



Vorlesen mit digitalen Bilderbuch-Apps

Was ist eine Bilderbuch-App?

In einer Bilderbuch-App können Nutzerinnen und Nutzer unter Einsatz eines digitalen Endgeräts durch multimediale Elemente wie Ton und Bild-Animation mit dem Inhalt, den Figuren und der Handlung einer Geschichte interagieren.

Beispiele für Bilderbuch-Apps:

- Milli und ihre Freunde
- 7 grummelige Grömmels und ein kleines Schwein
- Bea und Bahadir
- Wörterfabrik
- WuWu
- Außergewöhnliche Frauen
- Paul und seine Freunde

Animationen

Dabei kommen verschiedene Arten von Animationen zum Einsatz.

- **Visuelle Animationen** sind aktivierbare oder aktivierte bewegliche oder bewegte Bildelemente.
- Durch **auditive Animationen** können Geräusche, Klänge oder Töne abgespielt werden.
- Auch kombinierte **visuell-auditive Animationen** kommen vor.

Unterscheidung durch Form, Aktivierung, Frequenz

Neben der Form (visuell, auditiv, visuell-auditiv) unterscheiden sich Animationen in Bilderbuch-Apps auch durch die Art und Weise, wie sie aktiviert werden, sowie die Frequenz, in der sie auftreten. Die Aktivierung kann dabei automatisch (z.B. Hintergrundgeräusche) oder auch manuell (versteckt oder gesteuert über Hotspots und Aktivitäten wie Tippen, Wischen oder Pusten) stattfinden. Animationen

können dabei in ihrer Frequenz einmalig, wiederholbar, oder auch konstant ablaufend auftreten.

Vorlesepraktiken im Vergleich

Beim geschlossenen Vorlesen stehen Interaktion und Kommunikation zwischen vorlesender Person und Kind im Hintergrund. Das Kind nimmt eine passive Rolle ein. Im Vordergrund stehen die vorlesende Person und das Buch (siehe Abb. 1).

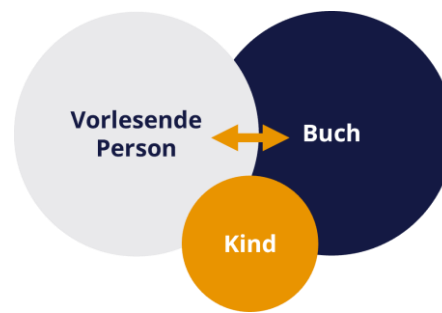


Abb. 1: Geschlossenes Vorlesen¹

Im offenen, dialogischen Vorlesen hingegen liegt der Fokus auf der Kommunikation zwischen vorlesender Person und Kind. Der Austausch über das Gelesene steht im Vordergrund, während der Inhalt dabei eine eher untergeordnete Rolle spielt (siehe Abb. 2).

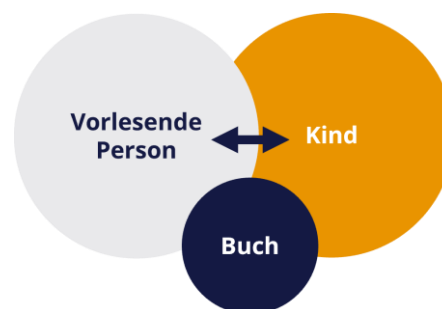


Abb. 2: Offenes, dialogisches Vorlesen¹

Für offenes, dialogisches Vorlesen bieten insbesondere die Animationen vielfältiges sprachliches Förderpotential.

¹ In Anlehnung an Müller & Stark, 2015
(modifizierte Grafik nach Fletscher & Reese, 2005)



Förderung sprachlicher Fähigkeiten

Wichtig zur sprachlichen Förderung beim Vorlesen mit digitalen Bilderbuch-Apps ist es, geteilte Aufmerksamkeit herzustellen. Es sollte in diesem Sinne eine beidseitige (vorlesende Person, Kind) Aufmerksamkeits-Ausrichtung aufeinander sowie auf ein gemeinsames Ziel (Buch) in wiederkehrenden Routinen/Situationen stattfinden. Die so entstehenden Wechselwirkungen zwischen vorlesender Person, Kind und Buch wirken sich positiv auf den Sprach- und Literacy-Erwerb aus (siehe Abb. 3). In diesem Kontext sollten Strategien zum Aufbau eines Dialogs zwischen vorlesender Person und Kind angewendet werden. Hilfreich hierbei sind unter anderem:

- W-Fragen stellen
- Kindliche Aussagen spiegeln und bestätigen
- Ergänzungen
- Fortführungen
- Wiederholungen
- gemeinsames vertieftes Denken und anhaltendes geteiltes Denken
- emotionale Abstimmung zwischen vorlesender Person und Kind

Weitere Anregungen und grundsätzliche Informationen zum dialogischen Lesen finden Sie in der hier verlinkten Praxisanregung.



Dialogisches Lesen

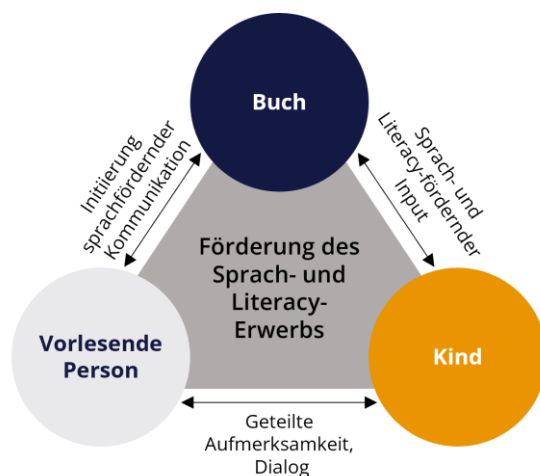


Abb. 3: Potenzial digitaler Kinderliteratur hinsichtlich der Förderung des Sprach- und Literacy-Erwerbs durch Wechselwirkungen zwischen Kind, vorlesender Person und Buch¹

Wesentlich ist daher:

- **Involviertheit:** sich selbst und die Kinder in die Geschichte involvieren
- **Partnerorientierung:** Gedanken, Interessen, Themen und Gefühle der Kinder aufgreifen, dem Thema des Kindes folgen, und dadurch gemeinsame Aufmerksamkeit herstellen
- **Strukturiertheit:** Struktur der Geschichte präsentieren und erlebbar machen; dazu bewusstes Setting, Moderation und Kraft der Stimme nutzen
- **Denkprozesse anregen:** gemeinsames vertieftes Denken initiieren
- **Animationen nutzen,** um Involviertheit, Partnerorientierung, Strukturiertheit und Denkprozesse mit Unterstützung der App zu fördern.

Lernpotentiale von Bilderbuch-Apps

Insgesamt ist die Rolle digitaler Kinderliteratur im kindlichen Sprach- und Literacy-Erwerb kaum erforscht. Ein großes Potenzial liegt aber in deren **Anschlussfähigkeit:** Digitale Kinderliteratur greift digitale Lebenswelten von Kindern auf und setzt an Lernvoraussetzungen der Kinder an, kann zu Eigenaktivität und Interaktion anregen und damit Teilhabe ermöglichen. Gleichzeitig ergeben sich positive Effekte auf Early-Literacy-Bereiche; beispielsweise alphabetisches Wissen, frühes Schreiben oder phonologische Fähigkeiten können indirekt gefördert werden.

Parallel entstehen durch die Verwendung von digitalen Bilderbüchern potentielle Hürden, die vermieden werden sollten:

- Wenn sogenannte „Hotspots“, wie beispielsweise Animationen oder technische Side-Aktivitäten, übermäßig verwendet werden, kann dies das Geschichtenverständnis der Kinder deutlich beeinträchtigen. Animationen u. ä. sollten daher dosiert eingesetzt werden, um keine Ablenkung, sondern stattdessen einen (positiven) sprachlichen Reiz für beispielsweise eine Anschlusskommunikation darzustellen.



- Zusätzlich muss die vorlesende Person den Fokus der Vorleseinteraktion steuern. Dabei sollte der Fokus nicht auf der Bedienung der Animationen (Handlung), sondern auf dem Geschichtenverständnis (Inhalt) liegen.
 - Außerdem ist zu beachten, dass sich beim traditionellen Bilderbuch mehr emotional abgestimmte und kognitiv aktivierende Interaktionen (involviert, kindorientiert, strukturiert und anregend) beobachten lassen. Wenn sich die Zielsetzung auf diese Interaktionsprozesse bezieht, ist die Verwendung eines analogen Bilderbuchs vermutlich zu bevorzugen.
- Zusammenfassend bietet das Vorlesen mit digitalen Bilderbüchern ein hohes Potential für sprachförderliche Interaktionen. Um dieses Potential voll ausschöpfen zu können, müssen allerdings die möglichen Hindernisse, wie **Ablenkung durch Animationen**, beachtet und die Interaktion möglichst sprachförderlich gelenkt werden. Auch die **Gestaltung der App** kann ausschlaggebend sein. Hierbei sind insbesondere der Aufbau und die Präsentation der Animationen entscheidend für den förderlichen Einsatz.

Literatur

- Miosga, C. (2020). Cognitively activating and emotionally attuning interactions: their relevance for language and literacy learning and teaching with digital media. In: International Perspectives on Digital Media and Early Literacy: The Impact of Digital Devices on Learning, Language Acquisition and Social Interaction, K. J. Rohlfing and C. Müller-Brauers (Eds.). London: Routledge: S. 27-49.
- Müller, C. & Stark, L. (2015). Sprachdidaktische Anreize in der Kinderliteratur. Ein Typologierungsversuch. In: Sprache erleben und lernen mit Kinder- und Jugendliteratur I. Theorien, Modelle und Perspektiven für den Deutsch als Zweitsprachenunterricht, U. Eder (Eds.). Wien: Praesens Verlag.
- Neumann, M. M. & Neumann, D. L. (2017). The use of touch-screen tablets at home and pre-school to foster emergent literacy. *Journal of Early Childhood Literacy*, 17(2), S. 203-220.
- Neumann, M. M. (2016). Young children's use of touch screen tablets for writing and reading at home: Relationships with emergent literacy. *Computers & Education*, 97, S. 61-68.
- Parish-Morris, J., Mahajan, N., Hirsh-Pasek, K., Michnick Golinkoff, R. & Fuller Collins, M. (2013). Once upon a time: Parent-child dialogue and storybook reading in the electronic era. *Mind, Brain and Education*, 7(3), S. 200-211.
- Siraj-Blatchford, I., Sylva, K., Muttock, S., Gilden, R., Bell, D. (2002). Researching effective pedagogy in the early years. Research report 356. London: DfES.
- Staiger, M. (2019). Erzählen mit Bild-Schrifttext-Kombinationen. Ein fünfdimensionales Modell der Bilderbuchanalyse. In: Knopf, J. & Abraham, U. (Hg.), *Bilderbücher*. Band 1: Theorie. (2. Aufl., S. 14-25). Baltmannsweiler: Schneider.
- Stern, D. (2007). *Die Lebenserfahrung des Säuglings*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Tomasello, M. (2009). *Why we cooperate*. Cambridge: MIT Press.