

Inhalt

1 Mediale Übergänge

1.1 Perspektiven aus der Deutschdidaktik 10

1.1.1 Text als Partitur –

Bild als zentrale Kategorie der Vorstellung? 10

1.1.2 „Konstruktion von Wirklichkeiten:

Spiel mit realen und virtuellen Erscheinungsformen“ 12

1.1.3 Zugriffsweisen am Computer:

Erkunden – Problemlösen – Selbst-Wahrnehmung 14

1.1.4 Computerspiel als Zerstückelung der Geschichte?

Das „Transitorische“ der Medienkultur 14

1.1.5 Medienerfahrungen als Zugänge zur Schrift 16

1.1.6 Flüssigkeit des Mediums Computer –

Langsamkeit des Schreibens 19

1.1.7 Lesekompetenz als Teil der Medienkompetenz 21

1.2 Perspektiven aus der Kunstpädagogik 22

1.2.1 Ästhetische Zugangsweisen am Computer 23

1.2.2 Bildung einer Aufmerksamkeit für mediale Übergänge 25

1.2.3 Ästhetisch-biografische Arbeit und mediale Gestaltung 28

1.2.4 „Beweglichkeit, Spielfähigkeit und Inszenierungsgeschick“ 30

1.2.5 Crossover von ‚neuen‘ und ‚alten‘ Medien 33

1.2.6 Ästhetische Medienkompetenz als Teil kultureller Bildung 35

2 Übergänge: Das Adventure *Torins Passage* als Erzählzusammenhang

2.1 Ein Adventure in der Schule 39

2.2 Spiel und Erzählung in *Torins Passage* 40

2.3 Übergänge in *Torins Passage* 49

2.4 Übersicht über den Unterrichtsverlauf 53

2.5 Schreiben zu *Torins Passage*: Exemplarische Analysen 56

2.5.1 Zentrierung der Erfahrungen 57

2.5.2 Perspektiven auf das Adventure 65

2.5.3 Übergänge und ‚andere Welten‘ 70

2.6 Alternativen 81

2.7 Übergangserfahrung als Schreibenanlass 86

- 3 Magie der Dinge: Netzkunst *The Robe*
Transformation in Bild und Schrift**
- 3.1 Phantasiebildung im ästhetisch-biografischen Umgang mit alltäglichen Dingen 89
- 3.2 Aspekte von ‚Netzkunst‘ und Beschreibung der Arbeit von Leslie Huppert *The Robe* 90
- 3.3 Arbeit mit dem Netzkunstwerk von Leslie Huppert *The Robe* 94
- 3.4 Sinnlich-ästhetische und digitale Arbeit mit der ‚Magie‘ von Dingen 96
- 3.5 Aus der materialen und digitalen Arbeit mit Alltagsdingen 98
- 3.6 Bild/Textbeispiele aus den sinnlich-ästhetischen und digitalen Gestaltungen 100
- 4 Anderssein und Auszug: Das Bilderbuch *Rosalind das Katzenkind*
Projektion für Erfahrung – Anstoß für Kommentar:
mit Schrift und multimedial**
- 4.1 Anderssein und Auszug 105
- 4.2 Identifikation und Distanz 106
- 4.3 Schreiben zur Vorgabe – multimediale Konfliktbearbeitung 107
- 4.4 Übersicht über den Unterrichtsverlauf 112
- 4.5 Vielfalt der Perspektiven – Anreiz für sprachliche Gestaltung: Exemplarische Analysen 115
- 4.5.1 Vielfalt der Perspektiven 120
- 4.5.2 Anreiz für sprachliche Gestaltung 121
- 4.6 (Multi-)Mediale Erfahrung 122
- 5 Zusammenhalt und Ausgrenzung: Gemälde *Mädchen am Meer*
Bild und Geschichte: digital und multimedial**
- 5.1 Komplexe sinnlich-ästhetische Auseinandersetzungen mit Kunst 125
- 5.2 Schreiben im medialen Übergangsraum zwischen Bild und Betrachter 127
- 5.3 Künstlerische Werkthematik von Edvard Munch 129
- 5.4 Arbeiten vor dem Original *Mädchen am Meer* 131
- 5.5 Szenische Transformation der Bilderfahrungen und digitale Gestaltung 133

- 5.6 Aus der Arbeit im Museum: Situationsbeschreibungen 136
- 5.7 Die Schülertexte – Einschätzung und exemplarische Analyse 140
- 5.8 Aus der szenischen Gestaltungsarbeit:
Situationsbeschreibungen 143
- 5.9 Aus der digitalen Gestaltungsarbeit:
Situationsbeschreibungen 152
- 5.10 Die digitalen Bild/Text-Präsentationen –
Einschätzung und exemplarische Analyse 155
- 5.11 Bedeutsamkeit medialer Übergänge
zwischen Kunst- und Lebenswelt 160

6 Zugriffsweisen am Computer – Problemlösen – Lesen(lernen)

- 6.1 Beispiel aus Klasse 2 163
- 6.2 Problemlösen 165
- 6.3 Anlage der Untersuchung 166
- 6.4 Ergebnisse 168
 - 6.4.1 Zugriffsweisen am Computer 168
 - 6.4.2 Umgang mit Fehlern und Schwierigkeiten 174
 - 6.4.3 Unterschiede im Hinblick auf die Schulleistung 175
- 6.5 Parallelen und Unterschiede zum Lesen(lernen) 178
- 6.6 Funktion des Computers
für Schriffterwerb und Leseförderung 182

7 Literatur 185

8 Anhang

- 8.1 Technische Hinweise zu *Torins Passage* (Kap. 2) 193
- 8.2 Technische Hinweise zu *Rosalind das Katzenkind* (Kap. 4) 203
- 8.3 Technische Hinweise zur Arbeit mit Power Point
(*Mädchen am Meer* und *Netzkunst* / Kap. 5 und 3) 210
- 8.4 Inhalt von CD 1: Material
und Informationen zur CD 2: *Torins Passage* 220

Beilagen

CD1: Material

CD2: *Adventure Torins Passage*