

(BiSS). Zeitschrift für Erziehungswissenschaften 24, 861–882. <https://doi.org/10.1007/s11618-021-01022-7> [29.12.2024]

Richter, J. C. (2022). Auf Schatzsuche in der Schule – Eine digitale Lesepurgeschichte zur Förderung der Sinnentnahme mithilfe von Lesestrategien. *Praxis Sprache*, 2, 131-133.

Zur Autorin

Rebekka Braun arbeitet als Studienrätin im Förderschuldienst am SFZ Freising und studierte Sprachheilpädagogik mit dem Didaktikfach Deutsch an der Julius-Maximilians-Universität in Würzburg.

Korrespondenzadresse

r.braun@sfz-freising.de

Materialien

Material 1		Lesestrategien „So lösen wir einen Fall“
Material 2		Hinweisheft
Material 5		Streifenpuzzle, 3-fach differenziert
Material 6		Leselandkarte
Material 3		Hinführungsvideo https://videos.simpleshow.com/XkGrAVoofj
Material 4		Edu-Breakout https://view.genially.com/65632e44298e4d0011f37b78
Material 7		PowerPoint Präsentation



Lust auf Lesen – Spaß am Sprechen: das digitale Leseabenteuer „Kuno taucht ab“

Karin Reber

Sprachliche Förderziele: Phonologische Bewusstheit, Aussprache (Plosive, Plosivierung, Vor-/Rückverlagerung), Sprach- und Leseverstehen, Lesemotivation, Leseautomatisierung
Altersstufe: Kinder ab ca. 4 Jahren, selbstständiges Lesen ab ca. 5 Jahren
Einsatzbereiche der App: zu Hause, Kita, Schule, Sprachtherapie

Was kann man tun, wenn Kinder keine Lust auf Lesen haben, vielleicht weil sie Schwierigkeiten haben? Oder wenn die Leseleistungen der Klasse sehr heterogen sind? Hier lohnt ein Blick auf digitale Medien, z. B. die App „Kuno taucht ab – ein Leseabenteuer zum Mitmachen“ (Reber & Steidl, 2024). Im Folgenden wird die App zunächst kurz vorgestellt, einschließlich der medienpädagogischen Hintergründe sowie der sprachheilpädagogischen Einsatzmöglichkeiten. Anschließend wird beschrieben, wie man die Kuno-App im Rahmen einer Lese-stunde eingebettet in eine Sequenz zur Buchstabeneinführung im Unterricht nutzen könnte.

1 Die App „Kuno taucht ab“

Die interaktive App „Kuno taucht ab“ ist ein **Leseabenteuer zum Mitmachen**. Die Kinder entscheiden im interaktiven Bilderbuch bzw. Entscheidungsbuch (vgl. literarisches Paradigma der „text adventure games“) immer wieder selbst, wie die Geschichte weitergeht und erleben sich dabei als sehr selbstwirksam. Außerdem fordern viele lese- und sprachförderliche Interaktionen zum aktiven Mitmachen auf.

Die **Geschichte** handelt von Kuno, dem Tauchkater, der zu seiner Tante Tea eingeladen ist. Als er sich auf den Weg machen will, muss er sich jedoch einigen Abenteuern über und unter Wasser stellen, um die einsame Insel zu erreichen, wo seine Tante wohnt. Nur wenn man richtig entscheidet, gelangt man am Ende zur Überraschung: Soll Kuno mit dem Boot fahren oder durch das Meer tauchen? Soll er mit der Haidame Dana reden oder lieber flüchten? Die Kinder entscheiden immer wieder selbst und lösen dabei Aufgaben. Einmal am Ende ange-

langt, wollen sie in der Regel gleich noch einmal lesen, um die anderen Wege zu entdecken. Ein Video zur App findet sich unter <https://kurzelinks.de/kuno>.



Im Sinne eines **partizipativen Ansatzes der App-Entwicklung** wurde Kuno gemeinsam mit Kindern entwickelt und immer wieder angepasst (Steidl & Reber, 2024). Kuno läuft auf iPads sowie Android-Tablets. Da Erstlesende Schwierigkeiten mit zu kleinen Schriftgrößen haben (Dümig, 2024), läuft die App bewusst nicht auf Handys. Für die Konzeption hat Kuno 2024 den **Pädagogischen Medienpreis** erhalten (SIN studio im netz, 2024).

2 Leseförderung: Ein Leseabenteuer zum Mitmachen

Statt ablenkender Animationen wurden möglichst nur **Interaktionen** umgesetzt, die zum **narrativen Verlauf der Ge-**