

Starke BASIS!

[Deutsch – Sekundarstufe I – Klasse 8]

8.2 Kursübersicht

[2024]

Prof. Dr. Nadine Anskeit & Prof. Dr. Ina Brendel-Kepser

Pädagogische Hochschule Karlsruhe

Institut für deutsche Sprache und Literatur

Bismarckstr. 10

76133 Karlsruhe



ZSL

Zentrum für Schulqualität
und Lehrerbildung
Baden-Württemberg



Baden-Württemberg

Inhaltsverzeichnis

8.2 Wie kann ich digitale Medien (lernförderlich) im Deutschunterricht einsetzen?	3
1. Schritt: Die zu erwerbende Kompetenz.....	4
1.1 Erklärvideo I: Digitales Lesen – didaktische Grundlagen	5
1.2 Interaktive Übungen – digitales Lesen.....	5
1.3 Glossar zum Video „Digitales Lesen“	6
2. Schritt: Möglichkeiten der Lernbeobachtung.....	6
2.1 Erklärvideo II: Digitales Schreiben – didaktische Grundlagen	7
2.2 Interaktive Übungen – digitales Schreiben.....	7
3. Schritt: Möglichkeiten der Förderung.....	8
3.1 Handouts.....	8
3.2 Hilfreiche Tools & Plattformen.....	8
3.2.1 Digitales Lesen	8
3.2.1.1 Büchertreff.....	8
3.2.1.2 LovelyBooks	9
3.2.1.3 Fanfiktion.....	10
3.2.1.4 LIX	11
3.2.1.5 Wattpad.....	12
3.2.1.6 Young Bookstagram	12
3.2.1.7 Volltextarchive	13
3.2.2 Für den Ausbau digitaler Schreibfertigkeiten.....	15
3.2.2.1 TaskCards.....	15

3.2.2.2 Popplet.....	17
3.2.2.3 Twine	20
3.2.2.4 Duden Mentor	21
3.2.2.5 Open Thesaurus	24
3.2.2.6 ZUM-Pad.....	24
3.2.2.7 Book Creator	25
3.2.2.8 Projekt-Wiki	26
4. Weiterführende Literatur.....	28
4.1 Digitales Lesen	28
4.2 Digitales Schreiben	31
Kontaktinformationen	32

8.2 Wie kann ich digitale Medien (lernförderlich) im Deutschunterricht einsetzen?

Fachdidaktische Grundlagen zum digitalen Lesen und Schreiben & Best-Practice-Beispiele

Prof. Dr. Nadine Anskeit & Prof. Dr. Ina Brendel-Kepser

Die Mediendidaktik hat im Fach Deutsch eine lange Tradition. Spätestens mit der Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“ (2016) steht fest, dass die Schule neben dem Lesen, Schreiben und Rechnen auch zur Entwicklung digitaler Kompetenz befähigen muss. Bekanntlich existiert das Digitale aber nicht separat von unserer Wirklichkeit, sondern *in* ihr. Das heißt: Auch Lesen und Schreiben erfordert digitale Kompetenz. Sichtbarster Ausdruck dieser Tatsache sind die Tastaturen, mit denen wir schreiben, oder auch die Smartphones und Tablets in unseren Händen.

Digitale Lese- und Schreibprozesse unterliegen aber nicht nur technisch und kognitiv neuen Bedingungen, sondern bringen auch kommunikative, multimodale und hypermediale Erweiterungen ins Spiel. Phänomene wie ‚Social Reading‘ oder die Nutzung künstlicher Intelligenz als Schreibunterstützung verändern darüber hinaus das Verhältnis von Lesen und Schreiben, von Rezeption und Produktion, und stellen damit auch unseren Unterricht auf anregende Weise infrage.

Es erschien uns konsequent, bei der Konzeption dieses Bausteins von den Vorzügen digitaler Medien nicht nur zu sprechen, sondern sie auch zu nutzen. Heraus kam eine Mixtur: Erklär-Videos mit einem Schuss Storytelling,

interaktive Übungen, weiterführende Verlinkungen, Handouts und Glossare zum Download.

Wir wünschen viel Erfolg und interessante Entdeckungen bei der Bearbeitung unseres interaktiven Lernkurses.

Prof. Dr. Nadine Anskeit & Prof. Dr. Ina Brendel-Kepser

1. Schritt: Die zu erwerbende Kompetenz

Dieser Lernkurs vermittelt didaktische Grundlagen zum digitalen Lesen und Schreiben. Er gibt Einblicke in aktuelle Forschungen, zeigt markante digitale Phänomene, aber auch kritische Momente auf und hält Best-Practice-Beispiele für den Unterricht bereit. Dabei soll insbesondere aufgezeigt werden, wie sich die Kompetenzen des Faches Deutsch und die im Strategiepapier „Bildung in der digitalen Welt“ (2016) definierten Kompetenzen sinnvoll miteinander verknüpfen lassen.

Kompetenzbereiche des Faches Deutsch (Sek I)

- Sprechen und Zuhören
- Schreiben
- Lesen
- Sich mit Texten und anderen Medien auseinandersetzen
- Sprache und Sprachgebrauch untersuchen



Kompetenzbereiche "Bildung in der digitalen Welt"

- Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
- Kommunizieren und Kooperieren
- Produzieren und Präsentieren
- Schützen und sicher Agieren
- Problemlösen und Handeln
- Analysieren und reflektieren

Im Zentrum dieses Lernkurses, so unser Blickwinkel, sollten die Bedingungen und Besonderheiten des digitalen Lesens und Schreibens stehen. Um sie möglichst differenziert herausarbeiten zu können, wurden die beiden Bereiche Lesen und Schreiben in zwei Blöcke aufgeteilt. Die zu erwerbende Kompetenz ist nichtsdestotrotz eine gemeinsame: nämlich Einsatzwissen. Es geht darum, digitale Medien zur Unterstützung des Lesens und Schreibens einzusetzen zu wissen. Das gilt für uns alle. Das Kursziel ist mit dem zukünftigen Unterrichtsziel in dieser Hinsicht deckungsgleich.

1.1 Erklärvideo I: Digitales Lesen – didaktische Grundlagen

Hortebise erkundet unbekanntes Gelände. In einer Höhle entdeckt er eine neue Spezies. Mit einer helfenden Hand und einer Landkarte führt er uns auf diese Fragen: Was sind die Merkmale digitaler Leseprozesse? Wo zeichnen sich lesedidaktische Handlungsfelder ab? Was ist eigentlich ‚Social Reading‘? Und warum ist es hier so finster? ((Hier bitte Video „Digitales Lesen“ einbinden))

1.2 Interaktive Übungen – digitales Lesen

Ü1: Kurzes Warm-up im Dreischritt

<https://apps.zum.de/h5p/29901/embed>

Ü2: Kennzeichen digitaler Texte: Tragen Sie die fehlenden Wörter ein ...

<https://apps.zum.de/h5p/29899/embed>

Ü3: Social Reading: Drag the Words

<https://apps.zum.de/h5p/29932/embed>

Ü4: Matching: Verbinden Sie das didaktische Problem mit der passenden Handlung!

<https://apps.zum.de/apps/30385>

1.3 Glossar zum Video „Digitales Lesen“

((Hier bitte Glossar „Digitales Lesen“ einbinden))

2. Schritt: Möglichkeiten der Lernbeobachtung

Hinsichtlich der Möglichkeiten der Diagnose, der Lernstandsfeststellung und der Lernbeobachtung sind das digitale Lesen und Schreiben Sonderfälle. Bislang stehen keine diagnostischen Instrumente zur Verfügung, um speziell digitalisierungsbezogene literale Kompetenzen abzu prüfen. Die Möglichkeiten der Lernbeobachtung in Bezug auf das digitale Lesen entsprechen damit den Möglichkeiten der Lerndiagnose des analogen Lesens. Im Rahmen des Unterrichts kann also vor allem festgestellt werden, wie flüssig der oder die Einzelne liest und wie es um das generelle Textverständnis und seine Zunahme im Vergleich bestellt ist. Wie im Kontext des Strategiepapiers „Bildung in der digitalen Welt“ (2016) bereits angedeutet, ist der Einsatz digitaler Medien integrativ zu denken, so integrativ, wie wir die Digitalität in vielen Lebensbereichen handhaben – und eben nicht als isolierbares Fach. Diese Durchdringung mag mit ein Grund für die erschwerte lerndiagnostische

Bewertung digitalisierungsbezogener Kompetenzen sein. Ähnlich verhält es sich auch mit dem folgenden Themenblock zu den Grundlagen des digitalen Schreibens.

2.1 Erklärvideo II: Digitales Schreiben – didaktische Grundlagen

Philophema löst mit ihren beflügelten Freunden einen merkwürdigen Fall. Als Hoppel verschwindet, taucht eine Reihe von Fragen auf: Was bedingt und kennzeichnet digitales Schreiben? Wo liegen schreibdidaktische Handlungsfelder? Wo lassen sich neue Möglichkeiten der digitalen Textproduktion finden? Und wie kann KI bei dieser abenteuerlichen Suche helfen? ((Hier bitte Video „Digitales Schreiben“ einbinden))

2.2 Interaktive Übungen – digitales Schreiben

Ü5: Matching: Ordnen Sie die Begriffe aus dem Video ihren Definitionen zu!

<https://apps.zum.de/apps/30717>

Ü6: Schreibdidaktische Handlungsfelder: Vervollständigen Sie die Infotexte!

<https://apps.zum.de/apps/30736>

Ü7: Kompetenzbereiche *Bildung in der digitalen Welt*

<https://apps.zum.de/apps/30725>

Ü8: Kompetenzbereiche des Faches Deutsch

<https://apps.zum.de/apps/30728>

3. Schritt: Möglichkeiten der Förderung

Die Möglichkeiten der Förderung digitaler literaler Kompetenzen, wie sie in den Erklärvideos „Digitales Lesen“ und „Digitales Schreiben“ im Einzelnen herausgearbeitet und als didaktische Konsequenzen formuliert wurden, finden sich hier noch einmal in Form von Handouts aufbereitet. Zusätzlich gibt es hier als weitere Möglichkeit der Förderung digitaler Kompetenzen eine Zusammenstellung hilfreicher Tools und Plattformen für den Unterricht.

3.1 Handouts

Zum Download

hier bitte das PDF „Handout I – Digitale Lesestrategien“ einbinden.

3.2 Hilfreiche Tools & Plattformen

3.2.1 Digitales Lesen

3.2.1.1 Büchertreff <https://www.buechertreff.de>

Büchertreff ist eine deutsche Online-Literaturcommunity von Leser:innen und Autor:innen mit Buchvorstellungen, Rezensionen, Leserunden, Interviews, Bestenlisten usw. Angemeldete Nutzer:innen können ein persönliches Profil mit Bücherregal, Lese statistik, Wunschlisten u.Ä. anlegen und sich mit Leser:innen ähnlicher Interessen vernetzen. Büchertreff ist ursprünglich aus

einem Hobbyprojekt von Buchfans hervorgegangen und wird heute professionell betrieben.

3.2.1.2 LovelyBooks <https://www.lovelybooks.de/>

Ein weiteres, in seinen Strukturen und Funktionen vergleichbares [soziales Netzwerk](#) für Literaturinteressierte ist LovelyBooks, LovelyBooks wurde von Verlagsgruppe Georg von Holzbrink gegründet und wird heute von Hugendubel betrieben. Die Plattformen arbeiten mit Affiliate Links.

Didaktisches Potenzial

Online-Literaturcommunities sind kommerziell betriebene Marketing-Instrumente und stellen zugleich vor, wie Social Reading organisiert ist: (Passionierte) Leser:innen besprechen und empfehlen anderen Leser*innen Bücher, teilen ihre Leseerfahrungen, führen virtuelle Buchregale und stellen damit ihr Leser:innen-Profil öffentlich aus. Auf diese Weise finden Leser:innen mit gleichen oder ähnlichen Vorlieben Gleichgesinnte, die im Leben außerhalb des Netzes manchmal nicht unmittelbar gegeben sind. In Leserunden werden Bücher in bestimmter Zeittaktung gemeinsam gelesen und kommentiert, ggf. unter Beteiligung des Autors / der Autorin, der/die die Diskussion begleitet. Hinzu kommen zahlreiche weitere Interaktionsangebote für die Leser:innen, die sich jedoch immer mit der direkten Möglichkeit verbinden, die Verlinkung zum Online-Buchhandel aufzurufen, um das Buch zu erwerben.

Unterrichtsbeispiele

- Rezensionen zu ausgewählten Büchern recherchieren und lesen, Begründungen der Wertungen verstehen und beurteilen

- Auszüge aus Leserunden im Hinblick auf ihre Deutungen und deren Stichhaltigkeit prüfen; die Rolle des Autors/ der Autorin in Leserunden erfassen
- Eigene virtuelle Buchregale im Klassenverband anlegen, eine Challenge gestalten, an einer gestreamten Autor:innen-Lesung teilnehmen (digitale Lesekultur verstehen und erlebbar machen)
- Die Verflechtungen von Texten, Kontexten, Leser:innen und Markt verstehen und analysieren (Buchmarktkompetenz erwerben)

3.2.1.3 Fanfiktion <https://www.fanfiktion.de>

Fanfiktion.de ist die größte deutschsprachige Plattform für transformative Geschichten von Fans zu vorhandenen Texten und Medien sowie für freie Werke. Die Plattform ermöglicht es den Nutzer:innen, zahlreiche Geschichten zu den Vorlagen bekannter Bücher, Comics, Filme, Games usw. zu finden und zu lesen, sowie als angemeldete Nutzer:innen diese zu kommentieren sowie eigene Fanfiction zu produzieren und mit anderen zu teilen.

Didaktisches Potenzial

Fanfiction zeigt, dass fankulturelle Wege Bildungsweg sind. Denn jede:r Schüler:in ist Fan von irgendetwas/irgendjemandem und bringt dazu populkulturelle Expertise und Erfahrungen mit, die ernst genommen werden müssen, da sie bedeutsame Zugänge zu einer kulturellen Praxis jenseits traditioneller Schullektüren ermöglichen. Fankulturelles Lesen und Schreiben gehört zur Partizipationskultur nach Henry Jenkins; diese zeigt, wie die Rezeption der Populärkultur zur eigenen kulturellen Produktion anregt und dabei auch subversive Einschreibungen hervorbringen kann. Außerdem gehen Lesen und Schreiben in der Community ineinander über – Leser:innen

sind zugleich auch Schreibende (von eigenen Texten und als Feedbackgebende zu fremden Texten): Sie alle sind „wreader“.

Praktische Unterrichtsbeispiele

- Auf der Plattform nach Texten aus den eigenen präferierten Fandoms stöbern und darüber ins Gespräch kommen
- Im Glossar die fankulturellen Textsorten und Konventionen kennen lernen
- In Tutorials Hilfestellungen zum eigenen Fanfiction-Schreiben lesen und bewerten

Weitere Unterrichtsmodelle finden Sie hinter einer Bezahlschranke unter <https://www.friedrich-verlag.de/friedrich-plus/sekundarstufe/deutsch/deutsch-5-10/fanfiction-6316>, Ausgabe 79 der Zeitschrift mit Beiträgen zu Fanfiction zu Super Mario von Matthis Kepser, Real Person Fanfiction von Daniela Matz, Lesen und Schreiben von alternativen Enden zu Tribute von Panem von Birgit Schlachter, Nibelungenlied meets Final Fantasy von Michael Stierstorfer u.a.

3.2.1.4 LIX <https://www.psychometrica.de/lix.html>

Der Lesbarkeitsindex (LIX) ist eine Formel, mit der anhand der Anzahl und Länge der Wörter und Sätze die Schwierigkeit eines Textes formal bestimmt werden kann.

Didaktisches Potenzial

Die Nutzung des Tools gestattet, die Zugänglichkeit eines Textes auf der Textoberfläche einzuschätzen, um bei der Textauswahl eine möglichst große Text-Leser:innen-Passung herzustellen.

Einschätzung der Textschwierigkeit mittels Lesbarkeitsindex:

- unter 40: Kinder- und Jugendliteratur
- 40 bis 50: Belletristik
- 50 bis 60: Sachliteratur
- über 60: Fachliteratur

Zugleich ist die beschränkte Aussagekraft des LIX zu berücksichtigen, da bei literarischen Texten und deren Polyvalenz und Ästhetik die Textschwierigkeit nicht allein anhand der sprachlichen Oberfläche bestimmbar ist.

3.2.1.5 Wattpad <https://www.wattpad.com>

Die Plattform Wattpad ist eine soziale Online-Leseplattform, auf der sich Nutzer:innen mit Autor:innen verbinden, Geschichten lesen, teilen und selbst schreiben.

Nur die Grundversion ist kostenfrei. Hinweis: Auch wenn ein großer Teil der Geschichten auf Englisch geschrieben ist, finden sich auch deutschsprachige Texte: <https://www.wattpad.com/stories/aktuelleliteratur>

3.2.1.6 Young Bookstagram

https://www.instagram.com/young_bookstagram

Young Bookstagram ist eine Community für Lesebegeisterte unter 18 Jahren, die auf Instagram über Bücher und ihre Leseerfahrungen bloggen.

Didaktisches Potenzial

Junge Leser:innen veröffentlichen auf Instagram ihre Leseempfehlungen in Wort und Bild. Dies ermöglicht Schülerinnen und Schülern, 'echte' Leseempfehlungen der Peergroup kennen zu lernen und ein spezifisches Format der Wertung und Kritik von Laienleser:innen im Netz zu erkunden. Sie

erhalten über die Postings zudem niedrigschwellig Einblick in Aspekte des zeitgenössischen Literaturbetriebs und des Buchmarktes der Kinder- und Jugendliteratur, wie z.B. Gendermarketing und die kritische Positionierung der Jugendlichen dazu oder die Umfrage zum Thema Buchbloggen – ein Thema für den Unterricht?

<https://www.instagram.com/p/C3k3rpTtvFj/>

Zu Nutzung von Instagram im Unterricht vgl. auch

<https://bobblume.de/2018/07/27/unterricht-instagram-im-literaturunterricht/>.

Praktische Unterrichtsbeispiele

- Interessante Themen und Leseempfehlungen auf https://www.instagram.com/young_bookstagram/ finden und die Auswahl begründen
- Text-Bild-Verhältnisse beschreiben und erläutern: Welche Fotos von Büchern und Leser:innen werden geteilt? Mit welchem Text werden sie gepostet? Welche Wirkung erzeugen die Postings?
- Kommentare lesen, reflektieren und eigene Kommentare formulieren
- Eigene Bookstagram-Postings produzieren und vorstellen
- Ausgehend von Bookstagram weitere Formate wie Booktube, Buchblogs und Booktok anhand konkreter Beispiele erkunden und bewerten lassen

3.2.1.7 Volltextarchive

Digitale Bibliotheken machen Buchtexte über das Internet frei zugänglich. Dabei handelt es sich in den meisten Fällen um Texte von [Autor:innen](#), die vor

mehr als 70 Jahren gestorben sind und deren Werke daher gemeinfrei sind, also nicht mehr dem Urheberrecht unterliegen.

<https://www.deutschestextarchiv.de/>

Das *Deutsche Textarchiv* (DTA) stellt einen disziplinen- und gattungsübergreifenden Grundbestand deutschsprachiger Texte mit einem Schwerpunkt ab dem frühen 16. bis zum frühen 20. Jahrhundert bereit.

<https://www.projekt-gutenberg.org>

Gutenberg-DE stellt die weltweit größte deutschsprachige Volltext-Literatursammlung dar, die kostenlos nutzbar ist.

<http://www.zeno.org>

Zeno enthält das literarische Werk von mehr als 700 Autor:innen, darunter Andersen, Brentano, Chamisso, Droste-Hülshoff, Fontane, Goethe, Grabbe, Grimm, Heine, Kafka, Klabund, Kleist, Lessing, May, Novalis, Ringelnatz, Schiller, Storm, Tucholsky.

Didaktisches Potenzial

Im Unterricht können digitale Editionen ergänzend zu Printtextausgaben eingesetzt werden, um anhand der Rezeptionserfahrungen das Verhältnis von Text zu Buch bzw. E-Book wahrzunehmen und diskutieren. Außerdem weisen die unterschiedlichen digitalen Textarchive quantitative und qualitative Unterschiede hinsichtlich der Nutzungsmöglichkeiten auf, die es herauszuarbeiten und zu reflektieren gilt. Vgl. dazu auch Radvan, Florian: Lesen, tippen, klicken, wischen, löschen: Digitale Textausgaben im Deutschunterricht. In: Der Deutschunterricht 6 (2016), S. 68-78.

3.2.2 Für den Ausbau digitaler Schreibfertigkeiten

3.2.2.1 TaskCards

TaskCards ist eine innovative Onlineplattform, die es Lehrkräften ermöglicht, Aufgaben und Informationen effizient und übersichtlich für Schülerinnen und Schüler bereitzustellen. Entwickelt und betrieben von der deutschen Firma dSign Systems GmbH, gewährleistet TaskCards höchste Datenschutzstandards. Die Server der Plattform stehen ausschließlich in Deutschland und sind DSGVO-konform (Stand: Juli 2024).

Mit TaskCards können Sie digitale Pinnwände erstellen, die aus Texten, Bildern, Links und verschiedenen Dateianhängen bestehen. Diese Pinnwände können entweder privat bleiben oder über einen Link öffentlich zugänglich gemacht werden. TaskCards eignet sich hervorragend sowohl für die Einzelarbeit als auch für kollaboratives Arbeiten in Gruppen. Besonders hervorzuheben ist, dass Schülerinnen und Schüler keine eigenen Accounts erstellen müssen, was die Plattform äußerst datensparsam und benutzerfreundlich macht.

Didaktisches Potenzial

TaskCards bietet zahlreiche didaktische Vorteile, die den Unterricht in der 8. Klasse bereichern und die Lernprozesse der Schülerinnen und Schüler nachhaltig unterstützen:

- Intuitive Bedienung und Vielseitigkeit: Die einfache Handhabung von TaskCards ermöglicht es, schnell und unkompliziert digitale Pinnwände zu erstellen. Diese Vielseitigkeit macht die Plattform ideal für den Einsatz in verschiedenen Unterrichtsphasen, von der Einführungsstunde bis hin zur Dokumentation von Projektergebnissen.

- Förderung von Kollaboration und Interaktion: TaskCards fördert die Zusammenarbeit der Schülerinnen und Schüler, indem sie gemeinsam an Aufgaben arbeiten, Ideen sammeln und Projekte planen können. Die Echtzeit-Kollaboration steigert die Interaktivität und das Engagement der Lernenden.
- Visualisierung von Inhalten: Die Möglichkeit, Inhalte visuell aufzubereiten, unterstützt das Verständnis und die Behaltensleistung der Schülerinnen und Schüler. Informationen können übersichtlich und strukturiert dargestellt werden, was besonders bei komplexen Themen hilfreich ist.

Praktische Unterrichtsbeispiele für die 8. Klasse

- Brainstorming und Strukturierung von Aufsätzen: Beim Schreiben eines Argumentationsaufsatzes können die Schülerinnen und Schüler zunächst auf einer gemeinsamen Pinnwand Argumente und Gegenargumente sammeln. Diese werden dann in Gruppenarbeit sortiert und strukturiert, um die Planung des Aufsatzes zu erleichtern.
- Projektplanung für eine Buchpräsentation: Für eine Buchpräsentation erstellen die Schülergruppen Pinnwände, auf denen sie wichtige Informationen zum Buch, Zitate, Bilder und Videos sammeln. Jede Gruppe kann ihre Ergebnisse in Echtzeit aktualisieren und mit der Klasse teilen.
- Sammeln und Dokumentieren von Unterrichtsinhalten: Während einer Unterrichtseinheit zu einem literarischen Thema (z.B. Balladen) können die Schülerinnen und Schüler relevante Inhalte und Ergebnisse ihrer Gruppenarbeiten auf TaskCards-Pinnwänden festhalten. Diese dienen dann als Referenz für die Wiederholung und Prüfungsvorbereitung.
- Online-Kollaboration bei Textanalysen: Bei der Analyse von Kurzgeschichten können die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen arbeiten und ihre

Interpretationsergebnisse auf einer gemeinsamen Pinnwand dokumentieren. Diese Prozesse fördern den Austausch und die Diskussion über unterschiedliche Perspektiven und Analysen.

- Lerntheke bereitstellen: TaskCards kann auch als Onlineplattform genutzt werden, welche eine Unterrichtseinheit im Sinne einer Lerntheke flankiert. Die Lehrkräfte distribuieren Arbeitsmaterialien und stellen differenzierte Lernaufgaben und Informationen bereit. Die so entstandene eigene Lerntheke kann als Link an die Klassen weitergegeben werden. Die Schülerinnen und Schüler durchlaufen die Aufgaben individuell in ihrem Lerntempo. Sie haben Pflicht- und Wahlaufgaben, können die Plattform nutzen, um ihre Lösungswege zu posten oder Fragen zu stellen. Die Schülerinnen und Schüler übernehmen so Verantwortung für ihren eigenen Lernprozess und Lernerfolg. Sie dokumentieren ihre Ergebnisse in einem digitalen Portfolio, die am Ende der Einheit bewertet/präsentiert wird.

TaskCards bietet somit eine flexible und datenschutzkonforme Lösung, die den Deutschunterricht in der 8. Klasse bereichert und die Lernenden aktiv in den Lernprozess einbindet. Nutzen Sie die vielfältigen Möglichkeiten von TaskCards, um Ihren Unterricht interaktiver und kollaborativer zu gestalten.

Weitere Informationen finden Sie unter: https://lehrerfortbildung-bw.de/st_digital/medienwerkstatt/fortbildungen/lern3/2_werk/1_cotext/3_tas_kc/ (Stand 15.07.2024)

Für den Ausbau der Textproduktionskompetenz

3.2.2.2 Popplet

Popplet ist eine vielseitige App, die zur Erstellung digitaler Mindmaps auf Smartphones, Tablets oder Computern genutzt werden kann. Mit Popplet

können Inhalte in Mindmap-Blasen, sogenannte "Popplets", eingefügt und miteinander verknüpft werden. Die Bedienung ist intuitiv und selbsterklärend, sodass auch ohne Englischkenntnisse problemlos mit Popplet gearbeitet werden kann. Fast alle Bedienelemente sind als Symbole dargestellt, was die Nutzung weiter vereinfacht.

Didaktisches Potenzial

- **Förderung der visuellen Strukturierung:** Popplet unterstützt Schülerinnen und Schüler dabei, ihre Gedanken und Ideen visuell zu strukturieren. Durch die Integration von Texten, Zeichnungen und Fotos können die Lernenden ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Die Möglichkeit, Blasen in verschiedenen Farben zu gestalten, trägt zu einer klaren und farbenfrohen Strukturierung bei. Beim Brainstorming für eine Textanalyse erstellen die Schülerinnen und Schüler eine Mindmap, um zentrale Themen, Charaktere und Handlungsstränge zu identifizieren und zu verbinden. Dies hilft, die Gedanken zu ordnen und die Analyse systematisch vorzubereiten.
- **Präsentation und Nachvollziehbarkeit von Projekten:** Der Präsentationsmodus von Popplet erlaubt es, Konzepte und Ideen visuell darzustellen und vor der Klasse zu präsentieren. Die „timewarp“-Funktion ermöglicht es, die Entstehungsschritte der Mindmap nachvollziehbar zu machen, was besonders für die Präsentation von Projektideen hilfreich ist. Im Rahmen eines Projekts zur Erstellung von Charakterprofilen arbeiten die Schülerinnen und Schüler in Gruppen an einer Mindmap. Jede Gruppe stellt die Eigenschaften, Motivationen und Beziehungen eines Charakters dar und präsentiert ihre Ergebnisse mit Popplet der Klasse.

Praktische Unterrichtsbeispiele für die 8. Klasse

- **Planung eines Aufsatzes:** Für das Schreiben eines Argumentationsaufsatzes sammeln die Schüler Argumente und Gegenargumente in einer Mindmap. Diese visuelle Strukturierung hilft ihnen, ihre Gedanken zu ordnen und eine logische Gliederung für ihren Aufsatz zu entwickeln. Die App Popplet kann somit die Planung und Organisation von Schreibprojekten erleichtern und fördert logisches und strukturiertes Denken.
- **Erstellung eines literarischen Zeitstrahls:** Beim Lesen der Schullektüre erstellen die Schülerinnen und Schüler eine Mindmap, die die wichtigsten historischen Ereignisse und deren Einfluss auf die Handlung des Romans darstellt. Die App verbindet auf diese Weise literarische Inhalte mit historischen Kontexten und fördert ein umfassendes Verständnis der behandelten Themen. Zudem schafft die Visualisierung eine Transparentmachung der Handlungsstränge, Konflikte und Ereignisse.
- **Visualisierung von Wortfeldern und Synonymen:** Im Wortschatztraining erstellen die Schüler Mindmaps zu verschiedenen Wortfeldern. Sie tragen Synonyme und verwandte Begriffe zusammen und veranschaulichen so die Vielfalt und den Reichtum der Sprache. Auf diese Weise stärkt die Nutzung der App den Wortschatz und das Verständnis für sprachliche Nuancen und fördert die Fähigkeit, präzise und variantenreich zu formulieren.

Popplet ermöglicht es, digitale Texte eigenverantwortlich zu planen, zu schreiben und zu überarbeiten, indem es einen schnellen planerischen Überblick verschafft. Mit der App lassen sich Ideen visualisieren und Texte, Zeichnungen, Fotos oder Videos in eine Mindmap integrieren. Popplet ist auf

vielen iPads im Schulkontext verfügbar. Es gibt eine kostenlose Version („Popplet Lite“), die jedoch nur ein Popplet erlaubt, sowie eine kostenpflichtige Vollversion, die Schullizenzen anbietet. Für den gelegentlichen Einsatz reicht oft die kostenlose Version aus. Weitere Informationen finden Sie unter www.popplet.com

3.2.2.3 Twine

Mit der Open-Source-Software Twine lassen sich non-lineare interaktive Geschichten entwickeln und Drehbuch-Bausteine z.B. für interaktive textbasierte Adventure-Games zusammensetzen. Geschichten im Game-Kontext arbeiten mit Optionen. Das heißt, es gibt verschiedene Erzählstränge und variable Ausgänge. An sogenannten ‚Plot Points‘ treffen die Spielenden Entscheidungen. Derart komplexe Erzählstrukturen bildet die Software Twine übersichtlich ab. Twine ist vielseitig einsetzbar: Man kann auch Selbstlernmaterialien damit gestalten oder kreatives Schreiben üben.

Didaktisches Potenzial

Diese Methode verbindet kreatives Schreiben mit digitalen Medien und fördert das interaktive und kollaborative Arbeiten. Twine unterstützt auf diese Weise das kreative Schreiben und das literarische Schreiben und kann mit Methoden des Storytellings erweitert werden. Die Schülerinnen und Schüler erlangen mit dem Tool Vertrautheit zu non-linearen Erzählstrukturen und lernen ein praktikables digitales Tool kennen, um non-lineare interaktive Geschichten gemeinsam zu verfassen. Weitere Informationen finden Sie unter: <http://twinery.org>

Praktische Unterrichtsbeispiele

- Im Deutschunterricht schreiben die Schülerinnen und Schüler interaktive Geschichten. Jede Gruppe entwickelt eine Geschichte mit verschiedenen Handlungspfaden. Zum Schluss stellen sie ihre Geschichten vor und die Mitschüler probieren die verschiedenen Handlungsverläufe aus
- Schüler entwickeln ein interaktives Abenteuer zum Thema "Entdecke deine Stadt". Sie erstellen verschiedene Handlungspfade und Szenarien, die auf den Sehenswürdigkeiten ihrer Stadt basieren. Am Ende des Projekts präsentieren sie ihre Spiele der Klasse und laden sie online hoch.

Schwerpunkt Schreiben digital entlasten

3.2.2.4 Duden Mentor

Grammatikalische oder orthografische Unsicherheiten können Ressourcen verbrauchen, die ein Schreibprozess an anderer Stelle vielleicht dringender bräuchte. Der Duden Mentor ist ein leistungsstarkes Online-Tool, das Schülerinnen und Schülern dabei hilft, ihre Texte auf Rechtschreib-, Grammatik- und Zeichensetzungsfehler zu überprüfen. Die Basisversion des Duden Mentors ist kostenlos, erfordert jedoch die Erstellung eines Benutzerkontos. Mit einer Zeichenbegrenzung von 1.500 Zeichen pro Prüfung entspricht dies etwa einer Seite Text.

Funktionen der Basisversion

- Rechtschreibprüfung: Überprüft und markiert Rechtschreibfehler in Gelb.
- Grammatikprüfung: Identifiziert grammatikalische Fehler und bietet Korrekturvorschläge.
- Zeichensetzungsprüfung: Korrigiert Fehler in der Interpunktion.

- **Vokabular- und Stilhinweise:** Blaue Markierungen fokussieren sich auf den Stil, Füllwörter und Wortdoppelungen.
- **Synonymvorschläge:** Grüne Markierungen bieten eine Auswahl an Synonymen für markierte Begriffe.
- **Persönliches Wörterbuch:** Ermöglicht das Speichern von bis zu 10 individuellen Wörtern.
- **Browser-Plug-in und Add-in für Microsoft Word:** Erlaubt die direkte Textprüfung in Ihrem Schreibprogramm.

Einsatzmöglichkeiten im Deutschunterricht der 8. Klasse

- **Verbesserung der Rechtschreib- und Grammatikkenntnisse:** Die Schülerinnen und Schüler schreiben kurze Aufsätze oder Geschichten, die sie anschließend mit dem Duden Mentor überprüfen. Rechtschreib-, Grammatik- und Zeichensetzungsfehler werden markiert und können direkt im Textfeld korrigiert werden. Durch die regelmäßige Anwendung des Duden Mentors lernen die Schülerinnen und Schüler, häufige Fehler zu erkennen und zu vermeiden. Sie verbessern ihre Sprachkompetenz und entwickeln ein besseres Verständnis für die deutsche Grammatik und Rechtschreibung.
- **Stilistische Überarbeitung von Texten:** Bei der Überarbeitung ihrer Aufsätze nutzen die Schüler die Stilhinweise des Duden Mentors, um Füllwörter zu reduzieren und Wortwiederholungen zu vermeiden. Der Duden Mentor bietet zudem Synonymvorschläge, die den sprachlichen Ausdruck der Schüler bereichern können. Die Schülerinnen und Schüler lernen, ihren Schreibstil zu verfeinern und variantenreicher zu schreiben. Dies fördert ihre Ausdrucksfähigkeit und hilft ihnen, präzisere und ansprechendere Texte zu verfassen.

- **Vorbereitung auf Prüfungen und Präsentationen:** Vor einer Klassenarbeit oder Präsentation überprüfen die Schülerinnen und Schüler ihre vorbereiteten Texte mit dem Duden Mentor. Dadurch stellen sie sicher, dass ihre Texte fehlerfrei und stilistisch ansprechend sind. Die Nutzung des Duden Mentors gibt den Schülerinnen und Schülern Sicherheit in ihrer schriftlichen Ausdrucksweise und trägt dazu bei, dass sie besser vorbereitet in Prüfungen und Präsentationen gehen.

Didaktische Vorteile von Duden Mentor im Deutschunterricht

- **Umfassende Prüfung der Zeichensetzung, Rechtschreibung und Grammatik:** Der Duden Mentor bietet eine gründliche Überprüfung aller relevanten sprachlichen Aspekte.
- **Stilhinweise und Synonymvorschläge:** Das Tool hilft, den Schreibstil zu verbessern und den Wortschatz zu erweitern.
- **Erklärungen zu markierten Fehlern:** Schülerinnen und Schüler erhalten detaillierte Erklärungen und Beispiele, die ihnen helfen, ihre Fehler zu verstehen und zu vermeiden.
- **Praktisches Plug-in für Browser und Word:** Texte können direkt im Schreibprogramm überprüft werden, was den Arbeitsprozess erleichtert.

Weitere Informationen und Zugang zum Duden Mentor finden Sie unter [Duden Mentor](#).

3.2.2.5 Open Thesaurus

Open Thesaurus ist ein kollaborativ gepflegtes Portal zur Sammlung und für die Suche von Synonymen. Mit einem kostenlosen Benutzerkonto lassen sich Einträge unter eingehender interner Gegenprüfung ergänzen und korrigieren. OpenThesaurus erweitert auf diese Weise den Wortschatz, hilft den Schülerinnen und Schülern, ihren Ausdruck zu verfeinern und für sprachliche Nuancen zu sensibilisieren.

- Bei der Überarbeitung ihrer Aufsätze nutzen die Schülerinnen und Schüler das Tool OpenThesaurus, um Synonyme zu finden und ihren Wortschatz zu erweitern. Sie erstellen Listen mit neuen Wörtern und verwenden diese in ihren Texten.
- In einem Projekt zur Verbesserung des sprachlichen Ausdrucks schreiben die Schüler Beschreibungen zu verschiedenen Emotionen. Sie nutzen Open Thesaurus, um Synonyme und passende Wörter zu finden, um ihre Texte lebendiger und präziser zu gestalten.

Weitere Informationen und Zugang finden Sie unter
<https://www.opentheseausus.de>

Schwerpunkt Schreiben digital vernetzen

3.2.2.6 ZUM-Pad

Die Zentrale für Unterrichtsmedien im Internet stellt mit dem ZUM-Pad ein sogenanntes Etherpad zur Verfügung. Dabei handelt es sich um einen webbasierten Texteditor für kollaborative Textarbeit. Das Online-Tool hilft dabei, Schreiben als sozialen Prozess zu gestalten. Das Tool ermöglicht es zudem der Lehrkraft die Entstehungsgeschichte des Textes einzusehen, um den Prozess und die Interaktionen zu untersuchen.

- Für ein Gruppenprojekt verfassen Schülerinnen und Schüler gemeinsam einen Bericht, ein Protokoll oder ein Handout. Sie nutzen das ZUM-Pad, um in Echtzeit zusammenzuarbeiten und ihre Texte zu kommentieren und zu überarbeiten.
- Für ein kollaboratives Schreibprojekt arbeiten die Schülerinnen und Schüler in Gruppen an einer gemeinsamen Geschichte. Sie nutzen das ZUM-Pad, um in Echtzeit zusammenzuarbeiten, Ideen zu teilen und Feedback zu geben. Die Lehrkraft moderiert den Prozess und gibt gezielte Hinweise. ZUM-Pad fördert das kollaborative Schreiben und ermöglicht eine kontinuierliche Überarbeitung und Verbesserung der Texte.

Das kollaborative Textverarbeitungsprogramm lässt sich ohne Anmeldung öffnen und teilen. Die Nutzung des Tools in kollaborativer und kooperativer Weise kann die Entwicklung von Team- und Kommunikationsfähigkeiten fördern, zur kooperativen Textproduktion befähigen und zur Verbesserung der Schreibkompetenz durch das gemeinsame Arbeiten beitragen. Weitere Informationen finden Sie unter:

<https://zumpad.zum.de/p/NJzZWmzcHv0CmGnYimk1>

3.2.2.7 Book Creator

Digitale Texte können mit dem Book Creator symmedial, multimodal, hypermedial, interaktiv, diskursiv und spielerisch gestaltet werden. Der Book Creator ist ein inklusives Tool, mit dem man Bücher erstellen und Bilder, Videos und Links integrieren kann. So lassen sich etwa auch multimodale Unterrichtsmaterialien erstellen. An Lehrkräfte vergibt der Book Creator Accounts mit geringem Volumen kostenfrei. Unterrichtet eine Schule mit iPad-Koffern, ist die Vollversion zu empfehlen. Die App gilt als „Schweizer

Taschenmesser“ unter den Education-Apps, weil es kaum ein Dateiformat gibt, welches man nicht in das Format E-Books (epub) integrieren kann. So lassen sich z.B. auch learningapps, learningsnacks, bookwidgets oder klassische H5P Aufgaben integrieren und natürlich auch Word-, Pages- oder PDF-Dateien.

Praktische Unterrichtsbeispiele

- Die Klasse erstellt eine Klassenzeitschrift oder sogar ein Jahrbuch in Form eines E-Books.
- Die Klasse gibt ein gemeinsames Gedichtband heraus, welches über einen Link der Schulgemeinschaft zur Verfügung gestellt werden kann.
- Die Lehrkraft bereitet eine Unterrichtseinheit in Form eines E-Books vor, indem alle Arbeitsmaterialien und Aufgabenstellungen integriert sind und ebnet somit den Weg für ein störungsfreies Lehr-Lernsetting in einer 1:1 iPad-Umgebung.
- Die Schülerinnen und Schüler gestalten eine Kurzgeschichte, Lügengeschichte oder eine Erlebniserzählung multimodal aus.
- Die Schülerinnen und Schüler gestalten ein multimodales Lesetagebuch parallel zur Buchlektüre.

Weitere Informationen finden Sie unter <https://bookcreator.com>

3.2.2.8 Projekt-Wiki

Die Wiki-Technologie ermöglicht kollaborative Schreibprozesse und lässt dabei die Grenzen zwischen Schreibenden und Lesenden durchlässig werden. Diskussionsseiten bieten die Möglichkeit, Inputs und Feedback für den Text zu hinterlassen, und so mit den Schreibenden in Austausch zu treten. Die Versionenverwaltung unterstützt die anschließende Phase der Textüberarbeitung. Sie speichert nicht nur sämtliche Texte ab, sondern auch

von wem welche Passage abgefasst wurde, tag- und sekundengenau. Gemeinsam mit dem grafisch und farbig visualisierten Überarbeitungsprozess wird so auch die Entwicklung der Texte lückenlos nachvollziehbar. Beispiel: Die Schülerinnen und Schüler erstellen im Fach Deutsch ein Wiki über die Inhalte eines Buches. Jede Gruppe ist für ein spezifisches Thema verantwortlich, und sie tragen ihre Ergebnisse in das Wiki ein. Das Projekt fördert kollaboratives Lernen und die Fähigkeit, Informationen strukturiert darzustellen.

Weitere Informationen finden Sie unter:

<https://projekte.zum.de/wiki/Hauptseite>

Weitere Tools und Unterrichtsmodelle finden Sie hinter einer Bezahlschranke unter <https://www.friedrich-verlag.de/friedrich-plus/sekundarstufe/deutsch/deutsch-5-10/deutsch-5-10-nr-74-23-5935> Ausgabe 74 der Zeitschrift *Deutsch. Unterrichtspraxis für die Klassen 5 bis 10* versammelt u.a. gelingende Unterrichtsmodelle für den Ausbau digitaler Schreibkompetenz. Darunter: „Virtuell durch Europa reisen“ von Emeli Birner; „Mit der Open-Source-Software Twine eine interaktive Geschichte schreiben“ von Stefan Emmersberger; sowie „Eine digitale Lerntheke zur Förderung bewusster sprachlicher Entscheidungen bei der Textproduktion“ von Gloria Littwin.

4. Weiterführende Literatur

4.1 Digitales Lesen

Zum Unterschied zwischen digitalem und analogem Lesen – Merkmale digitaler Leseprozesse, Mediumseffekt

Brendel-Kepser, Ina (2024): *Editorial*, in: kjl&m, Jg. 76, Nr. 24.1: *Digital/es L/lesen*, 2024, S. 2.

https://www.kopaed.de/kopaedshop/?pg=3_29&qt=26&pid=1459
[24.03.2024]

((Hier bitte Pdf „kjl m 24 1_editorial“ einbinden))

Die komplette Ausgabe finden Sie unter einer Bezahlschranke hier:
https://www.kopaed.de/kopaedshop/?pg=3_29&qt=26&pid=1459

Mit Beiträgen u.a. über Lesen in der Kultur der Digitalität von Uta Hauck-Thum, Books on Screen von Günther Stocker und Lokas Kosch, Spielerische Immersion in analogen und digital(isiert)en Spielbüchern von Franziska Wilke, Synästhetische Alteritätserfahrungen durch digitales Lesen – Vom Leben und der Liebe im digitalen Bilderbuch *Florence* von Christian Müller, Spielend zum politischen Bewusstsein: das kritische Lesen von Videospielen von Timo Rouget oder Das Handwerk des digitalen Lesens von Anne von Gunten.

Görgen-Rein, Ruth & Michels, Viktoria (2023): *Faktencheck. Lesen und Schreiben lernen in der digitalisierten Gesellschaft*, Köln: Mercator-Institut für Sprachförderung und Deutsch als Zweitsprache.

Philipp, Maik (2020): *Analoges versus digitales Lesen – 1:0?*, in: JuLit, Nr. 1/20, S. 3–10.

https://www.researchgate.net/publication/334671652_Analoges_vs_digitales_Lesen_-_10 [26.02.2024]

Lesedidaktische Handlungsfelder

Philipp, Maik (2020): *Leseunterricht 4.0. Vier lesedidaktische Handlungsfelder des digitalen Lesens*, in: Der Deutschunterricht, Nr. 4/2020, S. 13–22.

https://www.researchgate.net/publication/339314155_Leseunterricht_40_Vier_lesedidaktische_Handlungsfelder_des_digitalen_Lesens_Reading_Instruction_40_Four_Fields_of_Action_in_Promoting_Digital_Reading [26.02.2024]

Digitale und soziale Medien in der Literatur

Reidelshöfer, Barbara (2024): *Die Chancen der Digitalität gemeinsam nutzen: Digitalität im Jugendbuch Perfect Storm. Ein Gespräch mit dem Jugendbuchautor Dirk Reinhardt*, in: *kjlm*, Jg. 76, Nr. 24.1: *Digital/es L/esen*, 2024, S. 71–74.

https://www.kopaed.de/kopaedshop/?pg=3_29&qt=26&pid=1459
[24.03.2024]

((Hier bitte Pdf „kjlm 24 1_kurz_gefragt“ einbinden))

Silberstein-Bamford, Fabienne (2024): Fanwelten zwischen Buchdeckeln. Leseempfehlungen. In: *Deutsch 5-10*, Heft 79, S. 38-39.

<https://www.friedrich-verlag.de/friedrich-plus/sekundarstufe/deutsch/film-medien/fanwelten-zwischen-buchdeckeln-18332>

Fanpraktiken sind so etabliert wie nie zuvor. Fanfiction, Fan-Blogs, Fan-Conventions oder Cosplay werden auch in der Jugendliteratur vermehrt aufgegriffen. Gleichzeitig ist das Thema vielen fremd. Diese auf Deutsch

erhältlichen Publikationen sind Beispiele für spannende Lesestoffe für den Unterricht.

Dimensionen digitaler Textkompetenz

Frederking, Volker & Krommer, Axel (2019): *Digitale Textkompetenz. Ein theoretisches wie empirisches Forschungsdesiderat im deutschdidaktischen Fokus*. <https://www.deutschdidaktik.phil.fau.de/files/2020/05/frederking-krommer-2019-digitale-textkompetenzpdf.pdf> [26.02.2024]

Social Reading (und Writing) – Lesen und soziale Medien

Brendel-Kepser, Ina (2024): Fanfiction - vernetztes Lesen und Schreiben. Potenziale für literarisches, sprachliches und mediales Lernen. In: Deutsch 5-10, Heft 79, S. 28-32. <https://www.friedrich-verlag.de/friedrich-plus/sekundarstufe/deutsch/digital-unterrachten/fanfiction-vernetztes-lesen-und-schreiben-1832>

Lauer, Gerhard (2020): *Auf der Suche nach dem vertieften Lesen. Soziale Medien und das Lesen von Jugendlichen heute*, in: Der Deutschunterricht, Nr. 4/2020, S. 4-12.

4.2 Digitales Schreiben

Anskeit, Nadine (2023): *Digitales Schreiben im Deutschunterricht der Sek. I: Rahmenbedingungen, Potenziale und Herausforderungen*, in: Deutsch.

Unterrichtspraxis für die Klassen 5 bis 10, Nr. 74, S. 25–31;

<https://www.friedrich-verlag.de/friedrich-plus/sekundarstufe/deutsch/deutsch-5-10/deutsch-5-10-nr-74-23-5935>

[26.02.2024]

Görge-Rein, Ruth & Michels, Viktoria (2023): *Faktencheck. Lesen und Schreiben lernen in der digitalisierten Gesellschaft*, Köln: Mercator-Institut für

Sprachförderung und Deutsch als Zweitsprache

Rezat, Sara (2022): *Digital lesen und schreiben*, in: Praxis Deutsch, Nr. 292, S. 4–13; <https://www.friedrich-verlag.de/shop/digitales-lesen-und-schreiben-52292>

[26.02.2024]

Steinhoff, Torsten (2023): *Künstliche Intelligenz als Ghostwriter, Writing Partner und Writing Tutor. Zur Modellierung und Förderung von Schreibkompetenzen im Zeichen der Automatisierung und Hybridisierung der Kommunikation am Beispiel des Schreibens mit ChatGPT in einer 8. Klasse*;

https://www.researchgate.net/publication/376084945_Steinhoff_Torsten_Kunstliche_Intelligenz_als_Ghostwriter_Writing_Tutor_und_Writing_Partner_Zur_Modellierung_und_Forderung_von_Schreibkompetenzen_im_Zeichen_der_Automatisierung_und_Hybridisierung_der_K [26.02.2024]

Kontaktinformationen

Prof. Dr. Nadine Anskeit & Prof. Dr. Ina Brendel-Kepser

Pädagogische Hochschule Karlsruhe

Institut für deutsche Sprache und Literatur

Bismarckstr. 10

76133 Karlsruhe