



Heft 1-2019 | 43. Jahrgang
Deutscher Unterricht 4.0

Herausgegeben von
 Lisa Pardy und Wolfgang B. Ruge

Abstracts

CHRISTIAN SWERTZ:

Schule in der digitalen Kultur (online)

Digitale Grundbildung wird als verbindliche Übung an Schulen beschlossen: Die Rahmenbedingungen der Implementierung sind weitgehend offen. Die Vermittlung von Medienkompetenz ist konzeptuell auf alle Medien bezogen und nicht an den Einsatz digitaler Medien gebunden. In einer digitalen Kultur ist das Nebeneinander unterschiedlicher Medien möglich, bedeutet Bildung doch Partizipation an verschiedenen Medienkulturen. Die Reflexion über und Gestaltung von Medienkultur zeigen die Relevanz von Medien auf dem Weg zur allgemeinen Bildung.

LISA PARDY, WOLFGANG B. RUGE:

Medienkompetenz 4.0 für die Schule 4.0 8

Diese Einführung diskutiert die unter dem Stichwort »Schule 4.0« stattfindenden Reformbemühungen aus medienpädagogischer und fachdidaktischer Perspektive. Dazu werden zunächst klassische Zielvorstellungen wie Media Literacy und Medienkompetenz herangezogen. Daran anschließend wird vor dem Hintergrund aktueller jugendlicher Mediennutzung die Frage gestellt, wie ein zeitgemäßer Deutscher Unterricht aussehen könnte, der sowohl den Zielvorstellungen als auch dem aktuellen Mediatisierungsschub gerecht wird.

KAI-UWE HUGGER:

Mediatisierung und entgrenztes kommunikatives Handeln von Jugend und Jugendkulturen 25

Die These, die auf den folgenden Seiten entfaltet wird, ist, dass der heute zu beobachtende gesellschaftliche Mediatisierungsschub, der mit den digitalen Medien eng verknüpft ist, zu *Entgrenzungen* kommunikativen Handelns von Jugend und Jugendkulturen führt. Schulische Bildung muss diese Entgrenzungen berücksichtigen, um Medienkompetenzförderung mit den Bedingungen des heutigen jugendlichen Medienalltags zu verzahnen.

SVEN KOMMER:**Alles digital – oder lieber doch nicht?****Warum digitale Medien es im Schulalltag so schwer haben 32**

Vor dem Hintergrund der vielfältigen Lippenbekenntnisse, wie wichtig digitale Medien für die Schule seien, sind die vorliegenden Daten zum Medienumgang in den Schulen noch immer eher ernüchternd. Ausgehend von dem theoretischen Konzept des »medialen Habitus« und gestützt durch mehrere empirische Studien wird beschrieben, warum es vielen Lehrpersonen schwerfällt, sich auf die digitalen Medien als Gegenstand und Mittel des Unterrichts einzulassen. Dabei wird auch deutlich, warum ein auf die Ausstattung zentrierter Blick immer zu kurz greift.

WALTER FIKISZ:**Das Kompetenzmodell *digi.kompP* 44**

Im Bereich der digitalen Medienkompetenz gibt es unter Lehrpersonen in Österreich nach wie vor Aufholbedarf. Gleichzeitig aber spielen die Kompetenzen von Lehrpersonen eine wesentliche Rolle bei der Implementierung von Innovationen im Schulwesen. Vor diesem Hintergrund entstand im Jahr 2016 unter dem Namen *digi.kompP* – in Anlehnung an die zu diesem Zeitpunkt bereits vorhandenen Kompetenzmodelle *digi.komp4*, *digi.komp8* und *digi.komp12* für Schülerinnen und Schüler – ein Kompetenzmodell für Lehrende, das die unterschiedlichen Phasen des Aufbaus der digitalen Kompetenzen von Pädagoginnen und Pädagogen berücksichtigt. Dieser Artikel erläutert den Aufbau und die Handhabung dieses Kompetenzmodells und zeigt konkrete Möglichkeiten für Lehrpersonen auf, ihre digitalen Kompetenzen weiterzuentwickeln. Im Mittelpunkt stehen dabei für das Selbststudium geeignete E-Learning-Angebote.

ULRIKE KRIEG-HOLZ, CHRISTIAN SCHÜTTE:**Digitale Textsorten. Formate des Schreibens in der computervermittelten Kommunikation – ein Überblick aus linguistischer Perspektive 53**

Mit dem Aufkommen digitaler Kommunikationsformen stellt sich die Frage, ob das textlinguistische Analyseinventar dazu geeignet ist, auch Kommunikate zu erfassen, die Merkmale wie Veränderbarkeit (Fluidity) oder Hypertextualität aufweisen, und inwiefern es gegebenenfalls an die neuen medialen Möglichkeiten anzupassen ist. Der Beitrag gibt einen groben Überblick über die vielfältigen, sich immer weiter ausdifferenzierenden Formen der Textproduktion im digitalen Bereich. Es zeigt sich, dass textlinguistische Parameter durchaus geeignet sind, um einzelne Textsorten im hypertextuellen Umfeld zu identifizieren und deren Eigenschaften zu beschreiben. Zu den Besonderheiten digitaler Textsorten gehört es dabei u. a., dass sie ein breites Spektrum von Gestaltungsmöglichkeiten – nicht zuletzt hinsichtlich des Sprachstils – eröffnen, die vom jeweiligen Textproduzenten je nach Bedarf eingesetzt werden können.

CLAUDIA RITTMANN-PECHTL:**Booktubes, Fanfiction und Apps im Deutschunterricht?****Überlegungen zur praktischen Umsetzung von *digi.komp* (integrativ) 66**

Der vorliegende Artikel thematisiert den Beitrag, den der Deutschunterricht bei der Umsetzung der Lehrplaninhalte »Digitale Grundbildung« in integrativer Form

in der Unterstufe leisten kann. Zu den ausgewählten Kompetenzbereichen Lesen und Schreiben werden dementsprechend exemplarisch unterschiedliche didaktische Möglichkeiten für einen sinnvollen Einsatz digitaler Medien im Zusammenspiel mit analogen vorgestellt. Ziel sämtlicher Überlegungen sind der Aufbau und die Förderung der digitalen Kompetenz und der Medienkompetenz der Schüler/innen im Deutschunterricht, wobei die Erweiterung der individuellen Lernwege sowie im Sinne des kooperativen Lernens der Aspekt der Partizipationskultur besondere Behandlung finden.

HEIDELINDE NEUBURGER-DUMANCIC:

Kollektive Bilderwelten / alles vernetzt / vernetzte Bilderwelten 82

Bild- und bewegtbildbasierte (soziale) Medien nehmen einen großen Stellenwert im Leben von Jugendlichen ein: schnell mal ein Snap von der Party mit Freunden verschickt, die neueste modische Errungenschaft auf Instagram geshared, das Lieblingslied via TikTok bebildert ... Was nach Spaßprogramm für die Freizeit oder bestenfalls modernen Kommunikationsformen klingt, lässt sich auch für den Unterricht nutzbar machen. Hier werden die einzelnen sozialen Bildmedien überblicksmäßig vorgestellt, die möglichen Schattenseiten beleuchtet und vor allem wird nach Ideen gesucht, auf welche Weise sich diese Medien in den Unterricht integrieren lassen.

MARKUS MESCHIK, GERHARD PÖLSTERL:

Deutschunterricht und digitale Spiele – ein möglicher Weg? 94

Der vorliegende Beitrag thematisiert Chancen und Risiken von digitalen Spielen aus pädagogischer Perspektive. Dazu wird zunächst auf vermutete Gefährdungsmomente wie die auch medial immer wieder präsenten Themen Sucht und Gewalt bei digitalen Spielen eingegangen, um anschließend positive Aspekte und Chancen des Mediums herauszuarbeiten. Zum Abschluss wird die Arbeit der Bundesstelle für die Positivprädikatisierung (BuPP) von digitalen Spielen vorgestellt.

MATTHIS KEPSEK:

Computerspielbildung als Auftrag für die sprachlichen Fächer in der Schule. Versuch eines neuen Kompetenzmodells 104

Der Deutschunterricht 4.0 fordert den bewussten Umgang mit elektronisch gestützter Kommunikation, der Erwerb sprachlicher und medienbezogener Kompetenzen erfolgt über emotionale, kognitive und pragmatische Zugänge für die Schüler und Schülerinnen. Computerspiele haben in diesem Prozess einen entscheidenden Stellenwert. Der Großteil der Spiele ist narrativ konzipiert und weist zahlreiche Gemeinsamkeiten mit älteren literarischen Gattungen auf. Bei allen Bezügen zu traditionellen Formen des Erzählens ist das Computerspiel aber doch ästhetisch eigenständig.

THOMAS HUTTER:**Computerspielbiographien** 123

In einer blitzschnellen, fragmentierten und digitalisierten Industrie 4.0 droht die Institution Schule den Veränderungen digitaler Lebenswirklichkeiten zunehmend hinterherzuhinken, während eine konservative Medienkritik von »Killerspielern« spricht und sich die analoge Schulgesellschaft zurückwünscht. Dabei bleibt außer Acht gelassen, dass digitale Medien den Alltag vieler Menschen längst strukturieren und ästhetisieren. Computerspiele sind dabei keine Ausnahme. Sie könnten als Leitmedium des 21. Jahrhunderts die Schnittstelle zu digital-interaktiven Narrativen der Lebensrealität der SchülerInnen bilden, und es bedarf eines schulischen Diskurses, in dem der Umgang mit dem Medium entstigmatisiert ist. Die in diesem Beitrag vorgeschlagene Methode ist vollkommen analog: Computerspielbiographien. Diese sollen den Handlungs- und Diskussionspielraum gerade auch für selbsternannte »digital immigrants« eröffnen können.