



APPGETAUCHT IN DIGITALE LESEWELTEN

- Woran erkenne ich eine gute Bilderbuch-App?

Prof. Dr. Ute Krauß-Leichert, HAW Hamburg
Elisabeth Baumann, HAW Hamburg
13. Juni 2018

AGENDA

Studien im Überblick

Empfehlungslisten für Bilderbuch-Apps & Co.

Bewertungskriterien für Bilderbuch-Apps & Co.

Vermittlungskonzepte - Beispiel



STUDIEN IM ÜBERBLICK

- Altersgruppe 6-13 Jahre: Tablet 5%, Smartphone 38% (KIM-Studie 2016)
- Mit 12 Jahren nutzen bereits 85% der Kinder ein Smartphone (Jung und vernetzt)
- Mediennutzung/-zugang unabhängig vom Einkommen der Eltern (DIVSI U9-Studie)
- 43 % der Eltern stellen fest: Kinder wollen vermehrt mit Apps spielen („Kids and Apps“-Analyse 2015)
- Entscheidende Kriterien für App-Auswahl: Bildung (56%), Spaß (43%) („Kids and Apps“-Analyse 2015)
- Eltern wünschen sich einen angemessenen Umgang ihrer Kinder mit Medien (MoFam)

EMPFEHLUNGSLISTEN FÜR BILDERBUCH-APPS & CO.

Wo finde ich gute
Empfehlungen für
Bilderbuch-Apps?



EMPFEHLUNGLISTEN FÜR BILDERBUCH-APPS & CO.

- Stiftung Lesen
- Webseiten (z. B. klick-tipps.net, ene-mene-mobile.de)
- Datenbank Apps für Kinder von Deutschen Jugendinstitut
- Social Media (z. B. Facebook, Pinterest)
- Verlage (z. B. Carlsen, Oetinger)

BEWERTUNGSKRITERIEN FÜR BILDERBUCH-APPS & CO.

Was macht eine gute
Bilderbuch-App aus?



BEWERTUNGSKRITERIEN FÜR BILDERBUCH-APPS & CO.

Pädagogische Kriterien

- Bildungsauftrag
- Festgelegte Lehr- und Lernziele
- Ausgewogenheit von Spaß und Lerneffekt
- Anknüpfungsmöglichkeiten für die Nutzung in Veranstaltungen/dem Unterricht
- Sinnvolle Einbindung interaktiver Elemente
- Möglichkeit zur Erstellung/Anpassung der Inhalte



BEWERTUNGSKRITERIEN FÜR BILDERBUCH-APPS & CO.

Ziele (Unterhaltung/ Lernen)

- Reflexionsmöglichkeit
- Lerneffekt
- Spaßfaktor
- Fehlertoleranz/Rückmeldung



BEWERTUNGSKRITERIEN FÜR BILDERBUCH-APPS & CO.

Inhalt/ Beschreibung

- Kurzbeschreibung des Inhalts
- Inhaltliche Konzeption und deren Umsetzung
- Alters- und gendergerechte Themenauswahl
- Passendes Sprachniveau
- WOW!-Effekt: Interaktivität, Innovation, Begeisterung
- Spielerische Elemente sollen der Vertiefung des Inhalts und der Einbeziehung des Nutzers dienen
- Angemessene Schwierigkeitsstufen



BEWERTUNGSKRITERIEN FÜR BILDERBUCH-APPS & CO.

Gestaltung/ Design

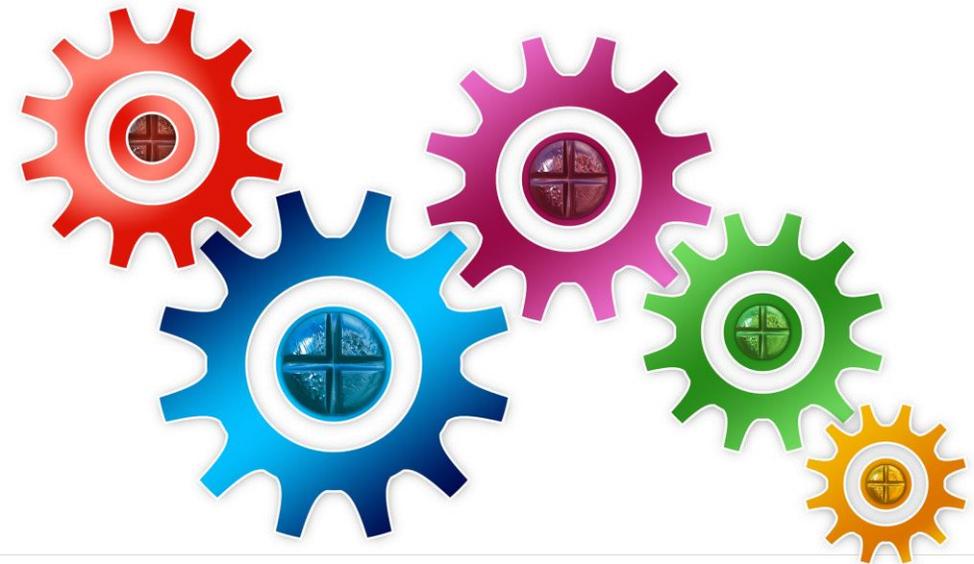
- Zielgruppenspezifische Elemente
- Lebensweltbezug
- Künstlerische Gestaltung
- Lesefreundlich



BEWERTUNGSKRITERIEN FÜR BILDERBUCH-APPS & CO.

Technik

- Saubere Programmierung
- Intuitive Bedienung, einfache bzw. selbsterklärende Bedienbarkeit/Navigation
- Berührungs- und Bewegungsintensität
- Automatische Speicherung des Lern-/Spielstandes
- An- und abschaltbare Vorlesefunktion
- Hilfestellungen



BEWERTUNGSKRITERIEN FÜR BILDERBUCH-APPS & CO.

Sicherheit

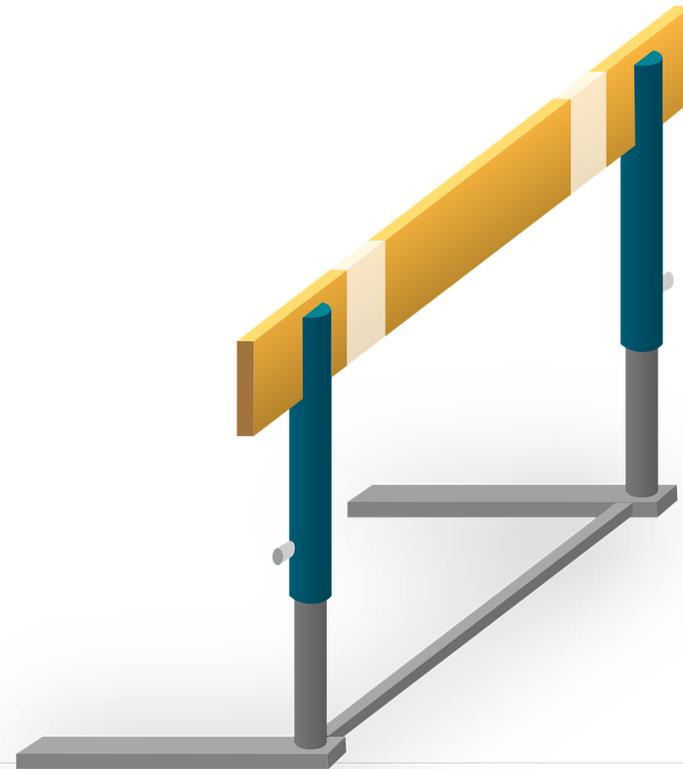
- Keine In-App-Käufe
- Keine Kosten(fallen)
- Keine Werbung
- Kein Zugang zum Internet
- Auf Suchtpotenzial wird hingewiesen oder gänzlich ausgeschlossen
- Technische Sicherheit



12

Barrierefreiheit

- Vorgelesene Wörter synchron hervorheben
- Vollständige Vertonung des Textes
- Einfache und verständliche Sprache
- Spracheinstellungen vorhanden



BEWERTUNGSKRITERIEN FÜR BILDERBUCH-APPS & CO.

Datenschutz

- Transparente und kindgerechte Nutzungs- und Datenschutzbestimmungen
- Keine unkontrollierte bzw. ungewollte Datenverarbeitung- und Weiterleitung an Dritte
- Schutz der Privatsphäre



14

BEWERTUNGSKRITERIEN FÜR BILDERBUCH-APPS & CO.

Kosten und kommerzielle Inhalte

- Kostentransparenz
- Werbeinhalte
- Keine Beeinträchtigung der Nutzung
- Keine Aufforderung zum Werben



BEWERTUNGSKRITERIEN FÜR BILDERBUCH-APPS & CO.

Vertrauenswürdigkeit

- Interessen, Referenzen und Finanzierung des Anbieters
- Hinweise auf Gefahren, Werbung, Sicherheitseinstellungen
- eventuelle Auszeichnungen/Preisehrungen



BEWERTUNGSKRITERIEN FÜR BILDERBUCH-APPS & CO.

Social Media

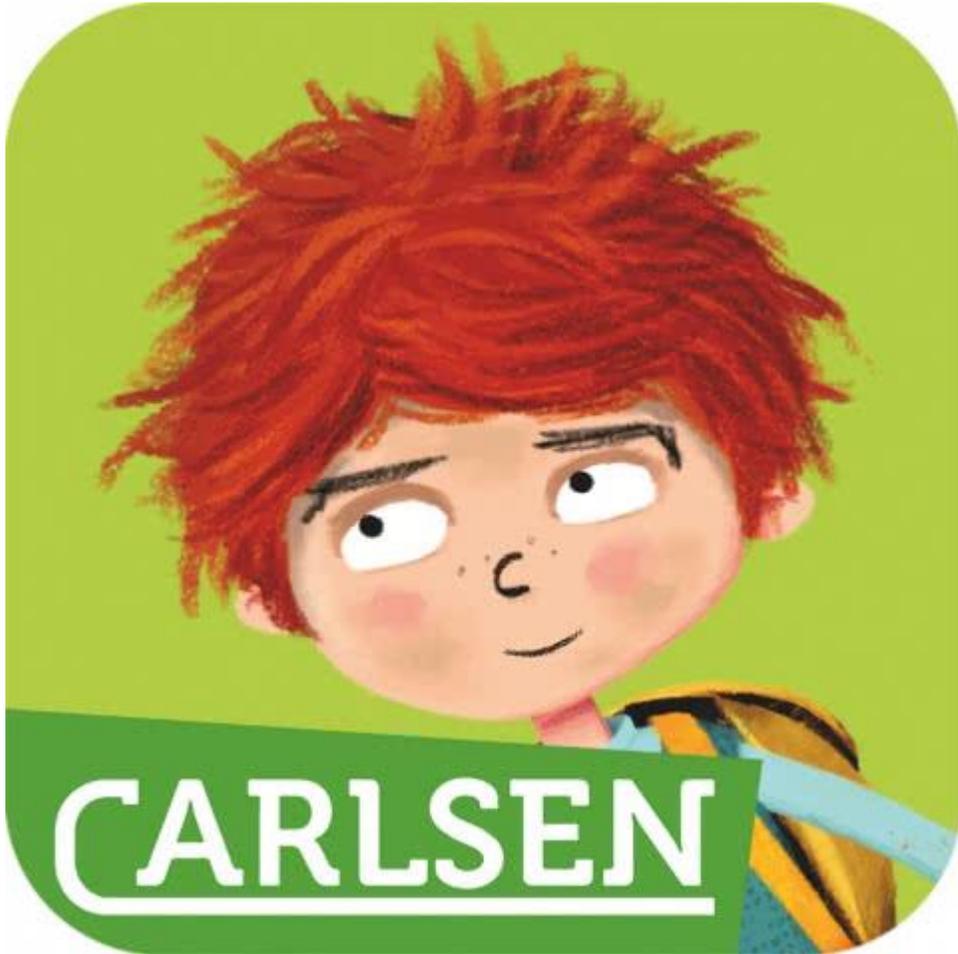
- Kindgerechter Zugang
- Datenschutz



17

Wie können Bilderbuch-Apps
im Rahmen von
Bibliotheksveranstaltungen
eingesetzt werden?





(Quelle: Carlsen Verlag GmbH o. J.)

Vermittlungskonzept von Elisabeth Müller

- Zielgruppe: Kinder von 5-8 Jahren
- 10-12 Kinder
- Dauer: 60 Minuten

Ablauf:

- Begrüßung (Ankommen, Kennenlernen)
- Gemeinsames Singen „Hänschen klein“
- Interaktives Bilderbuchkino, Nutzung der App
- Auflockerungselement
- Evaluation
- Verabschiedung

DIE BROSCHÜRE



https://www.haw-hamburg.de/fileadmin/user_upload/DMI-I/Downloads/BilderbuchApps_Band1.pdf



https://www.haw-hamburg.de/fileadmin/user_upload/DMI-I/Downloads/BilderbuchApps_Band2.pdf

FRAGEN?



KONTAKTDATEN



Elisabeth Baumann

elisabeth.baumann@haw-hamburg.de

Prof. Dr. Ute Krauß-Leichert

ute.krauss-leichert@haw-hamburg.de



QUELLEN

KRAUSS-LEICHERT, Ute (Hrsg.), 2017. Digitale Lesewelten - Von Bilderbuch-Apps zur Virtual Reality. Band 1: Empfehlungslisten und Bewertungskriterien für Bilderbuch-Apps, Zukunftsangebote für Kinder, Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen. Hamburg: HAW Hamburg

KRAUSS-LEICHERT, Ute (Hrsg.), 2017. Digitale Lesewelten - Von Bilderbuch-Apps zur Virtual Reality. Band 2: Vermittlungskonzepte für Bilderbuch-Apps. Hamburg: HAW Hamburg

BILDQUELLEN

BITKOM, 2014. Jung und vernetzt [online]. Jung und vernetzt. Kinder und Jugendliche in der digitalen Gesellschaft. Berlin: BITKOM – Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e. V. [Zugriff am: 2018-06-06]. Verfügbar unter: <https://www.bitkom.org/noindex/Publikationen/2014/Studien/Jung-und-vernetzt-Kinder-und-Jugendliche-in-der-digitalen-Gesellschaft/BITKOM-Studie-Jung-und-vernetzt-2014.pdf>

CARLSEN VERLAG GMBH, o. J. Hans und die Bohnenranke [online]. Hamburg: Carlsen Verlag GmbH [Zugriff am: 2018-06-06]. Verfügbar unter: <https://www.carlsen.de/ios/hans-die-bohnenranke/58956>

DIVSI - DEUTSCHES INSTITUT FÜR VERTRAUEN UND SICHERHEIT IM INTERNET, 2014. DIVSI U25-Studie [online]. Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene in der digitalen Welt. [Zugriff am: 2018-06-06]. Verfügbar unter: <https://www.divsi.de/wp-content/uploads/2014/02/DIVSIU25-Studie.pdf>

DIVSI - DEUTSCHES INSTITUT FÜR VERTRAUEN UND SICHERHEIT IM INTERNET, 2015. DIVSI U9-Studie [online]. Kinder in der digitalen Welt. [Zugriff am: 2018-06-06]. Verfügbar unter: <https://www.divsi.de/wp-content/uploads/2015/06/U9-Studie-DIVSI-web.pdf>

BILDQUELLEN

MPFS - MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST, 2015. miniKIM-Studie [online]. Kindheit, Internet, Medien. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest [Zugriff am: 2018-06-06]. Verfügbar unter: <https://www.mpfs.de/studien/minikim-studie/2014/>

MPFS - MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST, 2016. JIM-Studie [online]. Jugend, Information, (Multi-) Media. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest [Zugriff am: 2018-06-06]. Verfügbar unter: <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2016/>

MPFS - MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST, 2017a. KIM-Studie [online]. Kindheit, Internet, Medien. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest [Zugriff am: 2018-06-06]. Verfügbar unter: <https://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2016/>

Soweit nicht anders angegeben, wurden die Bilder unter CC0-Lizenz der Seite www.pixabay.com entnommen