

Inhaltsverzeichnis

JULIA KNOPE, ULF ABRAHAM IX
Vorwort

A. SCHRIFTSPRACHERWERB

SUSANNE RIEGLER, ROMINA SCHMIDT 11
Digitale Anlauttabellen
Mehrwert – Qualitätsaspekte – Grenzen

CHRISTIAN MARQUARDT 18
Diagnose schreibmotorischer Kompetenzen durch digitale Medien

JULIA KNOPF, JANNICK ECKLE 25
Mit digitalen Medien fit für den Schriftspracherwerb

JULIA KNOPF 30
Schreiblern-Apps
Kriterien und Herausforderungen

B. SPRECHEN UND ZUHÖREN

SANDRA DRUSCHKE, ANN-KRISTIN MÜLLER 36
Der Kompetenzbereich *Sprechen und Zuhören*
im Kontext digitaler Kommunikation
Mit digitalen Medien mündliche Kompetenzen fördern

ANNE BERKEMEIER 44
Präsentieren multimodal
Gründe für die frühzeitige Entwicklung einer vielfältigen Nutzungskompetenz

BENJAMIN UHL 49
Storytelling-Apps
Potenziale und Einschränkungen von digitalen *Storytelling-Apps*
zur Förderung des Erzählens

FABIENNE KORB, PHILIPP SCHWENDER, EVA WAGNER 57
Eingesprochen und zugehört
Stop-Motion-Filme, Vorlesestifte und Avatare im Deutschunterricht

REBECCA JAKOBS, EVA WAGNER	65
Von sprechenden Gegenständen im Schuhkarton Interaktive Lesekisten im Kontext digitaler Medien	
C. SCHREIBEN UND RICHTIG SCHREIBEN	
MICHAEL KRELLE	70
Digitale Schreibprozesse und -strategien im Deutschunterricht der Primarstufe	
MICHAEL BEIßWENGER	78
Schriftliche Kommunikation im Netz	
NADINE ANSKEIT	88
Wikibasiertes Schreiben in der Primarstufe Ein multimediales Projekt für den Deutschunterricht	
OLIVER RUF	96
Digitales Editorial Design Theorie – Didaktik – Anwendung	
PHILIPPE WAMPFLER	103
Schreiben in sozialen Netzwerken: Vier Szenarien	
CORINNA LUPTOWICZ	111
Rechtschreib-Apps für die Primarstufe Nachschlagen, Üben & Diagnostizieren digital	
D. SPRACHE UND SPRACHGEBRAUCH UNTERSUCHEN	
LISA SCHÜLER, KATRIN LEHNEN	119
Sprachreflexion in der internetbasierten Kommunikation am Beispiel von #hashtags	
NILS BAHLO, SARAH TORRES CAJO	125
Digitale Fotostorys als Grundlage der Sprachreflexion und -kritik	
JULIA KNOPF, JANNICK ECKLE, JOHANNA MOSBACH	132
Vom WORT zum SCHATZ Individuelle Wortschatzerweiterungen mit Augmented Reality	

CORINNA LUPTOWICZ	139
Sprache und Sprachgebrauch digital untersuchen Angebote auf dem Prüfstand	
JULIA KNOPF, JULIA BRODT	147
Grammatik lernen mit <i>Anton</i> Welche Kriterien sollte eine App für den Sprachunterricht erfüllen?	
E. LESEN – MIT TEXTEN UND MEDIEN UMGEHEN	
JOHANNA MOSBACH, MICHAEL NAGEL	154
Extended Reading Lesen in und mit Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR)	
JOHANNA MOSBACH	164
Die Anwendung <i>Antolin</i> Leselust oder Punktefrust?	
JOHANNA MOSBACH, MICHAEL NAGEL	171
Spielend lesen - lesend spielen Digitale Spiele im kompetenzorientierten Lese- und Literaturunterricht	
JULIA KNOPF	183
Bilderbuch-Apps Potenzial zur Förderung des literarischen Lernens	
INA BRENDEL-PERPINA	196
Social Reading in der Primarstufe Überlegungen zu einer Plattform für den Unterricht	
TANIA KRAFT, ANN-KRISTIN MÜLLER	200
Film ab! Wenn BILDERbücher laufen lernen Filmproduktion im Deutschunterricht der Primarstufe	