

Bibliographie

- Arbeitsgemeinschaft der öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten der Bundesrepublik Deutschland (2017). ARD Audiothek für Kinder [online] <https://www.ardaudiothek.de/rubrik/fuer-kinder/urn:ard:page:36c12c1321f8895a/> [abgerufen am 07.03.2025]
- Asmodee Digital (2025). Rory's Story Cubes (Version 2.4.2) [mobile App] Softonic <https://rorys-story-cubes.de.softonic.com/android>
- Barron, K., Barron, Hulleman, C., Hartka, T. & Inouye, B. (2023). Using a Networked Improvement Community Approach to Design and Scale Up Social Psychological Interventions in Schools, The Journal of Experimental Education, DOI: 10.1080/00220973.2023.2202832
- Bonsen, M. & Rolff, H. (2006) Bonsen. Professionelle Lerngemeinschaften von Lehrerinnen und Lehrern - In: Zeitschrift für Pädagogik 52 (2006) 2, S. 167-184 - URN: urn:nbn:de:0111-opus-44518 - DOI: 10.25656/01:4451
- Bremische Landesmedienanstalt (2025). Kurzanleitung für das Audio-Programm „Audacity“ PDF [online] <https://www.bremische-landesmedienanstalt.de/uploads/Texte/Meko/Seminarangebote/Audacity-Anleitung.pdf> [abgerufen am 07.03.2025]
- Buendgens-Kosten, J. (2024). "Just a Pocket Knife, Not a Machete": Large Language Models in TEFL Teacher Education and Digital Text Sovereignty. Technology in Language Teaching & Learning, 6(1), 1-16. <https://doi.org/10.29140/tlt.v6n1.1192>.
- Canva PTY LTD(2025): Canva: KI Design, Foto & Video (Version 2.303.0) [mobile App] Google Play https://play.google.com/store/apps/details?id=com.canva.editor&_branch_match_id=1426513642681767023&utm_source=canva-owned&utm_campaign=canva-app-download&page&utm_medium=marketing&_branch_referrer=H4sIAAAAEAA8soKSktLXT07MK0vUy03VT8kvz8vJT0zRTcxLKcrPTLGvK0pNSy0qysxLj08qyi8vTi2ydc4oys9NBQDG%2FlG8OwAAAA%3D%3D
- Cardinal Blue Software, Inc. (2025): PicCollage (Version 7.9.12) [mobile App] Google Play <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cardinalblue.piccollage.google&hl=de>
- Das Audacity-Team (2024). Audacity. Ein freier Audioeditor und -rekorder [online] <https://www.audacityteam.org/> [abgerufen am 07.03.2025]
- Deming, W. E. (1986). *Out of the Crisis*. MIT Press.
- Digipom Inc (2025). Easy Voice Recorder [mobile App] Google Play https://play.google.com/store/apps/details/Easy_Voice_Recorder?id=com.coffeebeanventures.easyvoicerecorder&hl=gs
- DuFour, R. & Eaker, R. (1998). Professional Learning Communities at Work: Best Practices for Enhancing Student Achievement. National Educational Service.
- Edmodo Inc. (2025). Edmodo (Version 10.43.9) [mobile App] Softonic <https://edmodo.de.softonic.com/android>
- Feygin, A., Nolan, L., Hickling, A., Friedman, L. (2020). Evidence for Networked Improvement Communities A Systematic Review of the Literature. American Institutes for Research.
- Fox & Sheep GmbH (2025). Audio Adventure (Version 1.43) [mobile App] Google Play <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.foxandsheep.audioadventure>
- Frederking, V. (2022). Digitale Textsouveränität. Funktional-anwendungsorientierte und personal-reflexive Bildungsherausforderungen in der digitalen Weltgesellschaft im 21. Jahrhundert: Eine Theoriekizze [Version 3, Januar 2022]. Online-Quelle: <https://www.deutschdidaktik.phil.fau.de/files/2021/09/digitale-textsouveraenitaet.pdf> [Aufruf 2.01.2025]
- Hagelüken, A. & Bennöhr, J. (2015). Hörspielbox. Geräusche [online] <https://hoerspielbox.de/category/geraeusche/> [abgerufen am 07.03.2025]
- Imagine Forest (2015). Creative Writing Resources [online] <https://www.imagineforest.com/> [abgerufen am 07.03.2025]
- Initiative Hören e.V. (2025). Auditorix. Welt der Geräusche [online] <https://www.auditorix.de/index.php?id=183> [abgerufen am 07.03.2025]
- Janßen, A. & Viebrock, B. (2024). Digitale Text- und Kommunikationssouveränität von Englischlehrer*innen fördern: Konzeptuelle Modellierung eines Text- und Kommunikationsbegriffs im Kontext digitaler Transformation.k:ON – Kölner Journal für Lehrer*innenbildung.
- Kahoot! AS (2025). Kahoot! (Version 6.2.8) [mobile App] Google Play <https://play.google.com/store/apps/details?id=no.mobitroll.kahoot.android&hl=de>
- Karpp, Sebastian (2024). Salamisound [online] <https://www.salamisound.de/> [abgerufen am 07.03.2025]
- download=93:anmeldeformular-hoerspielinsel-2025 [abgerufen am 07.03.2025]
- Kindermann-Güzel (2024). Mit digitalen Tools die Kontaktzeit zur Zielsprache erhöhen – Die AG Learn English with Digital Tools als Erprobungsfeld für innovative Lernumgebungen. Waxmann.
- KMK – Sekretariat der Kultusministerkonferenz (Eds.) (2016). Strategie Bildung in der Digitalen Welt. Available: https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie_2017_mit_Weiterbildung.pdf [29.02.2024]
- KMK – Sekretariat der Kultusministerkonferenz (Eds.) (2021). Lehren und Lernen in der digitalen Welt: Ergänzung zur Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“. Available: https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2021/2021_12_09-Lehren-und-Lernen-Digi.pdf [17.04.2024]

Kreutzer, T. (2016). Open Content. Ein Praxisleitfaden zur Nutzung von CreativeCommons-Lizenzen PDF [online] https://irights.info/wp-content/uploads/2015/10/Open_Content_-_Ein_Praxisleitfaden_zur_Nutzung_von_Creative-Commons-Lizenzen.pdf [abgerufen am 07.03.2025]

KROMBA.CH Medien & Kommunikation (2024): Gratis Hörspiele für Kinder [online] <https://www.gratis-hoerspiele.de/kinder/> [abgerufen am 07.03.2025]

LaSuB — Landesamt für Schule und Bildung (Eds.) (2021). GrundschulFächer digital — Anregungen für den Einsatz digitaler Medien in den Fächern der Grundschule im Freistaat Sachsen. Available: <https://publikationen.sachsen.de/bdb/artikel/38051> [28.02.2024].

LemaS (2024). Projektseite. <https://www.lemas-forschung.de/glossar/P> [25.03.2025]

Lopez, B. (2025). Story Planner for writers (Version 5.9.8) [mobile App] App Store <https://apps.apple.com/de/app/story-planner-for-writers/id1290342643?mt=12>

Medienkulturzentrum Dresden e.V. (2021). Deutscher Multimediapreis 21 [online] <https://www.mb21.de/> [abgerufen am 07.03.2025]

Medienpädagogik e.V. (1991). Visionale Leipzig [online] <https://visionale-leipzig.de/> [abgerufen am 07.03.2025]

Medienzentrum Greifswald e.V. (2025). Medienplanet (Version 1.12.0) [mobile App] Google Play https://play.google.com/store/apps/details?id=de.medienzentrum_greifswald.medienuniversum&hl=de

Mentimeter AB (publ) (2025). Menitmeter [online] <https://www.mentimeter.com/de-DE> [abgerufen am 07.03.2025]

MPFS – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2022). KIM-Studie.

Norddeutscher Rundfunk (2025). Mikado: Infos, Hörspiele, Musik und Nachrichten für Kinder [online] <https://www.ndr.de/kultur/sendungen/mikado/index.html> [abgerufen am 07.03.2025]

Open AI (2024). ChatGPT Deutsch – Modell GPT-4o mini [online] <https://chatopenai.de/> [abgerufen am 07.03.2025]

Pixabay, a Canva Germany GmbH brand(2025). Kostenlose Musik [online] <https://pixabay.com/de/music/> [abgerufen am 07.03.2025]

Poll Everywhere(2007). Poll Everywhere [online] <https://www.polleverywhere.com/> [abgerufen am 07.03.2025]

Radio T e.V. (2025). Hörspielinsel. Anmeldung Hörspiel-Wettbewerb HörNixe 2025 PDF [online] <https://2022.radiot-chemnitz.de/index.php/downloads/9-hoerspielinsel-2025?>

Saft, Diana (2025). Heilpädagogik Info. Lustige deutsche Zungenbrecher [online] <https://www.heilpaedagogik-info.de/zungenbrecher/287-zungenbrecher-deutsch-sprueche.html> [abgerufen am 07.03.2025]

Schrader, J., Hasselhorn, M., Hetfleisch, P. et al. (2020). Stichwortbeitrag Implementationsforschung: Wie Wissenschaft zu Verbesserungen im Bildungssystem beitragen kann. *Z Erziehungswiss* 23, 9–59. <https://doi.org/10.1007/s11618-020-00927-z>

SMK — Sächsisches Staatsministerium für Kultus (Hrsg.) (2017). *Medienbildung und Digitalisierung in der Schule*. Available: <https://publikationen.sachsen.de/bdb/artikel/29798> [01.04.2024].

SMK — Sächsisches Staatsministerium für Kultus (Hrsg.) (2019). *Lehrplan für die Grundschule – Englisch*. Available: <https://www.schulportal.sachsen.de/lplandb/index.php?lplanid=91&lplansc=O6Em8mw3wB7reJu01rO2&token=9c63c6fcf8bcf5e2a3f7c72fd32421a> [01.04.2024].

Stiftung Zuhören Zuhörbox (2023). Audio Adventure. Tutorial zum digitalen Hörspielstudio PDF [online] https://zuhörbox.de/wp-content/uploads/2023/11/Audio-Adventure_Tutorial-20230727.pdf [abgerufen am 07.03.2025]

SWR Kultur Spielraum (2024). Kinder-Hörspiele für die Ferien: Hörspiele für Kinder zum Streamen und im MP3-Download[online] <https://www.swr.de/swrkultur/hoerspiel/ferien-hoerspiele-100.html> [abgerufen am 07.03.2025]

Teichert, J., Meister, D., Pawelzig, A., & Gerhardt, L. (2024). Elterliche Unterstützung Beim Digitalen Lernen Der Kinder Im Kontext Ihrer Alltagstheoretischen Überzeugungen. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung 2024 (Occasional Papers)*:156-74. <https://doi.org/10.21240/mpaed/00/2024.03.17.X>

Tongbai, Jason (2025): Voice Recorder&Audio Editor (Version 8.0.0) [mobile App] Google Play <https://play.google.com/store/apps/details?id=me.jlabs.voicerecorder&hl=gs>

Universität Pompeu Fabra (2025). Fressound [online] <https://freesound.org/> [abgerufen am 07.03.2025]

Warwas, J., Helm, C. & Schadt, C. (2019). Unterstützendes Führungsverhalten schulischer Leitungskräfte für die Arbeit professioneller Lerngemeinschaften im Kollegium. *Z f Bildungsforsch* 9, 37–70. <https://doi.org/10.1007/s35834-019-00230-w>

Warwas, J., Schadt, C., Wilke, C. (2020). Kommunikationsqualität in Professionellen Lerngemeinschaften und ihr Stellenwert für das professionelle Handeln der beteiligten Lehrkräfte – Eine systematische Literatursichtung. In: *bwp@ Profil 6: Berufliches Lehren und Lernen: Grundlagen, Schwerpunkte und Impulse wirtschaftspädagogischer Forschung*. Digitale Festschrift für Eveline Wuttke zum 60. Geburtstag, hrsg. v. Heinrichs, K./Kögler, K./Siegfried, C., 1-23. Online: https://www.bwpat.de/profil6_wuttke-warwas_et.al_profil6.pdf (08.09.2020).