

Editorial 3/2016: Mediales Lernen/Lehren im Fremdsprachenunterricht/beim Spracherwerb

AutorInnen: [Alessandro Barberi](#) / [Christian Berger](#) / [Thomas Strasser](#)

Editorial 3/2016

Die Rolle der Medien beim Spracherwerb bzw. im Fremdsprachenunterricht wird mittlerweile in unterschiedlichsten wissenschaftstheoretischen bzw. berufsfeldspezifisch-praktischen Kontexten aus unterschiedlichen Blickwinkeln diskutiert. Vor allem im Bereich der LehrerInnenaus-, fort- und -weiterbildung bzw. im schulischen Unterricht bzw. beim Lifelong Learning sind bestimmte Entwicklungen hinsichtlich einer curricularen Implementierung von digitalen Medien unterschiedlichster Spezifika erkennbar. Grund genug diesem Thema eine eigene Ausgabe der MEDIENIMPULSE zu widmen. Durch komplexere und realistischere Übungsformen und authentische Materialien kommen mediendidaktische bzw. medienpädagogische Szenarien immer mehr im Fremdsprachenunterricht bzw. beim Spracherwerb zum Einsatz. Basierend auf laufenden fremdsprachendidaktischen Ansätzen bzw. Traditionen werden Medien von Lernenden und Lehrenden immer kreativer, interaktiver und kommunikativer eingesetzt. Diese Ausgabe der MEDIENIMPULSE soll vor allem wissenschaftstheoretischen Ansätzen, Überlegungen, Entwurfsmustern, Taxonomien bzw. praktisch-applikativen Einsatzszenarien digitaler Medien im Fremdsprachenunterricht bzw. beim Spracherwerb Lernender aus den Bereichen Primar- und Sekundarstufe bzw. aus dem tertiären Bildungssektor und *Lifelong Learning* Rechnung tragen. Folgende Fragestellungen dienten dabei im Rahmen des Calls zur Orientierung:

- Welcher Einsatz von Medien ist beim Spracherwerb/im Kontext von Deutsch als Fremdsprache (DaF) aufgrund praktischer Erfahrungen empfehlenswert?
- Wie reflektieren Lehrende/Lernende bestimmte Paradigmenwechsel durch den Einsatz digitaler Medien?
- Wie können medienpädagogische/-didaktische Praktiken im (digitalen) Unterricht bzw. beim Lernen/Lehren konzeptualisiert bzw. appliziert werden?
- Welche Qualitätskriterien gibt es hinsichtlich des Einsatzes von Medien beim Spracherwerb?
- Wie können Fremdsprachenlernende/-lehrende mit digitalen Medien sozialisiert werden? Und:
- Welche medienpädagogischen Fragestellungen können bereits beim Spracherwerb hilfreich sein?

Den Einstieg in unser Schwerpunktthema liefert [Elke Höfler](#), die eine Analyse der Videos von YouTube-Stars vorlegt, die in ihrer interaktiven (Multi)Medialität eine Öffnung des Klassenzimmers im Fremdsprachenunterricht erlauben. Der Beitrag betrachtet das virulente Phänomen YouTube-Stars an der Schnittstelle von Literatur- bzw. Kulturwissenschaft und unterrichtlicher Fremdsprachenpraxis und geht folgenden Fragen nach: Wo lassen sich die Videos der sog. *YouTube-Stars* in einem traditionellen (journalistisch-literarischen) Mediensystem verorten? Und: Wie lassen sich diese Videos für den Sprachunterricht fruchtbar machen? Dabei geht die Autorin ganz im Sinne Dieter Baackes davon aus, dass die Medienwelt von Youtube-Stars schon längst zur Lebenswelt von Jugendlichen geworden ist. Die erstaunlich hohen Zugriffszahlen machen diese Videos zu einem sozial-, kultur- und medienwissenschaftlichen Phänomen, dem sich die Autorin zuerst statistisch nähert, um dann zu betonen, dass ihre

Wirksamkeit durch eine "Sprache der Nähe" erreicht wird, in der diese Stars fast schon als Freunde von nebenan erscheinen. Dabei werden Face-to-face-Situationen und Dialogizität medial inszeniert, um etwa Kaufempfehlungen zu distribuieren. Die verschiedenen Medienformate umfassen dabei Computerspiel Tipps, Analysen von politischen Ereignissen, Buch-Rezensionen, Mode, Kochen oder auch Komik und Satire. Dabei ist all diesen Kanälen eine enge Kooperation oder Interaktion mit dem Publikum gemein. Und eben diese Charakteristika sind es, die eine medienpädagogische Arbeit mit diesen Formaten im Sprachunterricht ermöglichen. Denn was im Lehrplan im Sinne der Ausbildung einer Schreibkompetenz verankert ist, könnte durch die multimediale Ausgestaltung von Videos in den mündlichen Bereich des Fremdsprachenunterrichts transferiert werden, wenn eine sorgfältige medienpädagogische Didaktisierung erreicht wird. So ließe sich konkret am Spracherwerb arbeiten. Dabei geht es auch um den Begriff der "Prosumer" da die Jugendlichen nicht mehr nur Konsumenten, sondern Produzenten der medialen Inhalte werden. Medienpädagogisch muss deshalb das Video als Textsorte in seiner Besonderheit wahrgenommen werden, wenn mit diesem Medium in der konkreten Praxis des Fremdsprachenunterrichts gearbeitet werden soll.

[Johanna Chardaloupa und Aimi Jõesalu](#) analysieren und präsentieren dann in ihrem Beitrag Web 2.0-Werkzeuge und Apps für den regulären DaF-Unterricht. In diesem Zusammenhang finden sich mehrere Tipps für die konkrete Praxis des Fremdsprachenunterrichts, wenn *eTwinning* eingehend erläutert wird. Dabei handelt es sich um eine pulsierende Gemeinschaft von Lehrkräften aus ganz Europa mit der Möglichkeit zur Beteiligung an vielen Aktivitäten, von Diskussionen mit Kollegen über die gemeinsame Durchführung von Projekten bis hin zur Nutzung einer Vielzahl von Weiterbildungsangeboten – sowohl online als auch vor Ort. *eTwinning* wird im Rahmen des Erasmus+ Programms von der Europäischen Kommission finanziert, und in den über 10 Jahren seit dem Start haben sich mehr als 330.000 Personen von 145.000 Schulen registriert. Die AutorInnen präsentieren in der Folge drei eTwinning-Projekte, die zwischen 2013 und 2016 in Griechenland und Estland durchgeführt wurden und erläutern die medienpädagogischen Stärken und Schwächen dieser Projekte für den Fremdsprachen- und näher hin den Deutschunterricht. Eingehend diskutieren sie die Projekte "DaF-Webschule", "DaF-Digistunden" und "ütekuun", um die Gemeinsamkeiten und Unterschiede herauszuarbeiten. In den Projekten wurden verschiedene Online-Werkzeuge und Apps ausprobiert: Die griechischen SchülerInnen arbeiteten mit iPad-Apps und die estländischen mit Android-Apps am Spracherwerb: So wurden Telagammi, Augmented Reality, Utellstory, Flipagram bis hin zu Padlet, Google Slides, Titanpad, LearningApps von den SchülerInnen in den Projekten getestet. Die AutorInnen betonen zusammenfassend, dass diese Projekte Abwechslung in den Schulalltag bringen, die Lernatmosphäre lockern, das Selbstbewusstsein der SchülerInnen steigern, engagierte Diskussionen ermöglichen, das Treffen gemeinsamer Entscheidungen befördern und ein konzentriertes und zielgerichtetes Arbeiten im Fremdsprachenunterricht ermöglichen.

Ob digitale Spiele wirklich in der Lage sind, spielerisch und fast nebenbei Fremdsprachenkenntnisse zu vermitteln und den Spracherwerb zu befördern, behandelt in der Folge der Beitrag von [Sonja Gabriel](#), der die Potenziale von Computerspielwelten auslotet und dabei hervorhebt, dass im Spiel Motivation gefördert und Wortschatzerweiterung erreicht werden kann, wenn der situative Kontext des Spielens und damit das Unterrichtssetting pädagogisch-didaktisch aufbereitet wird. Durch die konkrete Unterrichtspraxis kann mithin unter Verwendung verschiedener Materialien der (Fremd)Spracherwerb unterstützt werden. Dies belegt die Autorin anhand von mehreren Studien, die sich vor allem mit Online-Rollenspielen auseinandergesetzt haben. Dabei wird die Geschichte der Computerspiele als Lernmittel rekapituliert, die schon früh mit dem Erwerb von *Literacy* verbunden worden sind. In diesem Kontext stand auch die Aktivität bzw. Interaktivität der SpielerInnen im Mittelpunkt, da (etwa nach Vygotsky) Entwicklungsprozesse nur in Interaktion der Lernenden mit Menschen in ihrer Umgebung

möglich sind und dabei auch systemisches Denken und das Erkennen von komplexen Zusammenhängen gefördert wird. Auch beim Spracherwerb führt diese Hinführung vom Einfachen zum Komplexen eine eminente Rolle. Dabei unterscheidet Gabriel die *reale* Identität der SpielerInnen von ihrer *virtuellen* und *projizierten* Identität und betont, dass die Formel für erfolgreiches Lernen in und mit digitalen Spielen lautet: "Spielziel ist Lernziel". Dies wird u. a. anhand des Spiels "Lernabenteuer Deutsch" erläutert, das im Auftrag des Goethe-Instituts als Adventure-Game zeigen sollte, dass das Erlernen einer Fremdsprache durchaus Spaß machen kann. Auch die diesbezüglichen Spezifika von *Massive Multiplayer Online Games* (MMOs) werden eingehend diskutiert. Dabei wird betont, dass medienpädagogische Kenntnisse aufseiten der Lehrpersonen nötig sind, damit digitale Spiele im Unterricht gezielt eingesetzt werden. In welchen Bereichen können mithin digitale Spiele einen Zuwachs an Fremdsprachenkenntnissen ermöglichen und den Spracherwerb befördern? Gabriel fasst abschließend zusammen: in der Lexik (Festigung und Erweiterung des Wortschatzes), im Erlernen von Diskursstrategien und grammatikalischen Strukturen, aber auch bei der Vermittlung von z. B. landeskundlichen, kulturellen oder sozialen Aspekten.

Die ExpertInnen für E-Portfolio [Reinhard Bauer, Petra Szucsich und Klaus Himpsl-Gutermann](#) haben sich in ihrem Beitrag vorgenommen, zu erläutern, wie durch die Verwendung von E-Portfolios traditionelle Rollen und Strukturen im didaktischen Feld aufgebrochen werden können. Dabei zeigen die AutorInnen im Rahmen dieser Schwerpunktausgabe anhand der Unterrichtspraxis im Englischunterricht wie ein konkretes Projekt in diesem Sinne medienpädagogisch gestaltet und beurteilt werden kann. So wird ein Plädoyer für eine an den SchülerInnen orientierte "prozessorientierte Didaktik" lesbar, mit der die Lernwege im Rahmen des Spracherwerbs selbst dokumentiert und reflektiert werden können, um eine ganzheitliche Bewertung der schulischen Leistungen zu ermöglichen. Die AutorInnen referieren u. a. die Studie "E-Portfolio for KidZ" des bmbf, in deren Rahmen der Versuch unternommen wurde, den traditionellen didaktischen Raum mehrfach aufzubrechen (Fächer, Räume, Zeiten und Rollen der Schule wurden dabei geöffnet). In der Folge expliziert der Beitrag anhand eines sehr konkreten Beispiels aus dem Englischunterricht zu "Advertising", wie – durchaus im Sinne einer "Handlungsorientierten Medienpädagogik" – konkret mit E-Portfolios gearbeitet wurde und damit auch in Zukunft am Spracherwerb gearbeitet werden kann. Abschließend wird im Rahmen einer Zusammenfassung hinsichtlich des Fremdsprachenunterrichts betont, dass das E-Portfolio in didaktischen Zusammenhängen vier Vorteile hat: 1. ermöglicht es ein ganzheitliches Verständnis von Informationskompetenz 2.0, 2. stellt es ein alternatives Instrument zur Leistungsbeurteilung dar, 3. schafft es Möglichkeiten für individualisierten Unterricht und 4. ermöglicht es den Aufbau einer medienkritischen Reflexionskultur. Damit liegt den LeserInnen der MEDIENIMPULSE ein abgerundeter Beitrag vor, der logisch nachvollziehbar ist und medienpädagogisch direkt in die konkrete Unterrichtspraxis umgesetzt werden kann.

Im Beitrag von [Erika Preisel](#) werden dann Methoden und Erfahrungen bei der Erkundung der Sprachlandschaft Salzkammergut im Rahmen des EU Projektes ESPRIS (Emanzipatorische Sprachlernmethoden im Salzkammergut) beschrieben. Die Autorin war Koordinatorin des Projekts und zum Teil Mit-Produzentin. In Zusammenarbeit mit COMMIT, der Universität Wien, dem Bildungszentrum Salzkammergut und dem Freien Radio Salzkammergut (FRS) wurde ein Konzept für ein ESF-Projekt (Europäischer Sozialfonds) ausgearbeitet, um die Sprachlandschaft des Salzkammerguts zu erkunden und darzustellen. Umgesetzt wurde es in der Zeit von Februar 2012 bis Juni 2014. Aufgabe des FRS war es die vorhandenen oft verborgenen Salzburger Sprachkompetenzen hörbar zu machen und in 20 Radio-Sendungen von je einer Stunde Dauer zu präsentieren. Das Ergebnis ist die Sendereihe PANGEA LINGUA, die im Freien Radio Salzkammergut von 3. Juni bis 4. Juli 2014 gesendet wurde und nach wie vor online gehört werden kann. Die insgesamt 20 Stunden der Reihe wurden von etwa 160 RedakteurInnen in 40 Sprachen produziert (darunter sehr viele NMS-SchülerInnen). Dabei sollte Radio als

didaktisch-pädagogisches Instrument zur Vermittlung von Sprachkompetenz mit Fokus auf das Hören erkannt werden, um die eigene Medienkompetenz wahrnehmen zu können und den Spracherwerb zu befördern. Neben der Sprache selbst (Grammatik, Schrift, Herkunft, Wortschatz, spezielle Laute etc.) wurde dabei auch auf landeskulturelle Themen (Geschichte, Politik, KünstlerInnen und WissenschaftlerInnen, Landschaft, gesellschaftliche Strukturen etc.) kritisch wie auch selbstbewusst eingegangen. Begleitet waren die Radioarbeiten von Aufregung, Überraschungen, Anspannung und vor allem jeder Menge Spaß. Die RedakteurInnen haben sich bei der Produktion ihrer Beiträge ausführlich mit ihrer Sprache auseinandergesetzt und auch inhaltlich individuelle Schwerpunkte, Anliegen und Interessen hervorgehoben. Belohnt wurden die Jugendlichen neben der Anerkennung in der Schule, bei Freunden und Familie u. a. durch die Verleihung des *Media Literacy Award* im November 2015.

Ganz in diesem Sinne ist es auch das zentrale Anliegen des Beitrages von [Alexandra Totter und Barbara Wolfer](#) im Ressort Forschung, ein Vorgehensmodell für die formative Evaluation digitaler Lehr- und Lernmedien, die integrativer Teil eines Lehrmittels sind, vorzustellen. Denn obwohl Lehrmittel eine zentrale Funktion für das Lernen in der Schule haben und ein wichtiges Medium für die Implementation von Innovationen sind, gibt es bislang nur wenige Lehrmittelentwicklungsprojekte bei denen ein innovativer Einsatz digitaler Lehr- und Lernmedien von Projektbeginn an als Teil eines Lehrmittels konzipiert und evaluiert wird. So wird ein Vorgehensmodell für eine formative Evaluation digitaler Lehr- und Lernmedien vorgestellt und am Beispiel des neuen Französischlehrmittels *dis donc!* für den Unterricht von Französisch als zweite Fremdsprache in der 5. bis 9. Klasse werden erste Ergebnisse präsentiert. Dabei betonen die AutorInnen, dass es eine große Herausforderung für die Entwicklung von digitalen Lehr- und Lernmittel im Fremdsprachenunterricht darstellt, auch die produktiven Sprachanteile (Sprechen und Schreiben) im Sinne der Medienkompetenz digital zu erfassen und evaluieren zu können.

Der zweite Beitrag im Ressort Forschung stammt von [Maria Ohrfandel](#), analysiert die Darstellung von Körperbehinderung im Kinderfilm "Heidi" (Marcus 2005) und diskutiert anhand einer filmanalytischen Feinanalyse im Sinne des Neoformalismus die Ergebnisse aus inklusionspädagogischer Perspektive. Der Beitrag soll die Forschungslücke zur Darstellung von Behinderungen speziell im Kinderfilm im deutschsprachigen Raum füllen. Auf Basis einer strukturalen und formalen Filmanalyse nach Bordwell und Thompson, wird anhand von drei Filmsequenzen eine tiefenanalytische Lesart des Kinderfilms entwickelt, um die filmstilistische Darstellung der Gehbehinderung des Mädchens Klara zu untersuchen. Dabei zeigt sich im Wesentlichen, dass Klaras Gehbehinderung als "heilbare Krankheit" und der Rollstuhl als Einschränkung von Mobilität begriffen wird. Zur Klärung wahrscheinlicher filmischer Bildungspotenziale werden die Ergebnisse schließlich anhand der von Jörissen und Marotzki entwickelten Orientierungsdimensionen "Wissens-, Handlungs-, Grenz- und Biografiebezug" diskutiert, wodurch insgesamt von der manifesten Ebene des Films auf allgemeinere Zusammenhänge geschlossen werden kann.

Aber auch die anderen Ressorts haben dieses Mal Einiges zu bieten. Ist Ihnen schon aufgefallen, dass zahlreiche Menschen rund um den Globus in der realen Welt virtuelle Monster verfolgen? Das "#PokemonGo" Fieber ist ausgebrochen. Im Ressort Praxis führt deshalb [Bernhard Lahner](#) in die Spielwelt ein, reflektiert für die LeserInnen der MEDIENIMPULSE seine Spielerfahrungen und mögliche pädagogische Bezüge. "#PokomonGo" ist ein Augmented-Reality-Spiel, bei dem man durch Spaziergänge Pokemons suchen und finden muss. Der Artikel berichtet über alle Aspekte von "#PokemonGo" und liefert auch eine Liste von Links, die den sofortigen Einstieg ermöglichen. Trotz problematischer Seiten im Bereich Datenschutz und Datenerhebung betont Lahner zusammenfassend, dass Medien-, Lese- und Sozialkompetenz, strategisches Denken, politische Bildung, feinmotorisches Training oder einfach nur Bewegung

durch kreative pädagogische Praxis mit dem Hilfsmittel "#PokémonGo" im Schulalltag integriert werden könnten.

[Carla Stenitzer](#) skizziert ebenfalls im Ressort Praxis das Projekt "Hörstolpersteine" in dem Lebensgeschichten von Opfern des Nationalsozialismus vertont wurden. Damit wird beispielhaft aufgezeigt, wie Radio als Lehr- und Lernmittel (der Geschichte) eingesetzt werden kann. Gemeinsam mit einer 4. Klasse eines Salzburger Gymnasiums wurden 10 dieser Hörstolpersteine im Geschichtsunterricht mit Unterstützung und Betreuung durch die Radiofabrik – dem Freien Radio in Salzburg – produziert und ausgestrahlt. Das Projekt versteht sich als Pilotversuch, das die Radiofabrik auch gerne an weiteren Schulen durchführen würde, um auf langfristige Perspektive eine Vertonung aller derzeit 310 in Salzburg verlegten "realen" Stolpersteine zu ermöglichen. Wünschenswert wäre eine praktische Umsetzung dieser Idee nicht nur an Gymnasien, sondern vor allem auch an Neuen Mittelschulen. Ob eine Weiterführung des Projekts möglich ist, ist davon abhängig, ob Finanzierungsmöglichkeiten gefunden werden können.

Die grundlegenden Aufgaben kompetenzorientierter Medienpädagogik analysieren [Gerhard Brandhofer und Walter Fikisz](#) und kommen zum Schluss, dass Social Media einen grundlegenden Paradigmenwechsel im Unterricht erfordern und fördern. Dieser Beitrag widmet sich im Sinne einer kompetenzorientierten Schulpädagogik der Frage, welche Kompetenzen durch die Verwendung von Social Media erarbeitet werden können. Nach einer Analyse der grundlegenden Aufgaben kompetenzorientierter Medienpädagogik erfolgt ein Blick auf entwicklungspsychologische Aspekte: Der reflektierte Einsatz digitaler Medien in allen Fächern sollte in der Schule im Zeitalter der Digitalität selbstverständlich sein. Davon unabhängig sollten allerdings auch Fragen der kompetenten Verwendung von Medien, die Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten und Risiken von Social Media Platz finden, weil die Auseinandersetzung mit Social Media die Medienkompetenz der Kinder und Jugendlichen fördern kann.

Das Autorenteam [Alexander Pekarek, Christina Kavroulakis, Manuele Molinari und Rafaela Neuhold](#) will dann in seinem Beitrag "Medientechnik zum Anfassen" aufzeigen, wie eine Rätselrally – unter Nutzung des Smartphones mit der App "Actionbound" – leicht erstellt werden kann und was dahinter steckt. Das bereits bekannte Prinzip von Schnitzeljagden und Geocaching wird bei "Actionbound" durch Medienanhalte, sowie durch die Möglichkeit, den Spieler selbst etwas einbringen zu lassen, erweitert. Die flexible Anwendung der App ermöglicht es, sie für jegliche Interessen und Themengebiete anzuwenden.

Auch das Ressort Bildung/Politik hat spannende Beiträge zu bieten: So hat die deutsche Kultusministerkonferenz im April eine neue Strategie zur Bildung im digitalen Zeitalter präsentiert und Fachverbände zur Diskussion eingeladen. Die Argumentationslinien des Entwurfs – und aus den vielfältigen Stellungnahmen von Fachverbänden erkennbare kontroverse Themen – stellt [Petra Missomelius](#) in ihrem Beitrag zusammen. Dabei betont die Autorin und verdiente Ressortleiterin, dass Medienbildung fast durchgängig durch das Problemfeld der Digitalisierung ersetzt wird und kritisiert, dass Bildung vor allem als "Bildungswesen" verstanden wird, das einzig und allein auf die Arbeitswelt vorbereiten soll. Der Beitrag präsentiert eine breite Palette von Links zu den entscheidenden Statements von zahlreichen Organisationen und Initiativen dieser hoch politischen Diskussion.

Der Regisseur und Autor [Hans-Joachim Ulbrich](#) schildert dann Idee und Umsetzung seines aktuellen Filmprojekts zu Medienbildung in der Schule. Er erläutert die Beweggründe für diesen Dokumentarfilm und berichtet über Erfahrungen während der Dreharbeiten. Im diesem Film kommen SchülerInnen, Studierende, LehrerInnen, ErzieherInnen, MedienpädagogInnen, WissenschaftlerInnen und KünstlerInnen zu Wort. Insgesamt sind es ca. 50 Personen, die

versuchen, auf die Frage Antworten zu finden, ob unser Schulsystem heute den Anforderungen der digitalen Revolution standhält. Von der überwiegenden Mehrzahl der Protagonisten wird diese Frage in unterschiedlicher Rigorosität verneint. So betont Ulbrich in seinem sehr subjektiven Bericht den rasanten Wandel der Medientechnologien der allerdings in der Schule kaum reflektiert wird. Die digitale Revolution frisst also unsere Kinder ...

[Elisabeth Müller und Christian Stewen](#) berichten dann brandaktuell von der Bildungsmediale 2016, die am 15. September 2016 an der Katholischen Hochschule Mainz stattgefunden hat. ExpertInnen aus Bildung, Wirtschaft und Politik berieten über Gelingensbedingungen für schulische Medienbildung. Dabei waren sich die Beteiligten Diskutanten angesichts des Problemfelds "Digitale Bildung" einig, dass es nicht an (medienpädagogischen) Konzepten fehlt, sondern die Umsetzung durch handelnde Personen erst konkret werden muss. Dies könne nicht durch Druck der Politik geschehen, sondern müsse partizipativ über die Schulentwicklung angegangen werden. Dafür muss Digitale Bildung auch einen zentralen Platz in der LehrerInnen- und sozialpädagogischen Aus- und Weiterbildung erhalten. Insgesamt gelang mit der Tagung – in der Zusammenführung von mit Medienbildung befassten Ebenen (von der Politik über Lehrmittelanbieter bis ins Klassenzimmer) – eine Erweiterung bisheriger Perspektiven auf Bildung in der digitalen Welt.

Im Ressort Kunst/Kultur stellen wir Ihnen dann das Wiener Multitalent [Sophie Reyer](#) vor. Reyer schreibt nicht nur fürs Theater und Kinderbücher, sondern arbeitet auch als Komponistin und Künstlerin. Mitunter verfasst sie auch Prosatexte, wie den kurzen Text "Schläferin", der im Verlag Edition Atelier erschienen ist. Im Gespräch mit Hanna Biller spricht sie über ihren Feminismus-Begriff, Schuld und die gesellschaftliche Relevanz von Kunst.

Die wunderbare BBC-Serie "Sherlock" hat Sherlock Holmes und Dr. Watson in die Medienwelt des 21. Jahrhunderts gebracht. Sherlock mit SMS statt Telegrammen und Watson mit Blog statt Notizbuch. [Raffaella Rogy](#) analysiert im Ressort Kunst/Kultur eingehend diese modernisierende Adaption der Romane von Sir Arthur Conan Doyle in der moderne Mythologeme des Genies, des Helden und des Dandys eine eminente Rolle spielen. Dabei wird Sherlock auch im Sinne eines modernen Cyborgs begriffen, der an der Schnittstelle von Mensch und Maschine operiert.

Thomas Ballhausen hat dann im Ressort Neue Medien wieder viele Neuigkeiten für MedienpädagogInnen zusammengestellt: So bespricht [Thomas Kunze](#) für die LeserInnen der MEDIENIMPULSE zwei medienpädagogisch wertvolle Computerspiele. So werden Sie bei "Block'hood" Baumeister ihres eigenen Wohnblocks. Das Ziel dieses Early Access-Titels ist, Nachhaltigkeit beim Aufbau einer modernen Wohnanlage zu erreichen, weshalb er auch sehr gut im Unterricht eingesetzt werden kann. Bemerkenswert bei diesem Spiel ist auch, dass es bereits in Entwicklungsländern dazu eingesetzt wurde, die Bevölkerung an der eigenen Stadtplanung zu beteiligen. [Thomas Kunze](#) hat auch ein Action Adventure Game unter die Lupe genommen: "Epistory – Typing Chronicles" ist ein anspruchsvolles Typing-RPG, bei dem man eine Welt aus Papier entdeckt und feindliche Kreaturen bekämpft, indem man Wörter tippt, die über den Gegnern erscheinen.

[Caroline Weberhofer](#) berichtet dann vom Cybermobbing-Filmprojekt "Setze ein Zeichen!" Dabei handelt es sich um einen beeindruckenden "Motivationsfilm" zum Einsatz im Unterricht an den österreichischen Schulen. Der Film bietet einen Einblick, was durch Cybermobbing passieren kann und wie es den Betroffenen geht bzw. wo sie sich Hilfe holen können. [Lucia Gotz](#) berichtet des Weiteren von "Film School", Klaus Wellers Versuch eine Anleitung zum Filmemachen mit Kindern und Jugendlichen zu geben. Hier werden einige Tipps präsentiert, die medienpädagogisch gut verwertet werden können.

[Johanna Lenhart](#) rezensiert in der Folge die sehr persönliche Essaysammlung des Kulturwissenschaftlers und Journalisten Mark Fisher, der nach Geistern in der ohne "Zukunftsschock" auskommenden (Pop-)Kultur des 21. Jahrhunderts sucht. [Simon Nagy](#) stellt einen von Esther Kilchmann herausgegebenen Band vor, dessen Titel "artefakte" als Neologismus bereits auf die Intention des Sammelbandes verweist: In sechzehn Beiträgen werden Kunstwerke untersucht, die mit tradierten Darstellungsmustern brechen, um in gebrochener Form über die künstlerischen Möglichkeiten der Repräsentation der Shoah zu reflektieren.

Der nun auch in deutscher Sprache vorliegende Comic "El Eternauta" von Hector German Oesterheld & Francisco Solano López ist nicht nur ein Klassiker der Neunten Kunst, sondern vor allem auch ein politisch lesbares Werk. [Benjamin Schanz](#) hat die vorliegende Übersetzung für Sie rezensiert und findet in diesem historischen Fundstück eine Vielzahl aktueller Bezüge. Anhand von fünfzehn Beiträgen auf Deutsch und Englisch bietet abschließend der bemerkenswerte Band "Alma Mater Antisemitica" – herausgegeben von Regina Fritz, Grzegorz Rossoliński-Liebe und Jana Starek – dann noch detaillierte Einblicke in die Geschichte und Erforschung des universitären Antisemitismus in der Zwischenkriegszeit. Behandelt werden die Beweggründe, Formen und die ProtagonistInnen sowohl des Antisemitismus als auch der jüdischen und nicht-jüdischen Gegenwehr. [Christina Wintersteiger](#) berichtet.

Abschließend möchten wir Sie nur auf die zahlreichen Ankündigungen hinweisen, die unsere verdiente Redaktionsassistentin Katharina Kaiser-Müller für Sie zusammengestellt hat. Nehmen Sie sich Zeit und klicken Sie sich weiter ... es lohnt sich!

Uns bleibt nur, Ihnen interessante Lektüren in den unendlichen Weiten der MEDIENIMPULSE zu wünschen. Lesen Sie weiter und blättern Sie rein. Wir freuen uns über jeden Zugriff ...

Es grüßen Sie herzlich im Namen der ganzen Redaktion,

Alessandro Barberi, Christian Berger und Thomas Strasser