



## Trainingskurs für Tester

Dieses Projekt (Nr. 543143-LLP-1-2013-DE-KA2-KA2MP) wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

---

## Vorwort

Hauptziele dieses Work Packages sind die Organisation, Vorstellung und Durchführung eines 6-tägigen Kurses, in der die lehrenden Tester/innen mit der Philosophie, der Methodik und den Spielen von playingCLIL vertraut gemacht wurden.

Unsere ursprüngliche Absicht war, einen 12-tägigen Kurs zu gestalten, das wurde zu einem intensiveren 6-tägigen Kurs umwandelt, aufgrund der Umstände, die im Deliverable 15 erklärt sind.

Der Rahmen, die Struktur und das allgemeine Modell des Kurses basieren auf den INTUK-Kursen, die seit 2004 erhebliche Zustimmung und Erfolg in europäischen Programmen genießen.

Der Inhalt und die Auswertung der Kurs waren eine Zusammenarbeit und ein Ergebnis der vorigen Treffen und der Arbeit der jeweiligen Projektpartner.

Das Ziel ist, folgendes zu entwickeln und zu erreichen:

- Eine feingeregelt playingCLIL-Ausbildung, die die praktische Kunst der Lehre mit Spielen bei den Tester/innen einführt. Wie man anweisen soll, wie man Spiele im Lehrplan erfolgreich einbindet – der Prozess von wann, warum und wie.
- Einen ausgewogenen, relevanten theoretischen Inhalt einzuführen, der den Einsatz der Spiele in der Praxis untermauert und unterstützt.
- Den Tester/innen Werkzeuge zur Auswertung der Spieleeffizienz zu versorgen, sowohl im Lernprozess und in der pädagogischen Auswirkung.

Der Kurs fand im “Centro de Profesores de Las Palmas” auf Gran Canaria vom 26. Oktober bis zum 1. November statt.

Die Projektpartner unterstützten den Kursverlauf durch die Entsendung von insgesamt 14 Mitglieder, davon 4 von INTUK, 3 von der HU, 3 von der ULP, 2 vom CDE und 2 von SUC.

Auf Anfrage der HU haben die Partner die Teilnahme von finnischen Tester/innen aus Finnland zugestimmt, sowie die von 5 Lehrer/innen in der Ausbildung aus der HU.

57 Lehrer/innen nahmen am Kurs teil, um Tester/innen in playingCLIL zu werden.

33 Lehrer/innen besuchten den Kurs von CDE, mit der Förderung der Consejeria für die Unterhaltskosten sowie von INTUK für die Kurskosten.

23 Lehrer/innen aus Deutschland, Großbritannien, Rumänien und Lettland nahmen dank Erasmus+ KA1-Förderung teil.

15 Lehrer/innen aus Italien und Griechenland wurden gefördert, um die Kurs mitzumachen, haben aber die Verträge zur Teilnahme leider nicht rechtzeitig bekommen.

Wir möchten betonen, dass die Partner entschieden haben, den Teilnehmer/innen den Umgang mit INTUKs moodle-Plattform beizubringen. Die Plattform wurde benutzt, um relevante Information für die Ausbildung zur Verfügung zu stellen und um die Kursinformationen zu verbreiten, inklusive der Vorbereitungsaufgaben, die vor der Kurs verlangt wurden. Sie diente auch der Beantwortung von Fragen und dem Austausch von Berufserlebnissen der Teilnehmer/innen vor der Kurs.

---

## Verlauf des Kurses

Eine Kursbroschüre (inclusive Anhang) ist erstellt und auf der Projektwebseite, INTUKs Webseite und der School Educational Gateway Datenbank veröffentlicht. KA1-Anträge sind von INTUK, der HU, ZUB und SUC unterstützt und von INTUK angetragen. Sind diese Bewerbungen einmal zugestimmt, werden die Teilnehmer/innen auf der moodle-Plattform registriert, und die Kurs wird eröffnet. Alle Teilnehmer und Partner sind auf moodle mit Lehrer/in-Status registriert. Eine Einführung ist Allen angeboten.

### Vor Beginn des Kurses

- Alle Teilnehmer/innen bekommen eine Auswertung, sowie Dokumente zu den persönlichen Wahrnehmungen und Erwartungen im Voraus (siehe WP 4 deliverable 11]).
- Ein Quiz zur Kenntnis der CLIL-Lehre.
- Ein praktisches, grundsätzliches Manual zu den CLIL-Prinzipien.
- Die Redekunst des Spiels.
- Agenda der Kurs und Programm werden an alle Teilnehmer/innen gesendet.
- Informationen zur Verpflegung und kulturellen Aktivitäten in Las Palmas.

### Der Kurs

- Die Personen werden in zwei Arbeitsgruppen verteilt: Grundschule und weiterführende Schule. Diese Gruppen wurden in Untergruppen verteilt, um die Diskussionen in den Gruppenaufgaben zu vereinfachen.
- Die Kurs bestand in Zeitspannen zum praktischen Lernen und zum Spiele spielen.
- Die Durchführung von Spielen bei verschiedenen Themen und Klassen.
- Die praktische Vermittlung von CLIL-Theorie.
- Eine Nachdenkzeit und eine Diskussion zwischen Ausbilder/innen und Teilnehmer/innen.


**Jeden Tag der Kurs wurde auf der moodle dokumentiert, mit einer Liste der erledigten Aktivitäten für jeden Tag, Fotos, Videos und eine playingCLIL-Facebook-Gruppe.**

### Abschlussdemonstration der künftigen Tester/innen

- Der Höhepunkt der Kurswoche war eine auf Aufgaben basierte Aktivität, in der die Teilnehmer/innen gebeten wurden, ein Spiel für die gesamte Gruppe zu demonstrieren. Die Aufgabe war, eine CLIL-Klasse zu simulieren, mit einem gut geeigneten Thema für das Spiel, um die Kenntnisse zu einem bestimmten Punkt des Themas zu zeigen, zu entwickeln und zu verstärken. Alle Gruppen zeigten mit fliegenden Fahnen, dass Spielen und CLIL eine erfolgreiche Kombination, und zugleich eine nicht fertige Arbeit ist.

# Agenda

playingCLIL - train the tester - Las Palmas, 26th Oct. - 01. Nov. 2014

Sunday										Meeting point: Hotel El Cantur Meeting time: 18.30 h 19.00 - 21.00 h Welcome at CEP Telge Game to make 'families' Picnic	
		09:00 - 09:30	09:30 - 10:45	10:45 - 11:15	11:15 - 12:30	12:30 - 13:00	13:00 - 14:00	14:00-15:15	15:15-15:45	15:45-16:15	16:15-16:45
Monday	Assembly	Establishing a safe environment and games' tools	Coffee break	Introducing CLIL theory through interactive games	Reflection and Discussion	Lunch break	Family talk	CLIL on the Canaries	CLIL Practice and Experience	Reflection and discussion	
	INTERACT	INTERACT									HU + INTERACT
Tuesday	Assembly	Establishing a safe environment and games' tools	Coffee break	Introducing CLIL theory through interactive games	Reflection and Discussion	Lunch break	Practising the games	Testing the games	Reflection and discussion		
	INTERACT	INTERACT								HU + INTERACT	HU + INTERACT (+ ALL)
Wednesday	Assembly	Establishing a safe environment and games' tools	Coffee break	Introducing CLIL theory through interactive games	Reflection and Discussion	Lunch break	Leisure time				
	INTERACT	INTERACT									HU + INTERACT
Thursday	Assembly	Establishing a safe environment and games' tools	Coffee break	Introducing CLIL theory through interactive games	Reflection and Discussion	Lunch break	Practising the games	Testing the games	Reflection and discussion		
	INTERACT	INTERACT								HU + INTERACT	HU + INTERACT (+ ALL)
Friday	Assembly	Establishing a safe environment and games' tools	Coffee break	Introducing CLIL theory through interactive games	Reflection and Discussion	Lunch break	Practising the games	Testing the games	Reflection and discussion		
	INTERACT	INTERACT								HU + INTERACT	HU + INTERACT (+ ALL)
Saturday	Assembly	09:30 - 11:30		11:30 - 13:00		13:00 - 14:00	14:00 - 16:00				
	INTERACT	Creating games: (Output)		Performance games		Final Evaluation	Late Lunch & Certificates Ceremony				
	INTERACT	Participants in families		INTERACT		ZUS	ALL		Departure 16:00 to the airport 17:00 to the Hotel		

## Kursprogramm - Tageweise

Der Kurs fand täglich von 9:30 bis 16:30 statt, mit einer Stunde Mittagspause und eine Kaffeepause um 11.00 Uhr. Eine Stunde war täglich der Auswertung und Überprüfung gewidmet. Die Abende waren offen zur freien Gestaltung.

### Tag 0 (Ankunft)

Nachmittag Empfang, Anmeldung, Begrüßung und Orientierung.

### Tag 1

09.30 – 13.00 Virtuelle Portraits mit Bildern und kurzen Interviews; Teambildung-Aktivitäten.

14.00 – 16.30 Einführung zum playingCLIL-Projekt, den Partnerorganisationen und die Idee einer neuen CLIL-Methode

### Tag 2

9.30-16.30 Regeln und Bestimmungen. Untermauernde Begriffe der playingCLIL-Arbeit wurden erkundigt und die Anwendungen für die Sprach- und Inhaltslehre betont.

14.00 - 16.30 Keynote presentation 'In the name of the game'.

Interagierende Familien, gute Praxis für die Teambildung und Vorstellung der Gruppen.

Kultureller Programmteil: "Island Life", die Sichtweise eines Außenstehers über die Schätze des kanarischen Lebens und ihrer Geschichte. Ein Gastredner stellte das CLIL-Erlebnis auf den Kanarischen Inseln vor.

### Tag 3

9.30 - 13.00 Einleitungen. Theorie und Praxis. Aktivitäten zur Einleitung von Sprache und Inhalt.

14.00 - 16.30 Inhaltszentrierte Modelle, Beispiele der Arbeit mit besonderen Themen. Tägliche Rezension.

Kultureller Programmteil: Schatzinsel! Eine innovative Perspektive auf Gebäude, Sehenswürdigkeiten, und die Begegnung der Einwohner der Insel. Nutzung von Aufnahmegeräte durch die Stadt, Begegnung der Bürger, um zu beweisen dass ihr dabei wart!

### Tag 4

9.30 - 13.00 Kreatives Lernen. Eine Grundlage über das Bedürfnis an einfallsreiche Unterrichte. Praktische Aktivitäten mit Fokus auf Kompetenzerwerb. Übungsspiele, Eigentum von Wissen.

14.00 - 16.30 Wettbewerb und Motivion ansprechen, Spielebeispiele und Strukturen, die Peer-Learning fördern. Tägliche Rezension.

Kultureller Programmteil: teilen und pflegen, digitale Präsentationen aus Europa über Kultur und Bildung. Es wurde den Teilnehmer/innen die Gelegenheit gegeben ihre Schulen, Bildungssysteme und lokalen Akzeptanten von CLIL vorzustellen.

9.30 -13.00 Der kreative Lehrer, Trainer und Schiedsrichter. Auswertungsspiele, Aufführungsspiele, Feedback und Zelebration.

14.00 - 16.30 Ansprache von praktischen Problemen (Klassenraumausstattung, ein lauter Nachbar sein, Umgang mit der Klasse). Tägliche Rezension.

**Tag 6**

9.30 -13.00 Werkzeuge ausprobieren, Punkte, Trophäen und Ligen, mit Technik arbeiten. Blick auf die Sammlung, Aufhebung und den Austausch von Daten zu den Klassenraum-Erlebnissen. Vorausschau über die nächste Etappe, was passiert nach der ersten Testrunde.

14.00 -16.30 Formale Auswertung und Rezension. Verteilung der Zertifikate.