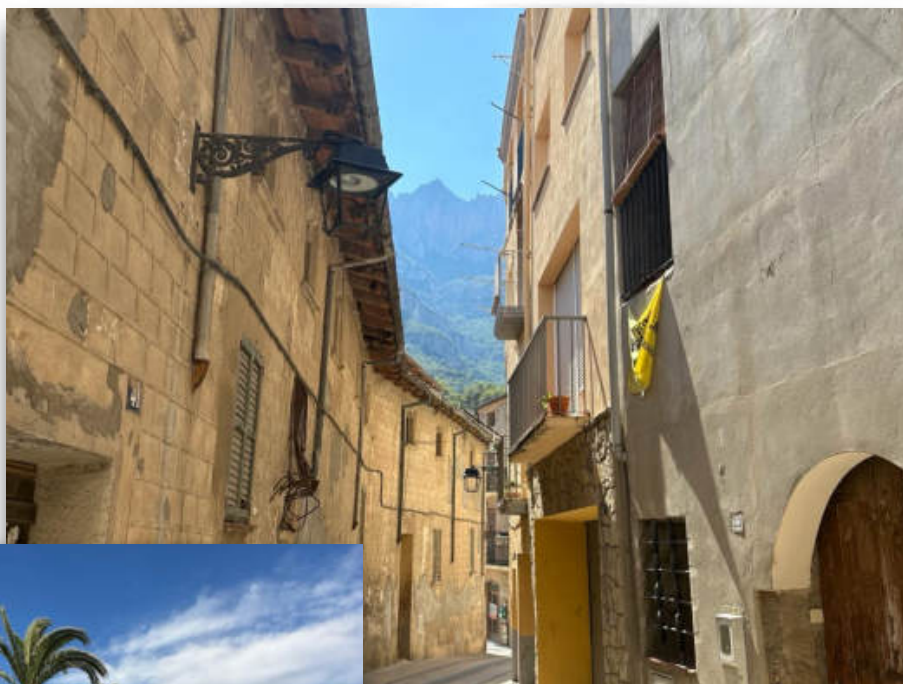


Erasmus plus

**Mobilität: Digital Education Tools for
Teachers: Web 2.0, Barcelona
19.-23.02.2024**

Euromentor

Bericht von Marco Echtele



Digital Education Tools for Teachers: Web 2.0, Barcelona 19.-23.02.2024



Im Dezember habe ich mich über Euromentor für den Kurs "Digital Education Tools for Teachers: Web 2.0" im Rahmen des Erasmus plus Programms angemeldet, der in Barcelona stattfand. Die Buchung verlief reibungslos und ich konnte sowohl meinen Flug als auch meine Unterkunft über verschiedene Anbieter buchen.

Am Tag meiner Abreise machte ich mich vom Flughafen Luxemburg auf den Weg nach Barcelona. Meine Route führte mich über Lissabon, wo ich einen kurzen Zwischenstopp einlegte. Trotz der Umsteigezeit verliefen alle Flüge pünktlich und ohne Probleme.

Am späten Abend kam ich schließlich in Barcelona an und machte mich auf den Weg zu meiner Unterkunft. Den nächsten Tag nutzte ich, um mich von der Reise zu erholen und erste Eindrücke von der Stadt zu sammeln. Das Wetter war wunderschön, was den Aufenthalt noch angenehmer machte.



Da ich schon einige Male in Barcelona war, entschied ich mich, die typischen Touristenattraktionen auszulassen und stattdessen die weniger bekannten Seiten der Stadt zu erkunden. Ich genoss es, durch die engen Gassen zu schlendern, die lokalen Cafés zu entdecken und in das pulsierende Leben der Stadt einzutauchen.

Alles in allem verliefen die Buchung und die Hinreise nach Barcelona problemlos und ich freute mich darauf, in den nächsten Tagen an diesem spannenden Kurs teilzunehmen und noch mehr von dieser faszinierenden Stadt zu entdecken.



1.Tag, 19.02.2024, Montag



Am 19. Februar 2024 begann für die Teilnehmer aus verschiedenen Ländern ein aufregendes Abenteuer in Barcelona im Rahmen des Erasmus Plus Programms. Der Tag begann um 9:30 Uhr mit einem Treffen aller Teilnehmer aus Portugal, Rumänien, Irland, der Ukraine, Deutschland und Griechenland.

Nach einer herzlichen Begrüßung durch die Organisatoren wurde das Eis mit einem Einführungsspiel namens "Find someone who" gebrochen, das dazu diente, die Teilnehmer einander näher zu bringen und den Tag spielerisch zu beginnen. Danach





wurden die Teilnehmer in Gruppen eingeteilt. Meine Gruppe bestand aus fünf Teilnehmern und wurde von Sami und Ayca betreut, die uns durch das Seminar führten.

Unser erster Programmpunkt war das Kennenlernen und Ausprobieren von "**Nearpod**" aus Schülersicht.

Unsere Betreuer erklärten uns die Intention hinter diesem Tool und wie man damit umgeht, inklusive der Vor- und Nachteile. Diese Einführung gab uns einen ersten Einblick in die Möglichkeiten moderner pädagogischer Technologien und bereitete uns auf die kommenden Tage vor, in denen wir selbst als Lehrende agieren würden.

Am Nachmittag begannen wir, Barcelona zu erkunden und die Sonne zu genießen. In dieser Zeit konnten wir uns von den anstrengenden ersten Stunden erholen, die Stadt erkunden und uns besser kennen lernen. Es war eine willkommene Abwechslung und gab uns die Möglichkeit, uns auf die kommenden Tage vorzubereiten, die zweifellos genauso aufregend und lehrreich sein würden.



Alles in allem war der erste Tag unserer Teilnahme an der von der EU geförderten Erasmus Plus Mobilität bei Euromentor in Barcelona ein gelungener Start. Wir haben bereits viel gelernt, neue Leute kennengelernt und freuen uns auf die kommenden Tage, die sicherlich ebenso ereignisreich und lehrreich sein werden.

2. Tag, 20.02.2024, Dienstag

Am zweiten Tag unseres Erasmus-Projekts erlebten wir erneut die Wirksamkeit der EU, indem wir innovative Bildungstechnologien in unseren Unterricht integrierten. Durch den Einsatz von **Nearpod** konnten wir praktische Beispiele ausprobieren und Unterrichtsmaterialien erstellen, die speziell auf die Bedürfnisse unserer Schüler zugeschnitten sind.



Ein besonderes Highlight des Tages war die Erstellung von individuellem Unterrichtsmaterial für die 5. und 6. Wir haben verschiedene Elemente selbst erstellt, um eine umfassende Lernerfahrung zu gewährleisten. Dazu gehörten die Bearbeitung von Videos, die Erstellung von Puzzles, Memory-Spielen, Lückentexten, Hörquiz und Umfragen. Besonders spannend war die Entwicklung von Zuordnungsspielen, bei denen Teile einer Geige richtig zugeordnet werden mussten.



Außerdem stellten wir die Website "**Blooket**" vor, eine weitere bemerkenswerte Ressource zur Erstellung interaktiver Quizze. Mit einer Vielzahl von Antwortmöglichkeiten bietet Blooket eine flexible Plattform für die Wissensvermittlung. Ich persönlich habe das Thema "Gesetzgebungsprozess" gewählt und entsprechende Quizfragen erstellt.

Ein wichtiger Aspekt beider Plattformen ist, dass sich die Schülerinnen und Schüler nicht registrieren müssen, um teilzunehmen. Ähnlich wie bei Kahoot! können sie einfach über einen

bereitgestellten Code oder eine Zahlenkombination am Unterricht teilnehmen. Dies fördert die Zugänglichkeit und erleichtert die Integration neuer Technologien in den Bildungsprozess.

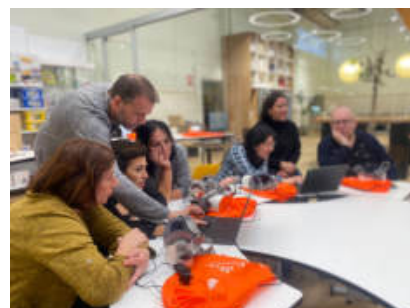


Der effektive Einsatz von Nearpod und Blooket an diesem Tag hat deutlich gezeigt, wie die EU durch Programme wie Erasmus dazu beiträgt, innovative Bildungsmöglichkeiten zu schaffen und die grenzüberschreitende Zusammenarbeit im Bildungsbereich zu fördern. Diese Werkzeuge ermöglichen es uns, einen dynamischen und ansprechenden Unterricht zu gestalten, der die Lernenden aktiv einbezieht und ihre individuellen Bedürfnisse berücksichtigt.

3. Tag, 21.02.2024, Mittwoch

Der dritte Tag unseres Erasmus-Projekts war zweifellos ein besonderer Tag, der uns wieder einmal die beeindruckende Wirksamkeit der EU vor Augen führte. Abseits des üblichen Tagungsortes hatten wir die außergewöhnliche Gelegenheit, einige Virtual Reality Brillen auszuprobieren und in faszinierende digitale Welten einzutauchen.

Eine spezialisierte Firma führte uns in die Welt der Virtual Reality ein und ermöglichte uns, die Brillen auszuprobieren. Anfangs war es



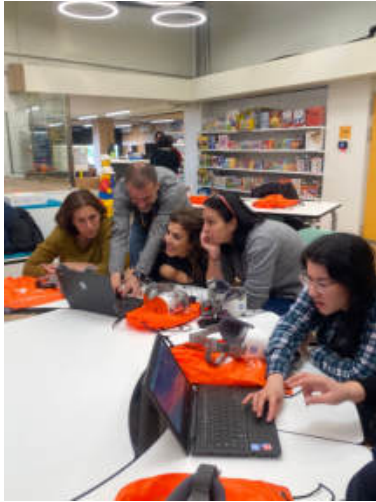
für einige von uns ungewohnt, die VR-Brille zu tragen, aber sobald wir in die virtuelle Realität eingetaucht waren, eröffnete sich uns eine faszinierende Welt, die auch für den Einsatz im Unterricht sehr vielversprechend ist.

Wir hatten die Möglichkeit, verschiedene Spiele auszuprobieren und in virtuelle Realitäten einzutauchen, die uns völlig neue Erfahrungen boten. Obwohl es am Anfang ungewohnt war, war die immersive Natur der virtuellen Realität sehr beeindruckend und zeigte uns das Potenzial dieser Technologie für den Bildungsbereich.



Die Erfahrung war nicht nur ungewöhnlich, sondern auch zukunftsweisend. Die Möglichkeiten, die Virtual Reality im Unterricht bietet, sind vielfältig und können das Lernen auf eine





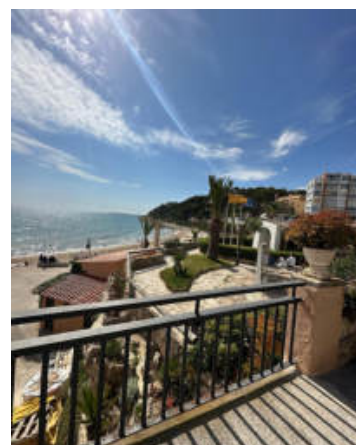
ganz neue Ebene heben. Von virtuellen Exkursionen bis hin zu interaktiven Lernspielen eröffnet diese Technologie neue Horizonte für die Bildung.

Dass wir diese Erfahrung im Rahmen unseres Erasmus-Projekts machen konnten, unterstreicht die Bedeutung der EU bei der Förderung von Innovation und grenzüberschreitender Zusammenarbeit im Bildungsbereich. Durch Programme wie Erasmus erhalten wir Zugang zu neuen Technologien und Methoden, die es uns ermöglichen, den Unterricht dynamischer und relevanter zu gestalten.

Alles in allem war der dritte Tag ein beeindruckendes Beispiel dafür, wie die EU mit ihren Programmen und Initiativen dazu beiträgt, Bildungseinrichtungen auf dem neuesten Stand der Technik zu halten und Lernenden den Zugang zu den besten Ressourcen zu ermöglichen. Die Erfahrung mit der Virtual-Reality-Brille hat uns inspiriert und gezeigt, dass die Zukunft des Lernens grenzenlos ist.

4.Tag, 22.02.24, Donnerstag

Am vierten Tag unseres Erasmus-Projekts kehrten wir zurück zum Standort von „Euromentor“, um weitere innovative Tools zu erkunden, die die Motivation der Schüler steigern können. Dabei entdeckten wir verschiedene Anwendungen, die nicht nur einfach zu nutzen sind, sondern auch das Lernen interaktiver gestalten.



Eine der herausragenden Plattformen, die wir ausprobierten, war "Jeopardy Labs". Diese ermöglicht es, Spiele im Stil von "Jeopardy" mit Fragen und Antworten zu erstellen. Besonders vorteilhaft ist dabei die Möglichkeit, Teams einzubinden. Ich persönlich erstellte ein Jeopardy-Spiel zum Thema "We are the world", das nicht nur informativ, sondern auch unterhaltsam und lustig war.



Des Weiteren testeten wir die App "Picker Wheel", die als Zufallsgenerator fungiert. Diese Anwendung kann dabei helfen, Entscheidungen zu treffen oder Gruppen zufällig auszuwählen, was besonders für die Unterrichtsgestaltung nützlich sein kann.

Eine weitere interessante App, die wir erkundeten, war "Plickers", die die Erstellung von Quizzes vereinfacht.



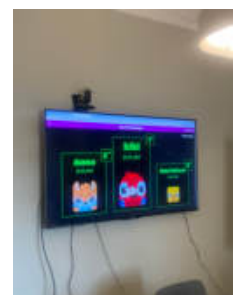
Der große Vorteil dieser Anwendung liegt darin, dass keine digitalen Endgeräte



erforderlich sind. Stattdessen können die Schüler mit einem Barcode, der die Antwortmöglichkeiten A, B, C, D enthält, teilnehmen. Die Schüler halten ihre Antworten hoch, und der Lehrer scannt diese mit einem Gerät ein, um die Ergebnisse zu

erhalten. Dies ermöglicht eine effektive Durchführung von Quizzes ohne den Einsatz teurer Technologie.

Die Selbsterprobung und Selbsterkundung dieser Tools zeigten uns, wie vielfältig und zugänglich moderne Bildungstechnologien sein können. Die Möglichkeit,



diese Anwendungen im Rahmen unseres Erasmus-Projekts zu testen, verdeutlichte erneut die Bedeutung der EU bei der Förderung von Innovation und Zusammenarbeit im Bildungsbereich.

Am Nachmittag hatte ich einen Arzttermin, aber die Eindrücke und Erfahrungen des Tages werden sicherlich in unsere zukünftige Arbeit im Klassenzimmer einfließen.

5.Tag, 23.02.24, Freitag

Am fünften und letzten Tag unseres Erasmus-Projekts trafen wir



uns am Morgen, um die Ereignisse der letzten vier Tage zu reflektieren und ein kurzes Feedback auszutauschen. Diese Gelegenheit ermöglichte es uns, die Höhepunkte unserer Erfahrungen zu teilen und wertvolle Erkenntnisse zu gewinnen, bevor wir uns mit der gesamten Gruppe zur Abschlussveranstaltung

trafen.

Das Treffen begann mit einer Präsentation der verschiedenen Projekte, an denen wir während des Projekts gearbeitet hatten. Jedes Team hatte die Möglichkeit, seine Arbeit vorzustellen und den Fortschritt zu präsentieren. Außerdem wurde ein unterhaltsames Quiz für alle Teilnehmer organisiert, um das erworbene Wissen zu testen und die Stimmung aufzulockern.



Nach der Präsentation der Projekte und dem Quiz genossen wir gemeinsam eine Kaffeepause mit Snacks, in der wir uns in informeller Atmosphäre austauschen und weitere Eindrücke sammeln konnten.

Um 12:30 Uhr endete die Veranstaltung offiziell mit der feierlichen Übergabe der Zertifikate an die Teilnehmer. Damit endete nicht nur unser Erasmus-Projekt, sondern auch eine inspirierende und lehrreiche Woche voller neuer Erkenntnisse und Ideen.



Abschließend kann ich sagen, dass die Teilnahme an diesem Projekt eine äußerst bereichernde Erfahrung für mich war. Die Vielfalt der diskutierten Themen, die praktischen Übungen und die Zusammenarbeit mit Kollegen aus verschiedenen Ländern haben mir viele Impulse für meinen Unterricht und für angehende Lehrkräfte gegeben. Ich bin dankbar, an diesem Projekt teilgenommen zu haben, und freue mich darauf, die gewonnenen Erkenntnisse in meine zukünftige Arbeit einfließen zu lassen.

