

Privatdozentin Dr. phil. habil. Marion Grein

Leiterin des Masterstudiengangs Deutsch als Fremdsprache / Deutsch als Zweitsprache an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, FB 05, 55099 Mainz

### KIKUS – Lernen mit Spaß für Kinder

Wichtigster Faktor, damit Kinder erfolgreich lernen, ist deren *Motivation* (vgl. z. B. Hoya 2018; Eccles, 2005; Graham & Weiner, 2012; Krapp, Geyer & Lewalter, 2014; Pekrun, 1993; Rheinberg & Vollmeyer, 2012; Schiefele & Köller, 2010). Schiefele und Köller (2010: 336) definieren Motivation bei Kindern, als den „Wunsch bzw. die Absicht, bestimmte Inhalte und Fertigkeiten zu lernen bzw. bestimmte Aufgaben auszuführen“.

Motivation und damit den Wunsch z.B. eine Fremdsprache zu lernen, tötet man, indem man die Interessen von Kindern nicht berücksichtigt, d.h., wenn man beispielsweise Themen wählt, die die Kinder zum einen nicht interessieren, zum anderen Themen, die sie noch nicht verarbeiten können. So ist das Gehirn erst nach der Pubertät kognitiv in der Lage, problemorientierte Themen zu verarbeiten.

Im Rahmen der sog. *Selbstbestimmungstheorie* wird nach Deci und Ryan (2002) davon ausgegangen, dass dem Handeln von Individuen drei Grundbedürfnisse zugrunde liegen:

- (1) Man möchte ein Erfolgserlebnis haben
- (2) Man möchte mit den Mitlernenden interagieren
- (3) Man möchte, zumindest ab und zu, selbstbestimmt handeln

Werden die drei Grundbedürfnisse erfüllt, erhöht dies die Wahrscheinlichkeit für das Auftreten von intrinsischer Motivation (vgl. Schiefele & Schaffner 2015: 157) und damit den

Weitere Faktoren kommen aus dem Bereich der Neurowissenschaften (Sambanis 2013; Böttger 2016; Böttger & Sambanis 2017; Grein 2020 i.V.):

- (1) Das Kind braucht Strukturen, also einen einheitlichen Aufbau.
- (2) Kinder lernen am Modell, d.h. sie brauchen konkrete Aktivitäten.
- (3) Kinder haben eine Aufmerksamkeitsspanne von maximal 10 Minuten, Übungen sollten das berücksichtigen.
- (4) *Embodied Cognition*: Die Speicherung verläuft sehr viel schneller, wenn man beim Wortschatz Gestik oder Bilder einsetzt.
- (5) Kinder brauchen das Gefühl, dass ihnen das, was sie machen, Spaß bereitet.
- (6) Kinder brauchen Aktivitäten mit ihren Mitschüler/innen, da sie alle soziale Wesen sind.
- (7) Kinder lernen dauerhaft nur, wenn das Lernen mit positiven Emotionen verbunden ist, also das Prinzip: „das kann ich schon“ und nicht „das mache ich falsch“.

(8) Kinder – wie alle Menschen – brauchen Wiederholung und regelmäßiges Üben (zyklische Progression).

(9) Je neugieriger ein Kind auf einen Lerngegenstand ist, desto aufmerksamer ist es und desto motivierter weiter zu lernen.

(10) Kinder brauchen Aktivitäten, Spiele, Übungen, die sie auch im „herkömmlichen“ Leben gerne machen.

(11) Kinder lieben Geschichten und fokussieren Gesichter (real und gezeichnet; dort vor allem die Augen -> *eyetracker*-Studien)

Was bietet nun KIKUS? Und was verbirgt sich hinter der KIKUS-Methode?

Ziel ist die spielerische (Forderung 10) und systematische (Forderung 1) Sprachvermittlung in Kleingruppen (Forderung 6). Zentral sind dabei eine positive Atmosphäre durch positive Emotionen (Forderung 7). Dabei ist das Einbeziehen der Erstsprachen der Lernenden besonders lernförderlich. Im Fokus stehen Spaß (Forderung 5), Neugier (Forderung 9) und das Lernen mit allen Sinnen (Forderung 4) der Kinder, vor allem auch durch den Einsatz der Bildkarten.

In der digitalen Version wird ebenfalls mit den Bildkarten gearbeitet, die einen Basiswortschatz von 240 Wörtern umfasst (Nomen, Verben, Adjektive, Präpositionen u.a.). Die digitale Version besteht aus zwei Anwendungsbereichen: dem sog. Kreativbereich, in dem eigene Ideen mit den Bildkarten umgesetzt werden können, und dem Bereich Spiele. Im Kreativbereich können Bilder integriert und angepasst werden, also z.B. in schwarz-weiß umgewandelt, vergrößert und benannt werden. Ferner können die Wörter auch „gehört“ und übersetzt werden.



Die Kinder können spielerisch Bildkarten einfügen, und die Icons sind kindgerecht gestaltet. Die Kinder werden zu konkreten Aktivitäten aufgefordert (Forderung 2) und gerade im Spielbereich können sie aus unterschiedlichen Kategorien und Schwierigkeitsgraden wählen.

Mit welchen Karten möchten Sie spielen?

Spielzeuge

Spiel starten

Welchen Schwierigkeitsgrad möchten Sie spielen?

leicht

Wie viele Durchgänge möchten Sie spielen?

2

Klicke auf den Lautsprecher und finde die gesuchte Karte.  
Ziehe sie dann auf die Wortkarte.



Man kann festlegen, wie viele Durchgänge man spielen möchte, so dass auch die Aufmerksamkeitsspanne Beachtung findet (Forderung 3) und man so häufig Wiederholen kann wie gewünscht (Forderung 8).

Die digitale Version lässt sich hervorragend als spielerische Ergänzung in die Sprachförderung integrieren. Die Lehrkräfte sollten jedoch eine Einführung in den Umgang mit dem Programm erhalten.

#### Bibliografie

Berkemeier, Anne (1997) *Kognitive Prozesse beim Zweitschifterwerb. Zweitalphabetisierung*. Peter Lang.

Böttger, Heiner & Sambanis, Michaela (2017) *Sprachen lernen in der Pubertät*. Narr.

Böttger, Heiner (2016) *Neurodidaktik des frühen Sprachenlernens*. Verlag Julius Klinkhardt.

Deci, E. L. & Ryan, R. M. (2002). Overview of self-determination theory: An organismic dialectical perspective. In E. L. Deci & R. M. Ryan (Hrsg.) *Handbook of self-determination research* (p. 3-33). University of Rochester Press.

Eccles, J. S. (2005). Subjective task value and the Eccles et al. model of achievement-related choices. In A. J. Elliot & C. S. Dweck (Eds.), *Handbook of Competence and Motivation* (pp. 105-121). Guilford.

Graham, S. & Weiner, B. (2012). Motivation: Past, present, and future. In K. R. Harris, S. Graham & T. Urdan (Eds.), *Educational Psychology Handbook* (Vol. 1, pp. 367-397). American Psychological Association.

Grein, Marion (i.V.) *Neurodidaktik. Grundlagen für Sprachkursleitende*. Überarbeitete Auflage. Hueber.

Hoya, Fabian (2018) *Feedback aus der Sicht von Kindern und Lehrkräften. Die Relevanz der Erteilung und Wahrnehmung im Leseunterricht der Grundschule*. Springer Verlag.

Krapp, A., Geyer, C. & Lewalter, D. (2014). Motivation und Emotion. In T. Seidel & A. Krapp (Hrsg.), *Pädagogische Psychologie* (6., vollständig überarbeitete Auflage; S. 193-222). Beltz.

Pekrun, R. (1993). Themenschwerpunkt <Motivation>: Einführung. *Zeitschrift für Pädagogische Psychologie* 7(2/3), 71-76.

Rheinberg, F. & Vollmeyer, R. (2012). *Motivation* (8., aktualisierte Auflage). Kohlhammer.

Sambanis, Michaela (2013) *Fremdsprachenunterricht und Neurowissenschaften*. Narr.

Schiefele, U. & Köller, O. (2010). Intrinsische und extrinsische Motivation. In D. H. Rost (Hrsg.), *Handwörterbuch Pädagogische Psychologie* (4., überarbeitete und erweiterte Auflage; S. 336-344). Beltz.

Schiefele, U. & Schaffner, E. (2015). Motivation. In E. Wild & J. Möller (Hrsg.), *Pädagogische Psychologie* (2., vollständig überarbeitete und aktualisierte Auflage; S. 153-175). Springer.