Meine Definition des eTwinning-Weges:

Schüler einer Klasse oder AG...

arbeiten
- gestalten, modellieren, rollenspielen
- schreiben Karten, Briefe, Chatnachrichten, E-Mails
- sprechen oder singen vor und nach - allein, im Klassenraum, im Audiofile, im Video, in der Videokonferenz
- beobachten, messen, zeichnen ab, fotografieren, filmen, dokumentieren
- auf Arbeitsblättern, Plakaten, in Dateien
- experimentieren, bauen…

mit Schülern
- einer anderen Klasse der selben Schule,
- einer (oder mehreren) anderen deutschen Schule(n)
- oder einer (mehreren) europäischen Schule(n)

zusammen
- für ein Unterrichtsthema, eine Unterrichtseinheit, einen Monat, ein Projekt, ein halbes/ganzes Jahr
- zeitgleich, zeitversetzt
- zielgleich, zieldifferent
- arbeitsgleich, arbeitsteilig
- unmittelbar in Einzel- oder Gruppenarbeit oder mittelbar durch Bündelungen der Lehrkraft
- überwiegend analog (digitale Kontakte der Lehrkraft), mit einem gemeinsamen Laptop und/oder Beamer oder mit vielen digitalen Elementen (Kamera, Laptops...)
- in einer gemeinsamen Sprache oder in unterschiedlichen Sprachen

an einem Thema
- eines beliebigen Fachs (SP, RE, EN, DE, MA, SU, TX, HW, AG)
- einer beliebigen Schulform (KiTa, GS, HS, RS, GY, OBS, IGS...)
- mit frei wählbaren Zielen und Ergebnissen

Dabei nutzt die Lehrkraft eTwinning **Live**, um Kontakte herzustellen, neue Projektideen zu finden, ein Projekt (Twinspace) zu starten oder um an einem Projekt teilzunehmen.

Lehrkräfte und/oder Schüler nutzen ihren sicheren virtuellen Projektraum **Twinspace**, um

a) Daten (Fotos, Bilder, Videos, Texte...) zu hinterlegen, präsentieren oder abzurufen,
b) um via Chat, Video oder Twinmail zu kommunizieren,
c) um Texte, Abfragen oder Forenbeiträge zu erstellen oder um
d) Aufgaben und Projekte zu steuern oder zu dokumentieren.

Dadurch, dass eTwinning genutzt wird, wird die Medienkompetenz „nebenbei“ verbessert.