

Sektion 17

Comics im Unterricht der romanischen Fremdsprachen: Konstanz und Wandel durch neue Technologien

Corinna Koch & Elissa Pustka

Abstracts

Jasmin Garavello (Universität Münster)

Die Auswirkungen künstlicher Intelligenz anhand der bande dessinée *La bulle – Bienvenue sur l'Adenaom* im Französischunterricht der Sek. I reflektieren

Neue Technologien bieten dem Fremdsprachenunterricht nicht nur vielfältige Möglichkeiten im Hinblick auf die Arbeit mit digitalen Texten und Aufgabenformaten, sondern rücken auch neue Themen in den Fokus. So geben z. B. die Auswirkungen künstlicher Intelligenz auf soziale Strukturen, Kommunikation oder die eigene Identität Anlass zur kritischen Reflektion ethischer Fragen im Französischunterricht (KMK 2021, 3-4).

Bandes dessinées (BD) als Sprache-Bild-Kombinationen weisen im Umgang mit ebenjenen komplexen Themen großes didaktisches Potenzial für eine motivierende, stilistisch ansprechende Behandlung mit den Lernenden (Schwemer 2022, 499). Eine solche bande dessinée ist La Bulle (Gaillard u. a. 2023). Sie erzählt für ein junges Publikum (9+) in einem typisch dystopischen Szenario die Geschichte zweier Kinder, die nach einer nuklearen Katastrophe unter den letzten Überlebenden auf einer Insel erwachen, die durch eine künstliche Intelligenz geleitet und abgesichert wird. Indem die Thematik in eine in die Zukunft extrapolierte Fiktion eingebettet ist, können Lernende fernab von ihrer Lebenswelt gesellschaftliche und ethische Herausforderungen und Potenziale erkennen, bewerten und eigene Umgangsweisen daraus ableiten (Campbell 2019, 125-130). Künstliche Intelligenz anhand einer BD im kompetenzorientierten Französischunterricht zu thematisieren, eröffnet dabei zudem vielfältige Möglichkeiten sowohl zur Förderung der funktional kommunikativen sowie Text- und Medienkompetenz als auch der fremdsprachenspezifischen digitalen Kompetenz, im Rahmen derer die Nutzung digitaler Medien kritisch zu reflektieren ist (KMK 2023, 25-26). Letzteres ist zudem im Sinne der Bildung für nachhaltige Entwicklung, da Chancen und Gefahren der vom technischen Wandel ausgelösten Innovationen diskutiert werden (Schreiber/Siege 2016, 65).

Es wird für ein analoges Lesen der BD plädiert, da die haptische und sensorische Wahrnehmung ein intensiveres Leseerlebnis ermöglichen können. Im Zuge der Erarbeitung ergibt sich jedoch ein breites Spektrum digitaler Aufgabenformate, wie das Erstellen eines eigenen Comics (z. B. Pixton, Storyboard That), der die Geschichte oder einzelne Handlungsstränge fortsetzt, oder die Umwandlung einzelner Passagen in animierte Szenen (z. B. Toontastic).

Referenzen

- Campbell, J. W. (2019): *The Order and the Other: Young Adult Dystopian Literature and Science Fiction*. Jackson, UPM.
- Gaillard, A. u. a. (2023): *La Bulle. Bienvenue sur Adenaom*. Bd. 1. Paris, Auzou.
- KMK (2021): *Lehren und Lernen in der digitalen Welt. Die ergänzende Empfehlung zur Strategie „Bildung in der digitalen Welt“*. https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2021/2021_12_09-Lehren-und-Lernen-Digi.pdf (05/11/24).
- KMK (2023): *Bildungsstandards für die erste Fremdsprache (Englisch/Französisch) für den Ersten Schulabschluss und den Mittleren Schulabschluss*. https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2023/2023_06_22-Bista-ESA-MSA-ErsteFremdsprache.pdf (05/11/24).

Schreiber, J.-R./Siege, H. (Hg.) (2016): Orientierungsrahmen für den Lernbereich Globale Entwicklung. In Zusammenarbeit mit der KMK und dem BMZ.

https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2015/2015_06_00-Orientierungsrahmen-Globale-Entwicklung.pdf (08/10/24).

Schwemer, K. (2022): „Comic-Dystopien im Französischunterricht. Überlegungen zum Raum in einem populären Genre und zur methodischen Umsetzung im Literaturunterricht mit bandes dessinées“, in: Pustka, E. (Hg.): La bande dessinée. Perspectives linguistiques et didactiques. Tübingen, Narr, 495-520.

Karoline Heyder (Universität Bremen)

BNE fördern mit Hilfe von Comics: Analoge und digitale Beispiele für den Französischunterricht

Die Förderung der Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE) ist eine der übergeordneten Zielsetzungen des Fremdsprachenunterrichts in Deutschland. Wegweisend sind hier der Orientierungsrahmen für den Lernbereich Globale Entwicklung (KMK 2016), die Empfehlung der Kultusministerkonferenz zur Bildung für nachhaltige Entwicklung in der Schule (KMK 2024) und die Ziele für nachhaltige Entwicklung der Vereinten Nationen (UNRIC/Regionales Informationszentrum der Vereinten Nationen o.J.). Der Orientierungsrahmen für den Lernbereich Globale Entwicklung (KMK 2016) formuliert u.a. konkrete Kompetenzziele für den Fremdsprachenunterricht, die derzeit in den einzelnen Bundesländern implementiert werden. Im vorliegenden Beitrag wird gezeigt wie mit Hilfe frankophoner Comics im Französischunterricht die Kompetenzen der Lernenden im Bereich Nachhaltige Entwicklung gefördert werden können und somit den o.g. bildungspolitischen Dokumenten entsprochen wird.

Comics erfreuen sich bei jungen Leser*innen sowohl in Frankreich als auch Deutschland großer Beliebtheit (vgl. Centre national du livre 2020; statista 2024). Zugleich eignen sie sich aus sprach-, literatur-, kultur- und mediendidaktischer Sicht zur Förderung unterschiedlicher Kompetenzen (vgl. u.a. Grandet/Veneman 2011; Morys 2018; Pustka 2022). In den vergangenen Jahren sind zahlreiche frankophone Comics erschienen, die sich dem Thema Nachhaltigkeit widmen, wobei insbesondere zu Umweltverschmutzung, Klimaveränderungen und Umweltbildung Comics vorliegen (vgl. u.a. Davodeau 2023; Garibal/Lainé 2023; Hureau/David 2024; Léraud/Van Hove 2019). Im Folgenden wird anhand konkreter Beispiele illustriert, wie gestützt auf vorhandene Instrumentarien und Vorgaben zu BNE (KMK 2016, 2024) mit Hilfe frankophoner Comics die Kompetenz der Lernenden gefördert werden kann, das eigene, aber auch fremdes Handeln zu reflektieren und daraus auf die Zukunft gerichtetes Denken und Handeln zu entwickeln. Dabei werden sowohl analoge Herangehensweisen zur Arbeit mit Comics im Französischunterricht als auch die Verwendung digitaler Medien und Tools einbezogen und deren jeweilige Potenziale erörtert.

Referenzen

Centre national du livre (2020): Les Français et la BD, <https://centrenationaldulivre.fr/donnees-cles/les-francais-et-la-bd&sa=D&source=docs&ust=1710243929917522&usg=AOvVaw2CEsqK5nqA_qDUUmtaunQM> [12.03.2024].

Davodeau, Étienne (2023): Loire, Futuropolis.

Garibal, Alexandra/Lainé, Audrey (2023): Petites leçons de Permaculture, Mâtin!.

Grandet, Eliane/Veneman, Cécile (2011): Horizons Atelier. La BD. Stuttgart/Leipzig: Klett.

Hureau, Simon/David, Bruno (2024): Le vivant à vif, Rue de Sèvres.

KMK/Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (2016): Orientierungsrahmen für den Lernbereich Globale Entwicklung, 2. Aktualisierte und erweiterte Auflage, Cornelsen.

KMK/Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (2024): Empfehlung der Kultusministerkonferenz zur Bildung für nachhaltige Entwicklung in der Schule.

Léraud, Inès/Van Hove, Pierre (2019): Algues Vertes. L'histoire interdite, Delcourt.

Morys, Nancy (2018): Bandes dessinées im Fremdsprachenunterricht Französisch. Annäherung an eine empirisch fundierte Teilbereichsdidaktik. Berlin: Lang.

Pustka, Elissa (2022) (Hrsg.): La bande dessinée: perspectives linguistiques et didactiques. Tübingen: Narr.

Statista (2024): Anteil der Kinder und Jugendlichen in Deutschland, die - wenn auch nur ab und zu - Zeitschriften und Comics lesen in den Jahren 2015 und 2016.

<<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/461201/umfrage/nutzung-von-zeitschriften-und-comics-durch-kinder-und-jugendliche/&sa=D&source=docs&ust=1710243929917419&usg=AOvVaw2DYzJ-m6-Z2qMPobm1jcCU>> [12.03.2024].

UNRIC/Regionales Informationszentrum der Vereinten Nationen (o.J.): Ziele für nachhaltige Entwicklung.

<<https://unric.org/de/17ziele/>> [27.12.2024].

Benjamin Inal (Europa-Universität Flensburg)

Historische Bildung im Spanischunterricht – Der Einsatz der Graphic Novel *Esperaré siempre tu regreso* im digitalen Medienverbundsystem

Im Rahmen des BMBF-geförderten Projekts „Antisemitismus im europäischen Schulunterricht“ (Europa-Universität Flensburg / Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf) werden Unterrichtsmaterialien u.a. für den Fremdsprachenunterricht Spanisch erarbeitet, wobei ein Schwerpunkt auf dem Einsatz visueller Medien wie zum Beispiel Graphic Novels liegt. Im Beitrag wird der Teil des erarbeiteten Unterrichtsmaterials präsentiert, der sich mit dem Konzentrationslager Mauthausen auseinandersetzt, denn als zentrale Grundlage dient in diesem Fall die Graphic Novel *Esperaré siempre tu regreso* von Jordi Peidro (2016), die u.a. auch bei der Bundeszentrale für politische Bildung in deutscher Übersetzung unter dem Titel *Mauthausen* vorliegt (Peidro 2019). Neben der Präsentation des entwickelten Unterrichtsmaterials setzt sich der Beitrag zum Ziel, die Bedeutung von Graphic Novels für das historische Lernen zu reflektieren (vgl. Alonso García/Inal 2025) sowie die spezifische Leistung der Graphic Novel im Zusammenhang des Medienverbundsystems zu erörtern, über das die unterschiedlichen Materialien samt Aufgabenstellung entsprechend der Mystery-Methode (vgl. Remmert 2018; Schäfer 2021) digital bereitgestellt werden. Was zeichnet die Graphic Novel in diesem digitalen Medienverbundzusammenhang spezifisch aus? Welche Synergie, Komplementarität bzw. welche Kontraste ergeben sich im Vergleich mit den weiteren, digital zu Verfügung gestellten Medien, insbesondere in Hinblick auf historische Bildung? Welche Herausforderungen stellen sich an den Einbezug von Graphic Novel-Ausschnitten in ein digitales Medienverbundsystem und wie kann der Fremdsprachenunterricht hierbei u.a. der ästhetischen Qualität des Textes gerecht werden? Ziel des Beitrags ist es dabei auch, diese und weitere Fragen innerhalb der Sektionsarbeit zu diskutieren und das Unterrichtsmaterial, das sich angesichts seiner digitalen Verfügbarkeit und Veränderbarkeit weiterhin in progress befindet, weiterzuentwickeln.

Referenzen

- Alonso García, Pedro/Inal, Benjamin (Hg.) (erscheint 2025): *La novela gráfica como medio de formación histórica, política y estética. Intersecciones entre texto, imagen y educación*. Berlin/Boston: De Gruyter.
- Peidro, Jordi (2016): *Esperaré siempre tu regreso*. Valencia: Desfiladero Ediciones.
- Peidro, Jordi (2019): *Mauthausen*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Remmert, Natascha (2018): „Die Mystery-Methode. Ein Multitalent im Fremdsprachenunterricht“. *Praxis Fremdsprachenunterricht*, 2(2), S. 10–13.
- Schäfer, Elena (2021): *¡Qué misterioso! Die Mystery-Methode im Spanischunterricht*. Stuttgart: Klett.

Beate Kern (Universität Rostock)

„Demasssiada imprrovissazi3n parra mi gussto“ – Aussprachefehler im Fremdsprachenunterricht anhand von Comics behandeln

Bereits die ersten Comics enthalten Darstellungen mehrsprachiger Figuren – etwa die amerikanische Serie The Katzenjammer Kids (ab 1897), in der der Akzent der deutschen Einwanderer nachgeahmt wird. Gerade Comics, in denen mit den Sprechblasen ein starker Fokus auf die direkte Rede gesetzt wird, bieten vielfältige Möglichkeiten, Mehrsprachigkeit einzubinden, zumal sie hierfür zusätzlich auf graphische Mittel zurückgreifen können. Mehrsprachigkeit kann inszeniert werden etwa durch Sprechblasentexte, die in der von der Grundsprache des jeweiligen Comics abweichenden eingebetteten Sprache verfasst sind (mit oder ohne Übersetzung), durch die Verwendung nicht-lateinischer Schriften, durch Codeswitching, durch metasprachliche Kommentare der Figuren oder durch die Nachahmung von Akzenten (zu Mehrsprachigkeit in (romanischsprachigen) Comics vgl. u.a. Marxgut 1991, Faure 2019, Kern 2024, Laser 2024).

Für den vorliegenden Beitrag sollen nach einer Bestandsaufnahme zu Darstellungsweisen von Mehrsprachigkeit insbesondere in französisch- und spanischsprachigen Comics v.a. aus phonetisch-phonologischer Sicht relevante Fälle aufgegriffen werden. Hierbei ist für die Fremdsprachendidaktik besonders interessant, wenn in der Handlung als deutsche Muttersprachler*innen eingeführte Figuren Französisch bzw. Spanisch sprechen und bei der Inszenierung der Mündlichkeit ein deutscher Akzent imitiert wird. So z.B. im titelgebenden Zitat aus dem Comic Mies oder bei den Germanen im Klassiker Astérix („Soyez les pienfenus!... Une jambre?“). Geprüft werden soll, ob dies mit tatsächlichen Ausspracheschwierigkeiten von deutschsprachigen Französisch- bzw. Spanischlernenden korrespondiert. Zu diskutieren ist, ob entsprechende Comic-Passagen als Einstieg für eine Unterrichtssequenz zu typischen Aussprachefehlern aus kontrastiver Sicht genutzt werden könnten und welche Vor- bzw. Nachteile diese im Vergleich zu anderen Materialien, wie etwa YouTube-Videos mit deutschen Muttersprachler*innen, die Französisch bzw. Spanisch sprechen, bieten. Anzunehmen ist, dass Comics zwar schematischer vorgehen und evtl. nur einzelne Aussprachefehler herausgreifen, die gerade aber deshalb und in der verschriftlichten Form für Schüler*innen einfacher nachzuvollziehen sind, während Videos zwar authentischeres Material liefern, das jedoch für die Lernenden aufgrund der Fülle der auftretenden Phänomene und des audiovisuellen Mediums schwieriger zu erfassen ist. Insofern könnten sich Comics und digitale Inhalte sinnvoll ergänzen.

Referenzen

- Faure, Emmanuel (2019): „Se non è vero, è ben trovato. Le multilinguisme dans la bande dessinée francophone“. In: Szlezák, Edith/Szlezák, Klara Stephanie (ed.): Phénomènes de contact linguistique et culturel dans la Roumanie. Berlin: Erich Schmidt, 371–395.
- Ferrer Casas, Agustín (2019): Mies. Valencia: Grafito.
- Gosciny, René/Uderzo, Albert (1962): La serpe d'or. Paris: Dargaud.
- Kern, Beate (2024): „Mehrsprachigkeit im französischsprachigen Comic: Spracheinstellungen und Sprachideologie“. In: Schwerter, Stephanie/Rentel, Nadine/Meisnitzer, Benjamin (ed.): Mehrsprachigkeit. Herausforderungen, Sprechereinstellungen und mediale Erscheinungsformen. Stuttgart: Ibidem, 119–144.
- Laser, Björn (2024): „Juxtaposed: Comics als Verhandlungsräume von Mehrsprachigkeit“. In: Künkel, Veronika Elisabeth et al. (ed.): Linguistik der Interkulturalität. Baden-Baden: Ergon, 183–214.
- Marxgut, Werner (1991): „Asterix und die Imitation von Sprachen. Teil II: Die Charakterisierung von Fremdsprachen und des Akzents von Ausländern im Französischen“. In: Archiv für das Studium der Neueren Sprachen und Literaturen 228, 1, 64–85.

Sabine Leis (Universität Wien)

La BD et l'oculométrie – Nouvelles voies dans la didactique de la bande dessinée

Ces dernières années, plusieurs études linguistiques ont mis en évidence l'emploi de traits oraux (p. ex. l'omission du ne de négation) dans les bandes dessinées (voir p. ex. Grutschus/Kern, 2021). Bien que cette mise en scène ne reflète pas fidèlement les véritables pratiques orales, elle constitue une introduction pertinente en classe de FLE. En effet, l'exagération des traits oraux dans les BD facilite leur repérage ou peut servir de point de départ pour un débat sur les stéréotypes linguistiques (Rouvière, 2020). Un atout particulier de la bande dessinée réside dans l'intégration du matériel linguistique dans le dessin d'une situation communicative. Cette contextualisation permet aux lectureuses d'interpréter, entre autres, les émotions des personnages (Le Bescont, 2022) et facilite la compréhension de l'interaction verbale.

En utilisant de nouvelles technologies, comme l'oculométrie, nous pouvons examiner de plus près l'effet de la contextualisation visuelle afin de rendre l'apprentissage du FLE avec la bande dessinée encore plus efficace. Le recueil de données sur la perception des apprenant.e.s permettrait d'identifier les difficultés spécifiques auxquelles ils sont confronté.e.s (p. ex. quand un mot est fixé longuement, mais le regard se déplace de manière arbitraire et non vers l'image correspondante) et de déterminer quels types de soutien pédagogique s'avèrent les plus efficaces pour apprendre à déduire la signification de constructions ou de mots inconnus à partir du contexte.

Dans cette communication, je présente mon approche qui consiste à étudier la perception des apprenant.e.s à travers une expérience d'oculométrie combinée à un protocole de la pensée à la voix haute. Jusqu'à présent, cette méthode a surtout été utilisée dans la recherche didactique en sciences naturelles et s'est donc concentrée sur le niveau du contenu et du lexique (voir p. ex. Soares et al., 2023). J'argumente cependant en faveur d'une extension de cette approche et de l'étude d'autres niveaux linguistiques (par exemple la morphosyntaxe) en plus du lexique en m'appuyant sur des données recueillies auprès des apprenant.e.s autrichien.ne.s.

L'expérience est réalisée avec environ 12 participant.e.s ayant au minimum un niveau A2 en français, recruté.e.s dans des collèges et lycées. L'outil utilisé pour la mesure oculaire est l'oculomètre portable Tobii Pro Fusion et les stimuli proviennent de bandes dessinées pour enfants, dont chaque page présente une histoire humoristique indépendante, similaire à un comic strip. Ces bandes dessinées offrent plusieurs avantages : elles ne nécessitent aucune connaissance contextuelle préalable pour comprendre l'intrigue et la chute de la blague, elles sont relativement simples sur le plan linguistique, et elles évitent tout humour inapproprié, souvent présent dans les bandes dessinées humoristiques destinées aux adultes.

Références

- Grutschus, Anke/Kern, Beate (2021) : « L'oralité mise en scène dans la bande dessinée : marques phonologiques et (morpho)syntaxiques dans Astérix et Titeuf », In : *Journal of French Language Studies* 31, 192–215.
- Le Bescont, Katrin (2022) : « Apprendre les émotions avec la BD : l'exemple de la BD à succès Seuls », In : Pustka, Elissa (ed.) : *La bande dessinée. Perspectives linguistiques et didactiques*, Tübingen : Narr, 443–465.
- Rouvière, Nicolas (2020) : « L'enseignement avec la bande dessinée », In : Groensteen, Thierry (ed.) : *Le bouquin de la bande dessinée*, Montréal : Robert Laffont, 244–253.
- Soares, Raimundo da Silva et al. (2023) : « Chapter Three - Exploring the potential of eye tracking on personalized learning and real-time feedback in modern education », In : Gomides, Mariuche/Starling-Alves, Isabela/Santos, Flávia H. (eds.) : *Progress in Brain Research* Vol. 282, Elsevier, 49–70.

Antonio Manrique Zúñiga (Universität Münster)

Ein forschungsmethodischer Ansatz zum Seh-Lese-Verstehen: Erkenntnisse aus der Auswertung von Laut-Denk-Protokollen basierend auf Audio- und Videoaufnahmen

Der duale Zugang über die verbale und die piktorale Rezeption verleiht Schrift-Bild-Kombinationen (SBK) besondere Potenziale für deren Einsatz im Fremdsprachenunterricht. Es wird davon ausgegangen, dass aufgrund der doppelten Kodierung spezifische Verstehensprozesse angestoßen werden, die Lernende zu durchlaufen haben, um eine SBK effizient und in der Tiefe zu verstehen. Dem Desideratum, dieses „Seh-Lese-Verstehen“ (SLV) genau zu beschreiben (vgl. Hallet 2012, 4; Koch 2017, 235; Del Valle Luque 2018, 150ff), geht das entwickelte Modell nach (vgl. Manrique Zúñiga 2022), in dem die drei Stufen des Dekodierens, Verarbeitens und Einbettens erläutert werden.

In diesem Vortrag werden empirische Ergebnisse aus Laut-Denk-Protokollen eines Dissertationsprojekt vorgestellt, das darauf abzielt, das SLV als Teil der funktional kommunikativen Kompetenz analog zum Hör-Seh-Verstehen zu erforschen, zu beschreiben sowie Erkenntnisse hinsichtlich der Diagnose und Förderung zu generieren. Die dazu eingesetzten digitalen Medien in Form von Audio- und Videoaufzeichnung per Smartphone und Video-Camcorder sowie das automatische Transkriptionstool von Microsoft Word werden hinsichtlich ihrer Dienlichkeit reflektiert.

In der empirischen Untersuchung im Spanischunterricht der Sekundarstufe II eines Gymnasiums wurden die auf Grundlage des Modells entwickelten Fördermaterialien mit SBK wie *caricaturas* oder *novelas gráficas* in zwei Zyklen erprobt und auf ihren Erfolg hin ausgewertet. Pro Zyklus wurde bei einer Stichprobe von sechs Lernenden ein Prä- und Posttest durchgeführt, um zum einen die Effektivität der Fördermaterialien zu überprüfen und zum anderen Rückschlüsse im Sinne von Bestätigungen für das oder Inkonsistenzen im erarbeiteten Modell zu ziehen. Das Diagnoseinstrument bestand aus einer schriftlichen Testung der unterschiedlichen Bereiche des SLV. Die Lernenden wurden in der Testsituation gebeten, ‚laut zu denken‘, was als Audioaufnahme festgehalten wurde. Zusätzlich wurden die Arbeitsblätter und die Hände der Lernenden videographiert, um weitere Daten, wie das Zeigen auf bestimmte Elemente der SBK oder das nervöse Klicken mit dem Kugelschreiber festzuhalten.

Nach einer Kurzeinführung in das Projekt und die Forschungsmethodik werden im Vortrag Extrakte aus dem Datenmaterial des schriftlichen Tests und des – auf Basis der Audio- und Videoaufnahmen erstellten – Laut-Denk-Protokolls präsentiert, um herauszuarbeiten, welche Erkenntnisse und Schlussfolgerungen zur Förderung des SLV generiert werden konnten. Ebenfalls soll aufgezeigt werden, inwiefern sich das Untersuchungsdesign als geeignet erwiesen hat bzw. wie es weiterentwickelt werden könnte.

Referenzen

- Del Valle Luque, Victoria (2018): *Poesía Visual im Spanischunterricht. Von der literaturwissenschaftlichen Analyse zur gegenstands- und kompetenzorientierten Didaktik*. Tübingen: Narr Francke Attempto.
- Hallet, W. (2012): Graphic Novels. Literarisches und multiliterales Lernen mit Comic-Romanen. In: *Der Fremdsprachliche Unterricht Englisch* (117), 2-8.
- Koch, Corinna (2017): *Texte und Medien in Fremdsprachenunterricht und Alltag. Eine empirische Bestandsaufnahme per Fragebogen mit einem Schwerpunkt auf Comics*. Stuttgart: ibidem.
- Manrique Zúñiga, Antonio (2022): *Entwicklung eines Modells des Sehleseverstehens für den Fremdsprachenunterricht der Sekundarstufe I + II*. In: Benjamin Fliri, Katrin Hofmann, Daniele Polizio, Matthias Prikoszovits (Hrsg.) *Sprachendidaktische Nachwuchsforschung im Fokus. Extended Abstracts zur 13. ÖGSD Nachwuchstagung. ÖGSD Tagungsberichte, BD 7*. Innsbruck: ÖGSD, 13-17. Online: <https://www.oegsd.at/wp-content/uploads/2022/11/OeGSD-NWT-Tagungsband-2022.pdf>. (Letzter Abruf: 29.12.2024).

Miguel Gutiérrez Maté (Universität Augsburg) & Patricia Uhl (Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg)

La representación lingüística de realidades diaspóricas en cómics y su potencial didáctico en ELE

Nuestro trabajo explora el interés lingüístico-didáctico de la representación de individuos o comunidades migrantes en cómics (cf. Grutschus 2024, Mimblera Olarte 2024). Convencidos de que cualquier problema de lingüística especializada puede vehicularse, mediando las adaptaciones pertinentes, a alumnos de español como lengua extranjera (ELE) a partir del análisis holístico de textos, también multimodales (Uhl/Gutiérrez Maté/Schwanke 2019), discutimos diferentes enfoques y actividades para enseñar problemas nucleares de la *lingüística de la migración* (Koch/Riehl 2024).

Concretamente, nos basamos en cómics en español con personajes inmigrantes procedentes de áreas no hispanófonas y atendemos a

- (1) variedades adquisicionales de español, convertidas a menudo en *ethnolectales* (sabiendo que los cómics muestran una representación mediatizada e ideologizada de tales variedades: cf. Androutsopoulos 2007),
- (2) prácticas discursivas multilingües (*code-mixing*, *translanguaging*) y
- (3) la adaptación del repertorio a la nueva ecología (cambios en las relaciones poliglósicas, conversión de la L1 en lengua *minorizada*, abandono y/o reasignación de funciones de lenguas adquiridas antes de la llegada al último país de inmigración: Gutiérrez Maté 2024).

En las tareas propuestas, por ejemplo, el comentario de los “fallos” –con los que, de hecho, los alumnos de ELE se pueden identificar– en las variedades de inmigrantes sirve también para la mejor comprensión de las correspondencias gramaticales canónicas. Además, el estudio del repertorio multilingüe de los personajes se relaciona con la experiencia multilingüe de los alumnos (evidente en el caso de aquellos con español como lengua de herencia).

Finalmente, situamos nuestro trabajo de corpus –basado en cómics como *Barcelona: Los vagabundos de la chatarra* y los de Quan Zhou Wu sobre la comunidad china en España– en el contexto de las Humanidades Digitales, para mostrar cómo crear una base de datos online actualizable y sostenible cuya anotación y presentación incluya el uso de nuevas tecnologías y la participación colaborativa de estudiantes (cf. Gómez et al 2020).

Referencias

- Androutsopoulos, J. 2007. Ethnolekte in der Mediengesellschaft. Fandrych, C., R. Salverda (eds.), *Standard, Variation und Sprachwandel in germanischen Sprachen*. Tübingen: Narr. 113-155.
- Gómez, F., S. Weingart, R. Mulligan, D. Evans. 2020. The Latin American Comics Archive (LACA): an online platform housing digitized Spanish-language comics as a tool to enhance literacy, research, and teaching through scholar/student collaboration. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación* 89, 47-67.
- Grutschus, A. 2024. La mise en scène du français ivoirien dans la bande dessinée *Aya de Yopougon*. Ponencia invitada en la Univ. Augsburg (Prof. Pietrini), 2.12.2024
- Gutiérrez Maté, M. 2024. The multilingual repertoire of the Haitian community in Chapecó (SC, Brazil): Patterns of linguistic evolution in a South–South migration context. *Open Linguistics* 10.
<https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/opli-2024-0023/html>
- Koch, N., C. M. Riehl. 2024. *Migrationslinguistik. Eine Einführung*. Tübingen: Narr.
- Mimblera Olarte, S. 2024. España como país de emigración e inmigración. Explotación didáctica a partir de cómics. Ponencia en *GMF-Bayerntagung für Fremdsprachenlehrkräfte 2024*.
https://www.hispanorama.de/fileadmin/hispanorama/user_upload/documents/DSV-Bayern/Espana_como_pais_de_emigracion_e_inmigracion_-_Mimblera.pdf
- Uhl, P., M. Gutiérrez Maté, K. Schwanke. 2019. Multiculturalidad y multilingüismo en *Diarios de Motocicleta*, según el nuevo modelo Kombiseminar para estudiantes de *Lehramt*. *Hispanorama* 165/3, 94-101.
<https://opus.bibliothek.uni-augsburg.de/opus4/frontdoor/deliver/index/docId/102431/file/102431.pdf>

Nancy Morys & Sandra Baumann (Université du Luxembourg)

Das PITT-Projekt – digitale Ansätze für die Lehrer.innen-Weiterbildung zu Comics im luxemburgischen (Sprachen-)Unterricht

Der Französischunterricht in Luxemburg – und damit verbunden der Umgang mit literarischen Textsorten wie Comics/ Mangas/ Bandes dessinées – steht vor besonderen Herausforderungen: Französisch nimmt in der historisch gewachsenen Dreisprachigkeit des Landes eine bedeutende Rolle ein und ist für viele Schüler.innen eine Erst- oder starke Zweitsprache. Die mündliche französische Sprache soll ab der Vorschule kindgerecht und spielerisch eingeführt werden. Das hohe sprachliche Niveau in der Schülerschaft würde eine vielseitige und anspruchsvolle Arbeit mit authentischer Literatur ermöglichen. Als traditionelle Elitesprache ist Französisch jedoch für viele Lehrende, Schüler.innen und Eltern eine Sprache, die mit Grammatik- und Vokabelpauken, einem starken Fokus auf Schriftsprache, Fehlervermeidung und Evaluationsdruck verbunden ist – der Unterricht bleibt in starren Schul- und Unterrichtsstrukturen gefangen und Französisch stößt in weiten Teilen der Bevölkerung auf Ablehnung (Fehlen 2013; Morys 2019).

Der Literaturkanon des Französischunterrichts in Luxemburg ist traditionsgemäß klassisch ausgerichtet. Trotz der kulturellen Bedeutung des Genres in frankophonen Ländern haben BDs noch keine Verankerung in den Lehrplänen gefunden (Promenet/ Raus/ Rivas 2024). Lehrkräfte halten an alten Unterrichtskonzepten fest, wodurch der Einsatz von Comics im Unterricht erschwert und ihr didaktisches Potential (Morys 2018; Pustka 2022) nicht ausgeschöpft wird.

Die Digitalisierung kann neue Möglichkeiten des Lehrens und Lernens eröffnen. Mit dem *Programm für Innovative Teaching and Learning* (PITT, www.pitt.lu) gelingt der Universität Luxemburg ein forschungsbasierter Zugang zu Lehrenden der Sekundarschulen. Im Fokus von PITT steht eine ganzheitliche Schulentwicklung anhand von digitalen und nicht-digitalen Lernformen. Die von einem interdisziplinären Team erstellte digitale Plattform sowie begleitende Lehrkräftefortbildungen stellen Praxisbeispiele für unterschiedliche Schulfächer zur Verfügung, die Impulse für eine zeitgemäße Unterrichtsgestaltung geben.

Das Unterrichtsmodul zum Manga „Darwin’s Incident“ (Shun Umezawa 2020), welches in diesem Vortrag vorgestellt wird, ermöglicht Lehrenden einen schnellen Zugriff auf digitalisierte Unterrichtsmaterialien und eine multimediale Ansprache der Lernenden. Das Modul bietet z.B. Online-Reader, editierbare Vokabellisten und Arbeitsblätter, Trailer und Videos, ein Netflix-Template zur Erstellung einer Filmvorschau, Kahoot und Mentimeter als integrierte Tools für Umfragen und Vokabeltraining, Ideen zum Einsatz von MS Teams als kollaborative Plattform zum Austausch und Dokumentieren von Lehr-/Lernprodukten.

Basierend auf Ergebnissen einer Lehrkräftebefragung werden wir in diesem Vortrag u.a. der Frage nachgehen, welche Auswirkungen neue Technologien für die Arbeit mit Comics/ Mangas/ BDs im Unterricht haben können und wie Lehrende die Materialien von PITT-Manga nutzen, um das Potential der Gattung zu nutzen.

Referenzen

- Fehlen, F. (2013): Die Stellung des Französischen in Luxemburg. Von der Prestigesprache zur Verkehrssprache. In: Sieburg, H. (Hg.): Vielfalt der Sprachen – Varianz der Perspektiven. Zur Geschichte und Gegenwart der Luxemburger Mehrsprachigkeit. Bielefeld: transcript, 37-79.
- Morys, N. (2018): Bandes dessinées im Fremdsprachenunterricht Französisch – Annäherung an eine empirisch fundierte Teilbereichsdidaktik. Frankfurt: Peter Lang.
- Promenet, A./ Raus, T./ Rivas, S. (2024): Quand la littérature fait-elle expérience au lycée? Ce qu'en disent les élèves. Dans: Raus, T./ Lentz, C. (Hg. 2024): Libre cours. Perspectives didactiques dans l'enseignement du français au Luxembourg. Luxembourg: Melusina Press, 95-117.
- Pustka, E. (Hrsg. 2022): La bande dessinée: perspectives linguistiques et didactiques. Tübingen: Narr.

Julia Pfeiffer (Katholisches Freies Gymnasium St. Konrad)

Dar voces a la imagen – vom analogen libro álbum zum digitalen Comic

Mein Beitrag will die unterrichtspraktische Erprobung einer schrittweisen Erarbeitung eines besonderen Comics vorstellen. Das libro álbum „Migrantes“ der peruanischen Autorin Issa Watanabe erzählt in eindrücklichen Bildern ohne Worte eine Geschichte, die uns alle angeht: „[...] von Menschen, die weltweit auf der Flucht sind. Es ist die Geschichte einer Reise in eine ungewisse Zukunft, auf der die Flüchtenden Opfer bringen, geliebte Menschen zurücklassen und Grenzen überwinden müssen.“ (Kräling, Löchel, 2024) Nicht nur in den täglichen Nachrichten sind Schülerinnen und Schüler mit dieser Thematik konfrontiert, sondern bspw. auch im Fach Spanisch, in dem das Thema migración fest in den Curricula integriert ist und ab dem 3. Lernjahr die unterschiedlichen Realitäten in Südamerika und Spanien besprochen werden sollen. Trotzdem fällt es meist schwer, dies mit dem eigenen Ich und der individuellen Realität in Verbindung zu bringen. Gerade im Sinne der Demokratiebildung ist diese Förderung der Empathie aber in besonderem Maß im Fokus und soll in der vorzustellenden Unterrichtseinheit über den literarischen Zugang gefördert werden.

Das Werk von Watanabe bietet eine feinfühlig und stereotypenkritische Art und Weise, sich mit der Thematik auseinanderzusetzen. Die Machart dieses libro álbum kennzeichnet sich durch tierische Protagonisten, die auf ihrer Reise durch Wälder und über Meer gezeigt werden. Da dies nur durch Bilder geschieht, wird man automatisch dazu eingeladen, über diese nachzudenken, sie zu kommentieren, Dialoge zu erfinden und die Geschichte so in einen größeren Kontext einzubetten. Ausgehend von der Wahrnehmung eines Teils wird so induktiv auf das Ganze geschlossen und dem Fragment Sinnhaftigkeit innerhalb eines Kontexts gegeben.

Die Einheit wird in einer 10. Klasse unterrichtet, es handelt sich also um das 3. Lernjahr. Zunächst sollen Bilder ohne spezifisches Vorwissen rezipiert und ausgehend von einem allgemeinen Weltwissen verstanden werden. Dies kann sich einerseits bereits auf das Thema beziehen, andererseits aber z.B. auch auf unterschiedliche metaphorische Verwendung der Tierfiguren. Im weiteren Verlauf werden unterschiedliche Kontexte globaler Migrationsströme erarbeitet, um dann wiederum auf die im Bild festgehaltenen Momente übertragen zu werden und in der Perspektive der tierischen Protagonisten ausgedrückt werden. Dies soll über die Erstellung eines eigenen Comics oder eines Stop-Motion-Films mithilfe der Bilder geschehen. In den gängigen digitalen Apps (z.B. Book-Creator) ist es selbstverständlich auch möglich, Audios einzupflegen, so dass den Bildern konkrete Stimmen und musikalische Stimmung eingepflegt werden kann. Ziel dieser Einheit ist es also einerseits sachthematisches Wissen zu erarbeiten, über die literarästhetische Dimension andererseits aber den sensibilisierenden Zugang in den Fokus zu rücken.

Referenzen

Watanabe, Issa: *Migrantes*, Stuttgart, 2024.

Kräling, Katharina u. Katharina Martín Fraile: "Un lujo de primera necesidad". *Literarästhetisches Lernen im Spanischunterricht*. In: *Der fremdsprachliche Unterricht Spanisch* (2015) H. 49. S. 4–9.

Kräling, Katharina u. Waltraud Löchel: *Vorwort zu Migrantes*, Stuttgart 2024.

Kultusministerium Baden-Württemberg: *Bildungsplan 2016 Gymnasium*. o. O.: 2016.

Elissa Pustka & Kerstin Reiner (Universität Wien)

„Französische Aussprache sichtbar machen“ Wissenschaftskommunikation mit Schüler*innen über Comics und Social Media

Die französische Aussprache gilt als unbezwingbar – ein Comic-Wettbewerb über *Social Media* soll zeigen, wie sie sich auch einfach und humorvoll vermitteln lässt (vgl. dazu bereits Pustka 2021). Im FWF-Wissenschaftskommunikationsprojekt „Französische Aussprache sichtbar machen“ (01-12/2025) stehen dabei die Französischlernenden selbst im Mittelpunkt, sowohl als Akteur*innen als auch als Multiplikator*innen. Zunächst erfahren die ca. 150 teilnehmenden Schüler*innen im Sinne des Wissenstransfers bei Workshops im Juni und September 2025, zu welchen wissenschaftlichen Erkenntnissen das FWF-Forschungsprojekt „French Schwa and Liaison (Pro²F): Pronunciation in progress“ (2017–2022) gekommen ist. Auf dieser Wissensbasis gestalten sie mit Unterstützung renommierter lokaler und internationaler Comic-Künstler*innen eigene humorvolle Visualisierungen.

Die Grundidee dabei ist: „Wenn Du die französische Aussprache *siehst*, dann verstehst Du sie und merkst sie Dir – und bekommst dadurch eine gute oder (noch) bessere Aussprache!“ Didaktisch basiert das Projekt also auf dem Prinzip des Medienwechsels – von der auditiven zur visuellen Wahrnehmung. Während wir Aussprache im Alltag oft ‘überhören’, weil wir uns auf den Inhalt konzentrieren, ermöglichen Visualisierungen es, sie kognitiv zu ‘begreifen’ und ‘festzuhalten’. Dafür wollen wir eine Vielzahl von Visualisierungstechniken einsetzen: Symbole aus dem Internationalen Phonetischen Alphabet (IPA), kombiniert mit Karikaturen, *Cartoons*, Comics und Mangas bis hin zu Infographiken mit witzigen, provokativen und einprägsamen Slogans.

Nach den Workshops veranstalten wir im Rahmen des Projekts im Herbst 2025 einen Wettbewerb über *Social Media*. Welche neuen Technologien genau zum Einsatz kommen sollen (z.B. Instagram), entscheiden die Schüler*innen selbst. Der Wettbewerb soll einen größeren Personenkreis dazu aktivieren, sich mit der französischen Aussprache zu beschäftigen – hier dürfen alle Interessierten mitmachen, Jugendliche wie Erwachsene, Hobby- wie Profikünstler*innen. Die Teilnehmer*innen stimmen zu, dass ihre Bilder mit einer CC BY-Lizenz auf der Projekt-Homepage *open access* veröffentlicht und frei weiterverwendet werden dürfen. Dadurch besteht die Chance, dass diese Materialien später auch einmal Eingang in Französisch-Lehrwerke finden. Die Gewinner*innen werden sowohl durch zwei Profi-Jurys – eine aus Wissenschaftler*innen, eine aus Comic-Künstler*innen – als auch durch ein Publikums-Voting ermittelt. Dadurch wird zusätzlich eine niederschwellige passive Partizipation ermöglicht.

Der Vortrag liefert einen Zwischenbericht zum Projekt, zu den bereits erfolgten Comic-Workshops für Schüler*innen wie zum laufenden Wettbewerb über *Social Media*. Er zeigt, wie eine Verschränkung von Sachcomics zum Französischlernen (vgl. z.B. PONS 2019) und Wissenschaftscomics zur (Sprach-)Wissenschaft (vgl. z.B. *Dessine ta science*, Fripiat/Petitguillaume 2019) didaktisch fruchtbar gemacht werden kann. Dabei soll das *Third Mission*-Projekt auch Inspiration für den regulären Französischunterricht geben: Sowohl der Prozess der kreativen Verarbeitung wissenschaftlichen Wissens als auch die künstlerischen Ergebnisse des Projekts können der Ausspracheschulung dienen – und darüber hinaus auch für andere Lerninhalte eingesetzt werden.

Referenzen

Dessine ta science: <https://www.usherbrooke.ca/actualites/nouvelles/societe/details/43627/>.

Fripiat, Bernard / Petitguillaume, Laurent (2019): *L'orthographe en BD*, Larousse.

PONS (2019): *PONS Sprachlern-Comic Französisch Rendez-vous à la campagne: Comic-Sprachkurs zum Französischlernen*, Stuttgart: PONS.

Pustka, Elissa (2021): „Pas de communication sans prononciation. Aussprache von Anfang an motivierend und effizient unterrichten“, in: *Der Fremdsprachliche Unterricht Französisch* 170, 2–8.

Marylise Rilliard (Universität Wien)

Les affordances des webtoons pour l'enseignement de la variation en cours de FLE : étude comparative du 'langage des jeunes'

Des études de plus en plus nombreuses révèlent la variation linguistique telle qu'elle est mise en scène dans la bande dessinée francophone. On y retrouve non seulement des variantes typiques de l'oral, tels que la non-réalisation du ne de négation et du il impersonnel ou l'élision de certaines voyelles (ex. j'te, t'es) (Kern, 2022 ; Leis, 2024) mais aussi des traits typiques de certaines variétés ou styles comme le 'langage des jeunes' (Grutschus, 2022). Alors que les bénéfices de la bande dessinée dans l'enseignement des langues étrangères ne sont plus à prouver, pas toutes les bandes dessinées ne se valent selon le public et le but visés (Grutschus, 2022). Par exemple, certaines utilisent du langage plutôt standard, facilitant ainsi la compréhension, alors que d'autres, comme nombre de créations du bédéiste Riad Sattouf, mettent en scène de nombreuses variantes non standard, en faisant des supports idéals pour enseigner la variation.

Avec l'apparition depuis quelques années des webtoons, des bandes dessinées numériques d'origine coréenne, la question se pose de savoir quels sont leurs affordances pour l'enseignement des langues par rapport aux bandes dessinées analogiques. Une affordance évidente est leur accessibilité, notamment grâce à une gratuité partielle. En outre, la possibilité d'inclure dans les webtoons des effets sonores, de la musique ou même des images animées facilite la compréhension du texte en augmentant le contexte. Il est également possible que les webtoons donnent accès à un langage moins contrôlé, plus actuel et plus authentique, puisque d'une part, tout le monde peut publier des webtoons sur les plateformes, et d'autre part, la publication par épisode se fait très rapidement. Cette étude vise à déterminer si les webtoons présentent des affordances différentes par rapport à la bande dessinée pour l'enseignement de la variation linguistique en français.

Pour ce faire, la variation que l'on retrouve dans le 'langage des jeunes' fera l'objet de ce travail. Deux œuvres francophones publiées entre 2022 et 2024 mettant en scène des lycéen.ne.s sont comparées : le webtoon Pseudo : Romance de Magma et Ororo (15 épisodes) et la bande dessinée Les Cahiers d'Esther (un volume, Histoire de mes 16 ans). L'analyse des caractéristiques linguistiques se fait à partir de la liste établie par Grutschus (2022) et basée notamment sur les traits relevés dans le corpus Multicultural Paris French (Gadet, 2017), tels que l'affrication des occlusives dentales, le verlan ou l'emploi adverbial de grave. Les traits présents dans les deux œuvres sont répertoriés et leur diversité, fréquence et spécificités comparées afin de déterminer si les webtoons offrent des avantages ou possibilités nouvelles pour l'enseignement de la variation linguistique en cours de FLE. Enfin, des propositions didactiques sont faites.

Références

- Gadet, F. (2017). Les parlers jeunes dans l'île-de-France multiculturelle. Paris: Ophrys.
- Grutschus, A. (2022). 'Ça nous a fait trop goler!' La mise en scène de la langue des jeunes dans la bande dessinée et son utilisation en tant que ressource didactique. Dans E. Pustka, Elissa (Ed.), La bande dessinée. Perspectives linguistiques et didactiques (pp. 265-293). Tübingen: Narr.
- Kern, B. (2022). L'oralité mise en scène dans la bande dessinée dans une perspective diachronique : Tintin (1929–1976), Astérix (1959–) et Titeuf (1993–). Dans E. Pustka (Ed.), La bande dessinée. Perspectives linguistiques et didactiques (pp. 265-293). Tübingen: Narr.
- Leis, S. (2024). «Faut pas faire ça meuf!»—La (non-) réalisation du ne de négation et du il impersonnel dans les bandes dessinées de Riad Sattouf. *Journal of French Language Studies*, 1-24.

Kay Schwemer (Wolfgang-Borchert-Gymnasium in Halstenbek)

Metacomics im FU als Darstellungsmethode für Analyseergebnisse von multimodalen Texten

Die neuen Technologien sind in den letzten Jahren immer wieder Gegenstand von Comics, Graphic Novels und Mangas, von Sachcomics, wie auch von Fiktionen (z.B. Fibretigre; Chochois; Zephir 2019 / Bienvenu 2019 / Duhamel 2019 / Kalkair 2024 / Kristanadjaja; Falzon 2024). Sie thematisieren nicht nur die Bedeutung und Probleme für die Gesellschaft, sondern visualisieren auch die Funktionsweisen moderner Medien und ihren Einfluss auf die Nutzer*innen. Dabei steht häufig die kritische Auseinandersetzung im Zentrum der Darstellung. Anhand von Comics können deshalb das Thema problemorientiert behandelt und mit Schüler*innen positive wie negative Effekte diskutiert werden (vgl. KmK 2017: 11, 13). Didaktiker*innen unterstreichen die Rolle, die der Comic als multimodales Medium für die Förderung der Medienkompetenz spielen kann (Elsner 2014: 8 / Küster 2016: 57 ff). Hier stehen die Analyse-, Deutungs- und Bewertungs-Kompetenzen von Text, Bild und weiteren Modi im Fokus des Unterrichts. Die Idee ist, dass erworbene Kompetenzen bei der Arbeit mit BD auf andere Medien übertragen werden können. Das Anbahnen von Kreativität durch produktorientierte Unterrichtsmethoden sollte ebenfalls Teil der Förderung von Text- und Medienkompetenz sein (vgl. KmK 2027: 13).

Metacomics, von Schüler*innen gestaltet, können die dargestellten Zielen bezüglich der Medienkompetenz unterstützen. „Désignant comme metacomics toutes les bandes dessinées qui renvoient à la BD d’une manière ou d’une autre“ schreibt Groensteen und verweist auf sechs unterschiedliche Kategorien, darunter: la catégorie narrative: „une BD dont l’intrigue évoque la production, la consommation ou la collection de bandes dessinées“ und la catégorie formale: „une BD qui joue avec les conventions du langage propre au médium“ (Groensteen 2020: 663). Gute Beispiele für Metacomics sind die Texte „L’Art invisible“ von Scott McCloud (McCloud 1993), „Bande dessinée. Apprendre et comprendre“ von Lewis Trondheim und Sergio García (Trondheim ; García 2006) und „Moby Dick et la BD!“ von Bastien Bertine (Bertine 2023).

Schüler*innen analysieren und deuten gattungsspezifische Erzählverfahren multimodaler Texte, bewerten die Aussage dieser Texte und wenden durch die Gestaltung von Metacomics gleichzeitig selbst comicspezifische Erzählverfahren an. Bei der Gestaltung der Metacomics können sie auf neue Technologien zurückgreifen.

Der Vortrag schlüsselt weitere Kompetenzbereiche auf, stellt mögliche Aufgabenstellungen für den FU vor und präsentiert Schüler*innen-Ergebnisse.

Referenzen

- Bienvenu, Ugo (2019): Préférence système. Denoël Graphic.
Duhamel (2019): #Nouveaucontact_. Bamboo.
Fibretigre / Chochois, Héloïse / Zephir, Arnold (2019): Intelligences Artificielles: Miroirs de nos vies. Delcourt.
Kalkair, Cookie (2024) : Les réseaux sociaux et nos ados. Steinkis.
Kristanadjaja, Gurvan / Falzon, Joseph (2024): Qui m’aime me suivie. Bienvenue dans le monde des influenceurs. Topo / Dargaud. Metacomics
Bertine, Bastien (2023): Moby Dick et la BD. Bang éditions.
McCloud, Scott (2007): L’Art invisible. Delcourt.
Trondheim, Lewis / Gracia, Sergio (2006): Bande dessinée. Apprendre et comprendre. Delcourt. Literatur
Elsner, Daniela (2014): „Wort trifft Bild... in Graphic Novels, Comics und Mangas“, in: Praxis Fremdsprachenunterricht Basisheft 11 (2014) 3: 5-8.
Groensteen, Thierry (2020): Réflexivité, in: Ders. (Hrsg.): Le Bouquin de la Bande dessinée, Paris, Robert Laffont: 662-667.

- KmK (2017): Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz. In: https://www.kmk.org/fileadmin/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie_2017_mit_Weiterbildung.pdf (letzter Zugriff 22.10.2024)
- Küster, Lutz (2016): „Digitale Medien beim Erwerb des Französischen“, in: Küster, Lutz (Hrsg.): Individualisierung im Französischunterricht, Seelze: Klett/Kallmeyer: 49–66.

Donatienne Woerly (Université Sorbonne Nouvelle)

Aborder le texte de BD en didactique du FLE : figurations du plurilinguisme et du « parler jeune » dans les littératures dessinées

Les littératures dessinées sont devenues un domaine majeur de la culture francophone du livre : elles sont un « art en expansion » (Groensteen, 2015). Les didacticiens travaillent aujourd'hui à analyser les œuvres afin d'aider à les intégrer dans l'enseignement du français. C'est par la question de la figuration des langues que nous entrerons dans cet art.

Notre premier centre d'intérêt sera celui de la représentation du plurilinguisme dans la bande dessinée : de quelle manière les œuvres mettent-elles en scène la variété des langues, les contacts ou les conflits de langues (Woerly, 2024)? Nous mobiliserons des outils pour comprendre la place des langues dans la narration spatialisée que constitue la bande dessinée : comment structure-t-elle l'énonciation ? Quel rôle le lettrage ou les idéogrammes jouent-ils dans la représentation des langues ? Nous aborderons par ce prisme un corpus de bande dessinée appartenant à trois genres différents : la bande dessinée humoristique patrimoniale (Gosciny, Franquin), la bande dessinée autobiographique (Abirached, Darcq, Goblet), et les bandes dessinées de la migration (Toulmé, Shaun Tan). La bande dessinée, en tant qu'iconotexte, peut rendre à la fois lisible et visible la pluralité des langues et créer des imaginaires hétérolingues (Suchet, 2015).

Nous aborderons ensuite la figuration de l'oral dans la bande dessinée. Qu'en est-il lorsque la figuration ne porte plus sur la variété des langues mais sur la variation au sein d'une même langue, le français ? De quelle manière la bande dessinée traite-t-elle l'oral ? La bande dessinée est du dessin, et relève du domaine de l'écrit, et plus encore, de la page, et pourtant, son emblème est la bulle, qui vient figurer l'oralité : comment ce glissement synesthésique, de la lettre silencieuse à l'illusion d'une sonorisation de la BD vient-il faire entendre le « parler jeune », un français contemporain et oral ? Nous nous intéresserons essentiellement à l'œuvre de Riad Sattouf (Les Cahiers d'Esther, L'Arabe du futur, La vie secrète des jeunes) : il s'appuie sur une codification de la représentation de l'oralité qui est un travail littéraire, qui reconstruit pour la BD la langue orale. Mais si sa représentation de la parole des jeunes relève d'une construction, elle rend cependant saillants certains phénomènes linguistiques qu'il est possible d'analyser en classe, en travaillant tout à la fois la langue et les codes de la société française.

Références

- Abirached, Z., & Woerly, D. (2022). Dessiner entre les langues, raconter entre les arts : Les bilinguismes multiples de Zeina Abirached. In I. Cros & A. Godard (Éds.), *Ecrire entre les langues* (p. 15-32). Editions des archives contemporaines.
- Groensteen, T. (2011). *Système de la bande dessinée*. Presses Universitaires de France.
- Groensteen, T. (2015). *Un art en expansion : Dix chefs-d'oeuvre de la bande dessinée moderne*. les Impressions nouvelles.
- Grutschus, A., & Kern, B. (2021). L'oralité mise en scène dans la bande dessinée : Marques phonologiques et morphosyntaxiques dans *Astérix et Titeuf*. *Journal of French Language Studies*, 31(2), 192-215.
- Guerin, E., & Woerly, D. (A paraître). *Wesh ou ouèche ? : Les trucages orthographiques comme contrat de lecture dans la série d'albums Les Cahiers d'Esther de Riad Sattouf*. *Comicalités*.
- Pustka, E. (Éd.). (2022). *La bande dessinée : Perspectives linguistiques et didactiques* (1re éd.). Gunter Narr Verlag.
- Suchet, M. (2014). *L'imaginaire hétérolingue : Ce que nous apprennent les textes à la croisée des langues*. Classiques Garnier.
- Woerly, D. (2023). Représentations d'un plurilinguisme conflictuel dans l'album autobiographique *l'arabe du futur* de Riad Sattouf. *Glottopol*, 38.
- Woerly, D. (2024). Le continuum hétérolingue dans les bandes dessinées de la migration : De l'effet de réel à l'expérience plurilingue. *The Landscape Journal*, 7.