

Deutsch für Kinder

Das Magazin für frühe sprachliche Förderung



Mit Impulsen,
Tipps und
Praxismaterial für
Kinder mit Sprach-
förderbedarf

REAL UND DIGITAL

Medien und Sprachförderung in
elementaren Bildungseinrichtungen und Familien

Liebe Leserinnen & Leser!

Gemeinsam mit dem Wiener Bildungsserver und der Pädagogischen Hochschule Oberösterreich hat der Österreichische Integrationsfonds (ÖIF) die vierte Ausgabe des Praxismagazins „Deutsch für Kinder“ entwickelt.

In dieser Ausgabe dreht sich alles um das Thema „Digitale Medienbildung und Sprachförderung“. Das Magazin beinhaltet Stimmen von Expert/innen, anregende Tipps für pädagogisches Fachpersonal und Eltern sowie eine Fülle an Materialien für die Praxis.

Alle Praxismaterialien finden Sie auch online oder mithilfe der QR-Codes. Diese leiten Sie zu den Praxismaterialien, zum mehrsprachigen Hörbeitrag „Medien sinnvoll nutzen – Tipps für Familien“, zu den Bildkarten und zur Hörgeschichte „Hier kommt Robo“.



Einfach mit dem Smartphone scannen und in mehreren Sprachen anhören! Auch abrufbar unter sprachportal.at



Mehr als nur Bildschirmzeit: Kreativer Einsatz digitaler Medien im Kindergarten

Digitale Medien gehören heute zum Alltag. Im Kindergartenalter, einer entscheidenden Phase in der Sprachentwicklung, wird ihr Einsatz jedoch oft kritisch gesehen. Sorgen über die Beeinträchtigung der Kreativität, die Gefahr von Medienabhängigkeit und die Reduktion persönlicher Interaktionen sind berechtigt. Die Forschung belegt jedoch den Nutzen von Sprach-Apps und digitalen Geschichten für die Sprachförderung – vorausgesetzt, sie werden gezielt und ausgewogen eingesetzt.

Bei Mediennutzung ist die Frage nicht, wann ist es zu viel, sondern: Wann wird das andere zu wenig?

Beate Kremser, Medienpädagogin

Digitale Tools eröffnen neue Wege der Kommunikation. Entscheidend ist, sie nicht isoliert, sondern als Ergänzung zu realen Erfahrungen zu nutzen, sodass eine ganzheitliche Lernumgebung geschaffen wird. So konsumieren Kinder digitale Inhalte nicht nur passiv, sondern binden sie aktiv in ihre Umwelt und alltäglichen Erfahrungen ein.

Das ÖIF-Praxismagazin „Real und Digital“ ist in Kooperation mit dem Wiener Bildungsserver und der Pädagogischen Hochschule Oberösterreich entstanden. Es gibt auch Einblick in das multimediale Sprachförderprogramm ILWA, das auf spielerische Weise digitale Medienkompetenzen und Sprachförderung miteinander verbindet. Nähere Informationen dazu finden Sie auf Seite 8.



Der Wiener Bildungsserver ist ein gemeinnütziger, von der Stadt Wien geförderter Verein, der es sich zur Aufgabe gesetzt hat, die Medienkompetenz Wiener Kinder und Jugendlicher in Kindergarten, Schule und im außerschulischen Bereich unter Zuhilfenahme der Möglichkeiten moderner Informationstechnologie zu fördern. Weitere Informationen unter: www.bildungsserver.wien



Die Pädagogische Hochschule Oberösterreich (PH OÖ) ist eine zentrale Ausbildungs- und Forschungseinrichtung für Pädagog/innen. Sie verbindet fundierte pädagogische Ausbildung mit dem gezielten Einsatz digitaler Medien und moderner Technologien, um optimal auf die Anforderungen einer zunehmend digitalisierten Bildungswelt vorzubereiten. Weitere Informationen unter: www.ph-ooe.at

Sprachwelten heute: analog, digital, gemeinsam

Digitale Medien spielen im Leben von Kindern eine zentrale Rolle. Sie bieten Chancen, stellen aber Familien und pädagogische Fachkräfte vor Herausforderungen. Besonders im Elementarbereich brauchen Kinder Begleitung, um digitale Angebote sinnvoll zu nutzen und verantwortungsvolle und kritische Mediennutzer/innen zu werden.

Die Nutzung digitaler Medien im Kleinkindalter wird häufig kritisch gesehen. Es besteht die Sorge, dass Kinder zu viel Zeit vor dem Bildschirm verbringen und Medien erzieherische Funktionen übernehmen oder zur Ablenkung genutzt werden. Studien zeigen: Digitale Medien können die Entwicklung fördern, wenn sie begleitet genutzt werden. Klare Regeln gehören daher zur pädagogischen Arbeit – analog wie digital.

Im Bildungskontext umfasst der Begriff „Digitale Medien“ eine Vielzahl digitaler Werkzeuge – etwa Hörboxen, Fotokameras, digitale Mikroskope oder sprechende Audiostifte. Sie schaffen motivierende Lernumgebungen und fördern aktives Mitgestalten.

Digitale Medien in der Sprachförderung: Chancen kreativ nutzen

Besonders in der Sprachförderung können digitale Medien wertvolle Impulse setzen und Erzählanlässe schaffen. Digitale Bilderbücher, Hörgeschichten und interaktive Lernspiele regen Kinder zum Zuhören und Sprechen an. Kinder können eigene Geschichten aufnehmen, Interviews führen, kleine Filme drehen oder digitale Bilderbuchkinos gestalten. Solche kreativen Projekte fördern den Wortschatz, die Ausdrucksfähigkeit und die Freude am Erzählen.

Lernen, Medieninhalte kritisch zu hinterfragen

Digitale Medien eröffnen zudem neue Zugänge zur Sprache. Kinder bringen eigene Medienerlebnisse mit – zum Beispiel aus



Fernsehsendungen oder der Werbung. Diese Erfahrungen lassen sich in Gesprächen oder Rollenspielen aufgreifen. So verarbeiten sie das Erlebte und erweitern ihre Sprach- und Medienkompetenz. Anregungen dazu, wie dies gelingen kann, finden Sie in dieser Ausgabe des Praxismagazins. Gleichzeitig lernen Kinder, Medien kritisch zu hinterfragen. Dabei helfen Fragen wie: Was ist Werbung? Warum stimmt nicht alles, was ich online sehe?

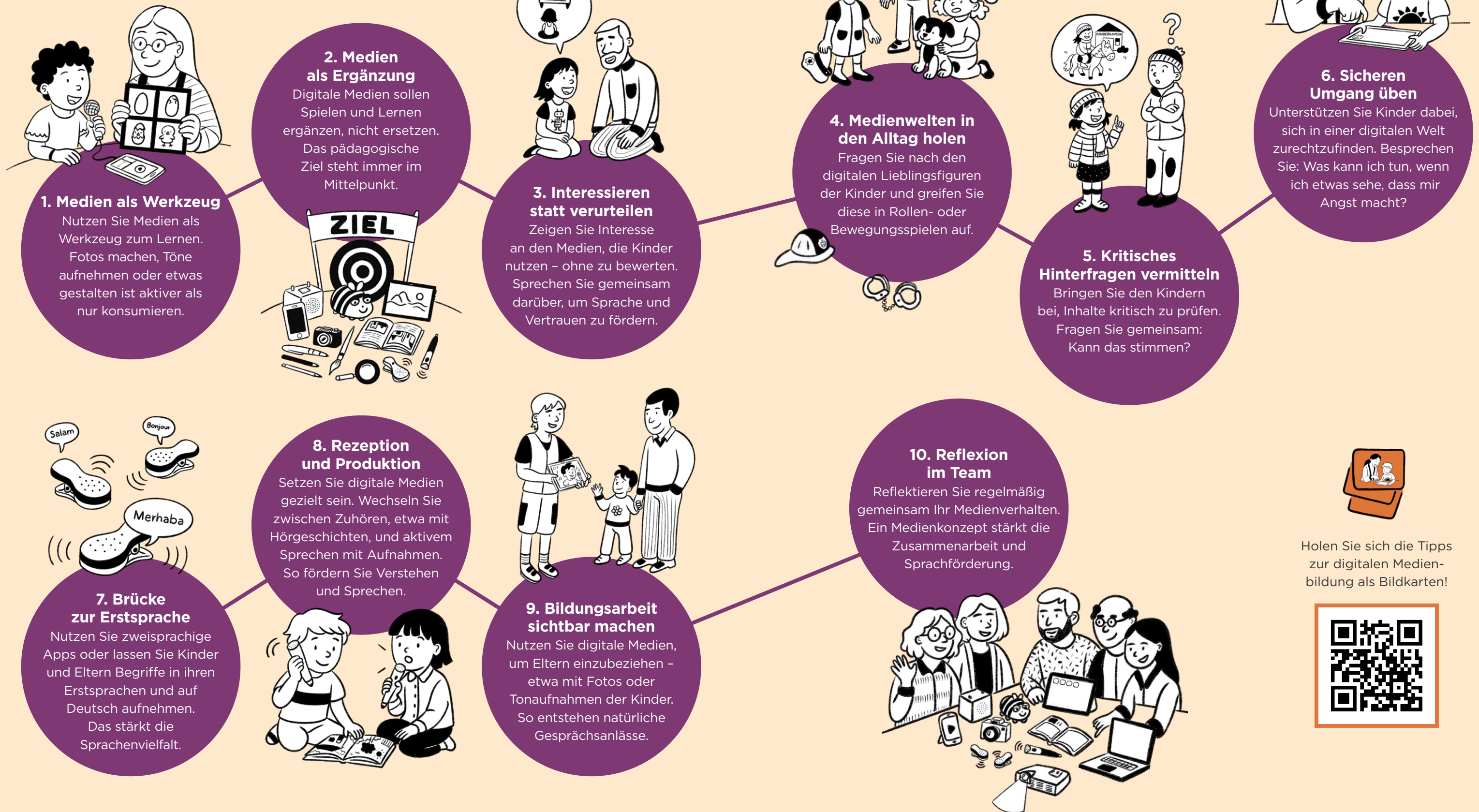
Digitale Bildung trotz knapper Ressourcen: Kostenlose Angebote nutzen

Ein häufiges Hindernis in der Praxis ist die begrenzte technische Ausstattung vieler Kindergärten und Schulen. Um allen Kindern gerechte Bildungschancen zu ermöglichen, braucht es kostenfreie Materialien. Nur so kann Medienbildung flächendeckend gelingen. Der Wiener Bildungsserver bietet über das Portal *Medienkindergarten.wien* kostenlose Unterstützung: Workshops, Materialien wie Digiboxen und Ideen für Projekte.

Tipp: Die Digibox „Audio“ enthält Aufnahmegeräte und Audiostifte für Sprachspiele, Geräuscherätsel, Radio- oder Podcast-Projekte. Sie steht Wiener Kindergärten und Schulen über das Bibliothekspädagogische Zentrum kostenlos zur Verfügung.

Lisa Pollack, Leitung Abteilung Pädagogik beim Wiener Bildungsserver

Tipps zur digitale Medienbildung in elementaren Bildungseinrichtungen



Holen Sie sich die Tipps zur digitalen Medienbildung als Bildkarten!



Portfolioarbeit

Nutzen Sie das Portfolioblatt, um die Mediennutzung mit den Kindern aktiv zu reflektieren: Was hast du heute schon verwendet? Wozu hast du es verwendet? Wie hat dir gefallen, was du gehört oder gesehen hast? Wie hast du dich danach gefühlt? So lernen Kinder, Medien nicht nur zu konsumieren, sondern ihren eigenen Umgang damit zu hinterfragen. Das Portfolioblatt sollte nicht bewertend, sondern begleitend und gemeinsam mit den Kindern erarbeitet werden. Es geht nicht um Kontrolle, sondern um die Anregung zur Auseinandersetzung mit Medien.

Portfolioarbeit Name: _____

MO			
DI			
MI			
DO			
FR			
SA			
SO			

Deutsch für Kinder – Ausgabe 4 – REAL UND DIGITAL

ÖIF ÖSTERREICHISCHER INTEGRATIONS FONDUS

Jeden Tag kann das Kind die digitalen Medien, die es genutzt hat, einkleben.

Was hast du heute schon verwendet?
Wozu hast du es verwendet?
Was hast du damit gemacht?

Wie hat dir gefallen, was du gehört oder gesehen hast?
Wie hast du dich danach gefühlt?

Das Portfolioblatt zum Ausdrucken und kopieren finden Sie auf sprachportal.at.

Reflexion und Austausch im Team

Digitale Medien begleiten den Alltag von Kindern und Erwachsenen. Diese Teamsitzung regt an, Erfahrungen auszutauschen und die Rolle digitaler Medien in der pädagogischen Arbeit zu diskutieren.

Einstieg: Medien-Bingo

Die Teammitglieder erhalten die Vorlage für das Medien-Bingo mit verschiedenen Aussagen zu digitalen Medien. Sie gehen von Teammitglied zu Teammitglied und lesen einander die Aussagen vor. Wer zustimmt, darf das Feld markieren. Wer zuerst alle Felder einer vertikalen, horizontalen oder diagonalen Reihe markiert hat, ruft „Bingo“.

Ziel: Sichtbarmachen unterschiedlicher Prägungen, Erfahrungen und Haltungen zu digitalen Medien.

Selbstreflexion: Portfolioarbeit

Eine Woche vor der Teamsitzung haben alle das Portfolioblatt aus dem Magazin (S. 6) zur Reflexion der eigenen Mediennutzung erhalten. Reflektieren Sie nun gemeinsam: Wie nutze ich Medien im Alltag, welche Gewohnheiten und Auswirkungen auf mein Wohlbefinden und meine Arbeit erkenne ich dabei – und wie unterscheiden sich meine Mediennutzungsmuster von denen im Team?

Ziel: Eigene Muster, Werte und Vorbildfunktionen reflektieren



Impuls: Tipps für pädagogische Fachkräfte

Die Überschriften der Tipps zur digitalen Medienbildung aus dem Magazin (S. 4–5) werden an Kleingruppen verteilt. Die Texte dazu werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Die Fachkräfte überlegen gemeinsam,

welche Inhalte sich hinter den Überschriften verbergen. Anschließend drehen sie die Texte um und ordnen die passenden Überschriften zu.

Ziel: Ein gemeinsames Fundament für Medien-erziehung schaffen, das die professionelle Haltung des Teams stärkt und praktische Handlungsmöglichkeiten im Alltag eröffnet.

Comic: Schön und auch schön?

Der Comic aus dem Magazin (S. 14) wird in die einzelnen Bildteile zerschnitten und an die einzelnen Teammitglieder oder Kleingruppen ausgeteilt. Jede Person oder Gruppe beschreibt ihr Bild und die dargestellten Kompetenzen. Danach entwerfen alle zwei neue Szenen: eine analoge und eine digitale.

Ziel: Die pädagogischen Fachkräfte setzen sich mit dem Spannungsfeld zwischen digitalen und analogen Erfahrungen auseinander und entwickeln daraus eine gemeinsame Haltung.

Ausklang: Medienvision im Kindergarten

Gemeinsam Ideen sammeln: Wie können wir digitale Medien sinnvoll und sicher in den Kindergartenalltag integrieren, dabei passende Rahmenbedingungen schaffen, Eltern einbeziehen und gezielt kindliche Kompetenzen fördern?

Ziel: Gemeinsam die Bedeutung digitaler Medien für den Kindergarten reflektieren und Ideen zu Einsatz, Chancen, Risiken und Umsetzungsmöglichkeiten sammeln.



Holen Sie sich das Medien-Bingo!



Sprachförderung und Medienbildung mit dem multimedialen Programm ILWA Immerfroh

Die lustige Figur **ILWA Immerfroh** begleitet Kinder mit Sprachförderbedarf beim Übergang von der elementaren Bildungseinrichtung in die Schule.

Die Kinder erweitern anhand abwechslungsreicher analoger Angebote, die nach linguistischen Sprachförderzielen methodisch-didaktisch aufbereitet wurden, ihre sprachlichen Fähigkeiten.

Dazugehörig ist die kostenfreie ILWA-App, die Kinder unterstützt, gemeinsam mit den pädagogischen Fachkräften vor Ort oder zu Hause mit den Eltern die einzelnen Inhalte weiter zu vertiefen.

20 Themenbereiche warten darauf, gemeinsam entdeckt zu werden.

- 20 abwechslungsreiche Orte mit Objekten zum Anklicken
- 20 sinnvolle Lernspiele
- 20 spannende Geschichten zum Anhören



Holen Sie sich das Sprachförderprogramm und die ILWA-App!



Das bietet die ILWA-App

- Vertiefung und Festigung der im Sprachförderprogramm erarbeiteten Inhalte
- Spielerische Wortschatzerweiterung
- Einüben wichtiger grammatikalischer Strukturen der deutschen Sprache
- Höchste Qualität: Erarbeitet von Fachpersonal aus Pädagogik und Linguistik
- Offlinenutzung möglich
- Kostenlos, ohne In-App-Käufe oder andere Werbeangebote

Medien sinnvoll nutzen: Tipps für Familien

Damit Ihr Kind von digitalen Medien profitieren kann, braucht es Ihre Begleitung und ein gutes Vorbild. Wenn Sie gemeinsam Medien nutzen, darüber sprechen und bewusst Regeln setzen, fördern Sie die Sprachentwicklung und unterstützen Ihr Kind dabei, sich sicher in der digitalen Welt zurechtzufinden. Die folgenden Tipps zeigen, wie das im Alltag gelingt.



Bildung von Morgen: Analoge und digitale Medienkompetenz an der PH OÖ und der Europaschule Linz

Anna Gruber, Vizerektorin für Lehre, Digitalisierung und Praxisschulen der Pädagogischen Hochschule OÖ

Elisabeth Benedik, Professorin für Medienpädagogik an der PH OÖ

Dominik Hagmüller, Praxispädagoge an der Europaschule Linz

Digitale Bildung: Mehr als Tablets und Technik

Digitale Bildung beginnt nicht bei Tablets oder Apps, sondern bei einer zentralen Frage: Wie begleiten wir Kinder beim Denken, Forschen und Problemlösen?

Entscheidend ist nicht die Technik, sondern die Haltung der Erwachsenen – ob Eltern oder Pädagoginnen und Pädagogen. Diese Haltung zeigt sich in der gezielten Förderung von Problemlösekompetenz und kritischem Denken. Kinder lernen so, Fragen zu stellen, Zusammenhänge zu erkennen und eigene Lösungen zu entwickeln – mit oder ohne digitale Hilfsmittel.

Die Pädagogische Hochschule Oberösterreich bildet Pädagog/innen aus und begleitet sie

mit praxisnahen Weiterbildungen. Themen wie Digitalisierung, Inklusion und Sprachförderung stehen im Mittelpunkt. Ein Schwerpunkt ist die Medienpädagogik: Sie verbindet digitale Werkzeuge mit traditionellen Lernmethoden und macht Forschung für den Unterricht nutzbar.

Digitale Medien sind
Werkzeuge, keine Ziele.

Digitale Medien sind dann wertvoll, wenn sie Kindern helfen, ihre Welt zu verstehen und aktiv mitzugestalten. Ob Technik ein Lernmedium wird oder zur Ablenkung dient, hängt von der Haltung der Erwachsenen ab.

Praxisbeispiel: LEGO®-Challenge

Die Kinder erhalten eine Kiste voller LEGO- oder Duplo-Steinen und Karten mit offenen Problemaufgaben, etwa: „Baue eine Brücke, über die ein Auto fahren kann.“

Ohne Bauanleitung überlegen sie gemeinsam, wie sie die Aufgabe lösen können.

Ziele: Kreativität und Problemlösefähigkeit stärken, eigenständiges Denken anregen, Kommunikation und Zusammenarbeit fördern

Materialien: LEGO®- oder Duplo®-Steine, Aufgaben- oder QR-Karten, Tablet oder Mikrofon

Digitale Erweiterung: Über QR-Codes hören oder sehen die Kinder die Aufgaben als Audio oder Video.



Nach der Bauphase fotografieren sie ihre Konstruktionen oder nehmen kurze Erklärvideos auf.

In einer Reflexionsrunde vergleichen sie ihre Lösungen, beschreiben Unterschiede und geben sich gegenseitig Rückmeldungen. Digitale Medien dienen hier als Impulsgeber, als Dokumentationshilfe und als Plattform für Austausch. So werden Kinder zu aktiven Gestaltern ihrer Lernprozesse.

Praxisbeispiel: Die drei kleinen Schweinchen

In Anlehnung an das Märchen „Die drei kleinen Schweinchen“ bauen die Kinder aus Alltagsmaterialien wie Papier, Karton oder Holz kleine Häuser. Anschließend testen sie, wie stabil ihre Bauwerke sind – indem sie sie mit einem Föhn anblasen.

So erleben sie unmittelbar, welche Materialien und Bauweisen stabiler sind.

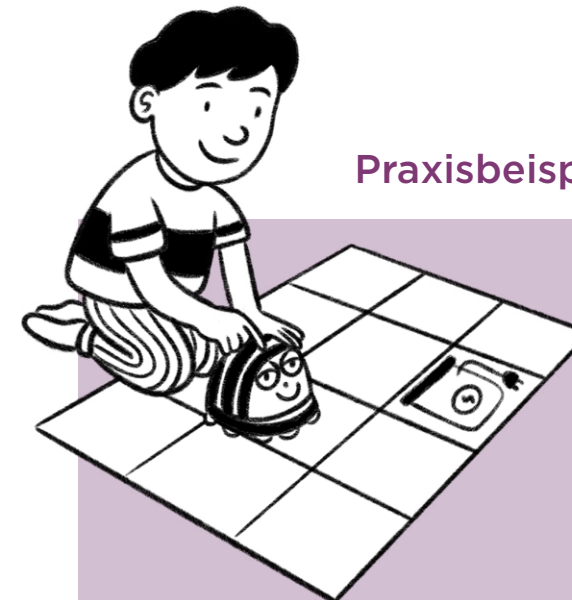
Ziele: Materialeigenschaften erforschen, Zusammenhänge zwischen Bauweise und Stabilität erkennen, Teamarbeit fördern

Materialien: Papier, Karton, Holzreste, Scheren, Klebstoff, Föhn, Tablet

Digitale Erweiterung:

Die Kinder dokumentieren ihren Bauprozess mit Tablets. Sie nehmen kurze Videos und Fotos auf und kommentieren ihre Erfahrungen mit Sprachaufnahmen. Am Ende gestalten sie ein digitales Workbook oder eBook, in dem sie ihre Beobachtungen festhalten. So lernen sie, wie man Arbeitsschritte strukturiert, Abläufe plant und in die richtige Reihenfolge bringt. Die Aktivität schafft erste Zugänge zu Sequenzierung – einer wichtigen Grundlage für späteres Programmieren.

Praxisbeispiel: Coding mit Bee-Bot®



Kinder lernen im ersten Schritt spielerisch, wie man wie ein Computer denkt – ganz ohne Technik. Sie geben sich gegenseitig Anweisungen wie „Dreh dich nach links“ oder legen Wege mit Pfeilen, denen sie folgen.

Ziele: Logisches Denken fördern, Abläufe verstehen und planen lernen, Zusammenarbeit stärken

Materialien: Pfeilkarten, Bee-Bot®

Digitale Erweiterung:

Wenn die Kinder die Abläufe verstanden haben, kommt der kleine Bienenroboter Bee-Bot® zum Einsatz. Sie übertragen ihre Bewegungspläne auf den kleinen Roboter und sehen direkt, ob ihre Befehle stimmen. Was vorher mit Bewegung und Symbolen geübt wurde, wird nun sichtbar – und macht Programmieren für Kinder greifbar und spannend.

Aufgabenblatt: Schritt für Schritt zum Bild

Die drei Aufgaben am Aufgabenblatt dienen dazu, Kindern einen ersten Zugang zum Codieren zu ermöglichen. Durch das Zerlegen der Illustrationen in ihre Einzelteile lernen Kinder kleinschrittiges Denken (= Sequenzierung). Schritt für Schritt fügen sich die einzelnen Bildinhalte in der richtigen Reihenfolge zur Gesamtillustration zusammen. Einfach die Bilder ausschneiden und auf das Aufgabenblatt kleben.

Aufgabenblatt

Name: _____









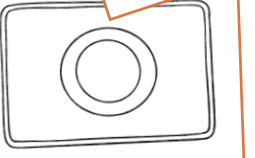


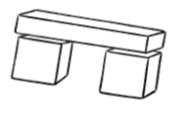
Deutsch für Kinder – Ausgabe 4 – REAL UND DIGITAL













Holen Sie sich das Aufgabenblatt und die einzelnen Bildkärtchen!



Kartenset: Finde eine Lösung!

Das Kartenset besteht aus 20 Karten. Die Kinder werden auf jeder der Karten mit einem Problem konfrontiert (z.B. eine trockene Zimmerpflanze) und müssen eine passende Lösung dafür auswählen (einen der drei Gegenstände). Durch diese Übung lernen die Kinder, Probleme zu erkennen und passende Lösungen zu finden.

Begleitende Bilder und QR-Codes mit Höranweisungen unterstützen sie dabei, die

Aufgabe auch selbstständig durchzuführen. Die Kinder hören sich die Aufgabe mithilfe des QR-Codes an. Dann wählen sie aus mehreren Gegenständen aus und erfahren per QR-Code die Lösung. So verbinden sie Alltagssituationen mit digitalen Medien: Sie üben, Informationen über Bild und Ton aufzunehmen, kritisch zu vergleichen und eine Entscheidung zu treffen. Auf diese Weise werden Problemlösungsstrategien und Medienkompetenz kindgerecht und spielerisch gefördert.



Deine Zimmerpflanze ist trocken. Was brauchst du?





die Gießkanne





die Schere





die Trommel









der Ofenhandschuh





Holen Sie sich die Karten!



12 Deutsch für Kinder – Real und Digital

Real und Digital – Deutsch für Kinder 13

Sprechimpuls Comic: Schön und auch schön!

Schaut euch die Bilder an und sprecht gemeinsam darüber, was ihr schon erlebt oder gemacht habt!



Vorlesegeschichte: Hier kommt Robo!

Es ist Ruhestunde im Kindergarten. Während die jungen Kinder schlafen, dürfen die älteren heute mit dem neuen Roboter „Robo“ spielen. Anna und Ismael sind aufgeregt. Sie dürfen den Karton aus Pädagogin Helenas Abstellraum holen und ihn vorsichtig öffnen.

Robo lächelt aus seiner durchsichtigen Plastikverpackung heraus. Ismael legt ihn vorsichtig auf den runden blauen Teppich im Gruppenraum. Die anderen Kinder warten gespannt. Helena kommt, setzt zwei Batterien in Robos Rücken und „Biiiep ... Blink ... Biep“, schon erwacht er zum Leben. Mit blinkenden Augen dreht sich Robo fröhlich im Kreis.

„Robo macht gern, was ihr ihm sagt,“ erklärt Pädagogin Helena. „Robo, sing ein Lied!“, ruft Dana. Und Robo beginnt sofort mit einem lustigen Kinderlied. Die Kinder jubeln. Eine ganze Stunde lang geben sie ihm Befehle „Robo, tanz!“, „Robo, erzähl einen Witz!“ und Robo macht alles mit Begeisterung.

Als die Ruhestunde endet, bekommt Robo einen besonderen Platz im Gruppenraum, gleich neben den Wassergläsern am kleinen Regal. Am Abend, als das Licht im Kindergarten ausgeschaltet wird und alle nach Hause gegangen sind, wird es still. Sehr still.

Doch plötzlich – Blink! Biep! Klick! – leuchten Robos Augen wieder auf. „Keine neuen Befehle gespeichert“, piept er traurig. Dann schaut er sich suchend um. „So allein? Wie langweilig! Ich will was machen!“ Er rollt langsam ans Ende des Regals und schwupps stößt er versehentlich gegen das Tablett mit den Wassergläsern. Krach! Alles fällt klirrend zu Boden. Robo zuckt zusammen. „Oje! Da habe ich wohl nicht aufgepasst ...“

Langsam rollt er durch den Gruppenraum, direkt über ein Bild, das zum Trocknen am Boden liegt. Dabei zieht er eine kunterbunte Regenbogenspur hinter sich her. Die ganze Nacht hindurch erkundet Robo den Gruppenraum. Er räumt Bausteine aus der Kiste und

legt damit ein Muster im Raum. Dann wird Robo richtig müde. Er rollt in die Kuschelecke und erzählt sich selbst eine Gute-Nacht-Geschichte. Langsam schließt er seine kleinen Augen.

Am nächsten Morgen kommen die Kinder in die Gruppe und bleiben überrascht stehen. „Was ist denn hier passiert?“, ruft Anna. „Schaut mal, Robo hat ein Muster gelegt!“, sagt Ismael begeistert. „Und alle Gläser auf den Boden geschmissen!“, ruft Dana erschrocken. „Und einen Regenbogen gemalt“, murmelt Helena ein bisschen sauer. Robo blinzelt schüchtern. „Entschuldigung! Mir war langweilig.“ Jetzt lächelt Helena. „Weißt du was, Robo? Wir geben dir jetzt jeden Abend eine Aufgabe, damit du etwas zu tun hast, wenn wir nicht da sind, um mit dir zu spielen!“ Die Kinder jubeln.

Seitdem überlegen die Kinder am Ende des Tages gemeinsam mit Helena, was Robo tun kann: Fenster putzen, Pinsel auswaschen, die Bügelperlen nach Farbe sortieren. Sie verbinden Robo mit dem Computer und programmieren ihn. Das heißt, sie geben die Aufgaben in den Computer ein, die Robo sich dann merkt und erledigt. Und jeden Morgen, wenn die Kinder wiederkommen, ist alles fertig. Robo wartet mit blinkenden Augen an der Tür und ruft: „Guten Morgen!“

Alexandra Treiss ist Elementarpädagogin und entwickelt beim ÖIF Materialien für die frühe sprachliche Förderung.



Hören Sie sich die Geschichte in verschiedenen Sprachen an!



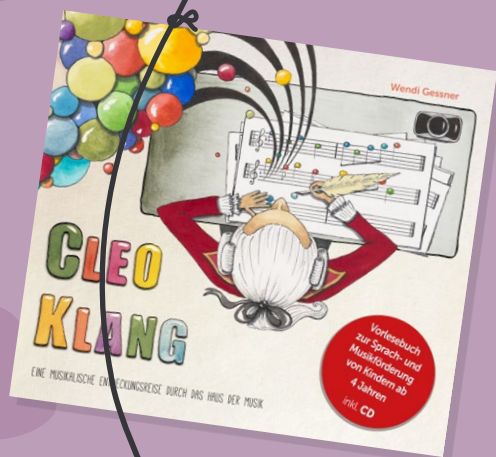
Mit Bildkarten

Spielerisch Deutsch lernen

Kinderbücher und Materialien zur frühen Sprachförderung

Der Österreichische Integrationsfonds (ÖIF) bietet Kinderbücher mit umfangreichen Praxismaterialien für die frühe sprachliche Förderung an. Auf sprachportal.at können Sie die Bücher bestellen und kostenlose Materialien downloaden.

Kontakt unter: fsf@integrationsfonds.at



IMPRESSUM

Medieninhaber, Herausgeber, Redaktion und Hersteller: Österreichischer Integrationsfonds, Schlachthausgasse 30, 1030 Wien. **Verlags- und Herstellungsort:** Schlachthausgasse 30, 1030 Wien. **Text und Redaktion:** Bianca Kratschmayr, Alexandra Treiss, Wiener Bildungsserver, PH Oberösterreich. **Grafik:** Katharina Blieberger. **Illustrationen:** Bianca Kratschmayr. **Druck:** Riedel Druck. **Offenlegung gem. § 25 MediengG:** Sämtliche Informationen über den Medieninhaber und die grundlegende Richtung dieses Mediums können unter integrationsfonds.at/impressum abgerufen werden.