

Christiane Bornett

Leseförderung digital genial

Wie Tablets die Bibliothekspädagogik verändern / Tipps nicht nur für Bilderbuch-Apps

Kommt heute eine erste oder zweite Klasse zu einer Erst-einführung in eine Öffentliche Bibliothek, werden idealerweise nicht nur physische Medien wie Bücher, Filme und CDs vorgestellt, sondern die Kinder können mit Bilderbuch-Apps auch in der virtuellen Geschichten-Welt auf Entdeckungsreise gehen. Siebtklässler vergleichen in einem Recherche-Workshop nicht nur Informationen aus Sachbüchern mit Wikipedia, sondern drehen kleine Videoclips und gestalten Mini-E-Books. Digitale Endgeräte wie Smartphones und Tablets gehören selbstverständlich zur Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen, die Nutzung ist ihnen vertraut. Wollen die Öffentlichen Bibliotheken zu dieser alltäglichen Lebenswelt dazugehören, dann ist die Einbindung digitaler Medien in ihre Leseförderprogramme zwingend erforderlich.

Der Einsatz von Tablet & Co sollte dabei nicht einem speziellen medienpädagogischen Zusatzprogramm vorbehalten, sondern ein möglicher Baustein in den regelmäßigen Bibliotheksveranstaltungen sein. Bibliothekarinnen und Bibliothekspädagogen erweitern damit ihren »Werkzeugkasten« und erhöhen die Eigenaktivität der Schülerinnen und Schüler. Nebenbei wird die Bibliothek als modern und innovativ wahrgenommen. Der »Coolness-Faktor« beispielsweise von iPads sollte nicht unterschätzt werden.

Die Inhalte von Bibliothekseinführungen und Leseförderveranstaltungen verändern sich dabei grundsätzlich nicht: über Bilderbücher sprechen, mit Sachbüchern arbeiten, Märchen erzählen, Bibliotheksregeln lernen, Buchvorstellungen erarbeiten und Standorte von Medien in Bibliotheksräumen finden.

In Bibliotheksprogrammen für Kitas werden Bilderbuchgeschichten für die Sprachbildung genutzt. In der Regel werden dabei reale Gegenstände zum »Begreifen« für die Wort-schatzarbeit eingesetzt. Tablet plus App können bereits bei dieser Zielgruppe eine ideale Ergänzung sein: Mit »Sound-Bingo« (Jumbo) oder einer Tiergeräusche-App kann die akustische Wahrnehmung geschärft und zugleich in eine Geschichte thematisch eingeführt werden.

Gemeinsames Spielen und Raten

Wichtig für die kleinen Zuhörer ist das gemeinsame Spielen und Raten, dafür wird nur ein Tablet gebraucht. Will man eine Bilderbuch-App, zum Beispiel die mehrfach preisgekrönte Fiete-App (Ahoii) vom kleinen Matrosen für eine größere Kindergruppe sichtbar machen, benötigt man einen Beamer. »Fiete« eignet sich wunderbar zum freien Erzählen und gemeinsamen Spielen – die Kinder dürfen abwechselnd etwas auf dem Tablet bewegen. Anschließend kann das Buch »Fiete: Die große Fahrt« vorgelesen werden. Ideal ist das Setting, wenn man über eine TV-Box verfügt, die das Signal über W-LAN kabellos an den Beamer sendet, so dass man das Tablet problemlos von Kind zu Kind weitergeben kann.

Das Anschauen von Bilderbuch-Apps via Beamer als gemeinsames Erlebnis spielt auch in der ersten und zweiten Klasse noch eine große Rolle. Lässt sich der Text wahlweise ein- und ausblenden, kann entweder nur vorgelesen werden oder die Kinder können im Wechsel laut vorlesen als gemeinsame Lese-Aktion. Die Bilderbuch-App sollte man als Leseförderer sehr genau kennen, um die interaktiven Elemente gezielt für



Interessiert und motiviert: Kinder spielen ein digitales interaktives Quiz in der Bibliothek. Foto: Verbund Öffentliche Bibliotheken Berlin / Barbara Dietl

ein gemeinsames Spiel einzusetzen oder durch Überspringen den Fortgang der Geschichte nicht zu stören. Auch ein »Anspielen« ist gut möglich, wenn die Kinder die Möglichkeit haben, nach dem gemeinsamen (Vor-)Lesen, beispielsweise zu zweit ein Tablet zu nutzen, um sich die Geschichte noch einmal anzusehen, zu hören und die interaktiven Elemente zu erleben. Für dieses Format sehr gut geeignet sind: »Die große Wörterfabrik« (Mixtvision) und alle Märchen-Apps von Carlsen.

Auch eine Sachbuch-Veranstaltung im Rahmen einer Bibliothekseinführung kann durch digitale Medien sehr gut ergänzt werden.

Die Bilderbuch-App ist dabei stets nur einer von mehreren Bausteinen einer literarischen Veranstaltung. Zur »großen Wörterfabrik« werden ganz analog in den Bibliotheksbüchern Wörter zu bestimmten Kategorien gesucht, und Märcheninhalte können ganz klassisch mit Gegenständen, Bildkarten, Märchenbilderbüchern oder Rollenspielen erarbeitet werden.

Auch eine Sachbuch-Veranstaltung im Rahmen einer Bibliothekseinführung kann durch digitale Medien sehr gut ergänzt werden. Nutzt man dafür zum Beispiel die Bände aus »Meine große Tierbibliothek« von Esslinger für Erstleser der zweiten Klasse kann der zusätzliche Einsatz der App »Kids World Atlas« (planetfactory) die Veranstaltung bereichern. In der (kostenfreien) App gibt es eine große Weltkarte mit Tierabbildungen, hinter denen sich steckbriefartige Infos zu den Tieren und kurze Videoclips verbergen. Es sind meist nur zwei bis drei Sätze zu lesen. Ebenso wie in den Sachbüchern finden die Kinder Informationen zu Größe, Lebensraum und Nahrung der Tiere.

Haben die Kinder aus den Büchern und der App genug Informationen zusammengetragen, kann zum Abschluss gemeinsam das Quiz in der App gespielt werden. Teilt man die Gruppe in zwei Mannschaften auf, haben die Kinder sehr viel Spaß dabei, ihre gerade analog und digital erarbeiteten Informationen in einem Wettkampf einzusetzen.

Es gibt einige Apps, die so zu klassischen Sachbuchthemen einsetzbar sind: zum Beispiel »Professor Astrokatz Universum ohne Grenzen« (minilabstudios) zum gleichnamigen sehr schön gestalteten Sachbuch aus dem Nord Süd Verlag. Auch hier geht es darum, Informationen zu sammeln, um sie dann zum Lösen von Quizfragen zu verwenden. In jedem Kinderbibliotheksbestand finden sich genügend Sachbücher zum Thema »Weltall«, die man bei einer Bibliothekseinführung zusammen mit der App einsetzen kann. Die grafische Gestaltung von »Professor Astrokatz« sowohl als Buch als auch in der App ist herausragend und ermöglicht ein Erlebnis für Schüler und Lehrer.

Kurze Dialoge und Mini-Geschichten

Für die Umsetzung von Geschichten und das kreative Erzählen gibt es verschiedene Apps (zum Beispiel »Story Wheel« für das mündliche Erzählen in der Gruppe). Besonders gut einsetzbar für Bibliothekszwecke ist »Puppet Pals« (Heber Sheffield), auch

Christiane Bornett ist Diplom-Bibliothekarin und arbeitet in der Stadtbibliothek Berlin-Reinickendorf als Koordinatorin für die Kinder- und Jugendbibliotheksarbeit. Nach langjähriger Tätigkeit im Projekt »Kinder werden WortStark« der Stadtbibliothek Friedrichshain-Kreuzberg widmet sie sich seit zwei Jahren dem Schwerpunkt »Digitale Medien in der Leseförderung« und ist Moderatorin einer Arbeitsgruppe der Berliner Öffentlichen Bibliotheken zu diesem Thema. – Kontakt: Christiane.Bornett@reinickendorf.berlin.de



schon für jüngere Schüler ab der zweiten oder dritten Klasse. Kurze Dialoge oder Mini-Geschichten können schnell in Szene gesetzt werden. Obwohl es die App nur in Englisch gibt, ist die Bedienung so intuitiv und selbsterklärend, dass die Kinder mit wenig Hilfestellung schnell eigene kleine Clips mit sich selbst als Hauptpersonen oder Figuren aus Büchern herstellen können. Das gemeinsame Anschauen der Clips an der Leinwand ist dann stets ein würdiger Abschluss. Thematische Einführung, das Vorlesen einer Geschichte und die Eigenaktivität der Kinder am Tablet plus Abschlussvorführung sind innerhalb einer 90-minütigen Bibliotheksveranstaltung möglich, die Integration digitaler Medien in regelmäßige Programme ist durchaus realisierbar.

Jeder Bibliothekspädagogin wird das Herz aufgehen, wenn sie einmal erlebt hat, wie begeistert und motiviert auch schwierigste Gruppen ein digitales interaktives Quiz spielen.

Benötigt man als Bibliothekspädagoge gelegentlich noch Überzeugungskraft für den Einsatz von Tablets gegenüber Lehrern und Erziehern von Kita-Gruppen und Grundschulkindern, ist es bei älteren Schülern fast zwingend, die ihnen vertrauten Medien einzusetzen. Buchvorstellungen mit Selfies und Fotos vom Standort des Buches (App: »Moldiv«, Jellybus) oder das Drehen eines Videoclips (App: I-Movie, Apple) passend zu einer Recherche zum Thema »Youtube«, diese Programmpunkte begeistern auch leseferne Jugendliche. Sie sind außerdem ein idealer Einstieg in den Tablet-Einsatz, auch für die Kolleginnen und Kollegen, denen die Gestaltung von digitalen Rallyes zunächst noch zu aufwendig erscheint.

Jeder Bibliothekspädagogin wird auf jeden Fall das Herz aufgehen, wenn sie einmal erlebt hat, wie begeistert und motiviert auch schwierigste Gruppen ein digitales interaktives Quiz (»kahoot.it«) spielen, in dem es um nichts anderes geht als um Ausleihbedingungen und Benutzungsformalitäten.