
Bilderbuch-Apps im Kindergarten und in der Primarstufe

Potential für das literarische Lernen?!

Julia Knopf

1 Analog oder digital?

Um das literarische Lernen im Kindergarten und in der Primarstufe zu fördern, kommen nahezu täglich neue digitale Bilderbuch-Angebote auf den Markt. Die Wissenschaft diskutiert diese Angebote durchaus kontrovers, hat allerdings erst ansatzweise fundierte Erkenntnisse zum Potential von Bilderbuch-Apps für das literarische Lernen generiert. Während im wissenschaftlichen Diskurs beispielsweise noch die veränderten Anforderungen an junge Rezipienten diskutiert werden und pauschale – oft negative – Urteile über Bilderbuch-Apps gefällt werden, bringen immer mehr Verlage und Spielehersteller Angebote auf den Markt, die von Eltern und pädagogischen Fachkräften gekauft werden – ohne dass diese oft wissen, worauf bei diesen Angeboten zu achten ist oder wie man mit ihnen umgeht. Hier besteht dringender Forschungs- und Informationsbedarf, denn die Downloadzahlen steigen rasant (vgl. hierzu u. a. die Vorlesestudie der Stiftung Lesen seit 2007). Oft verleiten allein die animierten Illustrationen zum Download. Erst bei genauerem Hinsehen entdeckt man dann die großen Qualitätsunterschiede zwischen den Angeboten.

Ausgehend von den vorliegenden Ergebnissen aus Literaturwissenschaft und Literaturdidaktik zum Bilderbuch versucht dieser Artikel eine erste Einschätzung

zum Potential von Bilderbuch-Apps für das literarische Lernen. So bedarf es, um Bilderbuch-Apps angemessen beurteilen zu können, zunächst Kriterien für qualitativ hochwertige Angebote, die auf literaturwissenschaftlichen Ergebnissen basieren. In den Fokus rückt dabei immer wieder die Frage nach dem Mehrwert, den digitale Bilderbuchangebote im Vergleich zu ihren gedruckten Pendants haben. Erste Beispiele lassen erahnen, dass Bilderbuch-Apps insbesondere durch die sinnvolle Nutzung technischer Funktionen einen wichtigen Beitrag zur Förderung literarischer Kompetenzen leisten können. Der Artikel zeigt erste Beispiele auf.

2 Was sind „Bilderbuch-Apps“?

Im Laufe der Entwicklungsgeschichte des Bilderbuchs wurden zahlreiche Typologisierungsversuche unternommen. Diese lassen sich grundsätzlich auch auf digitale Angebote übertragen: Eine der bis heute bekanntesten Kategorisierungen stammt von Thiele, der zwischen *erzählenden Bilderbüchern* (fiktionale Wirklichkeit) und *Sachbilderbüchern* (non-fiktionale Wirklichkeit) unterscheidet (Thiele 2005, S. 237). Erzählende Bilderbücher untergliedert er wiederum in *fantastische* und *realistische Erzählbilderbücher*, Sachbilderbücher in *Bildersachbücher* und *Sachbilderbücher* (Thiele 2005, S. 237 und S. 672). Weiterhin entwickelt er eine Kategorie, die er als *gestalterische Sondertypen des Bilderbuchs* bezeichnet. Bilderbücher dieser Kategorie können sowohl erzählende Bilderbücher als auch Sachbilderbücher sein. Kennzeichnend für diesen Typ Bilderbuch ist, dass er von den Rezipienten ein gewisses Maß an Eigenaktivität einfordert: Solche Malbücher, Spielbücher, Bewegungsbilderbücher oder Pop-up-Bilderbücher enthalten Elemente zum Aufklappen, Ziehen oder Drehen und fordern den Rezipienten zur Mitgestaltung der Narration auf (Thiele 2005, S. 237).

Die Tendenzen der letzten Jahre zeigen, dass die Anzahl an Bilderbüchern, die sich diesen gestalterischen Sondertypen zuordnen lassen, wächst. Generell experimentieren immer mehr analoge Bilderbücher mit literarischen und gestalterischen Verfahren. Der Begriff der sog. *postmodernen Bilderbücher* hat sich in diesem Zusammenhang etabliert (Kümmerling-Meibauer 2011). Dabei werden verschiedene Genres gemischt, mediale Erzählweisen integriert oder auch die gewohnte Linearität – so weit das analoge Medium es zulässt – aufgehoben. Die Kinder brauchen für die Rezeption dieser Bilderbücher spezifische Kompetenzen (Sahr 2005; Kümmerling-Meibauer und Köbner 2010; Exner und Kümmerling-Meibauer 2012): So müssen sie neben literarischen Kompetenzen insbesondere auch eine *Visual Literacy* entwickeln, also eine Fähigkeit „Symbole und Zeichen in Bildern zu verstehen“ (Kümmerling-Meibauer 2012, S. 20). Das gilt noch einmal mehr für

die Rezeption bewegter Bilder. Denn filmische Umsetzungen von Bilderbüchern, also *bilderbuchartig angelegte Filme* und *verfilmte Bilderbuchgeschichten*, sind ebenfalls wichtige ästhetische Produkte beim Umgang mit Bilderbuchangeboten (Saar 2005, S. 165).¹

Bereits 2005 forderte Sahr, der Literaturunterricht müsse die veränderten Rezeptionsbedingungen von Kinderliteratur berücksichtigen und Buch und Film als gleichberechtigte ästhetische Produkte betrachten. Apps hatte er damals zwar noch nicht im Blick, aber seine Schlussfolgerungen lassen sich darauf übertragen (vgl. u. a. die Ausführungen bei Knopf und Abraham 2014): Auch Bilderbuch-Apps sind eine Möglichkeit oder ein weiteres ästhetisches Produkt, das zur Rezeption von Bilderbüchern motivieren und literarische Kompetenzen fördern kann. Allerdings mit erweiterten technischen Möglichkeiten. Ritter definiert:

„Bilderbuch-Apps sind digitale Bild-Text-Erzählungen [...] für Mobilgeräte, wobei idealtypisch eine dominante und explizite Erzählung erkennbar ist. Damit folgen sie grundsätzlich dem Erzählkonzept analoger Bilderbücher. Die digitale Verarbeitung verändert jedoch nicht nur die technologische Präsentation des Bilderbuchs, sondern damit einhergehend auch die Konstruktionsmöglichkeiten der literarischen Substanz und die Interaktionsmöglichkeiten auf der Rezeptionsebene.“

(Ritter 2013, S. 4)

Entscheidend ist laut dieser Definition, dass durch das veränderte Medium und damit die technischen Optionen *neue Konstruktionsmöglichkeiten des literarischen Textes* und *neue Interaktionsmöglichkeiten mit den Rezipienten*, also den Kindern, entstehen. Werden diese sinnvoll genutzt, können Bilderbuch-Apps sogar einen *Mehrwert* im Vergleich zu ihren gedruckten Pendanten entfalten und die Ziele des Literaturunterrichts einfacher (z. B. die Schulung der Imaginationsfähigkeit oder die Empathie mit Figuren). Einschlägige Studien stehen hier zwar noch aus. Klar ist aber, dass dazu ein Umdenken erforderlich ist. Dies fordert Gralley bereits 2006:

„Let digital be digital. Let the digital medium create stories that can't be told as well on paper – or told on paper at all. Imagine a story progressing not by page turns but by proceeding up, down, to the right, or even to the left. Imagine words and pictures appearing, receding, and gliding into place. Envision stories that might proceed by unfolding like a flower, or sinking as if into a black hole space.“

(Gralley 2006, S. 36f.)

1 Der Bilderbuchkanal pikcha.tv (auch als App verfügbar) reagiert darauf und bietet zahlreiche Bilderbuchfilme zum Download.

Bilderbuch-Apps sollten also keine Kopien analoger Bilderbücher sein, sondern die Möglichkeiten des neuen Mediums aufgreifen. Gralley (2006) schlägt u.a. vor, sich von der Linearität analoger Bilderbuchgeschichten zu lösen oder durch besondere Animationen die Aufmerksamkeit auf bestimmte Inhalte zu lenken. Kinder machen auf diese Weise vielfältige literarisch-mediale Rezeptionserfahrungen, welche wiederum literarische Lernprozesse anstoßen und weiterentwickeln können.

Vor dem Hintergrund bisheriger Ausführungen lassen sich Bilderbuch-Apps wie folgt charakterisieren:

- Bilderbuch-Apps können – so wie analoge Bilderbücher – nach erzählenden Bilderbuch-Apps (fiktional: fantastisch oder realistisch) und Sachbilderbuch-Apps kategorisiert werden.
- Zahlreiche Bilderbuch-Apps experimentieren im Sinne postmoderner Bilderbücher mit literarischen, gestalterischen und technischen Möglichkeiten. Demzufolge reicht die Bandbreite an Bilderbuch-Apps von eher statischen Apps mit einzelnen Animationen bis hin zu kurzfilmartigen Bilderbuch-Apps.
- Neben einer literarischen und einer visuellen Kompetenz erfordern Bilderbuch-Apps von den Kindern fundierte Medienkompetenzen.
- Die Möglichkeiten des Mediums führen zu neuen Konstruktionsmöglichkeiten des literarischen Textes und zu neuen Interaktionsmöglichkeiten mit den Rezipienten. Durch eine sinnvolle Nutzung dieser Möglichkeiten können Bilderbuch-Apps einen Mehrwert gegenüber analogen Bilderbuchangeboten entfalten, um zentrale Ziele des Literaturunterrichts zu erreichen. Zu nennen wären hier beispielsweise die Förderung der Imaginationsfähigkeit durch animierte Bilder, die Förderung von Lesekompetenz durch die Vorlesefunktion usw.

Dass erst ein geringer Teil der digitalen Bilderbuchangebote die tatsächlichen Möglichkeiten ausschöpft, wurde an anderer Stelle bereits gezeigt (Knopf 2016; Knopf und Abraham 2016; Knopf und Spinner 2016). Ein großer Teil der auf dem Markt vorhandenen Bilderbuch-Apps sind im Moment mehr oder weniger gescannte Bilderbücher mit einzelnen, nicht selten unstimmigen Animationen, die eher von der Narration ablenken als ein literarisches Verstehen zu fördern. Allerdings gibt es auch erste Angebote, an denen man die Potentiale von Bilderbuch-Apps für das literarisch-mediale Lernen erkennen kann.

3 Welches Potential haben „Bilderbuch-Apps“?

3.1 Sprache und Typographie

Prinzipiell müssen Bilderbuch-Apps hinsichtlich ihrer *Sprache und Typographie* den gleichen Anforderungen gerecht werden wie analoge Bilderbücher. So sind z. B. eine angemessene Wortwahl oder die Verwendung einer geeigneten Schriftgröße wichtige Kriterien (Hollstein und Sonnenmoser 2010, S. 44). Aus typographischer Sicht sind eine übersichtliche Gliederung des Textes und die Verwendung von Flattersatz² zentral (Hollstein und Sonnenmoser 2010, S. 47ff.). Der geschriebene Text sollte sich schließlich auf neutralem Hintergrund befinden, damit die Kinder nicht durch Farben oder Muster beim Dekodieren des Textes abgelenkt werden.

Bilderbuch-Apps bieten aber durch die technischen Möglichkeiten eine Vielzahl an Besonderheiten, die sich positiv auf die Entwicklung der Lesekompetenz und der literarischen Kompetenz auswirken können (vgl. hierzu Tab.1):

2 Wenn Texte im Flattersatz stehen, beginnen die Zeilen am linken Rand bündig und laufen am rechten Rand in unterschiedlicher Länge aus. Im Vergleich zum Blocksatz ist der Flattersatz lesefreundlicher und entspricht am ehesten den Lesegewohnheiten. Für Leseanfänger ist zudem jede Zeile in sich sinnvoll abgeschlossen, was das sinnentnehmende Lesen für Kinder erleichtert.

Tabelle 1 Technische Möglichkeiten von Bilderbuch-Apps

Vorlesefunktion	Die meisten Bilderbuch-Apps verfügen über eine Vorlesefunktion, die nach Belieben aktiviert oder deaktiviert werden kann. Insbesondere eher leseschwache Kinder können davon profitieren. Die Qualität der Vorlesestimme ist zentral, insbesondere eine deutliche Aussprache, eine korrekte Intonation und ein angemessenes Vortragstempo. Computerstimmen haben sich selten als gute Alternativen erwiesen, weshalb viele Apps auf renommierte Sprecher zurückgreifen.
Mehrsprachigkeit	Viele Bilderbuch-Apps lassen sich in unterschiedlichen Sprachen rezipieren. Wenn es die Apps z. B. in Englisch oder Französisch gibt, sind diese gut für den frühen Fremdsprachenunterricht geeignet. Sprachen wie Türkisch oder Russisch unterstützen Kinder mit Deutsch als Zweitsprache. In beiden Fällen sind Apps im Vorteil gegenüber gedruckten Ausgaben, die es entweder nur ein- oder maximal zweisprachig gibt. Der Wechsel zwischen den Sprachen ist einfach, manchmal lassen sich sogar für geschriebenen und gesprochenen Text verschiedene Sprachen eingestellt werden.
Variationen	In Bilderbuch-Apps können einzelne Texte/Textteile nach Belieben ein- und ausgeblendet werden: Blendet man den verschriftlichten Text bspw. aus, betrachten die Kinder einzelne Abbildungen genauer. Vergrößert man einzelne Bildelemente durch Zoombewegungen, kann jedes noch so kleine Detail zur Gesprächsgrundlage werden. In manchen Bilderbuch-Apps lassen sich auch die Einstellungen so verändern, dass der Text sukzessive eingeblendet wird. Sobald der Vorleser ein Wort/einen Satz liest, erscheint dieser auf dem Display. Manchmal wechseln die Wörter, die gerade vorgelesen werden, auch ihre Farbe, so dass die Kinder den Text mitlesen können. Hier gilt es in den einzelnen Apps zu prüfen, inwieweit die eingestellte Geschwindigkeit den individuellen Lesekompetenzen der Kinder entspricht. Wörter, Sätze oder Texte können während des Vorleseprozesses nicht nur sukzessive ein- oder wieder ausgeblendet werden. Es ist auch möglich, Farben oder Schriftarten während des Rezeptionsprozesses zu verändern, in Fett- oder Kursivdruck zu wechseln und die Position des Schrifttextes innerhalb eines Szenenbilds zu verändern. Wird mit diesen Möglichkeiten sinnvoll umgegangen, kann dies den literarischen Verstehensprozess durchaus unterstützen und den Fokus auf sprachliche und/oder inhaltliche Besonderheiten lenken.

Zu Lasten der Sprache kann in manchen Bilderbuch-Apps eine ungünstige Kombination aus nicht-animiertem Bild, animiertem Bild, Schrifttext, vorgelesenem Text und Hintergrundgeräuschen gehen. So überlagern in manchen Bilderbuch-Apps z. B. Hintergrundgeräusche oder Animationen die Vorleserstimme; in einigen Beispielen lassen sich Animationen durch die Nutzer bereits während des Vorlesens/

Selbstlesens auslösen, was wiederum die Rezeption negativ beeinflusst. Der Fokus liegt dann nicht mehr auf dem gesprochenen oder schriftlich fixierten Text, die Rezipienten sind oft nur noch damit beschäftigt, Animationen auszulösen und von einer Seite auf die nächste zu wischen. Bei der Auseinandersetzung mit Bilderbuch-Apps sollte daher besonders auf eine sinnvolle, harmonische „Choreographie“ der unterschiedlichen Elemente geachtet werden.

3.2 Künstlerische Gestaltung

Die künstlerische Gestaltung der Bilderbuch-Apps kann das literarische Lernen in besonderer Weise fördern und die Kinder zum genauen Wahrnehmen motivieren (vgl. u.a. Oetken 2014). Immer mehr Apps legen einen besonderen Wert auf die künstlerische Gestaltung und so werden zunehmend renommierte Künstler mit ihren je eigenen zeichnerischen Ausdrucksmöglichkeiten engagiert (vgl. hierzu genauer Oetken 2014). Eine Herausforderung ist der Umgang mit Animationen und – zukünftig – auch die sinnvolle Integration von 3D-Illustrationen. Die Animationsmöglichkeiten sind nahezu unbegrenzt und reichen von farblichen Hervorhebungen oder einfachen Bewegungen bis hin zu interagierenden Figuren. Die Vorteile animierter Illustrationen liegen auf der Hand: Sie können Kinder beim literarischen Lernen auf vielfältige Weise unterstützen, so z.B. beim Füllen von Leerstellen. Und gerade animierte Figuren wirken authentischer und erleichtern es den Kindern, sich in sie hineinzusetzen. Allerdings muss auch darauf geachtet werden, dass die jungen Nutzer nicht durch unstimmgige oder zu viele Animationen von der Handlung abgelenkt werden. In guten Apps sind die Animationen daher bewusst auf wesentliche Elemente reduziert oder lassen sich erst durch entsprechendes Antippen (zum Teil auch erst nach der vollständigen Rezeption des Textes) auslösen.

3.3 Technische Funktionen

Tablets verfügen über zahlreiche technische Funktionen, die auch in Bilderbuch-Apps sinnvoll genutzt werden können (vgl. hierzu Tab. 2).

Tabelle 2 Sinnvolle technische Funktionen für Bilderbuch-Apps

Touchscreen	Der Touchscreen ermöglicht ein eigenständiges Ausprobieren der tablet-typischen Umgangsweisen wie Tippen, Wischen oder Ziehen. Dies sollte jedoch in einem sinnvollen Zusammenhang mit der Narration stehen und nicht dazu führen, dass die Kinder durch unreflektiertes Wischen oder Tippen nur noch Teile der Handlung wahrnehmen. Die Befürchtung, dass digitale Bilderbuch-Anwendungen statt eines genauen Betrachtens nur ein flüchtiges Wahrnehmen fördern, kann technisch dadurch gelöst werden, dass sich die Anzeigedauer der einzelnen Szenenbilder manuell regeln oder die Animation erst nach der Rezeption des Textes aktivieren lassen. Dies verhindert, dass die Heranwachsenden zu schnell auf die nachfolgende Seite „blättern“ oder unreflektiert Animationen auslösen.
Kamera- und Mikrofonfunktion	Die beiden Funktionen können ein nachhaltiges Lernen mit der Bilderbuch-App unterstützen. Durch die Kamera lassen sich z.B. Fotos von Szenen einfügen, die die Kinder selbst entwickelt haben. Mithilfe des Mikrofons können z.B. vertraute Personen den Text einsprechen. In einzelnen Apps nehmen die Rezipienten sogar ihre eigene Narration auf und integrieren fotografierte oder gemalte Szenen. Meist handelt es sich bei diesen Alternativen zum Handlungsverlauf um kleine Nebenhandlungen, damit die globale Kohärenzbildung nicht gestört wird.
Geräusche und Musik	Nahezu alle Bilderbuch-Apps werden durch Geräusche und Musik untermalt. Beides kann die Rezeption fördern, aber auch negativ beeinflussen. Dies gilt es im Einzelfall zu prüfen. Es gibt Anwendungen, in denen sich die Geräusche überlagern, oder in denen die Begleitmusik gar nicht zur Handlung passt. Idealerweise sollten daher sämtliche Geräusche und die musikalischen Untermalungen manuell abstellbar sein.

3.4 Anwenderfreundlichkeit und Sicherheit

Das Kriterium der Anwenderfreundlichkeit bezieht sich auf die intuitive Bedienbarkeit der Bilderbuch-App. Dies wird begünstigt durch eine *einfache Struktur* und eine *kindgerechte Navigation*. Beides hilft den Kindern, sich auch selbstständig in der Anwendung orientieren zu können. In einigen Bilderbuch-Apps werden die Kinder dabei durch einen Erzähler oder eine Figur aus der Geschichte unterstützt, die sie durch die Anwendung navigieren und visuelle und/oder auditive Impulse geben. Diese Hinweise erfolgen entweder automatisch (nach einer bestimmten Zeitspanne) oder nach dem Antippen eines bestimmten Symbols (z.B. ein Fragezeichen). Ein wichtiger Aspekt der Anwenderfreundlichkeit ist ein *Story-*

board, das alle Seiten des Bilderbuchs enthält. Innerhalb dieses Storyboards lassen sich einzelne Sequenzen gezielt ansteuern.

Ein gesonderter *Bereich für Erwachsene* ist für Bilderbuch-Apps unerlässlich. Dieser Bereich wird im Moment allerdings noch zu wenig genutzt. Oft finden sich in den Apps lediglich Hinweise auf die Webseite des Herstellers oder Kurzinformationen zum Autor. Sinnvoll wären aber z.B. auch Informationen über das Bilderbuch selbst (z.B. Deutungsperspektiven oder Hintergrundinformationen zum Autor) sowie Hinweise zum Umgang mit der Bilderbuch-App (z.B. über angemessene Nutzungszeiten, Vorlesetipps oder Impulse für sinnvolle Gesprächsanlässe).

Der Aspekt der *Sicherheit* im Hinblick auf Werbung, Datenschutz oder In-App-Käufe spielt eine immer wichtigere Rolle. So sollten die Rezipienten bei der Nutzung der Bilderbuch-App nicht von Werbeanzeigen abgelenkt werden, was insbesondere bei kostenlosen Angeboten oft der Fall ist. Eine Unterbindung von In-App-Käufen (z.B. von zusätzlichen Spielen oder sogar Abonnements) ist ebenfalls innerhalb der allgemeinen Einstellungen der Tablets möglich und sollte von den Erwachsenen dementsprechend vorgenommen werden. Dies gilt auch für den Umgang mit individuellen Daten (z.B. Kontakte oder Fotos) oder Ergebnissen der Kinder (z.B. eingesprochenen Texten oder selbst angefertigten Bildern zu Geschichten).

4 Eine Bilderbuch-App mit Potential: Wuwu & ihre Freunde

Bei der App „Wuwu & ihre Freunde“³ handelt es sich um eine erzählende Bilderbuch-App. In einem Wald voller Tiere ist der Winter in diesem Jahr besonders kalt. Es ist sogar der kälteste Winter seit über 2000 Jahren. Der eisige Wind ertönt bereits kurz nach Öffnen der App. Auf Grund der Kälte geht es den Tieren des Waldes (die jedoch mehr an Fantasietiere als an tatsächlich existierende Lebewesen erinnern) schlecht. Fünf von ihnen suchen Hilfe im roten Haus, dem einzigen warmen und gemütlichen Ort im Wald: Wuwu, der Vogel, hat z.B. schon lange Zeit nichts mehr gegessen und der kleine Sturm benötigt Licht für seine Laternen, da er und seine Familie Angst im Dunkeln haben. Um den Tieren zu helfen, werden die Kinder Teil der Narration und lösen die Probleme in Form kleiner interaktiver Spiele. Die besondere 3D-Technik erlaubt es, einen Rund-um-Blick der gezeichneten Welt zu bekommen. Indem man sich mit dem Tablet im Kreis dreht, es hoch oder runter schwenkt, verändert sich die Perspektive und der Rezipient wird

3 <https://itunes.apple.com/de/app/wuwu-co.-ein-magisches-bilderbuch/id950052386?mt=8> (Zugegriffen: 11. September 2016).

regelrecht in das Geschehen hineinversetzt. Auch das Mikrofon und die Kamera kommen zwischendurch zum Einsatz.

Die Narration der Bilderbuch-App „Wuwu & ihre Freunde“ beginnt im roten Haus, in dem die Waldbewohner Hilfe suchen. Nach einer Einführung, in der das Tablet waagrecht liegt (vgl. Abb. 1), werden die Kinder aufgefordert, dieses senkrecht zu halten, um sich im Wohnzimmer dieses Hauses umzusehen (vgl. Abb. 2). Die Einstellungen können so vorgenommen werden, dass die Geschichte entweder von einem männlichen Vorleser mit angenehmer Stimme vorgelesen wird („Ich lese“-Button mit dem Hinweis „Ich lese dir die Geschichte vor“) oder von den Kindern eigenständig gelesen wird („Du liest“-Button mit dem Hinweis „Du wirst die Geschichte selbst lesen.“). Während der Rezeption ertönen keine Hintergrundgeräusche und auch eine musikalische Untermalung ist nicht vorhanden. Auf diese Weise können sich die Kinder auf die Handlung konzentrieren. Erst nach der Rezeption des Textes ist es möglich, von einer Seite auf die nächste zu gelangen. Bei Bedarf weist der Vorleser nach kurzer Zeit mit einem verständlichen Impuls darauf hin. Wie in den Abb. 1 und 2 deutlich wird, sind die Seiten mit schriftlichem Text übersichtlich gestaltet. Auch die Textlänge ist für die Kinder angemessen. Der Text befindet sich auf neutralem Hintergrund, was sich ebenfalls positiv auf die Rezeption auswirkt.

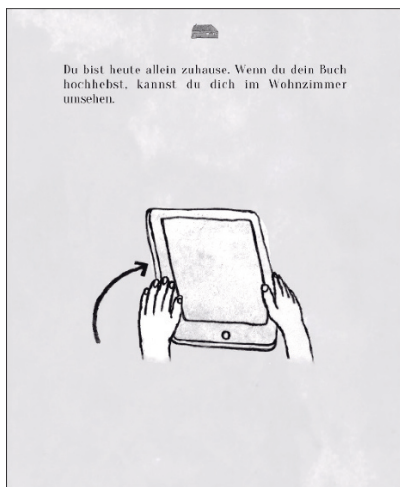


Abbildung 1 und 2 Einführung in die App „Wuwu & ihre Freunde“ (Quelle: Step in Books)

Die Bilderbuch-App folgt nur zum Teil einer sequentiellen – an das analoge Bilderbuch angelehnten – Szenenlogik. Die Kinder setzen die Narration also nicht nur durch einfache Handbewegungen (das Wischen über den Bildschirm) fort. Die Abb. 1 und 2 verdeutlichen das. Während man von Abb. 1 zu Abb. 2 noch durch die Wischbewegung gelangt, werden die Kinder in Abb. 2 dazu aufgefordert, das Tablet in eine senkrechte Position zu heben. Durch die besondere Technik befinden sich die Kinder – sobald das Tablet senkrecht steht – im Wohnzimmer des roten Hauses und können sich darin in Ruhe umsehen (vgl. Abb. 3 und 4). Waren die App-Seiten vorher noch statisch und ohne Animation, können sich die Kinder mit dem Tablet nun im Kreis bewegen und das Wohnzimmer des roten Hauses nach Belieben erkunden. Damit einher verändern sich auch die Geräusche: Im Hintergrund klackert das Kaminfeuer, leise Salonmusik ertönt und die behagliche Atmosphäre überträgt sich unmittelbar auf den Rezipienten. Schon nach kurzer Zeit hören die Kinder im Hintergrund ein Klopfen und müssen erkunden, woher dieses Klopfen kommt. Sie entdecken eine blaue Tür, hinter der verschiedene Stimmen sie dazu auffordern, diese zu öffnen (vgl. Abb. 5). Das gestaltet sich als gar nicht so einfach und die Kinder müssen eigenständig ausprobieren, wie die Türe geöffnet werden kann. Dadurch werden sie zum Teil der Narration, denn erst, wenn sie das geschafft und den passenden Schlüssel gefunden haben, öffnet sich die Tür. Dahinter kommen die fünf Waldtiere zum Vorschein und betreten das Wohnzimmer des Hauses (vgl. Abb. 6). Jetzt erst wird die Narration fortgesetzt.

Diese Technik und vor allem der Wechsel zwischen den Szenen ist für die Rezipienten durchaus ungewohnt. Die Kinder benötigen entsprechende Kompetenzen, um sich weiterhin auf die Narration zu konzentrieren und den Inhalt der Geschichte nachzuvollziehen. Neben literarischen Kompetenzen sind zur Rezeption dieser Bilderbuch-App visuelle Kompetenzen notwendig: Neben statischen Illustrationen, verschriftlichtem Text und animierten Illustrationen müssen sich die Kinder insbesondere auf die durch die 3D-Technik entstehenden, filmartigen Szenen einlassen, deren Autoren sie selbst sind: Denn sie bestimmen, wie lange und wie oft sie sich im Kreis drehen, um sich im Wohnzimmer umzusehen. Dies hat durchaus didaktisches Potential, denn dadurch entstehen zahlreiche Differenzierungsmöglichkeiten, die insbesondere für schwächere Kinder sinnvoll genutzt werden können.

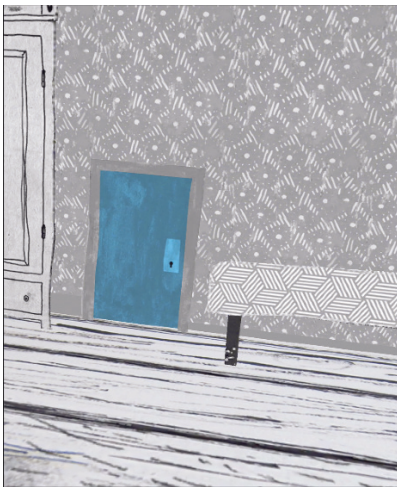


Abbildung 3 bis 6 Blick in das Wohnzimmer des roten Hauses (Quelle: Step in Books)

Die ästhetisch anspruchsvollen Illustrationen, die von der Danish Art Foundation gefördert wurden, erinnern an Kinderzeichnungen und sind äußerst phantasievoll gestaltet. Die Welt rund um das rote Haus ist aus schwarz-weißen, collage- und lithografieartigen Zeichnungen zusammengebaut. Die bunten Tiercharaktere oder

auch das rote Haus stechen aus dieser Umgebung besonders hervor. Das erleichtert den Kindern auch die Navigation innerhalb der einzelnen Buchseiten und die Fokussierung zentraler Elemente (wie z. B. die Tür oder den Schlüssel).

Sobald die Kinder eines der Tiere fokussieren (vgl. z. B. in Abb. 7 das Tier „Aurora“), bittet das Tier um Unterstützung und fordert die Kinder auf, das Tablet in eine waagerechte Position zu bringen. Sodann wird die Kurzgeschichte zur jeweiligen Figur vorgelesen (bzw. selbst gelesen) und erklärt, welches Problem das Tier lösen muss (vgl. Abb. 8). Die Lösung des Problems erfolgt gemeinsam mit den Rezipienten in kleinen interaktiven Spielen. Hierzu muss das Tablet wiederum senkrecht gestellt werden („Heb `das Buch hoch und sieh nach, ob du Aurora helfen kannst.“) und prompt befindet man sich in einer neuen Szenerie, die in 3D-Technik gestaltet ist. Innerhalb dieser Spiele werden die Kinder von den Tieren in Form von Kommentaren begleitet. Allerdings müssen die Kinder selbst nachdenken und durch verschiedene Techniken die Lösung erarbeiten. Dadurch erproben sie unterschiedliche tablet-typische Umgangsweisen wie Wischen oder Ziehen. Der zeitliche Umfang der Spiele ist angemessen, so dass die Kinder nicht zu sehr von der eigentlichen Narration abgelenkt werden. Der Vogel Aurora beispielsweise muss seine Brüder und Schwestern dringend aufwecken, damit sie sich gemeinsam auf den Weg Richtung Afrika machen, um dem kalten Winter zu entgehen. Aber das ist gar nicht so einfach und Aurora ist vom vielen Rufen schon ganz heiser. Die Kinder müssen ihr nun helfen, die Geschwister aufzuwecken. Mit einem Korb fahren sie in den Baum und können – via Mikrofonfunktion – unterschiedliche Rufe absenden, auf die die Geschwister zum Teil auch reagieren. Letztendlich sind die Kinder es, die Auroras Geschwister aufwecken und vor dem kalten Winter retten.

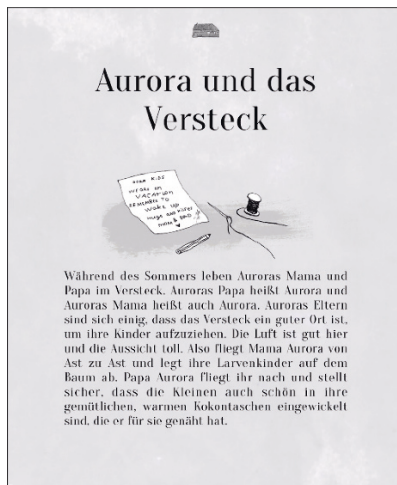


Abbildung 7 und 8 Blick in das Wohnzimmer des roten Hauses (Quelle: Step in Books)

Trotz der zahlreichen unterschiedlichen Bestandteile der App und der innovativen technischen Raffinessen fühlt sich der Rezipient nicht geheizt. Im Gegenteil. Die sorgfältig aufeinander abgestimmten Elemente fordern immer wieder zum genaueren Hinsehen und Hinhören auf. Gleichzeitig werden nicht nur die Lese- und literarischen Kompetenzen der Kinder geschult, sondern auch technische Fähigkeiten. Die App bietet daher auch viel Potential für den Deutschunterricht. Denkbar sind z. B. folgende Anschlussaufgaben:

- Die Kinder können weitere Tiere erfinden, die wie Aurora und die anderen Tiere Probleme im kalten Winter haben. Diese Ideen schreiben sie in Form ähnlicher Geschichten auf (auch digital) und diskutieren die Produkte mit ihrem Partner.
- Die Kinder beschreiben das Innere des roten Hauses in Form eines kurzen Textes. Der Ton wird dabei ausgeschaltet, damit die Kinder nicht durch die Aufforderungen der Tiere von der Betrachtung abgelenkt werden. Durch das genaue Hinsehen werden sie auf die Details der wunderbaren Illustrationen aufmerksam und können ihre Beobachtungen auch in Form einer Beschreibung notieren.
- Die Kinder sind eigenaktiv an den kleinen Spielen beteiligt, innerhalb derer sie das Problem der Kinder lösen. Die Handlung dieser Spiele wird in der App nicht schriftlich festgehalten. Die Kinder könnten im Anschluss an das Spiel kurze Texte verfassen und die Narration ergänzen.

- Die Kinder nutzen die Variationsmöglichkeiten der App, z.B. lesen sie eine Geschichte selbst und eine weitere lassen sie sich vorlesen. Im Anschluss diskutieren sie über unterschiedliche Wirkungen und begründen ihre Präferenzen.

5 Herausforderungen für Wissenschaft und Praxis

Auf den ersten Blick gibt es im Moment eine Vielzahl an Bilderbuch-Apps. Bei genauem Hinsehen fallen jedoch die großen Qualitätsunterschiede ins Auge. Viele Anwendungen zielen im Moment eher auf eine effekthaschende Wirkung als auf eine echte Förderung literarischen Lernens. Ein Grund hierfür liegt sicherlich darin, dass wissenschaftliche Erkenntnisse bislang kaum Eingang in die Entwicklung von Bilderbuch-Apps finden, da es schlichtweg kaum Kooperationen zwischen Wissenschaft und Unternehmen gibt. Hinzu kommt, dass die Entwicklung digitaler Angebote nicht nur zeitlich aufwändig, sondern auch mit hohen Kosten verbunden ist. Gerade die aus didaktischer Perspektive oft sinnvollen Animationen oder Interaktionen sind meist mit so hohen Entwicklungskosten verbunden, dass deren Realisierung scheitert.

Die Vielzahl an Angeboten und die Qualitätsunterschiede der Bilderbuch-Apps erfordern wiederum hohe literarische Kompetenzen seitens der Erwachsenen, um die Angebote kriterienbasiert zu beurteilen. Dies ist insofern problematisch, als dass es im Moment noch kaum Orientierung z. B. in Form von Kriterien oder App-Empfehlungen gibt. Hier ist es Aufgabe der Deutschdidaktik, empirische Untersuchungen zum Potential von Bilderbuch-Apps für das literarische Lernen durchzuführen und gleichzeitig sinnvolle Lehr-Lern-Arrangements für den Einsatz von Apps im Unterricht zu entwickeln. Dabei geht es nicht darum, das analoge Lesen zu ersetzen, sondern den Mehrwert der digitalen Anwendungen für bestimmte Lehr-Lern-Situationen herauszustellen. Nur wenn das alles gelingt, können weitere Bilderbuch-Apps zur Förderung literarischen Lernens entwickelt werden, die die analoge Rezeption von Literatur sinnvoll ergänzen. Die Möglichkeiten hierfür sind groß.

Literatur

- Exner, C., & Kümmerling-Meibauer, B. (Hrsg.). (2012). *Von wilden Kerlen und wilden Hühnern. Perspektiven des modernen Kinderfilms*. Marburg: Schüren.
- Gralley, J. (2006). Liftoff: When Books Leave the Page. *Horn Book Magazine* 1, 35–39.
- Hollstein, G., & Sonnenmoser, M. (2010). *Werkstatt Bilderbuch. Allgemeine Grundlagen, Vorschläge und Materialien für den Unterricht in der Grundschule*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.

- Knopf, J. (2016). Bilderbuch-Apps: Potential zur Förderung literarischen Lernens. In Julia Knopf und Ulf Abraham (Hrsg.), *Deutsch digital. 2 Bände: Theoretische Grundlagen und Implikationen für die Praxis/Praxisband* (S. 148–157). Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.
- Knopf, J., & Abraham, U. (Hrsg.). (2014). *BilderBuch. 2 Bände: Theoretische Grundlagen und Implikationen für die Praxis*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.
- Knopf, J., & Abraham, U. (Hrsg.). (2016). *Deutsch Digital. 2 Bände: Theoretische Grundlagen und Implikationen für die Praxis*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.
- Knopf, J., & Spinner, K. (2016). Was bleibt? Literarisches Lernen im Medienverbund. Ein Dialog über den Nutzen von Bilderbuch-Apps. *JuLit: Wisch und Weg? Literarisches Lernen im medialen Wandel* 2, 7–15.
- Kümmerling-Meibauer, B., & Koebner, T. (Hrsg.). (2010). *Filmgenres. Kinder- und Jugendfilm*. Stuttgart: Reclam.
- Oetken, M. (2014). Achtung! Bildwechsel! Bilderbücher im Kontext angrenzender Wissenschaften, Künste und Medien. In Julia Knopf und Ulf Abraham (Hrsg.), *BilderBücher. 2 Bände: Theoretische Grundlagen und Implikationen für die Praxis/Theorieband* (S. 24–33). Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.
- Ritter, M. (2013). Innovative Grenzgänge oder oberflächliche Effekthascherei? Tendenzen der Transformation literarischer Welten in Kinderbuch-Apps. *Zeitschrift Ästhetische Bildung* 5. zaeb.net/index.php/zaeb/article/download/70/65. Zugriffen: 11. September 2016.
- Sahr, M. (2005). Vom Bilderbuch zum Film. Medienorientierter Umgang mit Bilderbüchern in der Schule. In Kurt Franz & Günter Lange (Hrsg.), *Bilderbuch und Illustration in der Kinder- und Jugendliteratur* (S. 159–174). Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.
- Stiftung Lesen, Deutsche Bahn, & Die ZEIT (Hrsg.). (seit 2007): *Vorlesestudie*. <https://www.stiftunglesen.de/institut-fuer-lese-und-medienforschung/forschungsprojekte/vorlesestudie>. Zugriffen: 6. Februar 2016.
- Step in Books (2016). *Wuwu und Co.- Ein magisches Bilderbuch*. <https://itunes.apple.com/de/app/wuwu-co.-ein-magisches-bilderbuch/id950052386?mt=8>. Zugriffen: 11. September 2016.
- Thiele, J. (2016). Das Bilderbuch. In Günther Lange (Hrsg.), *Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur* (S. 228–245). Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.

Digitalisierung und Bildung

Ladel, S.; Knopf, J.; Weinberger, A. (Hrsg.)

2018, IX, 203 S. 50 Abb., 6 Abb. in Farbe., Softcover

ISBN: 978-3-658-18332-5