

Zur Nutzung von Software und Apps bei der Überwindung von Lernschwierigkeiten im Lesen und Schreiben

Es soll eine kleine Übersicht zu derzeitigen Angeboten an Übungen mit digitalen Medien gegeben werden. Bei den Übungsprogrammen ist jeweils individuell zu entscheiden, inwieweit sie zu den jeweiligen Voraussetzungen und Therapieschwerpunkten des Kindes passen bzw. inwiefern sie in das zugrundeliegende Therapiekonzept integrierbar sind

Ziele und Zielgruppen:

In erster Linie sollten Apps und Lernsoftware das häusliche Üben erleichtern und anregen. In begründeten Fällen ist ein zeitlich eng begrenzter Einsatz in der Therapiestunde denkbar, z. B. um das Kind mit Übungen bekannt zu machen oder eine bestehende hohe Motivation für das Lernen mit digitalen Medien zu nutzen.

Wird den Eltern das Üben mit einer App empfohlen, muss diese weitgehend selbsterklärend funktionieren und keine didaktischen Kenntnisse erfordern.

Anmerkungen:

- Keine Software ersetzt das reflektierende Gespräch.
- In der Therapiestunde kann eine App mit dem Kind ausprobiert werden, dann erfolgt ggf. die Einbeziehung der Eltern und die Beratung zur Nutzung zum häuslichen Üben. Bei einigen Programmen müssen die Übungen vom Therapeuten oder den Eltern vorausgewählt werden, um ein „wahlloses“ Üben/Spielen mit verbundenem Raten zu vermeiden.

Übersicht zu Software und Apps

Fachliche Einordnung und Titel	Preis	Entwickler	Kompatibilität	Anmerkungen zum Inhalt	Weniger gut
1. Gut1 Grundwortschatztraining, Aufbau-Training, Wortbau, Diktatlisten	ab 22,00 € Testvariante als Gratisdownload	Martin Grund	Windows 7, 8, 10 Tablets und Smartphones ab Android 5	Als Automatisierungsübung für den Grundwortschatz beim Schreiben geeignet. Auswahl der Wörter nach verschiedenen Rechtschreibregeln möglich. Festigung der Wörter erfolgt nach dem „Karteikastenprinzip“.	
2. Antolin Lesespiel Apps (Klasse 1/2, 3/4)	2,99 €	Westermann	„Antolin läuft auf allen Geräten“	Jeweils 6 verschiedene Lesespiele von unterschiedlicher Qualität.	Einige Spiele didaktisch nicht sinnvoll. In der Version für Klasse 1/2 teilweise ohne direkten Einbezug von Schriftsprache.
3. Antolin Viele Schulen arbeiten mit dem Programm	Lizenzen i.d.R. nur für Lehrkräfte, Schulen und Bibliotheken (42,00 € für eine Klassenlizenz für max. 40 Schüler)	Westermann	„Antolin läuft auf allen Geräten“	Programm zur Leseförderung, das hauptsächlich an Schulen eingesetzt wird (1. - 10. Klasse). Schüler/innen können selbstständig zu gelesenen Büchern Fragen beantworten und Punkte sammeln. Statistiken geben Auskunft über die Leseleistung. Wenn das Kind einen Zu-	Die Kinder müssen Fragen zu gelesenen Büchern beantworten. Gefragt wird häufig nach Details, die sich auch der beste Leser nicht unbedingt merken kann.

Fachliche Einordnung und Titel	Preis	Entwickler	Kompatibilität	Anmerkungen zum Inhalt	Weniger gut
				gang über die Schule hat, kann dieser auch für die Therapie genutzt werden.	
4. ELFE Lesespiele	89,00 €	Lenhard, Lenhard & Küspert	Software für PC	Übungen für verschiedene Entwicklungsstufen werden angeboten: Erkennen und benennen von Buchstaben, Silben, Reimen, Wort-Bild-Zuordnung, Satz- und Textverständnis (ca. Klasse 1-6)	Die Aufmachung der Spiele wirkt etwas antiquiert und für Kinder eher weniger ansprechend. Die Auswahl der Zielitems entspricht häufig nicht dem Grundwortschatz der Kinder. Viele Übungen sind nur im Beisein einer Begleitperson möglich, führen sonst schnell zu Frustration.
5. Morpheus Morphemunterstütztes Grundwortschatz-Segmentierungstraining	248,00 € für Manual, Übungsbuch, Memokärtchen, CD und Box (Komponenten sind auch einzeln bestellbar)	R. Kargl & Ch. Purgstaller Hogrefe Verlag	PC ab Windows 98	Morphematisches Grundwortschatz-Trainingsprogramm, für den Regel- und Förderunterricht in Klasse 4-8. Der Inhalt besteht aus PC-Programm, Übungsbuch, Merkspielpuzzle, Wortbaukasten mit den wichtigsten Wortbausteinen und Wortstämmen. Es ist auch erhältlich auch als Morpheus-Englisch.	Verhältnis von Kosten und Nutzen ist hier kritisch zu betrachten.

Fachliche Einordnung und Titel	Preis	Entwickler	Kompatibilität	Anmerkungen zum Inhalt	Weniger gut
6. ABC der Tiere	Ab 11,99 € für die App (weitere Materialien wie CD's und Silbenfibeln ebenfalls bestellbar)	Mildenberger	iPad und Android	Das Programm enthält viele Übungen auf Silbenebene für verschiedene Entwicklungsstufen. Die App schneidet in einer Bewertung für zur Unterstützung des Schriftsprache sehr positiv ab (vgl. Fleischhauer et al., 2017).	Wie bei allen Materialien von Mildenberger starker Fokus auf die Silbensegmentierung!
7. Delfino	Einzellizenz 3,95 €/Monat	AAP Lehrerfachverlage GmbH	iPad, Android und PC	Das Programm beinhaltet Übungen zum Lesen und Schreiben. Strukturiert aufgebaut (Übungen zur phonologischen Bewusstheit, Laut-Buchstabe-Zuordnung, laut-treues und orthografisches Schreiben sowie dekodierendes und lexikalisches Lesen).	Kritisch sind vor allem Teile des orthografischen Schreibens: Symbolkarten für einzelne Rechtschreibphänomene sind schwer zu merken, Übungen haben auch hier einen Schwerpunkt auf der Gliederung der Wörtern in Silben
8. Lernpaket „ANTON“	kostenfrei	Solocode GmbH	iPad, Android und PC	Inhalte des Unterrichts der Klassen 1-6 werden angeboten. Viele Übungen beinhalten Aspekte, die die Kinder aus der Lerntherapie kennen sollten (z.B. Vor-, Nachsilben). Es gibt Übungen zum Lesen, Schreiben und für grammatische Inhalte.	Die Einleitungen zu den Übungen sind teilweise sehr komplex und unübersichtlich. Nicht alle Übungen sind fachlich immer einwandfrei.

Fachliche Einordnung und Titel	Preis	Entwickler	Kompatibilität	Anmerkungen zum Inhalt	Weniger gut
9. Blitzlesen: Das Original	3,49 €	Simon Storz	iPad und Android	Verschiedene Einstellungen möglich (Darbietungszeit in sec., Anzahl der Wörter, eigene Wörter, Belohnungen, Modus Therapeut bzw. Kind alleine); kann auch mit englischen Wörtern gespielt werden	
10. Emil und Pauline in der Tiefsee - Übungen zum Lesen, Schreiben, Rechnen für 1./2. Klasse	2,99 €	USM Verlag GmbH	iPhone, iPad und Android	Sehr nette Aufmachung, für Kinder sehr ansprechend	Sinnvolle Lerninhalte halten sich in Grenzen!
11. Verlag Friedrich Oetinger - Verschiedene (interaktive) Ebooks	Kostenfrei – ca. 15,00 €	Verlag Friedrich Oetinger	iPhone, iPad, Android	Bekannte Bücher des Oetinger Verlags für verschiedene Lese- und Altersstufen (z. B. Olchis, Coolman, Sams, Club der Heldinnen, Tribute von Panem,...); Einige Bücher auch auf Englisch erhältlich	
12. „Das falsche Buch“ von Nick Bland - interaktives Ebook	1,99 €	Oetinger Verlag	ipad und Android	Interaktives Ebook, eher für jüngere Leser, wenig Text, viele Wortwiederholungen	
13. The Unstoppables	kostenfrei	Cerebral	Ipad und Android	Eine Gruppe von Kindern	Die spielerischen Auf-

Fachliche Einordnung und Titel	Preis	Entwickler	Kompatibilität	Anmerkungen zum Inhalt	Weniger gut
(Lesen und Spielen)		„Schweizerische Stiftung für das Cerebral gelähmte Kind“		mit unterschiedlichen Stärken muss das Rätsel um einen entführten Hund lösen. Sprechblasen müssen gelesen werden. Der Spieler muss bei der Suche helfen.	gaben die zur Lösung des Rätsels führen, können je nach Alter des Kindes auch mal länger dauern.
14. Die drei ??? Kids - Die geheimnisvolle Schatulle - Kampf um den Pokal (Lesen und Spielen)	Jeweils 2,99 €	USM	ipad und Android	Die Kinder müssen beim Lösen eines Falls die drei ??? unterstützen. Sprechblasen müssen gelesen werden (Vorlesefunktion ausschalten) und zwischendurch Rätsel in Spielform gelöst werden.	Je nach Alter des Kindes können die Spiele auch mal länger dauern.
15. Wuwu & Co – Ein magisches Bilderbuch	2,49 €	Step into Books	Apple und Android	In der Geschichte von Wuwu und ihren Freunden müssen zwischen den Lesetexten Rätsel und Aufgaben gelöst werden, um Wuwu zu helfen. Das Besondere bei der App ist, dass man sich interaktiv in der Umgebung von Wuwu umschauen kann.	Die Lesetexte sind für schwache Leser zu lang. Die Schrift kann auch nicht vergrößert werden.