

Die E-LIVE-Aufgaben für den virtuellen Austausch bestehen aus einer Reihe von Teilaufgaben, die in drei Phasen gegliedert sind: Vorbereitung (Voraufgabe), Aufgabenbearbeitung (Interaktion) und Nachbereitung (Nachaufgabe).



Wir schmeißen eine internationale Party

Zusammenfassung Aufgabe

Thema	Eine interkulturelle Party organisieren
Zielgruppe GER-Niveaustufe	Weiterführende Schule (Haupt- & Realschule, Gymnasium) B1-C1, synchrone Kommunikation
Zusammenfassung der Aktivitäten	Ihr werdet euch in Zweiergrüppchen in einer virtuellen Welt treffen. Stellt euch vor, du und dein Partner organisieren zusammen ein Treffen, bei dem Schüler aus beiden Kulturen voneinander lernen können. Ihr trefft Entscheidungen über: • Den Tag und die Uhrzeit der Party • Die Musik, die da spielt • Die Kleidung, die ihr da tragt • Die Getränke und Snacks, die serviert werden • Wie ihr den Abend mit Spielen und Musik noch unterhaltsamer gestalten könnt • Denkt daran, Elemente aus beiden Kulturen in diese Entscheidungen einzubeziehen.
Lernziele (interkulturell, sprachlich, technologisch, pädagogisch)	Interkulturelle Lernziele: Die Schüler werden lernen: • Über die Kultur und den Hintergrund der Anderen in Bezug auf Partys. • Über interkulturelle Kommunikation nachzudenken: konstruktiv, kooperativ und respektvoll zu sein. • Spezifische Elemente in Bezug auf ihre Kultur zu erklären, im Hinblick auf Partys die sie besuchen werden. • Eine gesellschaftliche Zusammenkunft zu planen und zu organisieren. • Auf ihren Partner zu hören und eine Meinung über dessen kulturelle Merkmale zu bilden. • Ein gemeinsames Verständnis zu zeigen, • Zusammenzuarbeiten, um eine für beide Seiten zufriedenstellende internationale Party zu schmeißen.

E-LIVE: Wir schmeißen eine internationale Party

	<u>Sprachliche Lernziele:</u> - Die Schüler üben ihre Gesprächsfähigkeiten: - Sie beschreiben Veranstaltungen, mit denen sie vertraut sind: Zeit, Ort, Musik, Essen, Getränke, Kleidung... - Sie machen Vorschläge. - Sie zeigen Zustimmung oder Ablehnung. - Sie verhandeln, um ein gemeinsames Event zu erstellen. - Die Schüler üben ihre Aussprache auf Deutsch und gewinnen Selbstvertrauen. <u>Technologische Lernziele:</u> - Die Schüler werden sich mit dem VR-Tool (Meta Quest, Spatial, FrameVR) vertrauter machen. - Die Schüler werden digitale Kompetenzen und Fähigkeiten entwickeln, die für eine effiziente und sinnvolle Zusammenarbeit notwendig sind.
Fertigprodukt (erwartetes Ergebnis)	Die Schüler erstellen eine Liste mit Getränken und Snacks sowie eine Liste mit Aktivitäten für ein Treffen mit Schülern aus Zypern und den Niederlanden. Stelle sicher, dass kulturelle Aspekte aus beiden Ländern integriert sind. Die Schüler werden das organisierte Event den Mitschülern präsentieren.
Tool Vorschlag	VR (Spatial, FrameVR)
Ist die Aufgabe schon getestet?	Ja
Verfasser/Bildungsinstitut	Studenten betreut von Kristi Jauregi-Ondarra an der Universiteit Utrecht in Zusammenarbeit mit Studenten der Cyprus University of Technology.

Aufgabe Vorbereitung

Aufgabenelementen	Beschreibung der Aktivitäten in der Vorbereitungsphase
Vorbereitung des Gesprächs mit dem VE-Partner	Du informierst dich über Schülertreffen in deinem Land und deiner Kultur. Was ist beliebt in Bezug auf Essen, Getränke, Musik, Aktivitäten, Orte, an denen sich Schüler treffen? Was ist typisch für deine Zielgruppe und die Kultur? Welche Spezialitäten möchtest du den niederländischen/zyprischen Schülern vorstellen? Die Schüler schreiben ihre eigenen Ideen und Vorschläge auf und erklären diese wenn sie sich in VR treffen.
Tools kennenlernen	Mach dich mit dem VR-Raum vertraut. Stell sicher, dass du weißt, wie alles funktioniert (Ton, Bewegung, Aufnahmen).

Aufgabe Ausführung	
Aufgabenelementen	Beschreibung der Aktivitäten in der Ausführungsphase
Präsentiere Elemente aus deiner Kultur, die zu einem sozialen Treffen gehören	Präsentiere Elemente aus deiner Kultur, die deiner Meinung nach unbedingt zu einem sozialen Treffen gehören sollten. Du kannst an Folgendes denken: • Getränke • Snacks • Musik • Kartenspiele/Brettspiele/Gesellschaftsspiele • andere Aktivitäten • Kleidung Erkläre, warum diese Dinge zu deiner Kultur passen und wann und wo du diese Elemente in deinem Land am meisten sehen kannst. Lass deiner Kreativität freien Lauf und versuche, einen Treffen zu veranstalten, worüber du dich im Echt auch freuen könntest. Stell außerdem sicher, dass du deinem Partner zuhörst und beurteilst, welche Elemente seiner Kultur du interessant findest, und entscheide, welche Elemente, die dein Partner präsentiert, auch in den Treffen einbezogen werden sollten.
Erstelle eine definitive Liste mit den Elementen aus beiden Kulturen, die beim Treffen berücksichtigt werden	Entscheidet gemeinsam, welche Getränke und Snacks ihr beim Treffen servieren möchtet, welche Musik gespielt wird und welche Spiele ihr spielen werdet. Beide Kulturen sollten gleichwertig vertreten sein. Diskutiert und erklärt einander, warum ihr euch für bestimmte Elemente entscheidet. Seid offen für die Vorschläge eures Partners und stellt sicher, dass ihr mit der Liste, die ihr erstellt, beide zufrieden seid.
Eindrücke teilen	Welche Getränke/Speisen/Spiele aus der Kultur deines Partners möchtest du am liebsten ausprobieren? Würdest du diese Dinge gerne ausprobieren, wenn du sein/ihr Land besuchst?
Gemeinsame Bewertung	Bewertet gemeinsam diese Zusammenarbeit. Wie lief es? • Wie hast du diesen VR-Treffen mit einem anderen Immersive Modus erlebt? • Wie hat dir die Gesprächsaufgabe gefallen?



- Wie hast du die Interaktion erlebt?

Aufgabe Nachbereitung

Aufgabenelementen	Beschreibung der Aktivitäten in der Nachbereitungsphase
Individuelle Bewertung	1. Stelle deine internationale Party deinen Mitschüler vor. 2. Schreibe deine Reflexion. Erkläre, wie sich die Zusammenarbeit entwickelt hat, wie du die Aufgabe erlebt hast, die Kommunikation mit deinem/deinen Partner(n), die Technologie. Beschreibe, was dir besonders gefallen hat und was du beim Vorbereiten und Durchführen der Aufgabe gelernt hast: denke an die Sprache, die Kultur, die Technologie...

Disclaimer: Das E-LIVE-Projekt wird von der Europäischen Kommission (Erasmus+) gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieses Dokuments tragen allein die Verfasser. Die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

