

Katharina Kindermann | Henrik Frisch | Julia Warmdt | Sanna Pohlmann-Rother | Christoph Ratz

Die winBooks im Digitalen Bücherschrank



Ein digitales Angebot für den inklusiven Anfangsunterricht

Digitale Bilderbücher eignen sich durch ihre Multimodalität und Interaktivität ideal für differenzierte Lernangebote. Im Digitalen Bücherschrank können sie heruntergeladen und für den eigenen Unterricht adaptiert werden.

Digitale Bilderbücher als multimodales Gesamtkonzept

Digitale Bücher – sogenannte E-Books – sind ein eindrückliches Beispiel dafür, wie Digitalisierung und Mediatisierung unsere Wirklichkeit und unsere Lesegewohnheiten prägen und verändern. Dabei ist E-Book nicht gleich E-Book. Während *basic e-books* eine digitale Abbildung von Büchern in Printform sind, bieten *enhanced e-books* erweiterte Funktionen, wie etwa integrierte Audio- oder Videodateien. Bei *interactive e-books* haben die Leser:innen zusätzlich die Möglichkeit, mit dem Inhalt zu interagieren (Schreurs 2013).

Mittlerweile sind zahlreiche digitale Bilderbücher auf dem Markt. Viele davon sind *enhanced* oder *interactive e-books*. Sie ermöglichen ein Leseerlebnis, das über die für das analoge Bilderbuch charakteristische Text-Bild-Symbiose hinausgeht. Audiospuren (z. B. Vorlesefunktion, Hintergrundgeräusche, Musik), Animationen oder interaktive Elemente (z. B. Rätsel, Ausmalbilder) machen das Bilderbuch zu einem multimodalen Gesamt-

konzept. Gleichzeitig eröffnen diese multimodalen Gestaltungselemente Raum für unterschiedliche Rezeptionsweisen und Möglichkeiten einer Differenzierung (Hauck-Thum 2017). Kinder mit sehr unterschiedlichen Lernvoraussetzungen können auf diese Weise einen Zugang zu Bilderbüchern finden. Dabei werden nicht nur literarische und sprachliche Fähigkeiten gefördert: Der Umgang mit E-Books kann einen entscheidenden Beitrag zur Medienbildung leisten.

Die winBooks – Würzburger E-Books für inklusiven Unterricht

Die aktuell auf dem Markt zu findenden digitalen Bilderbücher können von Lehrkräften meist nicht auf die Lernvoraussetzungen ihrer Schüler:innen angepasst werden. Auch Differenzierungsmöglichkeiten sind oft nur eingeschränkt gegeben. Das war der Ausgangspunkt für die winBooks, die Würzburger E-Books für inklusiven Unterricht (s. Abb. 1).



Abb. 1 | „Kiwi hebt ab“ von T. Wurzer und S. Fuchs (2022)

KIM und KLEX sind sehr müde nach diesem TAG.



Abb. 2 | „Eine bunte Begegnung“ von H. Schafflhuber, M. Gebauer und F. Spall (2022)

Die winBooks gestalten Lehramtsstudierende der Universität Würzburg in einem Seminar zum Schriftspracherwerb, das seit dem Sommersemester 2021 angeboten wird. Das Seminar wird in Kooperation des Lehrstuhls für Grundschulpädagogik und -didaktik sowie des Lehrstuhls für Pädagogik bei Geisti-

ger Behinderung durchgeführt. Die Lehramtsstudierenden erstellen in Kleingruppen ein eigenes digitales Bilderbuch, das für den Einsatz im inklusiven Anfangsunterricht – unter besonderer Berücksichtigung von Kindern mit dem sonderpädagogischen Schwerpunkt Geistige Entwicklung – konzipiert ist. Die Kleingruppen sind interdisziplinär besetzt. Ein winBook ist das Arbeitsergebnis einer angehenden Grundschullehrkraft sowie einer angehenden Lehrkraft für Sonderpädagogik. Die winBooks erstellen die Studierenden mit der App *BookCreator* (s. Infokasten) am iPad.

Theoretischer Rahmen für die Gestaltung der winBooks sind Qualitätskriterien für gute digitale Bilderbücher, die inhaltliche, sprachliche, grafische und interaktive Aspekte beinhalten (Cahill & McGill-Franzen 2013). Im Folgenden werden entlang dieser Qualitätskriterien exemplarische Einblicke in die winBooks gegeben. Gleichzeitig können diese Kriterien als Hintergrundfolie für die Erstellung eigener E-Books oder die Auswahl von passenden kommerziellen E-Books dienen.

Inhaltliche Gestaltung

Bei der inhaltlichen Gestaltung sind Anknüpfungspunkte zu Erfahrungen, Interessen und Problemen der Kinder im Grundschulalter zentral. Außerdem wird auf die Vermeidung

offensichtlicher Rollenklischees ebenso geachtet wie auf die Abbildung möglichst verschiedener Dimensionen von Vielfalt, ohne dass diese explizit thematisiert werden müssen.

Sprachliche Gestaltung

Ein besonderes Augenmerk liegt den winBooks auf der sprachlichen Gestaltung. Die Bücher beinhalten sowohl Angebote für nichtschriftliche als auch für schriftbasierte Lesenebenen. Viele winBooks orientieren sich am Erweiterten Lesebegleiter (Euker & Koch 2010) und sind auch für Kinder geeignet, die noch keine Einsicht in die Graphem-Phonem-Korrespondenz haben. Zusätzlich zur Schrift wird das Lesen von Bildern, ikonischen Zeichen und Symbolen angeboten. Diese können auf den Seiten mit Schrift integriert sein. Abbildung 1 zeigt eine Bilderbuchseite, die das Lesen auf verschiedenen Lesestufen ermöglicht.

In vielen der winBooks sind parallele Leseverionen angelegt. Abbildung 2 zeigt ein Beispiel für zwei Leseverionen, zwischen denen die Leser:innen wählen können. Bei der Leseverion auf der linken Seite sind im Bild häufig vorkommende Nomen (z. B. Namen der Protagonist:innen) in Großbuchstaben geschrieben, dass beispielsweise ein Lesertandem möglich ist.

MIT DIESEN APPS SIND DIE WINBOOKS GESTALTET

BookCreator: Im *BookCreator* (<https://bookcreator.com/>) können E-Books schnell und einfach selbst gestaltet werden. Durch die Kombination von Schrift, Bildern, Fotos, Audiodateien und Videos bietet die App multimodale Gestaltungsmöglichkeiten. Auch Interaktionen (z. B. durch Hyperlinks) können in das E-Book integriert werden. Im *BookCreator* können Dateien im ePUB-Format gestaltet und gelesen werden. Während die Vollversion der App kostenpflichtig ist, können bis zu 40 E-Books im Internetbrowser als Desktopversion kostenfrei gestaltet und gelesen werden.

Sketchbook: Diese App (<https://www.sketchbook.com/>) unterstützt beim digitalen Zeichnen. Die Arbeit auf verschiedenen Ebenen ermöglicht ein Abzeichnen von Vorlagen (nach dem Prinzip des Abpausens) und das schnelle Verändern eigener Zeichnungen, etwa durch Hinzufügen von Elementen. Die App ist kostenfrei.

Animation Desk: Die App *Animation Desk* (<https://www.kdanmobile.com/en/animation-desk>) ermöglicht die Erstellung von Bild-für-Bild-Animationen, vergleichbar mit einem Daumenkino. Die Basisversion der App ist kostenfrei.

Neben dem selbstständigen Erlesen kann der Inhalt auch durch Vorlesefunktionen (für das ganze Buch, einzelne Sätze oder einzelne Wörter) oder Mitlesefunktionen (Auslassen einzelner Wörter in der Tonspur) zugänglich gemacht werden. Gleichzeitig können Audiospuren inhaltliche Erweiterungen bieten.

Grafische Gestaltung

Die grafische Gestaltung der winBooks ist sehr unterschiedlich und individuell. Die meisten sind digital mit dem Apple Pencil gezeichnet. Viele Studierende nutzen die App *Sketchbook* (s. Infokasten), die das Abzeichnen und Verändern von Vorlagen vereinfacht. Einige winBooks sind auch mit digitalisierten analogen Bildern oder Fotos gestaltet. Beim Layout wurde auf die Leserlichkeit (z. B. große Schrift, gut leserliche Schriftart, guter Kontrast zwischen Schrift und Hintergrund) geachtet.

Interaktive Gestaltung

Der größte Unterschied digitaler im Vergleich zu analogen Bilderbüchern liegt vor allem in der interaktiven Gestaltung. Auch wenn der *BookCreator* nur eingeschränkte Funktionen zur interaktiven Gestaltung bietet, kann durch das Einfügen von Hyperlinks oder Audiospuren die Aktivität der Leser:innen angeregt werden. Besonders intensiv werden die multimodalen Möglichkeiten des digitalen Bilderbuchs durch das Einbinden kleiner Animationen (s. App *Animation Desk* im Infokasten) genutzt. Abbildung 3 zeigt zwei Seiten aus dem digitalen Bilderbuch „Die Schrupfwiese“, bei dem das Schrumpfen der Figur als Animation gestaltet ist.

Auch kleine Rätsel oder Suchaufträge sind in die winBooks integriert. Wird die richtige Lösung angetippt, ertönt ein passendes Geräusch oder ein Hyperlink führt



Abb. 3 | „Die Schrupfwiese“ von C. Peter und J. Niederstraßer (2022)



zur nächsten Buchseite. Ebenfalls mithilfe von Hyperlinks ist die Auswahl zwischen verschiedenen Storylines möglich. In „Der kleine Taucher Tom“ (Abb. 4) können die Leser:innen wählen, wie die Geschichte weitergeht.

Medienbildung bedeutet nicht nur eine passive Nutzung digitaler Endgeräte, sondern auch eine aktive Gestaltung von Medienprodukten (Irion & Knoblauch 2021). Viele der winBooks enthalten deshalb Impulse, die Schüler:innen zum eigenständigen



Abb. 4 | „Der kleine Taucher Tom“ von V. Nest und E. Göllner (2022)

Abb. 3 + 4: © Digitaler Buchschrank - Universität Würzburg

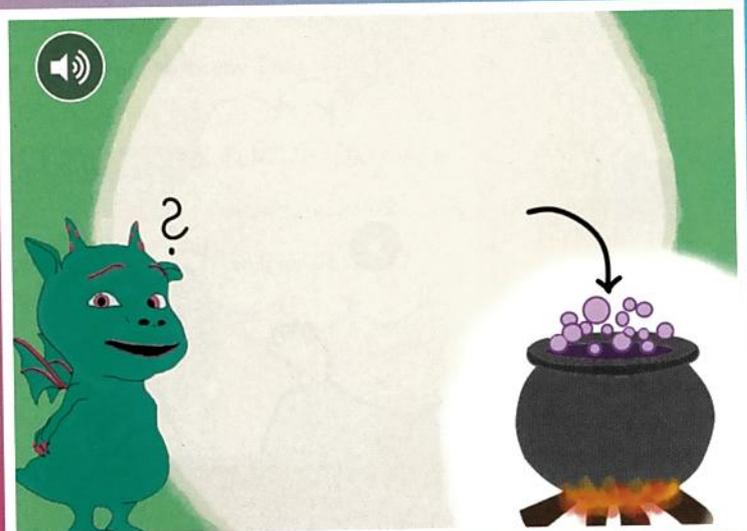


Abb. 5 | „Glibberalarm“ von L. Jacobsen und A. Schmidt (2022)

gen multimodalen Produzieren anregen. Abbildung 5 zeigt einen Produktionsimpuls zum Weitererzählen der Geschichte. Die Schüler:innen können sich in dem digitalen Bilderbuch „Glibberalarm“ eine Spezialzutat für den Zaubersaft ausdenken und diese mit Text, Emojis, Bildern, Fotos, Videos, einer Audioaufnahme oder einer Kombination dieser Darstellungsmodi einfügen. Für die Bearbeitung des Produktionsauftrags ist der Wechsel vom Lese- in den Bearbeitungsmodus des *BookCreators* erforderlich.

Der Digitale Bücherschrank der Universität Würzburg

Alle winBooks stehen im Digitalen Bücherschrank auf der Homepage des Lehrstuhls für Grundschulpädagogik und -didaktik der Universität Würzburg kostenlos zum Download zur Verfügung. Die Studierenden haben die Texte und Bilder der winBooks selbst erstellt und ihr Einverständnis für die Nutzung und Veränderung der Bücher für unterrichtliche Zwecke gegeben. Die winBooks haben das Dateiformat ePUB und können auf dem iPad mit der App *BookCreator* oder mit der kostenlosen Desktopversion des *BookCreators* gelesen und bearbeitet werden. Im Infokasten „Der Digitale Bücherschrank“ sind die einzelnen Schritte für die Nutzung erläutert; ein Erklärvideo auf der Homepage des Bücherschranks zeigt die Arbeit mit den winBooks vom Download bis zur Veränderung.

Die winBooks sind kein fertiges Unterrichtsmaterial, sondern Vorlagen, die je nach Lernvoraussetzungen der Schüler:innen, dem methodisch-didaktischen Kontext ihres Einsatzes und den aktuellen Gegebenheiten (z. B. Distanzunterricht) verändert und weiterentwickelt werden können und sollen. Eine Adaption ist in allen Dimensionen des E-Books (inhaltlich, sprachlich, grafisch und interaktiv) möglich.

Einsatz in der Unterrichtspraxis

Einige der winBooks wurden bereits in der Unterrichtspraxis erprobt. Gelesen wurden die digitalen Bilderbücher in der App *BookCreator*. Dabei hat sich gezeigt, dass bereits Erstklässler:innen den *BookCreator* in der Lesefunktion intuitiv bedienen können und sehr motiviert mit den winBooks arbeiten.

Wir freuen uns, wenn Sie uns Ihre Erfahrungen zum Einsatz der winBooks über die Umfrage auf der Homepage des Digitalen Bücherschranks zukommen lassen. Wir arbeiten stetig daran, den Digitalen Bücherschrank zu erweitern und zu verbessern.

Anmerkung

Der Digitale Bücherschrank ist Teil des Projekts „CoTeach – Connected Teacher Education“ (Arbeitspaket 4) der Julius-Maximilians-Universität Würzburg, das im Rahmen der „Qualitätsoffensive Lehrerbildung“ aus Mitteln des BMBF gefördert wird. Wir danken unseren Lehramtsstudierenden für die engagierte und kreative Gestaltung der winBooks. Ein herzliches Dankeschön gilt außerdem Tina Jocham und Zebiba Teklay für die technische Umsetzung der Homepage sowie unseren studentischen Hilfskräften Hannah Ulmer und Laura Kummert für die Homepagepflege.

Literatur

- Cahill, M. & McGill-Franzen, A. (2013). Selecting „App“ealing and „App“ropriate Book Apps for Beginning Readers. *The Reading Teacher* 1 / 67, S. 30 – 39.
- Euker, N. & Koch, A. (2010). Der erweiterte Lesebegriff im Unterricht für Schülerinnen und Schüler mit geistiger Behinderung – Bestandsaufnahme und Neuorientierung. *Zeitschrift für Heilpädagogik* 7 / 61, S. 261 – 268.
- Hauck-Thum, U. (2017). Adaptable Books – Inszenierungsräume für individuelle sprachliche und literarische Bildungserfahrungen. In Abraham, U. & Brendel-Perpina, I. (Hrsg.). *Kulturen des Inszenierens in Deutschdidaktik und Deutschunterricht*. Stuttgart: Klett, S. 197 – 210.
- Irion, T. & Knoblauch, V. (2021). Lernkulturen in der Digitalität. Von der Buchschule zum zeitgemäßen Lebens- und Lernraum im 21. Jahrhundert. In Peschel, M. (Hrsg.). *Kinder lernen Zukunft. Didaktik der Lernkulturen*. Frankfurt a. M.: Grundschulverband e. V., S. 122 – 145.
- Schreurs, K. (2013). Children's E-books are Born: How E-books for Children are Leading E-book Development and Redefining the Reading Experience. *The Canadian Journal of Library and Information Practice and Research* 2 / 8, S. 1 – 14.

DER DIGITALE BÜCHERSCHRANK

Zum Digitalen Bücherschrank der Universität Würzburg gelangt man unter: <https://fr-vlg.de/a3beaq>
Oder einfach den QR-Code scannen



1. Passendes digitales Bilderbuch auswählen: In der PDF-Datei unter „Wie finde ich das passende winBook?“ sind alle Bücher nach Themen, Funktionen und Leseneivaus aufgelistet.
2. Das E-Book herunterladen: Entweder auf dem iPad im *BookCreator* öffnen oder die Desktopversion des *BookCreators* nutzen.
3. Das Buch passend für die eigenen Schüler:innen umgestalten: Ein Erklärvideo auf der Seite zeigt wichtige Schritte für die Bearbeitung der winBooks.

GEMEINSAM SCHULE MACHEN

Die GRUNDSCHUL ZEITSCHRIFT

Nr. **335**
Oktober 2022

36. Jahrgang
Bestell-Nr. 516335



Medienbildung digital

ZUM THEMA

- Digitale Lernwege
- E-Books: multimodal und interaktiv
- Über Medien sprechen
- Teilhabe ermöglichen
- Schulisches Making

MATERIAL

- Lektüre: „Der Blumenball“ Sigrid Laube / Silke Leffler
- Lesebegleitheft zur Lektüre

