



Die App Der Sprachforscher wurde von Logopädinnen und Fachleuten aus Forschung und Lehre in Zusammenarbeit mit Eltern und Kindern entwickelt. Grundlage der App ist das Konzept der **psycholinguistisch orientierten Phonologie Therapie**. Das Üben mit der App unterstützt Ihr Kind dabei, den SCH-Laut zu entdecken und zu festigen. Das geschieht einerseits durch das Bewusstmachen, welche Rolle die Sprechwerkzeuge beim Sprechen spielen. Das Kind wird spielerisch angeleitet, diese komplexen Vorgänge bei sich zu entdecken und bewusst zu erfahren (**Fühlen und erforschen**). Das genaue Hinhören ist ein zentraler Aspekt beim Erwerb eines Lauts. Eine hohe Inputfrequenz gibt dem Kind die Gelegenheit, das SCH von anderen Lauten zu differenzieren und als bedeutungsvoll zu erkennen. Dies ist eine Voraussetzung, den Laut auch korrekt produzieren zu können (**Hören und erforschen**).

Die vielfältigen und abwechslungsreichen Übungen sind in eine **erzählerische Rahmenhandlung** eingebettet: Quitschquatsch, ein kuscheliger Außerirdischer vom fernen Planeten Schupiter, ist mit seinem Raumschiff auf der Erde abgestürzt. Er ist Forscher und möchte erfahren, wie die Menschen sprechen und er hat schon eine Menge herausgefunden. Das ist der Moment, in dem der Spieler/die Spielerin in die Geschichte einsteigt. Stolz präsentiert Quitschquatsch seine Ergebnisse und das Kind ist eingeladen, diese zu überprüfen und an sich selbst auszuprobieren (**Fühlen und erforschen**). Außerdem möchte Quitschquatsch sein Raumschiff reparieren (**Hören und erforschen**). Durch das Lösen von Aufgaben rund um den Laut SCH hilft das Kind mit, das Raumschiff zu planen und Roboter zu entwerfen (Laut- und Silben-Stufe). Mit Hilfe dieser Roboter wird Quitschquatsch später in der Lage sein, ganz viele SCH und S-Wörter bzw. Sätze nach Hause mitzunehmen (Wort- und Satzstufe). Eine weitere zentrale Figur ist Schorschi Schnaufi, die Lokomotive, die den Laut „SCH“ repräsentiert.

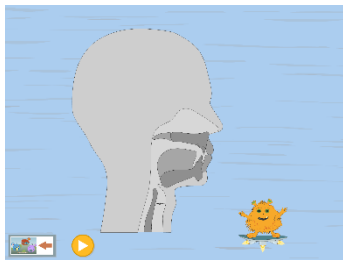
Hinweise:

- Neben Quitschquatsch ist auch Ihr Kind ein Sprachforscher!
- Nutzen Sie die Geschichte und die vielen Charaktere, die darin vorkommen, um sich mit Ihrem Kind darüber zu unterhalten. Was hat es schon alles entdeckt?
- Nutzen Sie die Möglichkeit, die Materialien auszudrucken. Diese lassen sich auf vielfältige Weise im Alltag nutzen. Das Erlernete wird dadurch präsenter und kann sich leichter einprägen.

	<p>Die Startseite bietet Zugang zu den drei Bereichen der App:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fühlen und erforschen • Hören und erforschen • Leitzentrale <p>Die Bereiche Fühlen und erforschen (drei Häuser) und Hören und erforschen (Raumschiffhafen) bieten vielfältige und abwechslungsreiche Aktivitäten für das Kind. Die Leitzentrale enthält Informationen für erwachsene Bezugspersonen, unter anderem Videos zur Förderung der Aussprache im Alltag. Quitschquatsch führt durch die App und erzählt, was er bereits alles zum Thema „Wie Menschen sprechen“ erforscht hat. Quitschquatsch kann (in der gesamten App) jederzeit angeklickt werden, um das Gesagte zu wiederholen und Erklärungen zu geben.</p>
	<p>Durch Antippen des kleinen Zahnradbuttons in der linken unteren Ecke gelangen Sie in den Einstellungsbereich. Hier finden Sie auch zusätzliche Informationen zur App und eine schriftliche Kurzanleitung. Tippen Sie auf den Namen in der linken oberen Ecke, um den Spieler/die Spielerin zu wechseln.</p>



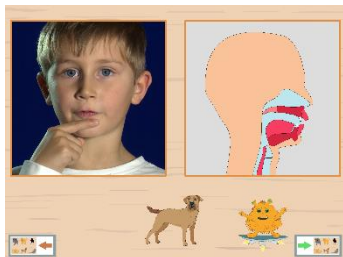
Im Bereich **Fühlen und erforschen** erfährt das Kind, wie Menschen Laute erzeugen und es wird aufgefordert, das Gelernte an sich selbst auszuprobieren und zu überprüfen.



Im blauen Haus werden die wichtigsten **Sprechwerkzeuge** des Menschen mit Hilfe des Sprechkopfes erklärt. Danach wird das Kind aufgefordert, die Sprechwerkzeuge im Sprechkopf zu finden. Abschließend soll das Kind die Sprechwerkzeuge bei sich selbst entdecken. Dazu kann mit Hilfe der eingebauten Kamera das Tablet wie ein Spiegel verwendet werden.

Wichtige Hinweise zur Verwendung der Kamera:

- Es werden bei Verwendung der Kamera keine Aufzeichnungen gemacht.
- Beim ersten Start der App werden Sie gefragt, ob die Kamera benutzt werden darf. Sie können dies auch ablehnen, die Übung ist trotzdem spielbar. Das Kind kann in diesem Fall das Tablet nicht als Spiegel nutzen.
- Sie können jederzeit in den Einstellungen des Tablets die Berechtigung der App zur Benutzung der Kamera ändern (erlauben oder nicht erlauben).
- Für die optimale Nutzung halten Sie das Tablet so, dass sich die Kamera oben oder am linken Rand befindet.



Im roten Haus wird das neue Wissen über die Sprechwerkzeuge verwendet, um **Tiergeräusche** nachzumachen. Die beiden Kinder Paul und Paula zeigen vor, wie das geht. Der Spieler/die Spielerin ist eingeladen, die Geräusche nachzumachen und die körperlichen Vorgänge bei sich zu spüren und bewusst zu erleben. Nachdem alle sechs Tiere angesehen wurden, gibt es ein kleines Quiz zum Abschluss.



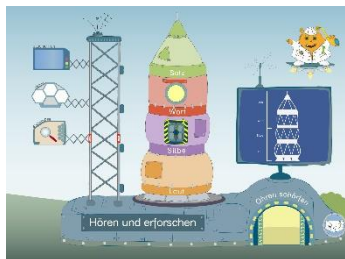
Das violette Haus folgt demselben Aufbau wie das rote Haus, anstatt Tiergeräusche werden hier **Laute** erforscht. (Der Ziel-Laut SCH wird erst später bei **Hören und forschen** eingeführt.)

Bemerkungen:

- Die Häuser können nur in der vorgegebenen Reihenfolge absolviert werden.
- Sobald ein Haus vollständig absolviert ist, können die im Haus verwendeten Materialien ausgedruckt werden.
- Sie können die Ausdrucke nutzen, um auch ohne App das Erlernte im Alltag sichtbar zu machen und präsent zu halten.



Hören und erforschen



Der Spieler/die Spielerin soll Quitschquatsch beim Bau des Raumschiffs helfen. Dies geschieht durch das Lösen von Aufgaben, in der Rahmenhandlung (**Hören und erforschen**).

Das **Raumschiff** ist stufenweise aufgebaut und enthält die Einführung des Ziel-Lauts SCH, des Kontrastlauts S, insgesamt sieben Übungen und kurze Animationen zur Belohnung. Diese Animationen regen zusätzlich an, SCH-Wörter im Alltag zu finden.

Hinweis:

- Die farbliche Markierung des Raumschiffs zeigt an, wie lange es noch bis zur Freischaltung der nächsten Stufe dauert.

Geschichten, Reime und Suchbilder sind unterstützende Aktivitäten, die von Anfang zur Verfügung stehen. Darin werden häufig SCH-Wörter angeboten, dies dient als Stimulus (oder Anreiz) damit sich das Lautsystem umstrukturieren kann.

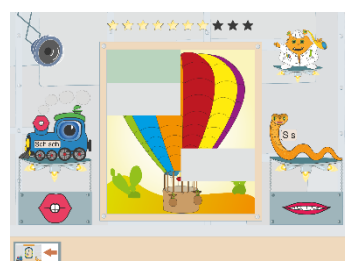
Als Einstieg in diesen Spielabschnitt bietet sich gerade zu Beginn die **Ohren schärfen** Übung an.

Abzeichen können durch ausgiebiges Üben erworben werden und in der **Fortschrittstafel** angesehen werden.



Die Vorübung **Ohren schärfen** dient zur Einstimmung. Es werden Bilder und dazugehörige Begriffe präsentiert. Diese werden richtig oder falsch gesprochen und das Kind soll das mit Hilfe des grünen (richtig) oder roten Schalters (falsch) anzeigen. Bei richtiger Lösung wird die Forscherausrüstung freigegeben und Quitschquatsch damit eingekleidet. Im Gegensatz zu ähnlichen Übungen im Raumschiff kommen hier noch keine SCH-Wörter vor.

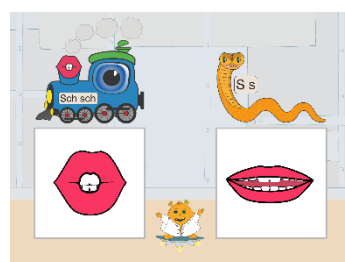
Das Raumschiff



Stufe 1, Laut: Die beiden Laute SCH und S werden mit Hilfe der Freunde Schorschi Schnaufi und Sissi Sandvipier eingeführt, die beim Bau des Raumschiffs helfen.

Nach Einführung der Laute kann das Forschungslabor betreten werden.

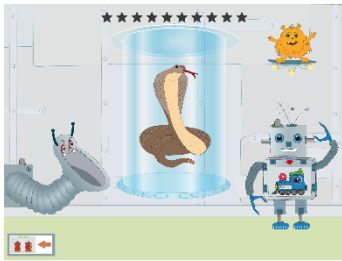
Hier gilt es Puzzles mit Flugobjekten zu bauen. Sissi oder Schorschi, einer der beiden hat das passende Teil und gibt dies durch „SCH“ oder „S“ zu erkennen.



In Abhängigkeit des gehörten Lauts ist Schorschi oder Sissi anzutippen (das Puzzlestück kann auch an die richtige Stelle gezogen werden).



	<p>Stufe 2, Silbe: Stufe 2 folgt demselben Ablauf wie Stufe 1, anstatt Einzellaute werden nun Silben angeboten und statt Flugobjekten werden Puzzles mit Robotern gebaut.</p>
<p>Stufe 3, Wort - hier stehen drei Übungen zur Auswahl:</p>	
	<p>In Wörter speichern 1 wird ein Begriff mit Bild präsentiert und benannt. Das Kind soll entscheiden, in welchem Roboter der Begriff gespeichert werden soll. SCH-Wörter gehören in den Schorschi-Roboter, S-Wörter in den Sissi-Roboter.</p>
	<p>In Wörter Speichern 2 werden zehn Schattenbilder präsentiert. Nach Antippen eines Schattenbilds wird das Bild vollständig angezeigt und benannt. Das Kind soll entscheiden, ob das Wort ein SCH enthält – dann gehört es in den Schorschi-Roboter. Enthält das Wort kein SCH, soll das Bild liegen bleiben. Wenn alle SCH-Wörter gefunden und gespeichert wurden, endet das Spiel.</p>
	<p>Im Kontrollraum wird ein Begriff mit Bild präsentiert und benannt. Dabei wird der Begriff richtig oder falsch gesprochen. Richtig gesprochene Wörter gehören in den Schorschi-Roboter, falsch gesprochene Wörter in den Müllschlucker namens Schlucki.</p>
<p>Stufe 4, Satz - hier stehen zwei Übungen zur Auswahl:</p>	
	<p>In Kontrollraum 1 werden Reime vorgelesen. Dabei werden die SCH-Wörter entweder alle richtig oder alle falsch ausgesprochen. Wie in Stufe 3 gehören die richtig gesprochenen Reime im Schorschi-Roboter gespeichert, die falschen gehören in den Schlucki.</p>



In **Kontrollraum 2** werden Sätze vorgelesen. Dabei wird ein **SCH-Wort** als Bild hervorgehoben und entweder richtig oder falsch ausgesprochen. Korrekte Sätze gehören in den Schorschi-Roboter, Sätze mit Fehler in den Schlucki.

Zusätzliche Informationen:

- Das Raumschiff wird stufenweise aufgebaut. Durch das wiederholte Üben der unteren Stufen werden die nachfolgenden Stufen freigeschaltet.
- Zu Beginn einer neuen Übung werden Ziel- und Kontrastlaut stark betont gesprochen. Kann das Kind die Aufgaben hier erfolgreich lösen, wird zu einer normalen Betonung gewechselt.
- Hat das Kind bei normaler Betonung zu viele Schwierigkeiten, wird automatisch wieder starke Betonung angeboten.
- Durch das wiederholte Üben werden kurze Animationen freigeschaltet. Diese dienen der Auflockerung und sollen gleichzeitig einen Transfer in den Alltag des Kindes schaffen: Wo kannst du bei dir zu Hause SCH-Wörter entdecken? Die freigespielten Animationen können im Raumschiff durch Antippen des Monitors jederzeit wiederholt werden.
- Die seitlichen Markierungen an den Labortüren zeigen den Spielfortschritt an und geben einen Hinweis darauf, wann die nächste Tür oder die nächste Stufe freigeschaltet ist.
- Durch das erfolgreiche Lösen von Aufgaben im Raumschiff sammelt das Kind kleine Sterne. Viele kleine Sterne ergeben große Sterne. Diese und andere Auszeichnungen können in der Fortschrittsstafel angesehen werden und dienen der Langzeitmotivation.

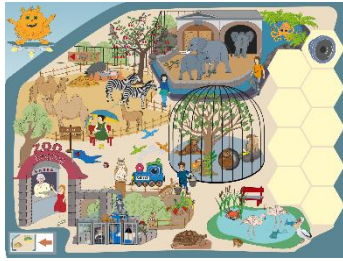
Geschichten, Reime und Suchbilder



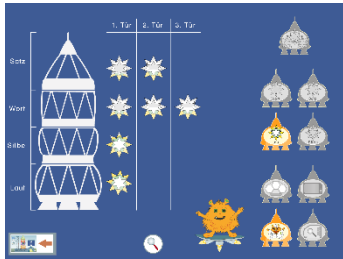
In insgesamt drei **Geschichten** erfährt das Kind viel Wissenswertes über Quitschquatsch, seinen Heimatplaneten Schupitler und warum er zur Erde gereist ist. Es wurde darauf geachtet, dass diese Geschichten besonders viele SCH-Wörter enthalten.



Lustige **Reime** mit vielen SCH-Wörtern sind in eine interaktive Übung verpackt. Kann das Kind das passende Bild zum Reim finden? Durch Antippen des Lautsprechers wird ein Reim wiederholt.



In den **Suchbildern** gibt es viel zu entdecken. Hör dir die Frage gut an und versuche, die Antwort im Bild zu finden. Tippe auf den Lautsprecher, um eine Frage zu wiederholen.



Die Fortschrittstafel dient zur Langzeitmotivation und zeigt dem Kind, wie fleißig es schon geübt hat. Durch das richtige Lösen von Aufgaben im **Raumschiff** sammelt das Kind kleine Sterne. Viele kleine Sterne ergeben einen großen Stern.

Darüber hinaus gibt es Abzeichen für das Ansehen der drei **Geschichten**, das Lösen der **Reimaufgaben**, das Beantworten der Fragen in den **Suchbildern** und das vollständige Einkleiden von Quitschquatsch in der Übung **Ohren schärfen**.

	Datum	Übung	Erreichte Punkte	Erreichte Punkte	Erreichte Punkte	Erreichte Punkte
1. Tag	28.03.19	Fragekarten	5/5	100%	100%	100%
2. Tag	28.03.19	Fragekarten	5/5	100%	100%	100%
3. Tag	28.03.19	Fragekarten	5/5	100%	100%	100%
4. Tag	28.03.19	Fragekarten	5/5	100%	100%	100%
5. Tag	28.03.19	Fragekarten	5/5	100%	100%	100%
6. Tag	28.03.19	Fragekarten	5/5	100%	100%	100%
7. Tag	28.03.19	Fragekarten	5/5	100%	100%	100%
8. Tag	28.03.19	Fragekarten	5/5	100%	100%	100%
9. Tag	28.03.19	Fragekarten	5/5	100%	100%	100%
10. Tag	28.03.19	Fragekarten	5/5	100%	100%	100%

Auf der Fortschrittstafel findet sich außerdem die Möglichkeit, detaillierte **Protokolle** zu den einzelnen Spielsitzungen anzusehen und freigespielte **Materialien auszudrucken**.

Leitzentrale



Die Leitzentrale beinhaltet alle wichtigen Informationen in Form von Videos darüber, wie ein Kind einen Laut erlernt (**Wichtige Hinweise**) und wie erwachsene Bezugspersonen das Kind im Alltag dabei unterstützen können (**Alltagsstrategien**).

Bitte nehmen Sie sich Zeit und sehen Sie sich die einzelnen Videos in Ruhe an.

Im Abschnitt **Extras** kann das Kind die Eingangs- und die Abschlussgeschichte (sobald freigespielt) noch einmal ansehen.

Viel Erfolg und Spaß beim Üben!