

Mit eTwinning
auf digitale
Reise gehen

QUER
DURCH DIE



Projektlandschaft



Co-funded by
the European Union



INHALTSVERZEICHNIS



TEIL 1: PROJEKT REGISTRIEREN

- 1.1 Was ist eTwinning?
- 1.2 Was ist ein eTwinning-Projekt?
- 1.3 Wie registriere ich mich auf der Plattform?
- 1.4 Was ist ein TwinSpace?
- 1.5 Wie registriere ich mein Projekt?
- 1.6 Wie ist ein TwinSpace aufgebaut?
- 1.7 Wie sieht ein Projekt konkret aus?
- 1.8 Was geschieht danach?
- 1.9 Wie können angehende Lehrkräfte eTwinning nutzen?



TEIL 2: PROJEKT AUFBAUEN

- 2.1 Projektbezogene Aspekte
- 2.2 Organisatorische Aspekte
- 2.3 Inhaltliche Aspekte
- 2.4 Technische Aspekte
- 2.5 Kriterien für Qualitätssiegel



TEIL 3: KI-SYSTEME UND -TOOLS

Teil 1: Projekt registrieren

1.1 Was ist eTwinning?

eTwinning ist eine Online-Plattform, die Lehrkräften in Europa die Möglichkeit bietet, grenzüberschreitende Partnerschaften für ihre Schulen zu schaffen. Im Gegensatz zu anderen Plattformen konzentriert sich eTwinning auf die Förderung von kreativen Lehr- und Lernprojekten, die die Zusammenarbeit zwischen Schulen unterschiedlicher Länder und Kulturen erleichtern.



eTwinning ist vielseitig und kann in **allen Altersgruppen** und **Fachbereichen** genutzt werden. Vom Kindergarten bis zur Berufsschule und von Mathematik bis Kunst – die Plattform bietet Flexibilität für Lehrkräfte, um Projekte zu gestalten, die den Bedürfnissen ihrer Schülerinnen und Schüler entsprechen.



eTwinning legt großen Wert auf **Datenschutz**. Die Plattform bietet sichere Kommunikationswerkzeuge und gibt klare Richtlinien für den Umgang mit persönlichen Informationen heraus.

1.2 Was ist ein eTwinning-Projekt?

Bei einem eTwinning-Projekt arbeiten **Schulen aus verschiedenen europäischen Ländern** zusammen, um gemeinsame Projekte zu entwickeln und durchzuführen. Diese Projekte können eine Vielzahl von Themen abdecken, darunter Sprachen, Kultur, Geschichte, Wissenschaft, Umweltschutz und Technologie. Die Zusammenarbeit erfolgt in der Regel über digitale Medien und Kommunikationstechnologien, wodurch eine grenzüberschreitende Zusammenarbeit und interkultureller Austausch ermöglicht wird. eTwinning-Projekte tragen dazu bei, das **Verständnis zwischen den Kulturen** zu fördern, die **digitalen Kompetenzen** der Teilnehmenden zu stärken und die **europäische Zusammenarbeit** im Bildungsbereich zu stärken.

Zum Projektbeispiel "Märchenland"





Vorteile für Lehrkräfte und Lernende

Für Lehrkräfte

Die Plattform ermöglicht Lehrkräfte eine **internationale Zusammenarbeit**, die den Horizont erweitert und innovative Lehrmethoden fördert. Durch die Teilnahme an eTwinning-Projekten können Lehrerinnen und Lehrer ihre **pädagogischen Fähigkeiten** verbessern, neue **Unterrichtsmaterialien** entdecken und sich in einem **europaweiten Netzwerk** von Fachkolleg:innen engagieren.



Für Lernende

eTwinning eröffnet Schüler:innen die Chance, direkt mit Gleichaltrigen aus anderen Ländern in Kontakt zu treten. Dies fördert nicht nur das **interkulturelle Verständnis**, sondern verbessert auch die **Fremdsprachenkenntnisse** auf natürliche und motivierende Weise. Die Zusammenarbeit an gemeinsamen Projekten ermöglicht außerdem, ihre **Kreativität** zu entfalten und **digitale Kompetenzen** zu entwickeln.

Krajcik und Blumenfeld (2009) nennen fünf Hauptmerkmale des projektbasierten Lernens: eine treibende Frage, eine situierte Fragestellung, Zusammenarbeit, die Verwendung von technologischen Werkzeugen und die Erstellung von Artefakten.

eTwinning-Projekte bieten die Möglichkeit, **projektbasiertes Lernen** umzusetzen, indem sie den Schüler:innen eine **aktive Rolle** in ihrem eigenen Lernprozess zuweisen. Durch die Planung, Durchführung und Präsentation ihrer Projekte entwickeln die Lernenden wichtige Fähigkeiten wie **Problemlösung**, **Teamfähigkeit** und **Selbstorganisation**. Darüber hinaus fördern eTwinning-Projekte die **kritische Reflexion** und erlauben den Schüler:innen sich darin zu üben, **Feedback** zu geben und ihre **eigenen Lernziele** zu setzen.

1.3 Wie registriere ich mich auf der Plattform?



Schritt 1

Ihre Reise beginnt mit der Registrierung und zwar genau [hier](#). Alle Lehrkräfte, die eTwinning nutzen möchten, benötigen ein **EU-Login-Konto**. Dieses kann direkt auf der Webseite unter „Create account“ erstellt werden.



Wichtig: Wenn Sie ein Konto auf der alten eTwinning-Plattform hatten, erstellen Sie bitte das EU-Login-Konto mit der gleichen E-Mail-Adresse, die mit diesem Konto verknüpft war.

Anschließend erhalten Sie eine Bestätigungs-E-Mail in Ihrem Posteingang. Sie können jetzt ein Passwort für Ihr EU-Login-Konto festlegen.



Schritt 2

Loggen Sie sich nun auf der [Plattform](#) mit Ihrer E-Mail-Adresse und Ihrem Passwort ein. Wenn Sie bereits ein Konto auf der alten Plattform hatten und dieselbe E-Mail-Adresse für den EU-Login genutzt haben, sollte Ihre Schule bereits in Ihrem Profil erscheinen und Ihr Konto aktiviert sein.

Ist dies nicht der Fall, klicken Sie bitte auf Ihren Namen oben rechts und anschließend auf „**Mein Profil**“. Dort müssen Sie unter „**Add organisation**“ Ihre Schule angeben. Wählen Sie „**Belgium**“ und klicken Sie auf „**Search Organisation**“. Wenn Sie Ihre Schule nicht finden können, fügen Sie sie bitte über „**Register a new organisation or school**“ hinzu.

Zum Schluss klicken Sie bitte auf „**Join eTwinning**“.



Damit Sie den vollen Umfang der eTwinning-Plattform nutzen können, müssen Sie eine der folgenden Rollen auswählen: **Teacher, Student Teacher, Careers Councillor, Head Teacher/Principal, ICT Coordinator, Librarian, Pedagogical Adviser, School Psychologist ODER Teacher Educator**.



Schritt 3

Nun haben Sie Zugriff zu Ihrem **persönlichen digitalen Arbeitsplatz** bei eTwinning. Dort können Sie Ihr eigenes Profil mit Infotext und Foto gestalten, nach Partnerlehrkräften für eine mögliche Zusammenarbeit suchen und schließlich Ihre Austauschprojekte anlegen und verwalten.

Sie haben auch Zugang zu interessanten Online-Fortbildungen. Unter den zahlreichen eTwinning-Gruppen finden Sie bestimmt eine, die zu Ihnen passt.



Tipps zur Optimierung des eigenen Profils

Aussagekräftige Selbstbeschreibung: Verfassen Sie eine klare und aussagekräftige Selbstbeschreibung. Erläutern Sie Ihre pädagogischen Ziele, Erfahrungen und Interessen.

Hervorhebung Ihrer Fachgebiete: Betonen Sie Ihre Fachgebiete und Unterrichtsschwerpunkte, um potenzielle Partner mit ähnlichen Interessen anzuziehen.

Projekterfahrung teilen: Falls vorhanden, teilen Sie Ihre bisherige Projekterfahrung auf eTwinning. Dies kann Ihr Profil für andere Mitglieder attraktiver machen.

Aktualität des Profils: Halten Sie Ihr Profil regelmäßig auf dem neuesten Stand. Fügen Sie neue Projekterfahrungen, Fortbildungen oder andere relevante Informationen hinzu.



PEDAGOGICAL ADVISER ● eTwinning validated

Deborah Laschet

21 contacts



Seit August 2019 bin ich im Jugendbüro der DG angestellt. Dort arbeite ich für das europäische Förderprogramm Erasmus+ in den...

Show more ▾

Edit profile

1.4 Was ist ein TwinSpace?

Sie haben sich vollständig registriert? Dann sind Sie JETZT bereit für Ihr (erstes) **digitales Klassenzimmer**, auch TwinSpace genannt!

Der TwinSpace ist der **virtuelle Ort**, an dem die eTwinning-Projekte stattfinden. Es handelt sich um eine sichere Online-Plattform, die nur für die an einem Projekt beteiligten Lehrkräfte und Schüler:innen zugänglich ist und auf der sie sich begegnen und zusammenarbeiten können. Andere Gäste (z. B. Museen, Eltern, Lehrkräfte von außerhalb des eTwinning-Netzwerks) können ebenfalls zur Teilnahme eingeladen werden.

1.5 Wie registriere ich mein Projekt?



Schritt 1

Klicken Sie auf eTwinning - Meine Projekte - **Projekt erstellen**:

The screenshot shows the eTwinning website interface. At the top, there is a blue navigation bar with the text 'Europäische Plattform für Schulbildung' and the eTwinning logo. Below this is a white navigation menu with links for 'Startseite', 'Über', 'Einsichten', 'Berufliche Entwicklung', 'Anerkennung', 'Netzwerken', and 'eTwinning'. The main content area has an orange header with 'eTwinning' and a sub-menu with 'Übersicht', 'Zimmer', 'Gruppen', 'Meine Projekte', and 'Unterstützung'. Below the sub-menu, there is a breadcrumb trail: 'Startseite > eTwinning > Meine Projekte'. The main heading is 'Meine Projekte'. In the top right corner of this section, there are two buttons: 'Projekt erstellen' (highlighted with a yellow circle and arrow) and 'Weitere Optionen' with a dropdown arrow.



Schritt 2

Geben Sie die **Partnerschule** und die **Partnerlehrkraft** an. Anschließend wird das Projekt innerhalb kürzester Zeit von den Nationalen eTwinning-Koordinierungsstellen freigeschaltet. Ab dann können auch noch weitere Lehrkräfte zum Projekt hinzugefügt werden.



Ihre Partnerlehrkraft müssen Sie vorher als **Kontakt** hinzufügen, indem Sie das Profil der Partnerlehrkraft aufrufen und auf den blauen Button "Als Kontakt hinzufügen" klicken.

Die Teilnahme an eTwinning-Kontaktseminaren bietet eine großartige Gelegenheit, potenzielle Projektpartner persönlich zu treffen. Die eTwinning-Seminare sind kostenlos und dienen der Partnersuche, der Ausarbeitung und der Registrierung von eTwinning-Projekten. Während der Seminare werden die Teilnehmenden zudem im Umgang mit den eTwinning Werkzeugen auf dem Desktop und im TwinSpace geschult. Schauen Sie regelmäßig auf der Website des Jugendbüros unter "Weiterbildungen" nach aktuellen Angeboten.



Tipps zur effektiven Partnersuche

Nutzen Sie die Suchfunktion der Plattform: eTwinning bietet eine benutzerfreundliche Suchfunktion, mit der Sie nach Schulen und Lehrkräften suchen können, die zu Ihren Projektzielen passen.

Prüfen Sie Projektideen und Aktivitäten: Schauen Sie sich die bereits laufenden eTwinning-Projekte auf der Plattform an. Dies gibt Ihnen nicht nur einen Einblick in verschiedene Ansätze, sondern ermöglicht es auch, Schulen und Lehrkräfte zu finden, die bereits Interesse an ähnlichen Themen gezeigt haben.

Eigene Projektideen formulieren: Überlegen Sie im Voraus, welche Ziele Ihr eTwinning-Projekt verfolgt und laden Sie Ihre eigene Projektidee hoch, sodass sich interessierte Lehrkräfte darauf melden können.



Schritt 3

Füllen Sie die **Projektinformationen** und die **Projektbeschreibung** mit Ihrer Partnerlehrkraft aus:

- Projektziele
- Projektaktivitäten
- Projektergebnisse



Schritt 4

Zeigen Sie Ihr Projekt in der Vorschau an und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **“Projekt erstellen”**.

Die Person, die Sie als **Co-Founder** angegeben haben, erhält nun eine Benachrichtigung und muss Ihre Einladung ins Projekt noch bestätigen.

Die Nationalen eTwinning-Koordinierungsstellen werden nun Ihr Projekt **freischalten**.

Sie finden Ihren TwinSpace in Ihrem Profil unter **“Meine Twinspaces”**.



Eine hilfreiche **Projektskizze** finden Sie in Teil 2.



Beteiligen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler aktiv an der Themensuche. Ihre Meinungen und Interessen können wertvolle Hinweise darauf geben, welches Thema für das Projekt am ansprechendsten ist und fördert gleichzeitig die Motivation und aktive Beteiligung.



Tipps zur effektiven Themensuche

Berücksichtigung der Lehrpläne: Beginnen Sie die Themensuche, indem Sie die Lehrpläne Ihrer Schule berücksichtigen. Identifizieren Sie Bereiche, die mit den Lernzielen und Fachinhalten in Einklang stehen.

Globalen Bezug einbeziehen: Erwägen Sie Themen mit globalem Bezug, die den interkulturellen Austausch fördern. Dies ermöglicht nicht nur einen breiteren Lernkontext, sondern auch die Integration unterschiedlicher Perspektiven.

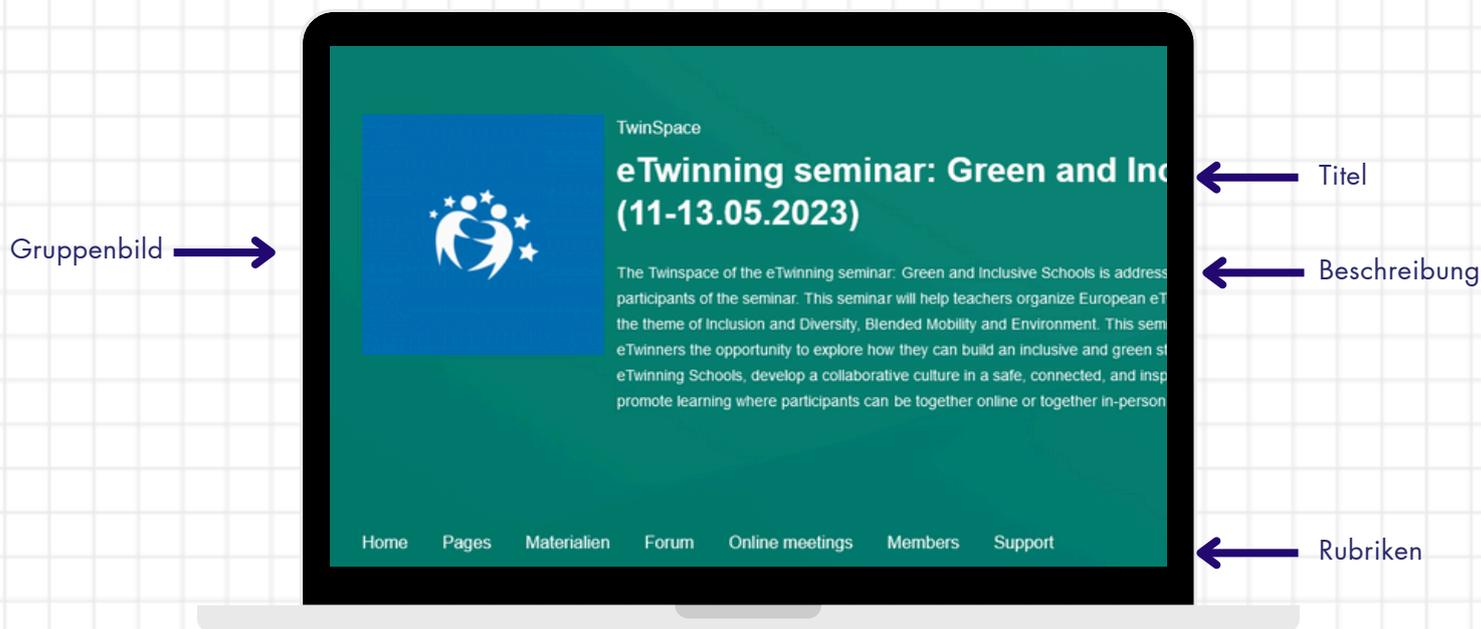
Praktische Anwendbarkeit: Denken Sie an Themen, die den Schülerinnen und Schülern ermöglichen, ihre Kenntnisse in realen Situationen anzuwenden. Praxisnahe Projekte fördern das Verständnis und die Umsetzung des Gelernten.

Kollaboration mit anderen Fächern: Suchen Sie nach Themen, die sich für eine interdisziplinäre Zusammenarbeit eignen.

Ressourcen von eTwinning nutzen: Schauen Sie sich bereits existierende eTwinning-Projekte an. Dies kann Ihnen Inspiration für innovative Themen bieten und ermöglicht es Ihnen, von den Erfahrungen anderer Lehrkräfte zu lernen.

1.6 Wie ist ein TwinSpace aufgebaut?

Der TwinSpace ist gut strukturiert und bietet **verschiedene Funktionen**. Hier ist eine grundlegende Übersicht des Aufbaus eines TwinSpaces:



Die Rubriken im TwinSpace



Home

Die Homepage ist der Ort, an dem Projektaktualisierungen von Lehrer:innen geteilt und von allen anderen Mitglieder:innen, einschließlich Schüler:innen, kommentiert werden können. Lehrkräfte können die "**Pinnwand für Lehrkräfte**" nutzen, um ihre Aktivitäten zu planen, Ideen auszutauschen und Treffen zu organisieren. Diese Pinnwand ist für Schüler:innen nicht sichtbar und der Öffentlichkeit vorenthalten.



Pages

Die Seiten der TwinSpaces können den **Prozess**, den **Inhalt** und die **Ergebnisse** der Arbeit der Mitglieder:innen zeigen. Seiten können privat oder öffentlich sein und somit im Internet zu Werbe- und Verbreitungszwecken verfügbar gemacht werden.



Folgende Inhalte sollte das Inhaltsverzeichnis unter Pages immer enthalten:

1. Über das Projekt
 - a. Projektplan inklusive Ziele, Aktivitäten und Bewertungsverfahren
 - b. Aufgabenverteilung zwischen den Lehrkräften
 - c. Vorstellung der Partnerschulen
2. Datenschutz und -sicherheit
 - a. Netiquette
 - b. Elternerlaubnis
3. Aktivitäten & Outputs
 - a. Zwischenevaluierung & Analyse
 - b. Tutorials zur Nutzung der digitalen Tools
 - c. Videokonferenzen
4. Verbreitungsmaßnahmen
5. Endevaluierung & Analyse



Materialien

Dies ist das **Archiv** des TwinSpace. Hier können Bilder, Videos und Dokumente hochgeladen werden. Die Inhalte lassen sich in Ordnern organisieren. Sie können Videos von Daily Motion, YouTube und Vimeo einbinden. Videodateien sind aber auf 100 MB begrenzt.



Forum

Hier können die Mitglieder:innen **kommunizieren, zusammenarbeiten** und **sich austauschen**. Ein Forum kann beliebig viele Diskussionen und jede Diskussion beliebig viele Themen enthalten. Alle Mitglieder:innen können Nachrichten in bestehende Themen posten (und bei Bedarf Fotos/Videos/Dateien einbetten), aber nur Administrator:innen dürfen neue Diskussionen und Themen erstellen. Diskussionen lassen sich archivieren.



Online Meetings

Hier treffen sich Mitglieder:innen in Echtzeit.

- Das Online-Meeting ist eine **Video-/Konferenzsitzung**, die Administrator:innen jederzeit einrichten dürfen.
- Der **Chatroom** steht allen Lehrkräften des TwinSpaces zur Verfügung und ermöglicht es ihnen, Textnachrichten auszutauschen.
- Aus Sicherheitsgründen können die Schüler:innen den Chatraum nur mit ihren individuellen Konten nutzen. Sie dürfen jedoch als Teil einer Klasse teilnehmen, unter der Aufsicht ihrer Lehrkraft.



Members

Hier können die Mitglieder:innen des TwinSpaces **eingesehen, eingeladen** und **verwaltet** werden.



An diesem Ort werden die Schüler:innen hinzugefügt:



Tipps zum Hinzufügen von Schüler:innen

- **Neue Schülerinnen und Schüler hinzufügen:** Sie müssen lediglich Vor- und Nachname eingeben. Dann erhalten Sie vom System einen Benutzernamen. Ein Passwort müssen Sie noch hinzufügen.
- **Schüler:innen importieren:** Lehrkräfte können eine Liste von Schüler:innen importieren, indem sie eine CSV-Datei hochladen. Auf der Seite "Schüler importieren" kann eine Vorlage heruntergeladen werden, in die die Lehrer:innen den Vor- und Nachnamen, den Benutzernamen, das Passwort und die Rolle der Schüler:innen eintragen können.
- **Bestehende Schüler:innen hinzufügen:** Dies bezieht sich auf Schüler:innen, die bereits ein Konto für andere TwinSpaces haben. Lehrer:innen können den Benutzernamen der Schüler:innen und die Rolle, die sie den einzelnen Schüler:innen zuweisen möchten, hinzufügen.



Ihre Schülerinnen und Schüler müssen sich über den folgenden Link einloggen: <https://school-education.ec.europa.eu/de/pupil-login>

1.7 Wie sieht ein Projekt konkret aus?

PROJEKTTITEL: DAS MÄRCHENLAND

BEGINN: SEPTEMBER

ENDE: JUNI

PARTNER: 4

ALTER: 3./4. KLASSE



Durch dieses Projekt werden die Schüler:innen auf magische Weise in die Fantasiewelt ihrer Kindheit geführt. Nachdem sie von Schülerinnen und Schülern aus verschiedenen Ländern mit bekannten traditionellen Märchen und Figuren bekannt gemacht wurden, werden sie gemeinsam ein eigenes Märchen erfinden, es illustrieren und in ein eBook verwandeln, das veröffentlicht werden soll.

Das Projekt umfasst verschiedene interessante themenbezogene Aktivitäten, bei denen die Schülerinnen und Schüler ihr kritisches Denken sowie ihre **Kommunikations-, Lese- und digitalen Fähigkeiten** trainieren können, z. B. ein Projektlogo erstellen, eine Lieblingsmärchenfigur zeichnen und diese zum Leben erwecken, ein Märchenquiz erstellen, das von den Partnerschulen vorgestellt wird, eine digitale Ausstellung organisieren, eine Kampagne für die Liebe zum Lesen initiieren, eine virtuelle Bibliothek für Bücherwürmer mit Vorschlägen für klassische Märchen erstellen.

Zusammenarbeit zwischen den Lehrkräften	Zusammenarbeit zwischen den Lernenden
<ul style="list-style-type: none">• Haupt- und Feinziele festlegen über Videokonferenz• Projektplan, Zeitplan und Aufgaben der Partnerschulen über OneDrive teilen• Virtuelle Treffen während des Projekts• Nutzung des Chatrooms im TwinSpace	<ul style="list-style-type: none">• Logo herstellen und ein Gruppenlogo über ein Umfragetool abstimmen• Gegenseitige Vorstellung über Padlet• Märchenquiz Kahoot• Adventskalender kreieren• Märchen schreiben

Einsatz von Technologie:

- Die Lehrkräfte schaffen einen sicheren Raum im TwinSpace:
 - Verhaltensregeln für eine respektvolle und angemessene Kommunikation, indem Sie im Internet "Netiquette" hochladen & ein Quiz dazu anbieten
 - Datenschutzrichtlinien erklären & hochladen
 - Elternerlaubnis einholen & hochladen
- Folgende digitale Werkzeuge werden im Projekt genutzt UND es gibt Tutorials über die Nutzung der Tools:
 - Padlet, Lino, Coggle, Vocaroo, Kahoot, Google Drive, Genially, Book Creator, Canva, Superherotar, StoryJumper, Mentimeter, Postermywall,

Aktivitäten:

- Logo erstellen
- Partner auf Karte vorstellen
- Mehrsprachiges Wörterbuch
- Vorstellung auf Padlet
- Spiel: Wer ist es?
- Unsere Länder: Fun facts
- Animierte Märchengestalt erfinden & Favoriten abstimmen

- Kollaborativer Adventskalender
- Buch über nationale Märchen
- Quiz über nationale Märchen
- Kollaboratives Märchen schreiben
- Virtuelle Bibliothek kreieren
- Kunstausstellung erstellen
- Evaluierung (vor, während, danach)

Verbreitung:

- Plakate im Klassenzimmer und in der Schule
- Auf Schulversammlungen
- Am Tag der offenen Tür
- Im Newsletter
- Auf Social Media & Webseite

1.8 Was geschieht danach?

Nationales Qualitätssiegel

Die eTwinning-Koordinierungsstelle in der Deutschsprachigen Gemeinschaft zeichnet am Ende jedes Schuljahres auf der Grundlage eines allgemeinen Bewertungsrahmens beispielhafte Projekte aus, die zeigen, wie die **Zusammenarbeit zwischen Schulen in Europa** gelingen kann.

Teilnehmen können alle Lehrkräfte, die zwischen September und Juni ein eTwinning-Projekt durchgeführt haben – unabhängig von der Dauer, den Aktivitäten und dem Thema des Austauschs oder von der Zahl der Partnerschulen und beteiligten Schüler.

Europäisches Qualitätssiegel

Das Europäische Qualitätssiegel ist ein zweites Erfolgsmerkmal und zeigt, dass das Projekt einen gewissen **europäischen Standard** erreicht hat.

Das Siegel wird von der Zentralen Koordinierungsstelle auf der Grundlage eines allgemeinen Bewertungsrahmens an Lehrkräfte in Projekten verliehen:

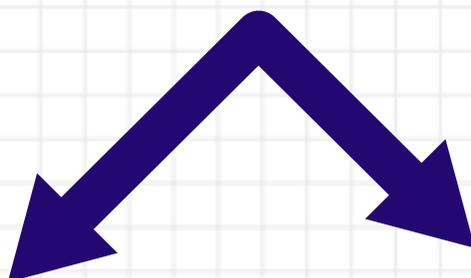
- Die nach der Vorauswahl von mindestens einer Nationalen Koordinierungsstelle für das Europäische Qualitätssiegel vorgeschlagen wurden.
- Bei denen mindestens zwei Partner das Nationale Qualitätssiegel erhalten haben.

Schulsiegel

eTwinning-Schulen erkennen die Bedeutung und die Werte von eTwinning an und setzen sie mit Unterstützung der Schulverwaltung in Richtlinien, in der Praxis und in Fortbildungsmaßnahmen um.

Mit dem eTwinning-Schulsiegel würdigt und zeichnet eTwinning das Engagement, den Einsatz und die Arbeit nicht nur einzelner eTwinners, sondern **einer gesamten Schule** aus, an der Lehrkräfte und Schulleitung im Team zusammenarbeiten.

1.9 Wie können angehende Lehrkräfte eTwinning nutzen?



Anmeldeprozess für angehende Lehrkräfte

Nachdem Sie sich über [EU-Login](#) angemeldet haben, müssen Sie das Konto auf ESEP einrichten, indem Sie die Rolle "Student Teacher" auswählen.

In diesem Schritt müssen Sie Ihre angeschlossene Erstausbildungseinrichtung für Lehrer:innen suchen und auswählen.

Wenn Sie bereits ein/e Lehramtsstudent/in im Praktikum sind oder Ihnen die Schule bekannt ist, an der Sie Ihr Praktikum absolvieren werden, dann müssen Sie diese Informationen jetzt ebenfalls hinzufügen.

Bitte beachten Sie, dass Sie den Praktikumsnachweis hochladen UND per E-Mail an etwinning@jugendbuero.be senden müssen.

Anmeldeprozess für Dozenten und Dozentinnen

Nachdem Sie sich über [EU-Login](#) angemeldet haben, müssen Sie das Konto auf ESEP einrichten, indem Sie die Rolle "Teacher Educator" auswählen.

In diesem Schritt müssen Sie "Ich möchte eTwinning nicht beitreten" auswählen. Der Beitritt zu eTwinning ist ab Schritt Nr. 5 möglich.

Sie müssen Ihre Profilinformationen hinzufügen, um den Registrierungsprozess abzuschließen.

Dann klicken Sie auf "Mein Profil".

Zu diesem Zeitpunkt müssen Sie entweder:

1. Ihre angeschlossene Einrichtung finden und ihr beitreten, oder
2. Ihre angeschlossene Einrichtung hinzufügen, falls sie nicht aufgelistet ist.

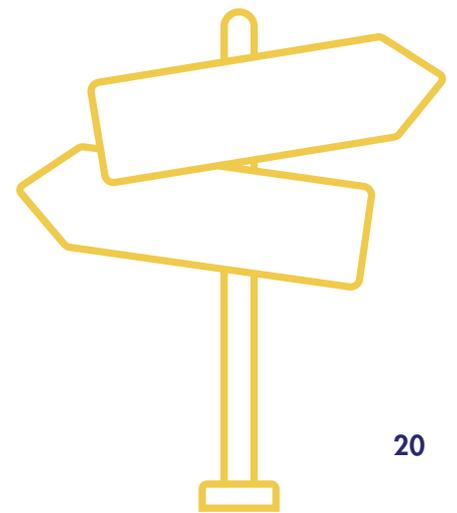
Teil 2: Projekt aufbauen





Kreative Ansätze zur Entwicklung von Projektideen

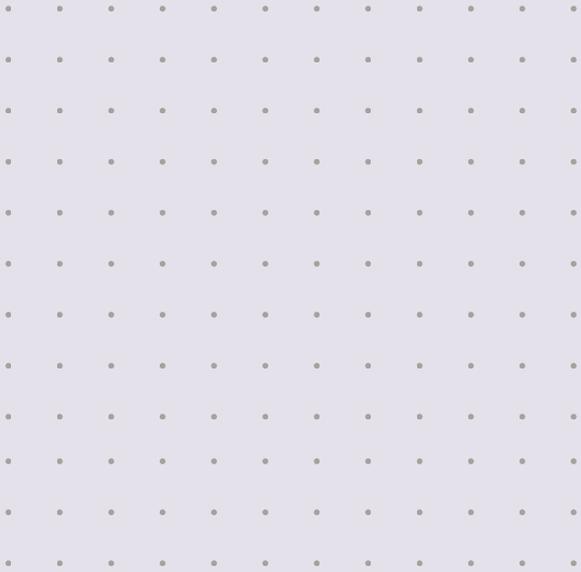
1. **Design Thinking:** Nutzen Sie Design Thinking, um innovative Projektideen zu generieren. Beginnen Sie mit der empathischen Analyse der Bedürfnisse der Schüler:innen und Lehrkräfte. Durch interaktive Prozesse, Ideengenerierung und Prototyping entstehen kreative Lösungsansätze.
2. **Brainstorming-Sitzungen:** Organisieren Sie Brainstorming-Sitzungen, um spontane Ideen zu sammeln. Ein offener Austausch fördert die Kreativität und ermöglicht es, verschiedene Blickwinkel zu berücksichtigen.
3. **Chatbots wie ChatGPT als Kreativitätsimpuls:** KI kann eingesetzt werden, um Ideen, Designs und Konzepte zu generieren. Sie erweitert unsere kognitiven Fähigkeiten und kann uns so bei komplexen Entscheidungen helfen, die richtige Wahl zu treffen.
4. **Inspirationsquellen nutzen:** Lassen Sie sich von aktuellen Ereignissen, kulturellen Trends, Kunstwerken oder wissenschaftlichen Entwicklungen inspirieren. Die Integration von zeitgenössischen Themen verleiht Projekten Relevanz und Aktualität.
5. **Gamification-Elemente einbinden:** Integrieren Sie gamifizierte Elemente in Ihre Projektideen. Spielelemente können die Motivation steigern und ein spielerischer Ansatz fördert die aktive Beteiligung der SchülerInnen.
6. **Verbindung zu realen Herausforderungen:** Finden Sie Verbindungen zu realen Herausforderungen oder Fragestellungen in der Gesellschaft. Projekte, die auf realen Problemen basieren, bieten SchülerInnen die Möglichkeit, Lösungen zu entwickeln und einen positiven Beitrag zu leisten.
7. **Storytelling-Ansatz:** Nutzen Sie den Storytelling-Ansatz, um eine fesselnde Projektidee zu entwickeln. Eine gut erzählte Geschichte kann die Phantasie anregen und eine starke emotionale Verbindung zu den Lerninhalten herstellen.



2.2 Organisatorische Aspekte

PROJEKTSPRACHE(N):

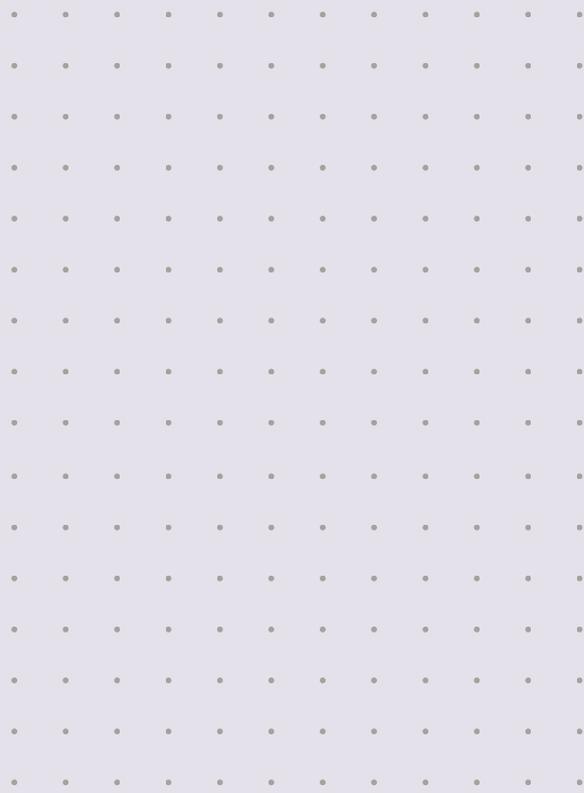
ZEITRAHMEN PROJEKTPHASEN



KOMMUNIKATIONSWEGE

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

LERNENDE EINBEZIEHEN



VERANTWORTLICHKEITEN

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

2.3 Inhaltliche Aspekte

ERSTE KENNENLERNAKTIVITÄT

Grid for notes.

WEITERE AKTIVITÄTEN

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

ZWISCHENERGEBNISSE

Grid for notes.

ABSCHLUSSAKTIVITÄT

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

ENDERGEBNISSE

Grid for notes.

(ZWISCHEN)EVALUIERUNG

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Füllen Sie nach der Umsetzung des Projektes den eTwinning-**Kompetenzpass** aus.

2.5 Kriterien für ein Qualitätssiegel



ZUSAMMENARBEIT ZWISCHEN PARTNERSCHULEN

- Die Lehrkräfte nutzen gemeinsame Räume, um die Entwicklung des Projekts zu kommentieren.
- Es gibt einen vereinbarten und detaillierten Arbeitsplan.
- Die Rollen oder Zuständigkeiten der einzelnen Lehrkräfte sind klar umrissen.
- Die meisten Aktivitäten werden gemeinsam organisiert, sodass Schüler:innen verschiedener Schulen mit Debatten & Diskussionen interagieren.
- Die meisten Produkte sind das Ergebnis von Beiträgen von Gruppen oder einzelnen Schüler:innen aus verschiedenen Schulen.

EINSATZ VON TECHNOLOGIE

- Die Schüler:innen haben IKT-Werkzeuge verwendet, um die pädagogischen Projektziele zu unterstützen, und haben aktiv an der Erstellung eines digitalen Produkts mitgewirkt.
- Alle Teilnehmer:innen haben Zugang zum TwinSpace. Die Abschnitte werden effizient genutzt und sind logisch organisiert.
- Datenschutz und Lizenzanforderungen werden berücksichtigt.
- Es gibt klare und spezifische Verhaltensregeln im Umgang mit Bildern, Videos und digitalen Tools.



PÄDAGOGISCHE ANSÄTZE

- Die Ziele sind klar und umfassen mind. vier der folgenden Punkte: spezifisch, relevant, erreichbar, zeitlich begrenzt und messbar. Außerdem wurde ein klares Bewertungsverfahren eingeführt.
- Die Schüler:innen treffen Entscheidungen oder werden in die Entscheidungsfindung für strukturelle Aufgaben einbezogen, z. B. für das Projektthema, die Arbeitsorganisation und die Aktivitäten.
- Die erwarteten Endprodukte sind sehr strukturiert und werden von den Schüler:innen mit Unterstützung der Lehrkraft entwickelt.

INTEGRATION IN DEN LEHRPLAN

- Die Projektarbeit und die Aktivitäten umfassen die Ziele und Inhalte des Lehrplans. Diese sind klar und ausführlich beschrieben.
- Außerdem ist das Projekt als Teil der offiziellen Schul- oder Klassenplanung vorgesehen und es wird fächerübergreifend gearbeitet.
- Es ist klar, inwieweit die Lehrplanziele durch die Projektarbeit erreicht wurden.
- Es gibt eine klare Verbindung zwischen Schlüsselkompetenzen und -fertigkeiten. Es werden Bewertungskriterien festgelegt, um die Entwicklung dieser Kompetenzen zu messen.



ERGEBNISSE UND DOKUMENTATION

- Alle Ergebnisse und Aktivitäten beziehen sich auf die festgelegten Ziele.
- Die Projektevaluierung für Lehrkräfte und Schüler:innen wird beschrieben.
- Es gibt klare Hinweise auf eine stufenweise Evaluierung während des gesamten Projekts.
- Die Verbreitung geht über das schulische Umfeld hinaus und macht immer deutlich, dass es sich um ein eTwinning-Projekt handelt.
- Es werden unterschiedliche Verbreitungsmaßnahmen durchgeführt.

Teil 3: KI-Systeme und -Tools

Der Einsatz von **KI-Systemen** in Klassenzimmern nimmt in ganz Europa zu und kann auf unterschiedliche Weise zur Unterstützung des Unterrichts oder zur Erleichterung des Lernens eingesetzt werden. Bei den verschiedenen KI-Systemen, die für das Lehren, Lernen, Bewerten und die Schulverwaltung eingesetzt werden, wird häufig zwischen „lernendenorientierten“, „lehrendenorientierten“ und „systemorientierten“ KI-Systemen unterschieden:



Lernendenorientierte KI zielt darauf ab, Lernende beim Wissenserwerb zu unterstützen, indem sie Lerninhalte personalisiert vermittelt (= simuliert die Zusammenarbeit zwischen Lernenden und menschlichen Lehrenden).



Lehrendenorientierte KI zielt vor allem auf eine Arbeitserleichterung für die Lehrenden ab (= virtuelle Lehrassistenten, die von administrativen Aufgaben entlasten und bei der didaktischen Gestaltung und Benotung unterstützen).



Systemorientierte KI stellt Informationen bereit, um im Bildungsbereich informierte Entscheidungen treffen zu können (= unterstützt Bildung auf administrativer und institutioneller Ebene).

Digitale Tools umfassen jegliche Softwareanwendungen, die verschiedene Aufgaben ausführen können, sei es Textverarbeitung, Tabellenkalkulation oder Fotobearbeitung. Im Schulbereich werden digitale Tools größtenteils als erweiterte Lernform anerkannt.



Richtig eingesetzt können digitale Lehrmethoden die Effizienz des Unterrichts erhöhen. Sie können damit Spielräume für die individualisierte Kompetenzförderung bei den Lernenden erweitern sowie neue Lehr-/Lernformen erleichtern.



KI und eTwinning-Projekte

Künstliche Intelligenz wird zunehmend im Klassenzimmer eingesetzt, um den Lernprozess zu unterstützen. Diese innovative Technologie bietet viele Möglichkeiten zur Verbesserung der Effizienz, der Zusammenarbeit und der Personalisierung des Unterrichts. Bei der Durchführung eines eTwinning-Projekts können Sie von den Vorteilen dieser Tools profitieren, um Ihre Projekte zu optimieren und den Lernerfolg der Teilnehmer:innen zu fördern.

Ein wichtiger Aspekt bei der Integration von KI-Tools in ein eTwinning-Projekt ist die Förderung von **Zukunftskompetenzen**, die für die erfolgreiche Teilnahme an der modernen Gesellschaft und Wirtschaft von entscheidender Bedeutung sind. Dazu gehören kritisches Denken, Kreativität, Problemlösungsfähigkeiten, Zusammenarbeit, Kommunikation, digitale und interkulturelle Kompetenzen sowie Flexibilität und Anpassungsfähigkeit.



Durch personalisierte Lernpfade, adaptive Lernumgebungen, automatisiertes Feedback und die Vorhersage zukünftiger Lernbedürfnisse können KI-Systeme dazu beitragen, dass Lernende besser auf die Anforderungen der Zukunft vorbereitet sind.

Lehrkräfte müssen sich darüber im Klaren sein und hinterfragen, ob die von ihnen verwendeten KI-Systeme zuverlässig, fair, sicher und vertrauenswürdig sind und ob die Verwaltung von Bildungsdaten sicher ist, die Privatsphäre des Einzelnen schützt und dem Gemeinwohl dient. „**Ethische KI**“ bezeichnet die Entwicklung, Einführung und Nutzung von KI-Systemen, die ethischen Normen, Ethikgrundsätzen und damit verbundenen Grundwerten gerecht werden.



Diese ethischen Leitlinien der Europäischen Union über die Nutzung von KI und Daten für Lehr- und Lernzwecke sollen Lehrkräften dabei helfen, das Potenzial von KI-Anwendungen und Datennutzung in der Bildung zu begreifen und sie für die möglichen Risiken zu sensibilisieren.



Nützliche Tools

Tool	Funktion	Info
Tricider	Argumentieren	Ein Online-Brainstorming-Tool.
Audacity	Audio	Ermöglicht die Produktion von Podcasts.
Symbaloo	Clustern	Eine Website, die es ermöglicht, Weblinks in Form von Schaltflächen zu organisieren und zu kategorisieren.
Canva	Computergrafik	Eine Grafikdesign-Plattform für die Erstellung von visuellen Inhalten.
Postermywall	Computergrafik	Zum Erstellen von Grafiken und Videos.
Explain Everything	Interaktive Tafel	Setzt die Idee eines interaktiven Whiteboards für Erklärungen und Visualisierungen jeglicher Art um, erweitert die Möglichkeiten und lässt sich flexibel im Unterricht einsetzen.
Mural	Interaktive Tafel	Ideen können auf einem einzigen Whiteboard gemeinsam erarbeitet werden.
Padlet	Interaktive Tafel	Eine digitale Pinnwand, auf der Texte, Bilder, Videos, Links, Sprachaufnahmen, Bildschirmaufnahmen und Zeichnungen abgelegt werden können.
StepMap	Karten	Ein Online-Tool, mit dem individuelle Landkarten erstellt werden können.
Zeemaps	Karten	Ein Online-Tool, mit dem individuelle Landkarten erstellt werden können.
Tripline	Karten	Hier können animierte Landkarten entworfen werden, um Reiserouten oder Touren digital zu dokumentieren.
Adobe Firefly	KI-gestützte Programme	Text zu Bild generieren.
Gemini	KI-gestützte Programme	Faktisches Sprachmodell von Google.
ChatGPT	KI-gestützte Programme	Kreative Inhalte generieren.
DeepL	KI-gestützte Programme	Rechtschreibung, Grammatik und Stil prüfen und korrigieren.
Grammarly	KI-gestützte Programme	Rechtschreibung, Grammatik und Stil prüfen und korrigieren.
Microsoft Copilot	KI-gestützte Programme	Texte erstellen, Daten analysieren und Bilder generieren lassen.

Tool	Funktion	Info
<u>Etherpad</u>	Kollaborieren	Mit Etherpad können mehrere Personen gleichzeitig ein Textdokument bearbeiten.
<u>Google Drive</u>	Kollaborieren	Ermöglicht das Speichern von Dokumenten in der Cloud, das Teilen von Dateien und das gemeinsame Bearbeiten von Dokumenten.
<u>Trello</u>	Kollaborieren	Aufgaben können zugewiesen, Fortschritte verfolgt und Meilensteine gesetzt werden.
<u>Actionbound</u>	Pädagogisches Material	Eigene digitale Schatzsuchen, mobile Abenteuer und interaktive Guides erstellen und diese einem Publikum öffentlich oder exklusiv zur Verfügung stellen.
<u>ChatterPix Kids</u>	Pädagogisches Material	Objekte mit animierten Lippenbewegungen zum Leben erwecken.
<u>Kahoot</u>	Pädagogisches Material	Kahoot ist ein Webtool zum Erstellen von digitalen Quizspielen und Umfragen im Multiple-Choice-Format. Gespielt werden die Kahoots im Klassenverbund.
<u>Pixton</u>	Pädagogisches Material	Comics und Avatare erstellen.
<u>Jigsaw Planet</u>	Pädagogisches Material	Puzzle erstellen.
<u>Madmagz</u>	Pädagogisches Material	Online-Zeitschriften erstellen.
<u>Genially</u>	Pädagogisches Material	Um beeindruckende Unterrichtsmaterialien, Aufgaben und Projekte zu erstellen.
<u>Prezi</u>	Präsentieren	Präsentationen auf einem virtuellen, großen Blatt Papier erstellen, auf dem man sich durch Maussteuerung bewegen sowie hinein- und herauszoomen kann.
<u>Doodle</u>	Umfragen	Terminplanung.
<u>Mentimeter</u>	Umfragen	Alle Teilnehmenden können zeit- und ortsunabhängig auf Fragen/Aussagen/Bilder o. ä. reagieren und anonym abstimmen.
<u>Slido</u>	Umfragen	Live-Abstimmungen, Quizzen und Wortwolken bilden.
<u>SurveyMonkey</u>	Umfragen	Sammeln von Stimmen und Meinungen.
<u>Filmora</u>	Video	Videportal, bei dem Videos hochgeladen und mit Freunden oder der ganzen Welt geteilt werden können.
<u>Timetoast</u>	Zeitleiste	Interessant z.B. für den Geschichts- oder Chemieunterricht, Lebenszyklus einer Blume, Zyklus eines Projektes.

ZUM WEITERLESEN

[Fachberatung Medien](#)

[Podcast "Doppelstunde"](#)

[Digitales Klassenzimmer](#)

[Arbeitsmaterialien GS](#)

[Medienkindergarten](#)

[Deeper Learning gestalten](#)

[Schule.at](#)

[Europäischer Referenzrahmen](#)

TOOLS, DIE WIR NUTZEN

genutzt für



Hier erhalten Sie weitere
Unterstützung!

Gerne hilft Ihnen die Nationale
eTwinning-Koordinierungsstelle bei
weiteren Fragen weiter!



etwinning@jugendbuero.be
087 56 09 79
www.jugendbuero.be

<https://school-education.ec.europa.eu/>



Jugendbüro der Deutschsprachigen
Gemeinschaft VoG
Brauereihof 2
B-4700 Eupen



Co-funded by
the European Union

Ostbelgien 

Mit Unterstützung
der Deutschsprachigen
Gemeinschaft Belgiens