

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 ERHEBUNGSMETHODEN | 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 |