

Lehrerfortbildungsangebot / Teacher training offer

Januar & Februar 2025 / January & February 2025

Deutschlehrer / English Teachers

Information auf Deutsch in blau

Information in English in black

EXCALIBUR



In dem Erasmus+-Projekt EXCALIBUR (EXpanding Content And Language Integrated learning through BUilding a sustainable future in Realtime) arbeiten europäische Schüler*innen in einer virtuellen Welt gemeinsam an Nachhaltigkeitsherausforderungen. Kollaborativ bauen sie ihre kommunikativen und sprachlichen Kompetenzen in Deutsch (und anderen Fremdsprachen) aus.

Im Mittelpunkt steht die ziel-, aber auch mehrsprachige schriftliche sowie mündliche Interaktion zwischen den Lernenden (Klassen 9 -13) mittels Internet-Umgebungen, wie Videokonferenzplattformen, Sprach- und Text-Chat-Plattformen und 3D-Computerspielwelten (Minecraft, Lianti, CoSpaces Edu). Die Lernenden arbeiten dabei kompetenzorientiert mit Nachhaltigkeitsthemen (CLIL-LOTE-Ansatz), Fragestellungen im Bereich der interkulturellen Kompetenz und der webbasierten Kommunikation. Sie bauen ihre passiven wie auch aktiven Fertigkeiten aus, indem sie eigenverantwortlich Sprache(n) bei der Informationssuche als Vorbereitung für die Spielhandlungen verwenden, d.h. für das gemeinsame Bauen nachhaltiger neuer

Lebensumgebungen, z.B. nachhaltigere Häuser, Schulen, Verkehrs- und Energieversorgungssysteme, Lebensmittelproduktion, bessere Kreislaufwirtschaftssysteme.



The project EXCALIBUR

In the Erasmus+ project EXCALIBUR (EXpanding Content And Language Integrated learning through BUilding a sustainable future in Realtime), European students work together in a virtual world to tackle sustainability challenges. Collaboratively, they enhance their communicative and linguistic skills in English, German (and other foreign languages).

The focus is on goal-oriented, multilingual written and oral interaction between students

(grades 9-13) using internet environments such as video conferencing platforms, voice and text chat platforms, and 3D computer game worlds (Minecraft/ Minetest => Luanti, CoSpaces Edu). The students work in a competency-oriented manner with sustainability topics (CLIL approach), questions in the field of intercultural competence, and web-based communication. They develop both their passive and active skills by independently using language(s) to search for information in preparation for game actions, i.e., for jointly building more sustainable new living environments, such as more sustainable houses, schools, transportation and energy supply systems, food production, and better circular economy systems.



Kurzinfo

Herzlich willkommen zu interessanten Online-Abenden mit dem Erasmus+ - Projekt *Excalibur*. Wir bieten 4 deutschsprachige Abende an, in denen wir zu relevanten Themen einleiten und diskutieren, d.h. die konkrete Umsetzung im virtuellen 3D-Videospiel sowie die dazu entwickelten Materialien werden vorgestellt. Diese können danach in Gruppen online betrachtet und besprochen werden. Die Abende sind unabhängig von einander. Die Teilnahme an Einzelabenden ist somit problemlos möglich. Die Präsentationen am Anfang jeder Veranstaltung werden aufgezeichnet und verteilt.

Übersicht

Kursabend A

**Interkulturelle Kompetenz für virtuelle Kooperationsprojekte (Interkulturalität und zielsprachliche Kommunikation)
Montag 27.1. 17.30 UHR CET (90**

Short information

Welcome to interesting online evenings with the Erasmus+ project *Excalibur*. We offer 5 evenings in English, where we introduce and discuss relevant topics, i.e., the concrete implementation in the virtual 3D video game as well as the materials developed for it will be presented. These can then be viewed and discussed online in groups. The evenings are independent of each other, so participation in individual evenings is easily possible. The presentations at the beginning of each event will be recorded and distributed.

Overview

Evening A

Intercultural competence for virtual cooperation projects (interculturality and target language communication)

Minuten) (auf Deutsch); Lehrende:
Beate Lindemann/Norwegen & Laura
Pihkala-Posti/Finnland

Wednesday 19.2. 17.30 CET (90
minutes) (in English) *PLEASE NOTICE*
***THE CHANGED TIME* Teacher: Laura**
Pihkala-Posti/Finland

Kursabend B

Themen als Beispiele: Essen und
Gesundheit und Wohlbefinden,
nachhaltige Freizeit

Dienstag 4.2. 17.30 - 19 CET auf
Deutsch; Lehrende: Beate
Lindemann/Norwegen & Laura
Pihkala-Posti/Finnland

Evening B

Topics as examples: food and health and
well-being, sustainable leisure

Wednesday 5.2. 17.30-19 CET in
English; Teacher: Laura Pihkala-
Posti/Finland

Kursabend C

Präsentation: Die neuen Spielzugriffe
(eventuell Testmöglichkeit)

Montag 10.2.17.30 - 19 CET auf
Deutsch; Lehrende: Elina Hongisto,
Aleksi Kinnunen and Laura Pihkala-
Posti, Finland

Evening C

Presentation of the new game
approaches (including test possibility)

Tuesday 11.2. 17.30-19 CET in English;
Teachers: Elina Hongisto, Aleksi
Kinnunen and Laura Pihkala-Posti,
Finland

Kursabend D

Themen als Beispiele: Transport und
Tourismus, nachhaltige Wirtschaft,
Kreislaufwirtschaft;

Dienstag 18.2. 17.30-19 CET auf
Deutsch; Lehrende: Beate
Lindemann/Norwegen & Laura
Pihkala-Posti/Finnland

Evening D

Topics as examples: transport and
tourism, sustainable economy, circular
economy; Laboratorium – an effective
information search training approach

Monday 17.2. 17.30-19 CET in English;
Teachers: Laura Pihkala-Posti,

Annukka Suonio, Paavo Arvola/
Finland

Kursabend E / Evening E

Kurze Einführungen in das Arbeiten mit virtuellen Spielen & Informationssuche

Short introductions: Working with virtual games & information search

Thursday 20.2. 17.30-19 in English only

Teachers:

Stephanie Wössner/Germany: *SERASUM: For a better tomorrow -*

*Crafting Sustainable Futures: A global simulation for future-oriented learning -
Leveraging the potential of game-based learning to create a future we all want to live in*

Andrea Benassi/Italy: *Learning Story as a tool for a structured planning of a 3D-game building project*



Anmeldung/ Registration

Bitte, wenn möglich, sich spätestens zwei Tage vor der Veranstaltung anmelden. Es ist aber bis zu einer Stunde vor dem Beginn der Veranstaltung möglich, einen Teilnahmelink zu bekommen, dann bitte direkt an die Mailadresse [excalibur.project\[at\]outlook.com](mailto:excalibur.project[at]outlook.com) Bitte auch in dem Fall Ihren Namen und Ihre Institution erwähnen! Please, if possible, register at least two days before the event. However, it is possible to receive

a participation link until one hour before the start of the event; in that case, please contact the email address directly **excalibur.project[at]outlook.com**
Please remember even then to mention your name and institution:

<https://forms.office.com/e/T4UuDS7w0Q>

Links werden persönlich zugeschickt. / Links will be sent personally.

Koordination Tampere Universität / **Coordination Tampere University**

excalibur.project[at]outlook.com