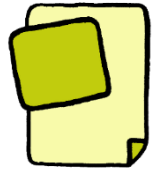
 Seite: 1 von 1

Wörter mit ee

	!		
!			

Hilfe... Freischaltung... Öffnen... Speichern...

Eine Wörterliste als Arbeitsblatt, Spiel, Screening oder Computerspiel – binnen Sekunden!









































Klick!





Klick!

Klick!

Name:	Datum:	
Schreibe die Wörter!		
das 	die 	das 
die 	die 	die 
die 	der 	der 
die 	die 	die 

Schreibe die Wörter!	
Start 	Ziel 
die 	die 
die 	die 
die 	der 
die 	die 
das 	die 
das 	die 

Name:	Datum:
Kreise ein: Welches Bild passt?	
1. Auto	   
2. Ente	   
3. Lama	   
4. Mama	   
5. Nase	   
6. Oma	   


N a




Klasse 1

Jede Fibel hat eine andere
Buchstabenreihenfolge?

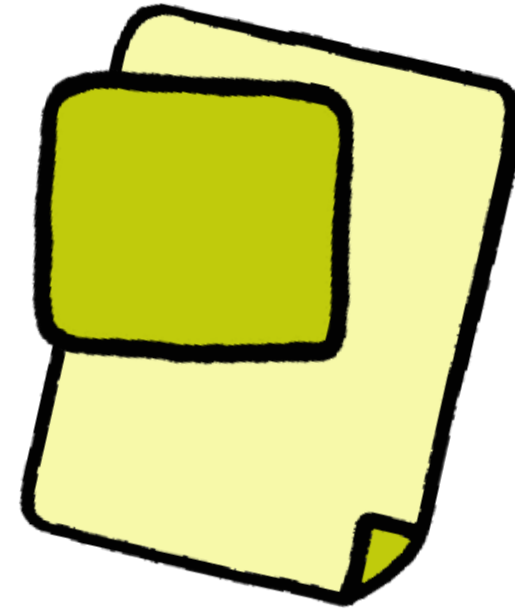


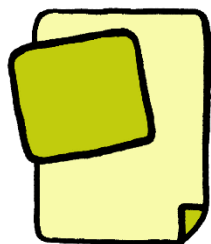
Suchfunktionen, Beispiele:



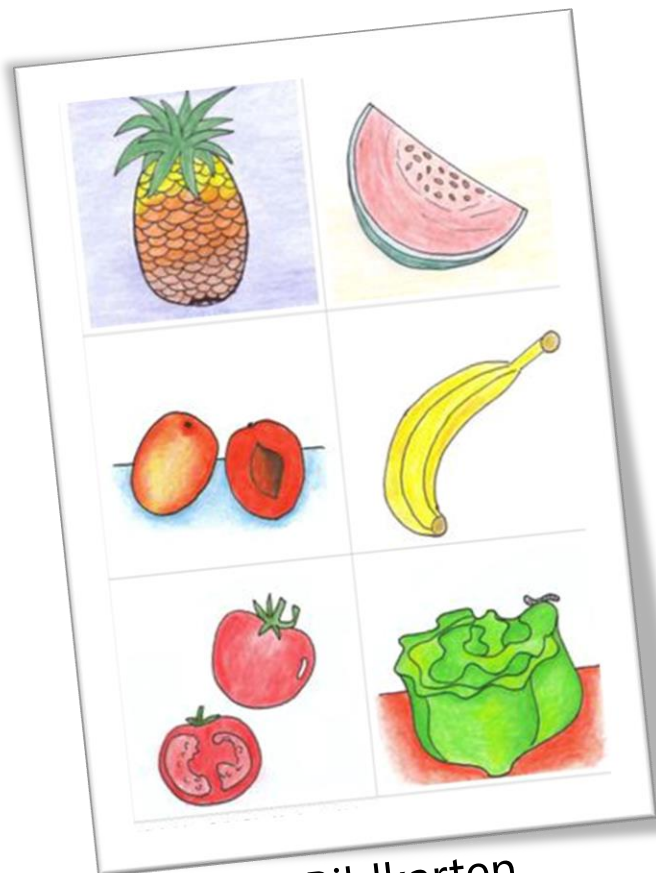
- Suche nach Wortbestandteilen, z.B. Wörter mit „ah“
- Suche nach Wörtern, die nur ein bestimmtes Buchstabenrepertoire enthalten (z.B. nur Wörter mit „maeiourstln“, passend zum Fibellehrgang)
- Suche mit Platzhaltern (* und ?), z.B. Wörter mit „er“ am Ende: „*er“
- Suche in der phonetischen Umschrift eines Wortes, z.B. „ai“ findet „Mai“ oder „Seife“ (IPA-Schreibweisen vgl. Hilfe)
- Suche nach Minimalpaaren, z.B. „kt“ findet „Keller – Teller“, „Kopf – Topf“
- Suche nach lautgetreuen Wörtern
- Suche nach Wörtern ohne Mehrgraphie (kein <ch>, <sch>, ...)
- Suche nach der Silbenzahl
- Suche nach einer syntaktisch-morphologischen Kategorie (z.B. „Nomen“)
- Suche nach einer semantisch-lexikalischen Kategorie (z.B. „Obst und Gemüse“)

Material-Werkstatt





Material-Werkstatt



Bildkarten
Obst & Gemüse

Name:	Datum:
Berufe: Schreibe zu jedem Bild einen Satz!	

Arbeitsblatt
Berufe



Würfelspiel
Wörter mit a, ah, aa

Individualisieren: Optionen verwenden



- Arbeitsanweisung
- Schriftart
- Nur Großbuchstaben
- Hervorhebungen
- Schreibzeilen
- Rahmen der Bilder
- Reihenfolge der Bilder im Material

Konfiguration des Materials ✕

Arbeitsanweisung im Arbeitsblatt
Schreibe wie du sprichst! ▾

Schriftart
Druckschrift Hamburg ▾ Nur Großbuchstaben

Hervorhebung
keine ▾ Farbe

Schreibzeilen
Lineatur Vier Linien ▾ Größe normal ▾

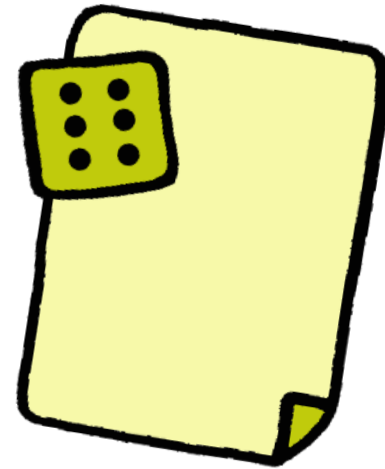
Bilder
 Artikel einblenden Schwarz-Weiß

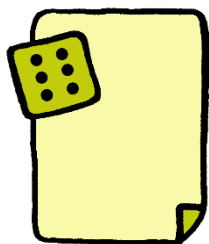
Rahmenfarbe der Bilder
Nomen maskulinum femininum neutrum
Verben Sonstige

Hinweise
Manche Einstellungen wirken sich nicht auf alle Layouts aus, sondern nur auf die, die entsprechende Elemente enthalten.
Die Einstellungen für Rahmenfarbe, Lineatur und Schriftart werden auch beim nächsten Programmstart beibehalten.

Hilfe... OK Abbrechen

Spiel-Werkstatt

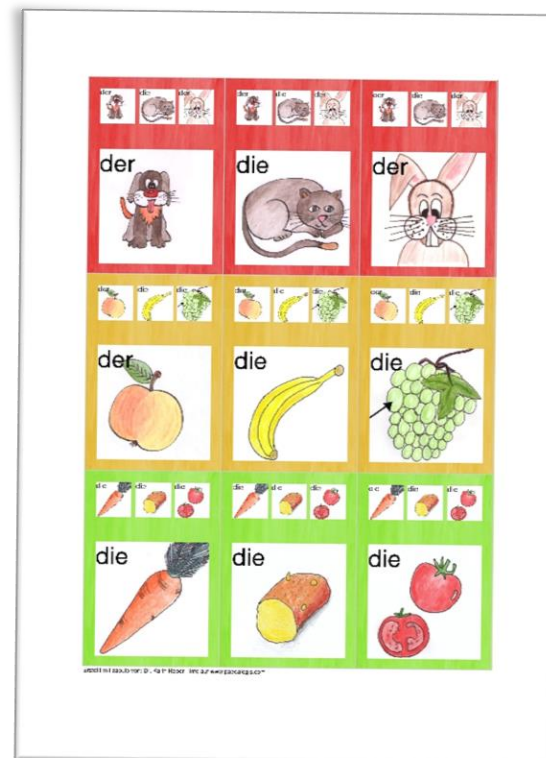




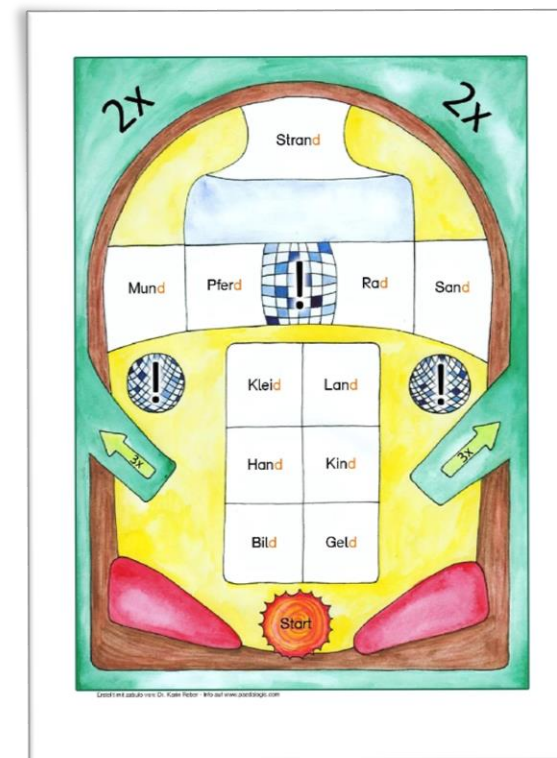
Spiel-Werkstatt



Würfelspiele
*Rechtschreiben ie
mit Bildern oder Wörtern*



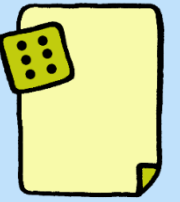
Kartenspiele
Terzett Wortschatzfelder



Geschicklichkeitsspiele
Flipper Auslautverhärtung -d

Grundgedanke: Spiel als Lernform

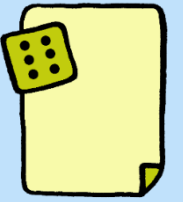
(Kirch/Reber 2014)



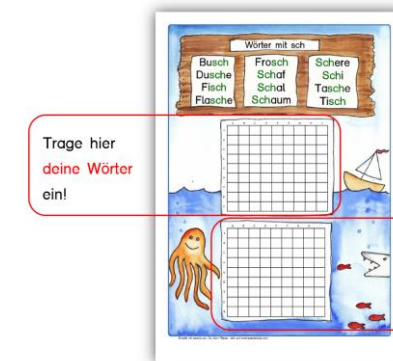
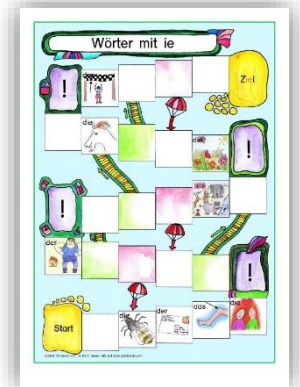
- "Wörter schreiben müssen" → "dürfen"
- Erfolg: Rechtschreibleistung, Geschick, Glück, ...
- Sinnerfahrung
- viele Gewinner
- Integration von Rechtschreibstrategien
- Verwendung bekannter Spiele
- Kooperatives Lernen
- Passung über Aktionsfelder

Kirch, M. & Reber, K. (2014): Mit allen Kindern spielerisch richtig schreiben lernen. Das Spiel als inklusive Methode. In: Sache Wort Zahl 42, 43-49.

Zabulo Spiel-Werkstatt



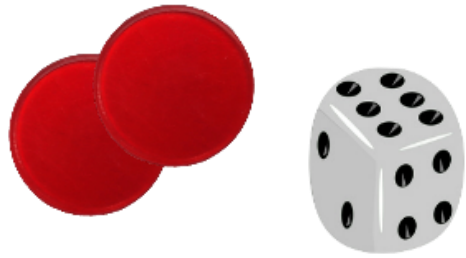
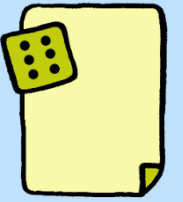
- Glückspilz
- Wörkertreppe, Würfelschnecke, Würfelwelten
- Lupenzauber
- 3 gewinnt
- Duett, Terzett, Quartett
- Labyrinth
- Wörter versenken
- Flipper, Froschalarm
- Kugelfußball
- Lösungsblatt / Wörterliste, Schreibblätter blanko



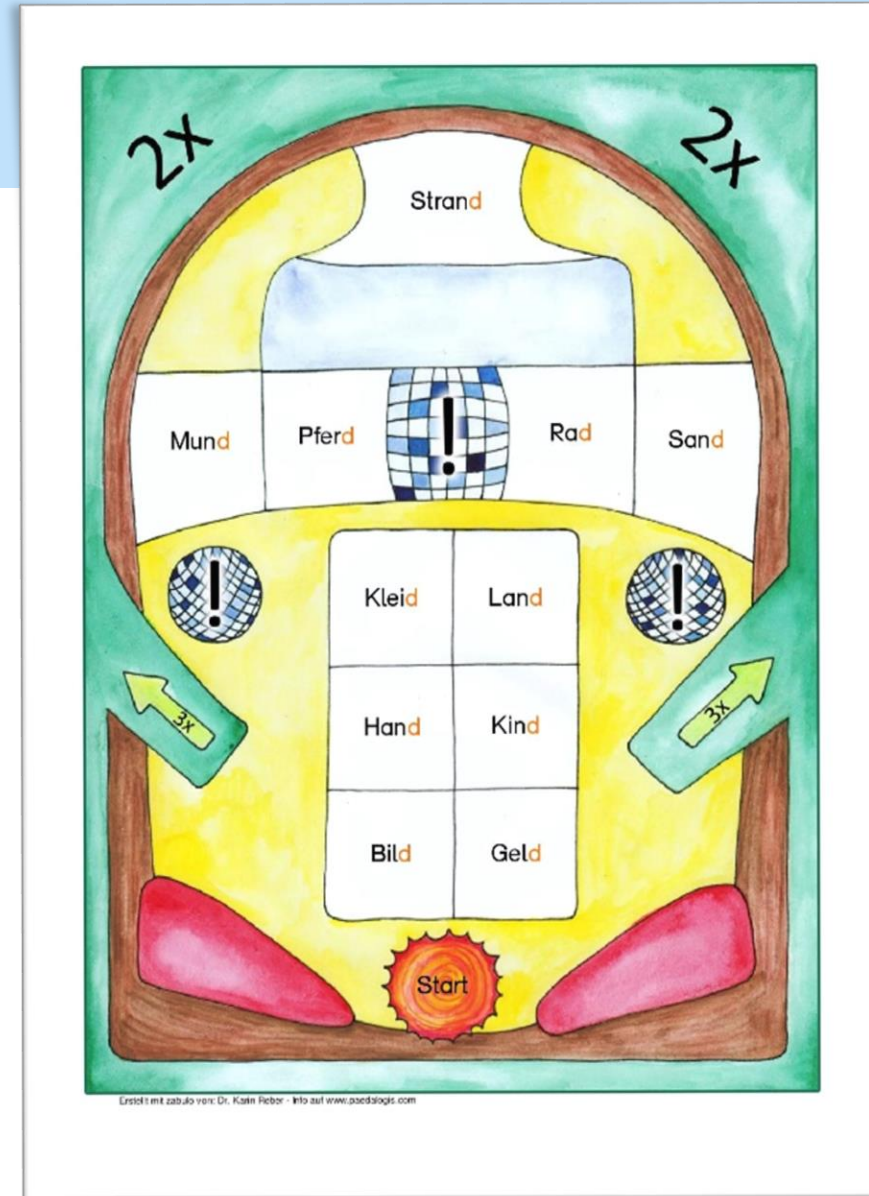
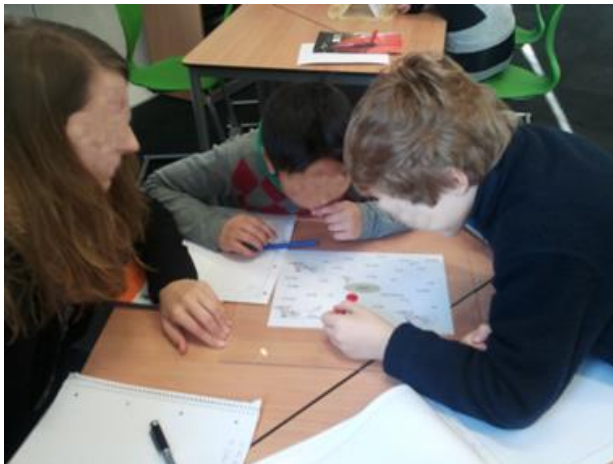
Trage hier
deine Wörter
ein!

Trage hier
deine Treffer
ein!

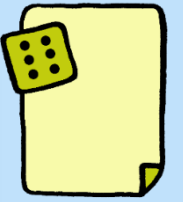
Flipper



Schnipsen:



Lupenzauber

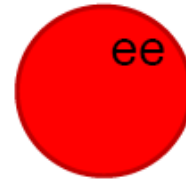


Das Besondere:
Das Wort verschwindet
unter dem roten Chip,
nur die Besonderheit
leuchtet die Lernenden an!



So funktioniert es:

Klee →



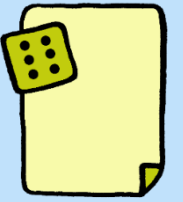
Jede/r SpielerIn hat einen
Lupenzauber-Spielstein: eine
Plastikdose mit Lupendeckel



Wörter mit ee

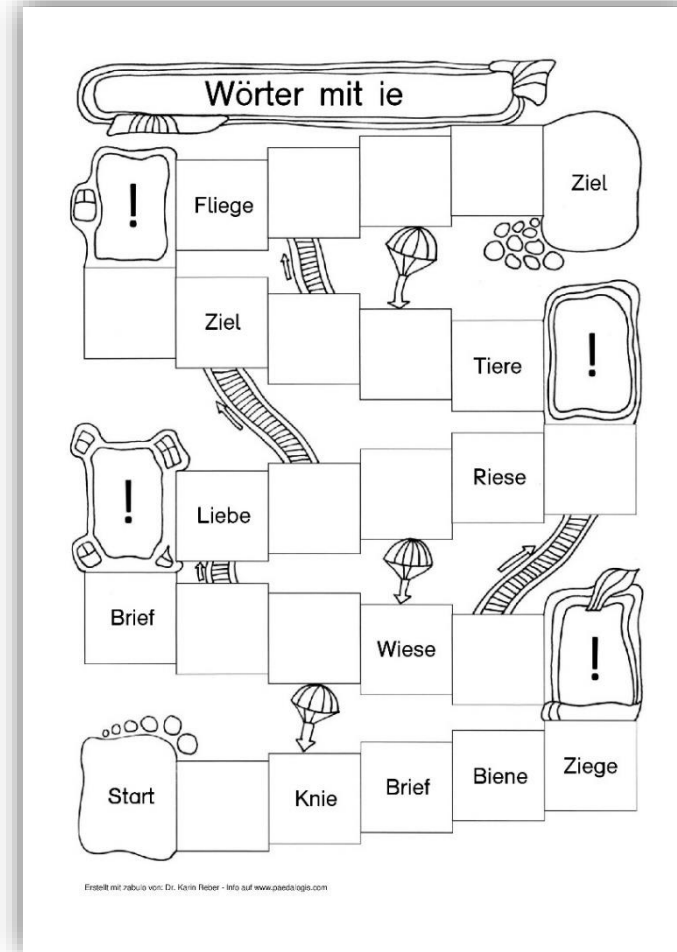
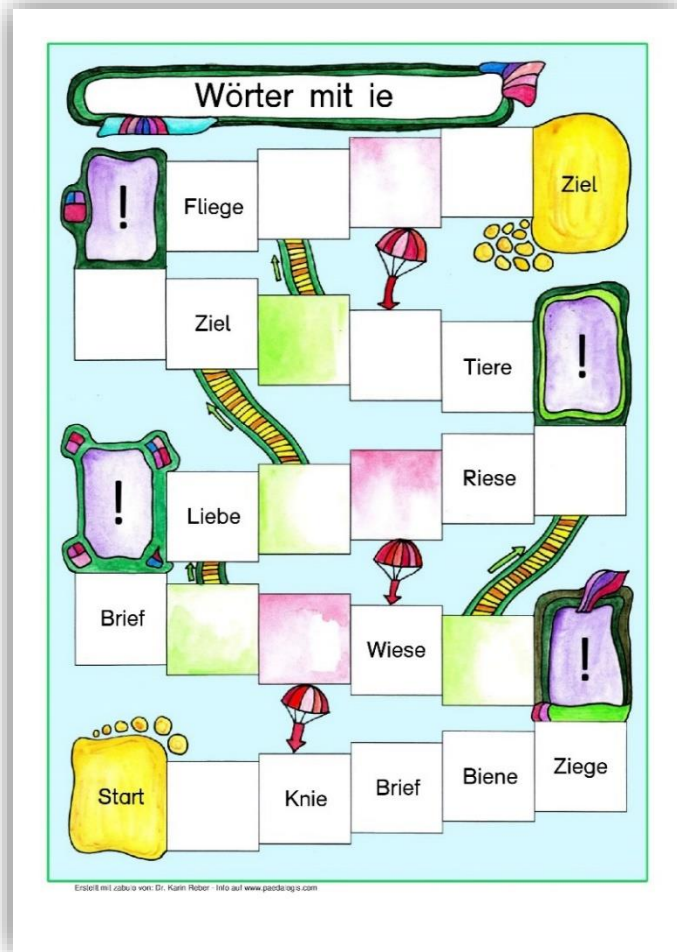
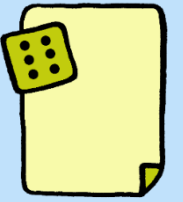
Start Allee
Erdbeere Brombeere
Fee Himbeere
Kaffee Idee
Klee Macchamotte See
Seerose Seelöwe
Seestern Speer
Ziel Tee

Spielmaterialien: Alltagszubehör

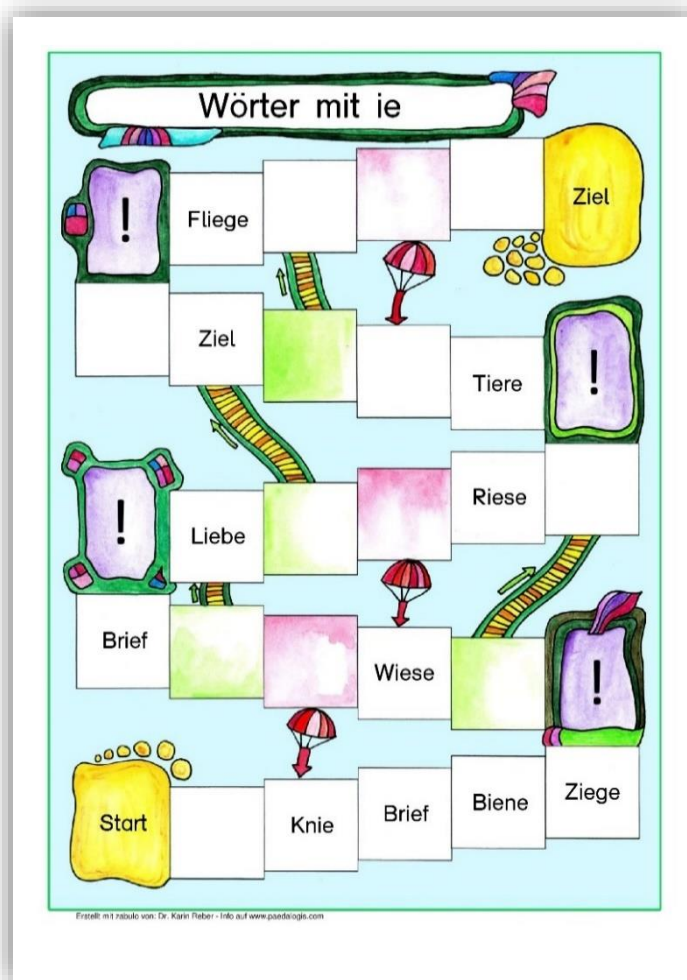
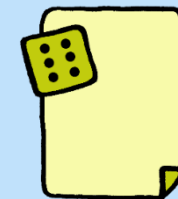


Kopierpapierkartons 😊

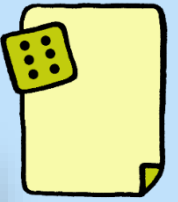
Farbig oder schwarz-weiß



2 Spielvarianten: Wort – Bild



Anleitungen in einfacher Sprache



- Zentrale Regeln
- Kommunikationsförderung:
eigene Regeln finden!
- Teilw. Erklärvideos in einfacher Sprache

Flipper

für 2-4 Spieler



Schripfen

Du brauchst:

- 3 Chips: 1 Flipperchip und zwei Chips
- Wenn du magst: 4 Kueperspielkarten (Schmeißle und Tore ausgeschnitten) dann kann man die Chips wider hüpfen lassen!
- Aktionskarten

Das ist dein Ziel:

Wörterlegen: Wer hat die meisten Wörter gesammelt?
Oder: Wer hat zuerst 15 Wörter gesammelt?
Wer hat alle verschiedenen Wörter antippt?

So spielst du:


- Nimm dir die Chips: Einen brauchst du zum Schripfen, den Flipperchip. Du darfst immer zweimal nacheinander flippern bzw. schripfen.
- Lege den ersten Chip auf Start und versuche etwas zu treffen.
- Lege den zweiten Chip auf Start und versuche nochmal etwas zu treffen.

Das passiert auf den Feldern:

- ! Du darfst das Wort aufschreiben!
- ! Du darfst das Wort aufschreiben!
- ! Ziehe eine Aktionskarte.
- 2x Wenn ein Chip auf einem Bild/Wort liegt und der andere auf 2x 13x, darfst du das Wort 2x 13x aufschreiben.
- 3x Wenn beide Chips auf 2x oder 3x liegen, darfst du leider nichts aufschreiben.

Glückspilz

für 2-4 Spieler



Du brauchst:

- 3 Spielfiguren für jeden Mitspieler
- Einen 6er-Würfel
- Aktionskarten

Das ist dein Ziel:

- Würfelsieger: Wer hat zuerst alle seine Figuren in seiner Garage?
- Wörtersieger: Wer hat die meisten Wörter gesammelt?

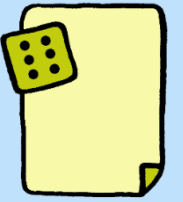
So spielst du:

- ! Stelle alle Spielfiguren auf deinen Pilz.
- ! Würfle: Mit einer 6 darfst du auf dein Farbfeld. Du darfst gleich nochmal würfeln.

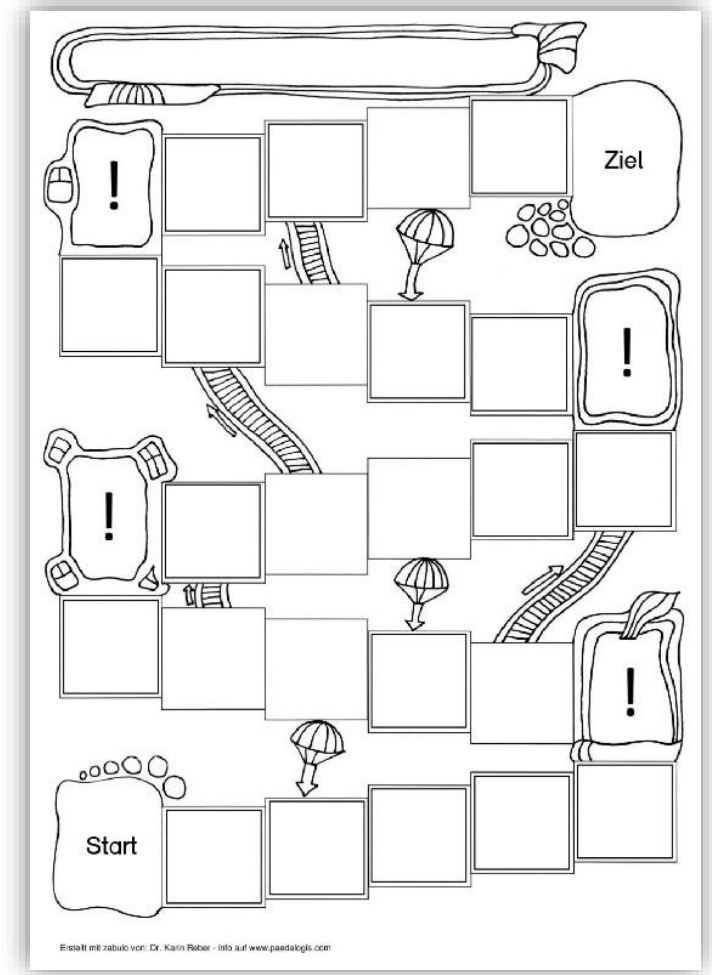
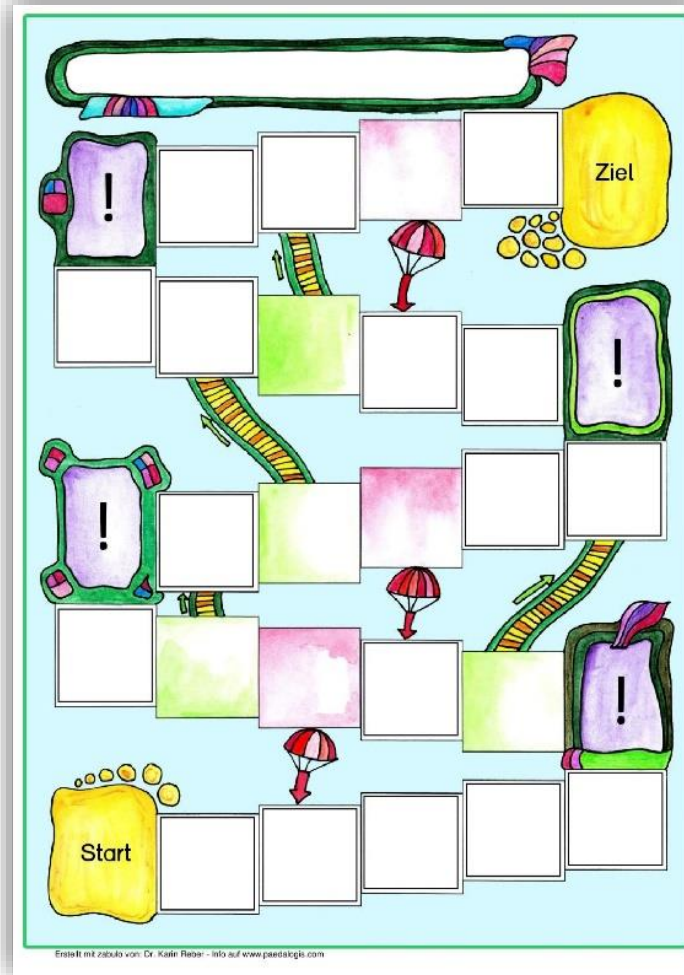
Das passiert auf den Feldern:

- ! Du darfst das Wort aufschreiben!
- ! Du darfst das Wort aufschreiben!
- ! Ziehe eine Aktionskarte.
- ! Du darfst leider nichts machen.

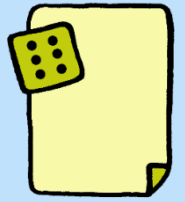
Blankovorlagen ausdrucken



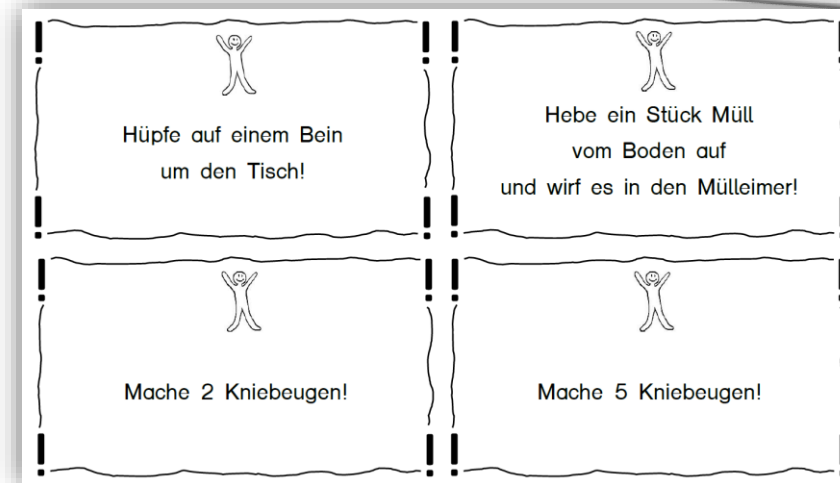
- farbig oder bunt
- Wenn keine Items hinzugefügt sind, wird eine Blankovorlage gedruckt



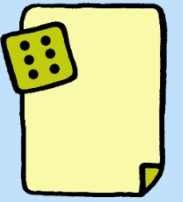
Passung über Aktionsfelder



- Jedes Spiel hat Aktionsfelder: „!“
- Verfügbare Aktionskartensätze:
Lesen, Schreiben, Bewegung,
Kreativität, ...
- Blanko-Vorlagen für eigene
Aktionskartensätze
- Jedes Spiel nochmal
differenzieren, für die Gruppe
oder Einzelne



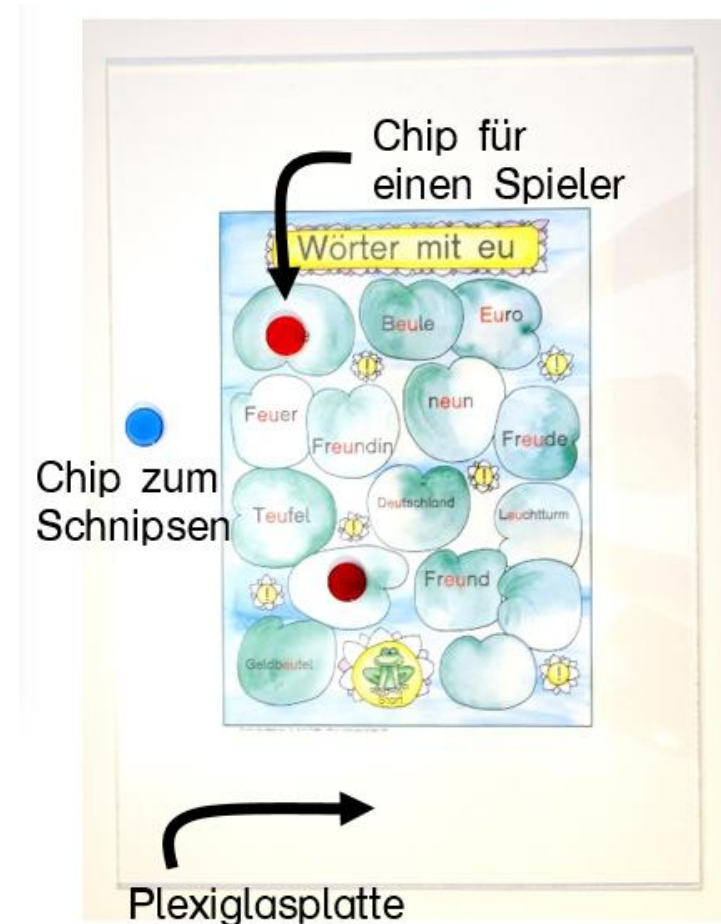
Tipp: Plexiglasplatte statt laminieren!



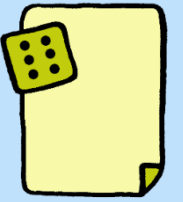
Einfach eine Plexiglasplatte
über den Spielbogen legen
– laminieren entfällt!

Für A4-Spiele → A3-Platte
Im Karton → A3-Platte

z.B. Baumarkt oder im Internet:
B&T Metall und Kunststoffhandel
<http://www.metall-kunststoffhandel.de>
Acrylglas Platten transparent



Differenzierung quantitativ: Spiellänge



... sowie individuelle Regelvariationen



„Ich finde gut, dass man auch als schlechter Rechtschreiber gewinnen kann!“

Schüler, 9 Jahre, Grundschule
Schülerbefragung Projekt Miomind

Screening-Werkstatt





Screening-Werkstatt

Name: _____ Datum: _____

Lies die Wörter. Kreuze an!

1	Rose				
2	Tomate				
3	Oma				
4	Nase				
5	Ast				
6	Lama				

Erstellt mit Labule von Dr. Karin Reber - Info auf www.paedalogis.com

Testbogen
Leseverstehen

zabulo Screening-Werkstatt
Leseverständnis Wörterbene (ankreuzen)
Auswertungsbogen

Name: _____ Datum: _____

Quantitative Auswertung:

	Anzahl	Prozent
Richtige Items		
Schriftlicher Ablenker SEM		
Phonologischer Abl. PFCN		
Graphematischer Abl. GR		

Qualitative Auswertung:

1	Hose PFCN	Tomat SEM	Wilde GR	Rose
2	Tomat SEM	Telefon PFCN	Telefon GR	Tomat
3	Old GR	Old	Kind SEM	Old PFCN
4	Nasen GR	Old SEM	Nase	Old PFCN
5	Ast	Baum SEM	Ast PFCN	Hose PFCN
6	Lampe PFCN	Lama GR	Lama	Yak SEM

Erstellt mit Labule von Dr. Karin Reber - Info auf www.paedalogis.com

Auswertungsbogen
Leseverstehen

Sprachverständnis



Sprachverständnis
Wortebene zeigen:
Zeige: Hund!



Erstellt mit zabulo von: Dr. Karin Reber - Info auf www.paedalogis.com

























Sprachverständnis Wortebene
ankreuzen:
Wo ist: Hut? Kreuze an!

Name:		Datum:	
Hör genau zu! Kreise ein!			
1			
2			
3		<p>Januar Februar März April Mai Juni Juli August September Oktober November Dezember</p>	
4			
5			

Erstellt mit zabulo von: Dr. Karin Reber - Info auf www.paedalogis.com

Leseverständnis – Rechtschreiben – aktiver Wortschatz



Name:	Datum:				
Lies die Wörter! Kreuze an!					
1	Rose				
2	Tomate				
3	Oma				
4	Nase				
5	Ast				
6	Lama				

Erstellt mit zabulo von Dr. Karin Reber - Info auf www.paedlogis.com

Leseverständnis
 Wortebene ankreuzen:
Lies! Kreuze richtig an!

Name:	Datum:		
Schreibe!			
1			
4			
7			
10			

Erstellt mit zabulo von Dr. Karin Reber - Info auf www.paedlogis.com

Rechtschreiben – aktiver
 Wortschatz schreiben:
Schreibe das Wort!

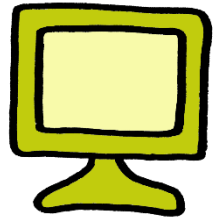
1			
4			
7			
10			

Erstellt mit zabulo von Dr. Karin Reber - Info auf www.paedlogis.com

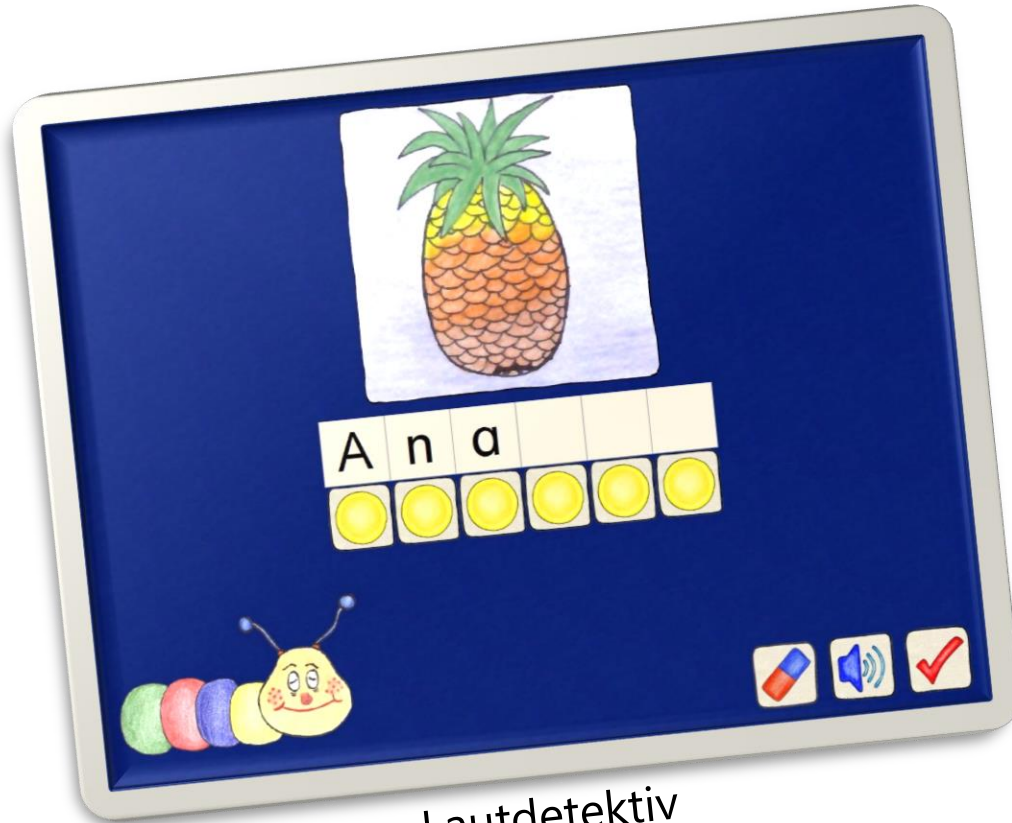
Aktiver Wortschatz benennen:
Was ist das? Das ist ...

Computerspiel-Werkstatt





Computerspiel-Werkstatt



Lautdetektiv



Zwillingspaare

Verschiedene Spielformen



o o o o

Speaker icon, Checkmark icon

o	d	n
	r	n
	au	n
		w
	o	t

A s t

Speaker icon, Checkmark icon

Schal

Checkmark icon

Pap-ka

el

Eraser icon, Speaker icon, Checkmark icon

Idee

Id

Eraser icon, Speaker icon, Checkmark icon

A n a

Eraser icon, Speaker icon, Checkmark icon

Checkmark icon

☆ 33 4 mal Gitarre 48

Checkmark icon

Elefant

Checkmark icon

Checkmark icon

Unmittelbares Feedback



An interactive learning interface on a tablet. On the left is a drawing of a green lettuce head with a small caterpillar on top. On the right is a corkboard with letter tiles: 'l' at the top, 't' and 'a' below it, and 'S a' followed by three empty boxes at the bottom. At the bottom left of the tablet is a colorful caterpillar character with a red arrow pointing to it. At the bottom right are icons for a speaker and a red checkmark. A red curved arrow points from the title 'Unmittelbares Feedback' to the caterpillar character.

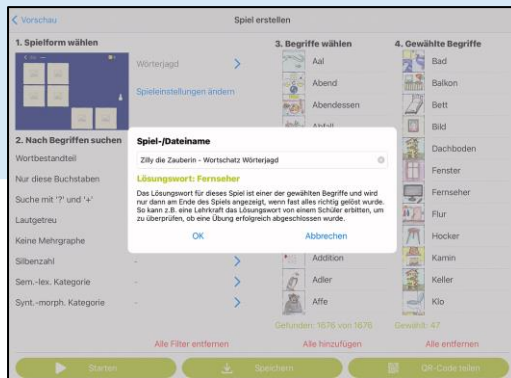
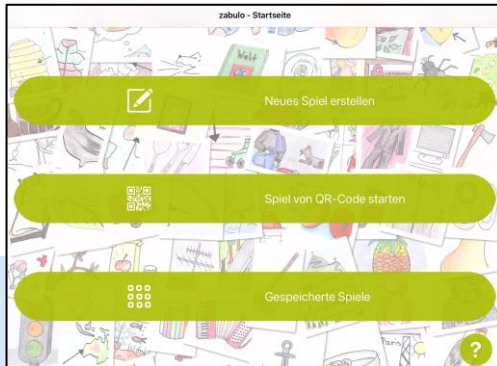
Fertig – Sprechen – weiter!



App am iPad (iOS)

Besonderheiten

Teilen von Spielen per QR-Code: Workflow



erstellen

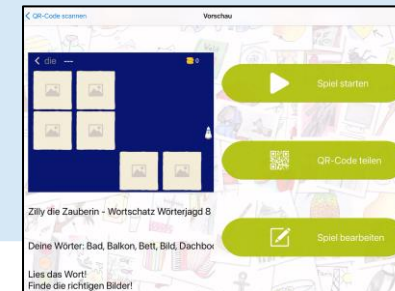


als QR-Code teilen

ausgedruckt



direkt vom Tablet



starten, wieder teilen oder bearbeiten

Was ist der Unterschied zwischen der Software und der App?

App

- In Entwicklung, kosten- und werbefrei als iOS-App
- Layouts: Wort-Bild-Paare, Lesemaschine, Blitzlesen, Schüttelwörter, Wörterjagd (weitere in Entwicklung)
- Austausch per Datei oder QR-Code

Computerspiel-Werkstatt

- Enthalten in der Lernsoftware für Windows und Mac OS
- Layouts: vgl. App plus Silben- und Lautdetektiv, Profi-Lautdetektiv, Robotersprache, Spicker- und Profidiktat, Fliegenpilz
- Austausch per Datei (QR-Code in Entwicklung)

Individualisierung & Kompetenzorientierung

Wörterdiktat – Beispiel Klasse 3 Grundschule

telefon	Reis	Wald	Jahn	Kuh	Januar
Gabel	Wald	Tag	Krumm	Gehen	Keks
Lesen	Birne	Lob	Mutter	Tiger	Keks
Bruder	Ring	Bäume	Roc	Fuß	Wass
Schnee	Bank	Hende	Küche	Fater	Baby
Schunde	Biene	reh	z. Cahl	mai	Computer
Boile	Baumhaus	du singst	mehl	Schuld	Garcachse
		Verlaufen			

Geeignete Beobachtungssituationen

- **Unterrichtsbeobachtungen:** Arbeitsblätter, Lernspiele etc.
- Hefte mit **eigenen Texten** der Schüler, Tagebücher
- **Proben** und/oder **Diktathefte** zum Lernbereich Rechtschreiben
- **Wörterdiktat** der Beispielwörter (enthalten möglichst immer nur die zu überprüfende Rechtschreibstrategie): paper-and-pencil oder am Computer (Miomind)
- Informelle, qualitative **Screeningverfahren** zum Schriftspracherwerb und Rechtschreiben
- **Quantitative Testverfahren** zum Schriftspracherwerb und Rechtschreiben

Rechtschreiben von Anfang an: Lernfelder und Bausteine des Schreibenlernens



Lernfeld alphabetische Strategie: Mitsprechwörter

Baustein 1: Vokale im Silbenkern

Baustein 2: Konsonanten initial, final und medial

Baustein 3: Lautgetreue Wörter ohne Mehrfachkonsonanz

Baustein 4: Lautgetreue Wörter mit Mehrfachkonsonanz

Reber, K. (2/2017): Prävention von Lese- und Rechtschreibstörungen im Unterricht. Systematischer Schriftspracherwerb von Anfang an. Reinhardt, München, 72



Lernfeld phonolog.-morpholog. Strategie: Nachdenkwörter

Baustein 5: Phonologische Regelmäßigkeiten

Baustein 6: Zusammensetzungen (Komposition)

Baustein 7: Beugungen (Flexion)

Baustein 8: Ableitungen (Derivation)

Grundlegend:

Jeuk, St./Schäfer, J. (2019): Schriftsprache erwerben. Didaktik für die Grundschule. Cornelsen, Berlin.



Lernfeld orthographische Strategie: Merkwörter

Baustein 9: Kleine Wörter und Funktionswörter (als EXKURS)

Baustein 10: Verdopplungen

Baustein 11: Dehnungen

Baustein 12: Orthographische Besonderheiten

Thomé, G. (2018): Deutsche Orthographie – historisch – systematisch – didaktisch. Isb-Fachverlag, Oldenbourg.

Scheerer-Neumann, G. (2020): Schreiben lernen nach Gehör? Freies Schreiben kontra Rechtschreiben von Anfang an. Klett/Kallmeyer, Hannover.

W O N S C H Z E T E L

G E M B o i A u t o

Playstation

T i g e r P L E I S D E I X E N

U n e f A N E F i s c h

spiele

S c h P I L E N M i m i

1. Klasse
Grundschule

Dezember

Ich liebe dich über Alles Bitte
liebe mich auch Bitte Knuschen
wir uns mal Bitte,



Schnugi
Pupsi

Anfang Klasse 2
Förderzentrum




Ausblick

7.5 Individuelle Lernangebote für Sprach- und Schriftsprachförderung mit ZABULO selbst erstellen


Wenn Lernmaterialien sich an Lernende anpassen

Karin Reber


Übersicht




ZABULO



ZA01



Nein (Grundversion), Ja (Lizenz)



Nein (Grundversion)

Zusätzliche Information: Software für Windows und Mac / App für iPad, (Reber & Steidl 2016/2020)

Kurzbeschreibung:

ZABULO (Reber & Steidl 2016/2020) ist eine Software, mit der man sehr schnell individuelle und differenzierte Lernmaterialien selbst erstellen kann. Das können Arbeitsblätter, Spiele oder Screenings zum Ausdrucken sein, aber auch Computerspiele zum Üben für Schüler:innen oder mit der App auch Lernspiele/Mini-Apps direkt für das iPad. Mit der intelligenten Bildersammlung können somit analoge bzw. digitale Medien für *Unterricht, Diagnostik und Therapie* in den Bereichen *Sprache* (Aussprache, Wortschatz, Grammatik) oder *Schriftsprache* (phonologische Bewusstheit, Lesen und Schreiben v.a. auf Wortebene) gestaltet werden.

Motivation

In Lerngruppen verfügen Kinder oft über sehr unterschiedliche Kompetenzen in den einzelnen Lernbereichen (vgl. Reber 2017). Aus Individualperspektive kann man auch sagen: Jede/r Lernende hat andere Kompetenzen und einen individuellen Lernfokus. Das gilt z.B.

- für den *Schriftspracherwerb*: Während manche Kinder schon lesen und schreiben können, fällt es anderen äußerst schwer, Laute abzuhören, sich Buchstaben zu merken oder das Synthetisieren zu verstehen.
- für den Lernbereich *Rechtschreiben*: Manche Kinder benötigen vertiefte Unterstützung beim Erwerb der Rechtschreibstrategien, eines individuellen Grundwortschatzes bzw. allgemeinen Häufigkeitsgrundwortschatzes sowie teilweise auch neue, motivierende und spielerische Zugänge.



Lesetipp: Diklusive Lernwelten

<https://visual-books.com/diklusion>



WORTSCHATZFÖRDERUNG IN UNTERRICHT UND THERAPIE: REALE UND DIGITALE LERNWELTEN VERKNÜPFEN

ABSTRACT: Im Beitrag werden ausgehend vom Bausteine-Konzept (REBER/SCHÖNAUER-SCHNEIDER, 2018) Möglichkeiten der Wortschatzförderung mit digitalen Medien aufgezeigt. Anhand zweier exemplarischer Anwendungen werden Ideen für Speicherung und Abruf beschrieben und Tipps zur didaktisch-methodischen Umsetzung gegeben. Dabei wird Wert auf Vernetzung analoger und digitaler Lernwelten gelegt. Am Ende finden sich weitere Anwendungen zur Wortschatzförderung: Kreativ-Software/Apps, Angebote mit fertigen Inhalten sowie Tools zur Erzählförderung.

SCHLÜSSELBEGRIFFE: Sprachförderung, reale und digitale Medien, Spielentwicklung, Sprachentwicklung, Medienkompetenzentwicklung, Wortschatzförderung, Elaboration, Abruf, semantisch-lexikalisch, Sprachtherapie

1 Einstieg

Digitale Medien halten aktuell immer mehr Einzug in die Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen, aber auch von Erwachsenen. Um uns herum finden sich wie selbstverständlich verschiedenste Formen, und im beruflichen Bereich sind Medienkompetenzen Voraussetzung für die Berufswahl. Auch im sprachheilpädagogischen Unterricht oder in der Sprachtherapie lassen sie sich vielfältig einsetzen. Ideen dazu soll der hier vorliegende Beitrag am Beispiel Wortschatzförderung geben: Anfangs werden dazu Grundlagen der Wortschatzförderung beschrieben (1 und 2). Abschnitt 3 geht auf grundlegende Prinzipien zum Einsatz digitaler Medien in diesem Bereich ein. Dann folgen Umsetzungsideen zur

Elaboration sowie zum Abruf (4 und 5) mit Schwerpunkt auf Vernetzung realer und digitaler Angebote (7). Abschließend werden überblicksartig weitere Bereiche mit Beispiel-Software/Apps genannt.

2 Speicherung von Wortschatz im Gehirn

Im Gehirn wird Wortwissen idealerweise vielfältig vernetzt abgespeichert (AITCHISON, 2011): Je mehr Aspekte zu einem Wort verfügbar sind und je vernetzter es mit anderen Einträgen im Gehirn ist, desto sicherer kann es abgerufen werden. Abb. 1 zeigt die modellhafte Struktur eines Worteintrags im mentalen Lexikon (REBER/SCHÖNAUER-SCHNEIDER, 2018) anhand des relativ abstrakten Beispiels „Freundschaft“ sowie mögliche Förderideen: Zu sieben Aspekten sind im Idealfall Informationen verfügbar, die teilweise die *Form* (graphemisch, morphologisch, phonologisch), teilweise den *Inhalt* (prozedural, episodisch, semantisch) spezifizieren. Der *syntaktische* Aspekt hat eine Brückenfunktion zwischen Form und Inhalt, da der Gebrauch im Satz den

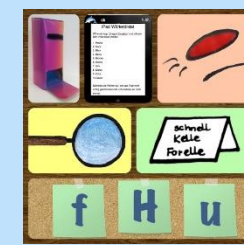


Lesetipp Wortschatz- förderung u.a. mit zabulo: mitSprache

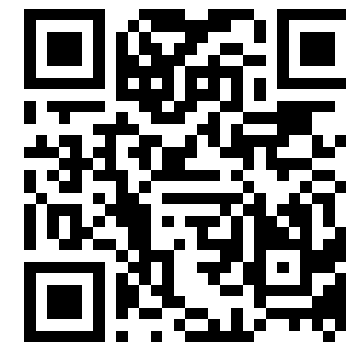
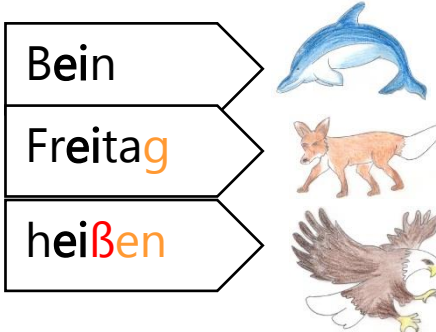
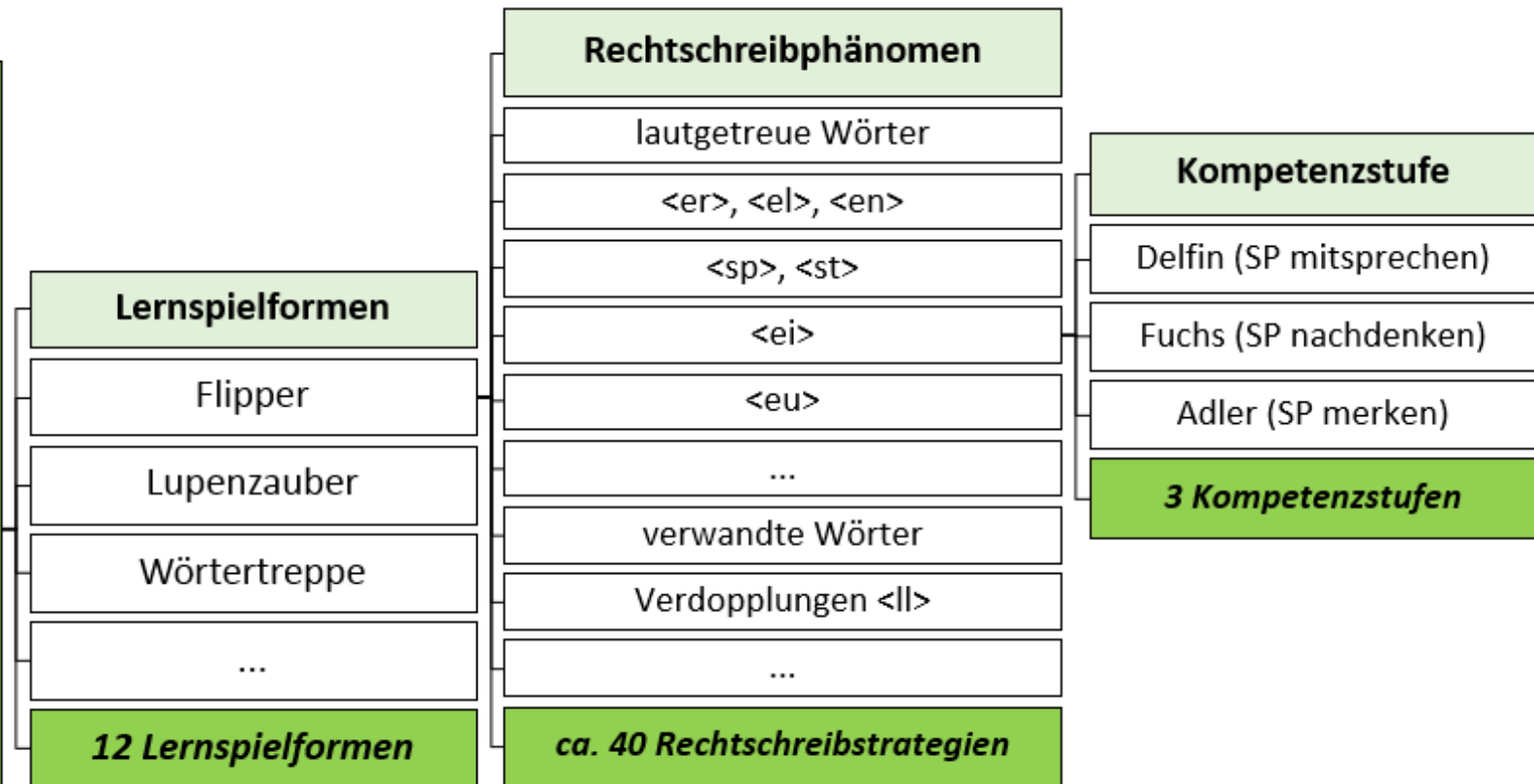
https://paedalogis.com/wp-content/uploads/2021/07/mitSprache_2_21_Beitag_Reber_web.pdf



Miomind-Rechtschreibregal



Rechtschreibregal



leicht verändert nach Reber 2013

<https://karin-reber.de/2018/06/13/miomind>

Unterschieden
mit Vielfalt begegnen

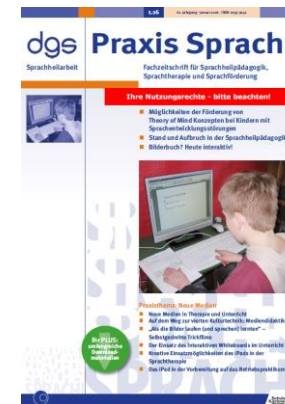
Kontakt

Dr. Karin Reber
Beratungsrektorin im Förderschuldienst
(Sprachheilpädagogik, Informatik)
Sprachheilpädagogin M.A.

mail@karin-reber.de

Homepage: <http://www.karin-reber.de>

Twitter: @lhotse77



Themenhefte
„Neue Medien“ 1/2016
und „Digitale Bildung“
3/2019

Praxis Sprache
<https://praxis-sprache.eu/heftarchiv/64-jahrgang-2019/heft-32019/>

Literatur

Csikszentmihalyi, M. (1995): Flow. Das Geheimnis des Glücks. Klett-Cotta: Stuttgart.

Kirch, M. & Reber, K. (2014): Mit allen Kindern spielerisch richtig schreiben lernen. Das Spiel als inklusive Methode. In: Sache Wort Zahl 42, 43-49.

Kirch, M./Reber, K. (2014): Rechtschreibregal. <http://www.rechtschreibregal.de> (in Kooperation mit Dr. Michael Kirch, Lehrstuhl für Grundschulpädagogik und -didaktik der LMU München)

Reber, K. (2013): Richtig schreiben lernen. Heterogenität und Differenzierung im Rechtschreibunterricht. In: Rosenberger, K. (Hrsg.): Sprache rechnet sich. Medium Sprache in allen Lebensbereichen. Kongressbericht der Österreichischen Gesellschaft für Sprachheilpädagogik zum Kongress 2013 in Bad Ischl, 167-175.

Reber, K. (2017): Prävention von Lese- und Rechtschreibstörungen im Unterricht. Systematischer Schriftspracherwerb von Anfang an. München: Ernst Reinhardt.

Reber, K. (2021): Individuelle Lernangebote für Sprach- und Schriftsprachförderung mit ZABULO selbst erstellen. Wenn Lernmaterialien sich an Lernende anpassen. In: Schulz, L./Krstoski, I./Lüneberger, M./Wichmann, D. (Hrsg.): Diklusive Lernwelten. Visual Books, Dornstadt, 299-307. (erhältlich als kostenloses Open-Source-E-Book zum Download oder als Print-Buch, <https://visual-books.com/diklusion>)

Reber, K. (2021): Wortschatzförderung in Unterricht und Therapie: Reale und digitale Lernwelten verknüpfen. In: mitSprache 2, 5-24. https://paedalogis.com/wp-content/uploads/2021/07/mitSprache_2_21_Beitrag_Reber_web.pdf

Reber, K./Kirch, M. (2013): Richtig schreiben lernen. Kompetenzorientierter, inklusiver Rechtschreibunterricht. In: Praxis Sprache 4, 254-257. Download des Artikels, Download des Materials zum Artikel (u.a. Kompetenzprofile), Download des gesamten Themenheftes „Inklusion & Sprache“

Reber, K./Kirch, M. (2013): Kompetenzprofile Schriftspracherwerb & Rechtschreiben. Downloadmaterial in: Praxis Sprache 4, 254-257. Download: https://dgs-ev.de/fileadmin/Fachpublikationen/PS_4-2013/Reber_Kirch_Rechtschreibunterricht_ps_2013_04.pdf

Reber, K./Kirch, M. (2014): Zielgerichtet Fördern und Fordern in heterogenen Klassen. Rechtschreibfähigkeiten kompetenzorientiert entwickeln. In: Pädagogik 3, 30-35.

Reber, K. & Steidl, M. (2016): Computerprogramm zabulo. Individuelle Lernmaterialien selbst erstellen. Paedalogis: Weiden. <http://www.paedalogis.com>

Reber, K. & Steidl, M. (2020): App zabulo. Paedalogis: Weiden. <https://apps.apple.com/us/app/zabulo/id1428700761>

Reber, K. & Wildegger-Lack, E. (2020): Sprachförderung mit digitalen Medien: Von real bis digital. Idstein: Schulz-Kirchner Verlag.

Wygotski, L.S. (1988): Denken und Sprechen. Frankfurt am Main: Fischer.

Rechtehinweis

Die Präsentation darf für Fortbildungszwecke benutzt, adaptiert und weitergegeben werden:

CC-BY 4.0 Dr. Karin Reber – www.karin-reber.de

Das verwendete Bildmaterial stammt aus der Software/App zabulo und ist urheberrechtlich geschützt. Quellenangabe:

Bilder und Screenshots aus zabulo – <http://www.paedalogis.com>