

Erasmus+ Schulpartnerschaft

Ideenpool zur Integration von Minderheiten

Sammlung von Steckbriefen

Gymnasium der Stadt Kerpen
IES Tamogante (Gran Canaria)
Vay Ádám Gimnázium (Ungarn)
(2016-2019)



Gefördert durch



Erasmus+
Schulbildung

PROJEKTTITEL: „MEIN LIEBLINGSREZEPT“



P
R
O
J
E
K
T
S
T
E
C
K
B
R
I
E
F

PROJEKTbeschreibung

Material: Kochrezepte aus den verschiedenen Herkunftsländern der Schüler und die entsprechenden Zutaten

Wer: Das Projekt eignet sich für internationale Schülergruppen - mit oder ohne Deutschkenntnisse.

Wann / wo: In der Schule, Jugendzentren, Europawoche, Europatag, im Rahmen eines Integrationsprojektes, Kulturtage, Feriencamps, Projektwochen

Was: Erste Kontakte zwischen Einheimischen, Migranten und Flüchtlingen ermöglichen, sie sollen kulturelle Barrieren überwinden, die Sprache üben, Sprachwissen und kulturelles Wissen erweitern.

Ressourcen: Küche, Kamera, Internetzugang, Verhaltensweise in der Küche
Evaluationsbogen

1. Vorbereitung

- Lieblingsrezepte werden eingesammelt und eine erste Vorauswahl getroffen, je nach Schwierigkeiten, nach Kategorien, Aufwand, etc.
- Prüfen, ob alle Zutaten in der Gegend erhältlich sind
- Schüler bekommen den Auftrag, nach Möglichkeit ein Rezept aus einem anderen Land zu Hause zuzubereiten, um als Experte beim gemeinsamen Kochen zu fungieren
- Schüler können / sollen das Vorgehen mit der Kamera dokumentieren
- Kochtermine einplanen
- Beim Kochen: internationale Kochgruppe bilden
- Nach dem Kochen:
Rezepte fotografieren, präsentieren, anpassen, ergänzen, Kategorien bilden, zu den Kategorien Recherchearbeit planen (Nährwert eigener bestimmte Produkte, Essgewohnheiten der verschiedenen Mitglieder der Nationen, Information über bestimmte Produkte)
Fotokopien

2. Zeitplan für Projektdurchführung

Mindestzeit: Mind. 2 Stunden pro Kochtermin, 7 x Treffen für das ganze Projekt

3. Ziele des Projektes

- Erste kulturelle Barrieren überwinden
- Förderung und Erweiterung der interkulturellen Kompetenzen
- Kennenlernen der Essgewohnheiten der Spieler/anderer Kulturen
- Förderung der sozialen, sprachlichen, geographischen und kulturellen Kompetenzen

4. Evaluation des Projekts (nach einmaliger Durchführung):

- Beispiele für Fragen:
- Welches Rezept hat deine Gruppe zubereitet und aus welchem Land stammt es? t?
 - Hat es euch geschmeckt? Würdest du das Rezept verbessern? Wie?
 - Was hat dir an dem gemeinsamen Kochen am meisten Spaß gemacht / gefallen? (Mögliche Antworten: a) Selbst kochen zu können, b) Kochgerichte anderer Länder zuzubereiten, c) Im (internationalen) Team zu kochen, d) das gemeinsame Essen, e) neue Fähigkeiten zu erlernen?...)
 - Welche Probleme sind beim Projekt aufgetreten?
 - Welche Verbesserungsvorschläge hast du für zukünftige Projekte?
 - Wozu hat, deiner Meinung nach, das Erstellen eines Kochbuches in Zusammenarbeit mit anderen beigetragen?
 - Wo würdest du so ein Projekt durchführen und in welchem Rahmen (Zeitvorgabe, Gruppenerlebnis?.....)

5. Implementierungsplan (für weiteren Nutzen des Projekts über längere Zeit)

- Überall nutzbar, wo Schüler mit Migrationshintergrund oder Integrationsklassen sind
- Kulturelle Begegnungen, Schulzentren, Flüchtlingsheime, Jugendzentrum

|| „DEINE STADT, - MEINE STADT“

PROJEKTDESCHEIBUNG



Material: Das Projekt besteht aus Karten mit Brett, das 8 Stationen aufweist. Die Stationen beinhalten Themen und Aspekte, die notwendig sind für den Alltag und Notsituationen. Auch enthalten sind: Lösungen, Würfel, 270 Karten, 6 Spielfiguren.

Wer: Das Spiel eignet sich für Schüler, die Deutschgrundlagen besitzen.

Wann / wo: In der Schule, Jugendzentren, Europawoche, Im Rahmen eines Integrationsprojektes

Wozu: Sie sollen die Sprache üben, Sprachwissen und kulturelles Wissen erweitern.

Ressourcen: Ein Deutsch sprechender Schüler und z.B. Flüchtlinge, Migranten und Ausländer im Allgemein, die die deutsche Sprache lernen oder Kinder, die neu in der Gegend sind (zugezogen)

1. Vorbereitung

- Anleitungen mit Lösungen (s. z.T. Material – individuelle Lösungen nicht beschrieben) - Zu Klärendes zu Ort / Beteiligten: Schüler müssen wichtige Anlaufstellen, Einkaufsmöglichkeiten und Gepflogenheiten ihres Wohnortes gut kennen und erklären können.
- Wer dokumentiert (Fotos, kurzer Text)
- Ideen zu Inhalten (Welche Aspekte interessieren mich besonders? Sind sie gut recherchierbar / aufzubereiten? Sonstige Ideen?)
- Tipp: Sammel Formulare Meldefomulare, Beantragungen, Vereinsformulare deiner Stadt!

2. Zeitplan für Projektdurchführung

Mindestzeit: 30 Min

Ansonsten: beliebig

3. Ziele des Projektes

- Förderung und Erweiterung der deutschen Sprache
- Kennenlernen der Lebensräume der Spieler
- Kennenlernen eines neuen Wohnortes auf eine spielerische Art und Weise
- Ziele für die Beteiligten (Schüler / Schule / Stadt):
- Förderung der sozialen, sprachlichen, geographischen und kulturellen Kompetenzen

4. Evaluation des Projekts (nach einmaliger Durchführung):

- Beispiele für Fragen:
- Waren die Symbole verständlich?
 - Hat dir das Spiel gefallen?
 - Hast du das Gefühl, du bist gut vorbereitet auf einen Besuch in der Stadt deines Spielpartners?
 - Wie beurteilst du die Spiellänge?
 - Welche Kategorie hat dich am meisten interessiert?
 - Würdest du eine Kategorie ergänzen?
 - Fallen dir noch weitere Fragen zu den einzelnen Bereichen ein? Notiere sie auf einem Blatt und reiche sie beim Spielleiter ein.
 - In welchem Bereich fehlt dir der meiste Wortschatz?
 - In welchem Bereich fühlst du dich sprachlich sicher?
 - Mit wem hast du gespielt und aus welcher Kultur kam er / sie?
 - Wie gut kennst du die fremde Stadt jetzt? Benote von 1 bis 6.

5. Implementierungsplan (für weiteren Nutzen des Projekts über längere Zeit)

- Überall nutzbar, wo Deutsch als Fremdsprache gelernt wird, wie z.B. in Integrationsklassen, Schulzentren, Flüchtlingsheime, Jugendzentrum
- Dieses Projekt ist ergänzbar mit z.B. Luk Materialien oder weitere thematische Fragen

PROJEKTTITEL: „AUF DIE PLÄTZE, FERTIG...LOS“



Sportspiele

P
R
O
J
E
K
T
S
T
E
C
K
B
R
I
E
F

PROJEKTbeschreibung

Material: Sport bezogenes Material, Bälle, Schläger, Netze, Markierungskegel, Staffelhölzer, Dosen, Kronkorken, Stoppuhren, Frisbee -Scheibe usw.

Wer: Diese Spiele sind für alle möglichen Teilnehmer gedacht, ihrer Nationalität ungeachtet.

Wann / wo: In der Schule, Jugendzentren, Europawoche, im Rahmen eines Integrationsprojektes, solidarisches Rennen, Sportunterricht.

Was: Miteinander Sport treiben- Konflikte lösen. Regeln respektieren. Verständigung durch sportlichen Aktivitäten. Spaß beim Sporttreiben haben. Es hilft, Vorurteile abzubauen.

Ressourcen: Alle Teilnehmer / Schüler/Innen, die an der Ausübung von sportlichen Aktivitäten interessiert sind.

1. Vorbereitung

- Anleitungen mit Spielerklärungen (siehe Materialien und Videoaufnahmen der verschiedenen Spiele, eBook mit Einleitung und Videos im Internet)
- Evaluationsblatt: jedes Spiel kann evaluiert und verbessert werden. Ein Evaluationsblatt wird am Ende jeder Spielbeschreibung angeheftet
- Ideen zur Improvisation oder Verbesserung der Sportspiele

2. Zeitplan für Projektdurchführung

Mindestzeit: 30 Min
Ansonsten: beliebig

3. Ziele des Projektes

- Förderung und Erweiterung der sozialen Kompetenzen, Verbesserung des Gesundheitszustands sowie Trainieren der Körperbeherrschung.
- Förderung und Erweiterung der Leistungsfähigkeit
- Kennenlernen verschiedener Sportaktivitäten und Sportspiele.
- Spaß beim Sporttreiben.

4. Evaluation des Projekts (nach einmaliger Durchführung):

- | | |
|-----------------------|---|
| Beispiele für Fragen: | - Hat dir das Spiel gefallen? |
| | - Was würdest du an die Durchführung des Spiels ändern? |
| | - Welche Sportspiele haben dir am meisten gefallen? |
| | - Welche Kategorien der Sportspiele findest du besser? |
| | - Würdest du neue Sportkategorien hinzufügen |
| | - Fallen dir noch weitere kooperative Sportspiele ein? Notiere sie auf einem Blatt und reiche sie beim Spielleiter ein. |
| | - Inwieweit glaubst du, helfen uns die Sportspiele, uns besser zu verstehen? |
| | - Zu welchen Gelegenheiten würdest du die Spiele durchführen? |

5. Implementierungsplan (für weiteren Nutzen des Projekts über längere Zeit)

-Überall nutzbar, wie z.B. in Integrationsklassen, Schulzentren, Flüchtlingsheimen, Jugendzentren

PROJEKTTITEL: LOGOWETTBEWERB POSTKARTEN FÜR TOLERANZ



P R O J E K T S T E C K B R I E F

Material: Kunstmaterialien (Papier, Aquarellstifte) Bildbearbeitungsprogramm, Computer, ggf. Wandfarbe

Wer: Kunstschüler (ungeachtet Nationalität), Sprachkenntnisse nicht unbedingt erforderlich

Wann / wo: Im Kunstunterricht, in der Schule, Jugendzentren, im Rahmen einer Europawoche, eines Kunstwettbewerbs, Integrationsprojektes für internationale Gruppen

Möglichkeit zur Verankerung des Projektes im Kunstcurriculum (z.B. Jgst. 9, Thema Design/Logodesign)

Was: Zu dem Projektthema (Integration von Minderheiten) wird ein Logo entwickelt. Dieses wird auf Postkarten gedruckt, sodass die Empfänger der Postkarten auf das Projektthema aufmerksam gemacht werden

Mögliche Erweiterung: Übertragung ausgewählter Logos auf eine Wand der Schule oder im öffentlichen Raum

Ressourcen: Kunstlehrer (mit Grundkenntnissen im Bereich Logodesign) (Schul-)wand als Bildträger, Computerraum mit Scanner, Bildbearbeitungskennnisse

PROJEKTbeschreibung

1. Vorbereitung

1. Themen wie Demokratie, Rassismus, Zusammenleben und Zusammenhalt von Menschen unterschiedlicher Herkunft im Rahmen des Projektthemas besprechen (Integration von Minderheiten – Flüchtlinge, Migranten, Roma)
2. Ideen zu möglichen Schlagwörtern und Bildern sammeln, die dazu beitragen, das Projektthema im Rahmen des Logos zu verbildlichen. Logos bestehen klassischerweise aus einer Kombination von Bild- und Textelementen.
3. Vermittlung von Grundlagen des Logodesigns.
4. Praktische Übungen: Vereinfachung von Bildelementen, verschiedene Kombinationsmöglichkeiten von Bild- und Textelementen, Untersuchung der Wirkungsweise von Typographie und Entwicklung des Farbkonzepts für ein Logo
5. Entwicklung der konkreten Designideen
6. Einscannen, Optimierung des Logoentwurfs per Bildbearbeitung als Vorbereitung des Postkartendrucks

3. Zeitplan für die Projektdurchführung

Mindestzeit: 10 Unterrichtsstunden

4. Ziele des Projektes

- Schulung demokratische Werte
- Bekämpfung von Rassismus und Ausgrenzung
- Förderung künstlerischer und kreativer Kompetenzen
- Stärkung der Gemeinschaft
- Entstehung eines gemeinsamen Kunstwerks

5. Evaluation des Projekts (nach einmaliger Durchführung):

- Beispiele für Fragen:
- Welche Symbole hast Du für Dein Logo gewählt und warum?
 - Was ist Dir besonders gelungen?
 - Welches Logo spiegelt am Besten die Thematik / Botschaft wieder?
 - Wie hat das Projekt dazu beigetragen Deine Kenntnisse über das Thema zu erweitern? Benote von 1 (wenig) bis 6 (sehr viel)
 - Welches Logo wurde am Meisten vom Publikum (beim Spenden) ausgewählt und warum?
 -

6. Implementierungsplan (für weiteren Nutzen des Projekts über längere Zeit)

- Überall nutzbar, wo die Behandlung der Thematik Integration von Minderheiten notwendig erscheint, Kunstklassen mit einer hohen Anzahl an Migranten, Integrationsklassen, internationale Klassen, Schulzentren, Im Rahmen eines Wettbewerbs



PROJEKTTITEL: STREET-ART AKTION „WIR ÖFFNEN INTEGRATION DIE TÜR“



P R O J E K T S T E C K B R I E F

PROJEKTbeschreibung

Material: Kunst-und Bastelmaterialien, Wandfarbe / Acrylfarbe, Schablonen

Wer: Internationale Gruppen, Kunstschüler (ungeachtet Nationalität), Kunstinteressierte, Sprachkenntnisse nicht unbedingt erforderlich

Wann / wo: Im Kunstunterricht, in der Schule, in Jugendzentren, im Rahmen einer Europawoche, eines Kunstwettbewerbs / Integrationsprojektes für internationale Gruppen.

Möglichkeit zur Verankerung des Projektes im Kunstcurriculum (z.B. Jgst. 9, Thema Design)

Was: Entstehung eines gemeinsamen (harmonischen) Kunstwerks, das den Integrationsprozess widerspiegelt: Die Harmonie des Bildes entsteht nach einer Zusammenarbeit / durch den Zusammenhalt. Die Integration gelingt NUR wenn wir zusammenarbeiten.

Ressourcen: (Schul-)Wand als Bildträger

1. Vorbereitung

1. Themen wie „Integration, Akzeptanz, Zusammenleben, Miteinander von Menschen unterschiedlicher Herkunft“ im Rahmen des Projektthemas sammeln und besprechen (Integration von Minderheiten und Benachteiligten – Flüchtlinge, Migranten, Roma)
2. Die dazu vorgesehene Wand wird geteilt und kleineren Schülergruppen zugeteilt
3. Gruppenideen sammeln, detailreiche Planungsskizzen von Bild und Schrift sammeln, Umsetzung im Vorfeld entwickeln, Farbpsychologie einsetzen bei der Wahl der Farben
Dabei WICHTIG: Immer die Erscheinung der ganzen Wand im Auge behalten – das Ergebnis soll sich harmonisch zusammenfügen
4. Gruppenarbeit: Schablonen einplanen, Planung der Reihenfolge, Art und Weise der Anfertigung, Aufgabenverteilung
5. Bilder zusammenlegen und ggf. für den Gesamteindruck Optimierung vornehmen (z.B. Perspektive: einen gemeinsamen Fluchtpunkt benutzen)

2. Zeitplan für die Projektdurchführung

Mindestzeit: 3 Unterrichtseinheiten + 4 - 6 Stunden für die Anfertigung der Wand

Ansonsten: beliebig

3. Ziele des Projektes

- Förderung und Erweiterung sozialer Kompetenzen
- Förderung der künstlerischen Kompetenz
- Entstehung eines gemeinsamen Kunstwerks
- Stärkung der Gemeinschaft

4. Evaluation des Projekts (nach einmaliger Durchführung):

- | | | |
|--------------------------------------|---|--|
| Beispiele
für
Fragen: | - | Welchen Teil der Wand hattest du? |
| | - | Wie seid ihr vorgegangen, um Ideen zu entwickeln? |
| | - | Wie habt ihr euch für eine Idee entschieden? |
| | - | Wie habt ihr die Arbeit in der Umsetzung aufgeteilt? |
| | - | Was war euch wichtig bei eurem Ideenentwurf und bei der Umsetzung (z.B. Farbwahl, Größenverhältnisse, Perspektive,...) |

5. Implementierungsplan (für weiteren Nutzen des Projekts über längere Zeit)

- Überall nutzbar, wo Integrationsmaßnahmen notwendig erscheinen:
Schulen, (Kunst)Klassen, Gruppen mit hohem Migrationsanteil; Integrationsklassen,
Internationale Klassen, Schulzentren, Flüchtlingsheime, Jugendzentren.

PROJEKTTITEL: SAGE ES MIT MUSIK



P R O J E K T S T E C K B R I E F

PROJEKTbeschreibung

Material: Lieder aus unterschiedlichen Ländern, auch selbst komponierte, die die im Projekt behandelte Thematik widerspiegeln, Videokamera, selbst kreierte Choreographien, eventuell Plakate für die Übersetzung beim Auftritt in der Öffentlichkeit, Computerprogramm, um den Song selbst zu komponieren

Wer: Internationale Gruppen, deutsche, spanische und ungarische Schüler, mit Flüchtlingen, Migranten, Roma, der Flashmob ist für alle geeignet

Wann / wo: Im Unterricht, in der Schule, Jugendzentren, Europawoche, im Rahmen eines Integrationsprojektes, Festivals, für internationale Gruppen

Was: Die Schüler erhalten einen Einblick in die Art und Weise, wie sich andere Länder mit der Thematik musikalisch befassen und lernen dabei für sich, mit dem Thema umzugehen. Sie lernen Musik und deren Einfluss in der Kultur anderer Länder kennen, sie erfahren Musik als Chance, etwas zu ändern und zu bewegen. Durch die selbst entworfenen Choreographien setzen sie die Liedinhalte auf eine kreative Weise um und erreichen damit auch Menschen, die den Liedtext evt. Nicht / nicht gut verstehen.

Ressourcen: Computer, CD Player bzw. MP3-, Wörterbücher, Internet, Musiklehrer (beim selbst komponierten Lied), eventuell Beratung von Sportlehrern für die Choreographie

1. Vorbereitung

1. Rechercharbeit, Liederauswahl treffen (dies soll nach den musikalischen Vorlieben der Schüler getroffen werden)
2. In Partner- oder Gruppenarbeit die unterschiedlichen Aufgaben erledigen
3. Es ist auch möglich, zu den Liedern eine Choreographie zu entwickeln und als Flashmob oder Lip Sync oder auf öffentlichen Plätzen durchzuführen.
4. Einen Song komponieren: Über eTwinning kann man die gemeinsame Ideen sammeln

2. Zeitplan für Projektdurchführung

Mindestzeit: 3-4 Wochen

3. Ziele des Projektes

- Schulung der Hörverstehenskompetenzen
- Förderung und Erweiterung der Fremdsprachenkompetenz
- Förderung des fachübergreifenden Lernens
- Förderung der musikalischen und interkulturellen Kompetenz
- Kennenlernen der Kulturen der Spieler, Wecken der Neugier gegenüber Fremdem

- Förderung der Empathie, Toleranz und Verständnis für Gründe der Flucht anderer Völker
- Entstehung eines gemeinsamen didaktischen Produkts – ein Begleitheft einsetzbar im Fremdsprachenunterricht
- Verbesserung der motorischen Fähigkeiten durch das Tanzen sowie der musikalischen Kompetenzen
- Verbesserung der kreativen Ausdrucksfähigkeit

4. Evaluation des Projekts (nach einmaliger Durchführung):

- Beispiele für Fragen:
- Hat dir dieses Projekt gefallen?
 - Welches Lied spiegelt deine Meinung nach am besten die Thematik wider?...
 - Wie nützlich ist der Einsatz der Musik für die Ausarbeitung der Themen? Bewerte zwischen 1 (wenig) und 6 (viel)
 - Wie viel hast du über neue Kulturen gelernt? Zwischen 1 (wenig) und 6 (viel)
 - Welche Rückmeldung hast du von den Zuschauern zu euren Produkten erhalten?
 - Hattest du den Eindruck, dass die Zuschauer mit eurer Performance mitgehen?

5. Implementierungsplan (für weiteren Nutzen des Projekts über längere Zeit)

- Im Fremdsprachenunterricht, auch in Ergänzung des Curriculums (Einwanderung Migranten, Feindbilder,(Toleranz, Philosophie), in gemischten, internationalen Schulgruppen, Klassen mit hohem Anteil von Schülern mit Migrationshintergrund, Sportunterricht (..Tanzen)
- Überall nutzbar, wo Deutsch als Fremdsprache gelernt wird, wie z.B. in Integrationsklassen, auf Integrationsfesten, Schulzentren, Flüchtlingsheimen, Jugendzentren.
- Auch als eTwinning –Projekt einsetzbar
- Als Arbeitsgemeinschaft
- ...

PROJEKTTITEL: MOSAIK DER KULTUREN (MEMORY-SPIEL)



P R O J E K T S T E C K B R I E F

PROJEKTbeschreibung

Material: Das Projekt besteht aus Fotos oder Zeichnungen des Lieblings-, landes- und von kulturtypischen Gegenständen.

Wer: Das Spiel eignet sich für Schüler mit mittleren Deutschkenntnissen und kann auch in international gemischten Gruppen gespielt werden.

Wann / wo: In der Schule, Jugendzentren, Europawoche, auf Integrationsfesten, im Rahmen eines Integrationsprojektes, für internationale Gruppen.

Was: Die Spieler sollen die Kulturen der anderen kennenlernen, die Einzigartigkeit von jeder Kultur schätzen lernen, Neugier gegenüber der fremden Kultur wecken, Empathie für das Neue fördern und die Sprachkenntnisse fördern.

Ressourcen: Computer, Kamera, Wörterbücher, Bücherei (Internet), internationalen Gruppen, Schüler/ Menschen aus verschiedenen Kulturen.

1. Vorbereitung

1. Rechercharbeit, Sammeln von Gegenständen der verschiedenen Länder, fotografieren, Zeichnungen erstellen.
2. Texte schreiben, je nach Schwierigkeit oder Kategorie aussuchen, Begriffe suchen.
3. Vorstellen der Gegenstände in Partner- oder Gruppenarbeit, im Plenum.
4. Gemeinsam Memory-Spiel erstellen

2. Zeitplan für Projektdurchführung

Mindestzeit: 3-4 Wochen

3. Ziele des Projektes

- Förderung und Erweiterung der Kenntnisse der deutschen Sprache
- Kennenlernen der Kulturen der Spieler und Wecken von Neugier gegenüber Fremdem
- Förderung der sozialen, sprachlichen, kreativen und kulturellen Kompetenzen
- Förderung der IT Kompetenzen (Word, Fotobearbeitung...)
- Entstehung eines gemeinsamen didaktischen Produkts - Memory Spiel auch als Kunstwerk möglich (Stärkung der Gemeinschaft)

4. Evaluation des Projekts (nach einmaliger Durchführung):

- Beispiele für Fragen:
- Hat dir das Spiel gefallen?
 - Mit wem hast du gespielt und aus welcher Kultur kam er / sie?
 - Welcher Gegenstand hat dich am meisten interessiert?
 - Wie stellst du Dir das Land hinter diesem Gegenstand vor?
 - Fallen dir noch weitere Fragen zu den einzelnen Gegenständen / Bereichen ein? Notiere sie auf einem Blatt und reiche sie beim Spielleiter ein.
 - Hast du das Gefühl, die über Unterschiede und Gemeinsamkeiten der verschiedenen Kulturen jetzt gut informiert zu sein?
 - Wie gut kennst du die Kulturen jetzt? Benote von 1 bis 6 (1=sehr gut, 6=gar nicht)
 - ...

5. Implementierungsplan (für weiteren Nutzen des Projekts über längere Zeit)

- In gemischten internationalen Gruppen in der Schule, Klassen mit hohem Anteil von Schülern mit Migrationshintergrund
- Überall nutzbar, wo Deutsch als Fremdsprache gelernt wird, wie z.B. in Integrationsklassen, auf Integrationsfesten, Schulzentren, Flüchtlingsheimen, Jugendzentren.
- Auch als eTwinning –Projekt einsetzbar

PROJEKTTITEL: TRADITIONEN IN JAHRESZEITEN



PROJEKTBESCHREIBUNG

P
R
O
J
E
K
T-
T
E
C
K
B
R
I
E
F

Material: Computer, Word- und Fotobearbeitungs-Programme, Postkarte
Vorlage, Plakate

Wer: Transnationale / internationale Gruppen, Migranten- und Roma-Schüler,

Wann / wo: In der Schule, Jugendzentren, Europawoche, im Rahmen eines Integrationsprojektes für internationale Gruppen, im Rahmen einer AG, über das Europa Netzwerk eTwinning

Was: Entdeckung von Gemeinsamkeiten sowie Unterschieden kultureller Merkmale einer internationalen Gruppe / Minderheitsgruppen,

Die Fotoergebnisse werden auf Postkarten gedruckt, um mehr Resonanz unter einem breiten Publikum zu erreichen

Ressourcen: Internetzugang / Bibliothek, Kamera, gegebenenfalls eTwinning - Online Tools

1. Vorbereitung

1. Mind-Map erstellen: Unterschiede zwischen Traditionen, Gebräuchen und Sitten (Ergebnis z.B. Plakat)
2. Rechercharbeit: Unterschiedliche Traditionen und Gebräuche der Partnerländer bzw. Gruppenmitglieder bezogen auf die Jahreszeiten
3. Inhalte / Ergebnisse aus der Rechercharbeit beim Auslandspartner überprüfen
4. Eigene Fotos erstellen, die mit dem Partner ausgetauscht werden. Um an die Fotos zu gelangen, können die Schüler vor Ort Termine mit den Einheimischen vereinbaren.
5. Vorstellen der Gegenstände im Plenum / über eTwinning mit Hilfe von online Tools
7. Postkarte erstellen (auch als Kalender denkbar)

2. Zeitplan für Projektdurchführung

Mindestzeit: 1 (Projekt-) Woche oder 8 Unterrichtsstunden

3. Ziele des Projektes

- Kennenlernen der Traditionen und Gebräuche der eigenen Kultur sowie der Kultur der Mitglieder einer internationalen Gruppe
- Neugier auf neue Menschen und Kulturen wecken
- (Falsche) Klischees abbauen / bekämpfen
- Förderung der Empathie gegenüber Fremdem und Unbekanntem, Abbau von Feindbildern, Verständnis erzeugen, Vertrauen aufbauen

- Kontaktängste überwinden
- Förderung und Erweiterung der deutschen Sprache
- Förderung der sozialen, sprachlichen, kulturellen und medialen Kompetenzen

4. Evaluation des Projekts (nach einmaliger Durchführung):

- Beispiele für Fragen:
- Mit wem hast du das Projekt durchgeführt?
 - Hast du Gemeinsamkeiten mit deiner Kultur entdeckt?
 - Welche Tradition hat dich am meisten überrascht? Warum?
 - Fallen dir noch weitere Traditionen ein?
 - Hast du das Gefühl, die Unterschiede zwischen den verschiedenen Kulturen kennengelernt zu haben? Benote von 1 (wenig) bis 6 (viel).
 - Wozu hat, deiner Meinung nach, das Projekt beigetragen?
 - Inwiefern hat das Projekt gemeinschaftliches (kooperatives) Arbeiten gefördert?
 - Inwiefern fördert deiner Meinung nach dieses Projekt die Integration?
 - Welche Schwierigkeiten sind bei der Durchführung aufgetreten?
 - Welche Verbesserungsvorschläge hast du für zukünftige Projekte?
 - ...

5. Implementierungsplan (für weiteren Nutzen des Projekts über längere Zeit)

- In gemischten internationalen Gruppen in der Schule, Klassen mit hohem Anteil von Schülern mit Migrationshintergrund
- Überall nutzbar, wo Deutsch als Fremdsprache gelernt wird, wie z.B. in Integrationsklassen, auf Integrationsfesten, Schulzentren, Flüchtlingsheimen, Jugendzentren.
- Auch als eTwinning –Projekt einsetzbar

PROJEKTTITEL: RÄTSELECKE

P R O J E K T S T E C K B R I E F

PROJEKTbeschreibung



Material: Programme, um Rätselspiele zu erstellen, unterschiedliche Spielarten, Themen, Begriffe, eigene Bilder

Wer: Das Projekt eignet sich für deutsche Schülergruppen, Gruppen mit einer hohen Anzahl an Migranten, internationale Gruppen sowie für die Spieler und Ersteller der Rätselspiele selbst.

Wann/ wo: In der Schule, im Religions-, Ethik- und Philosophieunterricht, in Jugendzentren, während Europawochen, Europatagen, Kulturtagen, Feriencamps, Projektwochen sowie im Rahmen eines Integrationsprojektes oder einer AG.

Was: Als Entwickler der Rätselspiele oder als Spieler selbst werden wichtige Themen bezüglich des Miteinanders innerhalb einer multikulturellen Welt (z.B. gelungene Integration, Toleranz, Flucht, Menschenrechte ...) auf spielerische Art und Weise behandelt und Probleme bewusst gemacht. Ein entsprechender Wortschatz sowie Kenntnisse im sozialen und kulturellen Bereich erweitert.

Ressourcen: Computer, Internetzugang, Evaluationsbogen

1. Vorbereitung

- Themen und Aspekte sammeln, Begriffe klären, recherchieren, auch im Rahmen einer Unterrichtsreihe durchführbar
- Begriffe zu verschiedenen Aspekten und Themen sammeln
- Ideen für unterschiedliche Rätselspiele entwickeln, entsprechende Computerprogramme und verschiedene Materialien (z.B. eigene Fotos) für deren Herstellung sammeln
- Rätselspielform zu den jeweiligen Themen wählen

2. Zeitplan für Projektdurchführung

Mindestzeit: Mind. 6 Stunden

3. Ziele des Projektes

- Auf spielerische Art und Weise Bewusstmachung der (Projekt-) Thematik und Erweiterung des Wortschatzes diesbezüglich
- Es zielt auf den Abbau von Vorurteilen ab.
- Es dient der Schulung der Sprachkompetenzen,
- Entstehung von Empathie und Toleranz gegenüber Fremdem.
- Es fördert das Verständnis für die Beweggründe geflohener und flüchtender Menschen

- Bekämpfung von Rassismus und Ausgrenzung
- Förderung der sozialen, intrapersonalen Kompetenzen

4. Evaluation des Projekts (nach einmaliger Durchführung)

- Beispiele für Fragen:
- Welches Rätselspiel hat Dir am besten gefallen? Warum?
 - Würdest du noch andere Themen ergänzen?
 - Was fandst Du am besser? (Antwortmöglichkeiten: selbst Rätselspiele zu erstellen, selbst zu spielen,...)
 - Inwiefern hat das Erstellen dieses Projekts deiner Meinung eine Verbesserung der Zusammenarbeit mit anderen bewirkt?
 - Inwiefern fördert dieses Projekt deiner Meinung nach die Integration?
 - Welche Schwierigkeiten sind bei der Durchführung aufgetreten?
 - Welche Verbesserungsvorschläge hast du für zukünftige Projekte?

5. Implementierungsplan (für weiteren Nutzen des Projekts über längere Zeit)

- In gemischten internationalen Gruppen in der Schule, Klassen mit hohem Anteil von Schülern mit Migrationshintergrund, Religion-, Ethik- und Philosophieunterricht deutscher Schüler (Klasse 5-7)
- Im Rahmen eines kulturellen Trainings
- Überall nutzbar, wo Deutsch als Fremdsprache gelernt wird, wie z.B. in Integrationsklassen, auf Integrationsfesten, innerhalb von Schulzentren, Flüchtlingsheimen, Jugendzentren
- Auch als eTwinning –Projekt einsetzbar
- ...

PROJEKTTITEL: „REISE DURCH DEUTSCHLAND“

P
R
O
J
E
K
T
S
T
E
C
K
B
R
I
E
F

PROJEKTbeschreibung



Material: 1 Spielbrett, 60 Stadtfrage-Karten, 30 Pantomime- Karten, 30 Erklären- Karten, 1 Würfel, 4 Spielfiguren, Spielregeln

Wer:: Das Spiel eignet sich für Schüler, die bereits gute Deutschkenntnisse besitzen

Wann / Wo: In der Schule, Jugendzentren, Europawoche, Im Rahmen eines Integrationsprojektes, Integrationsfeste, Zum Abschluss einer Erdkunde-Unterrichtseinheit

Was: Sprachen lernen, räumliches Orientierungswissen sowie interkulturelles Wissen zu Deutschland erweitern

Ressourcen: 2 – 4 Spieler

1. Vorbereitung

- Recherche-Arbeit: Bundesländer, Städte, Fragenauswahl, Begriffe die Deutschland bezeichnen (Erklären- und Pantomime- Karten)
- Material besorgen: Karten in der Anleitung angegebenen Farben ausdrücken, Spielbrett in A3 ausdrucken
- Anleitungen: Welche Gegenstände darstellen
- Wer zeichnet , denkt sich Begriffe aus und wer klärt den Spielablauf
- Ideen zu Inhalten: Onlinedurchführung , schriftliche Durchführung , geographische Darstellung, Spielbrett zeichnen und gestalten

2. Zeitplan für Projektdurchführung

Zeit: drei Wochen

3. Ziele des Projektes

- Orientierung in Deutschland (Städte, Bundesländer)
- spielerische Förderung und Erweiterung der deutschen Sprache
- ggf. Kennenlernen der neuen Heimat auf eine spielerische Art und Weise

4. Evaluation des Projekts (nach einmaliger Durchführung):

- Beispiele für Fragen:
- Waren die Symbole verständlich?
 - Hat dir das Spiel gefallen?
 - Hast du das Gefühl, du bist gut vorbereitet auf einen Besuch in der Stadt deines Spielpartners?
 - Wie beurteilst du die Spiellänge?
 - Welche Kategorie hat dich am meisten interessiert?
 - Würdest du eine Kategorie ergänzen?
 - Fallen dir noch weitere Fragen zu den einzelnen Bereichen ein? Notiere sie auf einem Blatt und reiche sie beim Spielleiter ein.
 - In welchem Bereich fehlt dir der meiste Wortschatz?
 - In welchem Bereich fühlst du dich sprachlich sicher?
 - Mit wem hast du gespielt und aus welcher Kultur kam er / sie?
 - Wie gut kennst du die fremde Stadt jetzt? Benote von 1 bis 6.

5. Implementierungsplan (für weiteren Nutzen des Projekts über längere Zeit)

- Überall nutzbar, wo Deutsch als Fremdsprache gelernt oder Deutsch generell gesprochen wird, wie z.B. in Integrationsklassen, Schulzentren, Flüchtlingsheimen, Jugendzentren

PROJEKTTITEL: IMPROVISATIONSTHEATER



P
R
O
J
E
K
T
S
T
E
C
K
B
R
I
E
F

PROJEKTBECHREIBUNG

Material: Es werden verschiedene Requisiten zur Veranschaulichung der Szenen und einige Basisszenarien benötigt.

Wer: Das Theater eignet sich für Schüler mit mittleren Deutschkenntnissen und kann in einer großen, international gemischten Gruppe durchgeführt werden.

Wann / wo: In der Schule, Jugendzentren, Europawoche, auf Integrationsfesten, im Rahmen eines Integrationsprojektes, für internationale Gruppen.

Was: Die Teilnehmer sollen sich mit dem Alltag in interkulturellen Gesellschaften, ganz besonders der Roma bewusst auseinandersetzen und Empathie sowie Verständnis für andere Kulturen in ihrem Bekanntenkreis entwickeln. Außerdem sollen Beispiele für ein friedliches Miteinander gegeben werden. Die Teilnehmer müssen bereit sein, sich mit den in der Improvisation präsentierten Annahmen in Verbindung zu setzen. Freie Reaktionen sind zu erwarten, so dass diese zu einem besseren Kennenlernen und Verständnis von uns für die anderen führen.

Ressourcen: Bühne/eigener Raum, Stühle und Tische, Accessoires, Basisszenarien, Buch von Rolf Bauerdick („Begegnung mit einem ungeliebten Volk“).

1. Vorbereitung

1. Rechercharbeit über verschiedene Kulturen und ihren Alltag, zum Beispiel mit Bauerdicks Buch oder durch Austausch untereinander.
2. Basisideen durchgehen oder eigene mit den anderen Teilnehmern ausdenken.
3. Aufbau eines Bühnenbildes zur Durchführung des Improvisationstheaters.
4. Vorführung in kleineren Gruppen.

1. Zeitplan für die Projektdurchführung

Mindestzeit: 2 - 3 Stunden
Ansonsten: beliebig

2. Ziele des Projektes

- Förderung und Erweiterung der deutschen Sprachkenntnisse
- Bewusstes Auseinandersetzen mit dem Alltag in interkulturellen Gesellschaftsgruppen
- Förderung der sozialen, sprachlichen, kreativen und kulturellen Kompetenzen
- Förderung der Spontantät in verschiedenen Alltagssituationen, z.B. Zivilcourage
- Entstehung neuer Freundschaften durch gemeinsame Schauspielerei und Auslebung der spontanen Kreativität, Aufbau einer Vertrauensbeziehung

3. Evaluation des Projektes (nach einmaliger Durchführung):

Beispiele
für
Fragen:

- Hat dir das Theater gefallen?
- Mit wem hast du gespielt und aus welcher Kultur kam er / sie?
- Welche Situation wurde am besten dargestellt?
- Wie hast du dich in den dargestellten Situationen gefühlt?
- Fallen dir noch weitere Situationen ein, die spontan gespielt werden könnten?
- Hast du das Gefühl, den interkulturellen Alltag der Roma besser kennengelernt zu haben?
- Kannst du dich nun besser in die Situation deiner Mitmenschen hineinzusetzen?
- ...

4. Implementierungsplan (für weiteren Nutzen des Projekts über längere Zeit)

- In gemischten internationalen Gruppen in der Schule, Klassen mit hohem Anteil von Schülern mit Migrationshintergrund
- Überall nutzbar, wo Deutsch als Fremdsprache gelernt wird, z.B. in Integrationsklassen, auf Integrationsfesten, Schulzentren, Flüchtlingsheimen, Jugendzentren.
- Auch in der Freizeit leicht umsetzbar.

PROJEKTTITEL: INTERKULTURALITÄT MAL ANDERS

P
R
O
J
E
K
T
S
T
E
C
K
B
R
I
E
F



Material: Das Projekt besteht aus verschiedenen kleinen Projekten, die in einer interkulturellen Gruppe auf die Wichtigkeit des Umweltschutzes aufmerksam machen sollen.

Wer: Das Spiel eignet sich für Schüler mit mittleren Deutschkenntnissen und kann in international gemischten Gruppen gespielt werden.

Wann / wo: In der Schule, Jugendzentren, Europawoche, auf Integrationsfesten, im Rahmen eines Integrationsprojektes, in der Freizeit

Was: Die Teilnehmer sollen sich mit dem Schutz der Umwelt und der Arbeit in der Natur auseinandersetzen.

Ressourcen: Kräutersamen, alte Plastikflaschen, Erde, verschiedene Mülltonnen, beschriftete Bälle, internationale Gruppen, Schüler/ Menschen aus verschiedenen Kulturen.

PROJEKTBE SCHREIBUNG

1. Vorbereitung

1. Aufbau verschiedener Mülltonnen zur Repräsentation der Mülltrennung.
2. Erklärung des Konzepts der Mülltrennung für diejenigen, die noch nicht damit vertraut sind, und anschließendes spielerisches Üben der Mülltrennung durch das Sortieren von Bällen.
3. Vorbereitung von Plastikflaschen als „Blumentöpfe“ und Verzierung dieser mit Farbe.
4. Befüllung der Plastikflaschen mit Erde, um anschließend verschiedene Kräutersorten pflanzen zu können.
5. Zusammenführung aller gepflanzten Kräuter an einem ausgewählten Ort, z.B. einem lokalen Gewächshaus.

2. Zeitplan für Projektdurchführung

Mindestzeit: 3-4 Stunden

Ansonsten: beliebig

3. Ziele des Projektes

- Förderung und Erweiterung der deutschen Sprache
- Kennenlernen eines aktuellen Problems, welches durch die Zusammenarbeit aller Mitglieder der jüngeren Generation gelöst werden kann/ muss
- Förderung der sozialen, sprachlichen, kreativen und kulturellen Kompetenzen
- Förderung des Verständnisses für die Wichtigkeit der Natur, unabhängig von der Herkunft der Teilnehmer
- Entstehung eines gemeinsamen Kräutergartens, der langfristig gepflegt werden muss und ein positives Resultat bringt

4. Evaluation des Projekts (nach einmaliger Durchführung):

- | | |
|-----------------------------|--|
| Beispiele
für
Fragen: | <ul style="list-style-type: none">- Hast du etwas Neues über den Klimaschutz herausgefunden?- Ist dir das Prinzip der Mülltrennung klar geworden?- Hast du Ideen für weitere umweltschützende Methoden, die durchgeführt und erklärt werden können?- Hat dir das Gestalten des Kräutergartens zusammen mit den anderen Teilnehmern Spaß gemacht?- Glaubst du, dass die Teilnehmer aus anderen Kulturen nun besser verstehen, warum die Umwelt so wichtig ist?- Machst du dir nun mehr Gedanken über die Umwelt? |
|-----------------------------|--|

5. Implementierungsplan (für weiteren Nutzen des Projekts über längere Zeit)

- In gemischten internationalen Gruppen in der Schule oder innerhalb von Klassen mit hohem Anteil von Schülern mit Migrationshintergrund
- Überall einsetzbar, wo Deutsch als Fremdsprache gelernt wird, wie z.B. in Integrationsklassen, auf Integrationsfesten, Schulzentren, Flüchtlingsheimen, Jugendzentren.
- In sehr umweltbezogenen Regionen, aber auch in größeren Städten, wo die Natur nicht unbedingt zum alltäglichen Thema wird, um mehr Klarheit über die Wichtigkeit des Klimaschutzes zu schaffen.

PROJEKTTITEL: ZEIGE AFRIKA



P
R
O
J
E
K
T
S
T
E
C
K
B
R
I
E
F

PROJEKTbeschreibung

Material: Das Projekt besteht aus einem Reader, der in verschiedene Module und Stationen unterteilt ist. Diese beinhalten Materialien zu den Themen Kultur, Kunst, Geographie und Geschichte einiger afrikanischer Länder sowie einem kreativen Nähprojekt mit Modenschau.

Wer: Die Arbeitsblätter eignen sich für Schüler mit mittleren Deutschkenntnissen und können in international gemischten Gruppen bearbeitet werden. Handarbeitskenntnisse sind sehr hilfreich.

Wann/ wo: In der Schule, Jugendzentren, während der Europawoche, auf Integrationsfesten, im Rahmen eines Integrationsprojektes, generell für Projekte mit internationalen Gruppen geeignet

Was: Die Schüler sollen die afrikanische Kultur kennenlernen, um die Menschen, welche aus diesen Regionen nach Deutschland kommen, besser verstehen und ihnen gegenüber offener auftreten zu können.

Ressourcen: Computer, Wörterbücher, Bücherei (Internet), internationale Gruppen, Schüler/ Menschen aus verschiedenen Kulturen, verschiedene Stoffe und Nähmaterial.

1. Vorbereitung

1. Bildung von internationalen Kleingruppen
2. Recherche zu verschiedenen kulturellen Aspekten mit Bezug auf die vorhandenen Arbeitsblätter über Afrika
3. Vorstellung der Rechercheergebnisse als Gesamtgruppe, Austausch über Eindrücke und neue Erkenntnisse
4. Basierend auf den zuvor gewonnenen Erkenntnissen Entwürfe für typisch afrikanische Kleidung entwerfen und die entstandenen Modelle anschließend mit den vorhandenen Stoffen umsetzen
5. Vorstellung der genähten Kleidung im Rahmen einer Modenschau

2. Zeitplan für Projektdurchführung

Mindestzeit: 2-3 Tage

Ansonsten: beliebig

3. Ziele des Projektes

- Förderung und Erweiterung der deutschen Sprache
- Kennenlernen der Kulturen von Einwanderern, Entwicklung von Neugier etwas Neues zu lernen
- Förderung der sozialen, sprachlichen, kreativen und kulturellen Kompetenzen
- Förderung der Recherchekompetenzen und handwerklicher Fähigkeiten
- Entstehung eines kreativen Produktes, welches als Gruppe kreiert wurde (Kleidung)

4. Evaluation des Projekts (nach einmaliger Durchführung):

- Beispiele für Fragen:
- Hast du neue Kenntnisse über afrikanische Kulturen gewonnen?
 - Wie hat dir beim Recherchieren die Zusammenarbeit in deiner Gruppe gefallen?
 - Welcher kulturelle Aspekt, den du neu herausgefunden hast, hat dir am meisten gefallen?
 - Wie stellst du dir das Leben der afrikanischen Menschen dort und in Deutschland vor?
 - Fallen dir noch weitere Fragen zu den verschiedenen Kulturen ein? Notiere sie und gebe sie an den Projektleiter weiter.
 - Hast du das Gefühl, die Einwanderer aus Afrika nun besser zu verstehen?
 - Möchtest du gerne mehr über die kulturelle Vielfalt Afrikas herausfinden?
 - ...

5. Implementierungsplan (für weiteren Nutzen des Projekts über längere Zeit)

- In international gemischten Gruppen in der Schule, in Klassen mit hohem Anteil von Schülern mit Migrationshintergrund, speziell mit Repräsentation afrikanischer Nationalitäten
- überall nutzbar, wo Deutsch als Fremdsprache gelernt wird, wie z.B. in Integrationsklassen, auf Integrationsfesten, Schulzentren, Flüchtlingsheimen, Jugendzentren
- in speziellen Hobbygruppen, wie z.B. Nähgruppen