



Vorlesen mit Apps

Leitfaden für die Leseförderpraxis

Vorlesen mit Apps – Leitfaden für die Leseförderpraxis



Auf einen Blick

In den letzten Jahren sind zahlreiche neuartige, digitale Leseformate für Kinder und Jugendliche erschienen. Dazu gehören auch interaktive Kinderbuch-Apps, die ein großes Potential für die Leseförderung bergen und bei Vorlesestunden zum Einsatz kommen können. Mit solchen digitalen Vorlesestunden lassen sich insbesondere Zielgruppen erreichen, die eher nicht so gerne lesen wie die Jungen, die sich über die Technik für Geschichten begeistern können. Auch Kinder mit geringen Sprachkenntnissen profitieren von digitalen Lesemedien, die das Textverständnis der Geschichte durch die multimedialen Zusatzelemente fördern können.

Vorlesestunden mit Apps sollten wie alle Vorleseaktionen den drei Phasen des Vorlesens folgen: dem ritualisierten Einstieg, dem dialogischen Vorlesen und dem nachbereitendem Gespräch mit Anschlussaktion. Ansonsten gilt es beim Einsatz von interaktiven Kinderbuch-Apps einige besondere Aspekte zu beachten.

- 1. Auswahl der App:** Neben Zielgruppe (Alter, Gruppengröße, Erfahrungen) und räumlichen Gegebenheiten sollten bei der Auswahl von Apps auf Kriterien wie die technische Voraussetzungen, Werbefreiheit und Nutzerfreundlichkeit geachtet werden.
- 2. App-Features:** Apps bieten viele Zusatzelemente (Vorlesemöglichkeit, Mikrofon, Zusatzspiele, musikalische Untermalung, Mehrsprachigkeit u. ä.), die gewinnbringend in der Vorlesestunde eingesetzt werden können. Schauen Sie sich die App dahingehend an.
- 3. Interaktive Elemente:** Apps bieten Mitmachangebote, die über Drücken, Wischen, Schütteln eingelöst werden können. Diese in die Vorlesestunde einzubinden, bedarf einer guten Vorbereitung. Nehmen Sie zunächst die Features unter die Lupe: Wie groß ist der Anteil der interaktiven Elemente in der App?

Welche Elemente gibt es auf jeder Seite? Sind die Elemente sinnhaft in den Text eingefügt oder bloßes Beiwerk? Überlegen Sie sich dann eine Strategie, wie Sie die Elemente in der Vorlesestunde thematisieren. Wichtig dabei ist es, das Publikum miteinzubeziehen, z. B. über das dialogische Vorlesen oder gezielt, indem die Kinder oder ein Kind die interaktiven Elemente bedienen.

4. Veranstaltungsformate für Vorlesestunden mit Apps:

Apps können klassisch als Vorlesemedien eingesetzt werden und parallel zum Vorlesen auf einem Bildschirm gezeigt werden. Natürlich lassen sich Apps auch als Ergänzung zu einer Vorlesestunde einsetzen, z. B. als Zusatzaktivität an einer Station. Auch können Sie Veranstaltungen organisieren, in denen Familien Apps kennenlernen und frei ausprobieren können. Denkbar wären auch Formate, die Lesen und spielerischen Medienkompetenz-erwerb verbinden oder Apps bei der Bibliotheksführung nutzen. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!

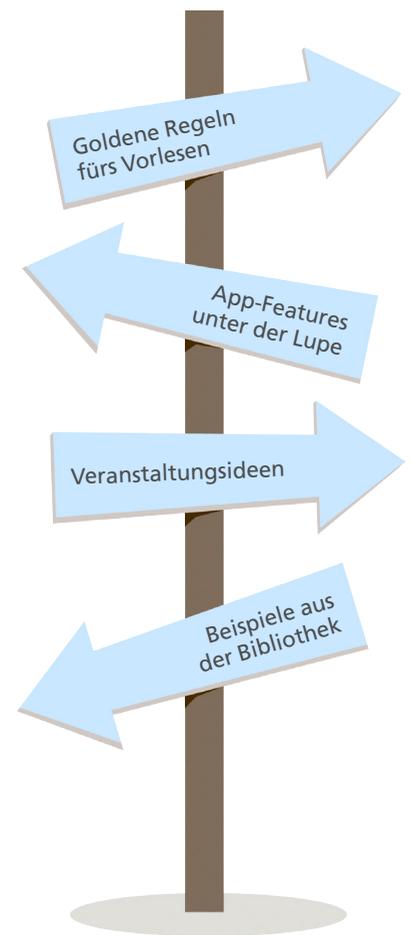
- 5. Urheberrechtsfragen:** Apps sind wie Bücher urheberrechtlich geschützte Werke, deren rechtlicher Rahmen eingehalten werden muss. Am besten bei den Verlagen und Entwicklerstudios nachfragen, ob die geplante Veranstaltung rechtlich unbedenklich ist!

Wir wünschen viel Vergnügen beim Ausprobieren!

Weitere Informationen zum digitalen Lesen finden Sie auf der Seite der Stiftung Lesen unter www.digitale-lesewelten.de/

Inhaltsverzeichnis

Einführung	3
Vorbereitung auf eine Vorlesestunde mit Apps	3
Drei goldene Regeln für jede Vorlesesituation	3
Auswahlkriterien für Vorlese-Apps	3
App-Features unter der Lupe	4
Interaktive App-Elemente in der Vorlesestunde	5
Schlaglicht auf die interaktiven Elemente	6
Veranstaltungsformate für Vorlesestunden mit Apps	6
Brücke zwischen digital und analog	7
Ansprache von Eltern und Großeltern	9
Urheberrechtsfragen	9
Spielerische Medienkompetenz	10
Best-Practice-Beispiele aus der Bibliothek	7
Bilderbuch-Apps entdecken – Vorlesen mal anders in der Stadtteil-Bibliothek Sülz	8
App-Führung mit „Die große Wörterfabrik“ in der Humboldt-Bibliothek in Berlin	10
„BilderKlickSuche“ in der Stadtbücherei Frankfurt am Main	12
Verbindung von Vorlesen und Apps	13



Impressum

Herausgeber und Verleger

Stiftung Lesen

Römerwall 40, 55131 Mainz

www.stiftunglesen.de

Verantwortlich

Dr. Jörg F. Maas

Programme und Projekte: Sabine Uehlein

Text und Redaktion: Dr. Sigrid Fahrer

Gestaltung

Claudia Adam, Grapik-Design

Bildnachweise (Copyright)

Coverfoto: © Susan Chiang, iStock

Illustrationen: © freepic.com

© Stiftung Lesen, Mainz 2016

Einführung

In den letzten Jahren sind zahlreiche neuartige, digitale Leseformate für Kinder und Jugendliche erschienen: Kinderbuch-Apps, interaktive Geschichten-Apps mit Spielen, Bücher mit Augmented Reality-Erweiterungen, die sich per App aufrufen lassen, Spiele-Apps zu Bücherhelden wie Pippi Langstrumpf oder den Olchis, Sachbuch-Apps und Bücher mit Audioinhalten, die über Hörstifte zugänglich sind. Genutzt werden sie in den Familien gerne situativ, z. B. auf Reisen oder beim Warten. Beim gemeinsamen Lesen und Vorlesen dominiert aber weiterhin das klassische Printbuch. Was auf das familiäre Vorlesen zutrifft, gilt ebenso für Vorlesestunden in Einrichtungen: Auch dort wird das gedruckte Buch bevorzugt. Bei einer Umfrage unter den Zielgruppen der Stiftung Lesen gab ein Drittel der Befragten an, digitale Lesemedien in der Praxisarbeit einzusetzen, der Rest arbeitet überwiegend mit gedruckten Büchern. Dabei mangelt es aber nicht an Neugierde, denn z. B. 25 % der befragten Vorleseinitiativen würden gerne erfahren, wie sich Vorlesestunden mit den neuen Leseformaten gestalten lassen und 29 % der Bibliotheken sind an Aktionsideen für Leseförderung mit digitalen Medien interessiert.

Vorbereitung auf eine Vorlesestunde mit Apps

Unterscheidet sich das Vorlesen mit Apps und Co. denn vom Vorlesen aus gedruckten Büchern? Das kann man mit einem klaren Ja und Nein beantworten. Es gibt natürlich Konstanten, die auf jede Vorlesesituation unabhängig vom genutzten Medium zutreffen. Dazu gehören **die drei Phasen des Vorlesens**: der ritualisierte Einstieg, das dialogische Vorlesen und das nachbereitende Gespräch mit Anschlussaktion.



Drei goldene Regeln für jede Vorlesesituation

Stimmen Sie Ihr Publikum auf die gemeinsame Vorlesestunde ein, indem Sie z. B. den Raum thematisch dekorieren oder mit mitgebrachten Gegenständen Vorwissen aktivieren und neugierig auf die Geschichte machen. Ritualisieren Sie den Beginn mit einem Lied oder mit einem Gong und kanalisieren Sie so die Aufmerksamkeit der kleinen Zuhörer.

Lesen Sie dialogisch vor. Wechseln Sie zwischen Vorlesen und Erzählen. Geben Sie Zwischenfragen, Kommentaren sowie der Äußerung eigener Erlebnisse während des Vorlesens Raum. Begrenzen Sie die reine Vorlesezeit: je jünger die Kinder desto kürzer darf diese ausfallen. Bei Kinder mit geringen Sprachkenntnissen ist es zudem empfehlenswert, einen Mix aus Vorlesen und erläuterndem Erzählen zu praktizieren.

Überlegen Sie sich Anschlussaktionen, die zum Vorlesepart passen. Geht es um Tiere, könnten dies eine Tierpantomime oder das Basteln von Fantasietieren sein. Handelt es sich um Märchen, wäre ein Märchenfiguren-Ratespiel passend. Seien Sie kreativ!

Auswahlkriterien für Vorlese-Apps

Viele der **Kriterien für die Auswahl der vor-gelesenen Geschichte** sind bei gedruckten oder digitalen Formaten ähnlich. Um das richtige Lesemedium zu finden, sollten Sie sich zunächst die Gegebenheiten (z. B. Gruppengröße, räumliche Gegebenheiten) und die Zielgruppe (z. B. Alter, Vorwissen, Geschlecht der Kinder) vergegenwärtigen und das Vorzulesende darauf abstimmen.

Bei der Auswahl von digitalen Leseprodukten für eine Vorlesestunde gilt es einige besondere Aspekte zu beachten. Als erstes sollten natürlich die **technischen Voraussetzungen**, die in der Einrichtung gegeben sein müssen, überprüft

werden. Über welches Betriebssystem verfügt Ihr Tablet? Gibt es einen Beamer und eine Leinwand für eine Projektion in der Gruppe? Welche Adapter benötigen Sie? Stehen den Teilnehmern eigene Tablets zur Verfügung? Das digitale Produkt selbst sollte den **Vorgaben des Kindermedienschutzes** folgen, also keine Werbung, keine In-App-Käufe und keine Links beinhalten.

Ist das dennoch der Fall, sollten technische Vorkehrungen getroffen werden, wie z. B. den Zugang zu anderen Funktionen auf dem Tablet zu sperren. **Die Bedienung** sollte einfach und kindgerecht sein. Das umfasst ebenfalls, dass die Produkte keine langen Ladezeiten und eine technische Stabilität aufweisen sollten. Kinder verlieren schnell die Geduld.

App-Features unter der Lupe



Ermitteln Sie im Hauptmenü die Ausstattung der App, die in die Vorlesestunde einfließen könnte.

Gibt es eine **Vorlesemöglichkeit**, also einen Sprecher oder eine Sprecherin, die den Text vorliest, und sind die interaktiven Elemente nicht handlungstragend, also müssen keine Spiele oder Rätsel gelöst werden, um die Handlung voranzutreiben, könnte das Bilderbuch theoretisch einfach als Bilderbuchfilm gezeigt werden, der von der Vorlesestimme erzählt wird. Dabei läuft die Geschichte durch bzw. der Betreuer der Vorlesestunde blättert digital weiter. Der positive Effekt des digitalen Vorlesens, nämlich zu zeigen, dass tolle Geschichten auch in digitalen Trägermedien stecken, entfällt. Denn das Bilderbuchkino wird eher als erzählter Trickfilm wahrgenommen, denn als Vorlesestunde aus einem digitalen Buch. Generell würden wir empfehlen, selbst vorzulesen und die Vorlesestimme auszustellen.

Die **Mitlesemöglichkeit**, die farbliche Hervorhebung des vorgelesenen Worts, kann gut für Vorlesestunden mit Leseanfängern genutzt werden. In der Regel ist diese Funktion an die Vorlesestimme gekoppelt. Wer selbst vorlesen möchte, stellt dafür einfach den Ton aus. Synchron mit dem Highlighting der Wörter zu lesen, bedarf etwas Übung.

Bietet die App ein **Mikrofon** für eigene Aufnahmen, lässt sie sich gut für eine kreative Aktion einsetzen; beispielsweise, indem die Kinder in Paaren die Geschichte nacherzählen oder eigene Geräusche aufnehmen.

Zusatzspiele können je nach Spiel schon zur Vorbereitung und Einstimmung genutzt werden. Es empfiehlt sich, diese gemeinsam in der Gruppe

und vom Vorleser gelenkt durchzuführen. Zum Beispiel kann ein Puzzle gespielt werden, um Hypothesen zur vorgelesenen Geschichte aufzustellen. Zeigen Sie alle Puzzleteile. Um was könnte es gehen? Setzen Sie dann nach und nach das Puzzle zusammen und lassen Sie die Kinder weiterraten. Die Spiele in der App können alleine oder in der Kleingruppe ein schöner Ausklang für die Vorlesestunde sein. Es ist allerdings nicht ratsam das Vorlesen mit Spielen zu unterbrechen, die nichts mit der eigentlichen Geschichte zu tun haben. Diese können zu sehr von der Erzählung ablenken. Zusätzliche Kreativmöglichkeiten wie Malen oder ein Puppentheater ermöglichen ebenfalls sinnvolle Beschäftigungen im Nachgang zum Vorlesen.

In manchen Apps ist es möglich, die **interaktiven Elemente auszustellen**. Diese Funktion bietet sich an, wenn a) die Geschichte auch ohne die interaktiven Elemente verständlich ist und b) sie die App größeren Gruppen vorlesen und die interaktiven Elemente dabei nicht einbinden möchten.

Fast jede App hat eine **musikalische Untermalung**. Sie kann beim Vorlesen die richtige Stimmung schaffen – aber auch das Gegenteil bewirken: die Nerven töten. Hören Sie die App mit der Musik einfach komplett durch und entscheiden Sie dann, diese an- oder auszustellen.

Apps eignen sich durch die oftmals breite **Sprachauswahl** hervorragend für mehrsprachige Vorlesestunden. Das Schöne daran: Wenn Sie selbst die Sprache nicht sprechen oder keinen muttersprachlichen Tandempartner gefunden haben, können Sie die App in der jeweiligen Sprache vorlesen lassen, z. B. in einem zweiten Durchgang.

Auch den Inhalt sollten Sie genau unter die Lupe nehmen, vor allem **die Interaktivitätsangebote und die multimediale Aufbereitung**. Denn eine große Herausforderung bei den digitalen Formaten – allen voran bei Kinderbuch-Apps und interaktiven Geschichten – ist die Integration dieser Elemente beim Vorlesen. Diese Herausforderung stellt sich natürlich auch bei manchen Printbuchgattungen, allen voran dem Bilderbuch. Dessen intermediale Verbindung von Bild und Text wird i. d. R. durch den Wechsel von Vorlesen und Bildbetrachtung in eine Vorlesestunde eingebunden. Auch Pop-up-Bücher sowie Bücher mit verdeckten Elementen oder Fingerspieloptionen machen Interaktionsangebote, die Vorleser aufgreifen sollten. Das Universalrezept dabei ist, dass es kein Universalrezept gibt. Jedes interaktive Buch benötigt eine eigene Einsatz- und Vorlesestrategie. Um diese zu entwickeln, müssen Sie es sich genau ansehen und die neuralgischen Punkte finden.

Interaktive App-Elemente in der Vorlesestunde

Bei Kinderbuch-Apps und interaktiven E-Books werden die **Handlungsangebote über Drücken, Wischen, Schütteln** eingelöst. Bilder werden animiert. Passende Geräusche ertönen. Zusatzinformationen werden aufgeklappt. Die Figuren sprechen. Kleine Spiele werden aktiviert. Es können Punkte gesammelt werden. Natürlich ist es möglich, eine Geschichte einer Gruppe vorzulesen, ohne die interaktiven Elemente zu aktivieren und nur die statischen Bilder zu zeigen, wie bei einem Bilderbuch. Der Mehrwert einer Vorlesestunde mit Apps geht dabei allerdings verloren, denn er liegt natürlich darin, diese interaktiven Elemente einzubauen.

Die große Frage, die sich dabei stellt, ist, wer die Aktion in der App auslöst. Es gibt im Grunde drei Möglichkeiten:

1. Der Vorleser löst die Aktion aus.

Das ist natürlich bei großen Gruppen, wenn die App über einen Beamer gezeigt wird, die praktischste Lösung. Wichtig dabei ist, das Publikum miteinzubeziehen. Das geschieht über das dialogische Vorlesen, in dem an vorher ausgewählten Stellen Fragen an das Publikum gestellt werden. Was soll ich tun? Was denkt ihr, passiert, wenn ich jetzt drücke? Wo ist der zu suchende Gegenstand?

2. Ein Kind löst die Aktion aus. Bei großen Gruppen muss dann ein Kind bestimmt werden, das die Aktion ausführen darf, z. B. auf Geheiß des Publikums und mit Ihrer Hilfe. In kleineren Gruppen kann es z. B. das Geburtstagskind sein, das neben Ihnen sitzt und drücken darf. Indem Sie das unruhigste Kind der Gruppe benennen, können Sie auch dessen Aufmerksamkeit gewinnen und beugen gleichzeitig der Gefahr vor, dass es Aufruhr in Ihre Vorlesezeit bringt.

3. Kinder lösen der Reihe nach die Aktionen aus. Das bietet sich bei kleineren Gruppen an, bei der jedes Kind zum Zug kommen kann. Damit der Wechsel nicht allzu sehr den Vorlesefluss stört und die Kinder mehr damit beschäftigt sind, darauf zu warten, an der Reihe zu sein, sollte z. B. pro Seite im interaktiven Buch immer nur ein Kind am „Drücker“ sein.

Für was auch immer Sie sich entscheiden, wichtig ist, dass Sie die interaktiven Elemente gut kennen und wissen, welche lohnenswert in die Vorlesestunde eingebaut werden können. Denn nicht alle interaktiven Features müssen genutzt werden. Wählen Sie die aus, mit denen sich am besten das dialogische Vorlesen realisieren lässt, d. h. solche, die Potenzial für einen Sprechanlass bieten, und diejenigen, die für die Handlung relevant sind.

Tipps für Geschichten-Apps, digitale Spiele mit Leseanteil, Hybridprodukte und mehr finden Sie bei den digitalen Leseempfehlungen der Stiftung Lesen auf der Seite www.digitale-lesewelten.de. Dort gibt es auch App Empfehlung Screencasts. Das sind Kurzvideos, in denen Apps in Auszügen vorgestellt und Ideen für den Einsatz vermittelt werden.



Schlaglicht auf die interaktiven Elemente

Was ist das Verhältnis von Text und interaktiven Elementen?

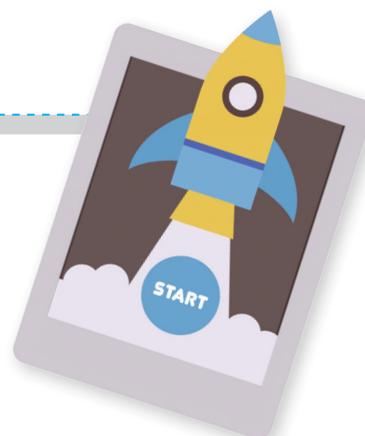
Um was geht es in der App? Stehen Spiele oder Kreativmöglichkeiten im Zentrum und ist die Geschichte nur Beiwerk? Dann lässt sich die App eher in Verbindung mit einem passenden Printbuch z. B. als Spielstation im Nachgang einsetzen. Steht die Geschichte im Vordergrund, ist sie für eine digitale Vorlesestunde prinzipiell geeignet.

Welche interaktiven Elemente gibt es?

Suchen Sie auf jeder Seite die interaktiven Angebote. Oftmals gibt es Hilfestellungen in Form von blinkenden Zeichen auf der Seite. Probieren Sie jedes Element aus und machen Sie sich Notizen dazu. Was muss man tun? Was passiert dann? Welcher Zusammenhang besteht zur Handlung?

Wie ist das Verhältnis von Geschichte und interaktiven Elementen?

Die Beziehung zwischen den interaktiven Elementen und der Handlung ist von großer Bedeutung. Amerikanische Wissenschaftler haben herausgefunden, dass Animationen, die nicht relevant für die Handlung sind, Kinder von der Geschichte eher ablenken, als das Textverständnis zu fördern. Diese gilt es zu identifizieren und entweder wegzulassen oder durch Erzählen in die Geschichte einzubinden. Können zum Beispiel in der Geschichte auf jeder Seite Gegenstände gesammelt werden, ist es ratsam, diese Spielmöglichkeit erst in einem zweiten Durchgang oder im Nachgang der Vorlesestunde einzuführen.



Veranstaltungsformate für Vorlesestunden mit Apps

Vorlesestunden mit Apps lassen sich vielfältig gestalten. Denkbar wäre es, in der **klassischen Vorlesestunde** einfach das Buch mit einer App auszutauschen. Je nach Gruppengröße müssten Sie dann die App auf einem Beamer oder Fernseher zeigen, damit alle gut sehen können. Bei kleineren Gruppen können sich die Kinder um Sie und das Tablet scharen. Auch ist es möglich, **Apps als Ergänzung zu einer Vorlesestunde** aus dem Buch einzusetzen z. B. als Zusatzaktivität nach dem Vorlesen. Die App sollte aber thematisch zum Buch passen. Dabei muss es sich gar nicht um eine Geschichten-App handeln, sondern kann auch eine reine Spiele- oder Kreativapp sein,

beispielsweise die App „*Monster, benimm dich*“ (Linguino) in Ergänzung zu einem Monsterbuch wie „*Die Monsterfänger retten die Schule*“ (Loewe Verlag). Generell gilt: Wenn Sie eine App in der Gruppe zeigen, sollte die App den Kindern im Anschluss zum selbst Ausprobieren zur Verfügung stehen. Wenn Sie wenige Geräte zur Verfügung haben, kann die **App eine Station bei den Anschlussaktionen** sein. Sie könnten z. B. bei einer „Raupe Nimmersatt“-Veranstaltung anbieten, an einer Station einen Schmetterling zu malen, an einer Station Sachbücher über Schmetterlinge anzusehen und an einer Station das „Raupe Nimmersatt“-Puzzle in der App zu spielen.

Best-Practice-Beispiele aus der Bibliothek

Gute Beispiele für Veranstaltungen mit Apps liefern **öffentliche Bibliotheken**, die mit Bilderbuch-Apps in unterschiedlichen Präsentationsformaten experimentieren – von der Vorlesestunde mit Bilderbuch-Apps, über die Bibliotheksführungen mit Apps bis hin zum spielerischen Erwerb von Medienkompetenzen mit Apps. Manche der Veranstaltungen sind frei zugänglich, andere nur nach Voranmeldung, meistens abhängig vom Platz in der Bibliothek und den zur Verfügung stehenden Geräten.

Ein Erfolgsfaktor ist dabei die **familienfreundliche Zeit** am späten Nachmittag, idealerweise am Freitag oder am Samstag, wenn Eltern und Kinder sowieso gemeinsam etwas unternehmen. Angeraten ist es ebenfalls, die Veranstaltung auf die klassischen Vorlesejahreszeiten Herbst und Winter zu konzentrieren und eine Sommerpause einzulegen. Spezialangebote für Klassen und Kitagruppen, bei denen Apps eingesetzt werden, runden das Angebot vieler Bibliotheken ab.



Brücke zwischen digital und analog

Die Bibliothek wird so zur **Schnittstelle für „alte“ und „neue“ Medien** und zum Treffpunkt, um Neues kennenzulernen und Altes neu zu entdecken. „Da gibt es auch schon einmal bei den Eltern Kontroversen für und wider Kinderbuch-Apps“, berichtet Christiane Bornett, Leiterin der **Kinder- und Jugendbibliothek in der Humboldt Bibliothek Berlin**. „Um beide Seiten anzusprechen, ist es wichtig, eine ausgewogene Balance zwischen dem digitalen und dem analogen Lesen zu präsentieren. Deshalb setzten wir bei unseren Veranstaltungen auf eine **Mischung der Vorlesestunde aus dem klassischen Buch und anschließender App-Aktion**. Wir achten darauf, dass die App thematisch zum Buch oder zum Oberthema

der Vorlesestunde passt. Manchmal ist es auch gerade der Kontrast, der die Aufmerksamkeit erregt, wenn wir z. B. erst das Märchen ‚Die drei kleinen Schweinchen‘ mit dem Kamishibai zeigen und dann die Bilderbuch-App dazu ansehen. Die ganz skeptischen Eltern lassen sich gut mit Apps, die das Leselernen fördern, wie Wörter-Sortierspielen oder ABC-Spielen, überzeugen. Die Hauptsache daran ist, dass eine **Brücke zwischen analog und digital** geschlagen wird.“ Dass dieses Konzept aufgeht, zeigt die große Resonanz: 25 bis 30 Kinder, Eltern und Großeltern finden sich im Winter (Oktober bis März) einmal in der Woche zur öffentlichen Veranstaltung „Vorlesen plus App“ in der Humboldt-Bibliothek Berlin ein.

Bilderbuch-Apps entdecken – Vorlesen mal anders in der Stadtteil-Bibliothek Sülz

Gebannt verfolgen die Kinder die Abenteuer des kleinen dicken Hundes, der Held der Kinderbuch-App *„Die verflixte-zwickte-zweigte Geschichte vom kleinen dicken Hund“*, die in der digitalen Vorlesestunde in der Stadtteil-Bibliothek Sülz vorgestellt wird. Die offene App-Vorlesestunde ist auch heute wieder gut besucht. Bis zu 25 Kinder zwischen 3 und 6 Jahren sitzen mit ihren Eltern auf Kissen und Stühlen und lauschen der Erzählung, die mit einem angeschlossenen iPad auf dem Fernseher gezeigt wird. Nicole James, die die Veranstaltung betreut, führt die Kinder souverän mit dem iPad durch die App und informiert nebenbei mit vorbereiteten Handouts die Eltern über aktuelle Kinderbuch-Apps. Ob der kleine Hund alle Knochen finden kann? Natürlich – und zwar mit der Hilfe der Kinder. Beim Knochensuchspiel, das an die Vorlesesequenz anschließt, sind die Kinder gefragt. Jeder darf einmal nach vorne kommen und einen Knochen finden.

„Manche Kinder kommen regelmäßig zu unserer Bilderbuch-App-Vorleseveranstaltung. An ihnen kann man gut die positiven Effekte des regelmäßigen Vorlesens beobachten. Je öfter sie kommen, desto besser können sie stillsitzen und konzentriert zuhören“, erzählt Nicole James. Gelegenheit, das Zuhören zu üben, haben die Kinder jeden Montag am späten Nachmittag, wenn Familien noch auf einen Sprung in der Bibliothek vorbeischaun. Wer da ist, darf ohne Anmeldung ganz zwanglos mitmachen.

Mitmachen ist auch bei der nächsten App gefragt, die vom Hund zu Fantasietieren führt. Mit *„Miximal“*, einer digitalen Variante der beliebten Mix-Max-Bücher, lassen sich verrückte Eigenkreationen aus unterschiedlichen Tieren

zusammenstellen. „Wie könnte ein solches Tier heißen“, fragt Frau James die Kinder. Lö-Kro-Käng! „Welche Geräusche macht es?“ So etwas zwischen Brüllen und Klappern. „Und was könnte es essen?“ Alles! Geschickt bezieht Nicole James die Kinder ein und kommt mit ihnen ins Gespräch. „Was habt ihr heute alles gegessen?“ leitet sie zur nächsten App über. Auch diese App kommt auf den Hund, dem allerdings die Zähne geputzt werden muss. „Putz mal die Nase“, fordern die Kinder intuitiv. Auch das ist möglich – und zeigt, dass Kinder kreativ mit den digitalen Angeboten umgehen.

Dann ist es Zeit für das Abschlusslied, mit der die Vorlesestunde der anderen Art beschlossen wird. Einige der Eltern bleiben noch, um sich weitere Anregungen für Kinderbuch-Apps zu holen, während sich die Kinder in der Bibliothek verteilen und neue Bücher zum Ausleihen aussuchen. Das ist gelebte Medienvielfalt!

Weitere Informationen:

<http://www.stadt-koeln.de/leben-in-koeln/stadtbibliothek/bibliotheken-archiv/stadtteilbibliothek-suelz>



Urheberrechtsfragen



Apps sind natürlich wie Bücher **urheberrechtlich geschützte Werke** und unterliegen rechtlichen Bestimmung, was die Vorführung bei öffentlichen Veranstaltungen angeht. Wir haben bei einigen App-Entwicklern nachgehört, wie sie die Rechtsfrage bei Vorlesestunden mit Apps sehen.

„Grundsätzlich freuen wir uns immer, wenn Vorleser unsere Apps nutzen, um Lesen für Kinder attraktiv zu machen. Leseförderung ist ein wichtiges Thema, und wenn wir dazu einen Beitrag leisten können, haben wir auch keine Probleme damit, wenn unsere Apps bei kostenlosen Vorlesestunden per Beamer gezeigt werden. Für den Fall, dass Eintrittsgelder genommen werden, sollte sich die **Einrichtung jedoch im Vorfeld an uns wenden**, damit wir entscheiden können, ob und in welchem Rahmen unsere Apps zur Verfügung stehen“, erklärt Sarah Walitzek, Projektmanagement von Ahoiii Entertainment, den Machern der Fiete-Apps und -Bücher.

Der Verlag Mixtvision, der u.a. die App „Die große Wörterfabrik“ im Portfolio hat, begrüßt es, wenn **die App parallel zum Vorlesen projiziert** wird. „Das so genannte Aufführungsrecht ist in der Regel in den App-Verträgen enthalten.

Anders natürlich verhält es sich bei Büchern, die dafür nicht reproduziert werden dürfen“, wie Lena Frenzel, Programmleitung von Mixtvision, ausführt.

Auch StoryDOCKS, die digitale Tochter der Verlagsgruppe Oetinger, sieht die Nutzung von ihrer TigerBooks-App unproblematisch, insofern sie nicht bei regelmäßigen Veranstaltungen zum Einsatz kommt. „Insbesondere die Onilo-Boardstories von StoryDOCKS sind rechtlich abgesichert und dürfen öffentlich zugänglich gemacht werden“, erläutert Martin Kurzhals, Chief Sales Officer von StoryDOCKS aus Hamburg.

Hinweise für die rechtlichen Rahmenbedingungen für Vorlesestunden allgemein hat u. a. das Netzwerk Vorlesen der Stiftung Lesen zusammengestellt und kann hier abgerufen werden: <https://www.netzwerkvorlesen.de/wissenswertes/rechtliches/>

Zusammenfassend lässt sich sagen, wer auf der sicheren Seite sein möchte, fragt am besten bei den Verlagen und Entwicklerstudios nach, ob die geplante Veranstaltung rechtlich möglich ist.

Ansprache von Eltern und Großeltern

Gerade die **Großeltern** lassen sich bei App-Veranstaltungen gerne begeistern. Sie nutzen die Gelegenheit, gemeinsam mit den Enkelkindern die Welt der Apps zu entdecken. Anders als die meisten Eltern haben viele Großeltern im digitalen Bereich keinen enormen Wissensvorsprung vor den Enkelkindern. Von dieser gemeinsamen, entdeckenden **Annäherung auf Augenhöhe** profitieren beide Seiten: die Kinder, die ihre Lernerrolle mit Erwachsenen teilen, und die Großeltern, die sich gemeinsam mit den Enkeln besser auf Neues einlassen können. Sie lernen mit den Enkeln mit, was beiden Seiten großes Vergnügen bereitet.

Großeltern nehmen zum Beispiel an der Veranstaltung der **Stadt- und Landesbibliothek in Potsdam** teil, die Kinder und erwachsene Begleitpersonen an bestimmten Terminen einlädt, die Welt der Apps kennenzulernen. Maximal drei angemeldete Eltern- bzw. Großeltern-Kind-Paare haben bei diesen Veranstaltungen die Gelegenheit, Kinderbuch- und Spiele-Apps, die auf einem iPad vorinstalliert sind, auszuprobieren. Damit dem Lese- und Spielspaß nichts im Weg steht, gibt es vorher eine kleine Einführung seitens der Bibliothek.

„Das Angebot hatte einige Anlaufschwierigkeiten und wurde leider nicht ganz so gut angenommen, wie gehofft“, berichtet Frau Ludwig von der Bibliothek in Potsdam. Gründe dafür sind wahrscheinlich der Hintergrund und die Vorerfahrungen der Nutzer. „Viele der Eltern, die die Bibliothek nutzen, haben eigene Geräte zu Hause und benötigen keine Einweisung. Sie möchten lediglich **Tipps für gute Kinder-Apps** und fragen unsere App-Empfehlungsliste stark nach, haben aber an der Veranstaltung an sich weniger Interesse. Dann kommen auch Eltern zu uns, die den digitalen Medien eher skeptisch gegenüberstehen und die klassische Vorlesestunde bevorzugen.“ Wer sich unabhängig von den App-Veranstaltungen mit dem Tablet beschäftigen möchte, kann dies in Potsdam jederzeit tun.

Die Bibliothek bietet nämlich die Möglichkeit, ein Tablet gegen Vorlage des Leseausweises für die Nutzung vor Ort auszuleihen.

Spielerische Medienkompetenz

Apps lassen sich auch bei einer der bibliothekspädagogischen Kernaufgaben, der **Bibliotheksführung** für Kinder und Jugendliche, erfolgreich einsetzen. Insbesondere die App „Die große Wörterfabrik“ eignet sich hierfür hervorragend. „Denn die Bibliothek ist ja nichts anderes als eine große Wörterfabrik“, wie Frau Bornett von der Humboldt-Bibliothek in Berlin treffend sagt.

App-Führung mit „Die große Wörterfabrik“ in der Humboldt-Bibliothek in Berlin

Die jahrgangsübergreifende Klasse 1 bis 3 einer Berliner Grundschule darf heute die Humboldt-Bibliothek kennenlernen. Einige sind schon Profis, waren mit Eltern oder der Kita schon zu Besuch. Für andere Kinder ist die **Bibliothek Neuland**. Das wird sich aber im Laufe der nächsten Stunde ändern. Zum Einstieg erhält jedes Kind eine Karte mit einem Foto, das einen Ort in der Bibliothek zeigt. Nachdem die Karten eingehend studiert wurden, darf der erste sein Bild beschreiben. „Ich sehe einen Computer“. Wer hat das zweite Bild mit dem Computer? Haben sich die Paare gefunden, dürfen sie sich nebeneinandersetzen, während Frau Bornett erklärt, wofür der Computer gebraucht wird, wo die rote Couch steht oder was ein Kassenbon mit der Ausleihe zu tun hat.

Haben sich die Kinder einen ersten Überblick über die Bibliothek verschafft, geht es in die nächste Runde. Sie wird mit einem **Gespräch über das Bilderbuch „Die große Wörterfabrik“** eingeleitet. „Stellt euch vor, ihr müsstet für Wörter bezahlen. Da würden bestimmt einige Menschen arm dabei“, scherzt Frau Bornett. In der Welt der großen Wörterfabrik muss nämlich jedes Wort bezahlt werden. Dort gibt es Abteilungen für



lustige Wörter, seltene Wörter und böse Wörter. Um die Kategorien zu veranschaulichen, dürfen die ganz Mutigen unter den Blicken der Lehrkräfte auch mal ein böses Wort sagen: „Sch ...“.

Dann geht es an die **Erkundung der Bibliothek als großer Wörterladen**. Dafür erhalten die Kinder einen Holzbuchstaben, an dem ein Zettel mit einem Oberbegriff befestigt ist, wie „Piraten“, „Meer“ und „Fußball“. Die Kinder müssen das Buch finden, das mit dem gleichen Holzbuchstaben gekennzeichnet ist. Haben alle „ihr“ Buch, wird gemeinsam besprochen, warum das jeweilige Buch unter diesem Buchstaben zu finden ist. Dass „F“ nicht für Piraten steht, ist schon mal klar. Nach einigem Rätselraten kommen die Kinder darauf: Es ist der Anfangsbuchstabe vom



Nachnamen des Autors. Die Kinder dürfen nun aus ihrem Buch zwei bis drei Begriffe heraus-suchen und aufschreiben, die zu ihrer Kategorie passen – also „Schatz“, „Augenklappe“ und „Enterhaken“ aus dem Piratenbuch. So verstehen die Kinder schnell, weshalb die Bibliothek ein Wörterladen ist.

Nach so viel Arbeit ist (fast) Entspannung ange-sagt. Alle nehmen im Veranstaltungsbereich Platz, in dem ein Beamer mit Leinwand und Tablet aufgebaut ist. Alle schauen gespannt, als sich die erste Seite der App „**Die große Wörterfabrik**“ öffnet. Frau Bornett beginnt vorzulesen, während auf der Leinwand die Bilder groß für alle zu sehen sind. Vorlesen und Erzählen wechseln sich bei den vielen Interaktionsmöglichkeiten, die Frau Bornett geschickt einbindet, ab. Die Kinder dürfen Wörter

lesen, die über den Bildschirm gleiten oder sich Wörter merken, die eingeblendet werden. Die integrierten Spiele werden nach und nach erklärt, aber immer mit der Anbindung an die Geschichte. Die Kinder sind konzentriert dabei und klatschen laut, als die Geschichte endet.

Jetzt dürfen die Kinder selbst die **App an einem Tablet** ausprobieren und Wörter fangen, zuordnen oder übersetzen. Das macht allen Spaß und gelingt auch leicht, schließlich wurde es vorher geübt. Nach fünfzehn Minuten sind die meisten fertig. „Komm zu den Büchern“, sagt ein Mädchen zu einem anderen und zieht es zu den Regalen. Bald lümmelt sich die Klasse auf die Couches, jeder vertieft in ein Buch. Und da soll nochmal jemand sagen, dass man mit Apps die Kinder nicht zum Lesen bringt.

Manche Bibliotheken nutzen Apps, um ihr Auf-gaben- und Themenspektrum zu erweitern. Ihre App-Veranstaltungen gehen über das klassische Vorlesen hinaus und nehmen vielmehr **Medien-kompetenzen in den Blick**, wie die **Stadt-bücherei Frankfurt am Main**. Die „#iPÄD“-AG um die Bibliothekspädagogin Tanja Schmidt hat Veranstaltungskonzepte für Apps entwickelt, mit denen nicht nur der Umgang mit Apps und Tablet geübt, sondern auch verschiedene Medien-kompetenzen adressiert werden. Wichtig bei allen App-Konzepten der Frankfurter ist der **spielerische Umgang**. „Unser Motto lautet ‚Lernen mit Spaß‘, bekanntlich lernt man damit schneller und besser. Medienkompetenz wird in unseren Veranstaltungen eher unter der Hand vermittelt, speziell bei den Kleinen“, erläutert Tanja Schmidt den pädagogischen Ansatz. Neben dem Spielerischen setzen die Frankfurter Bibliotheken mit den „#iPÄD“-Veranstaltungen auf **Gruppenarbeit**. Das ist natürlich zum einen der begrenzten Geräteausstattung geschuldet, zum anderen aber bewusst Programm: „Selbst wenn wir für jedes Kind ein Tablet hätten, würden wir sie nicht einzeln austeilen. In unseren Veranstaltungen sollen die Tablets eben nicht wie oftmals zu Hause alleine genutzt werden, sondern als kommunika-tives Medium, das im Team eingesetzt wird“, so Schmidt weiter. Die dritte Säule der App-Veran-

staltungskonzepte heißt **Kreativität**. „Selbst produzieren statt konsumieren, so könnte das Motto lauten. Wir möchten die Kinder anregen, selbst aktiv zu werden. In allen unseren Veran-staltungen bekommen die Kinder das Tablet in die Hand und probieren selbst etwas aus.“

Dass dieses Konzept aufgeht, bestätigt das **posi-tive Feedback** von allen Seiten. Das beginnt beim Kollegium der Frankfurter Bibliotheken, das sich mit großem Engagement die doch teils aufwändi-gen Konzepte angeeignet hat – Einarbeitung in die Technik und Gerätelogistik inklusive. Die Mühe lohnt sich, denn nicht nur bei den Erzieherinnen und Lehrkräfte kommen die Formate gut an, sondern vor allem die Kinder sind hellauf begeis-tert. „Selbst die Kleinen sind voll konzentriert bei der Sache und erfüllen die kleinen Arbeitsaufträge in den Veranstaltungen sehr gerne. Es hätte ja sein können, dass die Kinder so von den Geräten fasziniert sind, dass sie nur rumdaddeln“, beobach-tet Schmidt. Besonders die **Jungen** und die Kinder, die in der Klasse nicht zu den Besten gehören, erreichen die „#iPäd“-Veranstaltungen. „Die sind richtig motiviert dabei. Da wird mancher Lehrkraft bewusst, dass diese Kinder und Jugendlichen auch über Kompetenzen verfügen und im Bereich Digitales vielleicht Experten sind“, schildert Tanja Schmidt ihre Erfahrungen.

„BilderKlickSuche“ in der Stadtbücherei Frankfurt am Main

Die Schuhe stehen an der Seite alle ordentlich in Reih und Glied, während ihre kleinen Besitzer auf den Stufen des Mini-Amphitheaters in der Zentralen Kinder- und Jugendbibliothek Platz genommen haben. Gespannt blicken alle Augen auf Tanja Schmidt, die in einem schönen Ohrensessel sitzt und ein **Wimmelbuch „Unsere große Stadt“** hochhält. „Wer weiß, was das ist?“ „Das kenn ich“, rufen einige der Kindergarten-Kinder, die heute zur #iPÄD-Veranstaltung in die Bibliothek gekommen sind. Noch ist von den digitalen Medien nicht die Rede. Erst wird das Wimmelbuch begutachtet und besprochen, dann kommen die Tablets zum Einsatz. „Wer kennt das?“ Fast alle Kinder haben ein solches Gerät schon einmal gesehen, ein Junge hat sogar ein eigenes. „Was machst du damit?“ „Zocken“, kommt es prompt zurück.

Eine andere Art des Zockens, nämlich einen spielerischen und kreativen Umgang erfahren die Kinder hier anhand der **Wimmelbuch-App „Unsere große Stadt“** nach Ali Mitgutsch. Es geht heute um genaues Beobachten, die Schärfung der Wahrnehmung. In Paaren dürfen die Kinder die App öffnen und sie ausprobieren. In die Wimmelwelt ist ein Suchspiel integriert, bei dem vorgegebene Bildausschnitte in der App gefunden werden müssen. Dafür bewegen die Kinder mit dem Finger ein Suchfenster in Kameraoptik über die Seiten, das die Details heranzoomt. Ist der gesuchte Ausschnitt gefunden, wird der Auslöser an der „Kamera“ betätigt. Für das Finden des richtigen Bildes gibt es bis zu drei Sterne. Gemeinsam beugen sich die Paare über das iPad und erledigen abwechselnd die Suchaufträge. Das Teamwork klappt bei den meisten reibungslos, bei zwei Paaren müssen die Erwachsenen ausgleichend eingreifen. „Komm, jetzt lass auch mal deinen Partner ran.“



Sind einige Bilder gefunden, geht die Veranstaltung in die nächste Phase. Alle öffnen die App **„Photo Booth“**, in der sich schon einige Bilder befinden. Ups. Es lässt sich aber nicht so gut erkennen, was auf den Bildern gezeigt wird. Das liegt daran, dass diese mit Verfremdungseffekten aufgenommen wurden. Frau Schmidt verrät aber, woher die Bilder stammen. Nämlich aus vier Bilderbüchern, die parat liegen. Findet den passenden Bildausschnitt, lautet der Suchauftrag. Die Kinder scharen sich mit den Tablets um die Bilderbücher und vergleichen eifrig die Originale mit den verrückten Fotos. „Hier, die Gans“. „Nein, das Boot.“ Es geht bei der gemeinsamen Suche äußerst kommunikativ zu.

Sind alle Bilder zugeordnet, gibt es einen neuen Auftrag. **„Fotografiert selbst“** mit der App **„Photo Booth“** Ausschnitte aus den Bilderbüchern und lasst dann die anderen suchen.“ Schwarz-Weiß, Infrarot, Kontrast, Kaleidoskop, die Verfremdungseffekte werden alle durchprobiert – nicht nur an den Bildern in den Bilderbüchern, sondern auch gerne am lebendigen Objekt: den anderen Kindern. Dann werden die Tablets getauscht und die Fotos der anderen Kinder in den Bilderbüchern (und auch an den Personen) gesucht. Das macht allen sichtlichen Spaß! Das Beste dabei: ganz nebenbei werden erste Recherchekompetenzen vermittelt.

Die **Reise vom Buch zur App und von der App zum Buch** und viele weitere tolle Konzepte für den Einsatz in Öffentlichen Bibliotheken und Schulbibliotheken sind auch in der hervorragenden Praxishandreichung **„#iPÄD – Medienbildung mit Tablet, App und Buch“** der Stadtbücherei Frankfurt am Main zu finden:

https://www.frankfurt.de/sixcms/media.php/738/ANSICHT_STB_Broschuere_iPaed_170x240_dy250416.pdf



Verbindung von Vorlesen und Apps

Eine Investition in die Verbindung von Lesen mit Apps ist durchaus lohnenswert und bringt **neue Impulse für die Leseförderpraxis**.

Vor allem lassen sich damit Zielgruppen erreichen, die eher nicht so gerne lesen wie die Jungen. Aber auch Väter können mit den digitalen Medien motiviert werden, ihren Kindern häufiger vorzulesen, was die Vorlesestudie der Stiftung Lesen zeigt. Die Interaktionsmöglichkeiten der Apps kurbeln zudem das **gemeinsame Gespräch** an, das ebenfalls ein bedeutender Faktor für eine erfolgreiche Sprach- und Leseförderung ist. Denn gerade für Kinder, die wenig soziale Kontakte

haben und in Familien leben, in denen sich selten über den Alltag unterhalten wird, sind Vorlesestunden und die dort stattfindenden Gespräche ein wichtiger Ausgleich. Auch Kinder mit geringen Sprachkenntnissen profitieren von den App-Vorlesestunden enorm, da die multimedialen Elemente ihnen weitere Hilfestellungen liefern und so ihr Verständnis für die Geschichte fördern. Viele Gründe mehr, die Möglichkeiten und die Vorteile, die digitale Medien für das Vorlesen und das gemeinsame Sprechen bieten, zu nutzen.

Wir wünschen viel Vergnügen beim Ausprobieren!