

DigiPlus: Vorschläge zum webbasierten Unterrichten

Module 1 Modes de vie en transformation

Auf einen Blick

Die zu diesem Modul vorgestellten digitalen Methoden und Anwendungen sollen dazu beitragen, Unterricht motivierend und zeitgemäß zu gestalten. Sie können immer auch an die Lerngruppen und die vorhandenen digitalen Möglichkeiten angepasst werden. Vor Verwendung eines digitalen Tools oder KI-Tools sind die rechtlichen Rahmenbedingungen des Bundes sowie des jeweiligen Bundeslandes zu prüfen.

Überblick über die Lernprodukte / Rubriken und Lernziele dieses Moduls:

Rubrik	Aufgabe und Seite im SB	Lernziel
<u>Gruppenarbeit mithilfe digitaler Tafel</u>	3 S. 14	Vergleichen einer bestimmten Generation und ihren Charakteristiken
<u>Plakat</u>	1 S. 15	Erstellen einer Collage zu den eigenen Kindheitserinnerungen
<u>Mindmap</u>	5a S. 16	Aktivieren und Organisieren von Wortschatz
<u>Digitale Tafel</u>	3 S. 18	Erlangen des Detailverständnisses zum Text
<u>Comic</u>	4 S. 19	Erstellen eines Comics zum Thema Familienkonflikte
<u>Rede</u>	9 S. 21	Aufzeichnen einer Rede mit der Kamera
<u>Umfrage</u>	1 S. 22	Erheben der Vorlieben für verschiedene Hobbys durch eine Umfrage
<u>Online-Wörterbücher</u>	5a S. 23	Arbeiten mit einem digitalen Wörterbuch
<u>Chat</u>	7 S. 23	Kreative Fortsetzung des Texts durch Schreiben eines Chatverlaufs
<u>Gespräch per Sprachnachrichten</u>	6 S. 24	Perspektivübernahme einer ausgegrenzten Jugendlichen und Formulieren von Lösungsansätzen
<u>Wortwolke</u>	1 S. 24	Erstellen und Nutzen einer Wortwolke als Diskussionsgrundlage
<u>Spielerisches Paraphrasieren</u>	1 S. 26	Kritisches Prüfen eigener Paraphrasierungen mithilfe eines KI-Chatbots
<u>Online-Recherche</u>	2 S. 28	Recherche und kritisches Prüfen von Online-Informationen
<u>Audioaufnahme</u>	1 S. 30	Kommentierung in Form eines Audiobeitrags
<u>Videoprojekt</u>	7 S. 33	Gestalten eines motivierenden Videos zum Thema ‚ <i>Ta voix compte</i> ‘

Schon gewusst?**10 Tipps und Tricks für den digitalen Unterricht****Tipp 1**

Thema: Gruppeneinteilung

App: Team Shake

Erklärung: Team Shake ist eine App, die genutzt wird, um Gruppen zufällig und schnell zu erstellen. Es besteht die Möglichkeit, die Gruppenkonstellationen zu beeinflussen, indem man ergänzende Datensätze zu den Namen der SuS einfügt (z.B. Geschlecht, Alter, Leistungsniveau etc.).



Oberstufe

Découvertes

mit Medien



Approche 3 SB 14

Rubrik: Gruppenarbeit mithilfe digitaler Tafel

MKR NRW: .1.2 Digitale Werkzeuge, 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

KMK: 2.3. Zusammenarbeiten, 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren

Lernziel: Vergleichen einer bestimmten Generation und ihren Charakteristiken

Tools / Anwendungen: EtherPad, Padlet, Zoompad

Durchführungsoption:

Die Aufgabe 3 im SB kann mithilfe der Verwendung einer digitalen Tafel (**EtherPad, Padlet, Zoompad**) durchgeführt werden. Dazu arbeiten die SuS in Gruppen, wobei jedes Gruppenmitglied einer bestimmten Generation zugeordnet wird. Die SuS notieren ihre Ansichten und Erkenntnisse schriftlich auf dem kollaborativen Board. Jeder Schüler / jede Schülerin benötigt hierzu ein digitales Endgerät. Andere Gruppenmitglieder haben auf diese Weise die Möglichkeit, die Nennungen der anderen zu ergänzen oder zu kommentieren.

Methodisches Vorgehen: Je nach Anzahl der Gruppen sollte die Lehrkraft im Vorfeld die digitalen Boards erstellen und diese vorstrukturieren.

Hier können z.B. folgende Kategorien eingetragen werden: *„on est d'accord avec...“*, *„on n'est pas d'accord avec...“*, *„nos idées“*. Diese Vorstrukturierung dient hier als Hilfestellung für die SuS.

Entsprechend der Aufgabe im SB entscheiden die SuS nun, ob die in der Aufgabe angegebenen Charakteristika, die den einzelnen Generationen zugeschrieben werden, mit ihren Erfahrungen übereinstimmen oder nicht. Einzelne Punkte, mit denen sie (nicht) einverstanden sind, notieren sie auf dem digitalen Board in der vorstrukturierten Tabelle. Alle weiteren Ergänzungen und neuen Ideen können in die Spalte *„nos idées“* eingesetzt werden.

Die Ergebnisse können nun durch die anderen Gruppenmitglieder ergänzt oder kommentiert werden und am Ende im Plenum vorgestellt werden.

Zeitlicher Aufwand: 30 Minuten

1 La quête 1 SB 15

Rubrik: Plakat

MKR NRW: 4.1 Produzieren und Präsentieren

KMK: 3.1 Entwickeln und Produzieren, 4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen

Lernziel: Erstellen einer Collage zu den eigenen Kindheitserinnerungen

Tools / Anwendungen: Canva

Erweiterungsaufgabe:

Diese Erweiterungsaufgabe eignet sich, um auf persönlicher Ebene mit den SuS zu arbeiten. Die SuS gestalten mithilfe der App **Canva** ein Plakat in Einzelarbeit mit typischen Erinnerungen an ihre Kindheit. Die Gestaltungsfreiheit kennt hier keine Grenzen. Die SuS sollen idealerweise zu jeder Erinnerung ein Bild hinzufügen, wie auch Anmerkungen dazu machen. Die Notizen sollen am Ende den Charakter eines Storyboards haben.

So können sich die anderen Mitschülerinnen und Mitschüler die Ergebnisse in der anschließenden Phase der Präsentation ohne Erläuterungen anschauen, wenn z.B. die Sicherungsmethode des „Gallerywalk“ herangezogen wird. Des Weiteren üben sich die SuS darin, kurze und prägnante Notizen zu machen.

Die Plakate werden in der Sicherungsphase zuerst in Kleingruppen und dann im Plenum vorgestellt. Diese Aufgabe eignet sich auch als vorbereitende Hausaufgabe.

Zeitlicher Aufwand: 60 Minuten

1 La quête 5a SB 16

Rubrik: Mindmap

MKR NRW: 1.2 Digitale Werkzeuge, 4.2 Gestaltungsmittel

KMK: 2.3. Zusammenarbeiten, 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren, 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Aktivieren und Organisieren von Wortschatz

Tools / Anwendungen: SimpleMind, MindMeister, Bubbl.us, TeamMapper

Durchführungsoption

Eine Mindmap lässt sich schnell mithilfe einer digitalen App erstellen. Die SuS arbeiten in Gruppen, jede Gruppe sollte dabei über ein digitales Endgerät verfügen. Mit einer der vorgeschlagenen Apps können die SuS nun die Mindmap zum Wortfeld *grandir* erstellen und beliebig anordnen sowie ändern. In der Sicherungsphase stellen die SuS ihre Ergebnisse vor.

Methodisches Vorgehen: SimpleMind muss vor der Benutzung auf das digitale Endgerät heruntergeladen werden, während beispielsweise MindMeister über den Browser erreichbar ist, sofern der Login mit einem google-Konto erfolgt. Bubbl.us sowie TeamMapper sind ohne Registrierung über den Browser abrufbar, letzteres ist sehr einfach und intuitiv zu bedienen.

Zeitlicher Aufwand: 15 Minuten

2 Les cheveux longs, les idées larges ... 3 SB 18

Rubrik: Digitale Tafel

MKR NRW: 1.2 Digitale Werkzeuge, 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse, 4.2 Gestaltungsmittel

KMK: 2.3. Zusammenarbeiten, 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren

Lernziel: Erlangen des Detailverständnisses zum Text

Tools / Anwendungen: EtherPad, Padlet, Cryptpad, Zumpad

Durchführungsoption

Die SuS erarbeiten die Aufgabe 3 für ein Detailverständnis des Textes in Gruppenarbeit. Um Gruppen effizient zu erstellen, besteht die Möglichkeit, die App **Team Shake** zu verwenden (siehe Tipp 1, S. 2 in diesem Dokument). Im Anschluss arbeiten die SuS je Gruppe gemeinsam an einer digitalen Tafel in Form der vorgegebenen Tabelle aus dem SB.

Bevor die SuS beginnen, ist es sinnvoll, die zugrundeliegende Tabelle aus Aufgabe 3a gemeinsam zu erstellen, damit alle dieselbe Ausgangsposition haben. Die SuS arbeiten anschließend parallel an der Aufgabe, dabei arbeitet jede Gruppe an ihrer digitalen Tafel.

Im Anschluss werden die Ergebnisse gemeinsam besprochen und die Gruppenergebnisse dazu z.B. im Plenum geteilt. Das finale Ergebnis kann, falls vorhanden, über den gemeinsamen Schulserver (Moodle o.Ä.) bereitgestellt werden.

Zeitlicher Aufwand: 30 Minuten

3 Coming in 4 SB 19

Rubrik: Comic

MKR NRW: 1.2 Digitale Werkzeuge, 4.1 Medienproduktion und Präsentation, 4.2 Gestaltungsmittel

KMK: 2.1. Interagieren, 3.1. Entwickeln und Produzieren, 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Erstellen eines Comics zum Thema Familienkonflikte

Tools / Anwendungen: Canva, ComicLife

Erweiterungsaufgabe:

Die SuS erstellen einen **Comic zum Thema Konfliktlösung in der Familie**. Dabei nutzen sie die App **Canva**, um ihre Szenen grafisch zu gestalten

Methodisches Vorgehen: In Gruppenarbeit erstellt jede Gruppe zuerst ein Skript zu ihrem Comic. Hier sollte sich die Gruppe auf die Konfliktsituation einigen (z.B. neuer Freund / neue Freundin, schlechte Noten in der Schule, Drogenkonsum, häufiges Zuspätkommen, Diebstahl...), welche am Ende gelöst wird. In ihrem Skript überlegen die SuS, welchen Text sie in die Sprechblasen einfügen und wie viele Panels sie für die Darstellung benötigen. Das Skript sollte dementsprechend ein Layout für den Comic sein. Anschließend setzen sie alle Elemente mithilfe von **Canva** oder **ComicLife (plasq.com/)** um. Letzteres Tool mit einer kostenlosen Testversion für den PC (auch als mobile App erhältlich) bietet frische Vorlagen für das Erstellen eigener Comics mit vielfältigen Bearbeitungsmöglichkeiten, wie z.B. Texteingabe oder diverse Gestaltungselemente.

In der Sicherungsphase besteht die Möglichkeit, einen Comicwettbewerb zu veranstalten, bei welchem die SuS den besten Comic küren. Die Wahl sollte auf gemeinsamen Kriterien basieren (z.B. Kreativität, Authentizität, Umsetzung mithilfe des gewählten Tools, etc.).

Zeitlicher Aufwand: 90 Minuten

3 Coming in 9 SB 21

Rubrik: Rede

MKR NRW: 1.2 Digitale Werkzeuge, 4.1 Medienproduktion und Präsentation, 4.2 Gestaltungsmittel

KMK: 2.1. Interagieren, 3.1. Entwickeln und Produzieren, 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Aufzeichnen einer Rede mit der Kamera

Tools / Anwendungen: Kamera des mobilen Endgerätes

Erweiterungsaufgabe:

Die von den SuS zu erstellende Rede aus Sicht der Protagonistin könnte im Anschluss mit der Kamera des mobilen Endgeräts aufgezeichnet werden. Da eine Rede generell für ein größeres Publikum gedacht ist, erscheint die Aufzeichnung mit der Kamera in diesem Unterrichtsetting als legitim. Neben der Verbalisierung der Rede trainieren die SuS das Halten einer Rede in der Zielsprache und können das Ergebnis anschließend gemeinsam analysieren, um u.a. die Selbstwahrnehmung zu stärken.

Denkbare Kriterien, die sowohl vor der Aufzeichnung besprochen als auch hinterher als Grundlage für das Feedback genutzt werden könnten, können mitunter sein:

Inhalt, Sprache und technische Umsetzung

- klare Aussprache und passende Intonation
- flüssige und verständliche Sprache, ausreichende Lautstärke
- angemessener Wortschatz, sprachliche Korrektheit
- klare Struktur & Themenbezug
- Blick in Kamera, ruhiger Hintergrund

(Peer-)Feedback

- Stärken benennen
- Verbesserungen konkret ansprechen
- Selbstreflexion: Was war gut? Was kann verbessert werden?

Methodisches Vorgehen: Die Reden könnten in Partnerarbeit erstellt werden. Nach der Produktion könnte die Besprechung in Vierergruppen erfolgen. Idealerweise werden am Ende zwei oder drei Beispiele gemeinsam angeschaut und Vorzüge / Herausforderungen dieses Aufgabensettings gemeinsam reflektiert.

Zeitlicher Aufwand: 90 Minuten

4 Mets-moi mes baskets. 1 SB 22

Rubrik: Umfrage

MKR NRW: 1.2 Digitale Werkzeuge, 4.2 Gestaltungsmittel

KMK: 2.1. Interagieren, 2.2. Teilen

Lernziel: Erheben der Vorlieben für verschiedene Hobbys durch eine Umfrage

Tools / Anwendungen: Mentimeter, Kahoot

Durchführungsoption

Als Einstieg machen sich die SuS über ihre wöchentlichen Aktivitäten Gedanken. Um das Interesse der SuS zu wecken, wird aus der Einstiegsfrage im SB von der Lehrkraft im Vorfeld eine Umfrage mithilfe von **Mentimeter** oder **Kahoot** erstellt. Der Aufgabentyp für die Umfrage ist hier anpassbar.

So kann die Lehrkraft z.B. verschiedene Aussagen aufstellen, die mithilfe der Frageform Wahr / Falsch beantwortet werden können, z.B. *Je fais des activités spontanées pendant la semaine.* – oder eine Wortwolke über **Mentimeter** erstellen. Die **Wortwolke** in **Mentimeter** ist ein interaktives Tool, das ermöglicht, Begriffe zu sammeln und visuell darzustellen. Teilnehmende geben über ihre digitalen Endgeräte Wörter oder kurze Begriffe ein, die dann als Wortwolke auf dem Bildschirm erscheinen. Wörter, die häufiger erscheinen, werden optisch größer dargestellt.

Im Anschluss tauschen sich die SuS über die Ergebnisse aus.

Zeitlicher Aufwand: 5-10 Minuten

4 Mets-moi mes baskets. 5a SB 23

Rubrik: Online-Wörterbücher

MKR NRW: 1.2 Digitale Werkzeuge, 2.1 Informationsauswertung, 5. Medienanalyse

KMK: 1.2. Auswerten und Bewerten, 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 6.1. Medien analysieren und bewerten

Lernziel: Arbeiten mit einem digitalen Wörterbuch

Tools / Anwendungen: Leo.org, PONS, Larousse, ChatGPT, DeepL, fobizz

Durchführungsoption

Die SuS erarbeiten die Bedeutung der verschiedenen Ausdrücke mithilfe von digitalen Wörterbüchern oder eines textgenerierenden KI-Tools. Hierbei sollen Gruppen gebildet werden, die alle jeweils unterschiedliche der oben aufgelisteten Online-Wörterbücher / KI-Anwendungen verwenden.

In der Sicherungsphase wird besprochen, welche der digitalen Anwendungen am effektivsten waren (in Bezug auf Treffsicherheit, Varianz etc.). Falls eine Gruppe die Übersetzungen mithilfe eines KI-gestützten Tools gefunden hat, bietet es sich im Plenum an, die gefundenen Ergebnisse verschiedener Gruppen zu vergleichen. Mögliche Kriterien dabei wären: Treffsicherheit, Schnelligkeit, ggf. Risiken etc.

Tipp: Damit sich die SuS mit dem Aufbau von Wörterbüchern auseinandersetzen, hilft ein Blick ins SB (→ vgl. SB *Stratégies*, S. 288). Hier sind alle wichtigen Begriffe und Abkürzungen beim Nachschlagen von Wortschatz in Wörterbüchern (wie z.B. v.tr. = transitives Verb) genannt und erklärt.

Zeitlicher Aufwand: 15-20 Minuten

4 Mets-moi mes baskets. 7 SB 23

Rubrik: Chat

MKR NRW: 1.2 Digitale Werkzeuge, 4.1 Medienproduktion und Präsentation, 5.3 Identitätsbildung

KMK: 2.3. Zusammenarbeiten, 3.1. Entwickeln und Produzieren, 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren, 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Kreative Fortsetzung des Texts durch Schreiben eines Chatverlaufs

Tools / Anwendungen: TextingStory, Fake Snapchat Chat Generator, FakeWhats

Alternativaufgabe

Die SuS könnten alternativ zur Aufgabe 7 die Perspektive der Protagonistin Maud übernehmen und zum Moment in Zeile 68 den Chat zwischen ihr und ihrem Freund Sébastien verfassen. In dem alternativen Szenario, das die SuS kreieren, antwortet Sébastien und es kommt zu einem kurzen Chat zwischen Maud und ihm. Inhaltliche Impulsfragen zu Auseinandersetzung könnten sein: Was möchte Maud Sébastien mitteilen? Wie reagiert Sébastien? Wie verbleiben die beiden?

Aufbereitet in digitaler Form erscheint dieses Vorgehen besonders motivierend. Zu diesem Zweck bieten sich Tools wie z.B. textingstory.com/, fakedetail.com/fake-snapchat-chat-generator oder fakewhats.com/generator an. Erstere App, die allerdings von den Lernenden auf ihr digitales Endgerät / Smartphone heruntergeladen werden muss, bietet die Möglichkeit, den Verlauf als Video zu speichern, während der Chat mit den beiden anderen Apps als Bilddatei in täuschend echt aussehender Optik, wie z.B. für WhatsApp, gespeichert werden kann.

Methodisches Vorgehen: Diese Alternativaufgabe bietet sich besonders als Partnerarbeit an, bei der Schüler(in) A die Rolle von Maud und Schüler(in) B die Rolle von Sébastien übernimmt. Gemeinsam arbeiten sie den Chat in eine App nach Wahl ein. Die Präsentation könnte im Anschluss in Vierergruppen stattfinden, in denen ein kurzes Feedback zurückgemeldet wird mit gängigen Kriterien zur Textproduktion, beispielsweise zu Sprache (korrekt, authentisch etc.) und Inhalt (realistisch, logisch etc.).

Zeitlicher Aufwand: 45 Minuten

5 Les ados sont-ils isolés socialement ? 6 SB 24

Rubrik: Gespräch per Sprachnachrichten

MKR NRW: 1.2 Digitale Werkzeuge, 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse, 4.1 Medienproduktion und Präsentation

KMK: 2.3. Zusammenarbeiten, 3.1. Entwickeln und Produzieren, 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Perspektivübernahme einer ausgegrenzten Jugendlichen und Formulieren von Lösungsansätzen

Tools / Anwendungen: *Audio:* Diktiergerät auf mobilen Endgeräten

Alternativaufgabe

Die SuS bearbeiten die Aufgabe aus dem Buch in abgeänderter Form. In der Sprachnachricht soll die Jugendliche über ihre Gefühle berichten und es sollen Ideen gefunden werden, wie sie nun reagieren kann. Für die Sprachnachricht nehmen die SuS in Partnerarbeit die beiden folgenden Perspektiven ein: auf der einen Seite die der Jugendlichen, auf der anderen Seite die eines Freundes oder einer Freundin, der / die ihr in einer oder mehreren weiteren Sprachnachrichten Fragen zur Situation stellt, zur Seite steht und ggf. einen Rat gibt. Auf diese Weise führen beide ein Gespräch, bei dem die Redeanteile wechselseitig aufgenommen werden. Im Gespräch geklärt werden könnten z.B. folgende oder ähnliche Fragen:
Soll die Jugendliche ihre Freunde darauf ansprechen? Soll sie eine neue WhatsApp-Gruppe gründen und sich ähnlich verhalten wie ihre Freunde? Soll sie die Freundschaften beenden?

Um die Nachricht insgesamt authentischer zu gestalten, sollten die Personen Namen erhalten.

Die Sprachnachrichten werden aufgenommen (max. 5 Minuten!) und am Ende werden einzelne Ergebnisse im Klassenzimmer vorgespielt. Für die Ergebnissicherung sollte nach Möglichkeit eine Lautsprecherbox mit Bluetooth-Funktion verwendet werden, um über eine gute Audio-Qualität zu verfügen.

Nach der Ergebnissicherung findet eine Feedbackrunde statt. Hier werden Kriterien wie Authentizität, Problemlösungen, Sprache etc. besprochen. Die Kriterien können vorab in einem Kriterienkatalog festgehalten werden.

Zeitlicher Aufwand: 45 Minuten

6 Je prends ma place dans la nature 1 SB 24

Rubrik: Wortwolke

MKR NRW: 1.2 Digitale Werkzeuge, 2.2 Informationsauswertung

KMK: 1.2. Auswerten und Bewerten, 2.1. Interagieren, 2.2. Teilen

Lernziel: Erstellen und Nutzen einer Wortwolke als Diskussionsgrundlage

Tools / Anwendungen: Mentimeter, Answergarden

Erweiterungsaufgabe:

Vor dem Austausch der Meinungen zu Vor- und Nachteilen des Wohnens auf dem Land / in der Stadt könnte die Lerngruppe geteilt werden. Jede Hälfte notiert in einem vorbereiteten digitalen Wortbaum Begriffe oder Kollokationen, die Vor- bzw. Nachteile des Wohnens auf dem Land / in der Stadt ausdrücken.

Die Vorbereitung ist unkompliziert und niederschwellig: Denkbare Tools für dieses Vorgehen sind z.B.

mentimeter.com (Format „Word Cloud“ auswählen) oder **answergarden.ch**. Es müssen mit einem der Tools zwei Wortbäume durch die Lehrkraft folgendermaßen vorbereitet werden: *Vivre en ville – avantages et inconvénients* // *Vivre à la campagne – avantages et inconvénients*.

Mittels eines QR-Codes werden den Lernenden die Wortwolken zugänglich gemacht. Die Lehrkraft projiziert im Anschluss die Wortbäume der SuS und die jeweilige Gruppe fasst die Ergebnisse für die jeweils andere Hälfte der Lerngruppe zusammen.

Zum Abschluss bietet es sich an, dass beide Wortwolken verglichen werden mit Blick auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede.

Zeitlicher Aufwand: 20 Minuten

7 Minimalistisch leben : Entsorgt und befreit 1 SB 26

Rubrik: Spielerisches Paraphrasieren

MKR NRW: 1.2 Digitale Werkzeuge, 5.1 Medienanalyse

KMK: 1.2. Auswerten und Bewerten, 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Lernziel: Kritisches Prüfen eigener Paraphrasierungen mithilfe eines KI-Chatbots

Tools / Anwendungen: ChatGPT, Bing

Erweiterungsaufgabe:

Die von den Lernenden geschriebenen Paraphrasierungen der angegebenen Begriffe könnte im Anschluss in einen KI-Chatbot wie z.B. z.B. **ChatGPT** oder **Bing** eingegeben werden, um zu überprüfen, ob die Umschreibungen treffend sind. Diese Überprüfung könnte spielerisch aufbereitet werden: Die KI bekommt die Aufgabe, die Begriffe zu erraten, und auf Deutsch und Französisch zu nennen. Die französischen Entsprechungen können die SuS anschließend für die Weiterarbeit nutzen.

Methodisches Vorgehen: Allen Lernenden wird folgender Prompt zur Verfügung gestellt, den sie zunächst in den Chatbot eingeben:

On va jouer à un jeu. Je t'explique un mot en français et tu dois deviner ce mot. Tu me donnes le mot en français et en allemand, d'accord ?

Je nach Ergebnis kann die Paraphrasierung anschließend durch den Schüler / die Schülerin verbessert werden. Ggf. ist kritisch zu prüfen, ob die KI fehleranfällig ist. Diese Reflektion sollte im Anschluss gemeinsam stattfinden, um u.a. auf die Gefahren der Fehleranfälligkeit bzw. Halluzination der KI aufmerksam zu machen. So ist denkbar, dass eine Paraphrasierung durchaus treffend und stimmig ist, die KI aber kein passendes Ergebnis liefern kann.

Zeitlicher Aufwand: 30 Minuten

9 Sois jeune et tais-toi ! 2 SB 28

Rubrik: Online-Recherche

MKR NRW: 2.1 Informationsrecherche, 2.3 Informationsbewertung, 4.3 Quellendokumentation

KMK: 1.1. Suchen und Filtern, 1.2. Auswerten und Bewerten, 6.1. Medien analysieren und bewerten

Lernziel: Recherche und kritisches Prüfen von Online-Informationen

Tools / Anwendungen: Browser, z.B. Google Scholar

Durchführungsoption

Die SuS führen einen Rechercheauftrag über die in der Aufgabe angegebene Aktivistin durch. Dazu verwenden sie den **Browser**.

Methodisches Vorgehen: Damit die Recherche zielgerichtet, effizient und kritisch abläuft, sollen folgende Punkte beachtet werden:

Zunächst sollen die SuS ihr Rechercheziel klar definieren. Danach gilt es, die richtige Suchmaschine zu verwenden (z.B. **Google Scholar**). Letztere ist eine kostenlose Suchmaschine von Google, die speziell für wissenschaftliche Literatur entwickelt wurde. Dies kann z.B. die Suche nach wissenschaftlichen Artikeln erleichtern. Die Suchmaschine zeigt bei der Recherche Zitationen und „verwandte Artikel“ an, auch kann eine eigene Literaturliste zum entsprechenden Thema aufgebaut werden

Der zentrale Aspekt einer Online-Recherche soll die kritische Prüfung der Quellen sein. Dabei sollen die SuS hinterfragen, wer der Autor / die Autorin ist, wie aktuell diese Quelle ist und ob die Fakten ebenfalls in anderen Quellen zu finden sind. Die Suche auf offiziellen Webseiten (Universitäten, Regierungsorganisationen, Fachzeitschriften...) ist immer zuverlässiger als ein Blogeintrag. Anschließend machen die SuS sich Notizen zu ihrem Rechercheziel.

Zum Schluss können die SuS ihre Ergebnisse aufbereitet vorstellen.

Eine Diskussion zum Thema der kritischen Online-Recherche kann hier gewinnbringend sein.

Zeitlicher Aufwand: 30 Minuten

10 Une jeunesse plurielle 1 SB 30

Rubrik: Audioaufnahme

MKR NRW: 1.2 Digitale Werkzeuge, 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

KMK: 1.2. Auswerten und Bewerten, 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen, 5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Lernziel: Kommentierung in Form eines Audiobeitrags

Tools / Anwendungen: Systemeigene Aufnahmeprogramme, Audacity

Durchführungsoption

Die eigene Situation bzgl. des Engagements kann von den SuS (auch als vorbereitende Hausaufgabe) in Form eines kurzen Audiobeitrags mit Hilfe **systemeigener Aufnahmeprogramme des mobilen Endgeräts** oder alternativ mit **Audacity** aufgenommen werden. Je nach Leistungsstand der SuS bzw. als Differenzierungsangebot fertigen die SuS vor der Aufnahme Stichworte an. Ziel ist jedoch das freie Erzählen, was bedeutet, dass die Aufnahme auch kleine Aussetzer, Denkpausen, natürliche Füllwörter etc. enthalten darf und sollte.

Methodisches Vorgehen: Nach der individuellen Aufnahme kann die Präsentation wiederum in Vierergruppen durchgeführt werden. Die Aufnahmen werden vorgespielt und auf Grundlage gängiger Kriterien für die Sprachproduktion (Verständlichkeit, Korrektheit, Logik, Kohärenz etc.) wird ein Feedback gegeben sowie ein inhaltlicher Austausch angeregt.

Tipp: Dieses Vorgehen bietet sich vor allem für eher schüchterne SuS an, da sie auf diese Weise im geschützten Bereich (z.B. zu Hause oder auch in einer ruhigen Ecke in der Schule) einen mündlichen Beitrag produzieren können, den sie bei Bedarf im Anschluss noch nachbessern können.

Zeitlicher Aufwand: 30 Minuten

12 Ta voix compte. 7 SB 33

Rubrik: Videoprojekt

MKR NRW: 1.2 Digitale Werkzeuge, 2.1 Informationsrecherche, 4.1 Medienproduktion und Präsentation, 4.3 Quelledokumentation

KMK: 3.1. Entwickeln und Produzieren, 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Lernziel: Gestalten eines motivierenden Videos zum Thema ‚*Ta voix compte*‘

Tools / Anwendungen: iMovie, CapCut, Adobe Express, Powtoon

Erweiterungsaufgabe:

Die SuS gestalten ein Video zum Thema ‚*Ta voix compte*‘. Ziel des Videos ist es, die Zielgruppe (andere SuS) davon zu überzeugen, warum es wichtig ist, dass sie sich in ihrem Alter mit diesem Thema auseinandersetzen, eine eigene Meinung entwickeln und diese aktiv vertreten. Die SuS entscheiden sich zunächst für einen Bereich, zu dem sie ein Video erstellen möchten. Mögliche Themenfelder sind beispielsweise Umwelt, Politik, Demokratiebildung oder Menschenrechte. Das Video soll motivierend und überzeugend sein. Zudem soll das Video im Stil eines Kurzvideos, wie z.B. TikTok, erstellt werden. Für die technische Umsetzung verwenden sie **iMovie / CapCut**.

Adobe Express (adobe.com/express) bietet Vorlagen, mit deren Hilfe einfache Videos auf der Basis einer Slideshow erstellt werden können. Anschließend kann diese bearbeitet und mit einer Sprachaufnahme hinterlegt werden. Mit **powtoon.com** können ebenfalls bunte und frische Videos erstellt werden unter Auswahl einer Vielzahl an möglichen illustrierten Vorlagen, Objekten und Charakteren.

Methodisches Vorgehen: In Partnerarbeit überlegen sich die SuS, welches Thema sie bearbeiten wollen, und führen zu diesem eine Internetrecherche durch. Der Fokus liegt nun darauf, eine prägnante und überzeugende Botschaft zu formulieren. Dazu schreiben die SuS ein Skript. Hierzu finden sie hilfreiche Redemittel im SB (→ vgl. SB *Stratégies*, S. 310, S. 311-312).

Anschließend wird diese Botschaft visuell umgesetzt. Kriterien für das Video können folgende Aspekte sein: klare Botschaft, Überzeugungskraft, Handlungsaufforderung, Kreativität, visuelle Effekte, klare Struktur, Sprache.

In der Sicherungsphase werden einzelne Videos im Plenum betrachtet und besprochen.

Tip: Als abschließendes Feedback besteht die Möglichkeit, dem besten Video jeweils ein „Like“ zu geben. Dieses Vorgehen kann z.B. über den Schulserver vollzogen werden. Das Kurzvideo mit den meisten „Likes“ ist folglich das Beste der Klasse.

Zeitlicher Aufwand: 180 Minuten