



## Pädagogische Ziele

Oberstes Ziel ist die Schaffung eines Gleichgewichts zwischen Fordern und Fördern im Rahmen eines Projekts, das unterschiedliche Schulformen und Fächer verbindet. Die einzelnen Ziele im Überblick:

- ▶ Stärkung der **Fremdsprachenkompetenz** der Schüler/-innen, für die Deutsch die Fremdsprache ist. Aufgrund der gemeinsamen Korrektur aller deutschen Arbeitsergebnisse wird sichergestellt, dass die Schüler/-innen ein authentisches, korrektes Deutsch hören und lesen.
- ▶ Stärkung der **Sprachkompetenz** in der Muttersprache (deutsche Schüler/-innen): Aufgrund der gemeinsamen Korrektur aller deutschen Arbeitsergebnisse wird sichergestellt, dass die deutschen Schüler/-innen ihre sprachlichen Kompetenzen in der Muttersprache sichern, aber auch stärken.
- ▶ Stärkung des **Selbstwertgefühls** durch die Expertenrolle (deutsche Schüler/-innen): Die Schüler/-innen der Ausbildungsvorbereitung treten als Sprachtutoren/ Sprachtutorinnen sowohl auf orthografischer und stilistischer Ebene als auch hinsichtlich der Aussprache auf.
- ▶ Stärkung der **Medienkompetenz**: alle Schüler/-innen wechseln im Rahmen von Informatik/vom Programmieren von der Rolle des digitalen Konsumenten hin zum Produzenten.
- ▶ Stärkung der **interkulturellen Kompetenz** durch transnationales Arbeiten und den Abbau von Vorurteilen. Entscheidend ist die Entwicklung von Teamgeist sowie gegenseitiger Toleranz und Akzeptanz – nicht nur im Hinblick auf das eigene Team, sondern insbesondere in Bezug auf die Projektpartner.
- ▶ Stärkung der **Sozialkompetenz** durch Teamfähigkeit, Zuverlässigkeit, Durchhaltevermögen, Gewissenhaftigkeit, aber auch Schulung eines positiven Umgangs mit Fehlern sowie mit Kritik/Feedback, was eine angenehme Lernatmosphäre bewirkt.

**HERAUSGEBER**  
Pädagogischer Austauschdienst (PAD) des  
Sekretariats der Kultusministerkonferenz –  
Nationale Koordinierungsstelle eTwinning

Graurheindorfer Straße 157, 53117 Bonn  
TEL. +49 228 501-221 FAX +49 228 501-333  
E-MAIL pad@kmk.org  
WEB www.kmk-pad.org

Die Veröffentlichung über dieses Projekt wurde  
mit Unterstützung der Europäischen Kommission  
finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser  
Veröffentlichung trägt allein der Herausgeber.  
Die Kommission haftet nicht für die weitere  
Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

## 🔍 Evaluation

Die abschließende Evaluierung kann im Rahmen eines Forums im TwinSpace durchgeführt werden. Folgende Aussagen werden von den Schülerinnen und Schülern vervollständigt:

- ▶ Was mir am Projekt am besten gefallen hat ...
- ▶ Was ich dazugelernt habe ...
- ▶ Was ich besonders interessant fand ...

## ▶ Fortsetzung

Das Projekt kann in jeder anderen Sprache und auch als reines Fremdsprachenprojekt durchgeführt werden.



**KULTUSMINISTER  
KONFERENZ**  
Pädagogischer  
Austauschdienst



# Technik trifft Sprache

Ein Kit in Anlehnung an das Projekt  
»Achtung, hier kommen wir!«



## Darum geht es

Das Projekt zeigt beispielhaft, wie heterogene Lerngruppen voneinander profitieren können: Es verbindet nicht nur unterschiedliche Schulformen (Ausbildungsvorbereitung und Gymnasium), sondern auch unterschiedliche Fächer wie Deutsch und Technik/Informatik. Die Projektidee ist zwischen einer polnischen und einer deutschen Schule entstanden.

🗨 **Sprache**  
Deutsch

👤 **Altersgruppe der Schüler/-innen**  
16 bis 20+

🕒 **Projektdauer**  
ca. 5 Monate (bei einer Doppelstunde pro Woche)

📁 **Unterrichtsfächer**  
Informatik/Technik, Deutsch

🔑 **Schlüsselkompetenzen**  
Fremdsprachenkompetenz,  
Sprachkompetenz in der Muttersprache,  
Digitale Kompetenz, Sozialkompetenz  
und Bürgerkompetenz

👤 **Autorin**  
Steffi Feldhaus,  
Berufskolleg Kohlstraße Wuppertal

## Projektbeschreibung

Das gemeinsame Interesse am Umgang mit dem Computer eint in diesem Projekt eine Schülergruppe mit sehr unterschiedlichen Biografien und Lernvoraussetzungen. Theorie und Praxis werden zum einen eng miteinander verknüpft. Zum anderen bedarf es aufgrund der Heterogenität eines Konzepts der individuellen Förderung. Der Fokus liegt auf einem Synergieeffekt: Während die eine Schülergruppe die Möglichkeit bekommt, im Rahmen einer authentischen Lernsituation mithilfe von kollaborativen und mediengestützten Aufgaben Deutsch als Fremdsprache zu lernen und auf der rezeptiven wie produktiven Ebene anzuwenden, dominiert der sozialpädagogische Schwerpunkt bei der deutschen Gruppe. Die deutschen Schüler/-innen befinden sich im Bildungsgang »Ausbildungsvorbereitung«, bei dem eine Verzahnung von schulischem Lernen am Berufskolleg und betrieblichem Lernen bei einschlägigen Bildungsträgern anvisiert wird.

In diesem Projekt agieren sie als Experten ihrer Sprache. Alle Projektaufgaben sind interaktiv angelegt. Neben dem Fach Deutsch, aber auch dem Fach Englisch – aufgrund der Arbeit mit vielen Softwares auf Englisch – erweitern die Schüler/-innen ihre Kompetenzen im fachpraktischen Bereich »Technik«. Zudem geht es für alle Projektteilnehmer/-innen um die Schulung der Medienkompetenz. Damit ergibt sich eine fächerübergreifende Einbettung in den Lehrplan.

## Ablauf



### Vor dem Projekt

Die am Projekt beteiligten Lehrkräfte entwickeln mit Vorlauf die Projektaufgaben, die sie auf Seiten des TwinSpace anlegen, die zunächst nur für die Administratoren sichtbar gestellt werden. Einstellung: Wer kann diese Seite sehen? → Auswahl: Nur ich (und Administratoren).

#### Tipp:

Zur Förderung der internationalen Kommunikation sowie des interkulturellen Austauschs bietet sich eine eigene »Schülerseite« im TwinSpace an: Hier können die Schüler/-innen interessante Beiträge, Fotos und Videos teilen, auch wenn diese Dokumente nicht in einem direkten Zusammenhang mit einer Aufgabe des Projekts stehen.

### Projektstart

#### 1. Schritt

##### Steckbriefe

Die Schüler/-innen stellen sich im Rahmen eines Steckbriefes den Partnerschüler/-innen vor und laden diesen im TwinSpace hoch, z.B. mit diesen Angaben:

-  Foto / Avatar
-  Name / Wohnort
-  Alter / Geschwister
-  Hobbys / Lieblingsmusik
-  Was ich nicht ausstehen kann
-  Was ich schon Verrücktes gemacht habe
-  Was ich in meinem Leben unbedingt noch einmal machen möchte
-  Wie mein Leben aussehen soll, wenn ich 30 bin
-  Was ich von Schülern, die in einem anderen Land leben, gerne wissen möchte

#### 2. Schritt

##### Was gibt's zu sehen...?

Jede Projektgruppe überlegt sich, welche Sehenswürdigkeiten für einen Besuch in die eigene Stadt besonders interessant sein könnten. Nach einem gemeinsamen Brainstorming werden die einzelnen Themen an Kleingruppen mit je zwei Schülern/Schülerinnen verteilt. Die Schüler/-innen verfassen mithilfe eines Textverarbeitungsprogramms einen Text zur Beschreibung einer von ihnen gewählten Sehenswürdigkeit. Mithilfe einer Internetrecherche werden passende Fotos gesucht, mit denen der Text angereichert wird.

Die Texte werden im Plenum am Beamer gemeinschaftlich korrigiert, mit Audacity aufgenommen und als MP3 exportiert. Anschließend werden alle Ergebnisse zu einem kleinen Film (z.B. mit Windows Movie Maker, iMovie oder Animoto) verarbeitet, wobei ein einheitlicher Vorspann ein Gemeinschaftsgefühl schafft. Die fertigen Videos werden über eine Verlinkung im TwinSpace eingebunden.

Einen Leitfaden zur Einbindung von Videos in den TwinSpace finden Sie hier:

 [www.kmk-pad.org/videos-einbinden](http://www.kmk-pad.org/videos-einbinden)

#### 3. Schritt

##### Was wir voneinander wissen möchten!

Die Frage des anfangs erstellten Steckbriefes »Was ich von Schülern, die in einem anderen Land leben, gerne wissen möchte« wird aufgegriffen. Jeder Schüler/Jede Schülerin bekommt einen Schüler/eine Schülerin der Partnergruppe zugewiesen. Nun soll die Frage, die dieser Partnerschüler/diese Partnerschülerin im Steckbrief gestellt hat, aus eigener Sicht beantwortet werden.

Die gesamten Antworten werden als Textdatei gespeichert und erneut am Beamer gemeinsam kontrolliert und sprachlich verbessert.

Abschließend wird eine Präsentation erstellt, die jeweils eine Kombination aus Fotos der Schüler/-innen und den von ihnen verfassten Texten umfasst. Dazu kann beispielsweise die Präsentationssoftware HaikuDeck oder Prezi verwendet werden.

#### 4. Schritt

##### Die Schulen stellen sich vor

Die Schüler/-innen beider Gruppen erstellen je einen Film, der ihre Schule im Schnelldurchlauf (z. B. mit Zeitraffer) zeigt. Die Ergebnisse werden im TwinSpace eingebunden.

#### 5. Schritt

##### CrazyTalk – wir bringen Bilder zum Sprechen

Die Schüler/-innen wählen eine berühmte Person, ein Gebäude oder einen Gegenstand, der für das eigene Land repräsentativ ist, und sprechen anschließend in Rätselform über »sich«: Einige Informationen werden preisgegeben, ohne zu verraten, wen oder was man darstellt. Daraus entsteht ein Video. Diese Aufgabe kann z.B. mit der Software »CrazyTalk« kreativ umgesetzt werden.

Die Partnergruppe muss mithilfe der gegebenen Informationen im Internet recherchieren und herausfinden, wer oder was gemeint ist. Passend dazu kann ein gesondertes Forum im TwinSpace eingerichtet werden, in dem Vermutungen geäußert werden können, in dem aber auch die Autorinnen und Autoren die Möglichkeit erhalten, die einzelnen Filme zu kommentieren.

#### 6. Schritt

##### Überraschungskiste

Diese Aufgabe gilt als kleines Highlight, da das Virtuelle mit einem »realen« Kontakt verknüpft wird. Die Kiste reist mit einer Überraschung in Form eines Arbeitsauftrages von einem Partnerland zum anderen.

In dem Projektbeispiel »Achtung, hier kommen wir« befindet sich in der Überraschungskiste ein MakeyMakey, ein kleiner Microcontroller, der von jedem Rechner wie eine Tastatur erkannt wird und somit die Planung und Umsetzung interessanter Informatikprojekte ermöglicht. Beim Erfüllen des Arbeitsauftrages kann entweder auf Scratch oder auf ein bereits programmiertes MakeyMakey-Piano zurückgegriffen werden. Aufgrund des immer größer werdenden Stellenwerts des Programmierens wird somit den Schüler/-innen die Möglichkeit geboten, anwendungsorientiert zu arbeiten.

Um die Spannung auf einem hohen Level zu halten, können die Ergebnisse der Arbeit mit dem Makey-Makey von den Gruppen zunächst geheim gehalten werden, um sie dann an einem vorgegebenen Stichtag zeitgleich im TwinSpace zu veröffentlichen.

**MakeyMakey**  [www.makeymakey.com](http://www.makeymakey.com)  
**Scratch**  [www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu)

#### 7. Extra-Schritt

##### The Hour of Code

In jedem Jahr – meist im Dezember – bietet die Non-Profit-Initiative »The Hour of Code« eine Aktionswoche an, die es sich zum Ziel gesetzt hat, möglichst vielen Jugendlichen weltweit einen Zugang zum Programmieren zu eröffnen. Diese Projektaufgabe kann entweder im Rahmen dieser Aktionswoche oder das ganze Jahr über auf der entsprechenden Internetseite durchgeführt werden.

In den Übungseinheiten, deren Bearbeitung auf eine Doppelstunde ausgelegt ist, werden die Schüler/-innen in einfachen Schritten an das Programmieren herangeführt. So lösen sich diese von der Rolle des passiven Konsumenten und werden zu einem aktiven Produzenten, indem sie selbst programmieren. Schritt für Schritt werden die Schüler/-innen über das Tutorial »Angry Bird« von einfachen zu komplexeren Programmierungen eines kleinen Spiels geführt.

Nach Abschluss des Tutorials können sich die Schüler/-innen ein Zertifikat ausdrucken lassen.

 [www.hourofcode.com](http://www.hourofcode.com)