

Literacy im 21. Jahrhundert – Bilderbücher-Apps im Einsatz

Heinz Schlinkert

Zum Umgang mit digitalen Medien in der Kita hört man von erfahrenen Pädagog/innen oft Aussagen wie: „Bilderbücher sind gut für Kinder, da sie die Wahrnehmung und das Denken fördern. Digitale Programme sind ungeeignet. Statt mit der medial vermittelten Welt sollten Kinder sich zunächst mit der real sinnlich erfahrbaren Umwelt auseinandersetzen.“ Doch ganz so einfach kann man es sich nun doch nicht machen. Sind nicht auch Bilderbücher Medien? Sind nicht auch Tablets und die über sie vermittelten Inhalte sinnlich erfahrbar? Gibt es nicht auch viele inhaltlich bzw. ästhetisch ungeeignete Bilderbücher?

In der letzten Zeit entwickelte sich die Literacy-Welt in atemberaubendem Tempo über die klassischen Printmedien hinaus weiter. In der kürzlich erschienenen Studie des DIVSI zum Medienkonsum von Kindern zwischen drei und neun Jahren erfährt man, dass inzwischen jedes zehnte dreijährige Kind mehrmals pro Monat im Internet aktiv ist und dass ein großer Teil der Kinder im Kita-Alter Zugang zu Spielekonsolen hat.¹ Das ist Realität – ob man das nun mag oder nicht. Pädagogik muss sich dieser neuen Realität stellen. Pauschale Verbote und Dämonisierungen werden weder der Thematik noch den Kindern gerecht.

Die veränderte Alltagswelt der Kinder muss auch im Kita-Alltag thematisiert und in die pädagogische Arbeit integriert werden. Wir müssen lernen, von unseren eigenen Vorstellungen und Gewohnheiten ein Stück zu abstrahieren, um neuen Entwicklungen möglichst unbefangen begegnen zu können. Comics waren in den 1960er Jahren bei vielen Pädagog/innen verpönt, heute sind sie Teil der Jugendliteratur und haben z.T. Kunstcharakter. Selbst das Lesen wurde nach der Erfindung des Buchdrucks diffamiert mit der Argumentation, dass das Erzählen als Form der Überlieferung entwertet und der Leser sich auf sich selbst zurückziehen würde. Erziehung gilt der Zukunft – unsere in der Vergangenheit erworbenen Einstellungen können da der „Zukunftsfähigkeit“ der Kinder entgegenstehen.

Nun sollte man aus technischer Begeisterung heraus auch nicht alles Neue kritiklos akzeptieren, sondern durchaus kritisch diskutieren. Die von Herrn Spitzer² und anderen Fachleuten beschriebene Problematik digitaler Medien mit ihrem spezifischen Verführungs- bzw. Suchtcharakter ist sicher ernst zu nehmen. Nur kann das nicht bedeuten, dass man pauschal eine Mediengruppe bzw. deren Applikationen ablehnt und damit letztlich jeden Umgang mit diesen Medien dem Zufall überlässt.

Bilderbuch-Apps – zwei Beispiele

Das inzwischen große Angebot an ebook-Bilderbüchern bzw. an entsprechenden Apps für Tablets ist zunächst ein wenig verwirrend. Vieles kennt man schon vom Titelbild her. Als App sieht es dann aber doch wieder ganz anders aus; manchmal ist es kaum wiederzuerkennen. Außerdem gibt es oft Spiele, die Eingang in die Bücher finden, so dass eine klare Tren-

¹ DIVSI: U9-Studie: Kinder in der digitalen Welt, <https://www.divsi.de/publikationen/studien/divsi-u9-studie-kinder-der-digitalen-welt/5-kinder-und-das-internet/5-1-wann-und-wie-kinder-das-internet-wahrnehmen-und-nutzen/>

² Manfred Spitzer: Digitale Demenz 2012

nung zwischen „Spiel“ und „Buch“ manchmal gar nicht möglich ist. Hierzu zwei Beispiele, die Chancen und Abgründe der neuen Bilderbuchwelt deutlich machen.

Lauras Stern



Auch wenn man die Wahrnehmung des Anfassens und Umblätterns der Papirausgabe zunächst vermisst, so hat diese App doch die ansprechende Form- und Farbgebung und die Inhalte des Originals übernommen und die ruhige Atmosphäre erhalten. Die Menüführung ist übersichtlich und eindeutig; man kann zwischen allen Seiten hin und her springen, ähnlich wie beim Blättern im Buch. Interaktive Elemente – wie z.B. das Antippen der Katze, die dann miaut – schaffen Sprachanlässe. Die Themen „Sternbilder“ und „Farben“ sind zusätzlich eingefügt, stören aber kaum den Ablauf der Geschichte. Auf einer Seite findet sich ein kreativ-interaktives Moment; das Kind kann dort ein Wandbild mit einem reduzierten Mal-Interface selbstständig gestalten. Besonders wichtig ist, dass der Ablauf nicht starr wie im Film ist. Man kann ohne „Aufgaben“ erfüllt zu haben zur nächsten Seite gleiten, wird aber auch nicht automatisch zur nächsten Seite geführt, wenn man die „Aufgaben“ erfüllt hat. Es bestehen somit Spielräume bei der Gestaltung des Ablaufs zum Innehalten, Betrachten und Besprechen – wie in der Print-Version auch.

Die kleine Raupe Nimmersatt



In der App zu diesem Bilderbuchklassiker von Eric Carle werden dagegen alle Qualitäten des Originals zunichte gemacht. Der Inhalt der Geschichte wird nur ansatzweise umgesetzt und um Lernspiele ergänzt. Die Menü-Führung ist nur insofern frei als man jeweils zur vorherigen oder zur folgenden Seite gleiten kann; beim Schließen wird ein Lesezeichen angelegt. Aus dem beschaulichen, fast textlosen ersten Bild der Print-Version mit dem kleinen Ei, das nachts im Mondschein auf einem Blatt liegt, wird in der App eine textlastige Seite mit der Überschrift „Wusstest du?“. Man hört nun einen längeren Sachtext, der mit einer „schräppigen“ Stimme in pseudopädagogischem Tonfall vorgelesen wird; angekündigt wird dabei, ein „Ernähre-dich-gesund-Abzeichen“ gewinnen zu können. In dem Spiel auf der nächsten Seite, dem wohl das Tischspiel „Kleine Schnecke“ zugrunde liegt, sollen die Kinder dann die kleine Raupe jeweils auf die Spur schieben, die ihr gesundes Essen zuführt. Kurios ist, dass man, wenn man die Raupe nur mit Torten und Lollys füttert, am Ende trotzdem gelobt wird, weil die Raupe „gut gewachsen und groß“ geworden sei! Nach diesem Muster wird das Kind im Wechsel mit beherrschenden Textvorträgen und plumpen Lernspielen zu den Themen Farbbestimmung, Tierwelt und Ernährung konfrontiert. Der „Zauber“ der kleinen Raupe ist verloren gegangen!



Vor- und Nachteile von Bilderbuch-Apps

Ein möglichst unbefangener Blick auf Bilderbuch-Apps lässt einige Vorteile erkennen:

- Kinder lernen meist schnell, mit der Technik umzugehen. Anschalten, Antippen, Wischen und Menu-Orientierung sind Kulturtechniken geworden. Sie sind erstaunlicherweise auch schon von kleinen Kindern intuitiv erlernbar und sind Bestandteil des Bildungsbereichs Literacy.

- In Bilderbuch-Apps hat eindeutig das Bild Vorrang. Hier sind die Bilder nicht mehr nur „Illustrationen“ zum Text; die oft übersehene Grundbedeutung des Begriffs „Bilderbuch“ ist konsequent umgesetzt. Der Text erscheint meist gar nicht auf dem Bildschirm oder kann leicht abgeschaltet werden, so dass die Verbalisierung von Abläufen leichter fällt.
- Über die interaktiven Elemente können zusätzliche Inhalte eingebunden werden. Diese „Augmented Reality“ des Bilderbuchs schafft mehr Anreize und gibt mehr Wahrnehmungs-, Denk- und Gesprächsimpulse als das klassische Bilderbuch.
- Das Kind ist unabhängiger. Es ist nicht auf Erwachsene angewiesen; es kann selbst den Text hören, den Ablauf steuern und sich unter Umständen kreativ in den Verlauf der Geschichte einbringen.
- Über die Tonfunktion kann man manchmal Texte auch in Fremdsprachen hören. Außerdem kann das Lesen-Lernen durch die Aufnahme der eigenen Stimme unterstützt werden.
- Zudem sind Apps wesentlich billiger; z.B. gibt es „Die kleine Raupe Nimmersatt“ als App schon für 3,99 Euro. Zudem sind Apps sehr praktisch, was den Platzbedarf, z.B. bei Urlaubsfahrten, angeht.

Allerdings sind aus traditionell-skeptischer Sicht auch Nachteile von Bilderbuch-Apps festzustellen. Abgesehen von der Grundsatzfrage, ob bzw. in welchem Alter und – wenn ja – wie lange man Kinder mit digitalen Medien konfrontieren sollte, und abgesehen von der Vereinnahmung durch die Kommerzialisierung beinhalten digitale Bilderbuch-Apps verschiedene Gefahren und Beschränkungen:

- Hierzu zählen die Abhängigkeit von der Stromzufuhr (Akkus leer und dann?) und von der Funktionsfähigkeit des Geräts sowie der im Vergleich zum Bilderbuch kompliziertere Umgang mit einer App.
- Der selbstständige Umgang des Kindes mit dem Medium ist ein Vorteil, aber auch ein Nachteil, weil er viel mehr Kontrolle seitens des Erziehers erfordert. Ein Bilderbuch kann man einem Kind meist sorglos in die Hand geben; es ist auch „wartungsfrei“. Ein Tablet ist dagegen viel störungsanfälliger. Aus dem Internet heruntergeladene Programme können Gefahren unterschiedlichster Art beinhalten.
- Wichtiger aber scheint mir die Frage zu sein, inwieweit der Umgang mit Bild und Text durch die Technik stärker reglementiert ist und damit weniger Spielraum für Selbstbildungsprozesse bietet. Dies gilt zunächst für Apps, in denen das „Blättern“ nur im Vor-/ Zurückmodus von Bild zu Bild stattfinden kann oder in denen sogar das Weiterblättern an die Erfüllung von Aufgaben gekoppelt ist.

Für alle Apps gilt aber, dass durch interaktive Elemente die Fokussierung vorgegeben wird. Das Kind erkundet das Bild; es geht ihm meistens zunächst einmal darum, das Element (z.B. die Katze) zu finden, das eine Reaktion (z.B. das Miauen) bewirkt. Andere nicht interaktive Elemente sind dann eher „enttäuschend“. Der Gesamteindruck tritt in den Hintergrund, weil die Suche nach „antippbaren“ Elementen vorherrscht. Der Kick kommt, wenn man etwas gefunden hat, das eine Reaktion zeigt. Und dann? Es folgt die Suche nach dem nächsten Element.

Über diese Interaktivität können sinnvolle, auch zusätzliche, Inhalte eingebracht werden, doch – und hier wird das Pro-Argument aus anderer Sichtweise zum Contra-Argument – dadurch wird das Kind „ferngesteuert“. Das bedeutet in gewissem Sinne eine Einengung des Gesichtsfeldes des Kindes und damit eine Einschränkung seiner Wahrnehmung. Dialogisches Lesen

im Sinne einer klassischen Bilderbuchbetrachtung wird erschwert, weil das Kind gewissermaßen schon im Dialog mit dem Medium steht.

Bei allem Für und Wider bringen Pauschalurteile und Glaubensbekenntnisse gar nichts. Es geht vielmehr darum, medienpädagogische Vorstellungen zu entwickeln, Gefahren und Beschränkungen im Auge zu behalten, aber auch die Möglichkeiten der neuen Medien zu erkennen. Über die grundsätzliche Debatte hinaus sollte man lieber konkret am Medium Möglichkeiten und Probleme erkunden, um daraus Empfehlungen zur Auswahl und zum Umgang mit dem Medium ableiten zu können.

Worauf sollte man bei Kinderbuch-Apps achten?

Die Stiftung Lesen hat sich mit der Thematik beschäftigt und einige Ratschläge auf ihrer Homepage veröffentlicht³. Besonders wichtig scheinen mir folgende Aspekte zu sein:

- Der Umgang mit der App muss selbsterklärend sein, so dass das Kind jeweils entsprechend seiner Altersgruppe selbstständig damit umgehen kann.
- Die Geschichte muss ihre literarische Qualität behalten, die sich auch in der App an Text und Gestaltung festmacht.
- Die Menu-Führung muss große Spielräume zum Umgang mit der Geschichte zulassen. Ein Wechsel von jeder Seite zu jeder anderen Seite und selbstbestimmtes Tempo sind wichtige Bedingungen.
- Die meist in Apps enthaltenen Spiele sollen inhaltlich und grafisch in die Geschichte eingebettet sein und nicht aus ihr herausführen.
- Die Vorlesestimme sollte kindgerecht, aber nicht kitschig oder unterfordernd sein; man sollte sie möglichst im Programm abschalten können. Auch die Auswahl zwischen mehreren Sprachen kann wertvoll sein.
- Grundsätzlich gilt auch hier: Ein Medium braucht pädagogische Begleitung.

Interessant wären hier kleine Projekte in Kitas, in denen man z.B. in einer Kleingruppe im Ruhebereich den Umgang der Kinder mit dem Gerät erprobt und ihre Reaktionen auf die digitalisierte Form des Bilderbuchs beobachtet. Auch der parallele Einsatz beider Medienformen könnte spannend sein, gerade was die Äußerungen der Kinder dazu angeht.

Hier ist die Praxis gefragt: Es geht darum, das neue Medium erst einmal vorsichtig in die Arbeit einzubringen, Erfahrungen darzustellen und zu diskutieren!⁴

Literatur/Quellen der Abbildungen

Baumgart, Klaus: Lauras Stern. Bilderbuch. Baumhaus-Verlag 1996.

App: Lauras Stern. Verlag Bastei-Lübbe 2013, <http://bestekinderapps.de/lauras-stern-bilderbuch-app-bastei-luebbe-49687> (inkl. Youtube-Demo)

Carle, Eric: Die kleine Raupe Nimmersatt. Bilderbuch. Gerstenberg Verlag Oldenburg 1969.

App: Die kleine Raupe Nimmersatt. Story Toys Verlag 2015. Demo zur App „Die kleine Raupe Nimmersatt“ auf YouTube unter <https://www.youtube.com/watch?v=KwIyZR41Akk>

³ Siehe http://www.stiftunglesen.de/initiativen-und-aktionen/digitales/standpunkte_digitales

⁴ Konkrete Ideen zum Einsatz von Tablets in der pädagogischen Praxis für verschiedene Altersgruppen finden sich in der Broschüre: Landeshauptstadt München (Hrsg.): „Tablets im Einsatz“, Medienpädagogische Praxis-Inspirationen aus dem Projekt „Multimedia-Landschaften für Kinder“, München 2015, www.medienpaedagogik-praxis.de/2015/09/09/tablets-im-einsatz-broschuere-mit-medienpaedagogischen-praxis-inspiration12en/

DIVSI U9-Studie: Kinder in der digitalen Welt. <https://www.divsi.de/publikationen/studien/divsi-u9-studie-kinder-der-digitalen-welt/1-einfuehrung/>

DJI-Datenbank Apps für Kinder. <http://www.dji.de/index.php?id=43348>

Küchemann, Fridtjof: Augmented Reality für Kinder. Dieses Bilderbuch gebiert Ungeheuer. FAZ 15.06.2015, <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/familie/augmented-reality-im-bilderbuch-13646980.html>

Quelle: <http://www.kindergartenpaedagogik.de/2354.pdf>
© Martin R. Textor (Hrsg.): *Das Kita-Handbuch*