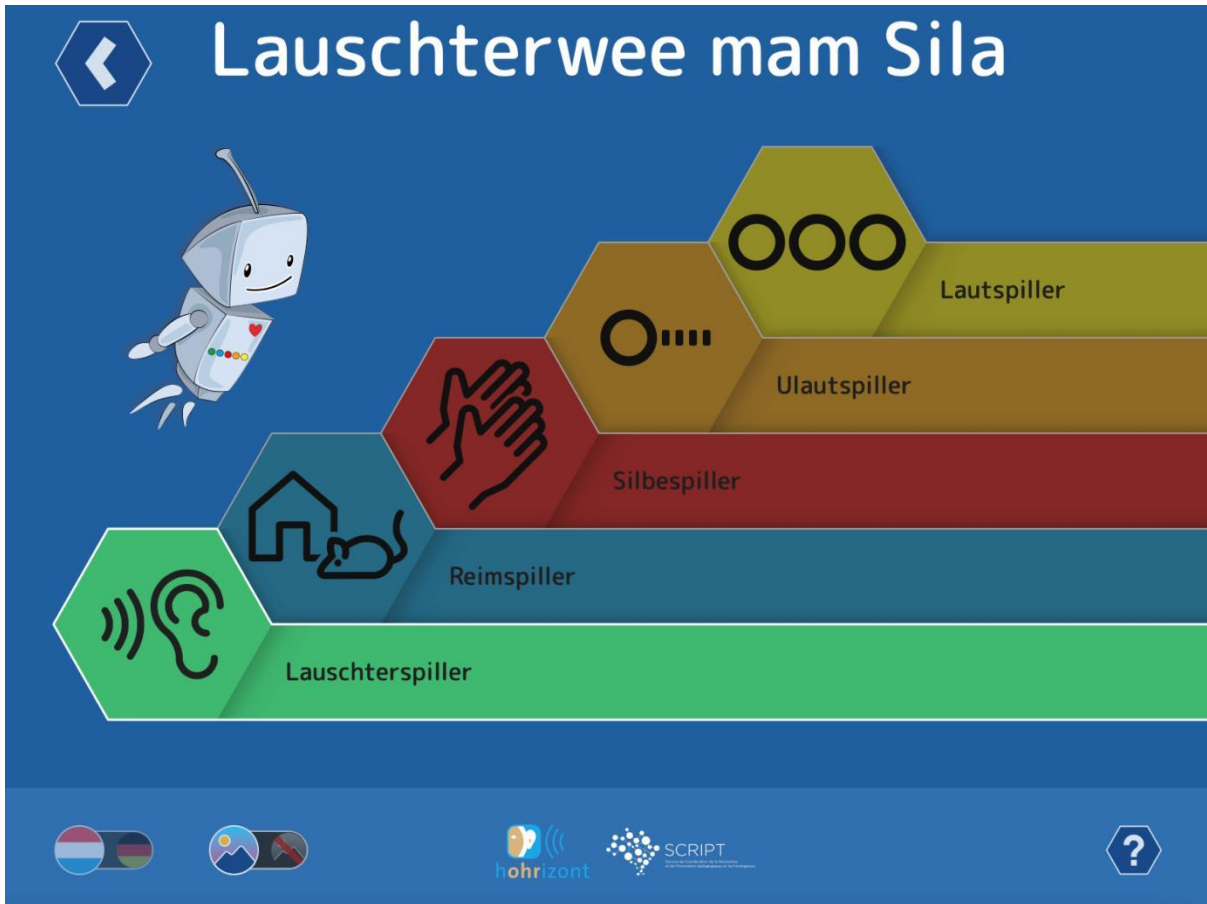


Erklärungsdokument zum *Hörweg mit Sila*



1. Zielsetzung

Der **Hörweg mit Sila** basiert auf dem Programm *Hörpfad – Hörübungen für Vorschulkinder*. Dieser wurde 2007 vom Bildungsministerium publiziert (Coninx, F., Miesch, L., Reding, P., & Heidt, Ch.).

Der *Hörweg mit Sila* bietet Zusatzmaterial zum Programm *Phonologische Bewusstheit mit Sila* und basiert auf den Wörtern der Bilderkartei *Wie? Wo? Was? 555 mehrsprachige Bilderkarten zur Sprachförderung*.

Der *Hörweg mit Sila* unterstützt die Entwicklung der phonologischen Bewusstheit in Vorbereitung auf das Lesen- und Schreibenlernen und ist für Kinder **ab dem Cycle 1.2 der Grundschule** empfohlen.

Unter phonologischer Bewusstheit wird die Fähigkeit verstanden, die eigene Aufmerksamkeit über die Bedeutung vom gesprochenen Wort hinweg, gezielt auf linguistische Einheiten, wie Reim, Silbe oder Laut (o. Phonem) zu richten. Die Förderung der phonologischen Bewusstheit unterstützt somit den Einstieg ins Lesen- und Schreibenlernen.

Detaillierte Informationen zur *Phonologischen Bewusstheit* sind im Einführungsheft des Programmordners *Phonologische Bewusstheit mit Sila* oder im Internet auf <https://sila.script.lu> zu finden.

Referenzen

Coninx, F., Miesch, L., Reding, P., & Heidt, Ch. (2007). *Hörpfad. Hörübungen für Vorschulkinder. Lëtzebuergesch-Deutsch*. Luxembourg: Ministère de l'Éducation nationale et de la Formation professionnelle.

Ministère fir Educatioun, Kanner a Jugend (2018). *Wéi? Wou? Wat? 555 méisproocheg Billaerkaarte fir d'Sproochfërderung*. Luxembourg: SCRIPT.

Bodé, S. (2020). *Phonologesch Bewusstheet mam Sila*. Luxembourg: SCRIPT.

2. Einstellungsmöglichkeiten

2.1. Sprache: Luxemburgisch oder Deutsch?

Das Wortmaterial basiert auf den 555 Wörtern der Bilderkiste *Wie? Wo? Was? 555 mehrsprachige Bilderkarten zur Sprachförderung (MENEJ, 2018)*.



Bevor die erste Aktivität gestartet wird, kann eingestellt werden, in welcher Sprache, Luxemburgisch oder Deutsch, die Aktivitäten ausgeführt werden. Diese Spracheinstellung unterstützt somit den fließenden Übergang ins Lesen- und Schreibenlernen. Aktuell befindet sich die deutsche Version noch in der Ausarbeitung.

2.2. Mit oder ohne Bilder?



Weiterhin kann entschieden werden, ob eine Aktivität visuell unterstützt werden soll oder nicht. Bei der rein auditiven Version **ohne Bilder** liegt die Konzentration ganz auf dem Zuhören und das auditive Kurzzeitgedächtnis wird stärker beansprucht. In Vorbereitung auf das Lesen- und Schreibenlernen wird in der Regel diese Version empfohlen.

Bei der **visuellen Version** fungiert das Bild als zusätzlicher Anhaltspunkt zu dem, was das Kind gerade hört. Die Aufmerksamkeit wird dabei nicht nur auf die auditiven sondern auch auf visuelle Anreize gelenkt. Die Bilder erlauben, die auditive Wahrnehmung durch visuelle Eindrücke zu unterstützen und bieten somit eine wichtige Hilfestellung für unterschiedliche Kindergruppen.

Durch den Einsatz von Bildern ist der Zusammenhang zwischen dem gesprochenen Wort und dessen Bedeutung eindeutiger. Die Bilder können beispielsweise auch dazu beitragen, den Zugang zur Wortbedeutung bei Kinder mit einer anderen Erstsprache zu unterstützen.

Für Kinder, denen es schwerer fällt, sich von der Wortbedeutung zu lösen, um sich auf phonologischen Einheiten wie Reim, Silbe und Laut zu konzentrieren, kann der Einsatz von Bildern eine zusätzliche Herausforderung darstellen.

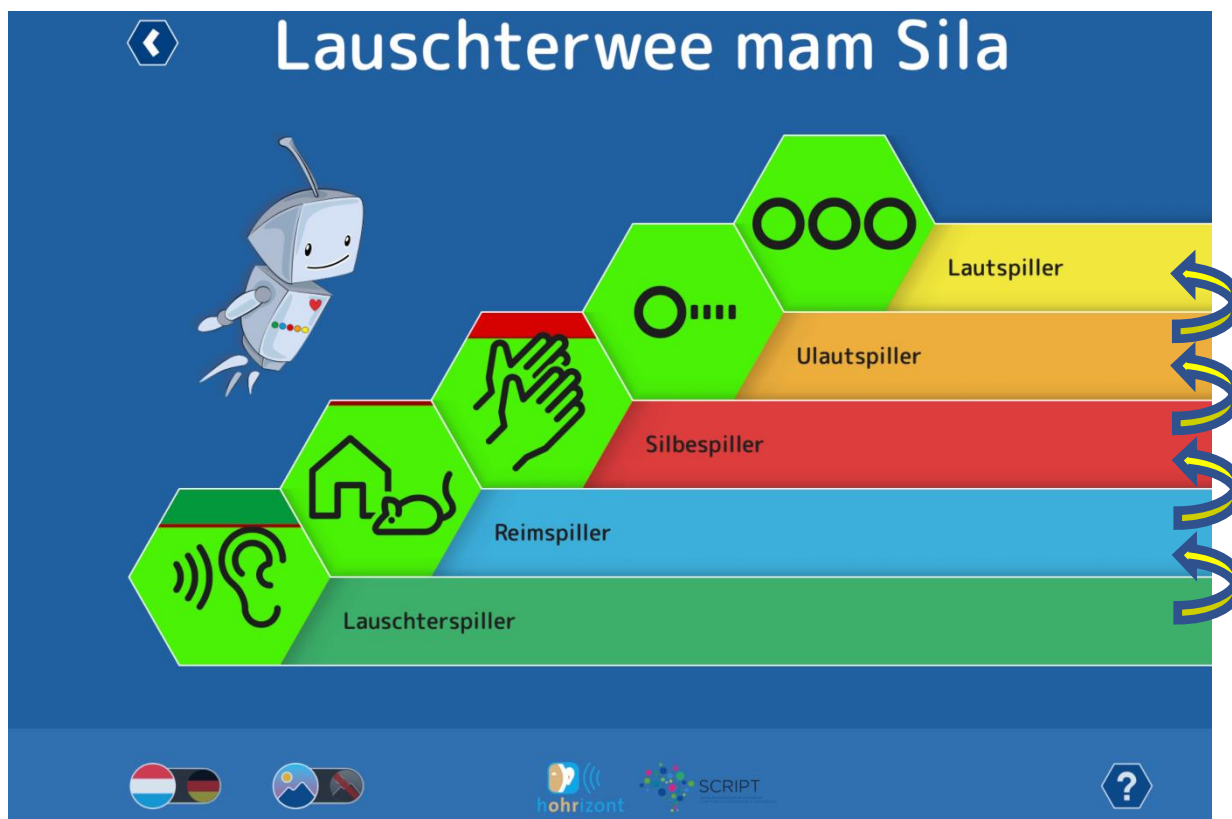
Obwohl im Kontext der Vorbereitung auf das Lesen- und Schreibenlernen in der Regel die auditive Version empfohlen wird, kann die Bildversion eine interessante Hilfestellung darstellen. Je nach Kind, bleibt es eine Möglichkeit, die ein oder andere Aktivität im ersten Durchlauf mit Bildern zu bewältigen, und dann in einem zweiten Durchlauf ohne Bilder.

Bei den Anlautaktivitäten wird der Anlaut immer mit dem passenden Buchstaben gezeigt, um so den ersten Kontakt mit der Laut-Buchstaben-Korrespondenz zu unterstützen.

Eine Reihe von Aktivitäten verlangt eine genaue auditive Diskrimination. Innerhalb der Geräuschkulisse des Klassenzimmers können **Kopfhörer** hilfreich sein.

3. Struktur der Aktivitäten

3.1. Fünf Spielstufen



Wie der Programmordner *Phonologische Bewusstheit mit Sila* ist auch der *Hörweg mit Sila* in fünf aufeinander aufbauende **Spielstufen** unterteilt. Die Hörspiele bilden die erste Spielstufe, darauf folgen chronologisch die Stufen Reim-, Silben-, Anlaut- und Lautspiele.

Sobald die Basisaktivitäten der ersten Stufe, d.h. der Stufe der Hörspiele, abgeschlossen sind, sind die Aktivitäten der zweiten Stufe, d.h. der Reimspiele, verfügbar. So können die Aktivitäten der einzelnen Stufe, Stufe für Stufe, freigeschaltet werden.

Um die Entwicklung der phonologischen Bewusstheit zu fördern, wird empfohlen, bei allen Spielstufen zunächst mit den Aktivitäten des Sila-Programmes zu beginnen (die PDF-Datei dieses Programmes ist auf der Internetseite <https://sila.script.lu> zu finden). Nach einer ersten gemeinsamen Einführung in die entsprechende Spielstufe, können die Kinder dann anschließend etwas autonomer mit dem *Hörweg mit Sila* weiterspielen. Hier ein kurzer Überblick, ab welcher Aktivität es interessant ist, mit den Aktivitäten der gleichen Spielstufe des Hörweges zu starten.

Nach der Einführung ins Programm 'Phonologische Bewusstheit mit Sila'	Anfang vom Themenbereich im 'Hörweg mit Sila'
von der Aktivität 1.1	Hörspiele
von der Aktivität 2.6	Reimspiele
von der Aktivität 3.5	Silbenspiele
von der Aktivität 4.4	Anlautspiele
von der Aktivität 4.19	Lautspiele

3.2. Der Spielweg der Basisaktivitäten



Mit dem Zugang zu einer neuen Stufe wird der Spielweg der Basisaktivitäten freigeschaltet (untere Wabenreihe). Mit Klick auf die erste Wabe dieses Weges, wird deren Aktivität gestartet. Nach Abschluss der ersten Basisaktivität wird dann die zweite Aktivität verfügbar. So werden die einzelnen Basisaktivitäten des Spielweges nach und nach freigeschaltet.

Die Basisaktivitäten (unterer Spielweg) lehnen sich an die Aktivitäten aus dem Sila-Ordner an. Nach der Einführung in einen neuen Themenbereich mit Hilfe des Programmes *Phonologische Bewusstheit mit Sila*, können die Kinder diesen dann eigenständiger mit dem *Hörweg mit Sila* erkunden.

3.3. Der Spielweg der Zusatzaktivitäten

Wenn die Basisaktivitäten einer Spielstufe (z.B. Hörspiele) alle abgeschlossen sind, erhält das Kind den Zugang zu den Basisaktivitäten der nächsten Stufe (z.B. Reimspiele) sowie auch zu den Zusatzaktivitäten der aktuellen Stufe (z.B. Hörspiele).

Die **Zusatzaktivitäten** (oberer Spielweg) sind alle mit einem Pluszeichen (+) gekennzeichnet. Diese sind etwas schwieriger als die Basisaktivitäten und gehen über die Klassenaktivitäten des Sila-Programms hinaus. Die Zusatzaktivitäten sind für Kinder ab dem Cycle 1.2 der Grundschule geeignet, welche Freude daran haben schon einen Schritt weiterzugehen und sich intensiver mit dem entsprechenden Themenbereich auseinanderzusetzen.



4. Antworten und Rückmeldungen

4.1. Eine Antwort geben

Das Kind beantwortet eine Aufgabe der Spielaktivität, indem es die ausgewählte orangefarbene Antwortwabe per *Drag and Drop* auf die grüne Aufgabenwabe in der Mitte zieht.

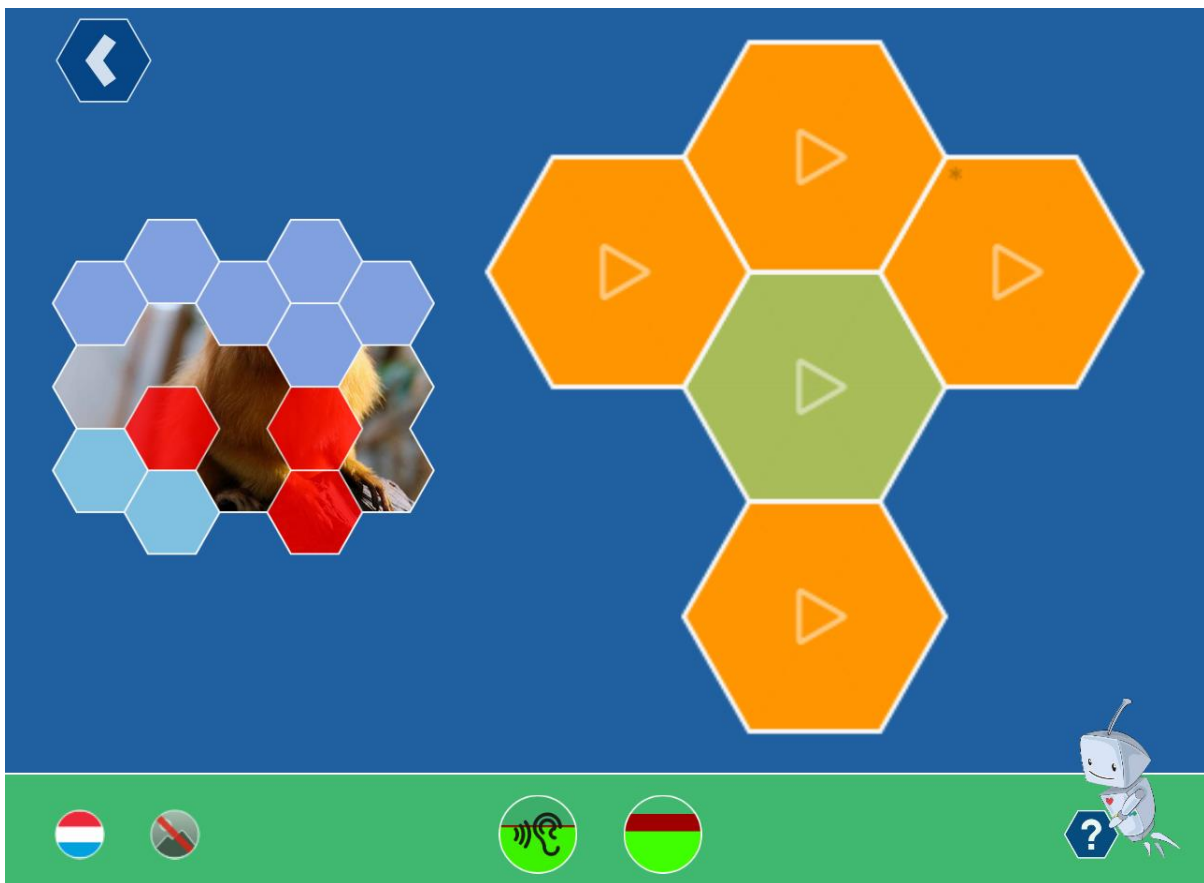
Bei Verwendung des Touchscreens wird ein Finger auf die ausgewählte Antwortwabe gelegt und diese wird mit stets aufgelegtem Finger auf die grüne Antwortwabe in der Mitte gezogen. Bei der Verwendung einer Computermouse wird der Mauszeiger auf der

ausgewählten Antwortwabe positioniert, anschließend wird die linke Maustaste gedrückt und gehalten bis die Antwortwabe auf die in der Mitte platzierte Aufgabenwabe gezogen wurde.

4.2. Direkte Rückmeldung zu den einzelnen Aufgaben

Die Rückmeldungen an Kinder und Erwachsene sind vielfältig und auf unterschiedlichen Stufen zu sehen.

Sobald ein Kind eine Antwort gegeben hat, bekommt es eine direkte Rückmeldung dazu.



Ist die gegebene Antwort richtig, erscheint in der ausgewählten Antwortwabe kurz ein grünes Häkchen, bevor diese dann ein Puzzleteil aufdeckt.

Ist die gegebene Antwort falsch, erscheint in der falschen Antwortwabe kurz ein rotes Kreuz bevor diese dann verschwindet. Anschließend kann das Kind unter den verbleibenden Waben nach der richtigen Antwort weitersuchen. Wenn es diese dann gefunden hat, wird das aufgedeckte Puzzlestück rot markiert.

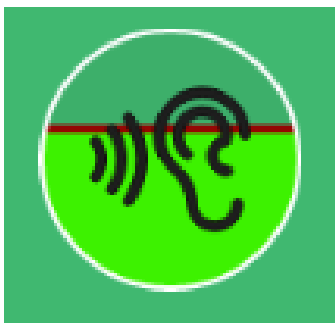
Wenn ein Kind alle Aufgaben einer Aktivität richtig beantwortet hat, wird das gesamte Puzzle aufgedeckt und das entsprechende Tierbild wird auf dem Spielwabenweg angezeigt.

4.3. Rückmeldung zu allen Aktivitäten



Für alle durchgeführten Aktivitäten wird angezeigt, inwieweit diese richtig (in grüner Farbe) oder falsch (in roter Farbe) beantwortet wurden. Dies wird sowohl im Laufe der Aktivität, als auch auf der entsprechenden Wabe des Spielweges angezeigt.

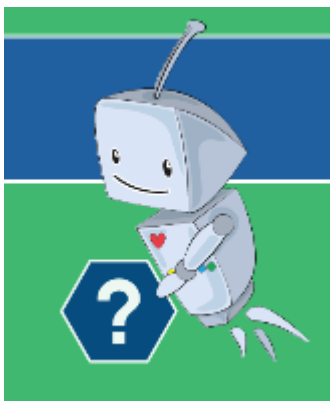
4.4. Rückmeldung zu allen Spielstufen



Neben der Rückmeldung zu der aktuell ausgeführten Aktivität wird auch angezeigt, inwiefern die Aufgaben der gesamten Spielstufe richtig (in grüner Farbe) oder falsch (in roter Farbe) beantwortet wurden.



Oben links am Bildschirmrand befindet sich stets ein Zurückbutton, der von der Aktivität zurück zum Spielweg und von dort zurück zu den Spielstufen führt.



Zu jeder Aktivität gibt es eine kurze **Demo-Animation**, die anhand der ersten Aufgabe zeigt, wie das Spielprinzip funktioniert. Die Demo-Animation ist stets zugänglich mit dem Klick auf Sila mit dem Fragezeichen am unteren rechten Bildschirmrand.

5. Einblick für das Lehrpersonal

5.1. Lernstand

Der Lernstand erlaubt es der Lehrperson, den Schüler auf seinem individuellen Lernweg zu begleiten.

Klicken Sie in der linken grauen Spalte auf *Lernstand* oder auf den blauen Balken *Lernstand* auf dem Startbildschirm.

Wählen Sie einen Benutzer

Wenn Sie sich nur die Aktivitäten anzeigen lassen wollen, die bereits von Kindern bearbeitet wurden, klicken Sie oben rechts die Checkbox *nur geschaffte Übungen an*.

Für alle gemachten Übungen wird der Lernstand mit einem farbigen Feld pro Aufgabe angezeigt.

Erstellen eines individuellen Aktivitätenplans



Mit Klick auf den Stern (*) wird die Aktivität dem individuellen Aktivitätenplan des Kindes beigefügt, respektive daraus entfernt.

Mit Klick auf den Return-Button (↶) können die Aktivitäten zurückgesetzt werden. Der Lernstand wird gelöscht und die Aktivität kann neu bearbeitet werden.

Lauschterspiller: Wou héiers de Auer? ... Auer, Mamm, Haus, Auto	██████████
Lauschterspiller: Wou héiers de Auer? ... Auer, Mauer, Bauer	██████████
Lauschterspiller: Wo héiers de Been? ... Been, Steen, Reen	██████████
Lauschterspiller Zousatz: Wou héiers du /mäi/? ... /mäi/, /mai/, /moi/, /mau/	██████████
Lauschterspiller Zousatz: Wou héiers de /lou/? ... /lou/, /nou/, /pou/, /dou/	██████████

Wenn eine Aktivität im Aktivitätenplan enthalten ist, wird deren Name und Fortschrittsbalken gelb markiert. Wann die gelbe Markierung grün wird, sind alle Aktivität dieser Aufgabe abgeschlossen.

04. Okt. 2021



Lauschterwee mam Sila
 Lauschterspiller Zou...
 11:33, 1 min 0|0

Das Lernprotokoll ist in der rechten Spalte des Bildschirms zu finden und zeigt an welche Aktivitäten in den letzten 30 Tagen bearbeitet wurden. Die roten und grünen Zahlen zeigen dabei an, wie viele Aufgaben aus dem Lernplan **richtig** oder **falsch** gelöst wurden.