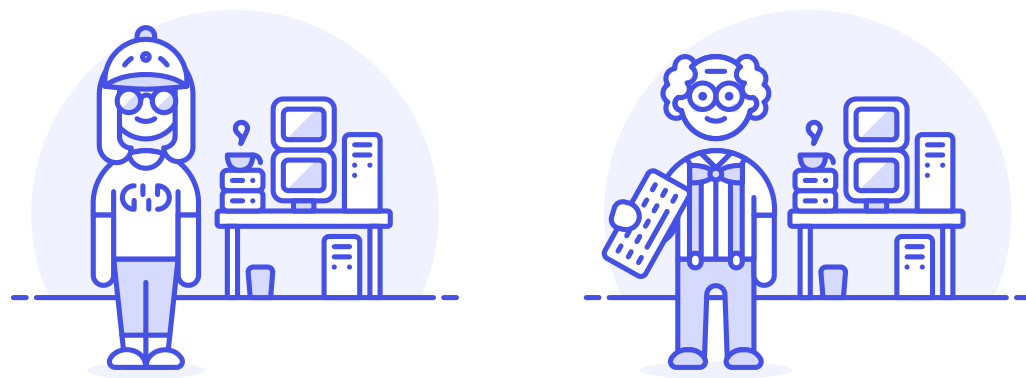


# Deutschunterricht in einer Kultur der Digitalität

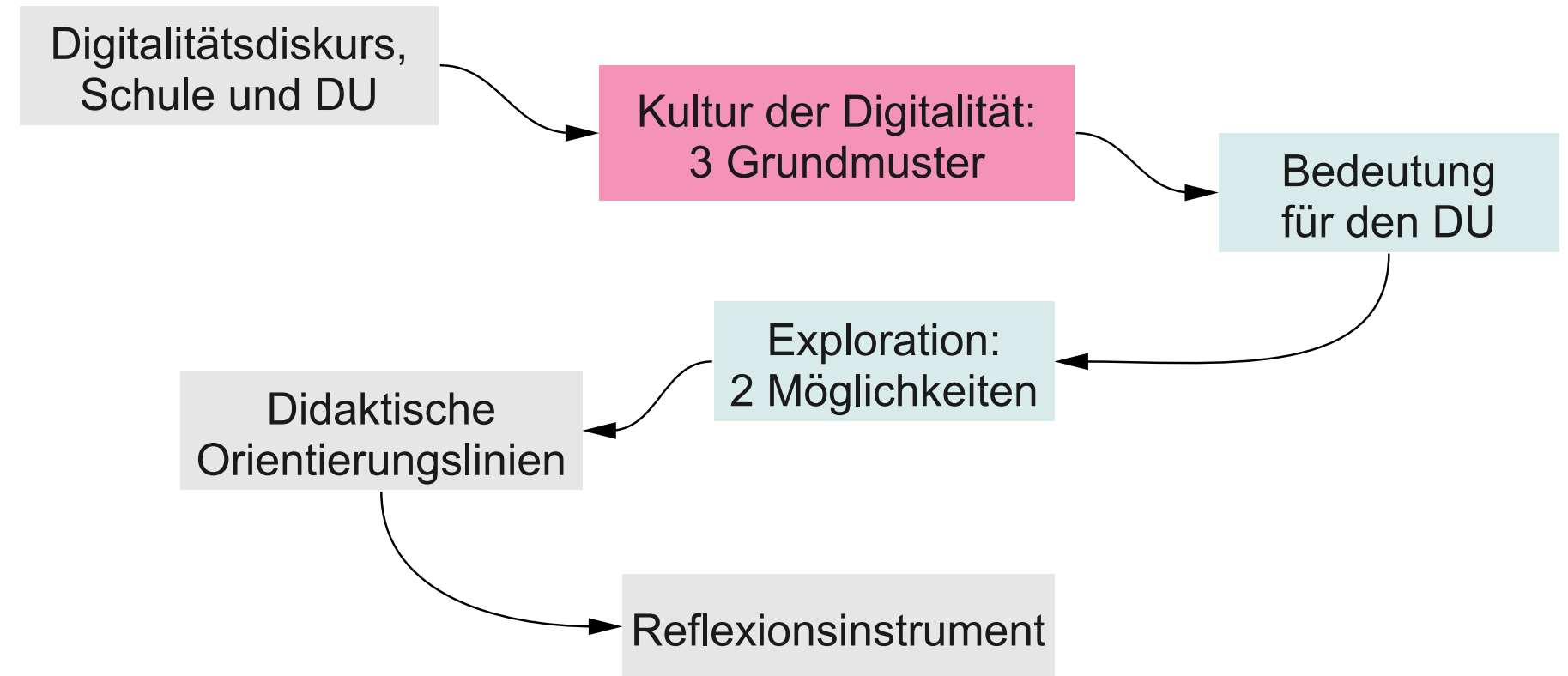


**Sprachentagung 2022**  
NW-EDK, EDK-Ost, BKZ  
3. September 2022

Adriano Montefusco

# Inhalt

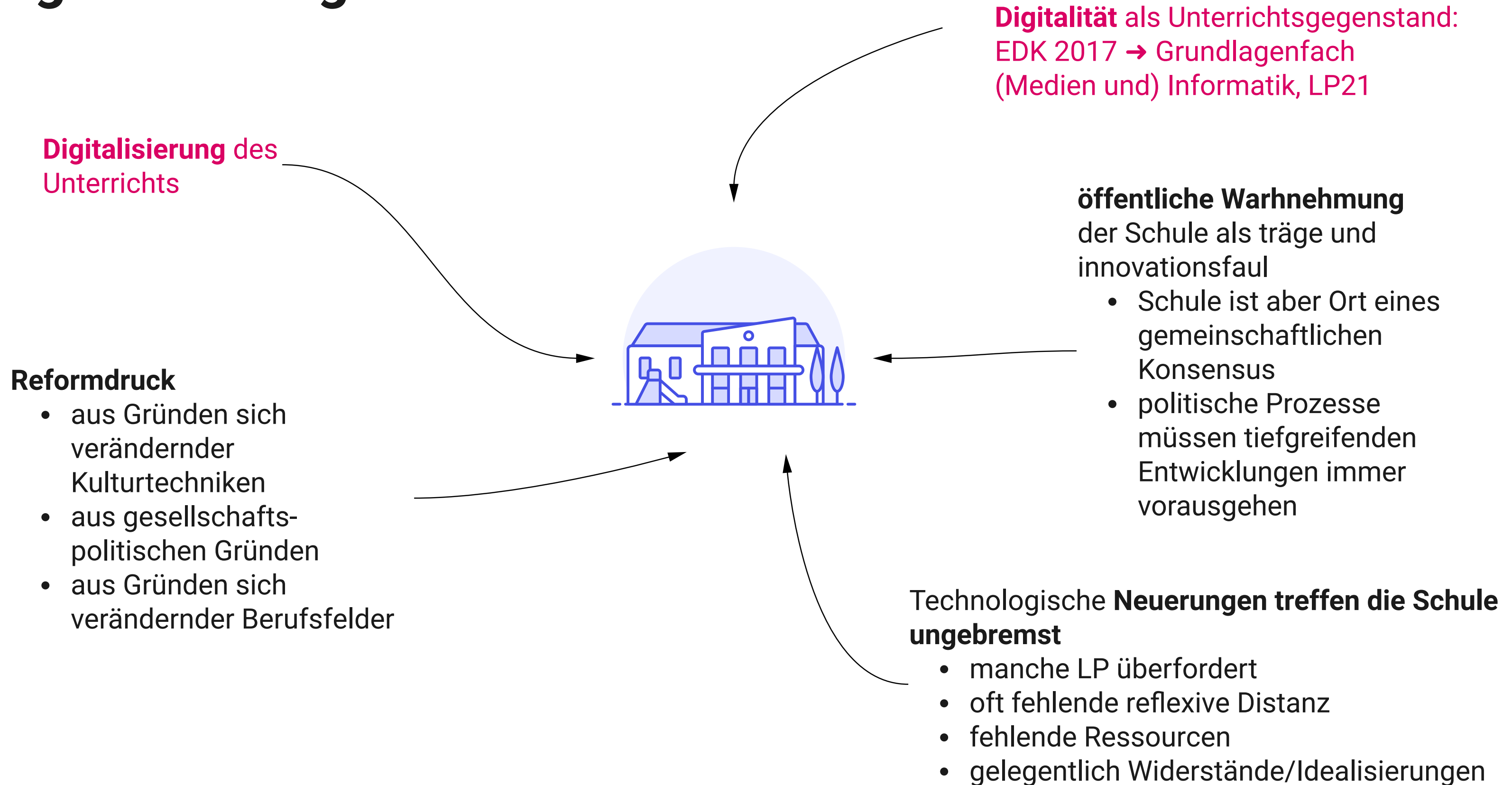
- **30' Vortrag**



- **15' Explorationsphase**
- **10' Fragen / Austausch**
- **5' Reflexionsinstrument**



# Digitalisierungsdiskurs & Schule



# Digitalisierungsdiskurs und Deutschunterricht

häufig:

**ungünstiger Fokus  
auf Apps und Tools,**  
nicht auf neue Lehr-  
und Lernkultur

**DNA** des Schulfachs besonders  
betroffen:

- persönlichkeitsbildende Aspekte (humanist. Bildungsideal), (meta)reflexive Kompetenzen
- **erstsprachliche Kompetenzen:**  
**durch Digitalität sowohl  
gefördert als gefährdet**
- Literatur-UR: konstituiert sich  
durch Kanonisierungsprozesse  
ständig neu, d. h. er ist Ergebnis  
von öffentlichen und fachlichen  
Aushandlungsprozessen



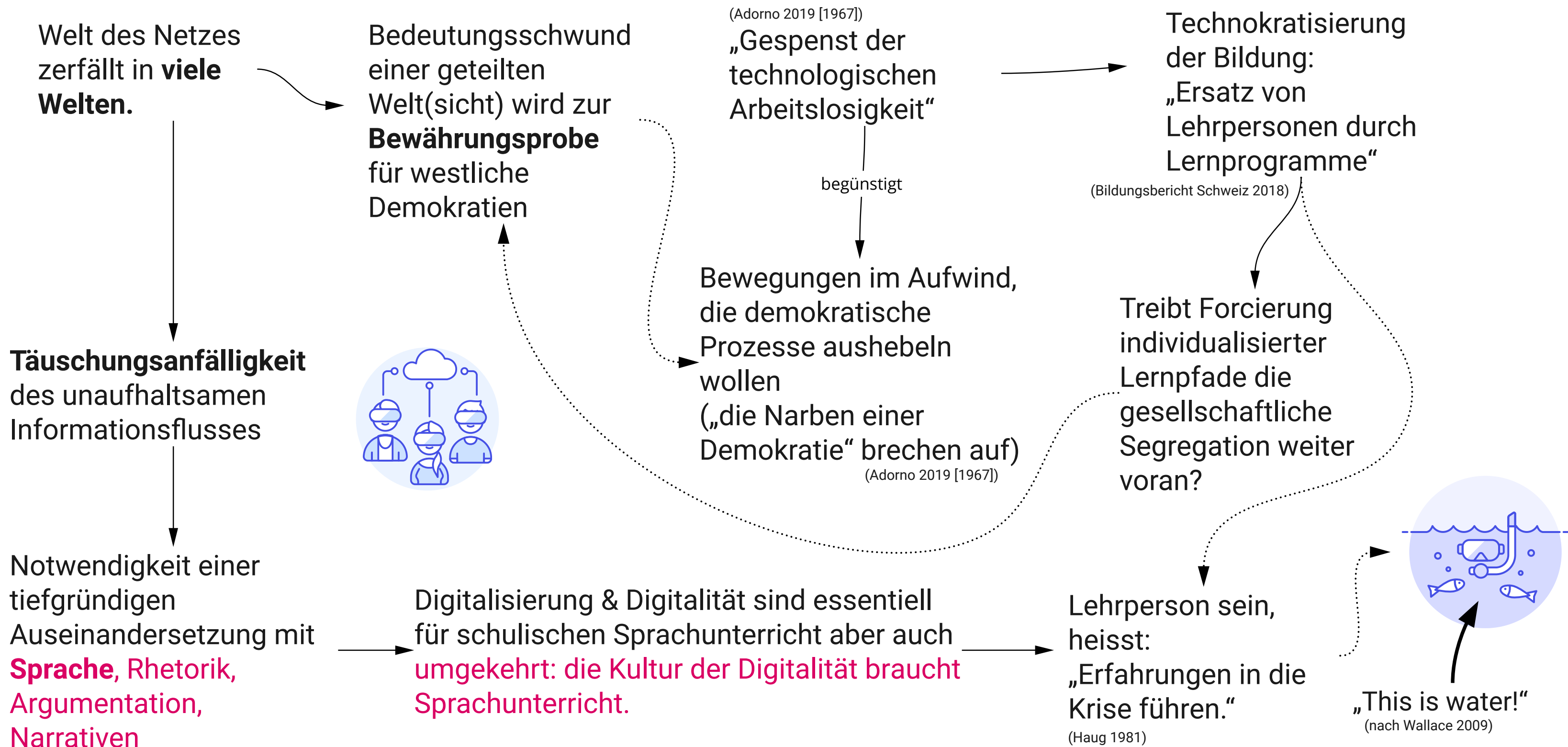
**Informations- und  
Kommunikationsmedien** betreffen  
DU und Lebenswelt der SuS  
zentral. DU = Medienunterricht.

Lehr- und Lernprozesse  
sowie Lerngegenstände  
verändern sich, wenn  
sich die  
**Kulturtechniken**  
verändern, mit denen  
wir Wissen generieren,  
Kompetenzen trainieren  
und Welt(bilder)  
konstruieren

**DU ist stark der  
Konjunktur öffentlicher  
und fachlicher Diskurse  
ausgeliefert → Offenheit  
für die *terra incognita*  
Digitalität**



# Der Leitmedienwechsel braucht: **Sprachunterricht!**



# Begriffsbestimmung

- **Digitalisierung**

Übersetzungsprozess  
(diskret oder kontinuierlich)



**Fokus = Infrastrukturen**

- **Digitalität**

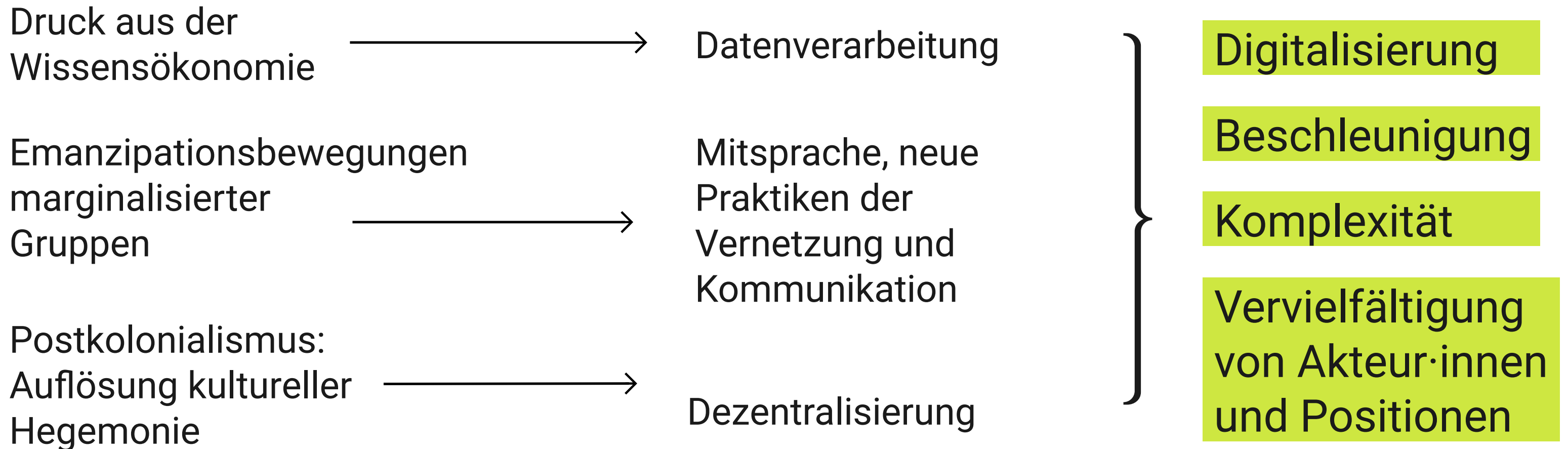
neue Strukturbedingungen für Wahrnehmung  
und Handeln



**Fokus = Möglichkeitsbedingungen**

# Kultur der Digitalität (~ ab Jahr 2000)

Kultur = Alle Aspekte der Welt, die für den Menschen handlungsleitend sind und werden (Stalder 2017).



**Krise der kulturellen Ordnung:**

**Verwaltung von Knappheit / Organisation des Überflusses**

# Kultur der Digitalität: 3 Grundmuster

## Krise der kulturellen Ordnung:

## Verwaltung von Knappheit / Organisation des Überflusses



### Algorithmizität

Automatisierte Entscheidungsverfahren, die den Informationsüberschuss für die menschliche Kognition reduzieren und strukturieren.



### Gemeinschaftlichkeit

Kollektiv getragener Referenzrahmen zur Stabilisierung von Bedeutung, zur Generierung von Handlungsoptionen und zum Zugang von Ressourcen.



### Referentialität

Nutzung bestehenden kulturellen Materials für die eigene Produktion kulturellen Materials.

### Knapp:

- **Aufmerksamkeit**
- rar verfügbare kulturelle Artefakte
- Wissensbestände, die nicht allen zur Verfügung stehen

### Überfluss:

- **Wahlmöglichkeiten**
- Menge an kommunikativen Äußerungen
- Menge an scheinbar gleichwertig nebeneinander stehenden Weltdeutungen



# Bsp.: Das Meme



Veronica Tuna  
@VeronicaTuna

Antwort an @David\_Leavitt @BernieSanders und @SenSanders

This is my fave (Neil Young's On The Beach album cover)...



6:53 nachm. · 21. Jan. 2021 · Twitter Web App



Gemeinschaftlichkeit

Referentialität

Algorithmizität

# Lehren und Lernen in einer Kultur der Digitalität (nicht nur) im Deutschunterricht

- Haltung: Wir beginnen nie bei ‚Null‘
- Möglichst breiter und offener Zugang zu verfügbarem kulturellem Material (deklarative Wissensbestände überall, immer verfügbar)



Dürfen SuS das nutzen? Auch in LK und LNW?

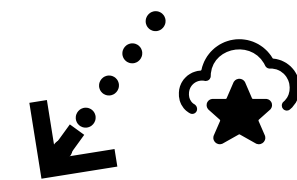
- produktiver Medienunterricht anstatt stupides Wischen und Klicken
- Lernende schreiben sich (öfter) ein in einen echten (kulturellen) Schaffens-Prozess und reflektieren diesen
- mit informellen Bildungsprozessen rechnen und sie nutzbar machen

Bsp. Erklärvideo, FakeNews erstellen, Podcasting, etc.

Bsp. Podcasting, Blogging, veröffentlichen eigener Netzliteratur

Bsp.: Kinder dokumentieren mit dem Book-Creator ein exploratives Projekt.

## Grundmuster Referentialität



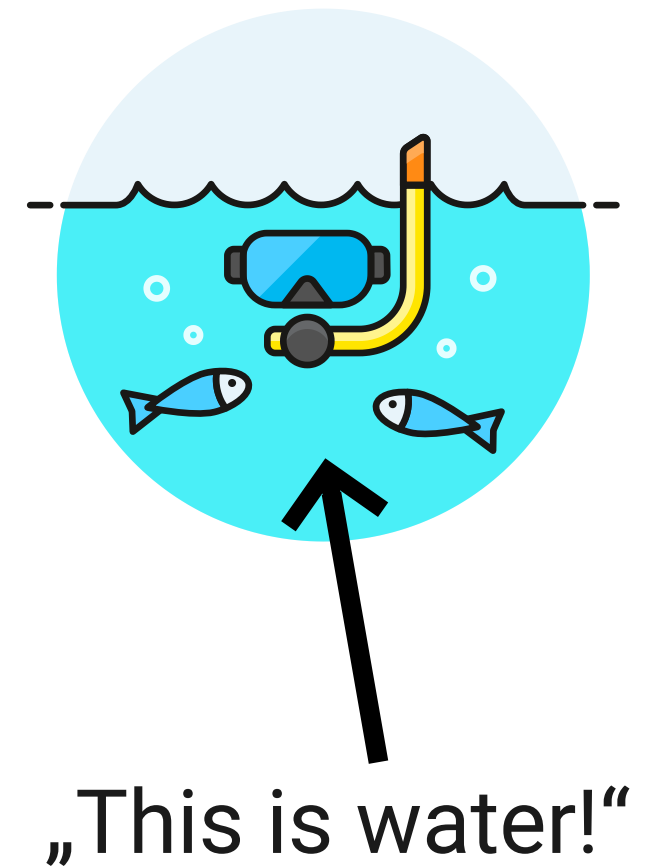
Ein Update deiner Lehrperson ist verfügbar!



# Lehren und Lernen in einer Kultur der Digitalität (nicht nur) im **Deutschunterricht**

- Eigenlogik ‚neuer Medien‘ verstehen, nutzen und reflektieren (→ Dagstuhl-Dreieck)
- Reflexive Distanz schaffen zu den neuen Strukturbedingungen unseres Wahrnehmens und Handelns
- Strategievermittlung zum Umgang mit algorithmisch vorstrukturierten Wirklichkeiten Bsp. Lesen im Netz

Grundmuster  
Algorithmizität



# Lehren und Lernen in einer Kultur der Digitalität (nicht nur) im **Deutschunterricht**

- Teamwork im und über das Klassenzimmer hinaus
- Einbindung externer Expert·innen in kollaborative Lernprozesse
- Lernprozesse holistischer denken: was passiert vor/während/nach dem Unterricht in den Lerngruppen?
- Kollaboratives und vernetztes Projektlernen an echten Problemstellungen / SOL

## Grundmuster Gemeinschaftlichkeit

Bsp.: KJL-Autor·in  
über Videokonferenz  
ins Klassenzimmer  
holen

Welche Tools und  
Netzwerke nutzen  
SuS heute zu Hause,  
z. B. um  
Hausaufgaben zu  
bewältigen?





# Lehren und Lernen in einer Kultur der Digitalität (nicht nur) im **Deutschunterricht**

- **Kommunikation**
- **Kollaboration**
- **Kreativität**
- **Kritisches Denken**

lassen sich Lernumgebungen, Lernprozesse und UR so gestalten, dass es in diesen Kompetenzbereichen zu einem qualitativen Zuwachs kommt?

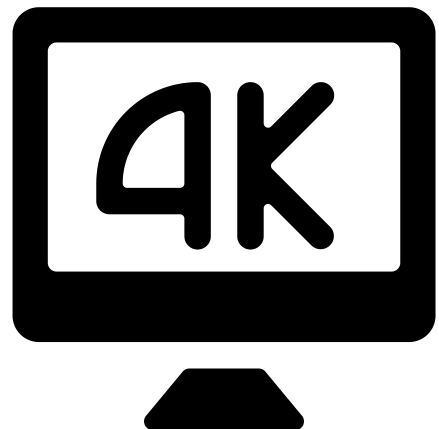
**JA**

Das ist hilfreich für das Leben in einer digital vernetzten Welt, in Gegenwart und Zukunft.

**NEIN**

Ist der Lerninhalt überhaupt (noch) relevant?  
Ist der Weg zum Ziel noch zeitgemäss?

→ LP fordern oft Tipps für Apps.  
Problem: Geräte, Tools und Apps veralten alle paar Monate, die zentralen Qualifikationsanforderungen, die 4K, bleiben.



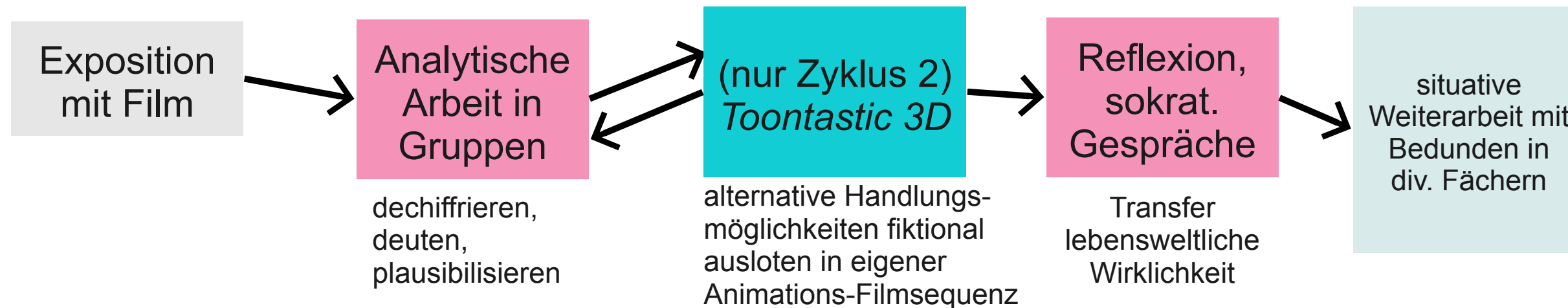
# Beispiel 1: Filmarbeit im Deutschunterricht

- Film als „Vermittler [... und] Archiv gesellschaftlichen Wissens“ (Keppler & Pelzer 2018)
- DU = lange Tradition der (narratologischen & soziologischen) Filmanalyse

## Zyklus 1 und 2:

Moore, R. & Johnston, P. (2018). **„Chaos im Netz“**, Disney  
(Original: „Ralph Breaks the Internet“)

- Komplexität des WWW und der Algorithmizität in der **kindergerechten Sprache** eines Animationsfilms veranschaulicht
- Paradigma der alles umspannenden Kultur der Digitalität



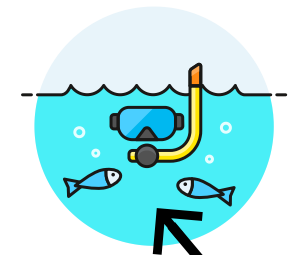
Lernende müssen nicht von ihrem persönlichen Mediennutzungsverhalten ausgehen, sondern treten **zuerst** in reflexive Distanz zur Kultur der Digitalität. (Anders 2019)

Grundmuster

Referentialität

Algorithmizität

Gemeinschaftlichkeit



„This is water!“



# Beispiel 1: Filmarbeit im Deutschunterricht

Inhalte, die im Film ‚Chaos im Netz‘ aufgegriffen werden:

- **Avatare**
- **Pop-up-Werbung**
- Online-Zahlungsverkehr
- **Click-baiting**
- **Suchmaschinen**
- **Social Media**
- Arcade-Games
- **viraler Online-Content**
- Sicherheits-Zertifikate
- Messenger-Dienste
- **Hate Speech**
- Shitstorms
- Anonymität im Netz
- Monetarisierung von Web-Content
- **Influencing**
- Online-Auktionen und Tauschbörsen
- Hardware
- WiFi
- **virtual reality**
- Multiplayer Looting-Games
- **Computerviren**
- **Malware**
- Streaming-Dienste (Musik und Video)
- Programmiersprachen
- Cyberkriminalität
- Glitch-Effekt
- DDOS-Attacke
- Antivirus-Software
- E-Mail

Grundmuster

Referentialität

Algorithmizität

Gemeinschaftlichkeit



→ in Mediothek der PH-Bern:  
Anleitungen zur Filmarbeit mit Kindern im Deutschunterricht.



# Beispiel: Kollaborativ Hypertextgeschichten schreiben

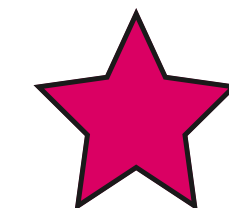
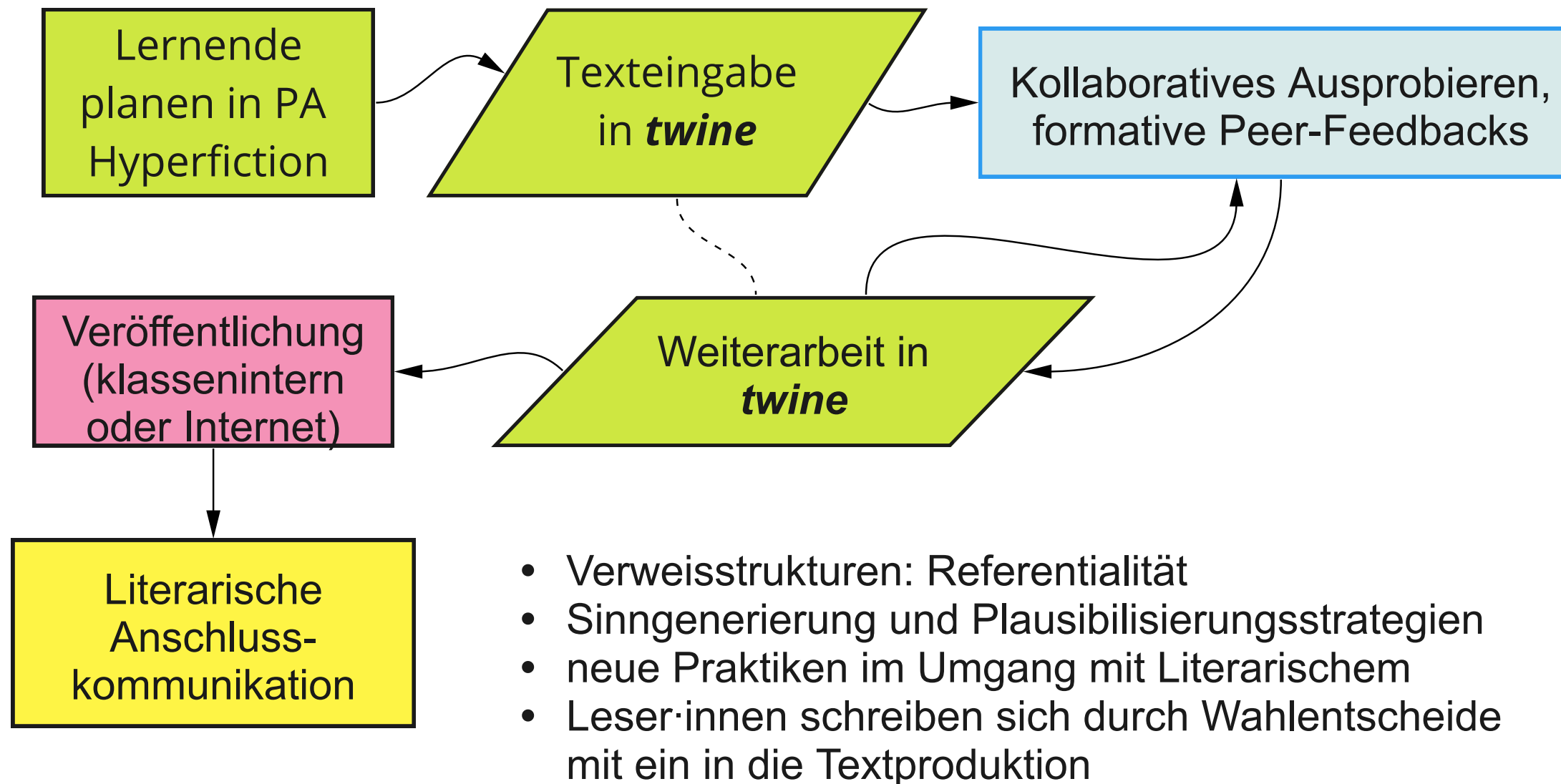
- Hyperfiction als ‚neues‘ literarisches Genre im Netz (Games, Text, Film)
- Ineinanderverlagerung von Produktion und Rezeption

Grundmuster

Referentialität

Gemeinschaftlichkeit

Zyklus 2, 3 und Sek II:



Anleitung  
online!



# Explorative Phase 15'

Erkunden Sie eine der beiden Anwendungen:

**Toontastic 3D**  
(Android, GooglePlay  
store)



**twinery.org**  
(browser)



Grundmuster

Referentialität

Algorithmizität

Gemeinschaftlichkeit

Grundfrage:

Wie lassen sich damit sprachliches Lernen  
und 4K verbinden?



# Zum Schluss: Didaktische Orientierungshilfen

**Alter Unterricht + neues Medium = alter Unterricht**

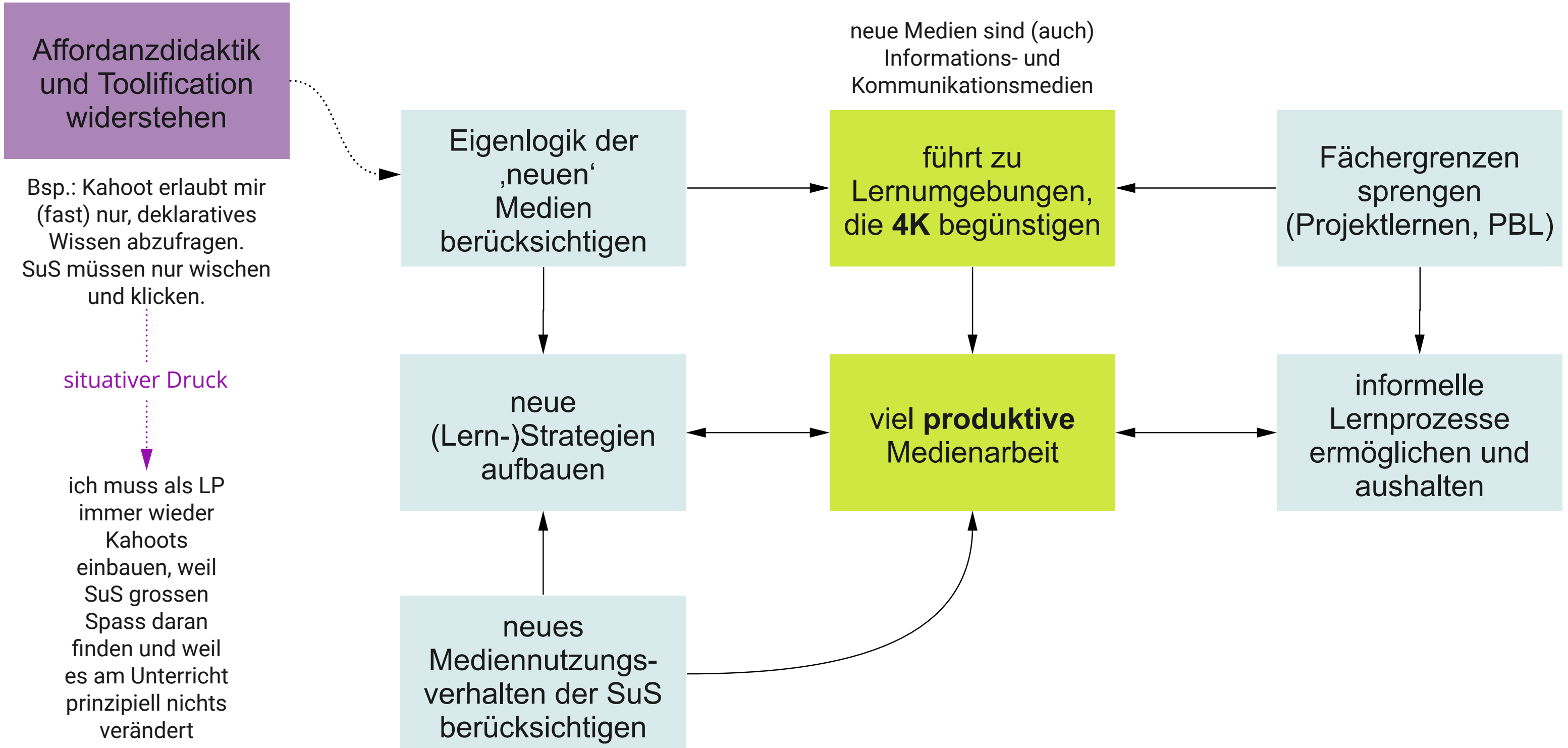
Grundfrage: Welche Eigenlogik haben die unterschiedlichen neuen Medien?  
Wie verändern Sie meine Rolle als LP, die Art des Lernens der SuS,  
den Lernprozess als solchen und die Lerngegenstände?

**Fokus: Möglichkeitsbedingungen und ‚der Anderswert‘ des Digitalen.**

- Bsp.: kollaboratives Lesetagebuch (digitaler Blog)
- Bsp.: integrativer Grammatikunterricht mit Klassen-Wiki
- Bsp.: Erklärvideos mit Ansatz LdL (Lernen durch Lehren)
- Bsp.: selbst Fake-News erstellen
- u.v.a.m.

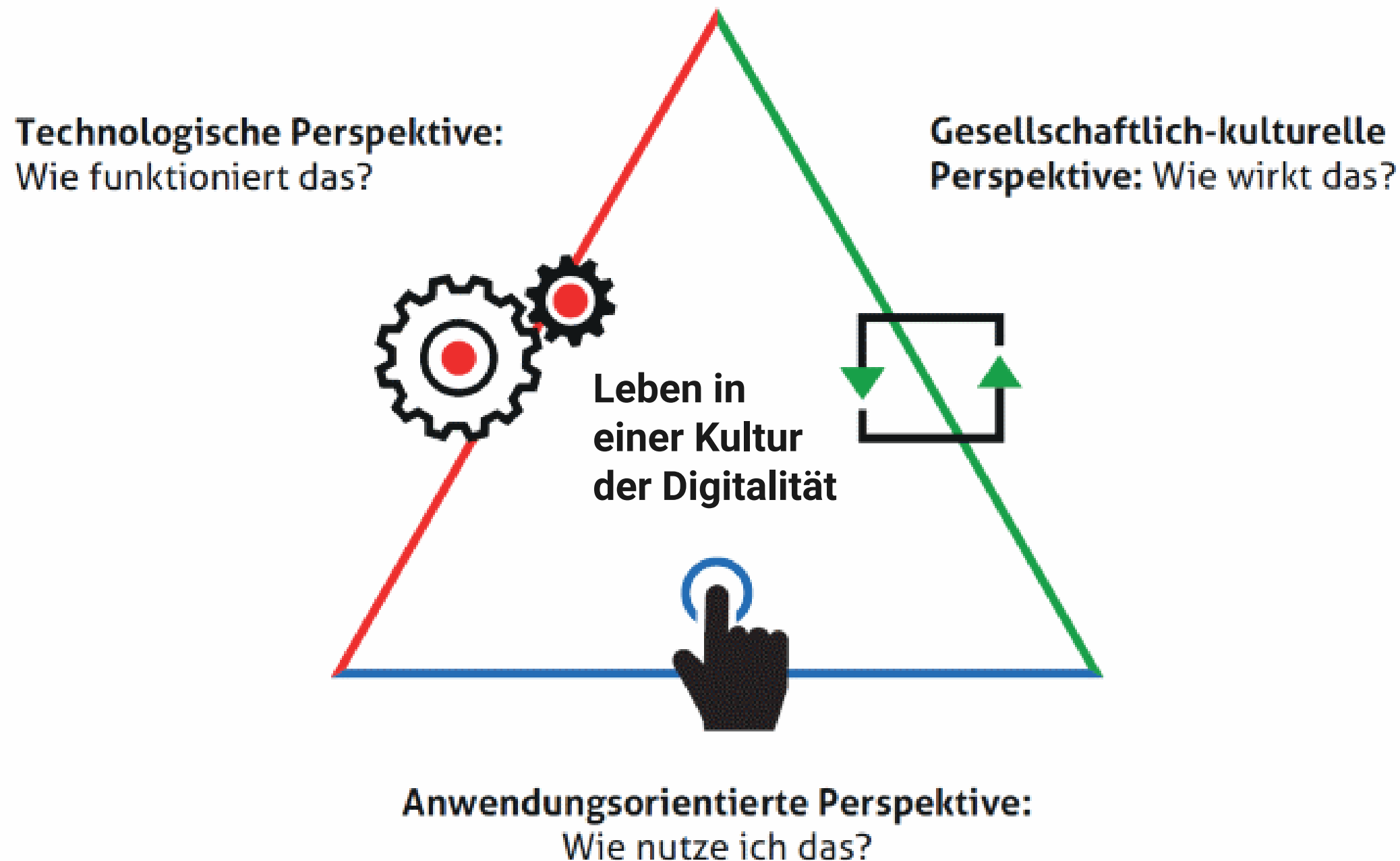


# Zum Schluss: Ein didaktisches Orientierungsdiagramm



# Zum Schluss: ein didaktisches Reflexionsinstrument

## Dagstuhl-Dreieck (auch: Frankfurt-Dreieck):



Bsp.: **Zyklus 1** –  
Digitales Zeichnungsportfolio.  
Kinder reichen fotografierte  
Zeichnungen anderer Kinder auf  
dem Tablet mit  
eigenen Inhalten an.





Vielen Dank!



QR-Code führt zur Präsentation mit  
Quellenverzeichnis, zum gratis E-Book  
und zu Praxis-Impulsen