Lese- und Sprachförderung mit Entscheidungsbüchern und interaktiven Geschichten – von analog bis digital

Karin Reber

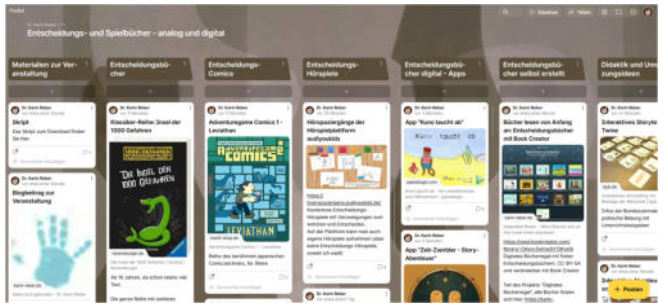


25.9.2026, dgs-Bundeskongress Oldenburg

Universität Regensburg

Lehrstuhl für Pädagogik bei Kommunikations- und Sprachbeeinträchtigungen einschließlich inklusiver Pädagogik
FAKULTÄT FÜR HUMANWISSENSCHAFTEN

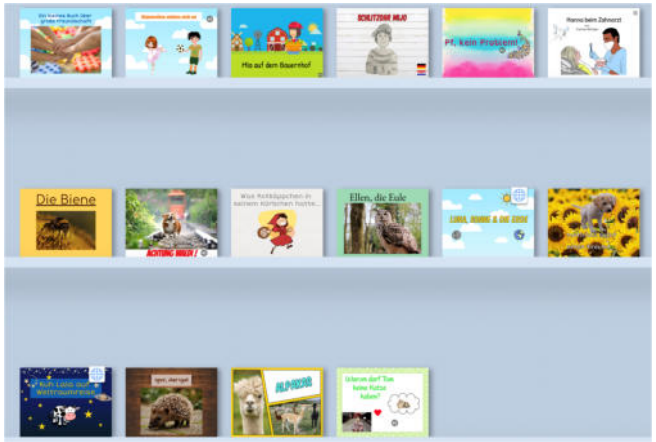
Pinnwand zur Veranstaltung



https://padlet.com/karinreber1/entscheidungsbuecher

Projekt Adaptable Books – digitales Bücherregal „Bücher lesen von Anfang an" – Selbstgesteuertes Lernen/Lesen

Kirch/Reber/Schönauer-Schneider/Wirts, vorgestellt am Kongress 2024 in Heidelberg



Freie, weiter anpassbare Bücher unter CC-Lizenz!

https://read.bookcreator.com/library/-OAxsv3qVoe5V13KyeSj

Kirch, M./Reber, K. (2023): Wenn Bücher sich an ihre Leser:innen anpassen: Selbstgesteuertes Lesen mit Adaptable Books. In: Praxis Sprache 1/2023, eingereicht.
Kirch, M./Reber, K./Schönauer-Schneider, W./Wirts, C. (2022): Bücher lesen von Anfang an – Wie digitale Medien neue Zugänge im Schriftspracherwerb ermöglichen. In: Tagungsband zum Bundeskongress der Deutschen Gesellschaft für Sprachheilpädagogik in Rostock, Schulz-Kirchner-Verlag, Idstein, 49-58.





Verlag an der Ruhr

"Wenn du dich entscheidest, am Strand entlang zu gehen, lies weiter auf Seite 9.

Wenn du dich entscheidest, die felsigen Hügel hinaufzuklettern, lies weiter auf Seite 10."

Überblick

1. Buchtyp Entscheidungsbücher: Definition, Beispiele, Formen
2. Wirkmechanismen am Bsp. „Kuno taucht ab“
3. Individuelle Entscheidungsbücher selbst erstellen
4. Entscheidungsbücher erstellen mit KI
5. Ausblick

Buchtyp Entscheidungsbücher

Definition und Formen

Definition Entscheidungsbuch

„Entscheidungsbücher sind **Bücher** oder **Texte** in **analoger** oder **digitaler** Form, die es Lesenden ermöglichen, aktiv mitzuwirken und den **Fortgang durch Entscheidungen oder Handlungen zu beeinflussen**.“ (vgl. Reber 2026, in Anlehnung an Möslein-Tröppner/Bernhard, 2018)



Weitere **Schlagworte**:

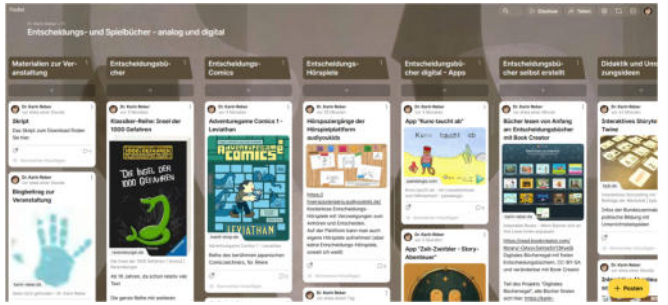
- „(Abenteuer-)Spielbücher“, „digitale Gamebooks“, „digitale Spielbücher“, „interaktive Bücher“, „interaktive Stories“, „interaktive Geschichten“
- Engl. “Gamebooks”, "branching storyline", "choose your own adventure books" oder "text adventure games"

Verlage kennzeichnen auf dem Titelbild mit “Du entscheidest selbst”, “Du hast die Wahl” etc.



Möslein-Tröppner, B. & Bernhard, W. (2018). Digitale Gamebooks in der Bildung. Spielerisch lehren und lernen mit interaktiven Stories. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-658-21349-7
Reber, K. (2026): Lese- und Sprachförderung mit Entscheidungsbüchern und interaktiven Geschichten – von analog bis digital. In: Jungmann, T./Spreer, M.(Hrsg.): Tagungsband zum Bundeskongress der Deutschen Gesellschaft für Sprachheilpädagogik in Oldenburg, Schulz-Kirchner-Verlag, Idstein.

Kollaborative Sammlung – Was gibt es? Kennen Sie auch Entscheidungsbücher? Ergänzen Sie gerne

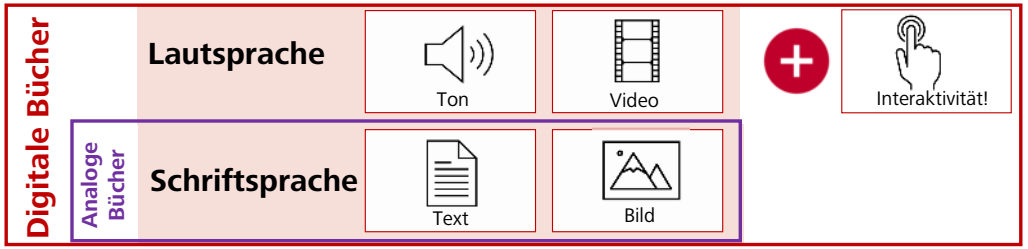


https://padlet.com/karinreber1/entscheidungsbuecher

Formen von Entscheidungsbüchern



Digitale Entscheidungsbücher: Sprechende Bücher mit weiteren Interaktionen!



CC-BY Dr. Karin Reber,
http://www.karin-reber.de

Fazit: Marktanalyse

- Noch sehr wenige Verlage bieten Entscheidungsbücher an
- Entscheidungs-Apps meist englischsprachig
- Kaum (sprachheil)pädagogische Umsetzungen für Schule oder Therapie (z.B. Kuno taucht ab)
- Text-Adventure-Games eher ab Jugendalter: oft Smartphone als Erzählform mit Geschichte als Chat (z.B. Lifeline, aber: Echtzeit)
- Seit 2025 oft mit KI erstellt oder sogar während des Spiels live per KI generierte Inhalte (z.B. Interactive Story Co – nur engl.) – Problem Qualität der Geschichten! KI-Müll???

Gerade für Leseanfänger gibt es kaum Angebote an Entscheidungsbüchern.
Leider sind insbesondere die Apps selten für Unterricht oder Therapie wirklich gut geeignet.
Nur „Kuno taucht ab" wurde speziell für Schule und Sprachtherapie erstellt.

Verwandte literarische Typen – Ziel Lesemotivation

- Lesespuren
- Edu-Break-Out
- Exit-Bücher
- Schnitzeljagd
- Escape Game
- Escape Room
- Rollenspiele (als Computerspiele oder Brettspiele)
- Logicals, Logikrätsel, Murdokus



https://www.kosmos.de/products/exit%C2%AE-das-buch-der-geheime-schatz



https://murdoku.com/play/puzzle-24h-delivery-easy

Wirkmechanismen am Bsp. „Kuno taucht ab“

Was ist technisch möglich?

Über „Kuno taucht ab“





App für iPad oder Android
Aus pädagogischen Gründen (Schriftgröße) nur auf Tablets, nicht auf Smartphones!

https://paedalogis.com/kuno







Kinder ab ca. 4 Jahren in Begleitung

Erstleser:innen



Lerne lesen mit Kuno ...

Sprachförderung: Hochfrequente Zielstrukturen

Kuno taucht ab (paedalogis 2025)
https://paedalogis.com/kuno

- Phonologische Bewusstheit: Reime, Laute heraushören
- Aussprache: Viele Wörter mit p, t, k und b, d, g, Minimalpaare wie „Kopf – Topf“
- Wortschatz: Nachfragen, Wortschatzerweiterung
- Sprach- und Leseverstehen: 350 Lesewörter
- Lesemotivation und -automatisierung: mehrfaches Lesen der Geschichte

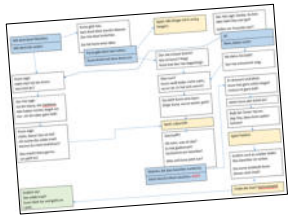


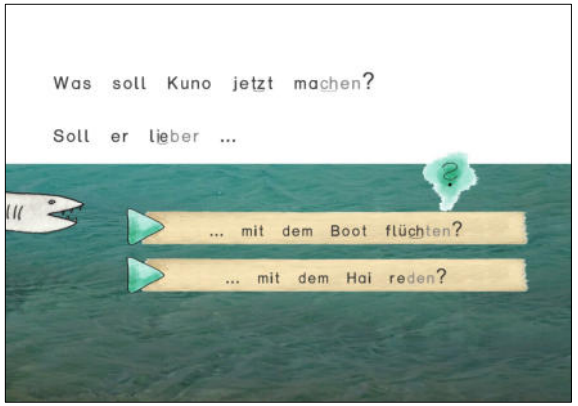
Reber, K. (2024): Praxistipp App „Kuno taucht ab“- Ein Leseabenteuer zum Mitmachen mit Schwerpunkt phonologische Bewusstheit & Aussprache. In: Sprachtherapie aktuell. Praxis, Beruf, Verband. Zeitschrift für akademische Sprachtherapie und Logopädie. dbs, Deutscher Berufsverband für akademische Sprachtherapie und Logopädie, 10-14.

Leseautomatisierung - Verzweigungen

Kuno taucht ab (paedalogis 2025)
https://paedalogis.com/kuno

- Kinder wollen wissen, was passiert wäre, wenn …
- Intrinsische Motivation zum wiederholten Lesen!
- Es gibt nur ein gutes Ende!





Interaktive Elemente

Kuno taucht ab (paedalogis 2025)
https://paedalogis.com/kuno

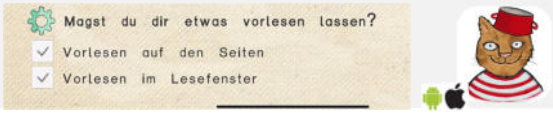
tragen zum narrativen Verlauf der Geschichte bei (Emmersberger 2020)



Emmersberger, St. (2020): Tigerbooks, Superbuch und Co. Qualitäten und literaturdidaktische Pontentiale interaktiv aufbereiteter Bilderbücher in digitalen Medienangeboten. In: Medien im Deutschunterricht 2, 1, 1-18.
Müller-Brauers, C., Miosga, Ch., Fischer, S., Maus, A. & Potthast, I. (2020). Narrative Potential of Picture-Book Apps: A Media- and Interaction-Oriented Study. Frontiers in Psychology, 11, 593482. doi: 10.3389/fpsyg.2020.593482
Reber, K./Schiefele, Ch. (2025): Leseabenteuer für alle: Mit der App „Kuno taucht ab“ zum Lesen motivieren. In: Deutsch differenziert, 1, 46.

Lesehilfen

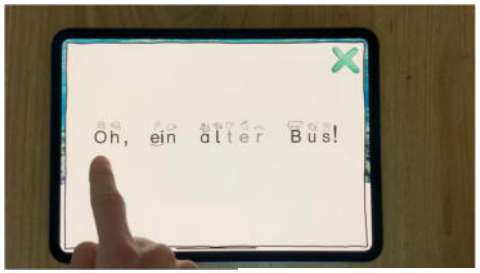
Lesefenster, Schriften, Vorlesefunktion, Lesefokus



Kuno taucht ab (paedalogis 2025)
https://paedalogis.com/kuno



Assistive Hilfe:
Antippen



Assistive Hilfe:
Lesefenster & Lesefinger



Assistive Hilfe:
Lesefenster & Antippen

Wirkmechanismen von Entscheidungsbüchern

Lesende werden vom Rezipienten zum aktiven Mitgestalter. Die oft vorhandene "DU"-Perspektive bindet noch unmittelbarer in die Geschichte ein.

Lesende gehen im Sinne des literarischen Lernens in Beziehung mit dem Buch (Spinner, 2015).

Durch den spielerischen Charakter (Gamification) entsteht Lesemotivation.

Mehrfaches Lesen ist Grundlage für Leseautomatisierung und Sprachförderung (Cordes et al., 2023; Day et al., 2025).

Die Lesenden reflektieren die narrative Struktur der Geschichte. (Korat et al., 2017).

Digitale Entscheidungsbücher sind multimodal und ermöglichen vielfältige Zugänge im Sinne des Universal Designs for Learning (UDL, CAST, 2024).

CAST (2024). Universal Design for Learning Guidelines version 3.0 [graphic organizer]. German. https://udlguidelines.cast.org/static/udlg3-graphicorganizer-digital-numbers-a11y-german.pdf (15.6.2026)
Cordes, A.-K., Egert, F., & Hartig, F. (2023). Fostering child language with short-term digital storybook interventions: dialogic reading or screen-based story exposure? Zeitschrift Für Entwicklungspsychologie und Pädagogische Psychologie, 55(4), 155–168. https://doi.org/10.1026/0049-8637/a000264
Day, S. L., Hwang, J. K., Arner, T. et al., (2025). Choose your own adventure: interactive E-Books to improve word knowledge and comprehension skills. Journal of Computer Assisted Learning, 41(2). https://doi.org/10.1111/jcal.70023
Korat, O., Kozlov-Peretz, O., & Segal-Drori, O. (2017). Repeated e-book reading and its contribution to learning new words among kindergartners. Journal of Education and Training Studies, 5(7), 60–72.
Reber, K. (2026): Lese- und Sprachförderung mit Entscheidungsbüchern und interaktiven Geschichten – von analog bis digital. In: Jungmann, T./Spreer, M.(Hrsg.): Tagungsband zum Bundeskongress der Deutschen Gesellschaft für Sprachheilpädagogik in Oldenburg, Schulz-Kirchner-Verlag, Idstein.
Spinner, K. (2015). Elf Aspekte auf dem Prüfstand. Verbirgt sich in den elf Aspekten literarischen Lernens eine Systematik? Leseräume, 2(2), 188–194.

Empirischer Hintergrund

- Allgemein: **Digitale Bücher** können Wortschatz- und Verständnisfähigkeiten fördern (Cordes et al., 2023; Korat et al., 2017)
- Zentral: didaktisch **sinnvoll** sowie **wiederholt** eingesetzt (Cordes et al., 2023; Korat et al., 2017)
- Zu bedenken: **Screen Inferiority Effekt** beim digitalen Lesen (Lenhard, 2025)
- Metastudie: digitale Bücher sind sogar analogen überlegen (Furenes et al., 2021), wenn sie zur Geschichte passende Interaktionen enthalten (vgl. Müller-Brauers et al., 2021; Emmersberger, 2020)
- Noch größere Wirksamkeit entsteht, wenn man digitale Bücher **dialogisch und gemeinsamen** liest (Cordes et al., 2023).
- Day et al. (2025) konnten in ihrer Studie zu digitalen „Choose Your Own Adventure"-Büchern **signifikante Verbesserungen beim Wortschatz und beim Textverständnis** zeigen: Kinder der Klassen 3–5 arbeiteten mit interaktiven E-Books. Sie mussten Entscheidungen treffen und Verständnisfragen beantworten.

Vielversprechende Ergebnisse!
Forschungslage noch sehr dünn!
Es gibt aber auch noch wenig Bücher!

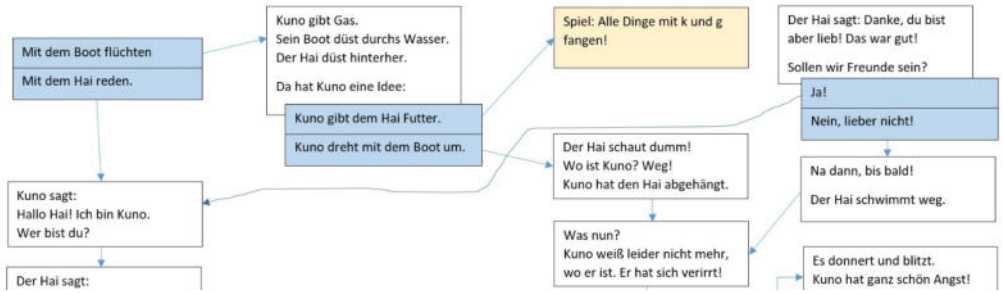
Cordes, A.-K., Egert, F., & Hartig, F. (2023). Fostering child language with short-term digital storybook interventions: dialogic reading or screen-based story exposure? Zeitschrift Für Entwicklungspsychologie und Pädagogische Psychologie, 55(4), 155–168. https://doi.org/10.1026/0049-8637/a000264
Day, S. L., Hwang, J. K., Arner, T. et al., (2025). Choose your own adventure: interactive E-Books to improve word knowledge and comprehension skills. Journal of Computer Assisted Learning, 41(2). https://doi.org/10.1111/jcal.70023
Emmersberger, St. (2020). TigerBooks, SuperBuch und Co. Qualitäten und literaturdidaktische Potentiale interaktiv aufbereiteter Bilderbücher in digitalen Medienangeboten. MIDU - Medien im Deutschunterricht, 9, 1-18. https://doi.org/10.18716/OJS/MIDU/2020.1.5
Furenes, M. I., Kucirkova, N., & Bus, A. G. (2021). A comparison of children's reading on paper versus screen: A meta-analysis. Review of Educational Research, 91(4), 483-517.
Korat, O., Kozlov-Peretz, O., & Segal-Drori, O. (2017). Repeated e-book reading and its contribution to learning new words among kindergartners. Journal of Education and Training Studies, 5(7), 60–72
Lenhard, W. (2025). Lesen im digitalen Kontext: Welche Erfordernisse ergeben sich aus dem Einsatz von Tablets und Computern für die Leseförderung? Praxis Sprache, 70(2), 96-103.
Müller-Brauers, C., Mooga, Ch. & Herz, C. (2021). Animationen in Bilderbuch-Apps: Überlegungen zur Förderung des literarischen Verstehens und Handelns im inklusiven Deutschunterricht. MIDU - Medien im Deutschunterricht, 3(1), 1-19. https://doi.org/10.18716/OJS/MIDU/2021.1.5

Individuelle Entscheidungsbücher selbst erstellen

Überblick

Beispiel einer Geschichtenstruktur
Kuno taucht ab Kapitel 3

Kuno taucht ab (paedalogis 2025)
https://paedalogis.com/kuno



Einsatzszenarien im Unterricht und in der Sprachtherapie

Abenteuer mit Entscheidungen
z.B. „Kuno taucht ab“

Geschichte aus verschiedenen Perspektiven erleben
z.B. Streitgespräch aus Perspektive Täter - Opfer

Konsequenzen von Entscheidungen oder Verhaltensweisen nachvollziehen
z.B. Bewerbungsgespräch höflich - Jugendjargon

Entscheidungen wissensbasiert treffen
z.B. interaktiver Wortartentest, Grammatikregeln

Wissensvermittlung zu Sachthemen
z.B. Zeitreisen, Waldpilze, Verkehrserziehung

Entscheidungen können sich beziehen auf …

Geschichte	Möchtest du in den Wald oder außen herum gehen?
Figuren	Lesen als Täter, Opfer, Beobachter
Sprachauswahl	Lesen auf Deutsch, Ukrainisch, Türkisch, Englisch
Leseniveau	Hören, einfache Leseversion, längere Leseversion

…

Mögliche Autor:innen



Lehrkraft / Therapeut:in
Unterrichts- oder Therapiematerial-Vorbereitung



Gemeinsam mit Lernenden
Kollaboratives Schreiben mit Verzweigungen

Piktogramme erstellt mit Google Gemini am 18.9.2026

Erzählen als Vorform des Schreibens
Schreibprozessmodell nach Hayes/Flower 1980



Hayes, J./Flower, L. (1980): Identifying the organisation of writing processes, in: Gregg, L./Steinberg, E. (Hrsg.) (1980): Cognitive processes in writing, Hilsdale: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 3-30.

lesen | planen | schreiben | reflektieren und veröffentlichen

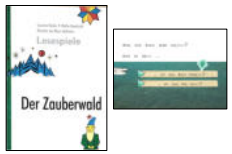
Individuelle Entscheidungsbücher lesen

Didaktik

Entscheidungsbuch lesen – planen – schreiben - reflektieren
Didaktik – analog oder digital

lesen

- Was ist ein Entscheidungsbuch? Wie funktioniert das?
- Was gefällt mir?
- Wie funktioniert das?
- Was passiert, wenn?
- Wie viele Enden gibt es?



Ein Entscheidungsbuch lesen
Goldene Regeln zum digitalen Lesen (Stifung Lesen 2016)



https://www.mitinitiative.de/wp-content/uploads/2023/09/4_apps_vorlesen_mit_leitfaden_fuer_lesefoerderpraxis_stiftung_lesen.pdf











Einstimmung

Erarbeitung
Individuelle Lesewege

Vertiefung:
Anschlussaktion
therap. Hausaufgabe

Ein Entscheidungsbuch lesen
Goldene Regeln zum digitalen Lesen (Stifung Lesen 2016)





Hinführung	Erarbeitung – Einsatz der App	Vertiefung - Anschlussaktion

• Vorstellen des Kuscheltiers oder der Stabfigur
• „Kater Kuno" – Fällt dir etwas auf?
• Kater Kuno liebt Dinge mit [k] – Kuno & Kinder sammeln Dinge mit [k] im Raum und/oder auf Bildkarten (evtl. Wortschatz-Vorentlastung)
	• Orgarahmen: App per Beamer oder am Tablet in einer Kleingruppe
	• Dialogisches Lesen der App, immer wieder unterbrochen durch kleine Gespräche und Aktionen
	• 2 Arten der Sicherung des Sprachverstehens:
	  • Vorentlastung
	  • Nachbesprechen
		• K-Tag in der Kita: Überall hört man [k]!
		• Geschichte nacherzählen und erweitern mit Stabfiguren
		• Kuno-Stabfigur selbst basteln, weitere Stabfiguren = Portagonisten der eigenen Geschichte basteln (Schaschlick-Spieße!)
		• Rollenspiele mit den Figuren, Regelspiele mit den Karten

lesen | planen | schreiben | reflektieren und veröffentlichen

Individuelle Entscheidungsbücher planen

Didaktik

Entscheidungsbuch lesen – planen – schreiben - reflektieren
Didaktik – analog oder digital

lesen | planen

- Was ist ein Entscheidungsbuch? Wie funktioniert das?
- Was gefällt mir?
- Wie funktioniert das?
- Was passiert, wenn?
- Wie viele Enden gibt es?



- Analog: Whiteboard-Papier
- Klasse analog: Karteikarten & Wollfäden auf dem Boden oder auf einer Pinnwand
- Digital: Whiteboard-Tools oder Spezialtools
- Schreibidee finden
- Schreibkonventionen klären



Bild erstellt mit Google Gemini am 18.9.2026

Planung: analog oder digital

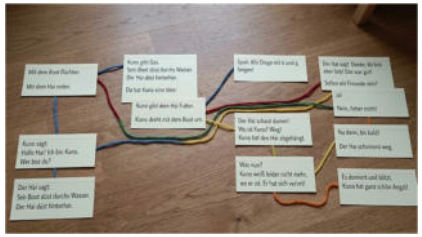


Bild erstellt mit Google Gemini am 18.9.2026

Analog schreiben auf Karten auf dem Boden im Klassenzimmer, Abzweigungen legen mit Wollfäden

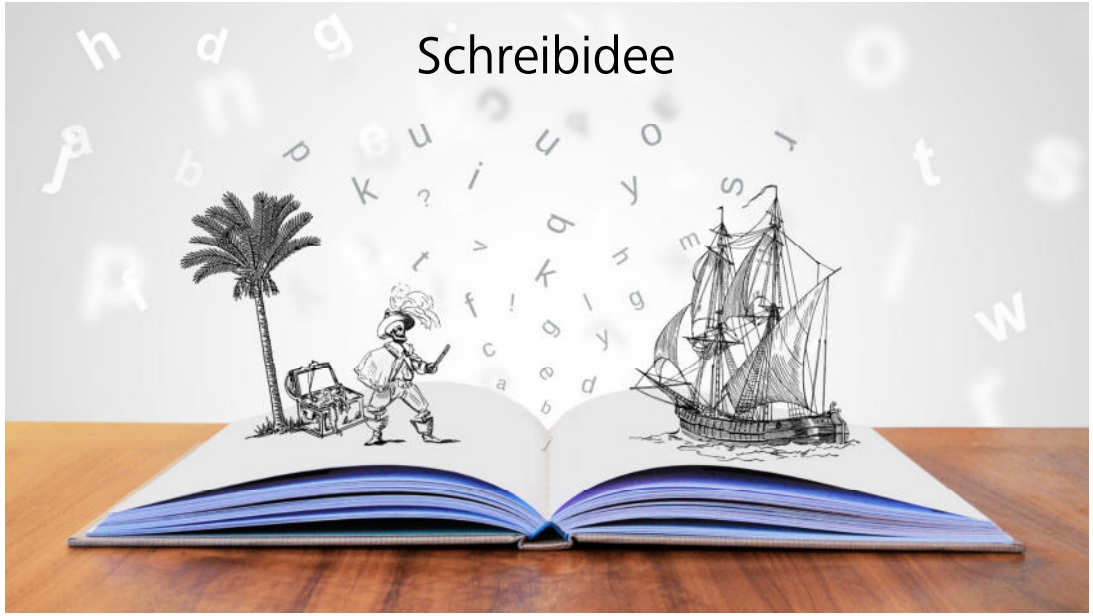


Digital schreiben mit Whiteboard-Tools

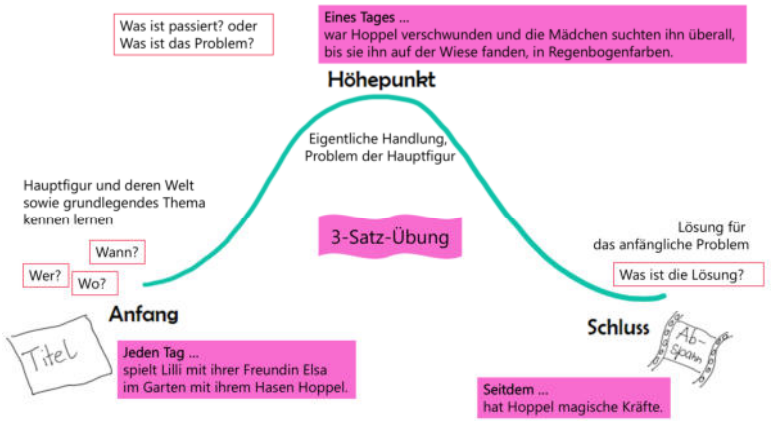
Digital schreiben mit Spezial-Tools: Aus dem Flussdiagramm wird automatisch das Buch erzeugt

Entscheidungsbücher planen: Whiteboard-Tools

Tool	Beschreibung	Link
Padlet	Digitale Pinnwände erstellen: es gibt auch die Möglichkeit, Beiträge völlig frei auf der Leinwand anzuordnen	https://padlet.com
Apple Freeform	Digitale Whiteboard-App von Apple, kostenlos, kollaboratives Arbeiten per geteiltem Link möglich	https://apps.apple.com/us/app/freeform/id6443742539
Microsoft Whiteboard	Digitale Whiteboard-App von Microsoft, bei MS365 kostenlos dabei, kollaboratives Arbeiten per geteiltem Link möglich	https://www.microsoft.com/de-de/microsoft-365/microsoft-whiteboard/digital-whiteboard-app
ConceptBoard	Digitale Whiteboard-Software, kollaboratives Arbeiten per geteiltem Link möglich	https://conceptboard.com
Miro	Digitale Whiteboard-Software, kollaboratives Arbeiten per geteiltem Link möglich	https://miro.com/de/



Schreibidee und roten Faden besprechen



Kollaboratives Schreiben: Vorab gemeinsam klären … Schreibkonventionen

- **Kulisse**: Wo und wann spielt die Geschichte?
- **Figuren**: Welche Figuren sind dabei? Namen und Charaktereigenschaften
- **Objekte**: Welche Objekte kommen vor?
- Grobe **Erzählstruktur**: Roter Faden, Plot – Grundidee

- **Erzählperspektive**: In Entscheidungsbüchern oft „DU“: "Wenn DU um die Ecke schauen willst, lies weiter auf Seite …„
- Ungefähre **Länge** der Texte auf den Karten
- Maximale **Anzahl der Verzweigungen** pro Karte
- Maximale **Anzahl der Enden**: jüngere Kinder können noch nicht so gut mit schlechten Enden umgehen: alternativ zum Anfang/vorheriger Punkt in der Geschichte, Endlosschleifen bei manchen Entscheidungen)

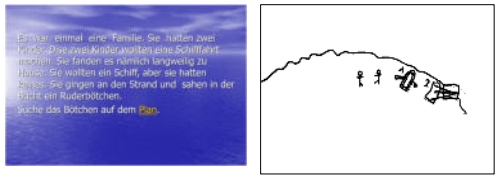
Produkt: Analog oder digital



Bild erstellt mit Google Gemini am 18.9.2026

Handgeschriebenes Buch
Kopieren





Volksschulgemeinde Eschlikon,
http://www.vsge.ch/xml_1/internet/de/application/d2/d254/f255.cfm

Digitales Buch
Link teilen

lesen | planen | schreiben | reflektieren und veröffentlichen

Individuelle Entscheidungsbücher schreiben

Didaktik

Entscheidungsbuch lesen – planen – schreiben - reflektieren
Didaktik – analog oder digital

lesen | planen | schreiben

- Was ist ein Entscheidungsbuch? Wie funktioniert das?
- Was gefällt mir?
- Wie funktioniert das?
- Was passiert, wenn?
- Wie viele Enden gibt es?

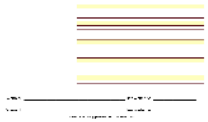


- Analog: Whiteboard-Papier
- Klasse analog: Karteikarten & Wollfäden auf dem Boden oder auf einer Pinnwand
- Digital: Whiteboard-Tools oder Spezialtools
- Schreibidee finden
- Schreibkonventionen klären



Bild erstellt mit Google Gemini am 18.9.2026

- Alleine oder gemeinsam schreiben – evtl. Schreibteams bilden
- Parallel oder nacheinander schreiben?
- Geschichtenstruktur visualisieren
- Enden prüfen, testlesen



Schreiben mit der Hand

- Analog per Karteikarten (leer oder AB-Vorlage) und Wollfäden
- Jede:r ein Buch oder gemeinsam ein Buch

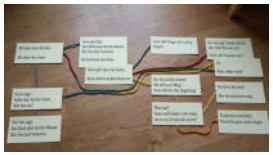
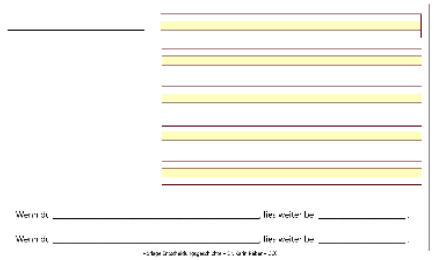


Bild erstellt mit Google Gemini am 18.9.2026



- Karteikarten nacheinander anordnen, nummerieren und Seitenverweise einfügen, als Buch binden, für alle kopieren

Wenn du _____, lies weiter bei

Wenn du _____, lies weiter bei

Wenn du _____, lies weiter bei

Wenn du _____, lies weiter bei

lesen | planen | schreiben | reflektieren und veröffentlichen

Individuelle Entscheidungsbücher reflektieren und veröffentlichen

Didaktik

Entscheidungsbuch lesen – planen – schreiben - reflektieren Didaktik – analog oder digital

lesen | planen | schreiben | reflektieren und veröffentlichen

- Was ist ein Entscheidungsbuch? Wie funktioniert das?
- Was gefällt mir?
- Wie funktioniert das?
- Was passiert, wenn?
- Wie viele Enden gibt es?

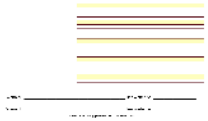


- Analog: Whiteboard-Papier
- Klasse analog: Karteikarten & Wollfäden auf dem Boden oder auf einer Pinnwand
- Digital: Whiteboard-Tools oder Spezialtools
- Schreibidee finden
- Schreibkonventionen klären



Bild erstellt mit Google Gemini am 18.9.2026

- Alleine oder gemeinsam schreiben – evtl. Schreibteams bilden
- Parallel oder nacheinander schreiben?
- Geschichtenstruktur visualisieren
- Enden prüfen, testlesen



- Überarbeitung bzgl. einzelner Erzählstrukturen
- Inhaltliche Überarbeitung
- Evtl. multimedial aufbereiten: Bild, Ton, Geräusche, Videos
- Layout Druck oder als digitales Buch
- Lizenzform: CC0?
- Veröffentlichung Eltern – Schule - Testlesende



https://oerhoernchen.de/bildungsteiler/

Digitale Umsetzung
Zuerst schreiben, dann digital pimpen!

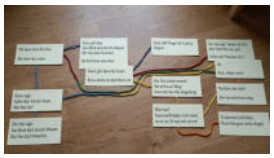
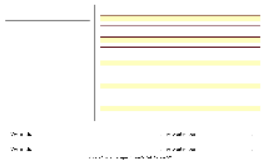


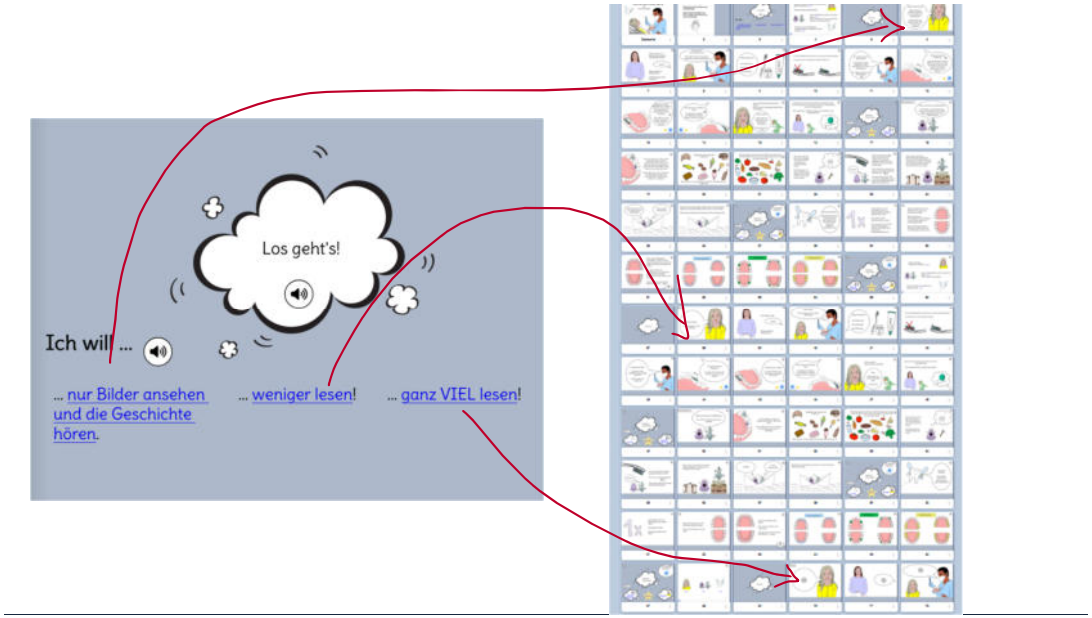
Bild erstellt mit Google Gemini am 18.9.2026



Verlinkte Einzelseiten mit Sprüngen

z.B. mit Book Creator, Präsentationssoftware, ...





Erstellen von Links: Text anklickbar machen
Beim Anklicken auf Seite XY springen

Seiten erstellen → Zu verlinkenden Text markieren und Link-Button klicken → Linkziel setzen: Seitennummer eingeben





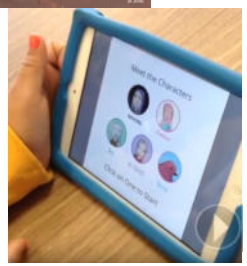


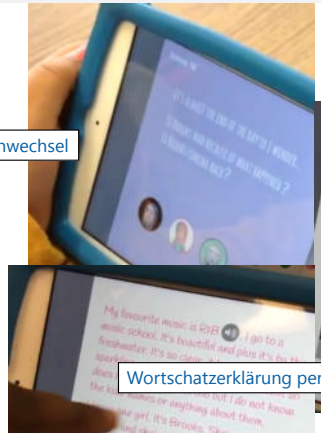
Digitale Entscheidungsbücher:
Beispiel Book Creator – Entscheidung Perspektive

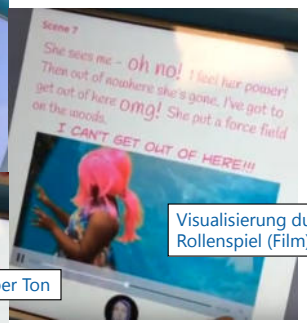
Book Creator



Perspektivenwechsel







Visualisierung durch Rollenspiel (Film)

Wortschatzerklärung per Ton

https://Book Creator.com/2016/10/bringing-student-stories-to-life-with-book-creator

Digitale Entscheidungsbücher:
Beispiel Book Creator – Entscheidung Leseniveau, Sprache





Hör- und Leseversion



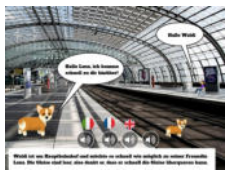


„Hanna beim Zahnarzt", CC-BY 4.0 Carmen Britzger





Buch in mehreren Sprachen



Sprachversionen im Buch „Achtung Waldi", CC-BY 4.0 Livia di Santo

Trick: Links

Freie, weiter anpassbare Bücher unter CC-Lizenz!

Bücher aus dem Projekt „Lesen von Anfang an": https://read.bookcreator.com/library/-OAxsv3qVoe5V13KyeSj

Kirch, M./Reber, K. (2023): Wenn Bücher sich an ihre Leser:innen anpassen: Selbstgesteuertes Lesen mit Adaptable Books. In: Praxis Sprache 1/2023, 40-42.

Entscheidungsbücher erstellen mit Standardsystemen

Tool	Beschreibung	Link
Interaktive Präsentation, Text, …	In Präsentationsprogrammen kann man multimediale Seiten erstellen und per Links verlinken bzw. interaktiv machen. Auch komplexere Elemente lassen sich teilweise einbetten. Gespeichert als interaktive pdfs kann man sie leicht weitergeben und sehr einfach nutzen, wobei diese dann leider nur Text und Bild enthalten.	z.B. Microsoft Powerpoint, Apple Keynote, OpenOffice Impress, … aber auch Word, …
Book Creator	Sehr einfach zu bedienende, auch für Lernende geeignete Plattform oder App zum Erstellen und Lesen multimedialer digitaler Bücher, auch mit eingebetteten interaktiven, multimedialen Elementen und assistiven Hilfen.	https://bookcreator.com
genially	Einfach zu bedienende Plattform, mit der Lehrkräfte und ältere Lernende selbst interaktive Medien erstellen können. Durch die Bedienung per drag&drop sind keine Programmierkenntnisse nötig, aber trotzdem komplexe Interaktionen multimedial umsetzbar.	https://genially.com
Scratch (Junior)	Mit der blockbasierten Programmiersprache Scratch bzw. Scratch Junior lassen sich ebenfalls Geschidhten mit Verzweigungen programmieren und erzählen, evtl. angebunden an den Informatikunterricht, Lernbereich „Programmieren“.	https://scratch.mit.edu/
Unity	Sehr mächtige, oft von Verlagen genutzte professionelle Entwicklungsumgebung für digitale Apps mit der Möglichkeit, interaktive Elemente auch selbst zu programmieren.	https://unity.com

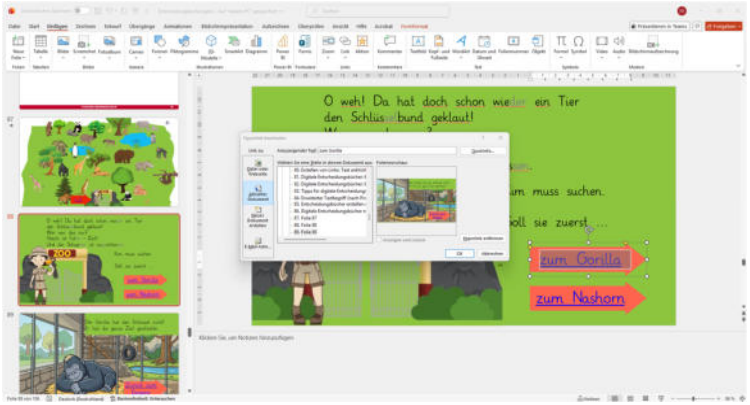
Digitale Entscheidungsbücher mit Powerpoint

Interaktive Präsentationen mit Links:

1. Text markieren, der verlinkt werden soll
2. Einfügen > Link
3. Folie auswählen, auf der man landen soll

Dieses Vorgehen für alle Wege wiederholen.

Einzelne Folien müssen evtl. dupliziert werden.



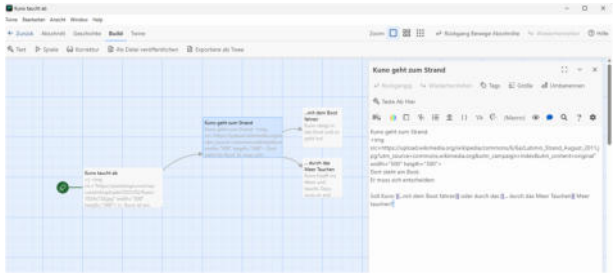
Nach einer Idee von und in Anlehnung an Christina Andriopoulos

Entscheidungsbücher erstellen mit Spezialsystemen

Tool	Beschreibung	Link
Favelio	App oder Plattform, mit der man mit Hilfe einer Diagrammvorschau selbst Geschichten schreiben und veröffentlichen kann. Auch Werke anderer Autoren sind lesbar. Sehr einfache App, einfache Bedienung, nur Text ohne Bilder, Musik etc.	https://www.favelio.com
Twine	Kostenloses Open-Source-Programm zum Erstellen interaktiver, nichtlinearer Geschichten und textbasierter Spiele. Es gibt eine visuelle Voransicht und einen Testmodus. Am Ende wird automatisch ein klickbares Entscheidungsbuch erzeugt. Multimediale Elemente müssen per Code eingebettet werden.	https://twinery.org
H5P Branching Scenario	Das Autorensystem H5P bietet ein spezielles Inhaltselement, mit dem man visuell ohne Programmierkenntnisse per Dialogfenster Entscheidungsgeschichten bzw. Lernpfade erstellen kann, die aus multimedialen Elementen (auch Bilder, Videos) bestehen. H5P ist über Moodle-Plattformen oder z. B. die Seite der Zentrale für Unterrichtsmedien (ZUM) nutzbar.	https://h5p.org/branching-scenario, z.B. nutzbar über https://apps.zum.de

Digitale Entscheidungsbücher mit Twine

- Spezialtool, OpenSource
- Grundidee: Aus der Visualisierung werden automatisch verlinkte Internet-Seiten (html-Seiten) erzeugt
- Text, Audio, Video, Bilder, … möglich
- Grundlegende HTML-Kenntnisse nötig, d.h. auch ideal in Kombination mit Informatik / Lernbereich Internet



Download: https://twinery.org
Anleitungsvideo: https://www.youtube.com/watch?v=3VTtYLNiThM



Erweiterter Textbegriff
(nach Prof. Dr. Jelena Kostic-Timovic in Anlehnung an Lewandowski 1990)

Der Textbegriff umfasst alle sprachlichen Strukturen, die aus mehr als einem Satz / einer Äußerung bestehen und dabei einen deutlich ausgeprägten strukturellen und funktionalen Zusammenhang aufweisen.

- Mündlich oder schriftlich
- Monologisch oder dialogisch
- Mit oder ohne Bildern bzw. anderen non-verbalen Elemente (z.B. Tabellen, Schaubilder)
- Analog oder digital

Prospekte, Briefe, Infografiken, Comics, Telefonat, Vorstellungsgespräch…

https://www.slideshare.net/jelenakostictomovic/text-und-textlinguistik

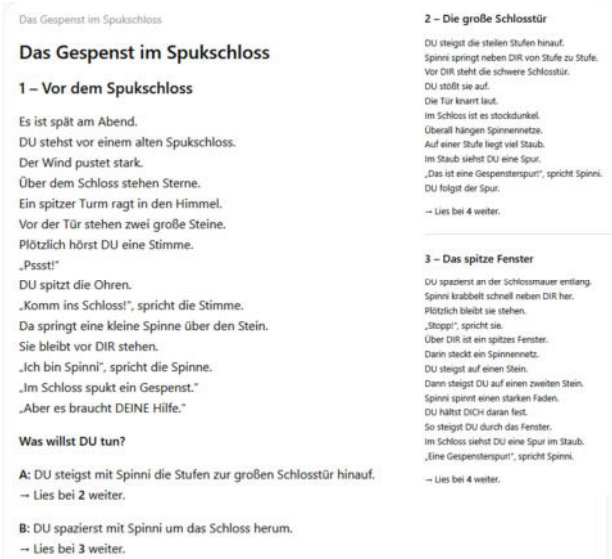
Perspektiven: Entscheidungsbücher mit KI erstellen

Individuelle Entscheidungsgeschichten mit KI (am Beispiel ChatGPT) – Schritt 1: Geschichte erstellen

1. Themenideen sammeln
2. Wörter generieren zum Thema, z.B. Wörter mit SCH
3. Entscheidungsgeschichte erstellen lassen

Idee: Das Ganze live mit Kindern in der Therapie erstellen! Nach Wünschen des Kindes

Erstelle bitte eine Mitmachgeschichte über ein Gespenst, das in einem Spukschloss mit Spinnen wohnt. Es sollen sehr viele Wörter mit "sp" und "st" vorkommen.
Das Kind, das die Geschichte liest, soll mit "DU" angesprochen werden und durch Entscheidungen in die Geschichte einbezogen werden.
Es soll in der Geschichte 5 Punkte geben, an denen das Kind zwischen zwei Entscheidungen bzw. Fortsetzungen wählen kann. Wenn das Kind einen Geschichtenstrang wählt, liest es somit immer an einer anderen Stelle weiter.
Die Zielgruppe sind Kinder in der 1. Klasse. Schreibe die Geschichte in einfacher Sprache.
Beginne jeden Satz in einer neuen Zeile.



Das Gespenst im Spukschloss

Das Gespenst im Spukschloss

1 – Vor dem Spukschloss

Es ist spät am Abend.
DU stehst vor einem alten Spukschloss.
Der Wind pustet stark.
Über dem Schloss stehen Sterne.
Ein spitzer Turm ragt in den Himmel.
Vor der Tür stehen zwei große Steine.
Plötzlich hörst DU eine Stimme.
„Pssst!"
DU spitzt die Ohren.
„Komm ins Schloss!", spricht die Stimme.
Da springt eine kleine Spinne über den Stein.
Sie bleibt vor DIR stehen.
„Ich bin Spinni", spricht die Spinne.
„Im Schloss spukt ein Gespenst."
„Aber es braucht DEINE Hilfe."

Was willst DU tun?

A: DU steigst mit Spinni die Stufen zur großen Schlosstür hinauf.
→ Lies bei **2** weiter.

B: DU spazierst mit Spinni um das Schloss herum.
→ Lies bei **3** weiter.

2 – Die große Schlosstür

DU steigst die steilen Stufen hinauf.
Spinni springt neben DIR von Stufe zu Stufe.
Vor DIR steht die schwere Schlosstür.
DU stößt sie auf.
Die Tür knarrt laut.
Im Schloss ist es stockdunkel.
Überall hängen Spinnennetze.
Auf einer Stufe liegt viel Staub.
Im Staub siehst DU eine Spur.
„Das ist eine Gespensterspur!", spricht Spinni.
DU folgst der Spur.

→ Lies bei **4** weiter.

3 – Das spitze Fenster

DU spazierst an der Schlossmauer entlang.
Spinni krabbelt schnell neben DIR her.
Plötzlich bleibt sie stehen.
„Stopp!", spricht sie.
Über DIR ist ein spitzes Fenster.
Darin steckt ein Spinnennetz.
DU steigst auf einen Stein.
Dann steigst DU auf einen zweiten Stein.
Spinni spinnt einen starken Faden.
DU hältst DICH daran fest.
So steigst DU durch das Fenster.
Im Schloss siehst DU eine Spur im Staub.
„Eine Gespensterspur!", spricht Spinni.

→ Lies bei **4** weiter.

4 – Die Spur im Staub

DU stehst in einer großen Halle.
Es ist still.
Sehr still.
Spinni sitzt auf DEINER Schulter.
Die Spur führt durch den Staub.
Plötzlich hörst DU ein leises Stöhnen.
„Huuul"
Dann hörst DU eine Stimme.
„Hilfe!"
Vor DIR stehen zwei Türen.
Auf der ersten Tür ist ein Stern.
Auf der zweiten Tür ist eine Spinne.

Welche Tür willst DU öffnen?

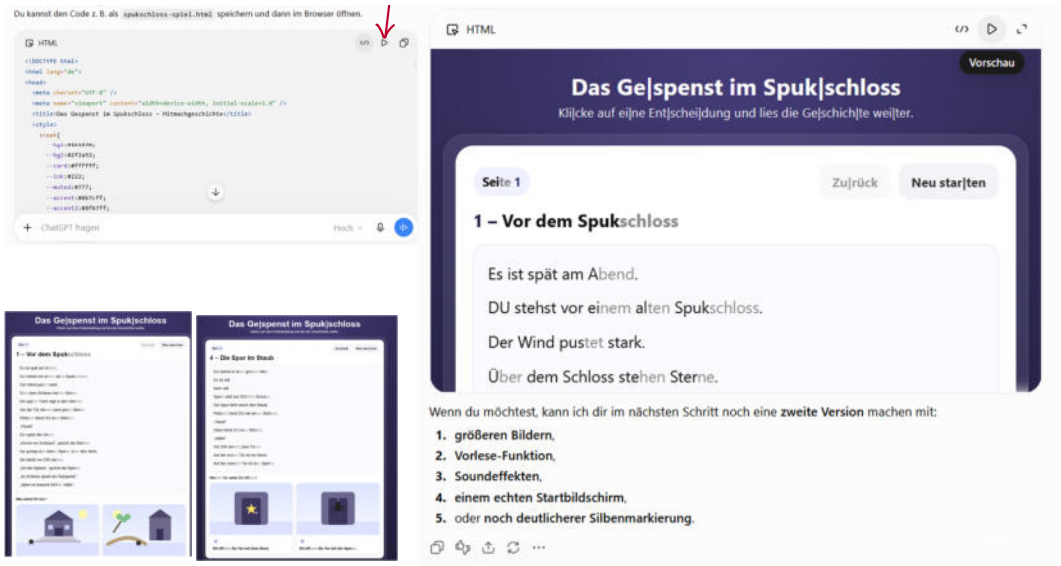
A: DU öffnest die Tür mit dem Stern.
→ Lies bei **5** weiter.

B: DU öffnest die Tür mit der Spinne.
→ Lies bei **6** weiter.

Individuelle Entscheidungsgeschichten mit KI (am Beispiel ChatGPT) – Schritt 2: Klickbares Spiel als HTML-Seite erstellen lassen

1. HTML-Seite kann als „.html"-Datei abgespeichert werden
2. Bilder werden als Vektorgrafiken erstellt und direkt in der html-Seite mit gespeichert.
3. Wenn man die html-Datei im Browser (z.B. Google Chrome, Mozilla Firefox) öffnet, kann man die Geschichte lesen.
4. Wenn man die Seite ins Internet stellt, kann man sie über eine Internetadresse von überall her aufrufen.

Erstelle nun aus dieser Geschichte ein HTML-Spiel in einer einzigen Datei. Die Kinder sollen die Entscheidungsmöglichkeiten anklicken können und dann zur richtigen Seite kommen. Illustriere jede Entscheidungsmöglichkeit noch mit einem Bild. Markiere die Silben in den Wörtern abwechselnd mit den Farben schwarz und grau.



Individuelle Entscheidungsgeschichten mit KI (am Beispiel ChatGPT) – Weitere Schritte

Weiteres Vorgehen mit Visual Studio Code, Markdown-Projektdatei mit Aufgabenliste und OpenAI-Plugin Codex:

 # Nächste Aufgaben:

[x] Texte kürzer fassen, damit immer eine Seite auf einen Bildschirm passt

[x] Falsche Silbentrennungen entfernen: Es sollen keine | enthalten sein, sondern die Silben sollen immer mit schwarz und grau abwechselnd markiert sein

[x] Gestalte die Bilder zu den Entscheidungen ansprechender. Füge zu jeder Seite noch ein Bild hinzu, das gut zum Text passt und Kindern hilft, den Inhalt zu verstehen.

[x] Füge am Ende noch ein Lob und das Lösungswort hinzu: "Super, du hast das Abenteuer bestanden! Dein Lösungswort ist: PROFISPUKSPION."

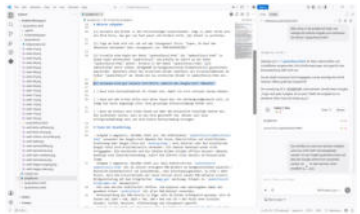
[x] Erstelle eine Kopie der Datei "spukschloss2.html" als "spukschloss3.html" in einem neuen Unterordner "spukschloss3" und arbeite ab sofort an der Datei "spukschloss3.html" weiter. Ersetze in der Datei "spukschloss3.html" alle Vektorbilder durch schöne, kindgemäß im handgezeichneten Bilderbuchstil gezeichnete png-Bilder. Speichere diese neu erstellten Bilder ebenfalls als Einzelbilddateien im Ordner "spukschloss3" ab. Binde die neu erstellten Bilder in spukschloss3.html ein.

[X] Verwende eine gut lesbare Schriftart, nämlich den Google-Font "ABeeZee"

[ ] Baue eine Vorlesefunktion für Kinder ein, damit sie sich vorlesen lassen können.

[ ] Baue auf der ersten Seite noch einen Sound ein: Als Hintergrundgeräusch soll, so lange die Seite angezeigt wird, eine gruselige Schlossstimmung hörbar sein.

[ ] Baue am Schluss noch einen Sound und über den Bildschirm rieselnde Sterne ein, die ausdrücken sollen, dass es das Kind geschafft hat. Beides soll eine Erfolgsrückmeldung sein und eine kleine Partystimmung erzeugen.



Texte kürzen auf eine Seite, falsche Silbentrennungen entfernen:

```
# Nächste Aufgaben:

[x] Texte kürzer fassen, damit immer eine Seite auf einen Bildschirm passt
[x] Falsche Silbentrennungen entfernen: Es sollen keine | enthalten sein, sondern die Silben sollen immer mit
schwarz und grau abwechselnd markiert sein
```



Bilder noch verbessern, aber noch als Vektorgrafiken:

```
# Nächste Aufgaben:

[x] Texte kürzer fassen, damit immer eine Seite auf einen Bildschirm passt
[x] Falsche Silbentrennungen entfernen: Es sollen keine | enthalten sein, sondern die Silben sollen immer mit
schwarz und grau abwechselnd markiert sein
[ ] Gestalte die Bilder zu den Entscheidungen ansprechender. Füge zu jeder Seite noch ein Bild hinzu, das gut
zum Text passt und Kindern hilft, den Inhalt zu verstehen.
```

Ich habe Aufgabe 2 ab und prüfe, ob weitere Aufgaben in der Liste stehen.

Ran Get-Content -LiteralPath projekt.md -Encoding UTF8

Als Nächstes stehen schönere Entscheidungsbilder und ein passendes Bild auf jeder Seite an. Ich gestalte sie als freundliche, einheitliche Illustrationen direkt in der HTML-Datei. Die Bilder zeigen die jeweilige Handlung; auf breiten Bildschirmen stehen sie neben dem Text, damit die Seiten kompakt bleiben.

Edited files, ran commands

Die 16 Seitenbilder und die zehn Entscheidungsbilder sind eingebaut. Spinni, das Kind und die Gespenster sehen über alle Szenen hinweg gleich aus. Ich prüfe jetzt die Darstellung im Browser, besonders den Platzbedarf auf kleinen Bildschirmen.

Thinking







Lösungswort am Ende hinzufügen:

```
# Nächste Aufgaben:

[x] Texte kürzer fassen, damit immer eine Seite auf einen Bildschirm passt
[x] Falsche Silbentrennungen entfernen: Es sollen keine | enthalten sein, sondern die Silben sollen immer mit
schwarz und grau abwechselnd markiert sein
[x] Gestalte die Bilder zu den Entscheidungen ansprechender. Füge zu jeder Seite noch ein Bild hinzu, das gut
zum Text passt und Kindern hilft, den Inhalt zu verstehen.
[ ] Füge am Ende noch ein Lob und das Lösungswort hinzu: "Super, du hast das Abenteuer bestanden! Dein
Lösungswort ist: PROFISPUKSPION.
```



Schriftart anpassen Bilder zeichnen lassen:

```
[x] Erstelle eine Kopie der Datei "spukschloss2.html" als "spukschloss3.html" in
einem neuen Unterordner "spukschloss3" und arbeite ab sofort an der Datei
"spukschloss3.html" weiter. Ersetze in der Datei "spukschloss3.html" alle
Vektorbilder durch schöne, kindgemäß im handgezeichneten Bilderbuchstil
gezeichnete png-Bilder. Speichere diese neu erstellten Bilder ebenfalls als
Einzelbilddateien im Ordner "spukschloss3" ab. Binde die neu erstellten Bilder in
spukschloss3.html ein.

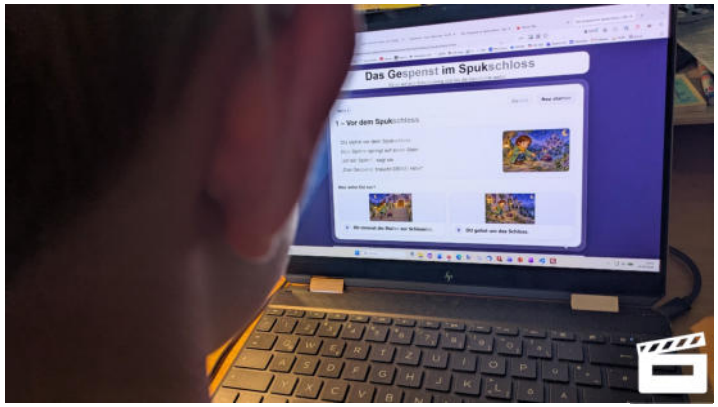
[X] Verwende eine gut lesbare Schriftart, nämlich den Google-Font "ABeeZee"
```





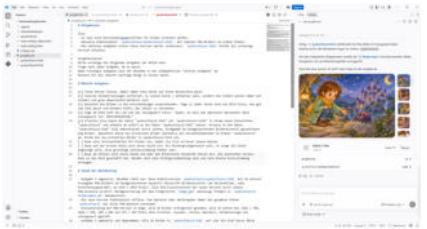
- Die Bilder sind jetzt als Einzeldateien im gleichen Verzeichnis abgelegt und in die html-Seite eingebunden.
- Erstaunlicherweise sind die Charaktere und Objekte nahezu konsistent gezeichnet!
- Die vormaligen Vektorgrafiken sind ökonomischer (KI-Power, alles passt in eine Datei) und eigentlich didaktisch auch prägnanter – Extra Bilder müssen gar nicht sein!

Pilottest – Klasse 2



Reflexion & Ideen zur Weiterarbeit

- Schrittweises Vorgehen: Zunächst Fokus auf Geschichte und narrative Struktur
- Geschichte muss eigentlich immer per Hand überarbeitet werden
- Abwägen zwischen editieren per Hand (Texte in HTML) und Einsatz KI (prompten)
- Sprachheilpädagogische und grundlegende technische Kompetenz (z.B. zur Formulierung der Prompts) ist nötig!



Weitere Schritte und Ideen:

- Vorlesefunktion
- Geräusche einfügen, v.a. zu Beginn und am Ende
- Verständnisfragen einbauen
- Bilder doch noch etwas piktografischer
- …

Entscheidungsbücher erstellen mit künstlicher Intelligenz (KI) und Vibe-Coding



ChatGPT per kostenlosem Test-Konto: https://chatgpt.com
(hier speziell Plugin Codex für Visual Studio Code)

Microsoft Copilot per Microsoft-Konto:
https://www.microsoft.com/de-de/microsoft-copilot

Google Gemini per Google-Konto: https://gemini.google.com

Mistral per kostenlosem Test-Konto:
https://mistral.ai

Anthropic Claude per kostenlosem Test-Konto: https://claude.ai

Alternativ spezielle Schul-Tools, kostenlos für Lehrkräfte:
Bayern: ByLKI, ByCS-Telli
Viele Bundesländer: Telli

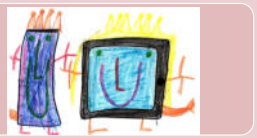
Kommerzielle Angebote:
Schul-KI
Fobizz-Tools

Ausblick

Möglichkeiten der Lese- und Sprachförderung

- Lesen: Lesemotivation, Leseautomatisierung,
- Sprache: Hochfrequente Zielstrukturen auf allen Sprachebenen möglich
- Erzählförderung: Intensive Auseinandersetzung mit der mentalen Repräsentation der Geschichte (Einfühlen in Figuren, Perspektivenübernahme, ständige Hypothesen zum Fortgang der Geschichte, Beziehung zum Buch durch eigene Entscheidung)
- Schreiben: Kreativ eigene Entscheidungsgeschichten schreiben als spannendes Klassenprojekt

Perspektiven im Projekt „Entscheidungsbücher“



Weitere individuelle OER-Entscheidungsbücher im Projekt „Adaptable Books“ – Digitales Bücherregal
Umsetzung mit Book Creator

https://karin-reber.de/2019/11/10/projekt-digitales-buecherregal/



Fortsetzung der Reihe „Kuno taucht ab“ – sprachheilpädagogische Entscheidungsbücher mit phonetisch-phonologischen Schwerpunktsetzungen und Fokus Leseautomatisierung
Umsetzung bisher mit Unity

https://paedalogis.com/kuno



Weiterhin Forschung: Effektivität von Adaptable Books & Entscheidungsbüchern (vgl. zsfd. Reber/Schönauer-Schneider, 2025)

Reber, K./Schönauer-Schneider, W. (2025): „Adaptable Books“: Wenn Bücher sich an Kinder anpassen. Selbst kinderleicht individuelle Bücher zur Sprachförderung erstellen, einsetzen und teilen. In: Praxis Sprache 2, 75-81.

Kontakt

Dr. Karin Reber
Sonderschullehrerin, Akad. Sprachtherapeutin
(Sprachheilpädagogin M.A.)

Akad. Oberrätin an der Universität Regensburg, Lehrstuhl für Pädagogik bei Kommunikations- und Sprachbeeinträchtigungen einschließlich inklusiver Pädagogik

karin.reber@ur.de
Homepage Uni: http://go.ur.de/sprache
Homepage privat: http://www.karin-reber.de
Instagram privat: https://www.instagram.com/k.m.reber









Zentrale Literatur

CAST (2024). Universal Design for Learning Guidelines version 3.0 [graphic organizer]. German. https://udlguidelines.cast.org/static/udlg3-graphicorganizer-digital-numbers-a11y-german.pdf (15.6.2026)

Cordes, A.-K., Egert, F., & Hartig, F. (2023). Fostering child language with short-term digital storybook interventions: dialogic reading or screen-based story exposure? Zeitschrift Für Entwicklungspsychologie und Pädagogische Psychologie, 55(4), 155–168. https://doi.org/10.1026/0049-8637/a000264

Day, S. L., Hwang, J. K., Arner, T. et al., (2025). Choose your own adventure: interactive E-Books to improve word knowledge and comprehension skills. Journal of Computer Assisted Learning, 41(2). https://doi.org/10.1111/jcal.70023

Emmersberger, St. (2020). TigerBooks, SuperBuch und Co. Qualitäten und literaturdidaktische Potentiale interaktiv aufbereiteter Bilderbücher in digitalen Medienangeboten. MiDU - Medien im Deutschunterricht, 9, 1-18. https://doi.org/10.18716/OJS/MIDU/2020.1.5

Furenes, M. I., Kucirkova, N., & Bus, A. G. (2021). A comparison of children's reading on paper versus screen: A meta-analysis. Review of Educational Research, 91(4), 483-517.

Helm, G. & Dube, J. (2024). Hingeschaut – Bilderbuch-Apps zum literarischen Lernen im inklusiven Deutschunterricht. MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung (Occasional Papers), 125–155. https://doi.org/10.21240/mpaed/00/2024.03.16.X.

Korat, O., Kozlov-Peretz, O., & Segal-Drori, O. (2017). Repeated e-book reading and its contribution to learning new words among kindergartners. Journal of Education and Training Studies, 5(7), 60–72.

Lenhard, W. (2025). Lesen im digitalen Kontext: Welche Erfordernisse ergeben sich aus dem Einsatz von Tablets und Computern für die Leseförderung? Praxis Sprache, 70(2), 96-103.

Mösslein-Tröppner, B. & Bernhard, W. (2018). Digitale Gamebooks in der Bildung. Spielerisch lehren und lernen mit interaktiven Stories. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-658-21349-7

Müller-Brauers, C., Miosga, Ch. & Herz, C. (2021). Animationen in Bilderbuch-Apps: Überlegungen zur Förderung des literarischen Verstehens und Handelns im inklusiven Deutschunterricht. MiDU - Medien im Deutschunterricht, 3(1), 1-19. https://doi.org/10.18716/OJS/MIDU/2021.1.5

Packard, E. (1979). Die Insel der 1000 Gefahren. Ravensburger.

Reber, K. (2025). Lust auf Lesen – Spaß am Sprechen: das digitale Leseabenteuer „Kuno taucht ab“. Praxis Sprache, 70(2), 112-117.

Reber, K. (2026): Lese- und Sprachförderung mit Entscheidungsbüchern und interaktiven Geschichten – von analog bis digital. In: Jungmann, T./Spreer, M.(Hrsg.): Tagungsband zum Bundeskongress der Deutschen Gesellschaft für Sprachheilpädagogik in Oldenburg, Schulz-Kirchner-Verlag, Idstein.

Reber, K. (2026). Lese- und Sprachförderung mit Entscheidungsbüchern, Spielbüchern, interaktiven Geschichten & Co - Du entscheidest selbst, wie es weitergeht! https://karin-reber.de/2026/06/15/entscheidungsbuecher (15.6.2026)

Reber, K. (2026). Sprachförderung mit künstlicher Intelligenz (KI) - Praxisideen für Unterricht und Therapie. Praxis Sprache, 71(1), 46-51.

Reber, K. & Schönauer-Schneider, W. (2025). "Adaptable Books": Wenn Bücher sich an Kinder anpassen. Selbst kinderleicht individuelle Bücher zur Sprachförderung erstellen, einsetzen und teilen. Praxis Sprache, 70(2), 75-81.

Reber, K. & Schiefele, Ch. (2025). Leseabenteuer für alle: Mit der App „Kuno taucht ab“ zum Lesen motivieren. Deutsch differenziert, 2025(1), 46-48.

Reber, K., Steidl, M. (2025). Kuno taucht ab. Leseabenteuer zum Mitmachen. www.paedalogis.com

Spinner, K. (2015). Elf Aspekte auf dem Prüfstand. Verbirgt sich in den elf Aspekten literarischen Lernens eine Systematik? Leseräume, 2(2), 188–194.