

DIGITALE TOOLS ZUR MEHRSPRACHIGKEIT



**Erstellt
im Rahmen des Projektes
eTOM SK-AT Education for Tomorrow**

Im Rahmen des EU-geförderten Interreg Projekts eTOM SK-AT organisierte das Europa Büro der Bildungsdirektion für Wien einen zweiteiligen, interaktiven Workshop für Lehrpersonen aus Volks- und Mittelschulen, in dem ausgewählte digitale Tools und Apps zur Sprachförderung und Mehrsprachigkeit praxisnah erprobt wurden. Im Fokus standen der Unterrichtseinsatz sowie der kollegiale Austausch zu Erfahrungen, Ideen und bewährten Methoden.

Auf dieser Grundlage entstand die vorliegende App-Sammlung mit Best-Practice-Beispielen – aus der Praxis für die Praxis. Sie soll Lehrpersonen unterstützen, Mehrsprachigkeit gezielt im Unterricht einzusetzen und vielfältige Möglichkeiten für einen sprachsensiblen Unterricht eröffnen.

Lassen Sie sich von den Erfahrungen Ihrer Kolleg:innen inspirieren und entdecken Sie neue Impulse für Ihren eigenen Unterricht.

Für weiterführende Apps empfehlen wir außerdem die Materialien des Sprachförderzentrums Wien:

<https://www.sfz-wien.at/material>

Diese App-Sammlung wurde im Rahmen des INTERREG-Projekts eTOM SK-AT (NFP404401DJQ2) erstellt und gefördert. Für den Inhalt sind ausschließlich das Europa-Büro der Bildungsdirektion für Wien und gibt nicht den offiziellen Standpunkt der Europäischen Union wieder.

Für die Inhalte externer Websites, auf die in dieser Publikation hingewiesen wird, übernehmen wir keine Haftung, da wir uns diese weder zu eigen machen noch auf deren Informationsinhalte einen Einfluss haben, sondern lediglich auf deren Stand zum Zeitpunkt der Erstveröffentlichung verweisen.

Herausgeber: Bildungsdirektion für Wien, Europa Büro
Auerspergstraße 15/42, 1080 Wien; 2026

Interreg



Kofinanziert von
der Europäischen Union

Slowakei – Österreich

INHALTSVERZEICHNIS

Book Creator	4
ChatterPix Kids	5
Fußball Grammatik	6
Genially	7
LearningApps	8
Mauswiesel	9
Mulingula	10
PhET	11
Quizlet	12
Schlaukopf	13
Twee	14
Welt ABC	15



BOOK CREATOR

Gestalten Sie mit Ihren Schüler:innen interaktive, mehrsprachige Bücher: lesen, schreiben, Audio aufnehmen, Videos sowie Links einbinden.



Kompetenzen:

- Lese- und Hörverständnis
- Sprachgebrauch
- Kreativität und Ausdrucksfähigkeit
- Digitale Kompetenz



Das brauchen Sie:

- Computer, Tablet oder Smartphone
- Internetverbindung



Unterrichts- und Sozialform:

- Einzelarbeit
- Partnerarbeit
- Gruppenarbeit



Unterrichtsbeispiel:

- Die Schüler:innen können entweder ein von der Lehrperson erstelltes Buch lesen oder eigenständig ein interaktives Buch gestalten.



Dauer der Aktivität:

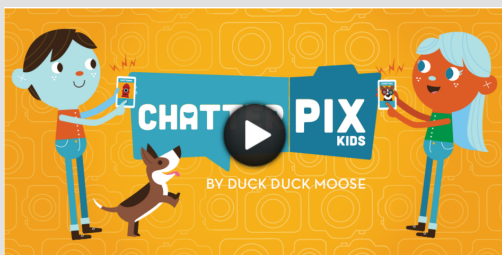
- Abhängig davon, ob die Schüler:innen ein Buch nur lesen bzw. anschauen oder eigenständig ein interaktives Buch gestalten.



Link und Registrierung:

- <https://app.bookcreator.com/sign-in>
- Registrierung erforderlich:
- Es können Konten für Schüler:innen und Lehrpersonen erstellt werden.

Getestet an der Schule: VS Johann Hoffmann Platz 20, 1120 Wien



CHATTERPIX KIDS

Bilder und Fotos können zum Sprechen gebracht werden. Dazu wird ein Mund auf ein Bild oder Foto gezeichnet, eine bis zu 30 Sekunden lange Tonaufnahme erstellt, und daraus entsteht ein sprechendes Video.



Kompetenzen:

- Verfassen von Texten
- Geschichten erzählen/mündliche Ausdrucksfähigkeit
- Kreativität
- Digitale Kompetenzen



Das brauchen Sie:

- Tablet mit Kamera und Mikrofon
- beliebige Gegenstände oder Bilder



Unterrichts- und Sozialform:

- Einzelarbeit / Partnerarbeit / Gruppenarbeit
- Projektunterricht / Frontalunterricht
- Stationenbetrieb



Unterrichtsbeispiel:

- Figuren oder Illustrationen einer bereits erarbeiteten Bilderbuchgeschichte abfotografieren und die Figuren von den Schüler:innen zum Sprechen bringen.
- Schüler:innen fotografieren ihre Schulsachen und bringen diese zum Sprechen. Die entstandenden Videos dienen als Ausgangspunkt für eine Geschichte aus der Perspektive des Gegenstandes.



Dauer der Aktivität:

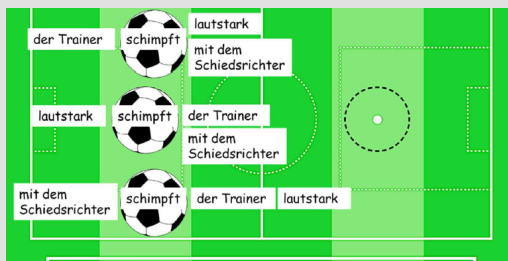
- Ca. 15 Minuten



Link und Registrierung:

- <https://www.duckduckmoose.com/educational-iphone-itouch-apps-for-kids/chatterpixkids/>
- Download über AppStore/ Google Playstore
- Keine Registrierung erforderlich, die erstellten Videos können lokal auf dem Gerät gespeichert werden.

Getestet an der Schule: VS Johann Hoffmann Platz 20, 1120 Wien



FUSSBALL GRAMMATIK

Die deutsche Grammatik wird spielerisch geübt. Jedes Kapitel beginnt mit einem kurzem Video und enthält Aufgaben in drei Schwierigkeitsstufen. Zu allen Aufgaben gibt es Lösungen.



Kompetenzen:

- Leseverstehen
- Sprachliche/linguistische Kompetenzen
- Schreibfertigkeiten
- Satzbau und Satzstrukturen



Das brauchen Sie:

- Computer, Tablet oder Smartphone
- Internetverbindung
- Arbeitsblätter und Formulare zum Ausdrucken



Unterrichts- und Sozialform:

- Frontalunterricht, Partnerarbeit, Gruppenarbeit, Stationenbetrieb



Unterrichtsbeispiel:

- Das Video zum jeweiligen Kapitel zeigen und kurz erläutern.
- Arbeiten in 3 Gruppen: Regional-, Bundes- und Champions League Übungen
- Lösungen besprechen und vergleichen.
- Inhalte praxisnah vertiefen: Aussagesätze auf dem "Fußballfeld" aufstellen, Verben erkennen, Wortgruppen bilden und in Sätzen korrekt ordnen.



Dauer der Aktivität:

- Ca. 15 Minuten bis 1 UE pro Kapitel



Link und Registrierung:

- <https://www.fussballgrammatik.de/>
- Keine Registrierung erforderlich

Getestet an der Schule: MS Koppstraße 110/1, 1160 Wien



GENIALLY

Mit Genially können Sie interaktive Lerninhalte gestalten: Grafiken, Lernmaterialien, Gamification-Elemente, Leitfäden, Präsentationen, Quizze und mehr.



Kompetenzen:

- Leseverständnis
- Festigung und Anwendung von Lerninhalten



Das brauchen Sie:

- Computer, Tablet oder Smartboard
- Internetverbindung



Unterrichts- und Sozialform:

- Partner- oder Gruppenarbeit
- Plenum



Unterrichtsbeispiel:

- Interaktives Quiz „Last One standing“ zur Festigung der Wortarten



Dauer der Aktivität:

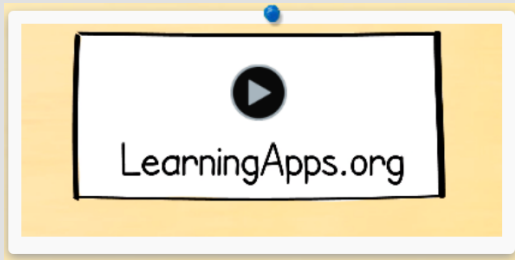
- Ca. 5 - 10 Minuten



Link und Registrierung:

- <https://www.genially.com/de>
- Registrierung ist erforderlich. Basisversion kostenlos nutzbar, die Vollversion ist optional kostenpflichtig.

Getestet an der Schule: MS Hainburger Straße 40, 1030 Wien



LearningApps.org

Ein vielseitiges Online-Tool, das den Sachunterricht interaktiv gestaltet. Schüler:innen vertiefen Inhalte spielerisch, fördern digitale Kompetenzen und entfalten ihre Kreativität.



Kompetenzen:

- Lesefähigkeit und Wortschatz erweitern
- Digitale Kompetenzen
- Kreativität



Das brauchen Sie:

- Computer, Tablet oder Smartphone
- Internetverbindung



Unterrichts- und Sozialform:

- Einzelarbeit / Partnerarbeit / Stationenbetrieb
- Frontalunterricht
- Aufgabe im Wochenplan



Unterrichtsbeispiel:

- **Thema: Jahreszeiten und Wetter**
 - **Zuordnungsspiel:** Bilder von Wetterphänomenen den passenden Jahreszeiten zuordnen.
 - **Multiple-Choice-Quiz:** typische Merkmale der Jahreszeiten abfragen.
 - **Lückentext:** Begriffe wie "Frühling", "Sonne" und "Schnee" richtig einsetzen.
- **Thema: Der Wasserkreislauf:**
 - **Reihenfolgeübung:** Schritte des Wasserkreislaufs in die richtige Reihenfolge bringen.
 - **Puzzle:** Teile des Kreislaufs zusammensetzen.



Dauer der Aktivität:

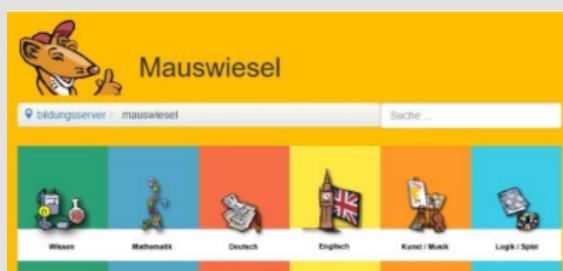
- Ca. 5 - 15 Minuten



Link und Registrierung:

- <https://learningapps.org>
- Keine Registrierung erforderlich

Getested an der Schule: VS Dietmayrgasse 3, 1200 Wien



MAUSWIESEL

Interaktive Lernplattform für Schüler:innen der Grund- und Förderschulen, die die Bereiche Wissen, Mathematik, Deutsch, Englisch, Kunst/Musik, Logik/Spiele abdeckt. Die Schüler:innen können aus vielfältigen Übungen, Lernprogrammen, Lernspielen, Web-Quests, Tutorials und Mediendateien wählen.



Kompetenzen:

- Selbstständiges und selbstorganisiertes Lernen
- Grammatik- und Sprachkompetenz
- Erweiterung des Wortschatz
- Hörverstehen



Das brauchen Sie:

- Computer, Tablet
- Internetverbindung



Unterrichts- und Sozialform:

- Einzelarbeit
- Gruppenarbeit



Unterrichtsbeispiel:

- Deutsch als Zweitsprache: Mit Satzklax! können Kinder und Schüler:innen ohne Lesekompetenz richtige Sätze bauen und dazugehörige Grammatik üben.
- Das Übungsziel ist, aus den gegebenen Bildbausteinen vollständige Sätze zu bilden, diese anzuhören und anschließend korrekt nachzusprechen.
- Alle Wörter sind bildlich oder mit Symbolen dargestellt und können akustisch abgerufen werden.



Dauer der Aktivität:

- Ca. 10 - 20 Minuten



Link und Registrierung:

- <https://mauswiesel.bildung.hessen.de/>
- Keine Registrierung erforderlich

Getestet an der Schule: VS Treustraße 55, 1200 Wien



MULINGULA

Mulingula eignet sich für die Volksschule (1.–4. Schulstufe) und fördert literarisches Lernen und den sprachbildenden Unterricht. Lehrkräfte können Kinderbücher in sieben Sprachen direkt digital einsetzen oder die Begleitmaterialien für den analogen Gebrauch herunterladen.



Kompetenzen:

- Lesen und Textverständnis
- Wortschatzaufbau in Deutsch und weiteren Sprachen
- Hör- und Leseverstehen
- (in der Erst- und/ oder Zweitsprache)



Das brauchen Sie:

- Tablet
- Internetverbindung



Unterrichts- und Sozialform:

- Einzelarbeit / Partnerarbeit / Gruppenarbeit
- Frontalunterricht
- Stationenbetrieb



Unterrichtsbeispiel:

- Den Schüler:innen wird eine Hörgeschichte auf Deutsch und in ihrer Erstsprache über das Tablet präsentiert. Jede Seite lässt sich per Klick in beiden Sprachen vorlesen und beliebig oft wiederholen. Das Leseverständnis kann anschließend spielerisch mit Hörübungen überprüft werden. Zusätzlich bieten Bild- und Textvorlagen, Lese- und Schreibübungen, Textproduktion sowie mehrsprachige Bildkarten vielfältige Möglichkeiten zur inhaltlichen Vertiefung im Unterricht.



Dauer der Aktivität:

- Je nach Länge der Geschichte und der jeweiligen Nachbearbeitung.

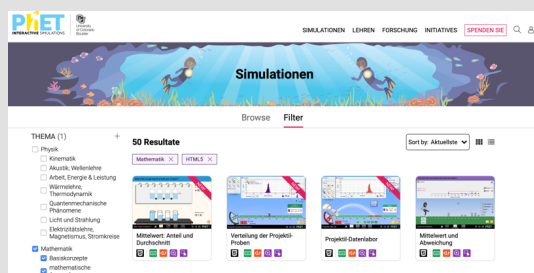


Link und Registrierung:

- <https://www.mulingula-praxis.de>
- Keine Registrierung erforderlich

Getestet an der Schule: VS Am Schöpfwerk 27, 1120 Wien

PhET



Eine interaktive Lernplattform die Schüler:innen (8 bis 18 Jahren) ermöglicht, naturwissenschaftliche Konzepte eigenständig zu erkunden. Anschauliche Simulationen machen komplexe MINT-Themen verständlich und fördern das Lernen durch interaktive Experimente.



Kompetenzen:

- Naturwissenschaftliches Verständnis
- Problemlösungsfähigkeiten und analytisches Denken
- Digitale Kompetenzen



Das brauchen Sie:

- Computer oder Tablet
- Internetverbindung



Unterrichts- und Sozialform:

- Einzelarbeit / Partnerarbeit / Gruppenarbeit
- Projektunterricht
- Stationenbetrieb



Unterrichtsbeispiel:

- Eine Simulation von der PhET-Plattform, z.B. zum Thema Energieformen, wird ausgewählt.
- Experimente können von den Schüler:innen virtuell durchgeführt werden, zum Beispiel zur Untersuchung des Einflusses von Neigung und Masse auf die Geschwindigkeit. Anschließend werden die Ergebnisse in der Klasse besprochen und die gewonnenen Erkenntnisse auf reale Situationen übertragen.



Dauer der Aktivität:

- Ca. 20 Minuten bis 2 UE



Link und Registrierung:

- <https://phet.colorado.edu/de/>
- Simulationssoftware ist kostenlos, ohne Registrierung zugänglich. Für zusätzliche Lehrmaterialien ist eine Registrierung notwendig.

Getestet an der Schule: MS Gudrunstraße 110, 1100 Wien



QUIZLET

Eine App, die sich gut zum Erarbeiten, Festigen und Überprüfen von Vokabeln eignet.

Voraussetzung: Lese- und Schreibfähigkeit

Alter: ab ca. 7 Jahren



Kompetenzen:

- Lese- und Schreibkompetenz
- Leseverständnis
- Linguistische Kompetenz
- Digitale Kompetenz



Das brauchen Sie:

- Computer, Tablet
- Internetverbindung



Unterrichts- und Sozialform:

- Einzelarbeit
- Partnerarbeit
- Gruppenarbeit



Unterrichtsbeispiel:

- Neuer oder bekannter Wortschatz kann mit virtuellen Karteikarten erarbeitet und geübt werden.
- Zur Festigung wird spielerisch gearbeitet, wobei das Wissen individuell oder auch im Wettkampf getestet werden kann.
- Der Wortschatz wird wiederholt, zum Beispiel durch das Weglassen von Bildern oder die Anpassung der Antwortformate (Ja/Nein oder Multiple Choice).

*Karteikarten können heruntergeladen und offline bearbeitet werden



Dauer der Aktivität:

- Ca. 10 Minuten bis 1 UE



Link und Registrierung:

- <https://quizlet.com/de>
- Registrierung erforderlich, z.B. über ein Google Konto

Getestet an der Schule: OVS Märzstraße 178-180, 1140 Wien



SCHLAUKOPF

Die Plattform bietet interaktive und spielerische Übungen für verschiedene Fächer u.a. Deutsch. Die Aufgaben behandeln Themen wie Buchstaben, Lesen, Rechtschreibung und Satzbildung und sind auf das Niveau der 1. Schulstufe abgestimmt.



Kompetenzen:

- Lese- und Schreibkompetenzen
- Förderung von Wortschatz und Rechtschreibung
- Digitale Kompetenzen



Das brauchen Sie:

- Computer, Tablet oder Smartphone
- Internetverbindung



Unterrichts- und Sozialform:

- Einzelarbeit
- Partnerarbeit



Unterrichtsbeispiel:

- Die Kinder/Schüler:innen bearbeiten interaktive Übungen, in denen sie Buchstaben den passenden Bildern oder Lauten zuordnen. Beispielsweise wählen sie den richtigen Anfangsbuchstaben für abgebildete Objekte wie "Apfel" oder "Ball". Nach der Übung zeichnen die Kinder/Schüler:innen eigene Bilder zu den erarbeiteten Buchstaben und beschriften diese. Anschließend präsentieren sie ihre Ergebnisse und üben gemeinsam das Schreiben der Buchstaben.



Dauer der Aktivität:

- Ca. 10-15 Minuten pro Schüler:in



Link und Registrierung:

- <https://www.schlaukopf.de>
- Keine Registrierung erforderlich



Getestet an der Schule: VS Treustraße 55, 1200 Wien



Die KI-gestützte Plattform unterstützt Lehrkräfte bei der Erstellung von Handouts, Übungen und Unterrichtsmaterialien für den Fremd- und Mehrsprachenunterricht. Sie kann YouTube Videos analysieren und daraus Fragen, Zusammenfassungen oder Übungen zum Hör- und Textverständnis sowie zur Grammatik generieren.



Kompetenzen:

- Lese- und Textverständnis
- Hörverstehen
- Linguistische Kompetenzen
- Digitale Kompetenzen



Das brauchen Sie:

- Computer, Tablet oder Smartphone
- Internetverbindung
- Google Account oder E-Mail-Adresse



Unterrichts- und Sozialform:

- Einzelarbeit / Partnerarbeit / Gruppenarbeit
- Frontalunterricht



Unterrichtsbeispiel:

- Die Lehrperson lädt ein YouTube-Video oder einen Text auf twee.com hoch und wählt die gewünschte Übungsform aus - z.B. Lückentexte, offene oder geschlossene Fragen, Richtig/Falsch-Aufgaben, passende Zusammenfassungen oder das Zuordnen von Überschriften zu Textabschnitten. Twee erstellt daraufhin automatisch das gewünschte Aufgabenformat, das anschließend in ein Word-Dokument kopiert und bei Bedarf formatiert werden kann.



Dauer der Aktivität:

- Je nach Übung und Umfang: ca. 1-2 UE



Link und Registrierung:

- <https://twee.com/>
- Registrierung entweder mit einer E-Mail Adresse oder über ein Google-Konto

Getestet an der Schule: MS Singrienergasse 23, 1120 Wien



WELT ABC

Die App unterstützt Schüler:innen dabei, ihren Wortschatz spielerisch und mehrsprachig zu erweitern. Begriffe werden in mehreren Sprachen dargestellt, mit weiteren Wörtern verknüpft und anschaulich durch Fotos illustriert.



Kompetenzen:

- Lese- und Hörverstehen
- Wortschatzaufbau
- Digitale Kompetenz



Das brauchen Sie:

- Computer, Tablet oder Smartphone
- Internetverbindung



Unterrichts- und Sozialform:

- Einzelarbeit
- Gruppenarbeit
- Hausarbeit



Unterrichtsbeispiel:

- Ein für die Schüler:innen interessanter Begriff wird in einer digitalen Kartei präsentiert. Anschließend werden passende Informationen gelesen und der Begriff in verschiedenen Sprachen angehört.
- In der GS 2 können zusätzlich thematisch passende Texte, Nomen, Verben, Adjektive sowie Bilder ergänzt werden.
- Die App ist einfach einzusetzen und lässt sich gut an das Leistungsvermögen der Schüler:innen anpassen.



Dauer der Aktivität:

- Ca. 1-5 Minuten pro Kartei



Link und Registrierung:

- <https://www.weltabc.at/>
- Keine Registrierung erforderlich



Getestet an der Schule: VS Am Schöpfwerk 27, 1120 Wien

Notizen

[illegible]

Notizen

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

GEMEINSAM SPRECHEN WIR DIE WELT BUNT.

