

Bitte beachten Sie, dass eine zusätzliche Anleitung für die Spieler hinterlegt ist.

Prinzip & Übungsziel

Die App Wortschatz dient dem Üben der schriftlichen Wortfindung. Die Regeln basieren auf dem Prinzip des Spiels „Galgenmännchen“. In dieser App werden statt eines Galgens Goldmünzen angezeigt.

Items und Wortfrequenz

Es gibt 26 Themen mit jeweils 30 Wörtern. Insgesamt stehen 780 Wörter zur Verfügung. Der Spielende entscheidet, zu welchen Themen Wörter angeboten werden sollen. Von den 30 Wörtern pro Thema sind 15 Wörter hochfrequenter und 15 Wörter niederfrequenter. Die Worthäufigkeitsgrenze wurde innerhalb jedes Themenfeldes einzeln bewertet. Dies liegt daran, dass die Worthäufigkeiten innerhalb der verschiedenen Themen so stark voneinander abweichen, dass eine allgemeine Worthäufigkeitsgrenze über alle Themenfelder hinweg nicht möglich ist.

Zur Analyse der itemspezifischen Frequenzen wurde die lexikalische Datenbank dlexDB verwendet. Diese ist öffentlich über die Website www.dlexdb.de zugänglich. Die Datengrundlage von dlexDB (2008) basiert auf dem Kernkorpus des Digitalen Wörterbuchs der deutschen Sprache.

Der Spielende kann entscheiden, ob in den ausgewählten Themenfeldern ausschließlich hochfrequente, ausschließlich niederfrequente oder gemischte Wortfrequenzen angeboten werden sollen.

Hilfen / Lernprinzip

Zu jedem Wort gibt es vier semantische Hilfen, die aufsteigend konzipiert wurden und die Wortfindung erleichtern sollen. So besteht die Möglichkeit, Übungen in weiten Teilen selbstständig zu lösen und nur im Zweifel Hilfen anzufordern. Die Hilfestellung erfolgt in ansteigender Form.

Hier kann das Prinzip des „fehlerfreien Lernens“ (auch bekannt als „errorless learning“) angewandt werden (siehe z.B. Fillingham, Sage & Lambon Ralph, 2005). Man geht bei diesem Prinzip davon aus, dass Fehler durch bewusste Manipulation der Übung vermieden werden können (Nobis-Bosch, Rubi-Fessen, Biniek & Springer, 2013). In der App ist dies zum Beispiel durch die gezielte direkte Anforderung aller vier Hilfen möglich. Durch maximale Hilfestellung sollen Fehler und damit verbundene negative emotionale Reaktionen vermieden werden. Zusätzlich wird diese Methode von Menschen mit Aphasie als weniger anstrengend und belastend empfunden, was zu einer Steigerung der Motivation führen kann (Busch & Heide, 2008).

Zudem kommen auf Grund der Spielweise auch graphematische Hilfen zum Einsatz. So wird die Anzahl der Buchstaben des Wortes anhand der vorgegebenen Linien präsentiert. Jede Linie steht für einen Buchstaben des Wortes. Der Spielende kann sich selbst durch Anklicken von Buchstaben graphematische Hilfen geben.

Die Nutzung der App kann selbstverständlich keine therapeutische Behandlung ersetzen, sie kann aber zusätzlich zur Sprachtherapie erfolgen. Durch ein solches Übungsprogramm werden eine häufige Wiederholung der Zielstrukturen und die Erhöhung der Übungsfrequenz unterstützt (Rademacher, 2009; Huber, 2014; Schlenck, 2009). Dies ist im sprachtherapeutischen Kontext besonders wichtig, da die Übungsintensität eng mit dem Therapieerfolg verknüpft ist. Eine hohe Anzahl von Übungszeiten ermöglicht auch im chronischen Stadium der Erkrankung die Verbesserung kommunikativer Leistungen (Breitenstein et al., im Druck). Ein weiterer Vorteil von Übungsprogrammen, wie auch der App Wort-Schatz ist das unmittelbare Feedback (Schlenck, 2009). Dieses erfolgt entweder über die Darstellung von Wolken bei Fehlversuchen oder über die korrekte Eingabe eines gesuchten Buchstabens.

Idealerweise wird der Spielende durch den*die Sprachtherapeut*in in das Spiel eingeführt und es wird durch den*die Therapeut*in festgelegt, mit welchen Themen und Wortfrequenzen geübt werden soll.