

# Inhalt

Einleitung .....	7
<b>1 „Lesen“ im 21. Jahrhundert – neue Anforderungen an eine zentrale Kulturtechnik .....</b>	<b>9</b>
1.1 Lesen im Zeitalter der Digitalisierung – Schlaglichter auf die schulischen Anforderungen .....	10
1.2 Das Medium macht's (auch): Aus Gutenbergs Welt in die Turing-Galaxis .....	20
1.2.1 Gesellschaft bringt Medien hervor – Medien formen Gesellschaft .....	21
1.2.2 Digitale Medien formen (auch) Texte .....	23
1.3 Die „materielle Seite“ – der „Computer“ als Lesemedium .....	26
1.3.1 Digitale Datenverarbeitung – vereinfacht erklärt .....	28
1.3.2 Wie werden digitalisierte Texte vom Computer verarbeitet und ausgegeben? .....	32
1.3.3 Navigation als Teil der Rezeption – auch bei linearen Texten .....	42
1.4 Das Internet: Ein medial hochkomplexes (Lese-)Angebot .....	43
1.4.1 Erste Einordnung: Internetdienste und Anwendungen .....	44
1.4.2 Parameter 1: Die Hypertext-Struktur .....	49
1.4.3 Parameter 2: Multimedialität und Multimodalität .....	52
1.4.4 Parameter 3: Interaktivität .....	53
1.4.5 Parameter 4: Algorithmen und Big Data .....	57
1.4.6 Parameter 5: Konnektivität und Kollektivität .....	70
1.4.7 Parameter 6: Referenzialität .....	77
1.5 Ermutigung zur Aneignung von <i>digital literacy</i> .....	80
<b>2 Was wir (nicht) über digitale Leseprozesse wissen .....</b>	<b>85</b>
2.1 „Digitales Lesen“ als Thema in der Germanistik und Fachdidaktik .....	86
2.2 „Digitales Lesen“ – was Forschung darunter (nicht) versteht .....	89
2.3 Grundsatzfrage: Gibt es einen Einfluss des Lesemediums auf das Lesen? .....	96
2.3.1 Auswirkungen auf Faktoren von Leseprozess und -ergebnissen .....	96
2.3.2 Wirkung von Handhabung und Darstellungsmöglichkeiten .....	97

2.3.3	Bedeutung ergonomischer Eigenschaften .....	99
2.3.4	Zwischenfazit: Der mediale Einfluss auf Leseprozesse und -ergebnisse ist weder eindeutig noch absolut .....	100
2.4	Vergleichsfrage: Haben digitale Lesemedien Vorzüge oder Nachteile gegenüber Printmedien? .....	102
2.4.1	Metastudien: Der Effekt von Lesemedien auf Ergebnisse bei Leseprozessen .....	103
2.4.2	Zwischenfazit: Es konnten bisher keine wesentlichen allgemeingültigen Vorzüge oder Nachteile eines Lesemediums gefunden werden .....	107
2.5	Gretchenfrage: Wie kann man (digitale) Leseprozesse erfassen, gestalten und verändern? .....	108
2.5.1	Erster Schritt: Leseprozesse als Ganzes erfassen .....	109
2.5.2	Zweiter Schritt: Grundlagen für Gestaltung und Veränderung von digitalen Leseprozessen kennen .....	114
2.6	Die Kunst, mit den vier Elementen digitaler Leseprozesse zu jonglieren .....	155
<b>3</b>	<b>Digitales Lesen im Deutschunterricht .....</b>	<b>157</b>
3.1	Voraussetzungen für digitales Lesen im Deutschunterricht prüfen und schaffen .....	158
3.1.1	Erster Schritt: Sich selbst – auch spielerisch – mit digitalem Lesen vertraut machen .....	160
3.1.2	Zweiter Schritt: Erkunden, was in Klassen (schon) geht .....	178
3.1.3	Dritter Schritt: Auftrag und pädagogische Perspektive klären: Warum und wozu digitales Lesen im Deutschunterricht? .....	182
3.1.4	Vierter Schritt: Digitales Lesen in der Fachgruppe verankern .....	208
3.2	Lehr- und Lernprozesse über digitales Lesen gestalten .....	213
3.2.1	Kompetenzen für digitales Lesen vermitteln .....	216
3.2.2	Durch Lehr- und Lernprozesse die Prozesskompetenzen bei digitalem Lesen steigern .....	225
3.2.3	Verknüpfung zu anderen Kompetenzen schaffen .....	236
3.2.4	Ein positives Selbstkonzept als digitaler Leser fördern und digitales Lesen durch soziale Kontexte unterstützen .....	245
3.3	Die Veränderung der digitalen Weltbilder beobachten .....	252

<b>4 Modelle für den Unterricht</b> .....	<b>255</b>
4.1. Digitales Lesen .....	256
4.2 Was ist ein digitaler Text? .....	260
4.3 Ein Word-Dokument lesen (und schreiben) .....	263
4.4 Für eine Buchvorstellung recherchieren .....	269
4.5 Im Netz von Big Data: YouTube .....	274
4.6 Computerspiele lesen ( <i>Jan M. Boelmann</i> ) .....	283
4.7 Vom WebQuest zur freien Recherche .....	296
4.8 Ein Nachrichtenmagazin analog und digital .....	302
4.9 Online lesen – strategisch lesen ( <i>Andrea Wagener</i> ) .....	309
4.10 Das Kleingedruckte bei Social-Media-Plattformen prüfen .....	322
4.11 Wikipedia nutzen ( <i>Jens Liebich</i> ) .....	326
4.12 Fake und Fakt im virtuellen Raum ( <i>Kristina Koebe</i> ) .....	340
4.13 Digitale Editionen ( <i>Florian Radvan</i> ) .....	356
4.14 Literatur im digitalen Raum: Juli Zehs Roman <i>Unterleuten</i> ( <i>Kristina Koebe</i> ) .....	368
 <b>Literaturverzeichnis</b> .....	 <b>383</b>
 Download-Material .....	 400

Die Piktogramme in diesem Buch:

-  weitere Informationen
-  Übung
-  Beispiel
-  Fallbeispiel
-  Aufgabe
-  Materialien
-  Download-Material