

Rezension zur Bilderbuchapp
Mein neuer Freund das Känguru
von Sinikka Oster

Inhalt:

Die kleine Jana bzw. der kleine Jan blickt an einem verregneten Nachmittag gelangweilt aus dem Kinderzimmerfenster und entdeckt auf dem Spielplatz ein Känguru, das sich traurig dreinschauend, vor dem Regen unterstellt.

Durch Zurufen und Winken an der Scheibe macht sich das Kind bemerkbar und lockt das Känguru vor sein Fenster. Das Kind schneidet lustige Grimmassen und zeigt dem Känguru viele seiner Spielsachen, um es aufzuheitern. Besonders spannend findet das Känguru die drei Lieblingsbücher des Kindes und wirft einen Blick hinein. Nun lacht das Känguru und hüpfte vor Vergnügen auf und ab. Die bunten Bilderbücher haben dem Tier wieder gute Laune gemacht und auch das Kind ist glücklich, denn auch ihm ist nun gar nicht mehr langweilig. Mittlerweile scheint auch die Sonne wieder und das Känguru zieht weiter während der langersehnten Spielkamerad Lucas kommt und gleich die Geschichte vom Känguru zu hören bekommt.

Interaktivität:

Schon zu Beginn werden die Anwender aufgefordert, ihre Buch-App zu personalisieren und wie in vielen Kinderbüchern, den eigenen Namen auf die erste Seite zu schreiben. Danach stehen ein Mädchen (Jana) oder ein Junge (Jan) zur Auswahl, um die Hauptrolle der Geschichte zu übernehmen.

Die Anwendung präsentiert sich seitenweise, wie beim Blättern eines Buches wischt man sich von Seite zu Seite. Dabei bewegen sich maximal zwei Elemente selbstständig. Passend zum Text der Geschichte können durch Berührung die Figuren oder weitere Gegenstände in Bewegung gesetzt werden. Durch die Aktivierung des "Glühbirne-Buttons" werden die animierbaren Elemente mit einem blinkenden Symbol angezeigt, so dass die Nutzer wissen, wann sie wo Bewegungen erzeugen können.

Bereits auf der dritten Seite wird der Anwender zu einem Mitmachspiel aufgefordert und soll 5 Spielzeuge, die schematisch dargestellt werden im Kinderzimmer wieder finden und anklicken. Durch diese Aktion hilft der Anwender dem Kind in der App, das dem Känguru zur Aufmunterung seine Spielzeuge vorführen möchte.

Auf der darauffolgenden Seite finden sich die drei Lieblingsbücher (Das Meer, Märchen, Zirkus). Durch Anklicken der einzelnen Bücher ertönt eine Melodie und das jeweilige Buch öffnet sich. Hier wird eine Seite eingeblendet, die einen kurzen Reim, schöne Illustrationen und ebenfalls animierte Elemente enthält.

Hintergrund:

Diese kostenfreie App gehört zu einer Kampagne des bundesweiten frühkindlichen Leseförderprogramms „Lesestart – Drei Meilensteine für das Lesen“, das vom Bundesministerium für Bildung und Forschung finanziert und von der Stiftung Lesen durchgeführt wird.

Elektronische Medien sind bei Eltern sehr beliebt, weshalb man versucht durch die Bereitstellung dieser kostenlosen App für alle gängigen Tablets und Smartphones, ein möglichst breites Publikum zu erreichen und somit das Interesse am Vorlesen und Lesen in Familien zu wecken.

Das Känguru der Geschichte ist gleichzeitig das Logo der Kampagne "Lesestart". Man setzt somit auf einen Wiedererkennungswert auf Büchern, Begleitmaterialien etc. (Konvergenz) ohne die Geschichte als direkten Werbeträger zu nutzen und gegebenenfalls abschreckend zu wirken.

Bewertung:

Die Geschichte setzt in beliebten Alltagsszenarien von Kleinkindern an (Kinderzimmer, Spielplatz) und kommt ohne Orts- und Zeitsprünge aus. Die Oberfläche erscheint in vertrauter Kinderbuchoptik, mit klaren Farben und kindgerechten Zeichnungen. Somit ist sie bereits für kleinste Anwender nachvollziehbar und geeignet.

Grundsätzlich ist diese Form des animierten Bilderschauens sicher eine gute Vorstufe zum Fernsehen. Eltern wird möglicherweise bewusst, wie offen Kinder für visuelle und akustische Reize sind und wie viele Fragen sich bereits hinter einfachen Bildern verbergen können. Die App bietet die Möglichkeit, Pausen einzulegen. Zum einen dadurch, dass man sich Seite für Seite durcharbeiten muss, zum anderen besteht die Option den Zeitpunkt der Animation selbst zu wählen, sowie akustische Untermalungen und den Sprechertext auszublenden, um die Aufmerksamkeit voll auf das Betrachten und Besprechen von Bildern zu legen.

Die Funktion, welche die zu animierenden Elemente (wahlweise) aufblincken lässt, bindet ziemlich viel Konzentration, die dann nicht mehr dem Inhalt der Geschichte zugute kommen kann. Das Kind wird abgelenkt und das interaktive Spiel nimmt einen zu großen Stellenwert ein.

Extras:

Reizvoll wird die *Mehrsprachigkeit* der App zum Einen dadurch, das Eltern mit Migrationshintergrund der Zugang zum Vorlesen eröffnet werden kann, wo es oft schwer ist im Inland Kinderbücher in der Muttersprache aufzutun. Außerdem bietet die App den Eltern die Möglichkeit genau zu verstehen, was in der deutschen Version vorgelesen wird und unterstützt sie möglicherweise sogar in ihrem Deutschlernen. Aber auch Kindern die monolingual aufwachsen, kann durch das Abspielen der App in einer fremden Sprache ein Bewusstsein dafür auf-tun, dass es verschiedene Sprachen gibt, die alle dasselbe bedeuten können. Erste Schritte zur Kulturoffenheit und ein Interesse an fremden Sprachen können so in Familien thematisiert werden.

Die *Aufzeichnung* der eigenen Stimme halte ich für maßgeblich an dieser App. Werden neue Medien in der frühkindlichen Erziehung eingesetzt, sollte das Ziel Medienkompetenz zu fördern nie außer acht gelassen werden. Die aktive Gestaltung und Auseinandersetzung mit neuen Medientechnologien ist dafür zentrales Element. Das Kind bekommt eine Idee davon, wie die Stimme in das Tablet bzw. das Smartphone kommt, hört sich selbst, kann die vertraute Stimme der Eltern aufzeichnen anstatt einer anonymen Erzählerstimme zu lauschen und hat als Leseanfänger die Möglichkeit, seine eigenen gelesenen Worte zu digitalisieren.

Für Leseanfänger ist die Option bei der das aktuell gelesene Wort *im Text farbig unterlegt* wird, ebenfalls ein gutes Instrument, um Gehörtes und Gelesenes zu kombinieren, mitzulesen und ein Gefühl für Satzbau und Phonetik auf zu bauen.

Spiele:

Da es sich bei den beiden Spielen Memory und Puzzle um klassische Spiele handelt, die sich wie die Aufmachung der App als Buch stark an der Realität orientieren und den meisten Kindern bekannt sein sollte, halte ich diese Form des Spielens für eine ergänzende Bereicherung. Beim Puzzle ist das Kind stärker als im echten Aneinandersetzen, gefordert logisches Denken einzusetzen, um zu erschließen welche Teile wo hin gehören. Während beim echten Puzzle durch die Haptik probiert werden kann, müssen die Kombinationen hier viel stärker über visuelle Informationen und Logik gesetzt werden.

Beim Memory erscheint es mir sinnvoll, dass das Betriebssystem als Spielpartner keine Ausnahmen macht, wenn das Kind drei statt zwei Bilder aufdecken möchte. Das Erkennen und Akzeptieren von Spielregeln kann hier sehr klar eingeübt werden - dadurch aber auch die Begeisterung und das Interesse des Kindes erst ein mal trüben.

Fazit:

Ich halte es generell für eine gute Möglichkeit, Kinderapps einzusetzen, um Kindern ein Gefühl dafür zu vermitteln, wie vielfältig elektronische Geräte genutzt werden können. Während Kinder oft keine Vorstellung davon haben, warum und mit was sich die Erwachsenen so intensiv mit diesen Dingen beschäftigen, erhalten sie so ein vage Vorstellung von elektronischen Medien als Informationsquelle, in der kreativen Anwendbarkeit, im Unterhaltungswert, etc. Die Faszination bereits kleinster Kinder ist sicher auch darin begründet, dass sie begreifen wollen, was wir Erwachsenen da tun. Wenn es gelingt, diese Neugierde kindgerecht (!) zu stillen, müssen wir uns sicher weniger Gedanken um exzessives Nutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen machen.

Für eine Bilderbuch-App habe ich mich entschieden, weil mir die Konvergenz zwischen einem "alten" Medium, das in der realen Welt eine große Rolle für Kinder spielt und einem neuen Medium gefällt. An der richtigen Stelle eingesetzt, öffnen sich so Erfahrungsräume und Lernfelder durch die beiden Medienarten, die sich sinnvoll miteinander ergänzen. Die Medienvielfalt, gehört darüber hinaus ebenfalls zu Zielen medienpädagogischer Arbeit. Somit kann man nie früh genug damit anfangen vorzuleben, wie wichtig die Kombination verschiedener Quellen bei der Aneignung von Wissen ist.

Wie bei der Anwendung aller Apps und elektronischen Medien in Kinderhand ist es unabdingbar, dass sich erwachsene Bezugspersonen intensiv mit dem Kind und dem neuen Spiel auseinandersetzen.

Zielgruppe: Kleinkinder, Kindergartenkinder

Mindestalter: 2 Jahre

Geschlecht: unspezifisch, der Anwender hat die Möglichkeit ein Mädchen oder einen Jungend zum Protagonisten zu wählen

Genre: Bilderbuch-App mit Spielzubehör

Inhalte in Schlagworten: Alltagswelt, Freizeitbeschäftigung, Freundschaft, Bücher, Töne, Illustrationen

Didaktischer Schwerpunkt: Spaß und Unterhaltung, Begeisterung für Bücher, Neugierde wecken für Lesestart-Kampagne

Beschäftigung und Interaktion: Zuhören, Betrachten, Benennen, Zuordnen, Mitmachelemente, Spielen

Spracheinstellungen: Deutsch, Polnisch, Russisch, Türkisch

Benutzeroberfläche:

- *Textbutton*, der ständig im Bild bleibt und den vorgelesenen Text auf Wunsch anzeigen lässt
- *Plus*, für Extras;
- *Sprechblase*, hier kann der Text an- und ausgeschaltet werden (Pause)
- Leuchtbuchstabe, durch diese Funktion, wird das Wort welches gerade zu hören ist im Text farbig unterlegt.
- *Musikbox*, blendet Hintergrundgeräusche ein oder aus
- *Glühbirne*, bei deren Aktivierung erscheint während der Text vorgelesen wird ein blinkender Ball auf den Illustrationen, die durch Berührung animiert werden können

- *Mikrofon*, ein Audiorekorder ermöglicht es die eigene Stimme aufzuzeichnen und den Sprechertext selbst einzulesen
- *Würfel*, dahinter finden sich zwei Optionen zum Spielen, ein Memory und ein Puzzle
- *Flagge*, zur Sprachauswahl zwischen Deutsch, Polnisch, Russisch und Türkisch
- *Homebutton*, zurück zur Auswahl der Protagonisten

Berührungs- und Bewegungssensitivität: drücken, ziehen, wischen

Benutzerfreundlichkeit: Grundsätzliche Benutzung ist einfach und übersichtlich, die Funktionen der Extrabuttons müssen bei Kleinkindern durch Erwachsenen exploriert werden

Kinder- und Jugendschutz: es kommen keinerlei bedenkliche Inhalte oder Bilder vor, welche Kinder verängstigen könnten

Werbung und Onlineshopping: werbebannerfrei

Betriebssystem:

Für iOS Versionen ab 6.0

Android Versionen ab 3.0

Amazon Kindle Fire HD

Nutzbarkeit: Offline voll nutzbar

Preis: kostenlos

Anbieter:

Verlag Friedrich Oettinger GmbH, Hamburg 2014

Anbieter im Sinne des § 5 TMG: Stiftung Lesen, vertreten durch den Vorstand, Römerwall 40, 55131 Mainz, Email: info@lesestart.de

Text: Maren von Klitzing

Illustrationen: Stefan Leuchtenberg

Sprecher: Tanja Dohse / Gosia Konieczna / Ugur Tasbilek / Liudmyla Vasylieva

Erschienen: 23.01.2014

Entwickler: Stiftung Lesen "Lesestart - 3 Meilensteine für das Lesen"