

DER LESEKALENDER

2022



Akademie für Leseförderung
Niedersachsen

Akademie für Leseförderung Niedersachsen
Waterloostraße 8
30169 Hannover
Telefon: 0511 1267 -215 / -308
E-Mail: alf@gwlb.de
www.alf-hannover.de



DER LESEKALENDER 2022

Die Anwendung digitaler Tools in der Leseförderung hat lange vor der Coronazeit begonnen, aber in der Pandemie noch einmal deutlich an Fahrt aufgenommen. In dieser Zeit konnten bei der Anwendung von digitalen Angeboten wertvolle Erfahrungen und Ideen gesammelt werden, die wir als Anlass genommen haben, sie im Lesekalender 2022 zu dokumentieren.

Bei der Sammlung der digitalen Tools haben wir eine Mischung aus neuen und schon älteren, bewährten digitalen Angeboten zusammengestellt. Viele Angebote, die es schon längere Zeit gibt, sind noch längst nicht überall im Unterrichtsalltag angekommen.

Ein Kriterium für die Auswahl ist der Spielraum für die eigene Kreativität, den das vorgestellte digitale Werkzeug für die Anwenderin bzw. den Anwender bietet. Ein hohes Maß an Kreativität unterstützt eine intensive Auseinandersetzung der Leserin bzw. des Lesers mit Texten und ist ein wichtiger Baustein für digitale Methodenkompetenz. Digitale Anwendungen kompetent und selbstbestimmt nutzen zu können, ist eine notwendige Voraussetzung für digitale Teilhabe. Die meisten der Tools sind kostenlos, verhältnismäßig einfach in der Anwendung und ermöglichen somit einen niedrigschwelligen Zugang.

Die Tools bzw. Angebote richten sich sowohl an Kinder und Jugendliche direkt als auch an die sie begleitenden Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in Schulen, Bibliotheken, Kindergärten und weiteren außerschulischen Einrichtungen zur Leseförderung. Der Schwerpunkt liegt im schulischen Kontext.

Eine Anmeldung für das jeweilige Angebot kann im Regelfall durch die betreuende erwachsene Person erfolgen oder Kinder haben die Möglichkeit, sich mit einem Fake-Namen anzumelden.

Wir haben Tools ausgewählt, die im Großen und Ganzen die Kriterien für den Datenschutz (z.B. keine Sammlung personenbezogener Daten) einhalten. Da aber einzelne Datenschutzbestimmungen durchaus divergieren können und vom Träger einer Einrichtung abhängig sind, empfehlen wir vor dem Einsatz eines Tools die Überprüfung durch die jeweiligen Datenschutzbeauftragten Ihrer Einrichtung bzw. Ihres Trägers. Auf mögliche Risiken (z.B. In-App-Käufe) haben wir ggfs. hingewiesen. Weiterhin finden Sie in unserer Linksammlung im Impressum Linktipps mit Hinweisen und Checklisten zum Datenschutz.

Für den vorschulischen Bereich, Apps für Reim- und Sprachspiele sowie Apps zum Anlauttraining verweisen wir auf die Datenbank der Stiftung Lesen, die unter www.lesenmit.app laufend aktualisiert wird und eine Vielzahl von Möglichkeiten zum (Vor)Lesen mit Apps bietet.

Wir wünschen Ihnen eine Portion Mut, Dinge einfach auszuprobieren und viel Freude beim Einsatz der Tools. Wir freuen uns über Rückmeldungen.

Lena Bartneck, Katja Bauer, Imke Hanssen, Marisa Kaminski, Frauke Krug, Anke Märk-Bürmann

Team der Akademie für Leseförderung Niedersachsen



Akademie für Leseförderung
Niedersachsen

MIT FREUNDLICHER UNTERSTÜTZUNG



Niedersächsisches
Kultusministerium



GOTTFRIED WILHELM LEIBNIZ BIBLIOTHEK
NIEDERSÄCHSISCHE LANDESBIBLIOTHEK





TEXTE DIGITAL LESEN & VORLESEN LASSEN – AUCH IN MEHREREN SPRACHEN

قرأ

AMIRA

Das Programm AMIRA wurde entwickelt, um insbesondere Kindern mit einer anderen Herkunftssprache als Deutsch den Einstieg in das Lesen zu erleichtern. Die Texte sind sprachlich vereinfacht (kurze Sätze, einfaches Vokabular), sie können in Deutsch oder in der Herkunftssprache (Türkisch, Russisch, Italienisch, Arabisch, Polnisch, Farsi, Englisch, Spanisch) gelesen und gehört werden. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, die Auseinandersetzung mit den Geschichten durch interaktive Spiele zu vertiefen. AMIRA verfügt über 32 illustrierte Lesege- schichten in drei Stufen. Darunter sind u.a. Märchen und Sagen, Alltags- und Sachgeschichten sowie humorvolle Erzählungen. Die Texte werden als virtuelle Bücher zum Umblättern präsentiert. Sie können auch in gedruckter Form erworben werden. Für Lehrkräfte gibt es weiteres kostenloses Material zum Download. Die Bücher und Materialien können im Unterricht, in der Einzelförderung, in der Familie und Bibliothek eingesetzt werden.

www.amira-pisakids.de



- Kinder von 6 bis 10 Jahren
- kostenfrei
- Anmeldung: Kinder mit ausgedachtem Namen

BILINGUAL PICTUREBOOKS

Bilingual picturebooks ist eine Datenbank mit mehrsprachigen Bilderbuch-Geschichten von Kindern für Kinder, an der sich Kinder auf der ganzen Welt beteiligen können, indem sie Bilderbücher selbst erstellen oder diese herunterladen, lesen oder hören.

www.bilingual-picturebooks.org/

- Kinder von 4 bis 14 Jahren
- kostenfrei
- ohne Anmeldung



ONILO

Onilo ist ein Portal, das animierte Bilderbücher, sogenannte Boardstories, anbietet. Zusätzlich gibt es passendes Unterrichtsmaterial. Die Boardstories können in unterschiedlichen Fächern in der Grundschule und in Bibliotheken eingesetzt werden. Sie umfassen unterschiedliche Themenwelten wie Weihnachten, Ritter, Burgen und Mittelalter sowie Fußball.

www.onilo.de

- Kinder von 6 bis 10 Jahren
- Kosten unter <https://www.onilo.de/lizenzen>
- Anmeldung über Lehrkraft, Bibliothekar/in etc.



EINFACH VORLESEN

Auf der Website gibt es jede Woche drei neue illustrierte Vorlesegeschichten, jeweils eine für Kinder ab 3, eine ab 5 und eine ab 7 Jahren. Die Geschichten können auf dem Tablet, Smartphone, dem Desktop-rechner gelesen oder ausgedruckt werden. Insgesamt sind 12 Geschichten gleichzeitig online.

www.einfachvorlesen.de

- Kinder von 3 bis 9 Jahren
- kostenfrei
- ohne Anmeldung



читать

BILDERBUCHKINOS VON VERLAGEN

Einzelne Verlage bieten Bilderbuchkinos zu ihren Bilderbüchern kostenlos an. Die Bilder stehen als Download auf den Webseiten der Verlage zur Verfügung.

Die Akademie für Leseförderung hat eine Liste dieser Angebote erstellt, die unter

www.alf-hannover.de/sites/default/files/verlage_mit_kostenlosen_bilderbuchkinoangeboten_final.pdf



zu finden ist.

MULINGULA

Mulingula ist ein mehrsprachiges Vorleseprojekt für Kinder, deren Herkunftssprache nicht Deutsch ist. Dabei lesen Muttersprachler den Kindern in ihrer Erstsprache vor. Unter www.mulingula-praxis.de werden Kindertexte in sechs Sprachen einschließlich Materialien zum Hören, Erzählen, Lesen und Schreiben zur Verfügung gestellt. In der Corona-Zeit wurden Vorlese-Videos aufgenommen, die jetzt für alle zugänglich sind.

www.mulingula.de



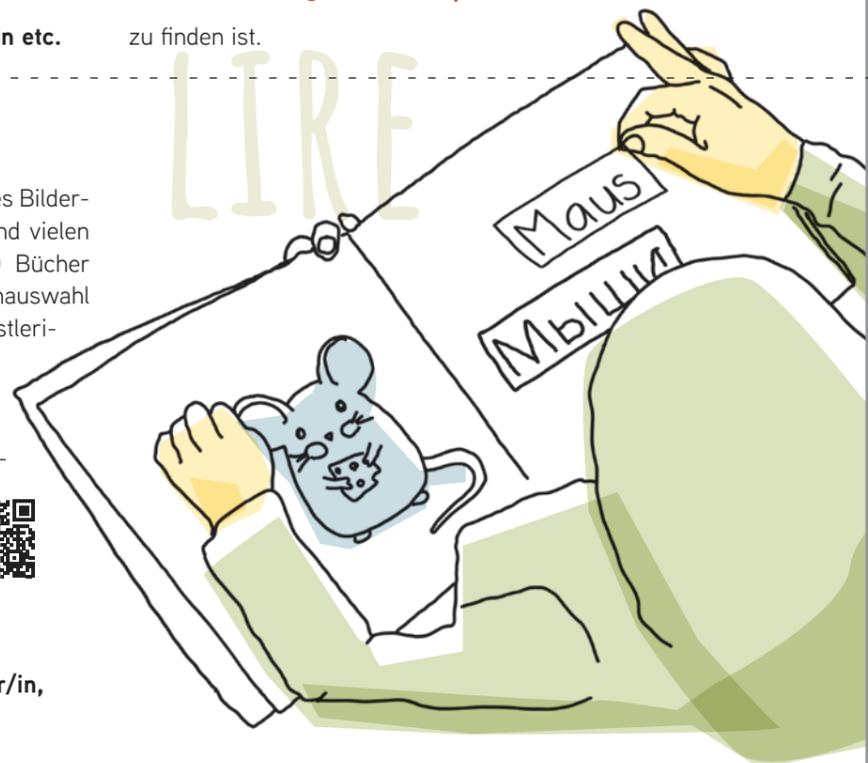
- Kinder von 3 bis 10 Jahren
- kostenfrei
- ohne Anmeldung

POLYLINO

Polylino bietet ein vielseitiges mehrsprachiges Bilderbuchangebot, in dem Kinder mit Deutsch und vielen anderen Herkunftssprachen mehr als 270 Bücher vorgelesen bekommen können. Die Buchauswahl erfolgt aufgrund von literarischen und künstlerischen Kriterien und orientiert sich an den Zielgruppen. Das kostenpflichtige Angebot kann in Kita, Grundschule und Bibliothek zum Einsatz kommen und über einen Gratis-Zugang 30 Tage getestet werden.

www.polylino.de

- Kinder von 3 bis 10 Jahren
- Kosten unter <https://www.polylino.de/unser-service/preismodell/>
- Anmeldung über Erzieher/in, Bibliothekar/in, Lehrkraft etc.



JANUAR

Kinderbuchwoche
Göttingen

| MONTAG | DIENSTAG | MITTWOCH | DONNERSTAG | FREITAG | SAMSTAG | SONNTAG |
|-----------------|----------|----------|------------|-------------------------|-----------|---------|
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 1 Neujahr | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 Ende Weihnachtsferien | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 Winterferien | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

KINDER ALS AKTEURE

LEXIKONARTIKEL, GEDICHTE UND BUCHVORSTELLUNGEN DIGITAL SCHREIBEN UND LESEN

KINDERSACHE: INFORMATIONSPORTAL ZU KINDERRECHTEN UND AKTUELLEN THEMEN

Auf der Website Kindersache können Kinder sich über Kinderrechte und aktuelle Themen, z.B. Medien, Klima, Corona oder andere Länder informieren, Nachrichten lesen und sich austauschen. Die Website bietet darüber hinaus die Möglichkeit, sie selbst aktiv mitzugestalten, indem man eigene Artikel beisteuert, Kommentare verfasst, Videos hochlädt oder einen Trickfilm erstellt. Die Rubrik „Spiel und Spaß“ enthält aktuelle Buch-, Film- und Spieletipps sowie Comics und Witze. Kindersache findet in einem geschützten Raum statt, da alle Beiträge von der Redaktion gesichtet werden, bevor sie freigeschaltet werden. Eltern erhalten Hinweise, wie sie die Mediennutzung ihrer Kinder begleiten können.



www.kindersache.de

- Kinder von 8 bis 13 Jahren
- kostenfrei
- Anmeldung: Kind mit einem ausgedachten Namen

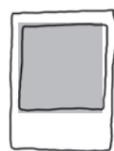


KLEXIKON: WIKIPEDIA FÜR KINDER

Das Klexikon ist ein Online-Lexikon für Kinder mit mehr als 3000 Themen. Die Artikel werden zum großen Teil von Erwachsenen geschrieben, aber auch Kinder können mitmachen, indem sie z.B. Artikel schreiben und verbessern oder Bilder suchen und einbinden. Einzelne Artikel sind in einfacher Sprache geschrieben und im MiniKlexikon unter <https://einfach.zum.de/wiki/Hauptseite> zu finden. Das MiniKlexikon enthält aktuell 800 Artikel.

www.klexikon.de

- Kinder von 6 bis 12 Jahren
- kostenfrei
- ohne Anmeldung

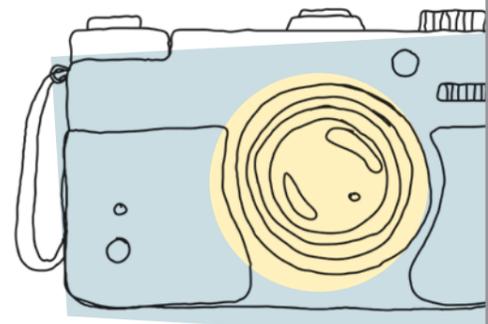
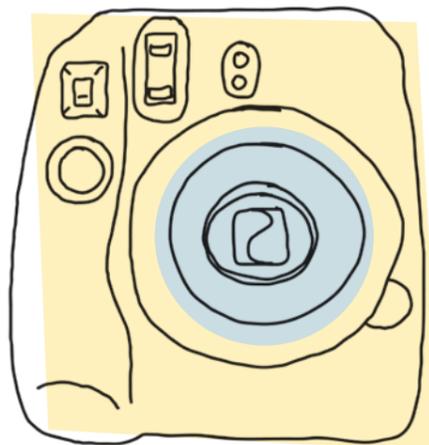


KNIPSCLUB: FOTOCOMMUNITY

Knipsclub ist eine Fotocommunity für Kinder, in der Kinder auf einer geschützten Plattform eigene Fotos veröffentlichen oder mit anderen teilen können. Darüber hinaus können sie durch Animationen, Videoclips und Mitmachaktionen sich über sicheres Verhalten im Internet informieren, z.B. über Datenschutz, Urheberrecht und sichere Kommunikation bei der Nutzung von kommerziellen Communitys. Kinder können mit Spiel, Spaß und Tipps das Thema Fotografie entdecken und sich ein eigenes Profil anlegen. Monatliche Aktionen zu bestimmten Ereignissen motivieren, sich selbst im Bereich Fotografie auszuprobieren. Eltern erhalten Informationen, wie sie die Mediennutzung ihrer Kinder begleiten und Familienprojekte anregen können.

www.knipsclub.de

- Kinder von 8 bis 12 Jahren
- kostenfrei
- Anmeldung: Kind mit einem ausgedachten Namen



FEBRUAR

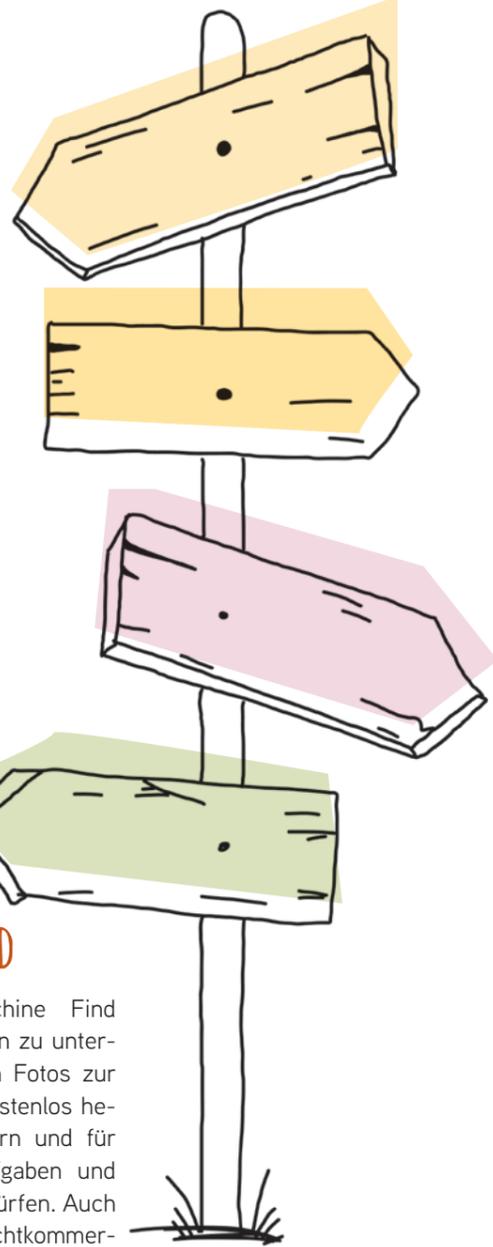
| MONTAG | DIENSTAG | MITTWOCH | DONNERSTAG | FREITAG | SAMSTAG | SONNTAG |
|--------|----------------|----------|------------|---------|---------|---------|
| 31 | 1 Winterferien | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

Bilderbuchsonntag
Wolfsburg

Bilderbuchsonntag
Hannover



KINDERSUCHMASCHINEN



FRAGFINN

FragFINN bietet einen speziellen Surfraum für Kinder, der nur kindgerechte, von Medienpädagoginnen und -pädagogen geprüfte Webseiten anzeigt. Die Sammlung umfasst rund 5.000 Seiten. Darüber hinaus gibt es Angebote zum Spielen, Lernen, Kommunizieren sowie kreative Aktivitäten. Kinder können FINN ihre Lieblingsseiten mitteilen. Dann wird überprüft, ob sie für fragFINN geeignet sind und in die Whitelist aufgenommen werden können. Die Whitelist ist eine umfangreiche Liste aus für Kinder interessanten und unbedenklichen Internetangeboten, die täglich aktualisiert wird. Suchtipps informieren darüber, wie man Suchmaschinen effektiv nutzen kann. Die wichtigsten Informationen über fragFINN werden auch in einer Rubrik „Leichte Sprache“ wiedergegeben.

Für den Einsatz im Schulunterricht wurde eine eigene Startseite geschaffen: schule.fragfinn.de, auf der die Suchfunktion noch deutlicher hervorgehoben ist und Kinder in Online-Lexika Begriffe nachschlagen können. Für die spielerische Vermittlung von Unterrichtsthemen werden hier Onlinespiele vorgeschlagen. Zur Informationsbeschaffung mit Suchmaschinen gibt es eine fragFINN-Unterrichtseinheit mit Arbeitsblättern für die Grundschule.

Zusätzlich zur Kindersuchmaschine fragFINN gibt es mit den FINNreporterinnen und -reportern eine eigene Kinderredaktion. Die FINNreporterinnen und -reporter sind zwischen 8 bis 15 Jahren alt und berichten zu Themen rund um Medien, Nachrichten und Kultur. Sie werden dazu in Workshops geschult und lernen u.a., wie man Falschnachrichten entlarvt und gute Beiträge produziert. Im Live-Chat haben Kinder die Möglichkeit, mit den FINNreporterinnen und -reportern in Austausch zu treten.

www.fragFINN.de

- Kinder von 6 bis 12 Jahren bzw. Kinder von 8 bis 15 Jahren (FINNreporterinnen und -reporter)
- kostenfrei
- ohne Anmeldung



BLINDE KUH

Die Website Blinde Kuh gibt es bereits seit 1997. Der Name geht auf das gleichnamige Kinderspiel zurück. Sie bietet Kindern einen einfachen Einstieg, sich im Internet zu orientieren. Kinder können dort in einem sicheren Raum nach Informationen suchen und Webseiten recherchieren. Die Blinde Kuh zeigt als Treffer nur Internetseiten an, die für Kinder geeignet sind. Auf der Startseite gibt es Sammlungen verschiedener Anbieter, z.B. zu Themen wie Nachrichten, Videos, Spiele oder aktuellen Spezialthemen wie Corona.

Im Mitmach-Bereich können Kinder eigene Geschichten, Gedichte oder Berichte veröffentlichen. Nachrichten gibt es in unterschiedlichen Formen wie Textnachrichten, Pod- oder Vodcasts. In einem Suchkurs erhalten Kinder Informationen, wie man mit der Suchmaschine umgeht, um gute, nicht veraltete und verifizierte Informationsquellen finden zu können. Dazu wird auch erklärt, wie das Internet aufgebaut ist.

www.blinde-kuh.de

- Kinder von 6 bis 12 Jahren
- kostenfrei
- ohne Anmeldung

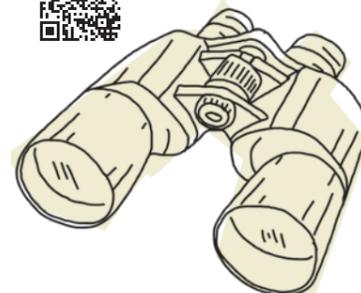


FIND DAS BILD

Die Bildersuchmaschine Find das Bild stellt Kindern zu unterschiedlichen Themen Fotos zur Verfügung, die sie kostenlos herunterladen, verändern und für die Schule, Hausaufgaben und Freizeit verwenden dürfen. Auch Lehrkräfte und nichtkommerzielle Einrichtungen können die Fotos einsetzen, wobei sie einen Hinweis auf den Urheber (Quelle: www.find-das-bild.de/Redaktion) geben sollen. Die Fotos sind nach Kategorien geordnet. Suchtipps erleichtern das Finden bestimmter Bilder zu unterschiedlichen Themen.

www.find-das-bild.de

- Kinder von 6 bis 16 Jahren
- kostenfrei
- ohne Anmeldung



MÄRZ

| MONTAG | DIENSTAG | MITTWOCH | DONNERSTAG | FREITAG | SAMSTAG | SONNTAG |
|--------|----------|----------|------------|---------|---------|---------|
| 28 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | 1 | 2 | 3 |

Leipziger Buchmesse

Wolfenbütteler Kinder- und Jugendbuchwoche

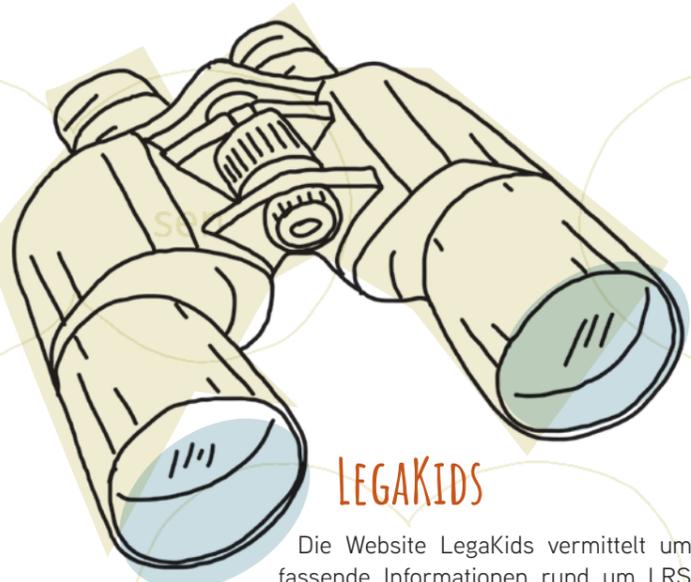
Leipziger Buchmesse

Leipziger Buchmesse

Leipziger Buchmesse

Leipziger Buchmesse

ALLES RUND UM LRS



LEGAKIDS

Die Website LegaKids vermittelt umfassende Informationen rund um LRS/Legasthenie sowie Rechenschwäche/Dyskalkulie. Sie stellt Übungsmaterialien zur Verfügung und verfügt über einen Kinder- und einen Erwachsenenbereich. Lehrkräfte und Eltern werden darüber aufgeklärt, was LRS/Legasthenie ist sowie über Ursachen und Möglichkeiten zur Förderung. Darüber hinaus gibt es Informationen zum Nachteilsausgleich, der in den jeweiligen Bundesländern unterschiedlich geregelt ist. Mit „alphaPROF“ verfügt die Seite auch über ein kostenfreies Fortbildungsangebot.

Für Kinder gibt es eine Fülle von Lernspielen, Videos, Hörspielen und Tipps. Die Hörspiele rund um das Rechtschreibmonster LURS und die Kinder Lega und Steni stärken Kinder in ihrer Persönlichkeit und vermitteln ihnen, dass sie mit ihren Schwierigkeiten nicht alleine sind. Bei den Spielen gibt es Leseverständnis- und Fehlersuchspiele. „Lurs Abenteuer“ ist ein kostenfreies Online-Spiel mit 25 Lerneinheiten. Die „Lurs-Akademie“ enthält 25 Filmclips zu den Grundlagen des Schriftspracherwerbs.

www.legakids.net



Übersicht unter

www.alf-hannover.de/lk2022-links

- Einsatz in Familie und Schule, für Kinder von 6 bis 12 Jahren
- kostenfrei
- Anmeldung: Kinder mit einem ausgedachten Namen



INTRAACPLUS

Die App IntraActPlus ermöglicht jüngeren Schülerinnen und Schülern ein selbständiges Lesenlernen. Sie ist besonders für Kinder mit einer anderen Herkunftssprache als Deutsch geeignet. Die leicht verständlichen Übungen mit integriertem Audio-Feedback bauen sehr kleinschrittig aufeinander auf und bieten genügend Übungsmöglichkeiten, so dass jeder Lernschritt ausreichend lang wiederholt werden kann. So wird das Übersetzen von Buchstaben in entsprechende Laute, das Zusammenziehen von Buchstaben sowie das Erkennen von Silben geübt. Die App eignet sich für Schulanfängerinnen und -anfänger sowie Kinder mit LRS.

www.intraactplus.de



- Einsatz in Familie und Grundschule, Klasse 1 bis 2
- Nutzung des ersten Lernkapitels kostenfrei, dann kostenpflichtig
- ohne Anmeldung

PROSODIYA

Die App Prosodiya ist speziell für Kinder mit Leserechtschreibschwierigkeiten konzipiert. Bevor die App zur Übung eingesetzt wird, sollten Schülerinnen und Schüler das Alphabet und die verschiedenen Lautensprechungen verinnerlicht haben. In der Fantasiewelt von Prosodiya lernen die Kinder mit Hilfe der Kugellichter auf spielerische Weise, Betonungsmuster und Silbengrenzen zu erkennen. Dabei werden Hilfestellungen wie das immer lautere Sprechen der betonten Silbe oder optische Hervorhebungen gegeben. Insgesamt bietet Prosodiya eine umfangreiche Sammlung gut aufeinander aufbauender Übungen.

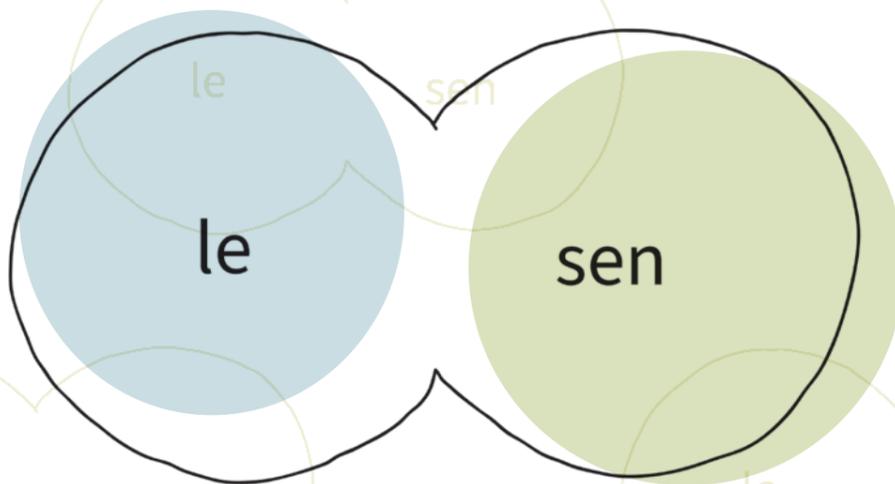
www.prosodiya.de



- Einsatz in Familie und Grundschule, Klasse 2 bis 4
- kostenfrei, Google Play Store ohne Anmeldung

Ausführliche Beschreibung unter

www.alf-hannover.de/lk2022-links



APRIL

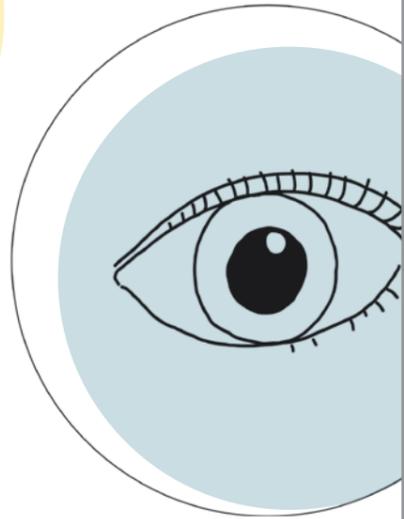
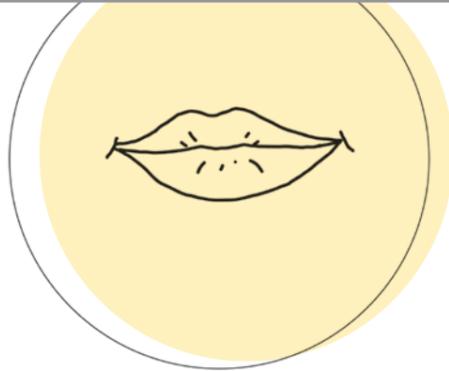
| MONTAG | DIENSTAG | MITTWOCH | DONNERSTAG | FREITAG | SAMSTAG | SONNTAG |
|----------------------|---------------------|----------|------------|---------|-------------------------------|---------|
| 28 | 29 | 30 | 31 | 1 | 2 Intern. Tag d. Kinderbuches | 3 |
| 4 Beginn Osterferien | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 Ende Osterferien | 20 | 21 | 22 | 23 Welttag des Buches | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 1 |

Welttag des Buches

Internationaler Tag des Kinderbuches

Aktionswoche der Bibliotheken im Oldenburger Land

Vehtaer Bücherfrühling



LESEKOMPETENZ UND LESEFLÜSSIGKEIT TRAINIEREN



DIE APP EKIDZ

Die App eKidz.eu ist ein digitales Leseprogramm, mit dem die Lesekompetenz von Kindern systematisch gefördert werden kann. Dabei wird der jeweilige Entwicklungsstand der Kinder beim Lesen berücksichtigt. Die App besteht aus einem abgestuften Leseförderprogramm, Aussprachetraining, Verständnisprüfung und zusätzlichen Unterrichtsmaterialien für Lehrkräfte.

Die Kinder werden dabei in vier Kernkompetenzen unterstützt:

Lesen: Erstlesebücher für Kinder werden in zwölf aufeinander aufbauenden Lesestufen in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden zur Verfügung gestellt. Sie reichen von Texten in kurzen Sätzen und einfacher Wortwahl bis zu längeren, komplexeren Texten. Die Textsorten umfassen Geschichten, Sachthemen und Reime. Die Texte sind mit farbigen Bildern illustriert, die das Textverständnis erleichtern.

Sprechen: Die Kinder können ihre eigene Stimme beim Vorlesen aufnehmen und wieder abspielen, Geschichten selbst zu Ende erzählen und die richtige Aussprache üben.

Hörverständnis: Jeder Text wird von einem/einer professionellen Sprecher bzw. Sprecherin laut vorgelesen und die vorgelesenen Wörter wie bei Karaoke farblich hervorgehoben, so dass die Kinder die Wort-Laut-Verbindung visuell nachvollziehen können. Die Lesegeschwindigkeit nimmt mit jeder Schwierigkeitsstufe zu. Zusätzlich werden zu jedem Text Fragen auf unterschiedlichen Niveaustufen gestellt, so dass die Kinder ihr Textverständnis überprüfen können.

Schreiben: Zu jedem Buch gibt es eine Schreibaufgabe, mit der das behandelte Thema vertieft und der neu erworbene Deutschwortschatz angewendet werden kann.

Die eKidz-App verfügt somit über fünf Funktionen:

- Vorlesefunktion
- Mitlesefunktion
- Aufnahmefunktion
- drei Ansichtsmöglichkeiten: Nur-Text, Nur-Illustrationen, Text mit Illustrationen
- Verständnisfragen und spielerische Angebote (z.B. Quiz)

Besonders geeignet ist die App für Leseanfängerinnen und Leseanfänger, für Kinder mit Leseschwierigkeiten und Kinder, die in der Familie kein Deutsch sprechen. Hier kann sie im Regelunterricht und in der Einzelförderung eingesetzt werden. Auch Bücher in englischer Sprache sind vorhanden.

Einzelne Bibliotheken bieten die Nutzung der App bei Vorlage eines Bibliotheksausweises kostenlos an.

www.ekidz.eu



- Einsatz in Familie und Schule, Kinder von 5 bis 10 Jahren
- Basisversion kostenfrei, Kosten für Einzellizenz und Lizenz für eine Klasse/Schule
- Anmeldung über Eltern, Lehrkraft

Weiterführende Informationen zum Einsatz der App unter

www.alf-hannover.de/lk2022-links



DIE APP BLITZLESEN

Mit der App Blitzlesen kann die Leseflüssigkeit spielerisch trainiert werden. Dafür lässt die Giraffe Edi Wörter aufblitzen. Die Kinder müssen die Wörter erkennen und sie dann aufschreiben. Das Tempo kann an das Lesetempo der Kinder flexibel angeglichen werden. Die Wortauswahl orientiert sich am Grundwortschatz. Es gibt eine Auswahl für Deutsch und eine für Englisch. Die App verfügt über zwei Spielmodi. Im Modus „Lehrer“ begleitet die Lehrkraft oder ein Elternteil den Lernprozess, im Modus „Alleine“ kann das Kind selbstständig arbeiten.

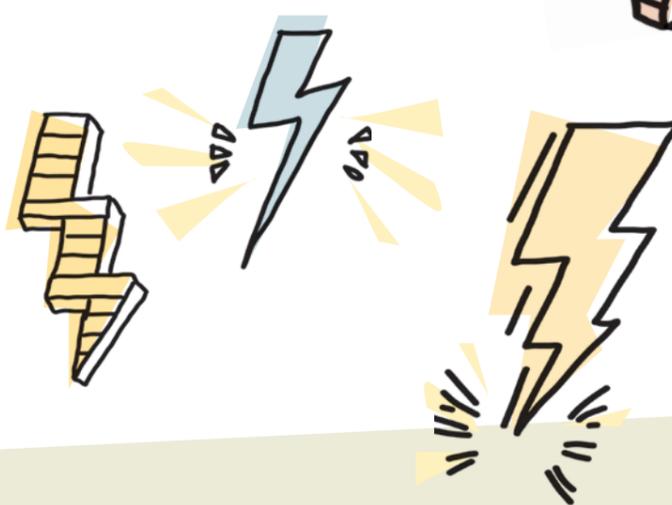
<https://apps.apple.com/de/app/blitzlesen-das-original/id924848268>



- Einsatz in Familie und Schule, Kinder von 6 bis 10 Jahren
- kostenpflichtig, App Store
- ohne Anmeldung

Ausführliche Beschreibung unter

www.alf-hannover.de/lk2022-links



MAI

| | MONTAG | DIENSTAG | MITTWOCH | DONNERSTAG | FREITAG | SAMSTAG | SONNTAG |
|--|--------|----------|----------|------------------------|------------------|---------|---------|
| Lüneburg liest | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 1 |
| Hildesheimer Jugendbuchwoche | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| Landesentscheid des Vorlesewettbewerbs des Börsenvereins | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| Friedrich-Gerstäcker-Preis für Jugendliteratur, Braunschweig | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| Salto Wortale - Kinderliteraturfestival im Zirkuszelt | 23 | 24 | 25 | 26 Christi Himmelfahrt | 27 Pfingstferien | 28 | 29 |
| | 30 | 31 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

ÜBUNGSBLÄTTER, RÄTSEL UND QUIZZE MULTIMEDIAL ERSTELLEN

LEARNINGAPPS

Learningapps ist eine Plattform, die kleine, interaktive und multimediale Lernbausteine zur Verfügung stellt. Diese können direkt in den Unterricht eingebunden, verändert oder selber erstellt werden. Es gibt eine Vielzahl fertiger Übungen für alle Klassenstufen, unterteilt nach Unterrichtsfächern und Themen. Die Übungsformate umfassen Zuordnungsübungen, wie z.B. Multiple-Choice-Fragen, Lückentexte, Kreuzworträtsel und Gruppenpuzzle. Angebote wie „Pferderennen“ oder „Wer wird Millionär?“ lassen sich im Multiplayer-Modus spielen.

Nutzt man die Option, auf Learningapps eine eigene Klasse anzulegen, hat man als Lehrkraft die Möglichkeit, unterschiedlichen Lerngruppen gezielt Aufgaben zuzuweisen und Einblick in den Lernfortschritt von Schülerinnen und Schülern zu nehmen. Des Weiteren können die Lernenden an der App-Erstellung beteiligt und zusätzliche kollaborative Tools wie Pinnwand, Abstimmungsapp und Chatfunktion genutzt werden.



Zur Förderung der Lesekompetenz wird eine Vielzahl an Aufgaben und Übungen angeboten:

- zur Lautdiskriminierung, zum Lesen von Silben und Wörtern sowie ersten Sätzen
- zum sinnentnehmenden Lesen von Sachtexten
- zu Kinder- und Jugendbüchern in einer virtuellen Lernwerkstatt (Matrix)



www.learningapps.org

- Klasse 1 bis 10
- kostenfrei
- Anmeldung über Lehrkraft

Ideen zu dem Jugendbuch von Julien Wolff: Mehr als ein Spiel. Hamburg: Carlsen, 2020. (Carlsen Clips). Ab 13 Jahren unter



www.alf-hannover.de/lk2022-links

LEARNINGSNACKS

Eine gute Ergänzung zu Learningapps ist die Seite Learningsnacks, eine Plattform, auf der kleine Lernbausteine in Form von interaktiven, textbasierten Dialogsystemen zur Verfügung gestellt werden. Die Oberfläche dieser Website ist einfach gebaut und ähnelt der Struktur eines Chat. Man kann vorhandene Snacks nutzen oder selbst welche erstellen.



Dabei gibt es folgende Möglichkeiten im Rahmen der Leseförderung:

- Fragen mit Multiple-Choice-Antworten entwickeln
- Umfragen zu Büchern erstellen
- Dialoge zwischen Figuren entwerfen
- Einbindung von Audios und Videos in Texte

www.learningsnacks.de



- Klasse 1 bis 10
- kostenfrei
- Anmeldung über Lehrkraft

ANTON

Anton ist eine interaktive Lernapp, die Übungen zu den Kernfächern der Klassen 1 bis 10 enthält und sich dabei eng an den Lehrplänen orientiert. Das Aufgabenangebot ist insbesondere in den unteren Klassen so kleinschrittig aufgebaut, dass es gute Möglichkeiten für einen unterrichtsbegleitenden Einsatz durch vertiefende Übungen bietet.

Nach der Anmeldung als Lehrkraft und dem Anlegen einer Klasse erhalten die Schülerinnen und Schüler Anmeldecodes. Die Aufgaben werden den Lernenden von der Lehrkraft zugeteilt, die Einsicht in deren Lernfortschritt hat. Als Lernanreiz erhalten Schülerinnen und Schüler für absolvierte Übungen sogenannte Coins, mit denen sie sich innerhalb des Programms Spielzeit für unterschiedliche Spiele erkaufen können.

Für das selbstständige Arbeiten ist es von Vorteil, dass man sich Aufgabenstellungen und Erklärungen laut vorlesen lassen kann und Texte für die unteren Klassen in Silbenschrift geschrieben sind.

Für die Leseförderung eignen sich:



- Aufgaben für Erstleserinnen und Erstleser
- Übungen zum sinnentnehmenden Lesen
- „Lesen“ von Diagrammen und Grafiken
- Anwendung von Lesestrategien
- Blitzworttraining zur Festigung des Sichtwortschatzes

www.anton.app/de



- Klasse 1 bis 10
- kostenfrei
- Anmeldung über Lehrkraft
- Anmeldecodes für Schülerinnen und Schüler

JUNI

| | MONTAG | DIENSTAG | MITTWOCH | DONNERSTAG | FREITAG | SAMSTAG | SONNTAG |
|---|-----------------|-----------------|----------|------------|---------|---------|---------|
| | 30 | 31 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Julius-Club | | | | | | | |
| Buxtehuder Bulle, Jugendbuchpreis | 6 Pfingstmontag | 7 Pfingstferien | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| Buch- und Lesewochen für Kinder Osnabrück | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| Kinder- und Jugendbuchwoche Salzgitter | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| Nordstemmer Zuckerrübe | 27 | 28 | 29 | 30 | 1 | 2 | 3 |



PLAKATE BASTELN WAR GESTERN

MULTIMEDIAL ILLUSTRIEREN UND VERANSCHAULICHEN



AUGMELITY

Mit der Plattform Augmality kann ein Bild multimedial aufbereitet werden, indem es mit Internetlinks, Bildern, Audiodateien und/ oder kurzen Texten verknüpft wird. Mit der entsprechenden App kann das Bild mit dem Handy bzw. Tablet eingescannt werden, um die erstellten Verknüpfungen sichtbar zu machen.



- weiterführende bzw. ergänzende Informationen zu einem Sachtext zusammenstellen
- Bilder eines (textlosen) Bilderbuchs mit Audio ergänzen (Geräusche, Erzählung, Gedanken einer bzw. mehrerer Figuren)



www.augmality.com

- Klasse 6 bis 13
- kostenfrei
- **Anmeldung: für die Erstellung von Inhalten notwendig** (Einverständnis der Erziehungsberechtigten bei Kindern und Jugendlichen!), **zur Ansicht der Produkte über die App ohne Anmeldung**

DIAGRAMS

Wer komplexe Schaubilder erstellen (lassen) möchte, ist mit dieser Anwendung gut beraten. Cliparts aus unterschiedlichen Bereichen, geometrische Figuren, verschiedene Pfeilarten usw. stehen den Nutzerinnen und Nutzern zur Verfügung. Auch das äußere Layout (Farbgebung der einzelnen Elemente, Schriftart und -größe usw.) kann vielfältig gestaltet werden. Sollten Andere mitarbeiten, muss die erstellte Datei auf Google Drive oder in der Cloud One Drive abgespeichert werden. Zur späteren Weiterarbeit muss sie ebenfalls abgespeichert und für den nächsten Arbeitsgang wieder hochgeladen werden.



- (komplexe) Schaubilder zu Textinhalten erstellen
- Figurenkonstellationen darstellen
- Zeitstrahl erstellen



www.diagrams.net

- Klasse 5 bis 13
- kostenfrei
- ohne Anmeldung

TELEGRAPH

Mit Telegra.ph kann ohne große Umstände ein Blog geführt werden. Texte lassen sich ebenso problemlos einfügen wie Bilder und Links. Wird der Eintrag veröffentlicht, kann er nur noch so lange bearbeitet werden, wie der Cache des Browsers nicht gelöscht wird. Alternativ kann Telegra.ph auch als App heruntergeladen werden. Dann kann der Blog dauerhaft weitergeführt werden.



- Informationen rund um ein Thema eines literarischen oder pragmatischen Textes recherchieren und präsentieren
- stellvertretend für eine Figur einen Blog führen
- den eigenen Leseprozess digital festhalten
- Buchrezensionen schreiben

www.telegra.ph

- Klasse 4 bis 13
- kostenfrei
- ohne Anmeldung



ZEOOB

Produktionsorientierte Aufgaben werden ins digitale Zeitalter katapultiert: Zeoob bietet die Möglichkeit, Beiträge in sozialen Netzwerken und digitale Kommunikation zu simulieren. Hier kann ein fiktiver Instagram-Post ebenso generiert werden wie ein Whatsapp-Chat oder ein Beitrag bei Twitter und Snapchat. Die Anwendung ist englischsprachig, aber die Bedienung ist intuitiv. Das fertige Produkt muss gespeichert und kann dann als Bilddatei heruntergeladen werden.



- einen Chat zwischen zwei oder mehr Figuren simulieren
- Posts einer Figur in den sozialen Netzwerken (Twitter, Instagram, Snapchat)
- Twitteratur (kurze Buchrezensionen/ Inhaltsangaben bei Twitter)



www.zeoob.com

- Klasse 7 bis 13
- kostenfrei
- ohne Anmeldung

MERGE CUBE

Mit einem sogenannten Merge Cube und einer entsprechenden App, z.B. Merge Object Viewer, können Sachverhalte mithilfe von 3D-Modellen veranschaulicht werden. Der Würfel kann entweder käuflich erworben oder mittels einer Bastelvorlage selber aus fester Pappe hergestellt werden. Nachdem die App auf dem Handy oder Tablet gestartet wurde, wird das Gerät auf den Merge Cube gerichtet und ein Objekt ausgesucht, das in 3D angezeigt werden soll.



- Vorentlastung/Ergänzung zu pragmatischen und literarischen Texten, z.B. Betrachtung des Mondes oder eines Tiergebisses vor oder nach der Lektüre



www.miniverse.io

- Klasse 5 bis 13
- kostenfrei (eingeschränkte Anzahl von Objekten), Premiumzugang kostenpflichtig
- ohne Anmeldung

Bastelvorlage für Merge Cube

<https://digitale-bildung-bayern.de/wp-content/uploads/2019/04/Vorlage-Merge-Cube.pdf>

EXCALIDRAW

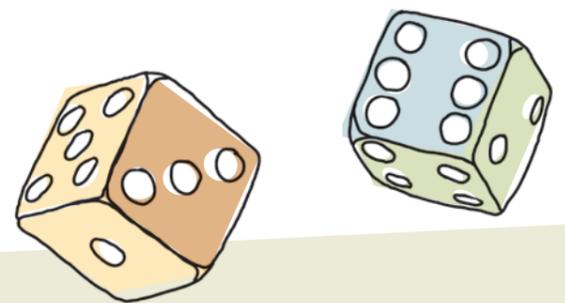
Schaubilder, die aussehen wie handgezeichnet, lassen sich mit Excalidraw erstellen. Zur Verfügung stehen einfache geometrische Figuren, Pfeile, ein paar Schriftarten und Farben. Über einen Link können andere Personen zur synchronen Mitarbeit eingeladen werden. Nach der Fertigstellung kann das Schaubild als Bilddatei exportiert werden.



- Textinhalte in einem Schaubild veranschaulichen
- Figurenkonstellationen darstellen
- Zeitstrahl erstellen

<https://draw.kits.blog>

- Klasse 5 bis 13
- kostenfrei
- ohne Anmeldung



JULI

Julius-Club

| MONTAG | DIENSTAG | MITTWOCH | DONNERSTAG | FREITAG | SAMSTAG | SONNTAG |
|--------|----------|----------|------------------------|---------|---------|---------|
| 27 | 28 | 29 | 30 | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 Beginn Sommerferien | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

DIGITAL KOLLABORIEREN

MIRO LITE

Dieses Webtool ermöglicht das kollaborative Erstellen von digitalen Pinnwänden. Das Tool bietet eine Anzahl von Vorlagen, ein freies Gestalten ist ebenso möglich. Nach 24 Stunden wird die Pinnwand automatisch gelöscht. Wer sein Arbeitsprodukt länger behalten will, muss ein Nutzerkonto anlegen. Das fertige Ergebnis kann in unterschiedlichen Formaten exportiert werden.

- Schaubild/ Mindmap zu einem Sachtext erstellen
- Figurenkonstellation veranschaulichen
- Aufbau eines Textes mittels eines Prozessdiagramms verdeutlichen

www.miro.com/lite

- Klasse 5 bis 13
- kostenfrei (kein Speichern möglich, mit kostenfreiem Nutzerkonto Beschränkung auf 3 Boards)
- ohne Anmeldung mit eingeschränkter Nutzungsmöglichkeit



FLINGA

Einfache Schaubilder können mit Flinga erstellt werden. Auf einer Whiteboard-Fläche können geometrische Figuren, Textfelder, Bilder und Links eingefügt und miteinander verknüpft werden. Außerdem bietet das Tool die Möglichkeit, Ideen zu sammeln und durch „Likes“ zu bewerten. Andere Personen können mit einem Link oder QR-Code zur Mitarbeit bzw. Abstimmung eingeladen werden.



- Textvorentlastung: Umfragen zu einem Thema durchführen
- Interpretations-hypothesen bewerten
- Brainstorming zu einem Thema
- Figurenkonstellationen in einem Schaubild darstellen
- Schaubild/Mindmap zu einem Textinhalt anlegen



<https://flinga.fi>

- Klasse 3 bis 13
- kostenfrei (Anzahl von Boards/Sessions beschränkt auf 5)
- uneingeschränkte Anzahl ist kostenpflichtig
- Anmeldung über Lehrkraft

YOPAD

Yopad eignet sich zum kollaborativen Arbeiten an und mit Texten. Zunächst muss dem Dokument ein Name gegeben und die Gültigkeit des Dokuments festgelegt werden. Über einen Link werden andere Personen eingeladen, an dem Text mitzuarbeiten. Dabei erhält jede Autorin bzw. jeder Autor eine eigene Farbe, so dass erkennbar ist, wieviel Personen gerade an dem Dokument arbeiten. Über die Chatfunktion können die Mitarbeitenden sich verständigen. Nach Abschluss kann das Produkt heruntergeladen werden.

- kollaboratives Schreiben von Texten, z.B. Geschichten, Dialoge, analytische Texte
- kollaboratives Korrigieren eines Textes
- Anmerkungen in einem digitalen Text vornehmen

<https://yopad.eu>



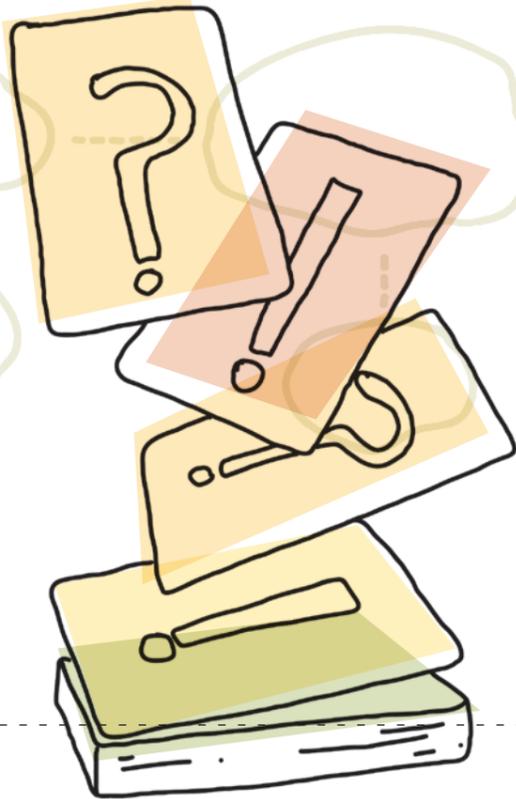
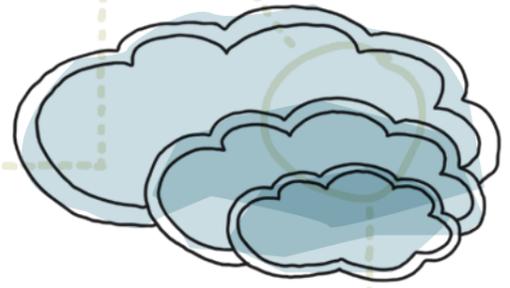
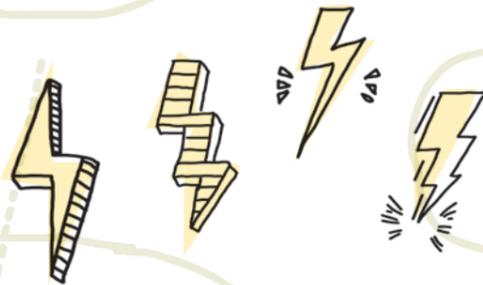
- Klasse 3 bis 13
- kostenfrei
- ohne Anmeldung

AUGUST

Julius-Club

| MONTAG | DIENSTAG | MITTWOCH | DONNERSTAG | FREITAG | SAMSTAG | SONNTAG |
|--------|----------|----------------------|------------|---------|---------|---------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 Ende Sommerferien | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | 1 | 2 | 3 | 4 |

DIGITAL KOMMUNIZIEREN



MENTIMETER

Mit dem Tool Mentimeter können Umfragen bei Schülerinnen und Schülern einfach und in Echtzeit ausgewertet und angezeigt werden. Schülerinnen und Schüler können ihre Meinungen zu bestimmten Themen abgeben, das Tool kann als Methode für ein Brainstorming, für Wortwolken oder ein kleines Quiz eingesetzt werden. Vorwissen kann abgefragt oder Wissen am Ende überprüft werden. Dazu ist kein Download erforderlich, sondern lediglich die Web-App.

In der Leseförderung sind folgende Szenarien denkbar:



- Klassenlektüre aus einem bestimmten Angebot von Büchern auswählen
- Sieger bei einem Book Slam® Wettbewerb ermitteln
- ein Buchcasting durchführen

www.mentimeter.com



- Klasse 5 bis 13
- kostenfrei, Basisversion
- Anmeldung über Lehrkraft

Anleitung, um Umfragen mit Mentimeter zu erstellen unter



www.alf-hannover.de/lk2022-links

ONCOO

Mit Oncoo können bestimmte Unterrichtsmethoden aus dem Bereich des kooperativen Lernens als digitale Werkzeuge angeboten werden. Darunter fallen zum Beispiel Kartenabfragen, Brainstorming, Clustern, Metaplan und Ideenpool. Das Tool Zielscheibe kann zur Evaluation verwendet werden.

Ideen zum Einsatz von Oncoo in der Leseförderung sind:



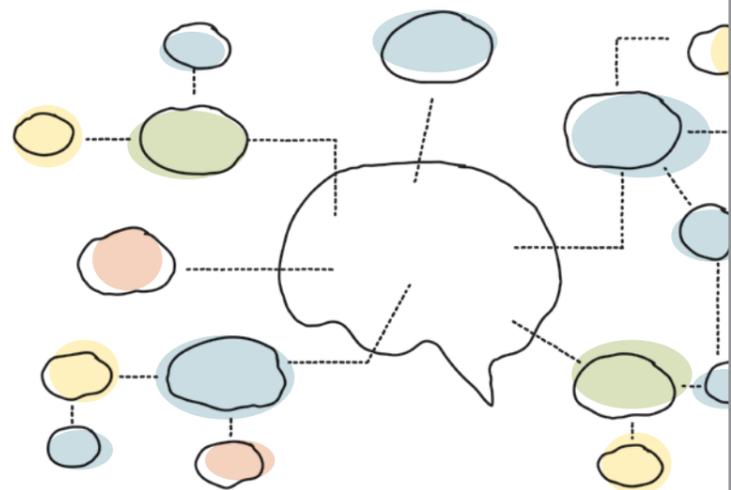
- Brainstorming zu einer Lektüre
- Feedback zu einem gelesenen Buch

www.oncoo.de



- Klasse 5 bis 13
- kostenfrei
- Anmeldung über Lehrkraft

SEPTEMBER



| MONTAG | DIENSTAG | MITTWOCH | DONNERSTAG | FREITAG | SAMSTAG | SONNTAG |
|--------|----------|----------|------------|---------|---------|---------|
| 29 | 30 | 31 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 1 | 2 |

Bad Harzburger
Jugendbuchwoche

Weltbildungstag /
Weltalphabetisierungstag

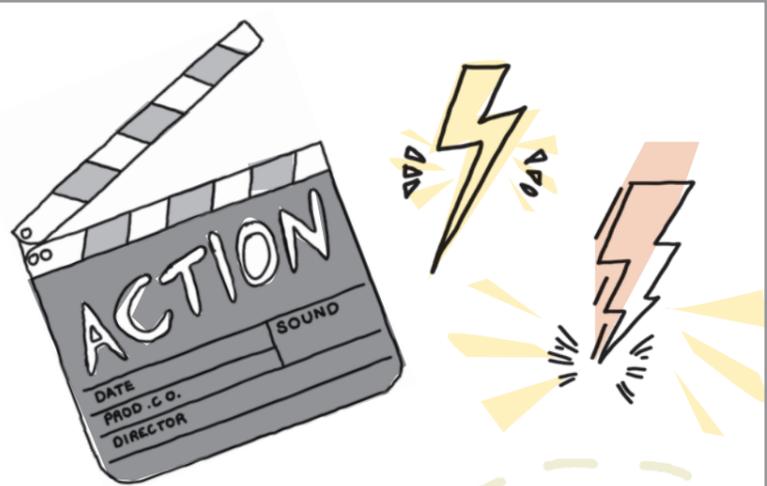
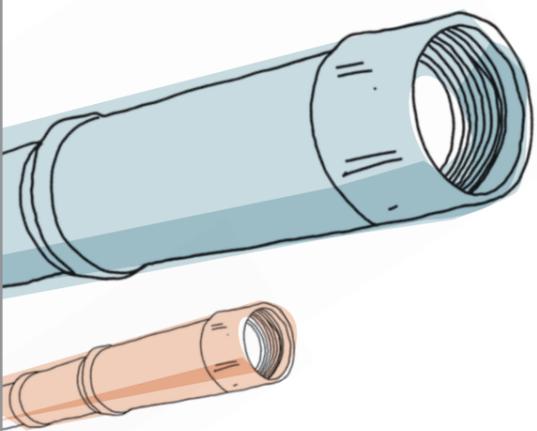
Celler Jugendbuchwoche

Jugendbuchwoche Peine

Niedersächsischer
Schulbibliothekstag

Weltbildungstag/
Weltalphabetisierungstag

SPIELERISCHES UND ACTION



ACTIONBOUND

Mit der App Actionbound können spannende und lehrreiche Smartphone- und Tablet-Rallyes erstellt werden. Die Rallyes sind interaktive und multimediale Schnitzeljagden, die Bounds genannt werden. Mit dem Bound-Creator können beispielsweise eigene Quizze, Rätsel und Rallyes erstellt werden. Auf der Website sind öffentliche Bounds zugänglich.

- Quiz oder Rätsel zu einem Kinder- und Jugendbuch erstellen
- Bibliotheksrallys konzipieren



<https://de.actionbound.com>

- Klasse 1 bis 13
- Kosten sind abhängig von der Anzahl der Bound-Spieler und vom Einsatz (Geschäfts-, Bildungs- oder Privatbereich) (<https://de.actionbound.com/pricing>)
- Anmeldung über Lehrkraft, Bibliothekar/in etc.

QUIZACADEMY

Quizacademy ist eine Lernplattform, mit der man eigene Quizze und Karteikarten online erstellen kann.

Lernende können auf die Inhalte der Lernplattform der Lehrkraft zugreifen und diese auch offline nutzen. Lehrende erhalten eine Übersicht über die Lernfortschritte ihrer Gruppe. Der Einsatz ist auch als Live-Quiz oder als E-Prüfung möglich.

- Quiz oder Rätsel zu einem Buch erstellen
- Quiz zur Bibliotheksnutzung



www.quizacademy.de

- Klasse 1 bis 13
- kostenfreier Einsatz in der öffentlichen Bildung
- Anmeldung über Lehrkraft, Bibliothekar/in etc.

THINGLINK

Mit ThingLink können interaktive Bilder erstellt werden. Es lassen sich unterschiedliche Symbole (Icons) in Bilder einfügen, die auf weiterführende Inhalte unterschiedlichen Formats (z.B. Aufgabentexte, Audios oder Videos) verlinken. So können Unterrichtsinhalte auf multimediale Art präsentiert werden. Sehr gut eignet sich ThingLink für das Erstellen sogenannter digitaler Escape-Rooms oder Breakouts. Über die einzelnen Icons im Bild können Schülerinnen und Schülern unterschiedliche (Rätsel-)Aufgaben eingeblendet werden. Alternativ werden sie zu Aufgaben auf Webseiten wie z.B. Learningapps oder Learningsnacks weitergeleitet. Um auf ThingLink interaktive Bilder erstellen zu können, ist eine Anmeldung notwendig. Die dann erstellten Bilder können per Link an Schülerinnen und Schüler weitergegeben werden, so dass diesen ein Zugriff ohne Anmeldung möglich ist.

- multimediale Präsentationen von Sachthemen
- Bücher multimedial vorstellen

www.thinglink.com



Beispiele für einen ThingLink-Escape-Room/Breakout unter

www.alf-hannover.de/lk2022-links

- Klasse 1 bis 13
- kostenfrei
- Anmeldung für die Erstellung von Inhalten notwendig (Einverständnis der Erziehungsberechtigten bei Kindern und Jugendlichen!)
- Ansicht der Produkte über die App ohne Anmeldung möglich

KAHOOT

Kahoot ist eine spielebasierte Lernplattform, bei der mehrere Geräte über das Internet verbunden sind und gemeinsam Quizze spielen. Sie kann eingesetzt werden, damit sich Schülerinnen und Schüler den Unterrichtsstoff spielerisch aneignen bzw. festigen. Zwischen den einzelnen Mitspielerinnen und Mitspielern gibt es einen Wettbewerb. Eigene Quiz-Spiele können erstellt oder auf einen vorhandenen Pool an Spielen zurückgegriffen werden. Kahoot ist auch als App verfügbar.

- Inhalte zu einer Geschichte oder einem Sachbuch spielerisch kennenlernen
- Quiz zur Einführung in die Bibliotheksnutzung

- Quiz zu einem Kinder- und Jugendbuch von Schülerinnen/Schülern selbst erstellen lassen

www.kahoot.com



- Klasse 1 bis 13
- kostenfrei, Premiumversion ist kostenpflichtig
- Anmeldung über Lehrkraft, Bibliothekar/in etc.

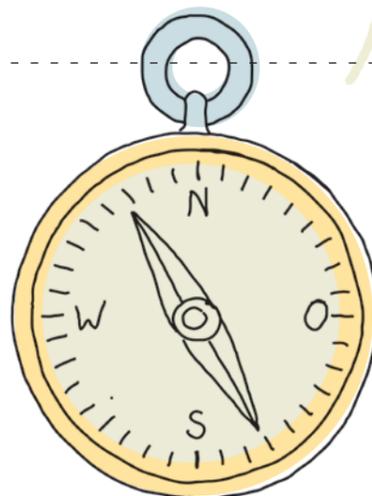
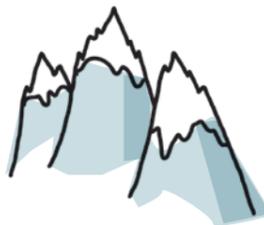
OKTOBER

| MONTAG | DIENSTAG | MITTWOCH | DONNERSTAG | FREITAG | SAMSTAG | SONNTAG |
|-----------------------------|----------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 1 | 2 |
| 3 Tag der Deutschen Einheit | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 Beginn Herbstferien | 18 | 19 Frankfurter Buchmesse | 20 Frankfurter Buchmesse | 21 Frankfurter Buchmesse | 22 Frankfurter Buchmesse | 23 Frankfurter Buchmesse |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 Ende Herbstferien | 29 | 30 |
| 31 Reformationstag | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

Frankfurter Buchmesse

Lingener Kinderbuchwoche

„Harzburger Eselsohr“ Jugendliteraturpreis



FAKE NEWS ERKENNEN

FAKE HUNTER – EIN PLANSPIEL ZUR FÖRDERUNG VON RECHERCHE- UND INFORMATIONSKOMPETENZ



In sozialen Netzwerken und im Internet gibt es viele Falschmeldungen. Kinder und Jugendliche benötigen ein Problembewusstsein für die Wirkung von Fake News und müssen wissen, wie sie Nachrichten und Meldungen überprüfen und Falschmeldungen entlarven können.

Das von der Büchereizentrale Schleswig-Holstein in Kooperation mit der Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein e.V. entwickelte Planspiel Fake Hunter führt Kinder und Jugendliche an einen kritischen Umgang mit digitalen und analogen Medien heran und vermittelt ihnen Kriterien, wie sie Fake News identifizieren können. Es wird in Öffentlichen Bibliotheken in Niedersachsen angeboten. Schulen können sich an ihre örtliche Bibliothek wenden, um dieses Angebot in Anspruch zu nehmen.



Es gibt zwei unterschiedliche Spiel-Varianten:

FAKE HUNTER (8. KLASSE) – PLANSPIEL

Während des Planspiels werden die Jugendlichen in kleinen Teams detektivisch tätig. Mithilfe von „Fake-Prüfwerkzeugen“ und verlässlicher Quellen aus dem Internet, aus Datenbanken und Bibliotheken, überprüfen die Jugendlichen Fakten, verifizieren sie und entlarven Falschmeldungen. Die Story des Planspiels ist dabei folgende: Die Schülerinnen und Schüler sind Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter einer Detektei, die den Auftrag eines Zeitungsverlags erhält, ein zweifelhaftes News Portal zu untersuchen.

FAKE HUNTER JUNIOR (4./5. KLASSE) – KRIMISPIEL „AUFRUHR IN SEEDORF“

In der Gemeinde Seedorf herrscht großer Aufruhr. In der Zeitung ist ein Bericht über ein geplantes Großbauprojekt erschienen. Die Erwachsenen beginnen sofort, eine Protestveranstaltung zu organisieren, doch die Kinder zweifeln am Wahrheitsgehalt der Geschichte und treffen sich nach der Schule in der Bibliothek. Dort recherchieren sie mit Hilfe von Kindersuchmaschinen und unterziehen den Zeitungsartikel einem Faktencheck. Ein Trickfilm informiert dabei, was Fake News sind.

NOVEMBER



Beispielartikel für das News Portal sind unter

www.diefakehunter.de/beispiel-artikel



zu finden.

Die Fake News-Prüfwerkzeuge unter

www.diefakehunter.de/planspiel/pruefwerkzeuge.html



In der Corona-Zeit wurde zudem eine Online-Variante entwickelt.

Themenpaket: Zusätzlich bieten die beteiligten Bibliotheken eine Themenkiste mit 25 Medien an. Das Themenpaket umfasst audiovisuelle Medien mit Hintergrundinformationen und Materialien für eine Unterrichtseinheit zum Thema Fake News. Darüber hinaus sind Romane zum Thema enthalten, die sich auch als Klassenlektüre eignen, und Sachbücher für Schülerinnen und Schüler.

www.diefakehunter.de/



www.diefakehunter-junior.de/



- Klasse 8/Klasse 4 bis 5
- kostenfrei
- Anmeldung über die örtliche Bibliothek

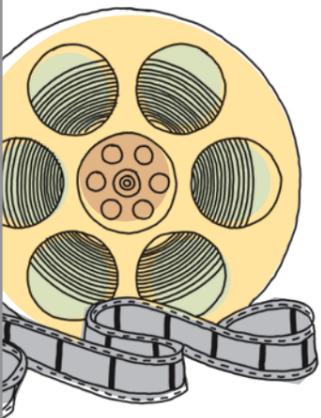
ausführliche Liste mit Unterrichts-(Materialien) zu Fake News unter

www.alf-hannover.de/lk2022-links



| | MONTAG | DIENSTAG | MITTWOCH | DONNERSTAG | FREITAG | SAMSTAG | SONNTAG |
|--|--------|----------|----------|------------|---------|---------|---------|
| Bundesweiter Vorlesetag | | | | | | | |
| Jugendbuchwoche Hannover | 31 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Göttinger und Northeimer Kinder- und Jugendbuchwoche | | | | | | | |
| Kinder- und Jugendbuchmesse KIBUM Oldenburg | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| Braunschweiger Jugendbuchwoche | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| Lüneburger Jugendbuchwoche | | | | | | | |
| Oldenburger Kinder- und Jugendbuchpreis | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| Aktion „LesePrinzen und LeseKaiser“ Bad Harzburg | 28 | 29 | 30 | 1 | 2 | 3 | 4 |

KLAPPE, DIE ERSTE FILME ERSTELLEN



ADOBE SPARK VIDEO

Nicht nur Filme und Serien werden mithilfe eines Trailers beworben, auch sogenannte Buchtrailer haben Konjunktur. Einfach erstellbar sind diese mit der App Spark Video. Dazu müssen passende Fotos ausgewählt, kurze Sequenzen aufgenommen, Texte gesprochen oder geschrieben und passende Musik ausgewählt werden. Der Umfang der kostenlosen Version reicht vollkommen aus, um beeindruckende Trailer zu produzieren. Beispiele sind im Youtube-Kanal der Akademie für Leseförderung Niedersachsen zu finden.



- Buchtrailer erstellen
- Filmen einzelner Szenen
- Geschichte filmisch weitererzählen



<https://spark.adobe.com/de-DE/>

- Klasse 3 bis 13
- kostenfrei (In-App-Käufe möglich)
- ohne Anmeldung



Beispiel für einen Buchtrailer unter

www.alf-hannover.de/lk2022-links

STOP MOTION STUDIO

Mit der App Stop Motion Studio wird das Daumenkino digital: Mit dem fixierten Smartphone bzw. Tablet werden Bilder, z.B. von einem Gegenstand aufgenommen, der für jede Aufnahme ein Stück verrückt wird. Die App spielt die Bilder schnell hintereinander ab. Der so entstandene Stop Motion Film kann außerdem mit eingesprochenen Texten und Musik aufgenommen werden.



- eine (erweiterte) Szene aus einem literarischen Text, z.B. mit Lego-Figuren, nachspielen
- Inhalt eines Buches vorstellen
- einen literarischen Text weitererzählen/ergänzen
- nach einem Muster eine eigene Geschichte erzählen (z.B. Märchen)

www.cateater.com

- Klasse 1 bis 13
- kostenfrei (In-App-Käufe möglich)
- ohne Anmeldung



CHATTERPIX

Mit der App ChatterPix können Fotos zum Sprechen gebracht werden. Dabei ist als Motiv alles geeignet: Gegenstände, Spielzeug, gemalte Bilder, Illustrationen oder Fotos. Die App gibt es in zwei Varianten: ChatterPix und ChatterPix Kids.



- Buchcover zum Sprechen bringen
- Dialoge zwischen zwei Figuren aus einer Geschichte konzipieren

ChatterPix

ausführliche Beschreibung unter

www.alf-hannover.de/lk2022-links



- ab 12 Jahren
- kostenfrei, Apple Store
- ohne Anmeldung

ChatterPix Kids (ab 4 Jahren)

- kostenfrei
- Apple Store, Google Play Store
- ohne Anmeldung
- Kinder- und Jugendschutz: Die Links zu weiteren Apps, zum Teilen etc. sind nicht kindergeschützt. Der Internetzugang sollte deshalb am Gerät deaktiviert werden.

MITMALFILM

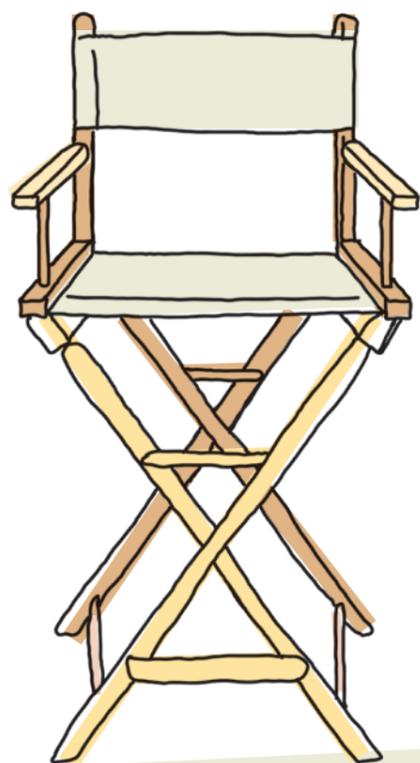
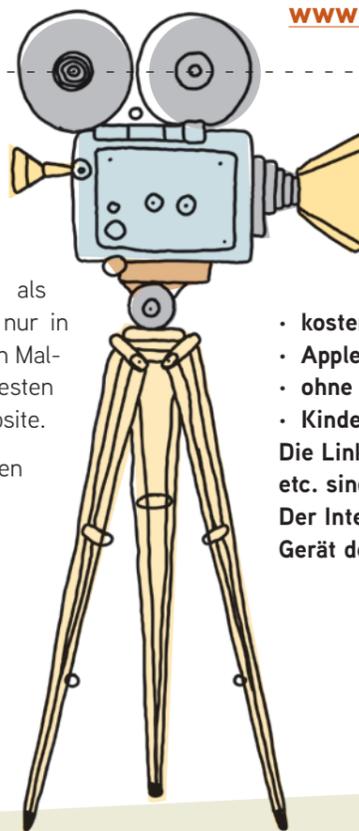
Mit der App Mitmalfilm können bereits jüngere Kinder mit Stiften, Pinsel oder Farbe ausgemalte und gestaltete Bildvorlagen in einen Film verwandeln lassen. Nach dem Bemalen wird das Bild fotografiert, hochgeladen und erscheint anschließend als professioneller Trickfilm. Die App ist nur in Kombination mit dem dafür konzipierten Malbuch nutzbar. Eine Malvorlage zum Testen befindet sich als Download auf der Website.



- eine Bildergeschichte als Film gestalten
- den Aufbau von Geschichten kennenlernen

www.mitmalfilm.de/about

- Kinder von 4 bis 7 Jahren
- App kostenfrei, Mitmalfilm Malbuch: 18,00 Euro
- ohne Anmeldung



DEZEMBER

| MONTAG | DIENSTAG | MITTWOCH | DONNERSTAG | FREITAG | SAMSTAG | SONNTAG |
|--------|----------|----------|------------|----------------------------|----------------|---------|
| 28 | 29 | 30 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 Beginn Weihnachtsferien | 24 Heiligabend | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 Sylvester | 1 |

WICHTIGE LINKS

DATENSCHUTZ

Fragen und Antworten rund um das Thema Datenschutz (Niedersachsen)

www.rlsb.de/themen/schulorganisation/datenschutz/dsgvo/faq-ds-gvo

www.rlsb.de/themen/schulorganisation/datenschutz/datenschutz-im-schulalltag

schulischer Datenschutz (NRW)

www.datenschutz-schule.info/themen/die-datenschutzsensible-schule

www.datenschutz-schule.info/datenschutz-check

Leitfaden für die datenschutzkonforme Auswahl und Nutzung von Apps (BW)

[www.it.kultus-bw.de/site/pbs-bw-new/get/params_Dattachment/4695616/](http://www.it.kultus-bw.de/site/pbs-bw-new/get/params_Dattachment/4695616/Handreichung-Auswahl-Apps.pdf)

Handreichung-Auswahl-Apps.pdf

APPS

Tools zur Sprachbildung. Datenschutzkonform

www.kits.blog/tools

Überblick über das App-Angebot zur Sprach- und Leseförderung

www.lesenmit.app

Datenbank des Deutschen Jugendinstituts mit mehr als 500 getesteten Apps

[www.dji.de/ueber-uns/projekte/projekte/apps-fuer-kinder-angebote-und-trendanalysen/](http://www.dji.de/ueber-uns/projekte/projekte/apps-fuer-kinder-angebote-und-trendanalysen/datenbank-apps-fuer-kinder.html)

datenbank-apps-fuer-kinder.html

INTERNET

Information und Wissen zur kompetenten Nutzung des Internets, Aufklärung über Problematiken und Risiken des Internet

www.klicksafe.de

www.klicksafe.de/paedagogen-bereich

Spielerisches und sicheres Angebot für den Einstieg ins Internet. Ratgeber mit Hilfestellungen und Informationen über den verantwortungsvollen Umgang mit dem World Wide Web.

www.internet-abc.de

Netzwerk von Internetseiten für Kinder mit hohen Qualitätsansprüchen

www.seitenstark.de

MEDIENKOMPETENZ

Förderung von Medienkompetenz für Kinder und Jugendliche, Verzahnung von Forschung und Praxis

www.jff.de

gemeinsames Kompetenzzentrum von Bund und Ländern für den Schutz von Kindern und Jugendlichen im Internet

www.jugendschutz.net

Angebote, die sichere und kreative Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen zu fördern

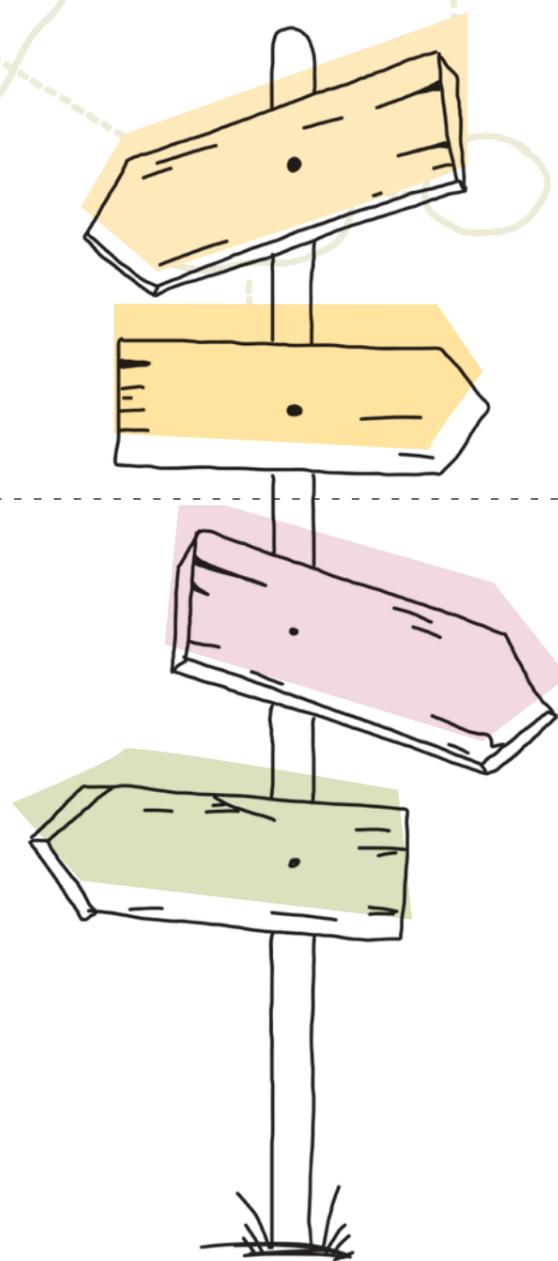
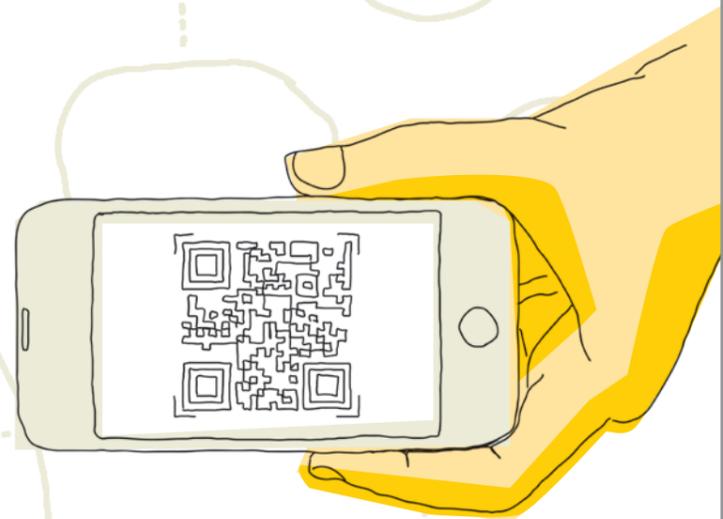
www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de

Unterrichtsanregungen und mediendidaktische Werkzeuge zu den zentralen Medienarten und Medienformaten

www.medien-in-die-schule.de

Medienkompetenzspiel, um im Unterricht den Umgang mit sozialen Medien zu lernen

www.junait.de



LINKS ZU DEN VERANSTALTUNGEN

JANUAR

Kinderbuchwoche Göttingen
www.stadtbibliothek.goettingen.de

FEBRUAR

Bilderbuchsonntag Hannover
www.hannover.de/stabi

MÄRZ

Leipziger Buchmesse
www.leipziger-buchmesse.de

APRIL

Welttag des Buches
www.welttag-des-buches.de

Internationaler Tag des Kinderbuches
www.ibby.org

Aktionswoche der Bibliotheken im Oldenburger Land
www.bibliotheken-oldenburger-land.de

Bilderbuchsamstag Hildesheim
www.stadtbibliothek-hildesheim.de

Vechtaer Bücherfrühling
www.vechta.de

MAI

Lüneburg liest
www.netzwerk-lesefoerderung-lueneburg.de

Landesentscheid des Vorlesewettbewerbs des Börsenvereins
www.vorlesewettbewerb.de

Friedrich-Gerstäcker-Preis für Jugendliteratur, Braunschweig
www.braunschweig.de/friedrich-gerstaecker-preis

Salto Wortale; Kinderliteraturfestival im Zirkuszelt
www.saltowortale-hannover.de

JUNI

Julius-Club
www.julius-club.de

Buxtehuder Bulle, Jugendbuchpreis
www.buxtehuder-bulle.de

Buch- und Lesewochen für Kinder Osnabrück
www.osnabrueck.de/stadtbibliothek/auf-einen-blick/startseite/

Kinder- und Jugendbuchwoche Salzgitter
www.salzgitter.de/rathaus/fachdienstuebersicht/stadtbibliothek/index.php

Nordstemmer Zuckerrübe
www.gs-nordstemmen.de

SEPTEMBER

Bad Harzburger Jugendbuchwoche
www.stadtbuecherei-badharzburg.de

Celler Jugendbuchwoche
www.jugendbuchwoche.de

Niedersächsischer Schulbibliothekstag
www.alf-hannover.de

OKTOBER

Frankfurter Buchmesse
www.buchmesse.de

Lingener Kinderbuchwoche
www.lingen.de

„Harzburger Eselohr“ Jugendliteraturpreis
www.stadtbuecherei-badharzburg.de

NOVEMBER

Bundesweiter Vorlesetag
www.vorlesetag.de

Jugendbuchwoche Hannover
<https://www.kinderkultur-stadt-hannover.de/wortgewand/jugendbuchwoche/info>

Göttinger und Northeimer Kinder- und Jugendbuchwoche

www.goettinger-jugendbuchwoche.de

Kinder- und Jugendbuchmesse KIBUM Oldenburg
www.kibum-oldenburg.de

Braunschweiger Jugendbuchwoche
www.braunschweiger-jugendbuchwoche.de

Lüneburger Jugendbuchwoche
www.hansestadtlueneburg.de

Oldenburger Kinder- und Jugendbuchpreis
www.oldenburg.de/microsites/bibliothek/kinder-und-jugendbuchpreis.html

Rattenfänger Literaturpreis, Hameln
www.hameln.de/de/der-rattenfaenger/rattenfaenger-literaturpreis

Aktion „LesePrinzen und LeseKaiser“ Bad Harzburg
www.stadtbuecherei-badharzburg.de

IMPRESSUM

Herausgeber:

Akademie für Leseförderung Niedersachsen,
Hannover 2021

Texte und Redaktion:

Anke Märk-Bürmann
Frauke Krug
Katja Bauer
Imke Hanssen

Lektorat:

Katja Bauer
Imke Hanssen
Ralf Borngräber
Gisela Wahner-Meyer
Frauke Krug
Lena Bartneck

Illustrationen:

Lena Bartneck

Gestaltung:

Jan Paschetag

Druck:

Carl Küster



Akademie für Leseförderung Niedersachsen

Waterloostraße 8
30169 Hannover

Telefon: 0511 1267 -215 /-308

E-Mail: alf@gwlb.de

www.alf-hannover.de

MIT FREUNDLICHER UNTERSTÜTZUNG



Niedersächsisches
Kultusministerium



GOTTFRIED WILHELM LEIBNIZ BIBLIOTHEK
NIEDERSÄCHSISCHE LANDESBIBLIOTHEK