**Evaluation of the Project “Delirant Isti Etwinnienses Romani” related to key competences and goal**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **INCEPTA** / activity | Methodology / steps of procedure / operation | Evaluation related to key competences and our goal |
| **Praefatio in ludum** / Introduction to the project | Understanding / Organizing the project:  - Students plan and organize their individual portfolio   (documentation of new vocabulary, grammar, tasks /  assignments / homework during the project)  - Sign up in Twinspace / eTwinningplattform | SelbstKompetenz, organisation  Media competence, competences related to social networks and media |
| **Confirmatio communis signi** / creating a logo for the project | - Organizing teamwork, assign tasks and accept responsibilities   in the team  - creativity: Working with picturetools  - review and vote about the results  - Filing results into the portfolio | organisation, teamwork, collaborative work  Selbstkompetenz  creativity  open to criticism, tolerance  collaborative work, team work  reliability, documentation, organisation |
| **Video Introduction of the schools** | - Organizing teamwork, assign tasks and accept responsibilities  in the team:  - Planning an writing script / scenario for the video      - Writing the text for the video in Latin  - review of the Latin text related to grammar, vocabulary and   content  - Working with dictionary (digital and analogue)  - record and cut the video  - Filing the text of the script / scenario (in Latin) into the  portfolio | Selbstkompetenz, organisation, Teamwork, collaborative work, creativity  competences related to digital media: Video, office program  Language competences:  gain and expand talking and writing skills in Latin  expand vocabulary and grammar skills  Exercise working with dictionary, glossary  reliability, documentation,  responsibility |
| **Commendation discipulorum** / | - Planning and writing script / scenario for the video  - record and cut the video  - Writing the text for the video in Latin  - review of the Latin text related to grammar, vocabulary and  Content  - Working with dictionary (digital and analog)  - Using list of words and phrases to describe themselves  - Using dictionary to describe themselves  - Learning new vocabulary  - Filing the text of the script / scenario (in Latin) into the  portfolio | Selbstkompetenz,  selfconfidence,  Organisation, creativity  competences related to digital media: Video, office program  Language competences:  gain and expand talking and writing skills in Latin  expand vocabulary and grammar skills  Exercise working with dictionary, glossary  reliability, documentation, organization,  responsibility |
| **Tabula geographica** | In a map in a shared document student mark their hometown and their school.  Additionally every student  - chooses a place in Europa, that is in some way related to Latin  (e.g. Latin name, ancient Roman ruins),  - marks this place in the map,  - makes research about this place,  - shares information about this place via Twinspace with project  members,  - files information in the portfolio. | Selbstkompetenz,  organisation,  responsibility,  decision-making ability  competences related to digital media: using digital map (e.g. google), digital encyclopedia, databases  collaborative work, team work  dokumentation,  reliability, responsibility |
| **Certamen de facilibus quaestionibus / Quiz oder competition with simple questions** | Game Show: From a question with four given answers, from which only one is the right answer, the player must find the right answer = a quiz. (basically like “Who Wants to Be a Millionaire?”)  Assignment: Students work out the quizzes in Latin.  Steps:  1. Students work out the quizzes together during lessons.  2. Die Schüler work out quizzes as homework.  3. Students work out sets of 10 quizzes related to particular  subject related to curriculum (e.g. Caesar, De Bello Gallico).  4. Students put the quizzes to https://kahoot.it/#/  5. Students share the Link of the quiz via their googlemail-  group or via Twinspace.  6. Students play the competition in classroom.  7. Students play the competition via Videoconference with  members of the project. | Selbstkompetenz, organisation  dokumentation  team work, collaborative work  creativity,  tolerance, discipline  reliability  decision-making ability  competences related to digital media: using: Word, E-Mail, kahoot, Smartboard, Smartphone  language skills:  text, vocabulary, grammar (esp. questions)  Working with dictionary (digital, analogue) |
| **Quid est?** **/ Aenigma (like Taboo)** | Game: Players have to guess a simple item via two or three tips. Assignment:  Students work together in international groups and create aenigma with each three tips and a picture describing the item that has to be guessed.  Ergebnis:  Six international groups create in collaborative work via twinspace Aenigma sets with each at least three aenigma. At the end every group presents its aenigma to the other five groups. | Selbstkompetenz, organisation  documentation,  Teamarbeit, collaborative work,  cultural awareness,  creativity,  tolerance, diszipline, reliability,  decision-making ability,  communication in foreign languages (Latein, Englisch; Italienisch, Spanisch),  soziale skills, policy of behavior on Twinspace,  competences related to digital media: using: Word, E-Mail,  language skills, esp. Latin:  text, vocabulary, grammar, working with dictionary (digital, analogue), |

**Evaluation des Projekts “Delirant Isti Etwinnienses Romani” Evaluation in Bezug auf Schlüsselkompetenzen und geplante Ziele**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| INCEPTA / Aktivitäten | Methodologie / Arbeitsschritte | Evaluation in Bezug auf Schlüsselkompetenzen und geplante Ziele |
| **Praefatio in ludum** /  Einführung ins das Projekt | Das Projekt verstehen / organisieren:  - Die Schülerinnen und Schüler\* planen und organisieren ihr  individuelles Portfolio (Lernbeschreibung zu Wortschatz,  Grammatik, Aufgaben / Teamaufgaben / Hausaufgaben)  - Einloggen in Twinspace / eTwinningplattform | SelbstKompetenz, Organisation  Dokumentationskompetenz  Medienkompetenz, Umgang mit sozialen Netzwerken |
| **Confirmatio communis signi** / ein gemeinsames Logo für das Projekt kreieren | - Die Teamarbeit organisieren, Aufgaben verteilen und  übernehmen - im Team arbeiten  - Kreativität: Arbeiten mit Zeichen-/ Malprogrammen  - Überprüfen und Abstimmen des Arbeitsergebnisses  - Ergebnis in das Portfolio einheften | Arbeitsorganisation, Teamarbeit, kollaboratives Arbeiten,  Selbstkompetenz  Kreativität,  Toleranz, Kritikfähigkeit  Organisations-, Dokumentationskompetenz  Zuverlässigkeit |
| **Video Introduction of the schools** / Video, in dem die eigene Schule vorgestellt wird | - Organisation / Aufgaben im Team verteilen und übernehmen:  - Drehbuch für das Video planen und schreiben  - Text zum Video in Latein schreiben  - Grammatik, Wortschatz und Inhalt überprüfen  - Arbeiten mit Wörterbuch (digital und analog)  - Neue Vokabeln lernen und anwenden  - Video aufnehmen und schneiden  - Drehbuchtext (lateinisch) in das Portfolio einheften | Selbstkompetenz, Organisationskompetenz, Handlungskompetenz, Arbeiten im Team,  kollaboratives Arbeiten, Kreativität  Kompetenzen im Umgang mit digitalen  Medien: Video, Word  Sprachkompetenz:  Textkompetenz, Wortschatz, Grammatik,  Umgang mit dem Lexikon  Organisations-, Dokumentationskompetenz  Zuverlässigkeit |
| **Commendation discipulorum** / Video, in dem sich die Schüler den Teilnehmern des Projekts vorstellen | Jeder Schüler plant und schreibt sein eigenes Drehbuch für sein eigenes Video:  - Text zum Video lateinisch schreiben  - Grammatik, Wortschatz und Inhalt überprüfen  - Arbeiten mit Wörterbuch / Dictionary  - Liste mit den Wörtern und Wendungen zur  Selbstbeschreibung (Übersetzungshilfen) anwenden  - Arbeiten mit Wörterbuch (digital und analog)  - Neue Vokabeln lernen und anwenden  - Video aufnehmen und schneiden  - Drehbuchtext (lateinisch) in das Portfolio einheften | Selbstkompetenz,  Selbstbewusstsein,  Organisationskompetenz, Handlungskompetenz, Kreativität  Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien: Video, Word  Sprachkompetenz:  Textkompetenz, Wortschatz, Grammatik,  Umgang mit dem Lexikon  Organisations-, Dokumentationskompetenz  Zuverlässigkeit |
| **Tabula geographica** | Gemeinsam suchen die Schüler ihren Wohnort / Schulort auf der Karte und markieren ihn in der digitalen Karte.  Jeder Schüler  - sucht sich einen weiteren Platz in Europa, der einen Bezug zu  Latein aufweist,  - markiert ihn auf der digitalen Karte,  - informiert sich genauer über diesen Platz,  - berichtet über diesen Ort in der Klasse / im Twinspace und  - sammelt die Informationen im Portfolio. | Selbstkompetenz,  Organisationskompetenz,  Handlungskompetenz,  Entscheidungskompetenz,  kollaboratives Arbeiten,  Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien: google Maps  Digitales Lexikon, Internetrecherche  Organisations-, Dokumentationskompetenz  Zuverlässigkeit |
| **Certamen de facilibus quaestionibus** / Quiz oder Wettbewerb zu einfachen Fragen (ähnlich „Wer wird Millionär“) | Spiel: Zu einer Frage mit vier Antworten, von denen nur eine richtig ist, muss der Spieler die richtige Antwort finden.  Aufgabenstellung: Die Schüler formulieren Fragen. Zu jeder Frage formulieren sie vier Antworten, von denen jeweils nur eine richtig ist.  Arbeitsschritte:  1. Die Schüler erstellen die Quiz Aufgaben gemeinsam mit dem  Lehrer im Unterricht.  2. Die Schüler erstellen selbstständig Quiz-Aufgaben.  3. Die Schüler geben auf der Plattform https://kahoot.it/#/  die Aufgaben ein und geben den Link an die Projektteilnehmer  weiter.  4. Die Schüler spielen im Klassenraum den Wettkampf über  Kahoot mit ihren Smartphones. | Selbstkompetenz, Organisation  Dokumentationskompetenz  Teamarbeit, kollaboratives Arbeiten,  Kreativität,  Toleranz, Disziplin  Zuverlässigkeit Entscheidungskompetenz  Kompetenzen im Umgang mit digitalen  Medien: Word, E-Mail, kahoot, Smartboard, Smartphone  Sprachkompetenz:  Textkompetenz, Wortschatz, Grammatik (bes. Fragen)  Umgang mit dem Lexikon (digital, analog)  Umsetzung eines Inhaltes in eine andere Darstellungsform |
| **Quid est? /** Rätsel (ähnlich Tabu) | Spiel: Ein einfacher Gegenstand muss von den Spielern nach zwei bis drei Hinweisen erraten werden.  Aufgabenstellung:  Die Schüler formulieren in internationalen Gruppen drei Hinweisen und dazu einem Bild, anhand derer ein einfacher Gegenstand oder Begriff beschrieben wird.  Ergebnis:  Sechs internationale Schülergruppen erarbeiten in gemeinschaftlicher Arbeit im Twinspace jeweils ein Rätselset mit mindestens drei Aufgaben (ähnlich Taboo). Abschlieẞend erraten jeweils die anderen fünf internationalen Schülergruppen die Rätsel. | Selbstkompetenz, Organisation  Dokumentationskompetenz  Teamarbeit, kollaboratives Arbeiten,  Kulturkompetenz,  Kreativität,  Toleranz, Disziplin, Zuverlässigkeit  Entscheidungskompetenz,  Kommunikation in Fremdsprachen (Latein, Englisch, evtl. Italienisch, Spanisch),  Kreativität,  kulturelles Bewusstsein, Umgang mit fremden Kulturen  soziale Kompetenzen, Verhalten im Twinspace,  Kompetenzen im Umgang mit digitalen  Medien: bes. Word, E-Mail,  Sprachkompetenz bes. bzgl. Latein:  Textkompetenz, Wortschatz, Grammatik,  Umgang mit dem Lexikon (digital, analog),  Umsetzung eines Inhaltes / Wortes in andere Darstellungsformen (Text / Bild) |
|  |  |  |

\* Im Folgenden wird aus Gründen der sprachlichen Vereinfachung nur die männliche Form verwendet. Es sind jedoch stets Personen männlichen  
 und weiblichen Geschlechts gleichermaßen gemeint..