

LUZERN

Kantonsschule Reussbühl

Weiterbildungstag
Kantonale Fachschaft Deutsch
Freitag, 27.10.2017

„Digitale Medien & Deutschunterricht“

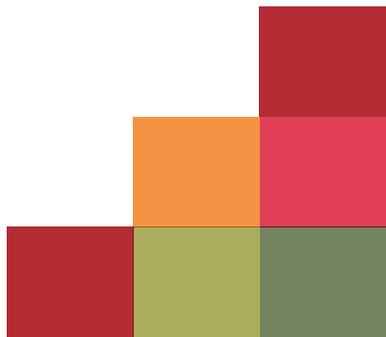
Tagesprogramm

Eintreffen der Teilnehmenden, Registration Mensa, Bon-Verteilung, Kaffee und Gipfeli	08.30-09.00 Uhr
Begrüssung durch FS Deutsch der KSR, Aula	09.00-09.15 Uhr
Referat von Christa Dürscheid, anschl. Fragerunde	09.15-10.15 Uhr
Kaffeepause in der Mensa	10.15-10.45 Uhr
Referat von Ralph Müller, anschl. Fragerunde	10.45-11.45 Uhr
Kurzer fachlicher Input	11.45-12.00 Uhr
Mittagessen in der Mensa	12.00-13.30 Uhr
Kultureller Input durch die Schülerschaft der KSR	13.30-14.00 Uhr
Workshop, 1. Zeitgefäss	14.00-15.00 Uhr
Kaffeepause in der Mensa	15.00-15.30 Uhr
Workshop, 2. Zeitgefäss	15.30-16.30 Uhr



Kantonsschule Reussbühl Luzern
Ruopigenstrasse 40
6015 Luzern

Telefon 041 259 02 59
www.ksreussbuehl.lu.ch



Hauptreferate

Referat von Christa Dürscheid:

Schreiben im Internet - Schreiben in der Schule

Längst macht das Schreiben im Internet einen Grossteil unserer Alltagskommunikation aus. Wir pflegen damit unsere Kontakte, organisieren unsere Termine, informieren Freunde darüber, wo wir gerade sind und was wir genau tun, oder wir vertreiben uns schlicht die Zeit, wenn wir auf den Bus warten oder im Zug sitzen. All das ist nur möglich, weil die meisten von uns mit einem kleinen Gerät ausgestattet und so praktisch immer und überall ›online‹ sind. Welchen Einfluss hat dies auf die Kommunikation ausserhalb des Internets? Gibt es Auswirkungen auf das schulische Schreiben? Wie können die digitalen Kommunikationsgewohnheiten im Unterricht thematisiert werden?



Zur Referentin:

Christa Dürscheid hat einen Lehrstuhl für Deutsche Sprache an der Universität Zürich. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen in der Grammatik, der Sprachdidaktik, der Varietätenlinguistik und der Medienlinguistik. Zur Zeit leitet sie zwei SNF-Forschungsprojekte: ein Projekt zur Variantengrammatik des Standarddeutschen und ein Subprojekt zur WhatsApp-Kommunikation in der Schweiz.

Ihr neuestes Buch (zusammen mit Karina Frick) trägt den Titel:

Schreiben Digital. Wie das Internet unsere Alltagskommunikation verändert. Kröner 2016.

Weitere Informationen unter:
www.ds.uzh.ch/lehrstuhlduerscheid

Hauptreferate

Referat von Ralph Müller:

Versuch einer Poetologie des literarischen Schreibens und Lesens im Internet

Ungeachtet der Entwicklung und Verbreitung von elektronischen Lesegeräten ist die typische Vorstellung von literarischen Texten immer noch mit dem Buchmedium verbunden und so mit der impliziten Erwartung, dass eine Erzählung Seite für Seite gelesen wird. Ungeduldiges Vorauslesen ist zwar nicht ausgeschlossen, gilt aber als schlechte Angewohnheit.

Computer und Internet haben jedoch nicht nur die Bedingungen verändert, unter denen literarische Texte distribuiert und rezipiert werden. Digitale Texte eröffnen auch völlig neue Darstellungsmöglichkeiten, die Lese- und Schreibgewohnheiten unterlaufen. Da diese Formen selten reflektiert werden, stellt mein Beitrag die neuen Möglichkeiten anhand avantgardistischer Beispielfälle dar.

Behandelt werden insbesondere die chronologisch gegenläufige Struktur des Blogs im Gegensatz zur Buchform anhand von Rainald Goetz' *Abfall für alle* (1999) sowie die Netzwerkstrukturen der Hyperfiction.

Auch die kritische Reflexion literarischen Schreibens und Lesens gehört zur Poetologie des Internetzeitalters. In diesem Zusammenhang diskutiere ich die Verbindung von Literatur und elektronischen Medien am Beispiel des wegen eines Plagiatfalls um-



strittenen Romans *Axolotl Roadkill* (2010) von Helene Hegemann und die Kritik des ‚Runter-Holens‘ bei Elfriede Jelineks Internet-Privat-Roman *Neid* (2008).

Zum Referenten:

Ralph Müller hat einen Lehrstuhl für Germanistische Literaturwissenschaft und ihre Didaktik an der Universität Freiburg. Seine Forschungsschwerpunkte liegen in der Gegenwartsliteratur und Gattungstheorie, insbesondere in der transmedialen Erzähl- und Lyrikforschung sowie der computergestützten Literaturanalyse.

Publikation zum Vortragsthema:
Narrativität vs. Interaktivität (2014)
<https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/149/192>

Weitere Informationen unter:
<https://lettres.unifr.ch/de/sprachen-literaturen/germanistik/personen/mueller.html>

Workshops

Workshop 1 (Boris Magrini):

Geschichte der digitalen Kunst

Wie werden neue Medien wie Internet und virtuelle Realität, wie wird Biotechnologie von den Künstlern heute genutzt? Welche Themen sprechen Künstler und Kulturinstitutionen an und welche Strategien setzen sie ein? Wie tragen Künstler zu einer Debatte über die Zukunft unserer Gesellschaft bei? Dieser Workshop bietet einen kurzen Überblick zur Geschichte der digitalen Kunst und eine Diskussion ausgewählter Beispiele zeitgenössischer künstlerischer Arbeiten und kuratorischer Methoden. Zuletzt werden die Teilnehmer des Workshops eingeladen, neue Formen der Kunst und ihre Präsentation für die Öffentlichkeit zu denken.

Boris Magrini (PhD, Universität Zürich) ist Kunsthistoriker und Kurator, er beschäftigt sich mit zeitgenössischer künstlerischer Praxis im Schnittpunkt von Kunst, Technik, Wissenschaft und Gesellschaft. Er ist derzeit Kurator und wissenschaftlicher Mitarbeiter im HeK (Haus der elektronischen Künste Basel). Neben anderen Ausstellungen hat er kuratiert: *The Hydra Project* (2016), *Grounded Visions: Artistic Research into Environmental Issues* (2015), *Modifier* (2010), *Anatema* (2008) und *Mutamenti* (2007). Er hat zahlreiche Artikel über zeitgenössische Kunst und Medienkunst veröffentlicht. Sein neues Buch *Confronting the Machine: An Enquiry into the Subversive Drives of Computer-Generated Art* (Berlin/Boston: de Gruyter) wurde 2017 veröffentlicht.



Workshop 2 (Ruth Meyerhans):

Transmediales Erzählen

Kinder und Jugendliche lieben Filme, TV-Serien und Computerspiele. Die meisten Deutschlehrpersonen stehen (mindestens) Letzterem kritisch bis ablehnend gegenüber. Der Workshop vermittelt konkrete brückenbauende Ideen, um einen Teil der Begeisterung für neuere digitale Medien auf Lernziele im Deutschunterricht umzuleiten. Zum Beispiel: Wie lässt sich der oftmals spärliche narrative Gehalt eines Films oder eines Computerspiels mittels klassischer Textformen erzählend anreichern? Was treibt z.B. die Spielfigur in „Subway surfers“ an? Was hat personales Erzählverhalten mit der Third-Person-Perspektive in „Minecraft“ zu tun? Wie sähe eine TV-Serie oder ein Computerspiel zu Gottfried Kellers Seldwyler Novellen aus? Workshop-TeilnehmerInnen bringen ein Smartphone (iPhone, Android) mit und haben Zugang zum Schul-WLAN.

Ruth Meyerhans hat in Zürich und Wien Deutsche Sprach- und Literaturwissenschaft, Philosophie und Politische Wissenschaften studiert. Davor und danach: Arbeiten im Verlagswesen, am Theater und im Journalismus. Heute ist sie Deutschlehrerin an der Kantonsschule Alpenquai, Luzern. Sie begeistert sich für den Vergleich von Motiven in Literatur und Film und hat schon über 1000 Filme ins Nanoo-Film-Archiv gestellt. Sie versucht immer wieder, die Faszination ihrer SuS (und eigenen Kinder) für Computerspiele nachzuvollziehen und für den Unterricht fruchtbar zu machen.



Workshops

Workshop 3 (Sarah Brommer):

Ausserschulische Schreibkompetenz Jugendlicher

Wie gestaltet sich das Schreiben in neuen Kommunikationsformen wie WhatsApp, E-Mail, Facebook? Welche Auswirkungen hat dies auf die Schreibkompetenz der Schreiberinnen und Schreiber? Und welche Möglichkeiten bieten sich an, das Thema «Schreiben und neue Medien» im Deutschunterricht zu behandeln? – Ausgehend von exemplarischem Textmaterial gehen wir im Workshop diesen aktuell viel diskutierten Fragen nach und vertiefen die im Einstiegsreferat von Christa Dürscheid angesprochenen Inhalte, mit den didaktischen Anwendungsmöglichkeiten im Fokus. Die Workshopteilnehmenden schärfen ihr Bewusstsein für den vielschichtigen Umgang mit Normen in unterschiedlichen Texten. Sie erhalten sprachwissenschaftliche Einblicke in die ausserschulische Schreibkompetenz Jugendlicher sowie didaktische Anregungen, die diese mit den schulischen Anforderungen fruchtbar verknüpfen.

Sarah Brommer ist wissenschaftliche Assistentin am Deutschen Seminar der Universität Zürich mit den Forschungsschwerpunkten Textlinguistik, Stilistik, Schreibforschung und Korpuslinguistik. Sie promoviert zum Thema „Sprachliche Muster in wissenschaftlichen Texten“. Seit vielen Jahren ist sie in der Erwachsenenbildung tätig zu den Themen Rechtschreibung, Grammatik und Stil sowie Schreiben und neue Medien.



Workshop 4 (Stefan Hofer-Krucker Valderrama):

Computerspiele im Deutschunterricht

Computerspiele sind heute eine feste Grösse im Alltag vieler Kinder und Jugendlicher. Und auch gesamtgesellschaftlich gewinnt das Computerspiel an Einfluss. Im Unterricht dagegen wird dieses Medium bisher noch kaum genutzt. Dabei bieten Computerspiele zahlreiche Anknüpfungspunkte für Lernbereiche des Deutschunterrichts. Vor diesem Hintergrund geht der Workshop der Frage nach, wie sich Computerspiele gewinnbringend für die Auseinandersetzung mit Themen und Lerngegenständen des Deutschunterrichts nutzen lassen. Diese Frage soll unter Einbezug von konkreten Beispielen aus dem Unterrichtsalltag diskutiert werden.

Stefan Hofer-Krucker Valderrama ist Fachdidaktiker für Deutsch an der Universität Zürich und Mittelschullehrer für Deutsch und Spanisch an der Kantonsschule Enge in Zürich. Zuvor war er als Assistent für Literaturwissenschaft und als Projektleiter für E-Learning an der Universität Zürich tätig. Seine Dissertation trägt den Titel *Die Ökologie der Literatur. Eine systemtheoretische Annäherung. Mit einer Studie zu Werken Peter Handkes* (transcript 2007). Daneben forscht er zu folgenden Themen: Literaturwissenschaft und nachhaltige Entwicklung; Literatur- und Mediendidaktik; Schweizer Literatur.



Workshops

Workshop 5 (Urs Richle): Schreiben im Netz

Die aktuellen Informations- und Kommunikationstechnologien bieten neue Möglichkeiten für das Schreiben und Lesen von Texten. Das Konzept des Hypertextes ist jedoch älter als die Erfindung des Computers. Was ist und wie funktioniert ein vernetzter Text? Welche Möglichkeiten bieten die neuen Technologien für das Schreiben solcher Texte – und für das kollaborative Schreiben? Und welche Auswirkung hat dies alles auf die Autorschaft? Das sind die Fragen, mit denen wir uns in diesem Atelier mit einigen Beispielen und kleinen Experimenten beschäftigen. Bitte an die Teilnehmer: wenn möglich Laptop, Tablett oder iPad mitbringen.

Urs Richle ist Autor von mehreren Romanen (zuletzt: *Das taube Herz*, Knaus Verlag, 2010; *Anaconda 0.2*, Limmat Verlag, 2016). Als diplomierter Medieningenieur arbeitet er in Forschungsprojekten an der Universität Genf im Bereich des interaktiven Geschichtenerzählens. Als Dozent am Schweizerischen Literaturinstitut in Biel leitet er zudem regelmässig Workshops zum Thema „Elektronische Literatur“.



Workshop 6 (Peter Kehrlí und Christoph Schaufelberger): Bloggen im Deutschunterricht

Blogs können im Unterricht zu unterschiedlichen Zwecken eingesetzt werden, z.B. Klassenblogs aus externen Sonderwochen, als digitale Klassenzeitung oder als Klassenprojekt, in dem jedes Klassenmitglied einen eigenen Blog zu einem selbstgewählten Thema führt. Die weltweite Auffindbarkeit der Beiträge schafft dabei einerseits eine grössere Motivation für das schulische Schreiben und andererseits auch einen Anlass zur Reflexion von aktuellen Fragen des Daten- und Urheberschutzes.

Wir zeigen verschiedene Blog-Projekte mit Klassen sowie die Schritte zum technischen Einstieg ins Bloggen. Zudem bieten wir den Teilnehmenden die Gelegenheit, selber erste Blog-Posts zu verfassen. Dazu ist es von Vorteil, aber nicht zwingend, ein privates Notebook mitzubringen.

Christoph Schaufelberger und Peter Kehrlí sind Deutsch-Lehrpersonen an der Kantonsschule Reussbühl und haben im Schuljahr 2016/ 17 mit einer Oberstufenklasse (LZG) ein Blog-Projekt durchgeführt. Sie führen im Rahmen der schulischen Q-Arbeit einen Blog mit dem Titel *digitales Schreiben*.

Blog-Farm KSR: <http://ksr-lu.ch/>

