

Thomas Feibel

Wo die Schule versagt, ist die Öffentliche Bibliothek gefragt

Neue Bildungs-Apps für Kinder- und Jugendbibliotheken

Auch das zweite Jahr mit der Covid-Bedrohung demonstriert uns allen eindrucksvoll, wie hilfreich digitale Medien für Arbeit, Kommunikation und Teamwork sind. Viele Branchen konnten auf diese Weise weiterhin reibungslos funktionieren und existieren, weil sie aus der Krisenzeit die nötigen Lehren gezogen haben. Leider trifft das nicht unbedingt auf die Bereiche zu, in denen es um Bildung, Kinder und Jugendliche geht. Besonders bei einer grundlegenden Neuordnung der Unterrichtsvermittlung machen viele Kommunen keine gute Figur. Eine durchdachte, stringente und funktionierende Digitalstrategie für Schulen ist jedenfalls bisher kaum zu erkennen. Eltern von Kindern im schulpflichtigen Alter haben die durchaus bittere Erfahrung gemacht, dass Homeschooling und Homeoffice gemeinsam überhaupt nicht funktionieren. Um so ärgerlicher ist der Umstand, dass anscheinend auch die Sommerferien 2021 tatenlos verstreichen, ohne dass die dringend notwendige digitale Infrastruktur für Schulen in Angriff genommen wird. Ein Beispiel aus dem Sauerland: Ich kenne einen Vater, der jeden Morgen zur Schule fahren muss, um persönlich die Arbeitsblätter des Tages von der Lehrkraft am Fenster für seine Kinder abzuholen. Dass dieser Mann ausgerechnet ein gestandener Medienpädagoge ist, entbehrt nicht einer gewissen Komik.

Lobend erwähnt werden muss, dass sich viele Kinder, Jugendliche, Eltern und Lehrkräfte hochmotiviert auf die

schwierige Zeit des Online-Unterrichts eingelassen haben. Dabei ist allerdings eine wichtige Sache auf der Strecke geblieben: die Medienkompetenz. Es fehlt immer noch an den einfachsten Grundkompetenzen, wenn zum Beispiel Grundschüler der 2. Klasse ihre Hausaufgaben ausdrucken sollen, aber noch nie selbst einen Drucker – falls überhaupt vorhanden – bedient haben. Lehrkräfte berichten mir von Kindern, die im Zeitalter von Apps und Mobilgeräten nicht wissen, wie sie einen Computer einschalten, bzw. hochfahren können. Soweit die desolate Lage.

Nie war Medienkompetenz nötiger denn jetzt. Darum werden die digitalen Angebote der Kinder- und Jugendbibliotheken noch viel wichtiger als bisher. Seit Jahren schließen sie mit technischer Infrastruktur, geschultem Personal und zahlreichen Workshops diese empfindliche Lücke. Es ist wie bei der Geschichte vom Hasen und Igel. Wo Schule hin möchte, ist die Kinder- und Jugendbibliothek längst dort. Die Vermittlung von Medienkompetenz – Stichwort Programmieren – ist nur eine von vielen Aufgaben, die sich Bibliotheken auf die Agenda geschrieben haben. Ihre typischen Kennzeichen sind dabei eine große Unerschrockenheit gegenüber technischen Innovationen und eine große Verlässlichkeit in unsicheren Zeiten. Unter anderem kann die hier vorgestellte Auswahl an Apps zur Bildung diese Arbeit unterstützen.

Thema: Vorschule / Erstes Lesen
Das tierische Alphabet: Animalingo



Foto: Christine Gold

Die Entwicklerin Christine Gold hat mit »Animalingo: Tierisch leicht Lesen lernen!« eine besonders schöne Lern-App für Kinder im Vorschulalter erschaffen. In den Appstores gibt es zwar ähnliche Angebote für erste Buchstaben, aber kaum eines setzt auf eine besonders liebevolle Gestaltung und sieht dabei auch noch so gut aus. Im Mittelpunkt steht eine besonders farbenfrohe Tierwelt. Die Kinder spüren mit dem Finger gestanzte Buchstaben

nach und machen auf diese Weise die unterschiedlichsten tierischen Lebewesen sichtbar. Bei A erscheint ein Affe, bei B ein Bär und bei C ein Chamäleon. Kinder, die bereits erste Lesefähigkeiten besitzen, dürfen auch einzelne Letter zu Worten zusammenfügen. Dabei macht aber die App an keiner Stelle Druck, sondern behält mit sanfter Musik ihre angenehm ruhige Besonnenheit. Großen Spaß macht neben einem obligatorischen Merkspiel besonders die Reimabteilung. Zum Beispiel: »Das Igelkind sagt zu der Mutter / bitte gib mir ganz viel Futter«. Anschließend zeigt eine Animation, wie die Igelmama einen Apfel an den Stacheln ihres Kindes klein reibt. Oder: »Es lärmt die blöde Möwe / aber lauter brüllt der Löwe«. Hier verjagt ein Löwe den Seevogel lautstark, während sein Raubtier-Kumpan sich lieber Ohrenschützer

aufzieht. Vorgelesen werden die Texte übrigens gekonnt von einem Kind. Zu der App ist medienübergreifend auch das Buch »Allerbeste Augenblicke« erschienen.

Tiere ABC von Animalingo: Tierisch leicht Lesen lernen!, Christine Gold, App für iOS, Android, ab 4 Jahren, 8,99 Euro

Thema: Vorschule / Sachthema
Kleine Löschmeister

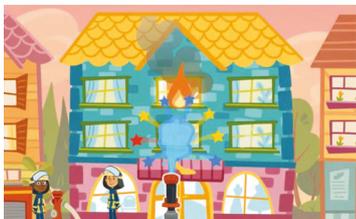


Foto: Versicherungskammer Bayern / Daedalic

Wenn eine Versicherungsanstalt eine App für Kinder entwickelt, darf man getrost skeptisch sein. Die Zweifel schwinden jedoch schnell, wenn ein Profi wie die Hamburger Spielefirma Daedalic mit an Bord ist. Herausgekommen ist eine wunderbare App, die spielerisch die Arbeit und Notwendigkeit einer gut funktionierenden Feuerwehr vermittelt. Dazu arbeiten Kinder im Vorschulalter als Feuerwehrmann oder -frau. Kaum geht der Alarm los, startet der Feuerwehrwagen zum Einsatz. Durch das Ertönen der Sirene wissen andere Verkehrsteilnehmer, dass sie nun Platz machen und eine zügige Weiterfahrt der Feuerwehr ermöglichen müssen. Anschließend dürfen die Nachwuchs-Feuerwehrleute Brände löschen und bei Erfolg Abzeichen einheimsen. Manchmal müssen auch die Bewohner/-innen und ihre Haustiere vor den Flammen in Sicherheit gebracht werden. Darüber hinaus bietet die App auch noch ein Wissensquiz zum Thema an. Toll gemacht. Gute Diskussionsgrundlage.

Kleine Löschmeister, Versicherungskammer Bayern / Daedalic, App für iOS und Android, ab 5 Jahren, kostenlos

Thema: Kinderbuch-App
Trauriger Tiger toastet Tomaten

Die Buchverlage sind weitgehend aus dem App-Geschäft ausgestiegen und daran wird sich wohl auch in absehbarer Zeit nichts ändern. Dennoch gibt es hin und wieder Einzelkämpfer/-innen aus dem Entwicklerbereich, die sich an literarische Produktionen heranwagen. Dazu gehört Flat White Byte. Mit viel Enthusiasmus übertragen die Neuruppiner/-innen das bekannte Bilderbuch »Trauriger Tiger toastet Tomaten« in die Digitalwelt. In der Vorlage von Nadia Budde gibt es nicht nur



Foto: Flat White Byte / Jens Leske

ein recht skurriles Tier-ABC zu sehen, sondern auch besonders verrückte Zungenbrecher. Budde nannte es »Ein ABC-Buch für kluge Kinder und alberne Erwachsene«. Die Macher/-innen haben diese sehr schrägen Zungenbrecher übernommen und auch gekonnt um eigene Dichtungen erweitert. Ein Beispiel aus der App: »Aus einem ziemlich zerknitterten Zylinder / zieht ein Zauberer zuerst / eine Zecke, dann Zwiebelzöpfe, Zabaionesaucenbinder, eine Zimtschnecke, Zierfischtöpfe.« Die Reihenfolge der Aufzählwörter können Kinder frei zusammenstellen oder sich auch vorlesen lassen.

Die App setzte dabei vor allem auf die Entdeckungslust der Kinder und gibt keine Reihenfolge vor. Auf jeder Seite gibt es mehrere Varianten der Wortspiele und Animationen. In manchen Tierbuchstaben gibt es sogar kleine Spiele. Alles in allem eine wunderbare, digitale Verbeugung vor Nadia Budde.

Trauriger Tiger toastet Tomaten, Flat White Byte / Jens Leske, App für iOS, ab 5 Jahren, ca. 3,49 Euro

Thema: Musik
Songs Of Cultures



Sing mit!

Foto: A. Muse

Apps mit Kinderliedern gibt es viele, aber »Songs Of Cultures« hebt sich gleich aus vielerlei Gründen vom musikalischen Einheitsbrei ab. A. Muse wollte eine Musik-App machen, die nicht nur deutsche und englische Kinderlieder beinhaltet, sondern auch vietnamesisches Liedgut. Das ist jedoch nicht der einzige Unterschied, auch technisch lassen die Hallenser Entwickler/-innen (»Wir sind Gründerinnen. Wir sind »Moms in Tech«. Wir sind Immigrantinnen.«) es krachen. Denn die App arbeitet mit Augmented-Reality(AR)-Effekten. Zu bekannten (»O Tannenbaum«) und weniger bekannten Liedern erscheinen nette und witzige AR-Figuren mitten im Raum. Nun ist gerade für jüngere Kinder Augmented Reality nicht immer leicht zu bedienen. Das macht aber nichts, die Macher/-innen möchten, dass die App gemeinsam mit einem Erwachsenen genutzt und – mit oder ohne begleitendes Instrument – besungen werden soll.

Songs Of Cultures, A. Muse, App für iOS, ab 4 Jahren, ca. 3,49 Euro

Thema: Sach-App
Außergewöhnliche Frauen 2

Bereits die erste App »Außergewöhnliche Frauen« vom spanischen Entwicklerstudio Learnly Land zeigte deutlich, wie eine



Foto: Leary Land

gute Sachthema-App auszusehen hat. Darin wurden berühmte Frauen vorgestellt, die künstlerisch, wissenschaftlich oder anderweitig Maßstäbe gesetzt haben, darunter Frida Kahlo, Marie Curie oder Rosa Parks. Nun ist die zweite App mit weiteren Berühmtheiten herausgekommen. Etwa die britische Mathematikerin Ada Lovelace (1815-1852), aber auch aktuelle Persönlichkeiten wie die Buchautorin Joanne Rowling oder die Umweltaktivistin Greta Thunberg. Jede einzelne außergewöhnliche Frau wird mit ihrer persönlichen Geschichte in einer Einleitung und einer Animation vorgestellt. Danach erfolgen kurze Quizfragen, deren Richtigkeit dann im aufschlussreichen Faktenteil überprüft werden kann. Auch »Außergewöhnliche Frauen 2« ist sehr innovativ.

Außergewöhnliche Frauen 2, Leary Land, App für iOS und Android, ab 8 Jahren, ca. 4,49 Euro

Kurz gewischt

Umwelt: Die kostenlose App »**Earth Speakr**« (Studio Olafur Eliasson Futures, iOS, Android) geht auf den Künstler Olafur Eliasson zurück und lässt Kinder ab acht Jahre weltweit ihre Wünsche zur Natur und Umwelt aufnehmen und auf <https://earthsppeakr.art/en> präsentieren. Cool!

Kreativ: »**Folioscope**« (1 Button SARL, iOS) ist eine Gratis-App, um eigene Zeichnungen zum Trickfilm erwachen zu lassen. Ähnlich wie beim Daumenkino wird Seite für Seite gemalt und dann der Film betrachtet. Toll. Ähnlich: Die Flip Clip App.

Programmieren: Mit der App »**Nepo Mission**« (Fraunhofer IAIS, iOS, Android) lernen Kinder mit dem Roberta-Editor in 17 Lernmissionen Schritt für Schritt einen Rover auf dem Mars zu steuern. Spannend.

Podcast: Mit der Sammlung »**Hearooz**« (KB&B, iOS, Android) können Kinder in der kostenlosen Variante spezielle Podcasts für ihre Altersgruppe auswählen und anhören. Mit In-App-Käufe.

Sternkunde: Bei »**Sky View Lite**« (Terminal Eleven, iOS und Android) wird das Smartphone auf den Himmel gerichtet; es benennt die Sterne und Sternbilder. Die kostenlose App liefert Erklärungen. Die sind zwar englisch, aber gut zu verstehen.

Thema: Inklusion LiLaLolle

Die App »LiLaLolle« ist schon länger auf dem Markt und wird stets weiterentwickelt. Auf den ersten Blick sieht sie wie eine reine App zum Lesen lernen aus. Nun, das ist sie zwar auch, nur zählen die Entwickler/-innen auch Kinder mit Beeinträchtigungen oder sogenannten Entwicklungsverzögerungen zu ihrer Zielgruppe. Schwerpunktthemen sind dabei Formen, Wörter, Buchstaben und Silben. Darin können Kinder nicht nur einzelne Letter nachspüren, sondern auch zu den jeweiligen Buchstaben kurze Filme anschauen. Diese Videos sind das Highlight der App, denn sie machen den Zusammenhang zwischen Begriffen und Lebenswirklichkeit deutlich. Beim Buchstaben B lässt die Moderatorin ein Spielzeugboot tuckernd (b-b-b-b-b) vorbeifahren, anschließend wird das B in Gebärdensprache gezeigt. Toll!



Foto: Weißbach & Matouscheck

LiLaLolle, Weißbach & Matouscheck, App für iOS und Android, ab 5 Jahren, ca. 8,99 Euro

Thema: Geographie Wo liegt das?



Foto: Till Henrik / Jonathan Hillebrand

Das Prinzip von »Wo liegt das?« ist relativ einfach. Auf einer Karte sollen Kinder Orte finden. Das ist deshalb so erfreulich, weil Kinderapps mit dem thematischen Schwerpunkt Geographie eher selten vorkommen. Die Lernenden gehen dabei nach dem Prinzip »Versuch und Irrtum« vor. Die App nennt eine Region, danach soll dieser Teil auf einer namenlosen Landkarte gefunden werden. Erst sobald die Antwort eingelogggt ist, wird gezeigt, ob die eigene Antwort korrekt oder ein Flop ist. Die Schülerinnen und Schüler können entweder etwas über die größten Länder der Welt erfahren, Ozeanien oder den Mittleren Osten erforschen oder ihr Wissen in der Kategorie »Spielen« auf die Probe stellen. Darüber hinaus gibt es auch eine Multiplayer-Funktion. Auch ohne die Lernfunktion macht es einfach Spaß, die App bzw. die Welt zu erkunden.

Wo liegt das?, Till Henrik / Jonathan Hillebrand App für iOS und Android, kostenlos (mit InApp-Käufen ab 2,99 Euro), ab 10 Jahren

Thema: Geschichte
Hidden Codes



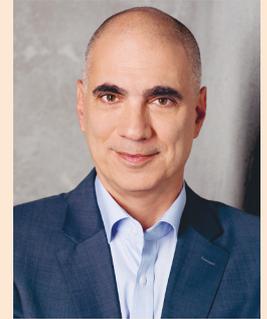
Foto: Bildungsstätte Anne Frank

In Frankfurt am Main hat die »Bildungsstätte Anne Frank« das Text-Adventure »Hidden Codes« entwickelt. Dieses politische Angebot funktioniert sowohl als App als auch im Webbrowser. Inhalt der App ist nicht das Leben und Leiden der Anne Frank abzubilden, sondern Präventionsarbeit gegen Radikalisierung im digitalen Zeitalter zu leisten. Die Spieler/-innen des Serious Game gestalten erst einen Avatar und erleben dann in einer Chat-Umgebung, wie in einem scheinbar harmlosen Plausch subtile Botschaften versteckt sein können. In den beiden bis jetzt erschienenen Erzählepisoden sollen Jugendliche

ab 14 Jahren lernen, solche schleichenden Prozesse aufmerksam wahrzunehmen und ihnen gezielt entgegenzusteuern. Dazu wird mit festen Textbausteinen gearbeitet. Gut in Gruppen einsetzbar. Es gibt auch nach Anmeldung umfangreiches Begleitmaterial.

Hidden Codes, Bildungsstätte Anne Frank, App für iOS und Android / Web, kostenlos, ab 14 Jahre

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, Stafette, Dein Spiegel und viele andere mehr. Er arbeitet für das Deutschlandradio, den WDR und das rbb-Fernsehen. Bei Carlsen erschien das Kindersachbuch »Mach deinen Medienführerschein« und der Roman »hAPPy, der Hund im Handy«. Im August 2021 sind die Medienkompetenz-Mitraterkrimis »NetzKrimi: Cybermobbing« und »NetzKrimi: Fake News« im Medhochzwei-Verlag herausgekommen.



Seit 2002 gibt Feibel den deutschen Kindersoftwarepreis TOMMI (www.kindersoftwarepreis.de) heraus, der unter Schirmherrschaft von Bundesfamilienministerin Christine Lambrecht steht. An der Preisfindung sind jährlich ca. 3 500 Kinder aus ca. 20 Bibliotheken beteiligt. Neu sind die Kategorien »Bildung« und »USK12«. 2021 sind erstmalig auch drei Bibliotheken aus der Schweiz dabei.

ANZEIGE

QURIA® das LMS für die moderne Bibliothek

- **QURIA ist neu:** entwickelt für die Herausforderungen der digitalen Öffentlichen Bibliothek.
- **QURIA ist (zukunfts-)sicher:** von Axiell – dem europäischen Marktführer mit 35 Jahren LMS-Erfahrung.
- **QURIA ist global UND lokal:** aus der Cloud, jetzt schon live in Deutschland, der Schweiz, Schweden und Norwegen...
- **QURIA macht Spass:** 100% responsiv! Das LMS in der Hosentasche, im Home-Office, in der OpenLibrary...

So geht LMS aus der Cloud!



Wetten, dass Ihr LMS dagegen alt aussieht? Stellen Sie uns auf die Probe!

● ● ● Lesen Sie mehr unter www.axiell.com/de

