

Aktivitäten für Online-Begegnungen



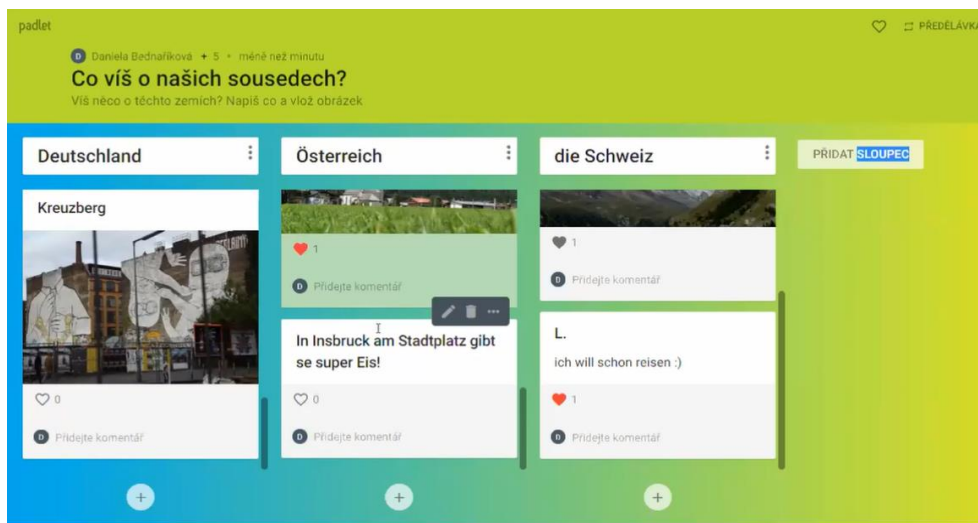
Tandem

Koordinierungszentrum
Deutsch-Tschechischer
Jugendaustausch

Koordináční centrum
česko-německých
výměn mládeže

Padlet

- Einsatzzweck: Im Rahmen von Jugend- und Schüler_innen-austausch oder im Rahmen des Online-Fremdsprachenunterrichts, <https://de.padlet.com/>
- Padlet funktioniert als Online-Pinnwand, die per Bildschirmfreigabe in eine Videokonferenz übertragen werden kann. Hier können Dateien (Texte, Bilder, Musik, Videos) eingefügt werden, die von der Zielgruppe weiterverarbeitet werden, z.B. im Rahmen eines Quiz, einer Mindmap oder weiteren Möglichkeiten.
- "Fertige" Pinnwände können gespeichert (max. 3 Pinnwände pro Padlet-Benutzerkonto) oder gelöscht werden. Es gibt die Berechtigungsstufen Ansicht, Reaktion, Bearbeitung.
- Vorteil: Funktioniert geräteübergreifend auf stationären und mobilen Endgeräten.



Bilder und Emotionen

- Zielgruppe: fortgeschrittene Fremdsprachenlerner_innen
- Mittels Bildschirmübertragung zeigt man drei Bilder (z.B. aus dem Brettspiel "Dixit"). Die Jugendlichen wählen sich jeweils ein Bild aus und beschreiben auf dessen Grundlage, wie sie sich gerade fühlen (z.B. auch im Hinblick auf die gegenwärtige Situation mit dem Coronavirus)
- Abwandlung: Man zeigt Bilder mit verschiedenen Grundstimmungen (glücklich, melancholisch, etc.). Die Jugendlichen



wählen sich jeweils ein Bild aus und erklären, warum sie sich für das entsprechende Bild entschieden haben.

Reporter_in

- Zielgruppe: Für Online-Begegnungen und Fremdsprachenlernende
- Die Jugendlichen berichten wie Reporter_innen, was gerade im Nachbarland passiert: beispielsweise entweder mit Texten oder bei geringeren Sprachkenntnissen in Form von Bildern und Hashtags.
- Wichtig ist hierbei, dass die Person, die berichtet, den anderen Jugendlichen die Materialien zur Verfügung stellen kann, beispielsweise durch einen Online-Blog oder durch Plattformen wie Instagram.
- Abwandlung: Die Jugendlichen beschreiben ihre Situation: beispielsweise was sie machen, wie viele Hausaufgaben zu erledigen sind, wie sie die Coronakrise meistern etc.

Hashtag und Instagram

- Zielgruppe: Fremdsprachenlerner_innen, die Soziale Netzwerke bedienen können. In abgewandelter Form auch für Jugendliche im Rahmen von Online-Begegnungen
- man erstellt einen Instagram-Account, auf dem jede Woche mit der Nutzung eines Hashtags eine neue Frage gestellt wird, auf die die Zielgruppe antworten soll, beispielsweise *“Wo warst du schon in Deutschland/Tschechien?”*, *“Welche Firmen in Deutschland/Tschechien kennst du?”*. Alternativ kann man einen *“Wettbewerb”* durchführen: *“Suche auf der Karte von Deutschland/Tschechien den Ort mit dem lustigsten Namen”*. Die Zielgruppe reagiert auf den Beitrag unter der Verwendung des Hashtags.

Interview

- Zielgruppe: Jugendliche und Schüler_innen von Partnerorganisationen bzw. -schulen, die sich bereits begegnet sind bzw. bereits miteinander gearbeitet haben
- Ziel: Interesse für das Nachbarland wecken/aufrecht erhalten/ausbauen



- Die Zielgruppe führt in binationalen Zweiergruppen Interviews zur aktuellen Lage durch, z.B. wie man die Freizeit in Zeiten des Coronavirus verbringt, was man neues gelernt hat, ob man in seinem Umfeld von irgendeinem spannenden Projekt gehört hat etc.)
- Kommunikationssprache: Englisch oder Deutsch, bei vorhandenen Sprachkenntnissen auch Tschechisch
- In Videokonferenzen können hierfür Kleingruppen gebildet werden, in denen die Pärchen die Interviews durchführen können.
- Vorbereitung: Pärchenbildung, Rollenverteilung (Wer fragt? Wer antwortet? Werden nach der Durchführung die Rollen getauscht und der Vorgang wiederholt?)
- Abwandlung: Durchführung mittels Sprachnachrichten über mobile Endgeräte.

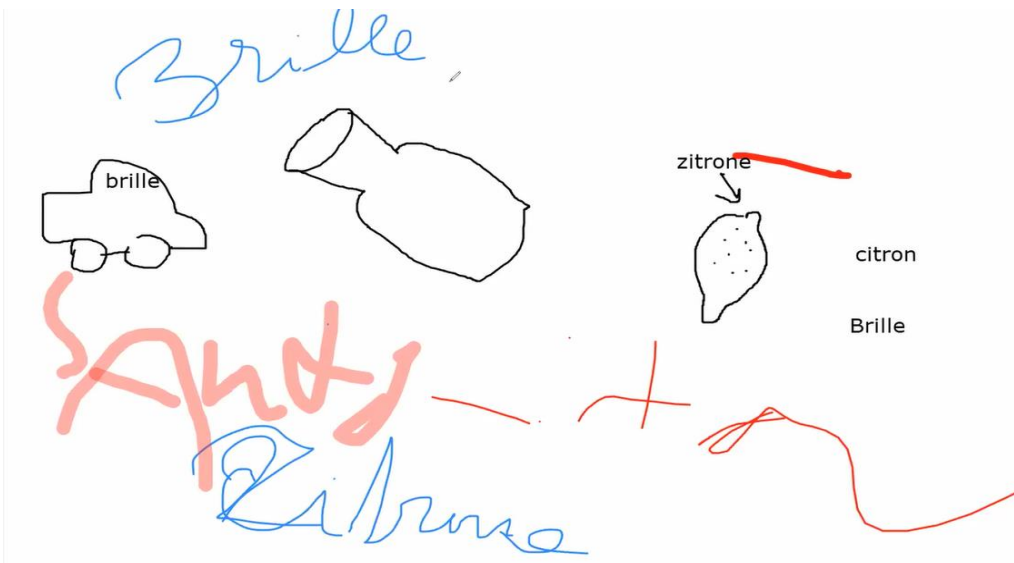
Video-Kette / Video-Challenges

- Zielgruppe: Gruppen mit Teilnehmer_innen, die sich bereits kennen; für Fremdsprachenunterricht
- Die Jugendlichen stellen sich gegenseitig Aufgaben, die in Form eines circa 10-sekündigen (lustigen) Videos gelöst werden. Fragen können dabei sein: *“Wie verbringst du deine Freizeit?”*, *“Wie unterhältst du dich mit anderen Jugendlichen?”*, *“Zeige eine Aktivität, die du in der jetzigen Zeit machst!”*. Anschließend wird das Wort übergeben *“Und wie machst du das so, [nächste Person]?”*. Schließlich ergibt sich eine Videokette (nach dem Prinzip von Online-Challenges)
- Wichtig ist der Hinweis an die Teilnehmer_innen, auf ihre Privatsphäre zu achten (private Umgebung, vertrauliches etc.). Hilfreich wäre es, die Videos in einem geschlossenen virtuellen Raum zu speichern, zum dem nur die Teilnehmer_innen Zugriff haben.

Bilder malen

- Ziel: Kennenlernen von ähnlichen Wörtern in beiden Sprachen
- Zielgruppe: Für einsprachige und binationale Gruppen
- Gemalt wird über ein Whiteboard. Es sollte von Seiten der Software möglich sein, zu malen oder zu schreiben. Ebenso sollte eine Chat-Funktion vorhanden sein.

- Der_die Moderator_in malt Germanismen, die Teilnehmer_innen müssen erraten, welches Wort gemeint ist. Die Antworten werden in der Nachbarsprache in den Chat eingegeben. Alternativ können Lösungsvorschläge auf Papier geschrieben und in die Kamera gehalten werden.
- Für mobile Endgeräte wird diese Aktivität nicht empfohlen, da das Malen/Tippen auf dem Bildschirm mit dem Finger zwar möglich, aber schwieriger als mit Maus oder Tastatur ist.
- Abwandlungen:
 - Ermöglichung, dass alle Teilnehmer_innen gemeinsam auf dem Whiteboard malen können. Zur Unterscheidung der Teilnehmer_innen kann man hierbei interaktive Pfeile mit dem Namen des_der Teilnehmer_in nutzen
 - Gemeinsame Gestaltung eines Plakats - jede_r Teilnehmer_in malt bzw. schreibt seinen_ihren Germanismus.
 - Aufgabenstellung: "Wie war dein Tag? Beschreibe es in einem Bild."



Soziometrie

- Ziel: Kennenlernen der Teilnehmer_innen, Meinungen herausfinden
- Einsatzzweck: Bei Online-Begegnungen als Kennenlernaktivität oder Feedbackmethode
- Das virtuelle Whiteboard wird in zwei Hälften aufgeteilt. Die eine Hälfte bekommt die Überschrift "JA"/"ANO", die andere

Hälfte "NEIN"/"NE". Die Teilnehmer_innen schreiben ihren Namen in die jeweilige Spalte.

- Beispielhafte Fragestellungen: "Hast du Geschwister?", "Spielst du ein Musikinstrument?", "Hast du ein Haustier?", "Hat dir die Aktivität gefallen?", "Hast du etwas neues gelernt?"
- Abwandlungen:
 - o Nutzung der App "Mentimeter"
 - o Beschreibung eines Statements, z.B. "Ich mag Ananas". Die Teilnehmer_innen können Ihre Zustimmung auf dem Whiteboard äußern.



Vorstellung von Gegenständen: "Das ist..."

- Ziel: Vokabeltraining
- Vorbereitung: Der_die Moderator_in (ver)gibt den Teilnehmer_innen Nummern. Jede_r Teilnehmer_in schreibt diese Nummer vor seinen Namen. Alternativ kann der_die Moderator_in dies aber auch selbst vornehmen.

- Jede_r Teilnehmer_in nimmt einen Gegenstand. Der_die erste Teilnehmer_in nennt den Gegenstand und benennt diesen, z.B. "Das ist eine Flasche", "To je flaška/láhev". Als nächste ist die Person mit der nächsthöheren Zahl an der Reihe.



Alphabetische Reihenfolge

- Ziel: Zusammenarbeit
- Einsatzzweck: Online-Begegnungen
- Aufgabe: Jede_r Teilnehmer_in muss seinen Namen sagen. Die Namen müssen dabei in alphabetischer Reihenfolge genannt werden
- Hierbei können Regeln aufgestellt werden, z.B. Dürfen sich alle vor der "offiziellen" Reihung absprechen oder ist nur eine nonverbale Kommunikation erlaubt?
- Abwandlungen: z.B. sortierung nach Alter, Entfernung zwischen Wohnort und Grenze etc.

Pantomime

- Ziel: Vokabeln, Germanismen trainieren
- Einsatzzweck: Für Online-Begegnungen oder einsprachige Gruppen
- Jede_r Teilnehmer_in vermittelt durch Pantomime einen Germanismus, die anderen Teilnehmer_innen müssen diesen erraten.
- Die Lösung kann je nach Regel per Zwischenruf, per Chat oder auf Papier festgehalten werden. Es ist auch möglich, dass die Lösungen erst gleichzeitig am Schluss präsentiert werden.



- Abwandlung: Sind die Sprachkenntnisse niedriger, kann der_die Moderator_in über den privaten Chat ein Wort zuteilen bzw. wenn nötig erklären.

Toiletten-ABC

- Einsatzzweck: Für Online-Begegnungen und einsprachige Gruppen
- Die Teilnehmer_innen suchen nach Gegenständen für jeden einzelnen Buchstaben des Alphabets. Jede_r spielt für sich alleine oder in Gruppen. Der Gegenstand wird anschließend in die Kamera gehalten und somit allen gezeigt.
- Abwandlungen:
 - Der_die Moderator_in gibt einen Gegenstand vor, z.B. "Holt einen Kübel/Eimer!". Wer am schnellsten ist, gibt den nächsten Gegenstand vor.
 - Ein_e Teilnehmer_in singt das Alphabet, eine zweite Person sagt "Stopp!". Jede_r Teilnehmer_in, der_die einen Gegenstand, dessen Bezeichnung (in der Zielsprache!) mit dem richtigen Anfangsbuchstaben beginnt, erhält einen Punkt. Die Kontrolle erfolgt durch den_die Moderator_in. Die Punkte können beispielsweise durch die Umbenennungsfunktion der Software neben den Namen geschrieben werden.

Germanismen, Internationalismen

- Einsatzzweck: für Begegnungen und einsprachige Gruppen
- Die Teilnehmer_innen überlegen sich einen Germanismus oder Internationalismus und benennen sich danach um, z.B. "Auto", "Schokolade", "Banane", "flaška", "taška". Gleichzeitig achtet man darauf, welche Wörter die anderen Teilnehmer_innen gewählt haben. Anschließend versucht man so schnell wie möglich, einen Gegenstand, den ein_e andere_r Teilnehmer_in gewählt hat, vor die Kamera zu halten. Am Ende wird je nach Regeln und Zielen ausgewertet, z.B. welche Gegen-

stände wurden am häufigsten ausgewählt und gezeigt? Welche Gegenstände wurde am schnellsten vor die Kamera gehalten?



Name - Geste

- Ziel: Kennenlernen
- Einsatzzweck: Online-Begegnung
- Die Teilnehmer_innen stellen sich mit ihren jeweiligen Namen und einer Geste vor, die anderen wiederholen das. z.B. Pauline sagt: "Ich bin Pauline!" und spielt dabei (pantomimisch) die Flöte. Der Rest wiederholt "Ich bin Pauline!" und ahmt die Geste nach. Anschließend bestimmt Pauline, wer als nächstes an der Reihe ist.

InstaStories

- Ziel: Näheres Kennenlernen des Lebens im Nachbarland, allgemeine Unterhaltung
- Zielgruppe: binationale Gruppe, die in der Vergangenheit bereits zusammengearbeitet hat. Geeignet für Jugendliche, die bereits mit Sozialen Medien umgehen können.
- Die Aufgabenstellung erfolgt in Form von Challenges mittels der "Stories"-Funktion von Instagram durch den_die Moderator_in, z.B. "Sagt zmrzlina!" bzw. "Řekněte Eis!". Auch Fragen wie "Wie geht es euch in Zeiten des Coronavirus?" können auf diese Weise gestellt werden. Die Aufgabenstellung/Fragestellung ist 24 Stunden online und verschwindet dann - ebenso

die Antwort-Stories der Teilnehmer_innen. Der Impuls wird durch den_die Moderator_in gegeben, die Inhalte kommen dabei hauptsächlich von den Teilnehmer_innen selbst.



letzte Aktualisierung: 23.06.2020