

A Auer

e book

Bob Blume

33

IDEEN DIGITALE MEDIEN

DEUTSCH



*Step-by-step erklärt, einfach umgesetzt –
das kann jeder!*

Bob Blume

33 Ideen Digitale Medien

Deutsch

step-by-step erklärt, einfach umgesetzt –
das kann jeder!

© 2020 Auer Verlag, Augsburg
AAP Lehrerwelt GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werks ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der Auer Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Autor: Bob Blume
Covergestaltung: annette forsch konzeption und design, Berlin
Illustrationen: Stefan Lohr
Satz: Fotosatz H. Buck, Kumhausen

ISBN 978-3-403-38306-2

www.auer-verlag.de

Einleitung	4
Ideensammlung	
1. Literaturzugänge mittels Medien erarbeiten	
1.1 LearningApps – interaktive Übungen erstellen	8
1.2 Figurenkonstellationen darstellen	10
1.3 Literaturcomics erstellen	12
1.4 Literaturzugänge als Sketchnotes und Visual Notes	14
1.5 Figurenrede mit Twitter®	16
1.6 Kürzestgeschichten mit Twitter® erstellen	18
1.7 Darstellung literarischer Figuren mit Instagram®	20
1.8 Emojis als Zugang zur Literatur	22
2. Definitionen, Sammlungen und Verbindungen erstellen	
2.1 Ereignisse und Definitionen sammeln, auswählen und lernen	24
2.2 Klassenlexikon mit Fachbegriffen anlegen	26
3. Produkte prüfen, produzieren und archivieren	
3.1 Online recherchieren und Zuverlässigkeit von Internetseiten prüfen	28
3.2 Links zur Literatur sammeln, ordnen und bewerten	30
3.3 Leselisten erstellen und präsentieren	32
3.4 Gemeinsames Erstellen von Texten	34
3.5 YouTube®-Videos beurteilen	36
3.6 Learning Snacks einsetzen	38
4. Texte erschließen und untersuchen	
4.1 Komplexe Texte erschließen	40
4.2 Alternative Erfassung von Themen	42
4.3 Textanalyse mit visuellen Leinwänden	44
4.4 Geschichten mit Links	46
5. Medienwirkung reflektieren	
5.1 Multimediale Texterörterung	48
5.2 Fake News erstellen und reflektieren	50
5.3 Kommentieren und diskutieren	52
5.4 Blog-Kommentare schreiben	54
6. Eigene Produkte erstellen	
6.1 Einen Blog führen	56
6.2 Memes erstellen	58
6.3 Prüfungsvorbereitung durch Erklärvideos	60
6.4 Szenische Bilder erstellen	62
6.5 YouTube®-Videos erstellen	64
6.6 Einen Kurzfilm drehen	66
6.7 Text-Bild-Videos erstellen	68
6.8 Einen Podcast herstellen	70
6.9 Ein literarisches Hörspiel erstellen	72
Glossar	74

Digitale Medien im Deutschunterricht

Die Forderungen nach digitalen Hilfsmitteln und Plattformen, digitalen Tools und Vorgehensweisen sind mittlerweile auf breiter Front zu hören. Aber während diese Forderungen auf massive Probleme bei der notwendigen Infrastruktur treffen, hapert es auch bei didaktischen Konzepten. Beides ist jedoch notwendig, um mit Schülern¹ die Unterrichtspraxis digital zu erweitern.

Dem Deutschunterricht kommt dabei eine bedeutende Rolle zu, die nicht zuletzt von vielen als Mehrarbeit empfunden wird. Digitale Medien sollen eingesetzt, reflektiert und besprochen werden. Gleichzeitig sollen die bestehenden curricularen Inhalte vorangebracht und möglichst nicht weiter gekürzt werden. Das Resultat aus einer solchen Flut an Forderungen ist oftmals die Frage danach, welchen „Mehrwert“ digitale Medien bieten würden. Aber schon diese Frage ist ein Trugschluss. Sie zielt oftmals darauf, eine ablehnende Haltung begründen zu können.

Zunächst einmal muss man konstatieren, dass schulische Arbeit ohne Medien kaum möglich ist. Freilich in einem weiten Sinne: Die Arbeit mit dem Heft, der Tafel, Stiften und Büchern – all dies ist eine Arbeit, die Inhalte konsumieren, produzieren und im weitesten Sinne teilen lässt.

Die Forderung, digitale Arbeit müsse einen Mehrwert beweisen, läuft so doppelt ins Leere.

Zum einen, weil digitale Arbeit nicht bedeutet, dass etwas anderes wegfällt, sondern weil sie zunächst einmal eine Erweiterung einer schon bestehenden Praxis bietet. Von handlungs- und produktionsorientierten Zugängen zu gemeinsamem Arbeiten – digitale Arbeit erweitert die Möglichkeiten. Zum anderen ergibt sich aus der digitalen Arbeit aber noch eine ganz andere Folge: Methoden, die im „analogen“, stofflichen Sinne zumindest schwerer möglich, wenn nicht sogar unmöglich wären. Das trifft auf (methodisch begleitete) Recherche, die jeder heutzutage nach eigenem Ermessen durchführt, genauso zu wie auf Möglichkeiten, das eigene Produkt mit anderen zu teilen. Natürlich kann ein von Schülern hergestelltes Arbeitsblatt kopiert werden. Aber das schnelle und konsequente Feedback, das zur Weiterarbeit ermuntert, die Weiterverarbeitung und die Präsentation von eigenen Produkten, vielleicht sogar über das Klassenzimmer hinaus, ist erst mit digitalen Techniken möglich. Das sogenannte SAMR-Modell macht diese Entwicklung klar. Kurz gesagt verdeutlicht es, wie Technologie zunächst Neubelegung (Redefinition) und Änderung (Modification), dann Erweiterung (Augmentation) und schließlich Ersetzung (Substitution) ermöglicht.

Neubelegung ist dabei ein digitales Schulbuch, Änderung ein digitales Buch mit multimedialen Inhalten, Erweiterung die Möglichkeit, zu kommentieren, und Ersetzung beispielsweise das Führen eines Blogs, der wiederum eine Art der Kommunikation eröffnet, die zuvor nicht möglich gewesen wäre. Das ist kein zwangsläufiger Verlauf, sondern eine Perspektive darauf, wie durch gemeinsames Arbeiten mit digitalen Technologien, Werkzeugen und Plattformen neue Wege beschritten werden können.

Dies verlangt von Lehrpersonen allerdings vor allem eines: Offenheit für Neues. Es geht nicht darum, dass Deutschlehrer nun zu Technikfreaks werden, sondern dass sie es möglich machen, die Inhalte auf anderen Wegen auszuwählen und zu bearbeiten. Das sind in der Tat auch die großen Veränderungen, die eine offen gestaltete, digitale Arbeit ermöglicht.

1. **Zusammenarbeit:** Dadurch, dass das digitale Arbeiten die Zusammenarbeit stark vereinfacht, schafft es die Voraussetzungen für Unterrichtssettings, die weniger frontal ausgerichtet sind, sodass sie individuelles Arbeiten ermöglichen, bei denen jeder von jedem profitiert.
2. **Kritisches Denken:** Im weitesten Sinne können Lerner so die Inhalte selbst auswählen, sie werden zu Produzenten ihres eigenen Lernprozesses, den sie zusammen bewerten und verbessern können.
3. **Kreatives Arbeiten:** Auch und gerade für den Deutschunterricht ergibt sich durch digitales Arbeiten die Möglichkeit, kreativ zu werden. Auch hier bedeutet dies nicht, traditionelle Formen des Schreibens und Überarbeitens hinter sich zu lassen, sondern die neuen Möglichkeiten als Erweiterung nutzbar zu machen.

¹ Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Lehrer immer auch die Lehrerin gemeint, ebenso verhält es sich bei Schüler und Schülerin etc.

Die hier kurz angedeuteten Kompetenzen sind für den Deutschunterricht zentral. Als sogenannte 4K (bei dem die Zusammenarbeit in Kommunikation und Kollaboration unterteilt wird) sind sie aber auch die Basiskompetenzen für das 21. Jahrhundert. In einer Welt, in der Urteilsvermögen immer wichtiger wird, sind gerade die gemeinsame Problemlösung und die Zusammenarbeit fundamentale Eigenschaften.

Das bedeutet freilich nicht, dass die digitale Arbeit alles besser macht. Diese Kategorie hilft wenig weiter. Die Arbeit soll als Erweiterung des Rahmens vor allem dafür sorgen, dass nicht nur eine – enorm wichtige – Sensibilisierung für die Gefahren und Herausforderungen des Zeitalters der Digitalisierung stattfindet, sondern dass eben auch die Chancen genutzt werden können. Im besten Fall ermöglicht die gemeinsame digitale Arbeit neue Herangehensweisen und Wege, das eigene Lernen zu reflektieren, mit anderen zu teilen und zu diskutieren.

Wie es immer mit Neuerungen ist: Es dauert, bis sich alle Beteiligten daran gewöhnt, den Nutzen erkannt oder diese sogar abgelehnt haben. In diesem Band lernen Sie Möglichkeiten kennen, wie Sie digitale Medien produktiv für den Deutschunterricht nutzen können.

Aufbau des Bandes

Der vorliegende Band bietet 33 Unterrichtsideen für den Deutschunterricht mit digitalen Medien. Die Vorschläge entstammen der Praxis und sind im Unterricht erprobt.

Die Ideen werden jeweils auf einer Doppelseite übersichtlich und verständlich dargestellt. Sie werden zunächst allgemein beschrieben (**Beschreibung**) und anschließend noch an einem konkreten Beispiel ausgeführt (**Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel**). Mithilfe dieser Beispiele soll die vorgestellte Methode nachvollziehbar werden, die Themen können jeweils angepasst oder ausgetauscht werden.

Die hier vorgestellten Ideen können grundsätzlich in jeder Schulart eingesetzt werden. Je nach Grad der Komplexität der Methode bieten sich einzelne Ideen nur in höheren Jahrgangsstufen an. Es befindet sich jeweils in der Kopfzeile ein Hinweis, für welche Jahrgangsstufe der vorgestellte Ansatz geeignet erscheint.

Die technischen Voraussetzungen (**Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen**) für die einzelnen Unterrichtsideen sind so einfach wie möglich gehalten: Notwendig sind in der Regel nur ein Computer oder ein Tablet mit Internetzugang für jede Arbeitsgruppe. Ein PC oder Laptop bieten sich vor allem dann an, wenn ein größerer Bildschirm und eine richtige Tastatur zum Schreiben längerer Texte hilfreich sind. In einigen Fällen ist eine spezielle Software oder App notwendig. Der entsprechende Hinweis auf kostenfrei verfügbare Angebote findet sich ebenfalls in der Beschreibung. Vereinzelt wird zusätzlich auf kostenpflichtige Programme verwiesen, wenn diese einen größeren Funktionsumfang bieten, der für den schulischen Anwendungsrahmen sinnvoll erscheint. Es muss darauf hingewiesen werden, dass es ohne Anbieter nicht geht. Schulische Bildung sollte unabhängig von Firmeninteressen sein, jedoch ist eine unabhängige digitale Infrastruktur sehr schwierig umzusetzen. Insofern können Sie mit beidem arbeiten – mit Non-Profit-Unternehmen sowie mit den bekannten US-Unternehmen.

Für wenige Unterrichtsideen ist zusätzliches Zubehör, wie ein Smartphone mit Foto- oder Videofunktion, notwendig. Letzteres haben die Schüler zum größten Teil ohnehin „in der Hosentasche“ dabei. Angesichts der hohen Qualität der eingebauten Kameras reicht für die meisten Anwendungsszenarien ein Smartphone vollkommen aus, sodass keine zusätzlichen Geräte benötigt werden.

Die ausgewiesenen **Kompetenzbereiche** sind nicht aus einem der verschiedenen Kompetenzmodelle der unterschiedlichen Lehrpläne oder der Deutschdidaktik übernommen, sondern so formuliert, dass die Zuordnung zu den unterschiedlichen Modellen möglichst einfach ist. Jeder Unterrichtsidee wird jeweils ein Hauptkompetenzbereich zugewiesen, der in besonderem Maße gefördert wird, auch wenn andere Bereiche, jedoch in geringerem Umfang, immer auch eine Rolle spielen. Neben dem aufgeführten Kompetenzbereich werden selbstverständlich auch andere Fertigkeiten und Fähigkeiten aufgebaut und gefördert. Es geht also vor allem darum, den Kern eines Lernarrangements auf

einen Blick deutlich zu machen und zugleich eine möglichst hohe Anschlussfähigkeit an die existierenden Modelle zu gewährleisten. Insgesamt wird davon ausgegangen, dass der Deutschunterricht grundlegende Kulturtechniken fördert, die mittlerweile eine deutliche Erweiterung erfahren haben. Die Kompetenzbereiche sind in diesem Band wie folgt benannt:



- Literaturzugänge mittels Medien erarbeiten
- Definitionen, Sammlungen und Verbindungen erstellen
- Produkte prüfen, produzieren und archivieren
- Texte erschließen und untersuchen
- Medienwirkung reflektieren
- Eigene Produkte erstellen

Die Unterrichtsideen sind jeweils einer oder in einigen Fällen auch mehreren **Unterrichtsphasen** zugeordnet. Dies dient gleichfalls der schnellen Orientierung für die Unterrichtsplanung. Es werden folgende „Phasen“ unterschieden:



- Erarbeitung
- Ergebnissicherung
- Vertiefung / Transfer
- Wiederholung

Eigenständige Reihen sind jeweils als Projekt gekennzeichnet.

Unter dem Punkt **Mögliche Fallstricke und Tipps** wird auf potenzielle Probleme hingewiesen, die sich mit den hier gegebenen Tipps leicht vermeiden lassen. Zudem finden sich hier Vorschläge für mögliche Variationen in der Durchführung.

Um zu verdeutlichen, wie sich die Arbeit mit digitalen Medien von analogen Arbeitsformen unterscheidet, ist jeder Unterrichtsidee eine kurze Skizze einer **analogen Alternative** beigelegt. Diese Alternativen zeigen, wie sich die oben beschriebene Öffnung des Deutschunterrichts auch ohne digitale Medien umsetzen lässt – dies ist sicher insbesondere für die Lehrer interessant, die an Schulen arbeiten, die (noch) nicht so gut ausgestattet sind.

Abschließend bietet jede Unterrichtsidee als Anregung für die eigene Unterrichtsgestaltung Hinweise auf bestehende Umsetzungsbeispiele, die sich frei zugänglich im World Wide Web finden, auf Unterrichtsvorschläge sowie auf weiterführende Literatur (**Beispiele und Infoseiten**). Hier werden jeweils die Links angegeben, über die **QR-Codes**® können die jeweiligen Seiten direkt aufgerufen werden. Für die Nutzung der QR-Codes® wird ein Smartphone oder Tablet mit installierter Barcode-Scan-App (kostenlos erhältlich über Google Play® bzw. App Store®) benötigt.

Ausblick

Die technologische und technische Entwicklung rast seit Jahrzehnten voran, sodass jeder Versuch einer aktuellen Darstellung in gedruckter Form schon bei Erscheinen veraltet sein kann. Daher wurden für diesen Band nicht die aktuellsten Trends berücksichtigt, sondern 33 Unterrichtsideen ausgewählt, die alle in den letzten Jahren bereits mehrfach im Unterricht erprobt wurden und sich bewährt haben. Zwei aktuelle Trends, die deshalb in diesem Band nur am Rande Berücksichtigung gefunden haben, sollen zumindest noch kurz explizit Erwähnung finden: Augmented bzw. Virtual Reality sowie Mobiles Lernen.

Die Verfügbarkeit von mobilen Endgeräten mit Internetzugang, wie Smartphones und Tablets, hat sich auch bei Kindern und Jugendlichen in den letzten Jahren rasant erhöht. Während in vielen Schulen noch ein „Handy-Verbot“ gilt, können diese „Weltaneignungsassistenten“ für das Lernen, das Produzieren und das gesellschaftliche Partizipieren sinnvoll genutzt werden – sowohl außerhalb als auch innerhalb des Unterrichts.

Mobile Endgeräte vereinfachen den Zugang zu Kultur, zu Diskussionen, aber auch zu gefährlichen Thesen und beleidigenden Kommentaren. Daher müssen die Fähigkeiten mit den ständigen Möglich-

keiten der Erweiterung des eigenen (Lern-)Raums gefördert werden. Für den Deutschunterricht bedeuten die digitalen Medien aber auch einen verschobenen Fokus. Traditionelles kann digital bearbeitet, aber auch neue Kontexte, Verarbeitungsmöglichkeiten und Textprodukte können reflektiert und erzeugt werden.

Anregungen hierzu finden sich in diesem Band z. B. bei den Unterrichtsideen „Literaturzugänge als Sketchnotes und Visual Notes (1.4)“, „Kürzestgeschichten mit Twitter® erstellen (1.6)“ oder „Emojis als Zugang zur Literatur (1.8)“.

Noch am Anfang stehen die Nutzung von Augmented Reality und Virtual Reality für den Deutschunterricht. Spiele, deren narrative Elemente auch im Deutschunterricht betrachtet werden können, haben diesen Schritt schon gemacht. Das Anreichern (engl. augment) der wahrnehmbaren Umgebung mit zusätzlichen Informationen, die durch eine Linse, z. B. einer Brille oder eines Smartphones, eingeblendet werden, eröffnet neue Zugänge zur Erschließung des Raums, von Gebäuden und Architektur, aber auch in der Nutzung von Büchern oder bei der Analyse von Bildern oder Gemälden.

Virtual Reality bietet neben der Raumerfahrung, z. B. beim Durchschreiten eines virtuell nachgebauten Schlosses, auch die Möglichkeit, Sachquellen, Modelle und Rekonstruktionen nicht mehr nur als Bild in einem Buch abzdrukken, sondern als 3D-Objekt zu zeigen, das gedreht und von allen Seiten betrachtet werden kann.

Die Darstellungsformen sind für den Deutschunterricht zunächst einmal als Gegenstände der Reflexion und Produktion von Interesse. Man könnte sagen, dass der Visual Turn neue Ebenen eröffnet, die Schülern einen Weg zu Literatur und Text ermöglichen können. Insofern schaffen auch die in diesem Band dargestellten Erweiterungen oder Neuerungen Zugänge, die eine zeitgemäße Perspektive auf traditionelle wie neue Themen werfen.

Mit einer gewissen Zeitverzögerung zur technologischen Entwicklung ist in den nächsten Jahren sicherlich mit neuen, innovativen Ansätzen für den Deutschunterricht zu rechnen. Dennoch bleibt das Lesen, das Schreiben und nicht zuletzt die aneignende Auseinandersetzung mit Texten die zentrale Kompetenz des Deutschunterrichts. Dem wird in diesem Band Rechnung getragen.

Zum Weiterlesen

- Burow, Olaf-Axel: Digitale Dividende. Ein pädagogisches Update für mehr Lernfreude und Kreativität in der Schule. Weinheim und Basel 2014.
- Frederking, Volker / Krommer, Axel / Möbius, Thomas (Hg.): Digitale Medien im Deutschunterricht. Ulrich, Winfried (Hg.): Deutschunterricht in Theorie und Praxis 8. Baltmannsweiler 2014.
- Grund, Gregory / Kettl-Römer, Barbara: 99 Tipps. Social Media. Berlin 2013.
- Haas, Gerhard: Handlungs- und Produktionsorientierter Literaturunterricht. Theorie und Praxis eines „anderen“ Literaturunterrichts für die Primar- und Sekundarstufe, Seelze, 1997.
- Meyer, Hilbert: Zehn Merkmale guten Unterrichts. Empirische Befunde und didaktische Ratschläge. In: Pädagogik 10/3, S. 36–43.
- Spinner, Kaspar H. (Hg.): Neue Wege im Literaturunterricht. Hannover 1999.
- Spinner, Kaspar H.: Kreativer Deutschunterricht. Seelze 2001, 2. Aufl. 2006.
- Wampfler, Philippe: Generation Social Media. Wie digitale Kommunikation Leben, Beziehungen und Lernen Jugendlicher verändert. Göttingen 2014.
- Wampfler, Philippe: Digitaler Deutschunterricht. Neue Medien produktiv einsetzen. Göttingen 2016.
- Wampfler, Philippe: Schwimmen lernen im digitalen Chaos: Wie Kommunikation trotz Nonsens gelingt. Zürich 2018.