

iluj^o2

Tools für die
Sprachförderung

- kostenlos
- einfach zugänglich
- vielseitig einsetzbar



Impressum

Herausgeber: Wiener Bildungsserver, Windmühlgasse 26/3/6. OG, 1060 Wien. ZVR-Zahl: 903870174
Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Niederösterreich, Mayerweckstraße 1, 1210 Wien

Autor:innen: Niku Dorostkar, Christoph Kaindel, Beatrice Müller, Helmut Pecher, Georg Plank, Ingrid Plank, Lisa Pollak, Barbara Römisch, Alena Suschnig, Jasmin Wallner

Korrekturat: Michael Pils

Layout: Christoph Kaindel

Hergestellt von: Rötzer Druck GesmbH

Herstellungsort: Joseph Haydn-Gasse 32, 7000 Eisenstadt

Mai 2026

2



CC BY-NC-SA 4.0

Inhalt

Einleitung	4
Ilujo - Tools für die Sprachförderung	4
Amira	6
Artikel im Deutschen	6
AsTeRICS Grid	7
Dandelin	7
Deutsch lernen mit Mumbro und Zinell	8
Geschichtenwürfel	8
Greta	9
KiwiThek	9
Lega Kids	10
Leseprompter	11
Minibook	12
Monstory	12
Orthografietrainer	13
Prosodiya	14
Rossipotti Kamishibai	14
Schlaumäuse	15
Schooltools-Audiorekorder & Vocaroo	15
Studyflix - Rhetorische Stilmittel	16
SymboTalk	16
Twine	17
Weitere Angebote des Wiener Bildungsservers und der KPH	18-19

Links und Toolbeschreibungen
aus diesem Heft und aus Ilujo 1
finden Sie auf dieser Webseite:
<https://www.schooltools.at/ilujo/>





Sprachliche Bildung unter den Bedingungen der Digitalisierung erweist sich dann als wirksam, wenn digitale Medien und Tools nicht als Selbstzweck eingesetzt werden, sondern didaktisch reflektiert sinnstiftende, motivierende und differenzierte Lernprozesse unterstützen.

Einleitung

In einer zunehmend digitalen Welt ist der Einsatz von digitalen Werkzeugen im Unterricht unverzichtbar geworden. Ilujo ist eine stetig wachsende Werkzeugkiste an solchen pädagogisch sinnvollen Tools.

Diese Publikation ist eine sorgfältig ausgewählte Sammlung von kostenlosen, einfach zu bedienenden Programmen für die Sprachförderung. Zielgruppe sind insbesondere Lehrpersonen der Primarstufe (PS) und der Sekundarstufe I (Sek I), viele Werkzeuge können aber auch in der Sekundarstufe II eingesetzt werden. Jedes vorgestellte Tool wird systematisch und übersichtlich nach dem gleichen Schema präsentiert, um den Leser:innen eine schnelle Orientierung und eine einfache Integration in den Unterricht zu ermöglichen.

Die Publikation ist in Zusammenarbeit zwischen der **Kirchlichen Pädagogischen Hochschule Wien/Niederösterreich** und dem **Wiener Bildungsserver** entstanden. Durch die Kooperation der beiden Institutionen fließen sowohl praxisorientierte als auch theoretische Perspektiven in diese Publikation ein, um eine umfassende und praxisnahe Unterstützung für den schulischen Alltag zu gewährleisten.

Sprachliche Bildung mit digitalen Werkzeugen

Sprachliche Bildung gelingt besonders dann, wenn sie sinnstiftendes Lernen in einem ganzheitlichen Erfahrungsraum ermöglicht. Darin liegt das besondere Potenzial von digitalen Medien und Tools: Diese sollten nicht um ihrer selbst willen eingesetzt werden (im Sinne einer „Toolification“), sondern weil sie einen didaktischen Mehrwert bieten, etwa einen erhöhten Grad an Interaktivität oder Selbststeuerung und damit eine gesteigerte Lernmotivation. Digitale Medien und Tools zeichnen sich zudem meist durch Multimodalität aus: Verschiedene Zeichensysteme – Sprache und Schrift, Bild und Bewegung, Ton und Musik – wirken für die Konstruktion von Bedeutung zusammen und sprechen mehrere Sinnesmodalitäten zugleich an. Diese Kombination kann beim Lernen unterstützend wirken und durch den Einsatz digitaler Medien und Tools erleichtert werden. Didaktische Konzepte wie Gamification und Digital Game-Based Learning (DGBL) zeigen Wege auf, wie sie für spielerisches Lernen genutzt werden können. Gamification meint hierbei das Übertragen spielerischer Elemente (z.B. Punkte, Levels, Abzeichen) in spielfremde Kontexte wie Schule und Unterricht. DGBL hingegen nutzt komplette Spiele für didak-

tische Zwecke, etwa für sprachliches, literarisches und mediales Lernen.

Niku Dorostkar, Deutsch inkl. DaZ in der Primar- und Sekundarstufe, KPH Wien/Niederösterreich

Leseförderung mit Lese-Apps

Lese-Apps können einen wertvollen Beitrag für die individuelle und differenzierte Leseförderung von Kindern leisten. Wichtig dabei ist der gezielte Einsatz von geeigneten Apps. Dem geht eine kriteriengeleitete Recherche voraus, welche Dimensionen der Lesekompetenz mit Hilfe des Lese-Tools gefördert werden sollen. Kriterien bietet z.B. das Mehrebenen-Modell des Lesens nach Rosebrock & Nix (2020). Es beschreibt basale Lesefertigkeiten und höhere Verstehensprozesse auf Satz- und Textebene (= Prozessebene). Ebenfalls bedeutsam sind motivationale und selbstregulative Faktoren (= Subjektebene). Studien belegen, dass sich z.B. eine gesteigerte Lesemotivation sowie die Planung und Überwachung des eigenen Lese- und Verstehensprozesses mit Hilfe von Lese-Apps positiv auf das Leseverstehen auswirken können (Winter 2025).

In vielen Lese-Apps für die Primarstufe sind Übungen zu finden, die auf das Satzverstehen fokussiert sind. Diese Formate können aus



lesedidaktischer Sicht in folgende Bereiche eingeordnet werden: Phologische Bewusstheit als Vorläuferfähigkeit, Lesen von Buchstaben, Wortteilen und Wörtern sowie das Verknüpfen von Satzteilen, Teilsätzen und Sätzen (lokale Kohärenz). Mit der jeweiligen Zieldimension im Blick können die angeführten Tools gut als Leseübungen eingesetzt werden.

Ingrid Plank, Deutschdidaktik; KPH Wien/Niederösterreich

Sprachliche Bildung und Deutschförderung im Kontext der Digitalisierung

Sprache ist der Schlüssel zur Bildung, unabhängig vom Fach, von der Schulstufe oder der Biografie der Lernenden (Becker-Mrotzek et al., 2023). So ist Sprachliche Bildung als übergeordnetes Unterrichtsprinzip über Deutschförderung im Kontext von Deutsch als Zweitsprache hinaus zu verstehen. Ein systematischer Aufbau von bildungssprachlichen Kompetenzen (Lütke et al., 2017), die Schüler:innen ermöglichen, zu verstehen, zu erklären, zu

denken und sich Gehör zu verschaffen ist damit in unserer mehrsprachigen Gesellschaft eine zentrale Frage der Teilhabe und Bildungsgerechtigkeit.

Gleichzeitig ist für Kinder und Jugendliche eine digitale Welt ihre selbstverständliche Realität, weshalb heute in digitalen Räumen neue Formen des Sprechens, Schreibens und Erzählens entstehen. So verändert sich, wie Sprache gelernt, genutzt und bewertet wird und damit auch, welche Aufgaben sich dem Unterricht und der Schule stellen.

Digitale Werkzeuge eröffnen hier ein doppeltes Potenzial: Sie bieten die Möglichkeit, Lernprozesse stärker zu individualisieren (Weiss et al., 2023), Rückmeldungen zu differenzieren und mehrsprachige Ressourcen sichtbarer und zugänglicher zu machen. Zugleich prägen sie (neue) Narrative darüber, wer gehört wird. Besonders für Schüler:innen, deren Stimmen im traditionellen Unterricht weniger Raum haben, können sich hier neue Zugänge und Sichtbarkeit eröffnen. Dafür ist entscheidend,

dass digitale Tools nicht allein stehen, sondern durch Lehrkräfte pädagogisch anschlussfähig gemacht werden (Baum et al., 2025; UNESCO, 2024). Digitale Tools können die Lehrkräfte entlasten, Lernende stärken und Mehrsprachigkeit sichtbar machen und produktiv nutzen.

Beatrice Müller, Sprachliche Bildung; KPH Wien/Niederösterreich

Literatur

- Baum, L., & Günay, G. (Hrsg.). (2025). Künstliche Intelligenz in DaF/DaZ. DaF / DaZ in Forschung und Lehre. Band 7. Frank & Timme.
- Becker-Mrotzek, M., Gogolin, I., Roth, H.-J., & Stanat, P. (Hrsg.). (2023). Grundlagen der sprachlichen Bildung (Band 10). Waxmann.
- Lütke, B., Petersen, I., & Tajmel, T. (Hrsg.). (2017). Fachintegrierte Sprachbildung: Forschung, Theoriebildung und Konzepte für die Unterrichtspraxis. De Gruyter.
- Rosebrock, Cornelia & Nix, Daniel (2020): Grundlagen der Lesedidaktik und der systematischen Leseförderung. Schneider Verlag Hohengehren.
- UNESCO. (2024). AI competency framework for teachers. UNESCO.
- Weiss, Z., Woerfel, T. J. N., & Meurers, D. (2023). Intelligente digitale Werkzeuge in der sprachlichen Bildung: Chancen und Herausforderungen. In M. Becker-Mrotzek et al. (Hrsg.), Grundlagen der sprachlichen Bildung (S. 185–198). Waxmann.
- Winter, Katja (2025): Lese-Apps für die Grundschule. In: Lust auf Lesen. Zeitschrift Grundschule Deutsch. Heft 86 2025. Friedrich Verlag.



Kompetenzen

- Hören
- Sprechen
- Lesen

Nutzungsinformationen

- Plattform: Webbrowser
<https://www.amira-lesen.de/>
- Registrierung nötig: nein

Amira ist eine kostenlose Plattform zur Leseförderung, die sich besonders für Kinder mit geringen Deutschkenntnissen oder mit Förderbedarf eignet.

Amira bietet verständliche und kinderfreundliche Lesetexte in unterschiedlichen Sprachniveaus. Diese sind verständlich und werden durch Illustrationen und Vorlesefunktionen begleitet. Zusätzlich gibt es begleitende Aufgabenformate, Hörversionen und kleine Lernspiele, die das Textverständnis fördern und

spielerisch festigen. Amira kann in Lesecken oder Förderstunden eingesetzt werden. Differenzierte Lesetexte ermöglichen individuelles Arbeiten.

Das Vorlesen fördert die Leseflüssigkeit, erweitert den Wortschatz und unterstützt die Wahrnehmung von Aussprache und Prosodie. Im

Sinne von DaZ und Mehrsprachigkeit können viele der Geschichten auch in anderen Sprachen (z.B. Deutsch, Italienisch, Türkisch, Russisch, Arabisch, Englisch, Polnisch, Farsi, Spanisch) genutzt werden.

Artikel im Deutschen



Kompetenzen

- Hören
- Sprechen
- Lesen

Nutzungsinformationen

- Plattform: Webbrowser
<https://der-artikel.de/>
- Registrierung nötig: nein

Artikel im Deutschen erklärt die Verwendung, (Adjektiv-)Deklination, Verbkonjugation sowie den Nullartikel.

Artikel im Deutschen ist eine Webseite zur Bestimmung des richtigen Artikels deutscher Nomen. Nach Eingabe eines Begriffs zeigt das Webtool den passenden Artikel sowie Informationen zur Wortart und Schreibweise. Das kostenlose Online-Training bietet drei Bereiche: Artikelübungen, Wortschatz-

aufbau (A1–A2) und Deklinationen mit Erklärungen zu Kasus, Genus und Numerus. Die Seite unterstützt Wortschatzarbeit, Artikeltraining mit Selbstkontrolle sowie die Analyse typischer Fehler und Regelmäßigkeiten.

Die Webseite unterstützt so die unterrichtsbezogene Wortschatz-

arbeit und das Artikeltraining mit Selbstkontrolle, fördert das Erkennen typischer Wortendungen und ermöglicht eine gezielte Fehleranalyse. Wort und Satzübungen stärken den Lesewortschatz und das Leseverständnis sowie besonders im DaZ-Unterricht die korrekte Artikelverwendung.

AsTeRICS GRID

ES, PS, Sek I, Sek II



Kompetenzen

- Hören
- Sprechen
- Lesen

Nutzungsinformationen

- Plattform: Webbrowser
<https://grid.asterics.eu/#grids>
- Registrierung nötig: nein (optional für Cloud-Sync)

AsTeRICS Grid ist eine plattformunabhängige Web-Anwendung für Unterstützte Kommunikation und ermöglicht die Erstellung individueller Kommunikationstafeln.

AsTeRICS Grid ist eine Web-Anwendung aus dem Bereich der Unterstützten Kommunikation, die Menschen Kommunikation und Teilhabe ermöglicht. Es können individuelle Kommunikationstafeln (Grids) mit Symbolen und Texten erstellt werden. Dabei ist sogar die Verwendung der Schulschrift

Prima möglich. Die erstellten Inhalte können per Sprachausgabe vorgelesen werden und der Text kann auch in unterschiedlichen Sprachen eingestellt werden, wodurch Kommunikation für alle möglich wird – unabhängig von der Sprachkompetenz.

Im Unterricht eignet sich das Tool

besonders gut für DaF/DaZ und zur Wortschatzerweiterung und Wiederholung. Das Tool ist besonders wertvoll für die Bildungschancengerechtigkeit, da es unabhängig von Plattform und Internetzugang funktioniert.

Dandelin – Deutsch für Kinder

PS



Dandelin ist eine App zum spielerischen Deutschlernen für Kinder von 5 bis 8 Jahren mit Liedern, Videos und interaktiven Spielen.

Kompetenzen

- Hören
- Sprechen

Nutzungsinformationen

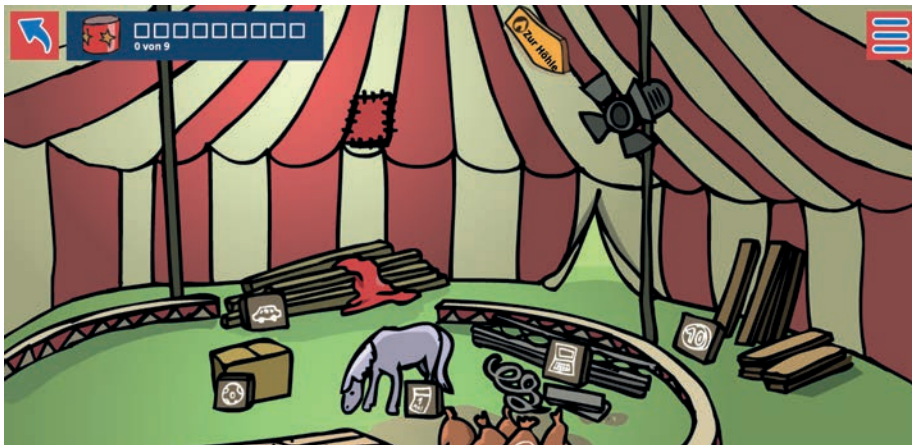
- Informationen über die App:
<https://deutsch.info/dandelin>
- Plattform: App für iOS und Android
- Registrierung nötig: nein

Dandelin fördert spielerisch sprachliche und kognitive Fähigkeiten von 5- bis 8-jährigen Kindern. Durch interaktive Spiele, Videos und Lieder werden Hörverstehen, Wortschatz, Aussprache und Sprechen trainiert. Es unterstützt den Übergang von der Familien- zur Unterrichtssprache, eignet sich für den Themeneinstieg

oder zur Wortschatzsicherung und wird durch downloadbare Unterrichtseinheiten ergänzt. Dandelin kann zudem zur Anregung von Szenarien und Rollenspielen genutzt werden.

Durch themenbezogene Übungen, etwa zu Schule, Küche oder Winter, werden Vorläuferfähigkeiten der

Lesefertigkeit gefördert und ein alltagsnaher Wortschatz auf Wort- und Satzebene aufgebaut. Die lebensweltnahen Themen ermöglichen dabei ein gezieltes Wortschatztraining, insbesondere im Kontext von DaZ und Mehrsprachigkeit.



Kompetenzen

- Hören
- Sprechen
- Lesen

Nutzungsinformationen

- Plattform: Webbrowser, App für iOS und Android
- <https://www.planet-schule.de/mm/deutsch-lernen/>
- Registrierung nötig: ja

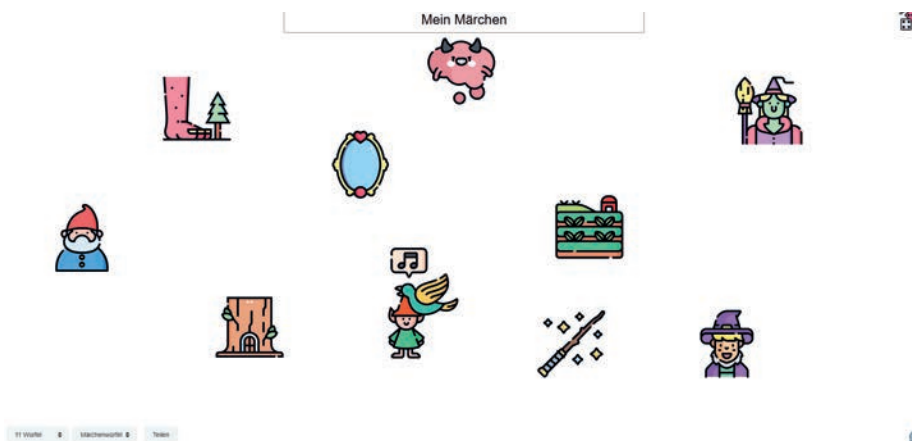
Die Figuren Mumbro und Zinell begleiten Kinder in Themenwelten, in denen Grammatik in Form von Lernspielen trainiert wird.

Die Webapp ist Teil eines Lernpakets, das aus Filmen, einem Lesebuch und ergänzenden Lernmaterialien besteht. In den Filmen werden unterschiedliche Gesprächsanlässe aufgegriffen, an denen bestimmte Lernfelder und Grammatikthemen anschaulich behandelt werden. Diese Inhalte werden anschließend in Lernspie-

len mit interaktiven Hör- und Zuordnungsübungen vertieft. Im Sinne der lesedidaktischen Zieldimension werden in Verbindung mit Bildern und dargestellten Alltagssituationen Übungen zum Wortschatz- und Satzbau angeboten. Das Hören, Zuordnen, Schreiben und Lesen von Wörtern unterstützt den Aufbau eines Lesewortschatzes und fördert

zugleich das Leseverständnis. Auch im Kontext von DaZ und Mehrsprachigkeit ist das Angebot sinnvoll, da der spielerische Aufbau eines Sprech- und Lesewortschatzes auf Wort- und Satzebene sowohl das Hörverstehen als auch das Leseverständnis stärkt.

Geschichtenwürfel



Kompetenzen

- Hören
- Sprechen
- Lesen

Nutzungsinformationen

- Plattform: Webbrowser
- <https://geschichtenwuerfel.de/>
- Registrierung nötig: nein

Der Geschichtenwürfel bietet zufällige Bildwürfelimpulse für Erzählen und Schreiben. Er fördert Kreativität, sprachlichen Ausdruck und Erzählkompetenz.

Der Geschichtenwürfel ermöglicht es, Symbole aus Themenbereichen wie Märchen, Fabeln oder Gruselgeschichten auszuwählen. Auf jedem Würfelsegment erscheint ein Piktogramm (bspw. ein Schloss, ein Tier oder ein anderes erzählregendes Symbol). Der zufällige Impuls dient als Ausgangspunkt für das Entwickeln einer eigenen Geschichte und

regt die Lernenden dazu an, Figuren, Handlungsorte, Ereignisse und Wendepunkte kreativ miteinander zu verbinden. Diese Methode fördert das Bewusstsein für narrative Strukturen, unterstützt die Wortschatzarbeit und erleichtert das Bilden korrekter Satzkonstruktionen. Sie stärkt die Fähigkeit, Gedanken miteinander zu verknüpfen.

Im Unterricht ist das Material im digitalen wie im analogen Setting flexibel einsetzbar und eignet sich besonders für die Schreibwerkstatt. Es kann zur individuellen Förderung wie auch in Partner:innen- oder Gruppenarbeiten verwendet werden und eröffnet einen motivierenden Zugang zum mündlichen und schriftlichen Erzählen.



Kompetenzen

- Hören
- Lesen

Nutzungsinformationen

- Informationen über die App: <https://www.gretaundstarks.de/greta/greta>
- Plattform: App für iOS und Android
- Registrierung nötig: Ja (Registrierung sollte nur von Erwachsenen durchgeführt werden)

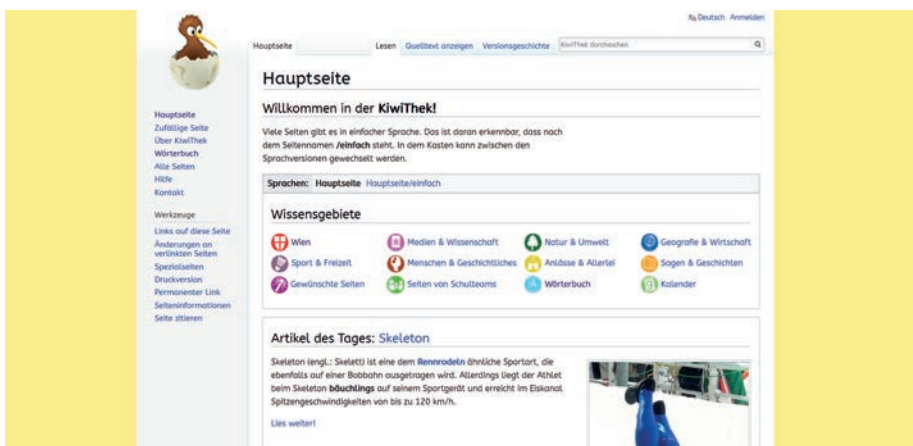
„Greta“ ist eine kostenlose App, die Audiodeskriptionen und Untertitel von vielen Filmen zugänglich macht.

Greta ist eine kostenlose App, die Audiodeskriptionen und Untertitel über das eigene Smartphone bei vielen Streaming-Filmen zugänglich macht. Durch Kooperationen mit Filmverleihern bietet sie barrierefreies Kino für diverse Zielgruppen an. Audiodeskriptionen beschreiben Handlung, Gestik und Umgebung in Dialogpausen, Untertitel übertragen

gesprochene Inhalte und wichtige Geräusche. Nach dem Aktivieren und dem Download des Films synchronisiert sich die App automatisch. Greta eignet sich im Unterricht sowohl zur Unterstützung einzelner Schüler:innen als auch zur Sensibilisierung für Inklusion. Das Lesen der Untertitel während eines Films fördert die Leseflüs-

sigkeit, besonders im Hinblick auf Wortschatz und Betonung. Das Leseverständnis wird durch den Film zusätzlich gestützt. Im Bereich DaZ und Mehrsprachigkeit bietet Greta einen didaktischen Mehrwert durch Untertitel in vielen Sprachen. Wenn Kinder auch in ihrer Erstsprache lesen können, kann die Leseflüssigkeit in dieser Sprache trainiert werden.

KiwiThek



Kompetenzen

- Lesen

Nutzungsinformationen

- Plattform: Webbrowser <https://kiwithek.wien/>
- Registrierung nötig: nein

Die KiwiThek, ein Wiki für Schüler:innen, ist eine Wissensplattform mit umfassenden kindgerechten Artikeln zu verschiedenen Themen.

Die KiwiThek ist eine übersichtliche, Wikipedia-ähnliche Plattform mit altersgerechten Artikeln für Schüler:innen. Sie unterstützt selbstständiges Lernen durch klare Struktur und benutzerfreundliche Navigation. Zugleich kann sie als Einführung zur Recherche in der Wikipedia und ähnlichen Plattformen dienen. Als Angebot des Wiener Bil-

dungsservers bietet sie zahlreiche Informationen zu den Themen Österreich und Wien, etwa zu Sagen oder Sehenswürdigkeiten. Zu den meisten Artikeln gibt es auch eine Variante in einfacher Sprache. Im Unterricht eignet sie sich als Quelle für Referate und Lerninhalte und die Förderung der Recherchekompetenz.

Durch leicht verständliche Texte und altersgerechte Formulierungen werden Lesekompetenz und Wortschatz gestärkt und motiviert Schüler:innen dabei sich aktiv mit Sprache auseinanderzusetzen. Kostenlose Unterrichtsmaterialien finden Sie auf <https://www.lehrerinnenweb.wien/>.



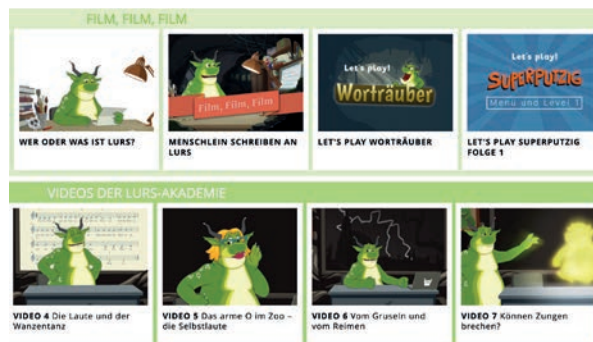
Die Webseite Legakids bietet Online-Spiele und Kurzfilme für Kinder, aber auch Erklärvideos für Eltern zu den Themen LRS, Legasthenie und Rechenschwäche.

Legakids ist eine umfangreiche Plattform, die in einen Bereich für Kinder und in einen Bereich für Eltern, Lehr- und Förderkräfte gegliedert ist. Schon dieser Aufbau macht deutlich, dass hier nicht nur einzelne Übungen bereitgestellt werden, sondern ein ganzes Förderumfeld entsteht. Kinder finden spielerische Angebote, Erwachsene erhalten Hintergrundinformationen, Materialien und Anregungen für die Begleitung im Unterricht oder zu Hause. Damit spricht die Plattform unterschiedliche Zielgruppen an, ohne den Überblick zu verlieren.

Besonders ansprechend sind die Online-Spiele und interaktiven Kurzfilme der Lurs-Akademie. Sie eröffnen Kindern einen motivierenden Zugang zu Themen wie Lesen, Schreiben, Grammatik und Rechtschreibung, die im schulischen Alltag oft als trocken erlebt werden. Im Zentrum steht die Figur Lurs, ein Drachenmonster, das kleinen Drachenkindern Lese- und Rechen-tipps gibt, um klüger als die Menschen zu werden. Diese kindgerechte Idee nimmt den Druck von den Lernenden. Fehler erscheinen nicht mehr als persönliches Versagen, sondern als etwas, das gemeinsam mit einer Figur überwunden werden kann. Die

liebepoll und professionell gestal- ten Grafiken und Animationen tra- gen zusätzlich dazu bei, dass Kinder gern mit dem Angebot arbeiten.

Im Bereich für Erwachsene bietet Legakids zahlreiche Informations- videos zu LRS, Legasthenie und Rechenschwäche. Hinzu kommen Tipps zur häuslichen Förderung, Hinweise auf geeignete Unterstüt- zungsangebote und viele kosten- lose Arbeitsblätter. Hilfreich ist vor allem, dass nicht nur Materialien gesammelt werden, sondern auch erklärt wird, welche Übungsschwer- punkte einzelne Spiele und Videos haben. Dadurch lässt sich das digi- tale Angebot gezielt auswählen und sinnvoll mit analogen Übungen ver- binden.



Einsatz im Unterricht

Aus lesedidaktischer Sicht ist besonders interessant, dass auf Sil- ben-, Wort- und Textebene gearbei- tet wird. So kann schrittweise ein Lesewortschatz aufgebaut werden,

Kompetenzen

- Hören
- Sprechen
- Lesen
- Rechtschreiben

Nutzungsinformationen

- Plattform: Webbrowser <http://Legakids.net>
- Registrierung nötig: nein

während gleichzeitig Lesegenauig- keit und Lesesicherheit wachsen. Wenn Geschichten mitgelesen wer- den, werden darüber hinaus Wort- schatz, Lesetempo und Betonung gefördert. Solche Angebote unter- stützen nicht nur die Lesefertigkeit, sondern auch die Leseflüssigkeit. Für Kinder mit Unsicherheiten kann gerade diese Verbindung aus Üben, Wiederholen und spielerischer Rah- mung sehr motivierend sein.

Auch im Kontext von DaZ und Mehrsprachigkeit bietet Legakids interessante Möglichkeiten. The- menbezogene Spiele und sprachlich überschaubare Aufgabenformate helfen dabei, Wortschatz zu sichern, sprachliche Muster zu wiederho- len und das Textverständnis zu unterstützen. Gerade für Kinder, die zusätzliche sprachliche Unterstüt- zung brauchen, kann das ein wert- voller Zugang sein, weil Lernen hier nicht über Defizite, sondern über Aktivität, Spiel und kleine Erfolgs- erlebnisse organisiert wird.

Es wird auf Legakids.net darauf hin- gewiesen, dass die Webseite bei schwerer Legasthenie keine profes- sionelle Lerntherapie ersetzen kann. Sie ist ein Begleiter und Übungspart- ner, aber kein Allheilmittel. Da die Legakids-Stiftung im Januar 2026 aufgelöst wurde, ist die Web-Platt- form voraussichtlich nur bis Ende 2026 zugänglich.



Kompetenzen

- Lesen
- Sprechen

Nutzungsinformationen

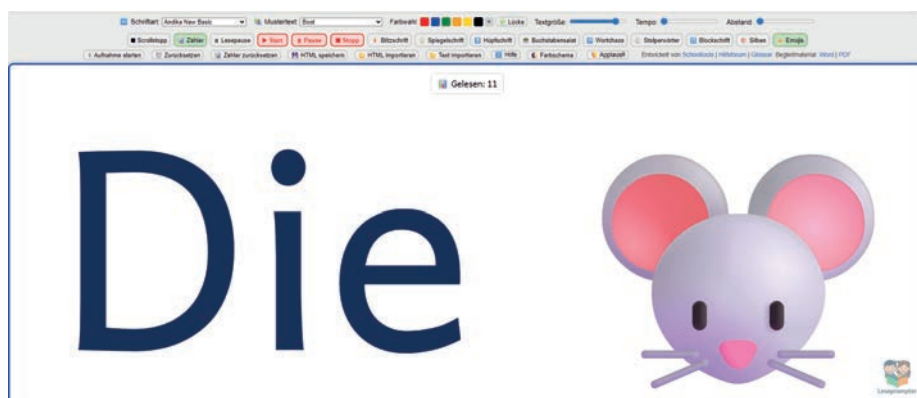
- Plattform: Webbrowser
- <https://leseprompter.at/>
- Registrierung nötig: nein

Der Leseprompter ist ein webbasiertes Tool zur Förderung der Leseflüssigkeit. Es zeigt Texte als scrollenden Lauftext an, bei dem Tempo, Schriftart und Farbe individuell anpassbar sind. Durch visuelle und interaktive Elemente unterstützt das Tool ein rhythmisches, konzentriertes Lesen – besonders im Anfangsunterricht.

Der Leseprompter ermöglicht es, Texte auf einem Bildschirm (digitale Tafel, Tablet, Monitor) gleichmäßig laufend anzuzeigen, um Lesetempo, Worterkennung und Textverständnis gezielt zu fördern. Das Tool bietet vielfältige Anpassungsmöglichkeiten, etwa farbliche Textgestaltung, verschiedene Schriftarten wie Prima, Schulschrift oder OpenDyslexic, Silbenfärbung, Emojis und eine individuell einstellbare Scrollgeschwindigkeit. Lehrpersonen können eigene Texte importieren, exportieren oder direkt im Tool bearbeiten. Didaktisch besonders wertvoll sind Funktionen wie das Hervorheben bestimmter Wörter, das Einfügen von Lücken und das Einblenden unterstützender Symbole, die differenziertes Arbeiten erleichtern.

Einsatz im Unterricht

Der Leseprompter eignet sich für die individuelle Leseförderung, für Partner:innenleseübungen sowie für Lesetrainings in der Klasse, auch mit integriertem Wortzähler. Lehrkräfte können Texte gezielt vorbereiten und durch visuelle Markierungen Lesestrategien einüben. In Kombination mit der Emoji- oder Lückentextfunktion lassen sich zudem spielerische Lesesettings gestalten. Das Tool unterstützt unterschiedliche Lernvoraussetzungen, kann Barrieren reduzieren und die Lesemotivation der Schü-



ler:innen fördern. Zusätzlich können Texte über eine Text-to-Speech-Funktion automatisch vorgelesen werden, wodurch ein weiterer auditiver Zugang zum Text geschaffen wird. Die visuellen und auditiven Funktionen des Tools ermöglichen insgesamt eine stärkere Individualisierung von Leseprozessen und die Berücksichtigung unterschiedlicher Unterstützungsbedarfe im Unterricht.

Gerade in inklusiven Unterrichtssettings bietet der Leseprompter einen besonderen didaktischen Mehrwert. Durch die anpassbare Darstellung sowie die Verbindung von Text, Symbolen und Vorlesefunktion können unterschiedliche Zugänge zum Lesen eröffnet werden. Besonders für DaZ-/DaF-Lernende und Erstlesende kann der groß und langsam laufende Scrolltext hilfreich sein, da er die visuelle Orientierung erleichtert, den Leseprozess entschleunigt

und den Zugang zu Wörtern, Satzstrukturen und ersten Sinnzusammenhängen unterstützt.

Die lesedidaktische Zieldimension des Tools liegt in der Förderung der Lesefertigkeit, insbesondere des synthetisierenden, also aufbauenden Lesens von Wörtern auf Satzebene. Dabei können einzelne Wörter innerhalb eines Satzes durch Bildsymbole ersetzt werden, was das Leseverständnis zusätzlich unterstützen kann. Auch im Bereich DaZ und Mehrsprachigkeit eröffnet diese Funktion einen didaktischen Mehrwert, da das Ersetzen einzelner Wörter durch Symbole das Verstehen von Sätzen erleichtern und somit den Leseprozess auf Satzebene fördern kann.

Seit dem Sommersemester des Schuljahres 2025/26 ist der Leseprompter zudem im „Marktplatz Lernapps“ des Bundesministeriums für Bildung (BMB) vertreten.



minibooks.ch ist eine Online-Plattform zur Erstellung kleiner, selbst gestalteter Bücher. Dabei können Texte verfasst, Bilder hinzugefügt und Bücher als PDF-Dateien heruntergeladen werden.

Die Plattform minibooks.ch bietet die Möglichkeit, eigene Geschichten zu verfassen, kreativ mit Farben und Bildern zu gestalten und sie anschließend als kleines Buch auszudrucken oder online zu veröffentlichen. Viele Bücher zu zahlreichen Themen gibt es auf der Webseite zum Download.

Die fertigen Büchlein umfassen bis zu acht Seiten und können zu einer handlichen Klappversion gefaltet werden. Im Sinne der lesedidaktischen Zieldimension fördert das Lesen der angebotenen Minibooks den Aufbau eines Lesewortschatzes; unterstützende Abbildungen erleichtern im Kontext von DaZ und

Kompetenzen

- Lesen
- Schreiben

Nutzungsinformationen

- Plattform: Webbrowser
- <https://www.minibooks.ch>
- Registrierung nötig: nein

Monstory



Kinder können ihre eigene Stimme zu ausgewählten Monstern aufnehmen und danach mit einer Monsterstimme abspielen.

Beim „Digital Storytelling“ wird traditionelles Geschichtenerzählen durch digitale Elemente wie Sound und Animationen erweitert. Mit Monstory können kurze Filmclips mit Monsterfiguren und einigen Gegenständen und Hintergrundbildern aufgenommen werden. Tippt man während der Aufnahme ein bestimmtes Monster an, gibt beim

Abspielen die ausgewählte Figur die eigene Stimme als lustige „Monsterstimme“ wieder. Die werbefreie App wurde in Österreich entwickelt. Durch die einfache Handhabung ist sie sowohl in der Primarstufe als auch in elementarpädagogischen Einrichtungen einsetzbar. Auf www.monstory.eu gibt es Informationen zum Thema „Digital

Kompetenzen

- Hören
- Sprechen

Nutzungsinformationen

- Informationen über die App: <https://www.monstory.eu/>
- Plattform: App für iOS und Android

Storytelling“. Die App kann als kreative Geschichtenwerkstatt oder für spontane Rollenspiele eingesetzt werden. Aber auch Konfliktthemen können mit Dialogen spielerisch aufgegriffen werden.



Kompetenzen

- Schreiben

Nutzungsinformationen

- Plattform: Webbrowser
- <https://www.orthografietrainer.net>
- Registrierung optional

Der Orthografietrainer bietet Online-Übungen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden zum Training der Rechtschreibung.

Orthografietrainer.net ist eine browserbasierte Plattform zur gezielten Förderung der deutschen Rechtschreibung. Sie bietet interaktive Übungen zu Themen wie Laut-Buchstabenzuordnung, Kommasetzung, Groß- und Kleinschreibung sowie Getrennt- und Zusammenschreibung. Darüber hinaus stehen weitere Übungsformate zur Verfügung, die nach Themen und Schwierigkeitsgrad geordnet sind und ein systematisches Rechtschreibtraining ermöglichen. Für Schüler:innen und Lehrkräfte bietet die Plattform direktes Feedback, Hilfestellungen bei Fehlern und übersichtliche Auswertungen zum Lernstand.

Die Nutzung ist mit oder ohne Anmeldung möglich: Ohne Anmeldung kann anonym trainiert werden. Mit Anmeldung werden Lernstände gespeichert, Fortschritte sichtbar und die Nutzung für den Unterricht deutlich erweitert. Lehrkräfte können Klassen anlegen, passende Übungen auswählen und den Bearbeitungsstand der Aufgaben über ein Dashboard verfolgen. Dadurch wird die Plattform nicht nur für das individuelle Üben, sondern auch für die gezielte Begleitung von Lernprozessen im Unterricht interessant. Es gibt zwei Nutzungsvarianten:

Halbautomaten und Vollautomaten. In der ersten Variante wählen Lehrkräfte passende Übungen aus, die Schüler:innen online bearbeiten. In der zweiten Variante schlägt das System nach einem Kompetenztest mit Fehlerprofil automatisch



passende Übungen vor. Mittels Zwischen- und Nachtests kann der Lernfortschritt gemessen werden, den Lehrkräfte während des gesamten Trainingsprozesses verfolgen können. Auf diese Weise lassen sich Fehlerschwerpunkte gezielt erkennen und passende Übungswege ableiten.

Einsatz im Unterricht

Der Orthografietrainer ermöglicht in offenen Unterrichtsarbeitsphasen ein selbstständiges Training und die Anwendung von Rechtschreibregeln. Beispielsweise können mit QR-Codes bereitgestellte Übungs-

links im Stationenbetrieb genutzt werden. In Phasen des individuellen Übens und der Vertiefung, etwa in Selbstlernzentren oder als Hausaufgabe, können Übungen gezielt zugewiesen werden; in diesem Fall ist eine Anmeldung erforderlich. Ein Vorteil stellt das unmittelbare Feedback dar, da Lernende ihre Schreibhypothesen sofort überprüfen und Fehler direkt korrigieren können. Die Möglichkeit, Aufgaben bei Fehlern so oft zu wiederholen, bis sie korrekt gelöst sind, unterstützt das Üben bis zur sicheren Beherrschung.

Variierende Übungsmaterialien, die gleiche orthografische Probleme in unterschiedlichen Kontexten behandeln, können die Verallgemeinerung der Regeln fördern. Ergänzend kann im Lerntandem gearbeitet werden, um schwierige Regeln zu erklären oder Fehler gemeinsam zu korrigieren. Durch die automatische Anpassung der Aufgaben an den Lernstand der Schüler:innen wird zudem eine Binnendifferenzierung erreicht, die unnötiges Üben vermeidet und gezielt unterstützt. Damit eignet sich das Tool sowohl für individuelle Förderphasen als auch für differenzierte Rechtschreibarbeit im Klassenunterricht.



Prosodiya ist eine App, die Kindern mithilfe des deutschen Sprachrhythmus' spielerisch das Lesen und Schreiben näherbringt.

Prosodiya ist eine App für den Lese- und Rechtschreibunterricht in der Grundschule. Sie trainiert Sprachrhythmus, Betonung, Silbenstruktur und Sprachmelodie und stärkt dadurch phonologische Bewusstheit und prosodische Fähigkeiten. Rechtschreibphänomene wie Doppelkonsonanten oder Dehnungszeichen werden spielerisch eingeführt.

Als Serious Game verbindet die App Motivation mit wissenschaftlicher Fundierung und passt sich dem individuellen Leistungsstand an. Im Bereich Storytelling kann sie Motivation und Selbstständigkeit fördern; auch Rhythmusübungen im Morgenkreis sind möglich. Spielerisch werden zudem die Wahrnehmung der Silbenanzahl von Wörtern

Kompetenzen

- Hören
- Sprechen
- Lesen
- Rechtschreiben

Nutzungsinformationen

- Informationen zur App: <https://prosodiya.de/>
- Plattform: App für iOS und Android
- Registrierung nötig: nein

sowie die richtige Betonung zwei- und mehrsilbiger Wörter geübt. So können Sätze und Texte flüssiger und sinnerfassend gelesen werden. Besonders im DaZ-Kontext unterstützt das bewusste Wahrnehmen betonter und unbetonter Silben der deutschen Sprache die Leseflüssigkeit und das Sinnverständnis auf Satz- und Textebene.

Rossipotti Kamishibai



Rossipotti Kamishibai ist eine browserbasierte Plattform zur Erstellung und Präsentation von Erzählbildern („Kamishibai“) und unterstützt die Förderung von Sprechen, Erzählen und Schreiben.

Mit Rossipotti Kamishibai können Erzählbilder (Kamishibai) online als interaktive, digitale Geschichten gestaltet werden. Die Anwendung ermöglicht es, entweder eigene Bildkarten hochzuladen oder auf vielseitige Vorlagen zurückzugreifen. Diese werden in eine logische Reihenfolge gebracht, mit Texten kombiniert und

schließlich wie auf einer digitalen Bühne präsentiert. Durch die intuitive Handhabung rückt der kreative Prozess in den Vordergrund, technische Hürden werden minimiert. Die Methode verknüpft Bild, geschriebenen Text und den gesprochenen Vortrag. Sie stärkt den narrativen Ausdruck und die

Kompetenzen

- Hören
- Sprechen
- Lesen
- Schreiben/Rechtschreiben

Nutzungsinformationen

- Plattform: Webbrowser <https://www.rossipotti.de/kamishibai/>
- Registrierung nötig: nein

Medienkompetenz sowie das Verständnis für die Struktur, Wirkung und den dramaturgischen Aufbau von Erzählungen. Im Unterricht lassen sich auf diese Weise Erzählansätze schaffen und sprachliche Produktionen gezielt anregen, etwa durch Satzanfänge, Wortfelder oder Fragenkarten.



Schlaumäuse eröffnet Kindern von 5–9 Jahren spielerische Wege zu Sprache und Lesen und stärkt wichtige Kompetenzen für den Lesestart.

Die Software „Schlaumäuse – Im Land der Sprache“ begleitet Schüler:innen gemeinsam mit den Figuren Lette und Lingo auf eine spielerische Reise ins „Land der Sprache“.

In abwechslungsreichen Spielformaten wie z.B. Humboldthain, Wörtersee, Redefluss, Wortschatz, Silbenbogen, Satzbau, Leselampe

etc. werden ganz niederschwellig und spielerisch verschiedene Aspekte von Sprachkompetenz vermittelt. In diesen Spielen werden Übungen zu Buchstaben, Lauten, Wortveränderungen, Satzbau, Silben und Lesen angeboten. Alle Anweisungen, Tipps und auch Rückmeldungen sind sprachlich begleitet und in Deutsch, Englisch, Franzö-

Kompetenzen

- Hören
- Sprechen
- Lesen
- Schreiben

Nutzungsinformationen

- Plattform: Webbrowser
<https://www.schlaumaeuse.de/>
- Registrierung optional

Schooltools Audiorekorder & Vocaroo



Kompetenzen

- Hören
- Sprechen

Nutzungsinformationen

- Plattform: Webbrowser
<https://www.schooltools.at/audiorekorder/>,
<https://vocaroo.com/>
- Registrierung nötig: nein

Der Schooltools Audiorekorder und Vocaroo sind Online-Sprachrekorder, mit denen Nutzende direkt im Browser Audionachrichten aufnehmen, teilen und herunterladen können.

Beide sind kostenlose Online-Tools für Sprachaufnahmen. Diese lassen sich einfach erstellen und herunterladen. In Vocaroo können sie auch per Link oder QR-Code geteilt werden. Durch die QR-Code-Funktion lassen sich Aufnahmen leicht in Unterrichtsmaterialien integrieren. Vocaroo ermöglicht individuelles und schnelles Audio-Feedback

sowie eine barrierefreie Erstellung von Sprachnachrichten bei Lese- oder Schreibschwierigkeiten. Im Unterricht können die Tools vielfältig eingesetzt werden, etwa zur Ausspracheübung, beim Einsprechen von Dialogen, Hörspielen oder beim Vorlesen von Texten. Auch Podcasts, Präsentationen oder Projektarbeiten lassen sich auditiv festhalten.

Die Unterstützung des selbstständigen Lesens sowie die Förderung von Leseflüssigkeit und Leseverständnis stehen dabei im Mittelpunkt. Von Lehrpersonen aufgenommene Texte können im Bereich DaZ/Mehrsprachigkeit den Leseprozess begleiten und differenziert als Lese- und Hörtext angeboten werden.

Studyflix – Rhetorische Stilmittel

Sek I, Sek II



Kompetenzen

- Hören
- Sprechen
- Schreiben

Nutzungsinformationen

- Plattform: Webbrowser
<https://studyflix.de/deutsch/thema/stilmittel-320>
- Registrierung optional

Auf dem Portal Studyflix gibt es zahlreiche kostenlose Lernvideos zu Stilmitteln, rhetorischen Mitteln und sprachlichen Mitteln.

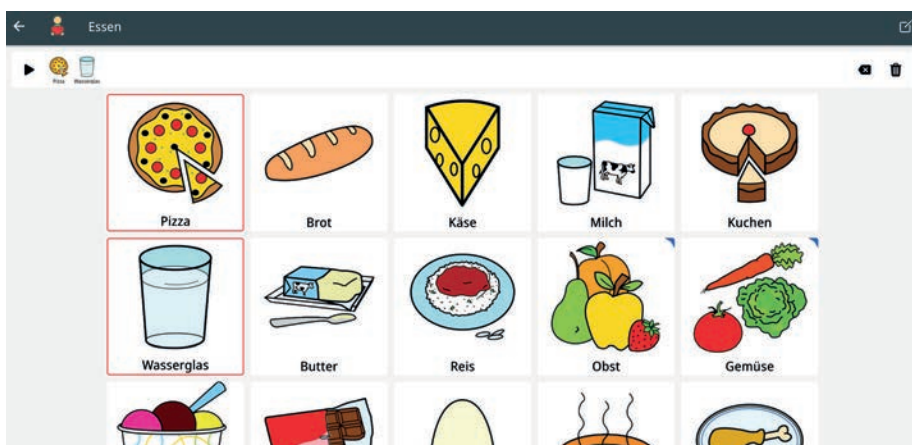
Studyflix - Stilmittel bietet eine strukturierte Übersicht über verschiedene rhetorische und sprachliche Mittel, die Texte lebendiger gestalten. Insgesamt 62 kurze Erklärvideos zeigen Wirkung und Anwendung von Stilmitteln wie Polemik oder Antithese, ergänzt durch Quizfragen zur Wissensüberprüfung. Auch

Wortspiele wie Akronyme und Palindrome sowie die Bedeutung von Sarkasmus und Ironie werden erklärt. Das Tool eignet sich für den Einstieg, die Wiederholung eines Themas oder als selbstständiges Nachschlagewerk und kann als Material im Flipped Classroom eingesetzt werden.

In Stationen oder Gruppen können thematische Kategorien (Klangfiguren, Wiederholungen) bearbeitet werden. Zudem kann das Tool beim Erkennen, Analysieren und Anwenden von Stilmitteln in eigenen Texten genutzt werden (z.B. in Gedichten, Werbetexten).

SymboTalk

PS, Sek I, Sek II



Kompetenzen

- Hören
- Sprechen
- Lesen

Nutzungsinformationen

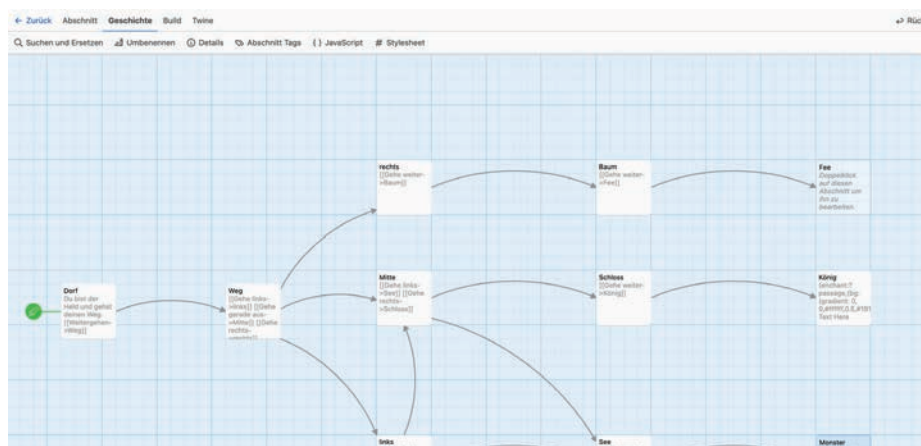
- Plattform: Webbrowser, App für iOS und Android
<https://www.symbotalk.com/>
- Registrierung optional

Symbotalk ist eine kostenlose digitale Kommunikationstafel, um Ausdrucksmöglichkeiten zu erleichtern und Teilhabe zu fördern.

SymboTalk ist kostenlos als App und Browser-Version verfügbar. Als digitale Kommunikationstafel beinhaltet sie Symbole aus verschiedenen Lebensbereichen. Im „Edit Mode“ werden Boards mit verwendbaren Symbolen zusammengestellt, im „Me Mode“ können diese fertigen Boards von Nutzer:innen verwendet werden.

Die Symbole können angeklickt und zusammengefügt werden, um etwa Wünsche oder Gefühle auszudrücken. Die aneinander hängenden Symbole werden dann von einer Computerstimme vorgelesen. Dadurch können sich Kinder unabhängig von ihrer Sprachkompetenz ausdrücken und ihre Bedürfnisse äußern und zum Beispiel im Bil-

dungsalltag mitteilen, was sie essen oder tun möchten. Symbotalk kann dadurch zur Bildungschancengerechtigkeit beitragen. Die Anwendung fördert Teilhabe, stärkt soziale und kommunikative Kompetenzen und unterstützt ein respektvolles Miteinander, da unterschiedliche Ausdrucksformen sichtbar und verständlich werden.



Mit der Open Source Software Twine können interaktive Texte erstellt werden, die von einfachen Geschichten bis zu komplexen Spielen reichen.

Kompetenzen

- Lesen
- Schreiben

Nutzungsinformationen

- Plattform: Webbrowser oder Installation
<https://twinery.org/>
- Registrierung nötig: Nein

In Twine werden Textfelder mit Hilfe von Links untereinander verknüpft. Die Interaktivität ergibt sich aus Entscheidungsmöglichkeiten, die am Ende des jeweiligen Textfeldes oder als Links direkt im Text hinzugefügt werden. So nimmt der Handlungsverlauf je nach Entscheidung einen anderen Weg. Durch diese Verzweigungen entstehen non-lineare interaktive Texte, die alternative Handlungsverläufe ermöglichen. Das Prinzip ähnelt Abenteuerspielbüchern und ist den meisten Kindern bereits vertraut. Gerade darin liegt ein didaktischer Vorteil: Die Grundidee ist leicht verständlich, eröffnet aber zugleich viele Möglichkeiten für kreatives und strukturiertes Schreiben.

Neben Entscheidungen, die eine Handlung in eine bestimmte Richtung führen, gibt es auch Bedingungen, ohne die eine Handlung nicht fortgesetzt werden kann. So ist etwa eine Tür nur dann zu öffnen, wenn man zuvor einen Schlüssel gefunden hat. Auf diese Weise lassen sich Handlungslogik, Spannung und Kohärenz anschaulich thematisieren. Die Schülerinnen und Schüler müssen beim Schreiben mitdenken, welche Informationen bereits bekannt sind und welche Voraussetzungen für den nächsten Schritt erfüllt sein müssen.

Twine unterstützt mehrere Storyformate, also eigene Skriptsprachen, für unterschiedliche Einsatzberei-

che. Das Standardformat Harlowe ist vor allem für die Arbeit mit Text gedacht, im Format SugarCube lassen sich Bilder und Audiodateien leichter einbetten. Somit kann aus einer textbasierten Grundstruktur auch ein multimediales Abenteuer entstehen. Durch Einbindung von CSS kann das Aussehen der Story angepasst werden, mittels Javascript lassen sich zusätzliche Effekte und Interaktionsmöglichkeiten hinzufügen.

Einsatz im Unterricht

Im Deutschunterricht kann man diese Form der kreativen Textproduktion zunächst mit Kärtchen oder Haftnotizen vorbereiten. Jede Karte steht für ein Textfeld. Diese werden mit Schnüren verbunden, um die Verzweigungen und die daraus resultierenden Handlungsverläufe zu simulieren. Erst wenn alle „Fäden“ auch zu einem oder mehreren Enden führen, ist die interaktive Geschichte fertig erzählt. Diese analoge Vorarbeit hilft besonders jüngeren Lernenden, ein Gefühl für die Struktur verzweigter Texte zu entwickeln. Gleichzeitig wird sichtbar, dass beim Schreiben in Twine nicht nur sprachliche Kreativität gefragt ist, sondern auch Planung, Übersicht und logisches Denken.

Eine weitere Einsatzmöglichkeit im Unterricht wäre, eine vorhandene Geschichte in ihre inhaltlichen Sinnabschnitte zu zerlegen und jeden

Abschnitt in ein eigenes Twine-Textfeld zu übertragen. Danach kann die Geschichte von den Schülerinnen und Schülern erweitert oder mit neuen Abzweigungen versehen werden. So lassen sich bekannte Erzählungen produktiv weiterdenken: Was wäre passiert, wenn eine Figur anders entschieden hätte? Welche Folgen hätte ein Perspektivwechsel?

Auch digitale Fortsetzungsgeschichten lassen sich mit Twine gut umsetzen, indem mehrere Lernende abwechselnd an unterschiedlichen Handlungssträngen weiterschreiben. Ebenso können interaktive Geschichten in verschiedenen Sprachen erstellt werden, sodass sich das Tool nicht nur im Deutschunterricht, sondern auch im Fremdsprachenunterricht sinnvoll einsetzen lässt. Darüber hinaus eignet sich Twine zur Gestaltung von Quizformaten oder digitalen Escape-Räumen, bei denen Aufgaben gelöst und Entscheidungen getroffen werden müssen, um im Handlungsverlauf weiterzukommen. So wird Twine zu einem Werkzeug, das kreatives Schreiben, digitales Gestalten und reflektiertes Lernen sinnvoll miteinander verbindet.

Gerade diese Verbindung von Kreativität, Struktur und digitalem Gestalten macht Twine zu einem besonders anregenden Werkzeug für einen zeitgemäßen Unterricht.

ZENTRUM FÜR WEITERBILDUNG

Die Weiterbildung der KPH Wien/Niederösterreich bietet in ihren Formaten höchste inhaltliche Qualität, strebt nach internationaler Konkurrenzfähigkeit und trägt so zur Reputation der Hochschule maßgeblich bei. In der Konzeption neuer Hochschullehrgänge nimmt die Weiterbildung nicht selten eine Vorreiterrolle ein, um dem gesellschaftlichen Bedarf zu entsprechen.

Inklusive Gebärdensprachpädagogik [4 Semester/28 ECTS-AP]

Ziel des Hochschullehrgangs „Inklusive Gebärdensprachpädagogik“ ist es, einerseits vertiefendes Wissen bezüglich der Kommunikationssituation, Lebensumwelt und Mehrsprachigkeit gebärdensprachiger Kinder und Jugendlicher zu vermitteln, andererseits die Teilnehmerinnen und Teilnehmer in ihrer Gebärdensprachkompetenz bis zu einem hohen Niveau (B2) zu schulen und Grundlagen in ASL (American Sign Language) zu vermitteln. Im Mittelpunkt des Hochschullehrgangsteilnehmenden Ansatzes im Hinblick auf Gebärdensprache und Bildung, welcher Pädagoginnen und Pädagogen im Rahmen ihres Weiterbildungsstudiums zur Gebärdensprachpädagogik spezifische Kompetenzbereiche vermitteln soll, um in inklusiven bilingualen Bildungslandschaften arbeiten zu können.

Unterrichtsfach Österreichische Gebärdensprache (ÖGS) [4 Semester/60 ECTS-AP]

Ziel des Hochschullehrgangs ist es, eine grundlegende Ausbildung für das Unterrichtsfach Österreichische Gebärdensprache anzubieten. Es wird grundlegendes pädagogisches Wissen und eine handlungsorientierte Sprachkompetenz vermittelt, um die Absolvent:innen für den Einsatz im schulischen Bereich (Primarbereich sowie Sekundarbereich bis zum Maturaabschluss in ÖGS) zu befähigen.

NEU: Deutsch als Zweitsprache (online) [4 Semester/30 ECTS-AP]

Ziel des Hochschullehrgangs ist die Qualifikation von Lehrpersonen für die professionelle Durchführung von DaZ-Unterricht in spezifischen integrativen und unterrichtsparallelen Deutschfördermaßnahmen und von sprachlicher Bildung in der Regelklasse im Sinne eines sprachbewussten Unterrichts. Nach Absolvierung des Hochschullehrgangs sind Lehrpersonen in der Lage, Lernende im Aneignungsprozess des Deutschen als Zweit- und Bildungssprache im Kontext von Migration und unter Berücksichtigung ihrer Mehrsprachigkeit sowie institutioneller Rahmenbedingungen planvoll, reflektiert und ressourcenorientiert zu unterstützen.

Sprachensensibles Unterrichten in der Primarstufe [2 Semester/6 ECTS-AP]

Der modulare Aufbau des Hochschullehrgangs „Sprachensensibles Unterrichten in der Primarstufe“ ermöglicht eine individuelle Profilbildung und Vertiefung. Die Anwendung von vielfältigen Methoden und Tools eröffnet Möglichkeiten des erfolgreichen Teamworks sowie neue berufliche und persönliche Perspektiven.

LRS – Förderung von Kindern mit Lese- und Rechtschreibschwäche im schulischen Kontext (online) [3 Semester/16 ECTS-AP]

Ziel des Hochschullehrgangs ist die Qualifikation zur innerschulischen und außerschulischen Betreuung lese- und rechtschreibschwacher Kinder und Jugendlicher sowie der Erwerb von Expertise als Grundlage für eine adäquate Betreuungs- und Beratungsarbeit. Die Absolvierung dieses Hochschullehrganges befähigt zur professionellen Betreuung von Schüler:innen mit Lese- und Rechtschreibschwäche/Legasthenie in allen Schularten im Regelunterricht bzw. in speziellen schulischen Einrichtungen (Förderstunden, auch im Rahmen der Schulautonomie).

SCHOOLTOOLS

Schooltools.at ist eine kuratierte Plattform mit über 1.700 digitalen Anwendungen und Webtools für Unterricht, Schule und Studium, auf der Lehrkräfte, Schüler:innen, Eltern und Studierende passende digitale Werkzeuge finden, nachlesen und direkt aufrufen können.

Angebote des Wiener Bildungsservers



Workshops

Kostenlose Fortbildungen für Pädagog:innen

Der Wiener Bildungsserver bietet Workshops für Pädagog:innen aus Wiener Kindergärten und Schulen an. Dabei werden sowohl theoretische Grundlagen als auch praxisnahe Ideen für die medienpädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen vermittelt. Die Workshops können als Fortbildung angerechnet werden, die Teilnahme ist kostenlos.

- **Medienpädagogik-Fortbildungen für Pädagog:innen**

Mehr Informationen zum aktuellen Workshop-Programm und die Möglichkeit zur Anmeldung finden Sie auf dem Lehrer:innen-Web und dem Medienkindergarten.

- **Individuelle Fortbildungen vor Ort auf Anfrage** (SchiLF, SchüLF & Kindergarten)

Bei Interesse senden Sie uns eine E-Mail an: paedagogik@bildungsserver.wien

Infos und Materialien

Aktuelle Informationen, theoretisches Grundwissen sowie Unterrichtsideen und kostenlose Materialien für die medienpädagogische Praxis finden Sie auf unseren Webseiten.



www.lehrerinnenweb.wien/
www.lehrerweb.wien



www.medienkindergarten.wien



Das Projekt ILUJO wurde im Rahmen des Forschungs- und Entwicklungsprojektes Schooltools vom Institut Forschung & Entwicklung der KPH Wien/Niederösterreich gefördert.

Das breite Lehrangebot der KPH Wien/Niederösterreich besteht aus den Lehramtsstudien für die Primarstufe und Sekundarstufe Allgemeinbildung, dem Bachelorstudium Elementarbildung und Kooperationen im Bereich der Religionspädagogik. Darüber hinaus bietet die KPH Wien/Niederösterreich ein umfassendes Fort- und Weiterbildungsprogramm, mit Hochschullehrgängen (bis zum Masterabschluss), Fortbildungsveranstaltungen sowie Begleitung bei Schulentwicklungsprozessen.

Die KPH Wien/Niederösterreich hat derzeit ca. 2.500 Studierende in der Erstausbildung und ca. 1.000 Studierende in Weiterbildungslehrgängen.

KIRCHLICHE
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE
WIEN/NIEDERÖSTERREICH



MENSCHEN.
BILDEN.
ZUKUNFT.

kphvie.ac.at





Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Niederösterreich

Mayerweckstraße 1, 1210 Wien

<https://kphvie.ac.at>

<https://bildung.kphvie.ac.at>



WIENER
BILDUNGS
SERVER

In Kooperation mit



**Stadt
Wien**

Bildung
und Jugend

Wiener Bildungsserver

Verein zur Förderung von Medienaktivitäten
im schulischen und außerschulischen Bereich

Windmühlgasse 26/3/6. OG, 1060 Wien

ZVR-Zahl: 903870174

E-Mail: office@bildungsserver.wien

Tel.: 01 524 84 10

<https://bildungsserver.wien>