

Visuelle Medien

Name und Publisher	Medium				Plattform	Zielgruppe	Voraussetzungen	EE-Format		Linguistische Ebene								Sprachförderdidaktische Konzeption	Besonderheiten	€		
	Sprachausgabe		Interaktivität					Animation	Lernen	Unterhaltung	Hörverständnis	Leseverständnis	Schreiben	Aussprache	Prosodie	Wort	Satz				Text	
	ja/ nein	Art																				
Gesten und Gebärden	-	-	X	-	-	Körper-eigen	Alle	Kulturell unabhängige Gesten/ Gebärden	-	-	-	-	-	-	-	-	X	X	-	Unterstütze Kommunikation		-
Zeig mal! Langenscheidt	-	-	-	-	-	Heft	Flüchtlinge	-	-	-	-	-	-	-	-	X	-	-	Spracheinheiten	600 Wörter ohne Schriftsprache für den Alltag	1.50	
Otto die kleine Spinne (Guido von Genechten, Talisa Verlag)	-	-	-	-	-	Buch	Kinder ab 4 Jahren mit unterschiedlichen Herkunftssprachen	-	X	X	-	X	-	-	-	-	-	X	X	Sprachregeln	Kurze Sätze in den Sprachen Arabisch, Bulgarisch, Chinesisch, Englisch, Französisch, Italienisch, Polnisch, Rumänisch, Spanisch, Türkisch und Deutsch	14.50

Audio-visuelle Medien

Name und Publisher	Medium		Plattform		Zielgruppe	Voraussetzungen	EE-Format		Linguistische Ebene								Sprachförderdidaktische Konzeption	Besonderheiten	€		
	ja/nein	Art	Interaktivität	Animation			Internet	Lernen	Unterhaltung	Hörverständnis	Leseverständnis	Schreiben	Aussprache	Prosodie	Wort	Satz				Text	
Any Book Reader	X	Natürl./Erw./Kinder	X	-	-	Elektr. Stift/Klebe-punkte	Alle	Muss von Erw. oder unter Anleitung besprochen werden	X	-	X	-	-	X	X	X	X	-	Spracheinheiten, Sprachregeln	Sehr flexibel einsetzbar und kombinierbar	30-65
Tip Toi (Ravensburger)	X	Natürl./Erw./Geräusche/Lieder	X	-	X	Elektr. Stift/Buch/Spiel-figuren	Kinder	Download der Audiodateien im Internet	X	X	X	X	-	X	-	-	X	X	Immersion, Sprachregeln	Spiele, Bücher und Spielfiguren Kopfhörer	49.99
Bilder suchen-Wörter hören (Copperrath)	X	Natürl./Erw.	X	-	-	Buch	Kleinkinder, 18-25 Monate	-	X	X	X	-	-	X	-	X	-	-	Spracheinheiten	Bild und Schriftsprache Hauptsächlich Nomen	16.95
Wer war's? (Ravensburger)	X	Synth./Tiere	X	-	-	Spiel	Kinder ab 6 Jahren	dt. Grundkenntnisse, Uhrzeiten, logisches Denken Erklärung durch Erw.	-	X	X	-	-	-	-	(X)	X	-	Immersion, Sprachregeln	Gruppenspiel 2-4 Pers. 3 Schwierigkeitsstufen Spieldauer: 30-45 Min.	27.99
Übersetzer App (Google)	X	Synth./Erw.	X	-	X	Smartphone/Tablet/PC	Alle	Alphabetisierung	X	-	-	-	X	-	-	X	X	X	Übersetzung	Grammatik teilweise inkorrekt, unnatürliche Betonung	-

Name und Publisher	Medium		Plattform			Zielgruppe	Voraussetzungen	EE-Format		Linguistische Ebene								Sprachförderdidaktische Konzeption	Besonderheiten	€	
	Sprachausgabe		Interaktivität	Animation	Internet			Lernen	Unterhaltung	Hörverständnis	Leseverständnis	Schreiben	Aussprache	Prosodie	Wort	Satz	Text				
	ja/nein	Art																			
Ich will Deutsch lernen (BfBF)	X	Synth./Erw.	X	-	X	Laptop/PC	Erw./ u.a. im Rahmen v. VHS Kurs	Alphabetisierung	X	-	X	X	X	-	-	X	X	X	Spracheinheiten, Sprachregeln	Teilweise unnatürliche Betonung	-
Lernspiele für Kinder, deutsch (App, PMQ Software)	X	Natürl./junge Stimme	X	X	-	Smartphone/Tablet	Kinder	Ggf. dt. Grundkenntnisse, da Muttersprache nicht einstellbar	X	-	X	(X)	-	X	-	X	-	-	Spracheinheiten	Lernkarten zu verschiedenen Themen Voller Umfang der App kostenpflichtig (3,99€) Spracherkennung	-
Lernabenteuer Deutsch (Goethe Institut)	X	Natürl./Erw.	X	X	X	Smartphone/Tablet/PC	Fortgeschrittene Deutschlerner	Niveau B1, Alphabetisierung	X	X	X	X	X	X	-	X	X	X	Immersion	Spielerisch werden typische Alltagssituationen geübt Nutzer entscheidet über Spielverlauf	-
Lern Deutsch (Goethe Institut)	X	Natürl./Erw. m/w	X	X	X	Smartphone/Tablet/PC	Deutschlerner	Niveau A1, Alphabetisierung	X	X	X	X	X	X	-	X	-	-	Spracheinheiten, Sprachregeln	Muttersprache wählbar Mit mehreren Spielern nutzbar	-

Name und Publisher	Medium		Plattform		Zielgruppe	Voraussetzungen	EE-Format		Linguistische Ebene								Sprachförderdidaktische Konzeption	Besonderheiten	€		
	ja/nein	Art	Interaktivität	Animation			Internet	Lernen	Unterhaltung	Hörverständnis	Leseverständnis	Schreiben	Aussprache	Prosodie	Wort	Satz				Text	
Deutsch lernen 6000 Wörter (fun easy leran)	X	Natürl./Erw.	X	-	-	Smartphone/Tablet	Ältere Kinder mit Dt. als Fremdsprache	dt. Grundkenntnisse	X	-	X	X	X	X	-	X	-	-	Spracheinheiten	Muttersprache wählbar Zuordnung von dt. Wörtern zur Muttersprache 3 Schwierigkeitsstufen; werden bei Erfolg freigeschaltet	-
Phase6 hallo Deutsch Kinder (phase-6 GmbH)	X	Natürl./Erw.	X	-	-	Smartphone/Tablet	Kinder/Erw. ohne Deutschkenntnisse	-	X	-	X	-	-	X	X	X	X	-	Spracheinheiten	Spracherkennung Silbenmarkierung	-
Letmetalk App	X	Synth./Erw.	X	-	-	Android /IOS-Tablet/Smartphone	Kaum- oder nicht-sprechende Menschen	-	-	-	X	-	-	X	-	X	X	-	Unterstützte Kommunikation	Import/Export-Fkt. Bilder/Fotos lassen sich hinzufügen Sprachausgabe	-

Name und Publisher	Medium				Plattform	Zielgruppe	Voraussetzungen	EE-Format		Linguistische Ebene								Sprachförderdidaktische Konzeption	Besonderheiten	€
	Sprachausgabe		Interaktivität	Animation				Lernen	Unterhaltung	Hörverständnis	Leseverständnis	Schreiben	Aussprache	Prosodie	Wort	Satz	Text			
	ja/nein	Art																		
Metatalk App (Cidar)	X	Synth./Erw.	X	-	IPad/Iphone	Menschen mit schwer verständlicher Lautsprache	-	-	X	-	-	X	-	X	X	-	Unterstütze Kommunikation, Spracheinheiten, Sprachregeln	Umfangreicher Wortschatz und flexible grammatikalische Strukturen Individuell anpassbar	179.99	
Sono Flex App (Tobii)	X	Synth./Erw.	X	-	IPad/Iphone	Erw. ab 17 Jahren	-	-	-	-	-	-	-	X	(X)	-	Unterstütze Kommunikation	Konjugiert und dekliniert nicht	179.99	
Lingunia-Lernwelt (Linguwerk GmbH)	X	Natütl./Erw.	X	-	Spielfigur/Bücher	Kinder ab 4 Jahren	-	X	X	X	(X)	-	X	X	X	X	-	Immersion, Spracheinheiten, Sprachregeln	Dialog mit der Spielfigur Lingufino/Lingunia	?

Abkürzungsverzeichnis

Dt.	Deutsch
EE-Format	Entertainment Education Format
Elekt.	Elektronischer
Erw.	Erwachsene
Natürl.	Natürlich
Synth.	Synthetisch

Meyer/Röttger 2016

Kontakt:

sonja.meyer@tu-dortmund.de

nadine.roettger@tu-dortmund.de