

Panel 7: Spielend Neues Lernen Interaktive Medienformen als Lernräume in der Deutschdidaktik

Moderator*innen: Jan M. Boelmann, Lisa König (Pädagogische Hochschule Freiburg)

Die Digitalisierung stellt als neues Paradigma die deutsche Bildungslandschaft vor große Herausforderungen. Nicht zuletzt die Debatten um den sogenannten DigitalPakt Schule oder auch der Ausbruch der globalen Coronapandemie zeigen deutlich auf, dass Deutschland noch ganz am Anfang entsprechender Bemühungen steht (vgl. u.a. Klieme 2020). Einerseits fehlt es an technischer Infrastruktur – vom Breitbandausbau über datenschutzsichere Bildungsclocloudlösungen bis hin zur technischen Wartung von Computern und Tablets an Schulen –, andererseits mangelt es an didaktischen Konzepten, wie Unterricht in Zeiten digitaler, interaktiver und partizipativer Möglichkeiten aussehen könnte und sollte (vgl. u.a. Frederking 2021). Zwar haben mittlerweile visuelle und auditive Medien – mal mehr, mal weniger intensiv – einen Weg in den Unterricht gefunden. Dies geschieht allerdings zumeist, um alte Lernziele durch neue Zugänge zu ermöglichen und nicht um medienspezifische Eigenheiten zu analysieren und zu nutzen (vgl. ebd.). Interaktive Medienformen ermöglichen im Gegensatz hierzu, sowohl bereits curricular verankerte Lernziele zu erreichen, jedoch ebenso aufgrund ihrer gegenstandsspezifischen Gestaltungsstrukturen – wie Interaktivität, Immersion, Erfahrungsbasierung und kognitive Aktivierung (vgl. u.a. Neitzel/Mohr 2006; Pietschmann 2017; Praetorius et al. 2018; Boelmann/Stechel 2020) – neue Lernziele zu definieren und ein zukunftsgerichtetes, partizipatives und kollaboratives Lernen aller Schüler*innen zu eröffnen (vgl. u.a. Boelmann/König/Stechel 2021 i. Dr.; König 2021). Im Rahmen des Panels „Spielend Neues Lernen – Interaktive Medienformen als Lernräume in der Deutschdidaktik“ werden eben jene Potenziale für die schulische Vermittlungspraxis und deutschdidaktische Forschung herausgearbeitet und hinsichtlich des medialen Wandels kontextualisiert.

Das Panel richtet sich vornehmlich an Nachwuchswissenschaftler*innen, die sich mit dem Einsatz und den Potenzialen interaktiver Medien in verschiedenen Bereichen des Deutschunterrichts beschäftigen. Das Panel umfasst neben dem rahmenden Eröffnungsvortrag drei Beiträge, welche die Lehr- und Lernpotenziale von interaktiven Medienformen wie Appgames, Computerspiele, Virtual und Augmented Reality in den Blick nehmen und Herausforderungen vor dem Hintergrund ihrer gegenstandsspezifischen Gestaltungsstrukturen beleuchten:

- Eröffnungsvortrag: Spielend Neues Lernen. Interaktive Medienformen als Lernräume in der Deutschdidaktik.
- Beitrag 1: Lernförderliche Potenziale narrativer Computerspiele für schwache und schwächste Lerner*innen
- Beitrag 2: Vom Puzzle zum Spiel und zurück? Förderung literarischer Kompetenzen in „Storyteller“
- Beitrag 3: Virtuelle Welten erzählen! VR-Spiele als (Ver)handlungsraum immersiven Storytellings im Deutschunterricht

Die Digitalisierung stellt als neues Paradigma die deutsche Bildungslandschaft vor große Herausforderungen. Nicht zuletzt die Debatten um den sogenannten DigitalPakt Schule oder auch der Ausbruch der globalen Coronapandemie zeigen deutlich auf, dass Deutschland noch ganz am Anfang entsprechender Bemühungen steht (vgl. u.a. Klieme 2020). Einerseits fehlt es an technischer Infrastruktur – vom Breitbandausbau über datenschutzsichere Bildungsclocloudlösungen bis hin zur technischen Wartung von Computern und Tablets an Schulen –, andererseits mangelt es an didaktischen Konzepten, wie Unterricht in Zeiten digitaler, interaktiver und partizipativer Möglichkeiten aussehen könnte und sollte (vgl. u.a. Frederking 2021). Zwar haben mittlerweile visuelle und auditive Medien – mal mehr, mal weniger intensiv – einen Weg in den Unterricht gefunden. Dies geschieht allerdings zumeist, um alte Lernziele durch neue Zugänge zu ermöglichen und nicht um medienspezifische Eigenheiten zu analysieren und zu nutzen (vgl. ebd.). Interaktive Medienformen ermöglichen im Gegensatz hierzu, sowohl bereits curricular verankerte Lernziele zu erreichen, jedoch ebenso aufgrund ihrer gegenstandsspezifischen Gestaltungsstrukturen – wie Interaktivität, Immersion, Erfahrungsbasierung und kognitive Aktivierung (vgl. u.a. Neitzel/Mohr 2006; Pietschmann 2017; Praetorius et al. 2018; Boelmann/Stechel 2020) – neue Lernziele zu definieren und ein zukunftsgerichtetes, partizipatives und kollaboratives Lernen aller Schüler*innen zu eröffnen (vgl. u.a. Boelmann/König/Stechel 2021 i. Dr.; König 2021). Im Rahmen des Eröffnungsvortrags „Spielend Neues Lernen. Interaktive Medienformen als Lernräume in der Deutschdidaktik“ werden jene Potenziale für die schulische Vermittlungspraxis und deutschdidaktische Forschung herausgearbeitet und hinsichtlich des medialen Wandels kontextualisiert.

Literatur:

- Boelmann, Jan M./König, Lisa/Stechel, Janek (2021): Warum Computerspiele eine eigene Didaktik brauchen. In: Literatur und Unterricht. H.2 (in Veröffentlichung).
- Boelmann, Jan M./Stechel, Janek (2020): Erfahrungsbasiertes Lernen mit Computerspielen in formalen Bildungskontexten. In: *ide 2*, S. 9-21.
- Frederking, Volker (Hrsg.): Digitales Lernen Grundschule. Fachdidaktische Ergebnisse eines Forscherverbundes. Münster: Waxmann.
- Klieme, Eckhard (2020): Guter Unterricht – auch und besonders unter Einschränkungen der Pandemie? In: Fickermann, Detlef/Edelstein, Benjamin (Hrsg.): „Langsam vermiss ich die Schule ...“. Schule während und nach der Corona-Pandemie. Münster/New York: Waxmann, S. 117-135.
- König, Lisa (2021): Computerspieldidaktik - Ein Überblicksbeitrag. In: KinderundJugendmedien.de.
- Neitzel, Britta / Mohr, Rolf F. (2006): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion. In: dies. (Hrsg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel. Marburg: Schüren, S. 9-19.
- Pietschmann, Daniel (2017): Das Erleben virtueller Welten. Involvierung, Immersion und Engagement in Computerspielen. Glückstadt: vwh.

Praetorius, Anna-Katharina/Klieme, Eckhard/Herbert, Benjamin (2018): Generic dimensions of teaching quality: the German framework of Three Basic Dimensions. In: ZDM – International Journal on Mathematics Education 50 (3).die Stärken, Schwächen und das künstlerisch-spielerische Potential des Digitalen Theaters aus Sicht des Performance-Künstlers Wayne Götz und des Informatikers Dr. Nathan Hüsken dar.

Kontakt: jan.boelmann@ph-freiburg.de; lisa.koenig@ph-freiburg.de

Lilli C. Eichenberger (Pädagogische Hochschule Freiburg)

Lernförderliche Potenziale narrativer Computerspiele für schwache und schwächste Lerner*innen

Das Verstehen von Geschichten ist gerade in Zeiten zunehmender Digitalisierung eine zentrale Kompetenz für Heranwachsende, sind sie doch in zahlreichen Lebenssituationen mit Geschichten konfrontiert und mit ihrer Erschließung beschäftigt (vgl. u.a. Hurrelmann/Hammer/Stelberg 1996; Schilcher/Pissarek 2018; Boelmann/König 2021). Heutige Konzepte narrativer Gegenstände gehen von einer Erweiterung der textgebundenen literarischen Produkte über Film und Comic bis hin zu interaktiven Formaten aus (vgl. Boelmann 2015; Kepser/Abraham 2016), die alle zum Gegenstand literarischer Lernprozesse reichen können.

Im Projekt MABEL (Mediale Affinitäten als Bedingungsfaktoren des Erwerbs literarischer Kompetenz) wird im Rahmen einer Interventionsstudie (N=80, Klasse 5, Mixed Methods, Thema: Märchen) untersucht, welches Potential für computerspielbasierten und schriftentlasteten Literaturunterricht besteht. Hierbei steht insbesondere die Heterogenitätsvariable Mediale Affinitäten (bestehend aus medialer Sozialisation, Motivation und Selbstkonzept in Anlehnung an tech-savvyness (vgl. u.a. Shelley/Miller 2008) sowie die heterogene Lernvoraussetzung Leseverständnis im Zentrum. Im Rahmen des Vortrags wird anhand der empirischen Studienergebnisse der Interventionsstudie gezeigt, dass ein digitalinteraktiver Unterricht, besonders für schwache und schwächste Lerner*innen mit einer ausgeprägten Affinität zum Interaktiven, den Erwerb, Auf- und Ausbau zentraler literarischer Grundkompetenzen (vgl. Boelmann/König 2021) unterstützt und damit anhand alternativer Zugangsweisen Lernchancen eröffnet.

Literatur:

Boelmann, Jan M. (2015): Literarisches Verstehen mit narrativen Computerspielen. Eine empirische Studie zu den Potenzialen der Vermittlung von literarischer Bildung und literarischer Kompetenz mit einem schüleraffinen Medium. München: kopaed.

Boelmann, Jan M.; König, Lisa (2021): Literarische Kompetenz messen, literarische Bildung fördern. Das BOLIVE-Modell. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren.

Hurrelmann, Bettina; Hammer, Michael; Stelberg, Klaus (1996): Familienmitglied Fernsehen. Fernsehgebrauch und Probleme der Fernseherziehung in verschiedenen Familienformen. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Kepser, Matthis; Abraham, Ulf (2016): Literaturdidaktik Deutsch. Eine Einführung. Berlin: Erich Schmidt Verlag.

Schilcher, Anita; Pissarek, Markus (2018): Auf dem Weg zur literarischen Kompetenz. Ein Modell literarischen Lernens auf semiotischer Grundlage. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren.

Shelley, Gina; Miller, Ryan (2008): Understanding Tech-Savvy Teachers: Identifying Their Characteristics, Motivation and Challenges. In: International Journal of Technology in Teaching and Learning (4), S. 1-20.

Kontakt: lilli.eichenberger(at)ph-freiburg.de

Stefan Köhler (Universität Hildesheim)

Vom Puzzle zum Spiel und zurück? Förderung literarischer Kompetenzen in „Storyteller“

Um einen literarischen Text verstehen zu können, ist „die Einsicht, worum es in einer Geschichte geht oder welche Figuren darin vorkommen [...] [elementar, da] es [ohne diese Einsicht] nicht möglich ist, einem narrativen Handlungsfortgang sinnverstehend zu folgen oder weiterführende Strukturen herauszuarbeiten“ (Boelmann/König 2021, S. 50). Das BOLIVE-Modell unterscheidet dafür drei Niveaustufen: Identifikation, Analyse und Reflexion. Um die dritte Niveaustufe, die Reflexion, erreichen zu können, müssen dabei zunächst Informationen identifiziert und danach miteinander in Beziehung gesetzt werden (vgl. Boelmann/König 2021, S. 50f.). Diese Fähigkeit stellt jedoch für einige Schüler*innen eine große Herausforderung dar, die sie in konventionellen Lernsettings nicht bewältigen können.

Angesichts dessen wird im Rahmen des Vortrags ein alternativer Zugang anhand des digitalen Spiels Storyteller (Benmergui 2021) vorgestellt: Hier liegen alle für einen Plot benötigten Elemente bereits vor, müssen also nicht mehr identifiziert, aber in eine handlungslogisch sinnvolle Reihe gebracht und Figuren, Räume sowie Gegenstände in Comic-Panels angeordnet werden, sodass sich eine bestimmte Handlung bzw. ein vorgegebenes Ende ergibt. Durch das Austesten verschiedener Optionen sammeln die Schüler*innen Erkenntnisse über den chronologischen Einsatz von Elementen und deren Wirkung sowie ihrer Beziehungen miteinander, wodurch literarische Kompetenzen gefördert, „[i]n der Logik der Geschichte weiter[gedacht]“ (Boelmann 2015, S. 76) und „die sich aus den Handlungen ergebenden Auswirkungen auf die Figurenkonstellation [...] antizipier[t]“ (ebd., S. 77) werden.

Über die Puzzle-Aufgaben hinaus, für die es im Sinne einer konfigurativen multilinearen, digital vermittelten Erzählung (vgl. Köhler 2020) eine vorgegebene Lösung in Form einer bestimmten Handlung – wenn etwa der Plot von Romeo und Julia reinszeniert werden soll – oder ein zu erreichendes Ende gibt, das auf verschiedenen Wegen erreicht werden kann, können die Schüler*innen in Storyteller im freien Spiel mit Elementen und dem Regelsystem auch eigene Plots kreieren, was die Auseinandersetzung mit handlungslogischen Zusammenhängen nochmals unterstützt. Vor dem Hintergrund dessen wird abschließend innerhalb des Vortrags der Frage nachgegangen, ob und inwiefern sich die potenzielle Offenheit der Ergebnisse durch Vorerfahrungen und Konventionen, bspw. wie bei dem Umgang mit unterschiedlichen Genres, aber auch durch die prozedurale Rhetorik (vgl. Bogost 2007) des Regelsystems von Storyteller formal eventuell doch wieder einem Puzzle annähert.

Literatur:

Storyteller. Benmergui, Daniel (Annapurna Interactive). USA, 2021.

Boelmann, Jan M. (2015): Literarisches Verstehen mit narrativen Computerspielen. München: kopaed.

Boelmann, Jan M./König, Lisa (2021): Literarische Kompetenz messen, literarische Bildung fördern. Das BOLIVE-Modell. Hohengehren: Schneider.

Bogost, Ian (2007): Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames. Cambridge, MA: The MIT Press.

Köhler, Stefan (2020): Spiele erzählen. Anders. Über den Umgang mit Computerspielen im Deutschunterricht. In: *ide 2*, S. 57-65.

Kontakt: stefanclemenskoehler@web.de

Rudolf Michael (Universität Würzburg)

Virtuelle Welten erzählen! VR-Spiele als (Ver)handlungsraum immersiven Storytellings im Deutschunterricht

Sowohl das Spielen als auch das Erzählen folgen seit jeher einem ähnlichen Traditionsreichtum und werden bis dato ihrer immanenten sozialen sowie kulturellen Bedeutung gerecht (vgl. u. a. Friedmann 2018; Ryan 2004). Doch ähnlich, wie sich das Erzählen mit der Zeit – über die Oralität, zum geschriebenen Wort, bis hin zur Vermittlung durch digitale Kommunikationsformen – weiterentwickelt hat, fand auch das Spiel in neusten Medienformen wie Virtual Reality (VR) den Weg von der analogen in die digitale, virtuelle Welt. VR-inhärente interaktive und immersive Erfahrungsräume wirken sich dabei in besonderer Weise auf die Art des Storytellings aus: So wird es Spielenden beispielsweise durch hand-, face- oder eye-tracking ermöglicht, sich vom traditionellen Interface des Spielecontrollers zu lösen; durch die räumliche Wahrnehmung der visuellen 360°-Darstellungen können die Grenzen des Bildschirms durchbrochen werden, was die Annäherung an eine möglichst „totale Immersion“ (Beil et al. 2018, S. 162) der Spielenden ermöglicht.

Angesichts dessen wird im Rahmen des Vortrags der didaktische Mehrwert immersiven Storytellings von VR-Spielen für den Deutschunterricht verhandelt. Anhand konkreter Beispiele aus exemplarischen VR-Spielen wird aufgezeigt, wie bisherig etablierte narrative Kategorien von Raum, Zeit, Figuren etc. neu gedacht und Schüler*innen bei ihrer Auseinandersetzung mit Geschichten unterstützt werden. Hierbei wird eine transmediale Perspektive (vgl. u. a. Friedemann 2016; Kurwinkel 2012) angelegt: Durch das Analysieren, Vergleichen und Reflektieren der medienpezifischen, narrativen Gestaltungsstrategien werden den Schüler*innen zum einen zeitgemäße Erlebnis- und Handlungsräume eröffnet, die durch das tiefe Eintauchen in die Storyworld der VR-Spiele einen nachhaltigen Lerneffekt mit sich führen. Zum anderen wird es den Lernenden ermöglicht – ganz im Sinne einer Medienkulturdidaktik – einen kompetenten Umgang mit Narrationen an VR-Medien und ihren erzähltechnischen Innovationen auszubilden.

Literatur:

Beil, Benjamin/Hensel, Thomas/Rauscher, Andreas (Hrsg.) (2018): *Game Studies*. Wiesbaden: Springer VS.

Friedmann, Joachim (2016): Transmediales Erzählen. Narrative Gestaltung in Literatur, Film, Graphic Novel und Game. München: UVK.

Friedmann, Joachim (2018): Storytelling. Einführung in Theorie und Praxis. München: UVK.

Kurwinkel, Tobias (2012): Transmedialität. Online unter:
<http://www.kinderundjugendmedien.de/index.php/begriffe-und-termini/222-transmedialitaet> [Abruf:
25.10.2021].

Ryan, Marie Laure (2004): Introduction. In: Dies. (Hrsg.): Narrative across Media. The Language of Storytelling. Lincoln/London: University of Nebraska Press, S. 1-40.

Kontakt: michael.rudolf@uni-wuerzburg.de