



Digital

Deutsch

unterrichten

Tilman von Brand · Annett Lehmann
Ronny Röwert · Susanne Tanejew

Grundlagen, Impulse
und Perspektiven

ISBN 978-3-7727-1577-8



Kallmeyer



Download-
Material

Tilman von Brand · Annett Lehmann · Ronny Röwert · Susanne Tanejew

Digital Deutsch unterrichten

Grundlagen, Impulse, Perspektiven

Unter Mitarbeit von Kristina Koebe

Internet-Links zu externen Webseiten Dritter, die in diesem Titel enthalten sind, wurden vor Erstellung der E-Book-Version sorgfältig auf ihre Aktualität geprüft. Der Verlag übernimmt keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Seiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind. Rechtswidrige Inhalte waren zum Zeitpunkt der Verlinkung nicht erkennbar.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Impressum

Tilman von Brand · Annett Lehmann · Ronny Röwert · Susanne Tanejew
Digital Deutsch unterrichten
Grundlagen, Impulse, Perspektiven

1. Auflage 2021
Das E-Book folgt der Buchausgabe: 1. Auflage 2021

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

© 2021. Kallmeyer in Verbindung mit Klett
Friedrich Verlag GmbH
D-30159 Hannover
Alle Rechte vorbehalten.
www.friedrich-verlag.de

Redaktion: Daniela Brunner, Korschenbroich
E-Book Erstellung: Bookwire, Frankfurt

ISBN: 978-3-7727-1577-8 (pdf)
ISBN: 978-3-7727-1576-1 (print)

Tilman von Brand · Annett Lehmann · Ronny Röwert · Susanne Tanejew

Digital Deutsch unterrichten

Grundlagen, Impulse, Perspektiven

Unter Mitarbeit von Kristina Koebe

Klett | Kallmeyer

Vorwort	9
1 Digitale Potenziale im Unterricht	10
1.1 Bildung in der digitalen Welt als Anspruch zeitgemäßer Schulbildung	10
1.2 Digital wird normal	10
1.3 Lehren und Lernen mit Medien und über Medien	12
1.4 Der Begriffsdschungel digitaler Bildung	14
1.5 Digital ist besser? Ein kurzer Exkurs zur Mehrwert-Frage	15
<i>Exemplarisches Lernszenario I: Distanzunterricht I</i>	16
2 Von Bedien- zu Medienkompetenzen	19
2.1 Alte und neue Anforderungen an Lehrkräfte	19
2.2 Kompetenzrahmen geben Orientierung	20
2.3 Qualifizierungs- und Austauschangebote zu digitaler Bildung	22
2.4 Rechtliche Fragen	23
2.4.1 Urheberrecht	23
2.4.2 Datenschutz	26
2.5 Digitale Umgebungen für Lehrende und Lernende	29
2.5.1 Technische Ausstattung	29
2.5.2 Hardware	30
2.5.3 Software	32
2.5.4 Internet	33
2.5.5 Kosten	34
2.5.6 Lernplattformen	35
2.5.7 Videokonferenz-Tools	38
2.5.8 Tools zur Selbstorganisation von Lehrkräften	43
2.6 Anforderungen an Schulen	45
2.7 Digital geprägte Unterrichtsformen	47
2.7.1 Blended Learning	48
2.7.2 Homeschooling	48
2.7.3 Hybrides Lernen	49
2.7.4 Wechselunterricht	50
2.7.5 Digitale Anreicherung	50

2.7.6 Distanz-Lernen	51
2.7.7 Flipped Classroom bzw. Inverted Classroom	52
<i>Exemplarisches Lernszenario II: Wechselunterricht</i>	53
3 Methoden des Deutschunterrichts	57
3.1 Sprechen und Zuhören	57
3.1.1 Vorlesen/Vortragen	58
3.1.2 Referieren	61
3.1.3 Präsentieren	64
3.1.4 Amerikanische Debatte	66
<i>Praxistipp: Gruppen bilden in Videokonferenzsoftware</i>	70
3.1.5 Fishbowl	71
3.1.6 Rollenspiel	73
3.1.7 Verstehendes Zuhören	76
3.1.8 Sprachspiele	78
3.2 Lesen – Umgang mit Texten und Medien	80
3.2.1 Wiederholtes Lautlesen	80
3.2.2 Lesestrategien anwenden	83
3.2.3 Zusammenfassen	85
3.2.4 Grafisch strukturieren	86
3.2.5 Leseindrücke sammeln	87
3.2.6 Literarisches Gespräch	88
3.2.7 Lesetagebuch/Leseportfolio	91
3.2.8 Szenische Verfahren	93
3.2.9 Produktionsorientierte Verfahren	95
3.2.10 Textanalyse	98
3.2.11 Recherche	101
3.2.12 Filmanalyse	103
3.2.13 Wikis erstellen	105
3.2.14 WebQuest	107
3.2.15 E-Books nutzen	109
3.2.16 Mit Boardstories arbeiten	110
3.2.17 Digital Storytelling	112

3.3 Schreiben	114
3.3.1 Planen: Brainwriting	116
3.3.2 Planen: Thesentopf	117
3.3.3 Formulieren: Automatisches Schreiben	119
3.3.4 Formulieren: Sprachmuster-Koffer	120
3.3.5 Überarbeiten: Fragelawine	121
3.3.6 Überarbeiten: Textlupe	122
3.3.7 Überarbeiten: Schreibkonferenz	123
3.3.8 Überarbeiten: Texte online auswerten lassen	125
3.3.9 Blogging	126
3.3.10 Messaging, Chatten, Posten	128
3.4 Sprache und Sprachgebrauch untersuchen	130
3.4.1 Grammatische Proben	131
3.4.2 Rechtschreibung vermitteln	132
3.4.3 Sprachliche Richtigkeit überprüfen	134
3.4.4 Rechtschreibspiele	135
3.4.5 Rechtschreibgespräch	136
3.4.6 Partnerdiktat	138
3.4.7 Sprachbeobachtungsbuch	140
3.4.8 Sprachpatenschaft	142
3.4.9 Korpusrecherche	143
3.5 Leistungen erheben, beurteilen und bewerten	145
<i>Exemplarisches Lernszenario III: Präsenzunterricht</i>	149
4 Apps und Tools	153
4.1 Sprechen und Zuhören	155
4.1.1 Audacity – Audioaufnahmen erstellen und bearbeiten	155
4.1.2 AUDIYOU und AUDIYOUkids	157
4.1.3 Hörspielbox – Sounddatenbank	159
4.1.4 Kialo Edu – Diskussionen digital führen	160
4.1.5 Ohrenspitzer und Ohrka – Zuhörkompetenz fördern	163
4.1.6 Sprachaufnahmen mit Audio-, Sprach- und Voice-Rekorder	164
4.2 Schreiben und Rechtschreiben	165

4.2.1	Book Creator	165
4.2.2	Kollaboratives Schreiben auf Etherpads	167
4.2.3	Wattpad	170
4.2.4	Wortsport	171
4.2.5	Rechtschreibtraining digital	173
4.2.6	Wortliga Textanalyse	177
4.3	Lesen – mit Texten und Medien umgehen	179
4.3.1	Antolin	179
4.3.2	Onilo – Digitale Leseförderung mit Boardstories	181
4.3.3	Pixton – Digitale Comics und Graphic Novels gestalten	184
	<i>Exemplarisches Lernszenario IV: Distanzunterricht II</i>	187
4.3.4	Toontastic 3D – Animationsfilme erstellen	190
4.3.5	Twine – Interaktive Geschichten und Spiele erstellen	192
4.3.6	Vision Kino	195
4.4	Sprache und Sprachgebrauch untersuchen	197
4.4.1	Lingscape	197
4.4.2	Wortarten und Satzglieder bestimmen	198
4.5	Informieren und trainieren – Interaktive Übungen und digitale Lernkontrollen für den Deutschunterricht	199
4.5.1	ANTON-App	199
4.5.2	FWU Mediathek	202
4.5.3	Kahoot! und Quizizz – Interaktive Quizze gestalten	203
4.5.4	Learnattack	206
4.5.5	Learning-Apps	207
4.5.6	Learning-Snacks	210
4.5.7	Quizlet	211
4.5.8	ZUM-Unterrichten	213
4.6	Rezeption und Produktion von Videos	215
4.6.1	lumen5	215
4.6.2	Videos bearbeiten mit Movie Maker, MiniMovieMaker und Shotcut	217
4.6.3	musstewissen Deutsch	219
4.6.4	Simpleshow	220
4.6.5	Stop Motion Studio	224

4.6.6	TikTok	225
4.6.7	Wortwuchs	228
4.6.8	YouTube	229
4.7	Strukturieren, kooperieren und präsentieren	231
4.7.1	Bloggung mit WordPress	231
4.7.2	BookWidgets – Interaktive Elemente erstellen	233
4.7.3	Canva und Genially – Digitale Vorlagen nutzen	235
4.7.4	CryptPad	240
4.7.5	H5P – Interaktive Inhalte erstellen	243
4.7.6	Lernpfad	245
4.7.7	Oncoo	248
4.7.8	Padlet	251
4.7.9	Mind- und Conceptmaps erstellen	255
4.7.10	Word-Clouds gestalten	258
4.7.11	Wikis	262
4.8	Motivieren und reflektieren	263
4.8.1	AnswerGarden	263
4.8.2	Mentimeter	265
4.8.3	Plickers	268
4.8.4	ScrumLR	271
4.8.5	StrangeGarden	274
4.9	Interagieren - Apps und Tools für die Gestaltung von Audioguides, Touren und spielerischen Rallyes	276
4.9.1	Actionbound	276
4.9.2	Adventure Maker	280
4.9.3	DigiWalk	281
4.10	Virtual und Augmented Reality im Deutschunterricht	283
Statt eines Nachwortes		286
Literaturverzeichnis		287
Verzeichnis der verwendeten Apps und Tools		292

Vorwort

Dieses Buch ist kein Plädoyer für digitalen Unterricht. Ebensowenig erhebt es den Anspruch, eine abgeschlossene Mediendidaktik für die Fachdidaktik Deutsch darzulegen. Vielmehr ist es vor dem Hintergrund der vielfältigen Erfahrungen mit Unterricht unter Pandemiebedingungen unser Ziel, Perspektiven aufzuzeigen, wie einerseits Unterricht auch dann realisiert werden kann, wenn nicht alle Lernenden zur selben Zeit im selben Raum sitzen. Andererseits wollen wir aber auch Möglichkeiten vorstellen, den herkömmlichen Klassenunterricht digital zu begleiten. Es stellt demnach einen ersten, pragmatischen Schritt dar auf dem Weg zu einem zunehmend digital geprägten Lehren und Lernen: Digitale Apps und Tools versprechen neue Möglichkeiten, die Unterrichtspraxis im Fach Deutsch anders zu gestalten.

In Folge der Corona-Pandemie ist einerseits die Notwendigkeit der Ermöglichung digitaler Lehr-Lernformen gestiegen, um teils überhaupt Unterrichtsgeschehen aufrecht halten zu können. Somit ist der Einstieg in den digital gestützten Deutschunterricht für Lehrkräfte grundsätzlich leichter geworden. Gleichzeitig ist die Komplexität der digitalen Unterrichtsentwicklung und -gestaltung gestiegen, denn Fragen der Digitalisierung sind in aller Munde und prägen mit ihren Begleiterscheinungen mehr denn je unseren Alltag. Dieses Buch widmet sich genau dieser Herausforderung, Lehrkräfte auch unter komplexen Bedingungen konkret zu inspirieren und zu befähigen, unter Berücksichtigung eigener fachlicher Schwerpunkte und methodischer Vorlieben den Deutschunterricht unter digitalen Vorzeichen zu gestalten. Es soll Berufsanfängerinnen und -anfänger ebenso ansprechen wie erfahrene Lehrkräfte, technische Laien ebenso wie *Digital Natives* oder zumindest im Umgang mit digitalen Medien Versierte. Das erfordert einen Spagat, der hier und dort zu Unter- und Überforderungen führen wird.

Wir nähern uns dem Thema im Wesentlichen von zwei Seiten, nachdem zunächst grundsätzliche Begrifflichkeiten geklärt und Konzepte vorgestellt werden. Einerseits werden bewährte Methoden des Deutschunterrichts daraufhin befragt, ob und wie sie unter den Bedingungen von Distanzunterricht zu realisieren sind und inwiefern digitale Medien auch im Präsenzunterricht sinnvoll eingesetzt werden könnten, um die mit den Methoden verbundenen Ziele zu erreichen. Andererseits werden Apps und Tools vorgestellt und in Hinblick auf ihre didaktischen Potenziale für das Fach diskutiert. Insofern greifen die Teile stark ineinander und sind durch zahlreiche Querverweise miteinander verzahnt.

Greifswald, Lübeck, Hamburg, Großhansdorf & Rostock im Juni 2021

Susanne Tanejew, Ronny Röwert, Annett Lehmann,

Tilman von Brand & Kristina Koebe

1 Digitale Potenziale im Unterricht

Die Entwicklung und Umsetzung eines zeitgemäßen Fachunterrichts stellt die zentrale Gestaltungsaufgabe für Lehrkräfte dar. Nicht nur, aber besonders seitdem das Schulsystem mit den Folgen der Corona-Pandemie konfrontiert ist, stehen Lehrende vor der Herausforderung, das Potenzial digitaler Technologien bestmöglich und gewinnbringend zu nutzen. Das Lehren und Lernen mit und über digitale Medien wird für Lehrkräfte zunehmend von der Kür zur Pflicht, um Unterricht und Kompetenzentwicklung überhaupt zu ermöglichen. Dabei sehen sich Lehrkräfte mit einer enormen Komplexität konfrontiert, da Fragen der technischen Ausstattung, der rechtlichen Unbedenklichkeit von Tools sowie Passung neuer Anwendungen für die eigene Unterrichtspraxis in der Fläche der Schullandschaft nur bedingt geklärt sind.

1.1 Bildung in der digitalen Welt als Anspruch zeitgemäßer Schulbildung

Digitalisierung ist mittlerweile viel mehr als nur ein Begriff in unserem alltäglichen Sprachgebrauch. In einer zunehmend digital geprägten Welt, insbesondere im Zuge des Umgangs mit der Corona-Pandemie, ist die schulische Unterrichtsgestaltung mit grundlegenden Anforderungen und daraus resultierenden Veränderungen konfrontiert. Digitale Medien bergen Potenziale, um einerseits neue Lernwege zu ermöglichen sowie Lernprozesse zu unterstützen und auf der anderen Seite Schülerinnen und Schüler auf eine immer stärker digitalisierte Lebens- und Arbeitswelt vorzubereiten. Die Lernenden haben vor diesem Hintergrund also umso mehr digitale Kompetenzen (weiter) zu entwickeln, um in einer veränderten Lebens- und Arbeitswelt gestaltend zu wirken. Gleichzeitig ist auch der Fachunterricht gefordert, digitale Möglichkeiten so zu nutzen, dass Grundkompetenzen wie Lesen und Schreiben sowie der Erwerb von Fachinhalten wie die Bearbeitung, Analyse und Interpretation von Texten bestmöglich gefördert werden.

1.2 Digital wird normal

Die Digitalisierung bestimmt mittlerweile nicht nur berufsbezogene Prozesse, sondern auch unser privates und alltägliches Handeln. Diese geweitete gesellschaftliche Perspektive gilt es zu berücksichtigen, bevor man sich mit digitalen Möglichkeiten im Rahmen des Deutschunterrichts näher beschäftigt.

Täglich umgeben uns eine Flut von Informationen und ein unendliches Angebot an Medieninhalten. Diese überraschen mit Bildern, Videomaterial, Illustrationen und Audio in immer vielfältigeren Darstellungen und Formaten. War die Medienproduktion vor einigen Jahren noch Aufgabe klassischer Institutionen wie Agenturen, Redaktionen und Rundfunkanstalten, die eine Vielzahl von Menschen im Wesentlichen mit den gleichen Medien erreichte, haben heute alle Mediennutzenden die Möglichkeit, Inhalte niederschwellig zu produzieren und auf verschiedensten Kanälen zu publizieren. Dabei erreichen sie mit ihren Nachrichten Menschen rund um den Globus und kommunizieren nicht mehr nur einseitig, sondern in unterschiedlichste Richtungen miteinander. Grenzen von Raum und Zeit scheinen wie aufgelöst.

Daneben sind auch Unternehmen zu Produzierenden im Bereich Medien geworden und versprechen sich dadurch Markenbekanntheit und -bindung auf Nachfrageseite. Dabei erreichen sie durch ausgereifte Marketingstrategien und Algorithmen die Konsumentinnen und Konsumenten immer zielgerichteter und mischen sich auf einer Vielzahl von Kommunikationskanälen mit den Inhalten privater Nutzender. Relevante Informationen von Werbung zu unterscheiden, ist immer schwieriger geworden, auch deshalb, weil „Influencer“ das Bild eines „normalen“ Menschen abgeben, dabei jedoch gesteuert und zielgerichtet kommerzielle Botschaften verbreiten. Zwar ist dies mittlerweile ein offenes Geheimnis, doch erschwert die Geschwindigkeit der Mediennutzung und Informationsverarbeitung oft die bewusste und kritische Auseinandersetzung mit entsprechenden Inhalten. So ist grundsätzlich zu beobachten, dass eine Vielzahl von Menschen bei der Konfrontation mit Informationen im Internet die Glaubwürdigkeit der Quellen kaum hinterfragt bzw. hinterfragen kann. Es sind sogar deutliche Mängel bei der Informationskompetenz einschließlich des Suchens, Abrufens und der Bewertung geeigneter Quellen sowie deren Zuordnung in der Breite der Bevölkerung festzustellen. So zeigte eine von der OECD vorgelegte Sonderauswertung der PISA-Studie von 2018, dass etwa die Hälfte der 15-Jährigen beim Lesen digitaler Texte nicht in der Lage ist, zwischen Fakten und Meinungen zu unterscheiden (OECD 2021). Auch im Rahmen von politischen Debatten können Daten oft durch eine irreführende Darstellung verzerrt werden. Manipulationen werden nicht immer erkannt. Konsequenzen dessen zeigen sich bereits realpolitisch deutlich z. B. im Rahmen von US-Präsidentschaftswahlen oder der Meinungsbildung rund um den Brexit.

Gleichzeitig verschwimmen die Grenzen zwischen digitalen Medien und eine Unterscheidung lässt sich kaum noch vornehmen. Smartphones erlauben neben dem Telefonieren auch das Fotografieren, das Recherchieren und durch das Installieren von Applikationen auch viele weitere Funktionen. Die Omnipräsenz digitaler Medien und Inhalte prägt das Leben vieler Menschen, und

man sorgt sich um die steigende Mediennutzungszeit von Kindern und Jugendlichen. Auch wenn sogenannte *Digital Natives* auf unterschiedlichsten sozialen Netzwerken unentwegt miteinander kommunizieren, fehlt nicht selten das Bewusstsein für Werte, Regeln und Konsequenzen.

Auch im beruflichen Kontext ist eine entsprechende Netiquette oft nicht ausgeprägt, und es bestehen Defizite bei der Fähigkeit zur digital basierten kollaborativen und interdisziplinären Zusammenarbeit. Schon lange sind die benannten Herausforderungen im Umgang mit Medien bekannt und breit diskutiert. Das deutsche Bildungssystem tut sich ebenfalls weiterhin schwer damit, diesem gesellschaftlichen Auftrag der Medienbildung hinreichend gerecht zu werden. Laut einer Studie des Stifterverbands fühlen sich immer noch zwei Drittel der Menschen in Deutschland (70 %) unsicher im Umgang mit digitalen Technologien. Im Rahmen der Medienkompetenzbewertung von Auszubildenden wurde das Reflexionsvermögen digitaler Inhalte bei 26 % der Lernenden als zu gering eingeschätzt (Gilroy 2020). Es gibt also nachweislich eine Reihe von Defiziten, die es abzubauen gilt. Nachdem der Europäische Rat schon 2006 die Digitalkompetenz als sogenanntes Life Skill definiert hatte (vgl. Pietraß 2010), dauerte es noch zehn Jahre, bis entsprechende Kompetenzanforderungen verbindlich in Form der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ (KMK 2017) in schulische Handlungsaufträge übersetzt wurden.

Literaturhinweise:

- KMK 2017: Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz. URL: https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2018/Strategie_Bildung_in_der_digitalen_Welt_idF_vom_07.12.2017.pdf
- OECD 2021: 21st-Century Readers: Developing Literacy Skills in a Digital World, PISA, OECD Publishing, Paris. URL: <https://doi.org/10.1787/a83d84cb-en>
- Pietraß, Manuela 2010: Digital Literacies. In: Bachmair, Ben (Hrsg.): Medienbildung in neuen Kulturräumen. Die deutschsprachige und britische Diskussion. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. URL: https://doi.org/10.1007/978-3-531-92133-4_5
- Gilroy, Patrick 2020: Fähigkeiten für die digitale Welt – Engagement als Chance. URL: <https://www.ziviz.de/download/file/fid/656>

1.3 Lehren und Lernen mit Medien und über Medien

Im Zuge von Schulschließungen und damit neu diskutierter Unterrichtsformen wie dem Distanz- oder Hybridunterricht rückte das Lernen mit digitalen Medien in den Vordergrund der Aufmerksamkeit. Damit werden klassische Fragen der Mediendidaktik, also des Lehrens und Lernens mit Medien, angesprochen. Diese grundsätzliche Einordnung hilft Lehrkräften, sich professionell zu verorten und aktuelle Herausforderungen im Kontext zu betrachten.

Die Mediendidaktik setzt sich mit „den Funktionen, der Auswahl, dem Einsatz [...], der Entwicklung, Herstellung und Gestaltung sowie den Wirkungen von Medien in Lehr- und Lern-Prozessen“ (De Witt/Czerwionka 2007, S. 32) auseinander. Diese Beschäftigung mit Formen des Lehrens und Lernens mit Medien, aktuell insbesondere digitalen Medien, als mediendidaktische Herausforderung ist jedoch nicht unabhängig von dem damit zusammenhängenden erweiterten Erziehungs- bzw. Bildungsauftrag der Schulen und Lehrkräfte zu betrachten. Neben dem bestmöglichen Einsatz digitaler Medien im Unterricht sind Lehrkräfte bereits vor der Corona-Pandemie gefordert, das Lehren und Lernen über digitale Medien als Unterrichtsgegenstand zu thematisieren. Diesen erweiterten medienpädagogischen Anspruch versteht die KMK in ihrer verbindlichen Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ so, „[...] dass Lehrkräfte digitale Medien in ihrem jeweiligen Fachunterricht professionell und didaktisch sinnvoll nutzen sowie gemäß dem Bildungs- und Bildungsauftrag inhaltlich reflektieren können“ (KMK 2017, S. 19). Die verstärkte Medienanwendung ist also zusammen mit den Schülerinnen und Schülern kritisch zu reflektieren. Folglich haben sich Lehrkräfte also auch immer zu vergegenwärtigen, dass die vielfältigen und insbesondere im Zuge der Corona-Pandemie gesammelten Medienerfahrungen zu thematisieren sind. Zur Medienkompetenz unter Lehrkräften gehört also der erweiterte Anspruch, dass Lehrkräfte selbst technisch-kompetent und didaktisch-reflektiert mit Medien für ihre Unterrichtskontexte umgehen können. Hierzu kommen aus der Mediendidaktik Deutsch bereits seit Jahren konkrete Vorschläge (vgl. etwa Frederking/Krommer/Möbius 2014, Knopf 2015, Frederking/Krommer/Maiwald 2018, Wampfler 2017, Krommer et al. 2019), die unter der Corona-Pandemie noch präzisiert wurden (etwa Wampfler 2020, Klee/Wampfler/Krommer 2021).

Literaturhinweise:

- DeWitt/Czerwionka 2007: Mediendidaktik. Bielefeld: Bertelsmann. URL: <https://www.die-bonn.de/doks/2007-mediendidaktik-01.pdf>
- Frederking; Volker/Krommer, Axel/Maiwald, Klaus 2018: Mediendidaktik Deutsch. 3., völlig neu bearbeitete und erweiterte Auflage. Berlin: Erich Schmidt
- Frederking; Volker/Krommer, Axel/Möbius, Thomas (Hg.) 2014: Digitale Medien im Deutschunterricht. Reihe Deutschunterricht in Theorie und Praxis. Band 8. Herausgegeben von Winfried Ulrich. Baltmannsweiler: Schneider
- Klee, Wanda/Wampfler, Philippe/Krommer, Axel (Hg.) 2021: Hybrides Lernen. Zur Theorie und Praxis von Präsenz- und Distanzlernen. Weinheim/Basel: Beltz
- KMK 2017: Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz. URL: https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2018/Strategie_Bildung_in_der_digitalen_Welt_idF_vom_07.12.2017.pdf
- Knopf, Julia (Hg.) 2015: Medienvielfalt in der Deutschdidaktik. Erkenntnisse und Perspektiven für Theorie, Empirie und Praxis. Baltmannsweiler: Schneider
- Krommer, Axel/Lindner, Martin/Mihajlović/Muß-Merholz, Jöran/Wampfler, Philippe 2019:

Routenplaner #digitale Bildung. Auf dem Weg zu zeitgemäßem Lernen. Eine Orientierungshilfe im digitalen Wandel. Mit Beiträgen von Lisa Rosa und Kathrin Passig. Hamburg: ZLL21. URL: <https://routenplaner-digitale-bildung.de/wp-content/uploads/2020/10/Routenplaner%20Digitale%20Bildung%20mit%20Cover%20und%20Ruecken%2004092020%20v1.pdf>

Wampfler, Philippe 2017: Digitaler Deutschunterricht. Neue Medien produktiv einsetzen. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht

Wampfler, Philippe 2020: Digitales Schreiben. Blogs & Co. Im Unterricht. Stuttgart: Reclam

1.4 Der Begriffdschungel digitaler Bildung



Abb. 1: Der Begriffdschungel digitaler Bildung (Quelle: eigene Abbildung)

Durch die Digitalisierung und den damit einhergehenden Einsatz von unterschiedlichen Endgeräten und Software verschmolzen Bildungsprozesse mit digitalen Technologien unter dem Begriff E-Learning. E-Learning ist als „ein Oberbegriff für alle Varianten der Nutzung digitaler Medien zu Lehr- und Lernzwecken, sei es auf digitalen Datenträgern oder über das Internet, etwa um Wissen zu vermitteln, für den zwischenmenschlichen Austausch oder das gemeinsame Arbeiten an digitalen Artefakten“ (Kerres 2018, S. 6) zu verstehen. E-Learning umfasst allgemein formuliert alle Formen von Lernprozessen, bei denen elektronische Medien zum Einsatz kommen. Unter diese Prozesse fallen die zuerst unterschiedenen Formen Computer-Based-Training (CBT) und Web-Based-Training (WBT). Beim Computer-Based-Training findet der Lernzuwachs durch die Nutzung eines computerbasierten Lernprogrammes statt, wobei die Daten auf einem Träger wie einem USB-Stick gespeichert werden, wohingegen das Web-Based-Training, wie der Begriff schon sagt, über Internetdienste stattfindet.

Hier haben sich in den letzten Jahrzehnten Konzepte zum Einsatz digitaler Medien im Unterricht sowie entsprechende Technologien stark weiterentwickelt. Während man sich mit der Lehrmittelforschung der 1980er-Jahre noch entsprechend behavioristischer und kognitivistischer Lehr-Lerntheorien um „die möglichst optimale Darbietung und weitgehende Standardisierung von Lerninhalten in Bezug auf Aufbau, Text-Bild-Kombinationen und Feedback“ (Petko 2014, S. 43) bemühte, wurde in den letzten Jahrzehnten stattdessen nach medialen Möglichkeiten zur Förderung offenen und selbstgesteuerten Lernens gesucht. Dies bringt besondere Anforderungen an Werkzeuge und Lehr-Lernsysteme mit sich. Sie müssen zugunsten ihrer Potenzialentfaltung so konstruiert und aufgebaut sein, dass sie Lehr-Lernprozesse zu unterstützen vermögen. Als besondere Möglichkeiten bieten sich hier laut Kerres multimediale Lerninhalte, Simulationen und Lernspiele an, die eine interaktive Bearbeitung erlauben sowie Funktionen der Kooperation und Kommunikation bieten. Es lassen sich somit Lernarrangements kreieren, die entlang vorgegebener Interaktionsstrukturen verlaufen oder eine Struktur zum selbstgesteuerten und individuellen Lernen bereitstellen (vgl. Kerres 2018, S. 105).

Literaturhinweise:

- Kerres, Michael 2018: Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote. 5. Auflage. München: Oldenbourg
- Petko, Dominik 2014: Einführung in die Mediendidaktik. Lehren und Lernen mit digitalen Medien. Weinheim/Basel: Beltz Verlag

1.5 Digital ist besser? Ein kurzer Exkurs zur Mehrwert-Frage

Die Potenziale digitaler Medien sind nicht von der Hand zu weisen. Sie lassen sich mit den Möglichkeiten der Personalisierung, multimodalen Interaktion, Bewusstheit sowie Reflexion des Lernprozesses zusammenfassen (Arnold et al. 2018). Häufig wird in Diskussionen zum Einsatz neuer digitaler Medien dabei noch in Kategorien wie Pro versus Kontra digitale Medien gedacht und argumentiert. In diesem Kontext wird dann häufig unter Lehrkräften und in der Bildungspolitik auch nach „Mehrwerten“ der digitalen Medien gefragt (vgl. Krommer 2018). Diese Diskussionen laufen schnell Gefahr, dass sie polarisierend und/oder ideologisch geführt werden. Schließlich sind Unterrichtskontexte und Bildungsprozesse komplex und von unterschiedlichsten individuellen und lokalen Kontextfaktoren abhängig. In dieser Gemengelage spielen digitale, andere oder keine Medien nur eine Rolle von vielen. Im Endeffekt erzeugen digitale Medien an sich noch keinen Mehrwert, denn sie können auch von Lehrenden falsch eingesetzt und/oder von Lernenden unzweckmäßig in Unterrichts-

kontexten verwendet werden. Daher wird für entsprechende Diskussionen im Kollegium, mit Eltern oder auf bildungspolitischer Ebene der Begriff des „Potenzials“ für digitale Medien in Bildungszusammenhängen vorgeschlagen (Vodafone Stiftung 2020). Es ist ein Hinweis darauf, dass bestimmte digitale Medien wie Tools oder Apps ganz grundsätzlich das Potenzial haben, Lernprozesse positiv zu unterstützen, jedoch weiter von der Annahme ausgegangen wird, dass technische Anwendungen in der Unterrichtspraxis für sich allein genommen keine Veränderungen, Mehrwerte oder Wirkungen auslösen. Auf Grundlage dieses Verständnisses können wir „Potenzial“ als eine unter bestimmten Bedingungen realisierte Verwirklichung der mit digitalen Medien verknüpften Wirkungen verstehen. Es gilt nämlich auch für den Unterricht, was der CEO von Telefónica bereits 2015 sinngemäß konstatierte: Ein schlechter analoger Prozess ist nach dem Einsatz von digitalen Lösungen eben auch nur ein schlechter digitaler Prozess (Computerwoche 2021).

Literaturhinweise:

- Arnold, Patricia/Kilian, Lars/Thillosen, Anne/Zimmer, Gerhard 2018: Handbuch E-Learning. Lehren und Lernen mit digitalen Medien. 5. Auflage. Bielefeld: Bertelsmann
- Computerwoche 2021: Die besten IT-Sprüche 2015. URL: <https://www.computerwoche.de/g/die-besten-it-sprueche-2015,106507,3>
- Krommer, Axel 2018: Wider den Mehrwert! Oder: Argumente gegen einen überflüssigen Begriff. URL: <https://axelkrommer.com/2018/09/05/wider-den-mehrwert-oder-argumente-gegen-einen-ueberfluessigen-begriff/>
- Vodafone Stiftung 2020: URL: https://www.vodafone-stiftung.de/wp-content/uploads/2020/10/Studie_Vodafone-Stiftung_Digitale-Optimalschulen.pdf

B

Exemplarisches Lernszenario I: Distanzunterricht I

Kaya, 43, Gymnasiallehrerin (Gemeinschaftsschule) in einer 11. Klasse

Klassenkommunikation außerhalb des Unterrichts

Nachdem unsere Schule im Jahr 2020 mit den unterschiedlichsten Tools in Unterrichtskontexten Erfahrungen gesammelt hat, haben wir uns alle darauf verständigt, unser Moodle-basiertes Lernmanagementsystem als zentrale Plattform für die Kommunikation zu verwenden. Dort finden die Schülerinnen und Schüler alle aktuellen Dateien, die zeitlich und schematisch für den Deutschunterricht kategorisiert sind. Auch die Eltern finden dort an einem Ort alle Unterlagen, gerade wenn etwas ausgedruckt werden muss.

Da andere Lehrkräfte auch Moodle nutzen und die Plattform mit dem Forum, dem Chat und weiteren Informationsseiten relativ überladen ist, habe ich mich dazu entschlossen, den Schülerinnen und Schülern meiner Jahrgangsstufen im Fach Deutsch einmal pro Woche die besonders wichtigen, gerade relevanten Informationen über das Moodle-System als E-Mail

an ihre jeweils hinterlegten E-Mail-Adressen zu schicken. Dort erwähne ich, welche Aufgaben in der aktuellen Woche bearbeitet werden sollen, und teile den genauen Link zu den Dateien in *Moodle*. Außerdem kündige ich dort Termine wie Videokonferenzen mit Teilnahmelinks der Unterrichtsstunden an.

Ebenso hat sich als praktikabel herausgestellt, dass ich für jede Klasse einmal pro Woche für 30 Minuten eine Zeit festgelegt habe, in der ich auf allen angekündigten digitalen Wegen über die Distanz einzeln für die Schülerinnen und Schüler sowie Eltern erreichbar bin. In der Zeit antworte ich direkt auf meine E-Mails der entsprechenden Deutsch-Klasse im Jahrgang, bin telefonisch erreichbar und habe das *Moodle*-Forum sowie den *Moodle*-Chat im Blick. Gerade schüchterne Lernende melden sich gern über diesen direkten Weg bei akuten Rückfragen. Mit diesem Mix an digitalen Mitteln überbrücke ich die herausfordernde Zeit des Distanzunterrichts.

Geräte

Gerade im Distanz-Unterricht ist eine für mich passende vielfältige, aber nicht zu überfrachtende Ausstattung an Endgeräten besonders wichtig. Inzwischen arbeite ich am liebsten mit einer Mischung aus Laptop mit Bildschirm und Tablet. Auf dem *Windows*-basierten Laptop mit Bildschirm habe ich alle wichtigen Dokumente und Plattformen geöffnet. So kann ich schnell im *Moodle*-System alle Informationen wiederfinden oder neu teilen. Das *Android*-basierte Tablet nutze ich vor allem für die direkte Kommunikation. Dort lasse ich das in *Moodle* integrierte Videokonferenzsystem *BigBlueButton* laufen, da ich weiß, dass es hier technisch stabil läuft. So habe ich die Schülerinnen und Schüler immer im Blick und auch andersherum. Das Tablet steht direkt neben dem an den Laptop angeschlossenen Bildschirm, sodass ich nur leicht neben die Kamera gucke, wenn ich während der Videokonferenzen in Dokumenten bin, die mir bei Erklärungen helfen. Wenn ich möchte, kann ich mich auch mit dem Laptop in die Videokonferenzen einwählen, um Dokumente zu zeigen, aber am Ende des Tages ist es für mich immer wichtig, zwischen all den Dateien und Programmen über den Laptop die Klasse live zu sehen. Darüber hinaus nutze ich das Tablet, um Erklärvideos mittels *ScreenCast* und der *Telecine*-App aufzunehmen, denn dort findet die Aufzeichnung statt, während ich routiniert alle notwendigen Informationen zum Erklären über den Laptop aufrufe.

Digitale Unterrichtssitzungen

Über meine Wochenankündigungen per *Moodle* erhalten die Schülerinnen und Schüler meiner Deutsch-Klasse am Anfang der Woche die Hinweise zu den aktuell relevanten Dokumenten, Aufgaben und Zielsetzungen. Zu Beginn der digitalen Unterrichtsstunde über das in das *Moodle* integrierte Videokonferenzsystem *BigBlueButton* nutze ich bewusst die ersten fünf Minuten zum Ankommen, um technische Probleme zu überwinden, Raum für erste Rückfragen zu geben und die Konzentration meinerseits sowie die der Schülerinnen und Schüler trotz vielfältiger häuslicher Ablenkung auf die Unterrichtsstunde zu richten. Fortlaufend kann ich die Klasse und die Klasse mich über das Videokonferenz-Fenster meines Tablets sehen.

Über den Laptop bin ich zum Teilen des Bildschirms zusätzlich in *BigBlueButton* eingewählt. Zum Einstieg in den Unterricht teile ich meistens meinen Bildschirm und wähle bewusst die zur Verfügung gestellten Dateien über *Moodle* so an, dass Schülerinnen und Schüler mir beim Suchen und Finden der relevanten Dateien zuschauen können. So vermittele ich einerseits Grundlagen zu Medien und andererseits sehen die Lernenden, wo was in *Moodle* zu finden ist. Nachdem ich einen Impuls zu einem allgemeinen Thema wie einer literarischen Epoche über den geteilten Bildschirm gezeigt habe, gebe ich die Möglichkeit für Rückfragen oder Kommentare dazu, die über Chat, nur Audio oder Audio mit Video gestellt werden können. Hier rufe ich mir bewusst in Erinnerung, dass ich auch eine sogenannte digitale Stille aushalte und nutze jede Möglichkeit, Reaktionen der Schülerinnen und Schüler (wie ein fragender Blick, ein sogenanntes Unmuten des Mikrofons oder Beiträge im Chat) für diese Diskussion aufzugreifen und zu verstärken.

Anschließend nutze ich die Unterrichtsstunde, um Schülerinnen und Schüler alleine oder am liebsten in Kleingruppen von drei bis vier Lernenden etwas selbst erarbeiten zu lassen. Zum Beispiel habe ich eine literarische Textpassage in *Moodle* hinterlegt und bitte die Schülerinnen und Schüler, diese in 15 Minuten Stillarbeit zu lesen und dabei gern – sofern das Gerät mobil ist oder sie über einen Drucker verfügen – dafür an den Lieblingsort bei sich zu Hause zu gehen. Mit ihren Geräten bleiben die Lernenden in der Videokonferenz, sie machen lediglich ihr Audio und Video aus, um sich konzentrieren zu können.

Im Anschluss kommen die Schülerinnen und Schüler in von mir vorbereitete Breakout-Räume in *BigBlueButton* zurück, um dort für etwa 20 bis max. 30 Minuten in einer spontan zusammengestellten Gruppenkonstellation mit drei weiteren Mitschülerinnen und -schülern eine Aufgabe zu lösen, wie zum Beispiel prägnante Worte der Epoche im Text zu identifizieren. Die Ergebnisse halten sie in einem von mir pragmatisch vorbereiteten *Etherpad* fest, in dem für jede der Gruppen eine Überschrift der Ergebnisse mit leeren Zeilen vorbereitet ist.

Nach Ende der 20 bis 30 Minuten hole ich alle Schülerinnen und Schüler in den Hauptraum von *BigBlueButton* zurück und teile meinen Bildschirm mit den Ergebnissen im Pad. So sehen alle die gemeinsam erarbeiteten Ergebnisse. Nun rufe ich nach und nach einzelne Gruppen auf und bitte darum, die Ergebnisse im Plenum zu präsentieren. So sehen wir alle das Gleiche auf dem Bildschirm und ich kann gut weitere Hinweise und Rückmeldungen zu den Ergebnissen geben.

Zum Abschluss der digitalen Unterrichtsstunde verweise ich auf noch ausstehende wichtige Punkte meiner letzten Wochenankündigung bzw. auf meine kommende Wochenankündigung, damit die Schülerinnen und Schüler immer das Gefühl haben, alle wichtigen Informationen auch zu Hause in der Distanz zu erhalten.

2 Von Bedien- zu Medienkompetenzen

2.1 Alte und neue Anforderungen an Lehrkräfte

Damit Lehrkräfte digitale Medien im Unterricht als Lehr- und Lernmittel sinnstiftend und angemessen einsetzen und sich Schülerinnen und Schüler im Unterricht mit medienspezifischen Inhalten auseinandersetzen können, sollten Lehrkräfte entsprechende Fähigkeiten und Fertigkeiten ausprägen. Diese Kompetenzen lassen sich in Anlehnung an Herzig und Martin (2018, S. 95 f.) in drei Bereiche untergliedern:

- Das Lehren und Lernen mit digitalen Medien als *Unterstützung des Lernprozesses*: Hier müssen Lehrkräfte die Fähigkeit besitzen, Medienangebote zu finden und hinsichtlich eines didaktisch sinnvollen Einsatzes im Unterricht zu bewerten. Außerdem gilt es, Materialien zu entwickeln sowie zu optimieren und entsprechende digital gestützte Unterrichtsszenarien vorzubereiten, durchzuführen und zu evaluieren.
- Das Lehren und Lernen über Medien als *Mittel von Bildung und Mündigkeit*: Hier gilt es für Lehrkräfte, Unterricht zu konzipieren und umzusetzen, in welchem Medien selbst und ihre rechtlichen, ökonomischen und sozialen Aspekte zum Gegenstand des Lernens werden. Ziel sind Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Medienhandeln der Lernenden in einer digital geprägten Lebens- und Arbeitswelt ermöglichen.
- Die *Wirksamkeit von Lehrkräften* bei der medienbezogenen Schulentwicklung: Hinsichtlich der Gestaltung pädagogischer, organisatorischer, technischer und personeller Rahmenbedingungen sollten Lehrkräfte bei medienbezogenen Schulentwicklungsaufgaben eine aktive Rolle wahrnehmen.

Eine entsprechende Qualifizierung von Lehrkräften zur Entwicklung erforderlicher Kompetenzen für Anwendungssituationen und Aufgabenstellungen im Zusammenhang von Schule und Unterricht soll laut KMK in allen Phasen der Lehrkräftebildung gelingen. Das gilt sowohl in der ersten und zweiten Phase der Ausbildung als auch durch bedarfsgerechte Qualifizierungs- und Fortbildungsangebote (KMK 2012, S. 7). Lehrkräfte für das Fach Deutsch, die häufig vor individuellen Herausforderungen im Bereich digitaler Unterrichtsgestaltung stehen, sollten sich diesen breiten Kontext vor Augen führen. Ein entsprechend geweiteter Blick sollte Lehrerinnen und

Lehrern aufzeigen, dass Umstellungen auf hochwertige und zeitgemäße digitale Formate auf vielen Ebenen Entwicklungen und Kompetenzerweiterungen erfordern.

Literaturhinweise:

Herzig, Bardo/Martin, Alexander 2018: Lehrerbildung in der digitalen Welt. Konzeptionelle und empirische Aspekte. In: Ladel, Silke/Knopf, Julia/Weinberger, Armin (Hrsg.): Digitalisierung und Bildung. Wiesbaden: Springer

KMK 2012: Medienbildung in der Schule. URL: https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_03_08_Medienbildung.pdf

2.2 Kompetenzrahmen geben Orientierung

Für die Zielstellungen, dass Lehrende digitale Medien im Unterricht als Lehr- und Lernmittel sinnstiftend und angemessen einsetzen und Schülerinnen und Schüler im Unterricht mithilfe digitaler Medien Lernfortschritte erzielen, können Kompetenzrahmen Orientierung geben.

In den letzten Jahren wurde in der Bildungspolitik ein besonderer Fokus darauf gelegt, medienpädagogische Kompetenzen bei Lehrkräften konkreter zu definieren und verbindlich in der Lehrkräftebildung zu verankern. Auch für Schülerinnen und Schüler erfolgten entsprechende bildungspolitische Anstrengungen. Aufgrund der Struktur des Bildungsföderalismus wurden und werden dafür entsprechende Konzepte bzw. Modelle auf unterschiedlichen Ebenen entwickelt und implementiert. Bundesländer sowie die Kultusministerkonferenz (KMK) haben eigene Kompetenzrahmen für den Umgang mit Medien in Bildungskontexten entwickelt. Diese neuen Perspektiven für die schulische Medienbildung zielen häufig auf Kompetenzentwicklungen bei Lernenden ab, teils aber auch auf Kompetenzentwicklungen bei Lehrkräften.

Für ersteren Fall ist insbesondere der Kompetenzrahmen der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ aus dem Jahr 2016/2017 zu erwähnen. Für Lehrkräfte gibt es auf Bundeslandebene unterschiedliche Kompetenzrahmen. Auch auf europäischer Ebene wurde ein praxisnaher Kompetenzrahmen für medienbezogene Fähigkeiten entwickelt, der Lehrkräften in der schulischen Praxis eine Hilfestellung sein kann, um sowohl den Status quo als auch Entwicklungen auf der Ebene medienpädagogischer Kompetenzen zu verorten und zu benennen. Der Europäische Rahmenplan für digitale Kompetenz von Lehrenden (DigCompEdu) richtet sich an Lehrkräfte auf allen Bildungsebenen, von der frühkindlichen bis zur Hochschul- und Erwachsenenbildung, somit auch der allgemeinen und beruflichen Bildung und Ausbildung, der Sonderpädagogik und des nicht-formalen Lernens.

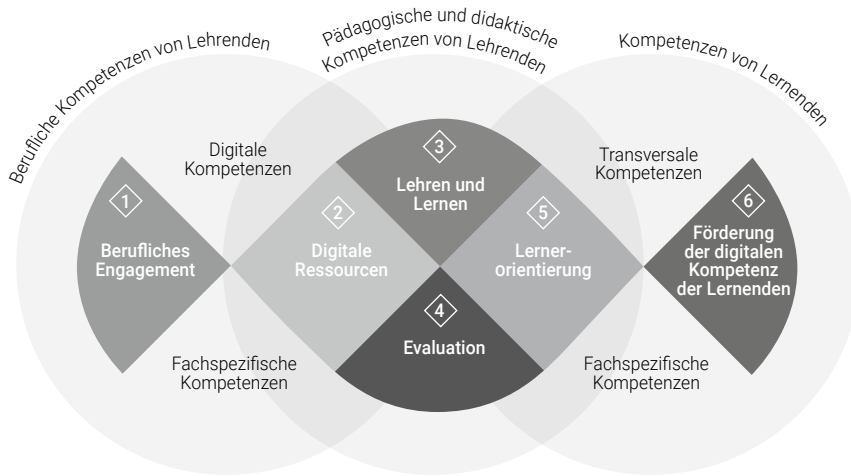


Abb. 2: DigCompEdu – Europäischer Rahmenplan für digitale Kompetenz von Lehrenden (Quelle: Europäische Kommission 2017)

Der DigCompEdu stellt einen allgemeinen Bezugsrahmen dar, dessen Ziel es ist, Lehrende beim Einsatz digitaler Medien zur Verbesserung und Innovation von Bildungsangeboten zu unterstützen. Der Kompetenzrahmen ist gegliedert in sechs Kompetenzbereiche mit insgesamt 22 Kompetenzen, die nachfolgend dargestellt sind. Die Kompetenzbereiche unterteilen sich dabei folgendermaßen (von links nach rechts):

- Der Bereich 1 konzentriert sich auf das berufliche Umfeld,
- der Bereich 2 auf die Auswahl, Erstellung und Veröffentlichung von digitalen Ressourcen,
- der Bereich 3 auf das Lehren und Lernen mit digitalen Medien,
- der Bereich 4 auf die Erhebung und Analyse lernrelevanter Daten sowie Bereitstellung von Feedback,
- der Bereich 5 auf den Einsatz digitaler Medien zur Differenzierung und Individualisierung sowie die aktive Einbindung der Lernenden und
- der Bereich 6 auf die Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden.

Die Bereiche 2 bis 5 bilden den pädagogischen und didaktischen Kern des Kompetenzrahmens. Sie sind besonders für die digitale (Weiter-)Entwicklung der Handlungskompetenz von Lehrkräften für die Fachdidaktik Deutsch relevant. Diese Kompetenzen beschreiben, wie Lehrende digitale Medien effektiv und innovativ einsetzen können, um Lehr- und Lernstrategien zu verbessern. Um zu erfahren, wo Lehrkräfte selbst mit ihren Digitalkompetenzen stehen, können sie auf der Website der Europäischen Kommission eine

Online-Selbsteinschätzungsvorhaben: <https://ec.europa.eu/eusurvey/runner/DigCompEdu-S-DE>.

Eine entsprechende Selbsteinschätzung kann Ausgangspunkt für den Austausch im Deutsch-Fachkollegium sein oder Orientierung für weitere Kompetenzentwicklungen im Bereich des eigenen medienpädagogischen Profils als Lehrkraft geben.

Literaturhinweise:

Europäische Kommission 2017: Europäischer Rahmen für die Digitale Kompetenz von Lehrenden (DigCompEdu). URL: https://ec.europa.eu/jrc/sites/jrcsh/files/digcompedu_leaflet_de-2018-09-21pdf.pdf

Europäische Kommission 2019: Education and training monitor 2019. URL: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/d41a0625-e00e-11e9-9c4e-01aa75ed71a1/language-en>

2.3 Qualifizierungs- und Austauschangebote zu digitaler Bildung

Insbesondere die Zeit der Corona-Pandemie mit der Anforderung an Lehrkräfte, Unterrichtskonzepte kurzfristig umzuorganisieren, hat gezeigt, dass der Fortbildungsbedarf häufig sehr konkret und dringend ist. Bei der Vielzahl von Möglichkeiten für entsprechende Angebote im Internet fehlen teilweise die Orientierung und manchmal das notwendige Wissen. Zur Hilfestellung bei der Umsetzung von Fernunterricht werden einige nützliche Portale und Webseiten aufgeführt, die Lehrkräften vielfältige Fortbildungsangebote zur Verfügung stellen und sie auch über dieses Buch hinaus stets dazu befähigen sollen, aktuelle (Weiter-)Entwicklungen im Bereich der digitalen (Deutsch-)Unterrichtsgestaltung zu verfolgen.

- *Universitätsverbund für digitales Lehren und Lernen in der Lehrer/-innenbildung*: Auf der Seite des digiLL werden digitalisierungsbezogene, mediendidaktische und -pädagogische Kompetenzen von Lehrerinnen und Lehrern gefördert. Es gibt kostenlose, offene Qualifikationsmöglichkeiten rund um die Erstellung von digitalen Lernmaterialien und die Gestaltung von Lehr-Lernprozessen mit digitalen Medien: <https://digill.de/lernmodule/>.
- *Fobizz – Online-Fortbildungen für Lehrkräfte*: Hier gibt es kostenfreie sowie -pflichtige online basierte Fortbildungsangebote für das ganze Kollegium mit Kursen zum Einsatz digitaler Medien in Schule und Unterricht: <https://fobizz.com/>.
- *iMooX – Offene Online Kurse rund um die digitale pädagogische Praxis*: Hier werden offene Online-Kurse (Massive Open Online Courses) zu unterschiedlichen Themen angeboten, darunter Lehren und Lernen mit digitalen Medien, Sicherheit im Internet und digitale Kompetenzen: <https://imoox.at/mooc/>.

- *Virtuelle PH*: Die Virtuelle PH sieht sich als Unterstützungspartnerin der Pädagogischen Hochschulen und berät bei der Umsetzung von digital-innovativen Lehr- und Lernkonzepten. Hier findet man Hinweise, wie Lehre und Lernen digital gestützt umsetzbar ist, und Hilfestellungen bei der Nutzung von Lernplattformen, digitalen Tools und Werkzeugen: <https://www.virtuelle-ph.at/corona/>.
- *Twitter bzw. #Twitterlehrerzimmer*: Unter dem Hashtag #twitterlehrerzimmer bzw. #twlz werden von engagierten Lehrkräften täglich neue Erfolgsgeschichten, kreative Einfälle und jede Menge Tipps auf der sozialen Plattform *Twitter* geteilt. Als Inspirationsquelle zu Tools, Methoden, Hindernissen und Lösungsmöglichkeiten dient es schulischen Lehrkräften über Bundeslandgrenzen hinaus als lösungsorientierte Austauschplattform zu Fragen des Lehrens und Lernens mit digitalen Möglichkeiten. Einen ersten Eindruck kann man sich auch verschaffen, ohne bei *Twitter* angemeldet zu sein: <https://twitter.com/hashtag/twitterlehrerzimmer>.
- *mobile.schule/#molol*: Unter diesen Namen werden in den letzten Jahren sehr große und populäre Tagungen, seit 2020 rein online, zum Thema digitale Bildung durchgeführt, die sich insbesondere durch Praxisbeiträge auszeichnen. Inzwischen gibt es viele davon ausgehende Ablegerkonzepte wie Webinare, eine Fortbildungsflatrate etc.: <https://mobile.schule/>.
- *[D-3] Deutsch Didaktik Digital*: Projekt zur Konzeption und Gestaltung digitalen Lehrens und Lernens in der #Deutschdidaktik an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg. Hier werden speziell für die Fachdidaktik Deutsch Unterrichtsbausteine sowie konkrete Hilfestellungen für die Unterrichtspraxis angeboten: <https://d-3.germanistik.uni-halle.de/>.
- Einzelne Deutsch-Lehrkräfte und -didaktiker teilen auf ihren Blogs und in sozialen Medien eigene Aufsätze, Anregungen, Unterrichtserfahrungen und -beispiele wie Axel Krommer (<https://axelkrommer.com>), Philippe Wampfler (<https://philippe-wampfler.ch>), Marcus von Amsberg (<https://ivi-education.de>), Bob Blume (<https://bobblume.de/>) oder das Institut für zeitgemäße Prüfungskultur e. V. (<https://pruefungskultur.de/>).

2.4 Rechtliche Fragen

2.4.1 Urheberrecht

Das Urheberrecht nach § 1 und § 11 des Urheberrechtsgesetzes schützt „Urheber von Werken der Literatur, Wissenschaft und Kunst“ und ihre „geistigen und persönlichen Beziehungen zum Werk und in der Nutzung des Werkes“. Dieses Gesetz greift automatisch, sobald ein Werk – sei es eine Zeichnung, ein aufgenommenes Video oder ein Bild – entstanden ist, ohne dass der Urheber

oder die Urheberin dieses Recht aktiv einfordern muss. 70 Jahre (bei Bildern 50 Jahre) nach Ableben entsprechender Urheberinnen bzw. Urheber verfällt das Urheberrecht, sodass Texte (und Bilder) dann frei genutzt werden dürfen. Auch bei anderen gemeinfreien Werken, wie Gesetzestexten, anonymen Texten oder etwa Parlamentsdebatten, besteht bei Verwendung keine Gefahr, gegen das Urheberrecht zu verstoßen. Sind Werke nicht gemeinfrei, können sie nicht einfach genutzt, vervielfältigt und verbreitet werden. Allerdings besteht die Möglichkeit, dass Urheberinnen und Urheber oder deren Nachfahren Nutzungsrechte erteilen (Hoegg 2011, S. 230).

Für Lehrkräfte stellt das Einhalten von Nutzungsrechten gerade in digitalen Zeiten eine große Herausforderung dar. Zwar gelten für den Bildungsbereich sogenannte Schrankenregelungen, die das absolute Recht der Urheberinnen und Urheber, wie ein Werk zu nutzen ist, einschränken, doch gestalten sich diese in der Praxis nicht immer einfach, denn sie orientieren sich überwiegend an der analogen und geschlossen gestalteten Bildung (Hirsch 2020). Kein Problem stellt das Vervielfältigen und Weitergeben eigens erstellter Inhalte dar, sofern keine (urheberrechtsgeschützten) fremden Materialien verarbeitet wurden. Bei der Nutzung fremder Inhalte muss hingegen zunächst unterschieden werden, auf welche Art und Weise sie genutzt werden. Wird ein Text beispielsweise nur vorgelesen oder ein Musikstück gespielt, handelt es sich um eine „unkörperliche Wiedergabe“, die hinsichtlich des Urheberrechts unproblematisch ist. Werden diese Inhalte allerdings aufgezeichnet, vervielfältigt oder öffentlich zugänglich gemacht, kann dies gegen das Urheberrecht verstoßen.

Analog der Regelung des „kleinen Teils“ bei analogen Medien können auch begrenzte Ausschnitte von Werken im Internet kopiert werden, sofern sie der Veranschaulichung im Unterricht dienen. Hierbei muss allerdings die Quelle angegeben werden. Fremde Lerninhalte dürfen eigentlich nur innerhalb einer Klasse genutzt, aber nicht an andere Lehrkräfte weitergegeben werden. Ausnahmen können für vom Kultusministerium eingerichtete Lernplattformen gelten (Hoegg 2011, S. 230).

Insbesondere im Kontext digital gestützter Unterrichtsentwicklung stellen sich Urheberrechtsfragen auch bei Bildern. Neben den zuvor angedeuteten direkten Urheberrechtsfragen, also den Rechten der fotografierenden Person, stellen sich darüber hinaus Fragen der Persönlichkeitsrechte. Allgemein gilt, dass Personen der Veröffentlichung ihres Abbilds explizit zustimmen müssen. Insbesondere bei der Veröffentlichung von Arbeitsblättern bzw. Lernvideos im Internet ist daher besondere Vorsicht geboten.

Potenziale von Offenen Bildungsmaterialien (OER)

Der richtige Umgang mit Unterrichtsmaterial und damit einhergehenden potenziellen Urheberrechtsverstößen hat sich im Kontext der Digitalisierung nicht vereinfacht. Deshalb bietet es sich vor allem im Bildungsbereich an, auf Lehr- und Lernressourcen zurückzugreifen, die unter einer offenen Lizenz veröffentlicht werden sowie ohne Gebühr und ohne (oder mit geringfügigen) Einschränkungen weiter genutzt werden können. Diese Bildungsmaterialien bezeichnet man als „Open Educational Resources“ (OER). Im Bildungsbereich werden vor allem die international anerkannten und standardisierten Creative Commons Urheberrechtslizenzen verwendet.

Unter CC0 (CC Zero) können Inhalte beliebig verwendet und weiterbearbeitet werden, ohne dass Verweise oder Ähnliches vorgenommen werden müssen, da die Lizenz eine gemeinfreie Nutzung eines urheberrechtlich geschützten Werkes erlaubt. Soll die Nutzung an bestimmte Bedingungen geknüpft sein, wird das CC modular durch andere Kürzel erweitert. So gibt CC BY an, dass bei der Weiterverwendung der Name des Urhebers oder der Urheberin angegeben werden soll. Ein typischer Hinweis dazu bestünde aus Name, Titel des Inhalts, Name bzw. Organisationsname des Urhebers oder der Urheberin, die Lizenzbedingung und die Quellenangabe. Die Ergänzung SA (Share Alike) besagt, bei Weiterverwendung solle neben der Namensnennung das Werk unter derselben Lizenz verbreitet werden. NC (No Commercial) steht dafür, dass das Material nicht kommerziell genutzt und ND (No Derivates), dass es nicht verändert werden darf (Hirsch, 2020).

Die wichtigsten Kürzel noch einmal auf einen Blick:

- CC0 (CC Zero): Um Werke der Gemeinfreiheit zu überlassen, kann es mit CC0 eindeutig gekennzeichnet werden.
- CC BY: Bei Weiterverwendung muss man den Namen des Urhebers nennen.
- CC BY SA: Bei Weiterverwendung muss der Name des Urhebers genannt werden. Weiterverbreitung ist nur unter derselben Lizenz möglich.

Um OER-Materialien ausfindig zu machen, bieten sich die Nutzung von Filtermöglichkeiten der Standard-Suchmaschinen oder auf OER spezialisierte Suchmaschinen an.

Einige Beispiele sind:

<http://search.creativecommons.org/>
<http://www.bildungsserver.de/elixier/>
<https://wirlernenonline.de/>
https://open-educational-resources.de/oer_materialien/
<https://www.projekt-gutenberg.org/>
<https://unsplash.com/> (großes Portal für lizenzfreie Bilder)

Weiterführende Hintergrundinformationen und Erklärungen zu OER:

<https://open-educational-resources.de/was-ist-oer-3-2/>

Literaturhinweise:

Hirsch, Nele 2020: Unterricht digital. Methoden, Didaktik und Praxisbeispiele für das Lernen mit Online-Tools. URL: https://epale.ec.europa.eu/sites/default/files/nele_hirschunterricht_digital.pdf

Hoegg, Günther (2011): SchulRecht! für schulische Führungskräfte. 3. Auflage. Weinheim/Basel: Beltz

Muuß-Merholz, Jöran 2018: Freie Unterrichtsmaterialien finden, rechtssicher einsetzen, selbst machen und teilen. Weinheim/Basel: Beltz. URL: <https://www.was-ist-oer.de/wp-content/uploads/sites/17/2018/01/Joeran-Muuss-Merholz-Freie-Unterrichtsmaterialien-Beltz-2018.pdf>

2.4.2 Datenschutz

Nicht ohne Grund werden heutzutage Daten als Gold bezeichnet. Unternehmen speichern aus wirtschaftlichem Interesse große Mengen Informationen und erstellen umfassende Persönlichkeitsprofile, die Rückschlüsse auf Verhaltensweisen, Vorlieben und Eigenschaften der Menschen erlauben. Einige Geschäftsmodelle basieren dabei auf der kostenlosen Bereitstellung unterschiedlichster Dienste unter der Bedingung der gleichzeitigen Datenerhebung. Zwar werden diese Daten auch zur Entwicklung sehr hilfreicher Technologien (z. B. im Gesundheitssektor) genutzt, doch sind sich viele Menschen im eigenen Umgang mit diesen Daten aufgrund fehlender Sachkompetenz und undurchsichtiger Bedingungen nicht immer der Risiken und Gefahren bewusst.

Zum Schutz müssen Bildungseinrichtungen ihrer Pflicht nachkommen, den Lernort Schule sowie Szenarien im Hybrid- und Fernunterricht als sicheren Raum zum Lehren und Lernen zu gestalten und dabei entsprechende rechtliche Vorgaben zu beachten. Neben den Bemühungen um sichere Schulnetzwerke sowie um Verträge mit Hard- und Software-Unternehmen, die sicherstellen, dass keine Daten nach außen gelangen, müssen Lehrkräfte bei der Integration digitaler Medien im Unterricht einige Aspekte zum Datenschutz berücksichtigen. Da sich die Frage, ob ein digitales Medium beim Einsatz im Unterricht datenschutzrechtlich sicher ist, nicht immer mit einem klaren Ja oder Nein beantworten lässt, stellt dies eine große Herausforderung für Lehrkräfte dar. Es gilt nämlich zu bewerten, wie digitale Medien integriert und deren Funktionalitäten genutzt werden können, sodass sie einer datenschutzkonformen Unterrichtsgestaltung entsprechen. Selten werden bei der Nutzung kostenloser digitaler Medien und Anwendungen keinerlei Daten erhoben. Werden doch Informationen gespeichert, muss überprüft werden, auf welchen Servern und ob sie gemäß den Vorgaben der EU-Datenschutz-Grundverordnung gespeichert und verarbeitet werden.

Als Antwort auf eine fortschreitende Digitalisierung wurde im April 2016 die Europäische Datenschutz-Grundverordnung (DS-GVO) vom Europäischen Parlament verabschiedet, die seit ihrer Wirksamkeit im Mai 2018 den datenschutzrechtlichen Rahmen innerhalb der Europäischen Union reglementiert. Ziel sind Lösungen zum Schutz der Privatsphäre im Rahmen neuer Technologien und Datenverarbeitungen zum Tracking und zur Profilbildung. Hiermit soll „das Grundrecht auf informationelle Selbstbestimmung durch höhere Transparenz und mehr Mitbestimmung der Bürgerinnen und Bürger mit Blick auf ihre Daten“ gestärkt und gleichzeitig ein „zukunftsorientierte[r] Rechtsrahmen für datenverarbeitende Unternehmen und innovative Geschäftsmodelle“ geschaffen werden (BMWi 2021).

Zentrales Ziel ist neben einem europaweit einheitlichen Datenschutzniveau die Pseudonymisierung größerer Datenmengen, die im Rahmen von Big-Data-Analysen erhoben werden. Das bedeutet, dass Identifikationsmerkmale wie Namen so verschlüsselt werden, dass ein Personenbezug maßgeblich erschwert wird. Außerdem werden „das Recht auf Vergessen“ sowie auf Auskunft mittels größerer Transparenz der Unternehmen und Datenportabilität gefordert.

Teilweise werden Daten zwar entsprechend der Europäischen Datenschutz-Grundverordnung erhoben, aber an Dritte für Markt- und Meinungsforschung weitergegeben. Diese dürfen nur für genau die Erfüllung dieses Zwecks verarbeitet werden. Besondere Vorsicht gilt bei Angeboten, bei denen keine Angaben zum Datenschutz gemacht werden und die EU-Datenschutz-Grundverordnung nicht greift.

Umgang mit Datenschutz an Schulen und im Unterricht

Doch was bedeutet all dies für Schulen und den Unterricht mit digitalen Medien? Immer noch herrschen Unklarheiten, die auch durch Verweise auf die Ordnung selbst sowie durch Bemühungen mithilfe von Handreichungen nicht immer direkt gelöst werden können.

Es herrscht Einigkeit darüber, dass schulische Prozesse nicht durch die Sorge um mögliche Rechtsverletzungen geprägt sein sollten. Deshalb ist zur Erfüllung umfangreicher rechtlicher Anforderungen sowie die Umsetzung von Unterricht mit Ausnutzung der Chancen digitaler Medien ein sicherer Rechtsrahmen für Schulen unabdingbar. Da dieser jedoch noch nicht an allen Schulen gewährleistet werden kann bzw. auch Entscheidungen durch Lehrkräfte selbst getroffen werden müssen, sind letztere nicht selten auch in der Pflicht, einige wichtige Aspekte zum Schutz der Daten von Schülerinnen und Schülern zu beachten. Deshalb sollten bei internen Fortbildungen an Schulen nicht nur Schulleitungen als Verantwortliche adressiert werden, sondern Datenschutzbeauftragte als Multiplikatoren im Sinne der Verankerung von

Fachwissen und der kollaborativen Erarbeitung schulspezifischen Wissens dienen (Forum Bildung Digitalisierung 2020). Außerdem gilt es besonders für Lehrkräfte, Datenschutz nicht nur als Last, sondern ebenso als Chance zu verstehen. Schülerinnen und Schüler müssen auf ihr Leben in einer digitalisierten Welt vorbereitet werden, und Datenschutz ist als Möglichkeit der Selbstbestimmung eine wichtige Komponente der demokratischen Grundrechte (ebd.). Da Schülerinnen und Schüler im schulischen und privaten Kontext tagtäglich Daten im Internet hinterlassen, gehört zur Medienkompetenz, dass sie im Umgang mit Datenschutz geschult und über Risiken und Maßnahmen aufgeklärt werden.

Empfehlungen für die schulische Praxis

In der Praxis lassen sich im Umgang mit digitalen Medien einige potenzielle Gefahren ausschließen. Zum einen sollten E-Mails nicht über Anbieter mit US-amerikanischen Servern, sondern ausschließlich über Dienste mit Verschlüsselungstechnik verschickt werden. Schulen haben mittlerweile überwiegend eigene Lösungen zur verschlüsselten Übermittlung über schuleigene Server gefunden.

Lehrkräfte, die eigene Geräte für die Arbeit nutzen, müssen darauf achten, dass diese zum einen durch ein Passwort und zum anderen durch einen geeigneten Anti-Viren-Schutz gesichert sind. Empfohlen wird auch ein verschlüsselter Stick zur Sicherung personenbezogener Daten, denn wurden Daten auf dem eigenen Rechner gespeichert, müssen diese verschlüsselt vorliegen und dürfen nicht verarbeitet werden. Viele Cloud-Dienste können nicht genutzt werden, da diese oft nicht den EU-DS-GVO-Richtlinien entsprechen.

So individuell, lokal und spezifisch die Fragen beantwortet werden müssen, können hier dennoch einige Hinweise zu Fragen des Datenschutzes angeboten werden:

- Es sollten möglichst keine personenbezogenen oder sensiblen Daten in neuen und ungeprüften digitalen Anwendungen eingegeben werden. Das bedeutet, dass bei Unsicherheit bezüglich des Datenschutzes auf Klarnamen von Schülerinnen und Schülern verzichtet und eher Pseudonyme verwendet werden.
- Werden personenbezogene Daten verarbeitet, muss die Einwilligung der Eltern grundsätzlich in Betracht gezogen und nach Prüfung ggf. eingeholt werden.
- Es sollte möglichst im schulinternen bzw. gesicherten WLAN gelernt und gearbeitet werden.
- E-Mails sollten möglichst von und an schuleigene Server bzw. Anwendungen verschickt werden.

- Schülerinnen und Schüler sollten grundsätzlich auch im Fachunterricht Deutsch für einen souveränen Umgang mit ihren Daten sensibilisiert werden (siehe Kompetenzbereich der KMK-Strategie „Schützen und sicher agieren“).

Bei der didaktischen Auswahl von Anwendungen zur Unterrichtsgestaltung und -umsetzung ist zu überprüfen, inwieweit personenbezogene Daten erhoben werden und diese somit datenschutzkonform sind. Zur entsprechenden Überprüfung werden hier einige Fragen vorgestellt:

- Ist eine Registrierung von der Lehrkraft und/oder von den Schülerinnen und Schülern für die Nutzung der Anwendung zwingend notwendig?
- Werden (personenbezogene) Daten bei der Nutzung der Anwendung erhoben?
- Wo werden die Daten bei der Nutzung der Anwendung gespeichert?
- Gilt die EU-Datenschutz-Grundverordnung für die Anwendung im Allgemeinen?

Weiterführende Links:

<https://www.gew.de/tipps-zum-datenschutz/>

<https://dikola.uni-halle.de/toolbox/?s=09>

<https://dsgvo-gesetz.de/>

<https://deutsches-schulportal.de/schulkultur/dsgvo-was-muessen-schulen-jetzt-beachten/>

<https://www.schulministerium.nrw.de/themen/recht/datenschutz-im-schulbereich>

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/PDF/?uri=CELEX:32016R0679&from=DE>

Literaturhinweise:

BMWi 2021: Europäische Datenschutz-Grundverordnung. URL: <https://www.bmwi.de/Redaktion/DE/Artikel/Digitale-Welt/europaeische-datenschutzgrundverordnung.html>

Forum Bildung Digitalisierung 2020: Datenschutz und Bildungsauftrag in der digitalen Welt. URL: <https://magazin.forumbd/ausgabe01/datenschutz-und-bildungsauftrag-in-der-digitalen-welt/>

2.5 Digitale Umgebungen für Lehrende und Lernende

2.5.1 Technische Ausstattung

Um digitalen Unterricht für alle Schülerinnen und Schüler zu ermöglichen, ist eine technische Infrastruktur mit geeigneten Geräten, Programmen und der Anbindung an Netzwerke ein zentraler Faktor. Mögliche damit verbundene Versäumnisse in Schulkontexten und der daraus resultierende Handlungsdruck wurden nicht zuletzt seit den Anforderungen an digitale Lehr- und Lernformate während der Corona-Pandemie 2020 besonders deutlich. Deshalb wurden neue Finanzierungen und Ressourcen bereitgestellt.