

# Digitale Klassenfahrt

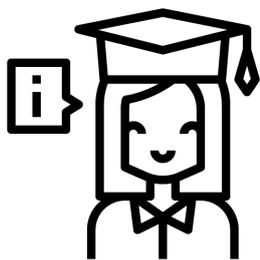
## Projekt zur Förderung von Medienkompetenzen

Sehr geehrte Lehrerinnen und Lehrer,

wir wollen Ihnen mit der Digitalen Klassenfahrt eine Möglichkeit geben, neue Impulse für das Unterrichten von Medienkompetenzen zu erhalten und mit Ihren Schüler\*innen auszuprobieren, die keine ideale Ausstattung für digitalen Unterricht besitzen.

Nehmen Sie die Ideen aus dieser Anleitung als Inspirationen, die Sie für Ihre Arbeit anpassen können. Die Digitale Klassenfahrt zielt vor allem auf den Erwerb von Medienkompetenzen ab, wir wollen Sie aber auch dazu ermutigen, Inhalte aus Ihren Fächern zu integrieren. Wir hoffen, dass wir Sie damit unterstützen können und freuen uns über Ihr Feedback.

## Was ist die digitale Klassenfahrt?



Ein Planspiel für Schüler\*innen der Stufen 8 bis 10 von weiterführenden Schulen (H/R/Ges)



Benötigt werden nur ein mobiles Endgerät mit Internetverbindung pro Person



Leitfaden für Lehrkräfte, die noch wenig Berührungspunkte mit digitalen Lerninhalten hatten



# Inhaltsverzeichnis

Ziele	3
Storytelling	3
Voraussetzungen	4
Umsetzung	4
Kommunikation in einem Chat	5
Zeitlicher Rahmen	5
Worauf geachtet werden soll	6
<b>Projektstage</b>	
<b>Tag 1</b> (Das Lager)	7
- Projektauftrag Tag 1 (Kahoot )	8
- optionale Aufgaben	9
<b>Tag 2</b> (erste Schritte)	10
- Projektauftrag Tag 2 (Padlet)	11
- Padlet Anleitung	12
- optionale Aufgaben	13
<b>Tag 3</b> (Bergfest)	14
- Projektauftrag Tag 3 (interaktive Geschichte)	15
<b>Tag 4</b> (Der Abstieg)	19
- Projektauftrag Tag 4	20
<b>Tag 5</b> (Heimkehr)	21
- Projektauftrag Tag 5 (Feedbacktools)	22
- optionale Aufgaben	24
Textbausteine	25
Impressum	29

## Ziele



### Lehrkräfte setzen sich mit digitalen Tools auseinander

Bei der Digitalen Klassenfahrt lernen Sie ein paar Werkzeuge des digitalen Arbeitens kennen, die sich innerhalb des Schulkontextes bewährt haben.



### SuS arbeiten zu den verschiedenen Bereichen der Medienkompetenzen

Innerhalb der fünf Projektstage werden die Schüler\*innen zu verschiedenen Bereichen der Medienkompetenz arbeiten. Jeder Projekttag fokussiert sich auf einen Kompetenzbereich der digitalen Bildung.



### Inspiration und Spaß

Natürlich soll aber eins im Vordergrund stehen: Der Spaß der Schüler\*innen, gemeinsam als Klasse zu arbeiten, Fähigkeiten "anzuwenden" und so auch im Distanzlernen ein "Wirkgefühl" zu entwickeln.

## Storytelling

Wir ermutigen Sie, das Storytelling zu unterstützen, indem Sie sich mit Ihrer Klasse auf die Geschichte einlassen. Dazu ist auch Fantasie und Kreativität gefragt, die hier gleich mit gelernt wird. Die Digi-

tale Klassenfahrt soll kein Ersatz für echte außerschulische Erfahrungen sein, ist aber vielleicht ein guter Anlass, über bestimmte Themenbereiche schulischer Fächer zu reden (Grafik unten).



## Voraussetzungen



Die Digitale Klassenfahrt soll trotzdem eine Möglichkeit bieten, das Potential von digitaler Bildung auf einem niedrighschwelligem Niveau zu erleben. Leider muss dafür eine gewisse Struktur vorausgesetzt werden - ein digitales Endgerät sowie Zugang zum Internet. Wir empfehlen, dass Sie sich vor Projektstart vergewissern, dass dies in Ihrer Klasse umsetzbar ist. Sollten Lücken in der Aus-

stattung vorhanden sein, sollte als erstes die Schule, der Förderverein oder die Stadt um Unterstützung gebeten werden. Darüber hinaus wollen wir Sie ermutigen, zivile Unterstützung zu suchen, um Schüler\*innen mit Geräten zu versorgen. Dies kann ein Aufruf in sozialen Netzwerken sein (Beispiel: nebenan.de) oder ein Anfrage bei lokalen Unternehmen nach deren Altgeräten.

## Umsetzung



Auf den "Tages-Seiten" finden Sie immer einen empfohlenen Arbeitsauftrag (Kasten orange) und eine detaillierte Erklärung auf der darauffolgenden Seite. Die anderen Aufgaben erweitern die Erfahrung, sollten aber an die Lerngruppe angepasst werden und eine detaillierte Erklärung dazu auf der darauffolgenden Seite.

Zu jeder Aufgabe gibt es vorgefertigte Textbausteine als Vorlagen (**TB**), die Sie an ihre Schüler schicken können. Die Textbausteine finden Sie im Anhang in diesem Dokument.

Generell gilt, dass Sie die Aufgaben für Ihre Klasse

mit Ihrer Kreativität und Expertise anpassen sollten. Die Digitale Klassenfahrt ist ein Anlass, sich spielerisch mit digitalen Tools auseinanderzusetzen. Das Storytelling der Klassenfahrt soll dazu den Rahmen setzen.

Am Ende eines jeden Projekttagess sollen die Ergebnisse im Chat gesammelt und vorgestellt werden. Sollte es Probleme bei der Umsetzung geben, nutzen Sie das Projekt, um mit Ihren Schülern ins Gespräch zu kommen und sie zu unterstützen. Die Digitale Klassenfahrt soll Anlass für Beziehungsarbeit sein.

## Kommunikation in einem Chat



Für das Projekt brauchen Sie ein Programm, mit dem Sie mit Ihren Schüler\*innen gemeinsam chatten können. Aufgrund von Datenschutzkonformität sind nicht alle Plattformen und Anwendungen für Lehrkräfte zu empfehlen (WhatsApp).

Wir raten deswegen zu DSGVO-konformen Anwendungen: „[Signal](#)“, „[Threema](#)“ (kostenpflichtig), „[Wire](#)“ oder über die Programme der Schule. (Hierzu außerdem: [Empfehlung dt. Schul-](#)

[portal](#); Tests der [Verbaucherzentrale](#)).

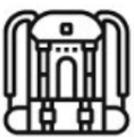
Um die Digitale Klassenfahrt im vollen Umfang erleben zu können, ist ein Chat-Kommunikationstool notwendig. Alternativen können browserbasierte Chats oder Etherpads sein (Bsp.: [zumpad.de](#)).

Viele Anbieter haben auch eine webbasierte Funktion, was das Kopieren der vorgefertigten Textbausteine erleichtert.

## Zeitlicher Rahmen

Die digitale Klassenfahrt ist in fünf Tage aufgeteilt, welche auch in fünf Tagen in Echtzeit umgesetzt werden können. Die Dauer kann aber an Ihre Bedarfe angepasst werden. Wichtig ist es, dass Sie die fünf Tage auch in der vorgegebenen Reihenfolge durchführen und

beenden. Die Reflexion am Ende ist genauso wichtig, wie der Start. Wenn Sie merken, dass die Schüler\*innen nicht mit den zeitlichen Vorgaben zurechtkommen, sollten Methoden zum individuellen Lernen und Organisieren erarbeitet werden.



### Tag 1- Basecamp

Kommunikation

Vorwissen aktivieren



### Tag 2- Erste Schritte

Recherchieren

Kooperieren



### Tag 3- Bergfest

Probleme lösen

Herausforderung angehen



### Tag 4- Abstieg

Produzieren

Präsentieren



### Tag 5- Heimkehr

Reflexion

Erfolge feiern

## Worauf geachtet werden soll!



1) Natürlich können in Klassenchats auch gewissen Probleme auftreten. Legen Sie die Regeln für den Klassenchat vorher gemeinsam mit den Schüler\*innen fest, um diesen Herausforderungen entgegen zu wirken.

4) Für die Nutzung einiger Tools müssen die Schüler\*innen einen Namen eingeben. Weisen Sie Ihre Schüler\*in-nen darauf hin, dass sie ihren richtigen Namen verwenden, damit die Regeln eingehalten werden können.



2) Wichtige [Regelungen](#) sind hier z.B.: **keine Beleidigungen, kein Spam** (z.B. Kettenbriefe) & **Privatsphäre und Bilderrechte beachten**.

5) Verdeutlichen Sie den Schüler\*innen, dass die digitale Klassenfahrt trotz ihres spielerischen Charakters als Lern-situation ernst genommen werden soll.

3) Für Sie als Lehrkraft ist es wichtig, dass Sie als Administrator die **Moderation** des Chats übernehmen. Falls ein/e Schüler\*in sich nicht an die Regeln hält, sollten Sie zunächst in einer persönlichen Nachricht darauf eingehen, um die Person nicht direkt der Gruppe zu verweisen.

6) Möglicherweise müssen auch klare Uhrzeiten gesetzt werden, wann in der Gruppe kommuniziert werden soll. Setzen Sie diese Regeln auch für einen **achtsamen Umgang mit digitalen Medien** und deren Konsum.

# Tag 1 - Das Lager

Nachdem Sie eine Chatgruppe mit allen Schüler\*innen eingerichtet haben, können Sie den "Textbaustein 0" (TBO) nutzen, um die Klasse über das Projekt informieren. Die Textbausteine sollen für Sie ein Leitfaden sein, den Sie aber natürlich anpassen können und sollen. Interagieren Sie

neben den Textbausteinen mit Ihren Schüler\*innen und bauen Sie so eine vertraute Lernatmosphäre auf. Motivation wird ein wichtiges Thema für das Projekt werden. Vielleicht können Sie die Teilnahme extrinsisch fördern, indem Sie Belohnungen oder Wettbewerbe integrieren.

## Kommunizieren und Kooperieren

Nutzen Sie die folgenden Aufgaben auf dieser Seite, um Kommunikationskompetenzen mit den Schüler\*innen einzuüben. Eine Übersicht über die Bereiche der Medienkompetenz finden Sie im Netz unter: [medienkompetenzrahmen.nrw](https://www.medienkompetenzrahmen.nrw). An Tag 1 können folgende Kompetenzen geübt werden:

*- Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten*

*- Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten*

## Übersicht über den Tagesablauf



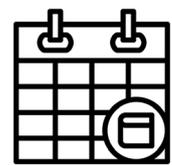
Gemeinsamer Start in den Tag



Aufgaben auswählen und teilen



Selbstständiges Lernen der SuS



gem. Abschluss; Vorstellung der Ergebnisse

# Projektauftrag Tag 1

**Aufgabe 1 / (TBI):** Nutzen Sie das **"Digitale Klassenfahrt"**-Quiz auf der Website **kahoot.com**, um das Vorwissen der Schüler\*innen zum Thema "Bergwelt" zu aktivieren und sie neugierig auf die kommenden Tage zu machen. Eine detaillierte Anleitung finden zu Kahoot finden Sie unterhalb dieser Box.

Bitten Sie die Schüler\*innen ihre Ergebnisse bis zum Ende des Tages zu teilen und sich im Chat über die Fragen auszutauschen. Wer von den Schüler\*innen war schon mal in den Bergen oder wandern?

1. <https://kahoot.com> öffnen
2. Auf „Sign up for free“ klicken

3. Wählen Sie die Option „Teacher“ aus. Als "Workplace" wählen Sie "School".

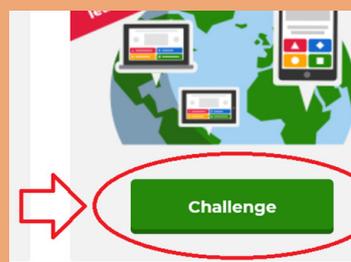
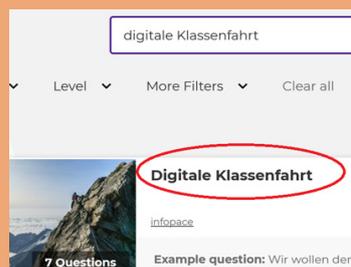
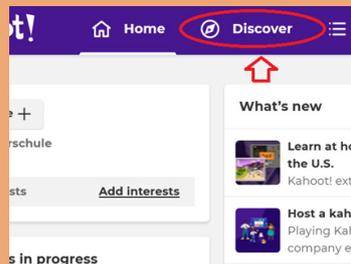
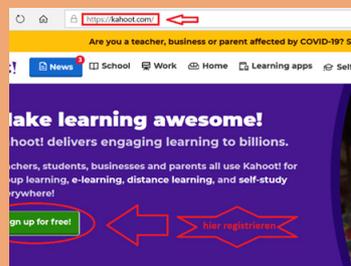
4. Klicken Sie auf „Discover“, um nach dem Kahoot-Quiz zur Digitalen Klassenfahrt zu suchen.

5. Geben Sie „digitale Klassenfahrt“ in die Suchleiste ein. Das ist der Name des Kahoots.

6. Das Quiz „Digitale Klassenfahrt“ wird Ihnen als Suchergebnis angezeigt. Bitte anklicken.

7. Klicken Sie auf „play“.

8. Wählen Sie nun die Spieloption „Challenge“ aus. Dadurch können Schüler\*innen alleine mithilfe eines Endgeräts mitspielen. Außerdem können Sie als Lehrkraft in die Resultate einsehen.

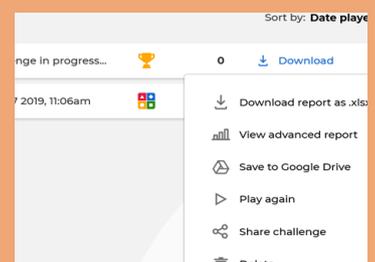
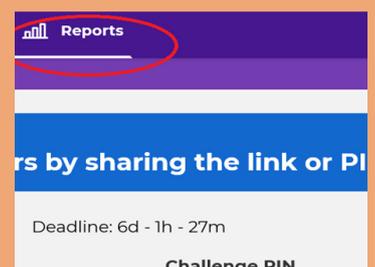
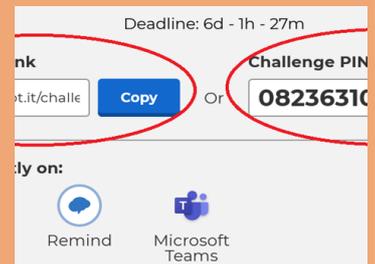
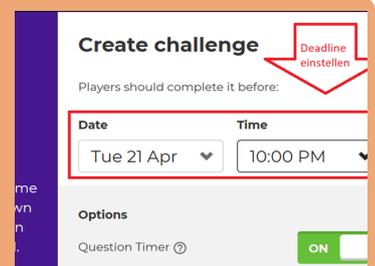


9. Stellen Sie eine Deadline für das Abschließen der Aufgabe ein. „Randomize answer order“ auf off. „friendly nickname generator“ auch off. SuS sollen ihre Namen nehmen.

10. Zum Teilen mit Ihren SuS haben Sie 2 Optionen: 1. generieren Sie einen Link oder 2. Sie teilen auf die gleiche Weise einen Spiel-PIN für die Website oder App.

11. Auf derselben Seite (über dem Link und dem PIN) sehen Sie in der oberen Leiste den Begriff „Reports“. Wenn Sie darauf klicken können Sie die aktuellen Ergebnisse der SuS ansehen.

12. Unter „Download“ können Sie die Ergebnisse runterladen. Wenn Sie auf die drei Punkte klicken, wird ein Dropdown-Menü mit weiteren Optionen angezeigt, wo Sie das Quiz auch löschen können.



Diese Schritte können Sie auch noch einmal in einem Erklärvideo nachsehen: [https://youtu.be/\\_nNvkjp28LQ](https://youtu.be/_nNvkjp28LQ) (Englisch).

## Aufgaben zur Differenzierung

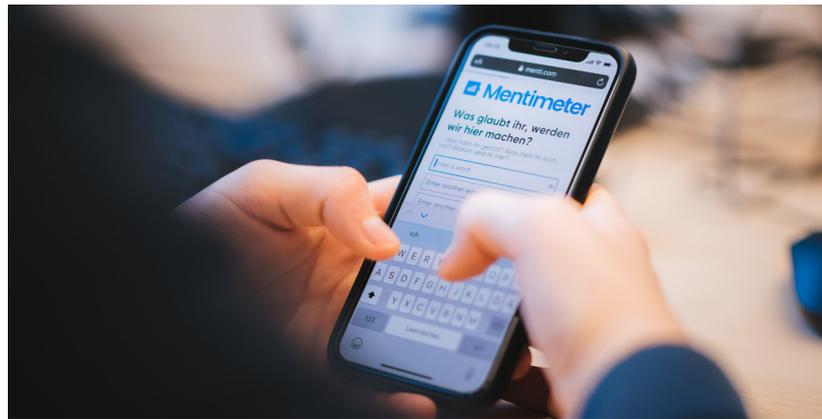
### Aufgabe 2/ (TB2):

Die Schüler suchen zu Hause einen Gegenstand, den sie mit auf eine Bergwanderung nehmen möchten. Die Schüler sollen am Ende begründen, wieso sie sich für diesen Gegenstand entschieden haben. Zur Präsentation können Fotos geteilt werden oder Textnachrichten genutzt werden. Darauf aufbauend kann man auch sagen, dass die Gruppe sich auf 5 Gegenstände einigen müssen.



### Hinweis zum Urheberrecht

Grundsätzlich ist das Teilen von Medien über Chats o.ä. ein schwieriges Thema. Sicher unterwegs ist man, indem man Medien mit freien Lizenzen wählt. Die findet man auf Plattformen wie [unsplash.com](https://unsplash.com) oder per [search.creativecommons.org](https://search.creativecommons.org). Die Digitale Klassenfahrt steht zum Beispiel auch unter einer Creative Commons Lizenz.



### Aufgabe 3 (TB3):

Lassen Sie Schüler per Schrittzähler ihres Handys die Schritte ermitteln. Wer sich am meisten bewegt hat, kann sich Gipfstürmer nennen. Sie können auch andere Bewegungschallenges einbauen, um fit für das Wandern zu werden.

Was es bei den Apps zu beachten gibt finden Sie unter: <https://utopia.de/ratgeber/schritzaehler-app-3-praktische-kostenlose-apps/>

### Hinweis zum Thema Datenschutz

Bei digitalen Anwendungen ist die Frage der Datensicherheit wichtig. Versuchen Sie, so "daten-arm" wie möglich zu agieren. Es ist sinnvoll, digitale Nicknames mit Schülern zu erstellen, die Sie konkret zuordnen können, aber für andere nicht nutzbar sind. Weitere Informationen finden Sie bei Ihren jeweiligen Landesstellen für Bildung.

# Tag 2 - erste Schritte

Am Tag 2 der Klassenfahrt sollen Schüler\*innen sich mit dem Zielort "Berglandschaft" vertraut machen.

Wie sieht es dort eigentlich aus? Was kann man da machen? Was wächst da? Welche Geschichte steckt zum Beispiel hinter den Alpen?

Es soll geübt werden, wie man richtig nach Informationen sucht.

Sie können den Selbsttest der Medienberatung NRW mit den Schüler\*innen teilen und so sicherstellen, dass ihre Klasse fit ist ([checkup.digitalcheck.nrw](https://www.digitalcheck.nrw)).

## Informieren und Recherchieren

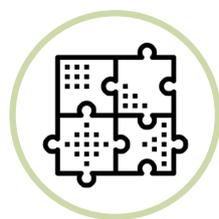


Es ist wichtig, seriöse Quellen erkennen zu können und ein Bewusstsein für Urheberrechte zu haben. So kann auch "copy-paste" reduziert werden. Dafür können an dieser Stelle folgende Kompetenzen eingeübt werden:

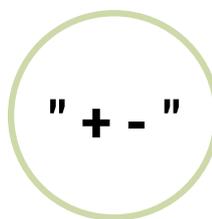
- Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

- themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

## Suchmaschinen richtig nutzen



Verschiedene Anbieter nutzen



Sonderzeichen verbessern Ergebnisse



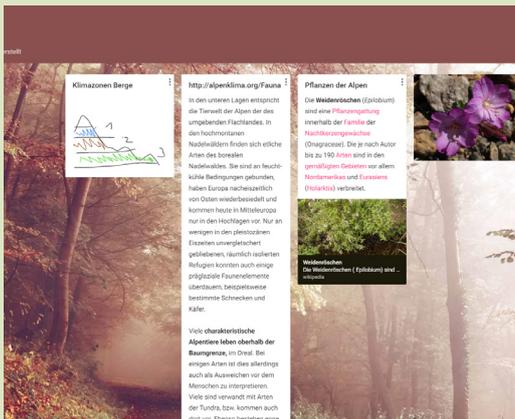
Kritischer Umgang

## Projektauftrag Tag 2

**Aufgabe 1 / (TB 4):** Die Lerngruppe soll zu einem bestimmten Thema **Informationen auf einem Padlet sammeln**. Ein Padlet ist eine digitale Pinnwand, auf der man verschiedene Medien und Texte speichern und organisieren kann. Wählen Sie den Suchauftrag passend nach Ihrem Fach oder Interesse aus, aber jeweils im Kontext der Digitalen Bergwanderung. Inspirationen können Sie unten finden.

Die Schüler\*innen sollen zu ihren Ergebnissen jeweils die Quelle angeben und auch ein paar Wörter zu ihrer Entscheidung schreiben. Informationen zum richtigen Recherchieren finden Sie auf der vorherigen Seite.

### Beispiel Padlet



Digitale Pinnwände bieten die Möglichkeit, Informationen und Medien an einem Ort zu sammeln und zu strukturieren. Neben Padlet gibt es noch [flinga.fi](http://flinga.fi) oder [wakelet](http://wakelet) als Alternativen. Die Schüler\*innen arbeiten dann kollaborativ auf der Internetseite, ihre Ergebnisse sind sofort einsehbar. Falls Sie das erste Mal kollaborativ mit Schüler\*innen arbeiten, ist es ratsam, nochmal die Nettiquette und allgemeine Regeln für Teamarbeit zu besprechen. Setzen Sie auch im Netz klare Regeln für Zusammenarbeit und Verhalten.

### Mögliche Themenfelder für eine digitale Pinnwand:

#### Naturwissenschaften

Lebensräume im Gebirge

Flora / Fauna  
...

#### Gesellschaftskunde

Regionen der Alpen

Geschichte der Alpen

#### Sprachen

Berühmte Reiseliteratur

Tagebücher  
...

#### Sachkunde

Klima und Wetter

Gebirge Europas

#### Sport

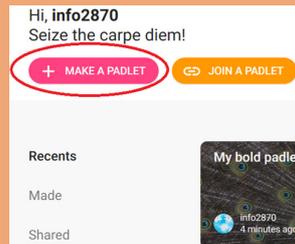
Dehnübungen

Ausrüstung zum Klettern

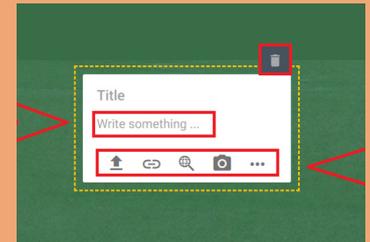
## Projektauftrag Tag 2

Öffnen Sie die Internetseite **www.padlet.com** und registrieren Sie sich kostenfrei. Danach folgen Sie der Anleitung unten zur Erstellung einer eigenen digitalen Pinnwand. In der kostenfreien Version können Sie bis zu drei Padlets gleichzeitig besitzen. Danach müssen Sie entweder eins löschen oder Sie erwerben eine kostenpflichtige Lizenz für mehr Speicherplatz. Für die Digitale Klassenfahrt brauchen Sie nur ein Padlet.

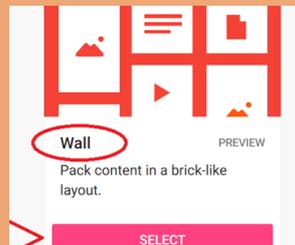
1. Klicken Sie auf „Make a Padlet“, um ein neues Padlet zu erstellen



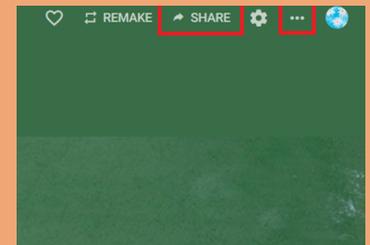
5. Durch Klicken auf das Plus auf der Seite kann man Inhalte zur Pinnwand hinzufügen. Mit dem Tonnensymbol können Sie Inhalte löschen.



2. Klicken Sie auf „Wall“ „SELECT“



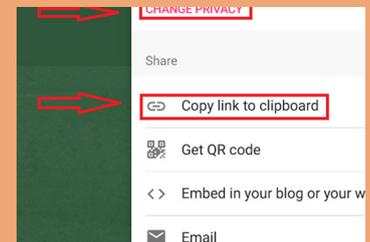
6. Zum Teilen mit ihren SuS klicken Sie auf „Share“ oder auf die drei Punkte (und dann auf „Share“).



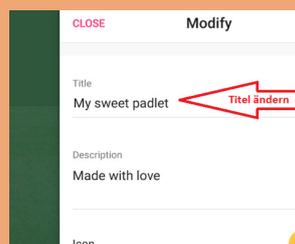
3. Klicken Sie auf das Rad-Symbol, um in die Einstellungen zu kommen („Modify“).



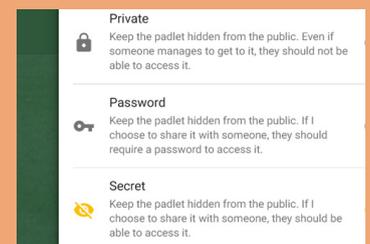
7. Klicken Sie auf „Copy to clipboard“ - so haben Sie den Link kopiert und können ihn über „einfügen“ in Klassenchat/Mail teilen.



4. Ändern Sie den Titel und die Beschreibung. Unter „Posting“ können Sie Beitrags-Einstellungen der SuS ändern (wir empfehlen eine aktivierte Kommentarfunktion und „Content Filtering“)



8. Klicken Sie auf „Change privacy“, um die Datenschutz-Einstellungen zu ändern. Wählen Sie die Datenschutz-Option „Secret“.



Während des Arbeitens haben Sie als Lehrkraft die Option, die Beiträge nachträglich zu bearbeiten. Testen Sie es selbst aus und holen Sie sich auch Unterstützung bei den Schüler\*innen.

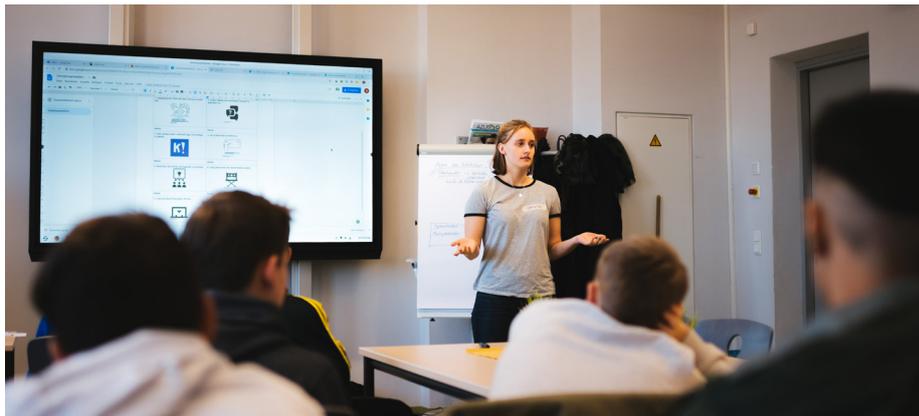
## weitere Aufgaben

### Aufgabe 2 (TB5):

Welche Aktivitäten könnte man Alternativ in den Alpen unternehmen? Geben Sie der Klasse die Aufgabe, jeweils eine Idee zu suchen und diese per Sprachnachricht zu pitchen.

### Was heißt Pitchen?

Ein kurzer Vortrag, welcher die wichtigsten Informationen kurz und prägnant vermittelt und gleichzeitig auch für die Sache argumentiert und begeistert. Sogenannte "Elevator pitches" sind auch beliebte Aufgaben im Bewerbungsgespräch und sollten in der Schule geübt werden. Der Name gibt auch an, wie lange ein Pitch geht; Nicht länger als eine Aufzugfahrt mit dem Chef, den man überzeugen möchte.



### Aufgabe 3/ (TB6):

Die Klasse soll den Proviant für eine Wanderung planen. Welche Lebensmittel sind sinnvoll für circa 6 Stunden Wanderung, wenn man sich gesund und günstig ernähren will?

### Aufgabe 4/ (TB7):

Die Wanderung soll geplant werden. Die Schüler\*innen sollen verschiedene Tages-touren rund um Garmisch-Partenkirchen suchen. Was gibt es zu beachten? Was ist für einen Ausflug geeignet?

# Tag 3 - Bergfest



Das Bergfest markiert den Aufstieg auf den Berg und stellt somit auch die größten Strapazen dar. Die physische Leistung soll durch eine digitale Herausforderungen ersetzt werden, welche ebenfalls die Frustrationstoleranz trainiert.

In unserem Fall soll die Klasse gemeinsam Entscheidungen in einer nicht-linearen Geschichte treffen und sich absprechen. Verschiedene Rätsel erschwe-

ren das Unterfangen. Der digitale Aufstieg wird dadurch zum Teambuilding für die Klasse.

Diese Erfahrung soll gemeinsam in einer digitalen Konferenz getätigt werden. Die Organisation und Umsetzung kann sich für Sie auch zu einer Herausforderung entwickeln, jedoch sollten Sie genauso wie Ihre Klasse diesen Weg gehen und es als ihren Bergaufstieg sehen.

## Umgang mit Herausforderungen



Scheitern gehört zum Lernprozess dazu, jedoch wissen Sie als Lehrkraft, dass der Umgang damit sehr unterschiedlich sein kann.

Einer der wichtigsten Aspekte ist, wie man über Scheitern spricht und denkt. Nennt man es Problem oder Herausforderung? Hat man eine Schwäche oder ein Entwicklungsfeld? Das Konzept vom [Growth-Mindset](#) hilft dabei, diese Gedankenstrukturen sichtbar zu machen.

Wenn Ihre Schüler Frust erleben, dann ist es wichtig, dass dies gemeinsam be-

sprochen wird. Was hat zu dem Frustgefühl geführt? Was hätte man anders machen können? Was würde man beim nächsten Mal anders machen? ([weiterführendes Material](#))

Resilienz ist auch für Ihren Alltag wichtig und gerade beim Arbeiten im digitalen Raum, in dem vieles nach dem Prinzip "Trial and Error" probiert wird. Nutzen Sie die Digitale Klassenfahrt als Möglichkeit auch diese Fähigkeiten zu üben. Haben Sie Mut, neue Sachen auszuprobieren.

## Projektauftrag Tag 3

Der Bergaufstieg soll in Form einer non-linearen Geschichte erfolgen, die im Laufe des Aufstiegs mehr und mehr Rätsel- und Fantasy-Elemente enthält. In dieser Erzählform hat man die Möglichkeit, die Geschichte durch Entscheidungen zu beeinflussen.

Die Klasse soll die Geschichte gemeinsam hören und dann als Gruppe entscheiden, welchen Pfad sie gehen will. Sie nehmen die Rolle des Geschichtenerzählers ein und moderie-

ren den Prozess. Stellen Sie sich drauf ein, dass Frust in der Gruppe aufkommen kann. In diesen Fällen sollten Sie auf Verhaltensregeln verweisen und das als Anlass für Reflexionsgespräche mit den Schüler\*innen sehen. Wenn dies nicht passiert, ist es auch nicht schlimm.

Die optionalen Arbeitsaufträge sind vertiefende Aufgaben im Bereich Programmieren und Modellieren für Schüler\*innen mit Interesse an Programmieren.

### Hintergrundinformationen

```
MØNDAY MAY 10 1847
TOTAL MILEAGE IS 575
FOØD          BULLETS          CLØTHING          MISC. SUPP.          CASH
46            1090            40                45                   205
DØ YOU WANT TØ (1) STØP AT THE NEXT FØRT, (2) HUNT, ØR (3) CØNTINUE
?2
TYPE BANG  BANG
RIGHT BETWEEN THE EYES---YØU GØT A BIG ØNE!!!!
WATCH YØUR CALØRIES TØNIGHT!!!
DØ YOU WANT TØ EAT (1) PØØRLY (2) MØDERATELY
ØR (3) WELL?2
HAIL STØRM---SUPPLIES DAMAGED
```

Ausschnitt aus dem Spiel "The Oregon Trail"

aus [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Oregon\\_Trail\\_\(1971\\_video\\_game\)#/media/File:TheOregonTrail1971Gameplay.png](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Oregon_Trail_(1971_video_game)#/media/File:TheOregonTrail1971Gameplay.png)

Wussten Sie, dass diese Form von non-linearen Texten zu den Vorläufern der heutigen Computerspiele gehören? Die Möglichkeit, mit Entscheidungen das Spiel zu beeinflussen, legte das Fundament für heutige komplexe Rollenspiele. Im oberen Bild ist ein Beispiel des Klassikers "The Oregon Trail".

## Projektauftrag Tag 3

**Aufgabe 1:** Besteigen Sie gemeinsam mit Ihrer Klasse den digitalen Berg und reflektieren Sie am Ende die Erfahrungen der Gruppe.

### Umsetzung

Ausgehend von der technischen Ausstattung Ihrer Schüler\*innen und Ihnen sowie Ihres Know-Hows möchten wir Ihnen zwei Wege zur Umsetzung vorschlagen. Bei beiden Wegen sollte die Klasse gleichzeitig online sein und mitmachen, dementsprechend ist es wichtig, einen gemeinsamen Termin zu finden. Schritt 1 & 2 sind aber für beide Pfade notwendig.

#### Schritt 1

Die interaktive Geschichte finden Sie auf unserer Website: [www.pacemaker-initiative.de/we-learn](http://www.pacemaker-initiative.de/we-learn). Unterhalb der Information zur Digitalen Klassenfahrt finden Sie die Anleitung und einen Link zur Geschichte.

#### Schritt 2

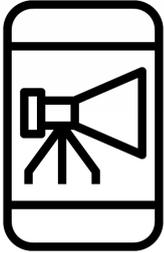
Klicken Sie auf den Link und eine Box öffnet sich auf der Seite. Der Hintergrund zum Text ist schwarz. Die blauen Worte sind Links, auf die man klicken kann und die einen zur nächsten Seite bringen.

Der Tag beginnt. Der Gipfel ist näher gerückt und heute durch eine Wanderung erreichbar. Ganz oben befindet sich die nächste Berghütte. Dort hat man eine traumhafte Aussicht und die Möglichkeit zu übernachten und zu Essen.

Ihr startet mit einem kräftigen Frühstück, das euch durch den Tag bringt, steigt in eure Allwetter-Anziehsachen und macht Euch auf. Euer Ziel ist es, die Hütte zu erreichen. Ihr verlasst euren Schlafplatz. Vor euch befindet sich ein [steiniger Weg](#).

Bild links: So sollte es bei Ihnen aussehen.

## Umsetzung per Chat



Im Folgenden müssen Sie entscheiden, ob Sie mit oder ohne Videokonferenztool arbeiten wollen. Ein Konferenztool hat den Vorteil, dass die Geschichte von Ihren Schüler\*innen besser verfolgt werden kann und sie somit konzentrierter arbeiten. Darüber hinaus bietet sich an dieser Stelle die Möglichkeit, ein solches Tool einmal im sicheren Rahmen zu testen. Alternativ zu einem Konferenztool können Sie die digitale Bergbesteigung auch per Chat durchführen. Die Anleitung hierzu finden Sie auf dieser Seite, die Anleitung für die Umsetzung per Videokonferenz folgt auf der kommenden Seite.

- Schritt 3** Teilen Sie **(TB8)** im Chat und stellen Sie sicher, dass Ihre Klasse im Chat anwesend ist.
- Schritt 4** Starten Sie die Sprachnachricht-Funktion der Chat-Anwendung und lesen Sie die Geschichte vor. Beenden Sie jeweils die Sprachnachricht nach einer Seite. Falls es mehrere Antworten gibt, lassen Sie die Gruppe entscheiden.
- Schritt 5** Gehen Sie gemeinsam durch die Geschichte, bis Sie den Gipfel erreicht haben. Die letzte Seite wird mit dem Link "Ende" eingeleitet.
- Schritt 6** Besprechen Sie mit den Schüler\*innen die Gruppendynamik während der Geschichte. Wie haben sich die Schüler\*innen gefühlt? Wie wurden Entscheidungen getroffen? Was kann man daraus lernen?

**optional** Der Bergaufstieg ist an die Ursprünge von textbasierten Videospielen angelehnt. Diskutieren Sie anhand verschiedener Beispiele aus unterschiedliche Medien (Computerspiele, Film, Bücher) mit Ihrer Klasse, was eine gute Geschichte ausmacht.

## Umsetzung mit Videokonferenz



Für die Umsetzung per Videokonferenz empfehlen wir Ihnen entweder die Ausstattung ihrer Schule zu verwenden, oder Videokonferenztools wie Jitsi oder Big Blue Button. Beide bieten DGSVO-konforme, kostenfreie Videokonferenzen an. Eine Nutzungsanleitung zu Jitsi finden Sie hier:

[grundschulportal.zum.de/wiki/Videokonferenzen\\_mit\\_Jitsi\\_Meet](https://grundschulportal.zum.de/wiki/Videokonferenzen_mit_Jitsi_Meet)

- Schritt 3** Teilen Sie **(TB9)** im Chat und stellen Sie sicher, dass Ihre Klasse im Chat anwesend ist.
- Schritt 4** Öffnen Sie die Datei der Digitalen Bergwanderung sowie die Webkonferenz Jitsi an einem PC.
- Schritt 5** Starten Sie eine Videokonferenz und teilen Sie den Link im Chat mit Ihren Schüler\*innen.
- Schritt 6** Teilen Sie Ihren Bildschirm und lassen Sie dadurch die Klasse mitlesen. An dieser Stelle können Sie das Vorlesen auch an Schüler\*innen übergeben.
- Schritt 7** Gehen Sie gemeinsam durch die Geschichte bis Sie den Gipfel erreicht haben. Lassen Sie die Gruppe bei mehreren Antworten entscheiden. Die letzte Seite wird mit dem Link Ende eingeleitet.
- Schritt 8** Besprechen Sie mit den Schüler\*innen die Gruppendynamik während der Geschichte. Wie haben sich die Schüler\*innen gefühlt? Wie wurden Entscheidungen getroffen? Was kann man daraus lernen?

**optional** Lassen Sie Schüler\*innen ihre eigenen Geschichten schreiben. Teilen Sie den Link [twinery.org](https://twinery.org) mit der Klasse. Gemeinsam oder alleine können Sie dort ihre eigenen Geschichten erstellen. Damit diese Herausforderung gemeistert werden kann, sollte unbedingt vorher ein Tutorial auf YouTube geschaut werden. Alternativ kann die Umsetzung hier erarbeitet werden: (<https://twinery.org/wiki/twine2:guide>).

# Tag 4 - Der Abstieg



Beim Abstieg vom Gipfel hat man einen guten Überblick über die Landschaft, das Ende der Reise ist schon in Sicht.

An Tag 4 der Digitalen Klassenfahrt wollen wir uns dem Thema Produzieren

und Präsentieren widmen und die Eindrücke der Reise verarbeiten.

An diesem Tag können die Schüler\*innen ihrer Kreativität freien Lauf lassen und Videos, Bilder oder Texte erstellen.

## Produzieren und Präsentieren

Durch das Internet ist die Bedeutung von Medien gestiegen, sowohl im Konsum als auch in der Erstellung von Inhalten. Es ist wichtig, dass Schüler\*innen die Funktion von Medien lernen und wissen, wie man diese reflektiert und richtig nutzt. Tag 4 fördert deswegen folgende Kompetenzen:

- Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen
- Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

## Kennen Sie sich aus?

Wissen Sie, welche Apps aus dem Bereich "Content-produzieren" sich hinter den Logos verbirgt?



1) Tiktok; 2) Snapchat; 3) Instagram; 4) Twitch

## Projektauftrag Tag 4

**Aufgabe 1 (TB10):** Die Schüler\*innen sollen "Grüße aus den Bergen" schicken. Dies können die Jugendlichen machen, indem Sie ein kleines Video drehen, eine Postkarte erstellen (Bild und Text) oder nur einen Brief schreiben. Ermutigen Sie die Schüler\*innen, gemäß der technischen Voraussetzungen das Maximum zu gehen.

### Do's...



Photo by Kollage Kid  
CC BY-NC-SA 2.0

- Geben Sie Beispiele. Wie sehen typische Postkarten aus den Bergen aus? Was ist häufiger Inhalt von Urlaubsgrüßen?
- Ermutigen Sie die Schüler\*innen, kreativ zu denken (Requisiten nutzen, Rollenspiele...)
- Stecken Sie einen Rahmen, damit der Freiraum nicht überfordernd wirkt. Beispiel: Filme nicht länger als eine Minute, bestimmte Größen für Postkarten etc.

### ... and Dont's

- Jede Person hat das Recht auf das eigene Bild. Deswegen muss diese Aufgabe auf Freiwilligkeit beruhen. Wenn Schüler\*innen sich nicht filmen wollen, ist dies kein Problem. Gezeichnetes, Puppenspiel oder selbst animiertes ist eine gute Wahl.
- Fremde Bild-und Tonmaterialien sind fast immer lizenziert. Das Veröffentlichen von urheberrechtlich geschützten Inhalten im Netz (z.B. auf YouTube oder in sozialen Netzwerken) ist verboten. Lizenzfreie Bilder findet man bei [unsplash.com](https://unsplash.com) oder mit der [creative common search](https://creativecommons.org/).

\*weitere Informationen zum Thema Bildrechte bei Jugendlichen finden Sie unter: <https://www.klicksafe.de/themen/datenschutz/privatsphaere/datenschutz-broschuere-fuer-eltern-und-paedagogen/das-recht-am-eigenen-bild/>

# Tag 5 - Heimkehr



Es geht nach Hause. Vier ereignisreiche Tage voll neuer Erfahrungen sind vorüber. Sicherlich gab es frustrierende Momente, aber auch viele Erfolgserlebnisse.

Tag 5 der digitalen Klassenfahrt soll für die Reflektion

der vergangenen Tage genutzt werden. Geben Sie den Schüler\*innen die Möglichkeit, über die Inhalte und die Zusammenarbeit der letzten Tage zu reflektieren und vergessen Sie nicht, sich als ganze Gruppe für das Geleistete zu feiern.



## Analysieren und Reflektieren

Im Bereich der digitalen Bildung gibt es viele Angebote und Werkzeuge, die man nutzen kann. Manchmal eröffnen sie uns ganz neue Perspektiven und Möglichkeiten, manchmal passen sie nicht zu den eigenen Bedarfen. Umso wichtiger ist, dass eine Offenheit für neue Formate existiert und im Anschluss bewertet wird, wie diese zu der eigenen Person passen. Deswegen konzentriert sich der letzte Tag des Projekts auf folgende Kompetenzen:

- *Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren*
- *Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen*

## Projektauftrag Tag 5



**Aufgabe 1 (TB11):** Erstellen Sie ein Fragebogen für die Klasse, welcher eine Möglichkeit zur Reflexion der Klassenfahrt bietet. Nutzen Sie die Fragen aus TB12 für die Erstellung. An dieser Stelle bietet sich auch die Gelegenheit, weiteres Feedback für die Zusammenarbeit mit den Schüler\*innen zu erhalten.. Auf der nächsten Seite erhalten Sie eine Anleitung für das Erstellen eines Fragebogens auf edkimo.

### Feedback Tools

Ein Aspekt von digitaler Bildung ist das gegenseitiges Feedback zwischen Lehrenden und Lernenden. Mit den Informationen aus dem Feedback können Sie sich passgenau der Lernsituation der Schüler\*innen anpassen. Nutzen Sie die quantitative und qualitative Analyse für den gemeinsamen Lernprozess. Die folgende Auflistung ist nur ein kleiner Überblick über die vielen Angebote, die es gibt.



Die Plattform edkimo (Alternativ auch [mentimeter](#)) ist für Lehrkräfte aus NRW kostenfrei und bietet sonst auch sonst eine große Auswahl an Vorlagen, die man nutzen kann. [www.edkimo.com/de](http://www.edkimo.com/de)



Innerhalb des Pakets "Office 365" (Microsoft Teams) haben Sie Zugriff auf "Microsoft Forms", welches Ihnen die Möglichkeit bietet, schnell einen Fragebogen zu erstellen und zu teilen. Ähnlich in Aufbau und Nutzung ist "Google Forms", allerdings ist Google Education zum jetzigen Zeitpunkt nicht DSGVO-konform.



Es gibt verschiedene kommerzielle Anbieter, die kostenfreie Versionen mit eingeschränkten Nutzungsoptionen zur Verfügung stellen. Für eine Umfrage für eine Gruppengröße bis 50 ist [Lamapoll](#) nutzbar. Eine Alternative wäre [surveymonkey](#).

## Projektauftrag Tag 5



### Erstellen eines Fragebogens mit Edkimo

- 1) Gehen Sie auf edkimo.de und registrieren Sie sich mit Ihren Daten.
- 2) Auf der Übersichtsseite sehen Sie oben einen Reiter mit Übersicht, Edkimo-vorlagen, Vorlageneditor und Archiv.
- 3) Erstellen Sie eine eigene Vorlage beim Vorlageneditor, indem Sie dort auf "Neue Vorlage anlegen" klicken.
- 4) Fügen Sie einen Titel und eine Beschreibung für die Umfrage ein.

The screenshot shows the 'Neue Vorlage anlegen' form in Edkimo. At the top right, there are buttons for 'Vorlage speichern', 'Vorschau', 'Löschen', and 'Vorlage versenden'. The form has two main text input fields: 'Titel der Vorlage' with a placeholder 'Beispiel-Titel (bitte ändern)' and 'Einführungstext' with the placeholder 'Vielen Dank für die Rückmeldung! Diese Umfrage ist anonym.'. Below the text fields is a dropdown menu for 'Skala (v-f)' and a 'Frage hinzufügen' button.

- 5) Unterhalb des Beschreibungstextes können Sie einen Fragetyp auswählen und auch eine Frage zur Vorlage hinzufügen. Fügen Sie nun die Fragen aus Textbaustein (TB12) ein. Darüber hinaus können Sie auch weitere Fragen hinzufügen.

- 6) Speichern Sie die Vorlage, indem Sie auf den entsprechenden Button oben rechts klicken.

- 7) Auf der Übersichtsseite können Sie nun unter "meine Vorlage" die Umfrage auswählen und zu Ihren Befragungen hinzufügen.

- 8) Danach erscheint rechts ein türkises Feld, in dem Sie einen Umfragecode erhalten, den Sie mit der Klasse teilen können. Mit diesem Code kann Ihre Klasse über die Website an der Umfrage teilnehmen.

The screenshot shows the 'Meine Befragungen' overview page in Edkimo. At the top, there are navigation tabs for 'Übersicht', 'Edkimo-Vorlagen', 'Vorlageneditor', and 'Archiv'. Below the tabs, there is a green banner with the text 'Hier geht's zu unserem kurzen Erklärvideo'. The main content area is titled 'Meine Befragungen' and contains a form for 'Neue Befragung anlegen'. The form has a dropdown menu for 'Fragebogen' with the placeholder 'Bitte auswählen', a text input field for 'Titel der Befragung\* (Pflichtfeld)' with the placeholder 'z.B.: Sa, Kurs, Tagung', and a red 'Hinzufügen' button.



## Weitere Aufgaben



### **Aufgabe 2 (TB13):**

Reflektieren Sie mit Ihrer Gruppe ganz persönlich über die letzten Tage. Welche Person war besonders fleißig, kooperativ oder der oder die Gipfelstürmer\*in? Dies kann auch in einem besonderen Rahmen geschehen, wie einem gemeinsamen Videochat mit Tee und Snacks.



### **Aufgabe 3 (TB14):**

Feiern Sie sich und ihre Klasse mit einem gemeinsamen Bild. Auf <https://draw.chat/> können Sie ein Whiteboard gemeinsam mit den Schüler\*innen gestalten. Öffnen Sie die Website und teilen Sie den Zugriff mit der Klasse durch den Link unten auf der Website.

## Abschluss

Die Impulse und Werkzeuge aus diesem Projekt finden hoffentlich Anklang bei Ihnen und können in Ihre Arbeit mit den Jugendlichen integriert werden. Lassen Sie sich von den Schüler\*innen bei weiteren Ideen unterstützen und gehen Sie diese Lernpfade gemeinsam.

Wir hoffen, dass auch Sie neue Impulse bekommen haben und Spaß an der Erfahrung hatten. Wir würden uns sehr über eine Rückmeldung und Feedback Ihrerseits freuen. Was war hilfreich für Sie, und an welchen Stellen hätten Sie sich mehr Unterstützung gewünscht?

Schreiben Sie uns unter [info@pacemaker-initiative.de](mailto:info@pacemaker-initiative.de)



# Textbausteine

TB  
0

Stellt euch vor, dass wir eine Klassenfahrt ins Gebirge machen – wir werden fünf Tage unterwegs sein, einen Berg besteigen und eine Nacht in einer Hütte übernachten. Es hört sich jetzt komisch an dies digital zu machen, aber versucht euch darauf einzulassen. Es geht nicht nur darum, etwas über die Berge zu lernen. Vor allem werden wir viele neue digitale Mittel nutzen und lernen, wie wir digital als Klasse gemeinsam arbeiten können.

Über den Chat werde ich euch während der nächsten Tage immer wieder Aufgaben schicken. Diese sollt ihr zu Hause eigenständig bearbeiten. Fragen könnt ihr natürlich über den Chat stellen. Meldet euch auch, wenn ihr technische Probleme haben solltet.

TB  
1

Schauen wir mal, ob ihr fit für die Bergwanderung seid! Testet euer Abenteuerwissen unter dem nachfolgenden Link. Bevor ihr loslegen könnt, müsst ihr euren Namen angeben – verwendet dabei euren richtigen Vornamen. Bitte teilt euer Ergebnis bis heute Abend im Chat. Welche Fragen fandet ihr besonders schwierig? Wer von euch war schon mal in den Bergen? Wie hat es euch da gefallen? Was war besonders?

Ihr persönlichen Kahoot Link für die Schüler danach einfügen

TB  
2

Jeder von euch darf ein Gegenstand mit auf die Reise nehmen, den er für wichtig hält. Poste ein Bild von dem Gegenstand in der Gruppe oder schreib, was du mitnimmst. Erzähl den anderen, warum ihr diesen Gegenstand ausgewählt habt. Denkt dran – wir sind in den Bergen! An einigen Stellen kann euch euer Gegenstand vielleicht helfen, etwas schneller zu sein.

TB  
3

Ladet euch einen Schrittzähler auf eure Handys. Achtet darauf, dass ihr einen seriösen Anbieter wählt. Unter diesem Link findet ihr drei Möglichkeiten: <https://utopia.de/ratgeber/schrittzaeher-app-3-praktische-kostenlose-apps/>

Mit dem Schrittzähler können wir den Gipfelstürmer bestimmen: Schreibt jeden Abend auf, wie viele Schritte ihr pro Tag gemacht habt. Wer sich am Ende der digitalen Klassenfahrt am meisten bewegt hat, kriegt einen Preis.

TB  
4

Recherchiert Informationen zu **[HIER BITTE THEMA EINFÜGEN]**. Sammelt auch Videos und Bilder dazu. Achtet hierbei sowohl auf Bildrechte als auch auf seriöse Quellen. Postet alles, was ihr gefunden habt, in diesem Padlet **[LINK ZUM PADLET EINFÜGEN]**. Wo habt ihr die Informationen gefunden? Gebt mindestens eine Quelle an und erklärt, warum ihr euch für diese Quelle entschieden habt.

TB  
5

Wir machen eine fiktive Wanderung durch die Alpen. Aber es gibt noch viele andere Dinge, die man in den Bergen machen könnte. Worauf hättet ihr Lust? Was würdet ihr am liebsten in den Bergen machen? Jeder von euch überlegt sich eine Alternative zum Wandern. Dazu könnt ihr auch im Internet recherchieren. Dann stellt ihr eure Idee kurz und knapp allen vor. Versucht, die anderen davon zu überzeugen, dass eure Idee am meisten Spaß macht.

TB  
6

Unsere Wanderung zum Gipfel würde ungefähr 6 Stunden dauern. Dafür brauchen wir Proviant. Es gibt ein paar Kriterien: Die Verpflegung sollte nicht nur lecker, sondern auch gesund und günstig sein. Was würdet ihr mitnehmen?

TB  
7

Um loswandern zu können, brauchen wir eine Wanderroute. Sucht verschiedene Tagestouren rund um Garmisch-Partenkirchen. Überlegt, worauf man bei der Auswahl der Tour achten muss. Beschreibt die Strecke, die ihr gewählt habt, und begründet, warum ihr sie für geeignet haltet.

TB  
8

Heute machen wir uns endlich (digital) auf den Weg zum Gipfel. Dazu lese ich euch kurze Texte vor. Nach jedem Abschnitt müssen wir als Gruppe gemeinsam überlegen, wie wir weitergehen wollen. Jede Entscheidung hat Auswirkungen auf den weiteren Weg.

Damit das klappt, ist es wichtig, dass alle zuhören und wir gemeinsam in einer guten Diskussion Entscheidungen treffen. Ich bin gespannt, was auf uns zukommt, und freue mich auf die Reise! Los geht's!

TB  
9

Heute machen wir uns endlich (digital) auf den Weg zum Gipfel. Loggt euch dazu unter **[HIER JITSI LINK EINFÜGEN]** ein. Sobald alle eingeloggt sind, werde ich euch über meinen Bildschirm kurze Textabschnitte zeigen. Nach jedem Abschnitt müssen wir als Gruppe gemeinsam überlegen, wie wir weitergehen wollen. Jede Entscheidung hat Auswirkungen auf den weiteren Weg.

Damit das klappt, ist es wichtig, dass alle zuhören und wir gemeinsam in einer guten Diskussion Entscheidungen treffen. Ich bin gespannt, was auf uns zukommt, und freue mich auf die Reise! Los geht's!

TB  
10

Nach spannenden und schönen Urlaubserlebnissen schickt man oft Fotos, Postkarten, Bilder oder Nachrichten an Freunde oder an die Familie. Das machen wir jetzt auch. Gestaltet einen Brief, eine Postkarte oder etwas Ähnliches, das von eurer Bergtour berichtet. Seid kreativ: nutzt Fotos, malt etwas, schreibt etwas auf oder macht einen kurzen Film. Versucht, die Möglichkeiten, die euer Handy oder Apps haben, so kreativ wie möglich zu nutzen.

TB  
11

Unsere Reise ist zu Ende! Und diese Art der Reise war für uns alle das erste Mal. Mich würde darum total interessieren, wie es euch gefallen hat. Geht dazu auf **[LINK EINFÜGEN]** und beantwortet die Fragen. Seid ehrlich – dann kann jeder einzelne von uns noch mehr aus dieser Erfahrung mitnehmen!

TB  
12

[4-er Skala stimmt] Mir hat die digitale Klassenfahrt gefallen

[4-er Skala stimmt] Ich habe während der digitalen Klassenfahrt neue Formen des digitalen Arbeitens gelernt.

[4-er Skala stimmt] Ich würde mir mehr Formate dieser Art wünschen

[4-er Skala stimmt] Ich fühle mich in der Nutzung von digitalen Anwendungen fitter als vorher.

[jeweils offene Fragen]

Was hast du Neues während der Klassenfahrt gelernt?

Was war dein schönster Moment?

Was war deine größte Herausforderung?

TB  
13

Wir haben in der letzten Woche so einiges geschafft. Ich würde das gerne mit euch feiern! Macht es euch gemütlich, holt euch auch gerne einen Snack oder was zu trinken.

Unabhängig von dem Fragebogen, erzählt mal, wie ihr die Reise so fandet und wie ihr die anderen erlebt habt. Wir gehen dafür reihum – ich nenne den Namen von einem von euch, der- oder diejenige steht dann für einen kurzen Moment im Mittelpunkt. Die Person sagt zuerst, was ihr an der Reise besonders gefallen hat. Dann sagt jeder aus der Gruppe, der möchte, was ihm oder ich an der Person "in der Mitte" während der Reise gut gefallen hat. Sagt nur positive Dinge. Lobt euch und lasst euch loben!

TB  
14

Geht auf **[LINK EINFÜGEN]**. Hier können wir gemeinsam ein Gruppenbild als Erinnerung an unser Abenteuer gestalten, ein bisschen wie ein Gruppenfoto am Ende einer Reise. Jeder von euch malt bitte ein kleines Gesicht von sich selbst. Malt auch gerne Tiere, Berge – was immer euch einfällt.

# Impressum

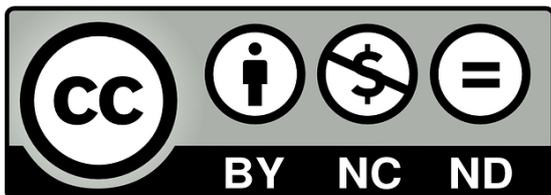
Die "Digitale Klassenfahrt" ist ein Angebot der Pacemaker Initiative (Education Y e.V.)

Sollten Fragen oder Ansprüche bestehen bitten wir darum sich unter [info@pacemaker-initiative.de](mailto:info@pacemaker-initiative.de) zu melden.

Das Hintergrundbergfoto ist von Kalen Emsley on Unsplash

Fotos ohne Credits in diesem Dokument sind von Florian Freundt

Icons sind erworben von Becris auf [creativemarket.com](https://creativemarket.com)



Creative Commons Lizenzvertrag  
Digitale Klassenfahrt von Education Y e.V. ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz.