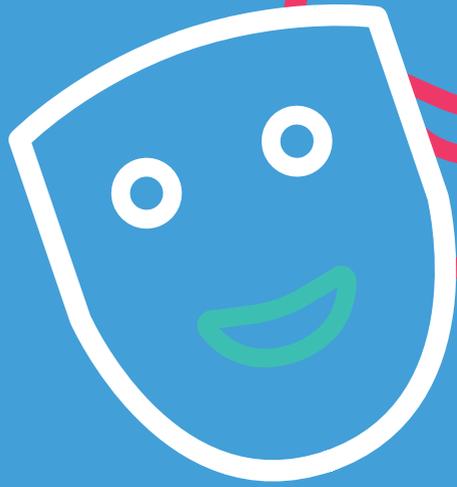
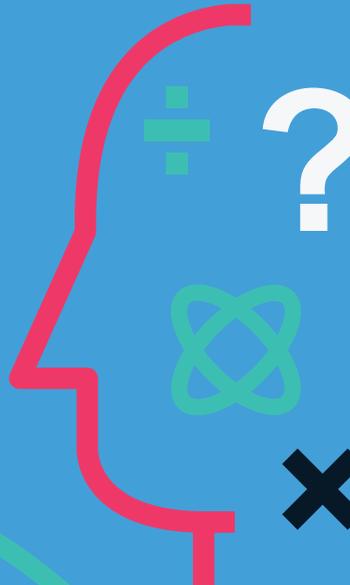
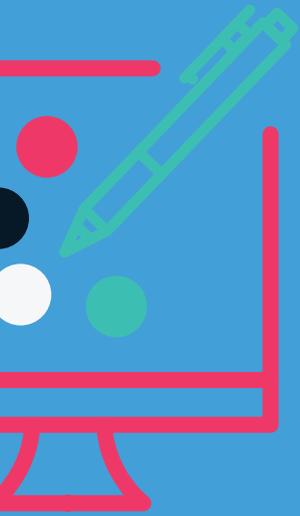




Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union



Aus der Vergangenheit lernen, unsere Zukunft gestalten: Europas kulturelles Erbe in eTwinning



eTwinning ist eine pulsierende Gemeinschaft, an der sich in den 13 Jahren ihrer Existenz mehr als 500.000 Lehrkräfte von 190.000* Schulen beteiligten. Bisher wurden bereits mehr als 70.000* Projekte mit über 2.000.000 Schülern in ganz Europa durchgeführt (*Daten vom Mai 2018).

eTwinning – *die Community für Schulen in Europa und den benachbarten Partnerländern* – ist ein Angebot für Schulen, das von der Europäischen Kommission im Rahmen des Programms Erasmus+ finanziert wird. Lehrkräfte aus 36 europäischen Ländern und 8 Nachbarländern sind daran beteiligt.

eTwinning ist eine digitale Plattform, die in 29 Sprachen verfügbar ist. Besucher können auf eine Vielzahl von Informationen zugreifen, wie man sich bei eTwinning engagieren kann. Die Vorteile des Angebots werden erläutert und Anregungen für gemeinsame Projektarbeiten werden bereitgestellt. Registrierte Lehrkräfte haben Zugang zu einem eingeschränkten Bereich mit der Bezeichnung eTwinning Live, wo sie mit der Community interagieren können: Hier können sie Projektpartner finden, miteinander kommunizieren, an Projekten zusammenarbeiten und an Fortbildungen teilnehmen, die auf nationaler, europäischer, nationaler nichteuropäischer und gesamteuropäischer Ebene organisiert werden. Schließlich haben Lehrkräfte, die bei einem Projekt zusammenarbeiten, Zugriff auf einen privaten kollaborativen Bereich namens TwinSpace, der nur für das jeweilige Projekt reserviert ist.

eTwinning bietet den Nutzern ein hohes Maß an Unterstützung. In jedem der teilnehmenden Länder (aktuell 44) fördert eine nationale Koordinierungsstelle (National Support Service, NSS) oder eine Partner Support Agency (PSA) das Angebot, liefert Rat und Unterweisung für Endbenutzer und organisiert eine Reihe von Aktivitäten und Weiterbildungsangeboten auf nationaler Ebene. Auf europäischer Ebene wird eTwinning von der zentralen Koordinierungsstelle (Central Support Service, CSS) verwaltet, die von European Schoolnet, einem Konsortium aus 34 Bildungsministerien, im Auftrag der Europäischen Kommission geleitet wird. Die CSS arbeitet mit den NSS und PSAs zusammen und ist für die Entwicklung der Plattform sowie für die Organisation verschiedenster Weiterbildungsangebote und anderer Aktivitäten wie einer jährlichen europäischen Konferenz und einer Preisverleihung verantwortlich, bei der Lehrkräfte und Schüler für ihre Mitwirkung an herausragenden Projekten ausgezeichnet werden.

**Aus der Vergangenheit
lernen, unsere Zukunft
gestalten:
Europas kulturelles Erbe
in eTwinning**

Inhalte

Vorwort	3
Einführung: Kulturerbe: Verbindung von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft	5
1. Kulturerbe und Bildung	7
1.1. Das Europäische Jahr des Kulturerbes, eine Chance zur Förderung der Kulturerbe-Bildung	8
1.2. Kulturerbe-Interpretation: eine Möglichkeit, Schüler für Europa zu begeistern?	9
2. eTwinning und kulturelles Erbe	13
2.1. eTwinning und seine Beziehung zum Kulturerbe	14
2.2. Kulturerbe in eTwinning-Projekten	18
3. Vermittlung des kulturellen Erbes in der Schule	37
3.1. Vermittlung von digitalem Kulturerbe im Unterricht des 21. Jahrhunderts	38
3.2. Zwanzig Ideen und Aktivitäten zur Behandlung des Kulturerbes in Ihrem Unterricht	41
4. Die Auseinandersetzung mit dem kulturellen Erbe Europas – weitere Lernressourcen	53
4.1. Geschichte und Kulturerbe aus europäischer Sicht: Das Haus der europäischen Geschichte	54
4.1.1. Ein Haus für die europäische Geschichte	54
4.1.2. Ein Raum für die Neuinterpretation des Kulturerbes	55
4.1.3. Eine Lernressource über Europa	57
4.2. eTwinning- und UNESCO-Schulen: Die Zukunft gestalten, indem man die Vergangenheit entdeckt	59
Fazit	65
Literaturangaben	67

Vorwort

**Tibor Navracsics, Kommissar für Bildung, Kultur,
Jugend und Sport**



Tibor Navracsics

Unser gemeinsames kulturelles Erbe ist das Herz der europäischen Lebensart. Es begegnet uns in unseren Städten, Naturlandschaften und archäologischen Stätten. Kulturerbe umfasst Literatur, Kunst und Denkmäler, Kunsthandwerk, das wir von unseren Vorfahren gelernt haben, die Geschichten, die wir unseren Kindern erzählen, das Essen, das wir genießen, und die Filme, die wir uns ansehen und in denen wir uns selbst erkennen. Kulturerbe definiert unsere Identität und stärkt unser Gefühl der Zugehörigkeit zu einer gemeinsamen europäischen Familie. Wir gehören alle zu einer friedlichen Gemeinschaft aus mehr als 500 Millionen Bürgern mit einer reichen Geschichte und miteinander verwobenen Kulturen.

Mit dem Europäischen Jahr des Kulturerbes möchte ich die Menschen, insbesondere Kinder und Jugendliche, ermutigen, das reiche und vielfältige kulturelle Erbe Europas zu erkunden und über den Platz nachzudenken, den es in unserem Leben einnimmt. Durch diesen Fokus wollen wir sie in die Lage versetzen, in Zukunft die Verwalter und Hüter unseres kulturellen Erbes zu werden.

Dieses Europäische Jahr bietet die Chance, die Traditionen und Monumente unserer Vergangenheit in Erinnerung zu rufen und sich eingehend damit zu beschäftigen. Aus diesen Erinnerungen, d. h. aus unserer Geschichte, können wir viel lernen. Ich hoffe, dass die Kinder und Jugendlichen durch die Erforschung und das Erlebnis unseres gemeinsamen kulturellen Erbes innerhalb und außerhalb des Klassenzimmers erkennen, dass ihre verschiedenen Identitäten – ob lokal, regional oder national – sich gegenseitig ergänzen, bereichern und stärken sowie mit und innerhalb einer europäischen Identität koexistieren können. Vielfalt ist unser Reichtum und unsere Stärke.

Laut einer speziellen Eurobarometer-Umfrage über das Kulturerbe wünschen sich neun von zehn befragten Europäern, dass das europäische Kulturerbe in der Schule gelehrt wird. Schulen und Lehrkräften kommt hierbei eine Schlüsselrolle zu.

Deshalb freue ich mich besonders, das eTwinning-Buch 2018 vorstellen zu können, mit dem das Ziel verfolgt wird, das kulturelle Erbe in den Unterricht zu bringen.

Das Buch stellt eine Auswahl herausragender eTwinning-Projekte vor, die sich mit den vielen Dimensionen und Formen des kulturellen Erbes befassen, und zeigt, wie sich Lehrkräfte und Schüler aller Altersgruppen auf kreative und vielfältige Weise mit diesem Thema beschäftigen.

Die diesjährige Ausgabe des eTwinning-Buchs bietet Lehrkräften und Schülern auch eine Vielzahl von Ressourcen und konkreten Ideen für Unterrichtsaktivitäten zu diesem Thema sowie für Aktivitäten außerhalb der Schulgemeinschaft. eTwinning-Projekte zeigen, dass das kulturelle Erbe Kindern und Jugendlichen zahlreiche Bildungs- und Beteiligungsmöglichkeiten erschließt. Ich begrüße diesen Ansatz, der den Dialog zwischen den verschiedenen Kulturen und Generationen fördert, Verständnis für die Unterschiede und Gemeinsamkeiten vermittelt und uns auffordert, die kulturelle Vielfalt wertzuschätzen.

Ich bin allen Lehrkräften und Schülern, die an den verschiedenen Aktivitäten und Projekten beteiligt waren, sowie eTwinning und der gesamten Community dankbar, dass sie zum Gelingen des Europäischen Jahres des Kulturerbes beigetragen haben. Dieses Buch wird ganz konkret dabei helfen, dass das kulturelle Erbe auch nach dem Europäischen Jahr im Mittelpunkt unseres täglichen Lebens steht. Das ist der Schlüssel zu einem echten Wandel in der Art und Weise, wie wir das Kulturerbe genießen, schützen und fördern, weil wir so sicherstellen, dass dieses Europäische Jahr den Bürgern langfristig zugutekommt – und uns hilft, das Europa der Europäer zu schaffen.

Einführung

Kulturerbe: Verbindung von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft

2018 ist das Europäische Jahr des Kulturerbes. Das kulturelle Erbe prägt unseren Alltag. Es begegnet uns in den Städten, Naturlandschaften und archäologischen Stätten Europas. Es findet sich in der Literatur, Kunst und Denkmälern, im Kunsthandwerk, das wir von unseren Vorfahren gelernt haben, in den Geschichten, die wir unseren Kindern erzählen, im Essen, das wir genießen, und in den Filmen, die wir uns ansehen und in denen wir uns selbst erkennen.

Dieses Europäische Jahr richtet sich vor allem an Kinder und Jugendliche, weil sie die zukünftigen Hüter unseres kulturellen Erbes sein werden. Laut Eurobarometer stimmt eine große Mehrheit der Befragten (88 %) zu, dass das kulturelle Erbe Europas an den Schulen unterrichtet werden sollte, weil es uns etwas über unsere Geschichte und Kultur lehrt (Eurobarometer-Sonderbericht, Kulturerbe, 2017).

Kinder und Jugendliche haben die Möglichkeit, viele Formen des kulturellen Erbes zu entdecken, darunter:

- Gebäude, Denkmäler, Artefakte, Archive, Kleidung, Kunstwerke, Bücher, Maschinen, historische Städte, archäologische Stätten usw. – (**materielles Kulturerbe**)
- Sitten und Gebräuche, Darstellungen, Wissen, Fertigkeiten und kulturelle Ausdrucksformen, die von den Menschen geschätzt werden, z. B. Festivals. Dazu gehören u. a. auch Sprachen und mündliche Traditionen, die darstellende Kunst und das traditionelle Handwerk – (**immaterielles Kulturerbe**).
- Landschaften – geografische Gebiete, in denen die natürlichen Ressourcen Zeugnis von den Sitten und Gebräuchen der Menschen ablegen
- Ressourcen, die in digitaler Form erstellt wurden, zum Beispiel digitale Kunstwerke und Animationen, bzw. die zur Erhaltung digitalisiert wurden, u. a. Text, Bilder, Videos, Tonaufzeichnungen – (**digitales Kulturerbe**)

Der Inhalt dieses Buches

Ziel des Buches ist es, die verschiedenen Aspekte des kulturellen Erbes aufzuzeigen und Beispiele für eTwinning-Projekte sowie Ideen für Aktivitäten im Zusammenhang mit dem Kulturerbe darzustellen.

Der erste Abschnitt enthält die Definition von Kulturerbe und eine Einführung dazu, wie die Untersuchung des Kulturerbes als Lernansatz genutzt werden kann.

Im zweiten Abschnitt werden Beispiele für inspirierende eTwinning-Projekte vorgestellt, die sich mit den materiellen, immateriellen, digitalen und natürlichen Aspekten des kulturellen Erbes befassen.

Im dritten Abschnitt finden Sie von Ressourcen, die von Europeana bereitgestellt werden. Europeana ist die digitale Plattform der Europäischen Union für das kulturelle Erbe.

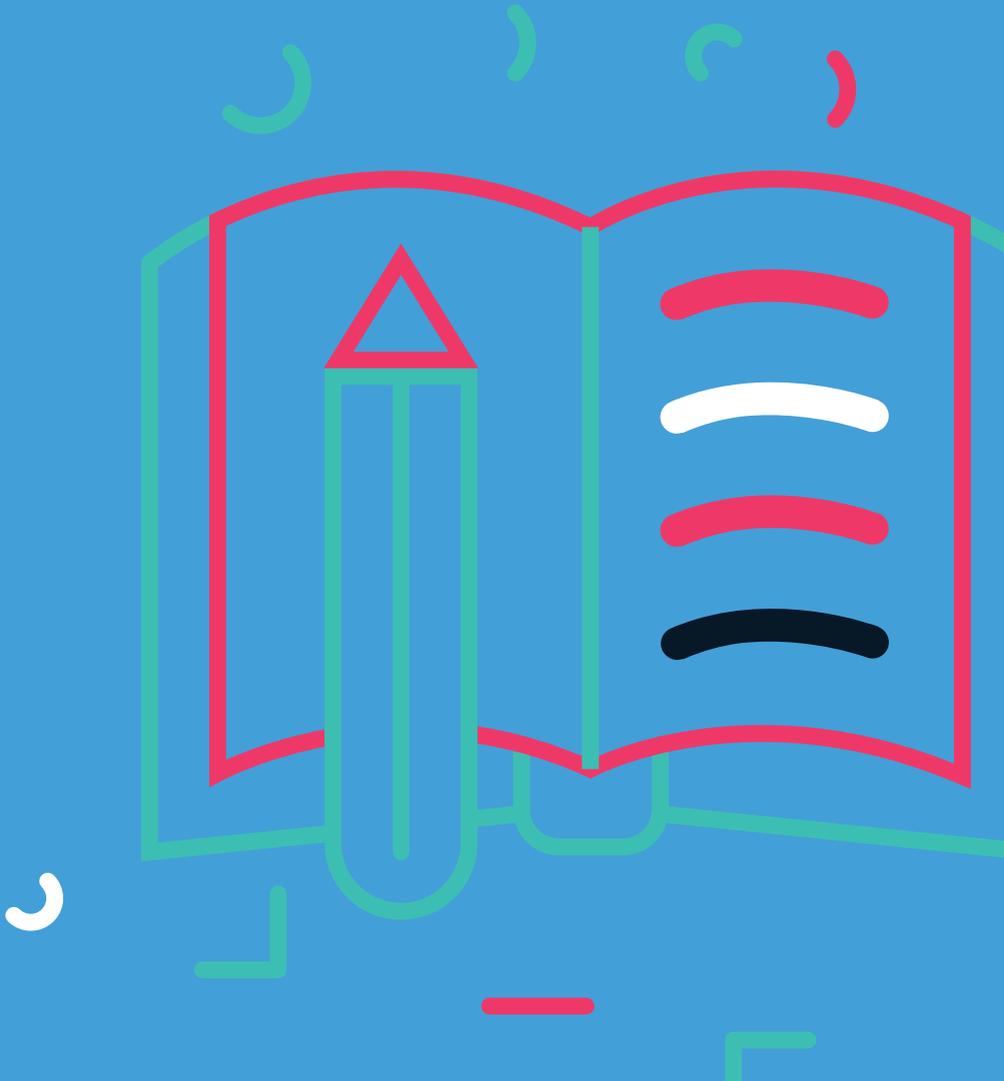
Außerdem enthält der Abschnitt Anregungen für Unterrichtsaktivitäten in verschiedenen Fächern, von Geschichte bis Astronomie, von Mathematik bis Sprachen. Im letzten Abschnitt erfahren Sie, wie Ihre Schüler mithilfe der Ressourcen des Hauses der Europäischen Geschichte etwas über Geschichte und Kulturerbe lernen können.

Als breites Themenfeld kann Sie das kulturelle Erbe inspirieren, viele kreative Aktivitäten mit Ihren Schülern zu organisieren. Wir bieten Ihnen hier Anregungen. Anschließend liegt es an Ihnen, das kulturelle europäische Erbe an Ihren Schulen zu vermitteln.

„Unser reiches und vielfältiges kulturelles Erbe kann mit seiner starken Kraft beim Aufbau unserer Nation helfen.“ – Nelson Mandela

Kapitel 1

Kulturerbe und Bildung



1.1. Das Europäische Jahr des Kulturerbes, eine Chance zur Förderung der Kulturerbe- Bildung

Erminia Sciacchitano, Leitende wissenschaftliche Beraterin,
Europäische Kommission



Erminia Sciacchitano

Viele Jahrzehnte lang wurde das „Kulturerbe“ lediglich mit Denkmälern, Museen und Archäologie in Verbindung gebracht. Die Beziehung zwischen Kulturerbe und Bildung bestand in der Regel in passiven Besuchen von Denkmälern oder Museen und beschränkte sich auf die Betrachtung historischer Monumente oder Objekte. Sehr oft beinhaltete dies Führungen mit dem Schwerpunkt auf der chronologischen Abfolge von Ereignissen, die keinen Bezug zu den Lebenserfahrungen der Lernenden hatten. Broschüren, die alle Details eines bestimmten Denkmals ohne jegliche Einbindung in den Kontext oder Einbeziehung der Vorkenntnisse oder Erfahrungen der Lernenden schilderten, waren weit verbreitet.

In den letzten Jahrzehnten wurden jedoch auch das immaterielle Erbe, natürliche, städtische und ländliche Landschaften sowie das digitale und filmische Erbe in das Kulturerbe einbezogen. Das Rahmenübereinkommen des Europarats über den Wert des Kulturerbes für die Gesellschaft (Faro, 2005) definiert das Kulturerbe sehr umfassend, indem es dessen materielle, immaterielle und digitale Dimension auf ganzheitliche Weise berücksichtigt:

Das kulturelle Erbe ist eine Ansammlung von aus der Vergangenheit übernommenen Ressourcen, die die Menschen unabhängig vom Eigentum als Reflexion und Ausdruck ihrer sich ständig weiterentwickelnden Werte, Überzeugungen, Kenntnisse und Wandlungen begreifen. Es umfasst alle Aspekte der Umwelt, die sich aus der Interaktion zwischen Menschen und Orten im Laufe der Zeit ergeben (Faro 2005).

Das Übereinkommen unterstreicht, dass jedes Zeichen oder Symbol, das durch menschliche Tätigkeit geschaffen oder mit einer Bedeutung versehen wurde, und bewusst geschützt, erhalten oder erneuert wird, anstatt es dem natürlichen Verfall, der Vergessenheit oder der Zerstörung zu überlassen, als Kulturerbe angesehen werden kann. Es legt den Schwerpunkt auf die Werte, (kulturell, historisch, ästhetisch, archäologisch, wissenschaftlich, ethnologisch, anthropologisch), Überzeugungen, Erkenntnisse und Wandlungen, die von einer Gemeinschaft oder Referenzgruppe, die das Recht hat, von dieser Ressource zu profitieren, als relevant angesehen werden und die für die Weitergabe an zukünftige Generationen verantwortlich ist. Im Übereinkommen wird auch darauf hingewiesen, dass sich diese Werte ständig weiterentwickeln.

Inzwischen wird vollständig anerkannt, dass das kulturelle Erbe eine zentrale Rolle in unseren Gesellschaftsordnungen spielt, indem es ein Gefühl der Zusammengehörigkeit innerhalb und über die nationalen Grenzen hinweg schafft und das gegenseitige Verständnis und gemeinsame Wertvorstellungen fördert, sodass die Wertschätzung des Kulturerbes wächst. Infolge dieses breiteren Verständnisses des Kulturerbes und des zunehmenden Interesses wird das Kulturerbe immer häufiger im Unterrichtsumfeld genutzt, um es möglichst vielen Schülern nahezubringen und die Lernprozesse zu bereichern.

Kulturerbe-Bildung ist ein Ansatz für das Lehren und Lernen, der auf der Vorstellung basiert, dass das kulturelle Erbe den Lernenden die Möglichkeit bietet, auf der Grundlage von Erfahrungen zu lernen. Durch das direkte Erleben, Untersuchen, Analysieren und Bewerten des kulturellen Erbes in Form von Gebäuden, Denkmälern, Arbeitsplätzen, Landschaften, Artefakten, Ritualen und Traditionen erwerben die Lernenden Wissen, intellektuelle Fähigkeiten und ein breiteres Spektrum an Kompetenzen, die ihnen helfen, die Gesellschaft und ihre Lebensführung zu erhalten und zu verbessern.

1.2. Kulturerbe-Interpretation: eine Möglichkeit, Schüler für Europa zu begeistern?

Interpret Europe – European Association for Heritage interpretation

Basierend auf Auszügen aus dem Dokument von Interpret Europe (2017): Engaging citizens with Europe's cultural heritage: How to make best use of the interpretive approach, Witzenhäuser: Interpret Europe¹

Als nicht-formaler Lernansatz scheint die Kulturerbe-Interpretation für eTwinning-Projekte gut geeignet zu sein. Die Kulturerbe-Interpretation verwandelt Erfahrungen in Inspirations- und Kreativitätsquellen, weckt die Neugierde der Schüler, beinhaltet potenziell relevante Narrative und fördert die Reflexion.

Im Vergleich zu anderen Lernansätzen ist das wichtigste Merkmal der Kulturerbe-Interpretation, dass sie die Akteure dazu auffordert, ihre Erfahrungen selbst zu deuten, indem sie die Fakten in ihren eigenen bedeutungsvollen Kontext einordnen. Die Methode sieht Folgendes vor:

- Erfahrungen aus erster Hand mit originalen Manifestationen des Kulturerbes (Erfahrungslernen)
- Aktive Beteiligung und Austausch mit anderen Akteuren, was zu persönlicher Resonanz führt
- Engagement in der Pflege des Kulturerbes (auch als Ressource für das persönliche Lernen)

1. http://www.interpret-europe.net/fileadmin/Documents/publications/ie_engaging_citizens_with_europes_cultural_heritage_co.pdf

In der frühkindlichen Bildung

Kinder reagieren frühzeitig mit ihren Gefühlen und Gedanken direkt auf das, was sie in ihrer unmittelbaren Umgebung erleben. Die Kulturerbe-Interpretation beinhaltet jedoch das Verständnis einer Vergangenheit, die außerhalb des persönlichen Erfahrungshorizonts liegt. Deshalb muss die Entwicklung eines Zeitverständnisses beim Kind berücksichtigt werden. Am Anfang steht die Zeitvorstellung noch in engem Zusammenhang mit der eigenen Erfahrung von Ereignissen, die regelmäßig stattfinden, z. B. jede Woche (kein Kindergarten am Samstag) oder jedes Jahr (Geburtstag, Weihnachten). Während jüngere Kinder die Wiederholung – und Vorhersehbarkeit – lieben, sind Fünf- bis Sechsjährige in der Regel daran interessiert, Neues über ihre unmittelbare Umgebung hinaus zu erfahren und Geschichten über das Leben und die Fähigkeiten anderer Menschen zu hören. In diesem Alter beginnen die Kinder, Messen und Vergleichen zu verstehen, und bekommen ein Gefühl für Vergangenheit und Zukunft. Dies ist eine Voraussetzung für jede Interpretation von Kulturerbe, die untersucht, welche Bedeutung die Vergangenheit hat.

Die Fähigkeit zum Vergleichen steigert die Neugierde eines Kindes: „Zeig mir etwas, was ich noch nie gesehen oder getan habe!“ Der Vergleich ist eine Voraussetzung für das Erstaunen darüber, was andere Menschen oder Lebewesen getan haben. Kinder können dann die Bedeutung von interpretierenden Geschichten über Ereignisse oder Menschen in der Vergangenheit verstehen, mit denen das kulturelle Erbe zu ihrer eigenen Lebenserfahrung in Bezug gesetzt wird. Kinder entwickeln so Empathiefähigkeit auf einer ersten Stufe.

In der Grundschulbildung

Sobald Kinder zur Schule gehen, lernen sie andere Kinder mit unterschiedlichem soziokulturellem Hintergrund kennen und haben die Möglichkeit, neue Erfahrungen in einem neuen sozialen Umfeld zu machen.

Für Schulen kann die Kulturerbe-Interpretation ein wertvoller Ansatz sein, der die formale Bildung ergänzt. Der Unterricht im Klassenzimmer basiert oft auf Texten und Medien. Er konzentriert sich auf allgemeine Kenntnisse, Fähigkeiten und Einstellungen, die für ein Land als bedeutungsvoll angesehen werden. Größere historische Entwicklungen werden durch ausgewählte, idealtypische Beispiele veranschaulicht.

Im Gegensatz dazu bezieht sich die Interpretation auf Erfahrungen aus erster Hand mit realen Kulturstätten. Dabei wird das konkrete lokale Kulturerbe gedeutet, das Teil der Umgebung ist, in der die Kinder leben. Dies führt zu einem stärkeren Realitätsempfinden: „Es ist hier passiert“. Darüber hinaus lässt sich das lokale Kulturerbe selten vollständig durch idealtypische, allgemeine Konzepte und Vorstellungen erklären. Stattdessen kann

es so beschrieben werden, dass viele Schattierungen und Aspekte bestimmter Dinge und Personen jenseits idealtypischer Kategorisierungen sichtbar werden. Man kann es immer wieder betrachten und aus verschiedenen Perspektiven beleuchten.

Für die Behandlung von Kulturerbe an Grundschulen werden folgende Grundsätze empfohlen:

- Das kulturelle Erbe sollte in interpretative Erzählungen eingebettet werden, die die Vergangenheit mit dem Erfahrungshorizont der Kinder verbinden und es ermöglichen, Empathie zu entwickeln.
- Die Interpretation sollte das Realitätsempfinden stärken, indem sie die Erfahrungen realer Manifestationen aus erster Hand im Zusammenhang mit der vertrauten Umgebung der Heimatstadt und ihrer Umgebung nutzt.
- Es sollten Zusammenhänge und Geschichten aus der Vergangenheit ausgewählt werden, die die Werte Selbsttranszendenz und Offenheit für Veränderung aktivieren.
- Die Interpretation sollte die Neugierde in einer Weise nutzen, die zum Staunen anregt und so echtes Interesse der Kinder an der Fülle und Vielfalt der Welt fördert.

In der Sekundarstufe, beruflichen Bildung und Ausbildung

Diese Phase ist meist von einer intensiven Suche nach einem tieferen Sinn geprägt. Jugendliche neigen dazu, die Bräuche, Traditionen, Gewohnheiten, Überzeugungen und Einstellungen in Frage zu stellen, die ihnen in ihrer Kindheit weitergegeben wurden, während sie ihren eigenen Platz in der Welt und ihre eigene Identität suchen. In dieser Zeit werden auch individuelle Wertvorstellungen geprägt.

Interpretierende Erzählungen realer Ereignisse können neue Perspektiven aufzeigen, die Jugendlichen helfen, Konzepte zu hinterfragen und die Kohärenz von Glaubenssystemen und -werten kritisch zu überprüfen. Sie können auch helfen, eine klarere Vorstellung davon zu bekommen, welche Entwicklung man für sich bewusst ablehnt. In dieser Phase kann auch Begeisterung für Personen entstehen, die – vielleicht nur für kurze Zeit – als Inspirationsquelle oder Vorbilder bewundert werden. Bei der Suche nach dem eigenen Platz in der Welt und unter den anderen Menschen kann ein bedeutungsvolles Kulturerbe den Jugendlichen helfen, ihr eigenes Wertesystem und ihre eigene Identität zu entwickeln. Während dieses typischen Emanzipationsprozesses stellt die Kulturerbe-Interpretation eine weitgehend ungenutzte Chance für die europäischen Gesellschaften dar, die Werte der Selbsttranszendenz zu stärken. Die gemeinsame Interpretation von Kulturerbe mit jungen Menschen unter fachkundiger Anleitung kann sehr wirkungsvoll sein, um Diskussionen und Reflexion anzuregen und die Anfälligkeit der kommenden Generation für Populismus und religiösen Fundamentalismus zu verringern².

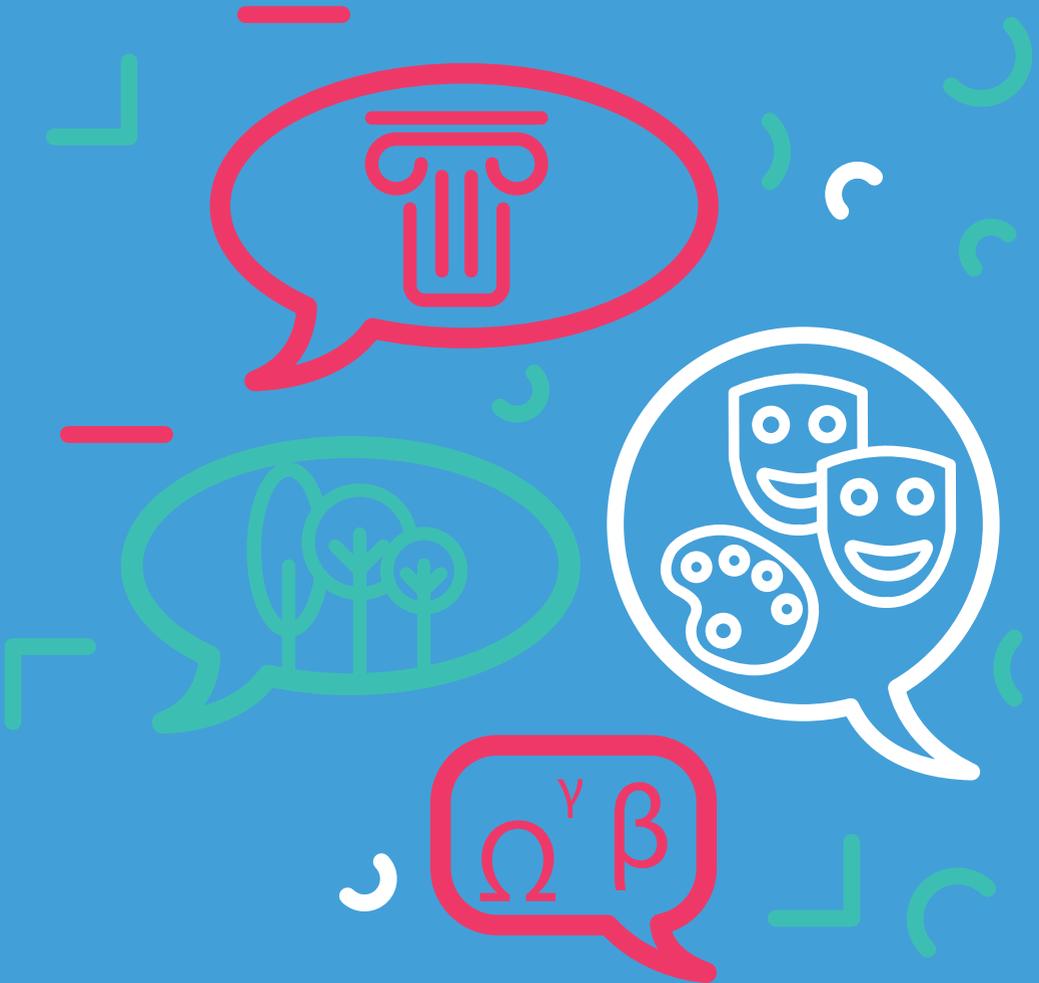
2. Beispiel: Erasmus+ Projekt HIMIS (Heritage Interpretation for Migrant Inclusion in Schools): <http://himisproject.eu/de/home/>

Bei der Betrachtung von Kulturerbe mit Jugendlichen sollten folgende Aspekte berücksichtigt werden:

- Das kulturelle Erbe sollte in interpretative Erzählungen eingebettet werden, die das jeweilige Kulturgut mit Überzeugungen und Werten verbinden, die für junge Menschen von Bedeutung sind.
- Es sollten Zusammenhänge und Geschichten ausgewählt werden, die die Werte Selbsttranszendenz und Offenheit für Veränderung aktivieren und so auch im Erwachsenenalter die geistige Flexibilität erhalten.
- Die Interpretation sollte mehrere Perspektiven umfassen, aus denen hervorgeht, was das jeweilige Kulturgut für verschiedene historische Akteure bedeutet, z. B. mit unterschiedlichem soziokulturellem Hintergrund.
- Interpretation sollte Fragen aufwerfen, die zur Interaktion, Diskussion und Selbstreflexion anregen, anstatt einfache Antworten zu geben.
- Die emanzipatorische Interpretation muss die Autonomie des Einzelnen und seiner – zuweilen provokanten – Meinung respektieren.
- Gleichzeitig kann es geschehen, dass die Jugendlichen die interpretierende Person auf fundierte Überzeugungen und kohärentes Verhalten prüfen.

Kapitel 2

eTwinning und Kulturerbe



2.1 eTwinning und seine Beziehung zum Kulturerbe

Irene Pateraki, Pedagogical and Monitoring Manager,
Central Support Service (zentrale Koordinierungsstelle)



Irene Pateraki

Das Kulturerbe sollte den Kindern frühzeitig nahegebracht werden und gleichzeitig sollte das Bewusstsein für die Bedeutung seiner Erhaltung geschärft werden. In diesem Sinne ist es die Aufgabe der Schulen, das einzigartige Kultur- und Naturerbe in verschiedenen Unterrichtsfächern, insbesondere kreativen Fächern wie Kunst, zu vermitteln und dessen Wertschätzung und Bewahrung zu fördern (Ivon, Hicela, Kuscevic, Dubravka, 2013, 2, S. 29-50).

Dabei sollte jedes Kind Wissen über sein eigenes Kulturerbe erwerben. Darüber hinaus sollte die Kulturerbe-Bildung junge Menschen in die Fragen der nachhaltigen Entwicklung einführen und sie für das kulturelle Erbe anderer aufgeschlossen machen. Es wird empfohlen, den Sinn für eine gemeinsame europäische Identität zu stärken und das Wissen über das Kulturerbe in die Lehrpläne der Schulen aufzunehmen (Jakoba Sraml Gonzalez, 2012).

Bei eTwinning haben die Schüler das Privileg, mit verschiedenen Kulturkreisen in Kontakt zu kommen und können durch ihre Teilnahme an Projekten offen für das kulturelle Erbe anderer werden. Auch wenn das Projekt nicht direkt mit dem Thema Kulturerbe zu tun hat, können die Schüler durch die Interaktionen und gemeinsamen Aktivitäten, an denen sie teilnehmen, einige der kulturell bedingten Eigenschaften ihrer Altersgenossen verstehen.

Seit der Einführung von eTwinning im Jahr 2005 haben Lehrkräfte zahlreiche Projekte durchgeführt, die ihren Schülern die Möglichkeit gaben, sich über die kulturell bedingten Eigenschaften ihrer Mitschüler zu informieren, das europäische Erbe zu erforschen, Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu entdecken und schließlich gemeinsame Ressourcen zu schaffen. Einige dieser Projekte wurden mit europäischen Preisen ausgezeichnet und dienten im Laufe der Jahre als bewährte Praxisbeispiele. Bei dem Projekt *Europe, Education, Ecole - Club de Philosophie* tauschten sich Oberstufenschüler aus Italien und Frankreich im Jahr 2005 über die Rolle der Kultur, des Bildungswesens und der Schulen im Europa von Morgen aus. Im Jahr 2007 teilten Grundschüler aus Irland und Malta im Rahmen des Projekts *Once upon a blog* Mythen und Legenden von ihren jeweiligen Inseln, während sich Sekundarschüler aus Griechenland und Frankreich beim Projekt „24 pas- 24 βήματα“ sowohl mit dem lateinischen als auch dem griechischen Wortschatz und dessen Einfluss auf moderne Sprachen befassten. Im Jahr 2012 entdeckten Vorschüler aus Griechenland, Frankreich, Lettland, Österreich und Portugal Picasso, Klimt, Klee,

Monet und Malewitsch, indem sie nach deren Kunstwerken suchten, sie betrachteten und bestimmten und im Projekt „Act-in Art“ neue Elemente kreierten.

Dies sind nur einige Beispiele preisgekrönter eTwinning-Projekte, die das Interesse von Lehrkräften und Schülern an der Vermittlung der gemeinsamen Geschichte und gemeinsamer Werte sowie an der Erhaltung und Förderung des europäischen Kulturerbes durch ihre Arbeit belegen.

Wie eTwinning-Botschafterin Angeliki Kougiourouki erklärt:

*„Das kulturelle Erbe ist wie ein Baum, der immer Früchte trägt. Er braucht **jedoch Wurzeln**, die ihn mit der Erde verbinden, den **Stamm zum Übertragen der Säfte des Lebens und Zweige, um in die Zukunft zu schauen**. Die materiellen und immateriellen Elemente des Kulturerbes, die wir bewahren und an die zukünftigen Generationen weitergeben müssen, um unsere Vielfalt zu verstehen, helfen uns dabei, vom Wissen der Vergangenheit zu profitieren, unsere Identität als Individuen, Gemeinschaften und Gesellschaften mit wichtigen Werten zu bilden und den Blick nach vorne zu richten. eTwinning kann dabei eine wichtige Rolle spielen: Dank der entwickelten Projekte können Lehrkräfte und Schüler über Vielfalt kommunizieren und diese würdigen sowie im Hinblick auf ein gemeinsames Ziel zusammenarbeiten. Sie können auf der Grundlage ihrer individuellen Fähigkeiten und Ansichten Ideen teilen, Werte und Überzeugungen kennenlernen, sich über diejenigen ihrer Vorfahren austauschen, interagieren und zusammenarbeiten, voneinander lernen und Wissen erwerben, um unsere gemeinsame Zukunft zu gestalten“.*

Im Jahr 2018, dem Europäischen Jahr des Kulturerbes, wurden viele Lehrer angeregt, mit der Arbeit an eTwinning-Projekten zu beginnen, die alle Aspekte des Kulturerbes in einer Vielzahl von Schulfächern abdecken.

eTwinning stellte zusätzliche Ressourcen wie Online-Seminare, Lernveranstaltungen bereit und organisierte Sonderkampagnen, um das kulturelle Erbe Europas zu feiern und auf dessen Bedeutung aufmerksam zu machen.

Die an diesen Projekten beteiligten Schüler äußern ihre Meinung, stellen Fragen, erinnern sich an das, was sie bereits wissen, und stellen Verknüpfungen mit anderem aktuellem Wissen her. Sie arbeiten mit ihren Mitschülern zusammen und verstehen, dass sie ihre eigene Kultur bewahren und gleichzeitig die Kultur ihrer Partner würdigen und respektieren können. Auf diese Weise nutzen sie die Vergangenheit auf kreative Weise mit dem Ziel, die Zukunft zu verändern.



eTwinning-Projekte:

Die beredete
Stille antiker
Theater

Brot als
Tradition

Geoparks
in Europa

Kulturerbe:
Die Kraft der
Pflanzen

Kulturerbe
mit neuen
Medien

Tanz durch
unsere
Kulturen

Musik
verbindet
uns

UNESCO –
Schlüssel
zum
Kulturerbe

Der Marteniza-
Brauch

„Culture
Enriched with
Migration“
(C.E.M)

Die Olympischen
Spiele:
eine internationale
„Sprache der
Werte“

Ungewöhnliche
Bräuche,
Traditionen und
volkstümliche
Figuren unseres
Landes

Unesco-
Welterbestätten
im Detail
erkunden

Chemisches
Kulturerbe

**Volkskunst –
unser lokales,
kulturelles
Erbe**

Kulturerbe:
S.O.S. (Kampf
ums Überleben)

**Unsere
Denkmäler
gemeinsam
besuchen**

**Kulturerbe
über Grenzen
hinweg
teilen**

**Der Zweite
Weltkrieg,
Geschichte und
kulturelles
Erbe**

Programmierung –
digitales Kulturerbe

Weltkulturerbe
und
Weltmeisterschaft

**Virtuelles
Museum – die
Online-Tür zum
realen Leben**

**Kulturerbe
in unserer
Küche**

**Schönheit und
Mathematik –
Europäisches
Jahr des
Kulturerbes**

BEE BOT
Volkskultur
entdecken

Ein begeisterndes
Abenteuer
durch zwei
kulturhistorische
Städte: Rom
und Sevilla

2.2 Kulturerbe in eTwinning-Projekten

Das Kulturerbe sollte von klein auf Teil des Lebens der Kinder sein und sie so dazu bringen, dass sie die Bedeutung seiner Erhaltung verstehen. In diesem Sinne müssen die Lehrkräfte ihren Schülern vermitteln, dass sie nicht nur die Errungenschaften der vorangegangenen Generationen genießen sollen, sondern auch aus der Vergangenheit lernen und diese Erfahrungen und Kenntnisse nutzen müssen, um die Zukunft zu meistern.

Bei eTwinning befassen sich die meisten Projekte bewusst oder unbewusst mit Aspekten des kulturellen Erbes. Im Laufe eines Projekts stellen die Schüler sich und ihre Länder vor und tauschen mit ihren Partnern Informationen über ihr kulturelles Erbe aus. Es gibt viele eTwinning-Projekte, die sich mit dem materiellen, immateriellen, digitalen und natürlichen Kulturerbe befassen. Nachfolgend finden Sie einige Beispiele aus eTwinning-Projekten, die verschiedene Aspekte des kulturellen Erbes abdecken und Ihnen helfen können, Ideen für den Einsatz in ihrem eigenen schulischen Umfeld zu entwickeln.

Mehr als Spielzeug

Warum? Volkstümliches Spielzeug enthält materielle und immaterielle Elemente des kulturellen Erbes von großem Wert aus verschiedenen Gemeinschaften, Regionen oder Ländern. Die Schüler hatten die Möglichkeit, ihre traditionelle Kultur sowie deren kreative und ästhetische Bedeutung zu verstehen und kennenzulernen, indem sie verschiedene Arten von Spielzeug erkundeten.

Was? Die Schüler schufen ein virtuelles Museum mit Zeichnungen ihres volkstümlichen Spielzeugs, durch das die Besucher mit Audioguides geführt wurden.

Wie? Die Schüler recherchierten im Internet, besuchten lokale/nationale Museen und Spielzeugausstellungen und befragten Mitglieder ihrer Familie und der lokalen Gemeinschaft. Dann teilten sie Informationen über Mythen, Bräuche und Aberglauben rund um das Spielzeug und

gaben Anleitungen zur Herstellung der Spielzeuge weiter. Schließlich fertigten sie die volkstümlichen Spielzeuge ihrer Partner an und tauschten sie aus, um Schulausstellungen zu gestalten.



Länder: Armenien, Aserbaidschan, Georgien, Litauen, Rumänien, Türkei, Ukraine

Alter der Schüler: 8–15

Projekt-Link: <https://twinspace.etwinning.net/1528>

Ergebnisse: <http://bit.ly/etwinningch1>

Aprendemos jugando

Warum? Den Schülern ihr kulturelles, sprachliches, historisches und natürliches Erbe, aber auch ihr immaterielles Erbe vermitteln: die Werte, die uns als Weltbürger verbinden (friedliches Zusammenleben, Freiheit, Toleranz).

Was? Die Schüler entwickelten Spiele im Text- und Videoformat, um sich gegenseitig beim Entdecken ihres kulturellen Erbes zu unterstützen.

Wie? Die Schüler untersuchten das Kulturerbe ihres Landes und erstellten Lernspiele in Spanisch und Englisch. Jede Spielkarte enthält einen Ort, eine Figur oder ein Datum im Zusammenhang mit dem Kulturerbe, ein Bild und drei mögliche Antworten (wobei nur eine richtig ist). Die

Schüler erhielten auch die Spiele ihrer Partner und spielten mit ihnen, um das kulturelle Erbe ihrer Partner kennenzulernen.



Länder: Italien, Spanien

Alter der Schüler: 10–14

Projekt-Link: <https://twinspace.etwinning.net/26348>

Ergebnisse: <http://bit.ly/etwinningch2>

Wojtek, der Soldatenbär

Warum? Wenn sie sich mit Geschichte befassen, ist es für die Schüler wichtig, die Vergangenheit aus verschiedenen Blickwinkeln kennenzulernen. Sie taten dies mithilfe eines Braunbären. Skulpturen dieses Bären sind in Polen und Großbritannien zu finden.

Was? Die Schüler drehten gemeinsam ein Video, um die Geschichte von Wojtek, dem Braunbären, zu erzählen.

Wie? Die Schüler lasen Bücher über den Zweiten Weltkrieg und lernten das Leben von Wojtek kennen, einem Bären, der während des Krieges von polnischen

Soldaten adoptiert worden war.



Länder: Polen, Großbritannien

Alter der Schüler: 7–12

Projekt-Link: <https://twinspace.etwinning.net/23911>

Ergebnis: <http://bit.ly/etwinningch4>

Farbenfrohe Lieder

Warum? Eine Person, die in jungen Jahren eine Kunstausbildung erhält, hat mehr Möglichkeiten, Sensibilität und intellektuelle Fähigkeiten, Selbstwertgefühl und kulturelle Identität zu entwickeln sowie Pluralismus, Anerkennung anderer und den Respekt vor ihnen zu bewahren und zu fördern.

Was? Die Schüler erstellten ein E-Book mit all ihren Aktivitäten rund um Kunst, Poesie und Musik.

Wie? Durch die Verknüpfung von Kunst und Bildungsprozessen sollten den Schülern nicht nur neue Kommunikations- und Ausdrucksmöglichkeiten geboten werden, sondern auch die Möglichkeit, lokale, nationale und europäische Künstler zu entdecken, die zum kulturellen und sprachlichen Reichtum und zur Vielfalt Europas beigetragen haben. Durch die Zusammenarbeit mit lokalen Künstlern und Partnerschulen diente das Projekt auch

zur Festigung der lokalen Identität der Schüler und rückte das kulturelle Erbe in ihr Bewusstsein.



Länder: Griechenland, Italien, Litauen, Spanien, Großbritannien

Alter der Schüler: 3–11

Projekt-Link: <https://twinspace.etwinning.net/26039>

Ergebnisse: <http://bit.ly/etwinningch3>

Valorisons nos patrimoines

Warum? Das lokale Kulturerbe und das Kulturerbe Europas kennenlernen

Was? Die Studenten erstellten ein digitales Buch mit allen gesammelten Informationen.

Wie? Die Schüler entwickelten ein interaktives Spiel (Lückentext), um das kulturelle Erbe ihrer Partner zu entdecken: historische Stätten, Gastronomie, Architektur und Traditionen.



Länder: Belgien, Frankreich, Italien

Alter der Schüler: 12–14

Projekt-Link: <https://twinspace.etwinning.net/23303>

Feiertage und Feste an verschiedenen europäischen Schulen

Warum? Das kulturelle Erbe Europas kennenlernen und schätzen und die Kenntnisse der Schüler über die verschiedenen europäischen Feste mithilfe eines Maskottchens vertiefen.

Was? Die Schüler erstellten ein E-Book mit Max' Abenteuern, traditionellen Rezepten und Glossaren.

Wie? Die Schüler schrieben gemeinsam ein Buch über die Abenteuer ihres Maskottchens Max, das alle Länder bereiste. Er begann seine Reise in Spanien mit einer Party und traditioneller

Küche und besuchte dann Polen, Finnland, Rumänien, Irland und die Ukraine, bevor er nach Spanien zurückkehrte.



Länder: Finnland, Irland, Rumänien, Polen, Spanien, Ukraine

Alter der Schüler: 3–11

Projekt-Link: <https://twinspace.etwinning.net/24439>

Ergebnisse: <http://bit.ly/etwinningch5>

CARPE ANTIQUIT@TEM!

Warum? Das Erbe Griechenlands und Italiens verstehen, indem man den lateinischen und griechischen Wortschatz daraufhin durchsucht, wie viele Wörter in andere europäische Sprachen übernommen wurden.

Was? Die Schüler haben ein Wörterbuch mit Wörtern aus dem Altgriechischen und Lateinischen, etymologische Quizfragen und Videos über wichtige Persönlichkeiten der griechisch-römischen Antike erstellt.

Wie? Die Schüler suchten nach Ausdrücken klassischer Herkunft, die noch heute verwendet werden, lernten den Alltag der alten Griechen und Römer kennen, untersuchten die Ursprünge von Traditionen (Theater, Hochzeiten, Tod) und befassten

sich mit den Biografien bedeutender Persönlichkeiten wie Perikles, Kalliope, Cicero, Cäsar und Themistokles.



Länder: Griechenland, Italien, Spanien

Alter der Schüler: 15–16

Projekt-Link: <https://twinspace.etwinning.net/30369>

Ergebnisse: <http://bit.ly/etwinningch6>

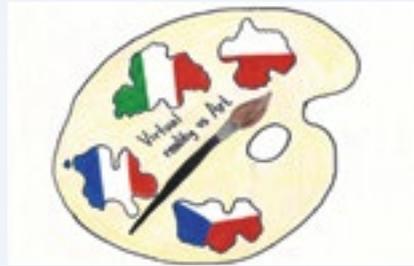
Wenn Kunst auf virtuelle Realität trifft

Warum? Etwa 20 Künstler kennenlernen und ein bestimmtes Kunstwerk von diesen Künstlern studieren, um eine virtuelle Ausstellung mit Aurasma (einem Augmented-Reality-Tool) zu erstellen.

Was? Die Studenten kreierten eine Ausstellung mit 20 Kunstwerken (meist Gemälden) von 20 europäischen Künstlern aus Tschechien, Italien, Polen und Frankreich mithilfe von Tablets und Augmented Reality. Außerdem erstellten sie ein Online-Magazin.

Wie? In Gruppen mussten die Schüler Künstler aus ihren eigenen Ländern auswählen und ein Quiz für ihre Partner vorbereiten. Nachdem sie sich über die 20 vorgegebenen Künstler informiert hatten, absolvierte jede Gruppe das Quiz

über den Künstler ihrer Partner und bereitete dann eine Präsentation über den Künstler vor. Schließlich wählten sie ein Werk des Künstlers aus und erstellten eine Präsentation mithilfe von Augmented Reality.



Länder: Tschechien, Frankreich, Italien, Polen

Alter der Schüler: 13–16

Projekt-Link: <https://twinspace.etwinning.net/23619>

Ergebnisse: <http://bit.ly/etwinningch7>

Mon jardin, ton jardin, nos jardins européens et...extra européens aussi !!

Warum? Unter Naturerbe versteht man die Summe der Elemente der biologischen Vielfalt, das heißt Flora und Fauna, Ökosysteme und geologische Strukturen. Ziel war es, den Schülern die Möglichkeit zu geben, dies durch interaktiven, unterhaltenden, wissenschaftlichen, kulinarischen und künstlerischen Austausch zu entdecken.

Was? Die Schüler erstellten ein E-Book mit Aktivitäten rund um ihren Garten.

Wie? Die Schüler erkundeten das Naturerbe ihrer Länder und die damit verbundenen Traditionen, indem sie Videos, Präsentationen,

Mind-Maps und Quiz erstellten.



Länder: Dänemark, Frankreich, Ehemalige Jugoslawische Republik Mazedonien, Italien, Litauen, Tunesien

Alter der Schüler: 12–16

Projekt-Link: <https://twinspace.etwinning.net/24216>

Ergebnisse: <http://bit.ly/etwinningch9>

Kulturerbe: Sightseeing in Europa

Warum? Die Schüler auf das kulturelle Erbe aufmerksam machen, das sie sowohl im eigenen Land als auch in anderen Ländern finden können. Auf diese Weise werden sie darauf aufmerksam, wie reich das Kulturerbe ihres eigenen Landes ist und wie wichtig es ist, ihre Kultur und die Kultur der anderen Länder zu achten und zu schützen.

Was? Die Schüler erstellten eine Karte mit den kulturellen Stätten ihrer Länder und Padlet-Pinnwände, die das Kulturerbe ihrer Partner zeigen.

Wie? In Zweiergruppen wählten sie eine Kategorie aus (archäologische Stätten, Gebäude, Traditionen, Burgen, Türme, Naturerbe). Anschließend suchten sie nach

Informationen und bereiteten Präsentationen für die anderen Partner vor. Schließlich stimmten sie mithilfe von Tricider darüber ab, was ihnen am besten gefiel, und tauschten ihre Ansichten aus.



Länder: Frankreich, Griechenland, Italien, Spanien

Alter der Schüler: 11–13

Projekt-Link: <https://twinspace.etwinning.net/23667>

Ergebnisse: <http://bit.ly/etwinningch8>

Eurocomics – Europa mithilfe von Comics entdecken

Warum? Den Schülern Legenden, traditionelles Essen und historische Gebäude auf eine lustige und kreative Weise vermitteln.

Was? Die Schüler erstellten das E-Book zum Umblättern „Aladdin and the Seven Tales“ (Aladdin und die sieben Legenden), in dem die Hauptfigur ihre Städte besucht und das materielle und immaterielle Kulturerbe entdeckt.

Wie? Die Schüler erkundeten ihr kulturelles Erbe durch Recherche und Gruppenarbeit und fertigten zunächst Bleistiftzeichnungen an. Diese wandelten sie dann in einen

halbprofessionellen Comic mit einer Figur um, die durch die Geschichte und Kultur reist.



Länder: Tschechien, Frankreich, Georgien, Griechenland, Italien, Türkei

Alter der Schüler: 14–16

Projekt-Link: <https://twinspace.etwinning.net/23618>

Ergebnis: <http://bit.ly/etwinningch10>

Die europäische Welt der Mathematik entdecken

Warum? Ziel war es, den Schülern nicht nur den Reichtum des Kulturerbes ihrer Partner zu erschließen, sondern auch ihr eigenes kulturelles Erbe, indem sie die reale Beziehung zwischen Mathematik und Umwelt in ganz Europa erkundeten.

Was? Das Hauptergebnis war ein transnationales Quiz. Am Ende eines jeden Workshops, nachdem die Schüler Videos im TwinSpace veröffentlicht hatten, bereiteten sie einige Fragen dazu vor. Die Lehrkräfte trugen eine Auswahl dieser Fragen zu einem umfangreichen Quiz zusammen und organisierten einen europäischen Wettbewerb mithilfe von Kahoot.

Wie? Die Schüler halfen ihren Partnern, ihr lokales Erbe im Rahmen von Mathematik-Workshops außerhalb des Klassenzimmers im Rahmen von Exkursionen zu entdecken. Anschließend wurden reale Postkarten an die Partner verschickt, auf denen die besuchten Orte und die Themen der Workshops beschrieben wurden. Mit diesen Postkarten

wurden dann Postkarten-Wände in den Klassenzimmern gestaltet. Aus all den Videos, die nach jeder Exkursion erstellt wurden, erstellten die Schüler ein transnationales Quiz und organisierten einen Wettbewerb unter allen europäischen Schülern, die an diesem kulturellen Abenteuer beteiligt waren.



Länder: Belgien, Bulgarien, Tschechien, Frankreich, Ehemalige Jugoslawische Republik Mazedonien, Deutschland, Griechenland, Island, Italien, Polen, Portugal, Rumänien, Serbien, Slowakei, Spanien, Türkei
Alter der Schüler: 13–15
Projekt-Link: <https://twinspace.etwinning.net/21637>
Ergebnisse: <http://bit.ly/etwinningCH11>

Erinnerst du dich an diesen Beruf?

Warum? Seit der industriellen Revolution hat sich die Arbeitswelt verändert und handwerkliche Berufe fielen diesem Prozess zum Opfer. Ziel des Projekts war es, die Erinnerung an verschiedene traditionelle Berufe wach zu halten, denn zum Kulturerbe gehören nicht nur Gebäude, Bücher, Lieder und Kunstwerke, sondern auch die Arbeit der Menschen und das, was sie geschaffen haben.



Was? Die Schüler haben mehrere Online-Spiele sowie ein Memory-Kartenspiel erstellt, das heruntergeladen und ausgedruckt werden kann.

Wie? Die Schüler erkundeten traditionelle Berufe in jedem der teilnehmenden Länder und kreierte aus den gesammelten Informationen Collagen, Modelle und Spielkarten. Anschließend bildeten sie multinationale Teams und tauschten sich im TwinSpace-Forum des Projekts aus. Gemeinsam erstellten

sie Präsentationen, die uns an fast vergessene Berufe erinnern. Collagen, Cartoons, Videos und Fotos der durchgeführten Aktivitäten wurden in die Präsentationen aufgenommen.

Länder: Deutschland, Griechenland, Polen, Portugal, Slowenien

Alter der Schüler: 13–15

Projekt-Link: <https://twinspace.etwinning.net/43292>

Ergebnis: <http://bit.ly/etwinningch13>

Lerne deine Nachbarn kennen – Conoce a tus vecinos

Warum? Die Schüler für das kulturelle Erbe der drei beteiligten Länder sensibilisieren. Schwerpunkte: Architektur, Literatur, Musik, Kochen und traditionelle Sportarten. Das Projekt wurde von verschiedenen Fachbereichen entwickelt: Sprache und Literatur, klassische Sprachen, Geschichte, Biologie, Musik, Sport und Englisch. Damit soll den Schülern als europäische Bürger die Bedeutung unserer Kultur aus verschiedenen Perspektiven nahegebracht werden.

Was? Die Schüler erstellten ein E-Book mit Legenden und eine Fotoausstellung mit Selfies vor Kulturerbestätten.

Wie? Die Schüler erforschten traditionelle europäische Geschichten und die Versionen, die uns erreicht haben, und sie nahmen Selfies an Kulturerbestätten ihrer Region auf. Sie analysierten auch

verschiedene Lieder des spanischen Dichters Federico García Lorca und erkundeten traditionelle Rezepte ihrer Partner.



Länder: Finnland, Griechenland, Spanien

Alter der Schüler: 13–15

Projekt-Link: <https://twinspace.etwinning.net/17214>

Ergebnis: <http://bit.ly/etwinningch14>

Griechisch – Griko. Deine Sprache kommt mir bekannt vor

Warum? Die Schüler sollten die Ursprünge von „Griko“, einem Minderheitendialekt, der in Grecia Salentina, im Süden Italiens gesprochen wird, entdecken und dessen Entwicklung nachvollziehen. Indem sie ihre Traditionen und Bräuche den Partnern vorstellen, entdecken die Schüler kulturelle Gemeinsamkeiten und Unterschiede.

Was? Das Hauptergebnis war ein interaktives Poster mit den Rechercheresultaten der Schüler.

Wie? Die Schüler hörten sich traditionelle Griko-Lieder an, um Wortwolken mit den Schlüsselwörtern zu erstellen, die

sie erkennen konnten, und erstellten ein Glossar, das ihnen half, miteinander zu kommunizieren. Sie tauschten auch Mythen, Legenden und Geschichten aus und erstellten ein Online-Quiz, um zu testen, was sie gelernt hatten.



Länder: Griechenland, Italien

Alter der Schüler: 13–15

Projekt-Link: <https://twinspace.etwinning.net/25161>

Ergebnisse: <http://bit.ly/etwinningch12>

Twinlettres: regards critiques sur le monde!

Warum? Die Schüler dazu bringen, ihre kulturelle Identität aus einer anderen Perspektive zu sehen und die Gesellschaft um sie herum mit einem kritischen Blick zu betrachten, indem sie mit den persischen Briefen von Montesquieu arbeiten und Brücken von der Vergangenheit zur Gegenwart Europas schlagen.

Was? Die Schüler schrieben einen Briefroman, der das ursprüngliche Werk nachahmt. Der Roman enthält 161 Briefe von Schülern an 10 Schulen sowie Zeichnungen, Dialoge, Geschichten, Comics und Videos.

Wie? Die Schüler lasen die „Persischen Briefe“ und nahmen an kreativen



Schreibaktivitäten teil, die von diesem Werk inspiriert waren.

Länder: Belgien, Frankreich, Griechenland, Italien, Rumänien, Spanien, Tunesien

Alter der Schüler: 12–18

Projekt-Link: <https://twinspace.etwinning.net/24460/>

Ergebnisse: <http://bit.ly/etwinningch16>

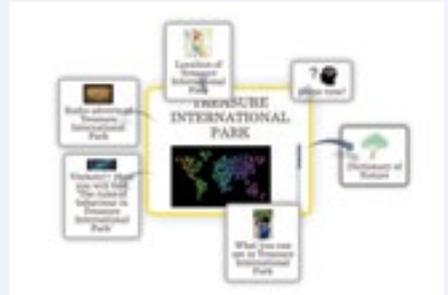
Nationalparks = internationales Kulturgut

Warum? Die Schönheit und den Reichtum von Nationalparks durch die Erforschung ihrer Fauna, Flora und Biodiversität zeigen und das Bewusstsein für die Bedeutung der Erhaltung des Naturerbes durch die Schaffung eines internationalen Parks schärfen.

Was? Die Schüler erstellten eine Website, auf der sie ihren internationalen Park präsentierten, einschließlich Spiele, Werbung und Infografiken.

Wie? Die Schüler untersuchten die Charakteristika ihrer lokalen Nationalparks und wurden in Expertenteams eingeteilt. Die Schüler erstellten dann ein Naturwörterbuch, gestalteten Infografiken über das Verhalten

in den internationalen Parks, konzipierten Werbung für den Park und entwickelten eine spezielle Website mit Informationen über ihren internationalen Park.



Länder: Tschechien, Polen, Slowakei, Spanien

Alter der Schüler: 14–15

Projekt-Link: <https://twinspace.etwinning.net/20319>

Ergebnisse: <http://bit.ly/etwinningch15>

Schatzsuche! Entdecke die Mathematik und Geometrie, die in den Winkeln deiner Stadt versteckt ist!

Warum? Mit dem Projekt sollte vermittelt werden, dass Mathematik, Geschichte, Naturwissenschaften und Geometrie in Gebäuden und Räumen zu finden sind, die das kulturelle Erbe einer jeden Stadt darstellen. Mithilfe der geometrischen Analyse konnten die Schüler die Brillanz von Künstlern bei der Umgestaltung urbaner Räume nachvollziehen.

Was? Die Schüler nutzten Geogebra und führten Quiz durch. Am Ende wurde in allen Partnerschulen gleichzeitig eine Schatzsuche in Bezug auf die besprochenen Themen durchgeführt.

Wie? Die Schüler betrachteten die geometrischen Muster verschiedener Monumente und wurden in die Grundprinzipien geometrischer Konstruktionen eingeführt.



Länder: Zypern, Griechenland, Italien, Portugal

Alter der Schüler: 15–17

Projekt-Link: <https://twinspace.etwinning.net/26008>

Ein Zug für Europa

Warum? Europa hat eine reiche Geschichte, die sich in seinen Kathedralen, Denkmälern und Bräuchen widerspiegelt. Die Schüler hatten die Möglichkeit, durch verschiedene Aktivitäten das kulturelle Erbe kennenzulernen, und sahen, dass ihre Identität auf einer einzigartigen Vielfalt und Fülle beruht. Sowohl UNESCO-Weltkulturerbestätten als auch lokale Sehenswürdigkeiten wurden vorgestellt und gewürdigt.

Was? Das Ergebnis des Projekts war eine unterhaltsame, informative und nachhaltige Reise, die in Form einer Prezi-Präsentation geteilt wurde.

Wie? Die Schüler reisten mit dem Zug durch Europa. Auf ihrer Reise besuchten sie viele Städte und sammelten Informationen über verschiedene UNESCO-Weltkulturerbestätten. Sie erstellten Quiz, befassten sich mit den UNESCO-Kriterien für Weltkulturerbestätten



und schlugen lokale Sehenswürdigkeiten vor, die in die Liste aufgenommen werden sollten.

Länder: Bulgarien, Frankreich, Deutschland, Italien, Polen, Slowakei

Alter der Schüler: 14–18

Projekt-Link: <https://twinspace.etwinning.net/44227>

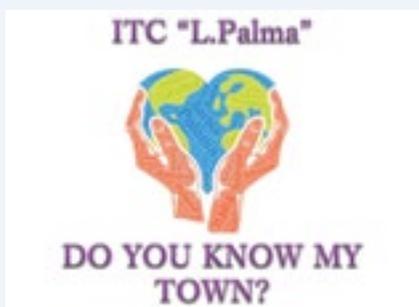
Ergebnisse: <http://bit.ly/etwinningch17>

Kennst du meine Stadt?

Warum? Aktive und verantwortungsvolle Beteiligung der Schüler am Schutz und an der Instandhaltung des lokalen, nationalen und europäischen Kulturerbes fördern. Die Verbindung zwischen Schulen und Kommunen stärken, damit die Schüler die Traditionen und Werte verstehen, die auf archäologischen und historischen Stätten beruhen.

Was? Die Schüler erstellten touristische Reiserouten, E-Books und Videos, um den kulturellen Reichtum ihrer Region

zu bewerben. Die italienische Schule wurde Teil des Netzwerks der UNESCO-Projektschulen.



Wie? Die Schüler suchten und wählten Informationen aus den Bereichen Geschichte, Kultur und Gastronomie. Sie organisierten Bildungsreisen in ihrer Region und erstellten touristische Reiserouten und Werbung, um auf das materielle und immaterielle Kulturerbe aufmerksam zu machen und den Kulturtourismus zu fördern.

Länder: Albanien, Georgien, Italien, Polen, Rumänien, Serbien, Spanien, Türkei, Ukraine

Alter der Schüler: 15–19

Projekt-Link: <https://twinspace.etwinning.net/25451>

Ergebnisse: <http://bit.ly/etwinningch18>

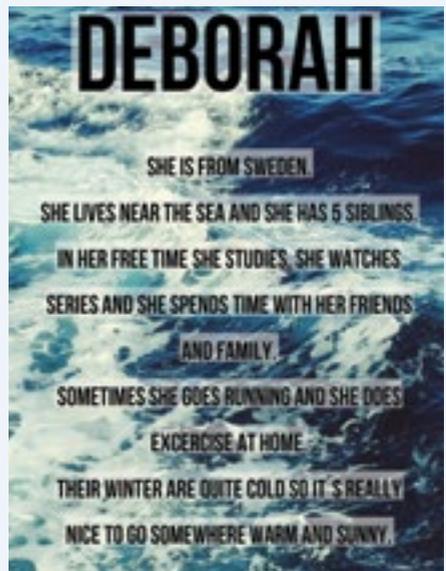
Das Universum besteht aus lauter kleinen Geschichten

Warum? Auf Basis der Ideen, die in dem Expertenvortrag „The Use of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning“ (Lehren und Lernen mithilfe von digitalem Storytelling) von Bernard Robin, organisiert von der Creative Classroom Group, dargelegt wurden, stellten die Lehrkräfte das Projekt ihren Schülern vor. Dabei ging es vor allem darum, mit den Schülern darüber ins Gespräch zu kommen, wie sie als verantwortungsbewusste digitale Bürger mit den unterschiedlichen kulturellen Identitäten umgehen sollten.

Was? Die Geschichten bezogen sich auf berühmte Persönlichkeiten der Länder. Diese Berühmtheiten hatten sich auf einem Gebiet des kulturellen Erbes in den einzelnen Partnerländern ausgezeichnet.

Wie? Sekundarschüler erstellten eine Multimedia-Präsentation in Form einer digitalen Geschichte, die mithilfe computergestützter Tools erzählt wurde. Die Geschichten enthielten eine Mischung aus digitalen Bildern, Text, aufgezeichneten Lesungen, Videoclips und/oder Musik. Sie waren mitreißend und bedeutsam und erwiesen sich

auch für das kulturelle Erbe der einzelnen Länder als relevant. Nach zahlreichen Skype-Sitzungen besuchten zwei Avatare eine Woche lang jede Schule und Stadt.



Länder: Belgien, Kroatien, Tschechien, Griechenland, Ungarn, Italien, Norwegen, Polen, Portugal, Republik Moldau, Rumänien, Spanien, Schweden, Türkei

Alter der Schüler: 15–19

Projekt-Link: <https://twinspace.etwinning.net/21062>

Ergebnis: <http://bit.ly/etwinningch20>

Nuestra Historia Al Rescate

Warum? Ausgehend vom Studium der historischen Helden ihrer Länder (Hannibal aus Tunesien, Viriato aus Spanien und Falcone aus Italien) ließen sich die Schüler vom kulturellen Erbe inspirieren und wurden zu Helden der Gegenwart, indem sie Lösungen für aktuelle Probleme und Themen wie Einwanderung, Flüchtlinge, Gewalt und Integration vorschlugen.

Was? Schüler in multinationalen Gruppen erstellten ein kulturelles Kahoot-Quiz, Historia al Rescate, das sich auf ihre drei Helden bezog.

Wie? Die Schüler suchten in drei multinationalen Gruppen nach Informationen über ihre Helden und produzierten Videos über diese Figuren, in denen diese durch die Geschichte führten. Sie entwickelten ein kulturelles Kahoot-Quiz und traten in einer Videokonferenz gegeneinander an.

Als Helden der Gegenwart erstellten sie auch ein E-Book mit Lösungen für aktuelle Probleme.



Länder: Italien, Spanien, Tunesien

Alter der Schüler: 14–19

Projekt-Link: <https://twinspace.etwinning.net/24960>

Ergebnisse: <http://bit.ly/etwinningch19>
(Konto erforderlich)

Mysterien des mittelalterlichen Europas

Warum? Die Schüler erkundeten und erforschten Aspekte des Mittelalters im eigenen Land und im Land ihres Partners, um die Entstehung und Entwicklung ihrer Städte und Dörfer kennenzulernen und tiefer in ihr kulturelles Erbe einzutauchen.

Was? Die Schüler verfassten verschiedene Erzählungen über Aspekte des Mittelalters, die in Form von Kurzfilmen, Cartoons oder Gemälden präsentiert wurden. Diese

Arbeiten wurden in einem digitalen Buch zusammengefasst.



Wie? Zunächst erwarben die Schüler Grundkenntnisse über das Mittelalter anhand von Führungen durch ihre Städte, Videos über das Mittelalter und das Lesen von Texten. Dann sammelten sie Ideen für ihre eigenen Erzählungen, die Aspekte des Mittelalters darstellten. Die Schüler aus den beiden Ländern verfassten gemeinsam Erzählungen, die als Videos,

Geschichten oder Cartoons präsentiert wurden.

Länder: Italien, Deutschland

Alter der Schüler: 11 – 14

Projekt-Link:

<https://twinspace.etwinning.net/49815>

Ergebnisse: <http://bit.ly/etwinningch21>

Du bist das Bild – Tu eres el cuadro

Warum? Ziel des Projekts war es, den Schülern Kunstwerke im Detail nahezu-bringen, insbesondere berühmte Gemälde, die in Museen in Europa ausgestellt sind. Auf diese Weise sollte das Bewusstsein für den Wert des Kulturerbes als Mittel zur Verbindung der Vergangenheit mit der Gegenwart geschärft werden. Weitere Zielsetzungen: die Wertschätzung der kulturellen Vielfalt stärken, gemeinsame Geschichte und Werte entdecken und gegenseitigen Respekt und Verständnis fördern.

Was? Rund 200 Gemälde von der Renaissance bis zur Moderne wurden nachgestellt, fotografiert und im TwinSpace hochgeladen. Die Fotos, gemeinsame Arbeiten und Poster wurden gedruckt und in allen Partnerschulen wurden Ausstellungen und Präsentationen durchgeführt.

Wie? Die Schüler waren aufgefordert, berühmte Gemälde auszuwählen und die Szene des Gemäldes nachzustellen, indem sie eine Rolle übernahmen und die Pose und den Gesichtsausdruck der abgebildeten Personen imitierten. So

entstanden lebendige Standbilder, die fotografiert und in den TwinSpace hochgeladen wurden, wo sie von allen Partnerschulen gemeinsam genutzt werden konnten. Die Bilder wurden zur Quelle verschiedener gemeinsamer Online-Aktivitäten wie Spiele, Quiz, Wettbewerbe, Diskussionen und Präsentationen.



Länder: Griechenland, Italien, Polen, Portugal, Rumänien, Spanien, Türkei

Alter der Schüler: 10 – 19

Projekt-Link: <https://twinspace.etwinning.net/22676>

“ Die Meinung der Lehrkräfte ”

Kulturerbe ist wie der Familienring eines Königs, der von einer Generation zur nächsten weitergegeben wird. Es ist also ein Schatz, bei dem wir nicht nur verantwortlich sind, ihn zu bewahren und zu schützen, sondern auch, ihn an die nachfolgenden Generationen weiterzugeben.

Adriana Laze, Albanien

eTwinning basiert auf Kooperationsprojekten sowie dem Austausch von Ideen und Überzeugungen zwischen Schulen aus verschiedenen Ländern und fördert so Respekt, Verständnis und Wissen. Gibt es einen besseren Weg, um das kulturelle Erbe des anderen kennenzulernen?

Maria Vasilopoulou, Griechenland

Wir müssen das kulturelle Erbe unseres Landes schätzen, um andere zu verstehen und offene Augen für die Welt zu haben.

Irene Confalone, Italien

Alle Menschen tragen zur Kultur der Welt bei. Deshalb ist es wichtig, das gesamte kulturelle Erbe durch nationale Gesetze und internationale Verträge zu würdigen und zu schützen. Der illegale Handel mit Artefakten und Kulturgütern, die Plünderung archäologischer Stätten und die Zerstörung historischer Gebäude und Denkmäler verursachen irreparable Schäden am Kulturerbe eines Landes.

Sakine Rüzgar, Türkei

Ich denke, Bildung kann bei der Verbreitung und Erhaltung des kulturellen Erbes wirklich hilfreich sein, wenn man die richtigen Mittel wählt. Tatsächlich kann Bildung eine sehr direkte Art der Kommunikation mit jungen Menschen darstellen, und sie wird umso wirkungsvoller, wenn man die Themen für die Adressaten auf eine ansprechende und faszinierende Weise präsentiert. Was die Rolle von eTwinning betrifft, so denke ich, dass es die Rolle eines Vermittlers im gesamten Prozess perfekt erfüllt.

Gabriella Gasperini, Italien

Als Bürger gehören wir zu einer Gesellschaft, die auf vergangenen Erfahrungen fußt und ihre Identität in der Gegenwart entwickelt, um in die Zukunft zu führen. Wir als Lehrkräfte können die Verknüpfungen unseres kulturellen Erbes durch internationale Projekte wie eTwinning oder Erasmus+ festigen, die das Bewusstsein und die Sensibilität unserer Schüler für die Bedeutung der Wertschätzung der Kulturgüter der ganzen Welt erhöhen.

Fina Vendrell, Spanien

Ich denke, dass das kulturelle Erbe eines jeden Landes seinen historischen Hintergrund und die reiche Geschichte aufzeigt, die die nächsten Generationen des Landes prägen werden. Es bleibt in den Köpfen und Herzen der Menschen erhalten und überlebt. Das Kulturerbe ist die Wurzel der Nationen, die sich von der Wertschätzung des jeweiligen Volkes ernährt.

Lina Qashu, Jordanien

Kulturerbe dient der Erinnerung. Es ermöglicht Ihnen, sich persönlich auf Gegenstände und Räume des Alltagslebens vergangener Generationen einzulassen, um herauszufinden, wie die Menschen über sich selbst dachten, in welchen Gemeinschaften sie lebten und wie sie die Welt verstanden.

Piotr Krzysztoforski, Polen

Kulturerbe bedeutet für mich sehr viel. Wir wachsen innerhalb eines gesellschaftlichen Kontexts auf. Sprachen, Gewohnheiten, Speisen, Traditionen, Musik, Tanz, Farben, Gemälde, selbst die Art und Weise, wie wir uns kleiden, werden von unserem kulturellen Erbe beeinflusst. Ich bin Französin und komme aus Martinique. Das ist eine kleine Insel in der Karibik. So wuchs ich mit beiden Kulturen auf und ich bin stolz darauf.

Mirella Martins, Saint-Paul-lès-Dax, Frankreich

Das kulturelle Erbe bestimmt uns, und ich denke, es ist sehr wichtig, junge Menschen zu motivieren, sich um dieses Erbe zu kümmern. Ich glaube, es wäre gut, das Kulturerbe mit den heutigen Interessen der Schüler in Verbindung zu bringen und neue Technologien einzusetzen, um die entsprechenden Inhalte zugänglicher und interessanter zu machen. Die heutigen Generationen brauchen schnellere Antworten, und wir müssen uns darauf einstellen. Andernfalls werden sich die Schüler anderen Inhalten zuwenden.

Vesna Kostic, Serbien

Es ist unsere DNA ... Europa ist ein Schmelztiegel der Kulturen, und das ist gut so, denn unser Erbe ist einzigartig. Wir sind, was wir sind, weil wir aus dem Reichtum der Vergangenheit schöpfen und weil die Gegenwart ständig verändert. Die Geschichte führt in eine Zukunft, die sicherlich neue Veränderungen für Europa mit sich bringen wird. Aber unser kulturelles Erbe bleibt bestehen und deshalb ist es so wichtig, die Erinnerung an die Menschen, ihre Werte, ihre Leistungen und auch ihre Fehler zu bewahren. Ohne diese Erinnerungen wird die Vergangenheit für zukünftige Generationen keinen Sinn ergeben.

Delfina Casalderrey, Portugal

Das kulturelle Erbe sollte den jungen Lernenden in der Schule vermittelt werden, da es ihnen ermöglicht, offen für andere Zivilisationen zu sein, und sie dadurch Gemeinsamkeiten entdecken und die Unterschiede als eine Form des Reichtums und der Vielfalt der Menschheit erleben. Wenn man also sowohl sich selbst als auch die anderen annimmt, ist das nichts anderes als Inklusion.

Olfa Ben Hassine, Tunesien

Das Kulturerbe ist global, es gehört jedem.

Svetlana Borsch, Ukraine

“

Die Meinung der Schüler

”

Das kulturelle Erbe ist alles, was uns die Vergangenheit hinterlassen hat und was die Menschen erhalten konnten. Deshalb hilft unser Workshop „LE PIETRE PARLANO“, die Hinterlassenschaften der Vergangenheit zu entdecken, zu verstehen, zu lieben und zu schätzen.

Martina, Gaia, Alberto,
8 Jahre alt, Italien

Kulturerbe ist etwas, das für jedes Land wichtig ist und eine wichtige Rolle für die lokale Bevölkerung spielt. Es kann ein historisches Gebäude oder eine nationale Speise sein. Wir lernen das kulturelle Erbe durch unsere Eltern, das Umfeld oder die Lehrer kennen.

Gohar, 16 Jahre alt, Armenien

Das kulturelle Erbe ist die Gesamtheit von Kunst, Kunsthandwerk, Bräuchen, Traditionen, Orten wie Museen, archäologischen Stätten, alten Gebäuden usw., die uns von Menschen erzählen. Ich besuche gerne solche Orte, da ich neugierig bin, wie die Menschen an verschiedenen Orten auf der Welt leben. In der Schule arbeite ich gerne bei Projekten mit und nehme gerne am Unterricht zu diesem Thema teil. Ich liebe Geschichte und Geografie.

Raul, 10 Jahre alt, Rumänien

Ich besuche gerne Museen, weil ich das Gefühl habe, in der Zeit zurückzureisen und ein anderes Leben zu führen.

Elena, 12 Jahre alt, Italien

Ich halte es für wirklich wichtig, sich um das kulturelle Erbe zu kümmern, denn es ist eine große Wissensquelle und eine Gelegenheit, etwas über verschiedene Kulturen nicht nur aus Büchern zu lernen. Das kulturelle Erbe lernt man am besten kennen, wenn man es mit eigenen Augen sieht. Außerdem kannst du mit älteren Menschen darüber reden oder an internationalen Austauschprogrammen teilnehmen, reisen, mit Ausländern darüber sprechen oder im Internet recherchieren.

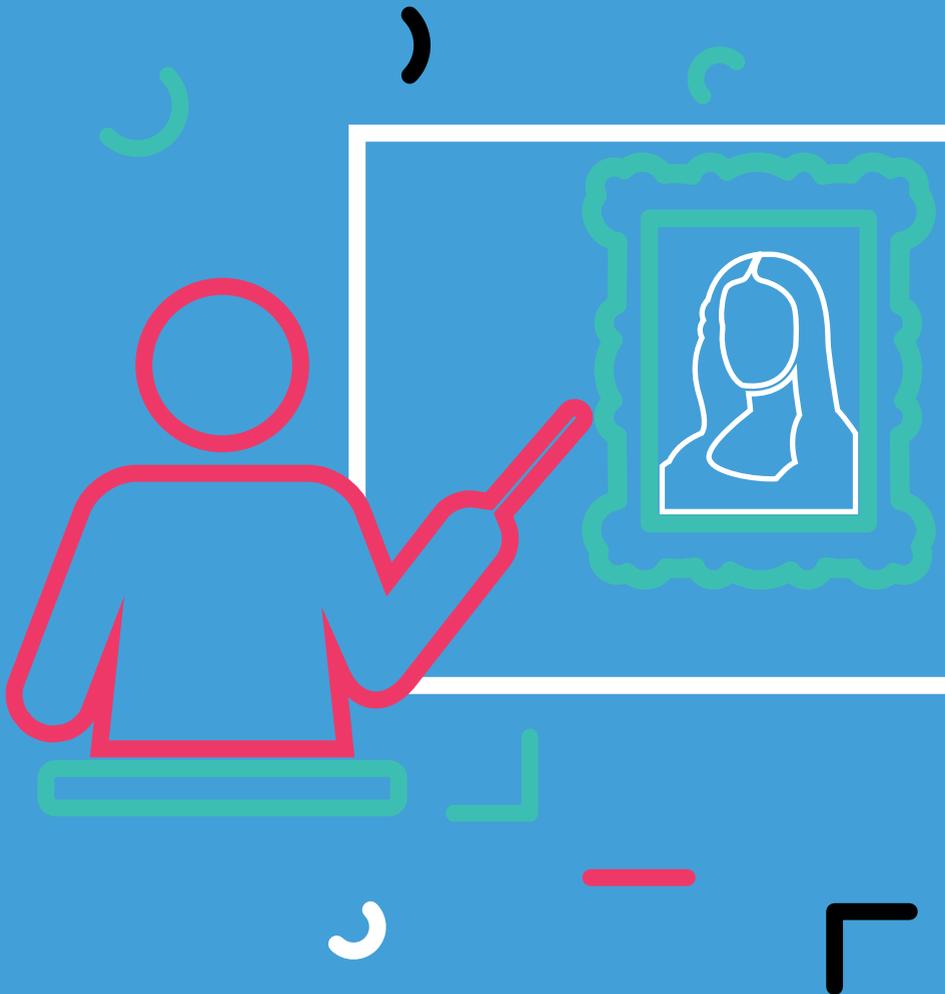
Aleksandra, 17 Jahre alt, Polen

Das Kulturerbe besteht aus Traditionen, Denkmälern und kulturellen Leistungen, aber es ist auch etwas, das verteidigt und geschätzt werden muss. Wir können etwas darüber lernen, indem wir reisen, im Ausland arbeiten, uns über andere Kulturen informieren und Denkmäler besuchen.

Michela, 16 Jahre alt, Italien

Kapitel 3

Vermittlung des kulturellen Erbes in der Schule



3.1. Vermittlung von digitalem Kulturerbe im Unterricht des 21. Jahrhunderts

Milena Popova, Head of Re-use Services,
Europeana



Milena Popova

Während des ganzen Jahres 2018 hat das Europäische Jahr des Kulturerbes den Reichtum des europäischen Kulturerbes als Teil des täglichen Lebens der Menschen in den Mittelpunkt gestellt. Dessen Potenzial für das Lehren und Lernen auszuschöpfen, ist eine fortwährende Herausforderung. Lehrkräfte unternehmen mit ihren Schülern Exkursionen und Museumsbesuche oder besuchen Kunstaufführungen, damit diese das kulturelle Erbe entdecken und sich mit ihm auseinandersetzen. Jetzt können sie auch digitale Kulturdaten in den Unterricht einbringen, um das Lernen noch intuitiver, kreativer und lohnender zu gestalten.

Europeana ist Europas Plattform für das digitale Kulturerbe und das virtuelle Gesicht des Europäischen Jahres des Kulturerbes. Europeana kann Lehrkräfte bei der Einführung innovativer Methoden unterstützen, ansprechende Lernerfahrungen für ihre Schüler gestalten und deren digitale und kulturelle Kompetenzen fördern. Die Webseite bietet kostenlosen Online-Zugang zu über 50 Millionen digitalisierten Objekten aus über 3.700 Museen, Archiven, Bibliotheken und Galerien in ganz Europa. Die Sammlungen umfassen eine große Auswahl an Inhalten aus 43 Ländern und in 23 verschiedenen Sprachen zu verschiedenen Themen und Medien, darunter Kunstwerke, Fotos, Mode, 3D-Bilder, Landkarten, Zeitungen und mehr. Diese digitalen Exponate bieten eine Vielzahl von Möglichkeiten, Kulturerbe zu erleben und zu dessen Interpretation für Lernzwecke überzugehen, wie in Abschnitt 1.2 beschrieben. Darüber hinaus sind rund 20 Millionen der Exponate frei lizenziert und können einfach und kostenlos in Apps, Spiele, Plattformen und Online-Dienste für Bildungszwecke integriert werden.

Lehrkräfte und Schüler können die umfangreichen inhaltlichen Ressourcen von Europeana für eTwinning-Aktivitäten im Unterricht nutzen. Sie können die Sammlungen nach Farbe, Menschen, Zeitraum und Themen durchsuchen oder kuratierte Ressourcen erkunden, die von Online-Ausstellungen und Galerien bis hin zu thematischen Sammlungen zum Ersten Weltkrieg sowie zu Kunst, Musik, Mode, Fotografie, Geografie und mehr reichen. Neueinsteiger bei Europeana finden nützliche Tipps zu Suche, Quellenangabe und Urheberrecht im praktischen „Guide to using Europeana in education“, der in fünf Sprachen (Englisch, Französisch, Spanisch, Portugiesisch und Italienisch) verfügbar ist.

Mit den umfangreichen und vielfältigen Europeana-Sammlungen können Lehrkräfte ihren Unterricht aufwerten, unabhängig davon, welches Fach sie normalerweise unterrichten. So können beispielsweise die Briefe und Fotos aus der Sammlung des Ersten Weltkriegs als Lehrmittel für eine Geschichtsstunde dienen oder die persönlichen Geschichten aus der

Sammlung „Migration“ Anregungen für einen Aufsatzwettbewerb im Sprachunterricht liefern.

Darüber hinaus können Lehrkräfte aus einer Reihe von interaktiven Tools und digitalen Lernressourcen mit Europeana-Inhalten wählen, um ihren Unterricht zu beleben und den Schülern zu helfen, ihre digitalen und kulturellen Kompetenzen zu entwickeln. Die Arbeit mit digitalen kulturellen Daten und Tools wird deren digitale Kompetenz, Zusammenarbeit und ihr kritisches Denken verbessern. Die Auseinandersetzung mit dem kulturellen Erbe erhöht die Wertschätzung für unsere kulturellen Schätze, stärkt das Gefühl der Zugehörigkeit und fördert die Neugierde und Toleranz für das Leben in einer globalen und vernetzten Welt. Nachfolgend finden Sie einige Beispiele für digitale Lernressourcen und -Tools mit Europeana-Inhalten, die sich für eTwinning-Projekte eignen:

1. Art Faces App

Schlüsselwörter: Grundschulbildung, Kunst

Ein digitales Spiel für Grundschüler, das sie durch ausgewählte Kunstwerke aus den Europeana-Sammlungen in die bildende Kunst einführt. Zu jedem Gemälde gibt es unterschiedliche Lernaufgaben und ein abschließendes Quiz hilft dabei, eine Zeitleiste mit allen Porträts und deren Besonderheiten zu erstellen.

Link: <http://bit.ly/etwinningCHa>

2. „Der Erste Weltkrieg: Ein Kampf der Perspektiven“, Multi-Touch-Buch und Online-Kurs

Schlüsselwörter: Sekundarstufe, Geschichte, Erster Weltkrieg

Das interaktive Buch untersucht vier Hypothesen zum Ausbruch des Ersten Weltkriegs mit Materialien aus der Europeana-Sammlung „1914 – 1918“. Der iTunes U-Kurs stellt eine interaktive Unterrichtshilfe auf Basis des Multi-Touch-Buchs dar, die den Schülern hilft, die Quellen zu bewerten und ihr eigenes Verständnis dafür zu entwickeln, was 1914 zum Krieg führte. Beide Ressourcen sind kostenlos und zweisprachig (Englisch und Niederländisch) verfügbar.

Link zum Multi-Touch-Buch: <http://bit.ly/etwinningCHb>

Link zum Kurs: <http://bit.ly/etwinningCHc>

3. „Tiere im Ersten Weltkrieg“, E-Book

Schlüsselwörter: Sekundarstufe, Geschichte, Erster Weltkrieg

Ein kostenloses, zweisprachiges (Italienisch und Englisch) E-Book für Lehrkräfte und Schüler an Sekundarschulen. Es untersucht anhand der thematischen Europeana-Sammlung „1914 – 1918“ den Ersten Weltkrieg aus der Sicht der Tiere, die dabei eingesetzt wurden.

Link: <http://bit.ly/etwinningCHd>

4. Historiana

Schlüsselwörter: Sekundarstufe, Geschichte, MINT

Historiana bietet Lehrkräften und Schülern ergänzende europäische Ressourcen für das Fach Geschichte, darunter innovative digitale Tools, inhaltliche Quellen und E-Learning-Aktivitäten mit Europeana-Inhalten. Die Schüler können die kuratierten Mini-Sammlungen über historische Persönlichkeiten (von Jeanne D'Arc über Königin Victoria bis Stalin) und Online-Lernaktivitäten zum Ersten Weltkrieg, zur industriellen Revolution, zur britischen Suffragetten-Bewegung und mehr erkunden.

Links: <http://bit.ly/etwinningCHk>
<http://bit.ly/etwinningCHi>

5. Transcribathon

Schlüsselwörter: Sekundarstufe, kollaboratives Tool, verschiedene Themen

Transcribathon ist ein Online-Lerntool zur Transkription von historischen Dokumenten aus der thematischen Europeana-Sammlung zum Ersten Weltkrieg. Es ermöglicht den Schülern, ihre digitale Medienkompetenz zu verbessern, indem sie lernen, wie man digitale Datensätze erstellt und Metadaten, z. B. den Ort, hinzufügt. Sie können auch wertvolle Teamfähigkeiten erwerben, indem sie in Teams arbeiten und gegen andere Teams oder Schulen antreten. Lehrkräfte können auf Tutorials in sieben verschiedenen Sprachen zugreifen und die Dokumente in verschiedenen Kontexten – vom Geschichts- bis zum Sozialkundeunterricht – verwenden.

Link: <http://bit.ly/etwinningCHg>

3.2 Zwanzig Ideen und Aktivitäten zur Behandlung des Kulturerbes in Ihrem Unterricht

„Ich will mein Haus nicht von allen Seiten abschotten und meine Fenster nicht verbarrikadieren. Ich möchte, dass die Kulturen aller Länder so ungehindert wie möglich über mein Haus hinwegfegen. Aber ich wehre mich dagegen, dass mir irgendeine davon den Boden unter den Füßen wegzieht.“

Mahatma Ghandi

Das Verständnis des Weltkulturerbes kann uns helfen, unsere eigenen Wurzeln und unsere kulturelle und soziale Identität besser zu verstehen. eTwinning ermöglicht es Lehrkräften und Schülern, das europäische Erbe als reichhaltiges und vielfältiges Mosaik des kulturellen Ausdrucks darzustellen. Die Schüler können in eTwinning mehr über die Überzeugungen, Werte und das Wissen ihrer Vorfahren und der Zivilisationen erfahren, die sie geschaffen oder mit denen sie interagiert haben, indem sie mit ihren Altersgenossen aus anderen Ländern zusammenarbeiten, Meinungen austauschen, diskutieren, lernen und das kulturelle Erbe Europas präsentieren. eTwinning kann durch die internationale Zusammenarbeit eine entscheidende Rolle beim Schutz der enormen kulturellen Vielfalt der Welt spielen. Das kulturelle Erbe ist ein weites Feld und Aktivitäten im Zusammenhang mit diesem Thema sind in eTwinning-Projekten immer präsent. Nachfolgend finden Sie zwanzig praktische Aktivitäten (sechs davon stammen aus eTwinning-Projekten), die Sie in Ihrer Klasse durchführen können, um Schülern aller Altersstufen das kulturelle Erbe näherzubringen. Es sind nur einige Ideen zur Inspiration, wie Sie Ihren Schülern das kulturelle Erbe vermitteln und innovative Projekte erstellen können.

1. Unser materielles Kulturerbe entdecken

Alter der Schüler: 5 bis 9 Jahre

Besprechen Sie mit Ihren Schülern, was materielles Kulturerbe ist, und zeigen Sie ihnen Beispiele für bewegliches Kulturgut (Gemälde, Skulpturen, Münzen, Handschriften) und unbewegliches Kulturgut (Denkmäler, archäologische Stätten) Ihres Landes. Fordern Sie Ihre Schüler auf, eines auszuwählen und auf Papier oder in einem Online-Tool wie Collorilo (<http://colorillo.com/>) zu zeichnen. Erstellen Sie eine Collage mit den Zeichnungen aller Schüler und bringen Sie diese im Klassenzimmer an.

Alter der Schüler: 10 bis 18 Jahre

Besprechen Sie mit Ihren Schülern, was Kulturerbe ist, und konzentrieren Sie sich dabei auf das materielle Kulturerbe. Erläutern Sie die Unterschiede zwischen beweglichem Kulturgut (Gemälde, Skulpturen, Münzen, Handschriften) und unbeweglichem Kulturgut (Denkmäler, archäologische Stätten). Fordern Sie die Schüler auf, im Internet nach beweglichem und unbeweglichem Kulturgut ihrer Region oder ihres Landes zu suchen und Bilder sowie 2 bis 3 Zeilen an Informationen auf ein Padlet (<https://padlet.com>) oder in den TwinSpace des Projekts hochzuladen.

2. Einen Ort oder ein Museum besuchen

Alter der Schüler: 5 bis 11 Jahre

Erläutern Sie den Schülern vor dem Besuch, was sie sehen werden, und zeigen Sie ihnen einige Bilder. Bitten Sie sie, darüber nachzudenken, welche Fragen sie dem Personal der Kulturstätte stellen möchten, und notieren Sie diese.

Fordern Sie sie während des Besuchs auf, das Merkmal oder den Teil der Kulturstätte zu zeichnen, das bzw. der ihnen am besten gefällt. Die Schüler sollen die Augen schließen und beschreiben, was sie hören und riechen, und sich Notizen machen. Vergessen Sie nicht, die Fragen zu stellen, die Sie für die Mitarbeiter vorbereitet haben.

Reden Sie nach dem Besuch mit Ihren Schülern und bitten Sie sie, ihre Eindrücke zu schildern. Senden Sie die Zeichnungen an Ihre Kollegen und schlagen Sie ihnen vor, sich über die Kulturstätte zu informieren und die Zeichnungen zur Präsentation zu verwenden. In Voicethread (<https://voicethread.com/>) können Sie alle Ihre aufgezeichneten Kommentare hinzufügen.

Alter der Schüler: 12–18

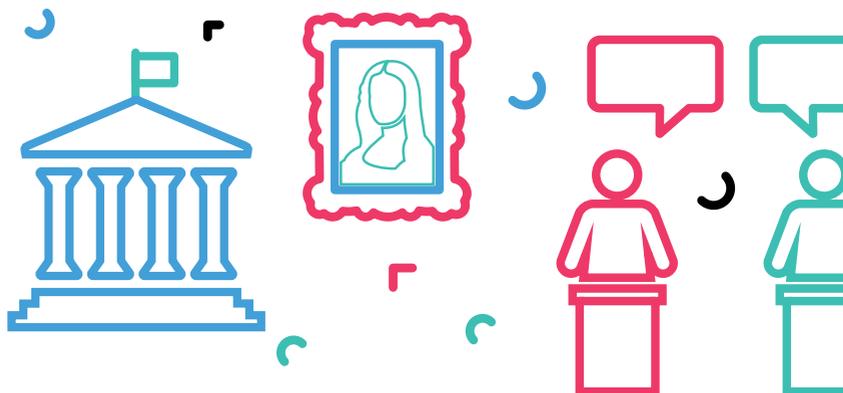
Versuchen Sie vor dem Besuch, Ihre Kollegen in die Vorbereitung der Schüler einzubeziehen.

- Geschichtslehrer könnten Informationen über die Kulturstätte im Laufe der Zeiten liefern.
- Geografielehrer könnten auf interessante Merkmale des Standorts hinweisen.
- Sprachlehrer könnten Texte zur Kulturstätte zur Verfügung stellen.
- Mathematiklehrer könnten die Schüler auffordern, die Abmessungen der Kulturstätte und deren Konstruktion zu berechnen.
- Naturwissenschaftliche Lehrkräfte könnten mit den Schülern über die möglichen Gefahren sprechen, denen die Kulturstätte aufgrund von Umweltverschmutzung, Tourismus, Vernachlässigung usw. ausgesetzt ist.

Besprechen Sie mit den Schülern, was sie während des Besuchs tun und sehen können, und teilen Sie sie nach ihren Interessen in Gruppen auf. Gruppe eins könnte Zeichnungen der Kulturstätte anfertigen, Gruppe zwei könnte fotografieren, Gruppe drei könnte das Personal der Kulturstätte interviewen und Gruppe vier könnte Teile des Besuchs aufzeichnen.

Zurück im Klassenzimmer fragen Sie Ihre Schüler, was sie gesehen und gelernt haben, und überlegen Sie, wie Sie das während Ihres Besuchs gesammelte Material verwenden werden. Bedenken Sie auch, wie Sie es Ihren eTwinning-Partnern auf interessante Weise präsentieren können. Die Schüler können ein Video mit dem gesamten Material erstellen und in den TwinSpace hochladen. Anschließend können sie ihre Partner einladen, sich das Video anzusehen, und ein Quiz mit Fragen zur Kulturstätte erstellen.

Sie können auch einen Fotowettbewerb mit ihren Partnern organisieren, indem sie alle Fotos, die sie während ihrer Besuche von Kulturstätten gemacht haben, in Dotstorming



(<https://dotstorming.com/>) hochladen und zur Abstimmung darüber freigeben, welche am besten gefallen. Die beliebtesten Fotos können sie in eine Ausstellung aufnehmen, zu der die Schulgemeinschaft, die Eltern und regionale Interessenvertreter eingeladen werden.

3. Debatte des Komitees für das nationale Kulturerbe

Alter der Schüler: 15–18

Die Länder, die das Welterbe-Übereinkommen unterzeichnet haben, können jedes Jahr Nominierungsvorschläge für Kulturgüter auf ihrem Hoheitsgebiet einreichen. Diese sollten für die Aufnahme in die UNESCO-Liste des Welterbes als Mittel zum Schutz ihres Natur- und Kulturerbes in Betracht gezogen werden (<http://whc.unesco.org/en/globalstrategy/>).

Sprechen Sie mit Ihren Schülern über dieses Übereinkommen und schauen Sie sich die Liste gemeinsam an. Bei dieser Rollenspiel-Aktivität müssen Sie einen Vorsitzenden, zwei stellvertretende Vorsitzende und einen Berichterstatter wählen. Diese Schüler vertreten das Komitee, das darüber entscheidet, welche nominierten Kulturerbestätten in die Welterbeliste aufgenommen werden.

Teilen Sie die anderen Schüler in nationale oder transnationale Gruppen ein und beauftragen Sie sie, eine nationale oder europäische Kulturstätte zu finden, die nicht in der Liste enthalten ist. Gemeinsam sollen sie die Kulturstätte und die Gründe für eine Aufnahme in die Liste vorstellen.

Organisieren Sie eine eTwinning Live-Veranstaltung, bei der alle Gruppen dem Komitee ihre Kulturstätte vorstellen. Die Gruppen sollten Antworten auf folgende Fragen vorbereiten:

- Ist die Kulturstätte gut erhalten?
- Warum ist es wichtig, sie zu schützen?
- Gibt es Pläne für die Erhaltung der Kulturstätte?
- Was halten die Einheimischen von einer Nominierung?
- Welche Aktivitäten können sie organisieren, um das Bewusstsein für seine Bedeutung zu schärfen?

Das Komitee entscheidet anschließend, welche der vorgestellten Kulturstätten in die Liste aufgenommen werden können, und erläutert die Gründe für diese Entscheidung.

4. Nachhaltiger Tourismus und Kulturerbe

Alter: 12–18

Kulturerbestätten sind von Natur aus einzigartig und schutzbedürftig. Es ist deshalb von entscheidender Bedeutung, dass die Tourismusbehörden diese Kulturerbestätten nachhaltig pflegen.

Teilen Sie die Schüler in zwei Gruppen ein:

Gruppe eins: Erstellt eine Liste der Vorteile des Tourismus für das Kulturerbe.

Gruppe zwei: Erstellt eine Liste der Bedrohungen, die durch den Tourismus für Kulturerbestätten entstehen.

Anschließend können die beiden Gruppen ihre Listen vorlegen und diskutieren, welche Maßnahmen sie ergreifen könnten, um die Gefahren des Tourismus zu verringern. Die beiden Listen können in Tricider veröffentlicht werden (<http://www.tricider.com/>), was die beiden Gruppen motivieren wird, miteinander zu interagieren, indem sie sich zu den Inhalten der jeweils anderen Gruppe äußern.

5. Großeltern geben ihr kulturelles Erbe weiter

Alter: 5–15

Großeltern und ältere Menschen können viele wertvolle Informationen über das kulturelle Erbe weitergeben. Sie können sie in den Unterricht einladen und die Schüler bitten, Fragen über die Dinge vorzubereiten, die sie von ihnen erfahren wollen, zum Beispiel Bräuche, alte Lieder, Tänze, Geschichten aus ihrer Kindheit und wie sich die Dinge im Laufe der Jahre verändert haben.

Je nach Alter Ihrer Schüler können Sie mit ihnen verschiedene Aktivitäten organisieren:

- Großeltern erzählen eine Geschichte und die Schüler dokumentieren sie, indem sie eigene Bilder hinzufügen und sie in die Sprache des Projekts übersetzen, um eine gemeinsame Nutzung im TwinSpace zu ermöglichen.
- Großeltern bringen alte Gegenstände und Fotos mit und die Schüler gestalten damit eine Ausstellung. Sie fotografieren ihre Ausstellung, um sie mit ihren Partnern zu teilen, oder organisieren eine Live-Veranstaltung, bei der sie durch die Ausstellung führen.
- Großeltern bringen alte Fotos und Gegenstände in den Unterricht mit und erläutern die Traditionen, mit denen sie aufgewachsen sind. Die Schüler laden Fotos der Gegenstände und Bilder hoch und ihre Partner verwenden diese Fotos, um eine neue Geschichte zu verfassen.
- Großeltern bringen alte Fotos ihrer Region in den Unterricht mit. Die Schüler erstellen oder suchen nach Fotos von denselben Orten und vergleichen Vergangenheit und Gegenwart.
- Großeltern bringen den Schülern traditionelle Tänze oder Lieder bei, die die Schüler dann ihren Partnern beibringen können.

6. Wiederbelebung der Geschichte durch Theater

Alter: 5–18

Je nach Alter Ihrer Schüler können Sie Theateraktivitäten nutzen, um ihnen zu helfen, ihr kulturelles Erbe und das kulturelle Erbe ihrer Partner zu entdecken.

Bitten Sie Ihre Schüler, über die Traditionen ihrer Region oder ihres Landes nachzudenken und sie aufzuschreiben. Ihre Kollegen tun dasselbe mit ihren Schülern. Anschließend wählen Sie zusammen mit den Schülern die beiden interessantesten Traditionen aus. Die Schüler suchen nach Informationen wie Bilder und Videos und teilen diese mit ihren Partnern. Jede Klasse muss eine Tradition auswählen, die ihnen von ihren Partnern präsentiert wurde, die geteilten Informationen nutzen und szenisch darstellen. Die Lehrkraft kann ein Video von dieser Theateraufführung erstellen und im TwinSpace veröffentlichen.

Wenn die Schüler älter sind, können sie auch darüber diskutieren, ob ihre Traditionen gemeinsame Aspekte aufweisen.

7. Kochkultur weitergeben

Alter: 5–12

Die Schüler teilen traditionelle Rezepte aus ihrer Region mit ihren Partnern. Sie können das Gericht im Unterricht zubereiten oder ihre Eltern einbeziehen und einen nationalen Kochtag organisieren:

- Die Schüler präsentieren der Klasse, was sie kochen werden.
- Sie bestimmen einen Tag, an dem sie den nationalen Kochtag feiern.
- Am Vortag bereiten die Schüler ihr Essen zu, was ihre Eltern durch Fotos und Videos dokumentieren.
- Am nächsten Tag kommen die Schüler und Eltern mit ihren Gerichten zur Schule und haben die Möglichkeit, die verschiedenen Gerichte aus den unterschiedlichen Regionen zu probieren.
- Alle Rezepte werden mit Fotos und Videos im TwinSpace geteilt.

Europäischer Kochtag:

- Jeder Schüler wählt ein Rezept von einem Schüler seiner Partnerklasse aus.
- Es wird ein Tag beschlossen, um den europäischen Kochtag zu feiern.
- Am Vortag bereiten die Schüler ihr Gericht zusammen mit ihren Eltern zu.
- Am nächsten Tag kommen die Schüler und Eltern mit ihren Speisen zur Schule und haben die Möglichkeit, die verschiedenen Gerichte aus den anderen Ländern zu probieren.
- Sie notieren ihre Meinung über die verschiedenen Geschmäcker, suchen nach Gemeinsamkeiten und Unterschieden und teilen sie mit ihren Partnern.



8. Fremdenführer in der eigenen Stadt

Alter: 12–18

Die Schüler werden aufgefordert, ihre Stadt auf eine ansprechende Weise zu präsentieren mit dem Ziel, mehr Touristen in ihre Stadt zu locken. Außerdem helfen sie ihren Partnern. Jede Klasse erstellt eine Liste mit Fragen zu den Dingen, die sie über die Region ihrer Partner erfahren möchte: archäologische Stätten, die sie besuchen können, kulturelle Feste, an denen sie teilnehmen können, traditionelle Speisen, die sie kosten können usw. Die Schüler jeder Klasse sind für die Erstellung eines Online-Reiseführers verantwortlich, in dem sie die Fragen ihrer Partner beantworten. Vor der Veröffentlichung überprüfen die Schüler jeder Partnerklasse noch einmal, ob alle ihre Fragen beantwortet wurden und geben ihren Altersgenossen Feedback.

9. Kulturerbe und Unternehmertum

Alter: 12–18

Fordern Sie Ihre Schüler während des Besuchs eines Museums oder einer archäologischen Stätte auf, einen Blick in den Souvenirladen des Museums zu werfen. Bitten Sie sie, aufzuschreiben, welche Gegenstände sich dort befinden, und darüber zu reden, warum die Menschen oft ein Souvenir von dem Ort, den sie besucht haben, mitnehmen wollen. Wenn Sie wieder im Klassenzimmer sind, besprechen Sie mit den Schülern, welche anderen Artikel im Laden verkauft werden könnten und inwiefern diese Gegenstände das kulturelle Erbe ihres Landes oder ihrer Region bewerben. Die Schüler können dann eigene Artikel entwerfen und die Entwürfe an ihre Partner schicken. Ihre Partner schicken ihnen ihre eigenen Entwürfe. Beide Klassen müssen dann mehr Informationen über das kulturelle Erbe des jeweils anderen Landes einholen und versuchen, die neuen Artikel zu erstellen. Für die Anfertigung der Artikel können sie unterschiedliche Materialien und Hilfsmittel verwenden, zum Beispiel Kartons oder 3D-Drucker.

10. Baudenkmäler

Alter: 5–11

Bei einem Projekt über verschiedene Denkmäler können Sie Ihre Schüler auffordern, eine Nachbildung eines berühmten Monuments in ihrem Land oder im Land ihres Partners anzufertigen. Das Ziel ist es, die Vorlage möglichst realitätsgetreu nachzubilden und dabei etwas über Maßstab, Proportionen und Abmessungen zu lernen. Die Schüler dürfen die Materialien selbst auswählen und da sie jung sind, können sie sich von ihren Eltern helfen lassen. Wenn alle Repliken fertig sind, können sie eine Ausstellung organisieren und ihren Partnern ihre Denkmäler präsentieren. Bei Interesse können die Partner dann nach weiteren Informationen zu den angefertigten Denkmälern suchen.

Alter 12–18

Bei älteren Schülern können Sie Minecraft (<https://minecraft.net/en-us/>) einführen und sie auffordern, gemeinsam ein Denkmal nachzubauen oder ein Denkmal neu zu dimensionieren. Sie müssen die Größe des Baus planen, das Material auswählen, Durchmesser und Höhe messen und dabei wichtige mathematische Konzepte berücksichtigen. Bei Minecraft ist es auch möglich, in nationalen oder transnationalen Teams zusammenzuarbeiten.

11. Radiosendung zum Kulturerbe

Alter: 12–18

Teilen Sie Ihre Schüler in nationale oder transnationale Teams ein und planen Sie eine Radiosendung zum Thema Kulturerbe.

Die Sendung könnte Folgendes beinhalten:

- Eine Diskussion über die Bedeutung einer Kulturerbestätte
- Auszüge aus Gedichten oder Büchern, die sich auf die Stätte beziehen
- Musik und Geräusche von Kulturerbestätten
- Interviews mit Personen, die an diesen Stätten arbeiten, z. B. Archäologen, Kunstrestauratoren und Denkmalpfleger
- Debatten über den Schutz des Kulturerbes
- Diskussion über die zügellose Ausbeutung von Kulturerbestätten wie Palmyra

Die Schüler erarbeiten die Inhalte und können anschließend mit Audacity (<https://www.audacityteam.org/>) und SoundCloud (<https://soundcloud.com/>) eigene Podcasts erstellen.

12. Unser materielles Kulturerbe schützen

Alter: 12–18

Wenn die Schüler verstanden haben, was materielles Kulturerbe bedeutet, sollen sie die Bedrohungen definieren, denen Kulturstätten ausgesetzt sind:

- Luft- und Wasserverschmutzung
- Erdbeben
- Massentourismus
- Menschliche Eingriffe
- Krieg
- Naturkatastrophen
- Erhaltungsbedingungen (Beleuchtung, Klimatisierung)

Die Schüler arbeiten in Gruppen, wählen eine der oben genannten Bedrohungen aus und arbeiten mit ihrem Team zusammen, um sie zu erforschen, Experimente durchzuführen, nach Informationen zu suchen, mit Experten zu diskutieren usw. Wenn sie sich ausreichend informiert haben, können sie nachhaltige Lösungen für den Schutz und die Erhaltung unseres materiellen Kulturerbes vorschlagen.

13. Stadtentwicklung und Kulturerbe

Alter: 15–18

Die Gemeinde hat einen Bebauungsplan für das Zentrum der Stadt, in der Sie wohnen, erstellt. Das Stadtzentrum ist ziemlich alt und es befinden sich dort einige der verbliebenen traditionellen Häuser Ihrer Region. Diese Häuser sind wesentliche Elemente der lokalen Identität, aber der Wohnstandard in diesem Teil der Stadt entspricht nicht mehr dem heutigen Niveau. Sie verfügen beispielsweise nicht über fließendes Wasser und zeitgemäße Sanitäreinrichtungen. Wenn der Bebauungsplan umgesetzt wird, bedeutet dies die Zerstörung des ältesten Teils der Stadt und den Bau moderner Mehrfamilienhäuser. Einige Vertreter der lokalen Behörden befürworten den vorgeschlagenen Bebauungsplan, während andere lokale Politiker klar dagegen sind. Heute sind die betroffenen Parteien zusammengekommen, um zu diskutieren und zu entscheiden, ob der Plan umgesetzt werden soll (*Szenario des Ressourcenpakets „UNESCO-Welterbe in jungen Händen“*).

Das Szenario wird an alle Partnerschulen weitergegeben. Sie geben fünf Gruppen vor und lassen die Schüler entscheiden, in welcher Gruppe sie mitarbeiten möchten:

- a. Angehörige lokaler Behörden, die den Plan befürworten
- b. Angehöriger lokaler Behörden, die den Plan ablehnen
- c. Bürger, die in der Altstadt leben

- d. Experten wie Architekten und Stadtplaner
- e. Medienvertreter

Jede Schule sollte auch einen Vorsitzenden und einen Berichterstatter wählen, der einen Bericht über die Sitzung schreibt. Die Schüler jeder Gruppe arbeiten gemeinsam an einem Meetingwords-Dokument (<http://meetingwords.com/>) und schreiben eine Rede, um ihre Position während des Meetings zu vertreten. Sie müssen über mögliche Fragen der Gegenpartei nachdenken und bereit sein, ihre eigene Position zu verteidigen.

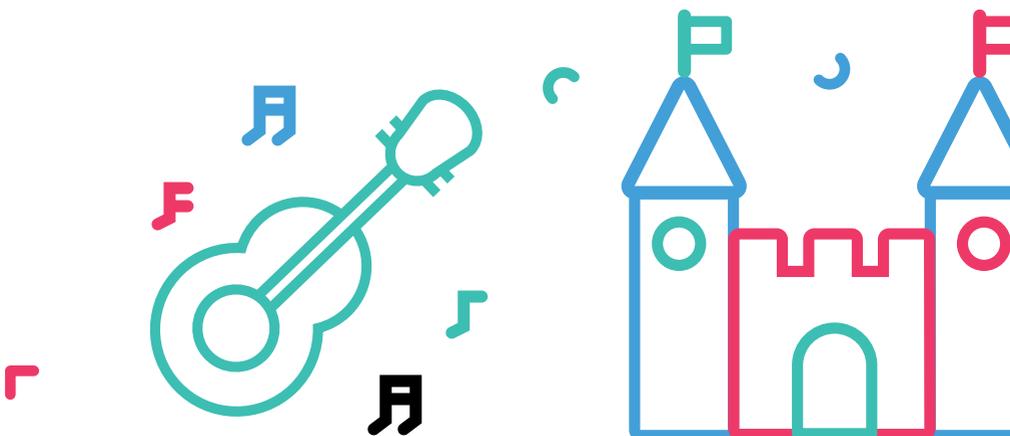
An einem festgelegten Tag und zu einer bestimmten Zeit treffen sich die Partnerklassen zu einer Live-Veranstaltung und die Debatte beginnt. Jede Partei präsentiert ihre Ideen und Vorschläge und dann treffen die Vorsitzenden eine Entscheidung. Die Berichterstatter veröffentlichen den Bericht nach der Sitzung im TwinSpace des Projekts.

14. Unsere Verbindung zum Himmel

Alter: 12–18

Fordern Sie Ihre Schüler auf, das Kulturerbe in Bezug zur Astronomie zu erforschen, z. B. die Überreste von Denkmälern, Stätten und Landschaften, Instrumenten, Archiven usw. Da das Thema weit gefasst ist, entscheiden Sie, was erkundet und bearbeitet werden soll: materielles, immaterielles oder natürliches Kulturerbe. So vereint beispielsweise der Einsteinurm in Potsdam herausragende wissenschaftliche und architektonische Leistungen, während sich historische Dokumente des antiken Griechenlands hauptsächlich auf das mathematische Element der Astronomie beziehen, z. B. den Antikythera-Mechanismus. Je nachdem, welches Fach Sie unterrichten, können Sie sich auf verschiedene Aspekte konzentrieren.

Weitere Informationen: <https://www3.astronomicalheritage.net>



15. Kulturerbe-Quiz

Alter: 11 – 18

Die Schüler werden aufgefordert, gemeinsam ein Brettspiel mit Fragen zum kulturellen Erbe zu gestalten. Dies beinhaltet folgende Aufgaben:

- Das Spielbrett entwerfen und über den besten Entwurf abstimmen
- Die Kategorien des Spiels bestimmen (Kunst, Bräuche, Geschichte, Sprachen etc.)
- Die Wertungselemente für das Spiel konzipieren
- Die Fragenkarten entwerfen
- Die Fragen und Antworten für das Spiel verfassen. Jeder Partner arbeitet Fragen zu seinem Land aus oder ein Partner entscheidet über die Fragen für sein Land und der jeweilige Partner überlegt sich die vier möglichen Antworten.
- Jede Partnerklasse erstellt ihr eigenes Brettspiel.

Die Schüler entscheiden, ob sie die Brettspiele mit ihren Partnern austauschen oder ob sie sie an ihren eigenen Schulen spielen und ihre Mitschüler aus den anderen Klassen zum Spielen einladen.

Idee aus dem eTwinning Projekt: „Kulturerbe-Quiz“ <https://twinspace.etwinning.net/47907/>

Beteiligte Länder: Griechenland, Spanien

16. Traditionelle Tänze lehren und erlernen

Alter: 6 – 15

Bitten Sie Ihre Schüler, einen traditionellen Tanz ihrer Region auszuwählen und nach weiteren Informationen darüber zu suchen, inwiefern er mit ihrem Kulturerbe in Zusammenhang steht. Erstellen Sie anschließend gemeinsam ein Lehrvideo, das sich an Personen richtet, die den Tanz erlernen möchten. Wenn Sie fertig sind, geben Sie die Informationen über den Tanz und das Lehrvideo an Ihre Partner weiter, die dasselbe tun werden. Ihre Schüler versuchen, den Tanz ihrer Partner anhand des Lehrvideos zu erlernen, und drehen darüber wiederum ein Video. Die Videos, die Vorbereitungen und das Informationsmaterial können einem Thinglink hinzugefügt werden: <https://www.thinglink.com/>

Idee aus dem eTwinning Projekt: „A world of „famous“ difference“ <https://twinspace.etwinning.net/23626/home>

Beteiligte Länder: Kroatien, Griechenland, Polen, Türkei

17. Die Musik und Folklore der Partner kennenlernen

Alter: 8–15

Jede Partnerklasse wählt ein traditionelles Lied aus. Mithilfe eines Thinglinks (<https://www.thinglink.com/>) können alle Videos zu einer interaktiven Europakarte hinzugefügt werden. Die Schüler arbeiten in Gruppen und erhalten die Aufgabe, jeweils zu einem Abschnitt der einzelnen Lieder der Partner die Choreografie vorzubereiten. Die Schüler hören sich die Musik mehrmals an, üben ihre Choreografie ein und drehen ein Video, wie sie den Tanz aufführen. Alle Videos werden in einer neuen, interaktiven Thinglink-Europakarte geteilt.

Idee aus dem eTwinning Projekt: „DetecTwinning“ <https://twinspace.etwinning.net/44486>

Beteiligte Länder: Frankreich, Spanien, Türkei

18. Traditionelle Geschichten mit einem anderen Ende

Alter: 6–15

Die Schüler wählen eine traditionelle Erzählung oder Geschichte von jeder Partnerklasse aus und schreiben den ersten Teil der Geschichte. Dann schreiben die Klassen in den einzelnen Ländern ein eigenes Kapitel zu jeder Erzählung oder Geschichte und erfinden dadurch einen neuen Verlauf.

Die Schüler können die Geschichten illustrieren oder ihre jüngeren Mitschüler an der Schule bitten, dies für sie zu tun, nachdem sie ihnen die Geschichten erzählt haben.

Anschließend können verschiedene Aktivitäten durchgeführt werden:

- Die Geschichten als Theaterstück aufführen
- Die Geschichten mit Marionetten nachspielen
- Die Geschichten unter Beteiligung der Schüler, Lehrkräfte und Eltern aufzeichnen

Idee aus dem eTwinning Projekt: „Kinder im Europa des Jahres 2020“ <https://twinspace.etwinning.net/11852/home>

Beteiligte Länder: Zypern, Dänemark, Finnland, Ungarn, Niederlande, Spanien

19. Mithilfe eines reisenden Maskottchens das Kulturerbe kennenlernen und verbreiten

Alter: 5–12

Die Schüler und Lehrkräfte wählen ein Maskottchen für das Projekt, z. B. einen Teddybären, und legen die Route fest, die es durch Europa zurücklegen soll. Der Teddybär bleibt eine Woche lang in jeder Partnerschule und verbringt Zeit mit den Schülern. Die Schüler müssen ihn beherbergen, damit er sich wie zu Hause fühlt, ihm Informationen über ihre Gegend und Traditionen geben und mit einem kleinen Geschenk an die nächste Partnerklasse weiterschicken.

Die Schüler müssen ihren Partnern alle Aktivitäten, die sie mit dem Teddybären unternommen haben, mitteilen. Am Ende werden in einem gemeinsamen E-Book die Abenteuer des Teddybären in ganz Europa geschildert.

Idee aus dem eTwinning Projekt: „Life through the Lens“ <https://twinspace.etwinning.net/20868/pages/page/218013>

Beteiligte Länder: Kroatien, Zypern, Dänemark, Frankreich, Litauen, Malta, Polen, Portugal, Spanien, Türkei, Großbritannien

20. Kunstgalerien mit Augmented Reality

Alter: 12–18

Die Schüler recherchieren über lokale Künstler oder Künstler einer bestimmten Epoche und wählen eine Reihe von Bildern aus, über die sie gemeinsam etwas schreiben werden. Der Text soll das Gemälde nur kurz beschreiben und einige Informationen über den Künstler enthalten. Sie erstellen Vokis, um die Informationen zu teilen, und verwenden dann Aurasma (ein Augmented Reality-Tool), um Fotos zu erstellen und die Vokis mit den Bildern zu verknüpfen. Sie organisieren in jeder Partnerschule eine Kunstausstellung. Den Besuchern wird empfohlen, Aurasma auf ihr Smartphone herunterzuladen, um mehr Informationen über die Kunstwerke zu erhalten, die sie sehen.

Idee aus dem eTwinning Projekt: „Balade A Musee“ <https://twinspace.etwinning.net/33628/>

Beteiligte Länder: Frankreich, Luxemburg, Portugal

Kapitel 4

Die Auseinandersetzung mit dem kulturellen Erbe Europas

– weitere Lernressourcen



4.1 Geschichte und Kulturerbe aus europäischer Sicht: Das Haus der Europäischen Geschichte

Dr. Constanze Itzel, Museumsdirektorin,
Haus der Europäischen Geschichte

4.1.1 Ein Haus für die europäische Geschichte



Dr. Constanze Itzel

In Europa gibt es über zehntausend Museen, aber bis vor kurzem waren es nur wenige, die sich mit Europa selbst befassen. Im Mai 2017 öffnete das Haus der Europäischen Geschichte in Brüssel seine Pforten – ein Versuch, die Komplexität Europas in einem Geschichtsmuseum zu erfassen. Das vom Europäischen Parlament initiierte Museumskonzept wurde von einem einzigartigen internationalen Team aus Historikern und Museumsexperten ausgearbeitet.³

Das Museum zeigt eine Dauerausstellung zur europäischen Geschichte des 19. und 20. Jahrhunderts. Die Geschichte der europäischen Integration ist darin eingebettet. Die Exponate

basieren auf einer Sammlung von mehr als 300 Verleihern aus 37 Ländern.

Die europäische Geschichte ist ein weites Feld, das den verfügbaren Raum um ein Vielfaches ausfüllen könnte. Entgegen vieler Erwartungen zeigt das Haus nicht mehrere Bereiche über die Geschichte der einzelnen Länder, sondern nimmt eine europäische Sichtweise ein. Es werden historische Phänomene vorgestellt, die a) ihren Ursprung in Europa haben; b) sich über ganz Europa verbreitet haben; c) bis heute als relevant gelten. Das Haus der Europäischen Geschichte ist ein Forum zum Lernen, Reflektieren und Debattieren, das offen ist für ein Publikum aller Generationen und Hintergründe. Vorrangiges Ziel ist es, das Verständnis der europäischen Geschichte in ihrer ganzen Komplexität zu verbessern, den Austausch von Ideen zu fördern und Mutmaßungen infrage zu stellen.

3. Eine detaillierte Beschreibung dieses Prozesses und der in diesem Artikel beschriebenen Grundsätze finden Sie bei Perikles Christodoulou, Andrea Mork (Hrsg.): *Creating a House of European History*, Brüssel 2018.



Haus der Europäischen Geschichte, Park Leopold, © Nicolas Withof, *Haus der Europäischen Geschichte*, 2018

4.1.2. Ein Raum für die Neuinterpretation des Kulturerbes

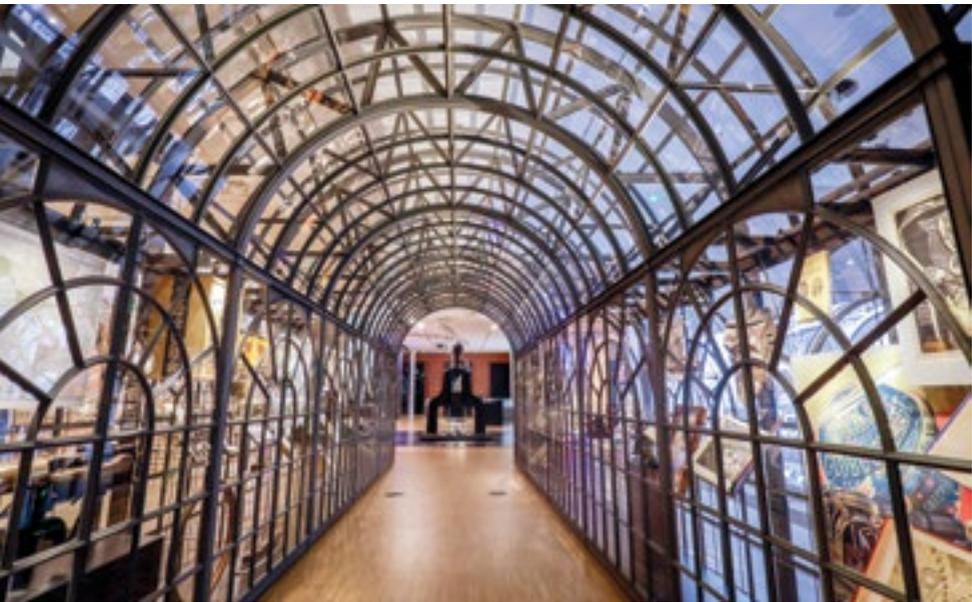
Als Museum ist das Haus der Europäischen Geschichte eine Institution zur Erhaltung des Kulturerbes⁴. Allerdings hinterfragt es durch seine Dauerausstellungen sowie durch seine ersten Wechselausstellungen dieses Erbe und seine Entwicklung auch kritisch. Schon der Begriff Kulturerbe allein ist schwierig zu definieren⁵. Umso mehr trifft dies auf die Frage zu, was das *europäische* Kulturerbe eigentlich ist.

Die Dauerausstellung geht dieser Frage nach⁶. Ein Film beleuchtet historische Phänomene, die den europäischen Kontinent geprägt haben. Dazu gehören Migration, die griechische und römische Antike, die starke Rolle des Christentums, die sich verändernden Grenzen und viele andere. Ein Schaukasten mit symbolträchtigen Gegenständen veranschaulicht die wesentlichen Einflüsse auf den Kontinent. Dies sind: Griechische Philosophie; Demokratie; Rechtsstaatlichkeit; Christentum; Humanismus; Koloniale Expansion; Sklavenhandel; Staatsterror; Aufklärung;

4. Der ICOM-Ethikkodex für Museen, 2017, S. 8, betont die Pflicht der Museen, ihre Sammlung als Beitrag zum Schutz des natürlichen, kulturellen und wissenschaftlichen Erbes zusammenzustellen und zu erhalten.

5. Die Definition von Laurajane Smith lautet zum Beispiel, dass das Kulturerbe „ein kultureller Prozess oder eine kulturelle Leistung ist, die sich mit der Produktion und Verhandlung von kultureller Identität, dem individuellen und kollektiven Gedächtnis sowie sozialen und kulturellen Werten beschäftigt“, siehe Laurajane Smith, *Cultural Heritage. Critical Concepts in Media and Cultural Studies*, London 2007, S. 2.

6. Kulturerbe wird hier breit definiert und schließt das politische und intellektuelle Erbe mit ein.



Dauerausstellung, Ausstellung über das Europa des 19. Jahrhunderts; © Europäische Union, 2018



Mein Europa auf der Karte,
Wechselausstellung „Interaktion“;
© Europäische Union, 2018

Revolutionen; Kapitalismus; Marxismus, Kommunismus und Sozialismus, der Nationalstaat und der Holocaust⁷. Durch die Gegenüberstellung dieser Einflüsse wird der Besucher mit folgenden Fragen konfrontiert: Können diese Entwicklungen als ein spezifisch europäisches Kulturerbe betrachtet werden? Können sich alle Europäer mit diesem Kulturerbe identifizieren, auch wenn sie davon auf unterschiedliche Weise betroffen sind?

Die erste Wechselausstellung „Interaktion“ beschäftigt sich mit der Art und Weise, wie Kulturerbe entsteht⁸. Sie erkundet das materielle und immaterielle Kulturerbe, aber auch das Naturerbe. Die Ausstellung zeigt, dass sich durch die große Nähe Europas zu vielen verschiedenen Territorien, Sprachen, Religionen und ethnischen Gruppen zahlreiche Gelegenheiten für interkulturelle Kontakte, Konflikte und Kooperationen ergeben haben.

Wenn man die Ursprünge des reichen europäischen Kulturerbes untersucht, wird deutlich: Was wir als spezifisch für unsere Kultur oder unser Land erleben, ist oft das Ergebnis von zeitlichen und räumlichen Interaktionen. Die erste Wechselausstellung des Hauses der Europäischen Geschichte erforscht diese vielfältigen inner- und außereuropäischen Ursprünge, indem beispielsweise die Geschichte von kulinarischen Rezepten und Zutaten, die Geschichte der Pflanzen, Gewürze und Tiere, die Geschichte des Sports, des Ideenguts, der Kunstformen, der Worte, der Märchen und anderer Dinge, die uns in unserem täglichen Leben umgeben, beleuchtet wird. Alle diese Vorstellungen und Erzeugnisse unterlagen im Laufe der Zeit komplexen Einflüssen und zeugen damit vom transnationalen Charakter des Kulturerbes⁹.

Ebenso sind die heutigen Lebensläufe miteinander verwoben. Dies wird durch das interaktive Mapping-Tool veranschaulicht – www.myinteractions.eu. Der Inhalt ist vollständig benutzergeneriert: Antworten auf Fragen darüber, was Menschen mit Orten in Europa verbindet, werden miteinander verknüpft, um eine Karte zu erstellen, die die Beziehungen und Vorlieben der Menschen abbildet. Die erzeugten Muster, z. B. die wenigen Linien im Osten oder die Präferenz für italienisches Essen, zeigen, dass unsere Vorstellung des europäischen Raums stark von der Geschichte geprägt ist. Die Ergebnisse können online und vor Ort sowohl generiert als auch durchsucht werden und stellen so einen Ausgangspunkt für Diskussionen über die heutigen kulturellen Interaktionen dar¹⁰.

4.1.3. Eine Lernressource über Europa

Gemäß der zeitgenössischen Museologie versteht das Haus der Europäischen Geschichte das Lernen nicht als Nebenprodukt, sondern als Kernstück seiner Aktivitäten¹¹. Das Museum ist ein Ort, an dem sowohl kognitives als auch affektives Lernen für verschiedene Zielgruppen informell und fakultativ angeboten wird.

7. Näheres siehe „House of European History, Permanent Exhibition Guidebook“, Brüssel 2017.

8. Siehe Christine Dupont, Constanze Itzel (Hrsg.): Interactions.

9. Siehe auch Gerard Delanty, *The European Heritage. A Critical Re-Interpretation*, London, New York 2018, S. 29ff.

10. www.myinteractions.eu

11. Der Begriff „Lernen“ wird gegenüber dem Begriff „Bildung“ bevorzugt, weil er auf eine aktive Rolle des Lernenden hinweist.

Mehrere Ebenen in der Dauerausstellung ermöglichen, dass sich die Besucher je nach Vorwissen und verfügbarer Zeit unterschiedlich detailliert mit den Inhalten befassen können. Das mehrsprachige Tablet liefert weitere vertiefende Informationen (Audios, Filme) in 24 Sprachen. Die Dauerausstellung wird durch einen interaktiven Entdeckungspfad für Familien auf den Spuren eines Zeitreisenden ergänzt. Verschiedene Arbeitsblätter richten sich an Schüler von Sekundarschulen.

Die erste Wechselausstellung ist für andere Lernstile konzipiert und berücksichtigt die unterschiedlichen Motivationen der Besucher. Sie fördert das Lernen durch spielerisches und multisensorisches Erkunden und durch Interaktionen mit der Ausstellung und anderen Besuchern.

Anstatt vorgegebene Inhalte affirmativ zu vermitteln, verfolgt das Haus der Europäischen Geschichte einen kritischen Ansatz. Das zeigt sich an drei Punkten: der Verwendung von Fragen, dem Fokus auf der Interpretation und dem Konzept des Erinnerns.

Der Ansatz der Infragestellung ist tief im Ausstellungskonzept verankert und zieht sich durch das gesamte Narrativ: Die Besucher werden nach ihrer Meinung gefragt, verschiedene Standpunkte werden einander gegenübergestellt und die Objekte ermöglichen eine vielschichtige Interpretation.

Das Konzept der Interpretation wird zum Beispiel sichtbar, wenn die Ausstellung zeigt, wie der Mythos Europa verwendet wurde, um Meinungen über Europa im Laufe der Jahrhunderte zu verbreiten, oder wenn sie zeigt, wie sich das kartographische Bild Europas im Laufe der Zeit und mit der geografischen Perspektive des Betrachters verändert. Interpretation ist auch das Thema eines 25 m hohen Kunstwerks, das im Treppenhaus hängt und einen Strudel von Zitaten über die Geschichte darstellt.

Die Komplexität wird innerhalb des Ausstellungsnarrativs über häufige historische Prozesse aufgrund von Erinnerungen weiter erhöht. Dabei wird die Frage gestellt, woran wir – individuell oder kollektiv – beschlossen haben, uns zu erinnern, und was wir lieber vergessen.

Ergänzt werden die Ausstellungen durch Lern- und Veranstaltungsprogramme. Schließlich ermöglichen Online-Lernressourcen in 24 Sprachen die Nutzung transnationaler Inhalte in Klassenzimmern in ganz Europa. Deren Themen (Migration, Konflikte, Menschenrechte, Identität, Informationstechnologien) wurden so ausgewählt, dass sie in den Kontext der unterschiedlichen Lehrpläne in Europa passen¹². Mit diesem Online-Angebot möchte das Haus der Europäischen Geschichte Schüler in ganz Europa ansprechen, dem Unterricht eine europäische Dimension verleihen und Neugierde auf die gemeinsame Geschichte wecken.

12. Die Ressourcen können hier heruntergeladen werden: <https://historia-europa.ep.eu/en/educators-teachers/classroom-activities>.

4.2 eTwinning- und UNESCO-Schulen: Die Zukunft gestalten, indem man die Vergangenheit entdeckt

Museen spielen sicher eine wichtige Rolle bei der Vermittlung des kulturellen Erbes. Allerdings sind die Lehrkräfte in einer privilegierten Position, um die Schüler bei der Erkundung der Vergangenheit anzuleiten und ihnen zu zeigen, wie sie von ihren Vorfahren lernen und ihre Zukunft gestalten können. Schulen sind eine reiche Informationsquelle und helfen den Schülern, durch konstruktive Aktivitäten praktische Fähigkeiten zu erwerben.

Aus diesem Grund stellen wir Beispiele für Aktivitäten an Schulen vor, die mit dem neuen eTwinning-Schulsiegel ausgezeichnet wurden und bereits Teil des vor 70 Jahren gegründeten Netzwerks der UNESCO-Projektschulen waren.

Das eTwinning-Schulsiegel wurde 2018 eingeführt, um den Einsatz und das Engagement von Lehrerteams und Schulleitern innerhalb derselben Schule anzuerkennen und zu würdigen. eTwinning-Schulen werden in folgenden Bereichen als führend betrachtet:

- Digitale Praxis
- eSafety-Praxis
- Innovative und kreative pädagogische Ansätze
- Förderung der kontinuierlichen beruflichen Weiterbildung der Mitarbeiter
- Förderung kollaborativer Lernmethoden mit Personal und Schülern



eTwinning-Schulen werden in den kommenden Jahren eine wichtige Rolle spielen, da es ihre Aufgabe ist, die zukünftige Entwicklung von eTwinning voranzutreiben und sich verschiedener Themen anzunehmen. Eines dieser Themen kann die Förderung und Erhaltung des kulturellen Erbes sein.

Das Netzwerk der UNESCO-Projektschulen (<https://aspnet.unesco.org/>) ist ein langjähriges globales Netzwerk, das Bildungseinrichtungen auf der ganzen Welt verbindet, um gemeinsame Ziele in Bezug auf internationale Verständigung und Zusammenarbeit, interkulturellen Dialog und Frieden, nachhaltige Entwicklung und qualitativ hochwertige Bildung in der Praxis zu erreichen.

Das Netzwerk der UNESCO-Projektschulen wird sich auch an einem gemeinsamen Projekt mit der Europäischen Kommission beteiligen. Es wurde im Rahmen des Europäischen Jahres des Kulturerbes mit dem Ziel ins Leben gerufen, das Bewusstsein für gemeinsame Geschichte und Werte zu schärfen und zur Wertschätzung der kulturellen Vielfalt durch interkulturellen Austausch auf der Grundlage der Interpretation, Präsentation und des Austauschs des kulturellen Erbes beizutragen sowie die Schüler dazu anzuregen, ihr immaterielles Kulturerbe (neu) zu entdecken und zu teilen.

In diesem Abschnitt geben Schulleiter und Lehrkräfte von eTwinning-Schulen, die bereits an Projekten zum Thema Kulturerbe im Rahmen dieses UNESCO-Netzwerks gearbeitet haben, ihre Ideen und Erfahrungen weiter.

Schule: ITCG Enrico Fermi, Tivoli, Italien

Schulleiterin: Laura Giovannelli

Lehrkraft: Grazia Del Tito



Laura Giovannelli



Grazia Del Tito

Wann ist Ihre Schule dem Netzwerk der UNESCO-Projektschulen beigetreten?

Unsere Schule hat sich dem Netzwerk der UNESCO-Projektschulen im Jahr 2013 angeschlossen.

Welche Art von Aktivitäten im Zusammenhang mit dem kulturellen Erbe haben Sie an Ihrer Schule organisiert und wer ist daran beteiligt?

Wir haben ein Projekt mit dem Namen „Salvanguardia dei beni materiali e immateriali di Tivoli e della Valle dell’Aniene“ durchgeführt. Das Projekt begann vor zwei Jahren und endet im Oktober 2018. Ziel ist es, das Bewusstsein der Schüler für das künstlerische und kulturelle Erbe zu schärfen. Das Projekt umfasste verschiedene Aktivitäten, um das Wissen und den Wert der beiden UNESCO-Stätten in Tivoli (Villa D'este und Villa Adriana) sowie der traditionellen Musik- und Tanzformen, die für unser Gebiet charakteristisch sind und von den jungen Schülern nicht mehr gepflegt werden, zu fördern.

Unsere Schule, die ITCG Fermi (Berufsschule), hat dieses Projekt in Zusammenarbeit mit 2 Bildungseinrichtungen in Tivoli ausgearbeitet, IC Tivoli II Baccelli (Mittelschule) und Liceo Spallanzani (Gymnasium), sowie der Schule Notre Dame des Anges in Saint Amand-les-Eaux, Frankreich (dieser Schulkomplex umfasst Vorschulen, Grundschulen, Sekundarschulen und Hochschulen). An dem Projekt waren auch die Gemeinde Tivoli und lokale Verbände wie der Leo Club Tivoli und die Kooperative „Visite guidate Tivoli“ beteiligt.

Glauben Sie, dass Ihre Schule als eTwinning-Schule mehr Lehrkräfte in diese Aktivitäten einbeziehen kann?

An den Aktivitäten im Zusammenhang mit dem Projekt beteiligte sich bereits eine große Anzahl von Lehrkräften. Der Erfolg der Aktivitäten hatte positive und starke Auswirkungen und weckte das Interesse an einer aktiven Teilnahme an anderen Aktivitäten und Projekten.

Können Sie eine Aktivität aus dem UNESCO-Netzwerk empfehlen, die im Rahmen des Konzepts der eTwinning-Schulen umgesetzt werden kann?

Wir können den künftigen Generationen das Kulturerbe durch eTwinning-Projekte nahebringen, die die Erziehung zum globalen Bürgern fördern, und wir können unsere Aktivitäten an das Netzwerk der eTwinning-Schulen weitergeben. Als eTwinning-Schule können wir auch Online- und Vor-Ort-Veranstaltungen organisieren, um unsere Aktivitäten anderen Schulen in unserer Region vorzustellen und dafür zu werben.

Schule: Gymnasium Pentapolis, Griechenland

Schulleiterin: Nikolina Stathaki

Lehrkraft: Theodora Gkeniou



Nikolina Stathaki



Theodora Gkeniou

Wann ist Ihre Schule dem Netzwerk der UNESCO-Projektschulen beigetreten und warum?

Unsere Schule ist seit vier Jahren Mitglied des Netzwerks der UNESCO-Projektschulen, das 11.500 Schulen aus 182 Ländern verbindet, um Frieden, humanitäre Bildung und interkulturellen Dialog auf der ganzen Welt zu fördern. Kreativität, Kommunikation und Innovation sind die drei Säulen

dieses Netzwerks – Ideale, die meiner Meinung nach auch von der eTwinning-Community geteilt werden.

Welche Art von Aktivitäten im Zusammenhang mit dem kulturellen Erbe haben Sie an Ihrer Schule organisiert und wer ist daran beteiligt?

In Griechenland veranstalten wir jedes Jahr Schülersymposien sowohl im Norden, in Thessaloniki, als auch im Süden, in Athen. Für die Teilnahme an diesen Veranstaltungen inszenieren wir Theaterstücke und wir bereiten unsere Schüler auf Diskussionen und Rundtischgespräche zu Themen vor, die jedes Jahr neu festgelegt werden. Im Jahr 2014, dem ersten Jahr, in dem dieses Symposium in Thessaloniki stattfand, haben wir ein Stück mit dem Titel „Begegnung mit den byzantinischen Denkmälern von Thessaloniki“ gespielt. Im Jahr 2017, auf dem dritten Symposium, konzentrierten wir uns auf unser immaterielles Erbe, d. h. auf die lokalen Bräuche und Traditionen, und wir führten ein anderes Stück mit dem Titel „Im Schatten des Menikio“ auf, das ist der Berg in der Nähe unserer Schule.

Diese Aktivitäten werden hauptsächlich von der Mathematik-Lehrkraft unserer Schule durchgeführt und geleitet, die sich auf Dramapädagogik spezialisiert hat und mit Schülergruppen zusammenarbeitet, die an den Theaterstücken mitwirken und an den Diskussionen teilnehmen. Die Schulleiterin unterstützt uns, die Eltern fördern den gesamten Prozess finanziell und emotional und es beteiligen sich auch andere Lehrkräfte, die ihre Ideen einbringen und bei Bedarf mithelfen.

Glauben Sie, dass Ihre Schule als eTwinning-Schule mehr Lehrkräfte in solche Aktivitäten einbeziehen kann?

Wie ich bereits erwähnt habe, gibt es an unserer Schule eine Gruppe von Lehrkräften, mit denen eine effektive Kommunikation und Zusammenarbeit besteht. Diese Gruppe besteht hauptsächlich aus Sprachlehrern, aber wir würden gerne Kunst- und Musiklehrer, IKT- und Fremdsprachenlehrer hinzuziehen, die ihr Fachwissen einbringen und den reibungslosen Ablauf der Projekte unterstützen können.

Wie kann Ihre eTwinning-Schule kooperieren und relevante Aktivitäten für Schulen, Kollegen und das lokale Umfeld in Ihrer Region fördern?

eTwinning-Schulen sind Lernorganisationen und als solche beteiligen sie sich an Initiativen zur Förderung des Wissensaustauschs. Workshops, Fortbildungen, Rundtischgespräche und Projektpräsentationen werden während des gesamten Schuljahres in unserer Einrichtung organisiert, um die Ergebnisse unserer Aktivitäten zu verbreiten und bewährte Verfahren auszutauschen. Die lokalen Bildungs- und Verwaltungsbehörden stehen uns stets hilfreich zur Seite und fördern unsere Unternehmungen finanziell. Darüber hinaus bieten uns Erasmus+-Projekte, die aus unseren eTwinning-Partnerschaften hervorgegangen sind, mehr Möglichkeiten zur kontinuierlichen Optimierung und Weiterentwicklung.

Können Sie eine Aktivität aus dem UNESCO-Netzwerk empfehlen, die im Rahmen des Konzepts der eTwinning-Schulen umgesetzt werden kann?

Schülersymposien sind definitiv eine Idee, die es wert ist, verbreitet zu werden, da sie den beteiligten Jugendlichen eine Stimme geben. Die Symposien helfen ihnen, ihre Kreativität zu entfalten, während sie sich in einem realen und interaktiven Kontext bewegen, und vermitteln Eigeninitiative und unternehmerische Kompetenz, da sie bei der Vorbereitung ihres Beitrags in hohem Maße aktiv und selbstgesteuert sind. Dabei kann es sich um ein Theaterstück, einen Film, eine Präsentation, eine Performance oder eine beliebige andere Form des künstlerischen Ausdrucks handeln.

Darüber hinaus verbessert die Teilnahme der Schüler an den Debatten zu den jährlichen Themen die mutter- und fremdsprachliche Kompetenz, die Lernkompetenz, das Kulturbewusstsein und die kulturelle Ausdrucksfähigkeit, die im Referenzrahmen der 8 Schlüsselkompetenzen beschrieben werden. Während dieser Debatten sind die Schüler aufgefordert, ein bestimmtes Thema zu erforschen, vorzubereiten und zu diskutieren, öffentliches Reden zu üben, ihre Argumente zu verteidigen und gegenteilige Argumente zu vertreten. Sowohl die künstlerischen wie die sprachlichen Aktivitäten können gemeinsam organisiert und mit Adobe Connect und eTwinning Live online durchgeführt werden.

Schule: Ivan Vazov Sprachschule, Plovdiv, Bulgarien

Schulleiterin: Anelia Miteva

Lehrkraft: Maya Kyulevchieva



Anelia Miteva



Maya Kyulevchieva

Welche Art von Aktivitäten im Zusammenhang mit dem kulturellen Erbe haben Sie an Ihrer Schule organisiert?

Die Schüler haben mit Unterstützung ihrer Lehrkräfte verschiedene Präsentationen zu Themen wie dem kulturellen Erbe des Balkans, griechisch-römischen Kulturdenkmälern, christlichem Kulturerbe, UNESCO-Stätten, Liedern von Großmüttern aus Bistriški, Märzchen

usw. erstellt. Wir haben auch Wahlunterricht über geometrische Strukturen in nationaler Stickerei und Geometrie in Chiprovtsi-Teppichen organisiert. Wir haben Videokonferenzen mit anderen UNESCO-Schulen aus Kiew in der Ukraine und Baku in Aserbaidschan durchgeführt, die an dem UNESCO-Projekt „Lernen für die Zukunft“ arbeiten. Schließlich haben wir mehrere eTwinning-Projekte durchgeführt, zum Beispiel: „Ähnliche und unterschiedliche Traditionen in der bulgarischen und der polnischen Kultur“, „Hallo, eTwinning-Freunde! Lasst uns zusammen alte Spiele spielen“, „Globalisierung in der Lebensmittelbranche“, „Ein Sprichwort pro Tag hält die Langeweile fern“, „Zwei Städte - ein Europa“.

Glauben Sie, dass Ihre Schule als eTwinning-Schule mehr Lehrkräfte in solche Aktivitäten einbeziehen kann?

Derzeit führen wir das Erasmus+-Projekt „Unterrichtsmaterialien und Aktivitäten für UNESCO-Schulen“ durch, in dem die folgenden Themen behandelt werden: Nachhaltigkeit, Staatsbürgerschaft, interkulturelles Lernen, Kulturerbe, Frieden und Menschenrechte. Wir organisieren auch Wahlunterricht zu verschiedenen Themen und bieten den Schülern die Möglichkeit, ihre Arbeit bei verschiedenen Festivals und Feierlichkeiten zu präsentieren. Jedes Jahr beteiligen sich mehr Lehrkräfte und da wir jetzt eine eTwinning-Schule sind, können wir als Botschafter fungieren und mehr Interessengruppen wie benachbarte Schulen, die Gemeinde und das lokale Umfeld einbeziehen.

Wie kann Ihre eTwinning-Schule kooperieren und relevante Aktivitäten für Schulen, Kollegen und das lokale Umfeld in Ihrer Region fördern?

Als eTwinning-Schule können wir bewährte Methoden mit anderen Kollegen austauschen, an regionalen Konferenzen und Bildungskonferenzen teilnehmen und eTwinning sowie die Zusammenarbeit mit Kollegen vorantreiben. Als dynamische Einrichtung müssen wir unsere Arbeit weiterverbreiten und Synergien mit anderen Netzwerken schaffen. Ich bin sicher, dass viele Partner aus dem UNESCO-Netzwerk daran interessiert wären, mithilfe von eTwinning zusammenzuarbeiten und europäische Projekte zum Thema Kulturerbe zu konzipieren.

Schule: Osnovna šola Simona šola Simona Gregorčiča Kobarid, Slowenien

Schulleiterin: Melita Jakelj

Lehrkraft: Aurora Calvet

Welche Art von Aktivitäten im Zusammenhang mit dem kulturellen Erbe haben Sie an Ihrer Schule organisiert?



Melita Jakelj

Wir haben gerade das 50-jährige Bestehen der Schule gefeiert und viel Recherche betrieben, wie die Schule in der Vergangenheit war. Wir haben auch eine Ausstellung und einen Tag der offenen Tür organisiert, an dem 200 Personen die Schule besuchten. Die Schüler beschäftigten sich mit dem Thema Kulturerbe, indem sie Museen, alte Häuser und Ausstellungen besuchten und mit ihren Großeltern zusammenarbeiteten. Eine andere Klasse führte das eTwinning-Projekt „Happy to meet each other“ mit Partnern aus Spanien durch, bei dem sie einander ihre Kulturen vorstellten.

Jedes Jahr machen wir ein Projekt, an dem die ganze Schule, d.

h. alle 330 Schüler sowie alle Lehrkräfte und anderen Mitarbeiter, beteiligt sind. In diesem Jahr haben wir die Vorteile der Zusammenarbeit mit der älteren Generation entdeckt und wir werden Eltern und Großeltern auch in zukünftige Projekte einbeziehen.

Organisieren Sie Aktivitäten im Zusammenhang mit dem Netzwerk der UNESCO-Projektschulen mithilfe von eTwinning?

Ja, wir stehen in Kontakt mit einer Schule aus Slowenien und einer aus Tschechien und haben damit begonnen, ein eTwinning-Projekt für das nächste Schuljahr über das kulturelle Erbe vorzubereiten.

Glauben Sie, dass Ihre Schule als eTwinning-Schule mehr Lehrkräfte in solche Aktivitäten einbeziehen kann?

Ja, im nächsten Jahr werden alle Lehrkräfte einbezogen, da wir ein Erasmus+-Projekt durchführen werden, das auch in eTwinning registriert wird. Ich bin der Meinung, dass wir als eTwinning-Schule eine große Verantwortung haben und innovatives Lehren und Lernen fördern sollten. Zusätzlich zu unserer Arbeit und den Kollegen, die wir einbeziehen werden, müssen uns auch die Ministerien und Bildungskommissionen fördern und unsere Mission unterstützen.

eTwinning-Schulen werden sicherlich ihre Rolle als Botschafterschulen wahrnehmen, was zu innovativen Unterrichtsmethoden führen, die Zusammenarbeit stärken und mehr Lehrkräfte dazu inspirieren kann, in dieser Richtung zu arbeiten. Das Kulturerbe ist nur eines der vielen Themen, an denen Lehrkräfte unter Verfolgung eines ganzheitlichen schulischen Ansatzes mit ihren Schülern arbeiten können, um ihnen zu helfen, ihre Zukunft auf der Grundlage der Kenntnis der Vergangenheit zu gestalten.

Fazit

Santi Scimeca, eTwinning-Projektmanager,
Central Support Service (zentrale Koordinierungsstelle)



Santi Scimeca

eTwinning begeht das Europäische Jahr des Kulturerbes mit vielen Initiativen: Workshops, Konferenzen, Seminare, Online-Aktivitäten, Materialien und natürlich das vorliegende Buch. Das folgende Beispiel zeigt deutlich, wie beliebt das Kulturerbe unter eTwinnern ist. Anfang 2018 lud die Europäische Kommission eTwinning ein, drei Projekte auszuwählen, die auf der Abschlusskonferenz des Europäischen Jahres des Kulturerbes besonders ausgezeichnet werden sollten. Dies hat zum „eTwinning-Sonderpreis Kulturerbe“ geführt. Sofort wurde eine Kommunikationskampagne gestartet, die Lehrkräfte motivieren sollte, sich über die Bewerbung um das Nationale Qualitätssiegel für diesen Preis zu qualifizieren. Bereits nach wenigen Monaten und lange vor Ablauf der Frist hatten sich mehr als 600 Projekte für diesen Sonderpreis beworben (ein Drittel aller Anträge für das Qualitätssiegel). Zwei Punkte werden daraus ersichtlich: Zum einen, dass sich die Lehrkräfte bei der Zusammenarbeit mit Kollegen aus ganz Europa sehr für das Thema Kulturerbe interessieren und zum anderen, dass die Lehrkräfte das Konzept des Kulturerbes und seine Bedeutung für lokale Gemeinschaften und die Schüler noch immer erkunden.

Die Leser dieses Buches wissen inzwischen sicher, wie vielfältig das kulturelle Erbe Europas ist. Es umgibt uns und ist offensichtlicher, als wir wahrscheinlich gedacht haben. Aber nicht alles, was alt ist, ist Kulturerbe. Nur Ergebnisse menschlicher Aktivitäten, die bewusst geschützt, erhalten oder restauriert werden, anstatt sie dem natürlichen Verfall, dem Vergessen oder der Zerstörung zu überlassen, können als Kulturerbe betrachtet werden. Wir alle wissen (als Teil unseres kulturellen Erbes, könnte man sagen), dass der einzige Weg, zu lernen, wer wir wirklich sind und wohin wir gehen wollen, darin besteht, zu wissen, woher wir kommen. Unsere Kultur ist ein dynamisches Normenwerk, das sich ständig verändert: Manchmal dauert es Jahrhunderte, manchmal eine halbe Generation. Und in Zeiten der liquiden Gesellschaft, wie Bauman sie nennen würde, müssen wir unsere Werte auf das wirklich Etablierte und Bewährte gründen und vermeintlich einfache Lösungen für komplexe Probleme infrage stellen. Unser kulturelles Erbe besteht nicht nur aus Denkmälern und Rezepten, sondern manifestiert sich auch in der Art und Weise,

wie wir denken und die Realität interpretieren. Glücklicherweise haben sich Philosophen und Gelehrte, einfache Menschen und Visionäre im Laufe der Jahrhunderte unserer Kultur angenommen und können uns helfen. Unsere Geschichte und unser kulturelles Erbe sollten nicht als eine Last angesehen werden, die es zu tragen gilt, sondern als eine Antwort auf unsere Zweifel – als ein verlässlicher Kompass in diesen manchmal unverständlichen und verwirrenden Zeiten.

Das diesjährige eTwinning-Buch ist ein Geschenk an alle eTwinner, die schon immer ein Projekt zum Thema Kulturerbe in Angriff nehmen wollten, es aber nie taten, weil sie nicht wussten, wo sie anfangen sollten. Und es ist ein Geschenk an die Lehrkräfte, die das Kulturerbe schon immer als eine Möglichkeit betrachteten, Geschichte auf eine ansprechende und spielerische Weise im Unterricht zu behandeln, ohne zu erkennen, dass es viel mehr als das sein kann: Es kann eine Möglichkeit sein, unsere Gegenwart zu begreifen und sich für die Zukunft zu rüsten.

Literaturangaben

- Alsayyad, Nezar (Hrsg.), *Consuming Tradition, Manufacturing Heritage. Global Norms and Urban Forms in the Age of Tourism*. New York: Routledge, 2001.
- Bendix, R.F., Eggert, A., Peselmann, A. (Hrsg.), *Heritage Regimes and the State*. Göttingen: Universitätsverlag Göttingen, 2012.
- Europarat, Faro, 2005. <https://www.coe.int>
- Europäische Kommission, Für ein integriertes Konzept für das kulturelle Erbe Europas, 2014 http://ec.europa.eu/assets/eac/culture/library/publications/2014-heritage-communication_de.pdf
- Beschluss des Europäischen Parlaments und des Rates (EU) 2017/864 vom 17. Mai 2017 über ein Europäisches Jahr des Kulturerbes (2018). <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/PDF/?uri=CELEX:32017D0864&from=DE>
- Jakoba Sraml Gonzalez, Trends in practical cultural heritage learning in Europe 2012, Research report, The Nordic Centre of Heritage Learning 2012
- Lazzaretti, Luciana, "The resurgence of the "societal function of cultural heritage. An introduction". *City, Culture and Society*, 3:4 (2012): 229–233.
- Sonkoly, G., Vahtikari, T., *Innovation in Cultural Heritage Research. For an integrated European Research Policy*. Brüssel: Europäische Kommission, 2018.
- Eurobarometer-Sonderbericht, Kulturerbe, 2017).<http://ec.europa.eu/commfrontoffice/publicopinion/index.cfm/WhatsNew/index>
- Website des Europäischen Jahres des Kulturerbes <http://europa.eu/cultural-heritage>

Herausgeber

Zentrale Koordinierungsstelle für eTwinning
www.etwinning.net

European Schoolnet
(EUN Partnership AISBL)
Rue De Trèves 61, 1040 Brüssel, Belgien
www.europeanschoolnet.org

Redakteure

Irene Pateraki, Santi Scimeca

Konzeptionelle Koordination

Claire Morvan

Sprachliche Koordination

Danosh Nasrollahi

Ursprüngliche Gestaltung

Pitch Black Graphic Design The Hague/Berlin

DTP und Druck

HOFI Studio

Auflage

1000

ISBN

9789492913555

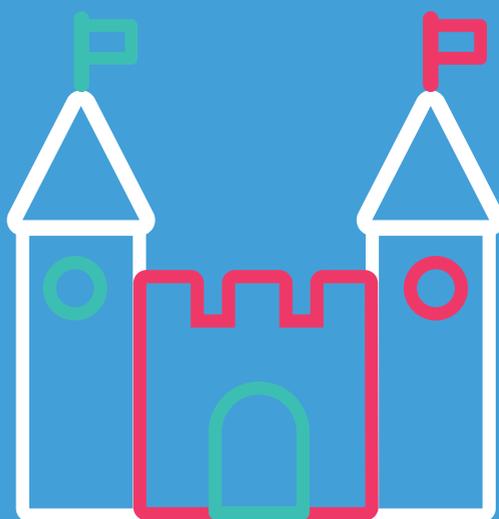
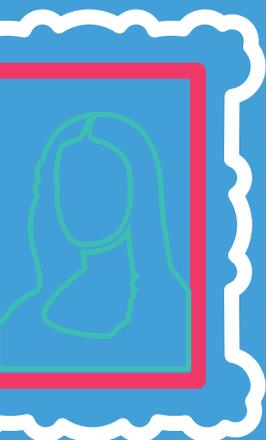
Veröffentlicht im September 2018 Die in dieser Publikation geäußerten Meinungen sind diejenigen der Autoren und entsprechen nicht unbedingt der Ansicht von European Schoolnet oder der zentralen eTwinning-Koordinierungsstelle. Das vorliegende Buch wird unter den Bedingungen der Attribution – Non Commercial-Share Alike 3.0 Unported Creative Commons-Lizenz (CC BY-NC-SA 3.0) veröffentlicht (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>). Diese Publikation wurde mit finanzieller Unterstützung des Erasmus+ Programms der Europäischen Union erstellt. Diese Publikation gibt nur die Ansichten der Autoren wieder. Die Europäische Kommission haftet nicht für die Art und Weise, wie die enthaltenen Informationen verwendet werden.



<http://europa.eu/cultural-heritage>



www.etwinning.net



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union