

Gdańsk 2024, Nr. 50/51

Luisa Loreng
RWTH Aachen University

<https://orcid.org/0009-0009-3826-0514>

**Spontschbob und die Minjens. Wie die Auseinandersetzung mit
englischer Schriftsprache im Internet die Schreibkenntnisse
des Online-Wortschatzes von Grundschülern beeinflusst**

<https://doi.org/10.26881/sgg.2024.50.51.10>

Die Autorin beschäftigt sich mit der Frage nach den Einflüssen der englischen Schriftsprache im Internet auf die Schreibkenntnisse des Online-Wortschatzes von GrundschülerInnen. Es handelt sich um eine exemplarische empirische Untersuchung, die mithilfe eines Diktats, welches sowohl alltägliche deutsche als auch Online-Begriffe der englischen Sprache beinhaltet, die Rechtschreibkenntnisse in beiden Gebieten im Vergleich herausstellt. So soll ein Zusammenhang zwischen Nutzung der Online-Medien und Schreibkenntnissen hergestellt werden. Es zeigt sich, dass die Ergebnisse zwischen den einzelnen SchülerInnen zwar stark variieren, aber insgesamt ein klarer Zusammenhang zwischen Kontakt mit der englischen Sprache im Internet und der verbesserten Rechtschreibung ebendieser Begriffe zu erkennen ist.

Schlüsselwörter: Online-Medien, Internet, Schriftspracherwerb, Fremdsprachendidaktik, Orthographie

Spontschbob and the Minjens. How exposure to English writing on the internet influences the writing skills of primary school students' online vocabulary. The author deals with the question how the daily use of English written language on the internet influences German elementary school students' orthography of the online vocabulary. This is done by an exemplary empirical study that can be assigned to foreign language didactics. The study uses a dictated text containing everyday German vocabulary and chosen English terms from the online lexis to show the connection between the use of online media and spelling. One can see that the results vary strongly among different students, but all in all there is a clear correlation between contact with the English language on the internet and a better orthography of these terms.

Key words: online media, internet, acquisition of written language, foreign language didactics, orthography

Hintergrund und Motivation

Digitale Medien gewinnen in der Gesellschaft seit einigen Jahren stetig an Einfluss und bestimmen in großen Teilen unseren Alltag. Sie wirken sich auf den Arbeitsalltag, viele Freizeitaktivitäten und auch auf das Bildungswesen aus. Dabei ist den Online-Medien bereits in der Entwicklung von Kindern eine große Rolle zuzuschreiben. So nutzen 21% der Kinder schon im Alter von sieben bis zehn Jahren in ihrer Freizeit täglich ein Tablet, 23% ein Smartphone und 12% einen Laptop oder PC (Statista 2019).

Nicht zuletzt wegen der Corona-Pandemie werden auch in der Schule immer häufiger digitale Medien verwendet, um den bestmöglichen Lernerfolg zu erzielen. So sollen sie „besonders gut geeignet [sein], um problemorientiertes, kooperatives und selbstständiges Lernen zu unterstützen“ (BREITER / WELLING / STOLPMANN 2010: 11). Um aber die beiden Bereiche Schul- und Freizeitmediennutzung miteinander zu verbinden, stellt sich die Frage, ob auch die Beschäftigung mit Online-Medien in der Freizeit einen positiven Einfluss auf die Schulbildung, beispielsweise durch den Erwerb der englischen Sprache, hat, und so die Mehrsprachigkeit im Kontext der digitalen Medien gefördert wird.

Fragestellung und Methodik

Um diese Thematik genauer zu erforschen, wird im Folgenden die nachstehende Fragestellung behandelt: Fördert die Auseinandersetzung mit englischer Schriftsprache im Internet die Schreibkenntnisse des Online-Wortschatzes von Grundschülern? Diese Fragestellung wird durch eine exemplarische empirische Untersuchung näher beleuchtet. Dabei werden die Rechtschreibkenntnisse der Kinder anhand eines eigens konzipierten Diktats überprüft. Es sollen 26 ausgewählte englische Begriffe, die aus dem Medienalltag von SchülerInnen entnommen werden, im Kontext mit weiteren 66 deutschen, alltäglicheren Begriffen, abgefragt werden, um so Zusammenhänge zwischen der Rechtschreibung beider Kategorien herstellen zu können (s. Anhang, 4.2).

Zielsetzung und These

Das Ziel der Arbeit ist es, einen realistischen Eindruck von den Schreibkenntnissen der Kinder in Bezug auf die gewählten englischen Begriffe zu erhalten und eventuell auch Muster in den Ergebnissen zu erkennen. Es soll die potenzielle Verbindung zwischen der Nutzung von digitalen Medien in der Freizeit und der Schulbildung, spezifischer bezüglich der Rechtschreibkenntnisse der SchülerInnen, näher untersucht werden.

Die These lautet, dass sich die Resultate zwischen den einzelnen SchülerInnen sehr unterscheiden werden. Es dürfte klar erkennbar sein, welche SchülerInnen viel Zeit mit Online-Medien verbringen, und dass diese auch sicherer in der Rechtschreibung der Begriffe sind als andere.

Es ist zu vermuten, dass verschiedene Eltern unterschiedliche Herangehensweisen an das Ausmaß und die Auswahl des Medienkonsums ihrer Kinder haben, sodass einige SchülerInnen die gewählten (englischen) Begriffe in ihren alltäglichen Sprachgebrauch aufgenommen und andere diese, wenn überhaupt, selten gehört haben. Anzumerken ist jedoch, dass eine direkte Korrelation zwischen Schreibung der Begriffe und der individuellen Mediennutzung nicht belegt werden kann, da weder die Mediennutzung untersucht wurde, noch auszuschließen ist, dass die Begriffe den Kindern in Form von beispielsweise Merchandise-Produkten, Büchern oder Zeitschriften auch in analoger Form im Alltag begegnen.

Unter der Voraussetzung allerdings, dass die Kinder mit den Begriffen vertraut sind und diese, wie in der Fragestellung erläutert, in ihrem Alltag häufig bewusst und unbewusst

ausgeschrieben vor sich sehen und lesen, ist davon auszugehen, dass definitiv ein positiver Einfluss auf die Rechtschreibung dieser zu erkennen sein wird.

Es ist zu erwarten, dass die Rechtschreibung der deutschen Begriffe nicht unbedingt auch die Rechtschreibung der englischen Begriffe beeinflusst, sondern dass die Ergebnisse der englischen Begriffe eher vom Ausmaß des Medienkonsums als von den sonstigen Rechtschreibkenntnissen abhängen.

Einordnung in den wissenschaftlichen Kontext

Bezüglich des Online-Medieneinflusses auf die Schreibkenntnisse der GrundschülerInnen gibt es zwar bereits Studien, allerdings kommen diese häufig zu keinen klaren Ergebnissen oder widersprechen sich sogar gegenseitig (vgl. KUHN 2023: 1).

So schrieb Annette Kuhn vom Deutschen Schulportal der Robert Bosch Stiftung:

„Eine Auswertung der PISA-Ergebnisse von 2012 hat zum Beispiel gezeigt, dass Kinder in den meisten Ländern schlechtere Leseleistungen zeigten, wenn sie zu Hause einen Computer für schulische Zwecke verwendeten. Nur in den Niederlanden war das offenbar nicht so. Andere Studien in den USA und Irland wiesen hingegen nach, dass Schülerinnen und Schüler signifikant bessere Leseleistungen erbrachten, wenn sie den Computer verwendeten, um E-Mails zu schreiben oder zu surfen. Nutzten sie den Computer zum Spielen, Filmeschauen oder Chatten, verschlechterten sich ihre Leseleistungen allerdings.“ (KUHN 2023: 1)

In dieser exemplarischen Studie soll somit gezeigt werden, dass auch die freizeitliche Mediennutzung einen schulischen Vorteil in bestimmten Bereichen liefern kann. Aus diesem Grund erscheint die Untersuchung in diesem Bereich besonders interessant, mit der Hoffnung, im kleinen Rahmen einen Beitrag zum Gesamtbild des Einflusses von Online-Medien leisten zu können.

Zu Online-Medien und ihrer Sprache

Entwicklung und Geschichte

Zunächst stellt sich die Frage, wie das Internet überhaupt so schnell ein solch bedeutungsvoller Teil der Gesellschaft geworden ist. Seit vor über fünfzig Jahren eine Gruppe von Physikern vier Universitäten in Kalifornien vernetzen wollte, hat sich einiges verändert (SIEVER et al. 2005: 1). Im Jahr 1990 wurde das Projekt World-Wide Web mit der Öffentlichkeit geteilt und gewann nach kleinen Startschwierigkeiten schnell an Aufmerksamkeit (vgl. MÜNZ 2009). Mit dem Internet veränderte sich auch die Sprache. Wikipedia beschreibt mit dem Begriff „Netzjargon“ oder auch Internet-Slang

„eine nicht standardisierte oder inoffizielle Form der Sprache, die von Internetnutzern zur Kommunikation untereinander verwendet wird. Da sich Netzjargon ständig ändert, ist eine einheitliche Definition schwierig“ (Netzjargon, Wikipedia 2024: 1).

„Aus medienlinguistischer Perspektive ist das Internet ein Medium, das die Funktionsbereiche schriftsprachlichen Handelns deutlich erweitert hat“ (STORRER 2020: 2). Begriffe wie „downloaden“, „online“, „offline“ oder „Update“ sind für viele Menschen ein fester Bestandteil der Alltagssprache. Seinen Ursprung fand das Netzjargon dabei zum Teil in SMS – kurzen Textnachrichten, bei denen früher jeder Buchstabe zählte. Praktische Abkürzungen wie „omg“, „lol“ und „CU“ halten sich bis heute, vor allem in den Chats der jüngeren Generationen (vgl. LUCA 2023).

Da das Internet häufig auch zur internationalen Kommunikation genutzt wird, wird hier meist auf die Weltsprache Englisch zurückgegriffen. Aber nicht nur in Chats ist das der Fall. Auch Film- und Spielstitel, Namen von Charakteren oder Buttons und Funktionen werden oft nicht ins Deutsche übersetzt.

Weitere Besonderheiten des Netzjargons sind zum einen, dass „gesellschaftliche Relevanz, Aktualität und Engagement für das Anliegen der Community“ (STORRER 2020: 2) mehr Beachtung bekommen als eine korrekte Rechtschreibung oder Grammatik. Zusätzlich werden durch das Fehlen von Mimik und Gestik, die nicht wie bei der Face-to-face-Kommunikation direkt übertragen werden können, in textueller Form auch Emotionen und Gefühle mitgeteilt.

Gesellschaftliche Relevanz von Online-Medien

Kommunikation findet immer vermehrter digital statt. Schon im Alter von zehn bis elf Jahren gaben 20% der Kinder in einer Umfrage an, über Textnachrichten Kontakt zu ihren Freunden zu halten (vgl. Statista 2019: 15). Eine weitere Umfrage zu den genutzten Kommunikationskanälen zeigte, dass im Alter von sechs bis neun Jahren 44%, im Alter von zehn bis 13 Jahren sogar 93% Textnachrichten schreiben und chatten, und in der älteren Altersgruppe 75% Bilder oder Storys posten. Kinder sind also schon früh vielen Einflüssen und somit auch der englischen Sprache im Internet ausgesetzt.

Pädagogische und bildungsbezogene Auswirkungen

Online-Medien finden auch als didaktische Lernmittel immer mehr Anwendung. Sie machen es möglich, selbstständiger und individuell im eigenen Tempo zu lernen (vgl. BREITER et al. 2010: 14f.) und boten zum Beispiel während der Corona-Pandemie viele Optionen, ohne die direkte Präsenz einer Lehrkraft Lerninhalte zu verstehen, zu üben und auch in Kontakt mit den SchülerInnen zu bleiben.

Diese Entwicklung ist als ein Bestandteil der gesellschaftlichen Digitalisierung zu sehen. BREITER et al. schreiben von einer „Verschränkung der Medien mit allen Formen gesellschaftlichen Handelns und kultureller Sinngebung“, die im Bildungssystem dazu führt, dass die Schule den SchülerInnen „instrumentelle, kreative und kritisch-reflexive Nutzung der [digitalen] Medien“ beibringen soll (BREITER et al. 2010: 11).

Umgang von Kindern mit Online-Medien

Für die SchülerInnen selbst steht im Umgang mit Online-Medien vermutlich eher der Spaß als das effektive Lernen im Vordergrund. „Digitale Spiele“ sind bei einem Viertel der Jungen in einer Umfrage die beliebteste Freizeitaktivität, „Handy / Smartphone und Internet nutzen“ sind bei Mädchen und Jungen mit zehn beziehungsweise 16% bewertet (Statista 2019: 5).

85% der Eltern gaben an, dass „Serien, Filme oder Videos“ mehrmals in der Woche von ihren Kindern genutzt werden, als beliebtestes Medium noch vor Musik oder Büchern (Statista 2019: 8).

Die beliebteste Internetaktivität ist „Filme/Videos/Serien/Sendungen anschauen“, was von 25% der Kinder täglich und von weiteren 46% ein-/mehrmais pro Woche ausgeführt wird (vgl. Statista 2019: 45).

Schriftspracherwerb bei Grundschülern

Unter Schriftspracherwerb ist laut dem Bildungsserver Rheinland-Pfalz der „Entwicklungs- und Lernprozess zu verstehen, der bereits lange vor der Einschulung beginnt und der in zeitlich und qualitativ unterschiedlichen Stufen verläuft“ (BLUMHAGEN 2019). Wichtig sind hierbei „[neben] visuelle[r] und auditive[r] Wahrnehmung [und] Gedächtnisfaktoren [auch] die phonologische Bewusstheit und die Einsicht in das alphabetische Prinzip der Sprache“ (ebd.)

Es gibt viele Möglichkeiten, die Entwicklung der Schriftsprache von Kindern zu zeigen (vgl. KRONER / PESCHEL 2004: 1). Im Folgenden werden zwei Modelle näher erläutert:

Stufenmodell nach Renate Valtin (2000)

Renate Valtin teilte den Rechtschreiberwerb in sechs verschiedene Stufen ein. Auf Stufe Null findet lediglich eine „Kritzelschrift“ statt. Stufe eins umfasst dann die ersten „willkürliche[n] Schreibungen[en]“, anschließend folgen erst „vorphonetische“ und dann „halbphonetische“ Schreibungen. In Stufe vier findet die „vollständige phonetische Abbildung“ statt, gefolgt von der „phonetische[n] Umschrift und erste[r] Verwendung[en] orthographischer Muster“. Auf der letzten, sechsten Stufe können die Kinder bereits „weitgehend korrekt [...] orthographische Muster [verwenden]“ (vgl. MEHLEM 2024: 72–73, Tab. 4.5).

Stufenmodell nach Uta Frith (1986)

Frith beschränkte sich wiederum auf nur drei Stufen, in denen die Kinder beim Schreiben und Lesen unterschiedliche Strategien anwenden. Zunächst wird in der Stufe der logographemischen Strategie durch „Einprägungen anhand visuell auffälliger Merkmale“ vorgegangen, sodass sogenannte „Gedächtnisbilder“ von den Ausschreibungen der Wörter entstehen.

In der zweiten Stufe wird die alphabetische Strategie genutzt, es findet ein erstes Verständnis der Phonem-Graphem-Korrespondenz statt, sodass nach und nach Laute mit Buchstaben beziehungsweise Phoneme mit Graphemen mental verbunden werden.

Anschließend wird die orthographische Strategie angewandt, bei der größere Wortbausteine automatisch erfasst und eingeordnet werden (vgl. HEGER 2018: 24f.).

Das phonologische Prinzip der Orthographie

Ein grundlegendes Prinzip der Orthographie, mit dem auch die GrundschülerInnen schon früh bekannt gemacht werden, ist das phonologische Prinzip: „Schreibe, wie du sprichst“ (vgl. STENSCHKE / BUSCH 2018: 68). Dies bildet zu Beginn des Schriftspracherwerbs die Grundlage, um die ersten Wörter bilden zu können. Durch das Lautieren der Wörter wird den Kindern so beigebracht, anhand der Annahme eines konstanten Verhältnisses von Phonemen und Graphemen aus den gesprochenen Lauten die Buchstaben als Bestandteile der Wörter zu bestimmen. Hierbei werden häufig auch Lauttabellen im Rückgriff auf das alphabetische Prinzip genutzt (vgl. GIRSHAUSEN 2022: 2). Diese Methode steht zwar teils auch unter Kritik, da sie weitere Prinzipien der Orthographie außer Acht lässt und nur bei lautgetreuen Wörtern zu einer korrekten Schreibung führt, ist aber dennoch häufig der Grundbaustein des Schreibenlernens (vgl. ebd.).

Die Nutzung von Online-Medien in Bildungs- und Freizeitkontext

Laut Breiter et al. „spielen digitale Medien in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen eine zentrale Rolle. Fernsehen, Internet, Computerspiele und Mobiltelefone sind ein integraler Bestandteil ihrer Alltagspraxis“ (BREITER / WELLING / STOLPMANN 2010: 11).

Es lässt sich sagen, dass mittlerweile auch im Bildungskontext Computer oder Tablets zum Lernen genutzt werden. Laut der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung gibt es „nachweislich [auch] Sendungen und Computerspiele, [...] mit deren Hilfe Kinder nachweislich lernen und aus denen sie viel sinnvolles Wissen ziehen“ (Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung 2024). Die Relevanz von Online-Medien in der Bildung ist somit eng mit dem gesellschaftlichen Stellenwert der Digitalität verbunden, der gesellschaftliche Wandel hin zur vermehrten Nutzung des Internets wirkt sich genauso auf die Schule aus (BREITER / WELLING / STOLPMANN 2010: 11).

Dass das Zusammenspiel der Mediennutzung im Unterricht und in der Freizeit die SchülerInnen stark beeinflusst, ist also klar. Aber wie genau dies in den einzelnen Disziplinen aussieht und inwiefern die Mediennutzung außerhalb der Schule dennoch der Schulbildung der Kinder in die Karten spielt, wird im Folgenden die Untersuchung zeigen.

Die empirische Untersuchung

Methodik und Aufbau

Zur genaueren Untersuchung der genannten Fragestellung wurde als Methodik ein selbst verfasstes Diktat gewählt. Dieses umfasste 92 Wörter, davon 26 englische Begriffe der Onlinesprache, die im Folgenden genauer untersucht werden, und 66 Begriffe aus dem alltäglichen Schreibsprachgebrauch der SchülerInnen, welche einen groben Eindruck der sonstigen Rechtschreibung bieten sollten.

Die Entscheidung, die Untersuchung in einer vierten Klasse durchzuführen, basiert darauf, dass das Rechtschreibniveau in der deutschen Sprache an diesem Punkt bereits vergleichsweise flüssig ist, die Englischkenntnisse jedoch noch weitgehend unzureichend sind, um die untersuchten Begriffe unabhängig von Medieneinflüssen als Teil des alltäglichen englischen Sprachgebrauchs sicher schreiben zu können (Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung München 2024). So sollte sichergestellt werden, dass die Ergebnisse im Kontext des Medienkonsums betrachtet werden können und nicht als Ergebnis der bewussten Schreibung einer guten englischen Rechtschreibung zu bewerten sind.

Dennoch ist auch hier zu beachten, dass die Begriffe nicht ausschließlich im Medienkontext vorkommen, und ein vollumfänglicher Zusammenhang an dieser Stelle nicht nachgewiesen werden kann.

Auf dem Bogen, der zur Durchführung des Diktats zur Verfügung stand, befand sich auch eine Abfrage nach Alter und Geschlecht, um eventuelle Zusammenhänge zwischen den jeweiligen Leistungen und den Angaben herzustellen.

Es wurde entschieden, das Diktat durch die Lehrkraft in der gewohnten Unterrichtssituation durchführen zu lassen. So sollten die SchülerInnen möglichst unaufgeregt und routiniert sein, um die aussagekräftigsten Ergebnisse zu erhalten.

Es ist außerdem zu sagen, dass es sich um eine Schule im Essener Süden handelt, es sich also um ein eher privilegiertes Einzugsgebiet mit vielen akademiknahen Haushalten handelt, was eventuell auch Einfluss auf das Ergebnis haben könnte.

Auswertung der Ergebnisse

Die Ergebnisse werden im Folgenden zunächst strukturiert nach den einzelnen Begriffen ausgewertet. Anschließend werden die Leistungen in den gesamten Kontext eingeordnet und das Verhältnis von deutscher und englischer Rechtschreibung näher untersucht. Im Anhang sind alle Ergebnisse zusammengefasst in einer Tabelle zu finden.

Zunächst wurden die korrekt geschriebenen englischen und deutschen Begriffe erfasst und der Prozentsatz der SchülerInnen berechnet, die diese vollständig richtig geschrieben haben. Dabei wurde die Groß- und Kleinschreibung bewusst außer Acht gelassen, da es aufgrund von Markennamen sowie Namen und Alltagsbegriffen schwierig ist, eine klare Abgrenzung vorzunehmen.

Diagramm zur Anzahl der korrekten Schreibungen und Analyse ausgewählter Ergebnisse

Zur besseren Übersicht wurden zu den Ergebnissen der einzelnen englischen Begriffe Diagramme erstellt. Dabei wurde jeweils nur die vollständig richtige Schreibweise als korrekt gewertet. Die höchstmögliche Anzahl lag dabei bei 22 SchülerInnen, die den Begriff richtig schreiben, das Maximum, welches erreicht wurde, war mit 20 richtigen das Lexem „Level“.

Im Folgenden wird die Zahl der richtigen Schreibungen genauer erläutert und auch auf alternative Schreibungen und Grenzfälle eingegangen.

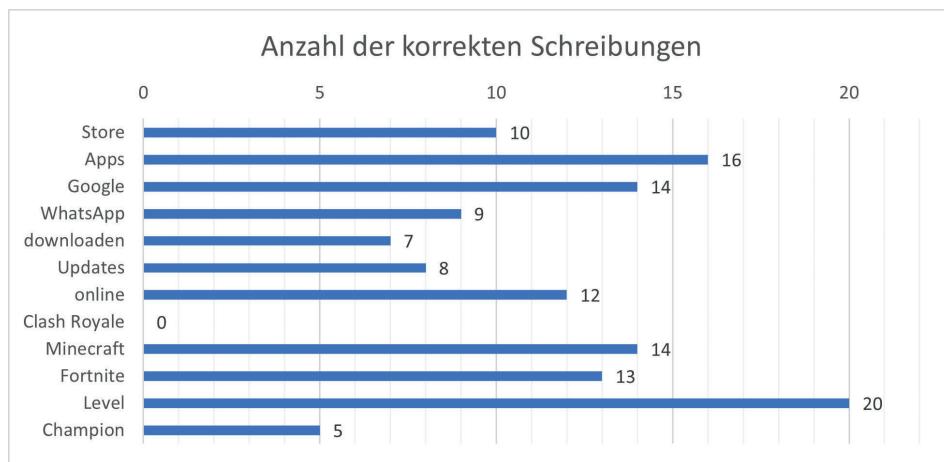


Abb. 1.1: Anzahl der korrekten Schreibungen

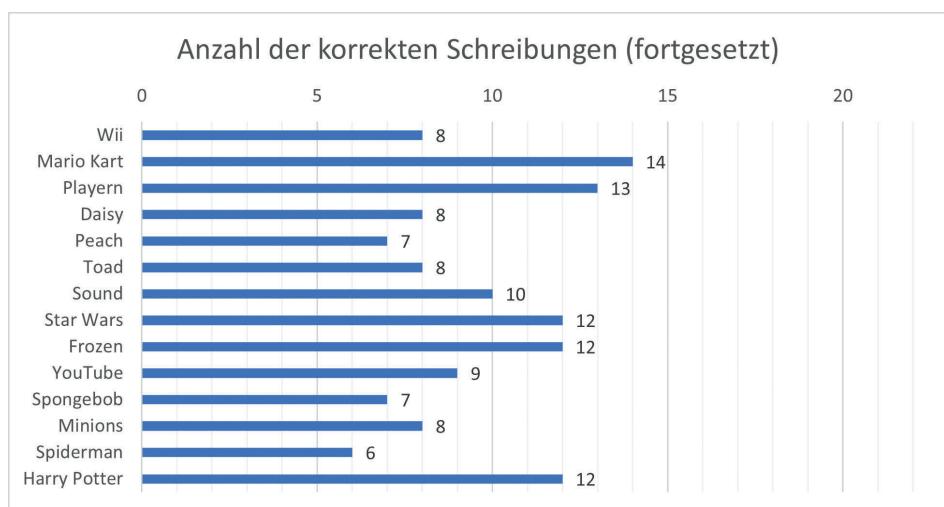


Abb. 1.2: Anzahl der korrekten Schreibungen (fortgesetzt)

Store

Von 22 SchülerInnen schrieben zehn das Lexem „Store“ korrekt auf, wobei auffällig ist, dass die Schreibweise „Stor“ weitere neun Mal zu lesen war. Da das Graph <e> in der Aussprache von „Store“ nicht deutlich gehört wird, ist zu vermuten, dass diese SchülerInnen den Begriff nicht aus der Schriftsprache kennen, sondern sich auf das bereits erläuterte phonologische Prinzip der Orthographie bezogen haben. Weitere Schreibweisen sind „Storm“ und „Strohe“. Insgesamt schrieben also 45% den Begriff richtig, und die Tatsache, dass das „e“ in der Artikulation nicht zu hören ist, deutet darauf hin, dass die Schriftweise diesen SchülerInnen bereits aus dem Online-Medienkontext bekannt ist.

Apps

Mit 73% wurde der Begriff „Apps“ relativ sicher geschrieben. Da auch dieser sich laut-sprachlich im Deutschen sehr von der Schreibung unterscheidet, ist auch dies ein Indiz für die Bestätigung der vorangegangenen These. Die Schreibweisen „aaps“, „aps“ und „apes“ können so gedeutet werden, dass der Begriff zwar grob bekannt ist, aber nicht sicher geschrieben werden konnte, denn lautlich ist eher der Umlaut „ä“ zu hören. Zwei SchülerInnen schrieben „eps“, waren also vermutlich nicht mit der Schreibung bekannt und lautierten lediglich.

Google

Die Suchmaschine Google führt täglich beinahe 12,4 Milliarden Suchanfragen durch (vgl. Tippcenter 2021).

Auch die SchülerInnen waren zu 64% mit dieser bekannt, da typischerweise direkt auf der Startseite über der Suchleiste groß das Google-Logo zu sehen ist. Auffällig ist, dass ein Schüler sogar „Gooooooooogle“ schrieb, was darauf zurückzuführen ist, dass Google selbst diese Schreibweise am Ende der Seite zur Navigation zu weiteren Seiten nutzt. Auch hier sind wieder mehrere abweichende Ausschreibungen zu finden, wo vermutlich die richtige Schreibweise bekannt, aber im Moment des Diktats nicht (vollständig) abrufbar war („Googele“, „Googel“, Goggle“, „gogel“). Bei der Aussprache des Lexems „Google“ wird deutlich, dass die beiden <oo>s im Deutschen phonetisch als /u/ wahrgenommen werden könnten, was an dem Beispiel „Gugel“ / „gugle“ zu sehen ist.

WhatsApp

WhatsApp und Chat Nachrichten werden mittlerweile auch schon von vielen Kindern genutzt (Statista 2019: 15). Das Wort „WhatsApp“ stellte mit 41% korrekten Schreibungen für einige Kinder ein Problem dar. Schreibweisen wie „Watsapps“, „Watshapp“ oder „Waths-app“ gehen erneut in die richtige Richtung. Hier sind aber auch einige Schreibungen zu sehen, welche darauf hindeuten, dass der Begriff ausgeschrieben nicht bekannt ist, wie bei „Wosep“ und „wotzep“.

Downloaden

Um auch die Angleichung untersuchen zu können, wurde das Prädikat „downloaden“ gewählt. Dieses wurde nur von knapp einem Drittel der SchülerInnen korrekt geschrieben, auch wenn erneut viele nur leicht variierende Abweichungen zu sehen waren („daunlouden“, „daunloaden“, „downlouden“). Ein Zusammenhang zu der Flexion konnte hierbei allerdings nicht festgestellt werden.

Updates

36% schrieben das Wort „Updates“ korrekt, hier gab es jedoch nur wenige weitere Schreibungen, die auf eine grobe Kenntnis des Begriffs hindeuten. Viele wichen stark von der richtigen Rechtschreibung ab („apdets“, „apdeit“, „Apdajs“, „Apededs“, „abtaitz“). Es lässt sich darauf schließen, dass das Wort zwar nicht so bekannt ist wie andere, falls es aber abrufbar ist, zu einer großen Wahrscheinlichkeit richtig geschrieben wird und dementsprechend keine allzu schwierige Schreibung zeigt.

Online

12 von 22 SchülerInnen waren mit der Schreibweise vertraut, ein Großteil der weiteren zeigte erneut nur leichte Abwandlungen wie „onlein“, „onlin“ und „onleine“. Dies könnte ein Indiz dafür sein, dass der Begriff in den digitalen Medien sehr häufig vorkommt und so vielen Kindern zumindest grob bekannt ist.

Clash Royale

Der Spieltitel „Clash Royale“ stellte eine besondere Herausforderung dar. Kein/e einzige/r SchülerIn schrieb diesen Titel korrekt. Allerdings trat gleich fünf Mal die Schreibung „Clash Royal“ auf, das „e“ am Ende sorgte also für eine besondere Schwierigkeit. Dieses wird zum einen phonetisch nicht deutlich, zum anderen ist die Schreibweise „royal“ sowohl im Englischen als auch im Deutschen deutlich häufiger zu finden. Auch hier ist wieder zu vermuten, dass bestimmte SchülerInnen das Spiel nicht kennen und sich nur auf die Aussprache stützen („Klasch real“, „Kleschrojal“, „Kläschroal“ und „Kläschworlei“).

Minecraft und Fortnite

Das Spiel „Minecraft“ ist laut Statista das insgesamt beliebteste Videospiel bei 17%, „Fortnite“ ist mit 9% auf dem dritten Platz (vgl. Statista 2019: 52). Auch bei den Ergebnissen liegt „Minecraft“ mit 64% vor den 59% von „Fortnite“. Auffällig ist bei diesen beiden Lexemen, dass viele SchülerInnen entweder beide richtig schreiben konnten oder ihnen beide nicht bekannt waren. Daraus ist zu schließen, dass diese eine ähnliche Nutzungsgruppe haben und viele Kinder beide Spiele entweder kennen und spielen oder eben nicht. Eine herausstechende Schreibweise bei Minecraft ist „Mincräft“. Hier ist zu sehen, dass einige Graphen des Englischen im Deutschen wie Umlaute ausgesprochen werden und als Folge des Lautierens auch als ebendiese Graphen wahrgenommen werden.

Dennoch ist zu beachten, dass die SchülerInnen auch in der analogen Welt in Form von T-Shirts, Rucksäcken oder anderen Merchandise-Artikeln in Kontakt mit den Videospielen kommen könnten, und so auch außerhalb der Medienwelt die Rechtschreibung abspeichern könnten.

Level

Am sichersten wurde das Wort „Level“ geschrieben. Hier gab es nur zwei Abweichungen, einmal „Levele“ und „Leval“. Dies ist vermutlich darauf zurückzuführen, dass der Begriff zum einen sehr häufig in so gut wie jedem Handy- oder Konsolenspiel vorkommt und außerdem eine der Schreibungen ähnliche Aussprache hat.

Champion

Bei dem Lexem „Champion“ hat nur rund ein Viertel den Begriff korrekt geschrieben. Hier sind viele verschiedene Schreibweisen zu sehen, von Wörtern wie „Schepien“, „Schempijen“ und „Schampchen“, welche sich an der Aussprache orientieren, bis „Champien“, „Champion“ und „Campion“, welche nur leicht von der richtigen Schreibung abweichen.

Wii

Der Begriff „Wii“ wurde von 8 von 22 SchülerInnen richtig geschrieben, auch hier gab es viele verschiedene Variationen („Wie“, „view“, „vie“, „Rie“, „wee“), die entweder auf die Lautierung oder im Fall von „view“ sogar auf die Kenntnis eines ähnlich wirkenden englischen Lexems hinweisen.

Mariokart

64% schrieben das Lexem „Mariokart“ korrekt, wobei sich diesmal fast alle anderen Schreibweisen in nur einem oder zwei Graphen unterschieden („Mariocard“, „Mariocard“, „mario-kat“), was zeigt, dass zumindest eine grobe Erinnerung an das Wort im Kontext der Online-Medien besteht. Dieses Spiel ist außerdem seit Jahren sehr beliebt, sodass vermutlich viele SchülerInnen schon in Kontakt damit gekommen sind.

Playern

59% der SchülerInnen schrieben das Wort „Playern“ sicher, hier weichen alle anderen Schreibweisen allerdings stark ab, beispielsweise mit „Pleirn“, „Playarn“, „Plaern“, „plean“, „Plaiern“ und „Playan“.

Daisy, Peach und Toad

Auch bei den drei Charakteren aus dem Spiel „Mariokart“, „Daisy“, „Peach“ und „Toad“, ist zu sehen, dass sie oft von den gleichen Schülern richtig beziehungsweise falsch geschrieben werden, „Daisy“ und „Toad“ wurden von acht, „Peach“ von sieben SchülerInnen richtig geschrieben. Dies ist darauf zurückzuführen, dass die Charakternamen bei regelmäßigen SpielerInnen des Spiels entweder gut im Kopf verankert sind oder bei Kindern, die das Spiel nicht nutzen, weniger gut bekannt sind. Hierbei ist jedoch zu beachten, dass kein klarer Zusammenhang zu der Schreibung des Spieldittels selbst herzustellen ist, vermutlich hatten also mehrere SchülerInnen zumindest kurz Kontakt zu dem Spiel, jedoch nicht so tiefgehend, dass sie die Namen der Charaktere kennen.

Es wurde sich außerdem spezifisch für die Auswahl dieser Namen entschieden, da sie alle auch im alltäglichen englischen Sprachgebrauch eine unabhängige Bedeutung haben. Hier wird also auch deutlich, dass die Kenntnisse im Onlinekontext auch im späteren Alltag einen Vorteil bringen können.

Sound

Zehn von 22 Diktaten umfassten die korrekte Schreibung des Lexems „Sound“. Hier gab es erneut viele Variationen, welche von „Saund“, „Saunt“ und „Sont“ bis zu „Zound“ reichten. Erneut ist also festzustellen, dass der Begriff, wenn er bekannt ist, meist sicher geschrieben wird, andernfalls aber auf das Lautieren zurückgegriffen wird.

Star Wars

Rund die Hälfte (zwölf) schrieben den Filmtitel „Star Wars“ richtig, wobei anzumerken ist, dass ganze fünf Kinder mit „Star Was“ das „r“ nicht inkludierten. Dies zeigt, dass diese SchülerInnen entweder auf Grundlage der Aussprache schrieben und das „r“ nicht herausgehört

haben oder sie den Titel nicht korrekt abgespeichert haben, eventuell auch weil das „r“ nicht herausgehört wird.

Frozen

Der erfolgreichste Disney-Film seit dem „König der Löwen“ brachte Rekordzahlen und ist ein Liebling vieler Kinder (vgl. WALKER 2015). 55% schrieben den Titel richtig, wobei erneut fünf SchülerInnen die leichte Abweichung „Frosen“ nutzten, der Begriff ist also vielen bekannt. Andere Abweichungen waren beispielsweise „Wrosen“, „frowsen“ und „Fousen“.

YouTube

Die App YouTube ist für 60% der Kinder im Alter von sieben bis zehn die Lieblingsapp für Videos, ist also eine sehr beliebte Plattform (vgl. Statista 2019: 46). Neun von 22 SchülerInnen schrieben den Namen richtig, die Variationen reichten von leichten Abweichungen „Yotube“, „Youtoub“, und „Youtyube“ bis zu Abwandlungen wie „jutup“, „Yotyop“ und „Jutjupe“.

Spongebob

Der Serientitel „Spongebob“ wurde von einem Drittel der Kinder korrekt geschrieben. Mit Schreibungen wie „Spronspob“, „Spontschbob“, „Sponchbob“, „Spanschwop“, „Spontsbob“ und „Stomstop“ stellte dieses Lexem augenscheinlich für viele ein Problem dar.

Minions

Bei den „Minions“ schrieben acht SchülerInnen das Lexem korrekt, fünf weitere nutzten die leichte Abweichung „Miniens“. Weitere Alternativen waren „Minons“, „Miniene“, „min-nons“ und „Miniyons“. Ein Schüler schrieb stattdessen das Wort „Alien“, vermutlich ist dieser entweder gar nicht mit dem Begriff bekannt und orientierte sich an einem für ihn ähnlichen Begriff.

Spiderman

Sechs von 22 konnten das Lexem „Spiderman“ korrekt schreiben, weitere sechs schrieben „Spidermann“, also den ersten Teil richtig und nutzen dann ihre deutsche Rechtschreibkenntnis bei „mann“. Dies zeigt, dass die SchülerInnen die Begriffe nicht nur abspeichern und herunterschreiben, sondern diese auch mit ihrem eigenen Wissen abgleichen. Die Schreibung „Speidermen“ zeigt erneut die Anwendung des Lautierens, wobei das englische „i“ wie ein deutsches /ei/ ausgesprochen wird.

Harry Potter

Knapp über die Hälfte schrieb den Filmtitel und Hauptcharakter Harry Potter korrekt. Der Teil „Potter“ stellte hierbei nur für ein Kind eine Schwierigkeit dar, allerdings wurde „Harry“ unter anderem als „Heri“, „Hari“, „Harri“, „Hair“ und „herr“ geschrieben.

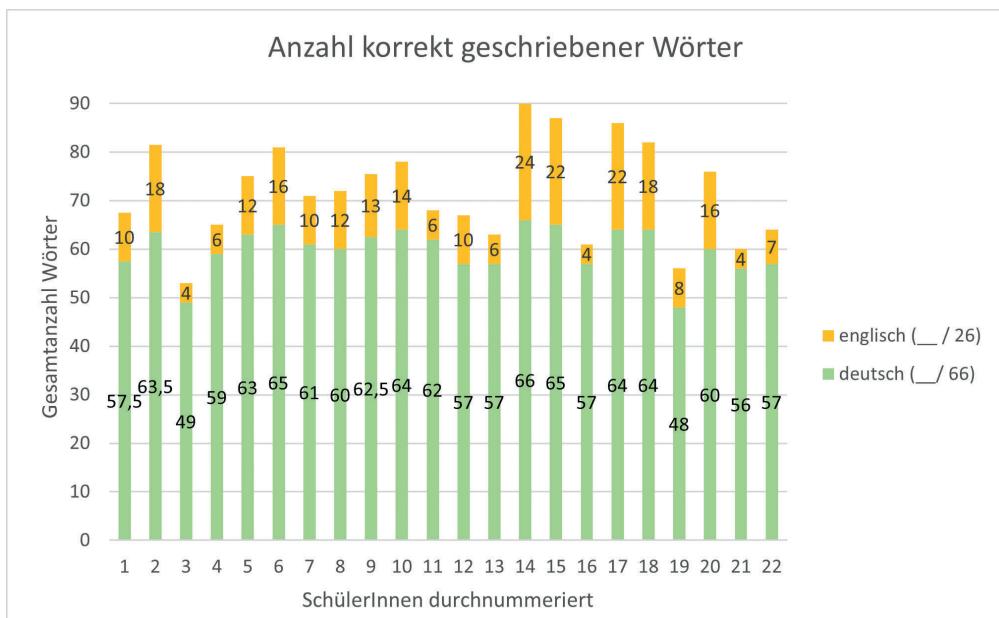


Abb. 2: Anzahl korrekt geschriebener Wörter

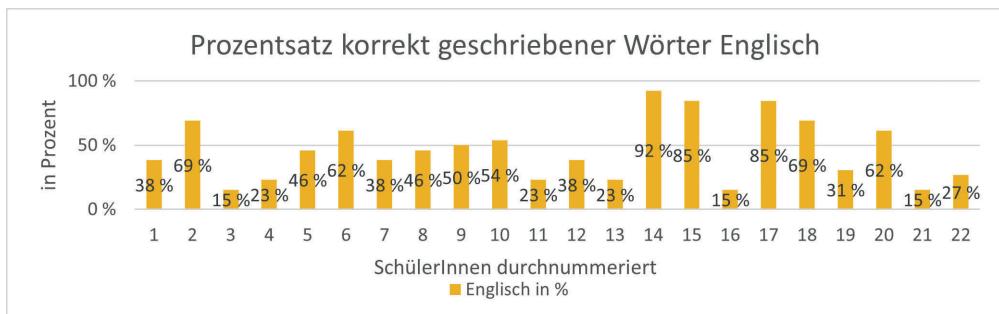


Abb. 3: Prozentsatz korrekt geschriebener Wörter Englisch

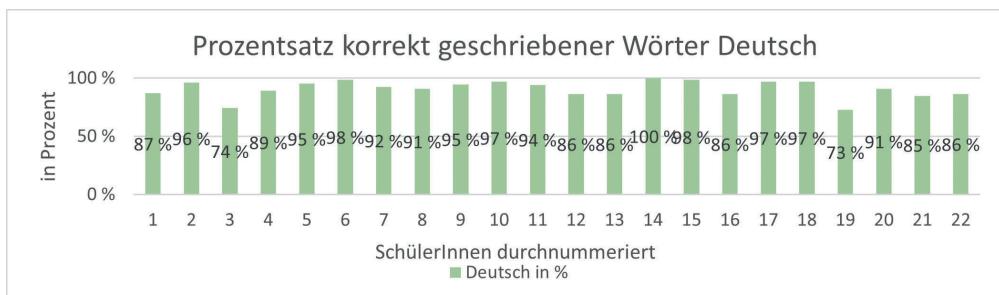


Abb. 4: Prozentsatz korrekt geschriebener Wörter Deutsch

Einordnung der Ergebnisse

In Abbildung 2 wurden die gesamten Rechtschreibergebnisse der Kinder sowie die Aufteilung in korrekte englische und deutsche Begriffe dargestellt, wobei 92 das Gesamtmaximum darstellt, wovon 26 Begriffe englisch und 66 deutsch sind.

Es ist zu sehen, dass zwar die grobe Tendenz, ob ein/e SchülerIn in der deutschen Rechtschreibung mehr oder weniger stark ist, einen Einfluss auf die Schreibung der englischen Begriffe haben kann, es aber auch viele Abweichungen gibt, in denen kein Zusammenhang hergestellt werden kann.

Noch deutlicher ist dies unter Zuhilfenahme der Abbildungen drei und vier zu erkennen, in denen jeweils die konkreten Prozentzahlen angegeben sind. Der stärkste Schüler ist Nr. 14 mit nur zwei gesamten Fehlern, wobei beide unter die Onlinebegriffe fallen. Eine ähnlich gute deutsche Rechtschreibung hat mit 64 richtigen Wörtern Schülerin 10, welche aber mit 54% nur knapp über die Hälfte der englischen Begriffe korrekt wusste. Auch bei Schüler 1 sind bei 83% richtigen deutschen Wörtern nur 38% der englischen Wörter richtig.

Es ist also zu vermuten, dass die Rechtschreibung der Onlinewörter nicht unbedingt mit den generellen Rechtschreibkenntnissen zusammenhängt, sondern, wie bereits angedeutet (s. These), die Mediennutzung oder anderweitige Begegnung der Wörter eine größere Rolle spielt, da die Kinder andernfalls schlachtweg nicht mit den Begriffen vertraut sind.

Ein weiterer Aspekt, der untersucht wurde, war die Einordnung der Ergebnisse bezüglich des Alters und Geschlechts. Während das Alter der Kinder keine klaren Tendenzen in den Diktaten zeigte, waren bei dem Geschlecht, trotz genauer 50/50 Aufteilung innerhalb der Klasse, deutliche Unterschiede zu erkennen.

Bezüglich der deutschen Begriffe ist der Durchschnitt bei den Mädchen mit 91% nur ein Prozent besser als bei den Jungen, die Ergebnisse sind also sehr ähnlich. Bei den Onlinebegriffen allerdings lagen die Jungen mit durchschnittlich 54% deutlich vor den 37% der Mädchen.

Der Begriff „Minecraft“ wurde bei jeweils elf SchülerInnen von neun Jungen, aber nur fünf Mädchen korrekt geschrieben, was einen Hinweis auf die eher männliche Zielgruppe des Spiels gibt. Ähnliche Ergebnisse sind bei dem Spiel „Fortnite“ zu sehen, wo vier Mädchen und zehn Jungen die richtige Schreibweise kannten. Auch bei „YouTube“ lagen die Jungen in den Ergebnissen mit sieben Richtigen vor den zwei der Mädchen.

Hieraus ist zu schließen, dass, unabhängig von den Rechtschreibkenntnissen, die Jungen durchschnittlich mehr der abgefragten Medienbegriffe aus ihrem eigenen Alltag kennen und dementsprechend auch bei der Schreibung der Wörter einen Vorteil hatten.

Fazit

Die These, dass der Kontakt mit Englisch im Online-Bereich einen Einfluss auf die Rechtschreibung englischer Begriffe hat, konnte teilweise bestätigt werden; jedoch bleibt die Möglichkeit eines Einflusses durch Begegnungen mit den Begriffen in der realen Welt unberücksichtigt, da die Mediennutzung in dieser Untersuchung nicht erforscht wurde.

Wie zuvor vermutet, gibt es große Unterschiede zwischen den einzelnen Ergebnissen, aber insgesamt kann durch die potenzielle Mediennutzung ein Vorteil für die Schreibung der englischen Begriffe festgehalten werden.

Als Ergebnis der Untersuchung und der Auswertung dieser lässt sich festhalten, dass die Auseinandersetzung mit englischer Schriftsprache im Internet oder im realen Leben deutlich die Schreibkenntnisse des Online-Wortschatzes der GrundschülerInnen beeinflusst.

Wie bereits erwähnt, gibt es in der bisherigen Forschung viele ungelöste Fragen rund um die Einflüsse von Online-Medien. Die Untersuchung hatte das Ziel, exemplarisch die Verbindung von Mediennutzung in der Freizeit und den schulischen Ergebnissen näher zu beleuchten. Interessant wäre es, ähnliche Untersuchungen auch in größeren Gruppen durchzuführen, und auch den individuellen Medienkonsum der Kinder im Zusammenhang mit den Ergebnissen zu untersuchen, um final zu bestätigen, dass statt den Begegnungen in der analogen Welt die digitalen Medien entscheidend für die Schreibungen sind.

Bezüglich der Stärken und Schwächen der Untersuchung lässt sich sagen, dass die kleine Versuchsgruppe natürlich keinen Allgemeinanspruch erhebt und nur auf die betroffene Klasse bezogen werden kann. Es ist aber dennoch anzunehmen, dass die produzierten Ergebnisse einen Startpunkt für eine Vermutung der Ergebnisse in einer größeren Gruppe bieten.

Außerdem stellte auch die Bewertung der deutschen Rechtschreibung ein Problem dar, da die Prozentangaben zwar gut vergleichbar sind, jedoch einfache Buchstabendreher gleich stark gewertet werden wie schwerwiegendere Rechtschreibfehler. In diesem Rahmen war es aber nicht möglich, hier eine präzisere Methode zu entwickeln.

Des Weiteren stellt es ohne die Erhebung der Mediennutzung der SchülerInnen ein Problem dar, einen Zusammenhang zwischen dieser und den Schreibkenntnissen final zu bestätigen.

Anhang

Text des Diktats

Heute nutzen viele Kinder schon in der Grundschule elektronische Medien. Im *Store* kann man *Apps* wie *Google* und *Whatsapp* downloaden und *Updates* machen. Viele Schüler spielen gerne die *online* Spiele *Clash Royale* oder *Minecraft*. In *Fortnite* kann man neue *Level* erreichen und *Champion* werden. Auf der *Wii* kann man bei *Mariokart* zwischen *Playern* unterscheiden und mit *Daisy*, *Peach* oder *Toad* Rennen fahren und den *Sound* anpassen. Andere Kinder schauen lieber Filme, wie *Star Wars* oder *Frozen* oder gucken auf *Youtube* Serien wie *Spongebob*. Manche verkleiden sich zu Karneval sogar als *Minions*, *Spiderman* oder *Harry Potter*.

Auswertungstabelle der Diktatergebnisse

Nummer	Geschlecht	Alter	Rechtschreibung			Rechnung			Insgesamt (— / 92)	
			deutsch (— / 66)	Rechnung	Deutsch in %	englisch (— / 26)	Rechnung	Englisch in %	Insgesamt in %	
1	w	10	57,5	0,8712121	87 %	10	0,384615385	38 %	67,5	73 %
2	w	10	63,5	0,9621212	96 %	18	0,692307692	69 %	81,5	89 %
3	m	10	49	0,7424242	74 %	4	0,153846154	15 %	53	58 %
4	w	10	59	0,8939394	89 %	6	0,230769231	23 %	65	71 %
5	m	9	63	0,9545455	95 %	12	0,461538462	46 %	75	82 %
6	w	10	65	0,9848485	98 %	16	0,615384615	62 %	81	88 %
7	m	9	61	0,9242424	92 %	10	0,384615385	38 %	71	77 %
8	m	9	60	0,9090909	91 %	12	0,461538462	46 %	72	78 %
9	w	9	62,5	0,9469697	95 %	13	0,5	50 %	75,5	82 %
10	w	9	64	0,96969697	97 %	14	0,538461528	54 %	78	85 %
11	w	9	62	0,9393939	94 %	6	0,230769231	23 %	68	74 %
12	w	10	57	0,8636364	86 %	10	0,384615385	38 %	67	73 %
13	w	10	57	0,8636364	86 %	6	0,230769231	23 %	63	68 %
14	m	9	66	1	100 %	24	0,923076923	92 %	90	98 %
15	m	9	65	0,9848485	98 %	22	0,846153846	85 %	87	95 %
16	w	9	57	0,8636364	86 %	4	0,153846154	15 %	61	66 %
17	m	9	64	0,96969697	97 %	22	0,846153846	85 %	86	93 %
18	m	10	64	0,96969697	97 %	18	0,692307692	69 %	82	89 %
19	m	10	48	0,7272727	73 %	8	0,307692308	31 %	56	61 %
20	m	9	60	0,9090909	91 %	16	0,615384615	62 %	76	83 %
21	w	11	56	0,8484848	85 %	4	0,153846154	15 %	60	65 %
22	m	10	57	0,8636364	86 %	7	0,269230769	27 %	64	70 %
			gesamt deutsch	Durchschnitt deutsch	gesamt englisch		Durchschnitt englisch			
	w		1001 %	91%	412 %		37%			
	m		995 %	90%	596 %		54%			

Abb. 5.1: Auswertungstabelle der Diktatergebnisse

Store	Apps	Google	WhatsApp	downlaoden	Updates	online	Clash Royale	Minecraft	Fortnite	Level	Champion	Wii	Mario Kart
✓	✓	Watsapps	dowloaden	updatas	✓	Klasch real	✓	Fortenheit	✓	Schepien	Wie	✓	
✓	✓	✓	✓	✓	✓	Clash Royal	✓	✓	✓	Champien			Mariocard
Stor- eps	Gugle	Wosep	daunlouden	apdets	onlein	Kleschrojal	✓	✓	✓	Schempijen	view		Mariokat
Stor- Google	Watshapp	X	✓	✓	onliene	Clash Royal	✓	✓	✓	Schamian	wie		mariocard
Stor-	Watshapp	daunladden	?	onlin	Clash Royal	✓	✓	✓	✓	✓	✓		Mariokart
✓	✓	✓	daunladden	Updatas	✓	Klashroial	✓	✓	✓	Chapiion	✓		Mariocard
✓	✓	✓	✓	donoden	Abdates	✓	Klashroal	Mincraft	✓	Chapiien	Wie	✓	
✓	✓	Goooooocogel	watsapp	✓	Updates	✓	Klässchroal	✓	✓	Leval	Chapiien	✓	✓
✓	✓	Watshapp	✓	Appdates	✓	Klashroial	Mincraft	Fortnigt	✓	Chaping	✓		Mariocard
Stor- aaps	✓	✓	✓	Apdates	✓	Klashroial	Mincraft	Fordheit	✓	Chapiom	Rie	✓	
Stor- aaps	✓	✓	watsap	daunlauden	apdeit	Onlein	kresch roal	Minkraft	Fortneit	✓	Campion	✓	✓
Stor- aaps	✓	✓	✓	downhlooden	✓	✓	Kleshroyle	✓	✓	✓	caption	wee	x
Strom	Googel	Wast app	dowloaden	Apdais	onlain	Klasch roial	Maincraft	Vortnat	✓	Schampchen	week	✓	
✓	✓	✓	✓	✓	✓	Clash Royal	✓	✓	✓	✓	Wee	✓	
✓	✓	✓	✓	downloadin	✓	✓	Clash royal	✓	✓	✓		Wee	✓
Stor- Eps	Gugle	wozep	X	Apsder	onlin	clasc orall	Miencraft	Fortnit	✓	schempien	vie	✓	
✓	✓	✓	✓	✓	✓	online	Clash Royal	FORTNITE	✓	✓	✓	✓	
✓	✓	✓	✓	✓	✓	Crash royal	✓	✓	✓	✓	wy		Mariocard
Stor- aps	gugel	wast aps	X	apdeys	onlin	Klaschroyal	✓	✓	✓	Champion	✓		
Strohe	Google	Wähtsapp	downlouden	✓	✓	Klasch Royal	✓	✓	✓	Chapiion	wee		
Stor- apes	gogel	Wätsapp	daunlauden	Apdedis	onleine	Klascworei	Mikraft	Fortneit	✓	Cempchen	wie		
		wozapp	daunlauden	abtaitz	onlein	Klaschroyal	minni kraft	✓	✓	chapiion	✓		
10	16	14	9	7	8	12	0	14	13	20	5	8	14
45 %	73 %	64 %	41 %	32 %	36 %	55 %	0 %	64 %	59 %	91 %	23 %	36 %	64 %

Abb. 5.2: Auswertungstabelle der Diktatergebnisse (fortgesetzt)

Player	Daisy	Peach	Toad	Sound	Star Wars	Frozen	YouTube	Spongebob	Minions	Spiderman	Harry Potter
✓ dasy	pitsch	Tot	saund	Star Was	✓ Yutob	Spronsopb	✓	Speidermen	Spiderspot	Heripotter	
✓ ✓	✓ ✓	Toat	✓ ✓		✓ ✓	Spontschbob	✓	Miniens	Spidermann	✓	
Plein	Desi	Pisch	Toot	Saunt	Starwas	✓	Jutjupe	Sponsopop	Minions	Speiderman	Hariporta
Playarn	Daysi	✓	Toet	✓	Star Was	Wrosen	Yotube	Sponchbob	Miniene	Spidermann	Hrary Potter
✓ Dase	Pech	✓	Saunt	✓	Frosen	✓	Spongbob	✓	Spider Mann	✓	
✓ ✓	Pitche	Tauche	✓		Frosen	youtouo	sponchbob	✓	✓	✓	
Plaern	Daesie	Petsch	Tota	Saunt	Starwas	✓ Youtube	Sponsopop	Miniens	Spiderspot	✓	
Palern	Dasti	Peats	✓	Saund	Starwos	✓ Yutube	Sponsopop	✓	✓	✓	Harri Potter
✓ ✓	Pechish	Toat	✓	Sont	✓	Yotyop	Sponsopop	Miniens	✓	✓	
✓ ✓	✓ ✓	✓	Siound	✓	✓	Yout Youb	Spanschwoap	Miniens	Spaderman	✓	
plean	Daisi	Pisch	Taud	✓	Starwas	Frosen	✓	Spontschbob	Alien (?)	Spiderspot	Haarry Potter
plerer	Deisy	Peahe	Toud	zoun	Sclar wars	frowsen	Ioutoube	✓	Minos	Spidermann	✓
✓	Daisie	Pesch	✓	Zound	✓	Frosen	jurup	sponschpop	Minijens	Spaidermann	Hair Potter
✓ ✓	✓ ✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
✓ ✓	Peache	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Playan	Dasy	Pitsch	tout	sount	✓	Fousen	youtup	Sponsopop	✓	Spaderman	Hari potter
✓ Daysi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
✓ Dasie	✓	✓	toat	✓	Starwoars	✓	✓	✓	Miniyons	spiederman	✓
✓ ✓	✓	pech	Toht	saund	Star woas	Frosen	Yutube	✓	miniens	Spiederman	Hary potter
✓ ✓	✓ ✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	miniuhr	Spidermann	✓
plean	desi	pitch	toht	saut	starwas	fuhsen	Yotube	stomstop	miniens	speidermen	herr potter
plaierrn	döisi	pitsch	tout	✓	✓	frosen	✓	sponsopob	minnons	spidermann	harri potter
13	8	7	8	10	12	9	7	8	6	12	
59 %	36 %	32 %	36 %	45 %	55 %	55 %	41 %	32 %	36 %	27 %	55 %

Abb. 5.3: Auswertungstabelle der Diktatergebnisse (fortgesetzt)

Bibliographie

- BLUMHAGEN, Lisa (2019): Schriftspracherwerb: Grundschule. Bildungsserver Rheinland-Pfalz, <https://grundschule.bildung-rp.de/lernbereiche/deutsch/mediathek/materialien-zum-teilrahmenplan/schriftspracherwerb.html> (03.03.2024).
- BREITER, Andreas / WELLING, Stefan / STOLPMANN, Björn Eric (2010): *Medienkompetenz in der Schule. Integration von Medien in den weiterführenden Schulen in Nordrhein-Westfalen*. Berlin: Vistas.
- Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2024): Gefahren für die Entwicklung durch Medien, <https://www.kindergesundheit-info.de/themen/medien/mediennutzung/medien-gefahren/> (27.02.2024).
- GIRSHAUSEN, Bernadette (2022): Schriftspracherwerb – Warum Lautieren und Silben schwingen eine wichtige Rolle einnehmen, <https://zebrafanclub.de/lautieren-silben-schwingen-schriftspracherwerb/> (22.11.2024).
- HEGER, Beate (2018): *Kinder auf dem Weg zum Schreiben. Ergebnisse einer Längsschnittstudie im Übergang von der Kindertageseinrichtung zur Grundschule*. Halle: Universität Halle-Wittenberg (unveröffentlichtes Manuskript einer Dr.-Diss.), <https://digital.bibliothek.uni-halle.de/hs/content/titleinfo/2941411> (22.11.2024).
- KRÖNER, Heike / PESCHEL, Christina (2004): Stufenmodelle der Schreibentwicklung, https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/.../4._Stufenmodelle_der_Schriftsprachentwicklung.pdf (22.11.2024).
- KUHN, Annette (2023): Helfen digitale Medien beim Lesen und Schreiben Lernen? Deutsches Schulportal der Robert-Bosch-Stiftung, <https://deutsches-schulportal.de/bildungswesen/faktencheck-mercator-institut-fuer-sprachförderungshelfen-digitale-medien-beim-lesen-und-schreiben-lernen-oder-nicht/> (22.11.2024).
- LUCA, Susann de (2023): Chat-Abkürzungen, MDR, <https://www.mdr.de/medien360g/medienwissen/chat-abkürzungen-100.html> (22.11. 2024).
- MEHLEM, Ulrich (2024): *Schriftspracherwerb. Theorie und Praxis für den Anfangsunterricht in der Grundschule*. Stuttgart: Kohlhammer.
- MÜNZ, Stefan (2009), SELFHTML: Einführung / Internet und WWW / Entstehung des World Wide Web, 27.02.2024, <https://www2.informatik.hu-berlin.de/Themen/www/selfhtml/intro/internet/www.htm>.
- Netzjargon – Wikipedia, 05.03.2024, <https://de.wikipedia.org/wiki/Netzjargon>.
- SIEVER, Torsten / SCHLOBINSKI, Peter / RUNKEHL, Jens (Hg.) (2005): *Websprachen.net. Sprache und Kommunikation im Internet*. Berlin: De Gruyter.
- Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung München (2024), LehrplanPLUS - Grundschule – Jahrgangsstufe 4 – Grundlegende Kompetenzen (Jahrgangsstufenprofile), <https://www.lehrplanplus.bayern.de/jahrgangsstufenprofil/grundschule/4> (26.02.2024).
- Statista (2019): *Mediennutzung von Kindern. Statista-Dossier zur Mediennutzung von Kindern in Deutschland*. Hamburg: Statista.
- STENSCHKE, Oliver / BUSCH, Albert (2018): *Germanistische Linguistik: Eine Einführung*. Tübingen: Narr Francke Attempto.

- STORRER, Angelika (2020): Über die Auswirkungen des Internets auf unsere Sprache. In: BURDA, Hubert / DÖPFNER, Mathias / HOMBACH, Bodo / RÜTTGERS, Jürgen (Hg.): *Gedanken zur Zukunft des Internets*. Essen: Klartext, 219–224.
- Tippcenter, Computer Bild (29.04.2021), Google-Nutzerzahlen im Überblick, COMPUTER BILD, <https://www.computerbild.de/artikel/cb-Tipps-Internet-Google-Nutzerzahlen-des-Internetriesen-im-ueberblick-31527957.html> (05.03.2024).
- WALKER, Jessica (2015): Die „eiskalte Geldmaschine“ von Disney. In: „Deutsche Welle“ 06.02.2015, <https://www.dw.com/de/die-eiskalte-geldmaschine-von-disney/a-18233190> (22.11.2024).

Abbildungsverzeichnis

Quelle: eigene Bearbeitung

Abb. 1.1: Anzahl der korrekten Schreibungen

Abb. 1.2: Anzahl der korrekten Schreibungen (fortgesetzt)

Abb. 2: Anzahl korrekt geschriebener Wörter

Abb. 3: Prozentsatz korrekt geschriebener Wörter Englisch

Abb. 4: Prozentsatz korrekt geschriebener Wörter Deutsch

Abb. 5.1: Auswertungstabelle der Diktatergebnisse

Abb. 5.2: Auswertungstabelle der Diktatergebnisse (fortgesetzt)

Abb. 5.3: Auswertungstabelle der Diktatergebnisse (fortgesetzt)