

Inhalt

VORBEMERKUNG	V
PROBLEMLAGE	1
ZUR ANLAGE DER ARBEIT	5
1. DEFINITIONEN ZENTRALER BEGRIFFE	6
1.1 (VORLÄUFER-) FÄHIGKEITEN	6
1.2 (VORLÄUFER-) FERTIGKEITEN	8
1.3 (KOGNITIVE) STÜTZFUNKTIONEN	10
1.4 (MATHEMATISCHE) KOMPETENZ	10
2. THEORETISCHE GRUNDLAGEN	13
2.1 TABLETS IM VORSCHULALTER	13
2.2 LERNEN MIT DIGITALEN MEDIEN	18
2.2.1 <i>Selektive Aufmerksamkeit und Arbeitsgedächtnis</i>	20
2.2.2 <i>Strategien und metakognitive Regulation</i>	22
2.2.3 <i>Vorwissen</i>	23
2.2.4 <i>Motivation und Selbstkonzept</i>	23
2.2.5 <i>Volition und lernbegleitende Emotionen</i>	24
2.2.6 <i>Zusammenfassung der Voraussetzungen erfolgreichen Lernens</i>	25
2.2.7 <i>Lernen aus behavioristischer Sicht</i>	26
2.2.8 <i>Lernen aus kognitivistischer Sicht</i>	28
2.2.9 <i>Lernen aus konstruktivistischer Sicht</i>	29
2.3 ÜBUNGSFORMEN	31
2.4 GEGENÜBERSTELLUNG APPS ZU TRADITIONELLEN SPIELEN	36
2.4.1 <i>App Wo war was?</i>	38
2.4.2 <i>App Luftballonspiel</i>	45
2.5 ZUORDNUNG KINDLICHER OPERATIONEN ZU GEDÄCHTNIS UND ABSTRAKTION	53
3. FORSCHUNGSMETHODIK	57
3.1 FORSCHUNGSDESIGN	57
3.2 BESCHREIBUNG DER STICHPROBE	57
3.3 BESCHREIBUNG DER ERHEBUNGSINSTRUMENTE	59
3.4 DURCHFÜHRUNG	60
3.5 AUSWERTUNG	63
4. DARSTELLUNG DER ERGEBNISSE	69
5. DISKUSSION	77
ZUSAMMENFASSUNG	81
LITERATURVERZEICHNIS	83
ABBILDUNGSVERZEICHNIS	91
TABELLENVERZEICHNIS	93
ANLAGEN	95