

## Können Kinder mit digitalen Medien Sprache erwerben?

Heike Schimkus



## Inhaltsverzeichnis

<b>Einleitung - Fragestellungen</b> .....	3
<b>Wichtige, ausgewählte Grundlagen für den Spracherwerb</b> .....	3
<b>Notwendige kognitive Kompetenzen im Umgang mit Medien</b> .....	4
<b>Beeinträchtigung des Spracherwerbs durch zu frühe Nutzung von digitalen Medien</b> .....	6
<b>Konsequenz</b> .....	10
<b>Notizen</b> .....	11
<b>Impressum</b> .....	12

Titelbild: Syda\_Productions - depositphotos.com

## Einleitung - Fragestellungen

Bei unserer Arbeit als regionale Sprachberater für vorschulische Sprachförderung treffen wir in den letzten Jahren vermehrt auf Eltern, die uns voller Stolz erklären, dass sich ihre Kinder per *Youtube* selbst Englisch beigebracht haben, obwohl niemand in der Familie die englische Sprache sprechen kann. Oft müssen wir dann aber bei unseren Überprüfungen feststellen, dass diese Kinder weder Englisch, noch Deutsch können und auch ihre Muttersprache nur rudimentär beherrschen. Die Aussprache dieser Kinder ist verwaschen und sie antworten in bruchstückhaften Äußerungen ohne erkennbare grammatikalische Strukturen.

Damit stellen sich uns folgende Fragen:

1. Wie kommt es zu diesen sprachlichen Auffälligkeiten?  
Und
2. Ist es überhaupt möglich, dass Kinder, die sich im Erwerbsprozess einer Erstsprache befinden, eine weitere Sprache **ohne persönliche Ansprache** nur mit Hilfe digitaler Medien oder des Fernsehens erwerben können?

Schauen wir uns dazu zunächst einmal wichtige ausgewählte Voraussetzungen zum Spracherwerb und die notwendigen kognitiven Kompetenzen zum Umgang mit digitalen Medien an.

## Wichtige, ausgewählte Grundlagen für den Spracherwerb

Der Spracherwerb ist ein ganzheitlicher Prozess, an dem alle Sinnesorgane beteiligt sind. Kleine Kinder setzen sich mit einem Gegenstand (z.B. einem Spielzeug) auseinander, indem sie diesen anfassen, ansehen, in den Mund stecken oder Geräusche damit erzeugen. Die Bezugspersonen als kompetente Gegenüber treten nun mit ihren Kindern in einen Dialog und geben ihnen einen, der Situation oder dem Gegenstand angepassten, sprachlichen Input z.B. "Ja, das ist die Rassel. Du machst aber einen Krach mit der Rassel!". Dabei wird zunächst eine gemeinsame (geteilte) Aufmerksamkeit von Eltern und Kind auf einen Gegenstand hergestellt und gegen Ende des ersten Lebensjahres gelingt es den Kindern, den *triangulären Blick* anzuwenden. Unter dem triangulären Blick versteht man die Fähigkeit des Kindes seine Aufmerksamkeit nicht nur auf eine Bezugsperson, sondern auch gleichzeitig auf einen Gegenstand zu richten. Typisch für den triangulären Blick ist

der wandernde Blick des Kindes zwischen Gegenstand und Eltern. Auf diese Weise entsteht eine Art Dialog zwischen Eltern und Kind. Die Eltern reagieren einfühlsam, zuverlässig und kontinuierlich auf die Signale des Kindes, was wiederum Reaktionen beim Kind auslöst. Dieses als *responsiv* bezeichnete Verhalten der Eltern regt gleichzeitig die sozial-emotionale, die kognitive und die sprachliche Entwicklung der Kinder an. Typisch für die Sprachlernsituation ist dabei der thematische Bezug der Antworten der Eltern auf die kindlichen Äußerungen. Dies gilt nicht nur für den Erwerb einzelner Wörter, sondern auch für die Artikulation und den Erwerb grammatikalischer Regeln, denn im Dialog mit den Kindern geben die Eltern auch ein korrekatives Feedback („nane haben“ – „Ah. Du willst die Banane haben. Magst du Banane?“). Die Kinder sehen dabei den Gegenstand sowie das Gesicht der Eltern und nehmen zusätzlich deren Mundbild wahr, was zu einer Verbesserung der Artikulation beiträgt. Die Kinder lernen also in der Auseinandersetzung mit der Umwelt und in einem Dialog mit kompetenten Sprechern implizit die Regeln ihrer Umgebungssprache.

Beim Erwerb einer Sprache werden im Gehirn bestimmte kognitive Vorgänge angestoßen, die durch den Gebrauch der Sprache durch das Kind erst erlernt und dann automatisiert werden. Ein kompetenter Sprecher muss z.B. nicht mehr überlegen, welche Endung ein Verb haben muss, damit es zum Subjekt passt. Ein Kind, das seine erste Sprache erwirbt, aber auch ein Erwachsener, der eine Fremdsprache erlernt, muss zu Beginn über die entsprechenden grammatikalischen Regeln nachdenken. Erst durch die aktive Anwendung werden diese Regeln automatisiert und es werden kognitive Kapazitäten frei, die nächste Regel zu erwerben.

## Notwendige kognitive Kompetenzen im Umgang mit Medien

Der Begriff *Medienkompetenz* wird von Fachleuten unterschiedlich und recht umfangreich beschrieben. Bei *Wikipedia* findet man folgende Definition, die für diesen Artikel auch völlig ausreichend ist: „Medienkompetenz bezeichnet die Fähigkeit, Medien und ihre Inhalte den eigenen Zielen und Bedürfnissen entsprechend sachkundig zu nutzen.“

Aus <https://de.wikipedia.org/wiki/Medienkompetenz> abgerufen 23. 11. 2021

Die Entwicklung der Medienkompetenz allgemein basiert auf kognitiven, visuellen, motorischen, emotionalen und moralischen Fähigkeiten, die im Laufe des gesamten Lebens erworben werden. Die Wahrnehmung von Medien im Speziellen stützt sich wiederum auf unsere Sinne (Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Tasten).

Für die Entwicklung der Medienkompetenz im Kindesalter bedeutet das, dass Kinder ihre Kompetenzen im Umgang mit den jeweiligen Medien erst erlernen müssen. In ihrem Buch "Sprachförderung mit Medien: von real bis digital" (Schulz-Kirchner-Verlag 2020 S. 21 - 25) haben Karin Reber und Elisabeth Wildegger-Lack die Entwicklung der Medienkompetenz sehr ausführlich, parallel zur Sprachentwicklung, Spielentwicklung, der visuellen, motorischen und kognitiven Entwicklung im Kindesalter dargestellt und daraus pädagogische Konsequenzen abgeleitet.

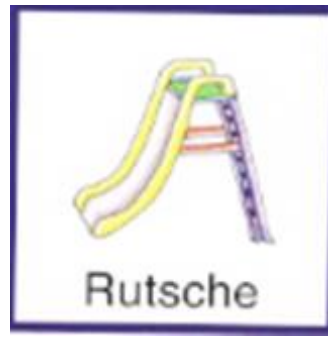
Aus dieser Tabelle geht eindrucksvoll hervor, welche Voraussetzungen bezüglich der anderen Entwicklungsebenen notwendig sind, damit Kinder überhaupt Medien für ihre weitere Entwicklung nutzen können.

Diese Tabelle kann unter folgendem Link auf der Homepage von Frau Dr. Reber eingesehen werden:  
<https://www.skvshop.de/objects/downloads/de/1169.pdf>

Die Tabelle zeigt, wie viele Schritte in diesen Bereichen idealerweise erst durch die Kinder vollzogen worden sein müssen, um digitale Medien z.B. zum Spracherwerb nutzen zu können.

Um diesen Artikel nicht zu lang werden zu lassen, soll hier nur ein Beispiel aus unserer Praxis dargestellt werden:

Wir spielen mit den Kindern das Memory „In der Kita“. In dem Memory sind alltäglich Gegenstände aus der Kita dargestellt, der Ball, die Puppe oder die Rutsche. Manche Kinder lernen in der Sprachförderung anhand der Abbildung das Wort „Rutsche“ und können jederzeit die entsprechende Bildkarte damit benennen. Sie sind dann aber später nicht in der Lage, mit Hilfe der Abbildung den realen Gegenstand „Rutsche“ auf dem Spielplatz zu finden.



aus dem Sprachfördermaterial von MITsprache der Stiftung Fairchance

Auf Grund mangelnder Erfahrung mit realen Gegenständen und der fehlenden Benennung dieser Gegenstände durch kompetente Sprecher in der realen Situation haben diese Kinder oft noch keine inneren Vorstellungen bzw. innere Bilder und Begriffsnetze entwickelt. Das wiederum kann zur Folge haben, dass sie zweidimensionale, auf wesentliche Eigenschaften reduzierte Gegenstände in der dreidimensionalen realen Welt noch nicht wiedererkennen können. Dies gilt aber nicht nur für schematische Zeichnungen, sondern genauso für die Darstellungen in digitalen Medien oder dem Fernsehen. Unsere Empfehlung ist es deswegen, den Wortschatz erst in realen Situationen mit realen Gegenständen zu vermitteln und dann Bildkarten mit entsprechenden Abbildungen einzusetzen.

## Beeinträchtigung des Spracherwerbs durch zu frühe Nutzung von digitalen Medien

Wie oben kurz dargestellt, beruhen sowohl die Sprachentwicklung als auch die Entwicklung der Medienkompetenz auf Erfahrungen und Erkenntnissen, die mit Hilfe der Sinnesorgane gewonnen werden, sowie kognitiver und emotional-sozialer Entwicklungsschritte.

Was passiert nun, wenn jungen Kinder die digitalen Medien ohne Anleitung überlassen werden?

Wenden wir uns zunächst dem Erwerb von Wortschatz und Weltwissen zu.

Am Beispiel des Apfels soll der Unterschied zwischen dem natürlichen Wissens- und Spracherwerb und der Aneignung von Wissen über die digitalen Medien verdeutlicht werden:

Realer Apfel	Beteiligte Sinne	Digitale Darstellung eines Apfels
rot, gelb grün	Sehen	rot, gelb, grün, schwarz/weiß
knackiges Geräusch beim Reinbeißen, dumpfes Poltern, wenn der Apfel auf den Boden fällt	Hören	digitales Knackgeräusch oder Apfel spricht (je nach Darstellung)
rund, glatt, schrumpelig, hart, mehlig Der Apfel rollt über den Boden.	Taktil- kinästhetisch	wischen über Bildschirm, drücken der Tasten, aber keine taktilen Erfahrungen mit dem Apfel selbst
süß, sauer	Geschmack	
typischer Apfelduft	Geruch	

An diesem Beispiel kann man sehr gut erkennen, welche Sinneserfahrungen den Kindern entgehen bzw. welche auch verfälscht werden, wenn die Erfahrungen nur auf der Grundlage der digitalen Medien gemacht werden. Die Vorstellungen, die dabei von einem Apfel entstehen, entsprechen nicht mehr oder nur teilweise der Realität.

Im Gegensatz zu Bildern auf Karten oder in Büchern, die man auch längere Zeit betrachten kann, wechseln in Videos oder bei digitalen Spielen die Bilder recht schnell. Die Kinder haben gar nicht die Zeit, die visuellen Eindrücke angemessen zu verarbeiten.

Das Gleiche gilt auch für auditive Eindrücke. Eine Rassel erzeugt verschiedene Geräusche, je nachdem wie schnell man sie bewegt, ob große oder kleine Bewegungen damit gemacht werden oder ob man damit gegen einen weichen oder harten Gegenstand schlägt. Wenn die Eltern mit einer Rassel klappern, können die Kinder ihre Aufmerksamkeit darauf ausrichten. Sie nehmen das Geräusch wahr, wenden ihren Blick der Rassel zu und haben die Gelegenheit, auditiven und visuellen Eindruck miteinander zu verknüpfen. Durch den Kommentar der Eltern wird dann eine gemeinsame Aufmerksamkeit und später der trianguläre Blick zur Rassel und den Eltern hergestellt. Das Kind hat genügend Zeit, die visuellen (Rassel und Mundbild der Bezugsperson) und auditiven (Geräusch der Rassel, Bezeichnung des Gegenstandes durch die Eltern) Eindrücke zu verknüpfen. Bei digitalen Medien sind sowohl die visuellen Eindrücke als auch die auditiven Eindrücke sehr flüchtig und oft

nicht synchron, immer wieder dieselben Geräusche werden durch sehr reduzierte Eingaben (wischen, klicken) hervorgerufen. Prof. Manfred Spitzer prägte dazu den Ausdruck „Bild- und Klangbrei“. Das hat auch Auswirkungen auf die Wahrnehmung und Verarbeitung auditiver Reize. So gibt es immer mehr Kinder, die Probleme haben, Schallquellen wie einen versteckten Wecker zu lokalisieren bzw. sprachliche Äußerungen aus Umweltgeräuschen herauszufiltern.

Wie weiter oben bereits beschrieben ist es notwendig, dass Kinder in einen Dialog mit einem kompetenten Sprecher gehen. Das Kind hört eine Äußerung, reagiert darauf und bekommt wiederum eine Antwort. Diese Antwort hilft dem Kind nicht nur bei der Erfassung von Inhalten, sondern auch bei der Wahrnehmung der Laute und deren Artikulation. Das Kind sagt "nane", die Bezugspersonen antworten, "Ja, die Banane. Magst du die Banane?". Durch die passgenaue Reaktion der Eltern hat das Kind die Möglichkeit, in einem angemessenen Tempo die genaue Reihenfolge der zu artikulierenden Laute und später auch der grammatikalischen Strukturen zu erfassen und erprobt sich selbst in der Artikulation und der Konstruktion von einfachen grammatikalischen Strukturen. Auf seine Äußerungen erhält das Kind ein korrekatives Feedback und gelangt so zu einer immer besseren Sprache. Dadurch wird auch das Arbeitsgedächtnis angeregt und Kinder lernen, immer längere sprachliche Einheiten abzuspeichern und Regeln zu automatisieren. Diese notwendigen Voraussetzungen können digitale Medien, Filme und Fernsehen nicht bieten. Das Videospiele antwortet in der Regel den Kindern nicht auf ihre Fragen und gibt ihnen auch kein korrekatives Feedback. Kinder, die allein durch digitale Medien Sprache erwerben, zeichnen sich daher oft durch eine verwaschene Artikulation und unzureichend entwickelte grammatikalische Strukturen aus.

Aber es ist auch noch ein weiteres Phänomen zu beobachten, dass mittlerweile auch schon eine fachliche Bezeichnung bekommen hat: die *Technoferenz*. Unter Technoferenz versteht man die "Alltägliche Unterbrechungen zwischenmenschlicher Interaktion oder gemeinsam verbrachter Zeit, die durch die Nutzung mobiler digitaler Geräte verursacht wird."

(D. Kiening „Technoferenz – ein Thema für die Elternberatung in der Sprachtherapie mit kleinen Kindern“ in Sprachförderung und Sprachtherapie Heft 2/20, S.117, Verlag modernes lernen, Dortmund).



Fast jeder von uns hat im Alltag folgende Situation erlebt: Während eines Gesprächs klingelt plötzlich das Handy, das Gespräch wird unterbrochen und nach Beendigung des Telefonats wird das Gespräch wiederaufgenommen, nicht selten mit den Worten: "Wo waren wir stehen geblieben?". Selbst Erwachsenen fällt es nicht immer leicht, den Gesprächsfaden wiederaufzunehmen. Für Kinder, die im Hier und Jetzt leben, ist eine Unterbrechung des Dialogs und eine spätere Neuorientierung, während sich der Aufmerksamkeitsfokus schon wieder verschoben hat, eine riesige Herausforderung und oft auch eine kognitive Überforderung. Es muss wieder eine gemeinsame Aufmerksamkeit hergestellt werden, auf etwas, was das Kind vielleicht schon gar nicht mehr interessiert oder was vielleicht schon nicht mehr sichtbar ist, um den Dialog fortzusetzen. Hier entgehen den Kindern weitere wichtige Möglichkeiten Sprache zu erwerben.

**Die oben gestellte Frage, ob Kinder Sprache über digitale Medien erwerben können, muss also mit einem klaren "NEIN" beantwortet werden.**

Folgender Satz von Reber und Wildegger-Lack kann nicht besser formuliert werden:

**"Im Gegensatz zu vielem anderen auf der Welt können kindliche Entwicklungsschritte jetzt und in Zukunft nicht digitalisiert werden."**

K. Reber; E. Wildegger-Lack "Sprachförderung mit Medien: Von real bis digital, Schulz-Kirchner-Verlag 2020

## Konsequenz

Wir als Fachkräfte müssen diese Umstände den Eltern, die es mit Sicherheit nur gut meinen, ganz klar vermitteln.

Kinder brauchen sowohl beim Spracherwerb als auch bei der Nutzung digitaler Medien Anleitung eines kompetenten Gegenübers, das mit ihnen kommuniziert.

Wie das im Zusammenhang mit dem Gebrauch von Medien erfolgen kann, haben K. Reber; E. Wildegger-Lack in zehn kurzen Tipps zusammengefasst:

1. Die Welt mit allen Sinnen erfassen
2. Mit Kindern richtig kommunizieren
3. Wiederholungen zulassen
4. Kindliche Interessen berücksichtigen
5. Kinder spielen und lernen
6. Digitale Medien immer gemeinsam nutzen
7. Bilderbücher bzw. Medien dialogisch betrachten
8. Kindern gute Sprachmodelle geben
9. Reales und digitales Lernen vernetzen
10. Vorbild bei der Mediennutzung sein.

In ihrem Buch "Sprachförderung mit Medien: von real bis digital" werden diese Tipps ausführlich erläutert, eine kurze Zusammenfassung ist unter folgendem Link erhältlich:

<https://www.skvshop.de/shop/images/files/editor/file/downloads/1170.pdf>

Die Aufgabe von pädagogischen Fachkräften oder Therapeuten ist es, den Eltern diesen Zusammenhang klar zu machen und sie aufzufordern, mit ihren Kindern zu spielen und dabei zu sprechen.

## Notizen

---

---

---

---

---

## Impressum

Bezirksamt Mitte von Berlin  
SprachFörderZentrum Berlin Mitte  
Badstr. 10, 13357 Berlin-Gesundbrunnen

[www.sprachfoerderzentrum.de](http://www.sprachfoerderzentrum.de)

© SFZ 2022



	Bezirksamt Mitte	<b>BERLIN</b>		Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie
---	---------------------	---------------	---	--