

Die Lern- und Leseplattform Onilo – digitale Kindergeschichten für mehr Lust am gemeinsamen Lesen in der Bibliothek

Henrike Berg

»Die Zukunft ist schon da. Sie ist bloß noch nicht gleichmäßig verteilt«, sagt der amerikanische Science-Fiction-Autor William Gibson. Ganz ähnlich verhält es sich auch mit dem digitalen Wandel. In vielen Bereichen der Lebens- und Arbeitswelt hat er längst Einzug gehalten, doch allen Prämissen zum Trotz ist die Aufstockung mit digitalen Inhalten in Institutionen wie den öffentlichen Bildungseinrichtungen weder einfach noch selbstverständlich. Dennoch integrieren bereits zahlreiche Bibliotheken digitale Medien, um der Nachfrage nach neuen Formen der Rezeption gerecht zu werden: E-Book-Pendants werden zu den entsprechenden Titeln in den Regalen bereitgestellt, es wird getwittert und gebloggt, der Ort des Stöberns und Lesens soll auch zu einer modernen Datenbank für die Kunden werden. Vor allem aber soll und muss die Bibliothek insbesondere für junge Menschen und Kinder attraktiv bleiben, um einen zeitgemäßen Ort für den Umgang mit Literatur zu schaffen. Die Ausrichtung von Inhalten und Medien auf die Anforderungen des digitalen Lernens, Lesens und Erlebens wirft zugleich die Frage auf, wie Kinder ihrer Altersstufe gerecht an eben jene neuen Medien herangeführt werden können.

Vor allem scheint es wichtig, Bücher um ein digitales Angebot zu ergänzen, das die Leselust bei Kindern und Jugendlichen weckt und dabei neue Wege bietet, sich Geschichten zu nähern. Eine Möglichkeit zur digitalen Modernisierung, die bereits viele Bibliotheken innerhalb Deutschlands als digitale Lösung wahrnehmen, ist die Plattform Onilo. Onilo ist ein Online-Leseportal, das Lesemotivation durch die Kombination von neuen Medien und anspruchsvoller Kinderliteratur schafft. Über 150 Boardstories mit den attraktivsten Geschichten aus 16 Kinderbuchverlagen werden den Bibliotheken mit einem Lizenzerwerb zur Verfügung gestellt. Die technischen Voraussetzungen für die Nutzung des Online-Leseportals, dessen Geschichten mit einem Bilderbuchkino vergleichbar sind, sind denkbar simpel: Laptop, Beamer und ein Internetanschluss reichen aus, um in den Biblio-



theksräumen Gruppen oder ganzen Schulklassen die Boardstories zu präsentieren. Nicht einmal ein Mitarbeiter muss zwangsläufig zur Seite stehen, denn die einfach animierten Geschichten können auch im Autoplay-Modus ablaufen. »Mit Onilo haben wir eine Plattform geschaffen, die Kinder auf eine ganz neue Art und Weise an Geschichten heranführt und die sich flexibel und nachhaltig in Bildungsstätten wie Schulen und Bibliotheken integrieren lässt«, resümiert André Düdler, Projektleiter der Leseplattform.

In der Menge von digitalen Angeboten am Markt un-



terscheidet sich Onilo wesentlich von Kinderapps, die in Bibliotheken genutzt werden. Zum einen schafft Onilo eine besondere Form der kollektiven Rezeption. Kinder erleben die Boardstory gemeinsam in der Runde und nicht vereinzelt in isolierter Beschäftigung mit einem digitalen Gerät. Zum anderem sind die Boardstories von Onilo zwar attraktiv animiert, jedoch frei von allzu spielerischen und ablenkenden Elementen, die den Fokus der Aufmerksamkeit von der eigentlichen Geschichte ablenken könnten. Die einfachen Animationen dienen in erster Linie dazu, den Spannungsbogen der Geschichte zu tragen und die Aufmerksamkeit der Kinder auf ihren Inhalt zu lenken. Im Zentrum stehen somit die Geschichte an sich sowie das gemeinsame Erschließen von Text und Sprache.

Aktivitäten wie regelmäßige Leserunden zu aktuellen Themen und Schwerpunkten sind im Zusammenhang mit der Nutzung von Onilo ebenso möglich wie spielerische Aktionen, welche die Inhalte der Story interaktiv hervorheben. Für diese Zwecke setzen viele Bibliotheken Onilo bereits ein. So zum Beispiel die Stadtbibliothek Minden, die anlässlich der Fußball-WM die Boardstory „Bené – schneller als das schnellste Huhn“ als Auftakt für eine Rallye mit einer Gruppe von Zweitklässlern im Rahmen der Ferienbetreuung nutzte. „Das Ergebnis unseres Einsatzes von Onilo waren begeisterte Pädagogen und Schüler, die gebannt zuschauten und mitlasen. Uns war zudem sehr wichtig, dass die Geschichte ohne allzu großen Personaleinsatz laufen konnte – das hat mit Onilo einwandfrei geklappt“, sagt Barbara Brockamp, Leitung der Stadtbibliothek Minden. Nun ist ein gemeinsames

Projekt mit dem örtlichen Theater und einer Grundschule in Planung, bei dem Onilo integriert werden soll.

Über die Inhalte und den Lerneffekt der Geschichten hinaus kann die Nutzung von Onilo somit neue Synergieeffekte zwischen Schulen und Bibliotheken herstellen. Die Entwicklung gemeinsamer Aktionen und Projekte für die Nachmittags- und Ferienbetreuung ist nur eine Option, die sich für Kooperationen mit Schulen anbietet. Auch können Bibliotheken, die mit Onilo arbeiten, vor Ort zu den Unterrichtsvorgaben passende Lernangebote und Boardstories bereitstellen, welche die schulischen Inhalte sinnvoll ergänzen. Für die Ausgestaltung solcher begleitenden Lese- und Lernaktivitäten verfügt Onilo über ein breites Angebot an Zusatzmaterial zu den Boardstories, das während der konkreten Aktionen vor Ort an die Lehrer und Betreuer weitergegeben werden kann.

In Zeiten des digitalen Um- und Weiterdenkens ist Onilo für öffentliche Bildungseinrichtungen ein leicht zu integrierendes Werkzeug, das kollektive Leseerlebnisse herstellt. So bringt die Online-Plattform ein weiteres Stück Zukunft in die Räume der Bibliotheken. ■

Henrike Berg

Pressereferentin Digitaler Content
Verlag Friedrich Oetinger GmbH
Ein Unternehmen der Verlagsgruppe Oetinger
Max-Brauer-Allee 34
22765 Hamburg
H.Berg@verlagsgruppe-oetinger.de
