

# Tell Your Town – Sprache lernen, Integration fördern, Städte erkunden und entdecken

Marcus HABERKORN<sup>1</sup>, Maxine HAMMEN<sup>1,2</sup>, Sebastian KRAUSE<sup>1,2</sup>, Yasmin SCHRAVEN<sup>1,2</sup>, Julia WOLF<sup>1,2</sup>, Nadine ARENZ<sup>3</sup>, Siegfried GARBE<sup>3</sup>, Eugen LANG<sup>3</sup>, Andreas SELDERS<sup>3</sup>, Jessica HAGER<sup>4</sup>, Laurent KINSCH<sup>4</sup>, Kim KINTZIGER, Philippe KONNEN, Marc Pierrard<sup>4</sup>, Mara ROSSI<sup>4</sup>, Li SCHUMMER<sup>4</sup>, Valérie KEMP<sup>5</sup> & Robert A.P. REUTER<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Hochschule Trier, <sup>2</sup>ThoughtBread, <sup>3</sup>Kurfürst-Balduin-Realschule Trier, <sup>4</sup>Brill Schule Esch, <sup>5</sup>Universität Luxemburg

Wie können ansässige und neu zugezogene Schülerinnen und Schülern in Rheinland-Pfalz und Luxemburg besser in ihren Regionen integriert werden, dabei ihre sprachlichen Fähigkeiten entwickeln und die erforderliche Medienkompetenz erlernen?

Diesen Fragen hat sich ein grenzüberschreitendes bilaterales Entwicklungs- und Forschungsprojekt gewidmet, wobei ein „Partizipativer Design“ Ansatz (Danielsson & Wiberg, 2006) angewandt wurde. Unter der Leitung eines Teams der Hochschule Trier wurde in Zusammenarbeit mit SchülerInnen und LehrerInnen der Escher Brill Schule und der Trierer Kurfürst-Balduin-Realschule sowie einem Team der Universität Luxemburg, während des Schuljahres 2016/2017, die mobile App „Tell Your Town“ entwickelt.

Ziel war es erfundene Geschichten an echten Schauplätzen in Trier und Esch auf Deutsch, Französisch, Englisch und Luxemburgisch in spielerischer Form zu erzählen. Die Geschichten, Schauplätze und Routen wurden in Design Workshops partizipativ erarbeitet. Ein Team an der Hochschule Trier setzte die App anschließend um und ein Team der Universität Luxemburg dokumentierte, analysierte und evaluierte die Benutzung der App durch die SchülerInnen in Feldversuchen in Trier und in Esch, mit Hilfe teilnehmender Beobachtungen, Videographie und Befragungen von SchülerInnen und LehrerInnen, um technische und pädagogische Rückmeldungen an die EntwicklerInnen und LehrerInnen zu geben.

Bei diesem Projekt ist eine frei verfügbare App entstanden, welche die Benutzer dazu einlädt eine der beiden Städte „per pedes“ zu entdecken und dabei noch so einiges über die Geschichte der Stadt zu erfahren, was ihnen durch einen fiktionalen Reiseführer in interaktiven Dialogen vermittelt wird. Dabei wird die Geolokalisierungsfunktion des Smartphones genutzt um den Benutzer zu bedeutsamen Sehenswürdigkeiten zu führen, wo dann interaktive Minispiele oder Dialoge mit dem fiktionalen Reiseführer erfolgen. In der Route Esch steht die Geschichte des Luxemburgischen Bergbaus und den dortigen Minenarbeitern im Mittelpunkt. Die Route Trier handelt von einem Wettlauf zwischen Karl Marx und Nero. In diesem wird der Spieler von Karl Marx begleitet und lernt so bekannte Orte aus Trier kennen.

Mit Hilfe der Feldversuche wurde sichtbar, dass die App großes Potential hat, um eine relativ autonome Erkundung der Städte zu initiieren und es auch den einheimischen SchülerInnen erlaubt, ihre Stadt mit neuen Augen bewusster wahrzunehmen.

## Referenzen

Danielsson, K., & Wiberg, C. (2006). Participatory design of learning media: Designing educational computer games with and for teenagers. *Interactive Technology and Smart Education*, 3(4), 275–291. <https://doi.org/10.1108/17415650680000068>