



Lehrerhandbuch

Einführung

Das iREAD-Projekt ist ein europäisches Innovationsprojekt. Es wird durch das Programm Horizon2020 finanziert. Das iREAD-Team besteht aus einem Konsortium von 16 Partnern aus Bildung und Industrie. Das Projekt hat drei Kernziele:

- Förderung der Lesefähigkeiten (Lesegenauigkeit, Lesegeschwindigkeit und Leseverständnis) von Grundschulkindern mit Hilfe von personalisierten Apps
- Förderung der Lesemotivation durch einen innovativen Umgang mit Lesetexten
- Bereitstellung einer neuen digitalen Ressource im Klassenzimmer und Unterstützung des Unterrichts bei zunehmend heterogener Schülerschaft

Das Handbuch beleuchtet kurz die theoretischen Grundlagen der drei zu Verfügung stehenden iREAD-Technologien: „Navigo-Game“, „Amigo-Reader“ und das „Lehrertool“. Weitere Informationen zu unseren Apps und der Theorie zu deren Entwicklung finden Sie auf unserer Website unter der Adresse <https://iread-project.eu>

Das Hauptziel des Handbuchs ist:

- Beschreibung der drei iREAD-Technologien, inklusiv ausführlicher Praxistipps
- Bereitstellung von einsatzfähigen Unterrichtsplänen, angepasst an den Inhalt des Lehrplans
- Anleitung zur Verwendung und Konfiguration der Android-Tablets im Unterricht

Wir hoffen, dass dieses Handbuch die Anwendung von iREAD sinnvoll unterstützt. Wenn Sie Informationen hinzufügen möchten, wenden Sie sich an Ihren lokalen Partner. Wir aktualisieren das Handbuch ständig und passen es den aktuellen Schulbedingungen an.

Ihr iRead-Team aus Deutschland

Prof. Kay Berkling
Nadine Pflaumer

Inhaltsverzeichnis

[Theoretische Grundlagen](#)

Erfahren Sie mehr über die Lerninhalte von iREAD und dem personalisierten Lernansatz.

[Navigo-Spiel](#)

Entdecken Sie unsere digitalen Lernspiele und ihr pädagogisches Konzept.

[Amigo Reader](#)

Erfahren Sie mehr über die verschiedenen Funktionen des Readers und seine Möglichkeiten die Leseentwicklung zu unterstützen.

[Lehrertool](#)

Entdecken Sie die personalisierte Zuordnung von Texten und Spielen. Erfahren Sie mehr über den Lernstand der Kinder und lernen Sie die Lernstandsanalyse kennen.

[Lehrplanmaterialien](#)

Nutzen Sie unsere nach Jahresgruppen geordneten Unterrichtspläne, die wir gemeinsam mit Lehrern entwickelt haben.

[Tablet-Management](#)

Hier erhalten Sie Informationen zur Wartung und Verwaltung der Android-Tablets.

Handbuch-Aktualisierung

Das Lehrerhandbuch ist ein Live-Dokument und wird bei Bedarf aktualisiert. Aktualisierungen werden in der folgenden Tabelle protokolliert.

Datum der Aktualisierung	Manpage	Beschreibung
18. Oktober, 2019		Erstellung

Theoretische Grundlagen:

Eine kurze Zusammenfassung

Personalisiertes Lernen

Das iREAD-Projekt basiert auf der Technologie des personalisierten Lernens. Diese Lernform zielt darauf ab, das Engagement und die Leistung der Schüler zu verbessern und bietet differenzierte Lerninhalte, die den Bedürfnissen der einzelnen Lernenden entsprechen. Flexibel erkennt diese Technologie die sich ständig ändernden Bedürfnisse und berücksichtigt die unterschiedlichen Lernfortschritte des Einzelnen.

Technologien zur Förderung des personalisierten Lernens umfassen in der Regel eine adaptive Komponente, mit der die wichtigsten Prinzipien in eine funktionierende Technologie umgesetzt werden können. Insbesondere ermöglichen personalisierte Systeme:

1. *Erfüllung individueller Unterschiede und Lernbedürfnisse*
2. *Optimierung der Lernvorgänge*
3. *Erhaltung von Motivation und Engagement*
4. *Feedback und Unterstützung*

Einen vollständigen Bericht finden Sie unter: <http://www.studie-personalisiertes-lernen.de/de/tepl.html>

Das iREAD-System enthält zwei Apps zur Leseförderung: Das **Navigo-Spiel** und den **Amigo-Reader**. Diese Apps unterstützen die Leseentwicklung der Grundschulkinder wie folgt:

- Das **Navigo-Spiel** enthält Lernmaterialien, die Kenntnisse auf Laut-, Wort- und Satzebene nach Schwierigkeitsstufen gesteigert vermitteln.
- Der **Amigo-Reader** ist eine authentische Umgebung, die das spielbasierte Lernen verstärkt und gleichzeitig Strategien für unabhängiges Lernen bereitstellt (Anpassen des Textes, Erstellen einer personalisierten Liste schwieriger Wörter, Hervorhebung von Wörtern und Sätzen).

Jedes Kind hat ein "Benutzermodell", das Sprachfunktionen aus einem "Domänenmodell" enthält und die App darüber informiert, welche Inhalte präsentiert werden sollen. Jedes Mal, wenn ein Kind das Navigo-Spiel spielt, wird die Spielleistung des Kindes für die ermittelten Sprachfunktionen aktualisiert. Spielmodule bleiben offen, wenn mehr Übung benötigt wird oder schließen, wenn sie gemeistert werden. Wenn sich das Kind das nächste Mal im Reader anmeldet, überprüft der Reader anhand des Benutzermodells des Kindes, welche Funktionen zu unterrichten sind und empfiehlt eine entsprechende Leseaktivität.

Sprachbereiche, die im Domänenmodell von iREAD behandelt werden

Lesemodelle sind nützlich, um die Prozesse zu identifizieren, die beim qualifizierten Lesen eine Rolle spielen. Lesemodelle helfen Leseprozesse zu analysieren und zu verstehen warum Kinder Schwierigkeiten haben, das Lesen zu erlernen. Die einfache Sicht des Lesens (SVoR; Hoover & Gough, 1990) hebt hervor, dass das Erlernen des Lesens sowohl Worterkennung (Decodierung) als auch Sprachverständnis erfordert.

Dekodierung

In den ersten Schuljahren liegt der Schwerpunkt des Unterrichts auf der Zuordnung von Lauten und Graphemen und der Entwicklung von Dekodierungsfähigkeiten (phonologisches Bewusstsein: die Fähigkeit, Klänge in Wörtern zu segmentieren, zu analysieren und zusammenzufügen). So lernen Kinder sich Texte zu erschließen und Inhalte zu verstehen. Aktuelle Forschungsergebnisse zeigen, dass Kinder ihre Lesefähigkeiten entwickeln, indem sie zunächst Graphem-Phonem-Korrespondenzen (GPCs; Letter to Sounds; Ehri, 2005) erlernen. Darüber hinaus wird Kindern in der Regel vermittelt, Silben zu identifizieren, um ihre phonologischen Bewusstseinsfähigkeiten weiter zu entwickeln (Hatcher, Duff & Hulme, 2014) und ihre Sprachkompetenz zu verbessern.

Mit Anleitung und Übung sollten Kinder von der Dekodierung jedes Phonems (Laut) innerhalb eines Wortes zur Erkennung ganzer Wörter ("Sichtwörter") übergehen. Ein zentrales Ziel des Leseprozesses ist die Entwicklung einer flüssigen Sprache, die das Leseverständnis unterstützt (Kim, Park & Wagner, 2014). Daher ist es wichtig, dass Kinder im Schulsystem früh mit hochfrequenten Wörtern vertraut werden (Ehri, 2005). Die Entwicklung eines „Sichtvokabulars“ (Häufige Wörter) ist neben der Entwicklung von phonologischen Rekodierungsprozessen eine wesentliche Voraussetzung für die Leseentwicklung. Share (1995) argumentiert, dass die Leser, sobald angemessene Dekodierungsfähigkeiten erworben haben, gut gerüstet sind, um unabhängige Leser zu werden.

Basierend auf der Forschungsliteratur und um die Entwicklung der Worterkennungsfähigkeit von Kindern zu fördern, konzentriert sich das iREAD-Modell ausdrücklich auf die Unterstützung von:

- **Dekodierungsprozessen** (Verwendung von Phonemwissen zum Lesen von Vokalen, Konsonanten und Graphemclustern)
- **Chunking** (Silbentrennung)
- **Erkennen ganzer Wörter** (gebräuchliche Hochfrequenzwörter und das Erkennen besonderer Buchstaben und Buchstabencluster).

Das Domänenmodell folgt einem synthetischen und analytischen Prinzip, das einfache Buchstaben und Phoneme, sowie größeren Buchstabeneinheiten in Wörtern erkennt, um Kindern zu verdeutlichen, wie Wörter dekodiert werden.

Bei der Entwicklung des Modells wurden nicht nur die Dekodierungsfähigkeiten, sondern auch andere übergeordnete Sprachkenntnisse, wie morphologisches Bewusstsein und syntaktische Verarbeitung, berücksichtigt

Morphologisch veränderte Wörter (z. B. hilfreich - hilfreiche) machen 40% der schwierigen Wörter aus, auf die Kinder in Lesetexten stoßen (Nagy & Anderson, 1984; Nagy et al., 1993). Nach derzeitigem Erkenntnisstand sind Flexionen, wie „Hilfe – Hilfen“, leichter zu erlernen als Ableitungen, wie zum Beispiel „Hilfe“ und „Abhilfe“ (Carlisle, 1995). Dies kann daran liegen, dass die morphologischen Änderungen „abgeleiteter“ Wörter im Vergleich zu flektierten Wörtern weniger vorhersehbar und zuverlässig sind und Ableitungen den semantischen Kontext des Wortes oftmals verändern. Innerhalb des Domänenmodells haben wir daher vermehrt Ableitungspräfixe und -suffixe eingefügt, um das Lesen der Kinder zu verbessern.

Darüber hinaus ist bekannt, dass Kinder mit Legasthenie Schwierigkeiten mit produktiven und rezeptiven (morpho-)syntaktischen Fähigkeiten haben (Scarborough, 1990, 1991; Lyytinen et al., 2001). Die Forschung belegt, dass das Kind im Grundschulalter mit Auffälligkeiten im Textverständnis besondere Schwierigkeiten mit der Vergangenheitsform (siehe Nation, Snowling und Clarke, 2005; Joannis et al., 2000) und der Verbkonjugation haben (Casalis et al., 2012; Cantiani et al., 2005).

Auf der morphologischen Ebene deckt das Domänenmodell daher Übungen mit **Ableitungspräfixen und -suffixen** sowie **Flexionssuffixen** (z. B. Vergangenheitsform, Pluralform) ab. Innerhalb der syntaktischen Ebene haben wir Kategorien aufgenommen, die sich auf die **Morphosyntax stützende Grammatik** beziehen (Eigennamen, Artikel, Präpositionen, Negation, Passiv usw.). Bei der Auswahl morphosyntaktischer Kategorien wurde in der veröffentlichten Literatur nachgeschlagen, welche morphosyntaktischen Merkmale das Leseverständnis beeinflussen können. Ebenfalls wurden Ergebnisse einer Korpusanalyse auf der Grundlage von Texten von Muttersprachlern berücksichtigt, um die Häufigkeit der morphosyntaktischen Merkmale zu bewerten, damit die Aufgaben auf häufige Merkmale ausgelegt werden können.



Navigo-Spiel

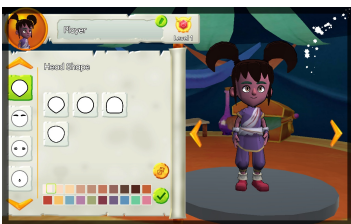
Das Navigo-Spiel bietet folgende Vorteile:

- *Es ist individuell auf das Lernprofil jeden Kindes zugeschnitten:* Das Spiel bietet Inhalte zum Üben und Spielen, die dem Lernniveau des Kindes entsprechen. Dies geschieht mit Hilfe eines adaptiven Algorithmus, der die Personalisierung des Lernens verwaltet.
- *Es fördert die Übertragbarkeit des Lernens:* Bei mehr als 900 Spielen kann das Kind ein Sprachmerkmal in verschiedenen Spielaktivitäten üben.
- *Es erweitert den Wortschatz der Kinder:* Insbesondere Spiele auf Wortebene verwenden ein kinderfreundliches Wörterbuch mit 12.000 Wörtern, anstatt sich auf begrenzte Wortlisten zu beschränken.
- *Es bietet regelmäßige Sprachmuster:* Die Mehrheit der Spiele bietet dem Kind ein Feedback zu den Aufgaben, damit es Fehler selbst korrigieren und sprachliche Metakognition entwickeln kann.
- *Es steigert die Motivation :* Navigo bietet ein vielseitiges Belohnungssystem. So macht das Üben Spaß!

Die Geschichte



Zu Beginn des Spiels befindet sich der vom Kind individuell gestaltete Avatar (genannt „Held“) in einem verlassenen Dorf am Fuß einer geheimnisvollen Pyramide. Die Großmutter und viele Dorfbewohner sind verschwunden. Der Auftrag des Kindes besteht darin, die Bewohner aus den Tiefen der Pyramide zu retten.



Das Abenteuer beginnt, wenn der Held die Pyramide betritt. Jede Reise in die Pyramide bietet dem Lernenden eine Reihe von Aufgaben zum Erlernen der Schriftsprache. Am Ende jeder Reise durch die Pyramide wird der Lernende mit neuer Kleidung oder neuen Accessoires belohnt, mit denen er seinen Helden individuell gestalten kann.

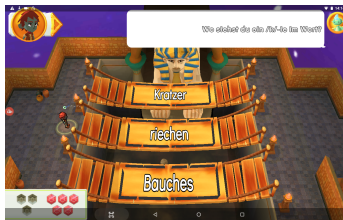


Es besteht auch die Möglichkeit zur Belohnung, einen der vermissten Dorfbewohner zu finden. Gerettete Dorfbewohner erscheinen im Dorf. Der Lernende kann im Dorf mit Ihnen interagieren und/oder neue Kleidung zuweisen. Am Ende des Abenteuers besiegt der Held die Rätsel der Pyramide und rettet die Großmutter!

Die Spiele

Die Navigo App beinhaltet 14 verschiedene Spielmodule. Die Namen der Spiele sind vom ägyptischen Thema des Spiels inspiriert.

Perilous Paths



Multiple choice game

Wähle die richtige Brücke, um auf die andere Seite zu gelangen und den Mumien zu entkommen.

Cleomatchra



Puzzle game

Kombiniere zwei Wortteile, um neue Wörter zu erschaffen und öffne die Tür zu neuen Abenteuern.

Crocotiles-timed



Timed multiple choice game

Erstelle innerhalb weniger Sekunden den richtigen Satz. Beeil dich!

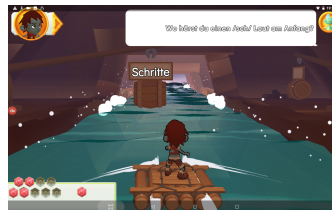
Watch Your Step!



Multiple choice game

Wähle das richtige Wort aus, baue einen sicheren Pfad und erreiche den Ausgang.

Raft Rapid Fire



Target game

Nutze deine magischen Kräfte, um die richtigen Ziele zu treffen und sicher an dein Ziel zu kommen.

Crocotiles



Multiple choice or puzzle game

Bilde den richtigen Satz und entkomme den Krokodilen.

Cogelisk



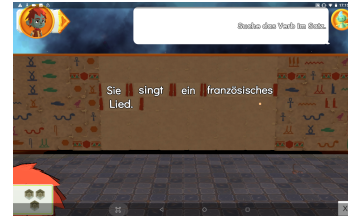
Multiple choice game
Drehe das Zahnrad und bilde einen korrekten Satz. So wird der Weg ins Abenteuer frei.

Slicecephagus



“Slicing” game
Teile die Wörter an der richtigen Stelle. Anschließend öffnet sich die Tür zum nächsten Spiel.

Anubrick



Multiple choice game
Wähle die richtigen Sprachmerkmale im Satz aus, um die Wände zum Einsturz zu bringen.

Bridgypatian



Puzzle game
Ziehe die Säulen, sprich die richtigen Worte und baue eine Brücke, um dem Feuer zu entkommen.

Remove the Rune



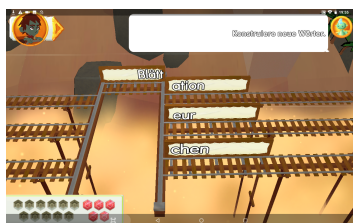
Multiple choice game
Wähle die richtigen Wörter aus und fahre mit der nächsten Herausforderung fort

Hearoglyphs



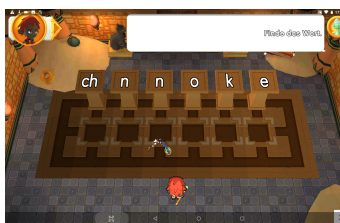
Puzzle game
Ordne die Wörter, um die Tür zu öffnen, dem richtigen Klang zu.

Cart-astrophe



Multiple choice game
Kombiniere zwei Wortteile, um ein neues Wort zu erstellen. Dann wird der Weg auf den Schienen frei.

Pillar Pusher



Puzzle game
Ziehe die Säulen in die richtige Reihenfolge. Bilde ein Wort und der Weg wird frei.

Spielmodule

- Die 14 Spielmodule führen die Kinder durch abenteuerliche Aufgaben, die mit der Identifizierung (Analyse) eines Sprachmerkmals oder einer Regel beginnen [Genauigkeitsspiele] und mit der Verwendung dieses Sprachmerkmals im Kontext enden [Automatisierungsspiele]. Bei einigen Aufgaben werden die Kinder aufgefordert, das Sprachmerkmal schnell zu identifizieren. Diese Übung steigert den Automatisierungsprozess.
- Genauigkeitsspiele: Zu Beginn lernen die Kinder die jeweiligen Sprachregeln oder ein Sprachmerkmal zu verstehen, zu erkennen und anzuwenden. In der Navigo-App beginnen die Kinder mit Genauigkeitsspielen. Diese Spiele beinhalten in der Regel Übungen mit Buchstaben, Wörtern oder Sätzen im Multiple-Choice- oder Matching-Mechanismen. Die Spiele haben keine zeitliche Begrenzung. In diesen Aktivitäten konzentrieren sich die Kinder auf ein isoliertes Sprachmerkmal und/oder eine Regel.
- Automatisierungsspiele: Sobald Kinder das Selbstvertrauen entwickelt haben, Wörter oder Sätze mit dem jeweiligen Sprachmerkmalen genau zu lesen, werden ihre Automatisierungsfähigkeiten geschult, damit das Lesen automatisch, schnell und mühelos gelingt. In den Navigo-Spielen enthalten die Automatisierungsaktivitäten ein zeitgesteuertes Element, damit Kinder Wörter oder Sätze schnell und genau lesen bzw. verstehen lernen.

Tipp

Das Navigo-Spiel ist adaptiv. Es wählt Sprachfunktionen und -spiele aus, die dem Lernprofil jedes Kindes entsprechen, ohne dass Sie eingreifen müssen. Sobald sich ein Kind mit seinem Benutzernamen und seinem Passwort im Spiel anmeldet, sind alle individuellen Einstellungen vollzogen.

Wussten Sie, dass Sie die Adaptivität des Navigo-Spiels überschreiben können? Schauen Sie sich das Kapitel [Lehrertool](#) in diesem Handbuch an. Hier erfahren Sie, wie Sie eine Sprachfunktion, ein Spiel und einen Spieltyp für Ihre Klasse oder einen einzelnen Schüler auswählen können.



Amigo-Reader

Der Amigo Reader bietet folgende Vorteile:

- *Er ist individuell auf das Lernprofil jedes Kindes zugeschnitten:* Der Lesetext entspricht dem Lernniveau des Kindes.
- *Vielfalt der digitalen Inhalte:* Der Reader verfügt über eine Bibliothek mit 222 Belletristik- und Sachtexten, die aus Lehrbüchern, Fördermaterialien oder Kinderzeitschriften stammen
- *Unterstützung von Metakognition und selbstregulierten Lernen:* Das Kind kann eine individuelle Wortliste mit schwierigen Wörtern erstellen und üben, wobei es zwischen Wortdekodierung, Aussprache und Wortbedeutung wählt
- *auf individuelle Bedürfnisse anpassbar:* Der Reader bietet Anpassungsoptionen, z. B. zum Verringern der Geschwindigkeit der TTS-Funktion (Text to Speech) oder zum Ändern der Schriftarten und Hintergrundfarben

Reader-Texte

Die Textbibliothek umfasst **222 Belletristik- und Sachtexte**: 42 Texte für die 1. Klasse, 65 Texte für die 2. Klasse, 99 Texte für die 3. Klasse und 16 Texte für die 4. Klasse. Eine vollständige Liste der Texte finden Sie im Anhang.

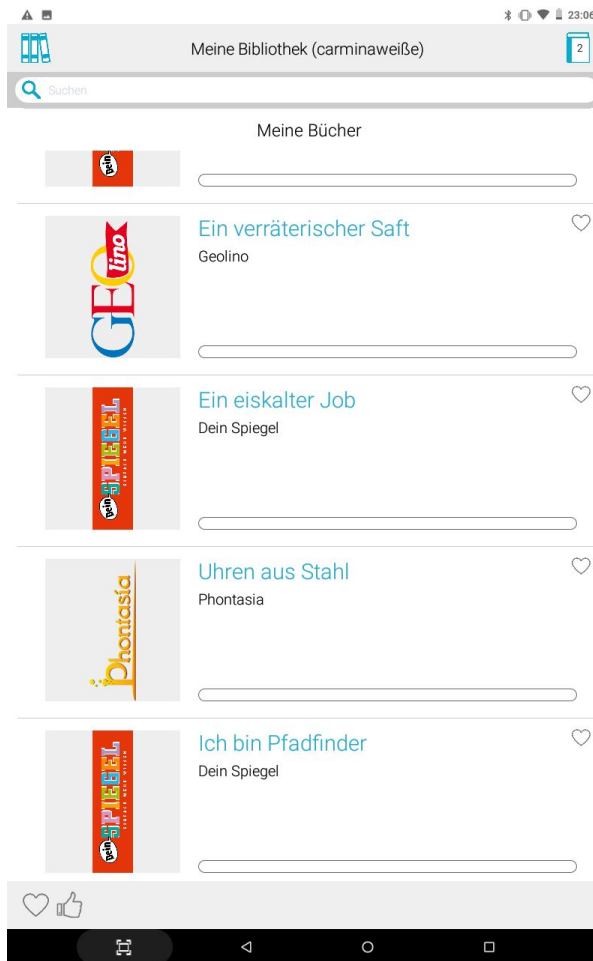
Diese Texte wurden uns von den ursprünglichen Autoren zur Verfügung gestellt:

- [Dein Spiegel](#) – Nachrichtenmagazin für Kinder von acht bis vierzehn Jahren. In der Kinderzeitschrift gibt es spannende Geschichten aus aller Welt, Entdeckungen aus Natur und Technik, Interviews mit Prominenten und das Wichtigste aus Politik und Wirtschaft – kindgerecht erklärt und spannend aufgeschrieben
- [GEOlino](#) – Nachrichtenmagazin. Mit GEOlino lernen Jungen und Mädchen ab 9 Jahren auf sympathisch-spielerische Art die Welt ein bisschen besser kennen.
- [Ursula Rickli](#) – Lehrbuchautorin, Grundschullehrerin und Dozentin für Deutschdidaktik an der pädagogischen Hochschule der Nordwestschweiz
- [Phontasia-Phonics-Bücher](#) – Nach Schwierigkeitsgrad gestufte Selbstlesebücher für die Schule und daheim. Passend zu den Lernstufen des iPad-Spiel Phontasia.

Tipp

Ein Kind kann einen Text aus der Bibliothek suchen oder auswählen, den es lesen möchte. Der Lehrer kann auch Texte empfehlen. Schauen Sie sich das Kapitel [Lehrertool](#) in diesem Handbuch an, um zu erfahren, wie Sie einen Text für Ihre Klasse oder einen einzelnen Schüler auswählen können.

Die Bibliothek



Erstes Login...

Geben Sie den Benutzernamen und das Passwort des Kindes ein, um den Reader aufzurufen.

Die Bibliotheksfunktionen

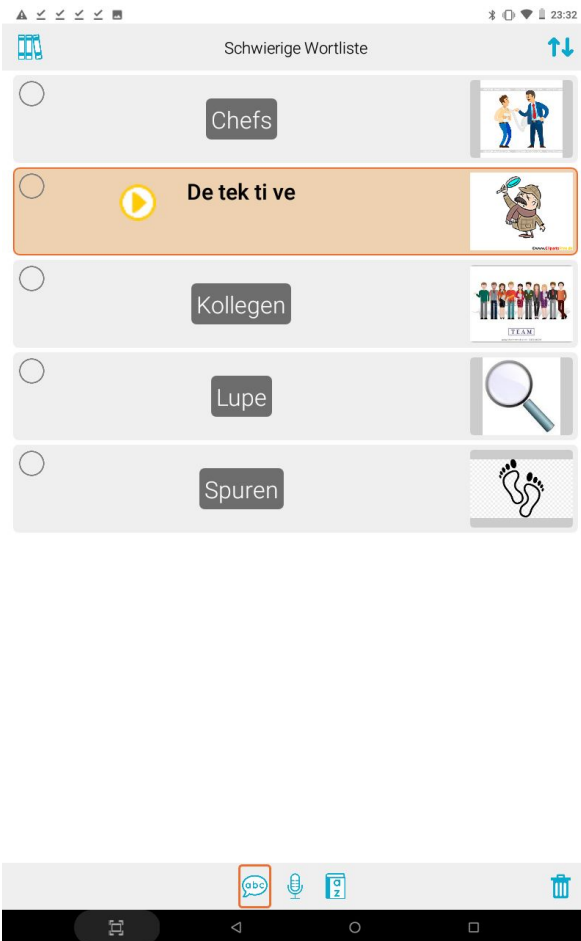
Nach dem Einloggen erscheint eine scrollbare Textbibliothek. Texte können folgendermaßen identifiziert werden:

- Die Kinder können das Suchfeld auf dem oberen Bildschirm verwenden, um nach einem bestimmten Titel zu suchen.
- Die Kinder können das Herzsymbol ♥ neben jedem Text verwenden, um ihre Lieblingstexte zu markieren. Sie können die Lieblingstexte des Kindes später mit dem Herzsymbol ♥ in der unteren linken Ecke des Bildschirms filtern.
- Die Kinder können mit dem Daumen-Symbol 👍 die Bücher aufrufen, die Sie im Lehrertool empfohlen haben.

Tipp


Laden Sie die Texte in den Lehrertools herunter, bevor Sie sie Ihren Schülern zuweisen. Die Texte sind nach Jahrestufen geordnet.

Erstellen einer eigenen Wortliste




Hinzufügen schwieriger Wörter

Beim Lesen des Textes können Sie schwierige Wörter markieren und zur “Liste der schwierigen Wörter” hinzufügen. Markieren sie das Wort, verweilen sie eine zeitlang auf dem Wort und es erscheint der Button “Zur Liste hinzufügen”.


Klicken Sie im Bildschirm auf das Buch-Symbol in der rechten oberen Ecke  und schauen Sie sich die Wortliste an.

Wie kann ich die Wortliste nutzen?

In der **abc** Ansicht  wird das Wort in Silben zerlegt, der Text wird vorgelesen, und das Kind kann ein einprägsames Bild auswählen.

In der **Aufnahme** Ansicht  kann das Kind das Wort aussprechen, aufzeichnen und wiedergeben.

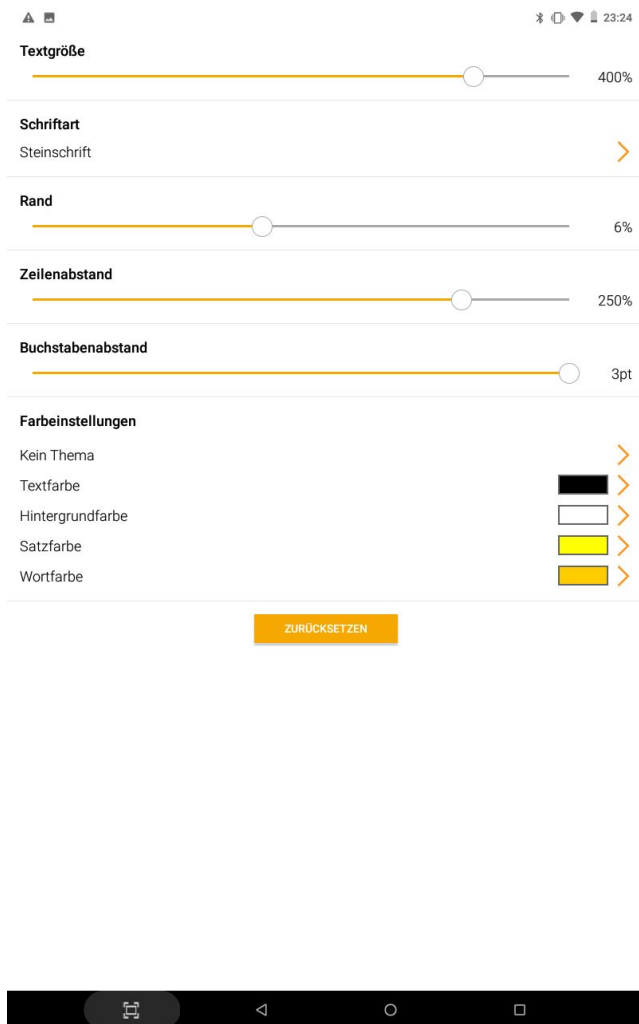
In der **a-z** Ansicht  erhält das Kind den Satz, in dem das Wort vorkommt.

Wenn das Kind ein Wort beherrscht, kann es mit dem Papierkorb-Symbol  aus der Liste entfernt werden



Tipp

Stellen Sie sicher, dass jedes Kind jedes Mal dasselbe Tablet verwendet, da Bilder und aufgezeichnete Audiodaten auf dem Gerät gespeichert bleiben.


Anpassen des Textes



Texte vorlesen lassen

-  Klicken Sie hier in der oberen Ecke, um die Geschwindigkeit der Sprachausgabe zu verlangsamen oder zu erhöhen
-  Klicken Sie hier in der mittleren unteren Leiste, um den Text vorlesen zu lassen

Text anpassen

-  Klicken Sie oben links hierauf, um auf die Texteingstellungen zuzugreifen
- Sie können Ihren Reader anpassen, indem Sie die Textgröße, Ränder, Schriftarten, Abstände und Farbthemen für Hervorhebungen ändern

Tipp

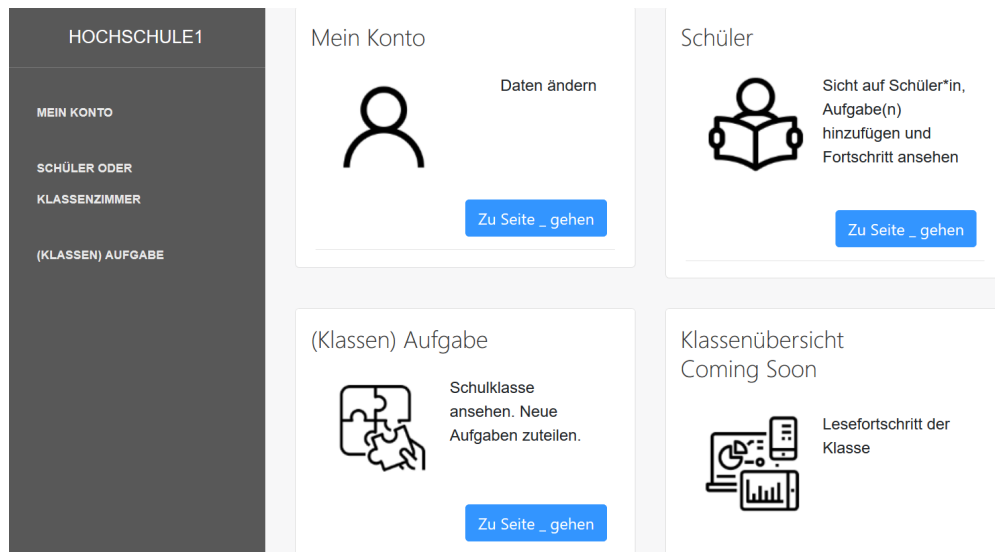
Stellen Sie sicher, dass jedes Kind jedes Mal dasselbe Tablet verwendet, da die Texteingstellungen auf dem Gerät gespeichert werden.

Das Lehrertool

Verwaltung der Lerninhalte

Die Hauptziele des Lehrertools sind:

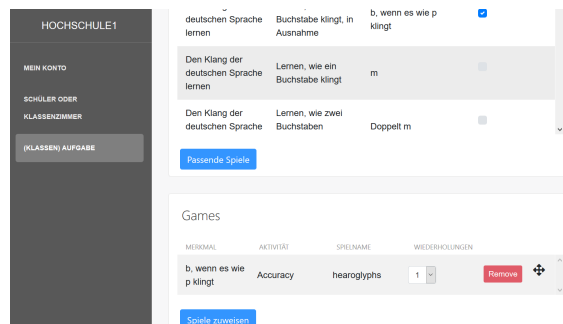
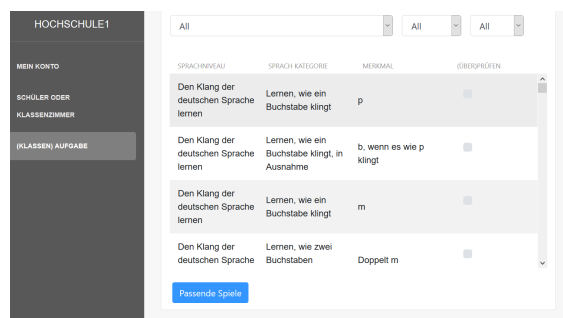
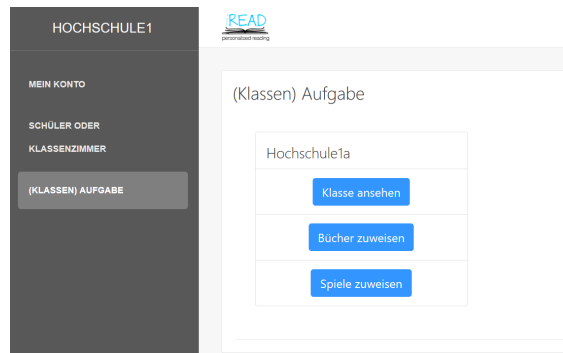
- Zuweisung von Spielen und Texten an einzelne Kindern oder zu einer ganzen Klasse
- Beobachtung des Lernfortschrittes der Schüler*innen durch Datenanalyse
- Verwaltung von Passwörtern und Kontodaten



Tipp

Lehrer können ihre Kontoinformationen über den Abschnitt "Mein Konto" auf der Homepage aktualisieren, sobald sie angemeldet sind.

Auswahl der Navigo Spiele



Identifizieren Sie die richtige Klasse

- Klicken Sie auf die Navigation auf der linken Seite "Klassenzuweisung", um Ihre Klasse oder Klassen anzuzeigen
- Klicken Sie unter einer bestimmten Klasse auf die Schaltfläche "Spiele zuweisen", um den Schülern der Klasse Spiele zuzuweisen

Spiele der Klasse zuordnen

- Verwenden Sie das Menü, um das Sprachniveau, die Kategorie und den Funktionstyp auszuwählen und eine Aufgabe zuzuweisen.
- Wählen Sie in der oberen Tabelle das Symbol ✕ auf der rechten Seite der Tabelle aus, um die gewünschten Funktionen auszuwählen.
- Klicken Sie auf "Spiele abrufen", um die verfügbaren Spieloptionen für die ausgewählten Sprachfunktionen abzurufen, die in der unteren Tabelle "Spiele" angezeigt werden.
- In der Tabelle "Spiele" können Sie Spieloptionen entfernen, Optionen neu anordnen und mehr Übung hinzufügen.
- Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf die Schaltfläche "Spiele zuweisen".

Tipp

Ihre Schüler können im "adaptiven Spielmodus" mit dem Spielen beginnen, während Sie Ihre Spielauswahl treffen und Inhalte während des Spiels in ihr Spiel übertragen

Zuweisung von Navigo Spielen an einzelne Schüler*innen

Identifizieren Sie den/die richtige(n) Schüler*in

- Klicken Sie auf der linken Seite auf "Meine Schüler", um die gesamte Liste Ihrer Schüler anzuzeigen
- Identifizieren und klicken Sie auf einen Schüler, auf den Sie sich konzentrieren möchten, und achten Sie dabei auf dessen Klassennamen

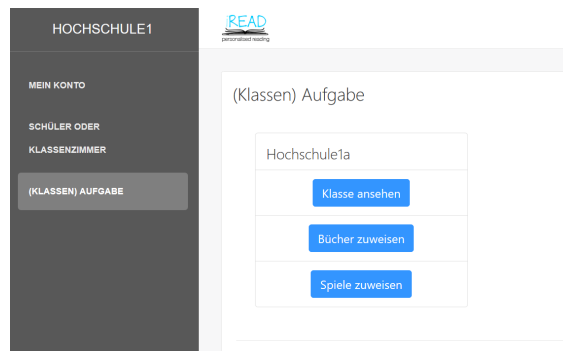
Zuweisen von Spielen zu einzelnen Schülern

- Klicken Sie auf der Schülerseite auf die Registerkarte "Spiele" in der unteren Bildschirmhälfte, um auf die Spielzuweisungsoptionen zuzugreifen
- Um einem Schüler Spiele zuzuweisen, befolgen Sie dieselben Schritte wie beim Zuweisen von Spielen zu einer Klasse

Tipp

Denken Sie daran, dass Spielzuweisungen an einzelne Schüler Spielzuweisungen auf Klassenebene überschreiben, die Sie möglicherweise zuvor vorgenommen haben. Daher ist diese Option am besten geeignet, um differenziertes Lernen zu unterstützen.


Zuweisung von Texten an eine Klasse

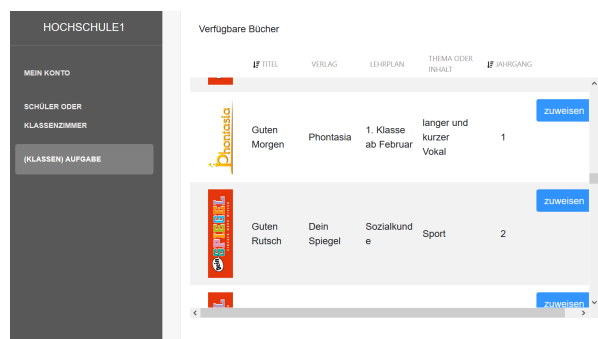
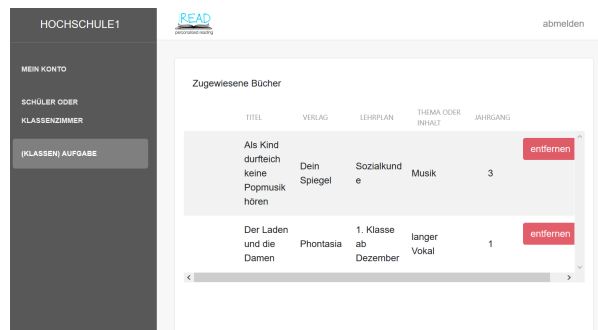


Identifizieren Sie die richtige Klasse

- Klicken Sie auf die Navigation auf der linken Seite "Klassenzuweisung", um Ihre Klasse oder Klassen anzuzeigen
- Klicken Sie unter einer bestimmten Klasse auf die Schaltfläche "Bücher zuweisen", um den Schülern der Klasse Texte zuzuweisen

Zuweisen von Texten

- In der oberen Tabelle werden die Texte angezeigt, die Sie mit einer Schaltfläche zum Entfernen zugewiesen haben
- In der unteren Tabelle werden die verfügbaren Bücher angezeigt, die nach Jahresgruppen und alphabetisch sortiert werden können. Klicken Sie auf die Schaltfläche 'Zuweisen' neben einem Text, um einen Klassentext zuzuweisen
- Zugeordnete Texte werden im Amigo Reader angezeigt, wenn sich das Kind das nächste Mal anmeldet und das Symbol  im Bibliotheksbildschirm auswählt

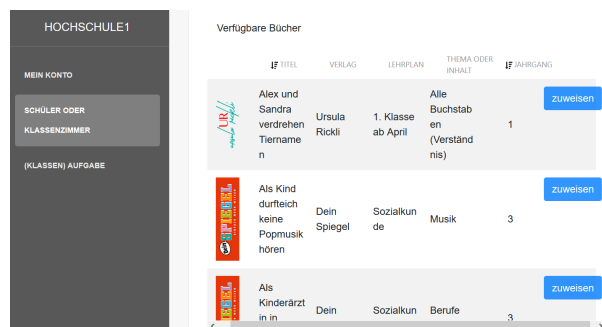
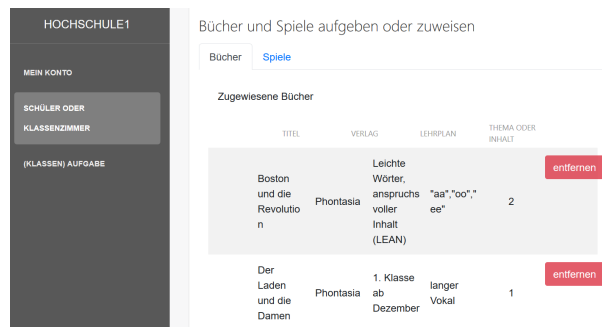
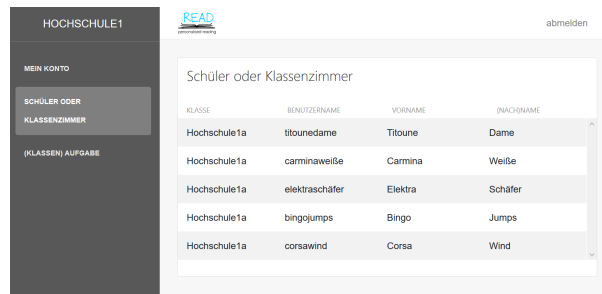


Tipp

Jeder Bibliothekstext enthält Informationen über den Verlag, den Lehrplan, das Thema und die Jahrgangsstufe, um Ihnen bei der Entscheidung zu helfen, welchen Text Sie zuweisen möchten.

Sie können einen Text aus dem Lehrertool herunterladen und lesen. Bewegen Sie den Mauszeiger über das Vorschaubild und klicken Sie auf Download!

Zuweisung von Amigo Reader Texten an einzelne Schüler*innen



Identifizieren Sie den/die richtige(n) Schüler*in

- Klicken Sie auf der linken Seite auf "Meine Schüler", um die gesamte Liste Ihrer Schüler anzuzeigen
- Identifizieren und klicken Sie auf einen Schüler, auf den Sie sich konzentrieren möchten, und achten Sie dabei auf dessen Klassennamen

Zuweisen von Texten

- Klicken Sie auf der Schülerseite auf die Registerkarte "Bücher" in der unteren Bildschirmhälfte, um auf die Textzuordnung zuzugreifen
- Um einem Schüler Texte zuzuweisen, befolgen Sie dieselben Schritte wie beim Zuweisen von Texten zu einer Klasse

Tipp

Für Texte können Sie sowohl Texte auf Klassenebene als auch Texte auf Einzelebene zuweisen, wenn Ihre Schüler eine Differenzierung in ihren Lesematerialien benötigen.

Die Seite mit den einzelnen Schülern enthält Links zum Anzeigen des Schülerfortschritts, zum Aktualisieren des Profils und des Kennworts sowie zum Ändern der einzelnen Spiel- und Buchzuordnungen.

Lehrplanmaterialien

Eine Beispiel Liste (weiter Information sind in Handreichung.docx zu finden)

PHONEM- GRAPHEM- ZUORDNUN G Den Klang der deutschen Sprache lernen		Klasse		Klasse
	„p“, „pf“, „pl“, „pr“	1	"tt" wie in Watte	1
	„b“, wenn es wie „p“ klingt	1	„k“, „kl“, „kr“	1
	„pp“ wie in Puppe	1	„ch“ wenn es wie „k“ klingt	1
	„m“	1	„c“ wenn es wie k klingt	1
	„mm“ wie in Hammer	1	„d“	1
	„n“	1	„d“ wenn es wie „t“ klingt'	1
	„nn“ wie in Tonne	1	„gg“ wie in Bagger	1
	„ng“ wie in Ring	1	„ll“ wie in Wolle	1
	„t“	1	„ss“ wie n Tasse	1
	„t“ wenn es wie „ts“ klingt	1	„ei“ wie in leicht	1
	"d" wenn es wie „t“ klingt	1	„ee“ wie in Meer	1

	Klasse		Klasse
„er“ wie in Butter	1	„g“, „gl“, „gr“	1
„eu“ wie in Beule	1	„g“ wenn es nach „k“ klingt	2
„äu“ wie in Häuser	1	„sp“, „spr“, „st“, „str“	1
„f“	1	„s“ wenn es nach „sch“ klingt	1
„fl“, „fr“	1	„sch“, „schl“, „schn“	1
„v“ wenn es nach „f“ klingt	1	„ß“ wie in Straße	1

WÖRTER LERNEN Die häufigsten deutschen Wörter lernen BUCHSTABIEREN LERNEN		Klasse
	„ie“ wie in Biene	1
	„a“, „e“, „o“, „u“ (lang)	1
	„eh“, „ah“, „oh“	2
	„ir“, „or“, „ur“	2
		1
	und, auch, dann, sind, über, nach, wieder...	1-3
	Wörter mit 1 – 6 Silben lernen	1

WORTSTRUKTUR LERNEN Endungen lernen SYNTAX WÖRTER LERNEN Artikel		Klasse
	-e, -en, -er	1
	-s, -lei, -ens, -lings	1,2
	-ung, -heit, -keit, -nis, -schaft, -haft, -tum	2
	-chen, -lein, -ling	1,2
	der", "des", "dem", "den", "die", "der", "der", "die", "das", "der", "den", "das", "die", "der", "den", "die	1
	ein", "eines", "einem", "einen", "eine", "einer", "einer", "eine",	1

Pronomen	"ein", "eines", "einem", "ein"	
	mich", "dich", "ihn", "sie", "es", "uns", "euch", "sie", "Sie"	1

Hinweis :

App- und Jahresgruppenzuordnungen wurden anhand des nationalen Lehrplans erstellt.

Siehe auch das Dokument: **Handreichung**.

Im Folgenden, können Sie einige Unterrichtsbeispiele sehen. Weitere Beispiele sind auch in den Lehrer Fortbildungsdokumenten enthalten.

Wörter dekodieren



Navigo Stundenplanung

Fertigkeit

Lernen und üben neuer Laute und Buchstaben

Lerngruppe

Die Übungen sind für Kinder in der 1. Klasse konzipiert. Die Spiele können im Klassenverband oder in Kleingruppen eingesetzt werden.

Aktivität 40 min

I. Einleitung (15 min)

Der Lehrer führt den “Buchstaben des Tages” (z.B. das lange /ie/) ein. Der Lehrer verwendet die Tafel, um Beispiele für Wörter zu nennen, die das Zielphonem beinhalten und /oder sammelt eigene Vorschläge von den Kindern.

II. Aktivität mit individuellen Arbeitsblättern oder Fibellehrgang (10 min)

Die Kinder bearbeiten individuelle Arbeitsblätter oder Übungen. Es können beispielsweise die richtigen Buchstaben in Wörtern eingekreist bzw. Identifiziert werden, die das Zielphonem enthalten.

III. Navigo-Spiele (15 min)

Der Lehrer weist der Klasse bis zu 5 Spiele zu, die auf die Festigung des “Buchstaben des Tages” abzielen. Jedes Kind arbeitet mit einem Tablet (ggf. Mit Kopfhörern) und spielt die Reihenfolge der Spiele individuell in seinem eigenen Tempo. Der Lehrer geht umher und beobachtet die Reaktionen der Kinder und bietet Hilfe und Feedback bei möglichen Missverständnissen an.



Sie können das Spiel auch kollaborativ gestalten. Bitten Sie die Kinder zu zweit zu arbeiten. Die Kinder sollten sich auf eine richtige Antwort einigen, bevor sie die Auswahl treffen. So können die Kinder ihre Fehler diskutieren.



Verwenden sie das [Teachertool](#), um eine Liste von Spielen der Klasse, die den “Laut des Tages” trainieren.

Textverständnis



Amigo Reader Stundenplanung

Fertigkeit

1. Leseverständnis
2. Entwicklung und Beantwortung von Verständnisfragen

Lerngruppe

Die Übung kann in Kleingruppen mit Kindern mit Leseschwierigkeiten in den Klassen 1-4 verwendet werden, je nach Schwierigkeit des zugewiesenen Textes

Activity (45 min)

I. Einführung (5 min)

Der Lehrer stellt das Ziel der Lektion vor und ordnet der Gruppe einen geeigneten Text zu.

II. Individuelles Lesen (15 min)

Die Kinder lesen den Text eigenständig auf ihrem Tablet. Bei Bedarf mit Unterstützung der Lehrerin oder der Vorlesefunktion.

III. Klassenaktivität Textverständnis (10 min)

Am Ende der Lesezeit bittet der Lehrer die Klassen den Anfang der Geschichte nachzuerzählen. Der Lehrer stellt eine Reihe von Verständnisfragen, die auf die wichtigsten Aspekte des Textes abzielen.

IV. Gruppenaktivität (2 Kinder) Textverständnis (15 mins)

Jede Gruppe denkt sich 3-4 Verständnisfragen aus und schreibt sie auf ein Blatt Papier. Anschließend tauschen die Kinder die Fragen mit den Klassenkameraden aus und schreiben die Antworten auf.



Sie können Rechtschreibübungen in die Textverständnissarbeit integrieren. Zum Beispiel können die Kinder alle Nomen/Verben im Text markieren.



Wählen Sie zuvor einen geeigneten Text aus und weisen Sie den Text der Klasse zu. Jeder Text in der iREAD Bibliothek enthält Informationen über den Inhalt, das Thema und die Klassenstufe, um Ihnen die Entscheidung zu erleichtern. Sie können auch einen Text aus dem Teachertool herunterladen. Fahren Sie einfach mit der Maus über das Miniaturbild und klicken sie auf Download.

Wortschatztraining



Amigo Reader Stundenplanung

Fertigkeit

Wortschatztraining

Lerngruppe

Diese Übung ist für kleine Gruppen mit Kindern mit Leseschwierigkeiten in den Klassen 3 und 4 gedacht.

Activity (20 min)

I. Einführung (5 min)

Der Lehrer weist der Gruppe einen Text zu und bittet die Kinder ihn mit der Vorlesefunktion und den Kopfhörern einzeln auf ihrem Tablet anzuhören.

II. Individuelles Lesen (5 min)

Die Kinder hören sich den Text erneut an und folgen der Lesung auf dem Tablet. Jedes Mal, wenn sie auf ein schwieriges Wort stoßen, hören sie sich den Satz erneut an und markieren das Wort.

III. Wortverständnis Übungen im Team (10 min)

Am Ende ihres Hörens einigen sich die Kinder auf drei schwierige Wörter im Text, die sie weiter untersuchen wollen. Sie diskutieren die möglichen Bedeutungen und einigen sich auf eine Definition des für jedes Wort und schreiben diese auf. Anschließend greifen sie mit der Wörterbuch-Funktion des Readers auf die Bedeutung der drei Wörter zu und vergleichen sie mit ihren Definitionen.



Die Wörter können auch zur "Liste der schwierigen Wörter" hinzugefügt und mit einem einprägsamen Bild ergänzt werden. Für jedes Wort kann auch die Anzahl der Silben und/oder die Anzahl der Buchstaben identifiziert werden.



Wählen Sie zuvor einen geeigneten Text aus und weisen Sie den Text der Klasse zu. Jeder Text in der iREAD Bibliothek enthält Informationen über den Inhalt, das Thema und die Klassenstufe, um Ihnen die Entscheidung zu erleichtern. Sie können auch einen Text aus dem Teachertool herunterladen. Fahren Sie einfach mit der Maus über das Miniaturbild und klicken sie auf Download.

Tablet-Management

Das Tablet

Die iRead-Apps funktionieren auf allen Android-Geräten. Wir stellen Ihnen einen Satz Tablets für Ihre Klasse zur Verfügung.

Details	
<i>Processor</i>	
<i>O.S.</i>	Android 8.0.1
<i>Display</i>	
<i>Camera</i>	
<i>RAM</i>	2 GB
<i>Storage</i>	16 GB
<i>Battery</i>	



In der Tasche finden Sie:

- ein vollständig eingerichtetes Tablet (angemeldet im Google-Konto, das sich auf das Projekt bezieht sowie installierte iRead-Apps)
- ein USB-zu-USB-Mini-Kabel.

Wenn Sie das Tablet in Empfang nehmen, sollten Sie sicherstellen, dass die Grundfunktionen einwandfrei funktionieren.

Systemaktualisierungen müssen durchgeführt werden, sobald sie verfügbar sind. Folgen Sie dazu dem Pfad: [Einstellungen](#) → [Über Tablet](#) → [Systemaktualisierungen](#) → [Herunterladen und installieren](#)

Wichtiger Hinweis: Um den Update-Vorgang abzuschließen, muss Ihr Tablet über mehr als 30% Akku verfügen und sollte mit unbegrenztem WLAN laufen. Ein kleiner Router mit Tagesmengenbegrenzung ist dafür nicht geeignet.

Bitte beachten Sie, dass eine Systemaktualisierung bis zu einer ganzen Unterrichtsstunde dauern kann! Wenn der Zugriff gewährt wird, wird das Update installiert und das Tablet kann erst nach Abschluss des Vorgangs verwendet werden.

Tablet Benutzeroberfläche

Das Tablet verwendet ein Android-Betriebssystem (aktuelles Betriebssystem: Android 8.1.0, September 2019) und verfügt somit über eine Android-Benutzeroberfläche, die sich aus Widgets und Anwendungen zusammensetzt.

Jedes Mal, wenn der Tablet-Bildschirm entsperrt wird, öffnet sich der Hauptbildschirm. Hier finden Sie die beiden iRead-Anwendungen (Navigo und Amigo-Reader).

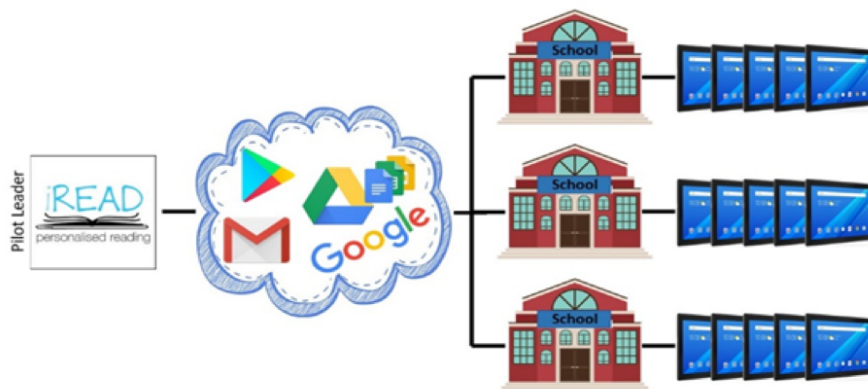
Google Benutzerkonto

Es ist wichtig, dass die Tablets über das Google-Konto des Projektpartners angemeldet sind. In seltenen Fällen erhalten Sie beim Aktivieren des Hauptmenüs eine Warnmeldung, die Sie auffordert, sich erneut in das Google-Konto einzuloggen. In diesem Fall wenden Sie sich bitte direkt an die Projektleitung.

Account email	ireadgermany@gmail.com
---------------	--

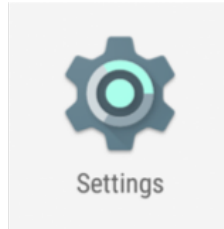
Um eine Android-Benutzeroberfläche vollständig nutzen zu können, muss jedes Tablet mit dem oben genannten Google-Konto angemeldet sein. Während der Pilotphase wird für jedes Land ein einziges Google-Konto aus folgenden Gründen verwendet:

- Aufrechterhaltung der direkten Kommunikation mit allen Pilot-Tablets
- Zugriff auf freigegebene Inhalte für alle Tablets (über Google Drive)
- Teilen von wichtige Daten (über das Google Kalender-Widget)



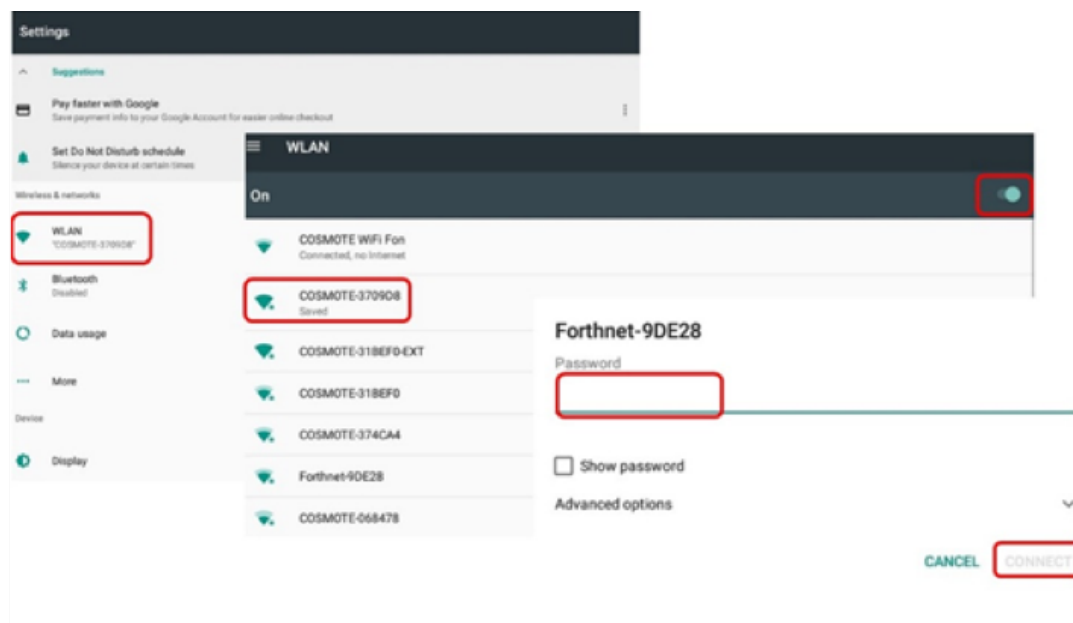
Tablet Einstellungen

Die Einstellungen finden Sie im Dropdown-Hauptmenü und im Hauptmenü des Tablets.



W-LAN

Ein wesentliches Merkmal des Tablets für die Nutzung der iRead-Apps ist eine W-LAN Internetverbindung. Um die richtigen Einstellungen zu finden und das Tablet mit einem **WLAN** - Netzwerk zu verbinden, müssen Sie folgende Schritte ausführen: [Einstellungen](#) → [WLAN öffnen](#) → [Netzwerk](#) → [Passwort eingeben](#) → [Verbinden](#)



Sprache

Eine weitere wichtige Einstellung ist die Spracheinstellung. Die Hauptsprache des Tablets muss die Sprache DEUTSCH sein. Sie können auf die Spracheinstellungen zugreifen über: [Einstellungen](#) → [System](#) → [Sprachen & Eingabe](#) → [Sprachen](#)

Apps & Benachrichtigungen

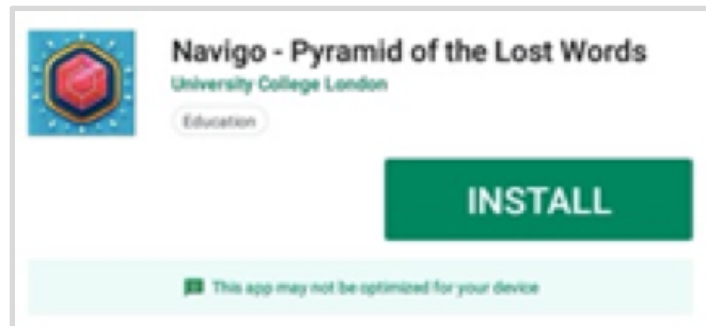
Sie können die installierten Anwendungen anzeigen und auf jedem Gerät verwalten. Eine Anwendung kann deinstalliert werden indem sie lange auf ein Anwendungssymbol drücken und es in den oben auf dem Bildschirm markierten Abschnitt "Deinstallieren" ziehen. Das wäre aber nicht zu empfehlen.

Google Play Store

Im Google Play Store findet der Nutzer Anwendungen für Android-Geräte sowie die beiden iRead-Anwendungen Navigo und Amigo-Reader. Auf den Google Play Store kann über das entsprechende Symbol im Hauptmenü des Tablets zugegriffen werden. Mit dem Play Store kann der Benutzer die auf dem Gerät installierten Anwendungen verwalten oder eine neue App installieren.

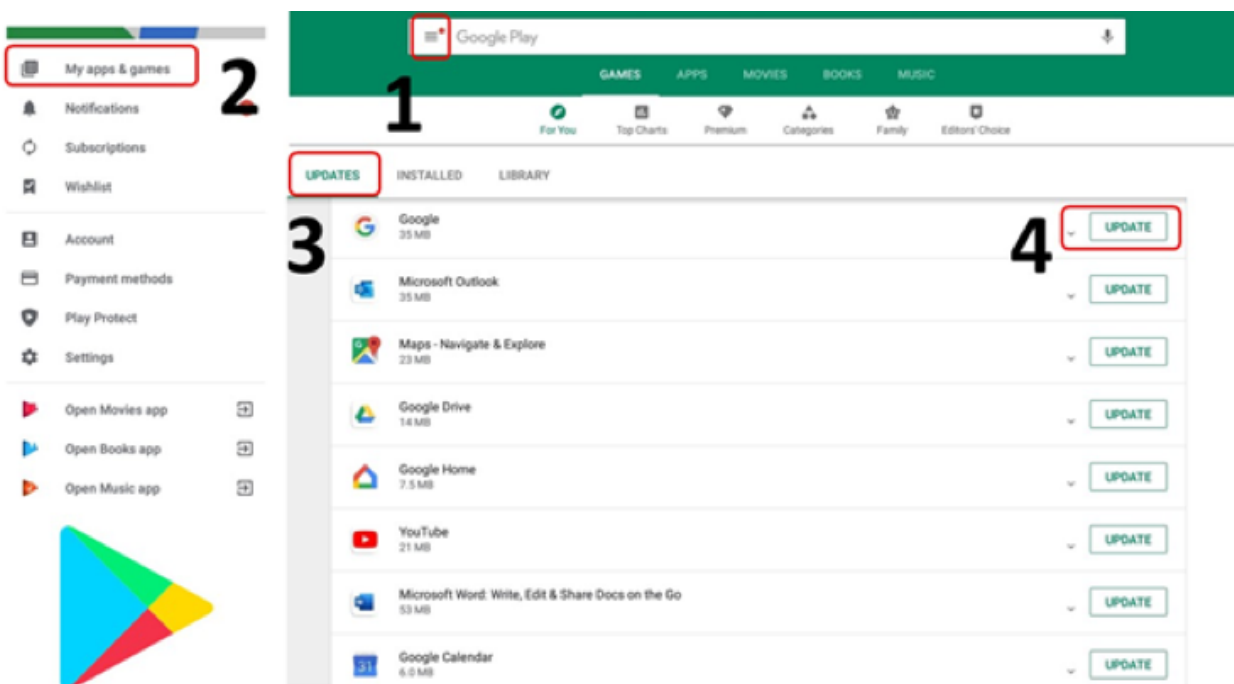
Apps Installieren

Der Benutzer kann mit Hilfe der Suchfunktion nach Anwendungen suchen. Sobald eine gewünschte Anwendung in der Liste gefunden wurde, klicken Sie auf das Anwendungssymbol und eine Installationsanforderung wird angezeigt. Nachdem Sie die Berechtigung für die Daten- und Tablet-Funktionen erteilt haben, wird die Installation gestartet, und im Dropdown-Hauptmenü des Tablets sollte eine Installationsprozessleiste angezeigt werden.

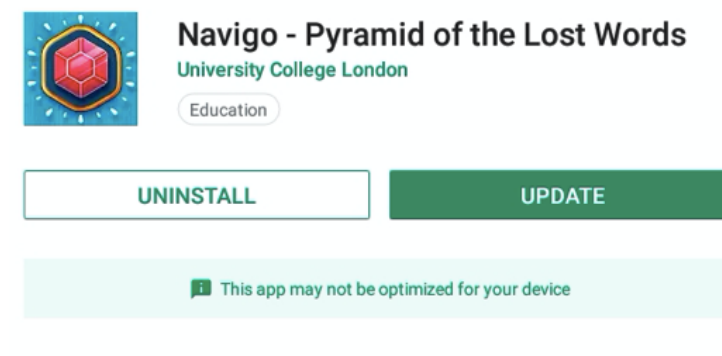


Apps aktualisieren

Der Benutzer kann sich die Liste der Anwendungen anzeigen lassen, für die Updates verfügbar sind (wenn sich die iRead-Anwendungen in dieser Liste befinden, sollte der Benutzer die Apps aktualisieren).



Der Benutzer kann eine bestimmte Anwendung auch aktualisieren, indem er sie sucht und auf das Symbol in der folgenden Abbildung klickt.



Google Pay

Google Pay ist ein von Google bereitgestellter Dienst, mit dem Sie mit Ihrem Tablet Zahlungen ausführen können. Es wird dringend davon abgeraten, eine Kreditkarte einzugeben, da die für die Projektschulen verwendeten Tablets über ein gemeinsames Google-Konto verfügen. Daher sind die Kreditkartendaten für alle Tablets verfügbar und alle Tablet-Benutzer können Zahlungen mit dieser Kreditkarte vornehmen. Wenn Google Play nach dieser Information fragt, muss man den Schritt „überspringen“ und NICHT auf „weiter“ drücken.

Google Chrome

Google Chrome ist der Hauptbrowser auf Ihrem Tablet, der von Google bereitgestellt wird. Von hier aus können Sie auf jede gewünschte Website zugreifen. Es ist wichtig, dass Sie [Ihren Verlauf löschen](#), da der Verlauf allen Nutzern zur Verfügung steht, die dasselbe Google-Konto verwenden. Sie können auch [Lesezeichen](#) für Ihre bevorzugten Websites verwenden. Lesezeichen sind auch für alle Tablets sichtbar, die dasselbe Google Mail-Konto verwenden. Aus diesem Grund wird dringend empfohlen, nur wichtige Websites, die sich auf das Projekt beziehen, mit einem Lesezeichen zu versehen.

Ladestation und Tablet Sicherheit

Da jede Schule über mehrere Tablets verfügt, müssen mehrere gleichzeitig aufgeladen werden. Die Tablets haben eine große Akkukapazität (7000 mA), die fast doppelt so hoch ist wie die des durchschnittlichen Mobiltelefons, und weniger Funktionen hat (Standort, Mobilfunknetz, 4G usw.). In der Regel kann davon ausgegangen werden, dass ein Tablet, das zu mehr als 40% aufgeladen ist, mindestens eine weitere Unterrichtssitzung dauert, während die iRead-Anwendungen ausgeführt werden.

USB Hub

Ein USB-Hub ist ein Gerät, mit dem Sie mehrere USB-Geräte an eine Buchse oder einen USB-Anschluss anschließen können. Im Vergleich zur Mehrfachsteckdose können problemlos 10 oder mehr Tablets gleichzeitig geladen werden. Um es zu verwenden, benötigen Sie nur ein USB-zu-USB-Minikabel. Dies bedeutet, dass Sie kein kaputtes oder verlorenes Ladegerät ersetzen müssen, sondern nur das Kabel. Der grundsätzliche Nachteil ist, dass es eine maximale Ladeleistung hat, die gleichmäßig auf jede verwendete USB-Buchse verteilt wird.



Insgesamt ist es eine ordentlichere und platzsparende Lösung, die jedoch keine optimale Ladezeit garantiert.

Tablet Sicherheit

Im Allgemeinen ist der Bildschirm des Tablets kratzfester als der eines Mobiltelefons. Dennoch besteht die Möglichkeit, dass der Bildschirm des Tablets verkratzt oder beschädigt wird. Aus diesem Grund sollte mit den Tablets vorsichtig umgegangen werden und der Plastikschutz nicht entwendet werden.



Kindersicherung

Die Tablets sind mit einer Kindersicherung versehen. Administrationsrechte sind mit dem Passwort erhältlich. Sie sollten eigentlich nur als „Kind“ einloggen.

Text List - Appendix



Title	Fach	Genre	Klasse	©
Die Tricks der Supermärkte	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Googles geheime Gleichung	Sozialkunde	Sachtext	4	Dein Spiegel
Auf die Erde müssen wir alle gemeinsam aufpassen	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Wenn Wörter Weh tun	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Macht das Internet dumm?	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Der Meister	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Herzklopfen	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Vati, Papa und zwei Kinder	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Familie auf Weltreise	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Sollen Schüler sitzenbleiben?	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Die Geldverstecker	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Der Junge aus dem Gartenbeet	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Die Sommerferien sind zu lang	Sozialkunde	Sachtext	4	Dein Spiegel
Die unreine Wahrheit	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Radfahren für Mädchen	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Höhenflug mit Hindernis	Sozialkunde	Sachtext	4	Dein Spiegel
Handgemacht	Sozialkunde	Sachtext	4	Dein Spiegel
Google will die Welt	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Aufgabe für Politiker	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Helfen – aber richtig	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Beliebt sein ist nicht wichtig	Sozialkunde	Sachtext	4	Dein Spiegel
In der Monsterfabrik	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Die Schattenkinder	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Kinder gesucht	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Versteck dich, wenn du kannst!	Sozialkunde	Sachtext	4	Dein Spiegel
Comics zeichnen	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Traumberuf: Kapitän	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Traumberuf: Detektiv	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Herrlich faul	Wissenschaft	Sachtext	2	Dein Spiegel
Deutschland hat den besten Teamgeist	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Traumberuf: Pilot	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Ich esse eine Tafel am Tag	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Traumberuf: Moderatorin	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Vier, Zwei- und Einräder	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Traumberuf: Ärztin	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel

Sneaker	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Guten Rutsch	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Die Rechte der Kinder	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Traumberuf: Polizistin	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Natürlich künstlich	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Traumberuf: Rennfahrer	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Germany's next top-chefin	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Teuer rieselt der Schnee	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Schluss mit Vorurteilen	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Traumberuf: Sterneköchin	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Dürfen Eltern das Handy ihrer Kinder kontrollieren	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Flucht nach Deutschland	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Tierische Abkühlung	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Jetzt aber ran an die Schere	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Wir schleppen tonnenweise Sand nach Hause	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Schokolade zum Küssen	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Eine bunte Sache	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Husch, husch ins Stäbchen	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Die Kämpferin	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Paartanz	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Polo: Tor im Galopp	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Rollt bei mir	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Traumberuf: Anwältin	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Traumberuf: Astronaut	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Traumberruf: Bonbonmacherin	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Traumberuf: Bühnenbildnerin	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Traumberuf: Hubschrauberpilot	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Traumberuf: Journalistin	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Traumberuf: Lehrer	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Traumberuf: Maskenbildnerin	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Traumberuf: Stuntfrau	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Traumberuf: Tierfilmer	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Traumberuf: Tischler	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Traumberuf: Bürgermeister	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
So kommt das Buch in den Laden	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Ich habe alle Eissorten probiert	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Tiere, die du garantiert noch nicht kennst	Wissenschaft	Sachtext	2	Dein Spiegel
Schule	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Die Pfeffer-Kinder	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Ich bin ein Büchervielfraß	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Herzklopfen	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Als Kind durfte ich keine Popmusik hören	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel

Unter dem Meer	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Wie sollen Kinder in Zukunft lernen?	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Roboter sind dümmer als Menschen	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Nützlich, dämlich, lustig	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Welche Partei passt zu dir?	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Traumberuf: Konditorin	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Kinder sind lustiger als Erwachsene	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Was weisst du über die Welt	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Wir leben jetzt in Deutschland	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Eins, zwei, oder drei	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Zum Bauklötze staunen	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Glückwunsch	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Sport für Bekloppte	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Traumberuf: Erfinder	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
36 coole Sachen die du in den Ferien tun kannst	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Ein mutiges Mädchen	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Bundesrepublik Jamaika	Sozialkunde	Sachtext	4	Dein Spiegel
Die große Schwester aus dem Internet	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Mach doch mal sauber	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Kriegspfad und Friedenspfeife	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Mädchen machen so was nicht	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Ist das nicht gefährlich?	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Süss aber krank	Wissenschaft	Sachtext	3	Dein Spiegel
Eiskaltes Schlaraffenland	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Fledermäuse	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Traumberuf: Fussballtrainer	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Heimat der Gummibärchen	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Schlag mit der Pompfe	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Brave Prinzessin, wilder Held	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Ich sammle Käfer	Wissenschaft	Sachtext	3	Dein Spiegel
Echt falsch	Sozialkunde	Sachtext	4	Dein Spiegel
Die heimlichen Herrscher	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Ich bin ein Musical-Star	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Hier ist kein Radweg	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Die schwerste Regatta der Welt	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Ich züchte seltene Tiere	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Hier bin ich sicher	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Platsch	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Will du mit mir gehen?	Wissenschaft	Sachtext	3	Dein Spiegel
Traumberuf: Ingenieurin	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Königin der Kühe	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Kommt ein Essen geflogen	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel

Bitte lächeln	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Ein eiskalter Job	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Was beim Fliegen im Körper los ist	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Der Sommer in Zahlen	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Was die Parteien wollen	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Als Kinderärztin in Bangladesch	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Zisch, Knall, Glitzer	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Das Wetter von Morgen	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Ich will Jäger werden	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Noe schwimmt gegen den Strom	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Traumberuf: Comiczeichner	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Winterfest	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Naschen für die Wissenschaft	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Ich springe aus dem Flugzeug	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Ich fahre Motorrad	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Bye-Bye Britain	Sozialkunde	Sachtext	4	Dein Spiegel
Das Problem der Milch	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Das Mädchen aus dem Urwald	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Typisch Junge, typisch Mädchen	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Der neue Präsident	Sozialkunde	Sachtext	4	Dein Spiegel
Ich bin Beduinin	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Das Problem mit Facebook	Sozialkunde	Sachtext	4	Dein Spiegel
Wettrennen ums Überleben	Wissenschaft	Sachtext	2	Dein Spiegel
Das große Geschäft	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Falschmeldung	Sozialkunde	Sachtext	4	Dein Spiegel
Plan W	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Andere Länder, andere Ferien	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Wild, wild Wasserbahn	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Wer kennt diesen Mann?	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Ich bin ein Pfadfinder	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Heute gibt es Heuschrecken	Sozialkunde	Sachtext	2	Dein Spiegel
Ist das Kunst oder tut das weh?	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Einer für alle, alle für einen	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Traumberuf: Abenteurer	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Traumberuf: Rechtsanwältin	Sozialkunde	Sachtext	4	Dein Spiegel
Traumberuf: KFZ-Mechatroniker	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Traumberuf: Kriminalkommissar	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Traumberuf: Schriftsteller	Sozialkunde	Sachtext	3	Dein Spiegel
Sauber geschummelt	Sozialkunde	Sachtext	4	Dein Spiegel
Was ist los mit der Welt?	Sozialkunde	Sachtext	4	Dein Spiegel
Punkt, Punkt, Komma, Strich	Wissenschaft	Sachtext	3	Geolino
Ein verräterischer Saft	Wissenschaft	Sachtext	3	Geolino

Ozon. Ein Gas schützt die Welt	Wissenschaft	Sachtext	3	Geolino
Die Deiche brechen. Die Hamburger Sturmflut 1962	Wissenschaft	Sachtext	3	Geolino
Pollen auf Reisen. Unbekannte Flugobjekte	Wissenschaft	Sachtext	3	Geolino
Schwarz, schwärzer Lakritz	Wissenschaft	Sachtext	3	Geolino
Kompass. Die Geschichte einer spitzen Erfindung	Wissenschaft	Sachtext	3	Geolino
Ein Tag im alten Rom	Wissenschaft	Sachtext	3	Geolino Extra
Wenn die Erde Feuer wirft	Wissenschaft	Sachtext	3	Geolino Extra
Vorbild Natur	Wissenschaft	Sachtext	3	Geolino Extra
Gefährdete Giganten. Im Reich der Berggorillas	Wissenschaft	Sachtext	3	Geolino Extra
Milch, von der Kuh ins Kühlregal	Wissenschaft	Sachtext	3	Geolino Extra
Rahel und Peter: Ferien	ab Dezember	Erzählung	1	Ursula Rickli
Rahel und Peter: Kühe	ab Dezember	Erzählung	1	Ursula Rickli
Rahel und Peter: Schule	ab Dezember	Erzählung	1	Ursula Rickli
Rahel und Peter: Wiese	ab Dezember	Erzählung	1	Ursula Rickli
Rahel und Peter raten Tiere	ab Dezember	Erzählung	1	Ursula Rickli
Geschichten von Anne und Kalle 1	ab Januar	Erzählung	1	Ursula Rickli
Geschichten von Anne und Kalle 2	ab Januar	Erzählung	1	Ursula Rickli
Anne und Kalle hören eine Geschichte	ab März	Erzählung	1	Ursula Rickli
Dieter und Liese und die zwei Diebe	ab Februar	Erzählung	1	Ursula Rickli
Dieter und Liese erfinden eine Geschichte	ab Februar	Erzählung	1	Ursula Rickli
Matz und Rieke und der große Schrecken	ab März	Erzählung	1	Ursula Rickli
Matz und Rieke beobachten Tiere	ab März	Erzählung	1	Ursula Rickli
Der Zauberer Bazillus und sein Kater Kilius	ab April	Erzählung	1	Ursula Rickli
Alex und Sandra verdrehen Tiernamen	ab April	Erzählung	1	Ursula Rickli
Der Wolf und die sieben Geißlein	ab April	Erzählung	1	Ursula Rickli
Die Sterntaler	ab April	Erzählung	1	Ursula Rickli
Hans im Glück	ab April	Erzählung	1	Ursula Rickli
Rotkäppchen	ab April	Erzählung	1	Ursula Rickli
Die sieben Raben	ab April	Erzählung	1	Ursula Rickli
Der Laden und die Damen	ab Dezember	Erzählung		Phontasia
Riesen auf der Wiese	ab Dezember	Erzählung		Phontasia
Käfer auf der Wiese	ab Dezember	Erzählung		Phontasia
Wesen vom Uranus	ab Dezember	Erzählung		Phontasia
Die Arktis	ab Januar	Erzählung		Phontasia
Die Rettung der Hummeln	ab Januar	Erzählung		Phontasia
Verkehrte Welt	ab Januar	Erzählung		Phontasia
Tiefes Wasser	ab Januar	Erzählung		Phontasia
Guten Morgen	ab Februar	Erzählung		Phontasia
Was Flöhe wollen	ab Februar	Erzählung		Phontasia
Frösche und Fliegen	ab Februar	Erzählung		Phontasia
Spinnen am Strand	ab Februar	Erzählung		Phontasia
Ritter		Erzählung	2	Phontasia

Piraten		Sachtext	2	Phontasia
Prinzessin Lilli	ab März	Sachtext	1	Phontasia
Erfindungen	ab März	Erzählung	1	Phontasia
Uhren aus Stahl	ab April	Erzählung	1	Phontasia
Jungen angeln	ab April	Erzählung	1	Phontasia
Rettung der Schnecken	ab April	Erzählung	1	Phontasia
Eine Katze für uns	ab April	Erzählung	1	Phontasia
Linz und Graz	ab April	Erzählung	1	Phontasia
Trolle	ab April	Erzählung	1	Phontasia
Drachen	ab April	Erzählung	1	Phontasia
Die Beulenpest	ab Mai	Sachtext	1	Phontasia
Die schlaue Maus	ab Mai	Erzählung	1	Phontasia
Perlenfischer	Sachkunde	Sachtext	2	Phontasia
Bosten und die Revolution	Sachkunde	Sachtext	2	Phontasia
Die Geschichte des Bernsteins	Sachkunde	Sachtext	2	Phontasia
Migration	Sozialkunde	Sachtext	2	Phontasia
Dinosaurier	Sachkunde	Sachtext	2	Phontasia
Die Torte		Erzählung	2	Phontasia
Die Koblode Irlands		Erzählung	2	Phontasia