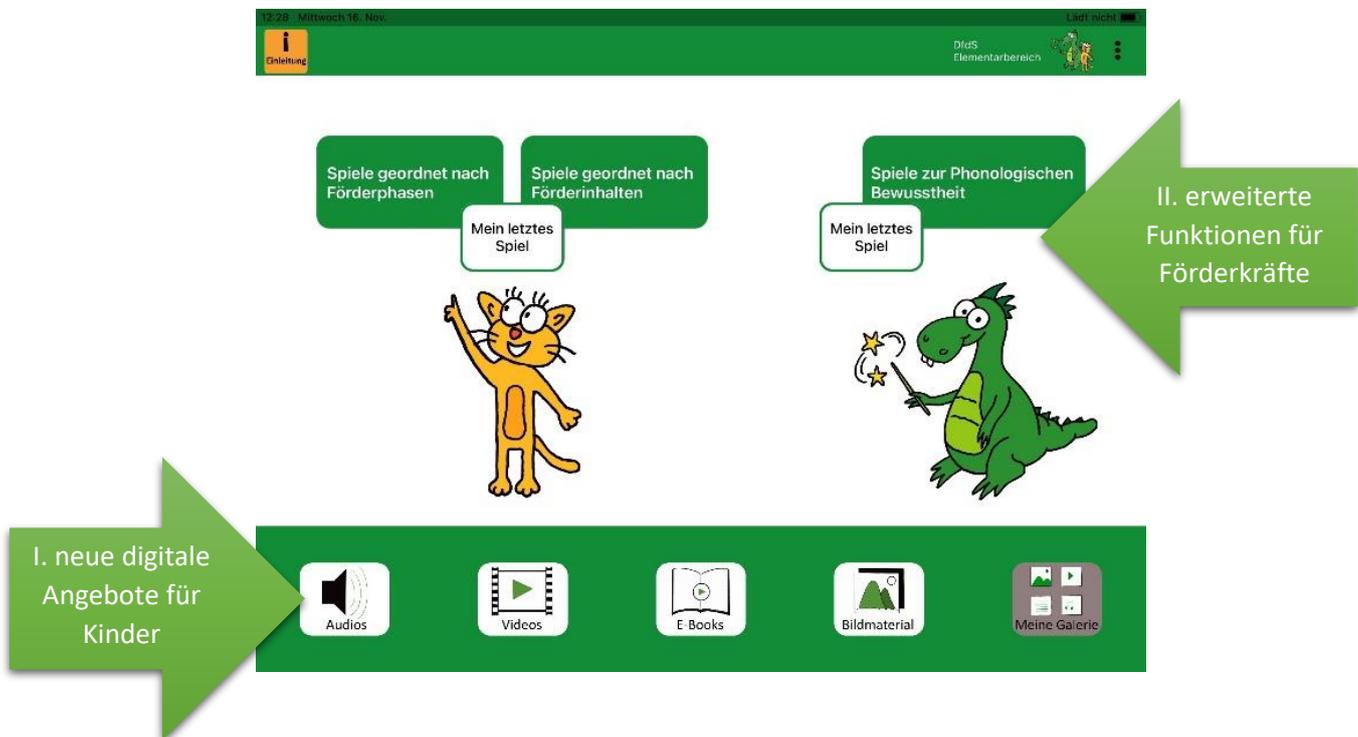




Deutsch für den Schulstart: Kita-App DIGITAL+

Übersicht der Neuerungen

(Stand November 2022)



I. Innovative Angebote für Kinder:

- 1. Neue Spiele zur Förderung raumbezogener Sprache** (v.a. in Phase I, z.B. Verben der Bewegung wie *klettern* und *springen* oder Verben der Positionierung mit Pfadangabe wie *draufstellen*, *reinlegen*) **und zur Anbahnung digitaler Kompetenz** (in Phase I und II, z.B. Nutzung des Tablets als Werkzeug)
- 2. Neue digitale Angebote** innerhalb der bestehenden und neuen Spiele
E-Books, Hörtexte und Videos bieten für die Kinder sprachlich angemessenen, vorgestellten¹ und motivierenden Input, der sich am Sprachstand der Kinder orientiert und den natürlichen Entwicklungsverlauf berücksichtigt:
 - E-Books mit interaktiven Elementen in Phase I und II
 - sprachförderlich gestaltete Hörtexte, v.a. in Phase II und III
 - Videos sowie weitere Angebote wie digitale Poster, interaktive Bildkarten und Audios (werden fortlaufend aktualisiert)

¹ Vorgestellter Input hinsichtlich der Förderschwerpunkte, der Redegeschwindigkeit, der Wiederholungsraten, der Kontextinformationen etc.



3. **Kreative digitale Tools**

Direkt in die Spiele eingebettete Werkzeuge (*Kamera, Recorder und E-Book-Tool*) können zusätzliche, authentische und motivierende Sprechkanäle in der Förderstunde schaffen. So können die Förderinhalte wie *Wortschatz, grammatische Strukturen* oder *Textverstehen* noch intensiver gefördert werden.

4. **Anbahnung digitaler Kompetenz**

Dank der neuen digitalen Inhalte und der Möglichkeit zur gemeinsamen Arbeit mit den digitalen Tools (z.B. E-Books) werden die Kinder in altersgerechter Weise an die Nutzung neuer Medien herangeführt (*kreativer Umgang statt passiver Konsum*)

I. **Erweiterte Funktionen für Förderkräfte:**

1. **Profil**

Pro Förderkraft oder pro Fördergruppe kann ein eigenes Profil angelegt werden, so dass die neuen Funktionen wie Spielbewertungen, Notizen, oder während der Förderung erstellte Dateien (z.B. Fotos) individuell hinterlegt werden.

2. **Mein letztes Spiel**

Über diese Funktion gelangt die Förderkraft direkt an die Stelle im Fördermaterial, an der sie zuletzt gearbeitet hat.

3. **Notiz und Bewertungsfunktion**

Die Förderkraft kann jedes Spiel bewerten (z.B. 4/5 Sterne) sowie individuelle Notizen zur Umsetzung oder zu der Förderstunde speichern.

4. **Erweiterte Assistenten-Funktion und Erklärvideos**

Erläuterungen und Tipps zu den Förderspielen können per Klick abgerufen werden und bieten den Förderkräften Orientierung beim Einsatz digitaler Formate wie E-Books, E-Book-Tool, Kamerafunktion oder auch beim Verständnis sprachwissenschaftlicher und didaktischer Begriffe und Zusammenhänge.

5. **Flexible Nutzung digitaler Tools**

Die Förderkraft kann die digitalen Tools in den Spielen flexibel einsetzen, etwa um eigenes Material zusammenzustellen, die Fortschritte der Kinder zu dokumentieren und für Elterngespräche vorzubereiten (z.B. mit Fotos oder Sprachaufnahmen).



Phase I		
Zur Förderung räumlicher Sprache (Verben der Bewegung bzw. Positionierung mit Pfadangabe z.B. hochklettern, reinstellen) wurden in Phase I neue Spiele hinzugefügt und bereits vorhandene Spiele überarbeitet. Zudem wurden einige Spiele um neue digitale Formate erweitert. Die Anbahnung digitaler Kompetenz steht gegen Ende der Phase I im Fokus.		
Nr.²	Spiel	neue digitale Formate
7+	Wuschel auf dem Spielplatz	<i>Videonachricht</i>
Neu!	Förderziel: Wortschatz <i>Kita</i> , Bewegungsverben mit Pfad (<i>hoch/runter klettern, rutschen, springen</i>)	
7++	Gedicht: Drei müde Zwerge	<i>Hörtext</i>
Neu!	Förderziel: Wortschatz <i>Kita</i> , Bewegungsverben mit Pfad (<i>hoch/runter klettern...</i>)	
9+	Der Knochendieb	<i>E-Book (in Arbeit)</i>
Neu!	Förderziel: Wortschatz <i>Kita</i> , Bewegungsverben mit Pfad (<i>hoch/runter klettern...</i>), digitale Kompetenz	
30+	Halloween im Gruselhaus	<i>E-Book, E-Collage</i>
Neu!	Förderziel: Wortschatz <i>Freizeit</i> , Bewegungsverben mit Pfad (<i>rein/raus schleichen, stürmen</i>), digitale Kompetenz	
35	Traumreise im Winter	<i>Hörtext</i>
	Förderziel: Wortschatz <i>im Winter</i>	
37	Zauberwald	<i>E-Book, Bastel-Video</i>
	Förderziel: Bewegungsverben mit Pfad (<i>wegkriechen, wegspringen, etc.</i>), digitale Kompetenz	
37+	Lied "Kleiner Naseweis"	<i>Liedmelodie</i>
Neu!	Förderziel: Bewegungsverben mit Pfad (<i>rein vs. raus springen etc</i>)	
37++	Ein Lied für Wuschel	<i>2 Audionachrichten, E-Book-Tool</i>
Neu!	Förderziel: Bewegungsverben mit Pfad (<i>rein vs. raus springen etc.</i>)	
54+	Pauls Tablet	<i>Fotos von Mimi, Kamera-Tool</i>
Neu!	Förderziel: Wortschatz <i>Freizeit</i> , digitale Kompetenz (Tablet)	
54++	Annas Tablet I	<i>Kamera-Tool</i>
Neu!	Förderziel: Wortschatz <i>Freizeit</i> , digitale Kompetenz (Tablet)	
54+++	Annas Tablet II	<i>Fotos und Videos zu Tabletnutzung, Erklärvideo, E-Book-Tool</i>
Neu!	Förderziel: Wortschatz <i>Freizeit</i> , digitale Kompetenz (Tablet)	

² Zur besseren Orientierung wurde die Nummerierung der alten Spiele beibehalten. Gänzlich neue Spiele wurden zwischen die bestehenden Spiele eingefügt und mit einem Plus versehen.



57	Spielplatzbild	interaktives Poster, Erklärvideo, E-Book-Tool
	Förderziel: Wortschatz <i>Kita</i> , Positionierungsverben mit Pfad (<i>rein</i> bzw. <i>drauf stellen, legen</i>)	
57+ Neu!	Quatsch mit Soße	Hörtext
	Förderziel: Wortschatz <i>Kita</i> , Positionierungsverben mit Pfad (<i>rein</i> bzw. <i>drauf stellen, legen</i>)	

Phase II:

Für die Anbahnung digitaler Kompetenz wurden neue Spiele hinzugefügt und bereits vorhandene Spiele erweitert, z.B. wurden einige Spiele um neue Audios, E-Books und Hörtexte zu den DfdS-Geschichten ergänzt.

Nr. ³	Spiel	neue digitale Formate
4+ Neu!	Pauls Tablet (siehe Phase I)	<i>Fotos von Mimi, Kamera-Tool</i>
	Förderziel: Wortschatz <i>Freizeit</i> , digitale Kompetenz (Tablet)	
4++ Neu!	Annas Tablet I (siehe Phase I)	<i>Kamera-Tool</i>
	Förderziel: Wortschatz <i>Freizeit</i> , digitale Kompetenz (Tablet)	
4+++ Neu!	Annas Tablet II (siehe Phase I)	<i>Fotos und Videos zu Tabletnutzung, Erklärvideo, E-Book-Tool</i>
	Förderziel: Wortschatz <i>Freizeit</i> , digitale Kompetenz (Tablet)	
15	Zauberwald (siehe Phase I)	E-Book, Bastel-Video
	Förderziel: Bewegungsverben mit Pfad (<i>wegkriechen, wegspringen, etc.</i>), digitale Kompetenz	
22	Vom Hund Pudi	E-Book
	Förderziel: Textverstehen, zeitliche Abfolge, Nacherzählen	
25	Der Regenbogenfisch	neue Audios, <i>E-Book-Tool</i>
	Förderziel: Textverstehen, digitale Kompetenz	
36	Familien sind verschieden	Interaktive Bildkarte
	Förderziel: Wortschatz <i>Familie</i> , Textverstehen, Erzählen	
41	Suppenkasper	neue Audios
	Förderziel: Genus (phonol. Regel), Textverstehen, Reim	
49	Vier bunte Würmer	E-Book

³ Zur besseren Orientierung wurde die Nummerierung der alten Spiele beibehalten. Gänzlich neue Spiele wurden zwischen die bestehenden Spiele eingefügt und mit einem Plus versehen.



	Förderziel: Genus (phonol. Regel), Akkusativ, Textverstehen	
64	Wie Hündchen und Kätzchen eingekauft haben	Hörtext zur Geschichte
	Förderziel: Akkusativ, Textverstehen, Erzählen, Rollenspiel	
67	Der Junge, der immer zwei haben wollte	Hörtext zur Geschichte
	Förderziel: Mehrzahl	
73	Wie das Hündchen die Küche sauber machen wollte	E-Book
	Förderziel: Akkusativ, Textverstehen, Nacherzählen, Erzählen	

Phase III

In Phase III wurden die vorhandenen Spiele um Hörtexte erweitert. Die Hörtexte können anstelle des Vorlesens der jeweiligen Geschichte eingesetzt werden. Dies fördert konzentriertes Zuhören und Entnehmen von Informationen aus den Texten. Die Hörgeschichten haben zudem den Vorteil, dass sie wiederholt und auch außerhalb der Förderung angeboten werden können.

Nr. ⁴	Spiel	neue Medien
8	Was hat sich unter dem Bett versteckt	Hörtext zur Geschichte
	Förderziel: Präpositionen (unter), Textverstehen	
24	Der Geist im Kühlschrank	Hörtext zur Geschichte
	Förderziel: Präpositionen (in), Textverstehen, Reim	
31	Als Hündchen und Kätzchen Fußball gespielt haben	Hörtext zur Geschichte
	Förderziel: Präpositionen (auf, unter, in), Textverstehen	
42	Wie Hündchen und Kätzchen Besuch bekommen haben	Hörtext zur Geschichte
	Förderziel: Genus (das), Textverstehen	
47	Die Geschichte vom netten und vom blöden Nachthemd	Hörtext zur Geschichte
	Förderziel: Genus (das), Textverstehen	
54	Was Hunde und Katzen sauer macht	Hörtext zur Geschichte
	Förderziel: Wortschatz <i>Gefühle</i> , Textverstehen, Nacherzählen, Erzählen	
63	Wer ist da im Garten	Hörtext zur Geschichte
	Förderziel: Präpositionen (unter)	

⁴ Zur besseren Orientierung wurde die Nummerierung der alten Spiele beibehalten. Gänzlich neue Spiele wurden zwischen die bestehenden Spiele eingefügt und mit einem Plus versehen.