

Deutschunterricht 4.0: Die Zukunft des Lernens ist digital

Die digitale Revolution und ihre Folgen schaffen veränderte Lebens- und Arbeitsbedingungen, die alle unsere Lebensbereiche betreffen. Die Zukunft ist unvermeidbar digital – ein Fakt, der sich auch in unserer Bildungslandschaft immer stärker abzeichnet. Die digitalen Veränderungen in Arbeitswelt und gesamtgesellschaftlichen Entwicklungen zeichnen das Bild einer Zukunft, in der Medienkompetenz von größter Bedeutung erscheint: Sie ist als integrativer Bestandteil jedes Unterrichts zu sehen und in ihren vielfältigen Aspekten als Medienbildung, Media Literacy, Medienkritik und Medienreflexion zu berücksichtigen.

Die Digitalisierungsstrategie des österreichischen Unterrichtsministeriums »Schule 4.0« zielt auf eine verstärkte Medienbildung auf mehreren Ebenen ab: als digitale Grundbildung für Lernende, Fort- und Weiterbildung für PädagogInnen sowie Investitionen in technische Infrastruktur und digitale Lehr- und Lernmaterialien. Diese Entwicklungen wollen wir zum Anlass nehmen, in der vorliegenden Ausgabe der *ide* zu fragen, welche Konsequenzen hieraus für den Deutschunterricht folgen.

Das Heft beginnt mit einer online veröffentlichten schriftlichen Keynote

von *Christian Swertz*, der die Einführung digitaler Grundbildung aus medienpädagogischer Perspektive kommentiert. Die Print-Ausgabe orientiert sich daran anschließend an zwei Schwerpunkten. Im ersten Teil dieses Themenheftes sollen die technologischen und gesellschaftlichen Einflüsse der Digitalisierung auf Bildung, Schule und Unterricht grundlegend dargestellt werden: Die Mediensozialisation Jugendlicher ist heute eindeutig von digitalen Medien geprägt, ihre Kommunikation, ihre Sprache, ihre Kultur. Die Schule kann sich diesen Tatsachen nicht mehr länger verweigern, weil die Phänomene digitaler Kinder- und Jugendkulturen Lehr- und Lernprozesse gleichermaßen beeinflussen wie sie die Rolle der Lehrenden neu definieren.

In ihrem Basisbeitrag skizzieren *Lisa Pardy* und *Wolfgang B. Ruge* die fachwissenschaftlichen Grundlagen des vorliegenden Heftes. Hierzu rufen sie zunächst medienerzieherische Zielvorstellungen ins Gedächtnis, um anschließend nach ihrer Relevanz in einer sich verändernden Medienlandschaft zu fragen. Den Abschluss des Beitrages bildet eine Diskussion der (un)genutzten Möglichkeiten des Deutschunterrichts 4.0.

Kai-Uwe Hugger beschreibt fünf wesentliche Veränderungen im kommunikativen Handeln Jugendlicher, die die Schule berücksichtigen muss, wenn sie den Kontakt zu der Alltagswelt ihrer Klientel nicht verlieren möchte. *Sven Kommer* zeigt über den digitalen Habitus der Lehrenden den Kontrast zwischen medienkompetentem Anspruch und Schulrealität. Die institutionelle Unterstützung der Unterrichtenden beschreibt *Walter Fikisz* in dem Modell

digi.KompP, das Lehrerinnen und Lehrer auf mehreren Ebenen an digitale Bildung heranführen soll.

Eine zentrale Frage in diesem Setting wäre: Welche Kompetenzen soll bzw. kann die Schule ihren AbsolventInnen vermitteln, damit sie in einer digitalen Zukunft erfolgreich sind und ihre eigenen Ziele erkennen und erreichen können? Wie sollen sie digitale Bildung erwerben?

Der Deutschunterricht ist mehrfach stark von der Digitalisierung betroffen: Die Digitalisierung betrifft sprachliches Lernen und verändert es. Lernprozesse werden vielfältiger, können von Zeit und Ort unabhängig gestaltet werden. Hierauf reagieren u. a. die New Literacy Konzepte. Diese kommen dem Deutschunterricht 4.0 in ihrer Theorie entgegen, wobei sie von sozio-kulturellen Gegebenheiten ausgehen: Lesen und Schreiben als literale Praxis sind als soziales und situiertes Handeln zu verstehen. Die Vermittlung dieser Kompetenzen ermöglicht gesellschaftliche Teilhabe in einer digitalen globalen Welt. Digitale Medien bewirken vielfältige Veränderungen der Schriftlichkeit, die Multimodalität von Texten in zahlreichen Repräsentationsmodi erweitert den Fokus des Deutschunterrichts: neben der verbalen steht zunehmend die visuelle Kompetenz.

Diese Prozesse sollen im zweiten Teil des Heftes aus fachdidaktischer Sicht untersucht werden. *Ulrike Krieg-Holz* und *Christian Schütte* untersuchen digitale Kommunikationsformen und Formen der digitalen Textproduktion. Es zeigt sich, dass zu den Merkmalen digitaler Textsorten ein breites Spektrum von Gestaltungsmöglichkeiten zählt, welche von den An-

wendern individuell und differenziert eingesetzt werden. *Claudia Rittmann-Pechtl* setzt den Fokus auf digitale Kompetenzen in der Sekundarstufe I und zeigt exemplarisch unterschiedliche didaktische Möglichkeiten für einen sinnvollen Einsatz digitaler Medien im Zusammenspiel mit nicht-elektronischen Medien zur Förderung von digitaler Kompetenz und Medienkompetenz der Schüler und Schülerinnen im Deutschunterricht. Viele Beispiele zeigen, wie digitale Unterrichtsarbeit, die von den Lernenden und ihren Interessen ausgeht und ihre Lebensrealität einbezieht, eben auch dieselben digitalen Kommunikationsmedien benutzt, die Jugendliche für ihre sozialen Beziehungen verwenden. Die Filmwissenschaftlerin und Medienpädagogin *Heidelinde Neuburger-Dumancic* nähert sich mit diesem Zugang über bild- und bewegtbildbasierte soziale Medien. Sie stellt die wesentlichen sozialen Bildmedien überblicksmäßig vor, thematisiert ihre Angebote und ihre Schattenseiten für NutzerInnen und zeigt, wie bzw. auf welche Weise sich diese Medien in den Unterricht integrieren lassen. Neben visuellen Kompetenzen stehen zunehmend interaktive Kompetenzbereiche: Digitale Spiele sind zum einen das wichtigste Freizeitmedium der SchülerInnen und erweitern zum anderen das didaktische Handlungsspektrum. *Markus Meschik* und *Gerhard Pölsterl* beschreiben positive Aspekte und Chancen 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 eingegan-

gen, anschließend wird das große Potenzial dieser Spiele aufgezeigt. Hilfestellung zur Bewertung digitaler Spiele gibt die Arbeit der Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von digitalen Spielen (bupp), die von den Autoren vorgestellt wird.

Den hohen Stellenwert von Computerspielen betont *Matthis Kepser*, er bezeichnet sie als »Pflichtprogramm für den Deutschunterricht«. Computerspielbildung vereint sprachliche und medienbezogene Kompetenzen und schafft emotionale, kognitive und pragmatische Zugänge für Schüler und Schülerinnen. Digitale Interaktions- und Handlungsmedien gelten als eigenständige erzählende Medienform, charakteristisch ist die spielerische Auseinandersetzung der Akteure mit dem Stoff und die Vielzahl der Kompetenzbereiche, die durch diese gefördert werden. *Thomas Hutter* fordert demgemäß eine Entstigmatisierung dieses Genres im schulischen Diskurs und stellt die Methode der Computerspielbiographien vor. Die vielfachen Potenziale der Arbeit mit Computerspielen zeigen sich nicht nur in schreib- und sprechdidaktischen Elementen eines sprachfördernden Unterrichts, sondern auch in der Vermittlung von literarischen und filmischen Kompetenzen bei buchfern sozialisierten Jugendlichen: Die bewusste, interaktive Auseinandersetzung mit dem Stoff erlaubt individuelles Lerntempo und schafft Motivation durch Belohnung der Fortschritte.

Aberundet werden die Ausführungen mit einer ausführlichen Bibliographie von *Thomas Filek*, die zur weiterführenden Auseinandersetzung mit dem Thema einlädt. Welche Verände-

rungen »Unterricht im Kontext moderner Medienwelten« mit sich bringt, kommentiert *Larissa Krainer* aus der Perspektive der Medien- und Kommunikationswissenschaft. Die Rezensionen interessanter Neuerscheinungen zum Thema und darüber hinaus wurden von *Matthias Leichtfried*, *Nicola Mitterer* und *Ursula Esterl* verfasst.

Deutschdidaktik und Deutschunterricht thematisieren den medial bedingten radikalen Wandel, dem die zentralen Bereiche Sprache und Literatur unterliegen. Digitale Medien repräsentieren den Wandel von literalen zu multimedialen Paradigmen: Wenn wir es so nennen wollen, das nahe Ende der *Gutenberg Galaxis*?

In diesem Themenheft wünschen wir uns mehr integrative Medienkompetenz, alternative Zugänge und neue Perspektiven. Wir hoffen, dass Deutschdidaktik und Medienpädagogik den hiermit begonnenen Diskurs fortsetzen.

LISA PARDY
WOLFGANG B. RUGE

LISA PARDY ist Lehrerin für Deutsch und Englisch an einer HTL und Leiterin der Bundes-ARGE Deutsch an Höheren technischen und gewerblichen Lehranstalten Österreichs. Sie lehrt Fachdidaktik Deutsch an der Universität Wien. Arbeitsschwerpunkte sind Mehrsprachigkeit, Media Literacy und fachdidaktische Methoden und Konzeptionen.

E-Mail: elisabeth.pardy@univie.ac.at

WOLFGANG B. RUGE ist selbständiger Medienpädagoge und Lektor an der Universität Wien. Seine Forschungs- und Arbeitsschwerpunkte umfassen u. a. disziplintheoretische Betrachtungen der Medienpädagogik, die bildungswissenschaftliche Medienanalyse und die Vermittlung von Medienkompetenz in Zeiten einer tiefgreifenden Mediatisierung.

E-Mail: wofgang@ruge.at