

Doreen Lenz

APPSolut spannend – Mit dem Tablet durch die Bibliothek

APPSolutely thrilling – Using the tablet in the library

DOI 10.1515/bd-2017-0021

Zusammenfassung: Mobile Endgeräte sind heute tägliche Begleiter von Kindern und Jugendlichen. Sie werden als Kommunikationsmittel, als Unterhaltungsmedium und Informationsquelle genutzt. Die bibliothekspädagogische Praxis greift diese Lebensrealität auf und entwickelt zeitgemäße Konzepte zur Leseförderung und der Vermittlung von Informations- und Medienkompetenz. Vor diesem Hintergrund setzt die Kinder- und Jugendbibliothek der Zentral- und Landesbibliothek Berlin (ZLB) seit November 2015 Tablets im Rahmen von Klassenführungen ein. Vorgestellt werden hier vier Anwendungsmöglichkeiten aus der Praxis.

Schlüsselwörter: Bibliothekspädagogik, Leseförderung, Medienkompetenz

Abstract: Today, mobile terminals are daily companions of children and young people. They are used as means of communication and entertainment as well as to obtain information. The library educational practice takes up this reality of life and develops up-to-date concepts concerning promotion of reading and the imparting of information and media competence. Considering this, the Kinder- und Jugendbibliothek of the Central and Regional Library Berlin (children and youth department of the ZLB) has been using tablets in the course of guided tours since November 2015. This article presents four practical applications that are possible.

Keywords: library education, promotion of reading, media competence

1 Einleitung

Die Nutzung mobiler Endgeräte spielt eine immer größere Rolle im Leben von Kindern und Jugendlichen. Während das Smartphone beinahe flächendeckend in allen Haushalten angekommen ist, hält nun auch das Tablet verstärkt Einzug in den medialen Familienalltag¹. Der damit einhergehende laufende Zugriff auf das Internet wirkt sich prägnant auf das Lernen und Lesen aus. Dabei lesen Kinder und Jugendliche heute nicht mehr oder weniger, sie lesen einfach anders: Texte im Internet umfassen mehr Komponenten als Worte und Schrift. Hypertexte werden durch Bild-, Ton- und Videoelemente ergänzt. So fordert das „digitale Lesen“ vom Lesenden weitaus mehr Fähigkeiten als das analoge Lesen. Geht es beim Lesen von linearen Texten „nur“ um das Decodieren von Zeichen, so ist beim Lesen von Hypertexten wesentlich mehr Eigeninitiative gefordert: die Informationen werden gleichzeitig und diskontinuierlich angeboten, d. h. der Kontext und Inhalt muss durch eigenständiges Navigieren Stück für Stück erschlossen werden². Mit der alltäglichen Nutzung der Smartphones wird dieses veränderte Lesen zunehmend gefordert.

Die Berliner Kinder- und Jugendbibliotheken haben diese Entwicklung erkannt, und setzen seit über einem Jahr digitale Medien in ihren bibliothekspädagogischen Konzepten ein, um beide Lese-Modi zu unterstützen: sowohl das lineare, vertikale Lesen als auch das navigierende, multimodale, horizontale Lesen³. So werden Bilderbuch-Apps, Spiele-Apps zur unterstützenden Literaturermittlung, kreative Apps zum digitalen Erzählen oder zur Herstellung und Gestaltung eines E-Books erprobt. Auch die Zentral- und Landesbibliothek Berlin (ZLB) begleitet diese Arbeit und misst dem Einsatz von mobilen Endgeräten in der Leseförderung und in der Vermittlung von Informations- und Medienkompetenz eine zentrale Rolle bei: so setzt die Kinder- und Jugendbibliothek der ZLB seit November bei über 40 Terminen mit ca. 950 Schülerinnen und Schülern verschiedener Altersstufen die Anwendungsmöglichkeiten von Tablets⁴ v. a. im Rahmen von Klassenführungen ein.

¹ Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: KIM-Studie 2014 sowie JIM-Studie 2015. <http://www.mpfs.de/> [Zugriff: 11.11.2016].

² Falschlehner, Gerhard: Die digitale Generation: Jugendliche lesen anders. 1. Aufl. Berlin: 2014. S. 69.

³ Wie Anm. 2.

⁴ Die Kinder- und Jugendbibliothek der ZLB erwarb im Jahr 2015 mit Drittmitteln einen iPad-Koffer PARAPROJECT Case i16 – mobile iPad-Klasse mit dem Gerätetyp iPad Air. Im Weiteren wird jedoch der allgemeine Begriff Tablet als Bezeichnung von mobilen Computern mit Touchscreen angewandt.

Die Zielformulierung der Klassenführungen mit dem Einsatz von Tablets bleiben unverändert bestehen: es soll ein Zugang zur Bibliothek geschaffen und Hemmschwellen sollen gesenkt werden. Kinder und Jugendliche lernen die Bibliothek als einen Ort kennen, der ihre Interessen widerspiegelt, der für sie sowohl Treffpunkt als auch Rückzugsort sein kann. Lehrerinnen und Lehrer erwarten von einer Klassenführung i. d. R., dass die Schülerinnen und Schüler im Anschluss eine fertige Informations- und Recherchekompetenz besitzen und jedes Referat, jede Präsentation einwandfrei selbstständig bearbeiten können. Die Kinder- und Jugendbibliothek (KiJuBi)⁵ möchte hier den Schülerinnen und Schülern die Bibliothek als Anlaufstelle für schulische Belange vermitteln. Sie müssen nach einem einmaligen Besuch im Klassenverband Rechercheprofis sein. Wir möchten das Wissen vermitteln, dass sie in der Bibliothek bei der Recherche eine Hilfestellung erhalten, ob beim Suchen im Bibliotheksbestand, im Online-Katalog, in Datenbanken und auch im Internet. Für eine 90-minütige Klassenführung mit oft sehr inhomogenen Schulklassen bzgl. Vorkenntnisse, Lernstände, Sprachkenntnisse und auch Sozialkompetenz, sind das recht umfangreiche Ziele. Um diese zu erreichen, sind durchdachte, abwechslungsreiche Formate längst Standard in Kinder- und Jugendbibliotheken: Schülerinnen und Schüler gehen auf Märchenreise in die Bücherwelt, entdecken als Piraten das unbekannte Land Bibliothekarien oder recherchieren in Kleingruppen zu ausgefallenen Themen. Der Einsatz von spielerischen oder aktionsorientierten Elementen zur Unterstützung des informellen Lernens ist bei allen Konzepten selbstverständlich. Nun wird diese bibliothekspädagogische Arbeit um ein neues Arbeitsmittel bereichert. Tablets sprechen Schülerinnen und Schüler an, weil deren Nutzung ihrem alltäglichen Medienverhalten entspricht. Da sich Tablets und Smartphones in ihrer Benutzeroberflächen ähneln, können sie ihr eigenes Wissen zur Handhabung der Geräte anwenden und sich auf diese Weise aktiv einbringen. Während bei der Aufgabenstellung auf Arbeitsblättern in einer Bibliotheksrallye oft intensiv geholfen (sogar vorgelesen) werden musste oder bei zu langen verbalen Frontal-Vorträgen die Aufmerksamkeit nach kürzester Zeit nachließ, so lassen sich mit den Tablets Aufgabenstellungen leichter vermitteln und lösen. So wird das eigenständige und selbstständige Lernen unterstützt. Damit ist jedoch nicht das Lernen allein vor einem Bildschirm gemeint: das Tablet fordert Teamarbeit, da die Schülerinnen und Schüler immer in Zweier- oder auch Vierer-Gruppen arbeiten. Und nicht zuletzt macht der Umgang mit den Geräten auch Spaß.

⁵ Weitere Informationen zur Kinder- und Jugendbibliothek der ZLB unter <https://www.zlb.de/kijubi>.

In der konzeptionellen Arbeit besteht nun die Herausforderung darin, bestehende Inhalte anders umzusetzen, die vielfältigen neuen Möglichkeiten zu erschließen und das Tablet als ein (!) Element zielgruppenorientiert zu integrieren. In welchen Klassen- oder Altersstufen und in welchem Umfang Tablets im Rahmen von Klassenführungen eingesetzt werden, muss jede Bibliothek selbst und individuell entscheiden. Ausschlaggebend sind hier nicht nur die entsprechenden technischen Voraussetzungen, sondern auch die Bereitstellung der nötigen Arbeitszeit. Es müssen neue Funktionen erlernt, geeignete Tools recherchiert und Apps ausprobiert werden, um neue Konzepte und Abläufe für die Praxis zu formulieren aber auch fortlaufend verändern und anpassen zu können. Im Folgenden werden vier Tablet-Anwendungen vorgestellt, die sich in den letzten Monaten im Rahmen von Klassenführungen bewährt haben und mittlerweile zu festen Bausteinen der Klassenführungen in der Kinder- und Jugendbibliothek der ZLB geworden sind. Die Nutzung der verschiedenen Tools und Apps ist unabhängig vom Gerätetyp – egal ob Android, iOS oder Windows. Die Tools lassen sich ohne zusätzliche Installation von Programmen am eigenen Arbeitsrechner vorbereiten, da sie kostenfrei online zugänglich sind. In der praktischen Anwendung mit den Tablets ist allerdings eine stabile WLAN-Verbindung Grundvoraussetzung.

2 Interaktive Lernbausteine mit „LearningApps“

Das Konzept einer erlebnisorientierten Medienrallye wird für die verschiedenen Klassenstufen in vielen Bibliotheken angeboten: Schülerinnen und Schüler lösen verschiedene Aufgaben an verschiedenen Stationen und bewegen sich dabei von einem Bibliotheksbereich zum anderen. Nicht selten müssen hier zum Beispiel verschiedene Codes oder geheime Botschaften enträtselt werden. Da liegt natürlich der Einsatz von Quick-Response-Codes (QR-Codes) nahe.

Das Scannen der QR-Codes mithilfe des Tablets ist an sich ein eher eindimensionaler Arbeitsschritt. Erst die dahinter versteckte Information fordert zu einer Aktion, indem beispielsweise ein Text mit der Aufforderung „Gehe in die Kinderbibliothek und bringe von dort ein Spiel mit!“ erscheint. Mit der Web-2.0-Plattform „LearningApps“⁶ können QR-Code-Rallyes durch eine interaktive Komponente erweitert werden, so dass das Tablet nicht nur zum Scannen genutzt wird. Mit

⁶ Verein *LearningApps* – *interaktive Lernbausteine*: [LearningApps.org](https://learningapps.org/). <https://learningapps.org/>. [Zugriff: 11.11.2016].

„LearningApps“ lassen sich einfache Lernspiele erstellen. Es stehen unterschiedliche Aufgabentypen wie z. B. Multiple-Choice-Vorlagen à la „Wer-wird-Millionär“, Zuordnungsübungen oder Kreuzworträtsel zur Verfügung, die schnell und unkompliziert mit individuellen Inhalten gefüllt werden können. Die einzelnen Lernbausteine werden als Weblink ausgegeben und können somit in QR-Codes umgewandelt werden. Im Rahmen der Klassenführung „Spielend durch die Bibliothek“ arbeiten die Schülerinnen und Schüler in der KiJuBi in Zweier- bis Dreiergruppen mit jeweils einem Tablet. Von Station zu Station werden die verschiedenen QR-Codes gescannt⁷ und es öffnet sich jeweils ein Lernspiel: so wird an einer Station beispielsweise Hangman⁸ gespielt oder an einer anderen Station in einem Puzzle-Spiel⁹ die einzelnen Medienarten den richtigen Leihfristen zugeordnet. Da die Inhalte in Umfang und Komplexität selbst bestimmt werden, können die Lernbausteine altersspezifisch erstellt und u. U. schon ab Klasse zwei oder drei eingesetzt werden. Die optische Aufmachung und auch die einfach gehaltenen Spiel-Elemente richten sich maximal an Klassenstufe sechs, vereinzelt auch noch Klasse sieben. Eine Alternative sind interaktive, digitale Arbeitsblätter, welche in einer QR-Code-Rallye angewendet werden können. Diese lassen sich optisch ansprechend und unkompliziert beispielsweise mit „Google Formulare“¹⁰ erstellen.

3 Augmented-Reality-Elemente mit „Aurasma“

Mit dem Einsatz von Augmented-Reality-Anwendungen (AR) bekommt eine Bibliotheksrallye eine neue visuell spannende Komponente. Aus Kinderbüchern sind AR-Inhalte bereits bekannt und ergänzen die analogen Informationen mit multimedialen Inhalten. So bricht beispielsweise bei „i T-Rex“ aus dem Kosmos Verlag ein brüllender Tyrannosaurus-Rex aus einer 3-D-Holzbox oder man begibt sich mit dem „Guinness World Records 2015“ in einem simulierten U-Boot auf Entdeckungstour. Bibliotheken können mit dem Online-Tool „Aurasma“¹¹ erste eigene

⁷ Die KiJuBi verwendet hier den QR-Code-Generator unter <http://goqr.me/de/> und die App „QR Code Reader“ von Scan, Inc. auf den Tablets.

⁸ LearningApps-Baustein: „Was brauchst du zum Ausleihen?“: <http://learningapps.org/watch?v=pmqxnwgx216>. [Zugriff: 11.11.2016].

⁹ LearningApps-Baustein: „Wie lang kann man was ausleihen?“: <http://learningapps.org/watch?v=pdjsrmh5v16>. [Zugriff: 11.11.2016].

¹⁰ <https://www.google.com/intl/de/forms/about/>. [Zugriff: 11.11.2016].

¹¹ <https://www.aurasma.com/>. [Zugriff: 11.11.2016].

AR-Elemente selbst herstellen und diese zielgerichtet in ihre Rallies einbauen. Virtuelle Botschaften in Form von Texten, Bildern oder Videos werden an realen Plätzen in der Bibliothek hinterlegt und mithilfe der gleichnamigen App aufgerufen.

In der Klassenführung „Auf der Suche nach MR. X“ werden die Schülerinnen und Schüler zunächst mit einer animierten Text-Botschaft begrüßt: ein Buch aus der Kinderbibliothek wurde geklaut und irgendwo versteckt. Damit das Buch wiedergefunden werden kann, hat Mr. X verschiedenfarbige Hinweise in der Bibliothek versteckt. In Gruppen begeben sich die Schülerinnen und Schüler mit jeweils einem Tablet auf die Suche nach roten, blauen und grünen Lesezeichen. Wird das richtige Lesezeichen entdeckt, scannen die Schülerinnen und Schüler mit der App „Aurasma“ das dazugehörige Cover und auf dem Display des Tablets erscheint eine Frage. Insgesamt werden sechs verschiedene Hinweise von jeder Gruppe eingesammelt, die am Ende ein Lösungswort ergeben, welches auf das eigentliche Versteck des vermissten Buches hinweist.

Die einzelnen AR-Elemente für die Rallye lassen sich über das Webportal am PC oder auch auf dem Tablet mit der App erstellen. Vorab müssen die Aufgaben und jeweils benötigten Elemente definiert und erstellt bzw. gestaltet werden. Es werden zwei verschiedene „Element-Typen“ benötigt: ein Auslöser (= Trigger) und eine dazugehörige Einblendung (= Overlay). Das Overlay erscheint auf dem Tablet erst, wenn vom Aurasma-Scanner der passende Trigger erfasst wird. Im Unterschied zum QR-Code, ist der Trigger ein klar erkennbares Element aus der Realität und kein codiertes Zeichen. Im beschriebenen Beispiel sind das die Buchcover. Hierfür werden die Cover in Form von Bilddateien in das Tool „Aurasma“ hochgeladen. Als Overlay erscheinen in diesem Beispiel passende Fragen wie, z. B.:



Abb. 1: Aufgabenstellung in „Aurasma“.

Auch diese Bilddateien werden in „Aurasma“ hochgeladen. Im letzten Schritt werden die jeweiligen Einblendungen (Fragen) mit den richtigen Auslösern (Buchcovern) verknüpft.

In der Vorbereitung ist dieses Arbeitsmittel etwas aufwendiger und zeitintensiver, dafür jedoch im Einsatz umso spannender. So können beispielsweise auch Piktogramme aus dem Leitsystem mit einer virtuellen Information näher erklärt oder bibliotheksspezifische Gegenstände/Geräte mit Erklär-Videos versehen werden. Optional können auch Schülerinnen und Schüler selbst eigene virtuelle Inhalte oder Botschaften mithilfe der App „Aurasma“ in der Bibliothek hinterlegen. Die Einsatzmöglichkeiten sind fast unbegrenzt.

4 Digitale Pinnwände mit „Padlet“

Das Konzept der Foto-Safari findet in der einen oder anderen Form bereits in vielen Bibliotheken Anwendung. Nach der ursprünglichen Idee werden von den Schülerinnen und Schülern unterschiedliche Bildmotive in der Bibliothek gesucht. Nun liegen die Fotos nicht mehr als ausgedruckte Arbeitsmaterialien vor, sondern sind digital auf dem Tablet abgelegt. Die Erstellung der Foto-Materialien durch den Einsatz der Tablets wird erleichtert: das Bereitstellen einer Kamera, das Übertragen der Bilder auf einen Arbeitsrechner, das Ausdrucken

sowie das Haltbarmachen der Materialien durch Folieren oder Laminieren entfällt. Bei einer Veränderung von Foto-Motiven lassen sich die Materialien ebenfalls ohne großen Aufwand nachproduzieren. Ein eigenständiges Tool oder eine App sind hierfür nicht notwendig, da die meisten Tablets über eine integrierte Kamera und eine einfache Foto-App verfügen. Die Aufgabenstellung kann hierbei variabel formuliert werden. Bei einem Erstbesuch in Klasse fünf, sechs oder auch für einen nonverbalen Zugang in Klasse sieben werden lediglich die Bildmotive auf den Tablets in der Bibliothek wiedergefunden und vom Fundort beispielhafte Medien mitgebracht. Mit den mitgebrachten Titeln wird das Medienangebot an ganz konkreten Beispielen sichtbar und es werden die unterschiedlichen Medienarten sowie deren Nutzung vermittelt. Je nach Altersstufe und Lernstand, können ergänzend zum bloßen Suchauftrag auch konkrete Fragestellungen formuliert werden. Oder die Foto-Safari wird als neue Aufgabe an die Schülerinnen und Schüler vergeben, indem sie eigene Detailfotos mithilfe der Kamerafunktion des Tablets erstellen, die dann wiederum von ihren Mitschülerinnen und Mitschülern gesucht werden müssen.¹²

Das Arbeiten mit Bildern/Fotos lässt sich auch in den höheren Klassenstufen kreativ einsetzen und entspricht v. a. der Mediennutzung Jugendlicher, die sich selbst zunehmend in diesen Medien ausdrücken und darstellen. Bei der Klassenführung „Suchen & Posten“ werden ab der siebten Klasse keine Bildmotive, sondern ganz bestimmte Medien gesucht. Die Schülerinnen und Schüler bekommen eine Bibliothekssignatur mitgeteilt und müssen mit dieser einen Titel aus dem Lernzentrum der KiJuBi suchen. Sie lernen sich – ohne vorherige Einführung – anhand der Systematik in der Bibliothek in den verschiedenen Sachgebieten zu orientieren. Wenn das richtige Buch gefunden wurde, erstellen die Schülerinnen und Schüler mit dem Tablet ein Foto, z. T. auch mit ausgefallenen, witzigen Foto-Posen. Die Fotos werden dann vom Tablet aus auf eine Online-Pinnwand gepostet, die gemeinsam via Beamer ausgewertet wird („Welche Sachgebiete, welche hilfreichen Titel lassen sich im Lernzentrum finden?“):

12 Beispielsweise beschrieben In: #iPÄD – Medienbildung mit Tablet, App und Buch: Konzepte für den Einsatz in Öffentlichen Bibliotheken und Schulbibliotheken, für Kindergruppen und Schulklassen. S. 15. ANSICHT_STB_Broschuere_iPaed_170x240_dy250416.pdf, als Download unter [https://www.frankfurt.de/sixcms/detail.php?id=2962&ffmpar\[_id_inhalt\]=30704878](https://www.frankfurt.de/sixcms/detail.php?id=2962&ffmpar[_id_inhalt]=30704878). [Zugriff: 11.11.2016]



Abb. 2: Digitale Foto-Pinnwand einer Schulklasse.

Der Online-Dienst „Padlet“¹³ bietet hier die Möglichkeit, einfach und schnell eigene digitale Pinnwände zu erstellen. Diese können genutzt werden, um zu einer gemeinsamen Aufgabenstellung verschiedene Inhalte wie Texte, Fotos, Videos oder Links zu posten. Die Sichtbarkeit lässt sich durch entsprechende Sicherheitsoptionen einstellen, so dass nur Schülerinnen und Schüler einer bestimmten Klasse auf die Pinnwand zugreifen können. Das Einfügen der Posts wird dabei live via Beamer und Leinwand mitverfolgt. Die Schülerinnen und Schüler erstellen hier individuelle Beiträge und arbeiten trotzdem im Team. Sie unterstützen sich dabei gegenseitig beim Auffinden der richtigen Titel, sowie beim Erschließen der Pinnwand- und der Foto-Funktion des Tablets. Von Vorteil ist vor allem das anonymisierte Posten: niemand muss sich vor die Schulklasse stellen und seine Ergebnisse präsentieren. Die Pinnwand kann im Nachgang als kompakte Bild- oder PDF-Datei an die Schulklasse verschickt werden (ggf. mit vorliegenden Bildrechten auch in Soziale Netzwerke oder Webseiten eingebettet werden). Die digitale Pinnwand wird in der KiJuBi auch bei Gruppenarbeiten zur Ergebnissammlung eingesetzt. Bei einer Einführung in die Recherche werden die

¹³ <https://padlet.com/>. [Zugriff: 11.11.2016].

Schülerinnen und Schüler mit einem Video¹⁴ auf das Thema „Ideonella Sakiensis – Fakt oder Fiktion?“ eingestimmt.

In Teams sichten die Schülerinnen und Schüler verschiedene Quellen zu diesem Recherche-Thema: Lexikonartikel aus Schülernachschlagewerken, kopierte Zeitungsartikel aus einer Datenbank der Bibliothek, sowie auf dem Tablet hinterlegte Webseiten. Jede Gruppe soll aus den vorhandenen Quellen zwei bis drei heraussuchen, die sich für das Thema eignen und verständliche Informationen liefern. Auf der eigenen Teampinnwand postet jede Gruppe ihre ausgewählten Quellen sowie fünf weitere verständliche Begriffe, die als Suchbegriffe verwendet werden können. Während der Gruppenarbeitsphase kann der Fortschritt der einzelnen Teams auf den Pinnwänden live verfolgt und im Anschluss mittels Beamer ausgewertet und verglichen werden. Die Aufgabenstellung erfordert Teamarbeit, da wenig Zeit für die Sichtung der Quellen und das Posten der Ergebnisse zur Verfügung steht. Es werden erste Grundlagen zur Recherche vermittelt wie beispielsweise das Auswählen und Benennen geeigneter Quellen, sowie das Filtern von neuen Suchbegriffen. Am konkreten Recherche-Thema wird verdeutlicht, auf welche Informationen die Schülerinnen und Schüler in der Bibliothek zugreifen können. Das Tablet fungiert hier als mobile Rechercestation, aber auch als Präsentationsmittel.

5 Unterhaltsames Lernen mit „Kahoot!“

Spiele unterstützen das informelle Lernen und ermöglichen einen niederschweligen Zugang zur Bibliothek oder zu bibliotheksrelevanten Informationen. Quizspiele sind schon seit jeher ein beliebtes Element um z. B. auf den Bibliotheksbesuch einzustimmen oder um diesen abzurunden. Der Einsatz von Tablets kommt hier wieder dem alltäglichen Medienverhalten von Kindern- und Jugendlichen nahe, die ihre Smartphones gern und oft zum Spielen nutzen. Wie bereits in einigen Bibliotheken eingesetzt, nutzt auch die KiJuBi die Webplattform „Kahoot!“¹⁵ in allen Altersstufen, um grundlegende Bibliotheksinformationen auf spielerische Art und Weise zu vermitteln: Wie lang kann man ein Buch ausleihen? Was kostet die Verspätung? Wie heißt unser Online-Katalog?¹⁶ Das Einstellen von Fragen

14 Intro-Video zum Recherche-Crashkurs in der KiJuBi: <https://www.youtube.com/watch?v=DqJ9M5inBog>. [Zugriff: 11.11.2016].

15 <https://getkahoot.com/>. [Zugriff: 11.11.2016].

16 Eine Runde Kahoot!-Bibliotheksquiz mit einer siebten Klasse: https://www.youtube.com/watch?v=ikY6XG_IqiM. [Zugriff: 11.11.2016].

und deren Antwortmöglichkeiten, das Festlegen der Countdowns und auch das Ergänzen von Bildern oder Videos ist mit „Kahoot!“ unkompliziert und schnell. So einfach das Grundprinzip ist, umso erstaunlicher ist doch die Wirkung beim Spielen mit einer Schulklasse. Es motiviert und fesselt alle (!) Schülerinnen und Schüler einer Klasse. Dabei wird es mit „Kahoot!“ immer laut, was auch gewollt ist. Die Begründer von „Kahoot!“ sind der Überzeugung, lautes Lernen heißt, Lernen macht Spaß¹⁷. Wir können das aus unserer bisherigen Erfahrungen in der KiJuBi nur unterstreichen. Es werden laute und positive Emotionen freigesetzt, aber auch Wissen ausgetauscht. Faszinierend ist auch der „campfire moment“¹⁸, wenn alle Schülerinnen und Schüler gebannt die nächste Frage mit den Antwortmöglichkeiten – oft auch laut – mitlesen. Niemand sitzt allein vor (s)einem Bildschirm, es findet sofort ein Austausch über „richtig“ und „falsch“ statt, um dann so schnell wie möglich die Antwort auf dem Tablet auszuwählen. Neben der hohen akustischen und interaktiven Komponente ermöglicht „Kahoot!“ ebenso die Teilnahme der eher stillen und schüchternen Schülerinnen und Schüler – auch sie werden motiviert, ihr Wissen mit einzubringen. In der KiJuBi wurde das Erstellen eines „Kahoot!“ als Aufgabenstellung in einer Klassenführung eingesetzt. Mit den Sachbüchern aus dem Lernzentrum sollte die Klasse ihr eigenes „Kahoot!“-Quiz erarbeiten. Ihre formulierten Fragen und Antwortmöglichkeiten haben die Schülerinnen und Schüler eigenständig über die Webplattform eingegeben und das Ergebnis wurde zum Abschluss gemeinsam durchgespielt. Bei allen Klassenführungen, bei denen „Kahoot!“ zum Einsatz kommt – egal ob die Schülerinnen und Schüler es mit den bibliothekseigenen Tablets oder mit den eigenen Smartphones spielen und völlig unabhängig in welcher Altersstufe – es kommt am Ende jedes Mal die gleiche Frage: „Können wir noch einmal spielen?“. Sicherlich steht hier das Spielen im Vordergrund, wenn es jedoch gelingt, auf solch eine motivierende Art und Weise nützliche Information zu vermitteln, so ist der Einsatz dieses Tools als ein (!) Element im Rahmen einer Klassenführung sinnvoll.

Unabhängig in welcher Form mit Tablets in den Klassenführungen gearbeitet wird, wichtig bleibt v. a. eines: einen abwechslungsreichen, informativen und positiven Ablauf zu gestalten. Schließlich möchten wir die Schülerinnen und

17 PDF_PD Presentation – Make Learning Awesome – June 2016.pdf.<https://www.dropbox.com/sh/otk5l230isnpkiy/AADcHeF4sbTQDludo4vWiaVna?dl=0>. [Zugriff: 11.11.2016].

18 Wie Anm. 17.

Schüler mit ihrem (Erst)Besuch motivieren wiederzukommen, so dass auch ein gewisser Spaßfaktor nicht zu kurz kommen sollte. Nehmen die Schülerinnen und Schüler dieses Erlebnis mit und tauschen sich über ihr Erlebtes aus, so bleibt am Ende etwas hängen: die Bibliothek ist ein Ort, an dem sie sich wohl fühlen können und den sie auch in Zukunft gerne wieder aufsuchen werden.

**Doreen Lenz**

Zentral- und Landesbibliothek Berlin

Kinder- und Jugendbibliothek

Blücherplatz 1

10961 Berlin

E-Mail: doreen.lenz@zlb.de