

Digitalisierung und Deutschunterricht – Ästhetische, ethische, methodisch-didak- tische Fragestellungen

Fächerübergreifend (Deutsch, Bildende Kunst, Geschichte mit Gemeinschaftskunde, Basiskurs Medienbildung) setzt sich die Jahrestagung des Fachverbands Deutsch Baden-Württemberg in Workshops mit der Ästhetik der digitalen Kunst und mit der gesellschaftlichen Relevanz und den ethischen Fragestellungen auseinander, die sich mit dem Einsatz der digitalen Medien an Schulen stellen. Ebenso wird auch die Möglichkeit geboten, digitale Kunst selbst zu erzeugen.

Diese Aspekte werden mit Bezug zum Deutschunterricht praktisch in Workshops thematisiert. Die Referentinnen und Referenten der Museumskommunikation des ZKM vermitteln aus der Perspektive der Kunstvermittlung und Deutschlehrerinnen und Deutschlehrer zeigen mit einem methodisch-didaktischen Bezug zum Deutschunterricht unter Verwendung von Tablets, welchen „digitalen Mehrwert“ der Einsatz der digitalen Medien haben kann.

Ein „Marktplatz“ bietet dazu auch praktische Unterrichtsmaterialien, die Sie z.B. unter dem Titel - „Deutsch2Go - Einsatzmöglichkeiten des Erklärvideo im DU“ vorfinden werden.

Ein Abschlussvortrag mit anschließender Diskussionsmöglichkeit rundet die Jahrestagung ab.

Veranstaltungsort wird das „Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe“ sein:
<https://www.zkm.de/de/das-zkm>

Nähere Programmhinweise finden Sie unter:
<https://www.fachverband-deutsch.de/der-verband-landesverbaende.baden-wuerttemberg.html>

Diese Veranstaltung ist offen für alle Interessierten und speziell für Mitglieder des Fachverbands Deutsch Baden-Württemberg.

Jahrestagung am ZKM in Karlsruhe



Datum: Samstag, 10. Oktober 2020
Uhrzeit: 10:00 Uhr bis 16:30 Uhr
Anmeldungen: richard.kremer@web.de

Kosten: 30,00 Euro für Mitglieder, 50,00 Euro für Nichtmitglieder

Vor Ort besteht die Möglichkeit, die Mitgliedschaft im Fachverband Deutsch zu erwerben und das Tagesticket bei der Anmeldung am Reservierungstresen vor dem Vortragssaal zu kaufen.

Workshop 1: *Let's Play* – Von der Story zum Computerspiel Annett Bienhaus

Computerspiele nehmen im Leben der meisten Kinder und Jugendlichen viel Raum ein. In der ZKM Ausstellung *zkm_ gameplay. the next level* wird deren Bedeutungszuwachs im vergangenen Jahrzehnt dargestellt. Speziell der Ausstellungsbereich *level2: modern narratives* widmet sich den einzigartigen erzählerischen Möglichkeiten.

In vielen Computerspielen finden sich Grundformen aus Erzählungen und Literatur. Nicht nur Fantasy-Rollenspiele beziehen ihre Motive aus alten Sagen und Heldenepen.

Die Heldenreise, die klassische Bewältigung von Konflikten und Krisen und die Entwicklung des Protagonisten, ist ein seit Jahrhunderten bekanntes Thema und ist auch hier oft Hauptbestandteil. Unsere Herangehensweise wird ein gemeinsames Erarbeiten einiger ausgewählter Spiele sein, dabei

wird zunächst auch das Spielen selbst im Vordergrund stehen.

In einem weiteren Schritt werden dann einzelne Spiele in Bezug auf Story, Ästhetik, Handlungsebenen, Protagonisten und kulturell-soziale Verortung genauer unter die Lupe genommen. Nach Einführung in ein Videoschnittprogramm auf dem Tablet erstellen die Teilnehmer ein 2 bis 5-minütiges *Let's Play* zu einem Computerspiel in der Ausstellung.

Annett Bienhaus

Nach dem Studium der Freien Malerei tätig als freischaffende Künstlerin mit diversen Preisen, Stipendien, Einzel- und Gruppenausstellungen im In- und Ausland. Freischaffende Tätigkeit als Dozentin an der Jugendkunstschule Karlsruhe und im Jubez Karlsruhe von 2007-2017 im Bereich Malerei, Zeichnung und künstlerischer Früherziehung. Seit 2007 freischaffende Referentin für Workshops am ZKM, vorrangig mit den Zielgruppen Schulklassen und Kindergärten.

Workshop 2: Bewegt_Bild_Experimente Markus Rose

Gedichte und Texte sind auch eine Abfolge von Zeichen. Wir setzen diese Zeichen und Buchstaben in Bewegung. Das geschriebene Wort entfacht in unserer Fantasie bereits einen Film. Mit dem bewegten Bild tritt eine außerhalb der Textebene befindliche optische, teilweise vom Gedicht wegführende, teils das Gedicht interpretierende Ebene hinzu.

Wie können wir dieses in eine Bildfolge umsetzen? Welche Mittel stehen uns zur Verfügung? Und wird das Ergebnis dem Text, der Lektüre oder dem Gedicht gerecht?

In diesem Workshop zerlegen wir den Text und setzen ihn mit filmischen Mitteln wieder zusammen. Wir erstellen ein Storyboard, produzieren das Video und schneiden es mit einer Videoschnittsoftware z.B. zu einem Poesiefilm. Ziel des Workshops ist es, den Jugendlichen, die in einer medial-visuellen Welt leben, ästhetische Grundlagen mitzugeben.

Markus Rose

Nach dem Lehramtsstudium tätig als Cutter für verschiedene Produktionen und Fernsehsender (WDR, SWR). Als freiberuflicher Filmmacher tätig seit 2001. Ausbildung zum Digital Video Editor in München. Seit über zehn Jahren als freier Referent für Workshops im ZKM tätig. Weiterhin Lehrauftrag an der „Hochschule Karlsruhe – Technik und Wirtschaft“ im Bereich Videoproduktion.

Workshop 3: Alles neu, alles anders?! – Digitale Unterrichtsideen entwickeln, ausprobieren und diskutieren

Dr. Patrizia Kühner

Unterricht ist im Wandel. Dank Smartphones und Tablets gibt es neue – für die Schülerinnen und Schüler alltagsnahe – Möglichkeiten, den Deutschunterricht zu gestalten und dabei neben Fachkompetenzen (Sprechen und Zuhören, Lesen, Schreiben und Sprachbewusstsein) auch überfachliche Kompetenzen wie Selbstlernkompetenz, Teamkompetenz und digitale Kompetenz sowie Motivation zu fördern.

Der angebotene Workshop richtet sich an alle, die Interesse am Umgang mit Tablets & Co. im Unterricht haben bzw. diesen vertiefen wollen. Zunächst erhalten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer deshalb Impulse, wie Tablets im Deutschunterricht eingesetzt werden können. Dazu gehören auch die Vorstellung von und ein Austausch zu einer Auswahl an Apps bspw. zur Erstellung von Mindmaps, Erklärvideos, Podcasts oder digitalen Übungen.

Anschließend erhalten die Workshopteilnehmerinnen und -teilnehmer die Möglichkeit, eigene digitale Unterrichtsideen und -materialien zu entwickeln. Deshalb lautet die Bitte: „*Bring your own device* (Laptop oder Tablet)!“ Eine Reflexion der Erfahrungen aus der produktiven Phase rundet den Workshop ab. So soll letztlich diskutiert werden, was das Neue und/oder Andere beim Einsatz digitaler Medien ist. Somit sollen auch Anhaltspunkte gegeben werden, wie der Wandel ins digitale Zeitalter inkrementell gelingen kann.

Dr. Patrizia Kühner

Nach dem Abschluss als Diplom-Handelslehrerin Referendariat mit den Fächern BWL und Deutsch,

anschließend Tätigkeit als akademische Mitarbeiterin und Dozentin sowie Promotion an der Universität St. Gallen (CH). Seit 2017 Studienrätin an der Josef-Durler-Schule in Rastatt.

Abschlussvortrag: Digitalisierung des Deutschunterrichts – Chancen nach und während Corona

Dr. Andreas Osterroth

Der Deutschunterricht hat eine Schlüsselrolle in der mediendidaktischen Ausbildung aller SchülerInnen. Die verschiedenen Handreichungen der Kultusministerien sehen auch DeutschdidaktikerInnen in der Pflicht, die Medienbildung voranzutreiben. Dies ist aus fachwissenschaftlicher Perspektive sinnvoll, handelt es sich bei der digitalen Kompetenz oder der *digital literacy* doch um eine „neue Kulturtechnik“ (Kerres 2017: 85). Trotzdem stellt sich die Frage „nach dem Mehrwert digitaler Medien im Unterricht“ (Wampfler 2019: 70), welche nicht so einfach zu beantworten ist. Wichtig zu klären wäre, wie „sich der Deutschunterricht entwickeln [soll]“ (ebd.: 73).

Mit der Mammutaufgabe der Digitalisierung des Deutschunterrichts stehen die Lehrkräfte leider oftmals ohne systematische Unterstützung da, auch wenn immer mehr Gelder bereitgestellt werden. Ebenso fehlt in der Mehrheit die Bereitschaft, konsequent zu digitalisieren und viele gute Vorschläge und *Best-Practice*-Beispiele verhallen in der Echo-Kammer der EnthusiastInnen. Corona hat in diesem Zusammenhang eine radikale Änderung herbeigeführt und eine Blitz-Digitalisierung ermöglicht, die viele Nachteile, aber für die Zukunft durchaus auch Vorteile bietet. Diese sollen im Vortrag erörtert und auch diskutiert werden.

Folgende Fragen sollen gemeinsam im Plenum diskutiert werden:

- Welche Chancen hat die Blitz-Digitalisierung durch Corona gebracht?
- Welche Baustellen bleiben weiterhin offen?
- Wie kann eine sinnvolle Strategie für die Zukunft aussehen?

Literatur

Kerres, Michael (2017): Digitalisierung als Herausforderung für die Medienpädagogik: "Bildung in einer digital geprägten Welt". In: Fischer, Christian (Hg.): *Pädagogischer Mehrwert? Digitale Medien in Schule und Unterricht*. Münster: Waxmann.

Wampfler, Philippe (2019): Mehrwert der Digitalisierung für den Deutschunterricht. In: Frey, Pascal/Baumgartner, Stephan/Pfister, Andreas (Hg.): *Neuland Digitalisierung*. VSDL, 70–86.

Dr. Andreas Osterroth

Nach Lehramtsstudium und Referendariat in Deutsch, Mathematik und Sport an einer Grund- und Realschule plus als Lehrkraft tätig. 2013 Abordnung an das Institut für Germanistik der Universität Koblenz-Landau mit erfolgreicher Promotion 2015. Seitdem als wissenschaftlicher Mitarbeiter im Bereich Sprachdidaktik und Sprachwissenschaft tätig. Referent für Digitalisierung des Unterrichts an Hochschule und Schule.