

Evaluierung



Die Schülerinnen und Schüler haben ihr Feedback zu den Modulen im Verlauf des Projekts über die passenden Threads im Forum mitgeteilt.

Die gemeinsame Evaluation des Projekts aller Partner erfolgt getrennt nach Lehrkräften und Schülerinnen und Schülern über **Google Forms**. Die Evaluationsbögen sind Teil des Zusatzmaterials.



Fortsetzung

Es ist denkbar, die erschaffenen Superhelden in einem anderen thematischen Zusammenhang erneut auf eine Mission zu schicken oder sie als Ausgangspunkt für eine Erweiterung der Superhelden- und Superheldinnen-Familie zu nutzen. Die Schülerinnen und Schüler hatten beispielsweise die Idee, zugehörige Tiere mit Superkräften zu entwerfen. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt.

Gleichzeitig könnte man die erstellten Geschichten in Anlehnung an das Improvisationsspiel **Mad libs** umschreiben lassen, indem man einzelne Wörter streicht und ersetzen lässt. So würden sich komplett neue Geschichten ergeben und den Schülerinnen und Schülern würde deutlich, dass es oftmals nur einige wenige Wörter braucht, um einen vollständig neuen Sinnzusammenhang zu erstellen. So würden sie auf eine kreative Art und Weise für den allgemeinen Sprachgebrauch sensibilisiert.

Eine andere Idee, das Projekt weiterzuführen, ist, die erstellten Geschichten in Form von Comics darzustellen, ein Format, das motivierend für die Schülerinnen und Schüler ist und sowohl die Lesekompetenz als auch die Kreativität fördert.

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

Graurheindorfer Straße 157
53117 Bonn

☎ 0800-389 466 464
✉ etwinning@kmk.org
🌐 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

f [eTwinningGermany](#)
@ [@kmpad](#)
in [pädagogischer-austauschdienst](#)

erasmusplus.schule

Gestaltung: DITHO Design, Köln

ERASMUS+ Schule

PROJEKTKIT



Superheroes

DARUM GEHT ES

Schülerinnen und Schüler aus verschiedenen Ländern erschaffen in Teams Superhelden zum Thema »Wohlbefinden in der Schule«. Sie beschreiben deren Aussehen, Fähigkeiten und Geschichte für die anderen Teams und trainieren so auf kreative Weise den Gebrauch der Fremdsprache.



SCHLÜSSELKOMPETENZEN
Lesen- und Hörverstehen (rezeptiv), Sprechen und Schreiben (produktiv), Medienkompetenz, Kommunikation, Kollaboration, Kreativität



AUTORINNEN
Tanja Burkhardt,
Cristina Vazzano



11–13 Jahre



Englisch



Englisch (oder eine andere Fremdsprache), DaZ, Kunst



5 Monate



Projektbeschreibung

Das Projekt »Superheroes« fördert die Zusammenarbeit sowie die Anwendung der Fremdsprache durch eine Vielzahl kreativer Aktivitäten, bei denen Schülerinnen und Schüler eingeladen werden, das Reich verschiedener Superhelden zu erkunden und gemeinsam mit ihren Partnern einzigartige Charaktere zu erschaffen.

Jedes Schülerteam trägt zum Projekt bei, indem es einen Superhelden oder eine Superheldin mit Bezug zum Oberthema »Wohlbefinden in der Schule« entwirft, das Aussehen gestaltet sowie besondere Fähigkeiten definiert. Die Partnerteams entwickeln eine detaillierte Beschreibung ihrer Heldin bzw. ihres Helden und denken sich eine passende Hintergrundgeschichte aus. Das Projekt ist auch ohne den konkreten Bezug zu diesem Thema oder mit einem anderen Oberthema denkbar.

Anschließend schreiben die Kinder kurze, zum Oberthema passende Geschichten, in denen alle Superhelden zusammentreffen, und erstellen digitale Quizspiele sowie Belohnungen und Teilnahmezertifikate für die anderen Teams.

Die Gestaltung des Projekts bietet den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, die Fremdsprache in allen curricular festgeschriebenen Kompetenzbereichen anzuwenden und weiterzuentwickeln. Darüber hinaus lässt es sich auch den Zielen drei und vier für nachhaltige Entwicklung der Vereinten Nationen zuordnen (»Gesundheit und Wohlergehen« sowie »Hochwertige Bildung«).



EINGESETZTE WERKZEUGE

- [Canva](#)
- [Genially](#)
- [Keynote](#)
- [Mindmeister](#)
- [Vocaroo](#)
- [Padlet](#)
- [Wordwall](#)
- [Kahoot](#)
- [Google Forms](#)

So kann das kollaborative Padlet aussehen:



Pädagogische Ziele

- Förderung der Kreativität, indem Superheldinnen und -helden sowie deren Geschichten erfunden und erzählt werden
- Erhöhung des Bewusstseins für die Bedeutung von Mut, Freundschaft und der Kraft der Resilienz
- Sicherheit beim Äußern der eigenen Meinung gewinnen
- Motivation zum Fremdsprachenlernen
- Ausbau sozialer und interkultureller Kompetenzen durch die Zusammenarbeit mit Partnerteams
- Förderung von Hörverständnis und Sprachkompetenz



Ablauf

1. PLANUNG UND VORBEREITUNG

Die beteiligten Lehrkräfte stimmen zunächst den zeitlichen Rahmen ab. Dann wird ein Arbeitsplan (siehe Zusatzmaterial) in Tabellenform erstellt, der die Aktivitäten, Zeiträume und Teamzuweisungen übersichtlich darstellt. Die Einteilung aller beteiligten Schülerinnen und Schüler in Teams wird von den koordinierenden Lehrkräften vorgenommen. Größe und Zusammensetzung der Teams können dabei an die Bedürfnisse der Gruppe angepasst werden. Bei den einzelnen Projektaktivitäten arbeiten meist zwei Teams enger zusammen. Diese Tandems werden für jede Aktivität neu zusammengestellt.

Das Erstellen einer »Teams and tools«-Seite im TwinSpace mit einer Tabelle, die eine Übersicht der beteiligten Teams, das Alter der Schülerinnen und Schüler, die beteiligten Lehrkräfte und die verwendeten digitalen Werkzeuge darstellt, ist empfehlenswert. Diese Übersicht kann während des Projekts fortlaufend ergänzt werden. Zudem kann eine weitere Seite mit dem Namen »Work in progress« im TwinSpace angelegt werden. Dort können Unterseiten für die Länderteams erstellt werden, auf denen der Arbeits- und Projektfortschritt innerhalb der Klasse dokumentiert werden kann.

Schließlich holen die Lehrkräfte das Einverständnis der Eltern zur Anmeldung auf der European School Education Platform und zur Arbeit im TwinSpace ein. Anschließend können die beteiligten Schülerinnen und Schüler registriert werden.

2. NETIQUETTE UND KENNENLERNEN

- RISE OF THE SUPER IDENTITIES

Zu Beginn des Projekts werden zunächst die allgemeinen Netiquette-Regeln besprochen und anschließend in einer gemeinsamen Mindmap via **Mindmeister** gesammelt. Dazu trägt jedes Projektteam eine bestimmte Anzahl an Regeln bei. Die Schülerinnen und Schüler erfahren bereits hier die Wichtigkeit gegenseitiger Rücksichtnahme und Aufmerksamkeit in der Zusammenarbeit. Das genaue Lesen der bereits bereitgestellten Regeln der anderen Teams und die Vermeidung von Doppelungen sind gute Beispiele dafür.

Um die Partner besser kennenzulernen, sammelt jedes Team Ideen, wie das eigene Land, die Heimatstadt und die Schule vorgestellt werden können. Die Vorstellungen werden dann auf einer weiteren Seite im TwinSpace zusammengetragen.

Anschließend gestaltet jedes Projektmitglied mithilfe von **Keynote** eine Folie, auf der festgehalten wird, wann er oder sie sich in der Schule besonders gut oder schlecht fühlt und wer der persönliche Superheld ist und warum. Dabei kann es sich um eine reale Person oder um einen fiktionalen Charakter handeln. Für die Erstellung dieser Folie kann den Schülerinnen und Schülern ein Grundgerüst zur Orientierung (siehe Zusatzmaterial) an die Hand gegeben werden.

3. CHARAKTERE ERFINDEN

- DESIGNING LEGENDS

Jedes Team entwirft nun seinen neuen Superhelden. Dazu gehört die Auswahl des Namens sowie die Definition von Superkräften und Schwächen. Das Oberthema »Wohlbefinden in der Schule« sollte dabei berücksichtigt werden.

Anschließend werden Ganzkörper-Handzeichnung des Helden bzw. der Heldin einschließlich Kostüm, Accessoires, Symbolen und Emblemen angefertigt. Die Klasse

stimmt anschließend über den am besten gelungenen Charakter ab, der dann auf dem **Padlet** den anderen Teams präsentiert wird.

Das jeweils zugeordnete Partnerteam fertigt eine detaillierte Beschreibung des Helden bzw. der Heldin an (körperliche Merkmale, Kostüme, Accessoires, Symbole und Embleme) basierend auf der Zeichnung des Teams, das den Charakter erdacht hat, und veröffentlicht diese auf dem gemeinsamen **Padlet**.

4. GESCHICHTEN SCHREIBEN

- UNMASKING THE HEROES

Die für dieses Modul zugewiesenen Partnerteams verfassen eine möglichst genaue und kreative Hintergrundgeschichte über die geheime Identität des entsprechenden Superhelden bzw. der entsprechenden Superheldin. Ein besonderes Augenmerk soll hierbei auf die Beschreibung der Persönlichkeitsmerkmale und Charaktereigenschaften sowie der Art und Weise, wie der Held/die Heldin Superkräfte erlangt hat und warum er/sie Superhelden wurden, gelegt werden.

5. SPRECHKOMPETENZ AUSBAUEN

- ECHOES OF HEROISM

Die Schülerinnen und Schüler nehmen die im Schritt zuvor erdachte Geschichte eines Partnerteams als Audiodatei in MP3-Format auf und teilen sie auf dem **Padlet**. Bei der Aufnahme sollte unbedingt darauf geachtet werden, dass die Einsprechenden deutlich zu verstehen sind. Als Tool bietet sich hier die Website **Vocaroo.com** an, da dort nach der Aufnahme direkt eine MP3-Datei heruntergeladen werden kann.

My superhero is...

6. HÖR- UND LESEVERSTEHEN TRAINIEREN

- UNRAVEL THE HEROIC ENIGMA

Alle Teams erstellen auf der Grundlage aller mittlerweile kennengelernten Superhelden und Superheldinnen eine unterhaltsame Geschichte und ein zugehöriges, digitales Spiel oder Quiz (zum Beispiel mit **Kahoot**, **Genially** oder **Wordwall**), in dem alle Charaktere/Figuren eine Rolle spielen. Das Arbeitsblatt »Writing a Story« (Zusatzmaterial) kann die Schülerinnen und Schüler beim Schreiben der Geschichte unterstützen. Beides wird auf dem **Padlet** geteilt. Die Teams sollten unbedingt das Alter der Schülerinnen und Schüler im Partnerteam berücksichtigen und sicherstellen, dass die Geschichte gut zu verstehen und für das Englischniveau der Partner geeignet ist. Darüber hinaus soll das Oberthema »Wohlbefinden in der Schule« berücksichtigt werden.

Danach designen die Schülerinnen und Schüler mithilfe von **Canva** Zertifikate für die Teilnahme an den Quizspielen. Diese sorgen für eine erhöhte Motivation beim Lesen bzw. Hören der Geschichten und Lösen der dazugehörigen Rätsel. Danach lesen oder hören die Teams die Geschichten – je nach Vorlieben der jeweiligen Schülerinnen und Schüler – und Lösen die digitalen Rätsel.



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