

Cordula Nötzelmann

Die Mischung macht's

Appgestützte Leseförderung und Medienkompetenzvermittlung in der Stadtbibliothek Wuppertal

In der Programmarbeit für Kinder und Jugendliche bilden Apps und Tablets einen festen Bestandteil im Gesamtkonzept zur interaktiven Vermittlung von Faktenwissen und Erzählinhalten. Neben bewährten Bilderbuch-Apps und Biparcours-Rallyes sind bei der Stadtbibliothek Wuppertal Augmented Reality-, Quiz-, Kreativ- und Musik-Apps im Einsatz. Dabei steht eine qualitätsvolle Kombination mit bestehenden Veranstaltungsformaten im Vordergrund.

Apps als vielseitige Helfer bei der Vermittlung von Informationskompetenz

Seit 2015 der Montag in der Stadtteilbibliothek Wuppertal-Langerfeld ausschließlich für Veranstaltungen zur Leseförderung umgewidmet wurde, hat der Spaß an Bibliothek einen festen Platz im Terminkalender der Schulen und Kitas in diesem Stadtteil im Wuppertaler Osten. Klassenführungen und Veranstaltungen bewegen sich durch diesen Tag außerhalb der regulären Öffnungszeiten. Sie sind flexibel planbar und unabhängig von den organisatorischen Erfordernissen eines normalen Öffnungstages. Auf diese Weise können montags jeweils bis zu drei Veranstaltungen hintereinander für unterschiedliche Gruppen stattfinden.

Vier Grundschulen und sechs Kindertagesstätten, mehrere Seiteneinsteigerklassen und ein Offener Ganzttag mit Inklusionsklassen besuchen montags in festen Gruppen oder in wechselnder Konstellation die Stadtteilbibliothek. Um wöchentlich ein abwechslungsreiches Angebot zu machen, gilt es, laufend neue Ideen für alle Bereiche der Programmarbeit zu entwickeln. Apps bieten hier eine Fülle von Möglichkeiten. Aus Landesmitteln wurde 2016 ein Schwerpunktbestand für Kindersachmedien aufgebaut, 2017 wurden über den Förderverein der Stadtbibliothek Android-Tablets für die Leseförderungsaktionen angeschafft. Sie werden erfolgreich, beispielsweise in Kombination mit einem Tiptoi-Globus, für Recherche-Rallyes eingesetzt.

Hierbei lernen Schülerinnen und Schüler der vierten Klassen sowohl die herkömmliche Recherche in Büchern als auch die Nutzung und Bewertung von Kindersuchmaschinen auf dem Tablet-PC. Ein besonderer Schwerpunkt der Stadtteilbibliothek liegt in der Verbindung von appgestützter

Wissensvermittlung über Länder und Tiere – zum Beispiel durch Einsatz der Apps von Geo Mini oder der Tierwelten für Kinder – mit Yoga-Elementen.

Auch in den Stadtteilbibliotheken Uellendahl und Am Rott gehören Apps mittlerweile standardmäßig zur Kinder- und Jugendprogrammarbeit. Bilderbuchkinos lassen sich besonders gut mit anschließenden Spiele-Apps kombinieren, die Kinder dann ausprobieren können. Dabei werden bevorzugt die Fiete-Apps ausprobiert. Allen voran finden »Fiete Cars« oder »Fiete Quiztime«, aber auch die App »Karl von der Wimmelburg« bei den Kindern großen Anklang.

Kahoot, Plickers und die Fragewand

Das Wuppertaler Bibliotheksteam lernte die Apps Kahoot¹ und Plickers² 2017 auf der Fachkonferenz Kinder- und Jugendbibliotheken in Remscheid kennen. Von Anfang an überzeugten diese spielerischen Anwendungen im Bereich der Wissensüberprüfung. Inspiriert durch verschiedene Youtube-Erklärvideos erstellte das Bibliotheksteam erste eigene Kahoots und Plickers und setzte diese erfolgreich in Klassenführungen, aber auch in der Erwachsenenbildung ein. Beide Quizformen sind unkompliziert und schnell zu erstellen, was eine flexible Interaktion mit den Teilnehmenden erlaubt.

Die Fragewand ist eine Abwandlung des Quizformats »Der große Preis«. Die auf Powerpoint basierende Datei steht auf dem Lehrerfortbildungsserver Baden-Württemberg als kostenloser Download zur Verfügung.³ Mit eigenen Inhalten gefüllt lassen sich verschiedene Wissensgebiete auf diese Weise spielerisch nahebringen beziehungsweise vermitteln.

Die Verbindung von analog und digital mit Kreativ-Apps

Die App »LEGO education Story Visualizer« ermöglicht es, dass die Kinder zusammen mit LEGO StoryStarter⁴ Sets oder LEGO

1 https://www.e-teaching.org/materialien/apps/kahoot/index_html / <https://www.youtube.com/user/getkahoot>

2 <https://www.plickers.com/>

3 »Der große Preis«: https://lehrerfortbildung-bw.de/s_allg/sonder/matproj/fb1/5/html/baustein_02.htm

4 <http://www.storystarter.info/>

5 <https://www.lego.com/de-de/mindstorms>

6 <http://www.duckduckmoose.com/ational-iphone-itouch-apps-for-kids/superhero-comic-book-maker/>



Die umfangreichen Aktivitäten des Wuppertaler 4Teens-Teams sind in der BuB-App zu sehen.

SCHWERPUNKT BIBLIOTHEKS-APPS

Mindstorms⁵ eine Geschichte beziehungsweise ein Thema nachbauen und daraus anschließend Comics oder Bilder Geschichten gestalten. Eine Veranstaltung dauert etwa vier Stunden und kann ab der zweiten Klasse durchgeführt werden. Sowohl die Bau- als auch die Gestaltungsprozesse mit der App erzielen immer gute Ergebnisse, weil die Kinder mit Freude bei der Sache sind und nebenbei spielerisch die Handhabung des Tablets erlernen.

Zu Beginn einer Veranstaltung wird bevorzugt Plickers eingesetzt, zum Beispiel als Eisbrecher oder auch, um Erwartungen abzufragen. Bei mehrstündigen Veranstaltungen eignet sich die App gut als kurze unterhaltende Einheit. Weitere Einsatzmöglichkeiten der Quiz-Apps finden sich im Rahmen oder zum Abschluss einer Klassenführung beziehungsweise Veranstaltung, um spielerisch bibliotheksbezogene Fragen zu beantworten, bei Buchvorstellungen Inhalte oder in Projekten wie »Ich bin ein Leseheld« themenbezogenes Wissen zu vermitteln. Die Apps können auch in Kombination mit einer Biparcours-Rallye verwendet werden.

Eine weitere erfolgreiche Kombination von analog und digital wurde zum Beispiel beim Sommerferienprogramm in der Zentralbibliothek erprobt. Die Veranstaltung Books4Teens, angelehnt an den *Book-slam*, verband anschaulich Buchvorstellungen mit diesen digitalen Formaten. Die Jugendbibliothek 4Teens hat die Sommeraktion auf dem Wuppertaler tumblr-Account.

Nebenwirkung: Das Bibliotheksimage gewinnt

Die Veranstaltungsarbeit mit Apps ist ortsunabhängig. So können Bibliotheken zum Beispiel in Schulen ihre Programme vorstellen, Fortbildungen – wie im November 2017 beim Fachtag Medienpass NRW – veranstalten oder die Angebote der Bibliothek auf einem Elternabend bekannt machen. In der Zusammenarbeit mit Schulen ergeben sich durch das Know-how der Bibliotheksmitarbeiterinnen und -mitarbeiter immer neue Kooperationsmöglichkeiten, etwa bei der Frage nach dem Einsatz digitaler Medien im Unterricht.

Die Arbeit mit Apps und Tablets erzeugt bei den Veranstaltungsteilnehmenden, aber auch bei den Mitarbeiterinnen und

Cordula Nötzelmann, M.A., M.A.L.I.S, Jahrgang 1971, leitet seit April 2017 die Stadtbibliothek Wuppertal. Zuvor war sie als Abteilungsleiterin für die Stadtteilbibliotheken an der Stadtbibliothek Köln tätig. Ihre berufliche Laufbahn begann an der Universitätsbibliothek Bielefeld und beim HBZ NRW. Ihre Arbeitsschwerpunkte liegen bis heute in der Weiterentwicklung digitaler Publikations- und Lernangebote. (Foto: Fotostudio Hosenfeldt)



Apps bieten vielfältige Möglichkeiten für die Leseförderung und für die Vermittlung von Medienkompetenz. Foto: Stadtbibliothek Wuppertal

Mitarbeitern der Stadtbibliothek immer neue Überraschung- und Motivationseffekte. Das Wuppertaler Bibliotheksteam freut sich über die positive Resonanz von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen, über die steigende Nachfrage nach den digitalen Angeboten und nach Beratung und den daraus resultierenden Imagegewinn und die gesteigerte Wahrnehmung der Bibliothek.

Ausblick: Die App-Tester-Gruppe

Seit April 2018 trifft sich wöchentlich eine feste Gruppe von sechs acht- bis zehnjährigen Kindern für eine Stunde in der Stadtteilbibliothek Am Rott, um Kreativ-Apps zu testen. Getestet werden unter anderem die Apps

- Superhero Comic Book Maker HD⁶ zur Gestaltung von eigenen Comics
- iMovie und Stop Motion zur Gestaltung von eigenen Filmen
- eBook creator zur Gestaltung von eigenen E-Books
- Garage Band zum Musizieren

Viele neue Konzepte sind noch in der Entwicklung. Um Trends in den Bereichen digitaler Bildung, Medienpädagogik, Robotik, Virtueller Realität und Künstlicher Intelligenz zu beobachten und geeignete Tools verstärkt in die Veranstaltungsarbeit einzubinden, hat die Stadtbibliothek Wuppertal ihre Trendscouts in einer Ideenschmiede versammelt. Auf Kontaktaufnahmen und regen Austausch freuen sich die Kolleginnen und Kollegen unter Ideenschmiede-Stadtbibliothek@stadt.wuppertal.de