



Gaming, Apps und Co. Interaktive Medien im Deutschunterricht

**JAHRESTAGUNG DER AG MEDIEN DES SYMPOSION DEUTSCH-
DIDAKTIK E. V. AN DER PÄDAGOGISCHEN HOCHSCHULE FREI-
BURG 16. BIS 17. MÄRZ 2023**

JAN M. BOELMANN & LISA KÖNIG



Inhaltsverzeichnis Jahrestagung der AG Medien 2023

Übersicht des Tagungsprogramms.....	3
Donnerstag, 16. März 2023	3
Freitag, 17. März 2023.....	4
Plenarvorträge (KA102).....	5
Fachliches Lernen in einer digitalisierten Welt. Was erwarten wir uns von Technologie im Bildungsbereich – und warum eigentlich?	6
Interaktiv, nicht rezeptiv Wege neuen Lernens im Deutschunterricht erleben	8
„Das ist unser Leben, das ist mein Leben.“ Die Miterzählung als didaktisches Format zum reflexiven Umgang mit digitalen Spielen	10
Sektionsbeiträge Apps (KA 101).....	122
Kinder erzählen zu Bilderbuch-Apps – medien- und konversationsanalytische Perspektiven	133
Ästhetische Erfahrungen im Umgang mit Bilderbuch-Apps.....	15
Das Passiv mal (inter)aktiv. Interaktive Grammatikanimationen als Lernmedium in einem diversitätsorientierten Deutschunterricht	17
Apps und (innere) Mehrsprachigkeit im Fach DaZ/DaF	19
Sektionsbeiträge Games (KA 102).....	211
Vom Puzzle zum Spiel und zurück? Förderung literarischer Kompetenzen in „Storyteller“	222
Idyllische Videospiele im Deutschunterricht.....	244
Metaphorische Mittel des Spiels – Zur Wirkung von Spielmechaniken in Computerspielen	266
Literarisches Lernen mit Videospiele-Narrationen Eine explorative Fallstudie zum spezifischen literaturdidaktischen Potential interaktiven Erzählens in digitalen Medien.....	288
Lernförderliche Potenziale narrativer Computerspiele für schwache und schwächste Lerner*innen	300
Virtuelle Welten erzählen! VR-Spiele als (Ver)handlungsraum immersiven Storytellings im Deutschunterricht	311
Computerspiele schreibend analysieren, kritisieren, erklären, kreativ erweitern und entwickeln.....	322
Kooperationsprojekt MASDIGU – Materialgestütztes argumentierendes Schreiben mit digitalen Medien: Entwicklung eines digitalen Adventurespiels zu einem Raumnutzungskonflikt.....	344
Game Based Learning und Serious Game-Entwicklung in projektbasierten Seminaren der Deutschdidaktik.....	366
Sektionsbeiträge Interaktive Lernsettings (KA 106).....	39
Multimodale Textbegegnung als Bildungschance für Kinder mit heterogenen Lernvoraussetzungen im Lese- und Literaturunterricht der Grundschule	400
Eine Frage der Argumentation – zur Rekonstruktion von Interpretationsprozessen im digitalen handlungs- und produktionsorientierten Literaturunterricht.....	422
Digitales Schreiben in der Primarstufe Interaktive Lernpfade zur Förderung digitaler Kompetenzen zur Textproduktion.....	444

Rechtschreibunterricht mit digitalen Medien Interaktive Lernpfade zum Umgang mit digitalen Korrekturhilfen	46
Sektionsbeiträge Phänomene digitaler Welten (KA101).....	48
Twitter, Instagram, TikTok & Co. in der Schule? Forschendes Lernen mit Social Media-Apps in der Deutschdidaktik.....	49
Soziale Medien als Lerngegenstände im Deutschunterricht.....	51
Memes als Unterrichtsgegenstand und -mittel zur Sprachbildung.....	53
Zur Medienspezifität von Erklärvideos zu den Kasus des Deutschen – Affordanzen und Praktiken..	55
Time to escape! Escape-Games als Chance für einen handlungsbezogenen Grammatikunterricht	577

Übersicht des Tagungsprogramms

Donnerstag, 16. März 2023

12:15 bis 13:00 Uhr *Ankommen, Get-Together und Tagungsregistrierung*

13:00 Uhr

Eröffnung der Tagung | KA 102

Jan M. Boelmann & Lisa König

13:15 bis 14:00 Uhr **Fachliches Lernen in einer digitalisierten Welt. Was erwarten wir uns von Technologie im Bildungsbereich - und warum eigentlich?** | KA 102

Frank Reinhold (Freiburg)

14:00 bis 14:45 Uhr **Interaktiv, nicht rezeptiv - Wege neuen Lernens im Deutschunterricht ermöglichen** | KA 102

Jan M. Boelmann & Lisa König (Freiburg)

14:45 bis

Kaffeepause und freie Ausstellung des ZfdC

15:30 Uhr

Vorträge nach Sektionen

15:30 bis

18:00 Uhr

**Sektion: Apps
KA 101**

**Sektion: Games
KA 102**

**Sektion: Interaktive
Lernsettings | KA 106**

15:30 bis

16:00 Uhr

**Claudia Müller-Brauwers,
Christiane Miosga &
Hannah Quidsinski (Han-
nover)**

Kinder erzählen zu Bilder-
buch-Apps - medien- und
konversationsanalytische
Perspektiven

**Stefan Köhler (Hildes-
heim)**

Vom Puzzle zum Spiel und
zurück? Förderung literari-
scher Kompetenzen in
„Storyteller“

**Uta Hauck-Thum & Fa-
bian Franz (München)**

Multimodale Textbegeg-
nung als Bildungschance
für Kinder mit
heterogenen Lernvoraus-
setzungen im Lese- und
Literaturunterricht

16:05 bis

16:35 Uhr

**Juliane Dube & Gerrit
Helm (Wuppertal)**

Ästhetische Erfahrungen
im Umgang mit Bilder-
buch-Apps

**Timo Rouget (Frankfurt
a. M.)**

Idyllische Videospiele im
Deutschunterricht

**Leon Lukjantschuk
(Halle-Wittenberg)**

Zur Rekonstruktion von In-
terpretationsprozessen im
digitalen handlungs- und
produktionsorientierten
Literaturunterricht

kurze Pause innerhalb der Sektionen

16:55 bis

17:25 Uhr

**Karina Becker & Daniel
Pust (Magdeburg)**

Interaktive Grammatikani-
mationen als Lernmedium
in einem diversitäts-orientierten
Deutschunterricht

**Friedrich Werther (Würz-
burg)**

Metaphorische Mittel des
Spiels - Zur Wirkung von
Spielmechaniken in Com-
puterspielen

**Nadine Anskeit & Kath-
rin Heller (Karlsruhe)**

Digitales Schreiben in der
Primarstufe. Interaktive
Lernpfade zur Förderung
digitaler Kompetenzen

17:30 bis

18:00 Uhr

**Maria Lena Weinkam
(Bayreuth)**

Apps und (innere) Mehr-
sprachigkeit im Fach
DaZ/DaF

**Stefan Emmersberger
(Augsburg)**

Literarisches Lernen mit
Videospiele-Narrationen

**Tina Neff & Hannah Lutz
(Karlsruhe)**

Rechtschreibunterricht mit
digitalen Medien. Interak-
tive Lernpfade zum Um-
gang mit digitalen Korrek-
turhilfen

18:00 bis

19:00 Uhr

Kulturelles Rahmenprogramm: freie Ausstellung des ZfdC

ab

Gemeinsames Abendessen im inklusiven Hofgut Himmelreich

19:30 Uhr

(Abfahrt um 19.20 Uhr)

Freitag, 17. März 2023

09:00 bis
12:05 Uhr

Vorträge nach Sektionen

Sektion: Phänomene digitaler Welten I KA 101

Sektion: Games KA 102

09:00 bis
09:30 Uhr

Gunhild Berg (Halle-Wittenberg)
Forschendes Lernen mit Social Media-Apps in der Deutschdidaktik

Lilli C. Eichenberger (Freiburg)
Lernförderliche Potenziale narrativer Computerspiele für schwache und schwächste Lerner*innen

09:35 bis
10:05 Uhr

Christian Heigel (Konstanz)
Soziale Medien als Lerngegenstände im Deutschunterricht

Michael Rudolf (Würzburg)
Virtuelle Welten erzählen! VR-Spiele als (Ver)handlungsraum immersiven Storytellings im Deutschunterricht

kurze Pause innerhalb der Sektionen

10:25 bis
10:55 Uhr

Alina Großmann & Philipp Klingler (Oldenburg I Marburg)
Memes als Unterrichtsgegenstand und -mittel zur Sprachbildung

Andreas Seidler (Köln)
Computerspiele schreibend analysieren, kritisieren, erklären, kreativ erweitern und entwickeln

11:00 bis
11:30 Uhr

Tanja Jeschke (Hildesheim)
Zur Medienspezifität von Erklärvideos zu den Kasus des Deutschen

Alexandra Zepter, Diana Gebele, André Czauderna & Alexandra Budke (Köln)
Materialgestütztes argumentierendes Schreiben mit digitalen Medien

11:35 bis
12:05 Uhr

Katharina Escher (Münster)
Learning-Escape-Games

René Barth, Michael Baur, Gunhild Berg & Sara Stumpf (Halle-Wittenberg)
Game based learning und serious game-Entwicklung

12:05 bis
12:30 Uhr

Kaffeepause und freie Ausstellung des ZfdC

12:30 bis
13:15 Uhr

Die Miterzählung als didaktisches Format zum reflexiven Umgang mit digitalen Spielen I KA 102
Matthis Kepser (Bremen)

13:15 bis
13:30 Uhr

Tagungsabschluss I KA 102
Jan M. Boelmann & Lisa König

13:30 bis
14:30 Uhr

Mittagessen in der Mensa der PH Freiburg

14:30 bis
15:30 Uhr

Mitgliederversammlung der AG I KA 102
Ina Brendel-Kepser & Andreas Seidler

anschließend Kulturelles Rahmenprogramm: „MarioKart-Turnier“ am ZfdC I KA 102

Plenarvorträge (KA102)

Donnerstag, 16.03.2023

Fachliches Lernen in einer digitalisierten Welt. Was erwarten wir uns von Technologie im Bildungsbereich – und warum eigentlich? 6

Frank Reinhold (Freiburg)

Interaktiv, nicht rezeptiv Wege neuen Lernens im Deutschunterricht erleben 8

Jan M. Boelmann & Lisa König (Freiburg)

Freitag, 17.03.2023

„Das ist unser Leben, das ist mein Leben.“ Die Miterzählung als didaktisches Format zum reflexiven Umgang mit digitalen Spielen 10

Matthis Kepser (Bremen)

Fachliches Lernen in einer digitalisierten Welt. Was erwarten wir uns von Technologie im Bildungsbereich – und warum eigentlich?

Frank Reinhold (Pädagogische Hochschule Freiburg)

Donnerstag, 16 März 2023, 13:15 Uhr bis 14:00 Uhr, KA 102

Liest man die Ergebnisse internationaler Vergleichsstudien, so kann das generische Klassenzimmer in Deutschland als im Vergleich recht wenig digitalisiert bezeichnet werden (Hofer et al., 2019) – ganz im Gegensatz zur Lebensumwelt der Schüler:innen. Doch von welchen konkreten Potenzialen, die in der deutschen Bildungslandschaft bisher weitgehend ungenutzt sind, sprechen wir eigentlich? Aus einer fachdidaktischen Perspektive – und insbesondere mit Blick auf die Aus- und Weiterbildung von Lehrkräften – ist es nicht nur wichtig zu wissen, *dass* digitale Medien das fachliche Lernen verändern können (Hillmayr et al., 2020), sondern insbesondere auch, *warum* und *wie* sie das tun. Der Vortrag gibt einen Einblick in die Theoriebildung und empirische Beforschung verschiedener Fragen im Kontext praxisorientierter Grundlagenforschung: Was unterscheidet Gestensteuerung auf Touchscreen-Geräten von der Eingabe mit Maus und Tastatur – und profitieren tendenziell eher leistungsschwächere oder leistungsstärkere Schüler:innen von adaptiven Lernsystemen mit Feedback (Reinhold, Hoch et al., 2020)? Welcher Blick auf Logfiles aus digitalen Lernpfaden erlaubt Rückschlüsse auf individuelle Lernergebnisse (Reinhold, Strohmaier et al., 2020). Was verraten Blickbewegungen während des Lernens über kognitive Prozesse und Fehlerstrategien (Abt et al., eingereicht)? Und wie können wir uns motivationale Neuheitseffekte für erfolgreiches Lernen zu Nutze machen (Oppmann & Reinhold, eingereicht)?

Literaturangaben

Abt, M., Reinhold, F., & Van Dooren, W. (eingereicht). Revealing Cognitive Processes when Comparing Box Plots using Eye-Tracking Data—A Pilot Study.

Hofer, S. I., Holzberger, D., Heine, J.-H., Reinhold, F., Schiepe-Tiska, A., Weis, M., & Reiss, K. (2019). Schulische Lerngelegenheiten zur Sprach- und Leseförderung im Kontext der Digitalisierung. In K. Reiss, M. Weis, E. Klieme, & O. Köller (Hrsg.), PISA 2018. Grundbildung im internationalen Vergleich (S. 111–128). Waxmann.

Hillmayr, D., Ziernwald, L., Reinhold, F., Hofer, S. I., & Reiss, K. M. (2020). The potential of digital tools to enhance mathematics and science learning in secondary schools: A context-specific meta-analysis. *Computers & Education*, 153, 103897. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103897>

Oppmann, M.-M., & Reinhold, F. (eingereicht). Motivational and emotional engagement mediates the effect of features of educational technology in mathematics classrooms.

Reinhold, F., Hoch, S., Werner, B., Richter-Gebert, J., & Reiss, K. (2020). Learning Fractions with and without Educational Technology: What Matters for High-Achieving and Low-Achieving Students? *Learning and Instruction*, 65, 101264. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2019.101264>

Reinhold, F., Strohmaier, A., Hoch, S., Reiss, K., Böheim, R., & Seidel, T. (2020). Process data from electronic textbooks indicate students' classroom engagement. *Learning and Individual Differences*, 83–84, 101934. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2020.101934>

Personenangaben

Frank Reinhold ist seit Dezember 2021 Professor für Mathematik und ihre Didaktik am Institut für Mathematische Bildung der Pädagogischen Hochschule Freiburg. Nach seinem Studium des

gymnasialen Lehramts für Mathematik und Physik an der Universität Regensburg und seinem Referendariat in München war er an einem Gymnasium in München tätig und promovierte in Mathematikdidaktik an der TUM School of Education der Technischen Universität München bei Kristina Reiss. Er war dort bis 2020 als PostDoc tätig, bevor er in Freiburg eine Professur für Mathematik und ihre Didaktik vertrat. Frank Reinhold erhielt unterschiedliche Preise und Stipendien, darunter 2019 eine Ehrenurkunde der Stiftung Polytechnische Gesellschaft für „Umgang mit Vielfalt in der MINT-Bildung“, 2020 den Förderpreis der Gesellschaft für Didaktik der Mathematik und 2021 das Postdoktoranden-Stipendium der Daimler und Benz Stiftung.

Interaktiv, nicht rezeptiv

Wege neuen Lernens im Deutschunterricht erleben

Jan M. Boelmann & Lisa König (Pädagogische Hochschule Freiburg)

Donnerstag, 16 März 2023, 14:00 Uhr bis 14:45 Uhr, KA 102

Die Digitalisierung stellt als neues Paradigma die deutsche Bildungslandschaft vor große Herausforderungen. Nicht zuletzt die Debatten um den sogenannten *DigitalPakt Schule* oder auch der Ausbruch der globalen Coronapandemie zeigen deutlich auf, dass Deutschland noch ganz am Anfang entsprechender Bemühungen steht (vgl. u.a. Klieme 2020). Einerseits fehlt es an technischer Infrastruktur – vom Breitbandausbau über datenschutzsichere Bildungscloudlösungen bis hin zur technischen Wartung von Computern und Tablets an Schulen –, andererseits mangelt es an didaktischen Konzepten, wie Unterricht in Zeiten digitaler, interaktiver und partizipativer Möglichkeiten aussehen könnte und sollte (vgl. u.a. Frederking 2021). Zwar haben mittlerweile visuelle und auditive Medien – mal mehr, mal weniger intensiv – einen Weg in den Unterricht gefunden. Dies geschieht allerdings zumeist, um alte Lernziele durch neue Zugänge zu ermöglichen und nicht um medienspezifische Eigenheiten zu analysieren und zu nutzen (vgl. ebd.). Interaktive Medienformen ermöglichen im Gegensatz hierzu, sowohl bereits curricular verankerte Lernziele zu erreichen, jedoch ebenso aufgrund ihrer gegenstandsspezifischen Gestaltungsstrukturen – wie Interaktivität, Immersion, Erfahrungsbasierung und kognitive Aktivierung (vgl. u.a. Neitzel/Mohr 2006; Pietschmann 2017; Praetorius et al. 2018; Boelmann/Stechel 2020) – neue Lernziele zu definieren und ein zukunftsgerichtetes, partizipatives und kollaboratives Lernen aller Schüler*innen zu eröffnen (vgl. u.a. König 2021; Boelmann/König/Stechel 2022; Boelmann/König 2022; König 2023).

Im Rahmen des Vortrags werden daher – ausgehend von aktuellen Entwicklungen im Bereich von KI und Virtual bzw. Augmented Reality – die Potenziale von interaktiven Medien im Allgemeinen und Computerspielen im Spezifischen skizziert und hinsichtlich ihrer Eignung in deutschdidaktischen Vermittlungskontexten verortet. Neben einer lernpsychologisch orientierten Einordnung werden hierzu anhand von sechs Thesen Games als didaktische Umgebungen eingeführt und mithilfe von ausgewählten Beispielen die damit einhergehenden Potenziale und Herausforderungen für Vermittlungssettings herausgearbeitet.

Literaturangaben

- Boelmann, Jan M./König, Lisa (2022): Geschichten interaktiv erleben. Potenziale und Herausforderungen von narrativen Computerspielen für einen neuen Literaturunterricht. In: Schweizer Leseforum. 2022/3. Literalität und Spiel. Online-Quelle: https://www.leseforum.ch/sysModules/obxLeseforum/Artikel/774/2022_3_de_boelmann_koenig.pdf
- Boelmann, Jan M./König, Lisa/Stechel, Janek (2022): Warum Computerspiele eine eigene Didaktik brauchen. In: Standke, Jan (Hrsg.): Spiele(n) in der Gegenwartskultur: Medien und Praktiken des Spiel(en)s im literatur- und mediendidaktischen Kontext. Trier: WVT, S. 109-128.
- Boelmann, Jan M./Stechel, Janek (2020): Erfahrungsbasiertes Lernen mit Computerspielen in formalen Bildungskontexten. In: ide 2, S. 9-21.
- Frederking, Volker (Hrsg.): Digitales Lernen Grundschule. Fachdidaktische Ergebnisse eines Forscherverbundes. Münster: Waxmann.
- Klieme, Eckhard (2020): Guter Unterricht – auch und besonders unter Einschränkungen der Pandemie? In: Fickermann, Detlef/Edelstein, Benjamin (Hrsg.): „Langsam vermisste ich die Schule ...“. Schule während und nach der Corona-Pandemie. Münster/New York: Waxmann, S. 117-135.
- König, Lisa (2021): Computerspieldidaktik -Ein Überblicksbeitrag. In: Kinderundjugendmedien.de.

König, Lisa (2023): Spielend die Welt entdecken – Einsatzmöglichkeiten narrativer Computerspiele im Literaturunterricht der Primarstufe. In: Heins, Jochen/Jantzen, Christoph/Masaneek, Nicole/Schmerheim, Philipp (Hrsg.): Jenseits der Mediengrenzen. Medienübergreifendes Erzählen für Kinder in didaktischer und literaturwissenschaftlicher Perspektive. (in Veröffentlichung).

Neitzel, Britta/Mohr, Rolf F. (2006): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion. In: dies. (Hrsg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation –Immersion –Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel. Marburg: Schüren, S. 9-19.

Pietschmann, Daniel (2017): Das Erleben virtueller Welten. Involvierung, Immersion und Engagement in Computerspielen. Glückstadt: vvh.

Praetorius, Anna-Katharina/ Klieme, Eckhard/ Herbert, Benjamin (2018): Generic dimensions of teaching quality: the German framework of Three Basic Dimensions. In: ZDM –International Journal on Mathematics Education 50 (3).

Personenangaben

Prof. Dr. Jan M. Boelmann ist Professor für Literatur und Mediendidaktik an der Pädagogischen Hochschule Freiburg. Seine Forschungsschwerpunkte liegen u.a. in der empirischen Bildungsforschung zum literarischen Lernen in unterschiedlichen medialen Kontexten.

Dr. Lisa König ist akademische Mitarbeiterin für Literatur- und Mediendidaktik (Schwerpunkt Primarstufe) an der Pädagogischen Hochschule Freiburg. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen u.a. in der Modellierung literarisch-medialer Verstehensprozesse und den Potenzialen interaktiver Medien. Gemeinsam leiten Sie das Zentrum für didaktische Computerspielforschung.

Nähere Informationen unter: www.zfdc.de

„Das ist unser Leben, das ist mein Leben.“

Die Miterzählung als didaktisches Format zum reflexiven Umgang mit digitalen Spielen

Matthis Kepser (Universität Bremen)

Freitag, 17 März 2023, 12:30 Uhr bis 13:15 Uhr, KA 102

In der pädagogischen Auseinandersetzung mit digitalen Spielen wird bisweilen behauptet, Gamer/-innen würden sich im Gegensatz zu Leser/-innen oder Filmzuschauer/-innen nicht mit den Protagonisten identifizieren. Schon mit einem Blick in die einschlägigen Fanfiction-Foren lässt sich das leicht widerlegen, wenn etwa eine Schülerin ein einfühlsames Gedicht auf „Luigi“ verfasst, dem ewig im Schatten seines Bruders stehenden Helden aus dem Kosmos der „Super Mario“-Spiele (vgl. Kepser 2022). Solche Identifikationsprozesse zu verstärken, um sie für das literarische Lernen zu nutzen, ist das Ziel vieler Methoden aus der handlungs- und produktionsorientierten Literaturdidaktik. Für digitale Spiele wird in diesem Vortrag das Format der mündlichen Miterzählung vorgeschlagen. Vorgestellt wird es anhand eines Let's Plays (vgl. dazu Ackermann Hg. 2017) von Gronkh (d.i. Erik Range), der das in vieler Hinsicht höchst interessante Mini-Game „Every day the same dream“ (2009/10) des italienischen Spieledesigners Paolo Pedercini „miterzählt“: Der Spielende muss dabei die Rolle eines einfachen Büroangestellten übernehmen, der in der ewigen Tretmühle fremdbestimmter Arbeit gefangen ist. Von den üblichen Let's Plays unterscheidet sich die Miterzählung dadurch, dass die homodiegetische Erzählhaltung niemals verlassen wird, um auf der Metaebene z.B. die Spielsteuerung zu kommentieren oder strategische Entscheidungen zu reflektieren. Der Erzählende muss vollkommen bei seiner Figur bleiben, um aus deren Sicht narrativ plausible Zusammenhänge des Spielgeschehens zu konstruieren. Damit tritt an die sprachliche Oberfläche, was Janet Murray (2017) als ästhetische Besonderheit für digitale Spiele ausgemacht hat: dramatic agency. Zur interpretatorischen Herausforderung wird das insbesondere dann, wenn das Spielsetting -wie im hier vorgestellten Game -mehrdeutig bleibt. Gleichzeitig erfordert die Miterzählung aber auch eine sprachliche Ausgestaltung, die für die Rezipienten spannend und unterhaltsam ist. In den (ausschließlich positiven) Kommentaren zur Gronkhs „Let's-Plays“ wird seine Performance daher durchaus zutreffend mit den ästhetischen Herausforderungen eines Hörbuchs verglichen. Abschließend werden zwei methodische Möglichkeiten vorgestellt, wie die Miterzählung im Unterricht realisiert werden kann.

Literaturangaben

- Ackermann, Judith (Hg.) (2017): Phänomen Let's Play Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneter Computerspielhandlungen. Wiesbaden: Springer V.S.
- Boelmann, Jan M. (2015): Literarisches Lernen mit narrativen Computerspielen. Eine empirische Studie zu den Potenzialen der Vermittlung von literarischer Bildung und literarischer Kompetenz mit einem schüleraffinen Medium. München: kopaed 2015.
- Kepser, Matthis(2022): Let's a go! Deutschunterricht und Digitale Partizipationskultur. Eine Erkundung am Beispiel digitaler Spiele. In: Krammer, Stefan/ Leichtfried, Matthias/ Pissarek, Markus (Hg.): Deutschunterricht im Zeichen der Digitalisierung. Innsbruck: StudienVerlag (= ide extra) 2022, S. 147-163.
- Kepser, Matthis (2023 i.Dr.): Gaming: Sprachlich-literarästhetisches Lernen im kulturellen Handlungsfeld digitaler Spiele. Basisartikel Praxis Deutsch 298.
- Murray, Janet M. (2017): Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace. Updated Edition. Cambridge, MA / London: The MIT Press. ISBN: 978-0-262-53348-5.

Game:

Every day the same dream. I/USA 2009/10. Entwickler: Paolo Pedercini. Studio: La Molleindustria. Kostenloser Download unter <http://www.molleindustria.org>.

Videos:

Gronkh (2014): EVERY DAY THE SAME DREAM. Fünf Schritte zur Freiheit. https://www.youtube.com/watch?v=5qpvxh_l1MA&list=PLP_COMghupgeX_tp-E9BngUMF0Yn73Osc&index=1&t=1102s (letzter Aufruf 05.01. 2023).

Janet Murray -Dramatic Agency: The Next Evolution of Storytelling (2015). YouTube Kanal "Future of Storytelling -Reinventing the Way Stories are Told." https://www.youtube.com/watch?v=PyI_b_a_INs (letzter Aufruf 05.01.2022).

Personenangaben

Dr. Matthis Kepser, seit 2004 Professor für die Didaktik des Deutschen an der Universität Bremen, interessierte sich schon früh für die didaktischen Potentiale von digitalen Spielen im Deutschunterricht. So entstand während seiner aktiven Zeit als Deutschlehrer an einem bayerischen Gymnasium in zweijähriger Projektarbeitszeit das Point-and-Klick-Adventure "Burg Rabenstein" (1996). Seine diesbezüglichen damaligen Erfahrungen und didaktischen Überlegungen finden sich u.a. in seiner Dissertation "Massenmedium Computer. Ein Handbuch für den Deutschunterricht" (1999/2000). Aktuelle Beiträge sind:

(2013) Computerspielbildung. Auf dem Weg zu einer kompetenzorientierten Didaktik des Computerspiels. In: Boelmann, Jan. M. / Seidler, Andreas (Hg.): Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts. Frankfurt am Main: Lang, 13-48.

(2019): Computerspielbildung als Auftrag für die sprachlichen Fächer der Schule. Versuch eines neuen Kompetenzmodells. In: Informationen zur Deutschdidaktik (ide), H. 1, 104- 122

(2021): Let's a go! Deutschunterricht und Digitale Partizipationskultur. Eine Erkundung am Beispiel digitaler Spiele. In: Krammer, Stefan / Leichtfried, Matthias / Pissarek, Markus (Hg.): Deutschunterricht im Zeichen der Digitalisierung. (= IDE Extra 23), Innsbruck: StudienVerlag, 147-163.

Sektionsbeiträge Apps (KA 101)

Donnerstag, 16.03.2023

Kinder erzählen zu Bilderbuch-Apps – medien- und konversationsanalytische Perspektiven	13
<i>Claudia Müller-Brauers, Christiane Miosga & Hannah Quidsinski (Hannover)</i>	
Ästhetische Erfahrungen im Umgang mit Bilderbuch-Apps.....	15
<i>Juliane Dube & Gerrit Helm (Wuppertal)</i>	
Das Passiv mal (inter)aktiv. Interaktive Grammatikanimationen als Lernmedium in einem diversitätsorientierten Deutschunterricht	17
<i>Karina Becker & Daniel Pust (Magdeburg)</i>	
Apps und (innere) Mehrsprachigkeit im Fach DaZ/DaF	19
<i>Maria Lena Weinkam (Bayreuth)</i>	

Kinder erzählen zu Bilderbuch-Apps – medien- und konversationsanalytische Perspektiven

Claudia Müller-Brauers, Christiane Miosga & Hannah Quidsinski (Leibniz Universität Hannover)

Donnerstag, 16 März 2023, 15:30 Uhr bis 16:00 Uhr, KA 101

Digitale Medien sind heutzutage ein fester Baustein familialer Alltagsstrukturen (Stiftung Lesen 2022). Dabei kommen auch junge Kinder in Kontakt mit digitalen Medien, ein Trend, der im Zuge der Corona-Pandemie nochmals forciert wurde (z.B. Mpfs 2020 a,b). Neue Angebote des Buchmarkts wie z.B. Bilderbuch-Apps werden zunehmend von Eltern als Teil der Vorlesepraxis genutzt (Stiftung Lesen 2022) und geben dabei Kindern die Möglichkeit, sich Kinderliteratur auch digital zu erschließen. Damit einher gehen nicht nur neue Formen der kindlichen Mediennutzung, sondern auch veränderte multimodale und medienübergreifende Prozesse des literalen Lernens in der Familie (Walsh 2017). Entsprechend werden auch in der Deutschdidaktik digitale Formen der Kinderliteratur zunehmend als Ressource gesehen, um die Medienkompetenz der Kinder zu erweitern und ihnen unterschiedliche Lernerfahrungen mit verschiedenen „geschichtenerzählenden Gegenständen“ (Boelmann/König 2021) zu ermöglichen. In Opposition zum deutschdidaktischen Diskurs liegen allerdings derzeit nur wenige Forschungserkenntnisse zum Zusammenspiel digital basierter kinderliterarischer Vorlese- und Gesprächsinteraktionen mit dem kindlichen Literalitätserwerb vor. An diesem Punkt setzen zwei Projekte zur sprachlichen Bildung („KIM-Kindgerechte Medienförderung“/„Kinderleicht Sprechen mit Bilderbuch-Apps“ in Kooperation mit der Stadt Hannover und MLU Halle-Wittenberg) an, bei dem Studierende der Sonderpädagogik und Sprechwissenschaft in literalitätsförderlicher Vorlese- und Gesprächsinteraktion mit Bilderbuch-Apps geschult wurden und diese mit einer zuvor nach dem ViSAR-Modell (Müller-Brauers et al. 2020) nach ihren jeweiligen narrativen Lernpotential ausgewerteten Bilderbuch-App im Rahmen von Praxistagen mit ein- und mehrsprachigen Vorschulkindern erprobten. Der Beitrag geht auf erste Ergebnisse dieser Projekte ein und gibt explorativen Einblick in Erzählraten, die nach den Vorleseinteraktionen erhoben wurden. Die Rekonstruktion der Erzählungen unter medienanalytischen Aspekten deutet darauf hin, dass die Kinder sich beim Nacherzählen der Geschichte stark an den durch die Animationen der App hervorgehobenen Inhalten und dem Aufbau der Geschichte orientieren und diese für die „Vertextung“ und „Markierung“ ihrer Erzählungen (Quasthoff 2009, zitiert nach Becker & Stude 2017: 64-67) nutzen. Für den Einsatz von digitaler Kinderliteratur in Kita und Grundschule lassen sich daraus Implikationen für eine reflektierte und sprachdidaktisch fundierte Auswahl von Bilderbuch-Apps ableiten.

Literaturangaben

Becker, T. & Stude, J. (2017). Erzählen. Heidelberg: Winter Verlag.

Boelmann, J. M. & König, L. (2021). Literarische Kompetenz messen, literarische Bildung fördern: Das BOLIVE-Modell (1. Auflage). Baltmannsweiler: Schneider.

Müller-Brauers, C., Boelmann, J. M., Miosga, C. & Potthast, I. (2020). Digital children's literature in the interplay between visibility and animation: A model for analyzing picture book apps and their potential for children's story comprehension. In: K. J. Rohlfing & C. Müller-Brauers (Hg.), Routledge research in early childhood education. International perspectives on digital media and early literacy: The impact of digital devices on learning, language acquisition and social interaction. London: Routledge, 161-179.

mpfs (2020a). KIM-Studie. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2020/KIM-Studie2020_WEB_final.pdf (last accessed: 15.12.2022).

mpfs (2020b). JIM-Studie 2020. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020_Web_final.pdf (last accessed: 15.12.2022).

Stiftung Lesen (2022). Frühe Impulse für das Lesen – Realitäten in den Familien. https://www.stiftunglesen.de/fileadmin/PDFs/Vorlesestudie/Vorlesemonitor_2022.pdf (last accessed: 15.12.2022).

Walsh, M. (2017). Multiliteracies, Multimodality, New Literacies and... What Do These Mean for Literacy Education. In: Inclusive Principles and Practices in Literacy Education, 19-33. URL: <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/S1479-363620170000011002/full/pdf?title=multiliteracies-multimodality-new-literacies-and-what-do-these-mean-for-literacy-education> (last accessed: 19.12.2023).

Quasthoff, U. (2009). Entwicklung der mündlichen Kommunikationskompetenz. In: Becker-Mrotzek, M. (Hg.), Mündliche Kommunikation und Gesprächsdidaktik. Baltmannsweiler: Schneider. 84-100.

Personenangaben

Prof. Dr. Claudia Müller-Brauers

Leibniz Universität Hannover | claudia.mueller-brauers@ifs.uni-hannover.de

Prof. Dr. Christiane Miosga

Leibniz Universität Hannover | christiane.miosga@ifs.uni-hannover.de

Hannah Quidsinski

Leibniz Universität Hannover | hannah.quidsinski@ifs.uni-hannover.de

Ästhetische Erfahrungen im Umgang mit Bilderbuch-Apps

Dr. Juliane Dube & Gerrit Helm (Bergische Universität Wuppertal)

Donnerstag, 16 März 2023, 16:05 Uhr bis 16:35 Uhr, KA 101

Die Digitalisierungsoffensive des Bundes im Bereich Schule führte in den vergangenen Jahren zu einer gesteigerten Verfügbarkeit von digitalen Endgeräten. Mit der damit gegebenen Präsenz der Hardware könnten die bereits langjährigen fachdidaktischen Überlegungen zu Potenzialen von Softwarelösungen hinsichtlich ihres Bildungspotenzials für den schulischen Kontext im Allgemeinen und für den Deutschunterricht im Besonderen nun in die breite Praxis überführt werden. Allerdings zeigt der kritische Blick speziell auf polymodale Texte wie Bilderbuch-Apps, dass diese bisher eher aus einer theoretisierenden, akademisch-reflektierenden Perspektive hinsichtlich ihres Potenzials zur Initiierung literaler und literarästhetischer Lernprozesse in heterogenen Lerngruppen befragt wurden (vgl. u.a. Knopf 2016; Knopf und Spinner 2016, Knopf 2018; Emmersberger 2020, Müller-Brauers et al. 2021; Dube und Helm 2022, eingereicht) und empirische Untersuchungen, die sich mit den tatsächlich ausgelösten Rezeptions- und Lernprozessen beschäftigen gegenwärtig kaum vorliegen (vgl. u.a. Ritter & Ritter 2020). Bisher unbeantwortet sind demnach die folgenden Fragen:

1. Welche Foregrounding-Elemente nutzen multimodale Texte wie literarisch-ästhetisch hochwertige Bilderbuch-Apps, um ästhetische Erfahrungen bei ihren Rezipierenden zu ermöglichen?
2. Welche ästhetischen Wahrnehmungs- und Erfahrungsprozesse lassen sich beobachten und durch welche medienseitigen Elemente werden diese Momente ausgelöst?
3. Welche Lektüremodi und -präferenzen lassen sich im Umgang mit literarisch hochwertigen Bilderbuch-Apps bei Schüler*innen mit unterschiedlichen sprachlichen und kognitiven Voraussetzungen global beschreiben?

Im geplanten Beitrag sollen triangulierte Daten aus Interviews, Beobachtungs- und Lautdenken-Protokollen sowie Videografiedaten aus einer Handvoll Fallstudien mit jeweils zwei Schüler*innen vorgestellt werden, die erste Antworten zu den aufgeworfenen Fragestellungen geben.

Literaturangaben

Bräuer, C. & Wiprächtiger-Geppert, M. (2019). Literarische Erfahrung. In R. Olsen & C. Hochstadt (Hrsg.), *Handbuch Deutschunterricht und Inklusion* (S. 208-224). Beltz.

Dube, J. & Helm, G. (2022, eingereicht). Hingeschaut – Bilderbuch-Apps zum literarischen Lernen im inklusiven Deutschunterricht. In: *ZF für Theorie und Praxis der Medienbildung*.

Emmersberger, S. (2020). Tigerbooks, Superbuch und Co. Qualitäten und Literaturdidaktische Potenziale interaktiv aufbereiteter Bilderbücher in digitalen Medienangeboten. In: *Medien Im Deutschunterricht*, 2(1), 1-18.

Knopf, J. (2016). Bilderbuch-Apps: Potential zur Förderung literarischen Lernens. In J. Knopf & U. Abraham (Hrsg.), *Deutsch digital. 2 Bände: Theoretische Grundlagen und Implikationen für die Praxis*. Schneider Verlag Hohengehren, S. 148–157.

Knopf, J. & Spinner, K. (2016). Was bleibt? Literarisches Lernen im Medienverbund. Ein Dialog über den Nutzen von Bilderbuch-Apps. *JuLit: Wisch und Weg? Literarisches Lernen im medialen Wandel*, 2, 7–15.

Knopf, J. (2018). Bilderbuch-Apps im Kindergarten und in der Primarstufe Potential für das literarische Lernen?! In V. S. Ladel, J. Knopf & A. Weinberger (Hrsg.), *Digitalisierung und Bildung* (S. 23-39). Springer VS.

Müller-Bauers, C., Miosga, C. & Herz, C. (2021). Animationen in Bilderbuch-Apps –Überlegungen zur Förderung des literarischen Verstehens und Handelns im inklusiven Deutschunterricht. In: Medien im Deutschunterricht, 3(1), 1-19. <https://doi.org/10.18716/ojs/midu/2021.1.5>.

Naujok, N. (2012). Zu zweit am Computer. Interaktive und kommunikative Dimensionen der gemeinsamen Rezeption von Spiegelgeschichten im Deutschunterricht der Grundschule. kopaed.

Ritter, A. & Ritter, M. (2020). Lesepraxen im Medienzeitalter. Vorlesegespräche zu analogen und digitalen Bilderbüchern. Ein Projektbericht. kopaed.

Personenangaben

Dube, Juliane Dr., wiss. Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Literatur- und Lesedidaktik an der Bergischen Universität Wuppertal. 1. & 2. Staatsexamen für Deutsch und Sozialwissenschaften (HRGe) sowie Lehrertätigkeiten an Grund- und weiterführenden Schulen.

Forschungsschwerpunkte: u.a. Literarisches und ästhetisches Lernen (mit digitalen Medien) in heterogenen Lerngruppen der Grund- und Sekundarschule sowie Förderung von Lesekompetenz und -motivation

Gerrit Helm, wiss. Mitarbeiter am Lehrstuhl für Literatur- und Lesedidaktik an der Bergischen Universität Wuppertal.

Forschungsschwerpunkte: u.a. sprachsystematische Betrachtung des Lesens, digitales Lesen und Lesediagnose.

Das Passiv mal (inter)aktiv. Interaktive Grammatikanimationen als Lernmedium in einem diversitätsorientierten Deutschunterricht

Jun.-Prof. Dr. phil. habil. Karina Becker & Daniel Pust (Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg)

Donnerstag, 16 März 2023, 16:55 Uhr bis 17:25 Uhr, KA 101

Der Erwerb expliziten Wissens über sprachliche Formen, Strukturen und Funktionen gehört im Deutschunterricht ebenso zu den zentralen Lerninhalten wie der Ausbau sprachlicher Handlungsfähigkeiten (Hoffmann 2013: 134). Lehr-/Lernkonzepte zur Reflexion über Sprache als System im Deutschunterricht der Sekundarstufe sehen den didaktischen Mehrwert des Einsatzes von interaktiven Medien vor allem in der Handlungs- und Produktionsorientierung (Ebnet & Huller 2017; Haferland 2018), der kognitiven Aktivierung (Böhnert & Schneider 2020) oder der Möglichkeit zum selbstständigen Üben und Wiederholen (Maier 2021). Dadurch gelingt zwar die Hinwendung zum lernenden Individuum, aber die Dispositionen, Bedürfnisse und Potenziale mehrsprachiger Schüler*innen oder auch monolingual aufgewachsener, schwacher Sprecher*innen und Schreiber*innen des Deutschen bleiben weithin außer Acht, weil der Grammatikunterricht von einem ‚muttersprachlichen Standard ausgehend konzipiert ist.

Interaktive Grammatikanimationen, die im Rahmen eines Forschungsprojektes zum Lerngegenstand „Passiv“ entwickelt werden, verfolgen das didaktische Ziel, Grammatik für alle Lernenden transparent, schlüssig und leicht begreifbar darzustellen, und verfügen dafür über folgende drei Eigenschaften: a) Visuelle Metaphern (Scheller 2009) veranschaulichen die Bedeutung grammatischer Strukturen und deren konzeptueller Motiviertheit, sodass das Lernen von Grammatik zu einem umfassenderen Sprachverständnis führt und sich nicht auf das Beherrschen von morphosyntaktischen Regeln ohne tieferen Sinn beschränkt; b) Grammatik erscheint in einem kommunikativen Kontextsituiert, der Lernenden als Bezugsrahmen dient, die Intentionalität der sprachlichen Handlung nachzuvollziehen; c) Interaktivität ermöglicht Lernenden das Eingreifen in die szenische Ausgestaltung der Animationen, um sprachliche Realisationen verschiedener Konzeptualisierungsmöglichkeiten zu erkunden und sich dadurch sowohl die Bedeutung als auch die Funktion syntaktischer Strukturen zu erschließen.

Im Vortrag sollen die eigentlich für den Einsatz im Fremdsprachenunterricht entwickelten Interaktiven Grammatikanimationen vorgestellt und Möglichkeiten aufgezeigt werden, wie ein diversitätsorientiertes Lehr-Lern-Arrangement im sprachbildenden Deutschunterricht zu gestalten ist, dass unter Berücksichtigung der unterschiedlichen Ausgangslagen der Lernenden in Bezug auf Sprachkompetenz, -wissen und -gefühl das interaktive Lernmedium einsetzt.

Literaturangaben

- Böhnert, Katharina & Schneider, Benedikt (2020): Schüler*innenaktivierung durch digitale Medien? Eine Videografiestudie mi Grammatikunterricht mit Tablets. In: MiDU –Medien im Deutschunterricht, 1-19: <https://doi.org/10.18716/OJS/MIDU/2020.0.6>.
- Ebnet, Katharina & Huller, Eva C. (2017): Erklärend lernen –individuell lernen. Lernvideos im Grammatik- und Rechtschreibunterricht der Unterstufe. In: Praxis Deutsch44, H. 265: 16-20.
- Haferland, Nicole (2018): Sprachreflexion mithilfe von Filmtrailern fördern. Neugier wecken –kooperativ bearbeiten –Ergebnisse nachhaltig sichern. Steffen Gailberger & Frauke Wietzke (Hrsg.): Deutschunterricht in einer digitalisierten Gesellschaft. Unterrichts Anregungen für die Sekundarstufen. Weinheim u. a., Beltz: 251-262.
- Hoffmann, Ludger (2013): Grammatikunterricht. In: Björn Rothstein & Claudia Müller: Kernbegriffe der Sprachdidaktik Deutsch: Ein Handbuch. Baltmannsweiler, Schneider Verlag Hohengehren: 132-146.

Maier, Uwe (2021): Grammatik üben und wiederholen mit digitalen Tools. Kriterien für gute Lernprogramme am Beispiel der Kommasetzung. In: Schulmagazin 5-1010: 49-52.

Scheller, Julija (2009): Animationen in der Grammatikvermittlung: Multimedialer Spracherwerb am Beispiel von Wechselpräpositionen. Münster: Lit.

Personenangaben

Dr. Karina Becker ist seit 2019 Juniorprofessorin für Fachdidaktik Deutsch|DaF/DaZ an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg. Sie forscht im Bereich der diversitätsorientierten und multimodalen Deutschdidaktik.

Daniel Pust ist seit 2020 im Fachgebiet Fachdidaktik Deutsch|DaF/DaZ an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg als Lehrkraft für besondere Aufgaben tätig. Dort unterrichtet und forscht er zu interaktiven Medien zur Grammatikvermittlung in diversen Lernkontexten.

Apps und (innere) Mehrsprachigkeit im Fach DaZ/DaF

Maria Lena Weinkam (Universität Bayreuth)

Donnerstag, 16 März 2023, 17:30 Uhr bis 18:00 Uhr, KA 101

Lange Zeit wurden Formen der inneren Mehrsprachigkeit in den Lehr-/Lernmaterialien des Deutschen (als Zweit- und Fremdsprache) vernachlässigt. Inzwischen ist bewiesen, dass innere Mehrsprachigkeit zum Ausbau der Sprachbewusstheit, des Sprachzentrums und kognitiver Fähigkeiten im Allgemeinen beiträgt. Es verwundert daher nicht, dass der Gemeinsame Europäische Referenzrahmen (GER) die Themen Register- und Varietätsunterschiede bzw. Dialekt und Akzent ins Konzept aufgenommen hat. Lernende sollen hierbei rezeptive Fertigkeiten aufbauen und für den Sprachgebrauch im deutschsprachigen Raum sensibilisiert werden sowie zu Reflexionsprozessen angestoßen werden.

Wesentliches Element fachdidaktischer Forschung und Lehre bildet die wissenschaftliche Disziplin der Lehrwerkanalyse. Diese fungiert als Entscheidungshilfe für die Beurteilung von Lehrwerken. Derartige Untersuchungen im Fach Deutsch als Zweit- und Fremdsprache übergehen bislang weitestgehend sowohl das Themenfeld der inneren Mehrsprachigkeit als auch digitale Komponenten wie Applikationen, während äußere Mehrsprachigkeit und analoge Lehrwerkskomponenten wie Kursbücher umfassender beforscht sind. Beide Desiderata werden in diesem Vortrag beleuchtet und miteinander in Verbindung gebracht.

Diesem Beitrag liegen Ergebnisse einer schriftlichen Befragung von DaZ/DaF-Lehrpersonen sowie zu Lehrwerkanalysen zugrunde, welche Kursbücher und Applikationen ausgewählter Verlage in den Blick nehmen. Das Erkenntnisinteresse gilt der Frage, ob und inwiefern in Apps ein Plus zum Erreichen der Ziele des GER hinsichtlich der inneren Mehrsprachigkeit besteht. Die Auswertungsergebnisse sollen mögliche Antworten auf die folgenden Fragen geben:

- Inwiefern und warum binden Lehrpersonen Dialekte in ihre Unterrichtspraxis ein? Welche Rolle spielen hierbei die untersuchten medialen Formate?
- Inwiefern greifen die jeweiligen Lehrwerkskomponenten und Apps das Thema Dialekt methodisch und inhaltlich auf?
- Worin bestehen Gemeinsamkeiten und Unterschiede bzw. Chancen und Herausforderungen für den Lehr- und Erwerbsprozess?
- Inwiefern werden die Ziele des GER konkret umgesetzt?

Bezugnahme zur Fragestellung

„Welche gegenstandsinhärenten Gestaltungsstrukturen ermöglichen Wege zukunftsorientierten Lernens – auch unter Berücksichtigung von Querschnittsthemen wie Mehrsprachigkeit, Diversitätsorientierung, Digitalisierung und Digitalität der Gesellschaft sowie des Bildungssystems?“

Literaturangaben

- Badstübner-Kizik, Camilla (2020): Das DACH-Prinzip im Kontext DaF – Erfahrungen und Desiderata. In: Shafer, Naomi / Middeke, Annegret / Hägi-Mead, Sara / Schweiger, Hannes (Hrsg.): Weitergedacht. Das DACH-Prinzip in der Praxis. Göttingen. S. 13–22 (Materialien Deutsch als Fremd- und Zweitsprache Bd. 103).
- Franz, Sebastian (2019): Sprachliche Identität konstruieren. In: Wild, Johannes / Wildfeuer, Alfred (Hrsg.): Sprachendidaktik. Eine Einführung in die Erst- und Zweitsprachendidaktik. Tübingen. S. 225–250.
- Gilly, Dagmar / Schrammel-Leber, Barbara (2019): Österreichisches Deutsch und sprachliche Variation im Deutschen – ein Thema der PädagogInnenbildung in Österreich? In: Ransmayer, Jutta / Vaylchenko, Elena

(Hrsg.): Sprachliche Variation im Deutschen. Unterrichtsdidaktische, deskriptive und internationale Perspektiven. Bern u.a. S. 69-86 (Jahrbuch für Internationale Germanistik Bd. 132).

Hochholzer, Rupert (2015a): Sprache und Dialekt in Bayern. Grundbegriffe und Entwicklungslinien. In: Bayerisches Staatsministerium für Bildung und Kultus, Wissenschaft und Kunst (Hrsg.): Dialekte in Bayern. Handreichung für den Unterricht. 2., erw. und aktual. Aufl. 2015. München. S. 64–79.

Hochholzer, Rupert (2015b): Dialekt und Schule. Vom Nutzen der Mehrsprachigkeit. In: Bayerisches Staatsministerium für Bildung und Kultus, Wissenschaft und Kunst (Hrsg.): Dialekte in Bayern. Handreichung für den Unterricht. 2., erw. und aktual. Auflage. München. S. 80–87.

Müller, Horst M. (2013): Psycholinguistik – Neurolinguistik. Die Verarbeitung von Sprache im Gehirn. Paderborn (UTB 3647).

Trim, John Leslie Melville (2017): Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen: lehren, lernen, beurteilen. Stuttgart.

Wildfeuer, Alfred / Wild, Johannes (2019): Sprachkompetenz entwickeln. In: Wild, Johannes / Wildfeuer, Alfred (Hrsg.): Sprachendidaktik. Eine Ein- und Weiterführung zur Erst- und Zweitsprachendidaktik des Deutschen. Tübingen. S. 9–26.

Personenangaben

Maria Lena Weinkam, M.Ed., M.A.

Wissenschaftliche Mitarbeiterin

Didaktik der deutschen Sprache und Literatur

Didaktik des Deutschen als Zweitsprache

Universität Bayreuth

Fakultät für Sprach- und Literaturwissenschaften

Universitätsstr. 30 95447 Bayreuth

Sektionsbeiträge Games (KA 102)

Donnerstag, 16.03.2023

- Vom Puzzle zum Spiel und zurück? Förderung literarischer Kompetenzen in „Storyteller“ 22
Stefan Köhler (Hildesheim)
- Idyllische Videospiele im Deutschunterricht..... 24
Timo Rouget (Frankfurt a. M.)
- Metaphorische Mittel des Spiels –Zur Wirkung von Spielmechaniken in Computerspielen 26
Friedrich Werther (Würzburg)
- Literarisches Lernen mit Videospiele-Narrationen Eine explorative Fallstudie zum spezifischen literaturdidaktischen Potential interaktiven Erzählens in digitalen Medien..... 28
Stefan Emmersberger (Augsburg)

Freitag, 17.03.2023

- Lernförderliche Potenziale narrativer Computerspiele für schwache und schwächste Lerner*innen. 30
Lilli C. Eichenberger (Freiburg)
- Virtuelle Welten erzählen! VR-Spiele als (Ver)handlungsraum immersiven Storytellings im Deutschunterricht **Fehler! Textmarke nicht definiert.**31
Michael Rudolf (Würzburg)
- Computerspiele schreibend analysieren, kritisieren, erklären, kreativ erweitern und entwickeln..... 32
Andreas Seidler (Köln)
- Kooperationsprojekt MASDIGU – Materialgestütztes argumentierendes Schreiben mit digitalen Medien: Entwicklung eines digitalen Adventurespiels zu einem Raumnutzungskonflikt..... 34
Alexandra Zepter, Diana Gebele, André Czuderna & Alexandra Budke (Köln)
- Game Based Learning und Serious Game-Entwicklung in projektbasierten Seminaren der Deutschdidaktik..... **Fehler! Textmarke nicht definiert.**6
René Barth, Michael Baur, Gunhild Berg & Sara Stumpf (Halle-Wittenberg)

Vom Puzzle zum Spiel und zurück? Förderung literarischer Kompetenzen in „Storyteller“

Stefan Köhler (Universität Hildesheim)

Donnerstag, 16 März 2023, 15:30 Uhr bis 16:00 Uhr, KA 102

Um einen literarischen Text verstehen zu können, ist „die Einsicht, worum es in einer Geschichte geht oder welche Figuren darin vorkommen [...] [elementar, da] es [ohne diese Einsicht] nicht möglich ist, einem narrativen Handlungsfortgang sinnverstehend zu folgen oder weiterführende Strukturen herauszuarbeiten“ (Boelmann/König 2021, S. 50). Das BOLIVE-Modell unterscheidet dafür drei Niveaustufen: Identifikation, Analyse und Reflexion. Um die dritte Niveaustufe, die Reflexion, erreichen zu können, müssen dabei zunächst Informationen identifiziert und danach miteinander in Beziehung gesetzt werden (vgl. Boelmann/König 2021, S. 50f.). Diese Fähigkeit stellt jedoch für einige Schüler*innen eine große Herausforderung dar, die sie in konventionellen Lernsettings nicht bewältigen können.

Angesichts dessen wird im Rahmen des Vortrags ein alternativer Zugang anhand des digitalen Spiels *Storyteller* (Benmergui 2021) vorgestellt: Hier liegen alle für einen Plot benötigten Elemente bereits vor, müssen also nicht mehr identifiziert, aber in eine handlungslogisch sinnvolle Reihe gebracht und Figuren, Räume sowie Gegenstände in Comic-Panels angeordnet werden, sodass sich eine bestimmte Handlung bzw. ein vorgegebenes Ende ergibt. Durch das Austesten verschiedener Optionen sammeln die Schüler*innen Erkenntnisse über den chronologischen Einsatz von Elementen und deren Wirkung sowie ihrer Beziehungen miteinander, wodurch literarische Kompetenzen gefördert, „[i]n der Logik der Geschichte weiter[gedacht]“ (Boelmann 2015, S. 76) und „die sich aus den Handlungen ergebenden Auswirkungen auf die Figurenkonstellation [...] antizipier[t]“ (ebd., S. 77) werden.

Über die Puzzle-Aufgaben hinaus, für die es im Sinne einer konfigurativen multilinearen, digital vermittelten Erzählung (vgl. Köhler 2020) eine vorgegebene Lösung in Form einer bestimmten Handlung – wenn etwa der Plot von *Romeo und Julia* reinszeniert werden soll – oder ein zu erreichendes Ende gibt, das auf verschiedenen Wegen erreicht werden kann, können die Schüler*innen in *Storyteller* im freien Spiel mit Elementen und dem Regelsystem auch eigene Plots kreieren, was die Auseinandersetzung mit handlungslogischen Zusammenhängen nochmals unterstützt. Vor dem Hintergrund dessen wird abschließend innerhalb des Vortrags der Frage nachgegangen, ob und inwiefern sich die potenzielle Offenheit der Ergebnisse durch Vorerfahrungen und Konventionen, bspw. wie bei dem Umgang mit unterschiedlichen Genres, aber auch durch die prozedurale Rhetorik (vgl. Bogost 2007) des Regelsystems von *Storyteller* formal eventuell doch wieder einem Puzzle annähert.

Literaturangaben

Storyteller. Benmergui, Daniel (Annapurna Interactive). USA, 2021.

Boelmann, Jan M. (2015): Literarisches Verstehen mit narrativen Computerspielen. München: kopaed.

Boelmann, Jan M./König, Lisa (2021): Literarische Kompetenz messen, literarische Bildung fördern. Das BOLIVE-Modell. Hohengehren: Schneider.

Bogost, Ian (2007): *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Köhler, Stefan (2020): Spiele erzählen. Anders. Über den Umgang mit Computerspielen im Deutschunterricht. In: *ide 2*, S. 57-65.

Personenangaben

Stefan Köhlerunterrichtet als Lehrer für Deutsch und Englisch an einer niedersächsischen Haupt- und Realschule und ist freiberuflich als Narrative Designer an der Entwicklung von (Serious) Games beteiligt. Als externer Dozent an der Universität Hildesheim und in Vorträgen sowie Publikationen für Hochschulen in Deutschland und Österreich befasst er sich mit dem Potenzial des Einsatzes von digitalen Spielen im Deutschunterricht sowie mit Spielbildung als Grundlage von Ästhetischer Bildung.

Idyllische Videospiele im Deutschunterricht

Dr. Timo Rouget (Johann Wolfgang-Goethe-Universität Frankfurt am Main)

Donnerstag, 16 März 2023, 16:05 Uhr bis 16:35 Uhr, KA 102

Videospiele wimmeln von Idyllen: Die *Zelda*-Reihe (seit 1986) präsentiert unzählige ländliche Sehnsuchtsorte; der Aufbau-Farm-Simulator *Stardew Valley* (2016) ermöglicht das Abtauchen in eine wahrhaftige digitale Bukolik; das Point-and-Click-Adventure *Night of the Rabbit* (2013) nimmt die Spieler*innen mit in eine idealisierte Kindheit auf dem Land und in das phantastische Mauswald; in dem Indie-Hit *Dorfromantik* (2021) entwirft man durch sechseckige Kärtchen – wie in dem Brettspiel *Carcassonne* – eine idyllische ländliche Landschaft, wobei Schönheit und Entspannung die leitenden Spielprinzipien sind.

Die Aufsätze von Ole Schümann (2018), Nils Lehnert (2021) und Sylvio Konkol (2022) kartografieren die Möglichkeiten des Computerspiels, Idyllen zu evozieren. Die vielfältigen Ergebnisse lassen sich wie folgt pointieren: Häufig erfüllen Idyllen in Videospiele narrative Funktionen. Sie stellen eine kurze, zeitlich begrenzte Episode innerhalb des Spielgeschehens dar oder verkörpern Antipoden zu Technisierung und Urbanisierung. Ebenfalls ist es beliebt, durch idyllische Elemente die Harmonie einer Liebesgeschichte zu verstärken. Spielmechanisch liegt beim Betreten einer Idylle in vielen Fällen ein Kontrast zu der sonstigen Spielhandlung vor, die die Gamer*innen in ein Action-Geschehen involviert und eher vor Probleme und Herausforderungen stellt. Die drei Beiträge nehmen jedoch keine literaturdidaktische Perspektive ein, dabei schlummert ein enormes Potenzial in digitalen Idyllen für den Deutschunterricht.

Dabei vertrete ich die These, dass gerade das Idyllische in Videospiele als ein dominanter Grund identifiziert werden kann, warum Kinder und Jugendliche Games spielen – und dies gilt es, im Literaturunterricht zum Thema zu machen. Schüler*innen können mit digitalen Idyllen analoge Erfahrungen wie mit literarischen Texten machen, wie es Jan Boelmann (2015) überzeugend empirisch nachgewiesen hat. Im Sinne von Matthis Kepsers Kompetenzmodell (2012) kann aber auch die Computerspielanalyse und -nutzung fokussiert werden: Kinder und Jugendlichen erarbeiten etwa, mit welchen spielerischen Mitteln das fiktional Idyllische entworfen wird und erklären deren Sogwirkung. Ebenso drängen sich bei idyllischen Computerspielen Begriffe wie Eskapismus und Nostalgie zur unterrichtlichen Diskussion auf. Schließlich kann Schüler*innen auch ermöglicht werden, einen Perspektivwechsel auf das Mensch-Natur-Verhältnis einzunehmen, ökosensible Kulturkritik zu üben oder Empathie in Bezug auf ländliche Daseinsformen zu entwickeln.

Somit möchte ich meinem Vortrag, der im Bereich der von Ihnen skizzierten Lehr-/Lernpotenziale zu verorten ist, einen Überblick zu idyllischen Videospiele und ihrer mannigfaltigen Anschlussfähigkeit von der Primarstufe bis zur Sekundarstufe II geben.

Literaturangaben

Jan Boelmann (2015): *Literarisches Verstehen mit narrativen Computerspielen. Eine empirische Studie zu den Potenzialen der Vermittlung von literarischer Bildung und literarischer Kompetenz mit einem schüleraffinen Medium.* München: kopaed.

Matthis Kepser (2012): *Computerspielbildung. Auf dem Weg zu einer kompetenzorientierten Didaktik des Computerspiels.* In: Jan Boelmann u. Andreas Seidler (Hg.): *Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts.* Frankfurt am Main: Peter Lang 2012, S. 13-48.

Sylvio Konkol (2022): Formen der Idylle in Videospiele: Gegenkultur oder Rückzug ins Private? In: [https://spielkritik.com/2022/11/13/formen-der-idylle-in-videospielen-gegenkultur-oder-ruckzug-ins-private/\(letz-ter\)](https://spielkritik.com/2022/11/13/formen-der-idylle-in-videospielen-gegenkultur-oder-ruckzug-ins-private/(letz-ter)) Zugriff: 06.12.2022).

Nils Lehnert (2020): Rast am kühlen Born und ökosensible Kulturkritik. Über die Ästhetik und Funktionen des Idyllischen in zeitgenössischen Games. In: Tamara Bodden (u.a.) (Hg.): Loading... Game Studies interdisziplinär. Paderborn: Fink, S. 3-19.

Ole Schümann (2018): Die Verwendung des Idyllischen in Videospiele. In: Jan Gerstner u. Christian Riedel (Hg.): Idyllen in Literatur und Medien der Gegenwart. Bielefeld: Aisthesis, 183–198.

Personenangaben

Timo Rouget, geb. 1988, studierte Germanistik, Geschichte sowie Bildungswissenschaften in Koblenz und war Stipendiat der Studienstiftung des deutschen Volkes. Derzeit ist er wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für deutsche Literatur und ihre Didaktik an der Johann Wolfgang-Goethe-Universität Frankfurt am Main. Seine Forschungsinteressen liegen dabei vor allem im Bereich der Medienwissenschaft, -theorie und -didaktik; 2016 und 2017 betreute er wissenschaftlich die Jugendjury des Max-Ophüls-Preis-Festivals.

Publikationen, Lehrveranstaltungen und Vorträge (Auswahl)

- **Sehnsuchtsorte in Videospiele und ihre narrativedidaktische Bedeutung im Medienunterricht am Beispiel von Stardew Valley (2016).** Vortrag am 03.12.2022 im Rahmen der Tagung „Idyllen und Sehnsuchtsorte in der Kinder- und Jugendliteratur und in Kinder- und Jugendmedien“ an der Universität Augsburg (02.12.-03.12.2022).
- **Digitale Spiele im Schulunterricht** (Lehrveranstaltung im Wintersemester 2022/2023 im Rahmen der Lehrer*innen-Fortbildung an der Goethe Uni-Frankfurt).
- **Videospiele im Deutschunterricht** (Lehrveranstaltung im Wintersemester 2022/2023 an der Goethe Uni-Frankfurt).
- **Film in allen Schulfächern! Eine alternative Sichtweise auf die Medialität des Spielfilms.** In: Medienimpulse 60(2) 2022, S. 1-32. Open Access, online aufrufbar unter: <https://journals.univie.ac.at/index.php/mp/article/view/7306/7363>.
- **Filmische Leseszenen.** Ausdruck und Wahrnehmung ästhetischer Erfahrung. Berlin/Boston: de Gruyter 2021 (Dissertation, Bewertung: summa cum laude).
- **Intermediale Lyrik im Literaturunterricht.** In: Jan Standke (Hg.): Literatur im Unterricht. Texte der Gegenwartsliteratur für die Schule 2/2021. Gegenwartsliteratur, S. 179-192.
- **Webvideos als Gegenstand des Deutschunterrichts.** In: Der Deutschunterricht, 3/2020, S. 72–81.

Metaphorische Mittel des Spiels – Zur Wirkung von Spielmechaniken in Computerspielen

Friedrich Werther (Universität Würzburg)

Donnerstag, 16 März 2023, 16:55 Uhr bis 17:25 Uhr, KA 102

Bewegung, Aktion und Reaktion sind zentrale Kategorien des (menschlichen) Handelns in der Wirklichkeit und auch in fiktionalen Medien. Das Erzählen von und über Figuren, wie Faust (Drama), Lola (Film) oder einem Zauberlehrling (Lyrik) wäre ohne eine Schilderung deren Handelns nicht möglich und ist damit eine zentrale Kategorie der Erschließung von literarischen Texten. Äußere und innere Handlungen von literarischen Figuren sind dabei eine zentrale Kategorie und Ziel des Deutschunterrichts. Beide sind durch den jeweiligen Text festgelegt und unveränderlich.

Tritt in den Kreis der Medien des Unterrichts das Computerspiel hinzu, dann ergibt sich diesbezüglich eine Besonderheit: Während das innere Handeln von Figuren durch die Narration eines Spiels häufig festgelegt ist und Spielenden auf verschiedenen Wegen präsentiert wird, liegt die Ausführung von äußeren Handlungen (in variablen Umfang) in der Hand der Spielenden. Letzteren wird demnach ein Handlungsspielraum gegeben, der ausgefüllt werden muss, um zu spielen. Dieser kann jedoch nicht beliebig bespielt werden, sondern wird durch Spiel bzw. die Designenden begrenzt, sodass anstatt Willkür eine Ordnung aus möglichen Handlungen besteht, die im Zusammenhang mit einer Narration eine besondere computerspielspezifische Qualität und Wirkung besitzen, die ihren Ausdruck im Begriff der Involvierung¹ finden.

Aus dieser Perspektive heraus ergeben sich in Hinblick auf fachdidaktisch einschlägige Ziele des literarischen und medialen Lernens (bspw. Figurenperspektive, symbolische und metaphorische Ausdrucksweise) computerspielspezifische Besonderheiten, die die Spielmechaniken und damit auch spezifische Prozesse der Involvierung (ludische und narrative Involvierung)² der Spielenden mit einbeziehen. Dieses Zusammendenken von ludischen und fachdidaktischen Kategorien bringt dabei jene Konzeptionen hervor, die das Lernen an und von Computerspielen befördert.³

Der Vortrag stellt somit die Spielmechanik in den Vordergrund und zeigt, wie Mechaniken des Spiels im Rahmen einer Narration mit dieser Verknüpft werden und Wirkungen entfalten. Am Beispiel von *Candleman*⁴ kann zum einen gezeigt werden, dass ein Licht-Dunkel-Motiv einem Spiel eine literarische Qualität verleiht und zum anderen, dass ein Motiv nicht nur durch Narration und Bild ausgedrückt wird, sondern auch über das Gameplay. In der Dunkelheit und in Anwesenheit von Wasser und bodenlosen Abgründen, bahnt sich ein kleiner Kerzenmann, geplagt von existenziellen Fragen, einen Weg zur Erkenntnis. Licht bedeutet auch in diesem Fall zwar den Schutz des Lebens, weil sich der Kerzenmann entzünden kann, um Gefahren zu entdecken; gleichzeitig jedoch brennt der Kerzenmann herunter und verkürzt somit sein eigenes Leben. Spielende bzw. deren Avatar wandeln somit im Dunkel mit dem eigenen begrenzten Lebenslicht der Erkenntnis und gehen dabei so manches Risiko ein. Es entsteht demnach ein „ludischer Druck“, der nur dem digitalen Spiel zu eigen ist. Der Vortrag stellt somit grundlegende Prämissen formal-ludischer Aspekte des Computerspiels heraus und verknüpft diese mit fachspezifischen Zielen des Deutschunterrichts.

Literaturangaben

¹Neitzel, Britta (2012): Involvierungsstrategien des Computerspiels. In: GamesCoop (Hrsg.): Theorien des Computerspiels zur Einführung. Junius Verlag, Hamburg. S. 75-103. // Neitzel, Britta (2018): Involvement. In: Benjamin Beil/ Thomas Hensel/ Andreas Rauscher (Hrsg.): Game Studies. Springer VS, Wiesbaden. S. 219-234.

²Calleja, Gordon (2011): In-Game. From Immersion to Incorporation. MIT-Press, Cambridge-Massachusetts/ London.

³Boelmann, Jan, König, Lisa, Stechel, Janek (2022): Genug gespielt. Warum Computerspiele ihre eigene Didaktik brauchen. In: Jan Standke (Hrsg.): Spiele(n) in der Gegenwartskultur. Medien und Praktiken des Spiel(en)s im literatur-und mediendidaktischen Kontext.

⁴Candleman (2017): Zodiac Interactive (Spotlightor Interactive).

Personenangaben

Friedrich Werther ist Lehrer an einem Fürther Gymnasium und unterrichtet dort die Fächer Deutsch, Sozialkunde und Geographie. In seiner laufenden Promotion beschäftigt er sich mit der Frage, wie das Spielen von Computerspielen als Prozess organisiert ist und welche Anforderungen dieses an die Spielenden stellt.

Literarisches Lernen mit Videospiel-Narrationen

Eine explorative Fallstudie zum spezifischen literaturdidaktischen Potential interaktiven Erzählens in digitalen Medien

Stefan Emmersberger (Universität Augsburg)

Donnerstag, 16 März 2023, 17:30 Uhr bis 18:00 Uhr, KA 102

Wie schon zuvor bei der Erfindung des Buchdrucks und des Films erweitert sich mit der Digitalität noch einmal das Spektrum des Geschichtenerzählens. Anders als in analogen Medien ist mit ihr eine elaborierte Simulation von „dramatic agency“ (Murray 2017, 189) möglich und damit „new expressive power“ (ebd., 112) verbunden. So verwundert es nicht, dass das interaktive Erzählen in der Literaturdidaktik aktuell große Aufmerksamkeit erfährt (vgl. etwa Kepser / Abraham 2016, Kepser 2019 und Kepser 2023). Insbesondere Videospiel-Narrationen ermöglichen es Rezipient:innen, mit ihren Handlungen und den damit verbundenen Entscheidungen unter anderem auf die Storyworld und die Handlung Einfluss zu nehmen und individuelle Geschichten zu erleben (vgl. z. B. Rauscher 2018, Boelmann 2020 oder Emmersberger 2022).

Sowohl aus theoretisch-normativer als auch empirisch-deskriptiver Perspektive wirft dies viele Fragen auf:

- Welche Ausprägungen von *dramatic agency* gibt es und wie werden sie zum Beispiel in Videospiel-Narrationen realisiert?
- Wie wirken sich die verschiedenen Ausprägungen von *dramatic agency* auf das Geschichtenerzählen und die erzählte(n) Geschichte(n) aus?
- Wie lassen sich diese medialen Veränderungen erzähltheoretisch beschreiben?
- Wie wirkt sich interaktives Erzählen auf das literarische Lernen aus? Besteht ein besonderes medienspezifisches Potential?
- Wie lässt sich dieses Potential empirisch erfassen?

Das hier vorgestellte Projekt versucht, diese Fragen mithilfe einer Fallstudie zu acht Videospielen und ca. 100 Studierenden genauer zu explorieren. Dazu werden in einem ersten Schritt ausgewählte Videospiel-Narration erzähltheoretisch analysiert und hinsichtlich der Ausprägung von *dramatic agency* unterschieden. In einem zweiten Schritt werden Literaturbiografien, Spielverlaufsprotokolle sowie Portfolioreflexionen von Studierenden per qualitativer Inhaltsanalyse ausgewertet. Die empirischen Ergebnisse versprechen, näheren Aufschluss über das besondere medienspezifische Potential zu geben, das digitale Medien für literarisches Lernen bieten, und stellen damit eine gute Grundlage für weiterführende didaktisch-methodische Überlegungen (vgl. etwa Boelmann / Stechel 2020 und Boelmann / König / Stechel 2022) dar. Zudem verschaffen sie einen guten Eindruck davon, wie nah die zukünftigen Lehrer:innen den verschiedenen literarischen Medienangeboten stehen.

Gamografie

57° North (Mighty Coconut 2017).

Detroit: Become Human (Quantic Dream 2018 / 2019).

Life Is Strange (Dontnod Entertainment 2015 / 2021).

Life Is Strange 2 (Dontnod Entertainment 2018 / 2019).

Life Is Strange: True Colors (Deck Nine 2021).

The Awesome Adventures of Captain Spirit (Dontnod Entertainment 2018).

Tell Me Why (Dontnod Entertainment 2020).

Until Dawn (Supermassive Games 2015).

Literaturangaben

Boelmann, Jan M. (2020): Das Unfassbare greifen, Handlungsstrukturen von nicht-linearen Computerspielen im Deutschunterricht analysieren. In: Engels, Markus / Voßkamp, Patrick / Bräuer, Christoph (Hg.): Sprechende Pixel – Computerspielphilologie in Schule und Hochschule (OBST 96), S. 35-56.

Boelmann, Jan M. / Stechel, Janek. (2020): Erfahrungsbasiertes Lernen mit Computerspielen in formalen Bildungskontexten. In: Informationen zur Deutschdidaktik (ide) 44, H. 2, S. 9-21.

Boelmann, Jan M. / König, Lisa / Stechel, Janek (2022): Warum Computerspiele eine eigene Didaktik brauchen. In: Standke, Jan (Hg.): Spiele(n) in der Gegenwartskultur: Medien und Praktiken des Spiel(en)s im literatur- und mediendidaktischen Kontext. Trier: WVT, S. 109-128.

Emmersberger, Stefan (2022): Digitales Erzählen geht anders! Ein Systematisierungsversuch zur Textdynamik interaktiver Literatur. In: Lehndorf, Helen / Pietsch, Volker (Hg.): Literatur- und medienästhetisches Lernen im Deutschunterricht – Konstruktionen und Rekonstruktionen. Berlin u. a.: Lang (= Beiträge zur Literatur- und Mediendidaktik), S. 211-237.

Kepper, Matthias / Abraham, Ulf (2016): Literaturdidaktik Deutsch. Eine Einführung. Berlin: Schmidt (= Grundlagen der Germanistik, Bd. 42).

Kepper (2019): Computerspielbildung als Auftrag für die sprachlichen Fächer der Schule. Versuch eines neuen Kompetenzmodells. In: Informationen zur Deutschdidaktik (ide) 43, H. 1, S. 104-122.

Kepper, Matthias (2023 / in Veröffentlichung): Gaming: Sprachlich-literarästhetisches Lernen im kulturellen Handlungsfeld digitaler Spiele. In: Praxis Deutsch 50, H. 298.

Murray, Janet H. (2017): Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge, Massachusetts / London: The MIT-Press.

Rauscher, Andreas (2018): Story. In: Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas (Hg.): Game Studies. Wiesbaden: Springer VS (= Film, Fernsehen, Neue Medien), S. 63-85.

Personenangaben

Stefan Emmersberger examinierte 2008 für das Lehramt an Gymnasien in den Fächern Deutsch und Sport mit der Zusatzqualifikation Erlebnispädagogik. Von 2008 bis 2010 absolvierte er das Referendariat und unterrichtete bis 2015 als Studienrat am Gymnasium. Seit 2015 ist er als wissenschaftlicher Assistent bzw. Akademischer Rat am Lehrstuhl für Didaktik der deutschen Sprache und Literatur an der Universität Augsburg tätig. Forschungsschwerpunkte sind Text- und Medientheorie (Digitalität), didaktisch-empirische Schreibforschung, literarisches und medienästhetisches Lernen mit Kinder- und Jugendmedien sowie Professionsforschung und Forschungstransfer.

Lernförderliche Potenziale narrativer Computerspiele für schwache und schwächste Lerner*innen

Lilli C. Eichenberger (Pädagogische Hochschule Freiburg)

Freitag, 17 März 2023, 9:00 Uhr bis 9:30 Uhr, KA 102

Das Verstehen von Geschichten ist gerade in Zeiten zunehmender Digitalisierung eine zentrale Kompetenz für Heranwachsende, sind sie doch in zahlreichen Lebenssituationen mit Geschichten konfrontiert und mit ihrer Erschließung beschäftigt (vgl. u.a. Hurrelmann/Hammer/Stelberg 1996; Schilcher/Pissarek 2018; Boelmann/König 2021). Heutige Konzepte narrativer Gegenstände gehen von einer Erweiterung der textgebundenen literarischen Produkte über Film und Comic bis hin zu interaktiven Formaten aus (vgl. Boelmann 2015; Kepser/Abraham 2016), die alle zum Gegenstand literarischer Lernprozesse gereichen können.

Im Projekt MABEL (Mediale Affinitäten als Bedingungsfaktoren des Erwerbs literarischer Kompetenz) wird im Rahmen einer Interventionsstudie (N=80, Klasse 5, Mixed Methods, Thema: Märchen) untersucht, welches Potential für computerspielbasierten und schriftentlasteten Literaturunterricht besteht. Hierbei steht insbesondere die Heterogenitätsvariable Mediale Affinitäten (bestehend aus medialer Sozialisation, Motivation und Selbstkonzept in Anlehnung an tech-savvyness (vgl. u.a. Shelley/Miller 2008) sowie die heterogene Lernvoraussetzung Leseverständnis im Zentrum. Im Rahmen des Vortrags wird anhand der empirischen Studienergebnisse der Interventionsstudie gezeigt, dass ein digitalinteraktiver Unterricht, besonders für schwache und schwächste Lerner*innen mit einer ausgeprägten Affinität zum Interaktiven, den Erwerb, Auf- und Ausbau zentraler literarischer Grundkompetenzen (vgl. Boelmann/König 2021) unterstützt und damit anhand alternativer Zugangsweisen Lernchancen eröffnet.

Literaturangaben

- Boelmann, Jan M. (2015): Literarisches Verstehen mit narrativen Computerspielen. Eine empirische Studie zu den Potenzialen der Vermittlung von literarischer Bildung und literarischer Kompetenz mit einem schüleraffinen Medium. München: kopaed.
- Boelmann, Jan M.; König, Lisa (2021): Literarische Kompetenz messen, literarische Bildung fördern. Das BOLIVE-Modell. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren.
- Hurrelmann, Bettina; Hammer, Michael; Stelberg, Klaus (1996): Familienmitglied Fernsehen. Fernsehgebrauch und Probleme der Fernseherziehung in verschiedenen Familienformen. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Kepser, Matthis; Abraham, Ulf (2016): Literaturdidaktik Deutsch. Eine Einführung. Berlin: Erich Schmidt Verlag.
- Schilcher, Anita; Pissarek, Markus (2018): Auf dem Weg zur literarischen Kompetenz. Ein Modell literarischen Lernens auf semiotischer Grundlage. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren.
- Shelley, Gina; Miller, Ryan (2008): Understanding Tech-Savvy Teachers: Identifying Their Characteristics, Motivation and Challenges. In: International Journal of Technology in Teaching and Learning (4), S. 1-20.

Personenangaben

Lilli C. Eichenberger, StR'in und akademische Mitarbeiterin am Institut für deutsche Sprache und Literatur der Pädagogischen Hochschule Freiburg, forscht zum Verhältnis von medialer Affinität und literarischem Lernen.

Virtuelle Welten erzählen! VR-Spiele als (Ver)handlungsraum immersiven Storytellings im Deutschunterricht

Michael Rudolf (Universität Würzburg)

Freitag, 17 März 2023, 9:35 Uhr bis 10:05 Uhr, KA 102

Sowohl das Spielen als auch das Erzählen folgen seit jeher einem ähnlichen Traditionsreichtum und werden bis dato ihrer immanenten sozialen sowie kulturellen Bedeutung gerecht (vgl. u. a. Friedmann 2018; Ryan 2004). Doch ähnlich, wie sich das Erzählen mit der Zeit – über die Oralität, zum geschriebenen Wort, bis hin zur Vermittlung durch digitale Kommunikationsformen – weiterentwickelt hat, fand auch das Spiel in neusten Medienformen wie Virtual Reality (VR) den Weg von der analogen in die digitale, virtuelle Welt. VR-inhärente interaktive und immersive Erfahrungsräume wirken sich dabei in besonderer Weise auf die Art des Storytellings aus: So wird es Spielenden beispielsweise durch hand-, face- oder eye-tracking ermöglicht, sich vom traditionellen Interface des Spielekontrollers zu lösen; durch die räumliche Wahrnehmung der visuellen 360°-Darstellungen können die Grenzen des Bildschirms durchbrochen werden, was die Annäherung an eine möglichst „totale Immersion“ (Beil et al. 2018, S. 162) der Spielenden ermöglicht.

Angesichts dessen wird im Rahmen des Vortrags der didaktische Mehrwert immersiven Storytellings von VR-Spielen für den Deutschunterricht verhandelt. Anhand konkreter Beispiele aus exemplarischen VR-Spielen wird aufgezeigt, wie bisherig etablierte narrative Kategorien von Raum, Zeit, Figuren etc. neu gedacht und Schüler*innen bei ihrer Auseinandersetzung mit Geschichten unterstützt werden. Hierbei wird eine transmediale Perspektive (vgl. u. a. Friedemann 2016; Kurwinkel 2012) angelegt: Durch das Analysieren, Vergleichen und Reflektieren der medienspezifischen, narrativen Gestaltungsstrategien werden den Schüler*innen zum einen zeitgemäße Erlebnis- und Handlungsräume eröffnet, die durch das tiefe Eintauchen in die Storyworld der VR-Spiele einen nachhaltigen Lerneffekt mit sich führen. Zum anderen wird es den Lernenden ermöglicht – ganz im Sinne einer Medienkulturdidaktik – einen kompetenten Umgang mit Narrationen an VR-Medien und ihren erzähltechnischen Innovationen auszubilden.

Literaturangaben

Beil, Benjamin/Hensel, Thomas/Rauscher, Andreas (Hrsg.) (2018): Game Studies. Wiesbaden: Springer VS.

Friedmann, Joachim (2016): Transmediales Erzählen. Narrative Gestaltung in Literatur, Film, Graphic Novel und Game. München: UVK.

Friedmann, Joachim (2018): Storytelling. Einführung in Theorie und Praxis. München: UVK. Kurwinkel, Tobias (2012): Transmedialität. Online unter: <http://www.kinderundjugendmedien.de/index.php/begriffe-und-termini/222-transmedialitaet> [Abruf: 25.10.2021].

Ryan, Marie Laure (2004): Introduction. In: Dies. (Hrsg.): Narrative across Media. The Language of Storytelling. Lincoln/London: University of Nebraska Press, S. 1-40.

Personenangaben

Michael Rudolf ist Lehrkraft für besondere Aufgaben (LfbA) am Lehrstuhl für die Didaktik der deutschen Sprache und Literatur an der Julius-Maximilians-Universität Würzburg. Im Rahmen seines Promotionsvorhabens setzt er sich mit der Frage nach der Förderung multimodalen (Text)Verstehens durch digitale Medien (Schwerpunkt: Virtuelle Realität (VR-Spiele, literarische VR-Adaptionen, VR-Apps etc.)) im Literaturunterricht auseinander.

Computerspiele schreibend analysieren, kritisieren, erklären, kreativ erweitern und entwickeln

Andreas Seidler (Universität zu Köln)

Freitag, 17 März 2023, 10:25 Uhr bis 10:55 Uhr, KA 102

Der Vortrag beleuchtet das vielschichtige Potenzial der Verbindung von Computerspielen mit Schreibaufgaben im Deutschunterricht. Das Medium Computerspiel lässt sich auf vielfältige Weise mit dem Kompetenzbereich des Schreibens verknüpfen. Die Möglichkeiten liegen dabei u.a. in der Beschreibung von Spielhandlungen und -strukturen, im kritisch-reflektierenden Schreiben, im literarisch-fiktionalen Schreiben ebenso wie im produktiv-gestaltenden Schreiben von Computerspielen selbst.

Eine traditionelle Form der schriftlichen Auseinandersetzung mit Medienprodukten und deren Qualitäten ist die Textsorte der Kritik oder Rezension. In entsprechenden Zeitschriften und Internetforen finden sich professionelle Rezensionen auch zu Computerspielen. Das Schreiben von Rezensionen ist auch als Aufgabe im Deutschunterricht eingeführt (vgl. u.a. Bräuer 2012, Seidler 2017) sogar als mögliches Aufgabenformat für das Abitur (vgl. KLP Sek. II NRW) und lässt sich gezielt für die Verbindung der Entwicklung von Schreibkompetenzen mit einer kritisch reflektierenden Auseinandersetzung auch mit dem Medium Computerspiel nutzen (vgl. Seidler 2019). Darüber hinaus bietet das Schreiben zu Computerspielen einen geeigneten Kontext zur Gestaltung materialgestützter Schreibaufgaben.

Eine besondere Möglichkeit zur Gestaltung profilierter Schreibaufgaben (vgl. Bachmann/Becker-Mrotzek 2010) bietet das Verfassen von Spielanleitungen zu Computerspielen. Auch hier finden sich professionelle Vorbilder zur Orientierung. Die Textsorte der Spielanleitung bietet für den Unterricht die besondere Möglichkeit, die Gelungenheit der Schülertexte performativ in der Anwendung der Anleitungen zu erproben (vgl. Pohl 2007, Seidler 2012). Eine andere Textsorte, die ihre Wurzeln außerhalb der Schule im Freizeitkontext hat, ist Fan-Fiction. Solche erweiternden Geschichten von Hobbyautor/inn/en zu vorliegenden Medienprodukten wie Büchern und Filmen finden sich auf entsprechenden Internetplattformen auch zu Computerspielen in großer Zahl. Diese kreativen Texte greifen Figuren oder Settings aus Computerspielen auf und erfinden hierzu eigene Geschichten. Auch dieser kreative Schreibansatz lässt sich in der Schule aufgreifen und vor dem Hintergrund des für einige Schülermotivierenden Computerspielbezugs in Verbindung bringen mit der Kompetenz, Erzähltexte ansprechend zu gestalten.

Der Schwerpunkt des Vortrags soll jedoch bei einer innovativen und mit dem Medium Computerspiel in spezifischer Weise verbundene Schreibaufgabe bestehen, nämlich in der kreativen Gestaltungsmöglichkeit eigener Text-Adventure-Spiele. Hierzu bietet sich die kostenfreie Software *Twine* an. Mit deren Hilfe lassen sich Text- und Bildelemente gestalten und zur Hypertextstruktur eines Spieles verbinden. Zahlreiche Beispiele von Hobbyentwicklern finden sich im Netz. Das Potenzial dieser kreativen und produktiven Form des Schreibens kann auch im Unterricht genutzt werden. Ziel des Vortrags ist es zu zeigen, wie sich dabei die Förderung von Medienkompetenzen und Schreibkompetenzen im Deutschunterricht in Verbindung bringen lassen.

Literaturangaben

Bachmann, Thomas / Becker-Mrotzek, Michael (2010): Schreibaufgaben situieren und profilieren. In: Thorsten Pohl / Torsten Steinhoff (Hg.): Textformen als Lernformen. Duisburg, S. 191-209.

Bräuer, Christoph (2012): Literaturkritik. Von der professionellen Rezension zur eigenen Kritik. In: Praxis Deutsch, Nr. 231, S. 51-55.

Kernlehrplan für die Sekundarstufe II, Gymnasium / Gesamtschule in Nordrhein-Westfalen, Deutsch. Hg. v. Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes NRW 2013.

Meier, Jan-Niklas / Kirchhoff, Frederik (2020): Twine-Erzählungen als produktionsorientierter Zugang zum Computerspiel im Deutschunterricht. In: Engels, Markus / Voßkamp Patrick (Hg.): Sprechende Pixel –Computerspielphilologie in Schule und Hochschule. (=Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie, 96) S. 57-78.

Pohl, Thorsten (2007): Tipp-Kick. Eine Spielanleitung schreiben. In: Grundschulunterricht 9, S. 35-39.

Seidler, Andreas (2012): Computerspiellösungsbücher. Didaktisches Potenzial eines Epitextes im Medienverbund. In: Michael Baum, Beate Laudenberg (Hg.): Paratexte und Illustration. (=Jahrbuch Medien im Deutschunterricht 2011), München 2012, S. 140-150.

Seidler, Andreas (2017): Die Rezension. Eine Textsorte im professionellen, privaten und schulischen Kontext. In: Dagmar Knorr, Katrin Lehnen, Kirsten Schindler (Hg.): Schreiben im Übergang von Bildungsinstitutionen. Frankfurt a.M.: Lang 2017, S. 73-89.

Seidler, Andreas (2019): Computerspiele im Videoclip rezensieren und reflektieren. In: MiDU. Medien im Deutschunterricht. 1/2019, S. 125-134: <https://journals.ub.uni-koeln.de/index.php/midu/article/view/32/14>

Personenangaben

Dr. Andreas Seidler

Institut für deutsche Sprache und Literatur II

Universität zu Köln

andreas.seidler@uni-koeln.de

Kooperationsprojekt MASDIGU – Materialgestütztes argumentierendes Schreiben mit digitalen Medien: Entwicklung eines digitalen Adventurespiels zu einem Raumnutzungskonflikt

Alexandra L. Zepter (Universität zu Köln), Diana Gebele (Universität zu Köln), André Czauderna (Technische Hochschule Köln) & Alexandra Budke (Universität zu Köln)

Freitag, 17 März 2023, 11:00 Uhr bis 11:30 Uhr, KA 102

Die Forderung nach dem Einsatz digitaler Medien im schulischen Unterricht ist derzeit aktueller denn je. Wie genau die digitalen Möglichkeiten in einem sprachsensiblen Fachunterricht genutzt werden können bzw. wie sie sowohl zur Entwicklung von sprachlichen, fachlichen als auch von digitalen Kompetenzen von Schüler:innen beitragen können, stellen dabei relevante offene Diskussionsfragen dar. Bestenfalls sind diese in Zusammenarbeit zwischen den Disziplinen von Fach- und Deutschdidaktik, Medienpädagogik und Spieleentwicklung zu bearbeiten. Das interdisziplinäre Projekt MASDIGU, ein Verbundprojekt der Universität zu Köln (Deutsch-didaktik, Geographiedidaktik) und der Technischen Hochschule Köln (Cologne Game Lab), verortet sich in diesem Diskurs und fokussiert das Potenzial von digitalen Spielen für den Aufbau von schriftlichen Argumentationskompetenzen beim materialgestützten Schreiben im Deutsch- und Geographieunterricht.

Bisher belegen Studien, dass sich digitale Spiele auch zur Wissensvermittlung eignen, zudem die Lernmotivation von Schüler:innen erhöhen können und Literalitätspraktiken zu fördern in der Lage sind (vgl. z.B. Squire 2011). Allerdings wurde bislang nicht untersucht, inwieweit digitale Spiele auch im Rahmender Unterstützung von materialgestützten Argumentationen geeignet sind. Mit dem Projekt MASDIGU setzen wir hier an und untersuchen u.a. die Frage, wie ein digitales Adventurespiel so umgesetzt werden kann, dass die Kompetenzen von Schüler:innen zum materialgestützten argumentativen Schreiben der 8. Jahrgangsstufe gefördert werden. Von Interesse ist für uns auch, inwieweit das Spiel für unterschiedliche Schüler:innen (hinsichtlich des Leistungsniveaus, des sonderpädagogischen Förderbedarfs, der Sprachkenntnisse) motivierend, verständlich und leicht bedienbar ist.

Für den Unterricht in Klassen, die sich durch einen hohen Grad an Heterogenität auszeichnen, gehen wir von der These aus, dass das besondere Potenzial von digitalen Spielen darin bestehen kann, durch ein (medial) varianzreiches Angebot von Darstellungsformen in den verwendeten Materialien verschiedene Zugriffsmöglichkeiten auf Informationen zu eröffnen. Didaktisch ermöglichen die unmittelbar zugänglichen Feedback- und Hinweiskomponenten auch eine Binnendifferenzierung (vgl. Schmitz/Czauderna 2010).

Im Vortrag geben wir Einblicke in den derzeitigen Projektstand bzw. den Entwicklungsstand des digitalen Adventurespiels.

Literaturangaben

Schmitz, B. und Czauderna, A. (2010): Spielbasierte Kompetenzentwicklung für bildungsbenachteiligte Jugendliche. In: Diener, H., Maciuszek, D., Malo, S., Martens, A. und Urban, B. (Hrsg.): Spielend Lernen. Tagungsband der Abschlusskonferenz des Verbundprojektes Alphabit in Zusammenarbeit mit dem 4. Workshop Game-based Learning, Stuttgart.

Squire, K. (2011): Video games and learning. Teaching and participatory culture in the digital age. New York, NY: Teachers College Print.

Kooperationspartner:innen MASDIGU

- **Prof. Dr. Alexandra L. Zepfer**, Philosophische Fakultät, IDSL II (Sprachdidaktik, Sprachwissenschaft), Universität zu Köln
- **Dr. Diana Gebele**, Philosophische Fakultät, IDSL II (Sprachdidaktik, Sprachwissenschaft), Universität zu Köln
- **Prof. Dr. Alexandra Budke**, Mathematisch-Naturwissenschaftliche Fakultät, Institut für Geographiedidaktik (Geographiedidaktik), Universität zu Köln
- **Prof. Dr. Emmanuel Guardiola**, Fakultät für Kulturwissenschaften, Cologne Game Lab, Technische Hochschule Köln
- **Dr. André Czauderna**, Fakultät für Kulturwissenschaften, Cologne Game Lab, Technische Hochschule Köln

Game Based Learning und Serious Game-Entwicklung in projektbasierten Seminaren der Deutschdidaktik

René Barth (Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg), Michael Baur (Ostfalia Salzgitter), Gunhild Berg (Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg) & Sarah Stumpf (Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg)

Freitag, 17 März 2023, 11:35 Uhr bis 12:05 Uhr, KA 102

Der Vortrag stellt eine Serie von Projektseminaren in der hochschulischen Lehrkräftebildung vor, in welchen Studierende eigene Serious Games entworfen und angefertigt haben. Lernziele waren, dass die Studierenden im Kontext ihrer fachdidaktischen Ausbildung sowohl schulische Einsatzmöglichkeiten verfügbarer Games im Deutschunterricht lernen und reflektieren als auch selbst Serious Games für den Deutschunterricht entwickeln und produzieren können. Von Dozierendenseite musste dazu im Seminar zum einen Grundlagenwissen zum Lehren und Lernen durch und mit digitalen Spielen oder gamifizierten Lehr-Lern-Arrangements vermittelt werden, und zum anderen Projektarbeit methodisch angeleitet, initiiert und begleitet werden.

Das Seminar fand erstmals im Wintersemester 20/21 statt und war ursprünglich auf die Fachdidaktik Deutsch beschränkt. Mittlerweile wurde es für eine Reihe weiterer Fachdidaktiken geöffnet, bereits hochschulübergreifend mit Studierenden des Studiengangs Game Design and Development durchgeführt und geht im kommenden Sommersemester in die 4. Runde.

Dass Medienproduktionen von Studierenden in Projektseminaren effektiv wirken können, ist mittlerweile hochschuldidaktisch gut beforscht: Dozierende berichten nicht nur von einer größeren Motivation der Studierenden (Lukjantschuk i.D.), sondern auch von einer Steigerung ihrer medialen Selbstwirksamkeitserfahrung (Altekruse et al., 2018: 381; Wedler & Huy, 2019: 136) und Handlungskompetenz im Hinblick auf die spätere Verwendung digital unterstützter Methoden im eigenen Unterricht (ebd.: 135; Slopinski 2016) und sogar von einer verbesserten Lernwirkung (Teo & Chai 2009; Altekruse et al. 2018).

Im Rahmen der wiederholten Durchführung des Projektseminars konnten wir beobachten, dass nicht nur ein Transfer der vermittelten Inhalte von der Ebene des deklarativen auf die des Anwendungswissens stattgefunden hat. Vielmehr führte die notwendigerweise sehr offene Seminargestaltung mit ihrem Fokus auf Zielorientierung und Lernbegleitung dazu, dass die Studierenden mit großer Eigenständigkeit allgemeinere mediendidaktische Kompetenzen bis hin zur kreativen Zweckentfremdung zugänglicher und/ oder vertrauter Software unter Beweis stellten.

Pointiert lässt sich das von uns Beobachtete bezeichnen als eine Loslösung vom oftmals zu beobachtenden Trend der Toolifizierung und des Wunsches nach einer digitalen Allzweckwaffe - zugunsten eines auf Anleitung und 1:1-Reproduktion nicht länger angewiesenen digitalen Handlungsvermögens.

Literaturangaben

Altekruse, J.; Fischer, D.; Ruckelshauß, T. (2018): Kollaborative Kurzfilmproduktion als innovativer Ansatz in der Hochschulbildung für nachhaltige Entwicklung an der Leuphana Universität Lüneburg. In: Leal, W. (Hrsg.): Nachhaltigkeit in der Lehre. Berlin, Heidelberg, S. 369–385.

Barth, R.; Ganguin, S. (2018): Mobile Gamification. In: C. de Witt; C. Gloerfeld (Hrsg.): Handbuch Mobile Learning. Wiesbaden. S. 529-542.

- Baur, M.; Schüler, S. (2021): Playful Work, Game Thinking, Gamification – nur Buzzwords? In: G. Hooffacker; B. Bigl (Hrsg.): Science MashUp. Zukunft der Games. Leipziger Beiträge zur Computerspielekultur. Wiesbaden, S. 117-137 https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-658-31626-6_12.
- Beißwenger, M.; Gryl, I.; Schacht, F. (Hrsg.) (o.J.): Digitale Innovationen und Kompetenzen in der Lehramtsausbildung. Duisburg <https://doi.org/10.17185/duerpublico/73330>.
- Boelmann, J. M. (2012): Literarische Kompetenz und narrative Computerspiele. Empirische Ergebnisse. In: Ders.; A. Seidler (Hrsg.): Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts. Frankfurt a.M. S. 85-102.
- Lukjantschuk, L. (i.D.): Motivation und Praxisorientierung mit digitalen Medien? Eine Wirksamkeitsstudie. In: Marlene Miglbauer et al. (Hrsg.): Lehre 2022: Was geht? Was bleibt? Tagungsband zur 5. On-line-Tagung Hochschule digital.innovativ.
- Slopinski, A. (2016): Selbstbestimmt motiviertes Lernen durch die Produktion von Lern- und Erklärvideos. In: Medienproduktion. Online-Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis 10, S. 10-14. https://zs.thulb.uni-jena.de/receive/jportal_jpvolume_00283923 (abgerufen am 04.12.2022).
- Teo, T.; Lee, C. B.; Chai, C. S. (2008): Understanding pre-service teachers' computer attitudes: Applying and extending the Technology Acceptance Model (TAM). In: Journal of Computer Assisted Learning, 24 (2), S. 128-143.
- Wedler, K., Huy, R. (2018): Effekte produktiver Medienarbeit auf die Selbstwirksamkeitserwartung von Lehramtsstudierenden. Erklärvideos als Methode universitärer Wissensvermittlung. In: S. Robra-Bissantz, O. J. Bott, N. Kleinfeld, K. Neu, & K. Zickwolf (Hrsg.) (2019): Teaching Trends 2018. Die Präsenzhochschule und die digitale Transformation. Münster, New York, S. 130-138.
- Weißböck, J; Gruber, W.; Haag, J.; Freisleben-Teutscher, C. F. (Hrsg.) (2018): Problembasiertes Lernen, Projektorientierung, forschendes Lernen & beyond. St. Pölten.

Personenangaben

Dr. Gunhild Berg arbeitete und lehrte nach einer Promotion im Fach Neuere deutsche Literaturwissenschaft an den Universitäten Konstanz (D), Innsbruck (Ö) und Madison/Wisconsin (USA) und forschte mit Stipendien und eingeworbenen Projektmitteln von DFG, BMBF und der Thyssen-Stiftung u.a. am Zentrum für Literatur- und Kulturforschung Berlin, am Forschungszentrum Gotha und am Deutschen Museum München. Seit 2017 ist sie wiss. Mitarbeiterin in der Fachdidaktik am Germanistischen Institut der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg.

<https://deutschdidaktik.germanistik.uni-halle.de/gunhild-berg/>

René Barth, M. A., arbeitete nach seinem Studium der Germanistik und der Soziologie zunächst als Dozent für Deutsch als Zweitsprache. Seit 2016 arbeitet er an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg (MLU), forschte und lehrte mit mediensoziologischem Schwerpunkt am Lehrstuhl für Bildungssoziologie und war als wissenschaftlicher Mitarbeiter im Projekt [D-3] *Deutsch Didaktik Digital* am germanistischen Institut für dessen Evaluation zuständig. Seit April 2020 betreut er die Evaluation und das interne Monitoring im QLB-Projekt *DikoLa -Digital kompetent im Lehramt* am Zentrum für Lehrer*innenbildung der MLU.

<https://dikola.uni-halle.de/team/rene-barth-2/>

Sarah Stumpf, M. Ed., ist seit 2017 wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg (MLU). Sie forscht zur Förderung und Vermittlung pragmatischer Kompetenzen im (Deutsch-)Unterricht und Social Media in Bildungskontexten. Im Projekt[D-3] *Deutsch Didaktik Digital* am Germanistischen Institut der MLU verantwortete sie den Bereich Methodenentwicklung. Seit April 2020 ist sie Teil des BMBF-Projekts *DikoLa -Digital kompetent im Lehramt*. Im Fokus ihrer Arbeit stehen die Förderung digitaler Fähigkeiten Studierender, Curriculumsentwicklung im Bereich der Lehrer*innenbildung sowie Kompetenzmodellierung.

<https://dikola.uni-halle.de/team/sarah-stumpf-2/>

Prof. Michael Baur ist Professor für Gamedesign an der Ostfalia Salzgitter. Bis 2022 war er Studiengangsleiter für *Game Design & Development* am Campus Leipzig der Hochschule Macromedia, wo er ab 2019 maßgeblich an der Entwicklung des damals noch neuen Studiengangs beteiligt war. Prof. Baur erhielt 2001 sein Diplom in Medieninformatik an der Fachhochschule Furtwangen im Schwarzwald. Nach seinem Abschluss arbeitete er 16 Jahre lang in der Deutschen Computerspielbranche und entwickelte als Senior/Lead Game/Level Designer unter anderem bei Electronic Arts, Phenomic und Ubisoft. Dabei entstanden Spiele wie beispielsweise die *SpellForce* Serie, *BattleForge*, *Lord of Ultima*, *Sacred III*, *Heroes of Might & Magic Online* und *Die Siedler Online*.

<https://michaelbaur-gamedesign.de/>

Sektionsbeiträge Interaktive Lernsettings (KA 106)

Donnerstag, 16.03.2023

Multimodale Textbegegnung als Bildungschance für Kinder mit heterogenen Lernvoraussetzungen im Lese- und Literaturunterricht der Grundschule	40
<i>Uta Hauck-Thum & Fabian Franz (München)</i>	
Eine Frage der Argumentation – zur Rekonstruktion von Interpretationsprozessen im digitalen handlungs- und produktionsorientierten Literaturunterricht	42
<i>Leon Lukjantschuk (Halle-Wittenberg)</i>	
Digitales Schreiben in der Primarstufe Interaktive Lernpfade zur Förderung digitaler Kompetenzen zur Textproduktion.....	44
<i>Nadine Anskait & Kathrin Heller (Karlsruhe)</i>	
Rechtschreibunterricht mit digitalen Medien Interaktive Lernpfade zum Umgang mit digitalen Korrekturhilfen	Fehler! Textmarke nicht definiert. 6
<i>Tina Neff & Hannah Lutz (Karlsruhe)</i>	

Multimodale Textbegegnung als Bildungschance für Kinder mit heterogenen Lernvoraussetzungen im Lese- und Literaturunterricht der Grundschule

Uta Hauck-Thum & Fabian Franz (Universität München)

Donnerstag, 16 März 2023, 15:30 Uhr bis 16:00 Uhr, KA 106

Im Rahmen des Beitrags soll der Frage nachgegangen werden, wie Lehr- und Lernprozesse im Lese- und Literaturunterricht der Grundschule in der Kultur der Digitalität (Stalder 2016, Hauck-Thum 2021a) gestaltet werden müssen, damit Kinder mit heterogenen Lernvoraussetzungen individuelle Lernfortschritte machen können (Hauck-Thum 2021, 77). Vorgestellt werden qualitative Ergebnisse des Forschungsprojektes Digitale Chancengerechtigkeit (DCG), das den Zusammenhang zwischen sozialer Herkunft und Lese- und Literaturunterricht unter den Bedingungen der Kultur der Digitalität untersucht. In den Blick genommen werden dabei Gesprächsrunden zwischen Lernenden aus dritten Klassen während der co-kreativen Auseinandersetzung mit Büchern und multimodalen Texten und Apps am Tablet. Als Gesprächsanlässe dienen Herausforderungen, die von den Kindern gemeinsam gelöst und medial umgesetzt werden. Erste Auswertungen deuten an, dass Kleingruppengespräche über Literatur allen Kindern Teilhabe ermöglichen, wenn sie herausfordernd sind, an informell erworbene (digitale) Wissensbestände anknüpfen und subjektive Lesarten zulassen. Ein entsprechender Lese- und Literaturunterricht, der individuelle Kenntnisse, Belange, Ideen und Fantasien von Kindern berücksichtigt und fördert und sie zu gemeinschaftlichen Reflexionsprozessen anregt, erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass alle Kinder die ihnen gebotenen Lerngelegenheiten zum Kompetenzerwerb nutzen können (Giesinger 2007, 364). Dadurch leistet die Grundschule einen wichtigen Beitrag zu mehr Bildungsgerechtigkeit und bereitet Kinder darauf vor, aktuellen und zukünftigen Herausforderungen gemeinschaftlich zu begegnen.

Literaturangaben

Giesinger, Johannes. 2007. „Was heißt Bildungsgerechtigkeit?“ - *Zeitschrift für Pädagogik* 53 (2007) 3, S. 362-381. DOI: 10.25656/01:4402.

Hauck-Thum, Uta. 2021a. „Grundschule und die Kultur der Digitalität“. In *Was ist Digitalität? Philosophische und pädagogische Perspektiven*, herausgegeben von Uta Hauck-Thum und Jörg Noller, 73–82. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-662-62989-5_6.

Hauck-Thum, Uta und Heinz, Jana. 2021. Die Kultur der Digitalität als Ausgangspunkt co-kreativer Prozesse im Lese- und Literaturunterricht der Grundschule. In: *merzWissenschaft | medien + erziehung*, 2021/05, 74-86.

Stalder, Felix. 2016. *Kultur der Digitalität*. Berlin: Suhrkamp.

Personenangaben

Uta Hauck-Thum ist Professorin für Grundschulpädagogik und -didaktik an der Ludwig-Maximilians-Universität in München. Sie lehrt und forscht zu Veränderungen des Lehrens und Lernens in der Kultur der Digitalität. Aktuell leitet sie die BMBF-geförderten Forschungsprojekte „Digitale Chancengerechtigkeit“ und „BesserLesen“. Zudem entwickelt, erprobt und evaluiert sie am Münchner Uni-lerhaus, einer Kooperationschule der Universität, innovative Lehr-/Lernkonzepte.

Fabian Franz ist Doktorand an der Ludwig-Maximilians-Universität und wissenschaftlicher Mitarbeiter im BMBF-geförderten Projekt „Digitale Chancengerechtigkeit (DCG)“, das in Kooperation mit dem Deutschen Jugendinstitut (DJI) in München neue Möglichkeiten für Teilhabe am Lese- und

Literaturunterricht der Grundschule erforscht. In seinem Promotionsprojekt beschäftigt er sich mit Literarischem Lernen unter den Bedingungen der Digitalität.

Eine Frage der Argumentation – zur Rekonstruktion von Interpretationsprozessen im digitalen handlungs- und produktionsorientierten Literaturunterricht

Leon Lukjantschuk (Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg)

Donnerstag, 16 März 2023, 16:05 Uhr bis 16:35 Uhr, KA 106

Im Internet hat sich in den letzten Jahren eine breite Lesekultur entwickelt, die sich nach Gerhard Lauer u.a. dadurch auszeichnet, dass digitale Produkte, wie z. B. Social-Media-Posts, BookTube-Videos oder FanFictions gestaltet werden (vgl. Lauer 2020, S.165f.). In den Schulen werden diese Praktiken bislang aber kaum wahrgenommen. Uta Hauck-Thum konstatiert, dass grundlegende Praktiken der Kultur der Digitalität und das damit einhergehende Verständnis für ihre Mechanismen in Schulen aktuell kaum eine Rolle spielen würden (vgl. Hauck-Thum 2021, 76). Dadurch besteht weiterhin eine unproduktive Aufspaltung zwischen Schul- und Privatlektüre (vgl. Maiwald 1999, 144), da diese digitalen und produktiven Lesepraktiken bislang kaum für den Literaturunterricht genutzt werden. Ina Brendel-Perpina versteht es hier als Aufgabe der deutschdidaktischen Forschung, „die spezifischen anschlusskommunikativen Online-Phänomene zu beschreiben und zu erklären, um sie für didaktische Konzepte verfügbar zu machen“ (Brendel-Perpina 2019, 441) und somit „kompetenzbezogene unterrichtliche Anknüpfungen an eine reale kulturelle Praxis, die aus dem Unterricht gleichsam in diese zurückwirken können“ (ebd., 18) zu ermöglichen.

Eine Lösungsmöglichkeit wird hier in einem digitalen handlungs- und produktionsorientierten Literaturunterricht gesehen, der diese Lesepraktiken für den Unterricht nutzbar macht. Mit ihren Medienprodukten gestalten die Schüler*innen in einem digitalen handlungs- und produktionsorientierten Literaturunterricht Interpretationen literarischer Texte. Hierbei rücken immer mehr Möglichkeiten in den Blick, auch interaktive Medien, wie z. B. interactive fictions (vgl. Berg/ Lukjantschuk 2022) und AR- und VR-Umgebungen, zu gestalten (vgl. Mosbach/ Nagel 2020, S. 160). Im Rahmen meines Beitrags möchte ich den aktuellen Stand meines Promotionsvorhabens vorstellen, in dem ich Interpretationsprozesse von Schüler*innen in einem digitalen handlungs- und produktionsorientierten Lernsetting untersuche. In diesem gestalteten die Schüler*innen im Frühling/ Sommer 2022 eine Webseite zum Roman „Der Fall Collini“, auf der sie verschiedenste Medienprodukte präsentieren oder verlinken, u.a. eine interactive fiction, interaktive Umfragen, Social-Media-Seiten u.v.m. Die Interpretationsprozesse innerhalb dieses Lernsettings sollen mithilfe einer Adaption der fachdidaktischen Argumentationsanalyse nach Petrik, die auf das Toulmin-Modell zurückgreift, ausgewertet werden (vgl. Petrik 2021).

Literaturangaben

Berg, Gunhild/ Lukjantschuk, Leon (2022): Dramen der Entscheidung. Interaktiv Lesen und Schreiben mit *interactive fiction* im Deutschunterricht. In: *Der Deutschunterricht* 1/2022, 86-91.

Brendel-Perpina, Ina: Literarische Wertung als kulturelle Praxis. Kritik, Urteilsbildung und die digitalen Medien im Deutschunterricht. Bamberg: University of Bamberg Press 2019 (Bamberger Studien zu Literatur, Kultur und Medien, Bd. 26).

Hauck-Thum, Uta: Grundschule und die Kultur der Digitalität. In: Uta Hauck-Thum/ Jörg Noller (Hrsg.): Was ist Digitalität? Philosophische und pädagogische Perspektiven. Berlin: J.B. Metzler 2021 (Digitalitätsforschung/ Digitality Research, Bd. 1), S. 73-82.

Lauer, Gerhard: Lesen im digitalen Zeitalter. Darmstadt: wbg 2020 (Geisteswissenschaften im digitalen Zeitalter, Bd. 1).

Maiwald, Klaus: Literarisierung als Aneignung von Alterität. Theorie und Praxis einer literaturdidaktischen Konzeption zur Leseförderung im Sekundarbereich. Frankfurt am Main [u.a.]: Peter Lang 1999.

Mosbach, Johanna/ Nagel, Michael: Extended Reading. Lesen in und mit Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR). In: Julia Knopf/ Ulf Abraham (Hrsg.): Deutsch Digital. Praxis. vollständig überarbeitete und erweiterte 2. Auflage. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren 2020 (Deutschdidaktik für die Primarstufe, Bd. 4), S. 154-163.

Petrik, Andreas: Toulmin dynamisch. Vom statischen Argumentationsschema zum Lernprozessmodell. In: Alexandra Budke/ Frank Schäbitz (Hrsg.): Argumentieren und Vergleichen. Beiträge aus der Perspektive verschiedener Fachdidaktiken. Berlin: LIT Verlag 2021, S. 13-32.

Personenangaben

Leon Lukjantschuk studierte von 2016 bis 2021 Deutsch, Sozialkunde und Deutsch als Zweitsprache für das Lehramt an Gymnasien an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg. Währenddessen arbeitete er als studentische Hilfskraft im Projekt „[D-3] Deutsch – Didaktik – Digital“. Seit März 2021 ist er als Doktorand im Projekt „DikoLa – Digital kompetent im Lehramt“ am Zentrum für Lehrerbildung der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg beschäftigt. In seinem Promotionsvorhaben untersucht er Interpretationsprozesse von Schüler*innen in einem digitalen handlungs- und produktionsorientierten Lernsetting.

Digitales Schreiben in der Primarstufe Interaktive Lernpfade zur Förderung digitaler Kompetenzen zur Textproduktion

Nadine Anskait & Kathrin Heller (Pädagogische Hochschule Karlsruhe)

Donnerstag, 16 März 2023, 16:55 Uhr bis 17:25 Uhr, KA 106

Angesichts der Bedeutung des digitalen Schreibens in der modernen Kommunikations- und Informationsgesellschaft plädieren Forschende für eine Förderung der digitalen Textkompetenz, wozu auch das digitale Schreiben gehört (vgl. Frederking/Krommer, 2019, S. 1f.; Anskait/Brandenburg, 2021, S. 2). Erste empirische Studien deuten zudem auf ein hohes Potenzial des digitalen Schreibens für die Entwicklung von Schreibkompetenzen hin (vgl. Schneider et al., 2012; Anskait, 2019). Dennoch zeigen Untersuchungen, dass die Textproduktion von der Unerfahrenheit der Lernenden im Umgang mit dem Schreibmedium negativ beeinflusst wird (vgl. Reuen, 1997; Grabowski, 2007). Vor dem Hintergrund der hohen Bedeutung eines vertrauten Umgangs mit dem Schreibmedium – analog wie digital – ist die Förderung digitaler Schreibroutinen somit elementar (vgl. Philipp, 2015, S. 16f.).

Bislang fehlt es jedoch an umfassenden empirischen Studien zur Entwicklung und Förderung digitaler Textproduktionskompetenzen, insbesondere in der Primarstufe (vgl. Anskait/Brandenburg, 2021, S. 8f.). Forschungsdesiderate bestehen dabei unter anderem bei der Entwicklung nachhaltiger Förderkonzepte, deren Evaluierung sowie der Untersuchung von Effekten einer Förderung auf die Textproduktion der Lernenden. In diesem Zusammenhang wurden im Rahmen einer Pilotstudie Herausforderungen, die sich beim digitalen Schreiben für Grundschulkindern ergeben, analysiert und ein interaktiver Lernpfad zur Förderung digitaler Kompetenzen zur Textproduktion entwickelt. Im Vortrag werden die Förderschwerpunkte sowie die Konzeption des interaktiven Lernpfads vorgestellt und diskutiert. Weiterhin wird die Wirksamkeit des Lernpfads auf Basis erster Ergebnisse einer Interventionsstudie präsentiert. Im Fokus der Analysen stehen dabei das Tippverhalten und die Entwicklung der Textqualität im Textproduktionsprozess.

Literaturangaben

- Anskait, Nadine (2019): *Schreibarrangements in der Primarstufe. Eine empirische Untersuchung zum Einfluss der Schreibaufgabe und des Schreibmediums auf Texte und Schreibprozesse in der 4. Klasse*. Münster: Waxmann.
- Anskait, Nadine/Brandenburg, Katharina (2021): «Jetzt kann ich immer und bei allem schneller tippen». Interventionsmassnahmen zur Förderung des digitalen Schreibens in der Primarstufe. *Leseforum – Literalität in Forschung und Praxis* (3), https://www.leseforum.ch/sysModules/obxLeseforum/Artikel/740/2021_3_de_anskait_brandenburg.pdf (Zugriff am 26.11.2022).
- Frederking, Volker/Krommer, Axel (2019): *Digitale Textkompetenz. Ein theoretisches wie empirisches Forschungsdesiderat im deutschdidaktischen Fokus*, <https://www.deutschdidaktik.phil.fau.de/files/2020/05/frederking-krommer-2019-digitale-textkompetenzpdf.pdf> (Zugriff am 26.11.2022).
- Grabowski, Joachim/Blabusch, Cora/Lorenz, Thorsten (2007): Welche Schreibkompetenz? Handschrift und Tastatur in der Hauptschule. In: Becker-Mrotzek, Michael/Schindler, Kirsten (Hrsg.): *Texte schreiben*. Duisburg: Gilles & Francke, S. 41–61.
- Philipp, Maik (2015): *Schreibkompetenz. Komponenten, Sozialisation und Förderung*. Tübingen: Narr Francke Attempto.
- Reuen, Sascha (1997): *Der Computer als Schreibwerkzeug. Theoretische Grundlagen und praktische Erfahrungen aus einer vierten Grundschulklasse*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Schneider, Hansjakob/Wiesner, Esther/Lindauer, Thomas/Furger, Julienne (2012): Kinder schreiben auf einer Internetplattform. Resultate aus der Interventionsstudie myMoment 2.0. In: *dieS-online*, 2,

http://geb.uni-giessen.de/geb/volltexte/2012/8796/pdf/DieS_online_2012_2.pdf (Zugriff am 26.11.2022).

Personenangaben

Nadine Anskeit ist Tenure-Track-Professorin an der Pädagogischen Hochschule Karlsruhe. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich der empirisch-funktionalen Sprachdidaktik mit einem Fokus auf der Schreib- und Mediendidaktik. Bei der Erforschung digitaler Medien in sprachdidaktischen Kontexten interessiert sie sich besonders für die Entwicklung und Evaluation frei zugänglicher, digitaler Lehr-/Lernmaterialien wie Lernpfade und WebQuests sowie das Lehr- und Lernpotential mobiler Endgeräte, digitaler Schreibwerkzeuge und multimodaler Kommunikationsplattformen wie Wikis.

Kathrin Heller ist Lehramtsstudentin und wissenschaftliche Hilfskraft am Institut für deutsche Sprache und Literatur an der Pädagogischen Hochschule Karlsruhe. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich der Schreib- und Mediendidaktik. Weiterhin ist sie Mitarbeiterin im internationalen Weiterbildungsprogramm Deutsch Digital sowie Mitglied bei der Zentrale für Unterrichtsmedien im Internet e.V. (ZUM)

Rechtschreibunterricht mit digitalen Medien

Interaktive Lernpfade zum Umgang mit digitalen Korrekturhilfen

Tina Neff & Hannah Lutz (Pädagogische Hochschule Karlsruhe)

Donnerstag, 16 März 2023, 17:30 Uhr bis 18:00 Uhr, KA 106

Digitale Korrekturprogramme können für die eigene Textproduktion genutzt werden und im Schreibprozess – eingesetzt während der sprachformalen Textrevision – Hinweise auf konkrete Rechtschreibfehler geben (vgl. Berndt 2001). Wichtig ist dabei, dass Schülerinnen und Schüler diese Hilfen nicht nur mechanisch anwenden, sondern lernen, Korrekturvorschläge und orthographische Strukturen zu hinterfragen (vgl. Neff 2021). Voraussetzung für eine didaktische Implementierung digitaler Korrekturhilfen in die Schulpraxis sind evidenzbasierte Fördermaßnahmen, die den Umgang mit digitalen Korrekturhilfen fokussieren und dabei rechtschreib-, schreib- und mediendidaktische Aspekte berücksichtigen.

Genau an diesem Desiderat knüpft die im Vortrag vorgestellte empirische Untersuchung an. Ziel der Interventionsstudie ist die Entwicklung und Evaluation von Fördermaßnahmen zum Umgang mit digitalen Korrekturhilfen für die Primarstufe und Sekundarstufe I. Diese Fördermaßnahmen werden in Form von interaktiven Lernpfaden realisiert. Bei einem interaktiven Lernpfad handelt es sich um eine digitale Lernumgebung, in der eine Reihe aufeinander abgestimmter Arbeitsaufträge miteinander verknüpft werden (vgl. Roth 2015, 8). Multimediale Lerninhalte und verschiedene interaktive Aufgabenformate sind dabei in einer Reihenfolge vorstrukturiert und können von Schülerinnen und Schülern eigenständig bearbeitet, wiederholt und überprüft werden (vgl. Frenzke-Shim 2021).

Inhaltlich fokussieren die Lernpfade der Interventionsstudie die allgemeine Handhabung der Korrekturhilfe, orthographische Zweifelsfälle in eigenen Texten und Fremdtexen, die das Programm nicht erkennt, sowie Strategien zum Erreichen der richtigen Schreibweise. Um die Wirksamkeit der Lernpfade zu evaluieren, schreiben und revidieren die Schülerinnen und Schüler in einem Pre-Posttest-Design pro Messzeitpunkt jeweils einen eigenen Text zu einer profilierten Schreibaufgabe (vgl. Bachmann/ Becker-Mrotzek 2010) – bei der Revision wird die digitale Korrekturhilfe bereits verwendet.

In dem Vortrag werden die Interventionsstudie, die interaktiven Lernpfade zum Umgang mit der digitalen Korrekturhilfe sowie erste Ergebnisse aus der Pilotierung vorgestellt.

Literaturangaben

- Bachmann, Thomas / Becker-Mrotzek, Michael (2010): Schreibaufgaben situieren und profilieren. In: Pohl, Thorsten / Steinhoff, Torsten (Hg.): *Textformen als Lernformen*. Duisburg: Gilles & Francke, 191-209.
- Berndt, Elin-Birgit (2001): „Das macht doch alles der Computer“. Textverarbeitungs-Software als Instrument für Expeditionen in die Orthographie. In: *Praxis Deutsch*, H. 170, 36-29.
- Frenzke-Shim, Anne (2021): Eigene Lernpfade im Deutschunterricht beschreiten. Lernpfade als selbstgesteuerte Lernumgebungen am Beispiel eines Lernpfades zum Argumentieren. In: *MiDU - Medien im Deutschunterricht*, MiDU - Medien im Deutschunterricht.
- Neff, Tina (2021): Rechtschreibunterricht mit digitalen Medien. In: *Unterrichtspraxis* (GEW), Jhg.5 4, H.5, 1-8.
- Roth, Jürgen (2015): Lernpfade: Definition, Gestaltungskriterien und Unterrichtseinsatz. In: Roth, Jürgen / Süß-Stepancik, Evelyn / Wiesner, Heike (Hg.): *Medienvielfalt im Mathematikunterricht. Lernpfade als Weg zum Ziel*. Wiesbaden: Springer Spektrum, 3-25.

Personenangaben

Tina Neff ist akademische Mitarbeiterin und Doktorandin an der Pädagogischen Hochschule in Karlsruhe am Institut für deutsche Sprache und Literatur. Ihre Schwerpunkte in Forschung und Lehre liegen in der Rechtschreib-, Schreib- und Mediendidaktik. Sie ist außerdem Beraterin für digitales Assessment im Hochschulentwicklungsprojekt DiAs, Fachredakteurin bei WirLernenOnline und Mitglied bei der Zentrale für Unterrichtsmedien im Internet e.V.

Hannah Lutz studiert Grundschullehramt im Master an der Pädagogischen Hochschule Karlsruhe und ist dort als wissenschaftliche Hilfskraft im Projekt „Sprachformale Textrevisionen mit digitalen Medien in der Primarstufe und Sekundarstufe I fördern“ tätig. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich der Rechtschreib-, Schreib- und Mediendidaktik.

Sektionsbeiträge Phänomene digitaler Welten (KA101)

Freitag, 17.03.2023

Twitter, Instagram, TikTok & Co. in der Schule? Forschendes Lernen mit Social Media-Apps in der Deutschdidaktik.....	49
<i>Gunhild Berg (Halle-Wittenberg)</i>	
Soziale Medien als Lerngegenstände im Deutschunterricht.....	51
<i>Christian Heigel (Konstanz)</i>	
Memes als Unterrichtsgegenstand und -mittel zur Sprachbildung..	Fehler! Textmarke nicht definiert. 3
<i>Alina Großmann & Philipp Klingler (Oldenburg / Marburg)</i>	
Zur Medienspezifität von Erklärvideos zu den Kasus des Deutschen – Affordanzen und Praktiken	55
<i>Tanja Jeschke (Hildesheim)</i>	
Time to escape! Escape-Games als Chance für einen handlungsbezogenen Grammatikunterricht	Fehler! Textmarke nicht definiert. 7
<i>Katharina Escher (Münster)</i>	

Twitter, Instagram, TikTok & Co. in der Schule? Forschendes Lernen mit Social Media-Apps in der Deutschdidaktik

Dr. Gunhild Berg (Universität Halle-Wittenberg)

Freitag, 17 März 2023, 9:00 Uhr bis 9:30 Uhr, KA 101

TikTok Storys, Instapoetry, Twitteratur, Tiny Tales, Memes, Haikus, Fanfiction... - in den Social Media ist eine neue, genuin digitale Literatur entstanden, die medienästhetisch wie medientechnisch an die mediale Spezifik und die digitalen Affordanzen der Social Media-Apps gebunden ist: Scrolling, Swiping, Threads, Comments, Captions, Reels, Repls und Likes bestimmen das Lesen und Schreiben in den Social Media, mithin die Produktions- und Rezeptions- als eine Prosumptionsästhetik (non-)literarischer Social Media-Texte.

Um mit diesen neuen (multi-)medialen Textgattungen im Deutschunterricht zu arbeiten, ist die (aus Sicht des Datenschutzes beste) Möglichkeit, sie aus der Social Media-Umgebung herausgelöst etwa per Screenshot zu präsentieren. Dabei jedoch gehen die medienspezifisch ästhetische Qualität einer authentischen literarischen Erfahrung und ihrer Analyse für die Schüler:innen im Unterricht verloren.

Lehrkräfte müssen daher genau abwägen, ob, wieweit und wofür sie mithilfe von Social Media-Apps digitale multimediale Literatur – als Lerngegenstand, als (ggf. kollaboratives) Lernprodukt und/oder als Lehrmittel – in den Deutschunterricht einbringen. Hinweise dafür bietet die Deutschdidaktik bereits, die solche Konzepte, die die durch die Social Media erweiterten literatur- und schreibdidaktischen Kompetenzen im Deutschunterricht fördern, konzeptionell (z.B. Krommer 2016; Rödel 2020) ebenso wie praxisorientiert (Wampfler 2017 und 2020) und empirisch forschend bearbeitet (Boesken 2016; Kónya-Jobs 2019; Albrecht 2021). Diese einzelnen Überlegungen erweitert ein bereits wiederholt durchgeführtes Konzept forschenden Lernens in, mit und über Social Media-Apps in der hochschulischen Lehrkräftebildung der Universität Halle-Wittenberg für das Fach Deutsch an Gymnasien und Sekundarschulen, das der Vortrag vorstellt:

Durch forschendes Lernen (Kergel & Heidkamp (Hg.) (2016) können angehende Lehrkräfte das Lehr- und Lernpotenzial digitaler Social Media-Apps für den schulischen Deutschunterricht erkunden, erproben, evaluieren und (medien-)pädagogisch reflektieren. Ihr Forschungsauftrag ist es, die literatur- und sprachdidaktische Funktionalität ausgewählter Social Media-Apps (z.B. Facebook, Twitter, Instagram, TikTok, WattPad) aus der Sicht des Fachs Deutsch vertieft selbstständig zu erschließen, empirisch zu untersuchen und mit App-Alternativen (z.B. Fakebook, Chat- und Meme-Generatoren) zu vergleichen.

Weil die Lernenden in forschungsbezogenen Projektseminaren Parameter wie Gegenstand, Fragestellung, Methoden und Auswertung der Befunde mitbestimmen (Niesyto2014: 175), setzen die Lernenden in den verschiedenen Seminaren unterschiedliche Forschungsschwerpunkte, deren Ergebnisse im Vortrag ausgewertet werden.

Literaturangaben

Albrecht, Ch. (2021): TikTok. Didaktische Dimensionen einer Social-Media-Kurzfilmplattform. In: *KinderundJugendmedien.de*. URL: <https://www.kinderundjugendmedien.de/fachdidaktik/6109-tiktok-didaktische-dimensionen-einer-social-media-kurzfilmplattform>.

- Boesken, G. (2016): »Ich würde mich freuen, wenn ihr einen Kommentar hinterlasst, denn ich weiß nicht, ob ich gutbin.« Literarisches Handeln im Internet –Literaturplattformen, Fan Fiction & Co. In: *Der Deutschunterricht* 68.5, S. 46-55.
- Kergel, D.; Heidkamp, B. (Hrsg.) (2016): *Forschendes Lernen 2.0. Partizipatives Lernen zwischen Globalisierung und medialem Wandel*. Wiesbaden. URL: <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-658-11621-7>.
- Kónya-Jobs, N. (2019): Das Social Web als literaturdidaktisches Arbeitsfeld. In: *MiDU. Medien im Deutschunterricht* 1.1, S. 86-100. URL: <https://journals.ub.uni-koeln.de/index.php/midu/article/view/29/11>.
- Krommer, A. (2016): Digitale Jugendliteratur. Social Media, eBooks und Apps. In: *Der Deutschunterricht* 5, S. 56-67.
- Niesyto, H. (2014): Medienpädagogische Praxisforschung. In: *Jahrbuch Medienpädagogik* 10, S. 173-191.
- Rödel, M. (2020): *Schule, Digitalität & Schreiben. Impulse für einen souveränen Deutschunterricht*. Tübingen.
- Wampfler, P. (2017): *Digitale Deutschunterricht. Neue Medien produktiv einsetzen*. Göttingen.
- Wampfler, P. (2020): *Digitales Schreiben. Blogs & Co. im Unterricht*. Stuttgart.

Personenangaben

Dr. Gunhild Berg forschte und lehrte nach einer Promotion im Fach Neuere deutsche Literaturwissenschaft an den Universitäten Konstanz (D), Innsbruck (Ö) und Madison/Wisconsin (USA) und forschte mit Stipendien und eingeworbenen Projektmitteln von DFG, BMBF und der Thyssen-Stiftung u.a. am Zentrum für Literatur- und Kulturforschung Berlin, am Forschungszentrum Gotha und am Deutschen Museum München; leitete 2017-2019 das Projekt [D-3] Deutsch Didaktik Digital zur Digitalisierung der Deutschdidaktik und ist seit 2019 wiss. Mitarbeiterin in der Fachdidaktik am Germanistischen Institut der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg. <https://deutschdidaktik.germanistik.uni-halle.de/gunhild-berg/>

Forschungsschwerpunkte: Social Media, Lehren und Lernen mit und über Medien im Fach Deutsch, Geschichte und Gegenwart von Wissensmedien, Medien der Wissen(schaft)svermittlung

Zuletzt erschienen:

- Berg, G. (2022a): #Literaturvermittlung in und mit Social Media. Digitale Verfahren der Literatur-Wissenschaftskommunikation in Angewandter Literaturwissenschaft und Literaturdidaktik. In: *Textpraxis. Digitales Journal für Philologie, Sonderausgabe #6*: Horstmann, J.; Fischer, F. (Hrsg.): *Digitale Verfahren der Literaturwissenschaft*, <https://doi.org/10.17879/64059429098>.
- Berg, G. (2022b): Medienbildung in der Theorie und im Feld. Ein interdisziplinäres forschendes Lern- und Studienprogramm in der hochschulischen Lehrer:innenbildung. In: *heiEDUCATION Journal. Transdisziplinäre Studien zur Lehrerbildung* 8, S. 79-97 <https://doi.org/10.17885/heiup.heied.2022.8.24634>.
- Berg, G. (2022c): Schreibratgeber in einer digitalen Kultur der Wissenschaftskommunikation. (Digitale) Ratgeber für digitales wissenschaftliches Schreiben. In: Burkhalter, K.; Rieder, B. (Hrsg.): *Schreibratgeber für die Hochschule. Eine Buchsorte zwischen Wissenschaft und Markt. (Wissen –Kompetenz –Text; 15)*. Berlin, S. 161-185.
- Berg, G. (2021): Vote now! Zur Didaktik digitaler Votings am Beispiel von (hoch)schulischer Literaturvermittlung und Medienbildung. In: Krammer, S.; Leichtfried, M.; Pissarek, M. (Hrsg.): *Deutschunterricht im Zeichen der Digitalisierung. (ide-extra; 23)*. Innsbruck, S. 130-143.

Kontakt: gunhild.berg@germanistik.uni-halle.de

Soziale Medien als Lerngegenstände im Deutschunterricht

Christian Heigel (Universität Konstanz)

Freitag, 17 März 2023, 9:35 Uhr bis 10:05 Uhr, KA 101

Im geplanten Vortrag sollen (Zwischen-)Ergebnisse eines Lehr- und Forschungsprojekts zu „Sozialen Medien im Deutschunterricht“ präsentiert und reflektiert werden, das an der Universität Konstanz in einer Kooperation aus Fachdidaktik Deutsch (Christian Heigel) und Medienwissenschaft (Prof. Dr. Isabell Otto) durchgeführt wird. Im Entstehen begriffen ist dabei eine digitale Lernplattform zur Erschließung von fachwissenschaftlichen, fachdidaktischen und unterrichtspraktischen Inhalten und Kompetenzen zur Weiterbildung von (angehenden) Deutschlehrer_innen.

Social Media-Apps wie Twitter, Instagram oder TikTok sind ein elementarer Bestandteil jugendlicher Lebenswelten (vgl. JIM-Studie 2022). Aus medienwissenschaftlicher Sicht sind sie digitale Plattformen des Austauschs und der Zirkulation von Information (vgl. van Dijk/ Poell 2013). Die Relevanz von Social Media für gesellschaftliche und politische Prozesse ist in jüngster Zeit sehr deutlich geworden. Neben Gefahren der Fremdbestimmung und (politischen) Beeinflussung, etwa durch Algorithmen und Social Bots, eröffnen sich neue Formen der Interaktion und der digitalen Selbstbestimmung. Zentrale gesellschaftliche Bewegungen wie #BlackLivesMatter oder #MeToo konstituieren sich wesentlich durch digitale Vernetzung. Für die Deutschdidaktik sind soziale Medien als Orte des informellen Lehrens und Lernens im Bereich des Umgangs mit Sprache und Texten interessant. Neben den klassischen Kulturtechniken des Lesens und Schreibens bildet sich hier eine digitale Literalität heraus, die für die Möglichkeiten der medialen Teilhabe in sozialen Netzwerken von entscheidender Bedeutung ist. Eine reflektierte Auseinandersetzung mit Social Media Literacy (vgl. Goodman 2014, Livingstone 2014) ist deshalb für die Mediendidaktik dringend erforderlich, um Lernprozesse im Deutschunterricht vor dem Hintergrund aktueller digitaler Herausforderungen und Chancen zu gestalten. Im Sinne eines integrierten Deutschunterrichts werden soziale Medien als Lerngegenstände und Lernmittel gleichermaßen fokussiert. Aus mediendidaktischer Sicht wird die Eigenlogik sozialer Medien ebenso untersucht wie deren Auswirkung auf das Lesen und Schreiben sowie die Verknüpfung mit Kompetenzen aus den Bereichen Literatur und Sprachbetrachtung. Ziel ist es, die Funktionsweisen und Wirkmechanismen von sozialen Medien zu kennen, diese zu erproben und kritisch zu reflektieren. Dabei werden aus Sicht der Deutschdidaktik zentrale Aspekte sozialer Medien wie die Herausbildung spezifischer (bild-)sprachlicher Ausdrucksformen (z.B. Abkürzungen, Emoticons oder Memes) oder die sprachlich-mediale Konstruktion von Wirklichkeit beleuchtet. Anhand unterschiedlicher Themenbereiche (die auch fächerverbindende Aspekte integrieren) werden diese Aspekte in einzelnen Unterrichtsmodulen vertieft. Neben der Beschäftigung mit veränderten Formen der Kommunikation liegt ein Schwerpunkt auf literarischem Lernen mit sozialen Medien, unter anderem im Hinblick auf ‚Instapoetry‘ und Lernvideos zu Dramentexten auf Youtube und TikTok.

Literaturangaben

Frederking, Volker; Krommer, Axel; Maiwald, Klaus: Mediendidaktik Deutsch. Eine Einführung. 3. Aufl. Berlin 2018.

Gailberger, Steffen; Wietzke, Frauke (Hrsg.): Deutschunterricht in einer digitalisierten Gesellschaft. Unterrichtsanregungen für die Sekundarstufen. Weinheim; Basel 2018.

Goodman Stacey: Social Media Literacy: The 5 Key Concepts. In: edutopia, 10.06.2014, <https://www.edutopia.org/blog/social-media-five-key-concepts-stacey-goodman>, 12.12.2022.

Livingstone, Sonia: Developing social media literacy: How children learn to interpret risky opportunities on social network sites. In: Communications 39/3 (2014), S. 283-303.

Marx, Konstanze; Lobin, Henning; Schmidt, Axel (Hrsg.): Deutsch in Sozialen Medien. Berlin 2020.

Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (Hrsg.): JIM-Studie 2022: Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12-19-Jähriger; <https://www.mpfs.de/studien/jim-stu-die/2022>, 12.12.2022.

van Dijck, José; Poell, Thomas: Understanding Social Media Logic, in: Media and Communication 1/1 (2013), S. 2-14.

Personenangaben

Christian Heigel. Studium der Fächer Germanistik, Anglistik und Romanistik an der Universität Freiburg/Br., Staatsexamen für das Lehramt an Gymnasien. Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Bereich Fachdidaktik Deutsch (mit dem Schwerpunkt Literatur- und Mediendidaktik) an der Universität Konstanz, Lehrbeauftragter für Fachdidaktik Deutsch am Seminar für Ausbildung und Fortbildung der Lehrkräfte Rottweil (Gymnasium), Lehrer für Deutsch, Englisch und Literatur/Theater am Rotteck-Gymnasium Freiburg. Lehr- und Forschungsschwerpunkte: Theater- und Mediendidaktik, Genderaspekte in Literatur und Film, kreatives Schreiben. Wichtige Publikationen: „Wenn Texte auftreten. Spielarten der Rezeptionslenkung bei der theatralen Vermittlung von Literatur (am Beispiel der Romanadaption von Houellebecqs ‚Unterwerfung‘)“. In: Dieter Wrobel; Christine Ott (Hrsg.): Öffentliche Literaturdidaktik: Grundlagen in Theorie und Praxis. Berlin 2018, S. 161–177; „Alltagsnahes Erzählen im biographisch-dokumentarischen Theater“. In: Gabriela Paule; Anne Steiner (Hrsg.): Erzähltheater. Münster 2020, S. 181–202; „Kreativität mit Ziel: Literarisches Schreiben im Deutschunterricht“. In: Martina Backes; Weertje Willms (Hrsg.): Kontexte kreativen Schreibens. Berlin 2021, S. 255-294; „Genderkonstrukte in der ‚realistischen‘ Kinder- und Jugendliteratur der Weimarer Republik. Erich Kästners Roman Emil und die Detektive“. In: Weertje Willms (Hrsg.): Gender in der Kinder- und Jugendliteratur. Vom Mittelalter bis zur Gegenwart. Berlin / Boston 2022, S. 175-213.

Memes als Unterrichtsgegenstand und -mittel zur Sprachbildung

Alina Großmann (Carl-von-Ossietzky-Universität Oldenburg) & Philipp Klingler (Philipps-Universität Marburg)

Freitag, 17 März 2023, 10:25 Uhr bis 10:55 Uhr, KA 101

Limor Shifman (2014) definiert Memes

„als (a) eine Gruppe digitaler Einheiten, die gemeinsame Eigenschaften im Inhalt, in der Form und/oder der Haltung aufweisen; (b) die in bewusster Auseinandersetzung mit anderen Memen erzeugt und (c) von vielen Nutzern über das Internet verbreitet, imitiert und/oder transformiert wurden.“ (14)

Diese Weiterentwicklung des ursprünglichen Meme-Begriffs von Richard Dawkins, der von Memen als „small units of cultural transformation“ (Dawkins,1976, zit. nach Shifman,2014: 341) spricht, fokussiert die Aspekte der modernen digitalen Text-Bild-Grafiken, die in einer Kultur der Digitalität, wie Stalder sie konstatiert, elementar sind: Dort stehen sie prototypisch für digitale Verfahren, die durch Referenzialität und Gemeinschaftlichkeit geprägt sind. Rezeption und Produktion von Memes können als „Verfahren des Sich-Einschreibens in die Welt durch Hinweisen, Verbinden und Verändern [...], um durch das eigene Handeln in der Welt Bedeutung zu schaffen und um sich selbst in ihr zu konstituieren“ (Stalder,2019:123), gelten und sind somit zumindest implizit interaktiv, da sie ein Interagieren sowohl mit Inhalten als auch mit anderen Memes und Produzierenden erfordern. Memes als von Personen produzierte und online verbreitete digitale Grafiken beziehen sich häufig humoristisch auf realweltliche Situationen. Ihr Einsatz im Unterricht wird bisher vor allem durch den Motivationseffekt (Pescher & Thees,2015) begründet. Über dieses instrumentelle Argument hinaus erhalten Memes ihre Bedeutung insbesondere für den sprachbewussten Unterricht, wie nachfolgend aufgezeigt wird. Die Lernenden bewegen sich tagtäglich in der digitalen Welt und tauschen sich mitunter privat über Memes aus, indem sie diese selbst produzieren, versenden, miteinander darüber sprechen. Somit stellt das methodisch angeleitete unterrichtliche Sprechen über Memes einen motivierenden und vor allem interaktiven und authentischen Sprechanlass (vgl. Michalak et. al.,2015: 151) dar. Das zunächst alltagsprachliche Kommunizieren über die in Memes dargestellte Thematik bietet Lernenden zudem die Chance zur sprachlichen Teilhabe. Idealerweise kann dann über die Alltagssprache die für den Unterricht notwendige Fachsprache angebahnt werden (vgl. Michalak et. al.,2015: 139) – ein wichtiger Aspekt des sprachbewussten Unterrichts, welcher auf Sprachbildung und sprachliche Befähigung der Lernenden abzielt.

Da Memes bildliche Elemente mit sprachlichen verbinden, bieten sie Lernenden außerdem die Möglichkeit, sich Inhalte über verschiedene Darstellungsformen zu erschließen (vgl. Leisen, 2015) und so unterschiedliche sprachliche Strukturen einzuüben. Diese den Memes inhärente Gestaltungsstruktur der Text-Bild-Kombination bildet laut Wampfler (2019) einen idealen Lerngegenstand für den Unterricht. Somit bietet die rezeptive aber auch die produktive Beschäftigung mit Memes das Potenzial der sprachlichen und fachsprachlichen Bildung: Die verwendeten sprachlichen Strukturen müssen gelehrt und gelernt werden, zudem ermöglichen spezifische Memes die Möglichkeit des Schreibens nach Mustern, was insbesondere sprachlich schwächeren Lernenden zugutekommt und insgesamt dabei unterstützt, sich final sprachlich angemessen ausdrücken zu können (vgl. Michalak et. al.,2015: 39).

Um das theoretisch Konstatierte nun auch schulpraktisch fundiert absichern zu können, wurden Interviews mit Lehrkräften verschiedener Fächer und Schulformen durchgeführt, in welchen die didaktischen Potenziale von Memes unter anderem zur Sprachbildung eruiert wurden

(Großmann/Klingler2022, i.V.). Das laufende Forschungsprojekt soll in einem weiteren Schritt eine noch größere Datenbasis dahingehend aufbauen sowie zudem die durch die Lehrkräfte aufgezeigten Potenziale mit Lernendenmeinungen kontrastieren, um das Potenzial von Memes für die schulische Sprachbildung umfassend abbilden zu können. Der aktuelle Projektstand sowie das weitere geplante Vorgehen können auf der Tagung präsentiert werden.

Literaturangaben

Großmann, Alina/Klingler, Philipp (2022, i. V.): Didaktische Potenziale von Internet-Memes für die sprachliche und politische Bildung: Ergebnisse einer Interviewstudie mit Lehrkräften: In N. Morys, D. Haron, & T. Lenz (Hrsg.): Diversität und Demokratie. Gesellschaftliche Vielfalt und die Zukunft der sprachlichen und politischen Bildung. Wochenschau Verlag.

Leisen, Josef (2015): *Fachlernen und Sprachlernen!* MNU, 68(3), 132-137.

Michalak, Magdalena / Lemke, Valeria / Goeke, Marius (2015): *Sprache im Fachunterricht. Eine Einführung in Deutsch als Zweitsprache und sprachbewussten Unterricht.* Narr Francke Attempo.

Pescher, Thomas/Thees, Michael (2015): Memes als moderne Bildungsmedien: Humor als Medium pädagogischer Interaktion zur Wissenskonstruktion im Physikunterricht. *Bildungsforschung*, 12(1), 147-178.

Shifman, Limor (2014): *Meme. Kunst, Kultur und Politik im digitalen Zeitalter.* Suhrkamp.

Stalder, Felix (2019): *Kultur der Digitalität* (4. Aufl.) Suhrkamp.

Wampfler, Philippe (2019): *Memes im Unterricht.* In: Höfler/Wagner: Sprachunterricht 2.0, VWH Verlag, S. 90-99.

Personenangaben

Alina Großmann (M. A., M. Ed.) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Projekt DiOLL an der Carl-von-Ossietzky-Universität Oldenburg.

Philipp Klingler (M. A., M. Ed.) ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Arbeitsbereich Didaktik der politischen Bildung am Institut für Politikwissenschaft der Philipps-Universität Marburg.

Zur Medienspezifität von Erklärvideos zu den Kasus des Deutschen – Affordanzen und Praktiken

Tanja Jeschke (Universität Hildesheim)

Freitag, 17 März 2023, 11:00 Uhr bis 11:30 Uhr, KA 101

Im Rahmen des Dissertationsprojektes (Arbeitstitel: Grammatik im Netz – Digitale Erkläräume am Beispiel von Erklärvideos zu den Kasus des Deutschen) werden Erklärvideos zu den Kasus des Deutschen korpusbasiert (n= 25) in einem qualitativen Ansatz in Hinblick auf Inszenierungspraktiken untersucht. Die Videos des Korpus wurden kriteriengeleitet aus Postings auf der Plattform YouTube zusammengestellt. Die Relevanz von YouTube als etablierter Bildungsressource für schulische Lehr-Lernprozesse hat sich u.a. in der JIM-Studie 2021 gezeigt, da ca. 60% der Befragten angaben, sich mithilfe dieser Plattform zu informieren (vgl. Feierabend et al. 2021). Die COVID-19-Pandemie hat die Plattform nochmals an Bedeutung für alle Akteur:innen in schulischen und außerschulischen Settings gewinnen lassen (vgl. Feierabend et al. 2020).

Die ausgewählten Erklärvideos werden mithilfe eines mehrstufigen multimodalen Transkriptionsverfahrens aufgearbeitet und basierend auf der Idee der medialen Durchformung nach Luginbühl (2019) medien- und interaktionslinguistisch sowie medien- und sprachdidaktisch analysiert. Anknüpfend an die Beiträge von u.a. Beißwenger (2021) sowie Knopp und Schindler (2021) bearbeitet dieser Vortrag ebenfalls Erklärvideos als Untersuchungsgegenstand aus Perspektive der Angewandten Linguistik; fokussiert jedoch noch stärker auf medienlinguistische Phänomene in diesem multimodalen und digitalen Raum. Anhand multimodaler Transkriptionen sollen Affordanzen von Erklärvideos aufgezeigt und insbesondere Praktiken der medienspezifischen Inszenierung (in Anlehnung an Hickethier 2010) in Bezug auf die Gestaltungsstrukturen und den sprachlichen Gegenstand für medienkritische Fragestellungen für den Deutschunterricht untersucht werden.

Teilstichprobenanalysen von kommerziellen und nicht-kommerziellen Erklärvideos eröffnen, dass verschiedene Möglichkeiten im Umgang mit diesen Affordanzen (wie der Hypertextualität oder den Feedbackmöglichkeiten) bestehen. Weiterhin weisen beide Videoformate medienspezifische Inszenierungspraktiken (z.B. Eröffnung der Lerngelegenheiten, Ausprägung normativer Sprachvorstellungen) auf, wenngleich in divergierender Ausprägung. Besonders interessant in den Videos ist die soziale Parainteraktion (vgl. Luginbühl/Meer 2022), da die Einwegkommunikation der Medienfiguren sowie die Herstellung von sprachlicher Nähe und sprachlicher Distanz unterschiedlich markiert wird.

Mit dem Vortrag sollen konzeptionelle und empirische Ergebnisse präsentiert, diskutiert und für einen Deutschunterricht in der Digitalität reflektiert werden.

Literaturangaben

- Beißwenger, Michael (2021): Digitalisierung der sprachlichen Bildung? – Neue Kommunikations- und Lernformen. In: Deutsche Akademie für Sprache und Dichtung/Union der Deutschen Akademien der Wissenschaften (Hrg.): Die Sprache in den Schulen – eine Sprache im Werden. Dritter Bericht zur Lage der deutschen Sprache. Berlin: Erich Schmidt Verlag. S. 271–300.
- Feierabend, Sabine/Rathgeb, Thomas/Kheredmand, Hediye/Glöckler, Stephan (2020): JIMplus 2020. Corona-Zusatzuntersuchung. Stuttgart: Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg. [http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/JIMplus_2020/JIMplus_2020_Corona.pdf\(6.1.2022\)](http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/JIMplus_2020/JIMplus_2020_Corona.pdf(6.1.2022)).
- Feierabend, Sabine/Rathgeb, Thomas/Kheredmand, Hediye/Glöckler, Stephan (2021): JIM-Studie 2021. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12-bis 19-Jähriger in Deutschland.

Stuttgart: Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg. [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie_2021_barrierefrei.pdf\(6.1.2022\)](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie_2021_barrierefrei.pdf(6.1.2022)).

Hickethier, Knut (2010): Einführung in die Medienwissenschaft. 2., aktualisierte und überarbeitete Auflage. Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler.

Knopp, Matthias/Schindler, Kirsten (2021): Multimodales Erklären im Deutschunterricht. In: k:ON - Kölner Online Journal für Lehrer*innenbildung k:ON - Kölner Online Journal für Lehrer*innenbildung. S. 51–79.

Luginbühl, Martin (2019): Mediale Durchformung. Fernsehinteraktion und Fernsehmundlichkeit in Gesprächen im Fernsehen. In: Marx, Konstanze/Schmidt, Axel (Hrg.): Interaktion und Medien: interaktionsanalytische Zugänge zu medienvermittelter Kommunikation. Heidelberg: Universitätsverlag Winter. S. 125–146. (= OraLingua, Band 17).

Luginbühl, Martin/Meer, Dorothee (2022): Parainteraktion in den Medien – Zur Einführung. In: Luginbühl, Martin/Meer, Dorothee (Hrg.): Parainteraktion in den Medien. Bern: Peter Lang. S. 7–19. (= Sprache in Kommunikation und Medien, Band 16) <https://doi.org/10.3726/b19832>.

Personenangaben

Tanja Jeschke (M.Ed. & M.A.) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für deutsche Sprache und Literatur der Universität Hildesheim. Sie lehrt und forscht zu den Themen Digitalität und Sprache, Multimodalität, Analyse von analogen und digitalen Lehr- und Lernmaterialien, u.a. mit bildungspolitischen und/oder didaktischen Perspektiven sowie in Hinblick auf sprachliche Heterogenität, Deutsch als Zweitsprache und Mehrsprachigkeit. In ihrem Dissertationsprojekt arbeitet sie zu medien-spezifischen Inszenierungspraktiken in (Erklär-)Videos am Beispiel der Kasus des Deutschen.

Time to escape! Escape-Games als Chance für einen handlungsbezogenen Grammatikunterricht

Katharina Escher (Universität Münster)

Freitag, 17 März 2023, 11:35 Uhr bis 12:05 Uhr, KA 101

Wie verschiedene andere digitale Medien, sind auch Learning-Escape-Games¹ in den letzten Jahren in den Mittelpunkt didaktischer Überlegungen gerückt. Auch in der Unterrichtspraxis sind sie durch ihren Handlungscharakter mittlerweile eine beliebte Methode. Im Unterschied zu „normalen“ Lernrätseln/tüfteln die Lernenden hier nämlich nicht primär um des Lernens willen, sondern mit Blick auf ein konkretes Ziel, z.B. dem Entkommen aus einem verschlossenen Raum. Neben angestrebten Zielen wie Teamwork, Kommunikation, kritischem Denken und Problemlösekompetenz, erwerben die Lernenden zudem Wissen auf Grundlage von Echtzeiterfahrungen (vgl. Nicholson 2015; Scheller 2020; Schäfer 2020). Bisher liegen jedoch wenige, zumeist eher themenspezifische wissenschaftliche Untersuchungen zu Learning-Escape-Games vor (vgl. Foratis/Mastoras 2019). Es ist aber anzunehmen, dass besonders die Echtzeiterfahrungen beim Wissenserwerb, für den Deutschunterricht nutzbar gemacht werden können.

Die Vermittlung von Grammatik bspw. ist ein zentraler Bestandteil des Deutschunterrichts (KMK 2004). In den letzten Jahrzehnten wurden daher verschiedene grammatikdidaktische Konzeptionen (z.B. operativer, situativer, integrativer, funktionaler Grammatikunterricht) als Gegenentwürfe zum traditionellen Grammatikunterricht vorgelegt, welcher jedoch gegenwärtig weiterhin die gängige Praxis darstellt (Hochstadt/Kraft/Olsen 2015; Bredel 2013). Die reinformale Betrachtung sprachlicher Mittel (z.B. Merkkästen, Formulierungshilfen, Wortlisten) reicht allerdings für eine (bildungs-)sprachliche Kompetenzentwicklung nicht aus. Sprachliche Handlungsmuster müssen funktional eingesetzt werden (Berkemeier 2011: 10). Speziell der Grammatikunterricht muss sich deshalb möglichst auf echte Handlungssituationen beziehen, welche die Lernenden nachempfinden und später auf andere Kontexte übertragen können. Denn nur so fällt es ihnen leichter, zu entscheiden, ob Formulierungen in einem Kontext wirksam genug gestaltet sind (Berkemeier/ Wieland 2017: 650 f.).

Im Vortrag möchte ich aufzeigen, welche Lehr- und Lernpotenziale Learning-Escape-Games besonders für den handlungsbezogenen Grammatikunterricht bieten, da dieser Ansatz versucht, die Vorteile der bisherigen zu vereinen. Es soll gezeigt werden, inwieweit es durch die systematische Verbindung von Learning-Escape-Games mit den Prinzipien handlungsbezogenen Grammatikunterrichts gelingen kann, (bildungs-)sprachliche Kompetenzen von Lernenden zu fördern.

¹auch: EduBreakout, BreakoutEdu, Escape-Room oder Escape-Game; teambasierte Lernrätsel, bei dem die Spieler:innen in einer vorgeschriebenen Zeit verschiedene Hinweise finden und Rätsel lösen müssen, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen.

Literaturangaben

Berkemeier, Anne (2011): Chancen einer funktional-pragmatischen Ausrichtung des Grammatikunterrichts. In: Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie 79. S. 9-29.

Berkemeier, Anne/ Wieland, Regina (2017): Sprachliches Wissen und sprachliches Können: Grammatikunterricht funktional-pragmatisch gedacht. In: Krause, Arne et. al (Hrsg.): Form und Funktion. Tübingen: Stauffenburg Verlag. S. 645-658.

Bildungsstandards im Fach Deutsch für den Mittleren Schulabschluss (2004): Beschluss vom 4.12.2003. Hrsg. V. Sekretariat der Ständigen Kultusministerkonferenz der Länder in der Bundesrepublik Deutschland. Neuwied: Luchterhand.

Bredel, Ursula (2013): Sprachbetrachtung und Grammatikunterricht. Paderborn u.a.: Schöningh.

Hochstadt, Christina/Krafft, Andreas/Olsen, Ralph (2015). Deutschdidaktik : Konzeptionen für die Praxis (2., überarbeitete und erweiterte Auflage ed.). Tübingen: A. Francke Verlag.

Fotaris, Panagiotis/ Mastoras, Theodoros (2019): Escape Rooms for Learning: A Systematic Review. In: Elbaek, Lars/ Majgaard, Gunver/ Valente, Andrea/ Khalid, Saifuddin (Hrsg.): Proceedings of the 13th International Conference on Game Based Learning, ECGBL 2019. Odense: Academic Conferences and Publishing International Limited. S. 235-243.

Nicholson, Scott/ Cable, Liz (2021): Unlocking the potential of puzzle-based learning. Designing escape rooms + games for the classroom. London: Corwin.

Schäfer, Stefan (2020): Escape-Rooms für den Deutschunterricht. Einfach und sofort umsetzbar. Zu zentralen Lehrplanthemen. Teambildens und motivierend. Augsburg: Auer Verlag.

Scheller, Anne (2020): Escape-Rooms und Breakouts in der Schule einsetzen. Themenwahl, Erstellung und Ablauf mit praktischen Beispielen in der Sekundarstufe I. Hamburg: Persen Verlag.

Personenangaben

Katharina Escher hat die Fächer Germanistik, Geschichte und Erziehungswissenschaften an der Universität Münster studiert. Seit 2020 ist sie wissenschaftliche Mitarbeiterin am Germanistischen Institut der Universität Münster (Abteilung Sprachdidaktik) mit den Arbeitsschwerpunkten Grammatikdidaktik und Bildungssprachförderung.