



**KULTUSMINISTER
KONFERENZ**
*Pädagogischer
Austauschdienst*



In 40 Tagen durch Europa

40 jours pour découvrir l'Europe



Darum geht es

In diesem Projekt gehen europäische Klassen auf eine Abenteuerreise durch Europa, bestimmen miteinander in der gewählten Arbeitssprache, wer warum wohin reist und beraten als lokale Expertinnen beziehungsweise Experten hinsichtlich der Schauplätze.

Sprache(n)

Hier Französisch, andere Sprachen möglich

Altersgruppe der Schüler/-innen

12 bis 16 Jahre

Projektdauer

3 bis 6 Monate

Unterrichtsfächer

Fremdsprache, Geografie, Geschichte, Ethik, Kunst

Schwierigkeitsgrad

Variabel, lehrbuchbegleitend ab dem ersten Lernjahr möglich

Schlüsselkompetenzen

Sprachliche Kompetenzen (Hören, Lesen, Sprechen, Schreiben, Mediation), Medienkompetenz, interkulturelles Lernen

Eingesetzte Werkzeuge

TwinSpace, interaktive Karten (Googlemaps, ThingLink), Padlet, Quizwerkzeuge (Kahoot, Quizlet), Comic Life 3, Green Screen by DoInk, Sock Puppets App, Movie Maker, BookCreator

Autorin

Jana Tokaryk, Romain-Rolland-Gymnasium Berlin

Website

<https://twinspace.etwinning.net/70547>
<https://bit.ly/35Cdqku>

Projektbeschreibung

Auf Grundlage der Lektüre von Jules Vernes »In 80 Tagen um die Welt« entsteht eine arbeitsteilig geschriebene Abenteuergeschichte, bei der die Schüler/-innen sich gegenseitig quer durch Europa führen. Jede Klasse übernimmt dabei in Zusammenarbeit mit den Einheimischen die Regie in einem jeweils fremden Land und erfährt es dadurch intensiv im gegenseitigen Austausch. Nach dem Abschluss der individuellen Kapitel reichen die Gruppen die Hauptperson weiter, indem diese in ein neues Land reist. Die Inhalte des Projekts lassen sich sehr eng mit den sprachlichen Entwicklungen des ersten Lernjahres Französisch verbinden. Integrierbar sind Personenbeschreibungen, gegenseitige Vorstellung, Steckbriefe, Wegbeschreibungen, Uhrzeit, Wetter und viele andere Alltagsthemen. Fortgeschrittene tauschen sich individuell mit ihren Partner/-innen aus, üben sich in unterschiedlichen Textsorten und äußern ihre Meinung zu Inhalten wie Arbeitsprozessen.

Die Erlebnisse an den verschiedenen europäischen Orten sind relativ autonom voneinander denkbar, so dass die Kooperation nicht durchgängig vonnöten ist. Doch zeigen sich die Schüler/-innen oft motivierter, je mehr Mitbestimmung und Kommunikation ihnen geboten wird. Der Grad der Unabhängigkeit und Komplexität obliegt zu weiten Teilen den betreuenden Lehrkräften, wobei kontinuierliche Rückmeldung die Prozesse maßgeblich steuert. Gemeinsame Deadlines, Kriterienraster, sprachliche Hilfestellungen (auf Grundlage des Lehrbuchs) und Evaluation von Beiträgen rahmen das Projekt didaktisch und pädagogisch ein.



Pädagogische Ziele

Öffnung für andere Kulturen und Sprachen, Verständigung mit gleichaltrigen Schüler/-innen in Europa in der Zielsprache, Nutzung der Fremdsprache als Arbeitssprache, Erweiterung von Kommunikationsstrategien,

Medienbildung: Umgang mit der Plattform eTwinning als Beispiel für Social Media inklusive Regelfindung, Sicherheitsaspekten, Bildrechten und Netiquette.

Ablauf



1. Schritt

Die Schüler/-innen machen sich mit Jules Vernes Roman vertraut. Dafür kann die Lektüre im Original, in der vereinfachten (Easy Reader) Form oder als Comic genutzt werden. Eine Serie zum Buch gibt es im Original auf Englisch, aber auch auf Deutsch synchronisiert. Eine französische Trickfilmserie ohne deutsche Untertitel existiert ebenfalls.

2. Schritt

Die Lehrkräfte laden die Gruppen in den geschlossenen Arbeitsbereich "TwinSpace" auf der eTwinning-Plattform ein und erarbeiten gemeinsam die Regeln für den elektronischen Arbeitsplatz. Zur Übung erstellen die Schüler/-innen Profile der Hauptpersonen des Romans und erarbeiten im nächsten Schritt ihr eigenes. Sie treffen Entscheidungen zur Veröffentlichung von Bildern und bedacht gewählten Informationen zur eigenen Person, lernen Grundlagen zur Datensicherheit kennen, besprechen Regeln des Umgangs online und thematisieren Urheberrechte.

3. Schritt

Die Teilnehmenden stellen ihr Land und ihre unmittelbare Umgebung vor. Präsentationen, Fotosammlungen (Padlet), interaktive Karten (ThingLink) oder selbst gedrehte Videoclips dienen zur Visualisierung. Die so geteilten Informationen bieten die Grundlage für das Verfassen der individuellen Kapitel und müssen dementsprechend relevante Informationen erhalten, welche vorher abgestimmt werden sollten. Interessant sind zum Beispiel Sehenswürdigkeiten, Bräuche, Feste und typisches Essen der Region. Weiterführende Fragen dazu können auch in einer Videokonferenz oder im Forum des TwinSpace beantwortet werden.

4. Schritt

Die Gruppen entwerfen jeweils mögliche Hauptpersonen und Konflikte, die sie einander vorstellen. Dafür entstehen Texte, Steckbriefe, Avatare oder kleine Videoclips. Schließlich stimmen die Klassen über das Abstimmungstool des TwinSpace darüber ab, welche der Personen sie für die Hauptrolle nominieren und

was der Zweck der Reise sein soll. Alternativ können leistungsstarke Gruppen auch jeweils parallel unterschiedliche Geschichten in internationalen Teams entwickeln.

5. Schritt

Die Hauptperson tritt nun ihre Reise durch Europa an und besucht nacheinander die teilnehmenden Länder. Die Gruppen schreiben die Abenteuergeschichte nach und nach, wobei die jeweils einheimischen Schüler/-innen zu lokalen Gegebenheiten beraten. Das restliche Publikum verfolgt die Reise Schritt für Schritt. Am Ende eines jeden Kapitels können die Autoren und Autorinnen Verständnisfragen in Quizform (Kahoot) stellen oder auch die anderen Teilnehmer/-innen über das Abstimmungstool des TwinSpace an Entscheidungen für die Fortsetzung der Handlung beteiligen. Dabei sind unter anderem die Auswahl von Orten, Personen oder Objekten möglich. Alternativ wäre auch eine Geschichte mit mehreren Erzählsträngen spannend.

6. Schritt

Vollendet wird das Produkt, indem die einzelnen Kapitel mit selbst gewählten kreativen audio-visuellen Mitteln animiert beziehungsweise vertont werden: selbst illustrierte und vorgelesene Fließtexte, vertonte Comics (Comic Life 3), Sock Puppet Videoclips oder Stop Motion Clips inklusive Green Screen Elementen (DoInk) entstehen je nach Affinität der Schüler/-innen und Lehrkräfte. Die lokale Mannschaft arbeitet bei Bedarf weiteres Bildmaterial zu. Die Autoren und Autorinnen werden zu Regisseur/-innen, führen die Kamera, sprechen Voiceover oder Dialoge. Muttersprachler/-innen helfen bei den Sprachaufnahmen.

7. Schritt

Die Zusammenführung der Kapitel erfolgt durch eine Lehrkraft mithilfe der Anwendung BookCreator oder eines vergleichbaren Tools. Das so entstandene Buch ist per Link oder Einbettung für das allgemeine Publikum erreichbar.

Evaluierung/Feedback

Neben traditioneller Bewertung über die Abgabe der geschriebenen Texte, das Vorlesen oder Vorspielen von Passagen, stellt der TwinSpace vielfältige Möglichkeiten zur Evaluation in unterschiedlichen Konstellationen zur Verfügung.

Das integrierte Umfragetool erlaubt zum Beispiel die Abstimmung durch die TwinSpace-Mitglieder. Diese kann zum einen inhaltlicher Natur sein, indem die Mitwirkenden Entscheidungen über die Fortsetzung der Geschichte treffen. Desweiteren sind Rückmeldungen zur Sprachverwendung über die Nutzung der TwinSpace-Seiten oder Foren für die Lernenden hilfreich. Die Gruppenmitglieder verbessern direkt im Text oder kommentieren – je nach der technischen Versiertheit und der Kompetenzen der Gruppen.

Je nach zeitlichen und technischen Voraussetzungen sind nach den einzelnen Kapiteln auch Videokonferenzen in Form von Fragestunden mit den Autoren und Autorinnen denkbar. Weniger aufwändig sind asynchrone Feedbackrunden im Forum oder mit Umfragetools (Tricider, SurveyMonkey, Mentimeter).

Zum Abschluss des Projekts wird das Produkt der Öffentlichkeit, zum Beispiel den Eltern, vorgestellt. In Abhängigkeit von der Art des entstandenen Mediums freuen sich Interessenten über Druckversionen der Geschichte oder teilen den Link zum Video mit Freunden und Bekannten.

Fortsetzung

Eine Fortsetzung der Abenteuergeschichte ist entweder sprachlich, inhaltlich oder technisch denkbar. Die Sprache/n der Geschichte sind in Qualität und Quantität variierbar. Es kann neue Protagonist/innen, andere Konflikte oder zu bereisende Länder geben. Technisch ist die Verbesserung der Visualisierung, zum Beispiel mit Virtual Reality oder 360 Grad Foto- bzw. Videoaufnahmen, überlegenswert.

Ein Dank geht an die Projektgründerinnen Sophie Labarre des französischen Collège Goh Lanno in Pluvigner und Simona Anastasia aus Calderara di Reno, Italien.

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.



Kofinanziert durch das Programm Erasmus+ der Europäischen Union