



# Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht

## MehrSprachen Lernen und Lehren

Jahrgang 28, Nummer 1 (April 2023), ISSN 1205-6545

**Braun, Angelika & Klimaszyk, Petra** (2022): *Interaktion – digital und vernetzt. Ausgabe 66 der Zeitschrift Fremdsprache Deutsch – Zeitschrift für die Praxis des Deutschunterrichts*. Berlin: Erich-Schmidt-Verlag. ISBN: 978-3-503-20940-8. 72 Seiten zzgl. Online-Materialien, 13,50 €.

Die 66. Ausgabe der Zeitschrift „Fremdsprache Deutsch – Zeitschrift für die Praxis des Deutschunterrichts“ ist dem Thema „Interaktion – digital und vernetzt“ gewidmet. In ihrem Vorwort verweist Katharina Pfeiffer (Goethe-Institut) darauf, dass es sich nach „Blended Learning“ (2010) und „Unterrichten mit digitalen Medien“ (2015) bereits um das dritte Themenheft handelt, das sich dezidiert mit der Thematik Digitalisierung befasst. Dem einleitenden Beitrag der Themenheftherausgeberinnen Angelika Braun und Petra Klimaszyk sowie dem Beitrag von Christine Becker, der der Rubrik Hintergrund zugeordnet wird, folgen elf Beiträge in der Rubrik Praxis. Davon sind sieben Beiträge im Heft abgedruckt und vier ausschließlich online verfügbar. Die Fachecke, mit einem kurzen Bericht zum Thema *Schreiben im digitalen Zeitalter*, ein 20 Begriffe umfassendes Fachlexikon sowie 17 weiterführende Literaturhinweise und Links, darunter zwei *best-practice*-Beispiele, ergänzen das umfangreiche Angebot des Heftes. Neben den vier Online-Beiträgen enthält der Online-Bereich Zusatzmaterialien zum Beitrag *Einfach Podcast!*, einen Zusatzartikel mit Fort- und Weiterbildungsangeboten zum Einsatz digitaler Medien im DaF/DaZ-Unterricht sowie eine Toolbox, in der von den Autorinnen und Autoren erwähnte digitale Werkzeuge erläutert werden.

In ihrem einleitenden Beitrag *Aktivierung und Interaktion durch digitale Medien* legen **Angelika Braun** und **Petra Klimaszyk** dar, inwiefern das Alltags- und Arbeitsleben durch Digitalisierung und insbesondere durch digitale Medien grundlegenden und tiefgreifenden Veränderungen unterworfen ist. Hiervon ist auch die berufliche und private Kommunikation betroffen, weshalb die Autorinnen dafür plädieren, dieses Interaktions- und Kommunikationsverhalten im Fremdsprachenunterricht mit einzubeziehen und die Medienkompetenz der Lernenden zu berücksichtigen (vgl. S. 4). Anschließend werden sowohl mündliche als auch schriftliche Interaktion als Lernziel fokussiert und dabei darauf verwiesen, dass

Rezension: Braun, Angelika & Klimaszyk, Petra (2022): *Interaktion – digital und vernetzt. Ausgabe 66 der Zeitschrift Fremdsprache Deutsch – Zeitschrift für die Praxis des Deutschunterrichts*. Berlin: Erich-Schmidt-Verlag (2023):

Rezensiert von Irina Völz & Holger Schiffel.

*Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht* 28: 1, 513–519.

<https://doi.org/10.48694/zif.3564>

gerade die Nutzung digitaler Medien Grenzen zwischen den Medialitäten durchlässiger werden lässt.

Der Beitrag *Diskussionsforen auf Lernplattformen sinnvoll nutzen* von **Christine Becker** beschäftigt sich mit der Verwendung von Diskussionsforen im Rahmen des Fremdsprachenunterrichts. Damit soll eine Möglichkeit dargestellt und diskutiert werden, wie Kommunikation auch außerhalb des Unterrichts, in einem vorrangig asynchronen Format, gefördert werden kann. Der Beitrag bietet durch die Präsentation zahlreicher Beispiele wertvolle und anschauliche Einblicke in die Praxis. Zudem bieten die angesprochenen Herausforderungen, die sich bei der Arbeit mit Foren ergeben können, nützliche Hinweise für den eigenen Unterricht. Interessant wären weiterführende Hinweise darauf, wie die von der Autorin erwähnte Übertragung auf den schulischen Fremdsprachenunterricht, der bspw. häufig mit einem höheren Maß an Heteronomie verbunden ist, gut gelingen kann.

In dem Beitrag *Sprachkompetenz(en) fördern – Ein kollaboratives Blogprojekt zwischen Studierenden und Lernenden der Sekundarstufe I* von **Maria Pia Petterson** und **Karen Aarøe** wird ein in Dänemark durchgeführtes Projekt vorgestellt, das sich mit dem Einsatz von Blogs im DaF-Unterricht und daraus resultierenden Gelegenheiten zur Interaktion beschäftigt. Im Beitrag werden Lernziele, Organisation und Verlauf des Projekts dargestellt, wobei insbesondere der fächerübergreifende Ansatz sehr zu begrüßen ist. Materialien „Aus dem Werkzeugkasten der Lehrerin“ (Abb. 4; S. 22) bieten wertvolle praxisrelevante Bezüge, die jedoch einer sorgfältigen Besprechung und Einordnung im Unterricht bedürfen, um eine respektvolle Kommunikation im Internet zu fördern.

**Antje Rüger** macht in ihrem Beitrag mit dem Titel *Einfach Podcast! Aktiv und interaktiv lernen mit einem Klassiker* auf „einen (neuen) Podcast-Boom“ (S. 25) in Deutschland aufmerksam und motiviert, sich diesem auch im unterrichtlichen Kontext anzuschließen. Die Autorin unterscheidet dabei zwischen einer rezeptiven Nutzung verfügbarer Podcasts und der Produktion eigener Episoden im Unterricht und legt den Schwerpunkt des Beitrages auf die Produktion, die interaktives Handeln erforderlich macht. Das Angebot an verschiedenen Szenarien sowohl für die Audioaufnahme und Veröffentlichung als auch für die Aufgabenstellung und Bewertung von Podcasts sowie eine sinnvoll strukturierte Linkliste (S. 32) machen tatsächlich Lust darauf, „es doch einmal zu versuchen“ (S. 25).

Das Autorenteam um **Stephan Demuth**, **Johannes Heuzeroth** und **Till Schlosser** präsentiert in seinem Beitrag *Interaktivistan.de – Deutschlernen reversed. Zielsprache erlebbar machen* mit der interaktiven Lernplattform [Interaktivistan.de](http://Interaktivistan.de) eine neue Möglichkeit, die deutsche Sprache an außerschulischen Orten zu lernen. Ein Novum ist dabei nicht die selbstständige Produktion von Schülervideos und Artikeln zu unterschiedlichen Alltagsthemen, sondern der Gedanke, in der Lingua Franca Deutsch über das eigene Land Kirgisistan zu berichten und auf diese Weise mit der ganzen deutschsprachigen und deutschinteressierten Welt zu interagieren. Die beteiligten Schülerinnen und Schüler erweitern dabei

neben ihrer Sprach- und Medienkompetenz auch interkulturelle Kompetenzen. Eine transnationale Öffnung der Lernplattform ist für die nächste Phase des Projektes geplant. Die Möglichkeit, Beiträge von Schülerinnen und Schülern aus anderen Ländern einzureichen und zu veröffentlichen, gibt es bereits unter [www.interaktivistan.de/mitmachen](http://www.interaktivistan.de/mitmachen).

In dem Beitrag *Digitale internationale Unterrichtsprojekte. Lerneraktivierend und motivierend* von **Simone Pfliegel** werden drei von der Autorin geleitete eTwinning-Projekte vorgestellt. Die Plattform eTwinning bietet Lehrkräften der teilnehmenden Länder die Möglichkeit, sich digital zu vernetzen und kollaborative Unterrichtsprojekte durchzuführen. Ziele der beschriebenen Projekte waren bspw. die Erstellung eines gemeinsamen Kochbuchs, der kreative Umgang mit Literatur im DaF-Unterricht und die Beschäftigung mit landeskundlichen Themen. Der Beitrag bietet praxisnahe und interessante Einblicke in die Möglichkeiten zur Durchführung von eTwinning-Projekten, wobei der Anspruch nicht darin besteht, eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zur Durchführung eigener Projekte bereitzustellen.

Der Artikel *Authentische Interaktion mit dem Computerspiel Minecraft* von **Laura Pihkala-Posti** stellt eine Kurzfassung ihres Beitrages von 2015 dar. Das damalige Ziel, informelles und formelles Lernen in Verbindung zu bringen und dadurch eine authentische Möglichkeit zur Förderung mündlicher Kommunikation zu schaffen, wurde hier zu der Frage zugespitzt, ob der Einsatz von Minecraft tatsächlich einer authentischen, kontextbezogenen Interaktion Raum bieten kann. Insgesamt kommt die Autorin zu dem Schluss, dass der Einsatz interaktiver authentischer Spiele echte Sprechkanäle im Unterricht bieten kann und sowohl Schülerinnen und Schüler, die in ihrer Freizeit gerne Computerspiele spielen, als auch die mit wenig Computerspielerfahrung gerade mit authentischen andersartigen Kommunikationsanlässen, begeistern und motivieren kann. Wünschenswert wäre zu erfahren, welche konkreten Herausforderungen auf die Lehrenden zukommen, inwieweit man sich mit den Spielwerkzeugen auskennen muss und wie viel Authentizität dadurch verloren geht, wenn man die sprachlichen Ziele in den Vordergrund stellt und bei technischen Problemen eventuell nicht unterstützen kann.

**Almut Ketzer-Nöltge** und **Christine Magosch** stellen in ihrem Beitrag mit dem Titel *Eintauchen. Erleben. Reflektieren. 360°-Medien für den DaF-Unterricht* das Projekt Virtual Lab vor, in dem sie sich mit der Integration von 360°-Medien in den DaF-Unterricht der Sekundarstufe befassen haben. Es handelt sich dabei um 360°-Bilder, -Videos und virtuelle Touren von oder durch real existierende Orte(n) oder Räume(n), die über gängige mobile Geräte wie Laptops, Tablets oder Smartphones in Kombination mit VR-Brillen betrachtet werden können. Interaktivität entsteht hier einerseits bei der Aushandlung und Reflexion des Wahrgenommenen, andererseits eignet sich für interaktives Handeln mit 360°-Bildern die Partnerarbeit, wenn nur eine Person die 360°-Aufnahme betrachtet und die zweite Fragen dazu stellt. Im Beitrag geht es hauptsächlich um die Rezeption von 360°-Medien. Wünschenswert wären Hinweise auf die niederschwellige Produktion von 360°-Bildern, z.B.

durch die Lernenden selbst, was zusätzliches interaktives Handeln in der Zielsprache, wie bei der Podcastproduktion (Rüger) oder Videoproduktion (Demuth/Heuzeroth/Schlosser: interaktivistan), ermöglichen würde.

**Christopher Wickenden** präsentiert in seinem Beitrag *Von der virtuellen in die native Realität. Virtual Reality als Lerntool für das Leben in Deutschland* eine Virtual Reality (VR)-Applikation, die Lernende in realistischen Alltagssituationen via VR auf das Leben in Deutschland vorbereiten soll. Vorweggenommen sei, dass die Applikation VRDIP bis dato (20.01.2023) nicht (mehr) wie im Artikel angegeben (S. 4) über den Google-Play-Store zum Download erhältlich ist. Zurzeit soll die App drei realistische Szenarien in VR anbieten und den Lernenden die Interaktionssimulation mit Echtzeit-Spracherkennung ermöglichen, um sie so auf die (nicht-virtuelle) Realität vorzubereiten. In einer Evaluation bewerteten 90% der Teilnehmenden die VR-Technologie positiv (vgl. S. 4). Interessant wäre zu verfolgen, wie das Angebot von einem breiten Publikum angenommen wird, wenn es im *Play-Store* zur Verfügung steht. Begrüßenswert wären dann weitere realitätsnahe Situationen mit beeinflussbaren Kommunikationsszenarien.

In dem Beitrag *Lerneraktivierung mit interaktiven Videos* von **Ralf Klötzke** werden Möglichkeiten zur Realisierung von Interaktivität durch Erklär- bzw. Lernvideos aufgezeigt. Einleitend stellt der Autor verschiedene Einsatzmöglichkeiten der genannten Videos vor, die sowohl im Bereich des Selbstlernens als auch im schulischen bzw. universitären Rahmen situiert sind. Anschließend wird die Bedeutung von Interaktivität für gute Erklärvideos herausgearbeitet. Für die Umsetzung empfiehlt der Autor die freie Software H5P, deren Möglichkeiten anhand von zwei Lernszenarien dargestellt werden. Der Beitrag glänzt durch seine praxisnahe Ausrichtung, wobei der Fokus auf eine ausgewählte Software (H5P) die Darstellung teils sehr spezifischer Details ermöglicht, was zum Ausprobieren im eigenen Unterricht anregt.

In dem Beitrag *Medial, interaktiv, selbstständig – auch auf Anfängerniveau? – Zur Rolle der Interaktivität beim Grammatiklernen* von **Tamara Zeyer** werden kostenlos zugängliche, interaktive Lernangebote vorgestellt, die zur Unterstützung des Grammatikerwerbs von Lernenden auf Anfängerniveau beitragen sollen. Einleitend verweist Zeyer auf zentrale Charakteristika lernförderlicher Programme und erläutert die Rolle von Lehrkräften. Diese können Grammatikerklärungen entweder selbst erstellen oder auf online verfügbare Angebote zurückgreifen. Zeyer stellt in ihrem Beitrag vier Beispiele für online verfügbare Angebote vor. Der Beitrag zeichnet sich vor allem durch die Darstellung und Diskussion spezifischer, frei verfügbarer online-Angebote, deren didaktische Einbettung sowie den Verweis auf die empirische Fundierung (bei der Interaktiven Grammatik) aus.

**Sonja Heinrich** und **Rasmus Sam Dige Pedersen** befassen sich in ihrem Beitrag *Das macht einfach viel mehr Spaß. Kommunikation mit digitalen Medien als Motivationsfaktor*

mit der Frage, inwiefern die Mediennutzung im schulischen Deutschunterricht eine Motivationssteigerung bei Schülerinnen und Schülern ermöglicht. Digitale Medien werden als gewohnte Medien in den Unterricht einbezogen und sollen so die Schülerinnen und Schüler zur Zusammenarbeit motivieren. Damit versuchen Heinrich und Pedersen Wert auf motivationsfördernde Faktoren zu legen, die, abgesehen von Inhalten, Jugendliche motivieren können. So soll die Identifikation mit Gleichaltrigen durch das gewählte Thema „Jugendsprache“ hier eher eine untergeordnete Rolle spielen. Orientiert an einem nicht näher definierten Curriculum und dem 4K-Modell für Lernende im 21. Jahrhundert wird eine Unterrichtseinheit zum Thema Jugendsprache für den Online-Unterricht (Abb. 2 auf S. 4 zeigt dagegen eine Präsenz-Phase) entworfen und durchgeführt. Als Ergebnis der abschließenden Evaluierung wird neben einer hohen Identifikation der Schülerinnen und Schüler mit dem Thema Jugendsprache auch ein Motivationszuwachs durch den Spaßfaktor, den der Medieneinsatz mit sich bringt, betont (vgl. S. 6). Zu fragen bleibt, bei welchen anderen Themen digitale Tools ihr Potenzial entfalten und durch die Anknüpfung an die Lebenswelt von Jugendlichen ihre Neugier wecken können.

Der Beitrag *Digital-Interkulturell-Projektorientiert in Südosteuropa. Das Projekt »DIP in SOE« fünf Jahre später* umfasst ein von den Themenheftherausgeberinnen geführtes Interview mit den Lehrerinnen **Beáta Széles, Ljubica Savić, Roxana Nicolăescu und Rositsa Vasileva- Sarchelieva**, die von 2015 bis 2017 an dem Projekt „Digital, interkulturell, projektorientiert in Südosteuropa“ (DIP-SOE) des Goethe-Instituts teilgenommen haben. Ziel des Projekts war, den Einsatz digitaler Medien im Deutschunterricht zu fördern. Neben positiven Erfahrungen mit digitalen Tools und gelungenen Praxisbeispielen werden auch Schwierigkeiten und Hürden thematisiert, bspw. bei der Implementierung neuer Tools im eigenen Unterricht oder der Zusammenarbeit mit Eltern. Der Beitrag leistet insbesondere aufgrund des umfangreichen Erfahrungsschatzes der Lehrerinnen einen sehr differenzierten Einblick in den Umgang mit digitalen Medien im Unterricht.

**Christian Fandrych** verweist in einem Kurzbericht zum Thema *Schreiben im digitalen Zeitalter* – der der Rubrik Fachecke zugeordnet ist – auf die starke Veränderung unserer Kommunikation in den letzten Jahrzehnten, insbesondere aufgrund der Rolle partizipativer digitaler Medien. Die damit einhergehende Entwicklung einer Stilvielfalt wird anhand von vier zentralen Beispielen erläutert. Abschließend werden Bedeutung und Folgen dieser Veränderungen, insbesondere im Kontext von Digitalität und Schreiben, für den schulischen Unterricht dargestellt.

Insgesamt bietet das Themenheft ein äußerst vielfältiges Repertoire an Anregungen, durch die Interaktion unter Zuhilfenahme digitaler Medien im Fremdsprachenunterricht angebahnt werden kann. Dabei reicht das Spektrum von der Beschreibung und Beurteilung einzelner Tools bis hin zur Darstellung umfangreicher Projekte. Auch hinsichtlich der Medialität kann dem Heft Ausgeglichenheit attestiert werden, wobei – wie bspw. von Fandrych erläutert – häufig konzeptionell mündliche Kommunikation angestrebt wird (S. 67). Es

zeigt sich, dass die Zahl an Möglichkeiten zur Initiierung von Interaktion durch digitale Medien enorm zugenommen hat. Vielfach wären Aufgaben, Übungen oder Projekte ohne digitale Medien nicht umsetzbar. Es findet somit eine *Redefinition* statt (vgl. Puentedura 2006).

Der insgesamt nachvollziehbare und übersichtliche Aufbau des Heftes wird aufgrund der etwas undurchsichtigen Abtrennung ausschließlich online verfügbarer Beiträge und Materialien etwas getrübt. Damit geht das Risiko einher, dass interessante und für die Praxis relevante Inhalte übersehen werden. Bspw. ist die sehr gewinnbringende Toolbox im Heft nur einmal und ohne weitere Erklärung im Inhaltsverzeichnis unter *Rubriken* gelistet. Auch die Beweggründe für die Deklaration einiger Beiträge als Zusatz und deren Transfer in den Online-Bereich sind nicht ganz nachvollziehbar. Dabei ist ein online-Bereich an dieser Stelle ausdrücklich zu begrüßen, wäre jedoch, ggf. durch einen QR-Code oder bessere Smartphone-Kompatibilität, einfacher und damit einer größeren Anzahl an Leserinnen und Lesern zugänglich.

Das Themenheft ist für Lehrkräfte, die mit dem Einsatz digitaler im Unterricht noch wenig Erfahrung haben, als auch bereits kompetente Nutzerinnen und Nutzer zu empfehlen. Zudem ergeben sich Nutzungsmöglichkeiten für die Aus- und Fortbildung von Fremdsprachenlehrkräften. Für Braun und Klimaszyk ist neben der Veränderung beruflicher und privater Kommunikation und Interaktion, insbesondere der hohe Stellenwert digitaler Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen Anlass, deren Einbezug im Fremdsprachenunterricht nahezulegen. Zudem sei folglich kein „Nachweis eines häufig geforderten, aber nicht genau definierten ‚Mehrerts‘“ (S. 6) nötig, einer Begrifflichkeit, die im Zusammenhang mit digitalen Medien nach wie vor häufig auftaucht und teils kontrovers diskutiert wird (vgl. z.B. Scheiter 2021; Meister/Mindt 2020; Bertelsmann Stiftung 2015; Baumgartner/Herber 2013 oder der im Einführungsbeitrag zitierte Beitrag von Krommer (2018)). Nicht immer sind neuartige digitale Formate nachhaltig und zielführend, der Technikeinsatz ist in Relation zum jeweiligen Unterrichtskontext, den Medienkompetenzen von Lehrenden und Lernenden und den Unterrichtszielen abzuwägen. Einigkeit sei bei der Ansicht unterstellt, dass „[a]llein das Vorhandensein digitaler Medien (...) nicht automatisch zu einer Verbesserung der Unterrichtsqualität [führt]“ (Bertelsmann Stiftung 2015: 18) – was zweifelsohne auch auf analoge Medien zutrifft.

## Literatur

- Baumgartner, Peter & Herber, Erich (2013): Höhere Lernqualität durch interaktive Medien? – Eine kritische Reflexion. *Erziehung und Unterricht* 3–4, 327–335.
- Bertelsmann Stiftung (Hrsg.) (2015): *Individuell fördern mit digitalen Medien. Chancen, Risiken, Erfolgsfaktoren*. Gütersloh: Verlag Bertelsmann Stiftung.
- Meister, Dorothee & Mindt, Ilka (Hrsg.) (2020): *Mobile Medien im Schulkontext*. Wiesbaden: Springer VS.
- Pihkala-Posti, Laura (2015): Spielerische Kollaboration und kommunikative Authentizität mit Minecraft. *gfl-journal*: 2, 99–133. [http://www.gfl-journal.de/2-2015/tm\\_pihkala-posti.pdf](http://www.gfl-journal.de/2-2015/tm_pihkala-posti.pdf) (09.12.2022).
- Puentedura, Ruben R. (2006): *Transformation, Technology, and Education*. <http://hippasus.com/resources/tte/> (06.12.2022).

**Dr. Irina Völz**, Universität Kassel  
[irina.voelz@uni-kassel.de](mailto:irina.voelz@uni-kassel.de)

**Holger Schiffel**, Universität Kassel  
[holger.schiffel@uni-kassel.de](mailto:holger.schiffel@uni-kassel.de)