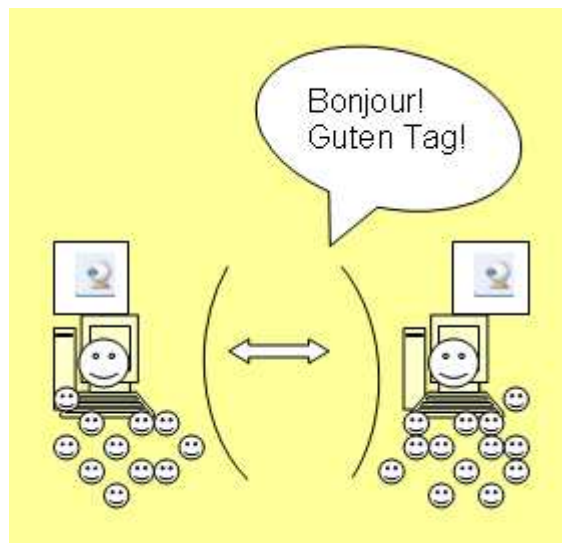


**Projekt begleitende Tele-Tandem® Aktivitäten
für deutsch-französische Partnerklassen
an Grundschulen**



Irmis Baumann und Anne Dussap-Köhler

Inhaltsverzeichnis

Überblick über die Einheiten.....	4
Einleitung.....	5

Einheit 1: Überblick - Die deutsch-französische Klasse lernt sich kennen..... 11

E1 Aktivität 1: Klassengespräch mit Webcam (Schritte 1-4)	12
E1 A1: Schritt 1: Kommunikation zwischen den Partnerklassen mit Webcam	13
Anhang: E1-A1: Schritt 1: Mögliche Struktur eines Klassengesprächs.....	14
E1 A1: Schritt 2: Auswertung der Webcam-Sitzung mit der Partnerklasse.....	15
E1 A1: Schritt 3: Sprachliche Nachbearbeitung: Kommunikationskiste.....	15
E1 A1: Schritt 4: Redemittelkarten als elektronische Dokumente erstellen.....	16
Anhang: Einheit 1- Aktivität 1- Schritt 4.....	17
E1: Aktivität 2: Persönliche Vorstellung (Schritte 1-7)	18
E1 Aktivität 2: Schritt 1: Steckbrief nach Vorlage ausfüllen	20
Anhang: Einheit 1 – Aktivität 2 – Schritt 1 Steckbrief – Arbeitsvorlage	21
E1 A2: Schritt 2: Mini-Interview zum Steckbrief erarbeiten und einüben	22
E1 A2: Schritt 3: Mini-Interview aufnehmen (Tondatei erstellen)	22
E1 A2: Schritt 4: Tondatei in Steckbrief einfügen und ein Foto mit Erkennungsmerkmal.....	23
E1 A2: Schritt 5: Hörverstehensübung für Schritt 6 herstellen	24
E1 A2: Schritt 6: Spracharbeit mit Interviews der Partnerklasse	26
E1 A2: Schritt 7: Tauschbörse: Steckbrief.....	27

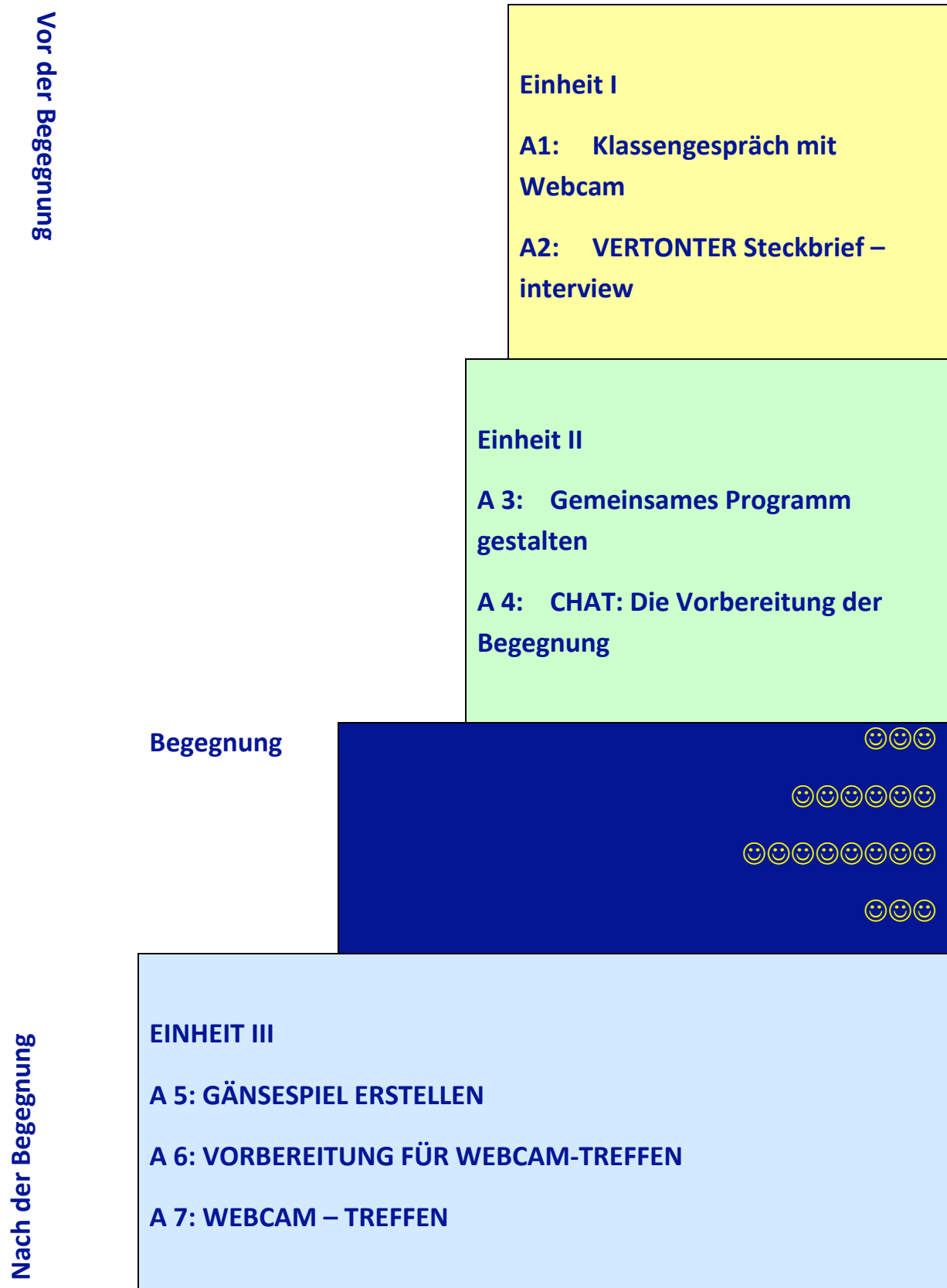
Einheit 2: Vorbereiten der physischen Begegnung..... 29

E2: Aktivität 3: Gemeinsames Programm gestalten (Schritte 1- 3).....	30
E2 A3: Schritt 1: Vier zusätzliche Programmpunkte festlegen	32
Schritt 1 a: Wünsche für das Programm äußern	32
E2 A3: Schritt 1b: Vier zusätzliche Programmpunkte festlegen.....	33
Schritt 1b: dem Partner antworten - 4 Wünsche aus der Liste aussuchen.....	33
E2 A3: Schritt 2: Das Programm vorbereiten	34
Schritt 2a: Die Programmbroschüre mit vorläufigen Programmpunkten und Uhrzeiten machen.....	34
Schritt 2: Das Programm vorbereiten.....	35
Schritt 2 b: die vom Partner gewünschten Programmpunkte organisieren Sprachenwahl.....	35
E2 A3: Schritt 3: Programm fertig stellen.....	35
Schritt 3a: die letzten Programmpunkte einfügen.....	35
Schritt 3: Programm fertig stellen	36
Schritt 3b: das Programm bestätigen und Chattermin ausmachen	36
E2: Aktivität 4 : Die Vorbereitung der Begegnung (Schritte 1-3)	37
E2 A4: Schritt 1: Chatvorbereitung: « Wer macht was - während der Begegnung ».....	38
E2 A4: Schritt 2: Chatsitzung: « Wer macht was - während der Begegnung ».....	39
E2 A4: Schritt 3: Chatauswertung.....	40
E2 A4: Anhang zu Schritt 2: Beobachtungsleitfaden	41

Einheit 3: Viens, joue avec moi! 42

E3: Aktivität 5: Gänsespiel erstellen (Schritte 1-4).....	43
E3 A5: Schritt 1: Vorstellen der Aktivität – Austausch über das Erlebte.....	44
E3 A5: Schritt 2: Übertragen der Ergebnisse aus Schritt 1 in das « Gänsespiel »	45
E3 A5: Schritt 3: Karten herstellen (PPT-Version erstellen)	45
E3 A5: Schritt 4: Einfache Spielregeln besprechen und festlegen.....	46
E3: Aktivität 6: Vorbereiten der Vorstellung des Spiels für Webcam-Treffen (Schritte 1-3)	50
E3 A6: Schritt 1: Erste Spielrunde + Sprache beim Spiel (Metakommunikation).....	51
E3 A6: Schritt 2: Einladung der Partnerklasse zur « Spiel-Vorstellung »	52
E3 A6: Schritt 3: Vorbereitung des Webcam-Treffens (Planung der Sitzung)	52
E3: Aktivität 7: Vorstellung des Spiels über Webcam (Schritte 1-4)	53
E3 A7: Schritt 1: Webcam- Treffen: « Unser Spiel » - Begrüßung	54
E3 A7: Schritt 2: Gänsespiel auf F und auf D vorstellen (MS).....	54
E3 A7: Schritt 3: Sich Verabschieden: Webcam-Sitzung	55
E3 A7: Schritt 4: Auswertung: Webcam-Sitzung	55

Überblick über die Einheiten



Einleitung

Diese Einheiten mit Aktivitäten in Schritten (Übungen) richten sich an Lehrkräfte, die am Tele-Tandem Projekt des DFJW¹ teilnehmen. Das Projekt zielt darauf ab, unter Einbezug der neuen Technologien, einen Raum für gegenseitiges Lernen der Sprache im Tandem vor und nach einer Präsenz-Begegnung zu schaffen.

Unter Berücksichtigung, dass die Tandem-Partnerklassen ein gemeinsames Projekt definieren, wird in den vorliegenden Einheiten auf das Projekt als solches, das zentraler Bestandteil der Tele-Tandem-Begegnung ist, nicht eingegangen. Die Einheiten beinhalten eine Reihe Projekt ergänzender Aktivitäten, die vor und nach der Präsenz-Begegnung mit Hilfe der neuen Technologien durchgeführt werden können und die Zielsetzung haben, zwischen den Partnerklassen einen dynamischen Austausch und Kommunikation in Gang zu setzen. Die Themen der Einheiten sind: sich kennen lernen, die Reise zur Partnerklasse vorbereiten, Erinnerungen nach der Begegnung austauschen. Die Konzeption der Einheiten mit ihrem experimentellen Charakter basiert auf den vom DFJW gewonnenen Erkenntnissen des Fremdspracherwerbs in Begegnungssituationen und auf den Erfahrungen des Tele-Tandem Projektes. Bevor näher auf die Inhalte der Einheiten eingegangen wird, seien noch Betrachtungen erwähnt, die in die Konzeption eingeflossen sind:

1. **Der Prozess** des Fremdspracherwerbs in einer Begegnungssituation unterscheidet sich von dem Fremdspracherwerb **in der klassischen Unterrichtssituation:**

- Über den reinen Fremdspracherwerb hinausgehend, ermöglicht die Begegnungssituation den Erwerb einer allgemeinen Kommunikationsfähigkeit unter Einbezug sowohl einer sozialen und interkulturellen Dimension als auch authentischer Kommunikation (mit sprachlichen Aspekten und nonverbaler Kommunikation). Im Fall Tele-Tandem kommt der Einsatz neuer Kommunikationskanäle (neue Medien) hinzu. Die Begegnungssituation fördert neben einer Wissenserweiterung, Handlungs- und Kommunikationskompetenz. Im Projektkontext ist die Methode des klassischen Sprachunterrichts unzureichend, um eine umfassende Kommunikations- und Handlungskompetenz zu erreichen.
- Der Austausch zwischen den Schülern verschiedener Sprache und Kultur erfolgt nicht spontan: die Begegnungssituation fördert kommunikative Kompetenz, jedoch bedarf es hierzu einer pädagogischen Vorgehensweise, die es den Schülern ermöglicht, sich in der neuen Umgebung zurecht zu finden und Handlungsstrategien zum Erwerb kommunikativer, sprachlicher und technische Fertigkeiten zu entwickeln. Gleichzeitig macht die Durchführung eines gemeinsamen Projekts Kommunikation notwendig.
- Es handelt sich um authentische Kommunikationssituationen, die durch den Kommunikationserfolg mit dem Partnerschüler (oder Scheitern der Kommunikation) unmittelbar bewertet werden. Im Kommunikationsprozess findet eine direkte Rückmeldung des Partners und dadurch bessere Selbstwahrnehmung statt, was einer der Hauptmotivationsgründe für die Entwicklung von Lern- und Kommunikationsstrategien darstellt.
- Zusammengefasst heißt das, dass die Begegnung drei Hauptzielsetzungen verfolgt: Lernen zu kommunizieren (sprachlich, interkulturelle, multimedial), Lernen zu kooperieren und lernen zu lernen².

¹ „Das Projekt Tele-Tandem“, Ulrich Dausendschön-Gay (<http://www.tele-tandem.org/vorstellung/index.html>, zuletzt geöffnet am 05.01.06)

² « Zusammen arbeiten - Gemeinsam lernen – Einander begegnen“, Christian Alix / Christoph Kodron (<http://www.dfjw.org/paed/konzepte.html>, zuletzt geöffnet am 05.01.06)

2. Die Begegnung zwischen zwei Klassen verändert völlig den pädagogischen Rahmen: zwei Arbeitssprachen, zwei Lehrkräfte, zwei unterschiedliche, wenn nicht voneinander abweichende pädagogische Konzepte³. Vor allem die Schüler müssen sich in diesem neuen pädagogischen Umfeld zurechtfinden; die erste Phase einer gemeinsamen pädagogischen Konzeption sollte daher dem Absprechen, Aushandeln und Abstimmen pädagogischer Vorgehensweisen gewidmet sein, um den pädagogischen Rahmen kohärent zu halten.
3. Die neue deutsch-französische Gruppe-Klasse kann nur dann als Ressourcen-Potential für die Gruppe funktionieren, wenn die Schüler Kommunikationskompetenz und Autonomie entwickeln. Das Lernen erfolgt hauptsächlich über Interaktionen: entweder zwischen einem deutschen und französischen Schüler (voneinander und gegenseitiges Lernen der Sprache -Tandem Methode) oder zwischen deutschen und französischen Schüler-Kleingruppen (gemischte Kleingruppen) oder auch innerhalb deutscher oder französischer Kleingruppen (mononationale Kleingruppen). Das „Tun wir es zusammen“ lässt ein natürliches Kommunikationsbedürfnis entstehen und macht das Lernen notwendig, um im Projekt weiterzukommen⁴.
4. Obwohl das Projekt in diesen Einheiten nicht direkt thematisiert wird, basiert die Arbeit im Tele-Tandem auf dem Konzept der Begegnungspädagogik⁵; aus der Sicht der Schüler sind weder die Sprache noch die Technik die zentralen Lerngegenstände, sondern notwendige Mittel, um ein gemeinsames Projekt mit der Partnerklasse durchzuführen. Entsprechend des Projektcharakters kann sehr interdisziplinär gearbeitet werden (Sprache des Partners (Fremdsprache), Muttersprache (Klarheit und Verständlichkeit, Aussprache, etc.), medienpezifische Fächer) und Kompetenzen wie Sozialkompetenz (Team- u. Kooperationsfähigkeit, Weitergabe von Wissen und Können, etc.), Medienkompetenz und interkulturelle Kompetenz können vermittelt werden.
5. Die Arbeit in Tele-Tandem ist vor allem eine Arbeit im Team:
 - mit dem pädagogischen Kollegium und sonstigen Mitarbeitern der Schule (pädagogische Unterstützung, Zusammenarbeit, technische Assistenz, Stundenplanorganisation, etc.)
 - mit der Lehrkraft der Partnerschule: alle Aktivitäten, die im Rahmen von Tele-Tandem durchgeführt werden, müssen mit der Partnerlehrkraft abgestimmt, ausgehandelt und in Einklang gebracht werden⁶.
6. Die neue pädagogische Konstellation (die zwei Klassen mit unterschiedlicher Sprache und Kultur vereint) und der Einsatz neuer Technologien verändern die sozialen Rollen und erfordern deshalb einen Wechsel im Rollenverständnis bei den Lehrkräften und bei den Schülern.

³ « Die pädagogische Beziehung in interkulturellen Begegnungen“, Lucette Colin, Rémi Hess, Gabriele Weigand (<http://www.dfjw.org/paed/arbeitstexte.html>, zuletzt geöffnet am 05.01.06)

„Das Wertesystem der Grundschule in Deutschland und Frankreich: Gekreuzte Blicke von Lehrern“, Anne Dussap-Köhler (<http://www.tele-tandem.org/doclies/index.html>, zuletzt geöffnet am 15.01.06)

⁴ „Tele-Tandem: Das Deutsch-Französische Jugendwerk startet ein innovatives Projekt zum kooperativen Spracherwerb“ Daphne Zeyen, (<http://www.tele-tandem.org/doclies/zeyeninnovprojekt.html>), zuletzt geöffnet am 05.01.06)

⁵ « Du tandem au Tele-Tandem - Nouveaux apprentissages, nouveaux outils, nouveaux rôles » Dominique Macaire, avril 2004 (<http://www.tele-tandem.org/doclies/macaire-iufm/macaire-iufm.html>), zuletzt geöffnet am 05.01.06)

⁶ « Evaluation du projet Tele-Tandem 2002-2004 » (<http://www.tele-tandem.org/evaluation/index.html>, zuletzt geöffnet am 05.01.06)

Die Rolle der Lehrkräfte:

- Lehrkräfte öffnen und gestalten die komplexe Lernwelt, indem sie Lernsituationen vorschlagen, planen und organisieren, die den Schülern ausreichende sprachliche Fertigkeiten, technische und kommunikative Mittel vermitteln, um das Projekt durchführen zu können; es ist die Rolle des Lehrers den Schülern Wissen zu vermitteln, die verschiedenen Wissensquellen bewusst zu machen (sprachlich, technisch) und selbständiges Handeln und Kommunikationskompetenz zu fördern. Die Aufgaben umfassen Konzeption und Organisation der Aktivitäten, Materialvorbereitung, inhaltliche und methodische Betreuung der Auswertung und Selbsteinschätzung, die Bewusstmachung der entwickelten und eingesetzten Lernstrategien.
- mit der Partnerlehrkraft kooperieren: im Rahmen des gemeinsamen Projektes müssen alle Aktivitäten, die parallel in der Partnerklasse gemacht werden, abgestimmt, ausgehandelt und in Einklang gebracht werden
- das Lehrerkollegium und die engen Mitarbeiter der Schule sollten für die Unterstützung und eventuelle Hilfe beim Projekt gewonnen werden

Die Rolle der Schüler:

- Lernende und Lehrende (neue kooperative Verantwortung)
- verantwortlich für die eigenen Lernprozesse und die des Partners oder der Partner (gemeinsames Lernen, Produzieren, Zusammenarbeiten, gemeinsamer Umgang mit Medien)

7. Akteure und Motor der Begegnung

Die Aktivitäten, die im Folgenden in den Einheiten beschrieben werden, stützen sich auf Methoden aus der Begegnungspädagogik, die es ermöglichen, Interaktionen und Austausch, Reflexion, Systematisierung und Strukturierung, Beobachtung und Selbsteinschätzung anzuregen und das Prinzip der Gegenseitigkeit und das Fördern der Lernerautonomie, etc. zu betonen:

- Sprachanimation bietet eine **Vielzahl an Aktivitäten, die die Kommunikation zwischen den Schülern mit unterschiedlichen Sprachen fördern**⁷.
- Tandem Methode, **die die Schüler die Partnersprache gegenseitigen und voneinander lernen lässt**⁸.

Im Rahmen der Einheiten wird die Tandem-Methode in spezifischen Kommunikationssituationen, nämlich Kommunikation auf Distanz, eingesetzt: das „gegenseitig voneinander und miteinander lernen, kommunizieren und interagieren“ kann entweder synchron (online: Chat, Webcam) oder asynchron (offline: sich gegenseitig Dokumente senden, die die Schüler jeweils für die Partnerklasse bzw. mit der Partnerklasse erstellt haben) stattfinden. Im Zentrum der Tandem-Methode steht hier die gemeinsame Aktivität, in der Schritt für Schritt ein Interaktionsprozess abläuft und Austausch von Inhalten und sprachlicher und interkultureller Kompetenz stattfindet. Diese Aktivitäten ermöglichen die Entwicklung und den Einsatz von Lernstrategien und das Erstellen einer gemeinsamen deutsch-französischen „Kommunikationskiste“, die deutsche und französische Kommunikationsmittel, sprachliche Ausdrücke und Redemittel beinhaltet, die in einer äquivalenten Kommunikationssituation angewendet werden können.

8. Das Sprachenlernen und das Erlernen technischer Fertigkeiten müssen auf die Bedürfnisse und Notwendigkeiten der Kommunikationssituation abgestimmt sein und dürfen nicht einer linearen Progression im Sinne vom „vom einfachen zum Schwierigen bzw. Komplexen“ folgen. Die eingesetzte Progression ist eine konzentrische, die sich an komplexen Kommunikationssituationen in der Fremdsprache und / oder an Kommunikation unter Verwendung von multi-medialen Werkzeugen orientiert. Die Schüler werden in der Anfangsphase von den Lehrkräften unterstützt, sollten aber mehr und mehr lernen, selbständig zu handeln, Lernstrategien zu entwickeln, bis hin zur Lernerautonomie.

⁷ "Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen » Fabienne Bailly (<http://www.ofaj.org/paed/langue/sa.html>), zuletzt geöffnet am 05.01.06)

⁸ Die Tandem-Methode (<http://www.ofaj.org/paed/langue/tandem.html>), zuletzt geöffnet am 05.01.06)

Praktische Hinweise zum Einsatz der Einheiten im Rahmen des Tele-Tandem® Projektes

Mit dem Tele-Tandem Projekt und dem Einsatz neuer Medien kommen die Lebenswelten zweier Partnerklassen in den Unterricht. Die Klassenräume öffnen sich, Komplexität entsteht und die Lernenden werden in ihrem Handeln selbstbestimmter und autonomer. Die Öffnung der Klassenzimmer und die soziale Präsenz der Schüler der Partnerklasse entstehen aber keineswegs nur durch den Einsatz neuer Medien (neuer Kommunikationskanäle). Wie oben schon ausführlich beschrieben, bedarf es in allen Bereichen der Partnerschaftlichkeit, dem gemeinsamen Arbeiten an Projekten und Themen und dem individuellen Einbringen in die Ausgestaltung von Inhalten.

Um eine „Begegnung“, ein „Öffnen“ und „ein gemeinsames Tun“ zu erreichen, gilt beim Einsatz der im Folgenden beschriebenen Aktivitäten und Schritte:

„Die Technik, wenn auch oft heimtückisch und komplex, steht im Hintergrund. Es geht um Kommunikation und Interaktion mit neuer kooperativer Verantwortung aller Beteiligten. Nur so kann das gemeinsame Projekt entstehen.“

Formaler und inhaltlicher Aufbau der Einheiten

Die drei Einheiten, unterteilt in Aktivitäten (von 1 bis 7) mit insgesamt 31 Schritten (= Einzelübungen), sind in den gesamten Projektablauf wie folgt eingebunden:

- Einheiten 1 und 2 sind für die Projektphasen vor der Begegnung
- Einheit 3 für die Projektphasen nach der Begegnung

In der vorliegenden Beschreibung finden Sie einen Überblick zu den Einheiten, die Aktivitäten mit Kurzbeschreibung aller Schritte im Überblick und eine detaillierte Beschreibung der einzelnen Schritte mit allgemeinen Zielsetzungen aus den Bereichen: Sprachkompetenz, Medienkompetenz und interkulturelle Kompetenz.

- **Einheit 1: Die deutsch-französischen Partnerklassen lernen sich kennen**
 - Aktivität A1: „Klassengespräch mit Webcam“ (4 Schritte)
 - Aktivität A2: „Vertonter Steckbrief mit Interview“ (7 Schritte)
- **Einheit 2: Vorbereitung der Begegnung (physische Begegnung)**
 - Aktivität A3: „Gemeinsames Programm gestalten“ (6 Schritte)
 - Aktivität A4: Chat: Vorbereitung der Begegnung (3 Schritte)
- **Einheit 3: Viens, joue avec moi! (Nachbereitung der Begegnung in Form eines Spiels)**
 - Aktivität A5: „Gänsespiel kreieren“ (4 Schritte)
 - Aktivität A6: „Vorbereitung des Webcam-Treffens“ (3 Schritte)
 - Aktivität A7: „Vorstellen des Spiels über Webcam“ (4 Schritte)

Die detaillierten Beschreibungen der Aktivitäten mit Einzelschritten enthalten:

- Aktivität mit Titel und Hinweis, was die Schüler tun
- Allgemeine Zielsetzung der Aktivität
- Angaben zu: Dauer und Sprachenwahl (Richtwerte)
- Checklisten zu: Vorbereitung und Material, was gebraucht wird (technisch, inhaltlich etc.)
- Angaben zu: Ort, Personen, Sozialformen
- Interaktionen und Kommunikationsinhalte
- Beschreibung der einzelnen Schritte der Aktivität:
 - Durchführung und Ablauf
 - Bemerkungen
 - Tipps
 - Variationen
- Anhang: Formatvorlagen, Beispiele, Vorschläge

Didaktisch und methodische Hinweise zum Einsatz der Einheiten mit Aktivitäten und Schritten:

Bevor die Aktivitäten eingesetzt werden, sollten alle Einheiten mit Aktivitäten und Einzelschritten unbedingt zumindest in der Kurzbeschreibung gelesen, durchdacht und mit der Partnerlehrkraft unter Berücksichtigung des geplanten Projektes besprochen werden.

Die Aktivitäten und Schritte der drei Einheiten sind so konzipiert, dass sie für jedes Gesamtprojekt ergänzende „Miniprojekte“ darstellen, die aufeinander aufbauen und nicht isoliert voneinander oder in anderer Reihenfolge eingesetzt werden können.

Ausgangspunkt der Aktivitäten sind immer authentische Kommunikationssituationen mit Interaktionsmöglichkeiten im Kontext der gemeinsamen Projektarbeit, die es ermöglichen, Lern- und Kommunikationsstrategien zu entwickeln. Um die Schüler besser auf die komplexen Kommunikationssituationen mit den anderssprachigen Partnerschülern vorzubereiten, werden vor allem Hörverstehen mit authentischen Texten (FS) geschult und unterstützende Verstehens- und Wahrnehmungshilfen wie Bilder, Ton, Zeichnungen, Gestik etc. eingesetzt. Für die mündliche Sprachproduktion wird oft die Muttersprache verwendet. **Das Sprachmaterial, das zur Förderung des Sprachenlernens dient, wird von der jeweiligen Partnerklasse geliefert. Um die Authentizität und Komplexität der natürlichen Kommunikationssituation zu belassen, wurde in diesem Kontext hier absichtlich davon abgesehen, den Lehrkräften fertige Wortlisten und Redemittel (oder Sprachübungen) an die Hand zu geben, deren Verwendung eher dazu führen würde, das Sprachmaterial, das von der muttersprachigen Partnerklasse zur Verfügung gestellt wird, zu wenig bis gar nicht einzusetzen.**

Da die Kommunikationssituationen authentische sind, sind es in der Regel komplexe Situationen (zwei Sprachen, zwei Kulturen, zwei Lehrkräfte, zwei Orte, neue technische Umgebung, emotional affektive Dimension etc.).

Um diese Komplexität zu entlasten und allen Elementen gerecht zu werden, wird in den Aktivitäten (mit einer konzentrischen und nicht-linearen Progression) in sehr kleinen integrativen Schritten vorgegangen. Damit wird erreicht, dass die Schüler ohne viel Kenntnisse mitzubringen, sich auf gemeinsame Kommunikationsinhalte und Interaktionen konzentrieren können.

Daraus folgt, dass die angegebene Aktivitäten- und Schrittfolgen unbedingt einzuhalten sind, auch wenn manche Schritte auf den ersten Blick überflüssig scheinen.

Ein Beispiel ist die Einheit 1, Aktivität 1: Webcam-Sitzung. Man könnte versucht sein, die Schüler sofort 1:1 oder 2:2 an den Computer zu setzen und ein Kennen lernen über die Webcam zu machen. Wie die Erfahrung gezeigt hat, würde sich sehr schnell eine Überforderung (Technik, emotional-affektiver Bereich, Sprachbarrieren, etc.) aller Beteiligten einstellen und die Kommunikationssituation scheitern lassen (damit auch die folgenden!).

Deshalb wird in dieser Aktivität der erste Tele-Kontakt zwischen den Schülern ganz langsam, jedoch ohne die Komplexität der Situation zu zerstören, aufgebaut. Die Schüler können als „aktive Zuschauer“ aus geschütztem Raum (hinter den Lehrkräften, die den Computer und das Gespräch steuern) die „anderen“ wahrnehmen, beobachten, hören und Kontakt (nonverbal, verbal) aufnehmen. Ein erstes Öffnen für den anderen kann nur freiwillig stattfinden und in dieser Aktivität wird es stattfinden, gerade weil es nicht gefordert wird. Eventuell entsteht bei den oder manchen Schülern ein Bedürfnis nach mehr, z.B. die Kamera in die Hand zu nehmen und etwas zu zeigen. Bei diesem ersten Kontakt steht die nonverbale nichtsprachliche Kommunikation im Vordergrund.

Weitere Aspekte, die in die Konzeption der Aktivitäten und Schritte (zur Bewältigung komplexer authentischer Kommunikationssituationen) Eingang gefunden haben:

- mononationaler Chat vor Chat mit dem Partner
- Kleingruppenarbeit vor Einzelarbeit
- Training in der Muttersprache
- Kenntnisse der Kommunikationsinhalte und der folgenden Aktivitäten in der MS
- keine isolierten Übungen am Computer
- Auswerten - Nachbearbeiten- Ergebnisse zusammentragen (sprachlich, interkulturell)
- Reflexionen zur Kommunikation
- Integration der Schüler auch in komplexere Aufgaben
- paralleles oder komplementäres Arbeiten der Partnerklassen (Absprache der Partnerlehrkräfte)
- Mitteilen der Arbeitsfortschritte

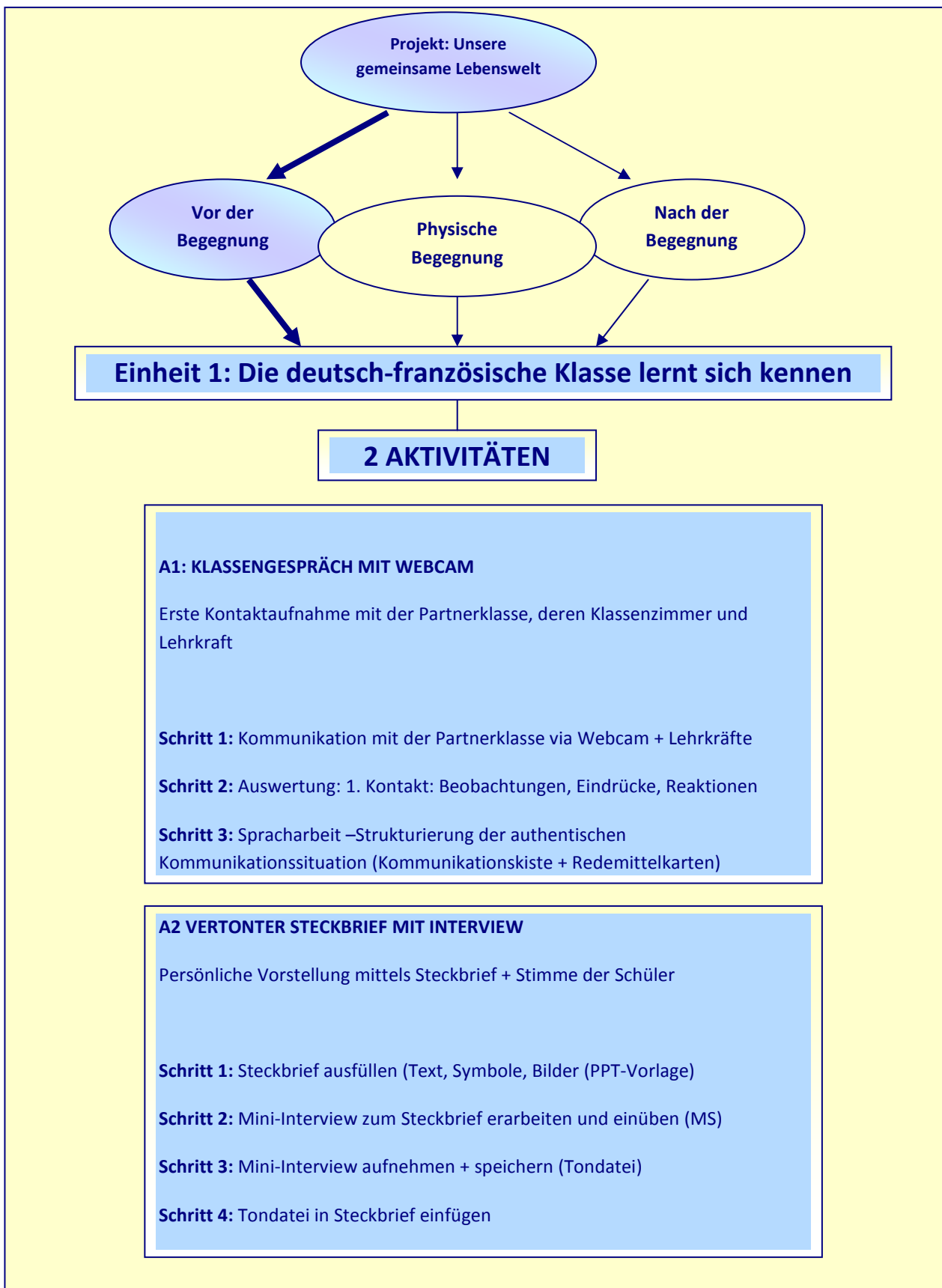
In den Aktivitäten wird öfters in einem Schritt das Umsetzen digitaler Dokumente in Papierform etc. vorgeschlagen. Dies ist ein sehr wichtiger Schritt, da in dieser Phase die Distanz vom Computer stattfindet und die Aktivitätsinhalte und Produkte im Klassenzimmer und gewohnten Lernumfeld aufgehängt werden können. Dieser Schritt ermöglicht, die Resultate eines erfolgreichen gemeinsamen Lernprozesses zu materialisieren und zu konkretisieren. Durch das „sichtbar Machen“ eines gemeinsamen Produktes im Klassenzimmer wird die Partnerklasse präsent.

Die Zeitangaben, die gemacht wurden, sind nur Richtwerte und sind von den Lehrkräften entsprechend der Rahmenbedingungen anzupassen. Die einzelnen Schritte einer Aktivität können natürlich in den Stundenplan integriert werden.

Legende:

- ☺: Lehrkraft MS: Muttersprache ⌚: Dauer
☺☺☺: Schüler FS: Fremdsprache

Einheit 1: Überblick - Die deutsch-französische Klasse lernt sich kennen



E1: Aktivität 1: Klassengespräch mit Webcam (Schritte 1-4)

Allgemeine Zielsetzung der Aktivität

- Erste Kontaktaufnahme mit der neuen Umgebung, der Partnerklasse, der Fremdsprache und Technik
- Gemeinsam die Aktivitäten starten

Ziele aus dem Bereich: Sprachkompetenz:

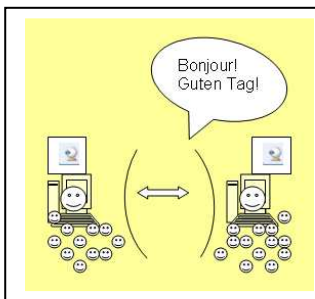
- Sensibilisierung für die Fremdsprache in einer authentischen Kommunikationssituation, Hörverstehen, metasprachliche Redemittel (kommunikative Phrasen u. Ausdrücke), sich vorstellen: Vorname, Name

Ziele aus dem Bereich: Interkulturelle Kompetenz

- erster Kontakt mit dem Fremden, dem anderen : Blick in die Partnerklasse
- Schüler: Wahrnehmung „der anderen“ über das Ohr und Auge (Webcam)
- Lehrkräfte: d-f Gesprächsführung und Tele-Kooperation

Ziele aus dem Bereich: Medienkompetenz

Schritte	Kurzbeschreibung	Material
Schritt 1: Kommunikation mit Webcam Sprachenwahl 😊: FS 😊😊😊: MS 🕒 60 Min.	Ort: Deutscher + französischer Klassenraum Aktivität: Lehrkräfte und Partnerklassen kommunizieren über die Webcam und Ton miteinander Interaktion: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lehrkräfte (D+F) sprechen zu den Schülern der Partnerklasse in deren MS ▪ Die Schüler beobachten, hören zu ▪ Sie stellen vor ▪ Diskussion über das Projekt und erste Aktivität 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Internetverbindung ▪ 1 Computeranzahl /Klasse ▪ Webcam mit Sicht auf Raum + Personen ▪ Mikro (Raummikro) ▪ Lautsprecher
Schritt 2: Auswertung der Webcam-Sitzung Sprachenwahl 😊: MS 😊😊😊: MS 🕒 30 Min.	Ort: Klassenraum in D Aktivität: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gespräch und erste Rückmeldung über die Erfahrungen beim 1. Webcam-Kontakt Interaktion: Schüler sprechen in ihrem gewohnten Umfeld (in der Klasse) über das Erlebte	großes Poster
Schritt 3: Sprachliche Nachbearbeitung: Kommunikationskiste Sprachenwahl 😊: MS+FS 😊😊😊: MS+FS 🕒 45 Min.	Ort: Klassenraum in D Aktivität: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sprachliche Aufarbeitung des Webcam-Gesprächs (authentische Kommunikationssituation) Interaktion: Spracharbeit: Kommunikationskiste mit Redemittelkarten erstellen	Kommunikationskiste und Karteikarten
Schritt 4: Karten als elektronische Dokumente erstellen Sprachenwahl 😊: MS 😊😊😊: MS 🕒 45 Min.	Ort: Klassenraum in D Aktivität: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kartenmaterial für die Kommunikationskiste erstellen Interaktion: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Schüler arbeiten an verschiedenen Stationen und erstellen die Karten am PC 	Computer Scanner /Digitalkamera Mailprogramm Word
Der Partnerklasse die Karten für die Kommunikationskiste schicken		E-Mail und Dateianhang



E1: Aktivität 1: Klassengespräch mit Webcam

Die Schüler nehmen in einem ersten Kontakt die anderen wahr, beobachten und stellen sich mit Namen vor.

☺: Lehrkraft

MS: Muttersprache

🕒 Dauer (Richtwert)

☺☺☺: Schüler

FS: Fremdsprache

Allgemeine Zielsetzung der Aktivität:

- Erste Kontaktaufnahme mit neuer Umgebung, Technik, Wahrnehmung der Partnerklasse u. der FS
- Gemeinsam die Aktivitäten starten (Projektarbeit)

E1 A1: Schritt 1: Kommunikation zwischen den Partnerklassen mit Webcam

Beschreibung

Ort: Deutscher + französischer Klassenraum mit Computer

Personen:

- Lehrkräfte (D+F) an je 1 Computer
- Schüler um den Computer der Lehrkraft (in F+D)

Kommunikationsinhalte:

- **Metakommunikation:** ich verstehe nicht, lauter, wiederhole bitte ... (in FS+MS)
- **Sich gegenseitig vorstellen:** Vorname, Name
- **Über das Projekt und 1. gemeinsame Aktivität sprechen:** „Steckbrief“
- **Gemeinsame Regeln der Zusammenarbeit vereinbaren**

Interaktion:

Beide Lehrkräfte (D+F) sprechen jeweils zu den Schülern der Partnerklasse in deren MS. Die Schüler beobachten über die Webcam die Lehrerin, die Schüler und den Raum der Partnerklasse. Alle hören über Lautsprecher mit.

Sozialform:

Tele-Plenum: frz. + dt. Klasse mit Internetverbindung

Durchführung und Ablauf:

Vorbereitung des Klassenraums 🕒 10 min

Alle Schüler bereiten den Klassenraum und die Technik für das Webcam-Gespräch vor. Es bietet sich an, Aufgaben zu verteilen:

- **Technik:** Computer hochfahren und Internetverbindung herstellen, Webcam, Mikrofon und Lautsprecher platzieren + testen
- **Raum:** Stühle um den Computer stellen, Objekte im Raum bestimmen u. vorbereiten, die mit der Webcam der anderen Klasse gezeigt werden sollen, leeres Poster an die Wand für Notizen (Projekt, Kommunikation)
- **Personen:** Namensschilder anheften, ankleben

Inhaltliche Vorbereitung 🕒 15 min

Die Lehrkraft u. Schüler besprechen den Ablauf der Webcam-Sitzung (MS) und wiederholen kurz die Informationen zu Projekt und zur ersten Aktivität. **Webcam-Sitzung** 🕒 30 min
Im deutschen und im frz. Klassenzimmer setzen sich die Lehrkräfte jeweils an ihren Computer und die Schüler platzieren sich mit Blick auf Bildschirm.

Entsprechend des gemeinsam ausgearbeiteten Gesprächsleitfadens (s. Anhang) lenken die Lehrkräfte das Gespräch. Das Gespräch endet mit einer informellen Verabschiedung.

Nach Webcam-Sitzung: Kurzes Blitzlicht in der Klasse (D): 1. Rückmeldung der Eindrücke. Blitzlichtgedanken festhalten (Poster)

Sprachenwahl

☺: FS+MS

☺☺☺: MS, FS rezeptiv

🕒 60 Min.

Vorbereitung

Technik:

- Webcam installieren, platzieren und testen
- Mikro und Lautsprecher platzieren u. testen

Inhalt:

Lehrkräfte: D+F

- Verabredung mit Partnerklasse (Mail)
- Gesprächsleitfaden d-f
- Kommunikationsregeln
- Poster für „Blitzlicht“ (Assoziogramm)

Lehrkräfte + Schüler

- Namensschilder – Tesakrepp oder Etiketten (Spitzname)
- leeres Poster für Notizen

Checkliste im Unterricht

- Internetverbindung
- 1 Computeranzahl /Klasse
- Webcam mit Sicht auf Raum + Personen
- Mikro und Lautsprecher
- Poster
- Notizen zur Gesprächsstruktur
- Namensschilder

TIPPS und Tricks:

- Den Schülern Zeit lassen, sich zu beschnuppern, keine sprachlichen Ziele
- Technik vorher ausprobieren (Lichtverhältnisse, kein Gegenlicht auf Bildschirm, Vergrößerung des Videobilds)

Variation: Die Webcam flexibel einsetzen, damit der Blick der Schüler auf den Raum/Objekte gelenkt wird. Vorsicht: nur Dinge zeigen, die auch Kommunikationsinhalt sind und erklärend, aber nicht ablenkend.

Z.B.: 1 Schüler geht mit der Kamera (Kabellänge!) durch den Raum und zeigt, was ihm besonders im Klassenzimmer gefällt oder was andere Schüler nennen.

Anhang: E1-A1: Schritt 1: Mögliche Struktur eines Klassengesprächs

Vorschlag für eine mögliche inhaltliche Struktur des Klassengesprächs

1. Kurze Begrüßung:

Lehrkraft spricht in FS zur anderen Lehrkraft begrüßt die Schüler der Partnerklasse und die Schüler begrüßen sich zuerst nonverbal, z.B. winken

2. Raum / Objekte zeigen:

Kameraschwenks mit Kommentar (Lehrkräfte, Schüler)

3. Gespräch: Projekt und Aktivität

Lehrkräfte sprechen abwechselnd in FS zu den Schülern der Partnerklasse über das Projekt (grobe Skizze) und die gemeinsamen Aktivitäten (Rückmeldung der Schüler: nonverbal oder in MS)

4. Kurze spielerische Vorstellungsrunde der Schüler: Hierzu ein paar Ideen:

Schüler nennen ihren Vornamen+ Namen, evtl. Spitznamen. Sie zeigen dabei auf ihr Namensschild (Webcam draufhalten). Dies kann mit weiteren sprachlichen Strukturen wie „Je suis, je m'appelle“ verbunden werden, muss aber nicht.

oder

Taufe: Name und Geste: Webcam zeigt 2-3 Schüler. Sie sagen ihren Vornamen und machen gleichzeitig eine deutliche charakteristische Geste dazu(siehe "Sprachanimation in deutsch-französischen Jugendbegegnungen » <http://www.ofaj.org/paed/langue/sa.html> , zuletzt geöffnet am 05.01.06)

5. Kommunikationsregeln zwischen den Partnerklassen

Die Lehrkräfte notieren die Infos zu: Termine planen: Steckbrief mit Interview bis –Datum – fertig
Mailfrequenz, Arbeitsfortschritte mitteilen, etc.

6. Gesprächsabschluss:

Sich verabschieden: nonverbal oder verbal (unstrukturiert)

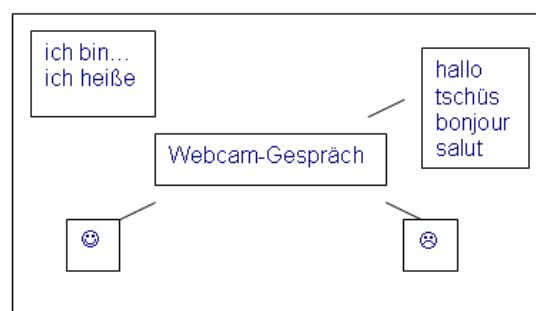
7. Internetverbindung trennen und sich vom Computer wegsetzen

8. Blitzlicht:

Kurze spontane Rückmeldung der Schüler: Eindrücke, Wortfetzen etc. auf einem Poster schriftlich und mit Symbolen, Zeichnungen etc. festhalten und aufhängen.

Sprachliche Ausdrücke wie:

- Lauter!, Bitte noch einmal. Ich verstehe nicht,
- ich heiße, ich bin...
- Hallo, tschüs, alles klar!, super
- Plus fort ! peux-tu répéter encore une fois !
- J'ai pas compris ! qu'est-ce qu'tu dis?
- Je suis ...
- Salut ! OK ! d'accord!




E1 A1: Schritt 2: Auswertung der Webcam-Sitzung mit der Partnerklasse	
<p>Beschreibung Ort: Deutscher Klassenraum Personen: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Lehrkraft (D) und Schüler (D) Interaktion: Schüler tauschen in ihrem gewohnten Umfeld (z.B. Klassenverband) aus, wie sie die Webcam-Sitzung mit den verschiedenen Aufgaben und Rollen erlebt haben. Sozialform: Plenum: dt. Klasse Kommunikationsinhalte: Strukturiertes Gespräch mit Leitfragen: „Wie ist es uns beim 1. Tele-Kontakt mit der Partnerklasse ergangen?“ <ul style="list-style-type: none"> ▪ Was haben die Schüler beobachtet, gehört, gesehen, nicht gesehen? ▪ Gab es Schwierigkeiten beim Vorstellen, mit der Technik, in der Kommunikation mit der Partnerklasse? ▪ Eindrücke? Erlebnisse? Was fiel auf? ▪ Wie haben die Schüler die veränderte Rolle der Lehrkraft wahrgenommen, die zweite Lehrkraft, wie klingt die FS (Melodie)? Durchführung und Ablauf: Anhand der Leitfragen sprechen die Schüler mit der Lehrkraft über das Erlebte bei der Webcam-Sitzung. Dabei wird das Poster zum „Blitzlicht“ mit sprachlichen Ausdrücken und Zeichnungen, Symbolen etc. ergänzt oder verändert. Die Abmachungen mit der Partnerklasse (Kommunikationsregeln) werden im Klassenzimmer aufgehängt.</p>	<p>Sprachenwahl ☺: MS ☺☺☺: MS 🕒 30 Min.</p> <hr/> <p>Vorbereitung Inhalt: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Leitfragen ▪ Poster mit Stichworten aus „Blitzlicht“ in Schritt 1. </p>
E1 A1: Schritt 3: Sprachliche Nachbearbeitung: Kommunikationskiste	
<p>Beschreibung Ort: Deutscher Klassenraum Personen: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Lehrkraft (D) und Schüler (D) Kommunikationsinhalte: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Spracharbeit: Strukturierung der Ausdrücke aus der authentischen Kommunikationssituation „Webcam-Gespräch“ (Kommunikationskiste, Redemittelkarten) ▪ Redemittel „Kommunikation“ + „sich begrüßen und vorstellen“ Interaktion: Schüler arbeiten sprachlich anhand verschiedener Aufgabenstellungen die kommunikative Situation der Webcam-Sitzung nach. Sozialform: Plenum und Kleingruppen Durchführung und Ablauf <ul style="list-style-type: none"> ▪ Plenum: Mit Hilfe des „Blitzlicht-Posters“ aus Schritt 1 rekonstruieren die Schüler mit der Lehrkraft gemeinsam die sprachlichen Ausdrücke und Gesten, die im Webcam-Gespräch vorkamen. Es wird ergänzt und evtl. verändert oder korrigiert. ▪ Plenum: Die Lehrkraft stellt die deutsche und französische Kommunikationskiste mit Register für Redemittel und Wortschatzgruppen vor. ▪ In Kleingruppen erstellen die Schüler die ersten Karten für die deutsche Kommunikationskiste: Redemittel: „sich begrüßen und vorstellen“ und Redemittel: „Kommunikation“: lauter, noch einmal, ich verstehe nicht, wiederholen ▪ Im Plenum werden die Karten präsentiert und in die dt. Kommunikationskiste einsortiert. </p>	<p>Sprachenwahl ☺: MS (+FS) ☺☺☺: MS (+FS) 🕒 45 Min.</p> <hr/> <p>Vorbereitung <ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 Kommunikationskisten (z.B. Schuhkarton) mit Abtrennungen für Redemittel u. Wortschatzgruppen ▪ Karteikarten: evtl. unterschiedliche Farben </p> <hr/> <p>Bemerkung: Karten handgeschrieben mit Zeichnung und Symbolen erstellen und in Schritt 4 einscannen oder abfotografieren. Helle Kartenfarben verwenden, wenn eingescannt wird.</p>

E1 A1: Schritt 4: Redemittelkarten als elektronische Dokumente erstellen	
<p>Beschreibung Ort: Deutscher Klassenraum</p> <p>Personen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Lehrkraft (D) und Schüler (D) <p>Interaktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Redemittelkarten als elektronisches Dokument erstellen und an Partnerklasse senden <p>Sozialform: Plenum und Kleingruppen</p> <p>Durchführung und Ablauf Plenum: Die Schüler bleiben in der Kleingruppe (wie Schritt 3) und gehen von Station zu Station, um ihre Karten als elektronisches Dokument zu erstellen und zu versenden. Im Klassenraum gibt es folgende Arbeitsstationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scanner: Hier werden die Karten eingescannt und als Einzelbilder in einem gemeinsamen Ordner im Computer gespeichert. (Dateiformat: z.B. jpeg) ▪ Computer: Hier können die Schüler die Dateien anschauen und die einzelnen Bilddateien (pro Karte =1 Bilddatei) in ein Worddokument (Tabelle) einfügen (s. Anhang: E1-A1-S4) ▪ Mailstation: Mail mit Anhang (Worddokumente mit den Redemitteln) erstellen <p>Bemerkung: Es geht im Schritt 3+4 darum, die dt.-frz. Kommunikationskiste zu initiieren und damit die Kommunikationsinhalte und sprachlichen Ausdrücke aus den authentischen Kommunikationssituationen zu strukturieren und zu dokumentieren. Diese Kommunikationskisten können jederzeit für Aufgaben sowohl mit sprachlichen, interkulturellen, medienspezifischen Zielsetzungen oder Projektinhalten verwendet werden. Es ist wichtig, dass diese Kommunikationskiste tatsächlich als anfassbares Material existiert (z.B. Karton).</p> <p>Variation: Anstatt die Karten einzuscannen kann man sie einfach abfotografieren und auf den Computer übertragen. Die Bilddateien werden dann wie oben beschrieben in ein Worddokument mit Tabelle eingefügt.</p> <p>TIPPS und TRICKS: Die ersten Redemittelkarten mit sehr wenig sprachlichen Inhalten gestalten, auch Symbole und Zeichnungen verwenden.</p>	<p>Sprachenwahl ☺: MS ☺☺☺: MS 🕒 45 Min.</p> <p>Vorbereitung</p> <p>Technik:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scanner oder Digitalkamera ▪ Computer ▪ Internetanschluss ▪ Mailprogramm ▪ Word <p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kommunikationskiste ▪ Worddokument (Beispiel im Anhang)
<p>Mail mit Anhang: „Karten für Kommunikationskiste“ werden an Partnerklasse gesendet.</p>	<p>Mailprogramm Internetanschluss</p>

Anhang: Einheit 1- Aktivität 1- Schritt 4

Anmerkung: In ein neues Worddokument kann eine Tabelle je nach Kartengröße (leserlich) mit 1, 2 etc. Spalten gewählt werden: Tabelle / einfügen / Tabelle/Tabellengröße: Spaltenzahl und Zeilen. Für Karten eignen sich 1 -2 Spalten und max. 2 Zeilen pro Seite.

Beispiel: Redemittel: Essen

<p>Schritte: Bild einfügen</p> <ol style="list-style-type: none">1. Einfügen2. Grafik3. aus Datei4. Bildaussuchen	<p style="text-align: center;">Das Frühstück</p>  <p>Foto: Maryse Depersin</p>
	<p style="text-align: center;">Das Mittagessen</p> <p style="text-align: center;">Schritte: Bild einfügen</p> <ol style="list-style-type: none">1. Einfügen2. Grafik3. aus Datei4. Bildaussuchen

E1: Aktivität 2: Persönliche Vorstellung (Schritte 1-7)

Vertonten Steckbrief mit Interview erstellen

Allgemeine Zielsetzung der Aktivität

- Die Schüler/innen können sich verständlich in der MS vorstellen und erstellen multimediale Dokumente für die Partnerklasse.

Ziele aus dem Bereich: Sprachkompetenz:

- Vorlage: Steckbrief: in MS aussagekräftig, klar verständlich mit Text, Symbolen und Bildern ausfüllen
- mündlichen Text (MS) zu Stichpunkten (Steckbrief) formulieren und einüben

Ziele aus dem Bereich: Interkulturelle Kompetenz

- Erstellen einer adäquaten Tondatei für die Partnerklasse, Reflexion der Ausdrucksweise

Ziele aus dem Bereich: Medienkompetenz

- Umgang mit Computerprogrammen: PowerPoint, Aufnahme einer Tondatei, Bearbeitung, Einfügen in eine PPT
- Erfahrung mit Medienpräsenz : sich selbst aufnehmen und hören; die anderen hören
- Mailkontakt, Tondatei als Anhang

Schritte	Kurzbeschreibung	Material
Schritt 1: Steckbrief (Vorlage) ausfüllen Sprachenwahl ☺: MS ☺☺☺: MS ⌚ 45 Min.	Ort: Klassenraum in D Aktivität: Schüler erstellen ihren Steckbrief in Partnerarbeit Interaktion: <ul style="list-style-type: none"> Auswahl der Symbole, Bilder und Texte ausfüllen der Vorlage am PC 	<ul style="list-style-type: none"> Computer PowerPoint-Vorlage: Steckbrief Drucker
Schritt 2: Mini-Interview zum Steckbrief erarbeiten und einüben Sprachenwahl ☺: MS ☺☺☺: MS ⌚ 45 Min.	Ort: Klassenraum in D Aktivität: <ul style="list-style-type: none"> Vorbereitung für die Interviewaufnahmen Interaktion: <ul style="list-style-type: none"> Interview mündlich mit Partner ausarbeiten: (Hilfe: Steckbrief) Interview einüben (Wiederholung) 	<ul style="list-style-type: none"> Ausdruck der individuellen Steckbriefe
Schritt 3: Mini-Interview aufnehmen (Tondatei erstellen) Sprachenwahl ☺: MS ☺☺☺: MS ⌚ 45 Min.	Ort: Klassenraum in D Aktivität: <ul style="list-style-type: none"> Interview aufnehmen Interaktion: <ul style="list-style-type: none"> Minidrehbuch für Aufnahme (Klasse) Aufnehmen und speichern (Dateiname) Tondatei anhören und bearbeiten 	<ul style="list-style-type: none"> Computer Mikrofon Audiorekorder (Windows) Lautsprecher und Kopfhörer
Schritt 4: Tondatei in Steckbrief einfügen Sprachenwahl ☺: MS ☺☺☺: MS ⌚ 20 Min.	Ort: Klassenraum in D Aktivität: <ul style="list-style-type: none"> Steckbrief mit Tondatei u-Foto komplettieren Interaktion: <ul style="list-style-type: none"> Einfügen der Tondatei in die Steckbriefe (PPT) in Partnerarbeit am PC Gesamtdatei für die Klasse erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> Computer Kopfhörer + Mikro Tondateien Steckbrief-Powerpoint
Schritt 5: Bingokarten erstellen Sprachenwahl ☺: MS ☺☺☺: MS ⌚ 45 Min.	Ort: Klassenraum in D Aktivität: <ul style="list-style-type: none"> Hörverstehensaufgabe für Tandempartner erstellen Interaktion: <ul style="list-style-type: none"> Passend zum Steckbrief Bingo-Hörkarten erstellen mit 3 Steckbriefkategorien pro Schüler (s. Vorlage und Beispiel) 	<ul style="list-style-type: none"> Vorlage: Bingo-Hörkarten Computer Word PowerPoint-Steckbriefe
Vertonten Steckbrief mit Bingo-Hörkarten an Partnerklasse senden		E-Mail und Dateianhang

<p>Schritt 6: Spracharbeit mit Interviews der Partnerklasse</p> <p>Sprachenwahl ☺: FS ☺☺☺: FS 🕒 45 Min.</p>	<p>Ort: Deutscher Klassenraum + Computer Aktivität: Verstehen der Steckbrief und Interviews der Partner</p> <p>Interaktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Hörverstehensaufgaben in der FS zum Interview mit Bingo-Hörkarten 	<p>Material</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mailzugang mit Internet ▪ Mehrere Computer mit Lautsprecher oder Kopfhörer ▪ Hördateien und Steckbriefe FS ▪ Bingo-Hörkarten mit Hörverstehensaufgaben
<p>Schritt 7: Tauschbörse: Steckbrief</p> <p>Sprachenwahl ☺: FS ☺☺☺: FS 🕒 30 Min.</p>	<p>Ort: Deutscher Klassenraum + Computer Aktivität:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Persönlicher Steckbrief in FS erstellen <p>Interaktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ In einer Tauschbörse helfen die Schüler sich gegenseitig, die richtigen frz. Ausdrücke für ihren Steckbrief zu finden. 	<p>Material</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Steckbrief und kartenausdrucke
<p>Mail an die Partnerklasse und sich für die Dateien bedanken.</p>		<p>Mailprogramm + Internet</p>

Mein Steckbrief

FOTO

Nachname: _____ Vorname: _____

Spitzname: _____

Kennzeichen: _____

Strasse Nr. 0: _____ 4: _____

Familie:

Lieblingssport: _____

Lieblingstier: _____

Spießhieb: _____

Eigenes Haus: _____

Tiere: ☐

Tiere: ☐

E1 A2 Steckbrief - Interview (Schritt 1)

Die Schüler erstellen einen Steckbrief mit einem Interview (Ton)

☺: Lehrkraft
☺☺☺: Schüler

MS: Muttersprache
FS: Fremdsprache

🕒: Dauer (Richtwert)

Allgemeine Zielsetzung der Aktivität

- Die Schüler/innen können sich verständlich in der MS der Partnerklasse vorstellen und erstellen multimediale Dokumente für die Partnerklasse.

E1 Aktivität 2: Schritt 1: Steckbrief nach Vorlage ausfüllen

Beschreibung

Ort: Deutscher Klassenraum mit Computer

Personen:

- Die Lehrkraft (D) und Schüler (D)

Kommunikationsinhalte:

- Persönliche Vorstellung: Steckbriefkategorien: Spitzname, Hobby, Geschwister, etc.
- Tandemaktivität (mono) am PC: PowerPoint

Interaktion:

Die Schüler erstellen im ihre Steckbriefe (Vorlage) als Powerpoint-Datei mit Text und Symbolen

Sozialform:

Tandem (zu zweit)

Durchführung und Ablauf:

Die Schüler werden in Zweiergruppen (Tandems) eingeteilt und geben ihrem Tandem einen Namen. Im Plenum wird die Steckbrief-Vorlage durchgesprochen. Die Aufgaben für die Tandems sind folgende:

- Steckbriefausdruck: Inhalte überlegen und Notizen auf dem Papier machen
- PowerPoint-Vorlage: Steckbrief öffnen und Format-Folie kopieren
- Kopierte Folie bearbeiten: Text, Bilder, Symbole etc. einfügen
- Powerpoint-Datei unter Tandem-Namen speichern und ausdrucken

TIPPS und Tricks:

- Symbole findet man nur in Word/einfügen/Symbole/: hier kann man aus: Webdings oder Wingdings1, 2, 3 aussuchen. Am besten erstellt man eine Symbolliste in Word. So können diese Symbole auch in PowerPoint kopiert werden. Weitere Symbole in ClipArts.
- Die Partnerlehrkräfte können auch eine Symbolliste vorab zusammenstellen und den Schülern als Material geben. Dies hat den Vorteil, dass beide Klassen die gleichen Symbole zur Verfügung haben.
- Ausdruck: Es gibt verschiedene Formate für den Ausdruck in PowerPoint: Datei / Drucken / Handzettel / 2 Foliennzahl pro Blatt, also beide Folien der Steckbrief-Partner auf einer DIN A4 Seite. Man kann noch Farbe oder Graustufen wählen.

Variation:

Die Steckbriefe können auch per Hand ausgefüllt werden. Sie müssen dann abfotografiert oder eingescannt werden. Als Bilddatei können sie wieder in die PowerPoint eingefügt werden.

Sprachenwahl

☺:MS

☺☺☺: MS

🕒 45 Min.

Vorbereitung

- Namen für die d-f Tandems mit Partnerlehrkraft absprechen (Löwen-lions; Tiger-tigres);
- PowerPoint-Vorlage: Steckbrief
- Vorlage ausdrucken

Material

- Computer
- Drucker
- PowerPoint u. Word
- Symbole (evtl. Liste)

Die Partnerklasse über die Arbeitsfortschritte informieren

Mailprogramm + Internet



Mein Steckbrief

Name:	Vorname:
Spitzname:	
Kennzeichen:	

Interview: 😊 + 😊



Familie:	
Lieblingsessen:	
Lieblingsfarbe:	
Spielzeug:	
Eigenschaft:	
Tiere: 😊	
Tiere: 😞	



Mein Steckbrief

Name: <i>Braun</i>	Vorname: <i>Peter</i>
Spitzname: <i>Punki</i>	
Kennzeichen: <i>Punkfrisur</i>	

Interview: Punky + Rosa



Familie:	<i>2 Brüder + 1 Schwester</i>
Lieblingsessen:	<i>🥞 Pfannkuchen mit Nutella</i>
Lieblingsfarbe:	<i>türkis</i>
Hobby:	<i>Musik hören</i> 🎵 🎧 🎧
Eigenschaft:	<i>cool</i> 
Tiere: 😊	<i>Ich mag meinen Hund</i>
Tiere: 😞	<i>Ich mag keine Katzen</i>

E1 A2: Schritt 2: Mini-Interview zum Steckbrief erarbeiten und einüben	
<p>Beschreibung Ort: Deutscher Klassenraum Personen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Lehrkraft (D) und Schüler (D) <p>Kommunikationsinhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ mündlichen Text zu den Stichworten auf dem Steckbrief als Interview formulieren (maximal 3 Fragen und Antworten pro Schüler) ▪ Präsentation des Interviews (MS) vor der Klasse (auswendig, nur mit Steckbrief-Vorlage) <p>Interaktion: Interview mündlich mit Partner und der Steckbrief-Vorlage ausarbeiten und das Interview einüben (mündlicher Ausdruck, MS)</p> <p>Sozialform: Zweier-Gruppen (Tandems) aus Schritt 1.</p> <p>Durchführung und Ablauf Die Schüler bleiben in der Steckbrief-Gruppe aus Schritt 1 und formulieren mündlich in der MS ein kleines Interview. Vorgaben für das Interview:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Inhalte aus dem Steckbrief ▪ maximal 3 Fragen und Antworten pro Schüler (pro Steckbrief), also insgesamt 6 Fragen und Antworten pro Interview. ▪ Einübung und Standardisierung des Interviews (häufiges Wiederholen und auswendig lernen) ▪ Interview auf die Rückseite des Steckbriefs schreiben, vor allem, wenn die Tonaufnahmen nicht direkt im Anschluss gemacht werden. 	<p>Sprachenwahl ☺: MS ☺☺☺: MS 🕒 45 Min.</p> <hr/> <p>Vorbereitung</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ausdruck der individuellen Steckbriefe aus Schritt 1 <hr/> <p>Material</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ausdruck der individuellen Steckbriefe aus Schritt 1
E1 A2: Schritt 3: Mini-Interview aufnehmen (Tondatei erstellen)	
<p>Beschreibung Ort: Deutscher Klassenraum + Computer Personen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Lehrkraft (D) und Schüler (D) <p>Kommunikationsinhalte: Interviews der Zweier-Gruppen</p> <p>Interaktion: Die Lehrkraft nimmt die Interviews der Schüler am Computer auf und speichert sie ab. Die Schüler hören die Interviews an einem anderen Computer mehrmals an. (USB-Stick)</p> <p>Sozialform: Lehrkraft am Computer und Schüler in Zweier-Gruppen</p> <p>Durchführung und Ablauf Die Lehrkraft nimmt der Reihe nach die einzelnen Interviews der Zweier-Gruppen (Steckbrief-Gruppen) auf und speichert sie für die Schüler an einem anderen Computer zugänglich ab. Die Schüler hören ihre Interviews an und entscheiden, ob die Aufnahme so bleibt, bearbeitet oder wiederholt wird. Die Lehrkraft speichert die Interviews in 2 Ordnern ab: 1. eine Klassen-Tondatei mit allen Interviews und 2. namentliche Einzeldateien der Steckbrief-Partner.</p> <p>TIPPS und Tricks: Mit dem Audiorekorder von Windows kann man mehrere Tondateien aneinanderhängen oder Dateien dazwischen einfügen. So kann man die Interviews in mehreren Teilen (z.B. Frage-Antwort1) aufnehmen und dann die einzelnen Tondateien aneinanderhängen. (Transfer mit USB-stick)</p> <p>Variation: Man kann die Schritte 2+3 kombinieren und wie in Tipps und Tricks beschrieben, das Interview für die Tonaufnahmenstückeln.</p>	<p>Sprachenwahl ☺: MS ☺☺☺: MS 🕒 45 Min.</p> <hr/> <p>Vorbereitung</p> <hr/> <p>Material</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Computer ▪ Mikrofon ▪ Audiorekorder (Windows) oder anderes Aufnahmeprogramm ▪ Lautsprecher und Kopfhörer

E1 A2: Schritt 4: Tondatei in Steckbrief einfügen und ein Foto mit Erkennungsmerkmal

Beschreibung

Ort: Deutscher Klassenraum + Computer

Personen:

- Die Lehrkraft (D) und Schüler (D)

Kommunikationsinhalte:

Steckbriefe

Interaktion:

- In Zweier-Gruppe am PC die Tondatei und das Foto in die PowerPoint-Steckbriefe einfügen
- Gesamtdatei für die Klasse erstellen: Alle Steckbriefe in 1 PowerPoint-Datei kopieren

Sozialform:

Plenum und Kleingruppen

Durchführung und Ablauf

Die Schüler bleiben in der Zweier-Steckbrief-Gruppe am Computer:

- Schüler hören ihre Tondatei nochmals an
- Sie fügen die Tondatei in ihren Steckbrief ein
- Sie fügen ein charakteristisches persönliches Foto ein (eventuell mit Erkennungsmerkmal)

Am Ende werden alle Steckbriefe abgespeichert: 1 Datei mit 2 Steckbriefen der Interviewpartner + 1 Gesamtdatei mit allen Steckbriefen der Klasse.

TIPPS und TRICKS:

Ton einfügen: PowerPoint Folie öffnen (Normalansicht):

Einfügen / Film und Sound/ Sound aus Datei / Datei.wav auswählen

Sprachenwahl

☺: MS

☺☺☺: MS

🕒 20 Min.

Vorbereitung

Einzelfotos der Schüler, am besten mit einem charakteristischen Merkmal als Erkennungszeichen







(digitale Fotos aufnehmen oder Fotos einscannen)

Material

- Computer
- Mikrophon
- Audiorekorder (Windows) oder anderes Aufnahmeprogramm
- Lautsprecher und Kopfhörer

E1 A2: Schritt 5: Hörverstehensübung für Schritt 6 herstellen	
<p>Beschreibung</p> <p>Ort: Deutscher Klassenraum + Computer</p> <p>Personen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Lehrkraft (D) und Schüler (D) <p>Kommunikationsinhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Steckbriefinhalte für die Bingokarte aussuchen <p>Interaktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Schüler erstellen mit Hilfe einer Vorlage Karten für eine Hörverstehensaufgabe zum Interview für die Partnerklasse <p>Sozialform: Plenum und Kleingruppen</p> <p>Durchführung und Ablauf Die Lehrkraft informiert die Schüler über die Gesamtaktivität: Karten werden für Hörverstehensübung zum Interview hergestellt und in Schritt 6 wird die Hörverstehensübung in der FS mit dem Interview-(Tondatei) der Partner durchgeführt. Die Schüler bleiben in der Zweier-Gruppe D am Computer:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Schüler schauen die Mustervorlage an ▪ Sie bestimmen die Inhalte für die Kartenfelder: Text, Bild, Symbole ▪ Sie stellen die Karten her und drucken sie aus: ▪ Karte 1: mit Symbolen ▪ Karte 2: mit Text (MS) ▪ Alle Karten werden in der Klasse präsentiert. <p>Bemerkung: Die Inhalte der Kartenfelder entsprechen den Steckbriefkategorien und enthalten wenn möglich auch das Erkennungsmerkmal für das Foto. Auch sollte der Name der Schüler (Zweier-Gruppe) und des d-f Tandems auf der Karte sein. Nicht zu viele Inhalte wählen, maximal 3 pro Schüler und vielleicht ein Joker. (siehe Beispiel)</p> <p>TIPPS und TRICKS: Symbole findet man in Word/einfügen/Symbole/: hier kann man aus: Webdings oder Wingdings1, 2, 3 aussuchen. Eventuell wurde schon in Schritt 1 eine Sybolliste (Word) erstellt. Weitere Symbole in ClipArts</p>	<p>Sprachenwahl ☺: MS ☺☺☺: MS 🕒 45 Min.</p> <p>Vorbereitung</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Vorlage: Bingo-Hörkarten ▪ Ausdruck PowerPoint-Steckbriefe <p>Material</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Computer ▪ Drucker ▪ Wordprogramm + Vorlage Bingo-Hörkarten ▪ Liste mit Symbolen ▪ Ausdruck PowerPoint-Steckbriefe ▪
<p>Vertonten Steckbrief mit Karten für Hörverstehensübung zum Interview an Partnerklasse senden</p>	<p>E-Mail und Dateianhang</p>

Karte für Hörverstehensübung: Symbole und Bilder - Beispiel: Steckbrief von Peter +Anna

		<p>JOKER 1</p>
	<p>Tandem – Löwen Peter +Anna</p>	
<p>JOKER 2</p>		

Karte für Hörverstehensübung: Text - Beispiel: Steckbrief von Peter +Anna

<p>3 Schwestern</p>	<p>hört Musik</p>	<p>JOKER 1</p>
<p>hat braune Augen</p>	<p>Name – Tandem Schüler 1 +Schülerin 2</p>	<p>Punkfrisur</p>
<p>JOKER 2</p>	<p>fährt gerne Fahrrad</p>	<p>2 Brüder + 1 Schwester</p>

E1 A2: Schritt 6: Spracharbeit mit Interviews der Partnerklasse

Beschreibung

Ort: Deutscher Klassenraum

Personen:

- Die Lehrkraft (D) und Schüler (D)

Interaktion:

Mail öffnen und Hörverstehensaufgaben in der FS zum Interview mit Bingo-Hörkarten

Sozialform:

Plenum und Interview-Tandems

Durchführung und Ablauf

Die Schüler schauen in die Mailbox und finden Post von der Partnerklasse. Die Dokumente „Steckbriefe und Karten“ werden ausgedruckt und die Tondateien gespeichert. Die Interviewpartner bekommen die Karten mit Namen (Symbole oder Text; s. Bemerkung) des entsprechenden französischen Interview-Tandems.

Dann arbeiten die Schüler mit den französischen Tondateien und frz. Karten der Partnerklasse. Auf einer Karte sind die Steckbrief-Inhalte von 2 frz. Schülern.

Folgende Aufgaben werden gemacht:

1. Plenum:
 - Globales Hören (ohne Karten) der Tondateien: Sprachmelodie aufnehmen und Gehörtes ins Plenum rufen (Tiger, rot, Musik...)
2. Interview-Tandems: Pro Interview-Tandem 1 Karte (Symbole oder Text) austeilen
 - 1 Karte (FS) anschauen und versuchen mit dem Interviewpartner maximal zu verstehen
 - Hördatei Steckbrief-FS: Selektives Hören mit Karte: Was passt zu welchem Schüler? Personen zu Feldern auf der Karte zuordnen (z.B. einfach mit einem Stift Felder mit Namen verbinden)
3. Plenum: Ergebnis präsentieren und an die Wand hängen

Bemerkung:

Die Lehrkraft sollte entscheiden, welcher Typ von Karten für die Hörverstehensaufgaben benutzt wird:

- Felder mit Bilder /Symbole + Ton
- Felder mit Text + Ton

Als Vorstufe können die Karten auch als Memorykarten hergestellt und eingesetzt werden. Hierzu die Felder ausschneiden:

- Bild + Text zuordnen (FS)
- Text (MS) + Text (FS)

Sprachenwahl

- ☺: MS + FS
- ☺☺☺: MS + FS
- 🕒 45 Min.

Vorbereitung

- Verifizieren, dass Mail angekommen ist
- Karten der Partnerklasse (FS) ausdrucken
- Tandemuordnung D-F

Material

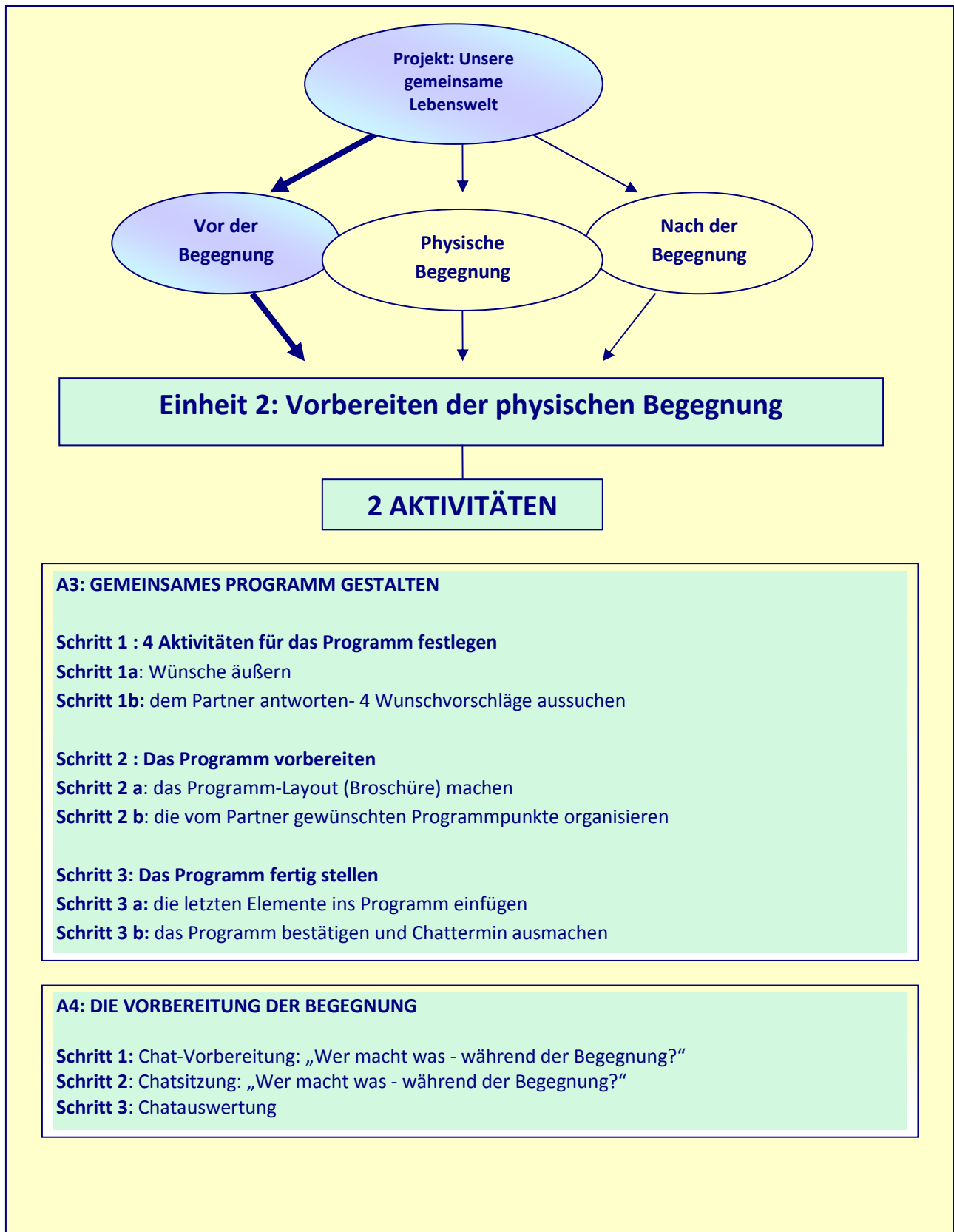
- Mailzugang mit Internet
- Mehrere Computer mit Lautsprecher oder Kopfhörer
- Hördateien und Steckbriefe FS
- Steckbriefe der Partnerklasse ausdrucken und aufhängen
- d-f-Steckbrief Tandems bilden
- Karten mit Hörverstehensaufgaben

E1 A2: Schritt 7: Tauschbörse: Steckbrief	
<p>Beschreibung Ort: Deutscher Klassenraum + Computer</p> <p>Personen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Lehrkraft (D) und Schüler (D) <p>Kommunikationsinhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Persönliche Vorstellung in der FS <p>Interaktion: Die Schüler helfen sich gegenseitig, die richtigen frz. Ausdrücke für ihren Steckbrief zu finden.</p> <p>Sozialform: Kleingruppen</p> <p>Durchführung und Ablauf Die Schüler gehen im Klassenzimmer herum und machen eine Art Umfrage, um die frz. Ausdrücke für ihren Steckbrief zu finden.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Hast du „Fahrrad fahren auf Frz.“? Ich habe... <p>Was die Schüler nicht von den anderen Schülern bekommen können, wird mit Hilfe der Lehrkraft im Plenum ergänzt.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Schüler sprechen in der FS über ihren „Steckbrief“ (Kleingruppe oder Plenum) <p>Variante: Für den Austausch der sprachlichen Ausdrücke kann man auch ein Quartettspiel machen. Die Rubriken des Quartetts sind dann die Kategorien aus dem Steckbrief wie: Hobbys, Lieblingsfarbe, etc.</p> <p>Variante 2: Zum Einüben und Anwenden der sprachlichen Ausdrücke in der FS (Hörverstehen und mündlicher Ausdruck) kann Bingo gespielt werden.</p>	<p>Sprachenwahl</p> <p>😊: FS</p> <p>😊😊😊: FS</p> <p>🕒 30 Min.</p> <hr/> <p>Vorbereitung</p> <hr/> <p>Material</p>
Mail an die Partnerklasse und sich für die Dateien bedanken.	Mailprogramm + Internet

Anhang: Kartenvorlage

		JOKER 1
	Name – Tandem Schüler 1 +Schülerin 2	
JOKER 2		

Einheit 2: Vorbereiten der physischen Begegnung



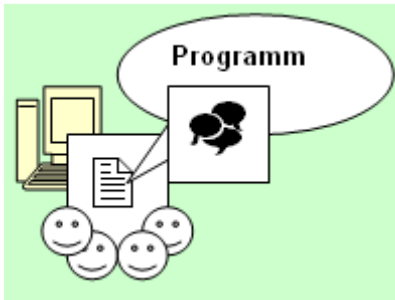
E2: Aktivität 3: Gemeinsames Programm gestalten (Schritte 1- 3)

Die Schüler machen gemeinsam das Programm

<p>Allgemeine Zielsetzung :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sich mit den Programminhalten vertraut machen ▪ In die Vorbereitung des Empfangens und des Besuchs integriert sein <p>Sprachkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sprachliche Ausdrücke : Programmpunkte und zeitliche Planung des Programms <p>Interkulturelle Kompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Beobachtung und Vergleich eines Tagesablaufs ▪ Sie im Programm für die Begegnung auskennen und zurechtfinden <p>Medienkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Layout für das Programm machen ▪ eine einfache Mail verfassen 	<p>Vor der Aktivität :</p> <p>Bei dieser Aktivität wurde davon ausgegangen, dass einige Programmpunkte schon festgelegt sind, (Unterrichtszeiten, Projektarbeit, externe Programmpunkte, etc.) aber es möglich ist, noch vier weitere Programmpunkt, die die Schüler der besuchenden Klasse vorschlagen, hinzuzufügen.</p> <p>Bei dieser Aktivität arbeiten die Klassen in ergänzender Weise miteinander, also nicht parallel; deshalb sind die Aktivitäten für die Klassen verschieden, um jeweils Ergänzungen zu liefern. Die Schüler sollten jedoch immer wissen, welche Aktivitäten von der Partnerklasse gemacht werden und dass die Partnerklasse das gleiche Ziel hat.</p>
--	--

Schritt 1: Vier zusätzliche Programmpunkte festlegen		
<p>Schritt 1 a: Wünsche für das Programm äußern</p> <p>Sprachenwahl</p> <p>😊: MS – 😊😊😊: MS</p> <p>🕒 45 Min.</p>	<p>Ort: Klassenzimmer + Computerraum</p> <p>Aktivität:: Diskussion und Vorbereitung einer E-Mail</p> <p>Interaktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Programmwünsche sammeln ▪ Programmwünsche in ein Layout bringen und an die Partnerklasse senden 	<p>3 Computer, davon 1 mit Internet ClipArts (+ Textprogramm) Evtl. 1 Drucker</p>
<p>Schritt 1b: dem Partner antworten - 4 Wünsche aussuchen</p> <p>Sprachenwahl</p> <p>😊😊😊: MS+FS</p> <p>🕒 60 Min.</p>	<p>Ort: Klassenzimmer + Computerraum</p> <p>Aktivität: Verstehen, Diskutieren, Aushandeln und Partner antworten</p> <p>Interaktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Wünsche (für weitere Programmpunkte) der Partnerklassen verstehen ▪ 4 Wünsche aussuchen, die ins Programm aufgenommen werden ▪ der Partnerklasse antworten 	<p>3 Computer, davon 1 mit Internet Evtl. 1 Drucker</p>
Schritt 2: Das Programm vorbereiten		
<p>Schritt 2a: das Programm-Layout (Broschüre) machen</p> <p>Sprachenwahl</p> <p>😊: MS+FS 😊😊😊: MS+FS</p> <p>🕒 45 Min.</p>	<p>Ort: Klassenzimmer + Computerraum</p> <p>Aktivität: binationales Programm vorbereiten</p> <p>Interaktion:</p> <p>☑ein dt.-frz. Programm als Broschüre vorbereiten</p>	<p>3 Computer</p>
<p>Schritt 2b: die vom Partner gewünschten Programmpunkte organisieren</p> <p>Sprachenwahl</p> <p>😊: MS - 😊😊😊: MS</p> <p>🕒 45 Min.</p>	<p>Ort: Klassenzimmer + Computerraum</p> <p>Aktivität: Aktivitäten organisieren</p> <p>Interaktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 4 Aktivitäten, die die Partnerklasse gewünscht hat, organisieren (Adressen, Öffnungszeiten, Preis, Teilnehmerzahl, etc. erkunden) und diese Aktivitäten ins Programm aufnehmen 	<p>Informationsbroschüren Internetanschluss www.telefonbuch.de</p>

Schritt 3: Das Programm ausarbeiten und fertig stellen		
<p>Schritt 3a: die letzten Programmpunkte einfügen</p> <p>Sprachenwahl 😊: MS+FS 😄😄😄: MS+FS</p> <p>🕒 30 Min.</p>	<p>Ort: Klassenzimmer + Computerraum</p> <p>Aktivität: Programm fertig stellen</p> <p>Interaktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ die letzten Aktivitäten in die binationale Programmbroschüre einfügen ▪ eine E-Mail verfassen und das binationale Programm an die Partnerklasse senden 	<p>1 Computer + Internet</p>
<p>Schritt 3b: das Programm bestätigen und Chattermin ausmachen</p> <p>Sprachenwahl 😊: MS+FS 😄😄😄: MS+FS</p> <p>🕒 45 Min.</p>	<p>Ort: Klassenzimmer + Computerraum</p> <p>Aktivität: das binationale Programm anschauen und den Partner zu einer Chatsitzung einladen</p> <p>Interaktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ das Programm: Vergleich der in beiden Sprachen verwendeten Begriffe ▪ Vorschlag eines Termins für eine Chatsitzung 	<p>1 Computer+ Internet Programm</p>



E2 : Aktivität 3 : Gemeinsames Programm gestalten

Was die Schüler machen:

- Das Programm aktiv mitgestalten
- eine Druckversion des Programms erstellen

Allgemeine Zielsetzung :

- Sich mit den Programminhalten vertraut machen
- In die Vorbereitung des Empfangens und des Besuchs integriert sein

E2 A3: Schritt 1: Vier zusätzliche Programmpunkte festlegen Schritt 1 a: Wünsche für das Programm äußern

Beschreibung

Ort: Klassenzimmer + Computerraum

Personen:

- Lehrkraft und die Schüler, die zur Partnerklasse fahren

Kommunikationsinhalte:

- Wünsche formulieren
- Aktivitäten formulieren, die eventuell ins Programm sollen

Interaktion:

- eine Wunschliste für Programmpunkte erstellen
- die Liste an die Partnerklasse senden

Sozialform: Plenum + Kleingruppen mit 3 Schülern

Durchführung und Ablauf

- 1) In Kleingruppen: Ideen und Wünsche für Programmpunkte zusammentragen (max. 1 Wunsch pro Schüler)
- 2) In Kleingruppen: den Wunsch aufschreiben (MS)
- 3) In Kleingruppen + Computer: am Computer z.B. mit Word eine Wunschliste der Kleingruppe erstellen (3 Wünsche pro Gruppe) und zu jedem Wunsch ein Clip-Art hinzufügen

Am Ende der Aktivität: Die Listen der Kleingruppen zusammenfügen und die Gesamtliste an die Partnerklasse schicken.

Sprachenwahl

☺: MS

☺☺☺: MS

🕒 45 Min.

Vorbereitung

Archivordner für die Dateien anlegen

Prüfen, ob Clip-Art verfügbar ist

Material

3 Computer, davon 1 mit Internet
ClipArts
Evt. 1 Drucker

1 Computer: Clip-Art kann man auf Papier ausdrucken und die Schüler wählen dann von der Papierversion aus.

**E2 A3: Schritt 1b: Vier zusätzliche Programmpunkte festlegen
Schritt 1b: dem Partner antworten - 4 Wünsche aus der Liste aussuchen**

<p>Beschreibung</p> <p>Ort: Klassenzimmer + Computerraum</p> <p>Aktivität: Verstehen, Diskutieren, Aushandeln und Partner antworten</p> <p>Personen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lehrkraft und die Schüler, die die Partnerklasse empfangen <p>Kommunikationsinhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ einen Wunsch und eine Aktivität formulieren (FS) ▪ Auswählen nach dem, was möglich ist ▪ auf einen Wunsch antworten <p>Sozialform: Plenum + Kleingruppen mit 3 Schülern</p> <p>Interaktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Wünsche (für weitere Programmpunkte) der Partnerklassen verstehen ▪ 4 Wünsche aussuchen, die ins Programm aufgenommen werden ▪ der Partnerklasse antworten <p>Durchführung und Ablauf</p> <p>1)Plenum: die Wunschliste der Partnerklasse lesen und verstehen – für jede vorgeschlagene Aktivität den entsprechenden Ausdruck in der MS finden</p> <p>2)Plenum: Kriterienliste für die Auswahl der Wünsche aufstellen, 4 Wünsche aus der Gesamtliste auswählen</p> <p>3)3 Kleingruppen: in MS, eine Mail an die Partnerklasse verfassen; Gruppe 1 teilt die 4 Wunschaktivitäten mit, Gruppe 2 und 3 erklären, warum die anderen Aktivitäten nicht ausgesucht wurden.</p> <p>Am Ende der Aktivität: die endgültige Aktivitätenliste (ausgewählte Wünsche) an die Partner senden und die vorläufigen Programmpunkte</p>	<p>Sprachenwahl</p> <p>☺☺☺: MS+FS</p> <p>🕒 60 Min.</p> <hr/> <p>Vorbereitung</p> <p>Vorläufiges Programm</p> <p>Archivordner für Dateien</p> <p>Mail von der Partnerklasse speichern und Ausdrucken</p> <hr/> <p>Material</p> <p>3 Computer, davon 1 mit Internet</p> <p>ClipArts</p> <p>Evt. 1 Drucker</p>
---	--

E2 A3: Schritt 2: Das Programm vorbereiten

Schritt 2a: Die Programmbroschüre mit vorläufigen Programmpunkten und Uhrzeiten machen

Beschreibung Ort: Klasse + Computerraum Personen: <ul style="list-style-type: none">Lehrkraft und Schüler, die zur Partnerklasse fahren Kommunikationsinhalte: <ul style="list-style-type: none">Das Programm (Tage, Uhrzeiten, Aktivitäten) Interaktion: <ul style="list-style-type: none">ein Programmlayout (Broschüre) mit den Grunddaten (fixe Programmpunkte, Uhrzeiten etc.) vorbereiten Sozialform: Plenum, Kleingruppen (3 oder 2 Schüler) Durchführung und Ablauf Plenum: 1) Mail der Partnerklasse lesen und verstehen (welche Aktivitäten wurden ausgewählt, warum wurden die anderen nicht ausgewählt, verwendete sprachliche Strukturen ausmachen) 2) Anhand des vorläufigen Programms, versuchen zu verstehen und interkulturelle Unterschiede zu sehen: allgemeine Bemerkungen, Zeitorganisation, Programmpunkte 3) Wortschatzarbeit: Begriffe und Ausdrücke in der FS in der Mail finden In Kleingruppen 4) In der vorläufigen Programmbroschüre einen Tag (oder 2 Tage) komplett in zwei Sprachen ausarbeiten und vorstellen. Am Ende der Aktivität: die Programmteile (Tage) der verschiedenen Gruppen zusammenfügen. Tipps und Tricks: <ul style="list-style-type: none">-um das Programm leserlich zu halten, den Textumfang reduzieren (in 2 Sprachen)-um das Programm einfacher zu lesen und zu verstehen, zu jedem Programmpunkt Symbole einfügen (Projektarbeit, Freizeit, Unterricht etc.)	Sprachenwahl ☺: MS+FS ☺☺☺: MS+FS 🕒 45 Min. Vorbereitung Mail vom Partner ausdrucken Vorläufiges Programm ausdrucken Material 3 Computer 1 vorläufiges Programm pro Schüler
---	--

<p>Schritt 2: Das Programm vorbereiten Schritt 2 b: die vom Partner gewünschten Programmpunkte organisieren Sprachenwahl</p>	
<p>Beschreibung</p> <p>Ort: Klasse</p> <p>Personen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Lehrkraft und Schüler, die empfangen <p>Kommunikationsinhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> Detaillierte Organisation: Preise, Uhrzeiten, Adressen, Verkehrsmittel, Kleingruppen bilden, etc. <p>Interaktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> 4 Aktivitäten, die die Partnerklasse gewünscht hat, organisieren (Adressen, Öffnungszeiten, Preis, Teilnehmerzahl, etc. erkunden) und diese Aktivitäten ins Programm aufnehmen <p>Sozialform: Plenum + Kleingruppen (2 Schüler)</p> <p>Durchführung und Ablauf</p> <p>In Kleingruppen: Jede Kleingruppe beschäftigt sich mit der Organisation einer Aktivität: Preise, Uhrzeiten, Adressen, Verkehrsmittel, Kleingruppen bilden, etc. Plenum: die Programmpunkte passend zu Uhrzeiten, Ort und anderen Bedingungen ins Gesamtprogramm einfügen. Plenum: eine Mail an die Partnerklasse verfassen und die neuen Programmpunkte mit Uhrzeit mitteilen (MS).</p>	<p>Sprachenwahl</p> <p>😊: MS+FS 😊😊😊: MS+FS 🕒 45 Min.</p> <p>Vorbereitung</p> <p>Vorläufiges Programm</p> <p>Material</p> <p>Informationsbroschüren Internetanschluss www.telefonbuch.de</p>
<p>E2 A3: Schritt 3: Programm fertig stellen Schritt 3a: die letzten Programmpunkte einfügen</p>	
<p>Beschreibung</p> <p>Ort: Klasse + Computerraum</p> <p>Personen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Lehrkraft (D) und Schüler (D) <p>Kommunikationsinhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> Programm fertig stellen: Daten, Uhrzeiten, Programmpunkte <p>Interaktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> die Programmpunkte in das zweisprachige Programm einfügen eine Mail an die Partnerklasse verfassen und das dt.-frz. Programm senden <p>Sozialform: Plenum + Kleingruppen</p> <p>Durchführung und Ablauf</p> <p>Plenum: Mail vom Partner lesen und sprachliche Strukturen verstehen ; Jede Kleingruppe integriert die Aktivität in „ihren Tag“ (für den sie verantwortlich sind) Im Plenum wird eine Mail an die Partnerklasse verfasst und das zweisprachige endgültige Programm geschickt.</p>	<p>Sprachenwahl</p> <p>😊: MS+FS 😊😊😊: MS+FS 🕒 30 Min.</p> <p>3a Vorbereitung</p> <p>Mail ausdrucken vorläufige Programmbroschüre</p> <p>Material</p> <p>1 Computer</p>

Schritt 3: Programm fertig stellen

Schritt 3b: das Programm bestätigen und Chattermin ausmachen

Beschreibung Ort: Klasse + Computerraum Personen: <ul style="list-style-type: none">▪ Lehrkraft und Schüler, die empfangen Kommunikationsinhalte: <ul style="list-style-type: none">▪ Das dt.-frz. Programm anschauen▪ den Partner zu einer Chatsitzung einladen Interaktion: <ul style="list-style-type: none">▪ das Programm: Vergleich der in beiden Sprachen verwendeten Begriffe▪ Vorschlag eines Termins für eine Chatsitzung Sozialform: Plenum Durchführung und Ablauf Plenum: das zweisprachige Programm begutachten und verifizieren, dass es dem ursprünglichen Vorhaben entspricht Einen Chattermin mit der Partnerklasse ausmachen, um Aufgaben zu besprechen, die die Schüler während der Begegnung machen sollen. TIPP: man kann jederzeit sprachliche Strukturen vertiefen und weitere Spracharbeit mit dem Programm durchführen: z.B. Memory, Montagsmaler etc. (s. auch Internetseite zu Sprachanimation in dt.-frz. Jugendbegegnungen).	Sprachenwahl 😊: MS+FS 😊😊😊: MS+FS 🕒 45 Min.
	Vorbereitung Mail und Programm ausdrucken
	Material 1 Computer eine Kopie des Programms für jeden Schüler

E2: Aktivität 4 : Die Vorbereitung der Begegnung (Schritte 1-3)

Die Schüler machen Folgendes:

Im Chat, « wer macht was während der Begegnung » können die dt. - frz. Tandems die Aufgaben festzulegen, die sie während der physischen Begegnung übernehmen. (z.B. sich helfen, Material vorbereiten, prüfen, ob alle Schüler anwesend sind, etc.).

Allgemeine Zielsetzung :

- Schüler sollen sich für den Ablauf der Begegnung verantwortlich fühlen
- Die Schüler auf die Aktivitäten im dt.-frz. Tandem vorbereiten

Sprachkompetenz

- Beide Sprachen benutzen, um sich bzgl. der Aufgabenliste mit dem Partner zu einigen

Interkulturelle Kompetenz

- beide Sprachen zur Verständigung einsetzen

Medienkompetenz

- sich mit der Kommunikation in multimedialer Umgebung vertraut machen

Schritte	Kurzbeschreibung	Material
<p>Schritt 1: Chatvorbereitung: « Wer macht was - während der Begegnung »</p> <p>Sprachenwahl ☺: MS+FS ☺☺☺: MS+FS 🕒 45 Min.</p>	<p>Ort: Klasse D</p> <p>Aktivität: Diskussion und Vorbereitung der Chatsitzung</p> <p>Interaktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aufgabenliste zu den einzelnen Programmpunkten erstellen ▪ Schüler tragen sich für Aufgaben ein ▪ Chat vorbereiten: die Schüler können sich im Tandem über die Aufgaben absprechen 	<p>Word-pad für Chat</p> <p>Programm für die Begegnung</p> <p>Zugang Wörter- oder Bildwörterbuch (im Klassenzimmer)</p>
<p>Schritt 2: Chatsitzung: « Wer macht was - während der Begegnung »</p> <p>Sprachenwahl ☺: MS+FS ☺☺☺: MS+FS 🕒 45 Min.</p>	<p>Ort: Klasse D + Computerraum</p> <p>Aktivität: Chat durchführen</p> <p>Interaktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Eine dt. KG chattet mit den frz. Partnerschülern (Thema: Gruppen mit Aufgaben bilden) ▪ Eine dt. KG beobachtet die Chataktionen und macht Notizen ▪ Die KG wechseln die Rollen 	<p>1 Computer mit Internet Funktion: Chatprotokoll aktivieren</p>
<p>Schritt 3: Chatauswertung</p> <p>Sprachenwahl ☺: MS+FS ☺☺☺: MS+FS 🕒 45 Min.</p>	<p>Ort: Klasse D</p> <p>Aktivität:: Chatauswertung</p> <p>Interaktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskussion der Eindrücke der Chatsitzung ▪ Ergebnisse aus der Chatsitzung zusammenfassen (Aufgabenliste ergänzen) ▪ Spracharbeit 	<p>Chatprotokoll</p>



E2:Aktivität 4 : Die Vorbereitung der Begegnung

Die Schüler machen Folgendes:

Im Chat, « wer macht was während der Begegnung » können die dt. - frz. Tandems die Aufgaben festzulegen, die sie während der physischen Begegnung übernehmen. (z.B. sich helfen, Material vorbereiten, prüfen, ob alle Schüler anwesend sind, etc.) übernehmen (z.B. sich helfen, Material vorbereiten, prüfen, ob alle Schüler anwesend sind, etc.).

Allgemeine Zielsetzung :

- Schüler fühlen sich für den Ablauf der Begegnung verantwortlich
- Die Schüler auf die Aktivitäten im dt.-frz. Tandem vorbereiten

E2 A4: Schritt 1: Chatvorbereitung: « Wer macht was - während der Begegnung »

Beschreibung

Ort: Klasse

Personen:

- Lehrkraft und Schüler

Kommunikationsinhalte:

- Rolle und Aufgaben eines jeden Schülers während der Begegnung
- Chatkommunikation

Interaktion:

- Aufgabenliste zu den einzelnen Programmpunkten erstellen
- Schüler tragen sich für Aufgaben ein
- Chat vorbereiten: die Schüler können sich im Tandem über die Aufgaben absprechen

Sozialform: Gruppe + Kleingruppe

Durchführung und Ablauf

In dieser Aktivität geht es darum, dass die Schüler lernen, Verantwortung für die Begegnung zu übernehmen. Letztendlich trägt jede dt.-frz. Kleingruppe Verantwortung für bestimmte Aufgaben (2F + 2D). In diesem ersten Schritt markieren die Schüler die Aufgaben, die sie übernehmen möchten, tragen sich dafür ein und bereiten sich vor, um die Aufgaben zwei anderen Partnern vorzustellen.

- Plenum: Überlegung: Bei welchen Programmpunkten können die Schüler den Lehrkräften während der Begegnung helfen.
- Die Schüler tragen sich für verschiedene Aufgaben ein (2 Schüler pro Programmpunkt + 2 Partnerschüler).
- Zu zweit überlegen die Schüler, wie sie die Programmpunkte durchführen können und wie sie das in der FS erklären
- Für jeden Programmpunkt gibt es einen verantwortlichen Schüler. Diese werden in eine Liste eingetragen, die der Partnerklasse geschickt wird.
- Chatformulierungen mit Chatprogramm vorbereiten, Notizen im WordPad und den Chat strukturieren: sich begrüßen, sich vorstellen, Aufgaben besprechen und sich verabschieden

Am Ende der Aktivität: die Lehrkräfte stellen einen Aufgabenplan für die einzelnen Programmpunkte zusammen (Tabelle). Die Verantwortlichen (F und D) stehen zusammen im Plan und sind in der Chatgruppe, die gleich folgt, zusammen.

Tipp:

- Schüler unbedingt zuerst in der dt. KG chatten lassen, um ein Gefühl für die Chatkommunikation u. die Chatpartner zu bekommen.
- Sobald der Sinn einer Aktivität von den Schülern verstanden wurde, können die Lehrkräfte in der FS sprechen und die Schüler zum Sprechen der FS motivieren, um den Chat besser vorzubereiten.

Sprachenwahl

☺: MS+FS

☺☺☺: MS+FS

🕒 45 Min.

Vorbereitung

- mit der Partnerlehrkraft absprechen, welches die Programmblöcke sind

Material

Computer und Chatprogramm
WordPad für Chat

Programm für die Begegnung

Zugang zu Wörter- oder
Bildwörterbuch

E2 A4: Schritt 2: Chatsitzung: « Wer macht was - während der Begegnung »

Beschreibung

Ort: Klassen (D + F) + Computerraum

Personen:

- Lehrkraft und Schüler in F
- Lehrkraft und Schüler in D

Kommunikationsinhalte:

- Sich begrüßen
- Sich als Partner, der für einen Aufgabenpunkt zuständig ist, vorstellen
- Aufgaben, die zu tun sind, besprechen
- Sich verabschieden

Interaktion:

- mit den Partnerschülern chatten (Gruppen mit Aufgaben bilden) beobachten und Notizen machen für die anderen Gruppen

Sozialform: zwei Schüler F + zwei Schüler D – Chat

Durchführung und Ablauf

Ein oder zwei Gruppen mit je zwei Schülern F chatten mit ein oder zwei Gruppen mit je zwei Schülern D. Jede Gruppe wird von einer Beobachtergruppe begleitet, die einen Beobachtungsleitfaden erhält. (siehe Anhang E2-A5)

Einleitung:

Die Schüler über den zeitlichen Ablauf des Chats und die Chatstruktur und den Beobachtungsleitfaden informieren.

Chat:

- Kontakt mit der Partnerklasse über ein Chatprogramm herstellen
- die ersten Gruppen für den Chat am Computer platzieren, dann dem Chatplan folgen (s. voriger Schritt) und parallel dazu die Beobachter platzieren
- sich von der Partnerklasse verabschieden
- die jeweiligen Chatprotokolle einzeln in einer Datei speichern und ausdrucken

Tipp: keine Minidialoge vorbereiten, die Schüler sollen frei kommunizieren... oder sich versuchen selbst weiterzuhelfen, wenn sie ein Kommunikationsproblem haben.

Am Ende der Aktivität: Chatprotokoll ausdrucken

Sprachenwahl

😊: MS+FS

😊😊😊: MS+FS

🕒 **45 Min.** (je nach Anzahl der Computer)

Vorbereitung

- Mit der Partnerlehrkraft die Chatgruppen überprüfen (sie wurden im vorigen Schritt auf der Liste mit Aufgaben eingetragen)
- Ablauf festlegen
- Schüler daran erinnern, dass sie den Ablaufplan vorliegen haben
- Ordner für die Chatprotokolle vorbereiten

Material

2 Computer mit Internet

Chatprogramm

Chatprotokoll aktivieren

E2 A4: Schritt 3: Chatauswertung

Beschreibung

Ort: Klasse

Personen:

- Lehrkraft und Schüler

Kommunikationsinhalte:

- Welches sind die Aufgaben, die jede Gruppe übernimmt
- Sprachliche Auswertung

Interaktion:

- Diskussion der Eindrücke der Chatsitzung und die Beobachtungen
- Chatergebnisse zusammentragen (Aufgabenliste)
- Spracharbeit

Sozialform: Plenum

Durchführung

Zu zweit: ein Poster vorbereiten mit:

- Eindrücke 😊 und ☹️ zur Chatsitzung
- Eindrücke 😊 und ☹️ zur Chatsitzung von den Beobachtern
- Aufgabenliste für die Schüler

Plenum: Zusammentragen der Eindrücke der Schüler und diskutieren

Spracharbeit mit Chat:

- neue Ausdrücke zusammentragen
- die Aufgaben, die zu tun sind, in FS formulieren

Sprachenwahl

😊: MS+FS

😊😊😊: MS+FS

🕒 45 Min.

Vorbereitung

Chatprotokollausdrucke

Material

Protokoll und WordPad

E2 A4: Anhang zu Schritt 2: Beobachtungsleitfaden

Allgemeine Beobachtungen

Die gesprochene Sprache:

- sprechen die beiden Gesprächspartner die gleiche Sprache?
- wer entscheidet, was gesprochen wird?
- wird eine Sprache mehr als die andere gesprochen?
- was machen die Schüler, wenn sie sich nicht mehr verstehen?

Rollenverteilung zwischen den Schülern der gleichen Sprache (in einer Gruppe):

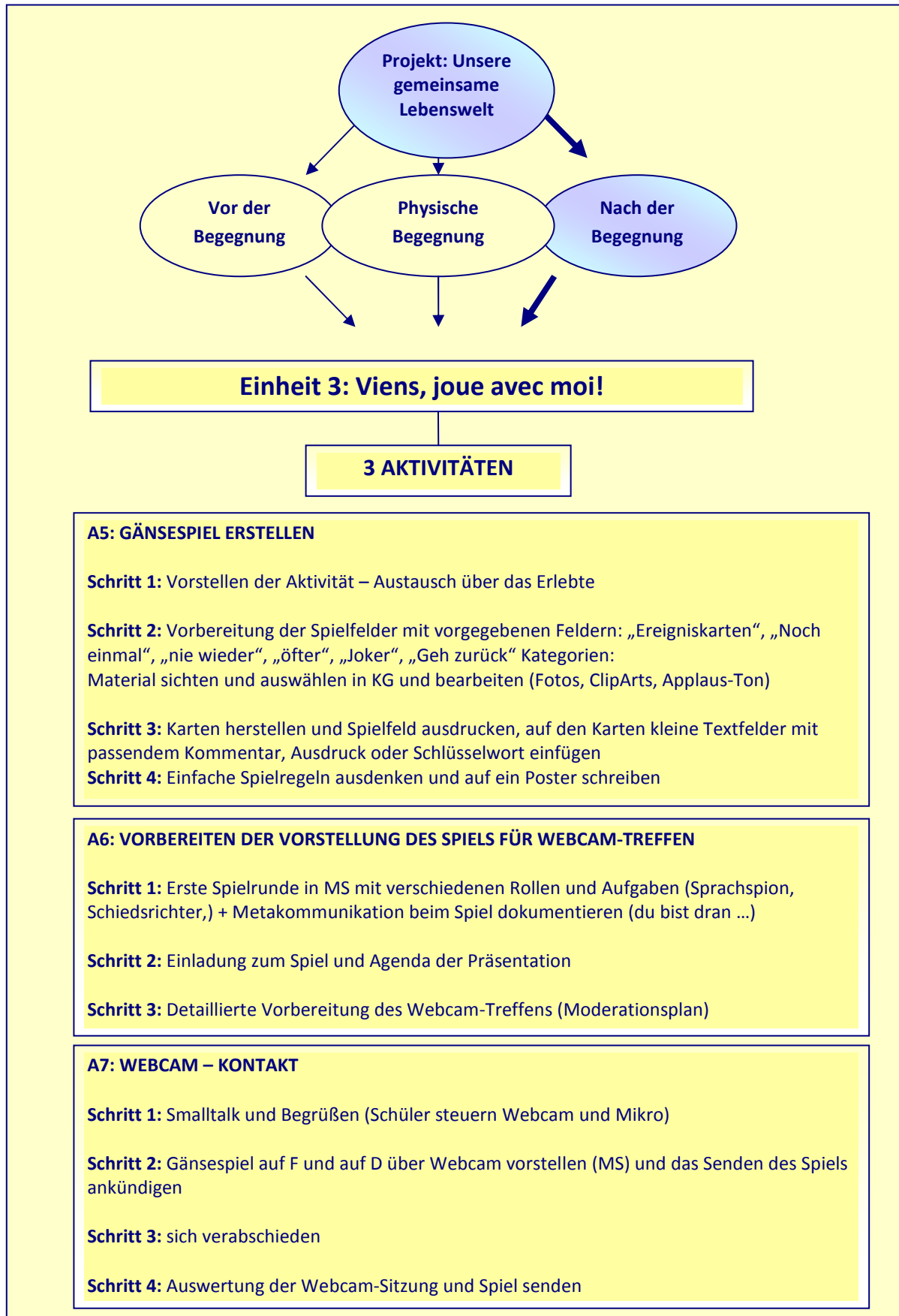
- wer spricht mit den Partnern?
- wer bedient den Computer?
- Gibt es Rollenwechsel? Wie ?

Verwendete Ausdrücke:

- habt ihr neue Ausdrücke notiert?
- auf F:
- auf D:

Wenn eine Gruppe mit den Partnerschülern chattet, gibt es sehr viele Dinge zu beobachten. Vielleicht wäre es gut, die Rollen zu verteilen und jeder Schüler nimmt sich einen Aspekt aus der Liste oben raus.

Einheit 3: Viens, joue avec moi!

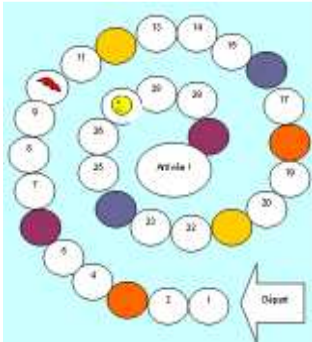


E3: Aktivität 5: Gänsespiel erstellen (Schritte 1-4)

Füreinander ein « Gänsespiel » kreieren, in das die Schüler ihre Eindrücke und Erlebnisse der Begegnung integrieren.

<p>Allgemeine Zielsetzung:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nachbereitung und Auswertung der physischen Begegnung ▪ Gegenseitiges Vermitteln der Eindrücke und Erlebnisse der physischen Begegnung in spielerischer Form . <p>Ziele aus dem Bereich: Sprachkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Wortschatz Spiel; für den Partner einfache und verständliche Regeln formulieren <p>Ziele aus dem Bereich: Interkulturelle Kompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielverhalten und den Umgang mit Regeln beobachten ▪ Erlebnisse aus der Begegnung reflektieren, hinterfragen und diskutieren <p>Ziele aus dem Bereich: Medienkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Umgang mit PowerPoint und Einscannen von Bildern

Schritte	Kurzbeschreibung	Material
<p>Schritt 1: Vorstellen der Aktivität – Austausch: Begegnungserlebnisse</p> <p>Sprachenwahl 😊: MS 😊😊😊: MS</p> <p>Dauer 🕒 10 Min.</p>	<p>Ort: Deutscher Klassenraum</p> <p>Aktivität: Rückblick auf die Begegnung und Fotos anschauen und aussuchen</p> <p>Interaktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Vorstellen aller Schritte der Aktivität 1. ▪ Austausch der Erlebnisse der Begegnung ▪ Beiträge auf einem Poster festhalten 	<ul style="list-style-type: none"> • Programm sichtbar an der Wand aufhängen • • Fotos von der Begegnung ausdrucken
<p>Schritt 2: Übertragen der Ergebnisse aus Schritt 1 in das « Gänsespiel »</p> <p>Sprachenwahl 😊: MS 😊😊😊: MS</p> <p>Dauer 🕒 30 Min.</p>	<p>Ort: Klassenraum in D</p> <p>Aktivität:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Vorstellen der Spielvorlage mit den « Ereigniskarten » und Inhalte des Spiels festlegen <p>Interaktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Anhand der Kartenvorlagen ordnen Schüler in der KG ihre Inhalte den jeweiligen Karten zu ▪ Zusammentragen aller Karten 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotos auf einem Tisch ausbreiten • Kartenvorlagen und Beispiele ausdrucken •
<p>Schritt 3: Spielelemente herstellen (Karten für die verschiedenen Kategorien)</p> <p>Sprachenwahl 😊: MS+FS 😊😊😊: MS+FS</p> <p>Dauer 🕒 60 Min.</p>	<p>Ort: Klassenraum in D</p> <p>Aktivität:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Karten für das Spiel herstellen <p>Interaktion: Die Schüler übertragen die Resultate aus Schritt 2 in den Computer und drucken die Karten aus.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vorlage für Karten mit Beispiel: PPT • Originalfotos (digital) • Computer (2 und mehr) • Scanner (bei Bedarf) • Drucker
<p>Schritt 4: Einfache Spielregeln besprechen und festlegen</p> <p>Sprachenwahl 😊: MS 😊😊😊: MS</p> <p>Dauer 🕒 45 Min.</p>	<p>Ort: Klassenraum in D</p> <p>Aktivität:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einfache und verständliche Spielregeln formulieren <p>Interaktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielregeln aushandeln • Gut verständliche Formulierungen finden 	<p>Poster Digitalkamera Computer</p>
<p>Der Partnerklasse die Arbeitsfortschritte mitteilen</p>		<p>E-Mail und Dateianhang</p>



E3- Aktivität 5: Gänsefuß erstellen

Füreinander ein « Gänsefuß » kreieren, in das die Schüler ihre Eindrücke und Erlebnisse der Begegnung integrieren.

Allgemeine Zielsetzung:

- Nachbereitung und Auswertung der physischen Begegnung
- Gegenseitiges Vermitteln der Eindrücke und Erlebnisse der physischen Begegnung in spielerischer Form .

E3 A5: Schritt 1: Vorstellen der Aktivität – Austausch über das Erlebte

Beschreibung

Ort: Klasse

Personen:

- Lehrkraft und Schüler

Interaktion:

Vorstellen aller Schritte der Aktivität 1.
Austausch der Erlebnisse der Begegnung
Beiträge auf einem Poster festhalten

Sozialform:

Plenum (die ganze Klasse)

Kommunikationsinhalte:

- Sammeln und Austauschen der Eindrücke der Begegnung

Durchführung und Ablauf

Das Programm der Begegnung hängt für alle sichtbar an der Wand (oder Folie-OHP)

Lehrer und Schüler schauen zusammen das Programm und die Fotos der Begegnung an und tauschen informell ihre Erinnerungen aus.

Aufgabe für die Schüler:

- Sie suchen 2 Fotos aus:
 1. Foto: Was hat dir gefallen?
 2. Foto: Was hat dir nicht so gefallen?
- Sie zeigen die ausgewählten Fotos den anderen Schülern und begründen ihre Wahl.

Ergebnisse auf einem großen Blatt Papier (Poster) festhalten.

Die Lehrkraft erklärt nun die weiteren Aktivitäten für das Gänsefuß.

Sprachenwahl

☺: MS

☺☺☺: MS

Dauer

10 ⌚ Min.

Vorbereitung

Programm sichtbar an der Wand aufhängen

Fotos drucken

Material

1. Programm der Begegnung
2. großes Blatt Papier (Poster)
3. Fotos, Souvenirs etc. von der Begegnung

E3 A5: Schritt 2: Übertragen der Ergebnisse aus Schritt 1 in das « Gänsespiel »

Beschreibung

Ort: Klasse

Personen:

- Lehrkraft und Schüler

Sozialform:

In Kleingruppen oder Tandem

Kommunikationsinhalte:

- Vorstellen der Spielvorlage mit den « Ereigniskarten »
- Konkrete Inhalte der Ereigniskarten festlegen (Fotos u. Text den Karten zuordnen etc.)

Interaktion:

Kartenvorlagen an KG verteilen

Schüler ordnen in der KG ihre Inhalte den jeweiligen Karten zu
Zusammentragen aller Karten

Durchführung und Ablauf

Auf einem Tisch werden alle Fotomaterialien etc. ausgebreitet. Die Schüler gehen in der KG jeweils an einen Tisch. Sie bekommen folgende Vorlagen für Spielkarten: Ereignis (Ereignis steht für Erlebnis, Ausflug, Freund..), « Nie wieder », « Noch einmal », « Öfter » , Joker und « Geh Zurück »

Die Schüler suchen für die verschiedenen Kategorien weitere Fotos aus. Dann ordnen sie den Spielkarten (Kartenkategorien) jeweils ein Foto zu und suchen für jede Karte ein « Etikett » mit einem Wort, einem Ausdruck oder einem Titel aus.

Beispiel:

PPT mit Ereigniskarte und Karte « à refaire »

Sprachenwahl

😊: MS

😊😊😊: MS

Dauer

30 ⌚ Min.

Vorbereitung

- Fotos auf einem Tisch ausbreiten
- Kartenvorlagen und Beispiele ausdrucken

Material

1. Fotos, Souvenirs etc. von der Begegnung, ausgedruckt

E3 A5: Schritt 3: Karten herstellen (PPT-Version erstellen)

Beschreibung

Ort: Klasse + Computer

Personen:

- Lehrkraft und Schüler + Technischer Assistent

Sozialform:

In zwei Gruppen (abhängig von der Anzahl der Computer)

Interaktion:

In der Kleingruppe stellen die Schüler die Karten für das Spiel her.

Ablauf und Durchführung:

Die Schüler bearbeiten ihr Material für den Computer:

- Bilder einscannen, Fotos beschriften, Farben etc.
- in eine Powerpoint oder in ein Worddokument als Bild einfügen
- Karten ausdrucken
- die Karten im Plenum vorstellen und an der Wand aufhängen

Siehe Beispiel: PPT mit Ereigniskarte

Sprachenwahl

😊: MS

😊😊😊: MS

Dauer

60 ⌚ Min.

Vorbereitung

- Ordner auf dem Computer anlegen mit Beispieldatei PPT u. Originalfotos (digital)
- PPT-Beispiele ausdrucken

Material

2. Computer (2 und mehr)
 3. Scanner (bei Bedarf)
- Drucker

E3 A5: Schritt 4: Einfache Spielregeln besprechen und festlegen

Beschreibung

Ort: Klasse

Personen:

- Lehrkraft und Schüler

Sozialform:

Zwei Gruppen

Kommunikationsinhalte:

- Vorschlag und Definition des Spielablaufs
- Einfache und verständliche Spielregeln formulieren

Interaktion:

Spielregeln aushandeln

Gut verständliche Formulierungen finden

Durchführung und Ablauf

- Spielablauf im Plenum beschreiben: Die Klasse trägt ihre Ideen zusammen und hält sie auf einem Poster fest (Was machen die Spieler, wenn sie auf ein Ereignisfeld kommen?)
- In zwei Gruppen: Spielregeln aufstellen
- Sie stellen ihr Ergebnis den anderen vor. (Form: z.B. Poster) und einigen sich auf die endgültigen Spielregeln.
- In KG: Spielregeln einfach und verständlich formulieren.
- Plenum: Ergebnis vorstellen und Endversion der Formulierungen definieren

Bemerkung: Lehrkraft erstellt eine End-PPT mit den Folien aus den Schüler-PPTs (Ereigniskarten) und den definitiven Spielregeln (z.B. Poster mit Spielregeln fotografieren).

Sprachenwahl

😊: MS

😊😊😊: MS

Dauer

45 🕒 Min.



Vorbereitung

- Vorlage für Spiel

Material

1. Poster
2. evtl. Fotoapparat
3. Computer mit PPT

Gänsespiel – Vorlage

1 START	2	3	4 Ereignis	5	6
					7 opfer
13 14 Nie wieder	12 	11	10	9 noch einmal	8
15					
16	17	18 noch einmal	20	21 Nie wieder	22 
					23
29 ZIEL	28 Ereignis	27	26 opfer	25	24

Ereignisfelder: Karten

EREIGNIS	öfter	NIE WIEDER	NOCH EINMAL
EREIGNIS	öfter	NIE WIEDER	NOCH EINMAL
EREIGNIS	öfter	NIE WIEDER	NOCH EINMAL
EREIGNIS	öfter	NIE WIEDER	NOCH EINMAL
EREIGNIS	öfter	NIE WIEDER	NOCH EINMAL
			

Kartenbeispiel für das Gänsepiel (PowerPoint)



E3: Aktivität 6: Vorbereiten der Vorstellung des Spiels für Webcam-Treffen (Schritte 1-3)

Sich vorbereiten, sich gegenseitig das eigene Spiel der Partnerklasse vorzustellen.

Allgemeine Zielsetzung:

- Die Schüler lernen authentische Kommunikationssituationen in einer multimedialen Umgebung zu bewältigen
- Sie lernen bewusst und strukturiert zu kommunizieren.

Ziele aus dem Bereich: Sprachkompetenz:

- Wortschatz Spiel: Sensibilisierung für die MS: Wie sagt man das beim Spielen?
- Präsentation von Inhalten für den Partner und Einladungsschreiben in deutlicher Sprache

Ziele aus dem Bereich: Interkulturelle Kompetenz

- Beobachten von Unterschieden: Agenda, Einladungsschreiben, Präsentationsablauf, etc.

Ziele aus dem Bereich: Medienkompetenz

- Planung einer Webcam-Sitzung mit den Partnern
- Umgang mit Webcam

Schritte	Kurzbeschreibung	Material
<p>Schritt 1: Erste Spielrunde + Sprache beim Spiel Sprachenwahl : MS : MS</p> <p>Dauer 60 Min.</p>	<p>Ort: Deutscher Klassenraum</p> <p>Aktivität: Sprachliche Ausdrücke während des Spielens notieren</p> <p>Interaktion: Rollen und Aufgaben verteilen (Spieler, Sprachspione, Schiedsrichter) und Spiel miteinander spielen und sprachlich dokumentieren</p>	<ul style="list-style-type: none"> Spiel mit allen Elementen evtl. Videokamera
<p>Schritt 2: Einladung der Partnerklasse zur « Spiel-Vorstellung » und Bestätigung der Einladung Sprachenwahl : MS : MS</p> <p>Dauer 45 Min.</p>	<p>Ort: Klassenraum in D + Computer</p> <p>Aktivität: <ul style="list-style-type: none"> Einladung mit Agenda für Webcam-Kontakt schreiben und antworten </p> <p>Interaktion: Schüler entwerfen im Plenum zusammen den Inhalt des Einladungsschreibens, verfassen das Schreiben und schicken es ab. Die Partnerklasse antwortet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Computer Internet Mailprogramm
<p>Schritt 3: Vorbereitung des Webcam-Treffens (Planung der Sitzung) Sprachenwahl : MS+FS : MS+FS 45 Min.</p>	<p>Ort: Klassenraum in D + Computer</p> <p>Aktivität: <ul style="list-style-type: none"> Detaillierten Ablauf der Webcam-Sitzung festlegen </p> <p>Interaktion: Rollen- und Aufgabenverteilung für die Webcam-Sitzung, detaillierte Planung des Ablaufs und Ablauf einüben</p>	<ul style="list-style-type: none"> Webcam + Computer Moderationsplan
<p>Der Partnerklasse das Einladungsschreiben und die Agenda senden</p>		<p>E-Mail und Dateianhang</p>



E3 Aktivität 6: Vorbereiten der Vorstellung des Spiels für Webcam-Treffen

Was die Schüler machen:

Sich vorbereiten, um sein Spiel der Partnerklasse vorzustellen

Allgemeine Zielsetzung:

- Die Schüler lernen authentische Kommunikationssituationen in einer multimedialen Umgebung zu bewältigen
- Sie lernen bewusst und strukturiert zu kommunizieren

E3 A6: Schritt 1: Erste Spielrunde + Sprache beim Spiel (Metakommunikation)	
<p>Beschreibung Ort: Klasse</p> <p>Personen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lehrkraft und Schüler <p>Kommunikationsinhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sprachliche Ausdrücke während des Spielens (du bist dran, weiter, Würfel endlich, du musst eine Karte ziehen, Karten mischen) <p>Interaktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rollen und Aufgaben verteilen (Spieler, Sprachspione, Schiedsrichter) ▪ Spiel miteinander spielen ▪ Dokumentation der Metakommunikation (s. TIPP) <p>Sozialform: Plenum (die ganze Klasse)</p> <p>Durchführung und Ablauf Vorstellung der Rollen und der Aufgaben während des Spiels: Spieler: das Spiel testen Schiedsrichter: Darauf achten, dass die Regeln praktikabel sind und eingehalten werden Sprachspione: Notieren sprachliche Ausdrücke, die die Spieler beim Spielen benutzen. Die Notizen der Sprachspione werden den Partnern geschickt.</p> <p>TIPPS und TRICKS: Das Spiel als Video aufnehmen und beim Anschauen die sprachlichen Ausdrücke herausarbeiten. (Webcam mit Mikro oder Camcorder)</p>	<p>Sprachenwahl ☺: MS ☺☺☺: MS</p> <p>Dauer 60 ⌚ Min.</p> <p>Vorbereitung evtl. Videoaufnahme</p> <p>Material Das Spiel Regeln (Evtl. Kamera) Dokument senden: Regeln, sprachliche Ausdrücke + Spielplan + Ereigniskarten</p>

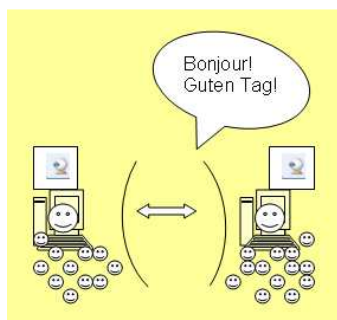
E3 A6: Schritt 2: Einladung der Partnerklasse zur « Spiel-Vorstellung »	
<p>Beschreibung Ort: Klasse</p> <p>Personen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lehrkraft und Schüler <p>Interaktion: Schüler entwerfen im Plenum zusammen den Inhalt für Einladungsschreiben, verfassen das Schreiben und schicken es ab. Oder: Die Schüler antworten auf das Einladungsschreiben</p> <p>Sozialform: Plenum (die ganze Klasse)</p> <p>Kommunikationsinhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Einladungsschreiben erstellen und Antwortschreiben (Mail, Worddokument) ▪ Vorschlag für eine Agenda für das Webcam-Treffen <p>TIPP: Die Schüler sollten in der Lage sein, das Schreiben selbständig zu verfassen und abzuschicken</p>	<p>Sprachenwahl</p> <p>☺: MS ☺☺☺: MS</p> <p>Dauer 45 🕒 Min.</p> <hr/> <p>Vorbereitung</p> <hr/> <p>Material Computer Mailprogramm Internet</p>
E3 A6: Schritt 3: Vorbereitung des Webcam-Treffens (Planung der Sitzung)	
<p>Beschreibung Ort: Klasse</p> <p>Personen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lehrkraft und Schüler <p>Sozialform: Plenum (die ganze Klasse) und Kleingruppen</p> <p>Kommunikationsinhalte: Besprechung und Festlegung des Ablauf des Webcam Treffens (Moderationsplan):</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Zeit, Aktionen, Material ▪ Wer macht was, wann und wie lange? ▪ Wie wird es gemacht? <p>Interaktion: Rollen-und Aufgabenverteilung, detaillierte Planung der Aktionen</p> <p>Durchführung und Ablauf Im Plenum werden die Rollen und Aufgaben entsprechend eines Moderationsplans diskutiert und verteilt. Die Schüler üben in der Kleingruppe den detaillierten Ablauf der Vorstellung. Im Plenum wird dann eine Checkliste für Material erstellt.</p>	<p>Sprachenwahl</p> <p>☺: MS ☺☺☺: MS</p> <p>Dauer 🕒 45 Min.</p> <hr/> <p>Vorbereitung</p> <p>Moderationsplan</p> <hr/> <p>Material Moderationsplan Computer Webcam</p>
<p>Einladungsschreiben und Agenda der Präsentation an die Partnerklasse senden.</p>	<p>Mailprogramm und Internet</p>

E3: Aktivität 7: Vorstellung des Spiels über Webcam (Schritte 1-4)

Die Schüler stellen mit Rollenverteilung das Spiel vor.

<p>Allgemeine Zielsetzung:</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Schüler lernen Inhalte in einer multimedialen Umgebung im Team zu vermitteln Sie werden mit Teamwork und Projektarbeit vertraut <p>Ziele aus dem Bereich: Sprachkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> Wortschatz Spiel: Präsentation des Spiels und der Elemente in deutlicher Sprache Smalltalk in FS <p>Ziele aus dem Bereich: Interkulturelle Kompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> Beobachten von Unterschieden: Präsentationsablauf, Regeln, Smalltalkinhalte, etc. <p>Ziele aus dem Bereich: Medienkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> Eigenständige Durchführung einer Webcam-Sitzung von den Schülern für die Partnerklasse Umgang mit Webcam + Inhaltsvermittlung über Webcam

Schritte	Kurzbeschreibung	Material
<p>Schritt 1: Webcam-Treffen: « Unser Spiel » - Begrüßung Sprachenwahl ☺: MS ☺☺☺: MS Dauer 🕒 5 Min.</p>	<p>Ort: Klasse in D+F + Computer</p> <p>Interaktion: Erste Kontaktaufnahme nach physischer Begegnung</p>	<ul style="list-style-type: none"> Webcam mit Mikro Computer mit Internet Lautsprecher
<p>Schritt 2: Gänsespiel über Webcam auf F und auf D vorstellen (MS) Sprachenwahl ☺: MS ☺☺☺: MS Dauer 🕒 30 Min.</p>	<p>Ort: Klassenraum in D + Computer</p> <p>Interaktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> Vorstellen des Spielfeldes, Spielregeln und Spielablauf Frage-Antwort-Szenario zu Ereigniskarten 	<ul style="list-style-type: none"> Webcam mit Mikro Computer mit Internet Lautsprecher Elemente des Gänsespiels
<p>Schritt 3: Sich Verabschieden: Webcam-Sitzung Sprachenwahl ☺: MS+FS ☺☺☺: MS+FS 🕒 5 Min.</p>	<p>Ort: Klassenraum in D + Computer</p> <p>Interaktion: Webcam-Sitzung abschließen</p>	<ul style="list-style-type: none"> Webcam mit Mikro Computer mit Internet Lautsprecher leeres Poster an der Wand (für Notizen)
<p>Schritt 4: Auswertung: Webcam-Sitzung Sprachenwahl ☺: MS ☺☺☺: MS 🕒 15 Min.</p>	<p>Ort: Klassenraum in D</p> <p>Interaktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> Austausch der Eindrücke <p>Austausch der Informationen zur Präsentation: „Jeu de l’oie“</p>	<p>Poster mit Notizen aus Schritt 3</p>



E3 Aktivität 7: Vorstellung des Spiels über Webcam

Die Schüler stellen mit Rollenverteilung das Spiel vor.

Allgemeine Zielsetzung:

- Die Schüler lernen Inhalte in einer multimedialen Umgebung im Team zu vermitteln
- Sie werden mit Teamwork und Projektarbeit vertraut

E3 A7: Schritt 1: Webcam- Treffen: « Unser Spiel » - Begrüßung

Beschreibung

Ort: Klasse in D+F

Personen:

- Lehrkraft D+F und Schüler D+F, multimediale Assistenz

Kommunikationsinhalte:

- sich begrüßen – Small-Talk
- Redemittel: Multimediale Verständigung: « Hörst du mich, siehst du mich etc., Test,

Interaktion:

Erste Kontaktaufnahme nach physischer Begegnung

Sozialform:

Plenum: die Klassen D+F

Durchführung und Ablauf

Die Schüler sitzen mit der Lehrkraft um den Computer. technische Manipulationen am PC werden von der Lehrkraft übernommen, so dass die Schüler frei sprechen und beobachten können. Die Kameraführung übernehmen abwechselnd Schüler. Das Gespräch erfolgt frei und umgelenkt.

TIPPS und Tricks: Schüler spontan Sprache wählen lassen, nicht thematisieren.

Sprachenwahl

😊: MS

😊😊😊: MS

Dauer

🕒 5 Min.

Vorbereitung

Webcamsitzung

Material

- Webcam mit Mikro
- Computer mit Internet
- Lautsprecher

E3 A7: Schritt 2: Gänsespiel auf F und auf D vorstellen (MS)

Beschreibung

Ort: Klasse in D+F

Personen:

- Lehrkraft D+F und Schüler D+F, multimediale Assistenz

Sozialform:

Plenum: die Klassen D+F

Interaktion:

- Vorstellen des Spielfeldes, Spielregeln und Spielablauf
- Frage-Antwort-Szenario zu Ereigniskarten

Kommunikationsinhalte:

- Wortschatz: Spielelemente (Spielbrett, Ereigniskarten, Würfel, Figuren), Spielablauf

Durchführung und Ablauf

Die Schüler stellen vor der Webcam in einem ersten Teil die unterschiedlichen Spielelemente vor. Hierbei gilt: klare und deutliche Aussprache. In einem zweiten Teil werden die Ereigniskarten in Form eines Frage-Antwort-Szenarios präsentiert. Bemerkung: Dieses Frage-Antwortszenario dient auch zur Nachbereitung der physischen Begegnung. Die Lehrkräfte sollten ihre Schüler vor der Webcam-Sitzung zu regem Nachfragen motivieren. Dies kann durchaus in der MS sein.

Sprachenwahl

😊: MS

😊😊😊: MS

Dauer

🕒 30 Min.

Vorbereitung

- Elemente des Gänsespiels

Material

- Webcam mit Mikro
- Computer mit Internet
- Lautsprecher
- Elemente des Gänsespiels

E3 A7: Schritt 3: Sich Verabschieden: Webcam-Sitzung	
<p>Beschreibung Ort: Klasse in D+F Personen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lehrkraft D+F und Schüler D+F, multimediale Assistenz <p>Kommunikationsinhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ sich verabschieden – Small-Talk ▪ Redemittel: Spiel senden, nächste Verabredung, Wünsche für die Woche <p>Interaktion: Webcam-Sitzung abschließen</p> <p>Sozialform: Plenum: die Klassen D+F</p> <p>Durchführung und Ablauf Die Schüler sitzen mit der Lehrkraft um den Computer. technische Manipulationen am PC werden von der Lehrkraft übernommen, so dass die Schüler frei sprechen und beobachten können. Die Kameraführung übernehmen abwechselnd Schüler. Das Gespräch erfolgt frei und umgelenkt. Unmittelbar nach der Sitzung in Form eines Blitzlichts die ersten Eindrücke formulieren und auf einem Poster festhalten. (Brainstorming)</p> <p>TIPPS und Tricks: Schüler nach der Sitzung vom Computer entfernen.</p>	<p>Sprachenwahl ☺: MS ☺☺☺: MS</p> <p>Dauer 🕒 5 Min.</p> <p>Vorbereitung</p> <p>Material</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Webcam mit Mikro Computer mit Internet ▪ Lautsprecher
E3 A7: Schritt 4: Auswertung: Webcam-Sitzung	
<p>Beschreibung Ort: Deutscher Klassenraum Personen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Lehrkraft (D) und Schüler (D) <p>Kommunikationsinhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Wahrnehmungen und Beobachtungen bei der Webcam-Sitzung ▪ Fragen, Eindrücke, etc. sammeln und festhalten (Poster) ▪ Sprachliche Ausdrücke zum Gänsepiel (FS) <p>Interaktion: Austausch der Eindrücke Austausch der Informationen zur Präsentation: „Jeu de l’oie“</p> <p>Sozialform: Plenum</p> <p>Durchführung und Ablauf Das Poster mit den Stichworten zum „Blitzlicht“ direkt nach der Webcam-Sitzung aufhängen. Sammeln weiterer Eindrücke, Fragen, Bemerkungen, Ausdrücke aus der Webcam-Sitzung. Die Schüler wiederholen die sprachlichen Ausdrücke der Spielsituation.</p>	<p>Sprachenwahl ☺: MS+FS ☺☺☺: MS +FS</p> <p>Dauer 🕒 15 Min.</p> <p>Vorbereitung Poster: Blitzlicht nach der Webcam-Sitzung</p> <p>Material</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gänsepiel als Päckchen
<p>Der Partnerklasse das Gänsepiel per Post schicken</p>	