



# Medienkompetenzen erwerben im Französischunterricht

mit Verweisen zum Medienkompetenzrahmen NRW  
und zum KMK Medienkompetenzraster

# Le monde numérique



# Inhalt

Le monde numérique .....	Seite 2
Einleitung .....	Seite 4
Lernjahr 1 .....	Seite 6
Lernjahr 2 .....	Seite 10
Lernjahr 3 .....	Seite 14
Lernjahr 4 .....	Seite 18
Lernjahr 5 .....	Seite 22
Informationen zu Apps .....	Seite 26
Kompetenzraster NRW .....	Seite 28
Kompetenzraster KMK .....	Seite 30

# Einleitung

## Warum Medienkompetenzbildung?

Kinder und Jugendliche wachsen heute in einer digitalen Gesellschaft auf, wie sie vor zehn Jahren noch nicht denkbar war. Sie erfahren und erleben dabei neue Medien als etwas Selbstverständliches. Sie sind Teil ihres Alltags und bestimmen auch einen Großteil ihrer Freizeit. Sie snapchatten, instagrammen, youtuben und machen Jagd auf virtuelle Pokemons. Im Schnitt verbringen sie so über drei Stunden pro Tag (Montag bis Freitag) mit neuen Medien (Jim-Studie von 2017 über das Medienverhalten der 12- bis 19-Jährigen).

Das bedeutet aber nicht, dass diese „digital natives“ die umfangreichen digitalen Angebote unserer Zeit sinnvoll und verantwortungsvoll einsetzen bzw. nutzen können. Denn die verbreitete Annahme, dass Kinder und Jugendliche durch das Aufwachsen in einer hochtechnologisierten Welt automatisch digital kompetent werden, ist falsch. Im Rahmen der internationalen Bildungsstudie ICILS zur Medienkompetenz von Schülerinnen und Schülern aus dem Jahr 2013 wurde deutlich, dass fast alle Kinder Smartphones und Co. besitzen, aber nur ein Viertel dieser Kinder in der Lage ist, mit einem Computer eigenständig zu arbeiten. Die PC-Kenntnisse der Jugendlichen lagen im Vergleich mit 24 weiteren Staaten bei dieser Studie nur im internationalen Mittelfeld.

Auch die Eltern dieser digitalen Generation, die noch mit Kabeltelefonen und Kassetten aufgewachsen sind, können ihre Kinder nur begrenzt auf dem Weg in eine verantwortungsvolle digitale Nutzungswelt begleiten.

## Und was bedeutet das für die Schule?

Die Förderung von Medienkompetenzen ist eine der wichtigsten Bildungsaufgaben unserer Zeit und Bildung ist der entscheidende Schlüssel, um alle Heranwachsenden an den Chancen des digitalen Wandels teilhaben zu lassen (Medienberatung NRW 2018). Schule muss einen sicheren Raum bieten, in dem die Schülerinnen und Schüler auf dem Weg in eine digitale Zukunft an die Hand genommen werden. Durch die Schaffung eines geschützten Kontexts haben die Heranwachsenden die Möglichkeit, einen sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu erlernen.

Im Zuge dieser neuen Herausforderung an das (digitale) Lernen in der Schule hat die Kultusministerkonferenz das Kompetenzmodell „Kompetenzen in der digitalen Welt“ formuliert. Auf der Basis des im Dezember 2016 verabschiedeten Papiers haben sich alle Bundesländer dazu verpflichtet, im Bereich der Bildung in einer mediatisierten Welt Medienkompetenzbildung in Schule gezielt zu fördern. Die „Kompetenzen in der digitalen Welt“ umfassen insgesamt sechs Kompetenzbereiche. Sie bilden auch den Ausgangspunkt für die Neufassung des Medienkompetenzrahmens des Landes NRW. Das seit 2012 bewährte und zentrale Instrument zur systematischen Vermittlung von Medienkompetenz hat das Ziel, unsere Schüleri-



nen und Schüler über die Inhalte des Fachunterrichtes Medienkompetenzen zu vermitteln.

Zukünftig werden sich Schulen intensiv mit der Formulierung eines schulinternen Medienkonzeptes auf der Basis der KMK-Strategie oder des Medienkompetenzrahmens NRW beschäftigen, um am Beispiel fachspezifischer Inhalte mediale Nutzen und Grenzen zu erfahren, die Chancen und Risiken medialer Angebote zu erkennen, um diese selbstbestimmt, kritisch und kreativ nutzen zu können.

### Ziel der Broschüre

Mit unserer Broschüre möchten wir ein Angebot schaffen, dass Lehrerinnen und Lehrer im Französischunterricht mit dem Klett-Lehrwerk *Tous ensemble* in der Lage sind, eigene Ideen und Fachinhalte mediengestützt umzusetzen. Wir folgen dabei dem Prinzip „Pädagogik vor Technik“ – nicht das Medium, sondern der Inhalt soll im Vordergrund stehen.

In der Broschüre stellen wir Ihnen konkrete Unterrichtsbeispiele vor, die mit Hilfe von digitalen Werkzeugen neu gestaltet und umgesetzt werden können und inhaltlich an die einzelnen Lektionen der Schülerbücher angebunden sind. Die Unterrichtsbeispiele sind dabei zusätzlich mit der KMK-Strategie „Kompetenzen in der digitalen Welt“ und dem aktuellen Medienkompetenzrahmen NRW verknüpft und dokumentiert.

Dabei können neue Unterrichtsszenarien entstehen, wie sie vorher noch nicht möglich und denkbar waren. So können durch den Einsatz von digitalen Hilfsmitteln Unterrichts- beziehungsweise Lernprodukte entstehen, die eine weitere Ver- und Bearbeitung jederzeit möglich machen. Die Produkte können zudem geteilt oder kombiniert werden. Sie können auch an andere (außerschulische) Partner verschickt werden, so dass eine Öffnung von Unterricht ohne größere Hürden möglich ist.

Ziel dieser Broschüre ist es, methodisches Handwerkszeug als ein Beitrag zur Unterrichtsentwicklung zu erhalten, indem Schülerinnen und Schüler digitale Medien für ihr Lernen nutzen und ihnen Medienkompetenz vermittelt wird.

### Oliver Kasten

Gemeinschaftsschullehrer und Medienberater  
des Kreises Coesfeld



# 1. Lernjahr    Leçon 2 – C'est moi

Der Schwerpunkt der Medienkompetenzbildung liegt bei diesem Beispiel auf der Basiskompetenz 3: Produzieren und Präsentieren (NRW: Basiskompetenz 4)

Die Schülerinnen und Schüler stellen sich vor.

Die Präsentation kann realisiert werden, indem die Schülerinnen und Schüler einen Steckbrief über sich selbst erstellen, z. B.

- mit Hilfe von Keynotes, Windows Word oder Open office (je nach Verfügbarkeit).
- mit der App Book Creator

**2**    Approche    Atelier A B C    **Action**  
**Tâche**

**C'est moi!** → CDA 2016

a Schaut euch die Collagen an und hört, was die Jugendlichen dazu sagen.

b Gestaltet nun eine schöne Collage für euer Portfolio.

c Präsentiert eure Collage in der Gruppe. Welche Collage gefällt euch am besten? Warum? → S12

Lege einen Portfolio-Ordner an und sammle darin die Arbeitsblätter, die du gerne behalten möchtest. → S15



**Bilan: Du kannst**

- einiges über dich, deine Freunde und Geschwister erzählen

→ CDA 21 23/Bilan, Auto-contrôle

30    trente

Beispielseite aus Tous ensemble Schülerbuch 1 Seite 30

## Methodische Anmerkung

Wie bei einem klassischen Steckbrief auch, sollten Sie mit den Lernenden vorher gemeinsam Kriterien eines gelungenen Steckbriefes besprechen. Verschiedene Steckbriefmodelle befinden sich auf S. 30 des Schülerbuches.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, mit den fertigen Steckbriefen umzugehen: Die Steckbriefe können ausgedruckt, mündlich präsentiert und anschließend in der Klasse ausgehängt werden. Sie können aber auch digital am Bildschirm präsentiert und auf dem Schulserver im Bereich der Klasse abgespeichert werden.

## Didaktische Anmerkung

Anders als bei einem analogen Steckbrief können die Schülerinnen und Schüler ihre Informationen zusätzlich mit Bildern und Fotos vervollständigen.

Sie lernen dabei grundlegende Fähigkeiten des Programms zur Textverarbeitung von Microsoft Word (z. B. auch die Rechtschreibfunktion des Programms) oder der App Book Creator sowie das Speichern von Daten kennen.

Wird die App Book Creator bei der Erstellung der Steckbriefe genutzt, können die Lernenden zusätzlich kleine Videos, Fotos oder andere multimediale Bausteine in das Produkt einbinden.

Sollten die Schülerinnen und Schüler in ihrer Präsentation Dritte (z. B. Familienmitglieder) abgebildet haben, kann dies zum Anlass genommen werden, den Punkt Persönlichkeitsschutz zu thematisieren.

Dieser Steckbrief kann als „offenes Lernprodukt“ jederzeit (nach dem e-Portfolio-Prinzip) weiter bearbeitet werden.

Des Weiteren können die Schülerinnen und Schüler das Produkt für einen zukünftigen Austausch mit einer Schule in Frankreich nutzen. Mögliche Partnerschulen oder nützliche Kontakte finden sie unter der Adresse: <https://www.etwinning.net/de/pub/index.htm>

Mögliche weitere Anknüpfungspunkte für die vertiefende und weiterführende Arbeit mit dem Steckbrief bieten sich z. B. an folgenden Stellen an:

- Leçon 3: Les loisirs, c'est cool! – Seine Freizeitaktivitäten vorstellen
- Leçon 4: Joyeux anniversaire – Geburtstage

### Für den Kompetenzrahmen der KMK (Stand 2016) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

- 2.1 Interagieren
- 2.3 Zusammenarbeiten
- 3.1 Entwickeln und Produzieren
- 3.2 Weiterverarbeiten und integrieren
- 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten
- 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

### Für den Medienkompetenzrahmen des Landes NRW (Stand 2017) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

- 1 Bedienen und Anwenden  
(insbes. 1.1 und 1.3)
- 4 Produzieren und Präsentieren  
(insbes. 4.1, 4.2, 4.4)

# 1. Lernjahr    Leçon 4 – C'est la fête!

Der Schwerpunkt der Medienkompetenzbildung liegt bei diesem Beispiel auf der Basiskompetenz 3: Produzieren und Präsentieren (NRW: Basiskompetenz 4)

Die Schülerinnen und Schüler erstellen digital eine Einladungskarte.

Die Einladungskarte kann realisiert werden, indem die Schülerinnen und Schüler zusammen mit einem Partner/einer Partnerin eine Einladungskarte für eine gemeinsame Geburtstagsfeier, ein Klassenfest oder ein anderes Ereignis digital erstellen, z. B.

- mit der App Canva
- oder einer entsprechenden Vorlage aus Windows Word oder Pages.

Approche    Atelier A B C    **Action**    **4**  
**Au choix**

**1 médiation C'est la fête!**

a Jeder sucht sich eine Einladung aus und erklärt sie den anderen auf Deutsch. Auf welche Party würdet ihr gerne gehen? → S14

b Erklärt eurem französischen Freund/eurer französischen Freundin die deutsche Einladung (Chat).

**INVITATION!**  
C'est la fête chez moi:  
**SAMEDI 1<sup>ER</sup> AVRIL À 3 HEURES.**  
Il y a un gâteau énorme et on regarde « Pirates des Caraïbes ».  
**D'ACCORD?**  
Julien

**e-mail**  
de:    à:    **envoyer**  
obj:    **envoyer**

Salut tout le monde!  
On fait un pique-nique demain?  
Qui prépare les sandwichs?  
Qui achète les chips et le coca?  
Rendez-vous au parc Clichy-Batignolles à 10 heures.  
Répondez-moi vite.  
Marie

**e-mail**  
de:    à:    **envoyer**  
obj:    **envoyer**

Rendez-vous vendredi 31 mars à 18 heures chez moi.  
On prépare une pizza ensemble et on joue au babyfoot et au ping-pong.  
A+  
Mehdi

**chat**

Sa. 16.00 Uhr, Party bei mir.  
Warum? Geburtstag.  
Lukas

soixante-cinq 65

Beispielseite aus Tous ensemble Schülerbuch 1 Seite 65

## Methodische Anmerkung

Bevor die Schülerinnen und Schüler anfangen, eine eigene Einladungskarte zu erstellen, sollten sie sich zunächst mit der Frage auseinandersetzen, welche Elemente zu einer persönlichen Einladung gehören (Name, Datum, Ort, Anlass etc.). Gemeinsam mit dem Partner/der Partnerin werden die wesentlichen Stichwörter auf einem Notizzettel festgehalten. Fehlender Wortschatz (z. B. für Lebensmittel oder das Motto der Feier) kann mit Hilfe eines Onlinewörterbuches gesucht werden. Eventuell zuvor eine Unterrichtsstunde verwenden, in der der Klasse ein Onlinewörterbuch vorgestellt wird und seine Nutzung eingeübt wird.

Die (Geburtstags-)Einladungen können anschließend mit den Grundfunktionen der App oder des Programms geschrieben und gestaltet werden.

Die erstellten Einladungskarten können anschließend ausgedruckt und in der Klasse aufgehängt werden. Die Einladungen können aber auch auf dem Schulserver oder einem anderen Medium gespeichert werden. Die Aktivität kann zum Anlass genommen werden, das Posten von Einladungen auf Onlineplattformen wie Instagram, Twitter, Facebook und Co. mit den Schülerinnen und Schülern zu besprechen, damit sie die Gefahren und Chancen der Veröffentlichung von privaten oder persönlichen Dingen erkennen und analysieren.

## Didaktische Anmerkung

Die App ist einfach zu bedienen und bietet stilvolle und kreative Vorlagen, mit denen die Schülerinnen und Schüler mühelos Karten mit vorgegebenen Effekten und eigenem (Foto-)material verbinden können. Sie lernen auf diese Weise erste Gestaltungsmöglichkeiten aus dem Bereich Medien- und Kommunikationsdesign kennen. Sie lernen die Verbindung aus Farben, Effekten, Bildern und Schriftarten kennen und erleben auf einfache Art die Wirkung von Illustrationen und Grafiken in Verbindung mit Textkörpern und Fotos.

Mögliche weitere Anknüpfungspunkte für die vertiefende und weiterführende Arbeit mit der digitalen Gestaltung von Karten, Flyern, Poster o.Ä. bieten sich z. B. an den folgenden Stellen an:

- Leçon 5: Approche: Einen Flyer zu Paris und den Sehenswürdigkeiten erstellen
- Leçon 6: Action: Eine Urlaubskarte selber gestalten und verfassen

### Für den Kompetenzrahmen der KMK (Stand 2016) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

- 2.1. Interagieren
- 2.2. Teilen
- 2.3. Zusammenarbeiten
- 2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten
- 2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben
3. 1. Entwickeln und Produzieren
- 3.2. Weiterverarbeiten und integrieren
- 3.3. Rechtliche Vorgaben beachten
- 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen
- 5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen
- 6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren (insbes. 6.1.1 und 6.2.2)

### Für den Medienkompetenzrahmen des Landes NRW (Stand 2017) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

- 1 Bedienen und anwenden (insbes. 1.1, 1.2, 1.4)
- 3 Kommunizieren und Kooperieren (insbes. 3.1)
- 4 Produzieren und Präsentieren (insbes. 4.1, 4.2)
- 5 Analysieren und reflektieren (insbes. 5.3, 5.4)



## 2. Lernjahr    Leçon 2 – Notre école

Der Schwerpunkt der Medienkompetenzbildung liegt bei diesem Beispiel auf der Basiskompetenz 3: Produzieren und Präsentieren (NRW: Basiskompetenz 4). In diesem Zusammenhang bietet es sich auch an, das Thema rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bild-), Urheber- und Nutzungsrechts, sowie den Umgang mit persönlichen und fremden Daten zu besprechen (KMK 3.3, NRW 1.4, 4.4).

Die Schülerinnen und Schüler erstellen ein Erklärvideo zu einem Tag in ihrer Schule.

Das Vorhaben kann realisiert werden, indem die Schülerinnen und Schüler,

- die bordeigene Kamera mobiler Endgeräte wie Tablets oder Smartphone nutzen.
- bei aufwendigeren Produkten mit Hilfe der App iMovie oder VideoViva arbeiten.

**2**    Approche    Atelier    **Action**  
Tâche

✧ **Notre école** → CDA 35/16

CO 34 a **Hört euch an, wie die französischen Schüler ihre Schule präsentieren.**

CO 34 b **Stellt nun eure eigene Schule vor (z.B. Räume, Lehrer, Besonderheiten ...). Entwickelt einen Arbeitsplan. → S16**

c **Präsentiert euer Arbeitsergebnis. → S14**

Je vous présente ...  
Maintenant, je vous montre ...  
Voilà ...  
Notre présentation est terminée.  
Vous avez des questions?

Ihr könnt eure Präsentation auch filmen und sie an eure französische Partnerschule schicken.

**Bilan: Du kannst**  
• deine Schule vorstellen  
→ CDA 37/38/Bilan: Auto-compte

40 quarante

Beispielseite aus Tous ensemble Schülerbuch 2 Seite 40

### Methodische Anmerkung

Dieser Baustein bietet den direkten Einstieg in die digitale Filmarbeit mit Hilfe von kleinen Erklärvideos. Um die Schülerinnen und Schüler für das Format und die Idee eines Erklärvideos zu sensibilisieren und auf das anschließende praktische Vorgehen vorzubereiten, ist es sinnvoll, ein entsprechendes Erklärvideo im Netz anzuschauen. Besonderheiten eines solchen Medienproduktes und Kriterien für ein gelungenes Erklärvideo können anschließend im Plenum gesammelt und besprochen werden.

Aufbauend auf die Inhalte der Leçon 2 Bienvenue au collège haben die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, mit Hilfe eines selbst erstellten Erklärvideos ihre Schule zu präsentieren. Anknüpfend an die Höraufgabe von Seite 40, in der französische Schülerinnen und Schüler ihre Schule vorstellen, präsentieren die Lernenden nun ihre eigene Schule.

Dafür können sie z. B. typische Szenen eines Schulalltages und die Besonderheiten der deutschen Schule bzw. des deutschen Schulsystems darstellen. Sie können eine Szene im Klassenraum unter Verwendung des gelernten Unterrichtsvokabulars drehen oder dokumentieren, was sie an Schule generell mögen und was nicht oder wo ihre Lieblingsplätze und -orte an ihrer Schule sind.

Bei der filmischen Verarbeitung der Ideen und Informationen sollten die Schülerinnen und Schüler diese mit Hilfe eines sogenannten Storyboards strukturieren. Ein Storyboard hilft den Lernenden dabei, einen roten Faden für ihren Film zu entwickeln.

Als Adressaten für das Lernprodukt könnte eine Partnerschule fungieren, welche wiederum mit einem ähnlichen Produkt antworten könnte. Nähere Infos und Kontakte zu möglichen Partnerschulen findet man unter: <https://www.etwinning.net/de/pub/index.htm>

Bei der eigentlichen Aufnahme des Filmes reicht häufig die Bordkamera von Tablet oder Smartphone. Erläuterungen können auf Französisch gesprochen werden. Bei aufwendigeren Projekten bieten sich die oben genannten Apps an.

Wenn sich die Schülerinnen und Schüler gegenseitig ablichten und die Bilder in ihr Erklärvideo einbinden, sollte die Lehrkraft das Thema Bild- und Urheberrecht besprechen. Nützliche Informationen, die speziell für den Bereich Schule sachgerecht aufgearbeitet wurden, findet man auf der Seite <https://www.internet-abc.de>.

### Didaktische Anmerkung

Das bewegte Bild gilt als Leitmedium der Jugendlichen des 21. Jahrhunderts. (Erklär-)Videos sind vor allem über das partizipative Videoportal YouTube zu einem milliardenfach genutzten Format geworden. Schülerinnen und Schüler bedienen sich regelmäßig an dieser thematisch vielseitigen Plattform, häufig auch für Unterrichtszwecke. Da liegt es nahe, dass Schülerinnen und Schüler durch Unterstützung von Schule aus der passiven Rolle des Konsumenten heraustreten und anfangen, aktiv als kreative Produzenten eigene Videos umzusetzen. Durch die Rezeption und Analyse der erstellten Videos setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit dem im Video erklärten Inhalt intensiv auseinander. Prinzipiell lassen sich die Videos mit vergleichsweise geringem Aufwand rezipieren und selbst produzieren.

Weitere Informationen und konkrete Unterrichtsbeispiele, in denen das Format des Erklärvideos genutzt wird, finden sie auf der Internetseite von Film und Schule NRW (<https://www.filmundschule.nrw.de/de/>).

Mögliche weitere Anknüpfungspunkte für die vertiefende und weiterführende Arbeit mit Erklärvideos bieten sich im Buch z. B. an in:

- Module B: Ein Rezept vorstellen.

#### Für den Kompetenzrahmen der KMK (Stand 2016) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

- 2.1 Interagieren
- 3.1 Entwickeln und Produzieren
- 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten
- 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen
- 6.1 Medien analysieren und bewerten (insbes. 6.1.1)

#### Für den Medienkompetenzrahmen des Landes NRW (Stand 2017) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

- 1 Bedienen und anwenden (insbes. 1.1, 1.2, 1.4)
- 4 Produzieren und Präsentieren (insbes. 4.1, 4.2, 4.4)
- 5 Analysieren und reflektieren (insbes. 5.1)

## 2. Lernjahr    Module C – Visitons Marseille

Der Schwerpunkt der Medienkompetenzbildung liegt bei diesem Beispiel auf der **Basiskompetenz 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren** sowie **Basiskompetenz 3: Produzieren und Präsentieren** (NRW: Basiskompetenz 2 und 4)

Die Schülerinnen und Schüler erstellen einen guide audio für Marseille.

Die Erstellung des guide audio kann realisiert werden, indem die Schülerinnen und Schüler in Partner- oder Gruppenarbeit

- einzelne Sehenswürdigkeiten mit Hilfe einer Audioaufnahme beschreiben.
- die Aufnahmen zu einem gemeinsamen guide audio zusammenfügen und weiter bearbeiten.

**Module C**



**Informationen entnehmen**

**Informationen verstehen**

**einem Stadtrundgang beschreiben**

**Wortfeld Zahlen**

**Wortfeld Stadtplan**

**Redemittel: Stadtbesichtigung**

**Tische**

**Documents**

**Boîte à outils**

# VISITONS MARSEILLE!

**In dieser «Täche» (Lernaufgabe) werdet ihr euch einen attraktiven Rundgang durch eine Stadt ausdenken. Dazu werdet ihr anhand einer Diashow Marseille erkunden und ausgewählte Ziele kennenlernen. Nützliche Wörter und Redewendungen findet ihr in der «Boîte à outils» auf S. 100/101.**

96 quatre-vingt-seize

**Module C**



Marseille est la deuxième plus grande ville de France avec un million d'habitants. La ville se trouve dans le sud de la France, au bord de la mer Méditerranée. Le transport maritime et le tourisme y jouent un rôle très important.

Après le travail, tout le monde est dehors pour profiter du soleil et de la mer ou pour discuter avec les copains à une terrasse de café ou jouer à la pétanque.

**1. AU BORD DE LA MÉDITERRANÉE**  
Regardez la photo et lisez le texte. Qu'est-ce que vous apprenez sur Marseille? Répondez en allemand.

**2. LES 1001 FACETTES DE MARSEILLE**  
a Regardez le film et prenez des notes.  
b Echangez vos informations et complétez vos notes.

**Informationen zu einer Stadt verstehen**

CD 124

quatre-vingt-dix-sept 97

Beispielseite aus Tous ensemble Schülerbuch 2 Seite 96 - 101

### Methodische Anmerkung

In diesem Modul werden Sehenswürdigkeiten und Besonderheiten der Stadt Marseille vorgestellt und beschrieben. Angeschlossen an die informierende Textarbeit im Buch können die Schülerinnen und Schüler weitere Informationen zu den vorgestellten oder auf S. 100 erwähnten Sehenswürdigkeiten (Le Vieux-Port, La Cathédrale, Le Château d'If, Les Plages...) sammeln. Weitere Sehenswürdigkeiten wie das Stade Vélodrome der Fußballmannschaft von Olympique Marseille oder das Palais Longchamp oder andere können je nach individuellem Interesse der Lerngruppe ebenso für den guide audio ausgewählt werden.

Die Gruppe einigt sich zuerst über die Arbeitsverteilung (z. B. Wer sucht Informationen zu welcher Sehenswürdigkeit?). Es werden Wege besprochen, um diese Informationen zu beschaffen (Internet, Suchmaschinen). Suchergebnisse werden dokumentiert und abgelegt. Die Schülerinnen und Schüler fassen ihre Infor-

mationen schriftlich zu einem (französischen) Text zusammen (maximale Länge angeben!), der dann als Vorlage für die Erstellung des guide audio dient. Eventuell vorab die Nutzung des Dictionnaire im Schülerbuch oder die Nutzung eines Online Wörterbuches einüben. Die erstellten Texte werden vorab besprochen und korrigiert.

Die eigentliche Aufnahme des guide audio kann mit Hilfe einer einfachen Sprachmemo auf dem Smartphone oder dem Tablet realisiert werden. Die Aufnahmen werden angehört, verbessert und im Anschluss den anderen Gruppen vorgespielt.

### Didaktische Anmerkung

Durch die Bearbeitung des guide audio trainieren die Lernenden ihre Aussprache aber auch das gezielte Hören und Verstehen in der Zielsprache. Außerdem erfahren sie zugleich etwas über die jeweilige Sehenswürdigkeit der Stadt Marseille.

Bei der Transformation des Lernproduktes vom Text in eine Audioaufnahme sprechen die Lernenden die Informationen wiederholend ein. Durch das Repetieren des Textes bis zu einer gelungenen finalen Aufnahme werden die Informationen nachhaltig verinnerlicht. Diese Übung sorgt dafür, dass der zu erlernende Stoff intensiv umgewälzt wird.

Zudem ist der eigentliche Anspruch der Schülerinnen und Schüler an ihr eigenes Lernprodukt hoch. Es ist für sie von großer Bedeutung, dass die selbsterarbeiteten Informationen auch sachlich korrekt und schülergerecht an die Hörer in der eigenen Klasse weiter gegeben werden. Durch dieses Unterrichtssetting versetzt sich der Lernende in die Perspektive des Lehrenden und überprüft sein dargestelltes Wissen genau. Die technischen Hürden bei der Umsetzung dieser Unterrichtsidee sind sehr niedrig. Die Möglichkeit, einen Text zu diktieren und Sprache aufzunehmen, ist heute auf jedem mobilen Endgerät vorhanden. Oft sind diese Werkzeuge als Basisfunktionen auf den mobilen Geräten vorab installiert und von den Schülerinnen und Schülern leicht zu bedienen.

Für größere Audioprojekte wie Blogs oder Hörbücher bietet sich die Online-Plattform Audacity an. Diese kostenfreie Software ermöglicht das Mischen und Bearbeiten von Audiodateien auf beliebig vielen Spuren.

#### Für den Kompetenzrahmen der KMK (Stand 2016) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

- 1.1 Suchen und Filtern
- 2.1 Interagieren
- 2.3 Zusammenarbeiten (insbes. 2.3.2)
- 3.1 Entwickeln und Produzieren (insbes. 3.1.1)
- 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen (insbes. 5.2.1)
- 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren (insbes. 6.1.1)

#### Für den Medienkompetenzrahmen des Landes NRW (Stand 2017) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

- 1 Bedienen und anwenden (insbes. 1.1, 1.2)
- 2 Informieren und recherchieren (insbes. 2.1, 2.2)
- 4 Produzieren und Präsentieren (insbes. 4.1)

### 3. Lernjahr    Leçon 1 – Scènes en image

Der Schwerpunkt der Medienkompetenzbildung liegt bei diesem Beispiel auf der Basiskompetenz 3: Produzieren und Präsentieren (NRW: Basiskompetenz 4).

In diesem Zusammenhang bietet es sich auch an, das Thema rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bild-), Urheber- und Nutzungsrechts, sowie den Umgang mit persönlichen und fremden Daten zu besprechen (KMK: 3 und NRW: 1.4, 4.4).

Die Schülerinnen und Schüler erstellen einen Fotoroman zum Thema Freundschaft.

Der Comic kann realisiert werden, indem die Schülerinnen und Schüler z. B.

- auf die App Book Creator zurückgreifen.

**1**    Approche    Atelier    **Action**  
Tâche

Scènes en images → CDA 14/20

a Inventez une histoire pour faire un roman-photo.  
Une des deux photos peut vous inspirer.



- Quel est le problème?
- Qu'est-ce qui s'est passé avant?
- Qu'est-ce qui va se passer après?
- Quelle est la solution?

b Notez vos idées pour les scènes. Ecrivez un dialogue par scène. → S10  
Jouez chaque scène et prenez des photos.  
Mettez les photos dans le bon ordre et ajoutez les dialogues.

c Montrez vos résultats à la classe et faites une évaluation. → S20

**Mon bilan: Du kannst**

- Szenen für einen kleinen Foto-Roman schreiben und an der Umsetzung mitwirken.

→ CDA 15-17/Bilan, Auto-évaluation

20 vingt

Beispielseite aus Tous ensemble Schülerbuch 3 Seite 20



## Methodische Anmerkung

Die Funktion „Comic“ in der App Book Creator bietet die Möglichkeit, das Erlernete der Leçon 1 mit Hilfe von selbst aufgenommenen Bildern in Verbindung mit passenden Comicillustrationen noch einmal zusammenzufassen und individuell zu gestalten.

Dabei können sich die Schülerinnen und Schüler an den Aufgaben aus dem Schülerbuch auf Seite 20 orientieren und die dort vorgeschlagene Auseinandersetzung mit dem Thema Freundschaft als Vorlage für einen eigenen Fotoroman nutzen.

Bevor die Schülerinnen und Schüler sich gegenseitig ablichten, und die Bilder in ihren Fotoroman einbinden, sollte die Lehrkraft das Thema Bild- und Urheberrecht besprechen. Nützliche Informationen, die speziell für den Bereich Schule sachgerecht aufgearbeitet wurden, findet man auf der Seite des internet-abc (<https://www.internet-abc.de/>).

Die fertigen Produkte können als PDF ausgedruckt oder miteinander kombiniert werden. Das Lernprodukt kann auch gespeichert oder den Schülerinnen und Schülern per Mail zur Verfügung gestellt werden.

## Didaktische Anmerkung

Fotoromane und Comics kennen die Schülerinnen und Schüler aus ihren Illustrierten. Vorab können die Lernenden entsprechendes Material von zu Hause mitbringen, um typische Gestaltungselemente gemeinsam zu erarbeiten und für die Weiterarbeit zu besprechen.

Bei der Bearbeitung des Produkts lernen die Schülerinnen und Schüler grundlegende Fähigkeiten der Fotogestaltung mit Hilfe der App Book Creator kennen. Sie erstellen ein einfaches Medienprodukt, indem sie die Wirkung von Standbildern nutzen und mit Comicillustrationen verbinden. Der Fotoroman kann jederzeit in einer der folgenden Lektionen erweitert werden.

### Für den Kompetenzrahmen der KMK (Stand 2016) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

- 2.3 Zusammenarbeiten
- 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten
- 3.1 Entwickeln und Produzieren (insbes. 3.1.1)
- 3.2 Weiterverarbeiten und integrieren
- 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten
- 6 Analysieren und Reflektieren

### Für den Medienkompetenzrahmen des Landes NRW (Stand 2017) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

- 1 Bedienen und Anwenden (insbes. 1.1., 1.2, 1.4)
- 4 Produzieren und Präsentieren (insbes. 4.1, 4.2, 4.4)
- 5 Analysieren und Reflektieren (insbes. 5.1, 5.3)
- 6 Problemlösen und Modellieren

### 3. Lernjahr      Leçon 3 – Mon/Ma corres arrive bientôt

Der Schwerpunkt der Medienkompetenzbildung liegt bei diesem Beispiel auf der Basiskompetenz 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren, der Basiskompetenz 2: Kommunizieren und Kooperieren und der Basiskompetenz 3: Produzieren und Präsentieren (NRW: Basiskompetenz 2, 3 und 4)

Die Schülerinnen und Schüler nutzen eine digitale Pinnwand in Form eines sogenannten Padlet, um Informationen zum Thema der Leçon 3 Les échanges, ça change zu dokumentieren und zu teilen. Das Erstellen einer digitalen Pinnwand kann realisiert werden, indem die Schülerinnen und Schüler - das webbasierte Angebot von Padlet.com nutzen.

**3** Approche    Atelier    **Action**  
Tâche

Choisissez tâche A ou B.

**A Mon/Ma corres arrive bientôt** → CDA 59/04  
Vous allez recevoir un corres français / une corres française.

a Lisez les fiches et choisissez un / une corres.

**A** **Margaux**, 15 ans, de Grenoble, 2 frères, 1 sœur, 1 chien  
♥ athlétisme, tennis, escalade, ski  
langues: anglais (3 ans) + allemand (1 an)

**B** **Pierre**, 15 ans, de Strasbourg, aime les animaux, fan de basket et de cinéma, joue de la guitare, adore les BD, bilingue: français/allemand

**C** **Kemal**, 14 ans, de Perpignan, 1 frère, 1 sœur, fan de rap  
sports: handball (gardien de but), natation, langues: anglais, allemand  
J'adore bricoler.

**D** **Zoha**, 14 ans, de Lille, 2 sœurs, fan de danse, musique, chante dans une chorale, joue du piano  
J'adore sortir avec mes copines.

**B Mon blog**  
Vous avez fait un voyage intéressant:  
- un voyage pendant les vacances  
- un voyage de classe  
- un échange scolaire  
- un séjour linguistique ...  
Ecrivez un blog et illustrez-le avec des photos.  
Qu'est-ce que vous voulez raconter?  
Qu'est-ce qui vous a marqué? Notez quelques mots-clés.  
Qu'est-ce qui pourrait intéresser vos lecteurs? → S9

**Tip**  
Avant un échange scolaire, apprenez quelques expressions utiles. → S21

**Bilan: Du kannst**

- mit deinem Austauschpartner / deiner Austauschpartnerin Kontakt aufnehmen oder
- einen Blog schreiben

60 soixante      soixante-et-un 61

Beispielseite aus Tous ensemble Schülerbuch 3 Seite 60 - 61

#### Methodische Anmerkung

Die Schülerinnen und Schüler können in Anlehnung an die Arbeitsaufträge auf Seite 60 - 61 Ideen und Assoziationen zu einem möglichen Austausch mit einer französischen Partnerschule sammeln. Zunächst erfolgt ein kurzes gemeinsames Brainstorming, bei dem alle Schülerinnen und Schüler über einen Link ihre Ergebnisse und Beiträge in einem Padlet zuordnen und einstellen.

Die Ideen werden systematisiert und geclustert. Anschließend kann die Lehrkraft einzelnen Gruppen verschiedene Aufgaben zuordnen, so dass jede Gruppe einen Teil der Planung und Organisation des Austausches erledigt. Dafür werden einzelne Kategorien in das Padlet eingestellt. Themen könnten sein:

- das erste Kennenlernen und Treffen zwischen zwei corres
- mögliche Aktivitäten mit den corres vor Ort während der Woche oder am Wochenende
- ein Wochenplan bzw. ein Wochenprogramm

- allgemeine Informationen über die Klasse und die Schule
- allgemeine Informationen über den Ort und die Umgebung
- Fragen an den corres beim ersten Treffen oder Kontakt

Die Gruppen erarbeiten ihre Themen kollaborativ und fügen die Ergebnisse in das dafür vorgesehene Padlet ein. Die Lehrkraft und die Klasse sehen dabei in Echtzeit, wie sich das Padlet langsam füllt. Die gesammelten und dargestellten Ergebnisse können in einem nächsten Schritt in Form einer Präsentation (z. B. Museumsrundgang) vorgestellt werden. Dabei können je nach Einstellung des Padlets die Lernenden die Ergebnisse der anderen kommentieren, ergänzen oder moderieren.

Das Padlet kann über den erstellten Link jederzeit weiter bearbeitet und gefüllt werden. Die Lernenden können auch eigene Steckbriefe oder kurze Videopräsentationen von sich, der Klasse oder der Schule einfügen. Findet ein realer Austausch statt, können die Schülerinnen und Schüler das Padlet als Blog für eine Art Reise – bzw. Austauschstagebuch nutzen und es mit weiteren Informationen füllen. Beispiel für einen Blog findet sich in der Leçon auf Seite 52-55.

### Didaktische Anmerkung

Ein Padlet ist eine einfach zu handhabende digitale Pinnwand, an welche Inhalte ähnlich wie Haftnotizen in Echtzeit gesammelt werden. Dabei spielt es keine Rolle, mit welchem Endgerät die Lernenden auf das Padlet zugreifen.

Das Arbeiten mit Padlet erspart einem die oft unhandliche, zeitintensive und wenig nachhaltige Arbeit mit Plakaten oder Postern. Als Zugabe können auf diesem digitalen Poster auch noch Filme, Audioaufnahmen, zusätzliche Dokumente und Links zu anderen Inhalten im Internet hinzugefügt werden.

Via Link kann jeder auf das Padlet zugreifen. Die einzige technische Herausforderung für die Nutzung von Padlet ist ein Internetzugang. Das geht auf jedem digitalen Endgeräte und ermöglicht den Lernenden von überall zu jederzeit auf das Padlet zuzugreifen. Eltern oder Freunde der Schülerinnen und Schüler können auf das Werk über einen Link genauso zugreifen.

Für die Lernenden kann das Erstellen eines Padlets zudem ein erster Einstieg in die Arbeit mit Webseiten oder Blogs sein.

Mögliche Anknüpfungspunkte ergeben sich entsprechend der o. a. Möglichkeit zur Nutzung des Werkzeuges Padlet jederzeit und überall im Schülerbuch. Egal ob zum Erstellen von Vokabellisten, Wortgruppen, Brainstorming für ein Thema, pro und contra Diskussionen, Ergebnisse eines Projektes etc.

#### Für den Kompetenzrahmen der KMK (Stand 2016) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

- 1.3 Speichern und Abrufen
- 2.2 Teilen
- 2.3 Zusammenarbeiten
- 3.1 Entwickeln und Produzieren
- 3.2 Weiterverarbeiten und integrieren
- 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen
- 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

#### Für den Medienkompetenzrahmen des Landes NRW (Stand 2017) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

- 2 Informieren und Recherchieren (insbes. 2.1, 2.2)
- 3 Kommunizieren und Kooperieren (insbes. 3.1)
- 4 Produzieren und Präsentieren (insbes. 4.1, 4.2)

## 4. Lernjahr    Leçon 1 – Zoom sur la Guadeloupe

Der Schwerpunkt der Medienkompetenzbildung liegt bei diesem Beispiel auf der Basiskompetenz 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren (NRW: Basiskompetenz 2)

Die Schülerinnen und Schüler erstellen ein landeskundliches Quiz über die Guadeloupe. Die Schülerinnen und Schüler lernen im spielerischen Wettbewerb, indem sie selbständig ein Online-Quiz erstellen und dieses in der Klasse durchführen. Dazu verwenden sie das Onlineangebot kahoot.it

**1**    Approche    Atelier    **Action**  
**Tâche**

**Zoom sur la Guadeloupe** → CDA 15/17  
Réalisez une présentation sur la Guadeloupe. → S16/S25

Vous pouvez faire

- une présentation sur votre ordinateur.
- une exposition murale.
- une dégustation de spécialités antillaises.
- ...

Choisissez un thème qui vous intéresse particulièrement.  
Dans la médiathèque (p 19-23), vous trouverez des informations:

<b>M1</b> Fêtes	<b>M5</b> Récif de corail
<b>M2</b> Paroles et musique	<b>M6</b> Les cyclones
<b>M3</b> Desserts antillais	<b>M7</b> Les bons gestes
<b>M4</b> Animaux des tropiques	


**Savoir-faire**

- Faites des recherches.
- Faites un plan de travail.
- Faites une introduction avec des informations générales.
- Préparez un texte.
- Illustrez-le (photos, cartes, graphiques).
- Faites un dictionnaire pour les autres groupes.
- Entraînez-vous à présenter.

**Mon bilan: Je sais**

- faire des recherches et structurer les informations.
- choisir un mode de présentation.


**Evaluation:**  
Commentez la présentation des autres groupes. Est-ce que la présentation vous donne envie de visiter la Guadeloupe? Pourquoi? Discutez. → S17/S26  
→ CDA 16-18/Bilan, Auto-contrôle




**1**    Approche    Atelier    **Action**  
**Médiathèque**

Ici, vous trouverez des informations supplémentaires pour faire la tâche (page 18).  
Utilisez un dictionnaire pour les mots que vous ne pouvez pas deviner. → S6

**M1 Fêtes**




Pour la fête de Pâques, tout le monde se retrouve à la plage pour se baigner, jouer aux cartes, aux dominos ou au foot. Ce jour-là, les habitants préparent le fameux Matété, un plat à base de crabe.



Au mois d'août, les femmes défilent dans les rues de Pointe-à-Pitre. Elles portent des robes traditionnelles et des grands paniers remplis de plats typiques. La fête des cuisinières se termine bien sûr autour d'un grand buffet avec musique et danse.

**M2 Paroles et musique**

Sa kay? Wè, sa kay.  
Bonjour!  
A dèmen!  
Ovwa!



Aux Antilles françaises, on parle français et créole. La langue créole est née à l'époque de l'esclavage. C'est un mélange, ici, entre la langue française et les langues africaines et amérindiennes.

La musique traditionnelle de la Guadeloupe s'appelle le Gwoka. Les musiciens chantent en créole sur des rythmes de tambour et tout le monde danse. Aujourd'hui, le Gwoka influence les musiques pop de l'île, comme le Zouk.

18 19

Beispielseite aus Tous ensemble Schülerbuch 4 Seite 18 - 23

### Methodische Anmerkung

Bevor die Schülerinnen und Schüler ihr Quiz über die Webseite create.kahoot.it erstellen, sollte ein Beispielquiz exemplarisch durchgeführt werden. Über create.kahoot.it findet man eine Vielzahl von Vorlagen, die für die Quizerstellung genutzt werden können.

Ausgehend von den Informationen auf Seite 18ff, die die Schülerinnen und Schüler in arbeitsteiligen Gruppen bearbeiten und im Anschluss an ihre Präsentation, sammeln die Lernenden Fragen für das eigene Quiz. Damit das Quiz nicht ausufernd wird, sollte die Lehrkraft die Anzahl der Fragen vorgeben.

Das Onlinequiz ermöglicht den Schülerinnen und Schülern zu überprüfen, ob die in ihrer Präsentation vermittelten Inhalte bei ihren Mitschülerinnen und -schülern korrekt angekommen sind, da nach jeder Fragerunde ein direktes Feedback über die die Anzahl der richtigen und falschen Antworten erfolgt.

Einmal erstellte und durchgeführte Quiz werden automatisch gespeichert und können jederzeit wiederholt werden. Zudem bietet das Angebot die Möglichkeit, die erstellten Quiz weiter zu bearbeiten und mit zusätzlichen Inhalten zu füllen.

### Didaktischer Kommentar

Ein Vorteil der App ist das direkte Feedback an die Lernenden, während sie spielen. Sie bekommen ihren aktuellen Leistungsstand unmittelbar gespiegelt und können diesen in den Kontext der Klasse einordnen. Dasselbe gilt für die Lehrkraft – zudem hat diese die Möglichkeit die Ergebnisse zu speichern.

Die Erstellung eines Quiz durch die Lerner hat die folgenden Vorteile: Zu jeder Frage gehören vier Antworten, welche die Schülerinnen und Schüler erfahrungsgemäß so gestalten, dass sie nicht sofort als richtige Antwort von den Mitschülerinnen und Mitschülern erkennbar ist. Neben der korrekten Lösung wird dabei immer versucht, weitere scheinbar richtige Antworten vorzuschlagen, die der eigentlichen Lösung sehr ähnlich sind. Die intensive Beschäftigung mit den Inhalten sorgt dafür, dass diese besonders gut haften bleiben.

Insgesamt ist kahoot.it ein niedrighschwelliges und einfach zu bedienendes Angebot, das eine geringe Vorbereitungszeit benötigt und den Spieltrieb der Lernenden trifft. Die Schülerinnen und Schüler sind mit großem Eifer und hochkonzentriert bei der Sache (egal zu welcher Tageszeit). Benutzen sollte man die App allerdings nicht, wenn nebenan Abitur-Klausuren geschrieben werden.

Mögliche weitere Anknüpfungspunkte für die vertiefende und weiterführende Arbeit mit dem Angebot des Onlinequiz von create.kahoot.it bieten sich überall im Buch an. So könnten die Schülerinnen und Schüler weitere Fragerunden zu den landeskundlichen Themen in den folgenden Lektionen erstellen oder Teile der erlernten Grammatik mit Hilfe des Angebotes wiederholen.

#### Für den Kompetenzrahmen der KMK (Stand 2016) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

- 1.1 Suchen und Filtern
- 1.3 Speichern und Abrufen
- 3.1 Entwickeln und Produzieren
- 3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren
- 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen (insbes. 5.2.1.)
- 6.1 Medien analysieren und bewerten (insbes. 6.1.1., 6.1.3.)

#### Für den Medienkompetenzrahmen des Landes NRW (Stand 2017) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

- 1 Bedienen und Anwenden (insbes. 1.1, 1.2, 1.3)
- 2 Informieren und Recherchieren (insbes. 2.1, 2.2)
- 4 Produzieren und Präsentieren (insbes. 4.1, 4.2)
- 5 Analysieren und reflektieren (insbes. 5.1, 5.3)




## 4. Lernjahr    Leçon 3 – Louis XIV, le Roi-Soleil

Der Schwerpunkt der Medienkompetenzbildung liegt bei diesem Beispiel auf der Basiskompetenz 3: Produzieren und Präsentieren (NRW: Basiskompetenz 4)


Die Schülerinnen und Schüler produzieren einen Trickfilm und stellen einen Tag am Hofe Ludwigs XIV dar.

Das Erstellen des Trickfilmes kann realisiert werden, indem die Schülerinnen und Schüler  
- die App Puppet Pals nutzen.


**3** Approche



Approche



**A** **Jamais seul!** Louis XIV est le centre de la vie du château. Il a un emploi du temps très strict et la cour doit suivre son rythme.



Tous les matins, le roi se lève à 8 heures. Une demi-heure plus tard, une centaine de personnes vient assister à la cérémonie du Grand Lever: les valets habillent et maquillent le roi.



Avant d'aller à la messe, Louis XIV traverse la galerie des Glaces où des courtisans l'attendent. C'est le seul moment de la journée où ils ont le droit de s'adresser au roi.

**A 11 heures, Louis XIV réunit ses ministres. Il discute leurs propositions et discute avec eux des affaires de l'Etat, comme par exemple des finances ou de la guerre. Mais à la fin, c'est lui qui prend toutes les décisions.**




**Le roi prend son repas à 13 heures. On installe une table dans sa chambre, car les salles à manger n'existent pas. Au menu, il y a des soupes, cinq à sept plats de viande ou de poisson et des desserts.**




**B**



L'après-midi, le roi aime partir à la chasse ou se promener dans les jardins avec des dames de la cour. Tout le monde peut entrer dans les jardins à condition d'être bien habillé.



A partir de 19 heures, on s'amuse au château. Le roi joue au billard ou aux cartes avec les courtisans. Certains perdent beaucoup d'argent aux jeux. Souvent, le roi assiste à un concert de Lully ou regarde une pièce de théâtre.



A 20 heures, c'est le souper. Le roi mange en famille avec la reine et leurs enfants. Mais ils ne sont pas seuls: une foule de visiteurs vient assister à ce spectacle.



Même la nuit, Louis XIV n'est jamais seul. Il y a toujours un valet qui dort dans la chambre du roi.

**4 parler** **La journée de Louis XIV**  
a) Faites une fiche avec l'emploi du temps du roi.  
b) Dites pourquoi Louis XIV n'avait pas de vie privée (Privatleben). → S10 → CDIA 422 - 423

**5 parler** **La vie d'une célébrité**  
Aimeriez-vous vivre comme Louis XIV vivait? Dites pourquoi.  
Exemple: J'aimerais / Je n'aimerais pas vivre dans un château parce que ... → CDIA 425

**6 écouter** **Musique**  
Écoutez en classe ce morceau de musique baroque (Barockmusik) de Lully. Quels instruments est-ce que vous reconnaissez (erkennst ihr)?  
Cembalo

la guitare    la flûte  
la percussion    le violon    le clavecin<sup>1</sup>

58 59

Beispielseite aus Tous ensemble Schülerbuch 4 Seite 58 - 59

### Methodische Anmerkung

In dieser Lektion werden die Schülerinnen und Schüler an den Hof des Sonnenkönigs geführt. Dabei erhalten sie allgemeine Informationen über das Leben in der damaligen Zeit und speziell über das Leben des Königs (S. 56-59 und S. 65-69).

Zunächst können die Informationen über den König und seinen Hof mit Hilfe der Aufgabenvorschläge im Buch erarbeitet werden.

Anschließend erstellen die Schülerinnen und Schüler in Gruppenarbeit kleine animierte Trickfilme und lassen den König und seine Mitarbeiter am Hof lebendig werden. Dafür wählen sie die puppenähnlichen Figuren aus der App und einen passenden Hintergrund für die Animation. Sie können auch Figuren

von Louis XIV aus dem Internet oder über ein Foto aus dem Buch einbinden. Anschließend können die Schülerinnen und Schüler die Informationen in Form von Dialogen animieren und mit einem passenden Sprechtext aufnehmen.

Angebunden an den Arbeitsauftrag, Ludwig XIV darzustellen, können die Lernenden mit Hilfe der App, z. B.

- einen kurzen Film über den typischen Tagesablauf aus der Sicht des Königs erstellen (S. 58, 4).
- das Leben am Hof und der Gefolgschaft des Königs darstellen (S. 56-57).
- eines der vorgeschlagenen Themen der Seiten 64-96 umsetzen und animieren.

Die Trickfilme werden im Plenum vorgestellt und besprochen. Die Filme können auch bei einem Frankreichtag der Schule, als Ergebnis einer Projektwoche oder im Rahmen eines Schulfestes präsentiert werden.

### Didaktische Anmerkung

Die technischen Hürden bei der Umsetzung dieser Unterrichtsidee sind sehr niedrig. Die Möglichkeit, einen Dialog aufzunehmen und damit Sprechanlässe zu schaffen, ist mit Hilfe der App sehr einfach und intuitiv. Diese Arbeitsform kommt auch Schülerinnen und Schülern entgegen, die nicht so gerne vor einem Publikum sprechen. Motivierend kann es auch sein, die einzelnen Episoden der Geschichte von Beginn an mit Blick auf eine größere Öffentlichkeit zu konzipieren.

Die gemeinsame Produktion eines Trickfilmes bietet sich für kollaborative Arbeitsphasen mit mobilen Geräten besonders gut an. Insbesondere die Möglichkeit, eigene Charaktere und Hintergründe frei auszuwählen spricht die Kreativität der Schülerinnen und Schüler an. Sie können Geschichten erfinden und erzählen und werden dabei zum Sprechen animiert. Dadurch dass die Schülerinnen und Schüler ihren Sprechtext mehrfach einsprechen müssen, bis die Aufnahme ihren Ansprüchen genügt, findet eine intensive Sprachumwälzung statt.

Bei schwächeren Schülerinnen und Schülern kann es hilfreich sein, ein Storyboard zugrunde zu legen. Das Erstellen eines Trickfilms mit vorgegebenen Figuren kann in 45-90 Minuten gelingen und gut zum Einstimmen in die Trickfilmarbeit dienen. Für die Audioaufnahmen sollte die Gruppe eine ruhige Umgebung wählen.

Ein möglicher Anknüpfungspunkt ergibt sich in Leçon 4 (Seite 81), indem die Schülerinnen und Schüler einen Dialog im Fremdenverkehrsamt darstellen.

**Für den Kompetenzrahmen der KMK (Stand 2016) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:**

- 3.1 Entwickeln und Produzieren
- 3.2 Weiterverarbeiten und integrieren (insbes. 3.2.1)

**Für den Medienkompetenzrahmen des Landes NRW (Stand 2017) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:**

- 1 Bedienen und Anwenden (insbes. 1.2)
- 4 Produzieren und Präsentieren (insbes. 4.1, 4.2)

# 5. Lernjahr    Leçon 1 – Paris dessine son avenir

Der Schwerpunkt der Medienkompetenzbildung liegt bei diesem Beispiel auf der Basiskompetenz 3: Produzieren und Präsentieren und der Basiskompetenz 5: Problemlösen und Handeln (NRW: Basiskompetenz 4 und 6)

In diesem Beispiel erstellen die Schülerinnen und Schüler eine thematisch gebundene Wortwolke zu Paris heute und 2050.

Das Erstellen der Wortwolke kann realisiert werden, indem die Schülerinnen und Schüler z. B. das webbasierte Angebot von [www.wortwolke.de](http://www.wortwolke.de) nutzen.

## 1 Paris dessine son avenir

**A** CD 01

Paris? Beaucoup de monde voudrait y habiter, car c'est le centre politique, économique et culturel de la France. 12 millions de personnes vivent déjà dans Paris et sa banlieue. D'année en année, la population augmente, et par conséquent, la pollution devient de plus en plus problématique.

C'est pourquoi la ville de Paris a chargé l'architecte belge Vincent Callebaut de concevoir un projet futuriste et écologique. Dans son projet «Paris Smart City 2050», l'architecte a imaginé des tours ultramodernes au-dessus des anciens bâtiments pour créer de nouveaux appartements. Des panneaux solaires et des éoliennes permettront de chauffer l'eau des appartements et de fournir l'électricité nécessaire. On trouvera à chaque étage des terrasses ou des balcons végétalisés, où les habitants pourront cultiver leurs fruits et légumes. Ce projet restera-t-il un rêve ou deviendra-t-il réalité?

**Info Info Info**

A Paris, le prix des loyers est très élevé: il va de 25 à 40 euros par m<sup>2</sup>. Dans le 17<sup>e</sup> arrondissement, le prix des loyers s'élève à 26 euros en moyenne.

Tâche: Création et présentation d'un plan ou d'une maquette pour un immeuble.

**B** CD 02

A Paris, non seulement il n'y a pas assez de logements, mais aussi les loyers sont très chers. Alors la ville de Paris a fait construire des nouveaux quartiers avec des nouvelles formes d'habitation, comme par exemple la co-résidence ou les espaces partagés.

En effet, pour gagner de la place et pour payer moins cher, les habitants d'un immeuble utilisent certains espaces en commun, par exemple une grande terrasse ou une salle de sport. Certaines personnes partagent même une cuisine et un séjour avec leurs voisins: c'est ce qu'on appelle la co-résidence.

**Info Info Info**

A Paris, le prix des loyers est très élevé: il va de 25 à 40 euros par m<sup>2</sup>. Dans le 17<sup>e</sup> arrondissement, le prix des loyers s'élève à 26 euros en moyenne.

**1 lire Smart city 2050**

a Dans le texte A, quels mots est-ce que vous comprenez grâce à une autre langue? → S6

b Pourquoi est-ce qu'il faut des nouvelles idées pour la ville de Paris? → CDA 2/1

c Qu'est-ce que c'est, «Paris Smart City 2050»? Expliquez. Sur Internet vous trouverez des photos du projet. → S11

d Est-ce que vous aimeriez vivre dans cette ville du futur? Pourquoi?

**2 Nouvelles formes d'habitation**

a Lisez le texte B. Ou'est-ce que c'est, la co-résidence?

b Pourquoi les Parisiens choisissent-ils de plus en plus cette forme d'habitation? → CDA 3/2

**3 Vis-à-vis**

Quel serait le prix de la location (Miete) de votre chambre / appartement / maison sur la base du prix des loyers du 17<sup>e</sup> arrondissement à Paris? Comparez avec les prix de votre région.

8
9

Beispielseite aus Tous ensemble Schülerbuch 5 Seite 8 - 9

## Methodische Anmerkung

Mit Hilfe einer Wortwolke können die Schülerinnen und Schüler thematisch gebundene und kreative Assoziationsplakate erstellen.

Es bietet sich an, zwei verschiedene Wortwolken erstellen zu lassen. In einer Wortwolke sammeln die Lernenden ihre wichtigsten Assoziationen und Informationen über das heutige Paris. Dabei können sie an ihr Vorwissen anknüpfen. In einer zweiten Wortwolke notieren die Schülerinnen und Schüler die wichtigsten Informationen zum Thema Paris 2050 und nutzen dafür die Informationen aus den Texten von Seite 8-9. Diese werden anschließend in einer Wortwolke kreativ eingebunden.

Denkbar ist es auch, diese Aufgabe arbeitsteilig zu machen, so dass die von den einzelnen Gruppen gefertigten Wortwolken präsentiert, miteinander verglichen und diskutiert werden können.



Die fertigen Wortwolken können ausgedruckt oder auf dem Schulserver gespeichert werden. Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihre Wortwolke und erläutern sie (z. B. Welche Worte/Farben waren wichtig? Warum?)

Werden die Wortwolken digital gespeichert, können die Schülerinnen und Schüler auch ihre Erläuterungen einsprechen. Die fertigen Produkte werden von der Klasse kommentiert und/oder mit entsprechenden „Sternchen“ versehen. Dies bietet einen Anlass, Bewertungen/Likes z. B. in sozialen Netzwerken zu thematisieren.

### Didaktische Anmerkung

Wortwolken lassen sich besonders gut im (fremd-)sprachlichen Unterricht einsetzen, denn sie ermöglichen eine kreative Auseinandersetzung und Erarbeitung von Unterrichtsinhalten. Im vorgestellten Beispiel, können sich die Schülerinnen und Schüler mit Farben und Formen auseinandersetzen und eine Form kreativer Gestaltungskunst kennenlernen. Wortwolken können aber auch für die Vokabelarbeit genutzt werden, z. B. indem die Schülerinnen und Schüler im laufenden Unterricht Vokabeln sammeln, die sie nicht verstanden haben und zu einer gemeinsamen Wortwolke zusammenführen. Wortwolken eignen sich auch für die vertiefende Lektions- oder Lektürearbeit. So können die Lernenden mit Hilfe einer selbsterstellten Wortwolke z. B. einen Überblick über die wichtigsten Personen und Orte erstellen.

Stellt die Lehrkraft eine Wortwolke zu einem Thema zur Verfügung, können die Schülerinnen und Schüler die wichtigsten Figuren und Themen markieren (z. B. die Protagonist/innen rot, die Themen blau, die Orte grün). Überall dort, wo es darum geht, Assoziationen, Ideensammlungen, Wortfelder oder Zusammenfassungen zu visualisieren, kann die Wortwolke eine einfache und schnelle Unterstützung sein und damit eine ansprechende Alternative zur klassischen MindMap darstellen.

Mit Hilfe des Angebotes lassen sich auch Kompetenzen aus dem Kompetenzbereich Programmieren und Modellieren vermitteln. So können die Schülerinnen und Schüler einfache Befehle in Form von vorgegebenen Codes einpflegen und in die vorgesehene Wortliste einfügen. Auf diese Weise werden ähnlich wie bei einer Programmiersprache Inhalte wie Farbe und Größe des eingebundenen Wortes bestimmt. Fügen die Schülerinnen und Schüler z. B. den Code `20 test #ff0000` in die Wortliste ein, wird das Wort mit der Schriftgröße 20 und der Farbe rot dargestellt. Wird der Code nicht richtig formuliert, ist eine Darstellung nicht möglich und das System gibt eine Fehlermeldung.

Mögliche Anknüpfungspunkte ergeben sich entsprechend der o. a. Möglichkeit zur Nutzung des Werkzeuges „Wortwolke“ jederzeit und überall im Schülerbuch.

#### Für den Kompetenzrahmen der KMK (Stand 2016) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

- 3.1 Entwickeln und Produzieren (insbes. 3.1.1)
- 3.2 Weiterverarbeiten und integrieren
- 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren (insbes. 5.5.1, 5.5.2)
- 6.1 Medien analysieren und bewerten
- 6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

#### Für den Medienkompetenzrahmen des Landes NRW (Stand 2017) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

- 4 Produzieren und Präsentieren (insbes. 4.1, 4.2)
- 5 Analysieren und reflektieren (insbes. 5.2)
- 6 Problemlösen und modellieren (insbes. 6.1, 6.2)

## 5. Lernjahr    Leçon 4 – Saisis ta chance!

Der Schwerpunkt der Medienkompetenzbildung liegt bei diesem Beispiel auf der Basiskompetenz 3: Produzieren und Präsentieren (NRW: Basiskompetenz 4)

Die Schülerinnen und Schüler bewerben sich auf einen Praktikumsplatz in Frankreich.

Das Beispiel kann realisiert werden, indem die Schülerinnen und Schüler ein berufsbezogenes Bewerbungsschreiben mit Hilfe von Windows Word, Pages oder Open Office (je nach Verfügbarkeit) verfassen.

**4 Dossier**

**Atelier d'expression**

**5 Parler de son expérience professionnelle**  
Vous avez certainement (*bestimmt*) fait un stage découverte (*berufsbezogenes Praktikum*). Qu'est-ce que vous faisiez souvent / tous les jours? Ecrivez un petit texte pour votre rapport de stage (*Praktikumsbericht*). Vous pouvez utiliser un dictionnaire. → **S10**

Du ... au ... j'ai fait un stage dans ...  
Tous les matins, j'arrivais à ...

**6 Se préparer à un entretien de candidature**  
Amélia a un rendez-vous pour un entretien avec M. Charvet d'une entreprise de cosmétiques.

a Ecoutez l'entretien de candidature et répondez aux questions. → **S1-3**

- Pourquoi est-ce qu'Amélia a un rendez-vous avec M. Charvet?
- Elle voudrait découvrir quel service?
- Elle parle quelles langues?
- Elle est en quelle classe?
- Elle a passé des séjours dans quels pays étrangers?
- Est-ce qu'elle est prise pour le stage?

b Préparez un entretien de candidature pour un stage dans une entreprise française, puis jouez-le.  
Exemple: - Est-ce que vous êtes déjà allé(e) en France?  
- Oui. J'ai fait un stage ... → **S22**

Attention, dans cette situation, il faut vouvoyer votre interlocuteur / votre interlocutrice.

**7 Parler de ses intentions**  
Vous n'avez plus envie de partir en vacances avec vos parents. Réfléchissez à ce que vous aimeriez faire. Parlez de votre projet à votre partenaire.

J'aimerais  
Je voudrais  
J'ai envie de / d'

J'ai un peu peur de

trouver un job ...  
participer à ...  
m'engager pour ...  
faire un stage de ...  
partir avec ...  
découvrir ...  
apprendre à ...  
me tromper de train ...  
ne pas comprendre ...

Avant de faire l'Atelier d'expression, entraînez-vous:  
→ CDA: Zoom sur la grammaire  
→ G15, G35, G25, G13  
→ Exercices de grammaire: Déjà vu 6, 7 / En plus 7

- faire quel stage?  
- travailler dans quelle entreprise?  
- savoir parler quelle(s) langue(s) étrangère(s)?  
- apprendre le français pendant combien d'années?  
- aller en France / à l'étranger, pour combien de temps?  
- avoir des connaissances en informatique?  
- savoir utiliser quel logiciel?  
- s'engager au collège / dans un club?

44

Beispielseite aus Tous ensemble Schülerbuch 5 Seite 44

### Methodische Anmerkung

Um an das individuelle Vorwissen anzuknüpfen, ist es sinnvoll die Schülerinnen und Schüler nach ihren Praktikumserfahrungen zu befragen: Wer hat sich schon einmal beworben und welche Erfahrungen wurden dabei gemacht? Wer möchte sich in der nächsten Zeit bewerben (im In- oder Ausland)? Was könnte bei einer Bewerbung besonders wichtig sein? Die wichtigsten Kriterien für ein erfolgreiches Bewerbungsverfahren könnten so gesammelt werden.

Angelehnt an den Arbeitsauftrag auf Seite 44/6b, erstellen die Lernenden zunächst ein Bewerbungsschreiben, um zu einem Vorstellungsgespräch eingeladen zu werden.

Praktikumsstellen bei Vereinen und gemeinnützigen Organisationen bietet das Deutsch-Französische-Jugendwerk an: <https://www.dfw.org/junge-erwachsene/einen-job-eine-arbeit-oder-ein-praktikum-finden.html>



Die Schülerinnen und Schüler wählen aus dem Angebot eine passende Stelle aus und formulieren allein oder in Partnerarbeit ein Anschreiben und/oder einen Lebenslauf. Diese Arbeit könnte im Computerraum geschehen und im Rahmen einer Doppelstunde geleistet werden. Wird die Lerngruppe nicht bis zum Ende fertig, kann der Rest als außerschulische Aufgabe erledigt werden.

Hilfreiche Strukturen für die Erstellung des Produktes finden die Schülerinnen und Schüler im Buch auf Seite 48 unter Boîte à outils. Weitere Informationen zum Thema findet man auch unter [www.klett.de](http://www.klett.de) mit Hilfe des Codes 103610-0089. Auf der Internetplattform <https://europass.cedefop.europa.eu> werden zudem Angebote geschaffen, um einen entsprechenden internationalen CV auf der Zielsprache zu erstellen. Die fertigen Bewerbungsunterlagen können ausgedruckt und in der Klasse für einen Museumsgang ausgehangen werden. Ausgehend davon können Interviews geführt werden, bei denen die Schülerinnen und Schüler verschiedene Rollen einnehmen (Bewerber, Arbeitgeber etc.).

### Didaktische Anmerkung

Die Schülerinnen und Schüler befinden sich in Klasse 9/10 oft in einer Situation, in der sie sich Gedanken über eine Bewerbung auf eine Praktikumsstelle machen müssen oder gerade ein entsprechendes Schulpraktikum absolviert haben – vielleicht planen sie aber auch mit dem Übergang zur Oberstufe einen Aufenthalt im Ausland. In jedem Fall darf man bei diesem Thema von einem hohen Grad an Lebensweltbezogenheit ausgehen, der den Lernprozess entsprechend fördert.

Mit diesem Baustein vertiefen die Lernenden ihre Fähigkeiten im Umgang mit Programmen zur Textverarbeitung (einschließlich der Rechtschreib- und Grammatikfunktionen) und das Speichern und Weiterbearbeiten von Daten. Zudem ist es heute üblich, Bewerbungsschreiben am Computer zu erstellen. Dafür müssen gängige Regeln beachtet und eingeübt werden. Mit Hilfe der Informationen aus diesem Baustein erlangen die Lernenden die Fähigkeit, weitere Bewerbungen in ihrer Berufslaufbahn selbstständig neu zu gestalten.

#### Für den Kompetenzrahmen der KMK (Stand 2016) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

- 2.1 Interagieren
- 2.3 Zusammenarbeiten (insbes. 2.3.1)
- 3.1 Entwickeln und Produzieren
- 3.2 Weiterverarbeiten und Interagieren
- 3.3 Rechtliche Vorgaben beachten (insbes. 3.3.1, 3.3.2)
- 5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen (insbes. 5.2.1)

#### Für den Medienkompetenzrahmen des Landes NRW (Stand 2017) leistet diese Unterrichtsidee einen Beitrag zu den folgenden Teilkompetenzen:

- 1 Bedienen und Anwenden (insbes. 1.1, 1.2, 1.3)
- 3 Kommunizieren und Kooperieren (insbes. 3.1, 3.2)
- 4 Produzieren und Präsentieren (insbes. 4.1, 4.2, 4.3)

## Übersicht über die in der Broschüre erwähnten Werkzeuge

Die in der Broschüre genutzten Apps und Programme sind nach folgenden Kriterien ausgewählt worden:

- Sie sollen einfach zu bedienen sein sowohl für Lehrkräfte als auch Lernende.
- Die vorgestellten Apps und Programme sind, zu mindestens in der Basisfunktion, kostenlos. Diese Basisfunktionen sind ausreichend um die in der Broschüre dargestellten Unterrichtsideen umzusetzen.
- Bei der Auswahl der Apps und Programme stand der jeweilige Inhalt aus dem Lehrwerk und nicht die App oder das Programm im Vordergrund.
- Zudem ist bei der Auswahl darauf geachtet worden, dass die Apps und Programme möglichst breite inhaltliche Anwendungs- und Anknüpfungsmöglichkeiten über das hier beschriebene Beispiel hinaus bieten.

### Adobe Spark Video

<https://spark.adobe.com> oder als App

Mit dem Angebot von Adobe Spark können Texte und Fotos in eine hochwertige Grafik umgewandelt werden. Aus einer Vielzahl von Vorlagen lassen sich Worte, Bilder und Videos in unterhaltsame Storys zusammenfügen. Das Angebot kann im Web oder auf Mobilgeräten genutzt werden.

### Book Creator

<https://bookcreator.com/>

Mit dem Book Creator lassen sich sehr einfach multimediale eBooks gestalten. Texte, Bilder, Audiodateien, Filme und mittlerweile auch Comic-Elemente können wie bei einem Baukastensystem beliebig eingesetzt werden. Die erstellten Bücher lassen sich mit iBooks betrachten, aber auch als PDF oder Film ausgeben. Die App eignet sich sehr gut für Dokumentationen, Portfolios, erzählerische Projekte oder um Stationskarten erstellen zu lassen. Werden einzelne Themen in einem Buch arbeitsteilig in Gruppen erstellt können diese anschließend zu einem eBook kombiniert werden. Das Angebot ist am besten als App auf einem mobilen Gerät nutzbar. Seit letztem Jahr gibt es aber auch die Möglichkeit das Angebot von Book Creator mit dem Browser von Google Chrome zu nutzen. Allerdings ist die Einbindung von multimedialen Inhalten wie Ton und Video oder Foto aufwändiger als mit einem Tablet.

### CANVA

<https://www.canva.com>

Canva bietet die Möglichkeit auf einfachste Weise Flyer, Einladungen oder Poster zu gestalten. Die Bildbibliothek ermöglicht mit über 2 Millionen

Symbolen, Illustrationen und Fotos sowie Hunderte von kostenlosen Schriftarten das kreative Gestalten von Unterrichtsprodukten. Das Angebot ist als App verfügbar oder online im World Wide Web nutzbar.

### Google Earth

<https://www.google.com/intl/de/earth/>

Google Earth ermöglicht über die statischen Luftbilder hinaus eine zoom- und verschiebbare Bildansichten und damit einen Mehrwert gegenüber klassischem Kartenmaterial. Mit Hilfe von Google Earth habe die Schülerinnen und Schüler Möglichkeit Details einer Gegebenheit zu vergrößern und damit in einem anderen räumlichen Kontext zu betrachten. Ein ursprünglich statisches Bild wird dadurch erlebbar gemacht und einen größeren Zusammenhang gestellt. Entsprechende Beobachtungsaufträge machen eine Reise mit Google Earth zu einem kleinen Abenteuer. Die Dinge werden greifbarer und bleiben so intensiver haften. Um Google Earth nutzen zu können, muss das Programm als App oder Programm aus dem Internet heruntergeladen werden. Ab dem Moment ist das unbegrenzte Fliegen ohne Anmeldung möglich.

### iMovie (nur für IOS) und VivaVideo (IOS und Android)

<https://itunes.apple.com/de/App/imovie/id377298193?mt=8>

<https://vivavideo-free-video-editor.de.uptodown.com/android>

Für Filmprojekte sind iMovie und VivaVideo hervorragend geeignet. Filmclips, Fotos, Musik, Titel und Audioaufnahmen können mit Leichtigkeit zu einem Filmprojekt kombiniert werden. Die Werkzeuge zum

Schneiden, Tonspuren verändern oder trennen und um Bilder und Videos hinzuzufügen sind sehr leicht zu bedienen. Die beiden Tools sind die Einsteigerwerkzeuge für kreative Film- und Videoarbeit. Ähnlich wie bei Book Creator ist diese App am besten nutzbar mit Hilfe eines Tablets.

## Kahoot!

<https://create.kahoot.it> (zum Erstellen eines eigenen Quiz) <https://kahoot.it> für die Spieler

Kahoot ist ein Angebot aus dem Internet, mit der Quizze, Diskussionen und Umfragen erstellt werden können und das Rückmeldungen von Schülerinnen und Schülern im Unterricht in Echtzeit ermöglicht. Es eignet sich insbesondere für kurze Befragungen, die sich auf den Unterrichtsinhalt beziehen oder um zu testen, welche Vorerfahrungen die Lerngruppe mitbringt. Die Beantwortung der Fragen kann mithilfe von Smartphones, Tablets und Computern erfolgen. Die Ergebnisse stehen unmittelbar zur Verfügung und können innerhalb der Unterrichtsstunde besprochen werden. Das Angebot bietet auch die Möglichkeit auf eine Vielzahl von bereits erstellten Quizzes zurückzugreifen.

## Padlet

<https://de.padlet.com/>

Padlet ist eine Internet-Tafel in Form einer digitalen Pinnwand. Es ermöglicht das kollaborative Zusammenführen von Informationen aus unterschiedlichen Quellen und die Bündelung von Medien verschiedenster Art an einem „Ort“. Mit einem Link können alle Schülerinnen und Schüler auf das Padlet zugreifen und es gemeinsam bearbeiten. Das Padlet kann zudem als Blog genutzt werden. Das Tool ist sehr einfach gestaltbar und vielfältig einsetzbar. Minimalanforderung für die Nutzung von Padlet ist ein Internetzugang mit einem entsprechenden Browser.

## Puppet Pals

<https://puppet-pals-2-ios.soft112.com/>

Mit der App Puppet Pals können auf einfache Art und Weise kurze Animationen mit eigenen Figuren erstellt werden. Diese App eignet sich beispielsweise zu sprachanregenden Lern-Szenarien um Dialoge, Gedichte, Sagen oder einfache Anleitungen auf kreative und witzige Art und Weise zu präsentieren. Um die App gut nutzen zu können, und damit möglichst

viele Finger der Schülerinnen und Schüler gleichzeitig Platz finden ist die Bildschirmgröße eines Tablets sinnvoll.

## Windows Word/ Open office

<https://products.office.com/de-de/word>

Das klassische und meist verwendete Textverarbeitungsprogramm von Microsoft. Die technischen Voraussetzungen für eine erfolgreiche Nutzung sind die Verfügbarkeit von entsprechenden Endgeräten wie PC, Laptops oder Tablet. Um alle Werkzeuge von Word nutzen zu können ist eine (Schul-)lizenz notwendig. Sind diese in der Schule nicht vorhanden, kann die freie Officeversion von Open Office genutzt werden.

## Wortwolke




<https://www.wortwolken.com>

Eine Wortwolke (oder Schlagwortwolke, Schlagwortmatrix oder Stichwortwolke) ist eine Methode zur Informationsvisualisierung, bei der eine Liste aus Schlagwörtern, oft alphabetisch sortiert, flächig angezeigt wird, wobei einzelne unterschiedlich gewichtete Wörter größer oder auf andere Weise hervorgehoben dargestellt werden. Sie kann so zwei Ordnungsdimensionen (die alphabetische Sortierung und die Gewichtung) gleichzeitig darstellen und auf einen Blick erfassbar machen. Wortwolken können sehr gut im Unterricht eingesetzt werden, da es von Seiten der Lehrkraft keinerlei Anmeldung oder Registrierung erfordert. Es zeichnet sich durch Intuitivität und einfache Gebrauchstauglichkeit aus, die keinerlei Vorkenntnisse oder technische Fertigkeiten erfordert. Die Ergebnisse entsprechen einem ästhetischen Standard, den man ohne Probleme als ansprechend bezeichnen kann. Die technische Hürde ist zudem sehr gering, da es nur ein Geräte mit entsprechendem Zugang zum Internet braucht.

Zum Zeitpunkt der Erstellung wurden die genannten URLs auf mögliche Rechtsverstöße geprüft. Rechtswidrige Inhalte waren zum Zeitpunkt der Benennung nicht erkennbar. Für die Inhalte der benannten Seiten ist stets der jeweilige Anbieter oder Betreiber der Seiten verantwortlich, weswegen wir keinerlei Verantwortung für die Vollständigkeit, Richtigkeit und Aktualität der auf den genannten Websites bereitgestellten Informationen übernehmen.

# Medienkompetenzrahmen Nordrhein-Westfalen

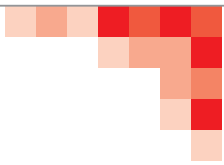
Quelle: [https://www.medienpass.nrw.de/sites/default/files/media/LVR\\_ZMB\\_MKR\\_Rahmen](https://www.medienpass.nrw.de/sites/default/files/media/LVR_ZMB_MKR_Rahmen)

1. BEDIENEN UND ANWENDEN 	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN 	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN 	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN
<b>1.1 Medienausstattung (Hardware)</b>  Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	<b>2.1 Informationsrecherche</b>  Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	<b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b>  Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	<b>4.1 Medienproduktion</b>  Medienprodukte gerecht planen, präsentieren; Medienveröffentlichungskennzeichen kennen und nutzen
<b>1.2 Digitale Werkzeuge</b>  Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	<b>2.2 Informationsauswertung</b>  Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	<b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b>  Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	<b>4.2 Gestaltungsmittel</b>  Gestaltungsmittel in Medienprodukten kennen, anwenden sowie deren Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen
<b>1.3 Datenorganisation</b>  Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	<b>2.3 Informationsbewertung</b>  Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	<b>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b>  Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	<b>4.3 Quellendokumentation</b>  Standards der Quellendokumentation beim Produzieren von Medieninhalten kennen und anwenden
<b>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</b>  Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	<b>2.4 Informationskritik</b>  Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	<b>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</b>  Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	<b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b>  Rechtliche Grundlagen (z.B. Persönlichkeitsrechte, Urheberrechte, Markenrechte (u.a. Lizenzierung), Marken, bewerten und nutzen





**MEDIENKOMPETENZ  
RAHMEN NRW**



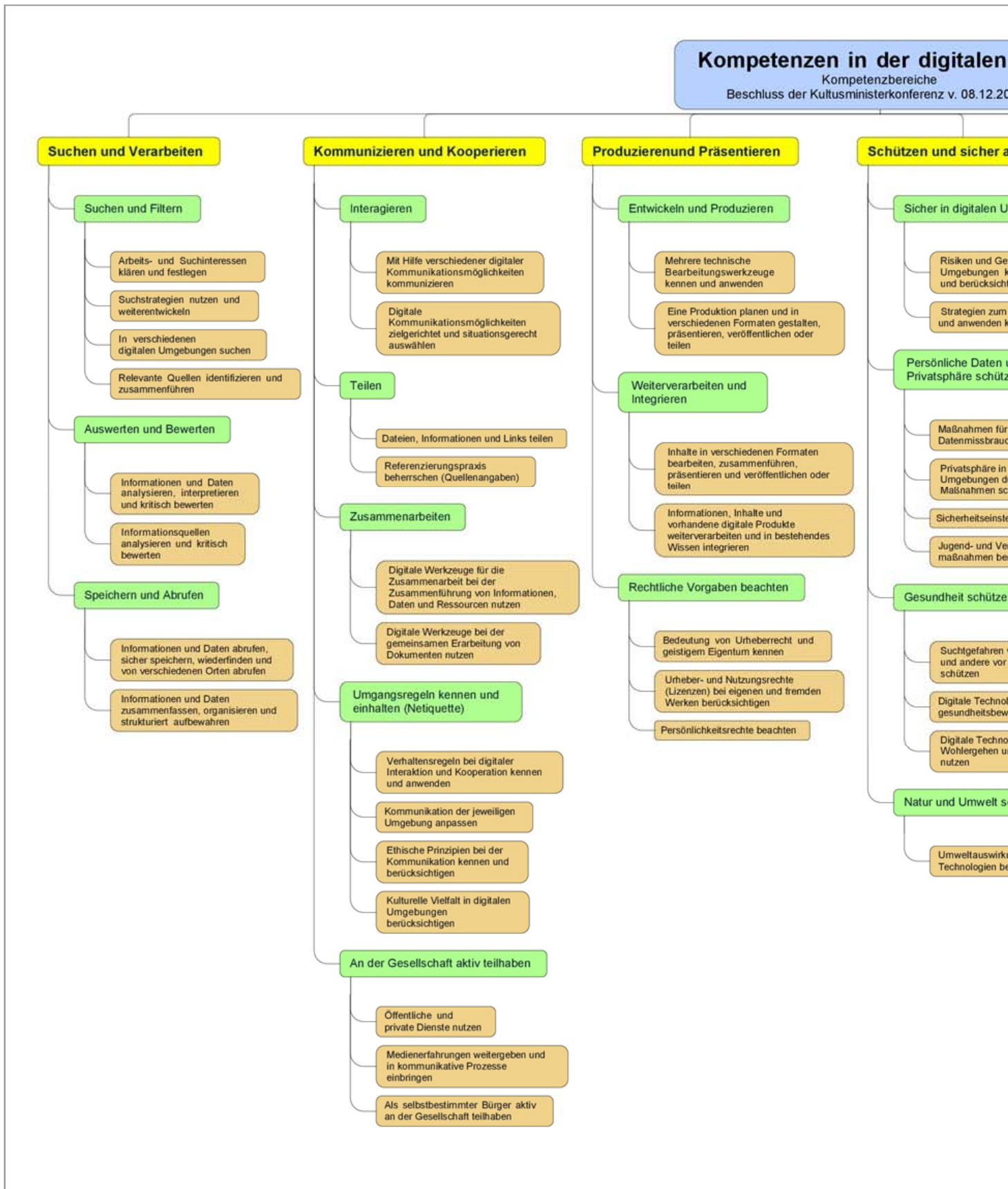
	<b>5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN</b> 	<b>6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN</b> 
<b>Produktion und Prä-</b>	<b>5.1 Medienanalyse</b>	<b>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</b>
e adressaten- gestalten öglichkeiten des s und Teilens zen	Die Vielfalt der Medien, ihre Ent- wicklung und Bedeutungen ken- nen, analysieren und reflektieren	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
<b>smittel</b>	<b>5.2 Meinungsbildung</b>	<b>6.2 Algorithmen erkennen</b>
el von Medien- en, reflektiert e hinsichtlich Wirkung und Aus- urteilen	Die interesselgeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Algorithmische Muster und Struk- turen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
<b>umentation</b>	<b>5.3 Identitätsbildung</b>	<b>6.3 Modellieren und Programmieren</b>
Quellenangaben en und Präsen- en und fremden n und anwenden	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahr- nehmung erkennen und analysie- ren sowie für die eigene Identi- tätsbildung nutzen	Probleme formalisiert beschrei- ben, Problemlösestrategien entwi- ckeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmie- ren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
<b>Grundlagen</b>	<b>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b>	<b>6.4 Bedeutung von Algorithmen</b>
ndlagen des - (u.a. des Bild- r- und Nutzungs- enzen) überprü- nd beachten	Medien und ihre Wirkungen be- schreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstver- antwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

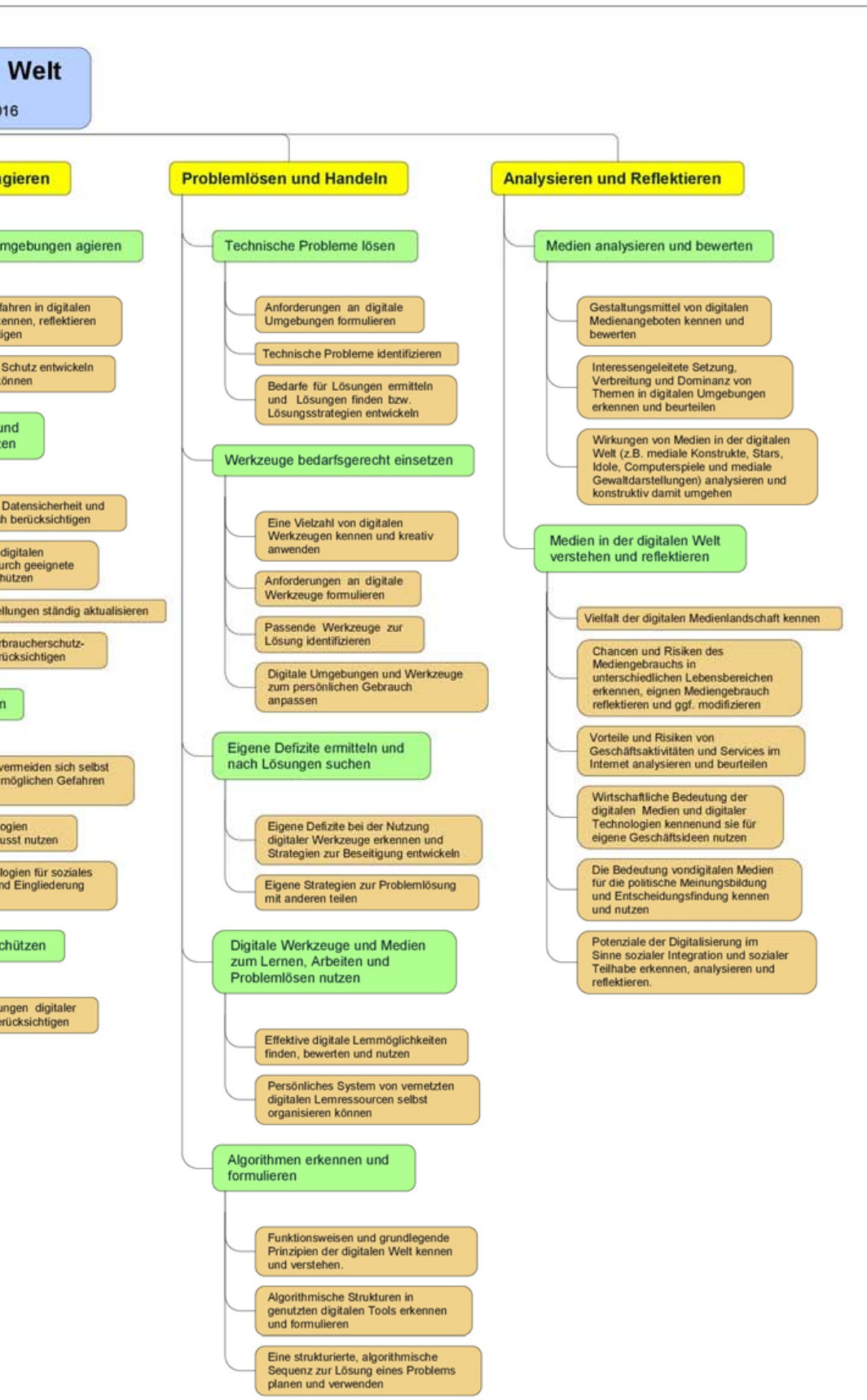




# Medienkompetenzrahmen der Kultusministerkonferenz

Quelle: [https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/KMK\\_Kompe](https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/KMK_Kompe)







Weitere Informationen zum Thema Medienkompetenz und den Download dieser Broschüre finden Sie unter [www.klett.de](http://www.klett.de).

Mit Klett.

Lernen weiter denken.

W 501989 (01/2019)

© Bildnachweis: Titel, Seite 6 Thomas Weccard | Ludwigsburg; Seite 2 Nadine Roßa Design & Illustration | Berlin

**Ernst Klett Verlag GmbH** | Postfach 10 26 45, 70022 Stuttgart  
Telefon 07 11 · 66 72 13 33 | Telefax 07 11 · 98 80 90 00 99 | [www.klett.de](http://www.klett.de)