

# HOW TO?

Internationale  
digitale  
Austausche

**AUSTAUSCH  
MACHT SCHULE**

# INHALT

EINLEITUNG .....	4
<b>Erste Orientierung - Diagramm</b> .....	5
<b>Zur Nutzung dieser Publikation</b> .....	6
PROJEKTPHASEN .....	8
<b>Anbahnung und Vorbereitung</b> .....	8
<b>Die digitale Begegnung</b> .....	9
Phasen der Begegnung .....	10
Nachbereitung .....	11
EINSTIEGSSZENARIEN .....	12
<b>Szenario 1: Wer sind wir? Wer seid ihr?</b> .....	12
<b>Szenario 2: Let's get together</b> .....	16
METHODEN-MENÜ .....	20
<b>Methoden zum Kennenlernen</b> .....	20
Wie heißt du? .....	20
Lebende Reihen / Soziometrie digital .....	21
Intercultural Challenge in Tandems/Tridems .....	22
Blume der Gemeinsamkeiten .....	23
<b>Icebreaker im digitalen Raum</b> .....	24
Wie geht's? .....	24
Ritter-Drache-Schwiegermutter .....	26
Sitzen und Stehen .....	27

<b>Methoden zu Spracherwerb und Landeskunde</b> .....	28
Findet etwas ... .....	28
Das kommt mir bekannt vor ... .....	29
Kreuzwörterrätsel .....	30

<b>Methoden zur Auswertung und zum Abschluss</b> .....	31
Erinnerungsfoto .....	31
Auswertung „Zielscheibe“ .....	32
Auswertung „Chat Blitzlicht“ .....	33
Auswertung mündlich .....	34

<b>AUSBLICK: PROJEKTWOCHE</b> .....	35
mit <i>#synchronen</i> und <i>#asynchronen</i> Elementen	

<b>WEITERE HILFEN UND MATERIALIEN</b> .....	36
---	----

<b>Die Fach- und Förderstellen</b> .....	36
--	----

<b>Methoden und Szenarien</b> .....	37
-------------------------------------	----

<b>Von der digitalen Begegnung zum Schulaustausch mit Reise</b> .....	37
---	----

<b>Hilfreiche (nicht-kommerzielle) Tools</b> .....	38
--	----


<b>Glossar</b> .....	38
----------------------	----


1. Projektphasen .....	38
2. Formate .....	38
3. Technik und Tools .....	39
4. Sprachkenntnisse .....	39


<b>Impressum</b> .....	40
------------------------	----



# EINLEITUNG

 Sie möchten **an Ihrer Schule zum ersten Mal einen internationalen Schulaustausch organisieren** und mögliche Partnerorganisationen hierfür kennenlernen?

 Sie wollen eine Begegnungsreise vorbereiten oder möglichst vielen **Schüler/-innen den Kontakt zu Gleichaltrigen aus dem Ausland** ermöglichen?

 Dann **starten Sie mit einem digitalen Austausch!** Eine digitale Begegnung ist ein **niedrigschwelliges Angebot** und für viele Personen machbar.

Digitale Austauschprojekte machen Spaß! Und sie können der erste Schritt zu einem Schulaustausch mit persönlicher Begegnung sein. Auch im virtuellen Raum können internationale Begegnungen helfen, die von der Kultusministerkonferenz (KMK) festgelegten Anforderungen in den Bereichen **Medienkompetenz, Europabildung, Bildung für nachhaltige Entwicklung oder interkulturelle Kompetenz** zu erfüllen. Erfahrungen aus digitalen Begegnungen können so die Zukunftskompetenz von Jugendlichen stärken und ermöglichen ihnen wichtige Selbstwirksamkeitserfahrungen.

Das sind nur einige Gründe, warum es sich lohnt, digitale internationale Begegnungen in den Schulalltag einzubinden. Die vorliegende Handreichung möchte Ihnen den Einstieg in den digitalen Schulaustausch erleichtern und Sie motivieren, „einfach mal anzufangen“.

# Eine erste Orientierung bietet das folgende Diagramm:



## Zur Nutzung dieser Publikation



Ein digitaler Austausch lässt sich **leichter durchführen als eine Begegnungsreise**. Dennoch braucht es auch hier ein paar Vorüberlegungen.

So ist es wichtig, im Voraus die beteiligten Lehrkräfte ebenso wie die Schüler/-innen nach ihren Erwartungen zu fragen: Geht es darum, gemeinsam Spaß zu haben und junge Menschen aus einem anderen Land kennenzulernen? Soll Multiperspektivität im Fachunterricht ermöglicht werden oder sind die Austauschpartner/-innen Fachleute für ein Thema, weil es ihrer Lebenswirklichkeit entstammt? Ist es das Ziel, eine Fremdsprache zu benutzen oder in einem mehrsprachigen Umfeld zurechtzukommen? Die Motivation für digitalen Austausch kann ganz unterschiedlich sein. In unserer Publikation liegt der Fokus auf dem gegenseitigen Kennenlernen, das der Ausgangspunkt für jede Begegnung ist.

Im Folgenden werden **die Phasen und Lernziele einer (digitalen) Begegnung** kurz erläutert. Anschließend **stellen wir zwei Szenarien für digitale Kurzbegegnungen vor, die dem Kennenlernen der Gruppen dienen.**

Der Abschnitt [Ausblick](#) bietet Ideen, wie digitale Begegnungen auch für den Unterricht oder eine Projektwoche genutzt werden können. Das [Methoden-Menü](#) wiederum liefert Anregungen dafür, wie man eine zu den beteiligten Klassen passende digitale Begegnung zusammenstellt. Unter [Weitere Hilfen und Materialien](#) finden Sie Hinweise zu Organisationen, die Sie mit Know-How, hilfreichen Netzwerken oder finanzieller Förderung unterstützen können.

Um Ihnen die Benutzung der Publikation zu erleichtern, sind die Übungen aus den Szenarien im [Methoden-Menü](#) ausführlicher beschrieben, mit einem [Glossar](#) verlinkt und mit folgenden Schlagworten charakterisiert:

#### 1. Projektphasen und Lernziele

#Anbahnung #Vorbereitung  
#Kennenlernen #Auflockerung  
#Teambuilding #Projekt #Reflexion  
#Feedback #Abschied #Nachbereitung

#### 2. Formate

#synchron #asynchron #gruppenhybrid  
#kleingruppenhybrid #1zu1

#### 3. Technik und Tools

#WhiteboardApp #talkingeurope #oncoo  
#zuHause #inderSchule

#### 4. notwendige Sprachkenntnisse

#ohneWorte #Sprachanimation  
#Sprachenotwendig

# PROJEKTPHASEN



## Anbahnung und Vorbereitung

Zunächst gilt es, eine Lehrkraft an einer Schule im Ausland zu finden, die ebenfalls Interesse an einer digitalen Kurzbegegnung hat. Für einen ersten digitalen Austausch bedarf es keiner formellen Schulpartnerschaft. Sympathie zwischen den Lehrkräften ist jedoch hilfreich, ebenso wie eine gemeinsame Motivation, warum sich beide Seiten auf den Weg in die digitale Austauschwelt machen möchten. Für den Einstieg ist es sinnvoll, in binationalen Teams zusammenzuarbeiten. Aber auch multinationale digitale Begegnungen sind möglich, allerdings sind sie aufgrund der größeren Partnerzahl mit mehr Abstimmungsbedarf verbunden.

Um Kontakt zu einer Schule im Ausland herzustellen, können Partnerstädte bzw. Partnerkommunen hilfreich sein. Meist bestehen über die Kommunalverwaltungen oder Partnerschaftsvereine Verbindungen zu Menschen, die Ansprechpersonen an Schulen in der Kommune oder in deren Umfeld vermitteln können. Das Büro der Initiative „Austausch macht Schule“, die bilateralen Fach- und Förderstellen, Schule:Global oder der Pädagogische Austauschdienst (PAD) unterstützen Sie ebenfalls bei der Suche nach einer geeigneten Partnereinrichtung (siehe [Weitere Hilfen und Materialien](#)).

### Tipp:



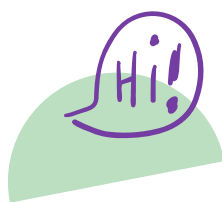
#### Kommunikationsregeln für das Videotreffen erstellen zu:

- ▶ Begegnungssprache
- ▶ Dolmetschen (konsekutiv, simultan)
- ▶ Melden, Rednerliste
- ▶ Aufgabe der Chatfunktion



Der nächste Schritt ist das Kennenlernen der Lehrkräfte bei einem ersten Videotreffen. Dabei ist es wichtig, die Erwartungen an die gemeinsame Begegnung, die Motivation und die Ressourcen (Zeit, Technik, Unterstützung durch außerschulische Kontakte vor Ort usw.) zu besprechen. Gemeinsam wählen die Lehrkräfte zudem das für sie passende Austauschzenario.

## Die digitale Begegnung



In der vorliegenden Handreichung werden zwei Szenarien vorgestellt, die unterschiedliche Formate abdecken:

**Szenario 1** beschreibt eine Videokonferenz, an der alle mit ihren eigenen Endgeräten teilnehmen (*#1zu1*) oder in Kleingruppen mit einem Gerät pro Gruppe zugeschaltet sind (*#kleingruppenhybrid*).

**Szenario 2** arbeitet mit nur einem Gerät pro Gruppe (*#gruppenhybrid*).

Die technisch niedrigschwelligste Variante sind *#asynchrone* Formate. Sie können auch ein guter Einstieg in den internationalen Austausch sein. Wenn Ihre Schüler/-innen die für die Begegnung gewählte Fremdsprache noch nicht allzu sicher beherrschen, eignen sich Gruppenformate besser als solche, bei denen die Jugendlichen einzeln vor ihrem jeweiligen Endgerät sitzen. Die Teilnehmenden können sich so in der Gruppe gegenseitig unterstützen und sprachliche Fragen direkt klären.

Die Szenarien können ohne weitere Anpassungen genutzt werden. Gleichzeitig bieten sie einen Rahmen, der mit verschiedenen Übungen aus dem Methoden-Menü befüllt werden kann. Dabei ist es hilfreich, die **Phasen einer Begegnung** im Blick zu behalten, die im Folgenden kurz vorgestellt werden. Zudem spielen die technischen und räumlichen Gegebenheiten sowie die **Sprachkompetenz** der Teilnehmenden eine wichtige Rolle.



### Phasen der Begegnung

Jede Begegnung, ob analog oder digital, besteht aus den folgenden vier bis fünf Elementen. Abhängig von der Dauer der Begegnung und der Vertrautheit der Gruppe können die Schwerpunkte dabei unterschiedlich gesetzt werden.

- A) Willkommen und Orientierung
- B) Kennenlernen der Anwesenden
- C) Gemeinsames Thema/Projekt  
(wenn ausreichend Zeit vorhanden)
- D) Reflexion/Feedback
- E) Abschied



Bei der Moderation digitaler Formate sind **klare Anweisungen wichtig**. Auch bei Arbeitsaufträgen in Gruppenräumen empfiehlt es sich festzulegen, wer mit einer Aufgabe beginnt oder sie moderiert. **Im digitalen Raum fällt es vielen Menschen schwer, die Initiative zu übernehmen.**

Verantwortliche für Aufgaben lassen sich festlegen, indem man z. B. entscheidet: „Die älteste Person übernimmt die Moderation und achtet auf die Zeit“ oder „Die jüngste Person darf den ersten Zug im Spiel machen“.

#### A) Willkommen

Eine freundliche Begrüßung hilft, dass sich alle Teilnehmenden willkommen fühlen. Dabei ist es wichtig, drei Dinge mit der Gruppe zu besprechen:

- 1. Technik:** Wie funktioniert das Videokonferenzprogramm? Welche Funktionen nutzen wir?
- 2. Kommunikationsregeln:** Wie kann man sich zu Wort melden? Welche Sprache(n) sprechen wir? Wer hilft beim Dolmetschen?
- 3. Ablauf:** Um die Erwartungen an die gemeinsame Zeit zu steuern, ist es wichtig, das Programm des Treffens vorzustellen.

#### B) Kennenlernen

Das gegenseitige Kennenlernen ist das wichtigste Ziel einer jeden Begegnung. In dieser Phase wird Vertrauen aufgebaut und Neugier auf die anderen Teilnehmenden geweckt.

Zu Beginn des Kennenlernens empfiehlt es sich, eine Situation zu schaffen, in der jede/-r der Anwesenden kurz etwas sagt. Auf diese Weise bekommen alle das Gefühl, Teil der Gruppe zu sein und wahrgenommen zu werden. Zudem merken sie, wie ihre Stimme im digitalen Raum klingt. Die Erfahrung zeigt, dass es den Teilnehmenden nach einem solchen Einstieg leichter fällt, das Wort zu ergreifen.

## C) Gemeinsames Thema/Projekt

Bei den in dieser Handreichung vorgestellten Szenarien liegt der Fokus auf dem Kennenlernen. Sollte viel Zeit zur Verfügung stehen, lohnt es sich, eine gemeinsame Projektarbeit durchzuführen. Im digitalen Raum können z. B. in Kleingruppen gemeinsam Poster, Collagen oder Videos zu bestimmten Themen erstellt werden. Auch Escape-Games regen die Teilnehmenden an, zusammen aktiv zu werden.

Der Ausblick vermittelt zudem eine Vorstellung davon, wie ein größeres Projekt aussehen könnte.

## D) Reflexion/ Feedback

Die Reflexion der gemeinsamen Erfahrung ist für den Bildungsprozess der Teilnehmenden sehr wichtig. Da die Szenarien in dieser Handreichung für Kurzbegegnungen gedacht sind, wurde eine individuelle Mini-Reflexion mit nur einer Frage an die Teilnehmenden gewählt.

Auch für das Leitungsteam ist das Feedback der Teilnehmenden hilfreich. Im digitalen Kontext eignet sich hierfür ein Abfrage-Tool, das Ergebnisse umgehend visuell darstellt (mehr dazu im Methoden-Menü).

## E) Abschied

Wie die Begrüßung, ist auch der Abschied ein wichtiges Ritual, das zu einem respektvollen Miteinander gehört. Gerade im schulischen Bereich empfiehlt es sich, darauf zu achten, dass sich alle Teilnehmenden noch vor der Pausenklingel mit einem Gruß und einem kurzen Dank von der anderen Gruppe verabschieden.

## Nachbereitung

Das Auswerten der Kurzbegegnung im Leitungsteam erfolgt am einfachsten bei einem Treffen nach der digitalen Veranstaltung. Liegt ein Feedback der Teilnehmenden vor, so kann dies gemeinsam besprochen werden. Vor allem sollten beide Seiten die Frage klären, ob die digitale Begegnung eine einmalige Erfahrung bleiben soll oder in welcher Form die Zusammenarbeit fortgeführt wird.

Ob in der Öffentlichkeitsarbeit der Schule über den digitalen Austausch berichtet wird (Elternbrief, Homepage), entscheiden Sie. Auch digitale Austauschprojekte können zur Profilbildung der Schule beitragen.

# EINSTIEGS- SZENARIEN

Die folgenden Einstiegsszenarien sind als Inspiration gedacht. Sie können sie gleich in der vorliegenden Form umsetzen oder an den Bedarf und die Möglichkeiten Ihrer Schule anpassen. Wenn Sie andere Methoden nutzen möchten, bietet das [Methoden-Menü](#) Vorschläge hierfür.

Falls Sie fachliche Unterstützung suchen, kann es hilfreich sein, außerschulische Trainer/-innen hinzuzuziehen, die in der Moderation internationaler Begegnungen erfahren sind. Die bilateralen Fach- und Förderstellen nennen Ihnen mögliche Partner/-innen in Ihrer Region.



## Szenario 1

### „Wer sind wir? Wer seid Ihr?“


*#synchron #1zu1* oder *#kleingruppenhybrid*  
*#inderSchule* oder *#zuHause*  
*#Sprachenotwendig*

**Dauer:** 90 – 120 Min.

**Gruppengröße:** pro Seite 10 – 20 Personen, eingeteilt in 2er- oder 3er-Gruppen mit jeweils einem Gerät. Alternativ: Jede/-r Teilnehmende (TN) mit eigenem Endgerät (*#1zu1*)

**Technik:** pro TN bzw. Kleingruppe ein Tablet oder Computer für die Videokonferenz (optional: je ein weiteres Gerät für die Nutzung der *#WhiteboardApp*), eine stabile Internetverbindung

**Raum:** Idealerweise pro Kleingruppe ein Raum oder ein Ort, an dem keine andere Gruppe zu hören ist. Im *#1zu1*-Format können die Schüler/-innen auch in einem Raum sitzen, wenn das WLAN stark genug ist und alle ein Headset nutzen.

	Ziel	Titel/Beschreibung (was und wie?)	Material/ Technik	Wer? Anmerkungen
	▶ #Vorbereitung	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Gruppen einteilen</li> <li>▶ Raum und Geräte vorbereiten</li> <li>▶ Call starten und Geräte einloggen, Kameras und Mikros aus</li> <li>▶ Überprüfen, ob alle zu sehen sind</li> </ul>	Geräte für die <i>#kleingruppen</i> oder <i>#1zu1</i> ; ggf. Headsets	<p>Sie können Verantwortlichkeiten festlegen, z. B. Wer hat den Chat im Blick? Wer richtet die Breakout-Räume ein? Diese Aufgaben können auch Schüler/-innen übernehmen.</p>
<b>TREFFEN</b>				
10'	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ #Ankommen</li> <li>▶ Orientierung im virtuellen Raum</li> </ul>	<p><b>Willkommen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Begrüßung durch die Lehrkräfte</li> <li>▶ Was haben wir heute vor? (Ziele, Inhalte)</li> <li>▶ Technische Hinweise</li> </ul>	Folien mit dem Programm und mit Hinweisen zu Technik und Kommunikation im virtuellen Raum	
20'	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ #Kennenlernen</li> <li>▶ Jede/-r kommt einmal zu Wort</li> </ul>	<p><b><u>Schnelle Vorstellungsrunde mit Objekt</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Name &amp; Objekt, das meine Stadt / meine Schule repräsentiert oder etwas über mich verrät (pro Person 2–3 Sätze)</li> <li>▶ Jede/-r TN hält sein Objekt in die Kamera</li> </ul>	Objekte; Bei großen Gruppen 2 Breakout-Räume und jeweils ein/-e Moderation	Aufgabe für die Schüler/-innen: Objekt für Vorstellungsrunde mitbringen
15'	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ #Kennenlernen</li> <li>▶ Mehr über die Gruppe erfahren</li> </ul>	<p><b><u>Lebende Reihen / Soziometrie (mit #WhiteboardApp)</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Alter, Geburtsmonat, Größe, Anzahl der Sprachen, die ich spreche / Länder, die ich bereits besucht habe usw.</li> </ul>	<i>#Whiteboard App</i> für <i>#1zu1</i> , bei <i>#kleingruppenhybrid</i> besser ein Umfragetool nutzen	
5'		kurze Pause		Aufstehen, Raum wechseln, lüften

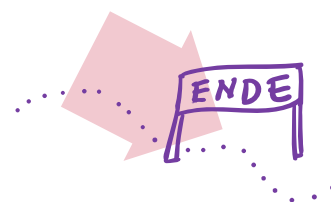
🕒	Ziel	Titel/Beschreibung (was und wie?)	Material/ Technik	Wer? Anmerkungen
40'	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Gemeinsame Aktivität</li> <li>▶ #Kennenlernen</li> </ul>	<p><b><u>Mein Lieblingssong:</u></b> <b><u>Intercultural Challenge in Tandems/Kleingruppen</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Aufgabe und Ablauf erklären (10 Min.), optional: <i>#WhiteboardApp</i> vorstellen</li> <li>▶ Kleingruppen/Tandems bearbeiten <i>#kleingruppenhybrid</i> oder <i>#1zu1</i> die Challenge (20 Min.)</li> <li>▶ Auswertung im Plenum: Was hast du über deine/-n Partner/-in erfahren? Was hat dich überrascht? Wie lief die Kommunikation? (10 Min.)</li> </ul>	<p>Die Schüler/-innen stellen sich in Paaren gegenseitig ihre Lieblingsmusik vor (siehe Aufgabenblatt). Breakout-Räume, optional: <i>#Whiteboard App</i></p>	<p>Kleingruppen/Tandems vor der Begegnung festlegen und kommunizieren, Challenge vorab festlegen und vorbereiten lassen.</p> <p>Für zurückhaltende Gruppen empfiehlt sich vor der Auswertung eine kurze Stimmungsabfrage, z. B. mit Daumen oder Reaktionsfunktion des Videokonferenztools.</p>
5'	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ #Reflexion</li> <li>▶ #Feedback</li> <li>▶ #Abschied</li> </ul>	<p><b><u>Check-out</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Blitzlicht im Chat: Das nehme ich heute mit.</li> <li>▶ Wie geht es weiter?</li> <li>▶ Auf Wiedersehen!</li> </ul>		<p>Macht ein Erinnerungsfoto (Screenshot)</p>

ENDE

### Möglichkeiten in Tandems/Kleingruppen

#### *#asynchron* weiterzuarbeiten:

- ▶ Die Tandems/Kleingruppen bearbeiten über einen festgelegten Zeitraum (z. B. einen Monat oder ein Schulhalbjahr) weitere Challenges, Ergebnissicherung auf *#WhiteboardApp*.
- ▶ In der Klasse werden die Ergebnisse regelmäßig gemeinsam betrachtet und thematisiert.



Arbeitsblatt  
Challenge 1:



# „Musik ist die gemeinsame Sprache der Menschheit.“

(Henry Wadsworth Longfellow)

Stelle deinem/deiner Tandempartner/-in deine Lieblingsongs vor. Ihr könnt euch an diesen Fragen orientieren:

- ▶ Welches Lied sorgt bei dir für Urlaubsstimmung und gute Laune?
- ▶ Welche Musik/welchen Song hörst du, wenn du traurig bist?
- ▶ Gedankenspiel: Wenn du nur noch eine/n Musiker/-in hören könntest, wer wäre das?
- ▶ Welches Lied in deiner Muttersprache hat für dich eine besondere Bedeutung?



Geht die Fragen gemeinsam durch und spielt abwechselnd eure Songs an. Ihr könnt euch zusätzlich auch außerhalb des Unterrichts verabreden und die Songs gemeinsam in voller Länge hören.



Gibt es Gemeinsamkeiten und Unterschiede bei eurer Songauswahl? Welche Musik, die dir dein/-e Tandempartner/-in vorgestellt hat, würdest du nochmal hören wollen?

Bonus Challenge: Erstellt aus euren Lieblingsongs eine gemeinsame Tandem-Playlist! Wenn ihr wollt, könnt ihr die Playlist auf unserer [#WhiteboardApp](#) teilen.

**Zeit:** 40 Min.



## Szenario 2

### „Let's get together“

*#synchron #gruppenhybrid #inderSchule*  
#Horizontweiten

**Dauer:** 90 – 120 Min.

**Gruppengröße:** pro Seite 10 – 20 Personen  
(die Zeitangaben orientieren sich an  
15 Personen, ggf. dauern die Methoden länger)


**Technik:** für jede Gruppe Computer,  
Raumkamera, Raummikro, Beamer und weiße  
Wand/Leinwand (falls vorhanden: interaktive  
Schultafel), Lautsprecher, stabile Internet-  
verbindung, einen Stuhl pro Person, ein Tisch  
für die Technik, ggf. für Material


Bestimmen Sie eine Person, die die schwenk-  
bare Gruppenkamera bedient oder mit  
einem Tablet in die Videokonferenz eingeloggt  
ist, nur das Bild überträgt und so auch  
Einzelpersonen ins Bild bringen kann.


**Raum:** Stühle im Halbkreis aufgestellt, so dass  
die Kamera und das Mikro alle Teilnehmenden  
erfassen und alle die Projektion sehen können,  
freier Platz für Bewegungsspiele, Tische an die  
Seiten stellen

**Sprache:** Wird die Begegnung konsekutiv  
übersetzt, sollten für die Methoden jeweils die  
anderthalbfache Zeit eingeplant und andere  
Programmpunkte gekürzt werden.



	Ziel	Titel/Beschreibung (was und wie?)	Material/ Technik	Wer? Anmerkungen
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ #Vorbereitung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Ausdruck der Vorlagen für die Übungen/ Spiele</li> <li>▶ Vorbereitung des Raums</li> <li>▶ Technik anschließen und Check mit Lehrkraft der anderen Schule</li> </ul>		Technikcheck spätestens am Vortag des Treffens durchführen, dabei Beleuchtung und Raumanordnung ausprobieren
<b>TREFFEN</b>				
5´	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ #Ankommen</li> <li>▶ #Begrüßung</li> <li>▶ Vorstellung des Leitungsteams</li> <li>▶ Wichtige organisatorische Hinweise</li> </ul>	<b>Begrüßung und Einführung</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Begrüßung und Vorstellung des Teams</li> <li>▶ Ziele und Ablauf</li> <li>▶ Hinweise zur Kommunikation: Pausen beim Reden für Übersetzung, Nachfragen bei Verständnisschwierigkeiten usw.</li> </ul>	Folien oder Flipchart mit dem Programm und mit Hinweisen zu Technik und Kommunikation	
10´	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ #Kennenlernen</li> <li>▶ #Sprachanimation</li> <li>▶ Sprache der Partnerschule kennenlernen</li> </ul>	<b>Wie heißt du?</b> Die Gruppen sortieren sich alphabetisch nach Vornamen, die Namen werden von allen wiederholt		
15´	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ #Auflockerung</li> <li>▶ #Spracherwerb, grundlegende Wörter/ Wendungen in der Partnersprache üben</li> <li>▶ #Kennenlernen</li> </ul>	<b>Wie geht's?</b> Grundidee: Teilnehmende müssen auf Kommando der in der Mitte stehenden Person die Plätze wechseln. Diese versucht, ebenfalls einen Sitzplatz zu erlangen. Kommandos werden in der Partnersprache gegeben. Gespielt wird in beiden Ländergruppen parallel, bei jeder Runde wechselt die Spielleitung. Die Gruppen müssen sich also gegenseitig beobachten und zuhören.	Stühle (in jeder Gruppe 1 Stuhl weniger als Mitspielende), Flipchart/ Tafel mit den Wörtern/ Wendungen	Alternative: <u>Das kommt mir bekannt vor...</u>

	Ziel	Titel/Beschreibung (was und wie?)	Material/ Technik	Wer? Anmerkungen
5'	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Energizer</li> <li>▶ Konzentration</li> <li>▶ Gruppendynamik</li> </ul>	<p><b>Sitzen und stehen</b></p> <p>Auf das Signal der Spielleitung hin stehen in jeder Gruppe 3 Personen auf. Ziel ist es, dass immer genau 3 Personen stehen (nicht 4 und nicht 2). Setzt sich eine stehende Person, muss eine andere aufstehen. Dabei darf nicht gesprochen werden.</p>		<p>Die Spielleitung kann die Anzahl der Personen ändern. Je mehr es sind, desto schwieriger wird es.</p> <p>Alternative: <u>Ritter-Drache-Schwiegermutter</u></p>
10'	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Umgebung der anderen entdecken</li> <li>▶ #Kennenlernen</li> <li>▶ Spracherwerb</li> </ul>	<p><b>Findet etwas...</b></p> <p>Auf das Signal der Spielleitung hin müssen die Teilnehmenden innerhalb einer Minute in der unmittelbaren Umgebung so viele Gegenstände wie möglich finden, die ein vorgegebenes Kriterium erfüllen.</p>	Stoppuhr	
5'	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Energizer</li> <li>▶ Die Gruppen in Bewegung bringen und für den zweiten Teil des Treffens motivieren (ein paar schnelle Runden reichen aus)</li> <li>▶ #Auflockerung</li> </ul>	<p><b>Ritter-Drache-Schwiegermutter</b></p> <p>Funktioniert wie Schnick-Schnack-Schnuck bzw. Schere-Stein-Papier, allerdings einigen sich die Gruppen jeweils auf eine der folgenden Gesten, die sie auf das Signal der Spielleitung hin zeigen:</p> <p>„Ritter“: Mit einem Schritt nach vorn wird dem/der Gegner/-in eine Lanze entgegengestreckt.</p> <p>„Drache“: Der Drache reißt sein Maul (die Arme) auf und brüllt.</p> <p>„Schwiegermutter“: Die Schwiegermutter stützt sich mit einer Hand zitternd auf ihren Stock.</p>		<p>„Ritter“ schlägt „Drache“, „Drache“ schlägt „Schwiegermutter“, „Schwiegermutter“ schlägt „Ritter“.</p>
10'	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ #Kennenlernen</li> <li>▶ #Sprachanimation</li> <li>▶ Ähnlichkeiten zwischen den Sprachen finden</li> </ul>	<p><b>Das kommt mir bekannt vor...</b></p> <p>Beide Gruppen arbeiten parallel in ihren Räumen. Jede Gruppe erhält eine Liste mit Wörtern (siehe <u>Tipp</u>) und soll überlegen, was diese Wörter bedeuten könnten. Es sind keine Hilfsmittel erlaubt.</p>	Vorlage mit Wörtern	<p>Für die Übung eignen sich Lehnwörter aus dem Lateinischen oder Griechischen, da sie oft in beiden Sprachen ähnlich sind.</p>

	Ziel	Titel/Beschreibung (was und wie?)	Material/ Technik	Wer? Anmerkungen
15'	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Gemeinsamkeiten zwischen den beteiligten Ländern entdecken</li> <li>▶ #Kennenlernen</li> </ul>	<p><b>Zweisprachiges Kreuzworträtsel</b></p> <p>Die Teilnehmenden werden nach Herkunftsland eingeteilt. Das Leitungsteam gibt den Gruppen jeweils ein Kreuzworträtsel, z. B. erhält die deutsche Gruppe eines mit Fragen zu Polen, die polnische eins mit Fragen zu Deutschland. Die Buchstaben aus beiden Rätseln ergeben gemeinsam ein Lösungswort.</p>	Vorlage Kreuzworträtsel	
8'	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ #Feedback einholen</li> </ul>	<p><b>Auswertung</b></p> <p>Die Teilnehmenden werden gebeten, die vergangenen 90 Minuten in einem kurzen Satz zu bewerten: „Das heutige Treffen war/fand ich...“</p>	pro Gruppe ein Ball	<p>Evtl. wird eine Verdolmetschung benötigt.</p> <p>Bei größeren Gruppen unbedingt die Zeit im Blick behalten.</p>
2'	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Zusammen feiern</li> <li>▶ Gruppenzusammenhalt stärken</li> </ul>	<p><b>Erinnerungsfoto</b></p> <p>Macht Screenshots zur Erinnerung: einen von eurer Gruppe für die Partnergruppe und einen gemeinsamen von allen</p>		Vorher eine Person bestimmen, die den Screenshot erstellt.
5'	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Abrunden</li> <li>▶ #Abschied</li> </ul>	Abschluss, Dank und Verabschiedung		

**ENDE**

### Vorschläge zur Vor- und Nachbereitung des Treffens in den jeweiligen Gruppen:

Vor der Begegnung kann die Gruppe die Stadt der anderen Schule auf einer Landkarte suchen und Bilder der Umgebung im Internet oder z. B. auf Google Street View anschauen. Auch ein virtueller Spaziergang ist möglich.



Nach der Begegnung können die Schüler/-innen der Partnergruppe eine E-Postkarte schicken und sie in ihren sozialen Netzwerken veröffentlichen. Genauso können die Gruppen Ideen für ein eventuelles nächstes Treffen sammeln.

# METHODEN- MENÜ



## Methoden zum Kennenlernen

### Wie heißt du?



*#synchron #gruppenhybrid #Sprachanimation*

**Ziel:** Namen lernen, alle Teilnehmenden dazu bringen, etwas zu sagen

**Durchführung:** Jede Gruppe verteilt sich in einem Raum. Auf ein Zeichen der Spielleitung hin stellen sich die Teilnehmenden alphabetisch nach Vornamen sortiert im Halbkreis vor der Kamera auf. Dann wird geprüft, ob die Aufstellung korrekt ist: Jede Person der ersten Gruppe sagt laut ihren Namen. Die Mitglieder

der zweiten Gruppe versuchen, diesen zu wiederholen. Dann werden die Rollen getauscht: Die zweite Gruppe stellt sich vor und die erste wiederholt die Namen.



### Tipp:

Mögliche Varianten: a) Alle Teilnehmenden müssen beim Sortieren schweigen. b) Alle begrüßen die Person, die an der Reihe ist, mit einer bestimmten Formel, z. B. „Moin Mehmed“. c) Jede Person macht eine Geste zu ihrem Namen und alle Teilnehmenden wiederholen Namen und Geste.

<b>Zeit</b>	Einführung: 3 Minuten, Sortieren: 4 Min. Überprüfen der Namen: 15 Sek. pro TN
<b>Gruppengröße</b>	beliebig
<b>Fremdsprachen- kenntnisse</b>	Moderation: mehrsprachig Teilnehmende: keine
<b>Technik / Material</b>	Raumkamera und Raummikrofon
<b>Links</b>	

## Lebende Reihen / Soziometrie digital



*#Kennenlernen #synchron #1zu1 #multiscreen  
#kleingruppenhybrid #WhiteboardApp*

**Ziel:** Einen schnellen Überblick über Vorerfahrungen der Gruppe erhalten. Es sind verschiedene Fragestellungen möglich, wodurch sich die Methode vielfältig einsetzen lässt – zum Kennenlernen, als Einstieg in eine Diskussion oder zur Gruppenbildung.

**Durchführung:** Die Teilnehmenden antworten individuell auf eine Frage, indem sie sich jeweils in ihrem Raum auf einer imaginierten Skala / Karte positionieren. Virtuell lässt sich dies durch das Platzieren eines Symbols mit dem jeweiligen Namen auf einem Whiteboard adaptieren. Möglich sind Ja/Nein-Fragen wie „Hast du schon mal an einer digitalen Begegnung teilgenommen“ oder Aufforderungen wie „Sortiert euch nach eurem Alter/ Anfangsbuchstaben/Vornamen/der Anzahl Sprachen, die ihr sprecht“ usw. Genauso kann

nach der Einstellung zu einem Thema gefragt werden, die durch den Abstand zu einem bestimmten Punkt symbolisiert wird.



### Tipp:

Teilen Sie den Link zum Whiteboard über den Chat des Videokonferenz-Tools oder über die Einladungs-E-Mail.

Bei *#1zu1* oder *#kleingruppenhybrid* sollte zumindest die Moderation über zwei Bildschirme verfügen, um auf einem das Whiteboard und auf dem anderen die Videos der Teilnehmenden zu sehen. Die Umsetzung *#kleingruppenhybrid* kostet mehr Zeit, da die Teilnehmenden nacheinander ihre Position an einem Gerät eingeben müssen.

<b>Zeit</b>	Einführung: 3 Min. Positionieren: 1–2 Min. pro Frage Auswertung: ab 2 Min. pro Frage
<b>Gruppengröße</b>	< 40
<b>Fremdsprachen- kenntnisse</b>	Moderation: mehrsprachig Teilnehmende: keine
<b>Technik / Material</b>	<i>#WhiteboardApp</i> wie mural, miro oder Ähnliches Parallel dazu Videokonferenz-Tool
<b>Links</b>	Ähnliche Methoden werden ausführlich beschrieben im <a href="#">Ideenfundus des DPJW</a> , etwa <a href="#">Raumskala</a> und <a href="#">Auf welcher Seite stehst Du</a>



## Intercultural Challenge in Tandems/Tridems

*#synchron #1zu1* oder *#kleingruppenhybrid*  
*#inderSchule* oder *#zuHause*  
*#Sprachenotwendig*

**Ziel:** Zwischen den Teilnehmenden einen direkten Austausch zu verschiedenen Themen initiieren, z. B. zu Musik oder Schulalltag.

**Durchführung:** Im Plenum an alle Teilnehmenden ein Arbeitsblatt mit Challenges verteilen (per E-Mail, Chat oder *#WhiteboardApp*), erläutern und Rückfragen klären. Paare oder Kleingruppen in Breakout-Räume verteilen. Als Moderation für Rückfragen im Hauptraum zur Verfügung stehen. Für die Kommunikation zwischen den Partnerorganisationen bzw.

Kleingruppen sind alle Hilfsmittel erlaubt. Nach einer festgelegten Zeit kehren alle ins Plenum zurück.

Dort beginnt anschließend die offene Auswertung. Dabei sind folgende Fragen hilfreich: Was hast du über deine/-n Partner/-in erfahren? Was hat dich überrascht? Wie lief die Kommunikation?



**Tipp:**

Paare bzw. Kleingruppen sollten vor der Begegnung festgelegt werden. Die Gruppen müssen manuell auf die Breakout-Räume verteilt werden um sicherzustellen, dass in jedem Raum Teilnehmende bzw. Kleingruppen aus beiden Begegnungsländern sind.

<b>Zeit</b>	Einführung und Aufteilen der Gruppe: 5 Min. Kleingruppenphase: 20 Min. Auswertung: 15 Min.
<b>Gruppengröße</b>	< 60 Je größer die Gruppe, desto mehr Breakout-Räume werden benötigt. Vorher die Leistungsfähigkeit des Videokonferenzprogramms klären. Alternativ eigene Konferenzen anlegen und den Zugang per Link ermöglichen.
<b>Fremdsprachenkenntnisse</b>	Moderation: mehrsprachig Teilnehmende: idealerweise vorhanden, ggf. sind alle Hilfsmittel erlaubt
<b>Technik / Material</b>	Videokonferenzprogramm, Arbeitsblatt optional: <i>#WhiteboardApp</i> , um Ergebnisse festzuhalten
<b>Links</b>	Ein Aufgabenblatt für die Musik-Challenge findet sich <a href="#">hier</a> und weitere Ideen im <a href="#">Handbuch von Intercultur e. V.</a>

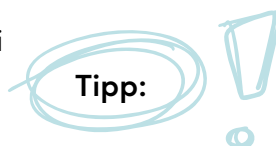


## Blume der Gemeinsamkeiten

*#synchron #kleingruppe #1zu1  
#WhiteboardApp #Sprachenotwendig*

In der Mitte der Blüte werden die Gemeinsamkeiten der Gruppenmitglieder notiert.

**Ziel:** Gemeinsamkeiten und Unterschiede bei einem bestimmten Thema entdecken.



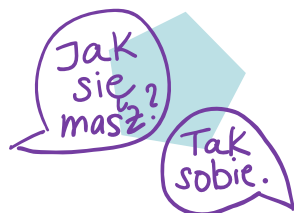
**Tipp:**

**Durchführung:** Die Teilnehmenden werden in Kleingruppen aufgeteilt. Für jede ist ein Whiteboard mit einer Frage und einer stilisierten Blume vorbereitet. Diese enthält so viele Blütenblätter wie die Gruppe Mitglieder hat. Die Kleingruppen treffen sich in einem Breakout-Raum und arbeiten zeitgleich auf dem Whiteboard. Alle schreiben ihre Antwort in der gemeinsamen Sprache in ein Blütenblatt.

Bei Teilnehmenden mit geringen Sprachkenntnissen kann für die Diskussion die App talkingeurope genutzt werden, die über eine automatische Übersetzungsfunktion in Echtzeit verfügt.

<b>Zeit</b>	Einführung und Aufteilen der Gruppe: 5 Min. Kleingruppenphase: 20 Min. Auswertung: je Gruppe mind. 2 Min.
<b>Gruppengröße</b>	< 60 Je größer die Gruppe, desto mehr Breakout-Räume werden benötigt. Vorher die Leistungsfähigkeit des Videokonferenzprogramms klären oder eigene Konferenzen anlegen und den Zugang per Link ermöglichen.
<b>Fremdsprachenkenntnisse</b>	Moderation: mehrsprachig Teilnehmende: mehrsprachig
<b>Technik / Material</b>	Breakout-Räume <i>#WhiteboardApp</i>
<b>Links</b>	Ausführliche Beschreibung auf der Seite der Bundeszentrale für politische Bildung

## Icebreaker im digitalen Raum



### Wie geht's?

*#synchron #gruppenhybrid #Sprachanimation*

**Ziel:** Grundlegende Wörter/Wendungen in der Partnersprache üben.

**Durchführung:** Die Wörter/Wendungen werden am Anfang auf ein Flipchart / die Tafel geschrieben und erklärt.

#### **Wörter/Wendungen (deutsch-polnisch):**

Wie geht's?	› (poln.) Jak się masz? (Jak schje masz?)
Gut.	› (poln.) Dobrze. (Dob-she)
Geht so.	› (poln.) Tak sobie. (Tak Bobje)
Schlecht.	› (poln.) Źle. (Shlje)

Beide Gruppen sitzen jeweils im Halbkreis auf ihren Stühlen, eine Person steht jeweils in der Mitte. Sie darf sich erst setzen, wenn sie den Sitzplatz einer/eines Mitspielenden erobert hat. Hierfür muss sie die Gruppe in Bewegung setzen. Zudem wird pro Gruppe eine Spielleitung festgelegt. Anschließend werden die neuen Wörter/Wendungen ausprobiert. Die Jugendlichen aus dem entsprechenden Land machen die richtige Aussprache vor.

Das Spiel beginnt. In beiden Gruppen zeigt die Person in der Mitte auf eine/-n Teilnehmende/-n, und die Spielleitung stellt in der für die Gruppe fremden Sprache die Frage „Wie geht's?“ Die angesprochene Person kann mit „Gut“, „Schlecht“ oder „Geht so“ antworten (auch in der fremden Sprache!). Lautet ihre Antwort „Gut“, passiert nichts. Bei „Geht so“ tauschen die Sitznachbar/-innen der angesprochenen Person ihre Plätze. Die Person in der Mitte versucht währenddessen, sich auf einen der freien Stühle zu setzen. Lautet die Antwort „Schlecht“, tauschen alle Spieler ihre Plätze. Die Person, die keinen Stuhl bekommt, muss als Ablösung in die Mitte.



**Tipp:**

Das Spiel wird mit beiden Gruppen parallel gespielt. Es gibt nur eine Spielleitung, die in jeder Runde zwischen den Gruppen wechselt. Wenn jemand aus der deutschen Gruppe die Runde anleitet, stellt er/sie die Frage und gibt die Antworten (und zwar in der Sprache der Partnergruppe!).

Die Partnergruppe sagt zwar nichts, reagiert aber wie die deutsche Gruppe auf die Fragen und Antworten mit der entsprechenden Aktion. Leitet jemand aus der Partnergruppe die Runde an, stellt er/sie wiederum die Frage und antwortet (nun auf Deutsch) und beide Gruppen handeln entsprechend.

<b>Zeit</b>	Einführung: 5 Min. Spielzeit: beliebig, als Energizer max. 5 Min.
<b>Gruppengröße</b>	abhängig von Raumgröße und Kamera, großgruppentauglich
<b>Fremdsprachenkenntnisse</b>	Moderation: mehrsprachig Teilnehmende: keine
<b>Technik / Material</b>	Flipchart in beiden Räumen mit Wörtern/Wendungen Raumkamera und Raummikrofon
<b>Links</b>	Ausführliche Beschreibung der Variante für Präsenzbegegnungen findet sich im <a href="#">Ideenfundus des DPJW</a>

## Ritter-Drache-Schwiegermutter

#Auflockerung #synchron #gruppenhybrid  
#ohneWorte #Teambuilding



**Ziel:** Alle bewegen sich und werden (wieder) wach. Gemeinsam eine lustige Erfahrung teilen. Teambuilding.

**Durchführung:** Beide Gruppen stehen sich virtuell gegenüber. Jede Gruppe einigt sich – ohne dass die andere etwas mitbekommt – welche der folgenden Figuren sie darstellt:

- ▶ **Ritter:** Mit einem Schritt nach vorn wird dem/der Gegner/-in eine Lanze entgegen-gestreckt.
- ▶ **Drache:** Der Drache reißt sein Maul (die Arme) auf und brüllt.
- ▶ **Schwiegermutter:** Die Schwiegermutter stützt sich mit einer Hand zitternd auf ihren Stock.

Auf das Kommando der Spielleitung hin stellen die Gruppen die Figuren gleichzeitig dar. Dabei gilt: „Ritter“ schlägt „Drachen“, „Drache“ schlägt „Schwiegermutter“, „Schwiegermutter“ schlägt „Ritter“. Die Spielleitung verkündet, welche Gruppe einen Punkt erhält. Anschließend ziehen sich die Gruppen wieder zur Beratung zurück und die nächste Runde beginnt.



**Tipp:**

Funktioniert wie Schere-Papier-Stein bzw. Schnick-Schnack-Schnuck. Sind die Raummikrofone und Kameras geräuschempfindlich, müssen die Gruppen sehr leise und unauffällig kommunizieren, damit die andere Gruppe nichts mitbekommt. Sie können z. B. einen engen Kreis bilden, in den die Kamera nicht hineinschauen kann, oder nur mit Gesten kommunizieren.

<b>Zeit</b>	Einführung: 3 Min. Spielzeit: beliebig, als Energizer max. 5 Min.
<b>Gruppengröße</b>	Abhängig von Raumgröße und Kamera, großgruppentauglich
<b>Fremdsprachen- kenntnisse</b>	Moderation: mehrsprachig Teilnehmende: keine
<b>Technik / Material</b>	Raumkamera und Raummikrofon
<b>Links</b>	

## Sitzen und Stehen

#Auflockerung #synchron #gruppenhybrid  
#ohneWorte



**Ziel:** sich gegenseitig genau beobachten, non-verbale Kommunikation und Empathie üben, Auflockerung.

**Durchführung:** Beide Gruppen sitzen in ihren jeweiligen Räumen und beobachten sich gegenseitig. Auf das Signal der Spielleitung hin stehen in jeder Gruppe drei Personen auf. Ziel ist es, dass immer genau drei Personen stehen (nicht vier, nicht zwei). Wenn sich eine stehende Person setzt, muss eine andere aufstehen. Wenn eine sitzende Person aufsteht, muss sich jemand anderes hinsetzen. Die Spielleitung greift nicht ein.

### Tipp:

Die Spielleitung kann die Anzahl der Personen ändern. Je höher die Zahl, desto schwieriger wird es. Möglicherweise sind nicht alle körperlich in der Lage zu stehen. Damit auch dann alle mitspielen können, eine alternative Bewegung vereinbaren, die als Synonym für Stehen gilt (z. B. beide Hände vor das Gesicht halten). Die Gruppen spielen parallel, der Spaß besteht darin, sich nicht gegenseitig ablenken zu lassen.

<b>Zeit</b>	Einführung: 4 Min. Spielzeit: mind. 5 Min.
<b>Gruppengröße</b>	Je größer die Gruppe, desto schwieriger ist das Spiel. Alle Teilnehmenden einer Gruppe müssen ins Blickfeld der Kamera passen.
<b>Fremdsprachenkenntnisse</b>	Moderation: mehrsprachig Teilnehmende: keine
<b>Technik / Material</b>	Raumkamera
<b>Links</b>	Hier wird das Spiel im <a href="#">Video</a> vorgestellt.

## Methoden zu Spracherwerb und Landeskunde



### Findet etwas ...

*#synchron #gruppenhybrid* oder *#1zu1*  
*#Sprachanimation*

**Ziel:** Auflockerung, Spracherwerb, Kennenlernen der Umgebung der anderen, rechnerfreie Zeit bei *#1zu1*

**Durchführung:** Auf das Signal der Spielleitung hin muss jede/-r Teilnehmende innerhalb einer Minute (pro Runde) in der unmittelbaren Umgebung einen Gegenstand finden, der ein vorgegebenes Kriterium erfüllt, z. B. etwas Grünes/Rundes/Weiches/aus der Klasse/von Zuhause. Nach jeder Runde werden die gesammelten Gegenstände beiden Gruppen vorgestellt und die Teilnehmenden erfahren die Bezeichnung auf Deutsch und in der Partnersprache. Die Zahl der Runden kann beliebig erhöht oder verringert werden.



### Tipp:

In *#1zu1* Videokonferenzen, bei denen alle von zu Hause aus zugeschaltet sind, funktioniert das Spiel ohne Sprachanimation auch als schneller Energizer, um alle Teilnehmenden einmal kurz in Bewegung zu bringen. Das Spiel kann auch zur Vorstellung der Teilnehmenden eingesetzt werden. „Ich heiße Max und habe eine Marionette mitgebracht, weil ich gerne Puppentheater spiele.“

<b>Zeit</b>	Einführung: 2 Min. Durchführung: 4 Min. pro Runde
<b>Gruppengröße</b>	geht mit großen Gruppen, dann dauert die Vorstellung der Gestände evtl. länger
<b>Fremdsprachen- kenntnisse</b>	Moderation: mehrsprachig Teilnehmende: keine
<b>Technik / Material</b>	Raumkamera und Raummikrofon
<b>Links</b>	

## Das kommt mir bekannt vor...



*#synchron #gruppenhybrid*  
*#Sprachanimation*

**Ziel:** Spracherwerb, Sensibilisierung für die Ähnlichkeit von Lehnwörtern aus anderen Sprachen, Zusammenarbeit in der Gruppe stärken.

**Durchführung:** Beide Gruppen (in diesem Beispiel DE-TR) arbeiten zeitgleich in ihren Räumen. Jede erhält eine Liste mit Wörtern (siehe „Tipp“). Die türkische Gruppe erhält deutsche Wörter, die deutsche Gruppe türkische. Die Teilnehmenden sollen nun so viele Wörter wie möglich in ihre eigene Sprache übersetzen, ohne Hilfsmittel wie Telefon oder Wörterbuch. Anschließend stellen sich die Gruppen abwechselnd die Wörter auf ihren

Listen vor, prüfen, ob die Übersetzung richtig ist und entdecken Ähnlichkeiten zwischen den Sprachen. Wörter, die bereits von einer Gruppe übersetzt wurden, werden von der anderen weggelassen.

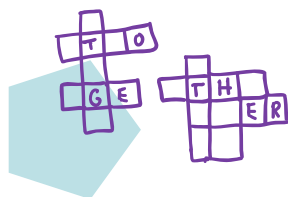


### Tipp:

Türkische Beispielwörter: otobüs, müzik, program, tablet, benzin, banka, okyanus, polis, kültür, balon, kamera, kurs, gitar, grip, telefon, plan, konser... Die Übung kann auch in *#kleingruppenhybrid* oder *#1zu1* durchgeführt werden.

<b>Zeit</b>	Einführung: 3 Min. Arbeitszeit: pro Wort 1 Min. Auswertung: 5 Min.
<b>Gruppengröße</b>	abhängig von der Raumgröße
<b>Fremdsprachen- kenntnisse</b>	Moderation: mehrsprachig Teilnehmende: keine
<b>Technik / Material</b>	Raumkamera und Raummikrofon
<b>Links</b>	<a href="https://oncoo.de">oncoo.de</a>

## Kreuzworträtsel



*#synchron #gruppenhybrid  
#Sprachanimation #Sprachenotwendig*

**Ziel:** Kooperation innerhalb der Gruppe und zwischen den Gruppen, Wissen über die beteiligten Länder zusammentragen.

**Durchführung:** Jede Gruppe erhält ein Kreuzworträtsel in ihrer Sprache mit Fragen zum Partnerland. Das Lösungswort ergibt sich jedoch aus markierten Buchstaben beider Kreuzworträtsel (z. B. „Let us get together“). Jede Gruppe kann in ihrem Teil nur die Hälfte der Buchstaben des Lösungswortes entdecken, wobei die Buchstaben noch nicht in der richtigen Reihenfolge sind. Das Zusammensetzen des Lösungsworts ist daher nur möglich, wenn beide Gruppen zusammenarbeiten.

Das Kreuzworträtsel muss zunächst erstellt werden. Inhaltlich kann es sich z. B. mit den Städten befassen, an denen sich die Schulen befinden.

<b>Zeit</b>	Einführung: 3 Min. Arbeitszeit: abhängig vom Schweregrad der Kreuzworträtsel
<b>Gruppengröße</b>	abhängig von der Raumgröße, bei großen Gruppen Teilrätsel für Kleingruppen erstellen
<b>Fremdsprachenkenntnisse</b>	Moderation: mehrsprachig Teilnehmende: Sprache für Austausch über Lösungswort notwendig
<b>Technik / Material</b>	Raumkamera und Raummikrofon Kreuzworträtsel Stifte
<b>Links</b>	

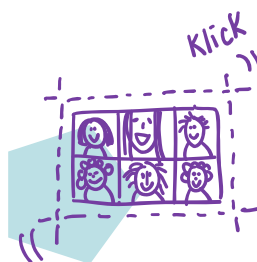
## Methoden zur Auswertung und zum Abschluss

### Erinnerungsfoto

*#synchron #gruppenhybrid  
#1zu1 #kleingruppenhybrid #ohneWorte*

**Ziel:** Andenken erstellen, ggf. Öffentlichkeitsarbeit, Dokumentation für Förderer

**Durchführung:** Macht Erinnerungsfotos: eins der eigenen Gruppe für die Partnergruppe und ein gemeinsames für alle. Achtet darauf, dass alle Teilnehmenden zu sehen sind. Für die Fotos der gesamten Gruppe eine Screenshot-App nutzen (Snipping Tool bei Windows, bei Mac gleichzeitig Umschalt + Befehl (⌘+3 drücken), während die Videokonferenz im Fullscreen-Modus läuft. Das Foto der Gruppe im Klassenraum am besten mit der Raumkamera machen.

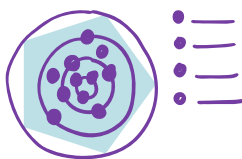


#### Tipp:

Eine Person bestimmen, die den Screenshot erstellt.

<b>Zeit</b>	Einführung: 2 Min. Durchführung: 2 Min.
<b>Gruppengröße</b>	so viele, wie in das Sichtfeld der Kamera passen
<b>Fremdsprachen- kenntnisse</b>	Moderation: mehrsprachig Teilnehmende: keine
<b>Technik / Material</b>	Raumkamera und Raummikrofon Snipping Tool bei Windows Screenshot-Funktion bei Mac
<b>Links</b>	

## Auswertung „Zielscheibe“



#synchron #1zu1

**Ziel:** Schnelles, anonymes Feedback einholen.

**Tipp:**

**Durchführung:** Gearbeitet wird mit oncoo, einem datenschutzkonformen Tool für Punkteabfragen. Die Teilnehmenden können für bis zu 20 Fragen ein bis zehn Punkte vergeben. Die Zielscheibe wird von den Lehrkräften vorbereitet und von den Teilnehmenden ausgefüllt. Wenn die Fragen bereits vorliegen, dauert das technische Erstellen der Umfrage etwa fünf bis zehn Minuten.

Die Moderation sollte über zwei Monitore verfügen, damit sie Videokonferenz und Tool gleichzeitig sehen kann und die Lehreransicht auch in der Videokonferenz teilen kann. Die Fragen können in beiden Sprachen in den Fragebogen geschrieben werden. Alternativ können für jede Sprache eigene Zielscheiben angelegt werden, in diesem Fall erhält man auch mehrere Ergebnisscheiben.

Zugang zum Fragebogen erhalten die Teilnehmenden über einen Link oder einen QR Code. Das Ergebnis wird in einer Zielscheibe in der Lehreransicht dargestellt.

<b>Zeit</b>	Einführung: 2 Min. Durchführung: mind. 3-5 Min. Reaktion der Moderation: mind. 1 Min.
<b>Gruppengröße</b>	beliebig
<b>Fremdsprachenkenntnisse</b>	Moderation: mehrsprachig Teilnehmende: keine, wenn Umfrage in Muttersprache, aber notwendig, wenn es eine Zielscheibe für alle gibt
<b>Technik / Material</b>	Alle Teilnehmenden benötigen ein Endgerät mit Internetzugang, mit dem sie die Website oncoo.de aufrufen können.
<b>Links</b>	<a href="https://oncoo.de">oncoo.de</a>



## Auswertung „Chat Blitzlicht“

#synchron #1zu1 #Sprachenotwendig



**Ziel:** Schnelle Auswertung durch die Teilnehmenden, Feedback festhalten.

**Durchführung:** Die Teilnehmenden werden im Plenum aufgefordert, in der Begegnungssprache einen Satz zum Treffen in den Chat zu schreiben.

<b>Zeit</b>	Einführung: 1 Min., Durchführung: mind. 2 Min. Reaktion der Moderation: mind. 1 Min.
<b>Gruppengröße</b>	beliebig
<b>Fremdsprachen- kenntnisse</b>	Moderation: mehrsprachig Teilnehmende: gute Kenntnisse der Begegnungssprache
<b>Technik / Material</b>	Alle benötigen ein Endgerät, mit dem sie in der Videokonferenz eingeloggt sind.
<b>Links</b>	

## Auswertung mündlich



#synchron #gruppenhybrid  
#Sprachenotwendig

**Ziel:** Feedback der Teilnehmenden einholen.

**Durchführung:** Beide Gruppen sitzen im Halbkreis, so dass sie sich gegenseitig sehen können. Die Moderation bittet, die vergangenen 90 Minuten in einem kurzen Satz auszuwerten, z.B. „Das heutige Treffen war für mich...“. Wer seine Eindrücke mitteilen möchte, erhält von der Moderation einen Ball und gibt ihn anschließend an die nächste Person weiter, die etwas sagen möchte. Die Gruppen antworten abwechselnd, das Gesagte wird jeweils in die andere Sprache übersetzt.



**Tipp:**

Achten Sie darauf, dass aus Zeitgründen wirklich immer nur ein Satz gesagt wird.

<b>Zeit</b>	Einführung: 2 Min., Durchführung: pro Person 15 Sek.
<b>Gruppengröße</b>	beliebig, gerade bei großen Gruppen ausreichend Zeit einplanen
<b>Fremdsprachen- kenntnisse</b>	Moderation: mehrsprachig Teilnehmende: keine
<b>Technik / Material</b>	Raumkamera und Raummikrofon, Ball
<b>Links</b>	

# PROJEKTWOCHE AUSBLICK:

mit **#synchronen** und  
**#asynchronen** Elementen



**#Projektwoche #synchron #asynchron**  
**#gruppenhybrid #kleingruppenhybrid**  
**#inderSchule #zuHause**

Wenn alle Beteiligten gerne weitermachen und den Austausch auf die nächste Stufe heben möchten, können sie die oben vorgestellten Elemente um thematische Arbeit ergänzen und eine Projektwoche gestalten, die bei beiden Partnerorganisationen zeitgleich stattfindet. Dabei können sie sich z. B. mit dem Thema „Europa in unserer Stadt/Region“ beschäftigen: Nach dem Kennenlernen überlegen die Partnergruppen in einer gemeinsamen Videokonferenz, was Europa für sie bedeutet, und halten die Ergebnisse mit einer **#WhiteboardApp** fest. Darauf aufbauend können Kleingruppen in einer **#asynchronen** Phase an ihrem Heimatort Fotos von allem machen, was sie mit Europa verbindet. Auf diese Weise können sie sowohl das Thema

bearbeiten als auch ihrer Partnergruppe ihren Heimatort zeigen. Als Abschluss können beide Partnergruppen gemeinsam einen Foto-Blog zum Thema „Europa in unserer Region“ gestalten.

Für eine Projektwoche bietet es sich an, mit einer außerschulischen Partnerorganisation zusammenzuarbeiten. Viele Einrichtungen der internationalen Jugendarbeit sind für Kooperationen mit Schulen offen, insbesondere mit solchen, die nicht vorrangig auf das Abitur vorbereiten. Die Fach- und Förderstellen verfügen über Netzwerke für Sprachmittlung und Moderation, die Lehrkräfte sowohl bei der Vorbereitung als auch bei der Durchführung eines digitalen Projekts unterstützen und entlasten können. Bei Bedarf können sie mögliche externe Partnereinrichtungen in Ihrer Region vermitteln.

# WEITERE HILFEN UND MATERIALIEN

## Die Fach- und Förderstellen

Übersicht Institutionen,  
Aufgabe/Kompetenzen, Link:



### Pädagogischer Austauschdienst

Nationale Agentur Erasmus+ für den Schulbereich, Fachstelle der KMK für internationalen Schulaustausch  
[kmk-pad.org](http://kmk-pad.org)

### Deutsch-Polnisches Jugendwerk

Förderung, Know-How, Partnerkontaktbörse  
[dpjw.org](http://dpjw.org)

### Deutsch-Französisches Jugendwerk

Förderung, Know-How, Partnerkontaktbörse  
[dfjw.org](http://dfjw.org)

Die bilateralen Fach- und Förderstellen sowie der Pädagogische Austauschdienst (PAD) unterstützen Sie bei der Suche nach einer Partnerorganisation und bei weiteren Fragen rund um den Austausch.

### Deutsch-Griechisches Jugendwerk

Förderung nur für außerschulische Träger, Know-How, Partnernetzwerke  
[dgjw-egin.org](http://dgjw-egin.org)

### Koordinierungszentrum

### Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch – Tandem

Förderung nur für außerschulische Träger, Know-How, Partnerkontaktbörse  
[tandem-org.de](http://tandem-org.de)

**ConAct – Koordinierungszentrum****Deutsch-Israelischer Jugendaustausch**

Förderung nur für außerschulische Träger,  
Know-How, Partnernetzwerke  
[conact-org.de](http://conact-org.de)

**Deutsch-Türkische Jugendbrücke**

Förderung, Know-How, Partnernetzwerke  
[jugendbruecke.de](http://jugendbruecke.de)

**Stiftung DRJA**

Förderung, Know-How, Partnernetzwerke  
[stiftung-drja.de](http://stiftung-drja.de)

**UK-German Connection**

Förderung, Know-How, Partnerkontaktbörse  
[ukgermanconnection.org](http://ukgermanconnection.org)

**ENSA von Engagement Global**

Entwicklungspolitischer Schulaustausch, fördert  
Schulaustausche, Know-How, Partnernetzwerke  
[ensa.engagement-global.de](http://ensa.engagement-global.de)

**Schule:Global**

Förderung interkultureller Bildung und Vielfalt  
in der Schule, Coaching und Fortbildungen  
zum internationalen Schulaustausch  
für digitale und analoge Formate u. a.  
[aja-org.de/schuleglobal](http://aja-org.de/schuleglobal)

**Deutsch-Afrikanisches Jugendwerk**

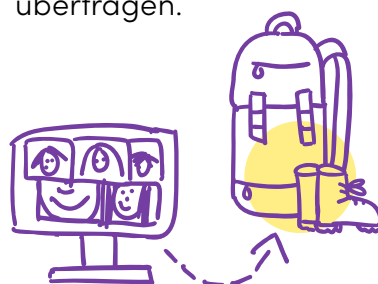
Förderung nur für außerschulische Träger,  
Know-How, Partnernetzwerke  
[deutsch-afrikanisches-jugendwerk.de](http://deutsch-afrikanisches-jugendwerk.de)

## Methoden und Szenarien

Weitere Methoden finden Sie z. B. im [Ideenfundus](#) des Deutsch-Polnischen Jugendwerks. Szenarien zum Einbinden internationaler Projektarbeit in den Unterricht stellt der [PAD](#) zur Verfügung.

## Von der digitalen Begegnung zum Schulaustausch mit Reise

Sie wollen sich mit einer Schulgruppe auf die Reise machen? IJAB – Fachstelle für internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e. V. hat einen [Online-Kurs](#) zur Planung und Durchführung internationaler Jugendbegegnungen erstellt. Fast alle Inhalte lassen sich sinnvoll auf Schulaustausch übertragen.



## Hilfreiche (nicht-kommerzielle) Tools

### dina.international

Aufgabe: Digitale Austauschplattform mit Seminarhausfunktion, die Zugang zu verschiedenen Videoräumen ermöglicht. Zudem Netzwerk für internationalen Jugendaustausch.

Auch Kooperationstools können genutzt werden. Die Plattform basiert auf Open Source-Technologie.

[dina.international](https://dina.international)

### deepL

Aufgabe: Übersetzungssoftware, die auch in der kostenlosen Version gute Ergebnisse für viele Sprachen liefert.

[deepL.com](https://deepL.com)

### oncoo

Aufgabe: Tool für Feedback-Umfragen, die in Echtzeit auf einer Zielscheibe dargestellt werden.

[oncoo.de](https://oncoo.de)

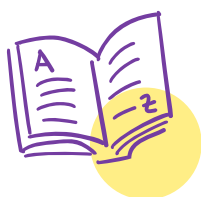
### talkingeurope

Aufgabe: Chat-App mit eingebauter Echtzeit-Übersetzung von deepL. Sie ermöglicht die Diskussion von politischen Fragen in einem Raum ohne Trolle und lässt sich auch in digitalen Begegnungen unterstützend einsetzen.

[talkingeurope.com](https://talkingeurope.com)

Weitere Toolsammlungen finden Sie z.B. bei [IJAB](#) und beim [PAD](#).

## Glossar



### 1. Projektphasen

#Anbahnung, #Vorbereitung, #Kennenlernen, #Auflockerung, #Projekt, #Reflexion, #Feedback, #Abschied und #Nachbereitung

Die Projektphasen werden auf den Seiten 8 - 11 erläutert.

### 2. Formate

**#synchron:** Alle Teilnehmenden nehmen gleichzeitig an einer Videokonferenz teil.

**#asynchron:** Die Teilnehmenden bearbeiten die Aufgaben zu unterschiedlichen Zeiten. Sie teilen die Ergebnisse entweder in einer Videokonferenz oder schicken sie sich gegenseitig zu.

**#gruppenhybrid:** Die Gruppen sind jeweils in einem Raum und kommunizieren über Kamera und Ruummikrofon miteinander. Dieses Format bietet sich an, wenn das WLAN zu schwach für mehrere Geräte in einer Gruppe ist oder die Teilnehmenden nur über geringe Kenntnisse in der Begegnungssprache verfügen.

**#kleingruppenhybrid:** Verschiedene Kleingruppen teilen sich jeweils ein Endgerät. Idealerweise befinden sich die Gruppen in

verschiedenen Räumen, damit es keine Rückkopplung gibt.

Es können auch Tablets genutzt werden. Gruppenmikrofone erleichtern die Zusammenarbeit.

**#1zu1:** Alle Teilnehmenden benutzen ein eigenes Endgerät. Wenn sie sich nicht in unterschiedlichen Räumen befinden, benötigen sie Headsets.

### 3. Technik und Tools

**#multiscreen:** Diese Methoden funktionieren besser, wenn die Teilnehmenden zwei Monitore parallel nutzen können.

**#multitool:** Es werden verschiedene Tools gleichzeitig genutzt, z. B. ein Videokonferenz-Tool und eine #WhiteboardApp.

**#WhiteboardApp:** Hiermit wird eine Online-Pinnwand oder ein Whiteboard bezeichnet, wie z. B. [miro.com](https://miro.com), [mural.com](https://mural.com) oder [padlet.com](https://padlet.com).

**#Videokonferenztool:** Ein Videokonferenz-Tool muss über Gruppenräume (Breakout-Räume)

verfügen, wenn #kleingruppenhybrid oder #1zu1 Formate durchgeführt werden sollen.

Die Tools mit den stabilsten Gruppenraum-Funktionen sind Zoom und BigBlueButton. Weniger gut funktionieren die Gruppenräume in jitsi oder Teams.

**#zuHause:** Eine Methode, die auch mit Teilnehmenden durchgeführt werden kann, die von zu Hause zugeschaltet sind.

**#inderSchule:** Eine Methode, die gut in der Schule als #gruppenhybrid oder #kleingruppenhybrid durchgeführt werden kann.

### 4. Sprachkenntnisse

**#ohneWorte:** Die Methode kommt fast ohne Worte aus.

**#Sprachanimation:** Die Methode ermöglicht spielerisch, ein paar Worte der Sprache der Partnergruppe zu lernen.

**#Sprachenotwendig:** Die Methode funktioniert nur, wenn die Teilnehmenden die Begegnungssprache ausreichend gut beherrschen, z. B. Englisch.

## Impressum

Herausgegeben von der Initiative  
„Austausch macht Schule“



[austausch-macht-schule.org](http://austausch-macht-schule.org)

### in Zusammenarbeit mit

Deutsch-Polnisches Jugendwerk  
Schule:Global

Deutsch-Türkische Jugendbrücke  
Stiftung DRJA

Bayerischer Jugendring  
InterCultur gGmbH

### Autor/-innen:

Christian Schmidt-Rost  
Stefanie Stadelmann  
Elisabeth Ritter  
Alina Karadeniz  
Dominik Mosaiczuk  
Katja Shkaruba  
Matthias Flakowski

### Redaktion:

Anja Schmidt

### Gestaltung und Illustrationen:

Nicola Janssen Kommunikationsdesign

Erscheinungsjahr: 2023



DEUTSCH-TÜRKISCHE  
JUGENDBRÜCKE  
GENÇLİK KÖPRÜSÜ  
TÜRKİYE-ALMANYA

