

# Ariane Rudolph

Universität Potsdam

[ariane.rudolph@uni-potsdam.de](mailto:ariane.rudolph@uni-potsdam.de)

## **Paris auf populären Wegen erfahren: Ein Praxisbeitrag abseits der stereotypen Sehenswürdigkeiten mit den Tools Taskcards und Lapentor**

Digitale Medien nehmen eine wachsende Rolle im Französischunterricht ein. Wie u.a. die JIM-Studie (2020) aufzeigt, sind mittlerweile 94 Prozent der Jugendlichen im Alter zwischen 12-19 Jahren im Besitz eines eigenen Smartphones und 72 Prozent eines eigenen Computers/Laptops (cf. Jim-Studie 2020: 8). Nicht nur im Rahmen von Distanzlernen, Homeschooling und Wechselunterricht können diese Voraussetzungen gewinnbringend für den modernen Fremdsprachenunterricht ausgeschöpft werden; auch in instruktiven Settings kann der Einbezug mobiler Software über Spiele und *Game*-Anwendungen zur Festigung und Wiederholung von sprachlichen Mitteln genutzt werden, um digitale Medienkompetenzen zu fördern und demnach gesellschaftliche und soziale Teilhabe der Schüler\*innen im Fremdsprachenunterricht sicherzustellen (cf. Inal & Wengler 2021: 8). *Gamification* als einer der populärsten Ansätze in diesem Feld (cf. Schedler 2020) steigert nicht nur nachhaltig die Motivation, sondern fördert darüber hinaus auch das Engagement und Problemlösen sowie die Schüler:innenautonomie (cf. Kapp 2012: 12).

Der Beitrag möchte dabei jene Vorteile einer Autonomieförderung, der Überwindung von Distanz durch digitale Hilfsmittel und dem Einsatz eigener Software mit dem Ziel verknüpfen, eine virtuelle Reise nach Paris an die Orte abseits der aus den Lehrwerken bekannten stereotypen Plätze und Sehenswürdigkeiten zu unternehmen.

Folglich entstand die Idee, eine Unterrichtseinheit für die Sekundarstufe I durch ein *Edubreakout* zu Paris zu kreieren, das den Schüler\*innen ermöglicht, Paris aus einer erweiterten Perspektive kennenzulernen: Während die Schüler\*innen kleine analoge oder digitale Rätsel zu Orten wie Père Lachaise, Moulin Rouge, Katakomben, Boquinisten u.a. lösen, entdecken sie diese spielerisch und erweitern ihr soziokulturelles Orientierungswissen (cf. Scheller 2020). Auch sprachliche Mittel werden stellenweise wiederholt, wenn sie mit dem Metroplan von Paris vertraut gemacht werden und über einen Alltagsgegenstand Kulturwissen erlangen. Der Beitrag soll zeigen, dass sich ein abwechslungsreicher und motivierender Kompetenzerwerb im Französischunterricht mit digitalen und analogen Medien, im Distanz- oder Präsenzunterricht, verknüpfen lässt und dabei ein facettenreiches, ‚neues‘ Paris-Bild vermittelt kann.

## Literaturverzeichnis

Inal, Benjamin & Jennifer Wengler. 2021. L'interface parallèle: Ein Plädoyer für die digitale Bildung. *Französisch heute* 52.3. 5–11.

Kapp, Karl M. 2012. *The Gamification of Learning and Instruction. Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. 2020. JIM-Studie 2020. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12–19-Jähriger. [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020\\_Web\\_final.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020_Web_final.pdf) (05/03/2022.)

Schedler, Marlis. 2020. Mit Gamification spielend die Schulen verändern. Gamification als Zaubermittel für motivierendes Lernen? *F&E Edition* 26. 25–37.

Scheller, Anne. 2020. *Escape-Rooms und Breakouts in der Schule einsetzen. Themenwahl, Erstellung und Ablauf mit praktischen Beispielen in der Sekundarstufe I*. Hamburg: Persen Verlag.