

VORWORT

INTERAKTIVE MEDIEN IM DEUTSCHUNTERRICHT

[Jan M. Boelmann](#)

Pädagogische Hochschule Freiburg | jan.boelmann@ph-freiburg.de

[Lisa König](#)

Pädagogische Hochschule Freiburg | lisa.koenig@ph-freiburg.de

[Jaron Müller](#)

Pädagogische Hochschule Freiburg | jaron.mueller@ph-freiburg.de

Apps, Games, Virtual- oder Augmented-Reality – interaktive Medien bieten angesichts ihrer medienspezifischen Gestaltungsstrukturen vielfältige Potenziale für den Einsatz im Deutschunterricht. Bilderbuchapps vermitteln bereits jungen Schüler*innen Geschichten mit interaktiven Animationen (vgl. u.a. Ritter / Ritter 2020; Knopf / Abraham 2016); Games stellen Lernende vor kognitiv aktivierende Herausforderungen, die es kreativ und problemlöseorientiert zu bewältigen gilt (vgl. u.a. jüngst Boelmann / König / Stechel 2022; Boelmann / König 2022; Schöffmann 2021; Engels 2014); VR- und AR-Anwendungen gelingt es, immersive Vermittlungssettings zu kreieren, die Lernräume multidimensional erfahrbar machen (vgl. u.a. König 2022; 2024; Southgate 2020; Dede et al. 2017). In Zeiten zunehmender Digitalisierung bzw. Digitalität (vgl. u.a. Hauck-Thum / Noller 2021; Beißwenger et al. 2020) rückten angesichts der damit zunehmenden Angebotsvielfalt und sich verändernden Lebenswelt der Schüler*innen vermehrt Lehr- und Lernpotenziale unterschiedlicher digitaler Medien in den Mittelpunkt didaktischer Überlegungen und Untersuchungen. Auch im deutschdidaktischen Kontext wurde von unterschiedlichen Forschungsprojekten und -initiativen ein Schwerpunkt auf Potenziale einzelner Gegenstände oder Medienformen für verschiedene (Kompetenz-) Bereiche des Deutschunterrichts gelegt (vgl. u.a. Frederking 2021; Knopf 2015).

Vor dem Hintergrund dessen dokumentieren die Beiträge dieses Bandes die Ergebnisse der Jahrestagung der AG Medien 2023, die unter dem Thema „Gaming, Apps und Co. – Interaktive Medien im Deutschunterricht“ das Ziel verfolgte, einen Überblick über aktuelle Forschungsprojekte und -ergebnisse zu interaktiven Medien zu ermöglichen. Hierbei wurden unterschiedliche digitale Medienformen mit ihren lernförderlichen und auch -hinderlichen Aspekten aus deutschdidaktischer Perspektive beleuchtet.

Dabei standen u.a. Fragen nach konkreten Lehr- und Lernpotenzialen interaktiver Medienformen für den Deutschunterricht, seinen Kompetenzbereichen und Forschungsfeldern zentral, sowie Wege zukunftsorientierten Lernens anhand medienspezifischer Gestaltungsstrukturen – auch unter Berücksichtigung von Querschnittsthemen wie Mehrsprachigkeit, Diversitätsorientierung, Digitalisierung und Digitalität der Gesellschaft sowie des Bildungssystems.

Der Band gliedert seine elf Beiträge in vier Bereiche. Nach einer thematischen Einführung folgen in den ersten zwei Bereichen, die aktuelle empirische Forschung fokussieren, Ergebnisberichte aus Forschungsprojekten zu Lerneffekten mit Bilderbuch-Apps und Computerspielen. Im dritten Bereich besprechen die Beitragenden konzeptionelle und gegenstandsanalytische Perspektiven auf das schulische Lernen mit Computerspielen, während der Beitrag des vierten Bereichs einen Einblick in ein interdisziplinäres Praxisprojekt zur didaktischen Computerspielproduktion gewährt.

Zunächst öffnen **Jan M. Boelmann** und **Lisa König** in ihrem einführenden Beitrag das Themenfeld des Bandes mit einem Überblick über Ansätze, Entwicklungen und Perspektiven der didaktischen Arbeit mit interaktiven Medien. Dabei entwerfen sie eine Skizze einer Didaktik der Digitalisierung, gehen auf Lernpotenziale ein und präsentieren sowohl didaktische als auch methodische Impulse.

Den Anfang im Bereich „Empirische Forschung zu Bilderbuch-Apps“ machen **Juliane Dube** und **Gerrit Helm** mit der Vorstellung von Ergebnissen ihrer Studie zu Potenzialen ästhetischer Erfahrungen mit diesem Medium im Unterricht. Anhand videografischer Daten untersuchten sie u. a. kulturelle Praktiken, ästhetische Erlebensprozesse und Reaktionen auf kognitive Dissonanzen bei der Rezeption der App-Adaption von Janoschs *Oh, wie schön ist Panama* (2015).

Claudia Müller-Brauers, **Christiane Miosga**, **Fabian Buchmeier** und **Hannah Quidsinski** präsentieren ihrerseits Resultate ihrer Studie zur Wirkung von Bilderbuch-Apps auf das narrative Verstehen von Kindern. Dabei nehmen sie gezielt anhand von Videodaten in den Blick, inwiefern das dialogische Lesen der App *Paul und seine Freunde* (2015) inhaltliche Verstehensprozesse von 4- bis 6-Jährigen begünstigt, etwa im Hinblick auf Figuren oder narrative Schemata.

Den Bereich „Empirische Forschung zu Games“ eröffnet ein Beitrag von **Lisa König**, in dem sie Ergebnisse des PinbaR-Projekts vorstellt. Im Rahmen der Studie wurden Potenziale eines gamebasierten Lernsettings für inklusive Bildungskontexte untersucht und dabei angewendete kognitive und metakognitive Lernstrategieanwendung bei der Rezeption des Puzzlecomputerspiels *Storyteller* (2023) und des Märchens *Hans im Glück* vergleichend ausgewertet.

Diana Gebele, **Alexandra Zepter**, **Alexandra Budke** und **André Czauderna** berichten von der didaktisch fundierten Entwicklung des digitalen Spiels *EcoKick* (2024) im Rahmen des interdisziplinären Projekts MASDIGU. Anhand von Schlüsselstellen und ausgewählten Elementen des Spiel wird dargelegt, wie bei der Rezeption insbesondere Kompetenzen zu materialgestütztem Argumentieren anhand multimodaler Materialien geschult werden.

Im ersten von vier Beiträgen des Bereichs „Konzeptionelle Überlegungen und Gegenstandsanalysen“ widmet **Matthis Kepser** sich dem Browsergame *Every day the same dream* (2009). Er arbeitet heraus, wie insbesondere anhand von Leerstellen in der Spielnarration literarisches Lernen gefördert werden kann und geht darüber hinaus auf Potenziale paratextueller Gegenstände (Let's Play-Videos, Filmadaptionen) für sprachlich-literarische Lernprozesse mit dem Spiel ein.

Anhand des Puzzlecomputerspiels *Storyteller* (2023) zeigt **Stefan Köhler** auf, wie durch die darin spielerisch vollzogene Konstruktion kurzer Erzählungen mit vorgegebenen Elementen das Verstehen handlungslogischer Zusammenhänge und von Figureneigenschaften gefördert werden kann. Auf seiner inhaltlichen und strukturellen Spielanalyse aufbauend bespricht er didaktisch interessante Aspekte und entwirft exemplarische Einsatzszenarien für den Deutschunterricht.

In **Timo Rougets** Beitrag bespricht der Autor Lernpotenziale von Computerspielidyllen und geht dabei grundlegend auf die Frage ein, welche Bestandteile digitaler Spiele in deren medienspezifischem Kontext als Idyllen begriffen werden können. Rouget bespricht anhand von Beispielen wie *Kingdom Come: Deliverance* (2018) und ausgewählten „Cozy Games“, welche Potenziale idyllische Szenarien und deren narrative Funktion für die Vermittlung literarischer Kompetenzen mit Computerspielen bieten.

Einen detaillierten Blick auf ludische und literarische Lernpotenziale von Computerspielen wirft **Michael Rudolf**. Mit dem narrativen 2D-Adventure *A Juggler's Tale* (2021) zeigt er prototypisch auf, wie Lernpotenziale digitaler Spiele für den Deutschunterricht durch entsprechende Didaktisierung erschlossen werden können und zeichnet so einen Weg zur Vermittlung verschiedener literarischer Kompetenzen anhand sowohl narrativer als auch ludischer Elemente von Computerspielen.

Im Anschluss beleuchtet **Friedrich Werther** noch spezifischer, wie die ludisch-involvierte Rezeptionsweise narrativer Games literarische Lernprozesse mit ihnen als Gegenstand beeinflusst. Anschaulich wird am Beispiel des Puzzle-Platformspiels *Candleman* (2017) dargestellt, welche medienspezifisch besonderen Lernpotenziale das Zusammenspiel von narrativen und ludischen Spielbestandteilen u. a. durch dessen affektive Rezeptionswirkung bietet.

Der Band wird abgerundet durch einen Praxisbeitrag von **René Barth, Sarah Stumpf, Michael Baur** und **Gunhild Berg**. Im Rahmen der Kooperation zwischen ihren Hochschulen ließen sie Gamedesign- und Lehramtsstudierende Spiele zur Anregung von Game Based Learning produzieren und berichten im Beitrag über die festgestellten Effekte der interdisziplinären Kooperationen auf die Qualität der gemeinsam erstellten Spiele aus spielerischer und didaktischer Perspektive.

Mit diesen elf Beiträgen steuert der vorliegende Band zur aktuellen digital-deutschdidaktischen Diskussion einen breiten Einblick in Forschung und innovative Konzeptentwicklung zu digitalen und gamebasierten Lernsettings bei. Wir bedanken uns herzlich bei allen Reviewer*innen sowie bei Felicitas Leichtle, die uns im Veröffentlichungsprozess tatkräftig unterstützt hat. Ebenso gilt unser Dank Nathalie Kónya-Jobs für die fachkundige und hilfsbereite Betreuung des Bandes. Zu guter Letzt wünschen wir Ihnen nun eine aufschlussreiche Lektüre mit anregenden Impulsen!

LITERATURANGABEN

PRIMÄRQUELLEN

LUDOGRAPHIE

— *Oh, wie schön ist Panama*. 2015 (Mixtvision Mediengesellschaft mbH). — *Paul und seine Freunde*. 2015 (nudge GmbH). — *Storyteller*. 2023 (Annapurna Interactive). — *EcoKick*. 2024 (MASDIGU). — *Every day the same dream*. 2009 (Molleindustria). — *Kingdom Come: Deliverance*. 2018 (Warhorse Studios). — *A Juggler's Tale*. 2021 (Kaleidoscube). — *Candleman*. 2018 (Candleman Games).

SEKUNDÄRQUELLEN

— **Beißwenger, Michael / Gryl, Inga / Schacht, Florian (Hrsg.)**: Digitale Innovationen und Kompetenzen in der Lehramtsausbildung. Duisburg: Universitätsverlag Rhein-Ruhr. — **Boelmann, Jan M. / König, Lisa (2022)**: Geschichten interaktiv erleben. Potenziale und Herausforderungen von narrativen Computerspielen für einen neuen Literaturunterricht. In: Schweizer Leseforum. 2022 / 3. Literalität und Spiel. Online unter: https://www.leseforum.ch/sysModules/obxLeseforum/Artikel/774/2022_3_de_boelmann_koenig.pdf — **Boelmann, Jan M. / König, Lisa / Stechel, Janek (2022)**: Warum Computerspiele eine eigene Didaktik brauchen. In: Standke, Jan (Hrsg.): Spiele(n) in der Gegenwartskultur: Medien und Praktiken des Spiel(en)s im literatur- und mediendidaktischen Kontext. Trier: WVT, S. 109-128. — **Dede, Chris / Liu, Dejian / Huang, Ronghuai / Richards, John (Hrsg.) (2017)**: Virtual, augmented and mixed realities in education. Singapur: Springer. — **Engelns, Markus (2014)**: Spielen und Erzählen. Computerspiele und die Ebenen ihrer Realisierung. Heidelberg: Synchron. — **Frederking, Volker (2021) (Hrsg.)**: Digitales Lernen Grundschule. Fachdidaktische Ergebnisse eines Forscherverbundes. Münster: Waxmann. — **Hauck-Thum, Ute / Noller, Jörg (Hrsg.)**: Was ist Digitalität? Philosophische und pädagogische Perspektiven. Berlin: Springer. — **Knopf, Julia (2015) (Hrsg.)**: Medienvielfalt in der Deutschdidaktik. Erkenntnisse und Perspektiven für Theorie, Empirie und Praxis. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren. — **Knopf, Julia / Abraham, Ulf (2016) (Hrsg.)**: Deutsch Digital. Band 1 & 2. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren. — **König, Lisa (2022)**: „Erkunden wir die Welt“. Lehr- und Lernpotenziale von Virtual Reality Umgebungen für die Förderung literarischer Verstehensprozesse in heterogenen Lerngruppen. In: Jungwirth, Martin / Harsch, Nina / Noltensheimer, Yvonne / Stein, Martin / Willenberg, Nicola (Hrsg.): Diversität Digital Denken – The Wider View. Münster: WTM, S. 331-341. — **König, Lisa (2024)**: König, Lisa (2024): Neue Welten entdecken – Virtual Reality im Grundschulunterricht. In: schule-mal-digital.de (Informationsportal des IWM Tübingen). Online unter: <https://www.schule-mal-digital.de/alle-beitraege/schule-mal-digital-artikel/neue-welten-entdecken-virtual-reality-im-grundschulunterricht>. überarbeitete, gekürzte und ergänzte Zweitveröffentlichung als: König, Lisa (2024): Zukunft, jetzt! Mit Virtual Reality in der Grundschule lernen. In: Kompetenzverbund lernen: digital. Online unter: <https://lernen.digital/zukunftsraum-beitrag/zukunft-jetzt-mit-vr-in-der-grundschule-lernen/>. — **Ritter, Michael / Ritter, Alexandra (2020)**: Lesepraxen im Medienzeitalter. Vorlesegespräche zu analogen und digitalen Bilderbüchern. Ein Projektbericht. München: kopaed. — **Schöffmann, Andreas (2021)**: Digitale Spiele aus deutschdidaktischer Perspektive Herausforderungen für den Deutschunterricht. Berlin: Metzler. — **Southgate, Erica (2020)**: Virtual reality in curriculum and pedagogy. Evidence from secondary classrooms. New York/London: Routledge.