

Sprachförderung mit Medien: Entwicklung von Sprach-, Spiel- und Medienkompetenz im Überblick

	Sprachentwicklung	Spielentwicklung	Medienkompetenzentwicklung (Schwerpunkt digitale Medien) auf der Basis visueller, motorischer und kognitiver Entwicklungsschritte			
Alter	Sprachliche Strukturen und Inhalte	Spielform und mögliche Spielgegenstände	Visuelle Entwicklung	Motorische Entwicklung	Kognitive Entwicklung	Pädagogische Konsequenz
0 – 1 J.	Lallphase, ab ca. 6 Monaten immer mehr Laute und Silben der Umgebungssprache Babytalk: Erwachsene imitieren die Laute des Babys. Blickkontakt und viel direkte sprachliche Interaktion sind wichtig	Funktionsspiel: eigener Körper, Rasseln, Greifspielzeug Erster Aufbau des triangulären Blickkontakts zwischen Kind, Erwachsenen und z. B. einer Rassel	– Erkennen von Dingen auf Bildern, aber noch nicht deren Abbildfunktion: Kinder wollen in die Bilder hineingreifen Später: – Verfolgen von Objekten mit den Augen – Erste Bilderbücher werden interessant – Mit ca. 1 Jahr: Sehschärfe ähnlich der von Erwachsenen	Manuelle (und orale) Exploration von Gegenständen – Erkunden der Funktionen von Medien (z. B. auf Tastatur patschen) Später: – Pinzettengriff – Wechsel eines Gegenstands von einer in die andere Hand – Wegschieben oder Greifen von Dingen als Willensäußerung – Sitzenlernen, später Krabbeln	Medien als Reizquellen – Fehlende Einsicht – Fehlendes Vorwissen – Sehr kurze Aufmerksamkeitsspanne – Begreifen ist eng verzahnt mit Greifen Später: – Geteilte Aufmerksamkeit (gemeinsames Betrachten von Medien mit Interaktionspartner) – Einfache Objektpermanenz: Gegenstand bleibt bestehen, auch wenn er nicht sichtbar ist	– Medien als Reizquelle bei äußerst kurzer Aufmerksamkeitsspanne, d. h. nur äußerst sparsam bzw. da, wo unvermeidbar – Beobachten, ob Kinder auf Überforderung durch Medien mit Schreien reagieren – Medien dürfen keine Interaktion ersetzen: gemeinsame Interaktion mit Medien
1 – 2 J.	Geziele, bewusste Sprachverwendung von Lauten und Wörtern, Verstehen von einfachen Sätzen in entsprechenden Situationen	Funktions- und Explorationspiel: Das Hantieren mit Gegenständen, wie Stofftiere und Fahrzeuge, und Bewegungsspiele, wie Schaukeln und Wippen, werden möglich.	– Ca. 1,5 J.: Verständnis der doppelten Natur von Bildern (und Filmen): 1. Bild selbst als materieller Zeichenträger und 2. zugleich mit Abbildfunktion für etwas anderes – Kind greift nicht mehr in Bilder hinein, sondern versteht Bilder: gemeinsames Anschauen einer Bilder-App möglich	– Hantieren und Erkunden von Alltagsgegenständen und, falls vorhanden, genauso von Medien – Laufenlernen – Zeigegesten, horizontales und vertikales Wischen möglich, aber noch nicht zielgerichtet	– Entwickeln innerer Vorstellungen von Alltagsgegenständen – Erste repräsentationale Einsicht (Abbildfunktion von Bildern) – Erste Perspektivenübernahme und Unterscheiden zwischen Selbst und Anderen (Theory of mind) (vgl. Erkennen Spiegelbild, „ich“) – Verständnis einfacher Alltagsbildergeschichten – Wort bezieht sich auf Bild und Realgegenstand	– Begleiteter Einsatz einfachster Medien möglich – Ton, Bilder und einfachste Videos wahrnehmen, Ursache- und Wirkungserfahrungen machen (z. B. Berührung löst Klang aus) – Einsatz von Bedienungshilfen an Geräten, z. B. „geführter Zugriff“, damit eine App nicht versehentlich beendet wird – Wichtig: Alltagsbezug und Wiederholung
2 – 2,5 J.	Kinder lernen täglich neue Wörter, die Lautbildung wird differenzierter, sie bilden mehrsilbige Wörter und erste kleine Sätze.	Erstes Symbolspiel mit Puppen oder Stofftieren kann beobachtet werden. Dabei werden Geschehnisse des kindlichen Alltags, wie Essen, Schlafen, Kochen etc., nachgespielt.	– Unterscheidung von Bildern und echten Gegenständen gelingt – Probleme beim Bezug von Abbildung und realen Gegenständen (Bsp.: Bild zeigt groß einen Schmetterling, klein einen Elefanten; Kind erklärt den Schmetterling zum „großen“ Tier)	– Entwicklung erster feinmotorischer Fähigkeiten – Malen mit Stiften – Mediennutzung mit starker Präferenz für Tablets: Knöpfe drücken, Wischen, Kraftdosierung – Erste Auge-Hand-Koordination	– Entwicklung der Konzepte vom Selbst sowie Besitz – Größeres Interesse an Medien – Verständnis einfacher medialer Geschichten mit einfachen Figurenkonstellationen und linearen Handlungen möglich – Wiederholungen wichtig	– Interesse an medialen Inhalten und Geräten eng begleiten – Erste kreative Erfahrungen ermöglichen (z. B. fotografieren, Video machen)
2,5 – 3 J.	Die kindlichen Äußerungen werden länger, Subjekt und Verb im Satz werden korrekt verwendet.	Erstes Konstruktionsspiel mit Bausteinen oder im Sand entsteht, Bewegungsspiele, wie Dreiradfahren, gelingen.	Kinder lernen, dass nicht alle Merkmale eines Gegenstandes im Bild erkennbar sind, z. B. die Beweglichkeit einer Puppe oder eines Stofftieres.	s. o.	s. o.	
3 – 4 J.	Die Sätze werden mit Objekten und Präpositionen im Satz komplexer und erste einfache Nebensätze werden gebildet.	Soziale Rollenspiele mit anderen Kindern entstehen. Nun gelingen die Rolleneinhaltung und das Zusammenspiel nach und nach immer besser.	Immer besseres Verständnis medialer Symbolsysteme	– Gezielte Wisch- und Tippbewegungen sind möglich – Auge-Hand-Koordination weiterhin schwierig (z. B. für Maussteuerung oder Fernbedienungen), daher sind Tablets leichter bedienbar	– Entwicklung einer Theory of Mind: affektive Perspektivenübernahme – Repräsentationale Einsicht grundsätzlich gegeben – Verständnis kurzer filmischer Szenen (Basis dafür: Erkenntnis, dass andere Menschen andere Perspektiven haben können)	– Aktive Auseinandersetzung mit Medien stets begleiten und fördern – Kinder bei der Perspektivenübernahme unterstützen, z. B. durch Fragen „Wie fühlt sich XY jetzt?“
4 – 5 J.	Alle Satzkonstruktionen und auch fast alle Laute und Lautverbindungen können nun korrekt realisiert werden.	Bewegungsspiele, wie Roller- und Fahrradfahren, Schwimmen, Schaukeln etc., gelingen nach und nach selbstständig.	Audiovisuelle Medien sind auditiven Medien beim Verstehen überlegen	Nach bisher eher rezeptiver Mediennutzung auch mehr eigene kreative Anteile	4–7 Jahre: – Einfache Regeln verstehen – Entscheidungen treffen – Sortieren/Ordnen auch in medialen Kontexten	s. o.
Vorschulalter	Die kindliche Lautsprache ist nun korrekt. Kinder entdecken lautliche Strukturen der Sprache, wie „Anna“ fängt mit „A“ an: die sog. „Phonologische Bewusstheit“ als zentrale Voraussetzung für den Schriftspracherwerb.	Der sprachliche Austausch der Kinder untereinander gewinnt immer mehr an Bedeutung, sodass im sozialen Rollenspiel über die Rollen diskutiert wird, im Konstruktionsspiel der Bauplan und in ersten Regelspielen die Spielregeln besprochen werden.		Verfeinerung und Festigung der Basisfertigkeiten	Aufgrund des großen Umweltinteresses auch großes Interesse an Medien: Medien als Wissensquelle Unterscheidung von: – Realität vs. Fiktion – Werbung vs. Unterhaltung – Fakten vs. Vermutung	– Aktive Auseinandersetzung weiterhin begleiten – Nutzung digitaler Medien weiterhin nur mit Unterstützung (Kinder können nicht lesen und schreiben; kein Verständnis für „Links“), v. a. mit Tablets
Grundschulalter	Im schulischen Kontext erwirbt das Kind die Schriftsprache. Die Kulturtechnik des Lesens und Schreibens führen sowohl zu einem weiteren Ausbau des Wortschatzes als auch zur Verfeinerung grammatikalischer Strukturen, wie komplexen Nebensatzkonstruktionen oder der wörtlichen Rede.	– Regelspiele mit komplexen Spielregeln als Sportspiele, wie Fußball, oder als Gesellschaftsspiele, wie Brett- oder Kartenspiele, werden nun interessant. – Konstruktionsspiele in Form von Modellbaukästen, z. B. elektrische Eisen- oder Autorennbahnen. – Bewegungsspiele, wie Inliner- oder Schlittschuhfahren kommen dazu.	Hörverstehen ist dem Leseverstehen bis in die späte Kindheit überlegen, d. h. Kinder können den Inhalt besser von Gehörtem als Gelesenem erfassen.	– Motorische Entwicklung ausgereift (z. B. für Mausbedienung) – bei starkem kindlichen Bewegungsbedürfnis (nicht den ganzen Tag herumsitzen)	– Beginnendes Verständnis für Erzählsprünge bzw. für Geschichten mit mehreren Handlungssträngen – Erste Medienkritik – Entwicklung von starken Medienvorlieben – Verständnis einfacher Erzählschemata – Immer noch Präferenz von Themen aus der kindlichen Erfahrungswelt – Mediale Umsetzung außermedialer Interessen (z. B. wirkt sich Sportbegeisterung auch auf Art der Mediennutzung aus)	– Unterstützung bei immer mehr interessenorientiertem Einsatz von Medien, auch gemeinsame kritische Reflexion – Unterstützung beim ersten eigenen kommunikativen Einsatz von Medien (z. B. soziale Messenger, evtl. bzgl. Smartphone)

