

### 7. WEITERE INSPIRATIONSQUELLEN

Die Lernenden bereiten gemeinsam einen Fragebogen zu Inspirationsquellen vor, den sie in ihrer Schule von anderen Klassen (ebenfalls im Rahmen des Fremdsprachenunterrichts) ausfüllen lassen können.

In internationalen Gruppen erstellen sie eine Präsentation, in der sie die im Fragebogen gesammelten Antworten zusammenstellen und visualisieren. Die Präsentation kann beispielsweise über **Genially** oder **PowerPoint** erstellt werden.

### 8. ABSCHLUSSEVALUATION

Die Abschlussevaluation greift Aspekte aus der Anfangsevaluation auf und zeigt auf, welche Fortschritte die Lernenden durch das Projekt gemacht haben. Auch hier kann der Fragebogen (siehe Zusatzmaterialien) über **Google Forms** mit den Schülerinnen und Schülern geteilt werden. Gemeinsam werden die Ergebnisse besprochen und mit den Antworten des ersten Fragebogens verglichen. So können Erfolge und Projektergebnisse gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern festgehalten und gefeiert werden.



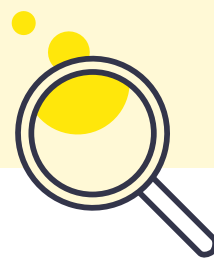
Alle Zusatzmaterialien zu diesem Projektkit können Sie hier als PDF herunterladen.

## Evaluierung

In diesem Projekt sind eine Anfangs-, Zwischen- sowie eine Abschlussevaluation fester Bestandteil des Projektablaufs. Durch die Anfangsevaluation erhalten sowohl die Lehrkräfte als auch die Schülerinnen und Schüler einen Überblick über die eigenen Erfahrungen mit digitalen Unterrichtswerkzeugen und das Interesse am Projekt. Der Fragebogen wird außerdem genutzt, um inhaltlich in das Thema Inspiration einzusteigen.

Die Zwischenevaluation dient insbesondere der Selbstreflexion der Schülerinnen und Schüler. Hier geben sie an, inwieweit sie an den bisherigen Projektschritten mitgearbeitet haben.

Die Abschlussevaluation nimmt noch einmal Bezug auf die Anfangsevaluation und macht die Fortschritte der Lernenden durch die Projektarbeit deutlich.



## Fortsetzung

Als Erweiterung des Projekts sind Interviews denkbar, die die Schülerinnen und Schüler auf Spanisch (bzw. in einer anderen Fremdsprache) zum Thema »Inspiration« mit Personen führen, die nicht am Projekt beteiligt sind. Die Ergebnisse und Erkenntnisse könnten anschließend in den internationalen Kleingruppen besprochen werden und für die anderen Gruppen in Form einer Präsentation aufbereitet werden.

**HERAUSGEBER**  
Pädagogischer Austauschdienst (PAD) des Sekretariats der Kultusministerkonferenz – Nationale Agentur Erasmus+ Schulbildung

Graurheindorfer Straße 157  
53117 Bonn

☎ 0800-389 466 464  
✉ [etwinning@kmk.org](mailto:etwinning@kmk.org)  
🌐 [erasmusplus.schule/etwinning](http://erasmusplus.schule/etwinning)

Die Veröffentlichung über dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Herausgeber.

Die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.



Folgen Sie uns

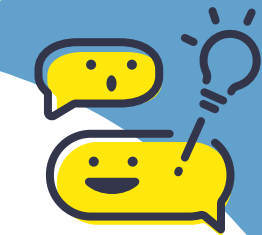
📘 [eTwinningGermany](#)  
📷 [@kmpad](#)

[erasmusplus.schule](http://erasmusplus.schule)

Gestaltung: DITHO Design, Köln

# ERASMUS+ Schule

PROJEKTKIT



## Un mundo de inspiraciones

**DARUM GEHT ES**

In diesem Projekt können sich Schülerinnen und Schüler der Altersklasse 16 bis 20 Jahre mit dem Thema »Inspiration« beschäftigen. Wer oder was inspiriert mich? Auf diese knappe Frage lässt sich ausführlich, fantasievoll und originell antworten. Denn inspirierend kann fast alles sein. Der Austausch über diese Frage ist nicht nur inhaltlich bereichernd, sondern bietet auch authentische Kommunikationsanlässe und hilft so dabei, die Fremdsprachenkenntnisse zu erweitern.



**SCHLÜSSELKOMPETENZEN**  
Sprachkompetenz, Medienkompetenz, interkulturelle Kompetenz, Methodenkompetenz



**AUTORIN**  
Lisa Gutzmann,  
Berufliche Schule Ahrensburg  
(Schleswig-Holstein)



16–20 Jahre



Spanisch  
(oder eine andere Fremdsprache)



Spanisch  
(oder andere Fremdsprachenfächer)



6 Monate





## Projektbeschreibung

Dieses spanischsprachige Projekt dreht sich um das Thema »Inspiration« und soll die Schülerinnen und Schüler anregen, über ihre Inspirationsquellen nachzudenken. Sind es Personen, Bücher, bestimmte Orte oder ist es etwas ganz anderes? Im Austausch mit europäischen Partnerklassen teilen sie Informationen zu den Dingen oder Personen, die sie inspirieren, und verfassen inspirierende Geschichten. Die vorgeschlagenen Aktivitäten zielen darauf ab, dass die Schülerinnen und Schüler die spanische Sprache als Kommunikationsmittel verwenden, kollaborativ zusammenarbeiten und ihre Kreativität und Fähigkeit zum selbstständigen Arbeiten weiterentwickeln. Das Projekt kann auch in einer anderen Sprache durchgeführt werden.

### EINGESetzte WERKZEUGE

- TwinSpace-Tools
- Google Docs
- [Padlet](#)
- [Canva](#)
- [Genially](#)
- Google Forms
- [Quizizz](#)
- [Book Creator](#)
- PowerPoint
- [Bitmoji](#)
- [Framapad](#)
- [Adobe Express](#)

## Pädagogische Ziele

- Durch authentische Kommunikationsanlässe trainieren die Schülerinnen und Schüler ihre Fremdsprachenkompetenz. Im Verlauf des Projekts steigt die Motivation, vorhandene Fremdsprachenkenntnisse aktiv einzusetzen. Damit steigt auch die Motivation, die benötigten Fremdsprachenkenntnisse zu erlernen und sich mit der Fremdsprache auseinanderzusetzen.
- Die Jugendlichen lernen die spanische Sprache als Mittel zur Kommunikation zwischen Menschen unterschiedlicher Herkunft schätzen und entwickeln ein Verständnis für eine andere Kultur. Gleichzeitig werden sie für Diskriminierungen sowie sprachliche und kulturelle Stereotype sensibilisiert.
- Die Schülerinnen und Schüler trainieren ihre Methodenkompetenz, indem sie Informationen zu Personen, Orten oder Dingen recherchieren, auswählen und in geeigneter Form präsentieren.
- Sie werden dazu ermutigt, in (internationalen) Teams zusammenzuarbeiten und gemeinsam mit den Partnerinnen und Partnern Entscheidungen zu treffen und Ergebnisse zu dokumentieren.

## Ablauf

### 1. PLANUNG UND VORBEREITUNG

Die beteiligten Lehrkräfte tauschen sich über ein gemeinsam bearbeitetes **Google-Docs**-Dokument aus und erarbeiten den Projektplan. Ggf. können diese Absprachen durch eine Videokonferenz ergänzt werden. Eine Person aus dem Projektteam meldet das Projekt auf der eTwinning-Plattform an.

Die Lehrkräfte holen das Einverständnis der Eltern bzw. der volljährigen Schülerinnen und Schüler ein, diese auf der Plattform anmelden zu dürfen. Anschließend werden alle Beteiligten im TwinSpace registriert. Die Netiquette-Regeln werden im Unterricht mit den Schülerinnen und Schülern besprochen und anschließend im TwinSpace hochgeladen. Auf der Schulhomepage kann über den Start des Projekts und die Ziele berichtet werden.

Mithilfe eines Fragebogens in **Google Forms** (siehe Zusatzmaterialien) wird zu Beginn des Projekts erhoben, wie die Schülerinnen und Schüler ihre digitalen Kompetenzen einschätzen, welche Erwartungen sie an das Projekt haben und welche Assoziationen mit dem Projektthema bestehen. Im Verlauf des Projekts kann dann immer wieder auf die Ergebnisse Bezug genommen werden.

### 2. KENNENLERNEN UND LOGOGESTALTUNG

Alle Schülerinnen und Schüler verfassen einen kurzen Text über sich selbst und erstellen einen passenden Avatar (z. B. mit **Bitmoji**), der auch als Profilbild im TwinSpace genutzt werden kann. Die Beschreibungen werden anschließend im persönlichen Profil hochgeladen. Durch die Erstellung des Avatars werden die Lernenden nicht nur kreativ, sondern diese Aufgabe bietet auch Gelegenheit, Datenschutz- und Urheberrechtsfragen zu thematisieren sowie über die Bedeutung des digitalen Fußabdrucks im Internet und die damit einhergehende soziale Verantwortung nachzudenken.

Anschließend nehmen die Schülerinnen und Schüler zum ersten Mal Kontakt zu den Partnerklassen auf. Sie befragen sich gegenseitig zu den hochgeladenen Informationen, finden Gemeinsamkeiten und lernen sich so näher kennen.

Auch die teilnehmenden Lehrkräfte stellen sich in einem Dokument vor. Gerne kann bei der Vorstellung bereits ein inspirierendes Zitat eingebunden werden.

Danach erstellen alle Lernenden einen Logo-Vorschlag, der das Projekt repräsentieren soll. Das Logo muss den Titel des Projekts, ein Bild oder eine Zeichnung sowie einen Hinweis auf die teilnehmenden Länder enthalten. Es kann von Hand gezeichnet oder mit einer digitalen Anwendung erstellt werden. Jede Schule wählt anschließend ein Logo, das in die Endauswahl zur Abstimmung unter allen Teilnehmenden kommt.

### 3. DIE BEDEUTUNG VON INSPIRATION

Nun werden gemischte Teams mit Lernenden aus jeder Schule gebildet. In diesen internationalen Gruppen erstellen die Schülerinnen und Schüler Wortwolken zum Begriff Inspiration. Dazu muss jedes Team eine Liste mit zehn Wörtern erstellen. Diese müssen in einem gemeinsamen Dokument festgehalten werden, z. B. mithilfe von Tools wie **Framapad**. Jede Gruppe verlinkt ihr Dokument außerdem im TwinSpace. In einem zweiten Schritt einigt sich jede Gruppe auf Form und Farbe ihrer Wortwolke und erstellt diese auf wordart.com. Die Wortwolken werden im TwinSpace gepostet. Die anschließende Diskussion erfolgt direkt im TwinSpace oder auf einem **Padlet**. Leitfragen können sein:

- Was inspiriert mich?
- Warum brauchen wir Inspiration in unserem Leben?

In den gleichen internationalen Gruppen suchen die Schülerinnen und Schüler dann Zitate heraus, die sie inspirieren (z. B. von Persönlichkeiten, die sie bewundern). Anschließend stimmen sie ab und küren so das für sie inspirierendste Zitat. Hier zwei Beispiele:

»**Me inspiro en lo cotidiano, en algo simple, que se ve a la vista.**«  
(»Mich inspiriert das Alltägliche, etwas Einfaches, das man auf den ersten Blick sieht.« – SHAKIRA)

»**De la quietud nace la inspiración y del movimiento surge la creatividad.**«  
(»Inspiration entsteht aus Stille und Kreativität entsteht aus Bewegung.« – ISABEL ALLENDE)

### 4. INSPIRIERENDE PERSONEN

Die Schüler und Schülerinnen beantworten über das **Quizizz**-Tool Fragen zum Thema »Inspirierende Personen« (siehe Zusatzmaterialien). Es wird z. B. erfragt, welche Art von Personen die Schülerinnen und Schüler inspirieren. Sind es eher Personen aus der Politik, aus Film und Theater, aus der Musikszene, aus dem Sport oder beispielsweise Familienmitglieder? Zudem geben sie an, inwieweit sie denken, dass Menschen in ihrem Handeln von anderen beeinflusst werden können, und woran das liegen könnte. Die Antworten der Lernenden werden von den Lehrkräften in einer Infografik aufbereitet. Dadurch erhalten die Schülerinnen und Schüler einen Einblick in die Antworten ihrer Projektpartnerinnen und -partner und können diese im TwinSpace kommentieren.

Die Schülerinnen und Schüler erstellen in **Adobe Express** Videos über reale Personen oder fiktive Figuren, die sie am meisten inspirieren. Dafür tragen sie die wichtigsten Informationen über die Personen oder Figuren zusammen und veranschaulichen in dem Video ihre Rechercheergebnisse (z. B. persönliche Daten, Erfolge, Gründe, warum die Person als inspirierend gesehen wird). Je höher das Sprachniveau der Schülerinnen und Schüler, desto genauer kann die Person vorgestellt werden. Das Video kann mit Musik hinterlegt werden und sowohl eingesprochenen Text als auch eingblendete Texte enthalten.

### 5. ZWISCHENEVALUATION

In einer Zwischenevaluation geben die Schülerinnen und Schüler an, inwieweit sie an den bis dahin durchgeführten Projektschritten partizipiert haben. Für jede einzelne Projektaktivität geben sie an, wie sie ihre Beteiligung einschätzen. Eine Tabelle mit Selbstbeschreibungen (siehe Zusatzmaterialien) hilft bei der Bewertung des eigenen Engagements. Die Abfrage ist anonym und wird von den Lehrkräften ausgewertet. Die Ergebnisse werden in einer Präsentation zusammengefasst und mit den Schülerinnen und Schülern geteilt.

Sollte es zeitliche Überschneidungen des Fremdsprachenunterrichts in den einzelnen Ländern geben, kann eine Videokonferenz innerhalb der Schulzeit stattfinden. Alternativ kann ein Abend ausgewählt werden, an dem sich alle online treffen. Im Rahmen dieser Videokonferenz können zum einen die Ergebnisse der Zwischenevaluation vorgestellt werden, die Lernenden sollen jedoch auch Gelegenheit haben, sich durch das virtuelle Treffen noch besser kennenzulernen. Dazu kann es sinnvoll sein, Kleingruppen zu bilden und den Austausch jeweils von einer Lehrkraft begleiten zu lassen.

El viaje más largo comienza...

### 6. INSPIRIERENDE GESCHICHTEN

»**El viaje más largo comienza con un solo paso.**«  
(»Jede Reise beginnt mit dem ersten Schritt.«  
– Chinesisches Sprichwort)

Die Schülerinnen und Schüler suchen in den internationalen Teams nach Informationen über inspirierende (Lebens-)Geschichten, die mit ihrer Stadt oder ihrem Land verknüpft sind und sammeln ihre Rechercheergebnisse in einem **Padlet**. Anschließend schreiben sie auf der Grundlage dieser Informationen kurze inspirierende Geschichten, die dann in einem E-Book (z. B. mit **Book Creator**) veröffentlicht werden.

Nun lesen die Schülerinnen und Schüler die Geschichten der anderen Gruppen und kommentieren diese. Dazu kann ein Thread im TwinSpace eröffnet werden. Um die Lernenden zu unterstützen, können folgende Fragen als Anregung vorgegeben werden:

- Welche Geschichte hat eure Aufmerksamkeit am meisten erregt?
- Was fandet ihr an dieser Geschichte besonders motivierend, beeindruckend oder originell?
- Welche Geschichte hat euch am meisten überrascht?
- Welche Werte stehen eurer Meinung nach hinter einem vorbildlichen Leben?
- Gibt es wiederkehrende Motive in den Geschichten der verschiedenen Gruppen?
- Was hat euch die Arbeit mit inspirierenden Geschichten in deiner Stadt oder deinem Land gebracht?
- Welche Erkenntnisse (Ratschläge oder Ideen) nehmt ihr für eure Zukunft mit?

... con un solo paso.