



Praxisanregung: Tools und Apps zum Lesen

Um Kinder an das Lesen und den Umgang mit Texten sowie mit Literatur heranzuführen, können nicht nur analoge Bücher, sondern auch der Zugang zu Zeitschriften, Zeitungen, digitalen Medien, Apps und (digitalen) Bilderbüchern genutzt werden.

Einen Überblick über die mögliche multimediale Gestaltung der Leseförderung bietet eine Handreichung der Stiftung Lesen:

Sprach- und Leseförderimpulse multimedial gestalten. Zielgruppen erreichen, Fachkräfte unterstützen, Synergieeffekte nutzen

Abrufbar unter:

https://www.stiftunglesen.de/fileadmin/Bilder/Projekte/Lesen_mit_App/SL_Handreichung.pdf

Anwendungen zur Förderung der Vorläuferfähigkeiten

Anwendung	Inhalt
Monster ABC – Anlaute spielend lernen	Förderung der Anlautidentifizierung Die Anwendung richtet sich an die Förderung der Erkennung von Anlauten. Hierbei können sich die Kinder durch das Erarbeiten von verschiedenen Anlauten, neue Monster frei schalten.
Schlaumäuse	Förderung der Vorläuferfähigkeiten Die Anwendung zielt auf die Förderung der Bereiche mündlicher Sprachgebrauch, Lautbewusstsein sowie erstes Lesen und Schreiben ab. Die Kinder können dabei zwischen Deutsch, Englisch, Französisch und Arabisch wählen.

Anwendungen zur Leseförderung

Anwendung	Inhalt
Akinator	Förderung des Textverständnisses auf Wort- und Satzebene Die Figur Akinator stellt den Schülerinnen und Schülern Fragen und findet heraus, an welche Figuren diese gerade denken.
Anton	Förderung der Lesekompetenz Die App enthält grundlegende Übungen zu den jeweiligen Fächern, die sich an den Lehrplänen orientieren und jeweils in Klassenstufen sortiert sind. Derzeit gibt es Aufgaben in Mathematik, Deutsch, Sachunterricht, Musik und DaZ.



<p>Blitzlesen</p>	<p>Förderung der Worterkennung</p> <p>Die Anwendung richtet sich an Kinder, die bereits über grundlegende Lesefähigkeiten verfügen. Sie konzentriert sich auf den Aufbau des Grundwortschatzes und unterstützt das mühelose Lesen von Wörtern, sowohl in Deutsch als auch in Englisch durch das Prinzip des Blitzlesens, das heißt, des schnellen Erkennens von einzelnen Wörtern.</p>
<p>eKidz</p>	<p>Förderung der Lesekompetenz</p> <p>Die App eKidz.eu hat das Ziel, Grundschulkindern beim Lesenlernen zu unterstützen und zu fördern. Die Kinder sollen beim Spracherwerb systematisch in den vier Kernkompetenzen Lesen, Sprechen, Hörverständnis und Schreiben unterstützt werden.</p> <p>Lesen: Die Verwendung von aufeinander aufbauenden Lesestufen ermöglicht es den Kindern, ihre Lesefähigkeiten Schritt für Schritt zu entwickeln.</p> <p>Sprechen: Die Möglichkeit, ihre eigene Stimme aufzunehmen und wieder abzuspielen, gibt den Kindern die Chance, ihre Vorlesefähigkeiten zu überprüfen und zu verbessern.</p> <p>Hörverständnis: Das Vorlesen von professionellen Sprecherinnen und Sprechern ermöglicht es den Kindern, die korrekte Aussprache und Betonung von Wörtern und Sätzen zu hören.</p> <p>Schreiben: Die Integration von Schreibaufgaben nach dem Lesen jedes Buches ist eine gute Möglichkeit, den neu erworbenen Wortschatz in die Praxis umzusetzen.</p>
<p>Erstellen eines Buchtrailers bspw. mit den Apps calibre, Book Creator oder Kindle Kids's Book Creator</p>	<p>Sammeln von Leseerfahrungen</p> <p>Ziel der Förderung ist das Kommentieren von Inhalten und das aufmerksam sowie neugierig machen.</p> <p>Es bedarf eines intensiven Austauschs der Schülerinnen und Schüler zum Gelesenen für die Produktion eines Buchtrailers.</p>
<p>LeOn – Leseraum Online.</p>	<p>Förderung der Leseflüssigkeit und des Leseverstehens</p> <p>LeOn ist ein digitales Werkzeug zur Leseförderung für die zweite bis sechste Jahrgangsstufe.</p> <p>Es wird über das Tablet oder den Computer genutzt, z.B. mit Programmen wie Firefox, Edge (Microsoft), Safari (Apple) etc. Für alle Schulen in NRW ist die Nutzung kostenfrei.</p> <p>LeOn ist eine Leselernumgebung und stützt sich auf erprobte Verfahren der Leseförderung und Lesedidaktik, wie Laut- und Vielleseverfahren, leseanimierende Verfahren, aber auch, Lesestrategie-Trainings sowie Verfahren des Literaturunterrichts.</p>



<p>Leseo – Digitale Leseförderung für die Grundschule</p>	<p>Förderung der Lesemotivation und des Leseverständnisses</p> <p>Leseo stellt als webbasierte Anwendung Bücher in fünf unterschiedlichen Lesestufen zur Verfügung. Die Bücher können beispielsweise in freien Lesezeiten im Unterricht genutzt werden.</p>
<p>LiLaLolle – Inklusives Lernen: Lesen und Schreiben mit LiLaLolle</p>	<p>Förderung der basalen Lesekompetenz</p> <p>Die Anwendung beinhaltet grundlegende Übungen zum Lesenlernen und richtet sich insbesondere an Kinder mit Unterstützungsbedarf.</p>
<p>Story Sign</p>	<p>Bücher in Gebärdensprache</p> <p>Die App beinhaltet Kinderbücher, die in Gebärdensprache übersetzt worden sind. Sie lässt sich leicht handhaben, stellt zum aktuellen Zeitpunkt allerdings nur fünf Kinderbücher in 15 verschiedenen Gebärdensprachen zur Verfügung.</p>

Apps zum digitalen Vorlesen

Anwendung	Inhalt
<p>Bea und Bahadir</p>	<p>Digitale Bilderbuch-App</p> <p>Voller Aufregung erwartet Bea den nächsten Tag, denn es ist ihr erster Schultag. Plötzlich wird ihr Schulrucksack von einem aufgeregten Rumpeln erfüllt und ein freundlicher grüner Flaschengeist namens Bahadir erscheint daraus. Bahadir verspricht, ab jetzt all ihre Wünsche zu erfüllen. Jedoch erkennt Bea bald, dass die Erfüllung ihrer Wünsche auch Nachteile haben kann.</p>
<p>Im Garten der Pustebumen</p>	<p>Digitale Bilderbuch-App</p> <p>Die Schneiderin Anna lebt im Windmühlental. Durch die Nutzung der Maschinen haben die anderen Bewohner des Dorfes aufgehört, sich Sachen zu wünschen. Anna hat allerdings einen großen Herzenswunsch und begibt sich auf eine Reise, diesen zu erfüllen.</p>
<p>Milli und ihre Freunde</p>	<p>Digitale Bilderbuch-App</p> <p>Die neugierige kleine Schnecke Milli begibt sich eine Reise der Selbstentdeckung, begleitet von ihren Freunden. Millis Suche führt sie durch malerische Landschaften, wo sie verschiedenen Tieren begegnet und sich fragt, was eine Eule, ein Hirschkäfer oder ein Chamäleon auszeichnet. Auf ihrem Weg unterstützt Milli ihre neu gefundenen Freunde und entdeckt dabei ihre eigenen Stärken.</p>
<p>Paul und seine Freunde</p>	<p>Digitale Bilderbuch-App</p> <p>Paul, die kleine Maus begibt sich auf eine große Reise, um Schätze und Juwelen zu finden. Auf seiner Reise trifft er viele andere Tiere, die Hilfe benötigen. Paul hilft den Tieren und löst deren Probleme, woraufhin ihn die Tiere auf seiner Reise begleiten. Darüber vergisst er die Schätze</p>



	<p>und Juwelen auf dem Weg einzusammeln. Am Ende bemerkt er, dass all diese Schätze nicht so wichtig sind, wie wahre Freundschaften.</p>
<p>Wörterfabrik</p>	<p>Digitale Bilderbuch-App</p> <p>In einem bemerkenswerten Land herrscht fast vollkommene Stille, da die Menschen dort kaum sprechen. In dieser eigenartigen Welt müssen Wörter gekauft und geschluckt werden, um sie aussprechen zu können. Der kleine Paul sehnt sich danach, der bezaubernden Marie sein Herz zu öffnen, doch er weiß nicht, wie er all die lieben Wörter bezahlen soll.</p>
<p>WuWu (auch in weiteren Sprachen verfügbar)</p>	<p>Digitale Bilderbuch-App</p> <p>Es herrscht ein sehr kalter Winter und alle Tiere frieren. Zum Glück gibt es aber das rote Haus mit einem großen Schornstein.</p> <p>Die Tiere benötigen Hilfe von den Leserinnen und Lesern, um zu dem roten Haus und damit zur Wärme zu kommen.</p>