

Thomas Feibel

Apps, Augmented Reality und mehr

Empfehlenswerte Angebote 2020 für die Kinder- und Jugendbibliothek

Die Akzeptanz für neue Medien ist in der Gesellschaft sprunghaft angestiegen. Ursache dafür ist ein gefährliches Virus, das die ganze Welt lahmlegt. Seit der Angst vor Corona hat sich plötzlich sehr viel sehr schnell geändert. Arbeitgeber zum Beispiel, die bisher Homeoffice für ihre Mitarbeiter prinzipiell für nicht umsetzbar hielten, mussten ihre Ansichten komplett revidieren. Videokonferenzen sind nun so selbstverständlich, als wäre es nie anders gewesen. Inzwischen scheint auch der letzte Skeptiker begriffen zu haben, dass die digitale Welt von großem Nutzen sein kann. Die App-Stores jedenfalls verzeichnen gegenwärtig ein deutlich höheres Download-Volumen und auch bei den Games brummt es gewaltig. Die Nintendo Switch-Konsole etwa ist seit Wochen ausverkauft oder nur zu Mondpreisen erwerbbar. Und dann wären da ja noch die Kinder, die lange nicht mehr zur Schule gehen durften. Auf einmal gelten in den Augen der Eltern Apps nicht länger als sinnlose Daddelerei und Zeitverschwendung. Vielmehr taugen Apps und Smartphones jetzt als probate Ergänzung

für den Unterricht per Homeschooling. Allerdings sind sie auch als Babysitter bei gestressten Eltern im Homeoffice höchstwillkommen.

Spätestens jetzt müsste sich auch die Schule auf den Weg machen. Wobei Homeschooling in der Umsetzung des digitalen Unterrichts von Schule zu Schule stark divergiert. Jetzt rächt es sich wieder einmal, dass Schulunterricht Ländersache ist und kein einheitliches, bundesweites Konzept für Orientierung sorgt. Kurz: Nicht das Angebot der Apps und anderer digitaler Inhalte hat sich geändert, sondern ihre Notwendigkeit.

Auf den nächsten Seiten folgt ein ausgewogener Mix gelungener Produkte, die sich für den Einsatz in Kinder- und Jugendbibliotheken gut eignen. Denn an deren gut sortierten und wohlüberlegten Angeboten für Kinder – und Jugendliche – werden sowohl Eltern als auch Schule in Zukunft noch weniger als vor Corona vorbeikommen.

Thema Selbstregulation

Wann schläft das Handy?: Das Handybett

Kinder und Erwachsene haben oft dasselbe Problem: Es fällt ihnen schwer, das Smartphone auch mal aus der Hand zu legen. Mittlerweile gibt es eine Reihe von Apps, die einen dazu bringen wollen, auch mal eine Handypause einzulegen. Bei Apple-Geräten bekommt jeder iPhone- oder iPad-Besitzer sogar automatisch die jeweilige Bildschirmzeit mitgeteilt.

Einen vollkommen anderen Weg verfolgt die Auerbach Stiftung. Nachdem die dreijährige Tochter des Geschäftsführers ihren Vater fragte, wann denn sein



Foto: Auerbach-Stiftung

Handy mal schlafe, war die Idee für das Handybett geboren.

Das Handybett besteht aus einem kleinen Steck-Bausatz, der in wenigen Minuten montiert ist. Darin können Schüler ihr Smartphone bequem reinlegen, wenn sie sich ohne Ablenkung auf andere Sachen konzentrieren sollen. Für Erwachsene ist das Bett aber noch wichtiger, denn es unterstützt sie im bewussten Umgang mit dem Smartphone und in ihrer Vorbildfunktion. Zu dem Bett gibt es auch eine App mit einer kleinen Anwendung.

Die Auerbach-Stiftung hat zusätzlich zum Thema auch eine Reihe kleiner Kinderbücher veröffentlicht. Die Titel »Papa, wann schläft dein Handy«, »Mama, wann bekomme ich ein Handy« und »Handyregeln für Mama und Papa« sind Programm. Sie eignen sich mit und ohne Handybett sehr gut für Kindergarten- oder Grundschulführungen. Der Bausatz des Handybetts kann beim Medhochzwei-Verlag für 12,90 Euro bestellt werden, die Bücher sind als Zehnerpack zu je 19,90 Euro

erwerbbar. Für gemeinnützige Bildungsinstitutionen wie Kitas, Schulen und Bibliotheken sind die Produkte jedoch kostenlos. **Fazit:** Gutes Medienpaket für die Arbeit mit Kindergärten und Grundschulklassen

Das Handybett (Pappmodell und App für iOS und Android), Auerbach-Stiftung, ab 3 Jahren

Thema Fake News

Fieser geht immer: Get Bad News



Foto: getbadnews.de

Fieser geht es natürlich immer: Fake-News und Desinformationen gehören zu den großen Herausforderungen des digitalen Zeitalters und sie betreffen uns alle. Sie kommen in den unterschiedlichsten Gewändern und nutzen

alle Plattformen von Internet, Social Media oder WhatsApp. Während sich viele aufklärenden Angebote darauf konzentrieren, wie sich Nachrichten auf ihren Wahrheitsgehalt überprüfen lassen, verfolgt diese Webseite eine andere Strategie: Das Text-Adventure zieht die Spieler in ihren Bann, indem es sie in Dialogform aktiv mit reichlich Tricks versorgt.

Das ursprünglich aus den Niederlanden stammende Spiel demonstriert eindrucksvoll, wie sich durch dreiste Lügen und krasse Manipulation mehr Follower gewinnen lassen. Je gewissenloser die Spieler argumentieren, desto erfolgreicher läuft es für sie. Das ist zynisch, mitunter perfide, aber immer höchst aufschlussreich, da jede Lüge, jeder gestreute Zweifel oder Angriff eine ganz eigene Wirkung entfalten. Für jede Niedertrachtigkeit erhalten die Spieler ein Abzeichen – etwa für Verschwörungen oder Identitätsbetrug. Am Ende einer circa 45 Minuten dauernden Runde, können die Spieler aktiv nachvollziehen, mit welchen raffinierten Methoden die Nutzer im Netz manipuliert werden. Sie betrachten danach die Fake-News-Welt mit anderen Augen. Warum allerdings die Macher das Spiel erst ab 15 Jahren empfehlen, ist nicht nachvollziehbar.

Fazit: Aktiv Auslöser und Wirkung von Fake News erleben.

Gute Diskussionsgrundlage, www.getbadnews.de, DROG, ab 12 Jahren

Thema Mint

Programmieren lernen ohne Strom: Turing Tumble

Das Programmierspiel »Turing Tumble« verdankt seinen Namen Alan Turing (1912-1954), der zu den berühmtesten Mathematikern und Pionieren der frühen Computertechnologie zählte. Obwohl der Mann maßgeblich an der Entschlüsselung der Enigma-Codes beteiligt war, dankten es ihm die Briten nicht sonderlich. Im Gegenteil: Sie trieben den Mann aufgrund seiner Homosexualität in den Selbstmord. Das Programmierspiel »Turing Tumble« setzt nun dem Informatiker und Logiker

ein Denkmal, benötigt aber überraschenderweise weder Strom noch eine App. Vielmehr verdeutlicht es Kindern und Jugendlichen durch rein mechanische Abläufe das Wenn-dann-Denken des Programmierens.



Foto: Turing Tumble

Eine Story gibt es im 100 Seiten starken beigelegten Rätselheft ebenfalls: Alia und ihr programmierter Assistent R.E.N. wollen einen Kommunikations-Satelliten des unbewohnten Planeten Eniac reparieren. Doch beide landen versehentlich auf dem Planeten und entdecken einen mysteriösen Turm, der einem gigantischen Computersystem gleicht. In »Turing Tumble« stecken Spieler unterschiedliche Bauelemente wie zum Beispiel Klammern auf ein hochkant stehendes Programmierbrett mit dünnen Plastikstiften. Die Aufgabe besteht nun darin, eine bestimmte Anzahl an Bauteilen so zu setzen, dass kleine Murmeln ihren vorgegebenen Zielpunkt erreichen. Aber Achtung: Jedes Bauelement funktioniert anders.

Fazit: Programmieren einmal anders. 60 herausfordernde Aufgaben. Toll!

Turing Tumble, <https://store.turingtumble.com>, ca. 70 Euro, ab 12 Jahren

Thema Datenschutz

Der große Datenklau: Kryptokids



Foto: Kryptokids

Wenn wir früher Kinder über das Thema »Daten« aufklärten, beschränkten sich unsere Ratschläge alleine darauf, nicht den echten Namen zu verwenden und keinesfalls mit der eigenen Adresse oder Telefonnummer herauszurücken. Heute wissen wir, dass Daten ein Vielfaches

mehr sind und es Menschen mit hoher krimineller Energie gibt, die sie entwenden. Das Schlimme daran: Betroffene bekommen nicht unbedingt mit, wenn die eigenen Daten abgegriffen werden. Höchste Zeit also, dass auch Schüler frühzeitig für diese Form der Gefahren sensibilisiert werden.

Die Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW hat darum das Spiel »Kryptokids« entwickelt. Es besteht aus einer App und reichlich Zusatzmaterial. Allerdings funktioniert das Spiel nicht für sich alleine, sondern nur im Kontext mit pädagogischer oder bibliothekarischer Begleitung. In »Kryptokids« sollen Kinder den Fall eines großen Datenklaus lösen. Mit Tablets und Augmented Reality-Effekten suchen sie in der Bibliothek nach Hinweisen, wie etwa QR-Codes. Das kostenlose Download-Paket bietet dazu jede Menge ausdrucksbares Material wie eine Anleitung, Quizkarten, Ausweise und Teilnehmerzertifikat. Wer

kein Tablet hat, kann auch für 150 Euro den Kryptokids-Koffer mit vier iPads entleihen. Dieser Koffer kann auch über die Grenzen von NRW hinaus, also deutschlandweit, gebucht werden. Es sind allerdings bisher nur vier Exemplare vorhanden.

Fazit: Coole Idee, durchdachtes Medien-Projekt.

Kryptokids, App für iOS, FJMK, mehr Infos unter www.krypto-kids.de

Thema Kreativität

Eigene Memes kreieren: Mematic



Foto: Mematic

Kürzlich erzählte ein Schüler, dass sich seine Generation überhaupt nicht für Cartoons interessiere. Auf die Frage, worüber sie dann gerne lachen würden, erklärte er grinsend: »Wir haben jetzt Memes.« Zur Erinnerung Memes (sprich Mihms) sind Fotos, die durch hinzugefügten Text einen neuen Kontext erhalten. Memes kommen meistens sehr pointiert daher und erfreuen sich auch deshalb großer Beliebtheit, weil sie sich mühe-

los in sozialen Netzwerken verbreiten lassen. Viele Memes sind sehr lustig, andere überhaupt nicht und manche einfach nur blöd. Andere Memes wiederum fallen auf, weil sie rassistisch oder verletzend sind, da sie andere Menschen wegen ihres Aussehens diskriminieren (Stichwort Bodyshaming).

Die App »Mematic« ist zwar nicht neu, aber in einer abge-speckten Fassung ausreichend zum Erstellen eigener Memes geeignet. In der Gratisversion gibt es dazu die typischen Vorlagen, die entweder mit Textbalken oder einem signalroten News-Template funktionieren. Wer mit Jugendlichen Memes erstellen möchte, hat so die Möglichkeit mit ihnen über Bilder- und Urheberrechte oder dem Recht am eigenen Bild zu diskutieren und Projekte mit festen Themenschwerpunkten umsetzen. Darüber hinaus kann mit »Mematic« jede Kinder- und Jugendbibliothek ihren eigenen Social-Media-Kanal originell befüllen.

Fazit: Gutes und vielseitig einsetzbares Tool.

Mematic, Trilliarden, App für iOS und Android, gratis (Vollversion für circa 30 Euro im Jahr)

Thema: Multiplayer

Schubsen und rempeln: Tilt Pack (Nintendo Switch)

Das günstige Indie-Spiel »Tilt Pack« ist zwar nicht sehr umfangreich, dafür aber unglaublich witzig. Genaugenommen ist es sogar eine absurde Parodie auf die Beat'm-Up-Spiele, in der sich sonst zwei Gegner recht unfreundlich mit Fäusten und Tritten bearbeiten. Vom Spielprinzip her könnte »Tilt Pack« als klassisches Prügelspiel herhalten, wenn die Helden Fäuste und Füße hätten. Haben sie aber nicht. Vielmehr versuchen sich

vier unterschiedlich große Rechtecke mit komischen Gesichtern von Plattformen zu schieben. Das ist deshalb so witzig, weil die Figuren in diesem Unterfangen so hilflos wirken. So hilflos wie der Spieler selbst, denn viel mehr als nach rechts oder links lenken ist nicht möglich. Gerade diese Limitierungen erweisen sich aber als das große Vergnügen des Games.



Foto: Tilt Pack

Bis zu vier Mitspieler treten hier an, um in sehr unterschiedlichen Plattformen den anderen in den Abgrund zu stoßen. Für Abwechslung sorgt die sich immer wieder verändernde Spielphysik und damit auch die Spielrichtung. Der großartigste Effekt an »Tilt Pack« ist jedoch, dass gerade Menschen, die sonst mit digitalen Spielen überhaupt nichts anfangen können, hier einen leichten Einstieg finden und dabei auch noch echten Spaß haben. »Tilt Pack« hat übrigens aktuell den Deutschen Computerspielpreis in der Kategorie »Bestes Familienspiel« gewonnen.

Fazit: Großartig.

Tilt Pack, Nintendo Switch, Navel, circa 15 Euro (Nur Download)

Thema Augmented Reality

Blick in den Körper: Virtual Tee

Eine Reise in den Körper verspricht »Virtual Tee«. Das Werk besteht aus einer kostenlosen App und einem besonderen, kostenpflichtigen T-Shirt. Wer sich bisher zu Knochen und Organen schlaumachen wollte, dem blieben nur Verweise auf Bücher, Videos oder Modelle, denn niemand kann ohne medizinische Spezialgeräte in den menschlichen Körper und seine faszinierenden Abläufe hineinsehen. »Virtual Tee« jedoch gewährt durch den gelungenen Einsatz von Augmented Reality-Technologie einen beeindruckend guten Einblick. Dazu schlüpft eine Person in das seltsam gemusterte »Virtuali-Tee«-Shirt, während eine zweite Person das Smartphone oder Tablet mit der entsprechenden App öffnet. Schon liefert der Scanner auf dem Bildschirm Aufnahmen aus dem Inneren des menschlichen Körpers. Weil alles pulsiert, wirkt das auch noch unglaublich real.

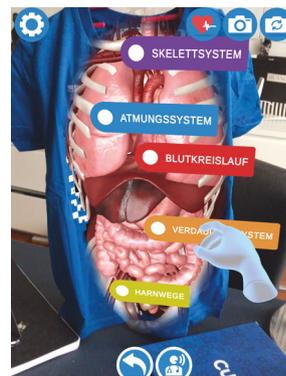


Foto: Virtual Tee

Kinder und Jugendliche wählen aus, was sie zuerst einer näheren Betrachtung unterziehen möchten. Ein Spaziergang durch das Skelettsystem gelingt zum Beispiel durch einfaches

Antippen. Ein Sprecher liefert dann erstaunliche Fakten. Wer weiß etwa, dass die Knochen der Astronauten nach einer Reise ins All weniger Gewicht auf die Waage bringen. Beim Thema Verdauungssystem liefert die App eine 3D-Reise, wobei das Gerät bis zu 360 Grad bewegt wird. Das T-Shirt ist online in verschiedenen Größen lieferbar. Auf der Webseite des Herstellers gibt es viele Zusatzmaterialien für den Schuleinsatz, sie sind im Gegensatz zur deutschsprachigen App nur auf Englisch.

Fazit: Tolle AR-Umsetzung.

Virtual Tee, Curiscope, App für iOS und Android, www.curiscope.co.uk, T-Shirt circa 30 Euro

Thema: Natur

Was blüht denn da?: Flora Incognita

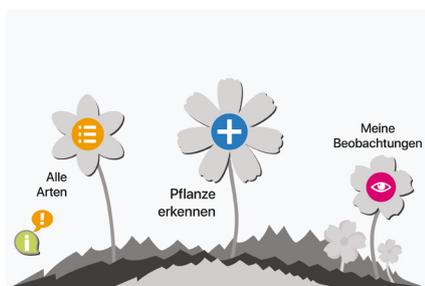


Foto: Flora Incognita

Eine Schulklasse spaziert gemeinsam durch einen Wald und alle Schüler zücken sofort ihre Smartphones. Kulturpessimisten sehen dann eine Spezies vor sich, die komplett unfähig ist, sich in der Um-

gebung der Natur ohne technische Hilfsmittel zu bewegen. Tatsächlich aber könnten sie gerade mit der Pflanzenbestimmungs-App namens »Flora Incognita« unterwegs sein. Denn damit lassen sich mühelos Wildblumen, Sträucher, Bäume, Gras und Farn näher bestimmen. Das funktioniert erstaunlich gut, sogar mit Zimmerpflanzen.

Nachdem der Zugriff auf die Kamera zugelassen wurde, wird zum Beispiel ein Farn aus verschiedenen Perspektiven fotografiert, dann erfolgt die Namensbestimmung (*Nephrolepis cordifolia*). Nach kurzem Antippen liefert die App dann weitere Bilder und Informationen. Jeder Vorgang wird als »Beobachtung« mit Bild, Bezeichnung, Datum und Uhrzeit abgespeichert.

Fazit: Lehrreich und spannend.

Flora Incognita, Patrick Maeder, App für iOS und Android, gratis

Thema: Denkspiel

Rollen im Weltall: Thinkrolls Space

Avokiddo macht extrem witzige Spiele wie »Fit Toons«, in denen Kinder den Zusammenhang zwischen Ernährung und Sport anhand eines gefräßigen Gorillas gezeigt bekommen. Oder es geht mit »We ARGH Pirates« auf eine verrückte Schatzsuche. Alle Apps haben eine Sache gemeinsam: Sie kommen gänzlich ohne Worte und Lesetext aus, sind also sehr niedrigschwellig und funktionieren international. Das gilt auch für die bekannte Thinkrolls-Reihe der zypriotischen Entwicklerfirma. Helden

Thomas Feibel (www.feibel.de) ist der führende Journalist in Sachen Kinder und neue Medien in Deutschland. Der Medienexperte leitet das Büro für Kindermedien in Berlin und publiziert für Der Spiegel, Stiftung Warentest, c't, Staffette, Dein Spiegel und viele andere. Er arbeitet für das Deutschlandradio, den WDR und das RBB-Fernsehen. Zuletzt erschien das Sachbuch »Jetzt pack doch mal das Handy weg« im Ullstein-Verlag. Bei Carlsen kamen gerade das Kindersachbuch »Mach deinen Medienführerschein« und der Roman »hAPPy, der Hund im Handy« heraus, die Kinder ab der 3. Klasse fundiert und unterhaltsam über Chancen und Gefahren der digitalen Welt aufklären. Seit 2002 gibt Feibel den deutschen Kindersoftwarepreis TOMMI (www.kindersoftwarepreis.de) heraus, der unter Schirmherrschaft der Bundesfamilienministerin Franziska Giffey steht. An der Preisfindung sind jährlich circa 3 500 Kinder aus 20 Bibliotheken beteiligt. Ab 2020 wird es die neue Kategorie »Bildung« beim TOMMI geben. (Foto: Die Hoffotografen GmbH Berlin)



des Spiels sind kugelrunde Wesen, die auf ihren Wegen nur vorankommen, wenn sie klug Hindernisse überwinden. Dabei sind sie in ihren Fortbewegungsmöglichkeiten stark eingeschränkt: Sie können nur rollen. Ohne Köpfchen und strategisches Denken des Spielers geht dabei jedoch nichts.

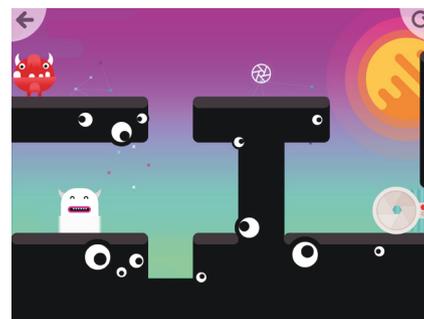


Foto: Avokiddo

Der dritte Teil »Thinkrolls Space« ist Gewinner des Deutschen Kindersoftwarepreis TOMMI 2019 und entführt die ganze Rätsel-Szenerie ins All. Auch dort gibt es dann jede Menge lustiger Blockaden, die aus Kuchen, Käsestücken oder unterbrochenen Wegstrecken bestehen können. Nun gilt es, andere Monster so geschickt einzusetzen, dass sie entweder die hinderlichen Lücken füllen oder die essbaren Hindernisse einfach wegmampfen.

Fazit: Wunderbar und kurzweilig.

Thinkrolls Space, Avokiddo App für iOS und Android, circa 4 Euro