

PROYECTO BELGO-ESPAÑOL CON FINALIDAD DE INTERCAMBIO

BELGISCH-SPANISCHES PROJEKT MIT AUSTAUSCH ALS ENDZIEL

Projektbeschreibung

Dieses Projekt hat spanische Schüler, die Deutsch lernen, und ostbelgische Schüler, die Spanisch lernen, zusammengeführt. Die Schüler haben sich kennengelernt und Kontakte geknüpft durch diverse Aktivitäten wie: sich vorstellen, die Schule vorstellen, seinen Lieblingssport/ Hobbys besprechen, Essgewohnheiten, Musikvorlieben...

Krönung des Projekts ist der wahrhaftige Austausch dank der Erasmus+Schülermobilitäten gewesen. Der Besuch der belgischen Schüler in Eibar hat im April 2024 stattgefunden und im Oktober 2024 sind die baskischen Schüler in Eupen empfangen worden. Neben Sprachenpraxis, Kommunikation, Kennenlernen der spanischen/ baskischen/ belgischen Kultur, der Schulsysteme, von Städten und Landschaften wurden die sozialen Kompetenzen im Rahmen der Gruppenreise und im Austausch mit der Partnerschule gestärkt.

Erworbene Kompetenzen

Spanisch-/Deutschkenntnisse (als Fremdsprache) wurden gefördert; Interesse für Sportarten, Musik, kulinarische Spezialitäten usw. des Partnerlandes und des eigenen Landes wurde gefördert; die Motivation der Schüler wurde durch ein Projekt mit Austausch als Endziel gesteigert; Netiquette-Sensibilisierung; neue digitalen Tools kennen- und nutzen lernen (canva, padlet, inshot, capcut); Verbindungen zwischen den Schulen / zwischen Schülern wurden gefördert; eigenverantwortetes Lernen/ Produzieren wurde gefördert; die Arbeit der Schüler wurde durch das Verbreiten des Projekts und durch eine Evaluierung aufgewertet.

Die Schüler durften das Reisen als "Schule des Lebens" erleben und mussten Verantwortung als Gastgeber übernehmen.



PROJEKTDAUER

Januar 2024-Oktober 2024



UNTERRICHTSFÄCHER

Deutsch als Fremdsprache; Spanisch als Fremdsprache



ALTERSGRUPPE DER LERNENDEN

15 bis 17 Jahre



SPRACHE

Deutsch und Spanisch



PARTNERSCHULEN

- Pater-Damian-Sekundarschule Eupen
- Instituto BHI EibarPDS Eupen



DIGITALE WERKZEUGE

Zuerst einmal galt es sich mit der etwinning Plattform auseinanderzusetzen.

Während des Projekts haben wir folgende digitalen Tools eingesetzt:

- Canva
- Padlet
- Inshot
- Capcut

Ablauf

Schritt 1:

Wer ein etwinning Projekt ins Leben rufen will, muss zunächst viel Administratives klären: den Grundriss des Projektes erstellen (Kalender, Ziele, Pädagogik des Projektes, Einbindung des Curriculums), die Elternerlaubnis zur Teilnahme einholen und die Arbeitsplattform „Twinspace“ einrichten.

Schritt 2:

Unsere Einstiegsaktivität „Erstellen eines Logos“ mit canva sollte die Kreativität, den Wettbewerbsgeist und schlussendlich das Gemeinschaftsgefühl der Gruppe stärken. Das in einer Abstimmung erkorene Logo haben wir auf T-Shirts drucken lassen.

Schritt 3:

Weitere Aktivitäten vereinten sprachliche, digitale und soziale Kompetenzen sowie Kreativität. Dabei sollte Spannung und Interaktion nicht zu kurz kommen.

Die Eisbrecher-Aktivität zum Kennenlernen bestand daraus, eine Audiodatei, in der man sich beschreibt, und sein Foto auf einem Padlet hochzuladen. Die Partnerklasse sollte dann Fotos und Audiobeiträge zuordnen. Hobbys und Freizeitaktivitäten wurden in Infografiken (canva) beschrieben. Die Partnerklasse konnte diese kommentieren.

Die Zusammenarbeit der Schüler in den "Länderklassen" hat sehr gut funktioniert. Bei den kreativen Aktivitäten mit neuen digitalen Tools und um Resultate auf der Arbeitsplattform Twinspace hochzuladen, wurde viel ausgetauscht und unterstützt.

Schritt 4:

Die Reise nach Eibar zu unserer Partnerschule war der absolute Höhepunkt des Projekts und eine einzigartige Erfahrung.

Schritt 5:

Genauso erlebten die baskischen Schüler ihren Besuch in Eupen als krönenden Abschluss.

Evaluierung

Aus der Evaluierung geht hervor, dass das Projekt allen SchülerInnen gefallen hat, dass es in vielen Bereichen gewinnbringend war und dass sie bereit sind, ein Projekt mit Austausch als Endziel zu wiederholen.

Ein gelungener Ansatz zur Sprachenförderung und eine sehr schöne Erfahrung auf menschlicher Ebene.