

Eltern und ihre Kinder haben Gefallen an Bücher- und Geschichten-Apps gefunden. Doch nicht allen Eltern ist der richtige Umgang mit diesen Apps geläufig. Deshalb sind Tipps und Tricks, die vom Download über die Interaktivität innerhalb der Apps bis hin zum gemeinsamen Entdecken reichen, eine wichtige Hilfestellung.

Digitale Lesewelten erkunden

Bücher- und Geschichten-Apps in der Familie

Sigrid Fahrner

Der Tablet-PC ist auf dem Vormarsch: Schon 2011 besaß jede vierte Familie mit Vorschulkindern ein solches Gerät (vgl. mpfs 2011, S. 56) und ein Drittel der Kinder im Alter von sechs bis 13 Jahren dürfen dieses auch regelmäßig nutzen (vgl. mpfs 2012, S. 64). So ist es nicht verwunderlich, dass auch der App-Markt für Kinder stetig anwächst und mit einem vielfältigen Angebot die Unterhaltungsvorlieben und Informationsbedürfnisse der Zielgruppe anspricht. Neben Spielen, Lernhilfen, Mal- und Bastelprogrammen haben App-Verkaufsportale für *Android* und *iOS*-Geräte auch Bücher- und Geschichten-Apps im Angebot. Diese digitalen Lesewelten bieten altersgerecht aufbereitete Sachthemen und animierte Geschichten, teils bekannter Bilder- und Kinderbücher und mit beliebten Helden, die mit interaktiven Elementen, Musik, Geräuschen, kleinen (Zusatz-)Spielen, Vorlese- und Kreativfunktionen angereichert sind. Die Genre Grenzen sind dabei fließend: So gibt es Spiele-Apps mit kleinen Lesepassagen und Kinderbuch-Apps mit integrierten Spielen, je nach Gewichtung der Textanteile.

Kinder lieben Bücher- und Geschichten-Apps

Eltern sind gegenüber Bücher- und Geschichten-Apps generell aufgeschlossen: Die Befunde der Vorlesestudie 2012 der *Stiftung Lesen* zeigen, dass sich 16 Prozent der Familien mit Kindern im Alter von zwei bis acht Jahren schon gemeinsam mit Bilder- und Kinderbuch-Apps beschäftigt haben, in Haushalten mit einem Tablet sind es sogar 30 Prozent (vgl. Vorlesestudie 2012, S. 6). Die Geschichten-Apps kommen dabei vorwiegend zwischendurch und auf Reisen zum Einsatz; für die Gute-Nacht-Geschichte kuscheln 89 Prozent der Familien lieber zusammen mit einem gedruckten Buch.

Das Entdecken der digitalen Bücherwelten macht den Kindern Spaß, konstatieren die Eltern, und regt zum Lesen an (vgl. ebd. 2012, S. 17). Auch die aktuelle Forschung aus den USA zum Vorlesen mit digitalen Medien bestätigt, dass Bilderbuch-Apps Kinder stärker in ihren Bann ziehen als Printbücher. Davon profitieren insbesondere leseferne Kinder, die so motiviert

werden können, sich mit Texten zu beschäftigen (vgl. Print Books vs. E-books 2012, S. 2).

Nicht nur die Kinder sind von den Bücher-Apps begeistert: Auch die Väter, die sich beim Vorlesen sonst eher zurückhalten und die Lesesozialisation lieber den Müttern überlassen, fühlen sich von den digitalen Vorleseangeboten angesprochen. 40 Prozent der Väter, die ihren Kindern vorlesen, gefällt das Vorlesen mit den elektronischen Medien besser als mit einem Printbuch (40 % Väter zu 20 % Mütter) und 18 Prozent der Väter, die selten oder nie vorlesen, könnten sich vorstellen, dies in Zukunft mit digitalen Geschichten zu tun (vgl. Vorlesestudie 2012, S. 24 f.).

Eltern haben Bedenken

Um das motivatorische Potenzial von Bücher- und Geschichten-Apps für die Leseförderung in der Familie optimal zu nutzen, gilt es allerdings auch, einige Unsicherheiten und Bedenken seitens der Eltern auszuräumen. Bücher- und Geschichten-Apps werden in ihrer multimedialen Gestaltung und Nutzung mit elektronischen Trägermedien nicht unbedingt mit Büchern assoziiert, sondern als mobile Spiele oder Trickfilme eingeordnet. In den Augen der Eltern ist ihre Nutzung deshalb nur eingeschränkt empfehlenswert und erfordert sowohl gemeinschaftliche Vereinbarungen (z. B. über Häufigkeit und Dauer) als auch Medienkompetenz (wie z. B. das Wissen über Sicherheitseinstellungen, die am Gerät vorgenommen werden können). Mangelnde Erfahrung mit dem Vorlesen von Bücher- und Geschichten-Apps stellt eine weitere Hürde dar. Das Vorlesen eines Buches ist in den Familien sehr stark ritualisiert und das Vorlesen mit digitalen Medien neu und ungewohnt, sodass Eltern lieber zum traditionellen und vertrauten Printbuch greifen.

Unsicherheiten bestehen ebenfalls hinsichtlich der Auswahl von Bücher- und Geschichten-Apps. Es fällt den Eltern mitunter schwer, aus der Fülle von Angeboten das Richtige für ihr Kind zu

finden: Welche Apps gibt es? Für welches Alter sind sie geeignet? Woran erkenne ich eine gute App? Sind Bücher- und Geschichten-Apps kindersicher? Das sind Fragen, die Eltern in diesem Zusammenhang bewegen. Die *Stiftung Lesen* möchte Eltern Orientierung und Hilfestellung geben und ermutigen, mit den digitalen Lesemedien Lesefreude und Lesespaß bei ihren Kindern zu wecken: Im Rahmen des „Entwicklungsbereich Digitales Lesen“ der *Stiftung Lesen* wurden dazu Tipps zum Einsatz von digitalen Lesemedien entwickelt, die ergänzend zu den Empfehlungen von Bücher- und Geschichten-Apps, Familien zum gemeinsamen Entdecken von digitalen Bücherwelten einladen möchten. (www.stiftunglesen.de/initiativen-und-aktionen/digitales)

Tipps und Tricks zum Umgang mit Bücher- und Geschichten-Apps

Stöbern und Downloaden

Bücher- und Geschichten-Apps gibt es sowohl für iOS- als auch für *Android*-Geräte in den entsprechenden Internet-Verkaufsportalen. Je nach Alter des Kindes sollten Eltern die App aussuchen oder mit dem Kind gemeinsam auswählen. Ein Kompromiss könnte darin bestehen, dass die Eltern eine Auswahl geeigneter Apps in einer Wunschliste zusammenzustellen, in der das Kind dann stöbern kann. Bücher- und Geschichten-Apps haben Altersempfehlungen, die aber nur ungefähre Richtlinien darstellen. Eltern verschaffen sich deshalb am besten mit Trailern oder Screenshots der App einen eigenen Eindruck, denn letztendlich können sie viel besser einschätzen, ob eine App für ihr Kind geeignet ist.

Wurde sich auf eine App geeinigt, sollte diese unbedingt gemeinsam heruntergeladen werden. Denn auch Bücher- und Geschichten-Apps verlangen Zugriffsrechte auf verschiedene Funktionen wie das Mikrofon oder Kontakte, was von Erwachsenen vor dem Download geprüft werden sollte. Damit Kinder, wenn sie sich alleine mit

einer App beschäftigen, nicht aus Versehen weitere Apps oder Updates downloaden, empfiehlt es sich des Weiteren in den Einstellungen des Geräts weitere Einschränkungen vorzunehmen, zum Beispiel jedem Vorgang eine Passwortabfrage vorzuschalten.

In-App-Stolpersteine

Eltern prüfen optimalerweise eine Geschichten-App auch in puncto Kinderschutz, bevor sich das Kind damit beschäftigen kann. Viele Apps, auch Bücher- und Geschichten-Apps, beinhalten Werbung, wie Hinweise auf weitere Produkte des Anbieters.

Mit einem Klick können Kinder dabei auf Internet-Verkaufsportale oder Seiten für Erwachsene gelangen. Ein Augenmerk ist ebenfalls auf folgende Aspekte zu richten: Wird auf die Kinder mit der Werbung unterschwellig Druck ausgeübt? Werden die Kinder direkt zum Kauf aufgefordert? Oder handelt es sich um Leseproben einer Geschichten-App, die an einer spannenden Stelle abbricht und so einen Kaufanreiz bietet? Wird das Kind aufgefordert, die Geschichten-App zu bewerten oder bei sozialen Netzwerken seinen Freunden vorzuschlagen? Ist das der Fall, empfiehlt es sich zunächst, in den Geräteeinstellungen den Zugriff auf das Internet auszuschalten und so diese Funktionen zu deaktivieren. Zudem ist es ratsam, das Gespräch über Werbung zu suchen und die App zu deinstallieren, wenn sie zu viele bedenkliche Features aufweist.

Interaktivität: Weniger ist oft mehr

Das Besondere an den Bücher- und Geschichten-Apps sind die interaktiven Elemente, die gemeinsam entdeckt werden wollen. So gibt es auf fast jeder Seite sogenannte Hot-Spots, hinter denen sich Animationen, Geräusche, zusätzliche Textinformationen oder kleine Aufgaben verbergen. Im Idealfall sind diese interaktiven Elemente sinnvoll



Eltern prüfen optimalerweise auch eine Geschichten-App auf Kinderschutz, bevor sich ihr Kind damit beschäftigen kann

in die Geschichte integriert und weisen einen engen Bezug zur Handlung auf. So können sie beim Lesen das Gefühl vermitteln, den Verlauf der Geschichte mitzubestimmen und ermöglichen ein hautnahes Miterleben, wenn man Aschenputtel bei der Hausarbeit helfen kann oder wenn sich der virtuelle Atlas wie ein Globus drehen und mit dem Finger per Zufall anhalten lässt.

Leider sind nicht in allen Fällen die interaktiven Elemente mit dem Inhalt der Geschichte verknüpft. So gibt es Spiele, die eine Geschichte unterbrechen oder Figuren, die mit dem Finger angetippt, lediglich wackeln oder ein Quietschgeräusch von sich geben, ohne dass dies von der Geschichte motiviert ist. Diese dekorativen Ornamente lenken von der Geschichte ab und können sogar dazu führen, dass sich Kinder schlechter an das Gelesene erinnern können, wie amerikanische Forscher herausgefunden haben (vgl. Dalla Longa/Mich 2013, S. 8).

Eltern sollten eine Bücher- und Geschichten-App nach diesen Gesichtspunkten genau unter die Lupe nehmen und bei Bedarf die spielerischen Zusatzelemente ausschalten oder erst dem Kind nach dem Lesen als abschließendes Spiel zur Verfügung stellen. Gerade die Fülle der



Das Besondere an den Bücher- und Geschichten-Apps sind die interaktiven Elemente, die gemeinsam entdeckt werden wollen

interaktiven und multimedialen Elemente, die nicht vollständig beim ersten gemeinsamen Betrachten entdeckt werden kann, regt aber dazu an, die Bücher und Geschichten-Apps mehrfach zu betrachten und motiviert so eine vertiefte Auseinandersetzung mit dem Lesemedium.

Selbständiges Erschließen

Eltern setzen Bücher- und Geschichten-Apps gerne ein, um Kindern die Möglichkeit zu geben, sich alleine mit Geschichten zu beschäftigen. Dafür ist es besonders wichtig, am Ausgabegerät die empfohlenen Kindersicherungseinstellungen vorzunehmen und die App im Hinblick auf Überladenheit und ablenkende Spiele im Vorfeld zu prüfen. Zudem gilt: Je intuitiver die Menüführung bzw. Bedienbarkeit der App und je aussagekräftiger die Steuerungssicons, desto leichter fällt es Kindern, eine App selbständig zu erschließen. Ideal sind dafür ein Vor- und Zurück-Button, eine Gesamtübersicht der einzelnen Seiten, visuelle Hilfestellung beim Auffinden der Hotspots und ein vorgeschaltetes Audiotutorial.

Zu den gängigen Features von Bücher- und Geschichten-Apps gehört ebenfalls eine Vorlese-

funktion, die beim eigenständigen Entdecken von Bücher- und Geschichten-Apps gute Dienste leisten kann. Professionelle Sprecherinnen und Sprecher lesen den Text der Bücher- und Geschichten-Apps vor und das Kind kann zuhören und die versteckten interaktiven Elemente aufspüren. Teilweise wird die Vorlesefunktion mit einer Mitlesefunktion ergänzt, bei der die vorgelesenen Wörter in dem Moment hervorgehoben werden und so ein Verfolgen des Texts für Lesanfänger erleichtern.

Bei allem Drang zur Selbständigkeit sollten Eltern immer für Gespräche über die Mediener-

fahrung von Kindern zur Verfügung stehen. Das gilt natürlich auch für Bücher- und Geschichten-Apps. So wird nicht nur eine Reflexion über das Gelesene gefördert, sondern zudem lernen die Eltern die Medienvorlieben ihrer Kinder kennen.

Gemeinsames Entdecken

Viel gemütlicher und auch nachhaltiger für die familiäre Literacy-Erziehung ist es natürlich, wenn sich Eltern gemeinsam mit ihrem Kind eine Bücher- und Geschichten-App ansehen – gerade, wenn die Kinder jünger sind. Wie beim gemeinsamen Betrachten eines Printbuchs sollten sich hierbei (Vor-) Lesen und Erzählen abwechseln und Gesprächen über die Geschichte viel Raum gegeben werden. Da die multimedialen und interaktiven Elemente wichtige Bestandteile einer Bücher- und Geschichten-App sind, sollten diese in die App-Betrachtung einbezogen werden. Was passiert hier? Was erfährt man durch diesen Hot-Spot Neues? Was könnte jetzt passieren? Wie hast du dir das vorgestellt? Diese und ähnliche Fragen gehören zu einem dialogischen Vorlesen dazu, das sich auch mit Bücher- und Geschichten-Apps hervorragend praktizieren lässt und so Lesefreude weckt.

Empfehlenswerte Bücher- und Geschichten-Apps

Klaus Baumgart, Til Schweiger: KOH & ZOK: Keinohrhasen & Zweiorküken. Warner Bros. Entertainment. Für: iOS, ca. 3,59 €, ab 3 Jahren

Es ist schon doof, wenn man eigentlich alles hat, was man als guter Hase braucht – alles bis auf eines: ein paar Hasenohren. Die fehlen dem Keinohrhasen zu seinem großen Bedauern. Leider ist das Grund genug für die anderen Hasen, ihn zu verlachen und auszuschließen. Der Keinohrhasen ist ganz schön einsam, bis ein merkwürdiges Ding auf seiner Matte steht, beziehungsweise liegt ... Die Bilderbuch-App erzählt leichtfüßig und mit Augenzwinkern von Außenseitertum und Freundschaft und lädt mit stimmig animierten Bildern zum Einfühlen und Miterleben ein. Je nach Alter und Lesesituation kann zwischen selbst lesen, mitlesen und vorlesen gewählt werden, letzteres übernimmt Til Schweiger. Das animierte Bilderbuch ist kindersicher und besitzt weder Links noch Werbung.

Nick Crane: Barefoot-Weltatlas. Touch Press/Thienemann. Für: iOS, ca. 4,49 €, ab 5 Jahren

Der Barefoot-Weltatlas ist für alle Weltenbummler und Entdeckungsreisenden, die gerne mit dem Finger und der Fantasie auf der Landkarte unterwegs sind, genau das Richtige: Ein digitaler 3-D-Globus, der sich mit einem Wisch drehen und an einer zufälligen Stelle anhalten lässt und dann spannende Informationen zu dem Land, der Geschichte, den Bräuchen, der Wirtschaft, den Bewohnern sowie Flora und Fauna liefert. Liebevolle Illustrationen, einfache Texte, die sich natürlich auch vorlesen lassen, Fotos und alphabetische Stichwörter sorgen bei allen kleinen und großen Kosmopoliten für spannende Stunden.

In dieser Sachbuch-App werden die multimedialen und interaktiven Features sinnvoll eingesetzt, sodass sie auch schon für Vorschulkinder geeignet ist. Alle Links sind mit einer Kindersicherung geschützt, die aber von Kindern, die schon lesen können, leicht zu umgehen ist.

InfniScroll. Curious Hat. Für: iOS, ca. 0,99 €, ab 6 Jahren

Diese Bilderbuch-App ist eine Erzählmaschine: Per Zufall wird mit jedem Wischen ein neues Bild erzeugt, zu dem sich Eltern und Kinder dann gemeinsam eine Geschichte ausdenken können. Besonders inspirierende Bildfolgen können gespeichert, gedruckt oder mit einer Audioaufnahme und Soundeffekten versehen als Video ausgegeben werden. Die skurrilen Zeichnungen regen die eigene Fantasie an. Denn anders lässt sich die Schlange im Flügelhorn, das zum Weihnachtsbaum wird, auch nicht erklären.

Bei dieser App ist gemeinschaftliches Erzählen ein Muss – so macht es einfach am meisten Spaß. Auch bedürfen die nur auf Englisch erklärten Zusatzfunktionen der Bilderbuch-App der Erläuterung durch Erwachsene. Das Prinzip ist aber schnell zu verstehen und dann steht dem Fabulieren nichts mehr im Weg.

Heide Wittlinger: Schlaf Gut! Good Beans. Für: iOS und Android, ca. 0.89 €, ab 2 bis 3 Jahren

Einige der Tiere auf dem Bauernhof sind noch wach: In Hundehütte, Stall und Scheune, aber auch am kleinen Teich oder bei den Hühnern auf der Stange brennt noch Licht. Noch quakt die Ente per Fingertipp, muht die Kuh, gackern die Hühner aufgeregt. Doch dann heißt es auch für sie „Gute Nacht, Schlaf gut!“ und mit dem Finger wird das Licht ausgeschaltet. Dann legen sich die Tiere brav zur Ruhe – ganz wie die kleinen Leserinnen und Leser.

Auch wenn Familien beim zu Bett bringen gerne zum Buch greifen, ist diese ganz besonders schön illustrierte, ruhige Gute-Nacht-Geschichte für das Einschlafritual wärmstens zu empfehlen. Die spielerischen Elemente sind stimmig und regen die kleinen Zuhörer an, eine aktive Rolle zu übernehmen. Ein Hinweis zum Kinderschutz: In der App finden sich auf der Startseite weitere Produkt-Tipps der Entwickler mit Möglichkeit zu In-App-Käufen.

Grimms Märchen: Froschkönig. Fischer App. Für: iOS, ca.4,49 €, ab 4-5 Jahren

Ist das Magie? Gleich zu Beginn des Märchens erwacht die Szenerie zum Leben: Der alte König lässt lässig die Füße vom Thronessel baumeln, die liebreizende Prinzessin winkt huldvoll und der Frosch sieht vom Grund des Brunnens aus, wie die goldene Kugel ins Wasser plumpst. Aber ein Zauber steckt doch nicht dahinter – man muss einfach nur die hübsch verzierten Rädchen am Seitenrand bewegen. Auf jedem Bild ist ein Mäuschen versteckt, das zu interessanten Zusatzinfos führt – und die zarte Harfenmusik vermittelt eine märchenhafte Atmosphäre ...

Liebe zum Detail, viel Fantasie, durchdachte interaktive Elemente, kindersicher, ein hübsches kleines Spiel und die Möglichkeit zum Vorlesen, Selberlesen und Aufzeichnen – was will man mehr von einer Märchenerzählung auf dem neusten Stand der Technik?

Weitere Empfehlungen für Bücher- und Geschichten-Apps unter: www.netzwerk-vorlesen.de

Literatur

Chiong, Cynthia/Ree, Jinny/Takeuchi, Lori/Erickson, Ingrid (2012). Print Books vs. E-books Cooney Center. Comparing parent-child co-reading on print, basic, and enhanced e-book platforms. The Joan Ganz Center 2012. www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2012/07/jgcc_ebooks_quickreport.pdf [Zugriff: 10.04.2014]

Dalla Longa, Nicol/Mich, Ornella (2013). Do Animations in Enhanced eBooks for Children Favour the Reading Comprehension Process? A Pilot Study. In: Mana, Nadia/Mich, Ornella/De Angeli, Antonella/Druin, Allison (Hrsg.), Interactive e-Books for Children IBooC2013. Workshop at IDCInteraction Design and Children. New York City, June 24-27 2013, 6-. <http://idc2013-ebooks.fbk.eu/sites/idc2013-ebooks.fbk.eu/files/IBooC2013-v2.pdf> [Zugriff: 10.04.2014]

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2012). FIM-Studie 2011. Familie, Interaktion & Medien. Stuttgart.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2013). KIM-Studie 2012. Kinder + Medien, Computer + Internet. Stuttgart.

Stiftung Lesen/Deutsche Bahn/ZEIT (2012). Vorlesestudie 2012. Digitale Angebote – Neue Anreize für das Vorlesen. Online unter www.stiftunglesen.de/download.php?type=documentpdf&id=752 [Zugriff: 09.04.2014]

Dr. Sigrid Fahrner ist Projektmanagerin und Leiterin Entwicklungsbereich „Digitales Lesen“ bei der Stiftung Lesen.