



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 62, Nr. 1, 2024
doi: 10.21243/mi-01-24-15
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Zukunft schon heute gestalten – Interaktive Medien im Deutschunterricht nutzen

Lisa König

Interaktive Medien – wie Apps, Games, Virtual-, Augmented- oder Mixed-Reality – verändern die Art und Weise, wie Inhalte sowohl im schulischen wie auch in außerschulischen Kontexten gelernt werden können. Interaktive Medien präsentieren die Themen zumeist als problemlösungsorientierte Settings, die die Auseinandersetzung mit Inhalten via Schrift, Audio und Bild sichtbar machen. Allerdings handelt es sich bei interaktiven Medien nicht um Wunderwerkzeuge, die Lernen und Verstehen wie von Zauberhand entstehen lassen, vielmehr kommt es auf die fundierte Auswahl und Begleitung an.

Interactive media - such as apps, games, virtual, augmented or mixed reality - are changing the way in which content can be learnt in both school and non-school contexts. Interactive media usually present topics as problem-solving orientated settings

that make the engagement with content visible via text, audio and images. However, interactive media are not miracle tools that make learning and understanding appear as if by magic; rather, it depends on the well-founded selection and support.

1. Einleitung

Nicht erst seit der Diskussion rund um Künstliche Intelligenzen wie ChatGPT ist klar: Interaktive Medien – wie Apps, Games, Virtual-, Augmented- oder Mixed-Reality – verändern die Art und Weise, wie Inhalte sowohl im schulischen wie auch in außerschulischen Kontexten gelernt und Themen auch über Fachbereichsgrenzen hinweg erschlossen werden können. Gerade für den Deutschunterricht bieten interaktive Medien jedoch Chancen für die Erschließung sprachlicher und literarischer Inhalte und verändern Rezeptions- sowie Produktionsmöglichkeiten (vgl. Frederking/Krommer/Maiwald 2018).

Im April 2024 erscheint der Sammelband *Apps, Games und Co. – Interaktive Medien im Deutschunterricht* (Boelmann/König/Müller 2024 i. V.), der anhand von neuesten Forschungsergebnissen aus empirischen Medienprojekten und exemplarischen Gegenstandsanalysen eben diese Potenziale in den Mittelpunkt stellt und den Fragen neuer Lernwege nachgeht. Im Rahmen des folgenden Kurzipulses werden daher zentrale Ergebnisse zum Einsatz von interaktiven Medien im Deutschunterricht skizziert und die Potenziale und Herausforderungen unterschiedlicher medialer Gratifikationen genauer erläutert.

2. Interaktive Medien und ihre neuen Lernwege

Interaktive Medien unterscheiden sich aufgrund ihrer gegenstandsspezifischen Gestaltungsstrukturen von anderen Gegenständen, die ansonsten im Unterricht eingesetzt werden können, und ermöglichen so neue Vermittlungswege. Eine ihrer grundlegenden Strukturen liegt in der handlungsorientierten Gestaltung – der *Interaktivität* (vgl. hierzu exemplarisch König 2024 oder aber im Kontext von Computerspielen Boelmann/König/Stechel 2022). Im Gegensatz zu anderen Lerngegenständen setzen interaktive Medien auf die Handlungen und Aktionen der Lernenden; während Schüler*innen ein Buch eher passiv rezipieren – also beispielsweise nicht aktiv in die dort beschriebene Handlung eingreifen oder aber eine der Figuren selbst fragen können, wieso sich diese so verhält, wie sie es in der Geschichte tut – schlüpfen sie bspw. in Computerspielen direkt in die Rolle einer Spielfigur, müssen für diese Entscheidungen treffen und mit den sich hieraus ergebenden Konsequenzen umgehen. Noch deutlicher wird dieses Phänomen bei Virtual-Reality-Anwendungen, in welchen sich die Lernenden mithilfe einer VR-Brille oder einem Cardboard direkt in eine literarische Welt begeben können und in dieser mit Gegenständen oder Figuren interagieren. In vielen Fällen reagiert das interaktive Medium auf die Handlung der Schüler*innen, sei es durch die Rückmeldung einer Lern-App zu den Übungsergebnissen eines Kindes, das Gespräch mit einer Computerspielfigur, die von ihren Gefühlen und Gedanken berichtet oder eine virtuelle Realität, die den Lernenden den literarischen Raum als begeh-

und erkundbar präsentiert. Die Möglichkeiten zum selbstständigen Handeln und der damit verbundenen Rückmeldung durch den Lerngegenstand stellt eines der größten Potenziale interaktiver Medien dar.



Abbildung 1: In der VR-Anwendung „A Fisherman’s Tale“ (Vertigo Games 2018) erkunden die Spieler*innen eigenständig einen abenteuerlichen Leuchtturm. [CC-BY-SA]



Abbildung 2: Im serious game „Ezra“ (Landesverband Kinder- und Jugendfilm Berlin e.V. 2021) entscheiden die Spieler*innen selbst, was in einem Gespräch zwischen zwei Figuren gesagt werden soll. [CC-BY-SA]

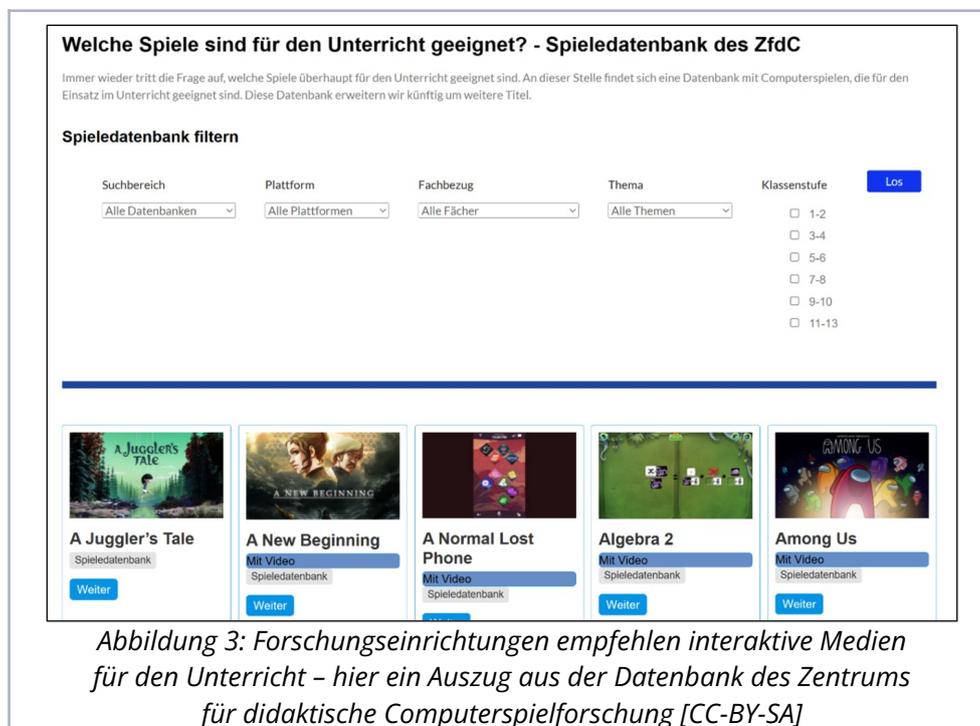
Durch die Rolle der Schüler*innen als aktiv Handelnde eröffnen interaktive Medien *Formen erfahrungsbasierten Lernens*. Die Kinder und Jugendlichen sammeln durch die Interaktion mit dem Lerngegenstand eigene Erfahrungen, binden diese an ihren bisherigen Lernstand an und erleben den Lerninhalt damit unmittelbarer und als an sie angebundener, als wenn sie lediglich von den Erfahrungen anderer berichtet bekommen (vgl. u. a. Boelmann/Stechel 2020; Kolb/Kolb 2017). Für den Deutschunterricht bedeutet dies, dass u. a. sprachlich abstrakte Phänomene erkundet und Erfahrungen im Umgang mit Sprache spielerisch gesammelt werden oder aber beispielsweise literarische Räume selbstständig entdeckt werden können.

Dazu präsentieren interaktive Medien ihre Themen zumeist im Rahmen von *problemlöseorientierten Settings*, die die Annäherung an ein Thema unterstützen und die Notwendigkeit der Auseinandersetzung mit einem Inhalt für die Lernenden sichtbar machen. Dabei wirken sie zumeist durch die Kombination unterschiedlicher Zeichensysteme – wie Schrift, Audio und Bild – im Sinne des multimedialen Lernens (vgl. u. a. Mayer 2014) kognitiv aktivierend auf die Schüler*innen ein, sodass die gelernten Inhalte tiefergehend verankert und nachhaltiger behalten werden, da sie auf vielfältige Informationen zur Erschließung zurückgreifen können.

3. Auf das Medium kommt es an – Apps, Games, VR und Co.

Auch wenn es auf den ersten Blick so scheinen mag, handelt es sich bei interaktiven Medien natürlich keineswegs um Wunder-

werkzeuge, die durch ihre bloße Existenz im Klassenzimmer Lernen und Verstehen wie von Zauberhand entstehen lassen. Vielmehr kommt es auf die fundierte und passgenaue Auswahl der entsprechenden Medien an. Zentral ist hierbei die Frage, inwiefern sich einzelne Gegenstände für das Erreichen von Lernzielen eignen und wie diese die Auseinandersetzung der Schüler*innen mit dem präsentierten Inhalt unterstützen: So kann es beispielsweise hilfreich sein, dass Lernende, die noch eine unzureichend ausgeprägte Leseflüssigkeit haben, für die Ausprägung literarischen Verstehens mit einem interaktiven Computerspiel arbeiten dürfen oder zunächst eine literarische Welt mithilfe einer VR-Anwendung erkunden können. Liegt der Fokus jedoch auf der Weiterentwicklung der Leseflüssigkeit wären die zuvor potenzialbesetzten Gegenstände eher ungeeignet und es sollte eher bspw. auf eine App zur Steigerung der Lesegeschwindigkeit gesetzt werden, die aber nach Möglichkeit über eine Vorlesefunktion verfügt, sodass sich die Lernenden die entsprechenden Aufgaben vorlesen lassen können und nicht bereits durch deren Dekodierung überfordert werden. Die passgenaue Auswahl der Lerngegenstände ist Aufgabe der jeweiligen Lehrkräfte, denn diese kennen ihre Schüler*innen am besten.



Es gibt jedoch einige Forschungseinrichtungen, die die Lehrkräfte bei der Auswahl entsprechender Medien unterstützen. So verfügt beispielsweise das Zentrum für didaktische Computerspielforschung an der Pädagogischen Hochschule Freiburg über eine umfangreiche Datenbank (vgl. <https://zfdc.ph-freiburg.de/material/>), in der Computerspiele sowie Virtual- und Augmented-Reality Anwendungen für unterschiedliche Fachbereiche und Altersstufen empfohlen und in didaktischen Spielungen besprochen werden. Impulse zum konkreten Einsatz von Computerspielen finden sich auch im Rahmen der Initiative *Games im Unterricht* (vgl. <https://games-im-unterricht.de/>) der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg oder aber aus medienpädagogischer Perspektive im Spieleratgeber Nordrhein-Westfalen (vgl. [medienimpulse, Jg. 62, Nr. 1, 2024](https://spiele-</p></div><div data-bbox=)

[leratgeber-nrw.de/](https://www.leseratsgeber-nrw.de/)). Auf der Website lesenmit.app (vgl. <https://lesenmit.app/>) der Stiftung Lesen findet sich hingegen eine umfangreiche Sammlung geeigneter Apps – für den Deutschunterricht der Primar- und Sekundarstufen.

4. Mehr dazu? Infos zum Band

Insbesondere in den letzten Jahren hat sich die Forschungslandschaft zum Themenbereich „Interaktive Medien im Deutschunterricht“ deutlich weiterentwickelt. Neueste Forschungsergebnisse und Gegenstandsanalysen wurden im vergangenen März 2023 im Rahmen der Jahrestagung der AG Medien des Symposiums Deutschdidaktik präsentiert und nun in einem Sammelband aufbereitet. Dieser erscheint voraussichtlich im April 2024 unter dem Titel *Apps, Games und Co. – Interaktive Medien im Deutschunterricht* als Teil der Reihe „Medien im Deutschunterricht“. Alle Informationen zum Band und den dort veröffentlichten Forschungsergebnissen finden sich online unter: <https://journals.ub.uni-koeln.de/index.php/midu/index> (letzte Zugriffe aller Links in diesem Beitrag: 01.02.2024).

Literatur

Boelmann, Jan/König, Lisa/Müller, Jaron (Hg.) (2024): *Apps, Games und Co. – Interaktive Medien im Deutschunterricht*, MiDU 1/2024 (in Veröffentlichung).

Boelmann, Jan M./König, Lisa/Stechel, Janek (2022): Warum Computerspiele eine eigene Didaktik brauchen, in: Standke, Jan (Hg.): Spiele(n) in der Gegenwartskultur: Medien und Praktiken des Spiel(en)s im literatur- und mediendidaktischen Kontext, Trier: WVT, S. 109–128.

Boelmann, Jan M./Stechel, Janek (2020): Erfahrungsbasiertes Lernen mit Computerspielen in formalen Bildungskontexten, in: ide 2/2020, 9–21.

Frederking, Volker/Krommer, Axel/Maiwald, Klaus (2018): Medien- didaktik Deutsch. Eine Einführung, Berlin: Erich Schmidt.

Kolb, Alice Y./Kolb, David A. (2017): The Experiential Educator. Principles and practices of experiential learning, Kaunakakai: EBLS Press.

König, Lisa (2024): „[...] man kann halt mehr entdecken“ – Interaktivität als (neue) Zugangsweise zu literarischen Welten am Beispiel der App MirrorWorld, in: MiDU. Medien im Deutschunterricht (in Veröffentlichung).

Mayer, Richard E. (2014): Cognitive Theory of Multimedia Learning, in: Mayer, Richard E. (Hg.): Cambridge handbooks in psychology. The Cambridge handbook of multimedia learning, Cambridge: University Press, 43–71.