

Das Projekt „Regenbogendorf“

Beschreibung des Projekt-Kits

Die Erde wurde vollkommen zerstört. Ein paar Überlebende machen sich auf zu einer Mission: sie erschaffen ihre eigene fiktive Welt und ihre eigene kulturelle Identität mit allgemeinen Gesetzen, einer Flagge, einer Hymne und der Wahl ihres Bürgermeisters. Durch diese globale Simulation kommunizieren die SchülerInnen miteinander, um sich im Rahmen einer aufgabenbasierten Herangehensweise gegenseitig vorzustellen, ihre Umwelt zu beschreiben, ihr Dorf zu organisieren und eine große Feier zu veranstalten.

Pädagogische Ziele

- Das Üben von Gesprächs-, Recherche- und Gruppenarbeitstechniken durch den Unterricht in- und außerhalb der Klasse, während die Vorstellungskraft der SchülerInnen angeregt wird und innovative IKT-Werkzeuge zum Einsatz kommen.
- Die Schüler werden in größerem Umfang mit einer anderen Sprache konfrontiert, um ihre Motivation für und ihr Interesse an einer Fremdsprache zu steigern.
- Analyse des Lernprozesses durch die Entwicklung kognitiver Strategien mit der Absicht, die SchülerInnen selbstständiger zu machen.
- Entwicklung interkultureller Kompetenzen, um die Bräuche anderer Länder zu entdecken.
- Schulung des Bürgerbewusstseins: die SchülerInnen lernen zusammen zu leben, während sie eine neue Welt errichten.

Dieses Projekt entspricht offiziellen Anweisungen für Sprachunterricht, zeigt eine klare Herausbildung der Kompetenzen und lässt sich vollständig in den Lehrplan integrieren: es fallen keine Zusatzarbeiten für die SchülerInnen an. Es erfordert jedoch eine genaue Aufgabenplanung mit festen Terminen. Dazu gehören regelmäßige Besprechungen unter den LehrerInnen, um die Aufgaben zu planen, über die zu verwendenden Methoden zu entscheiden und die IKT-Werkzeuge auszuwählen.

Kommunikation

Kooperation

Dieses Projekt setzt sich aus fünf Aufgaben zusammen. Zu jeder Aufgabe wird eine Reihe von Aktivitäten vorgeschlagen. Sie können sich entschließen alle oder nur einige der Aktivitäten zu machen, es lassen sich aber alle in den normalen Unterricht integrieren.

Schritt 1: Vorbereitende Aufgaben

Zur Vorbereitung können Sie alle themenbezogenen Dokumente aus Ihren Textbüchern oder dem Internet verwenden.

Mit den SchülerInnen: lesen Sie zusammen die Unteraktivitäten zu jeder Aufgabe (wird unten erläutert). Erläutern Sie während einer Brainstorming-Sitzung die Ziele und die Liste der benötigten Fähigkeiten und Kenntnisse (Ich muss in der Lage sein...).

Arbeiten Sie in Gruppen aus vier Personen und ernennen Sie in jeder Gruppe einen Sprachen- und IKT-„Experten“.

Schritt 2: Die Gliederung der Aufgaben:

Aufgabe 1: Die Überlebenden verlassen die Erde: ein Artikel berichtet über die Katastrophe

Die SchülerInnen arbeiten in ihren Gruppen und bekommen die folgende Aufgabensituation gestellt:

Du bist ein Journalist, der für eine bekannte Zeitung arbeitet. Denke dir einen Namen für sie aus.

Verfasse unter Verwendung der Informationen zur Ausgangssituation einen kurzen Artikel, der beschreibt, was passiert ist, wie du entkommen konntest und wie du das Regenbogendorf entdeckt hast. Sei kreativ!

Gib deinem Artikel noch einen Titel.

Die Gruppen laden ihre Geschichten anschließend im TwinSpace hoch und jede Klasse stimmt über ihre Favoriten ab.

Aufgabe 2: Die Überlebenden kommen im Dorf an: Ausweise und Stereotypen

Aktivität 1: in Gruppen

Teilen Sie die Klasse in Gruppen ein. Jede Gruppe bereitet drei Fragen zu ihrem Land vor. Die Klasse entscheidet dann, welche Fragen im Quiz verwendet werden.

- Stellen Sie diese Fragen im TwinSpace ein.
- Jeder Partner beantwortet dann die Fragen des anderen. Das kann nach Wunsch über einen Videolink oder live geschehen.

Aktivität 2: in Gruppen

• Verwenden Sie Powerpoint oder ein anderes Programm, um einen Ausweis für Ihr Land zu erstellen, der folgende Angaben enthält: 1) Einwohnerzahl, 2) Hauptstadt, 3) größte Städte (vier oder fünf), 4) wichtigste Daten (höchstens fünf), 5) berühmte Orte (drei oder vier), 6) bekannte Persönlichkeiten (höchstens fünf).

- Geben Sie nur fünf der sechs Kriterien an. Lassen Sie ein Kriterium aus.

Aktivität 3: in Gruppen

Lesen Sie den Ausweis des Partners.

Befragen Sie Ihre Partner, um die fehlenden Informationen eintragen zu können. (Das kann live über einen Videolink oder durch die Beantwortung der Fragen im TwinSpace-Forum geschehen)

Schwierigkeitsgrad

mittel

Schlüsselkompetenzen

Bürgertum, Kulturbewusstsein und Ausdruck, Persönlich, sozial und Lernen, Unternehmertum

Unterrichtsfächer

Fremdsprachen , Informatik / IKT , Kunst , Musik , Naturwissenschaften , Sprache und Literatur, Staatsbürgerkunde

Niveau

10-15

Aktivität 4: in Gruppen

Wählen Sie den besten Ausweis und begründen Sie Ihre Entscheidung.

Aufgabe 3: Die Überlebenden betreten das Dorf: Vorstellungsrunde (mündlich und schriftlich), Präsentation der Schulen

Aktivität 1:

- Die SchülerInnen schreiben einen Text über sich selbst (Vor- und Nachname, Geburtsdatum und -ort, Geschwister, Heimatland/-stadt, Aussehen, Hobbies/Vorlieben/Abneigungen, Persönlichkeit)
- Der Lehrer sammelt die Texte aller SchülerInnen im „Goldenen Buch des Regenbogendorfs“.

Aktivität 2:

Die SchülerInnen aktualisieren ihr Profil auf TwinSpace unter Verwendung ihrer Präsentation aus Aktivität 1. Sie können auf Wunsch auch ein Foto oder eine Zeichnung von sich hinzufügen.

Aktivität 3:

- Der Lehrer gibt seiner Klasse eine Liste aller Teilnehmer des Projekts, mit denen die SchülerInnen zusammenarbeiten können.
- Die SchülerInnen wählen aus dieser Liste einen möglichen Freund aus.
- Anschließend zeichnen sie ein Portrait ihres neuen Freundes auf Grundlage seines TwinSpace-Profiles.

Aktivität 4:

- Die SchülerInnen verwenden ihr Profil, um sich über einen Voki vorzustellen ohne ihren Namen zu nennen. Sie beenden ihre Vorstellung mit der Frage „Wer bin ich?“
- Sie stellen ihren Voki im Blog des TwinSpace ein.
- Jede/r SchülerIn wählt dann einen Voki aus und versucht zu erraten, wer dort spricht.

Aktivität 5:

- Die SchülerInnen erstellen einen neuen Charakter/Avatar mit neuer

Identität.

- Jede/r SchülerIn veröffentlicht ihren/seinen Avatar auf dem TwinSpace.

Aufgabe 4: Die Überlebenden lassen sich im Dorf nieder: Fremdenführer, Grundgesetzbuch, Kandidatenprogramm, Wahl des Bürgermeisters.

Sie können sich für Aktivität 1 oder Aktivität 2 oder für beide entscheiden.

Aktivität 1: Die SchülerInnen erstellen in Gruppen ein Projektalbum, das „Regenbogendorf-Album“ (es besteht die Möglichkeit mit einem Kunstlehrer zusammenzuarbeiten).

Aktivität 2: Entwerfen Sie in Gruppen ein virtuelles Album. Siehe oben. Die Zusammenarbeit mit einem IKT-Lehrer ist möglich.

Aktivität 3: Erstellen Sie ein Modell des Regenbogendorfes.

Lassen Sie jede/n SchülerIn ihre Tätigkeit bei dieser Aufgabe auswählen.

- Entwerfen Sie wie folgt eine Karte des Dorfes:

In ihren Gruppen

- zeichnen die SchülerInnen eine Karte ihres Dorfes mit seinen Straßen,
- geben sie den Dorfstraßen Namen,
- wählen sie offizielle und Regierungsgebäude aus,
- setzen sie diese Gebäude und Geschäfte auf der Karte ein.

2) Erstellen Sie ein Modell des Regenbogendorfes: dieses Dorf sollte umweltfreundlich sein. Die LehrerInnen können sich in Abhängigkeit vom Alter ihrer SchülerInnen für ihren eigenen Lösungsansatz und die an ihrer Schule verfügbaren IKT-Werkzeuge entscheiden. Eine Zusammenarbeit mit einem Lehrer für Naturwissenschaften/Biologie und dem Kunstlehrer ist möglich.

4) Die SchülerInnen stimmen über das beste Modell ab.

5) Jedes Land schreibt ein Flugblatt für die Touristeninformationstafel seines Regenbogendorfes, einschließlich Bildern des Modells und einer kurzen Beschreibung der Gebäude (mit Größe, Farbe, Material, Anzahl der Stockwerke...).

6) Das Flugblatt wird dann im Logbuch des Regenbogendorfes eingestellt.

Aktivität 4: Wählen Sie den Bürgermeister des Regenbogendorfes.

1) Jedes Land schlägt fünf Regeln für die Auswahl und Abstimmung der Kandidaten fest. Diese Regeln werden dann mit den anderen Gruppen besprochen und fünf davon werden zu den allgemeinen Regeln des Dorfes bestimmt. Diese Regeln werden im Grundgesetzbuch des Regenbogendorfes zusammengefasst (einem E-Book).

2) Die SchülerInnen übernehmen die Identität ihrer neuen Charakter/Avatare (Aufgabe 3).

3) Jede Gruppe wählt eine/n SchülerIn, der/die BürgermeisterIn werden möchte, und hilft ihm/ihr bei der Erstellung eines Programms für die Zukunft des Dorfes, das fünf Vorschläge enthält. Diese werden auf einem Plakat/Poster aufgesetzt und präsentiert.

4) Diese Plakate/Poster werden im Grundgesetzbuch des Regenbogendorfes gesammelt.

5) Jeder Avatar-Kandidat stellt (mithilfe seiner Gruppe) mündlich sein Programm vor.

6) Innerhalb jedes Landes stimmen die SchülerInnen ab. Die Ergebnisse werden vom Lehrer ausgewertet und der neue Bürgermeister wird ernannt.

Aufgabe 5: Die Überlebenden organisieren eine Party mit Musik und Speisen, sie wählen eine Flagge und komponieren eine Hymne.

Aktivität 1: Nun da der Bürgermeister gewählt wurde, ist es Zeit, eine Hymne für das Regenbogendorf zu komponieren. (Hier kann der Musiklehrer mitwirken)

1) Jede Klasse verfasst eine Strophe (vier Zeilen) für die Hymne des Regenbogendorfes.

Sobald die Hymne fertig ist, kann sie gesungen und aufgenommen werden.

2) Laden Sie Ihre Hymnen im TwinSpace hoch und erstellen Sie eine Hintergrundgeschichte für die Hymne. Fügen Sie einen Link hinzu, über den man sich die Hymnen zusammen mit der Hintergrundgeschichte anhören kann.

3) Stimmen Sie ab, welche Hymne als offizielle Hymne übernommen werden soll.

Aktivität 2: Ihr Dorf braucht nun noch eine neue Flagge und ein Wappen

1) Befassen Sie sich im Unterricht mit der Symbolik der Farben von Flaggen und Symbolen in Wappen.

2) Lassen Sie jede Gruppe mithilfe einer leeren Flaggenvorlage eine „virtuelle Flagge“ erstellen und das Wappen des Regenbogendorfes zeichnen.

3) Führen Sie eine Abstimmung über die beste Flagge und das beste Wappen durch.

Aktivität 3: Organisieren Sie eine kulturelle Veranstaltung.

1) Jedes Land erstellt ein Rezept für ein Dessert (höchstens zwei).

2) Alle Rezepte werden in einem Rezeptbuch gesammelt (einem E-Book mit Fotos, wenn möglich).

3) Wählen Sie ein Dessert aus einem anderen Land, bereiten Sie es zu und probieren Sie es, während Sie Ihre Eindrücke Ihrem Partner mitteilen.

Aktivität 4: Erstellen Sie „Das Wörterbuch der Freunde des Regenbogendorfes“.

1) Wählen Sie maximal 20 Wörter aus, die in die Sprachen aller Partner übersetzt werden sollen.

2) Erstellen Sie kurze Videos, in denen Sie das Wort in der Fremdsprache aussprechen und anschließend in Ihre Muttersprache übersetzen.
Aktivität 5: Organisieren Sie eine „Überraschung“ für Ihre Partner: stellen Sie zum Beispiel ein Video im TwinSpace ein, oder schicken Sie eine Karte als Zeichen für Ihre gemeinsame Freundschaft an Ihre Landespartner.

Auswertung und Bewertung

- Die SchülerInnen können nach Abschluss jeder Aufgabe über die besten Werke abstimmen. Die besten Arbeiten werden im Bereich der „Ruhmeshalle“ veröffentlicht.
- Die SchülerInnen und LehrerInnen können anschließend Kommentare zu den Arbeiten abgeben.
- Am Ende des Projekts:
 - o unterschreiben die SchülerInnen und LehrerInnen im Gästebuch und teilen ihre Ideen und Gedanken zum Projekt mit.
 - o können die SchülerInnen einen Fragebogen über die Aktivitäten ausfüllen, die ihnen bei der Arbeit am Projekt am meisten Spaß gemacht haben.
 - o dokumentieren und überdenken die LehrerInnen das Projekt unter Verwendung des Projektprotokolls.

Fortsetzung

Eröffnen Sie einen Blog, damit Eltern, LehrerInnen und andere SchülerInnen die Arbeiten der Kinder betrachten können.
Es besteht die Möglichkeit, die Interaktion mit einer „Second-Life-Umgebung“ oder einer anderen 3D-Weltensimulation zu untersuchen.
Denken Sie sich neue Projekte auf Basis der Grundidee des Regenbogendorfes aus, wie zum Beispiel den Bau einer idealen Schule für das Dorf.



gehört zu Erasmus+, dem EU-Programm für allgemeine und berufliche Bildung, Jugend und Sport