



„EUROPAS KULTURERBE“
LEHRER-TOOLKIT
(ALTER DER SCHÜLER: 10 BIS 15 JAHRE)

2018 
**EUROPÄISCHES
KULTURERBEJAHR**
#EuropeForCulture



Inhalt

Lehrerleitfaden zum Toolkit für das Europäische Jahr des Kulturerbes 2018	3
LEKTION 1: Kulturerbedetektive	9
FÜR LEHRER: Anmerkungen zum Onlinespiel Kulturerbedetektive	11
KULTURERBEDETEKTIVE: Arbeitsblatt	12
LEKTION 2: Europa – in Vielfalt geeint	14
ARBEITSBLATT FÜR KURATOREN	16
LEKTION 2: Projektvorschläge	18
Das sind wir	19
Neue Künstler	19
Zeitkapseln	20
Von der Tradition inspiriert	20
Ein Denkmal adoptieren	21
Feiern	21
Europas Kulturrouten	22
Gemeinsames Erbe	22
DiscoverEU: Was ich in Europa unbedingt noch sehen muss	23
Industrielles Erbe	23
Darf ich bitten?	24
Kulturerbe-Radtour	24
Abseits ausgetretener Pfade	25
Städtepartnerschaft	25
Junge Menschen und das Kulturerbe	26
Europäisches Kulturerbe-Siegel	26

EU: Europäische Union



Amt für Veröffentlichungen

© Europäische Union, 2018

Weiterverwendung mit Quellenangabe gestattet.

Die Weiterverwendung von Dokumenten der Europäischen Kommission ist durch den Beschluss 2011/833/EU (ABL L 330 vom 14.12.2011, S. 39) geregelt.

Für die Benutzung oder den Nachdruck von Fotos, die nicht dem Copyright der EU unterstellt sind, muss eine Genehmigung direkt bei dem (den) Inhaber(n) des Copyrights eingeholt werden.





Lehrerleitfaden zum Toolkit für das Europäische Jahr des Kulturerbes 2018

HERZLICH WILLKOMMEN

Diese Lernressource zum Kulturerbe richtet sich an Schüler zwischen 10 und 15 Jahren und soll die folgenden Fragen beantworten:

- > Können wir eine gemeinsame Zukunft aufbauen, indem wir das einzigartige und vielfältige Kulturerbe feiern und schätzen, in dessen Genuss wir in Europa kommen?
- > Wie können wir jungen Menschen helfen, das umfangreiche, gemeinsame Kulturerbe in der EU zu feiern, zu entdecken und zu erleben?

KULTURERBE IN EUROPA – DER KONTEXT

Die EU wurde aus der Sehnsucht nach Frieden, wirtschaftlichem Wohlstand und Einheit gegründet. Sie ist auf unseren gemeinsamen Interessen und Idealen aufgebaut und respektiert dabei dennoch unsere kulturelle und sprachliche Vielfalt. Mit dem Europäischen Jahr des Kulturerbes 2018 will Europa sein umfangreiches und vielfältiges Erbe auf europäischer, nationaler, regionaler und lokaler Ebene feiern. Dieses Toolkit soll Lehrer dabei unterstützen, Schüler inner- und außerhalb des Klassenzimmers mit ihrem Kulturerbe in Verbindung zu bringen und ihr Bewusstsein dafür zu stärken, dass es geschützt werden muss.

Das Kulturerbe beeinflusst unseren Alltag. Es umgibt uns in unseren Städten, in der Natur und an archäologischen Stätten. Wir finden es in der Literatur, Kunst und in Denkmälern, in Handwerkskünsten, die wir von unseren Vorfahren lernen, in den Geschichten, die wir unseren Kindern erzählen, den Gerichten, die wir essen, und den Filmen, die wir ansehen und in denen wir uns wiedererkennen.

Kulturerbe wird von Menschen erbaut und mit Sinn gefüllt und hat somit einen gesellschaftlichen Wert. Der Wert für die Gesellschaft kann kultureller, künstlerischer, geschichtlicher, archäologischer oder anthropologischer Art sein.

Allerdings zählt nicht alles, was alt ist, auch zum Kulturerbe. Nur Ergebnisse menschlicher Aktivität, die bewusst geschützt, bewahrt oder zu neuem Leben erweckt und nicht dem natürlichen Verfall, dem Vergessen oder der Zerstörung überlassen werden, können als Kulturerbe gelten.

Das Kulturerbe besteht in seinen verschiedenen Formen aus:

- > Gebäuden, Denkmälern, Artefakten, Archiven, Kleidung, Kunstwerken, Büchern, Maschinen, historischen Städten, archäologischen Stätten etc. – **materielles Kulturerbe**
- > Bräuchen, Darstellungen, Ausdrucksformen, Wissen, Fähigkeiten, Objekten und Kulturräumen, welche die Menschen schätzen, zum Beispiel Feste. Darüber hinaus aus der Sprache und mündlichen Überlieferungen, darstellenden Künsten und traditionellen Handwerkskünsten etc. – **immaterielles Kulturerbe**
- > Naturlandschaften und geografische Räume, die den Einfluss kultureller Bräuche und Traditionen erkennen lassen, zum Beispiel Gärten
- > Ressourcen, die in digitaler Form geschaffen wurden (zum Beispiel digitale Kunst und Animationen) oder die digitalisiert wurden, um sie zu bewahren (darunter Texte, Bilder, Videos und Aufzeichnungen) – **digitales Kulturerbe**

Das Kulturerbe kann zahlreiche Chancen für die Bildung und Teilhabe von Jugendlichen bieten. Es kann den Dialog zwischen Kulturen und Generationen fördern, das Gefühl vermitteln, dass wir wissen, wo unsere Unterschiede und Ähnlichkeiten liegen, und die Wertschätzung für die kulturelle Vielfalt stärken.

Das Kultur- und Naturerbe in Europa ist extrem vielfältig. Es ist ein Reichtum, der uns gemeinsam gehört und uns zu dem macht, was wir sind. Die nächsten Generationen sind seine künftigen Bewahrer und werden dafür sorgen, dass es weiter geschützt wird. Wenn wir Schülern helfen, ihr Kulturerbe wertzuschätzen, können sie seine Vielfalt entdecken und ein interkulturelles Gespräch über unsere Gemeinsamkeiten anstoßen.

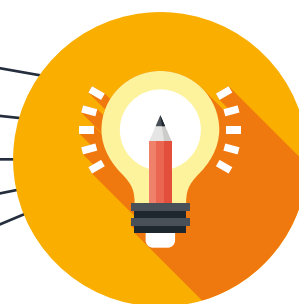
AUFBAU

Das Lehrer-Toolkit soll Lehrer mit relevanten Ressourcen und Themen für Projekte zum Kulturerbe ausstatten, damit Jugendliche sich mit Europas Kulturerbe befassen und es entdecken können. Es soll das Gefühl stärken, Teil einer gemeinsamen europäischen Familie zu sein.

Das Toolkit ist eine Ressource für Lehrer aller Fächer und Fachrichtungen und für Schüler zwischen 10 und 15 Jahren und soll sie beim Unterricht, bei Diskussionen und bei der Projektarbeit an Themen zum Kulturerbe unterstützen.

Das Toolkit umfasst:

- > **Einen Lehrerleitfaden für das Toolkit**
- > **Ein Onlinespiel**
- > **Einen Plan für Lektion 1: Kulturerbedetektive**
- > **Einen Plan für Lektion 2: Europa – in Vielfalt geeint**
- > **Projektvorschläge**



DIE LEKTIONEN

Thema	Titel	Ressourcen	Materialien
Was ist Kulturerbe?	Lektion 1 Kulturerbedetektive	Onlinespiel Antwortenblatt Kulturerbedetektive	<ul style="list-style-type: none"> • Computer mit Internetverbindung, an denen Schüler zu zweit arbeiten • Tafel • Digitaler Projektor
Europas Kulturerbe feiern und seine Vielfalt und seinen Wert schätzen	Lektion 2 Europa – in Vielfalt geeint	Leitfaden für Kuratoren Projektvorschläge	<ul style="list-style-type: none"> • Computer • Papier und Stift • Projektvorschläge

Das Toolkit umfasst zwei Lektionen:

- > Die erste basiert auf einem Onlinespiel zum Kulturerbe, mit dem Lehrer ihre Schüler auf unterhaltsame und informative Weise an das Thema heranführen können. Das Spiel soll Schülern helfen, sich mit dem Kulturerbe vertraut zu machen und seine verschiedenen Formen zu verstehen. **Diese Lektion hat vor allem das Ziel, Schülern zu helfen, das Konzept des gemeinsamen europäischen Kulturerbes zu verstehen, und das Gefühl der Zugehörigkeit zu Europa zu fördern.**
- > Die zweite Lektion ermutigt Schüler, die europäische Dimension ihres Kulturerbes zu entdecken. Sie werden an Aktivitäten teilnehmen, mit denen sie Möglichkeiten finden sollen, das Kulturerbe zu bewahren. Darüber hinaus werden sie an einem oder mehreren Projekten mitarbeiten, bei denen sie sich hautnah mit dem Kulturerbe befassen können. **Das Hauptziel dieser Lektion ist, die Aufmerksamkeit der Schüler darauf zu lenken, wie wichtig es ist, unser Kulturerbe zu feiern und zu bewahren.**

LEKTION 1: KULTURERBEDETEKTIVE – ONLINESPIEL

Das Toolkit enthält als Teil der ersten Lektion ein Onlinespiel mit zwei Schwierigkeitsgraden für Schüler zwischen zehn und zwölf Jahren sowie zwischen 13 und 15 Jahren. Das Onlinespiel „Kulturerbedetektive“ ist als Mittel gedacht, mit dem Lehrer die erste Lektion zum Kulturerbe eröffnen können. Um zum aktiven Lernen zu ermutigen und sicherzustellen, dass die Schüler beim Wissenserwerb Spaß haben, sollten sie das Spiel zu zweit oder in Gruppen spielen, wobei der Lehrer als Moderator fungiert.

Das Onlinespiel führt in das Thema Kulturerbe ein und gibt Schülern einen Überblick über die vier Arten des Kulturerbes (materiell, immateriell, natürlich und digital). Darüber hinaus regt es zu einer Diskussion über die Bedeutung des Kulturerbes an.

Das Onlinespiel soll:

- > Die Aufmerksamkeit der Schüler erregen und sie dazu ermutigen, mehr über Europas vielfältiges Kulturerbe zu lernen
- > Ihr Wissen rund um das Kulturerbe vertiefen, indem es ihnen zeigt, dass es nicht nur um Museen und alte Gebäude geht
- > Schüler mit den vier Arten des Kulturerbes vertraut machen
- > Eine Diskussion darüber anstoßen, was alles zum Kulturerbe zählt
- > Schüler ermutigen, sich genauer mit dem Kulturerbe zu befassen
- > Die Recherchekompetenz der Schüler verbessern
- > Zum aktiven Lernen ermutigen



Das Spiel besteht aus einer interaktiven Europakarte, auf der Schüler Objekte oder Fotos finden (z. B. die Berliner Mauer, den Eiffelturm etc.). Es werden Quizfragen angezeigt, welche die Schüler beantworten, indem sie auf bestimmte Länder auf der Karte klicken.

Das Spiel hat zwei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade:

- > Sieben Fragen richten sich an Schüler im Alter von zehn bis zwölf Jahren
- > Sieben Fragen richten sich an Schüler im Alter von 13 bis 15 Jahren

Jeder Schwierigkeitsgrad besteht aus drei Fragen zum gemeinsamen europäischen Erbe und vier Fragen zu den verschiedenen Arten des Kulturerbes (materiell, immateriell, natürlich und digital). Mit diesen sollen Schüler einen groben Überblick darüber erhalten, was Kulturerbe ist, und sanft und spielerisch an das Thema herangeführt werden. Weitere Informationen finden Sie in der Spielanleitung.

LEKTION 2: IN VIELFALT GEEINT – PROJEKTVORSCHLÄGE

Als Teil der zweiten Lektion enthält das Toolkit eine Liste mit 15 Projektvorschlägen. Lehrer können ein oder mehrere Projekte auswählen, die sie mit ihren Schülern inner- oder außerhalb des Klassenzimmers durchführen möchten.

Auch die Klasse kann ein Projektthema auswählen, sich in Arbeitsgruppen aufteilen, die sich auf verschiedene Aspekte des Themas konzentrieren, sie recherchieren, darüber schreiben und sie der Klasse vorstellen. Die Schüler können sich für Themen entscheiden, die ihren persönlichen Interessen entsprechen, und ihr Kulturerbethema später präsentieren. Das Projekt sollte Schüler dazu ermutigen, Veranstaltungen mitzuorganisieren oder daran teilzunehmen, die das Gefühl fördern, zu einer **gemeinsamen europäischen Gemeinschaft** zu gehören.

Die Projekte fördern das aktive Lernen und betonen die Gruppenarbeit. Das kollaborative Lernen in Gruppen hilft Schülern, ihr Kulturerbe mit anderen zu teilen, und trägt zu Inklusion und Verständnis bei. Die Projekte sind nicht altersspezifisch, sodass Lehrer ein Projekt auswählen können, das sich ihrer Meinung nach für das Alter, die Interessen und Fähigkeiten ihrer Schüler eignet. Es wird zu einem fächerübergreifenden Ansatz ermutigt, bei dem Lehrer auf die Arbeit anderer Fachrichtungen zurückgreifen, zum Beispiel auf Kunst, Sport und Informatik.

Alle Projekte fördern:

- > Die Recherchekompetenz (eine Mischung aus mündlicher und Sekundärforschung)
- > Die Präsentation der Arbeit (vor einem Livepublikum und/oder digital vor einem breiteren Publikum)
- > Die Teilnahme der Schüler an einer Aktivität zum Kulturerbe



Viele Projekte sind so aufgebaut, dass sie Schüler ins Freie bringen, wo sie Kulturerbestätten besuchen, mehr über Europas einzigartige Natura-2000-Landschaften und -Habitate wild lebender Tiere und Pflanzen erfahren und lernen, wie wichtig es ist, die biologische Vielfalt und alle Formen des Kulturerbes Europas zu schützen und zu unterstützen. Indem sie helfen, Kulturerbeveranstaltungen zu organisieren, können Schüler ihre Unabhängigkeit entwickeln und gleichzeitig kooperativ zusammenarbeiten. Durch die Teilnahme an Kulturerbeaktivitäten können Schüler neue Beziehungen zu ihrem Erbe knüpfen.

Tipp: Helfen Sie den Schülern, andere über ihre Arbeit zu informieren!

Um Schülern zu helfen, zu einer tieferen Wertschätzung ihres Kulturerbes zu gelangen, sollten sie dazu ermutigt werden, ihre Projektarbeit mit einem Publikum außerhalb des Klassenzimmers zu teilen und, falls möglich, eine Veranstaltung zum Kulturerbe zu organisieren und auszurichten. Ihre Recherche- und Projektarbeit könnte auch mit lokalen Gruppen, die sich mit dem Kulturerbe befassen und zu einer Veranstaltung an der Schule eingeladen werden, geteilt werden. Indem sie mit lokalen Gruppen, die sich mit dem Kulturerbe befassen, Verbindung aufnehmen und an Veranstaltungen der Tage des Kulturerbes teilnehmen, sammeln Schüler Erfahrungen, um auch in Zukunft an Kulturerbeprojekten teilzunehmen oder freiwillig daran mitzuarbeiten.

TIPPS ZUM TEILEN UND/ODER ZUR VERÖFFENTLICHUNG DER PROJEKTARBEIT DER SCHÜLER ONLINE

Um die digitale Kompetenz der Schüler durch das Lernen über das Kulturerbe zu verbessern, können Lehrer sie dazu ermutigen, ihre Projektarbeit online zu teilen. Hier sind einige Tipps und Leitlinien, die dabei helfen können:

- > Ermutigen Sie alle Projektteams dazu, alle Bilder, Videos und Musikstücke, die sie verwenden möchten, in einem Ordner mit dem Titel „Urheberrecht“ zu speichern. Jedes Element muss mit den dazugehörigen Urheberrechtsinformationen gespeichert werden. Das Team sollte sich dann entscheiden, wie es Danksagungen und Namensnennungen handhaben möchte. Ein Mitglied des Teams wird zum „Urheberrechtsmanager“ ernannt und überprüft die Details der Namensnennung und den urheberrechtlichen Status und beantragt, falls erforderlich, die Nutzungsgenehmigung zum Zwecke der Bildung. Die Genehmigungen sollten ebenfalls im Urheberrechtsordner gespeichert werden.
- > Machen Sie Ihre Schüler mit digitalen Creative-Commons-Quellen vertraut und bringen Sie ihnen bei, wie sie ihre Quellen angeben. Hilfreiche Websites:
 - **Europeana** – <https://www.europeana.eu/portal/de> – mit einer Sammlung von über 51 Millionen Kunstwerken, Artefakten, Büchern, Video- und Tonaufnahmen aus über 3 500 Museen, Galerien, Bibliotheken und Archiven aus ganz Europa. Die meisten Einträge können kostenlos verwendet werden, es muss jedoch immer die richtige Quelle angegeben werden.
 - **Creative Commons** – <https://creativecommons.org> – eine kostenfreie, einfach zu verwendende Urheberrechtslizenz, mit der Urheber der Öffentlichkeit ganz einfach erlauben können, ihre kreative Arbeit weiterzugeben und zu verwenden. Sie können Ihren Schülern zeigen, wie sie unter <https://search.creativecommons.org> für ihre Projektarbeit nach Medien mit einer Creative-Commons-Lizenz und nach urheberrechtlichen Genehmigungen suchen können.
- > Überlegen Sie sich, die einzelnen Projektteams zu bitten, eine Creative-Commons-Lizenz auszuwählen und für ihr eigenes Projekt zu nutzen, bevor sie ihr Projekt online veröffentlichen. Dies wäre eine großartige Möglichkeit, um ihnen zu helfen, zu verstehen, was das Urheberrecht ist und wie man Quellen richtig angibt. Dies könnte sowohl für ihre Schulaufgaben als auch bei der Veröffentlichung ihrer eigenen kreativen Arbeit online hilfreich sein.
- > Informieren Sie Ihre Schüler, die sich oder andere Jugendliche unter 16 Jahren auf Video aufnehmen möchten, dass sie dafür die schriftliche Genehmigung der Eltern oder des Vormunds benötigen. Die Schüler können die Einverständniserklärung der Schule verwenden und jede Projektgruppe ernannt einen „Datenschützer“, der sich verpflichtet, sich um die Sicherheit aller erhobenen personenbezogenen Daten zu kümmern, und zusammen mit dem Team entscheidet, welches Material für die Onlinenutzung angemessen ist.
- > Die Schüler jeder Projektgruppe müssen allen Erwachsenen und Kindern, die sich damit einverstanden erklären, im Rahmen der Projektarbeit identifiziert oder auf Video oder anderweitig aufgenommen zu werden, klar und deutlich erklären, wie ihre Aufnahmen online benutzt werden und was mit ihren Daten geschieht.
- > Im EU-Portal zur Internetsicherheit Better *Internet for Kids* – www.betterinternetforkids.eu – finden Sie Ratschläge für Schulen und Links zu Ihrem lokalen Safer-Internet-Zentrum.

VERWENDUNG DES TOOLKITS

Die Ressourcen des Toolkits können an die Bedürfnisse der einzelnen Klassen angepasst werden; die Lehrer werden dazu ermutigt, die Inhalte des Toolkits so zu verwenden, dass sie zu ihren Lehrplänen und den Interessen ihrer Schüler passen.

Das Toolkit umfasst sowohl aktive Lernaktivitäten als auch Ressourcen zur Kommunikation und Zusammenarbeit. Die aktiven Lernaktivitäten verwickeln die Schüler in Diskussionen und machen sie mit dem Leben, der Kultur und dem Kulturerbe von Schülern in anderen EU-Mitgliedstaaten vertraut. Die Ressourcen zur Kommunikation und Zusammenarbeit sind so aufgebaut, dass sie Schüler ermutigen, sich mehr einzubringen und proaktivere EU-Bürger zu werden, die ihr Kulturerbe verstehen und nach Möglichkeiten suchen, es zu feiern und zu schützen.

FAZIT

Unser Erbe spielt eine wichtige Rolle bei der Gestaltung der Zukunft Europas. Jugendliche müssen sich an Aktivitäten zum Thema Kulturerbe sowie an ihrer Organisation beteiligen, um bei ihnen das Gefühl zu fördern, zu einer gemeinsamen europäischen Gemeinschaft zu gehören. Indem wir unser Erbe mit anderen teilen und es feiern, können wir ihr Bewusstsein für unsere gemeinsame Geschichte und unsere Werte stärken. Wir sind die Bewahrer unseres gemeinsamen Erbes und das Lehrer-Toolkit soll Ihnen die Werkzeuge und Ressourcen geben, um Ihren Schülern zu helfen, zu verstehen, was Kulturerbe ist und warum es wichtig ist, es zu feiern und zu bewahren. Als junge Europäer lernen sie darüber hinaus, ihr gemeinsames Erbe mit anderen zu teilen und dass es ihre Aufgabe ist, es zu schützen.

NÜTZLICHE LINKS UND RESSOURCEN

Website des Europäischen Jahrs des Kulturerbes: Das ganze Jahr 2018 über feiern wir unser vielfältiges Kulturerbe in ganz Europa – auf europäischer, nationaler, regionaler und lokaler Ebene. Durch das Europäische Jahr des Kulturerbes sollen mehr Menschen dazu ermutigt werden, Europas Kulturerbe zu entdecken und sich damit zu befassen, und es soll das Gefühl der Zugehörigkeit zu einem gemeinsamen Europa stärken. Besuchen Sie die Website und erfahren Sie mehr über das Jahr!
https://europa.eu/cultural-heritage/european-year-cultural-heritage_de

Europäisches Kulturerbe-Siegel: Mit dem begehrten Europäischen Kulturerbe-Siegel wurden 38 Stätten in Europa ausgezeichnet. Diese europäischen Kulturerbestätten sind Meilensteine im Entwicklungsprozess des heutigen Europas. Von den Anfängen der Zivilisation bis hin zum Europa, das wir heute kennen, feiern und symbolisieren die Stätten die Ideale, Werte, Geschichte und Integration Europas.
https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/actions/heritage-label_de

Europäische Tage des Kulturerbes (EHD): Sie sind ein partizipatives Kulturereignis, das in ganz Europa ein sehr breites Publikum findet. Mit jährlich über 70 000 Veranstaltungen und über 30 Millionen Besuchern sind die EHD ein einzigartiges Beispiel für eine Graswurzelbewegung, die von Millionen Europäern organisiert und unterstützt wird. In der diesjährigen Ausgabe der EHD ermutigt der *Wettbewerb der Europäischen Woche der Kulturerbe-Schaffenden (European Heritage Makers Week Competition)* Schüler, die europäische Dimension ihres lokalen Erbes zu entdecken.
<http://www.europeanheritagedays.com/Home.aspx>
<http://www.europeanheritagedays.com/European-Heritage-Makers-Week>

Preis der Europäischen Union für das Kulturerbe: Der Preis der Europäischen Union für das Kulturerbe oder Europa-Nostra-Preis rückt einige der besten Leistungen Europas bei der Pflege des Kulturerbes ins Rampenlicht und hebt die bemerkenswertesten Anstrengungen zur Stärkung des Bewusstseins für unser Kulturerbe hervor.
https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/actions/heritage-prize_de

Europeana: Diese von der EU finanzierte Plattform bietet über Such- und Filtertools, mit denen auf der Seite navigiert werden kann, Zugriff auf über 51 Millionen digitalisierte Gegenstände, Bücher, Musikstücke, Videos, Kunstwerke und mehr. Eine der Europeana-Sammlungen enthält zum Beispiel 440 481 Einträge aus ganz Europa mit unbekanntem Geschichten und offiziellen Dokumenten zum 1. Weltkrieg (<https://www.europeana.eu/portal/de/collections/world-war-i>). Das Material wird Europeana durch zahlreiche mitwirkenden Institutionen bereitgestellt und Europeana hat sich das Ziel gesetzt, alle Ressourcen auf der Website zur Weiterverwendung bereitzustellen. Einige Artikel sind immer noch urheberrechtlich geschützt; die Schüler sollten immer eine Namensnennung angeben und sich an alle damit verbundenen Einschränkungen zum Teilen von Inhalten halten.
<https://www.europeana.eu/portal/de>

Von der Gemeinsamen Forschungsstelle der Europäischen Kommission entwickelte interaktive Karte zur Verknüpfung des Kulturerbes Europas: Diese Webanwendung zeigt den Benutzern, was die EU und ihre Partner unternehmen, um das Kulturerbe in Europa zu schützen und zu fördern. Die Benutzer können ein Gebiet auswählen, das sie interessiert, und erhalten einen geografischen Blick auf die Kulturinitiativen, die in ganz Europa stattfinden, darunter auf das Europäische Kulturerbe-Siegel, die Europäische Kulturhauptstadt und den EU-Preis für das Kulturerbe und viele mehr.
<http://eu-commission.maps.arcgis.com/apps/MapJournal/index.html?appid=e3e538d4e4b743c8a6bc7a363fbc2310>

Kulturrouten Europas: Die Kulturrouten des Europarats laden zu einer Reise durch Raum und Zeit ein. Sie verbinden Menschen und Orte in einem Netz der gemeinsamen Geschichte und des gemeinsamen Erbes, sodass die Reisenden das umfangreiche und vielfältige Erbe Europas entdecken können. Über 30 Kulturrouten zeigen, wie das Erbe der verschiedenen Länder und Kulturen Europas jeweils zu einem gemeinsamen und lebendigen Kulturerbe beiträgt.
<https://www.coe.int/de/web/cultural-routes/home>

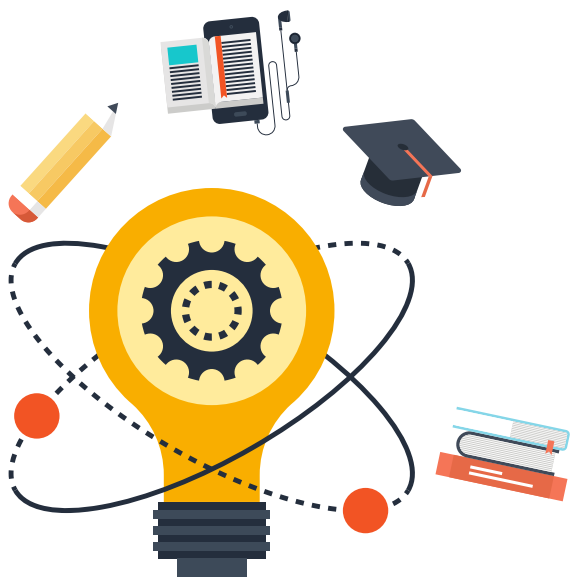
Natura 2000: Hierbei handelt es sich um ein europaweites ökologisches Netz aus Naturschutzgebieten. Alle 28 Mitgliedstaaten haben Natura-2000-Gebiete ausgewiesen, um dazu beizutragen, seltene Habitate und Arten in ihrem Hoheitsgebiet zu schützen.
http://ec.europa.eu/environment/nature/natura2000/awards/natura-2000-network/index_en.htm

ETwinning: Dies ist eine Online-Community für Schulen in ganz Europa und wird von der Europäischen Union finanziert. Sie bietet Lehrern und Schülern in Europa eine Plattform, um miteinander zu sprechen, zusammenzuarbeiten und Projekte zu entwickeln. Eine eTwinning-Zusammenarbeit fördert das Wissen über die Kulturen der Projektpartner und betont die europäische Dimension der Kulturerbeprojekte im Toolkit.
<https://www.etwinning.net>

Haus der europäischen Geschichte: Es wurde 2017 in Brüssel eröffnet und ist ein Museum, das dem Verständnis der gemeinsamen Vergangenheit und der vielfältigen Erfahrungen der Völker Europas gewidmet ist. Es ist ein Ort, an dem Menschen verschiedene Sichtweisen und Gemeinsamkeiten in der europäischen Geschichte entdecken können. Das Lernangebot des Museums vertritt einen transeuropäischen Standpunkt, der das historische Gedächtnis, die unterschiedlichen und gemeinsamen Standpunkte der Völker Europas und ihre Auswirkungen auf die Gegenwart betrachtet.
<https://historia-europa.ep.eu/de>
<https://publications.europa.eu/de/publication-detail/-/publication/22af24d7-0d39-11e7-8a35-01aa75ed71a1>

Die EU für Lehrer/innen: Enthält eine Vielzahl an Unterrichtsmaterial für alle Altersgruppen. Egal, ob Sie Ihren Schülern beibringen möchten, was die EU tut, wo ihre Anfänge liegen und wie sie funktioniert, oder ob Sie die Politik der EU ausführlicher besprechen wollen, hier können Sie sich inspirieren lassen.
https://europa.eu/teachers-corner/home_de

Europäische Union: offizielle Website der EU.
https://europa.eu/european-union/index_de





LEKTION 1: Kulturerbedetektive

ÜBERBLICK


Die Schüler spielen zu zweit ein kurzes Onlinespiel, in dem sie auf einer Europakarte Beispiele für das Kulturerbe entdecken und identifizieren. Dies hilft ihnen, zu verstehen, welche verschiedenen Arten des Kulturerbes es gibt und dass wir alle ein Gemeinsames haben.

Altersgruppe	10–15
Dauer	50 Minuten
Fächerverbindungen	Informatik, Sprachen, Geschichte, Erdkunde, Europastudien
Materialien/Ressourcen für Lehrer	digitaler Projektor, Tafel
Materialien/Ressourcen für Schüler	Computer, Stift, Papier, Arbeitsblatt für Kulturerbedetektive

Ziele	Lernergebnisse
<ul style="list-style-type: none"> > Schüler auf unterhaltsame und spielerische Art und Weise für das Thema Kulturerbe begeistern. > Schülern helfen, das Konzept des Kulturerbes und seinen Wert für unser Leben zu verstehen. > Die kulturellen Ähnlichkeiten zwischen den Menschen in den verschiedenen Ländern Europas und Elemente ihres gemeinsamen Kulturerbes erkunden. > Bei der Erkundung des vielfältigen Kulturerbes in Europa ein Gefühl der Zugehörigkeit zu Europa und der Zusammengehörigkeit fördern. 	<ul style="list-style-type: none"> > Europäische Länder und Beispiele für das Kulturerbe identifizieren. > Das Kulturerbe und seine unterschiedlichen Arten verstehen.

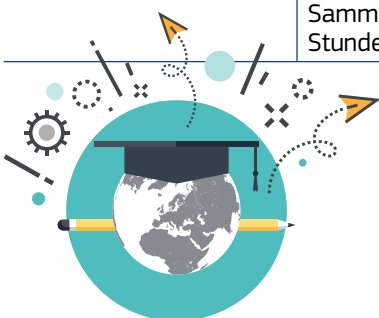


LEKTIONSAKTIVITÄTEN

Aktivitäten	Beschreibung	
Anfangsaktivität	Stellen Sie das Thema und das Onlinespiel „Kulturerbedetektive“ vor. Ermutigen Sie die Schüler, eine Suchmaschine oder gegebenenfalls andere Onlineressourcen, wie Nachschlagewerke, einen Atlas oder Lehrbücher, zu verwenden. Unten finden Sie eine Anleitung für das Onlinespiel, dieses Toolkit enthält weitere Informationen.	15 Min. (der Zeitaufwand kann variieren; bitte beachten Sie die Hinweise unten)
Zusatzmaterial für Schüler, die schnell fertig sind	Bitten Sie sie, für jedes Land, das im Spiel vorkommt, und für ihr eigenes Land ein Kulturerbe zu benennen, z. B. Frankreich/Eiffelturm.	



Aktivitäten	Beschreibung	
Hauptaktivität	<p>Teil 1</p> <p>Geben Sie den Schülern das Arbeitsblatt für Kulturerbedetektive, das Aktivitäten zu einigen der Fragen des Spiels enthält. Dies soll den Schülern helfen, das Konzept des Kulturerbes zu verstehen.</p> <p>Gehen Sie das Arbeitsblatt und die Schritte unten mit Ihren Schülern durch, um Ihnen zu helfen, das Konzept zu verstehen.</p> <p>Frage 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Ermutigen Sie die Schüler, die früheren europäischen Zivilisationen zu nennen, die ihnen zu Frage 1 des Onlinespiels eingefallen sind. Die griechisch-römische, jüdisch-christliche, keltische und die Zivilisation der Wikinger haben alle zum gemeinsamen Kulturerbe in Europa beigetragen. b. Bitten Sie die Schüler, Beispiele dafür zu nennen, wie eine antike Zivilisation ihre eigene Stadt oder ihr eigenes Dorf kulturell beeinflusst hat. c. Bitten Sie die Schüler, verschiedene kulturelle Elemente dieser Zivilisationen zu nennen und ihre Verbindungen zur Gegenwart zu beschreiben. Zum Beispiel Archäologie, Kunst, Literatur, Sprache, Politik, Religion, Feiertage und Lebensstil. <p>Frage 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Die letzten vier Fragen des Spiels befassen sich mit vier verschiedenen Arten des „Kulturerbes“, um den Schülern zu helfen, den Begriff zu verstehen. Machen Sie ein Brainstorming und schreiben Sie die Vorschläge der Schüler auf eine Tafel, was diese verschiedenen Arten des Kulturerbes bedeuten könnten. <p>Frage 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Erklären Sie, dass es sich beim Kulturerbe um eine Mischung aus verschiedenen Formen handeln kann, und fragen Sie nach eigenen Beispielen oder Beispielen aus dem Spiel. b. Bitten Sie sie um Beispiele aus ihren Arbeitsblättern zu ihrer Definition von „Kulturerbe“. c. Nachdem Sie sich vergewissert haben, dass die Schüler das Thema verstehen, bitten Sie die Schüler mit Blick auf die Brainstorming-Vorschläge auf der Tafel, ihre eigene Definition für Kulturerbe in ihre Hefte zu schreiben. 	<p>30 Min.</p>
	<p>Teil 2</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Bitten Sie die Schüler, eine Seite in ihrem Heft in zwei Spalten zu unterteilen. In der linken Spalte sollen sie drei einzelne Kulturerbe-Beispiele aus ihrer eigenen Stadt oder ihrem Dorf aufschreiben, mit denen sie sich verbunden fühlen. In der rechten Spalte sollen sie erklären, warum diese Beispiele für sie wichtig sind. b. Fragen Sie, wer freiwillig einen Punkt von seiner Liste vorlesen möchte. c. Sprechen Sie mit der Klasse über die Ähnlichkeiten und Unterschiede in ihren Kulturerbelisten und berücksichtigen Sie auch, was sie den Schülern über die eigene Identität und das Gefühl für das eigene Kulturerbe sagen. d. Sprechen Sie darüber, wie wir zu unserem Kulturerbe kommen. Wie wird es bewahrt? Welche Rolle werden die Schüler dabei spielen, ihr Kulturerbe für zukünftige Generationen zu schützen? 	
Abschluss	<p>Um den Schülern dabei zu helfen, herauszufinden, was sie im Unterricht gelernt haben, bitten Sie sie, eine Runde eines 3-2-1-Spiels zu spielen.</p> <p>Teilen Sie die Klasse in drei Gruppen auf und bitten Sie sie, zu zweit auf ihren Plätzen zu bleiben.</p> <p>Bitten Sie Gruppe 3, sich mit ihren Partnern zu überlegen, welche drei Dinge sie heute gelernt haben.</p> <p>Bitten Sie Gruppe 2, sich zwei Dinge zu überlegen, zu denen sie eine Frage haben.</p> <p>Bitten Sie Gruppe 1, sich eine Sache zu überlegen, die der Lehrer ihrer Meinung nach wissen sollte.</p> <p>Sammeln Sie die Antworten ein und sagen Sie den Schülern, dass sie sich in der nächsten Stunde noch weiter mit dem gemeinsamen Kulturerbe Europas befassen werden.</p>	<p>5 Min.</p>





FÜR LEHRER: Anmerkungen zum Onlinespiel Kulturerbedetektive

Das Spiel hat zwei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade:

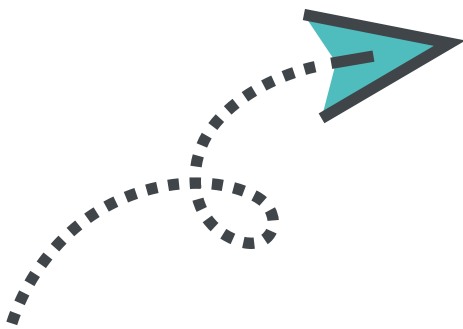
1. geeignet für Schüler von zehn bis zwölf Jahren
2. geeignet für Schüler von 13 bis 15 Jahren

URL: https://europa.eu/kids-corner/index_de.htm

Wenn Sie oder Ihre Klasse das Spiel länger als 15 Minuten spielen möchten, können Sie das gerne tun und die Lektion auf zwei Schulstunden aufteilen.

Das Spiel sollte zu zweit gespielt werden, sodass die Schüler, wenn sie sich beim Spielen ein Laptop oder Tablet teilen, ihre digitale Kompetenz stärken. Wenn Sie es jedoch vorziehen, das Spiel mit Ihren Schülern mithilfe des digitalen Projektors und der Leinwand gemeinsam als Klasse zu spielen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Teilen Sie die Klasse in kleine Gruppen von drei bis vier Schülern auf.
2. Schalten Sie während des Spiels zwischen dem Onlinebildschirm des Spiels und Ihrer bevorzugten Suchmaschine hin und her.
3. Bitten Sie die Schüler, ihre Antworten zu jeder Frage in ihre Hefte zu schreiben.
4. Bitten Sie jedes Team, ein Mitglied als Zeitnehmer auszuwählen.
5. Jedes Team schreibt seine Antworten auf die einzelnen Frage und wie lange es jeweils gebraucht hat, um die Antwort zu finden, in ihre Hefte. Der Zeitnehmer zeigt Ihnen dann die Antworten und Sie bestätigen, ob sie richtig sind oder nicht.
6. Wenn ein Team eine Frage nicht beantworten kann, hebt ein Teammitglied die Hand und sagt Ihnen, dass sie „eine Suche brauchen“. Wechseln Sie zum Suchbildschirm und fragen Sie das Team, nach welchem Schlagwort Sie suchen sollen. Der Zeitnehmer eines Teams hält die Zeit erst an, wenn das Team die richtige Antwort gefunden hat (d. h., ein Land auf der Europakarte).
7. Klicken Sie auf der Karte des Spielbildschirms erst dann auf das richtige Land, wenn alle Teams die richtige Antwort gefunden haben.
8. Am Ende der letzten Frage zählen die Zeitnehmer die Zeiten ihres Teams zusammen. Das Team, das alle richtigen europäischen Länder auf der Karte am schnellsten findet, gewinnt das Spiel.





KULTURERBEDETEKTIVE: Arbeitsblatt



Frage 1

Fragen 1 bis 3 des Onlinespiels zeigen uns, dass Europa dank vieler verschiedener Zivilisationen auf ein vielfältiges gemeinsames Kulturerbe stolz sein kann. Wie viele frühere Zivilisationen, die Europas Kulturerbe geprägt haben, kennst du?

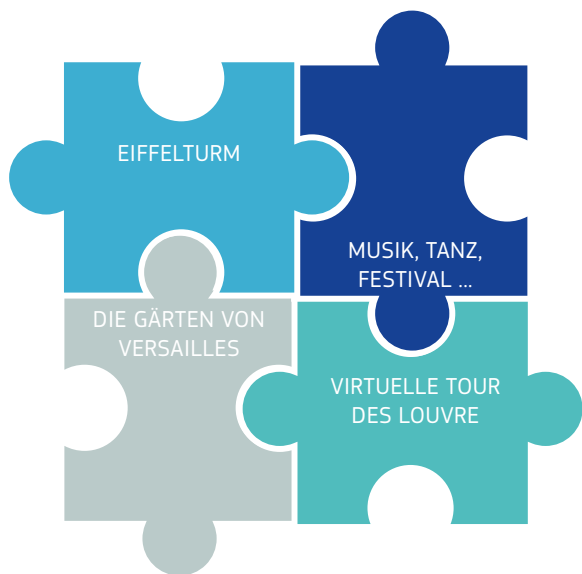
Frage 2

Die Fragen 4 bis 7 des Spiels befassen sich mit vier unterschiedlichen Formen oder Elementen des Kulturerbes. Zum Beispiel: mit materiellen Dingen wie einem Denkmal; immateriellen Dingen wie Musik; Landschaften, die erhalten wurden; Kunstwerken, die in digitaler Form bewahrt werden. Kulturerbe kann auch eine Mischung dieser Formen sein – das Wichtigste ist, dass die Menschen es für zukünftige Generationen erhalten wollen. Was bedeutet Kulturerbe für dich? Überlege gemeinsam mit deinem Nachbarn und schreibt eure Vorschläge auf:



Frage 3

Definiere gemeinsam mit deinen Partnern, was ihr unter dem Begriff „Kulturerbe“ versteht. Benutzt dazu dieses Puzzle. Wie du weißt, gibt es viele verschiedene Formen des Kulturerbes. Überlegt euch einige Beispiele und fasst sie, wie in dem Beispiel unten, in Gruppen zusammen.







LEKTION 2: Europa – in Vielfalt geeint

ÜBERBLICK


In dieser Lektion lernen die Schüler die europäische Dimension ihres Kulturerbes kennen. Sie erfahren, wie es ist, Kuratoren einer neuen Dauerausstellung zur Kultur, Geschichte und den gemeinsamen Werten der EU im Haus der europäischen Geschichte zu sein, einem neuen Museum in Brüssel, das der gemeinsamen Vergangenheit und den unterschiedlichen Erfahrungen der Europäer gewidmet ist. Das Zielpublikum der Ausstellung sind junge Menschen. Sie erfahren, dass das gemeinsame Kulturerbe der EU-Länder aufgrund unserer gemeinsamen Geschichte, Kultur und Werte über ihre Landesgrenzen hinausgeht. Dann wählen sie ein Kulturerbeprojekt aus, das sich genauer mit den vielen gemeinsamen Traditionen, Bräuchen, Fertigkeiten und Werten des vielfältigen Kulturerbes aus ganz Europa befasst und diese feiert.

Altersgruppe	10 - 15
Dauer	50 Minuten
Fächerverbindungen	Sprachen, Projektarbeit, fächerübergreifende Themen und Recherche
Materialien/Ressourcen für Lehrer	Tafel, eine Kopie des Arbeitsblatts für Kuratoren für jede Gruppe und die Liste mit den Projektvorschlägen
Materialien/Ressourcen für Schüler	Papier und Stifte



Ziel der Lektion:	Lernergebnisse – nach der Lektion können die Schüler:
<ul style="list-style-type: none"> > Die Konzepte aus Lektion 1 spielerisch nochmals durchzugehen, um sicherzustellen, dass die Schüler das Konzept des Kulturerbes in allen seinen Formen verstehen. > Den Schülern zu helfen, sich unserem Kulturerbe verbunden zu fühlen und zu verstehen, wie wichtig es ist, es zu feiern und zu bewahren. > Die Schüler in die Erkundung der europäischen Dimension ihres Kulturerbes einzubinden. 	<ul style="list-style-type: none"> > Anerkennen, dass ihr Kulturerbe es wert ist, gefeiert, geschützt und bewahrt zu werden. > Meinungen zu der Idee eines gemeinsamen europäischen Kulturerbes entwickeln. > Über das vielfältige Kulturerbe Europas recherchieren, es erkunden und feiern und verstehen, dass sie gemeinsam dafür verantwortlich sind, es zu bewahren.

LEKTIONSAKTIVITÄTEN

Aktivitäten		
Anfangsaktivität	<p>Fassen Sie am Anfang der Lektion die 3-2-1-Aktivität aus Lektion 1 nochmals zusammen.</p> <p>Nennen Sie die drei Dinge, die Gruppe 3 am Vortag gelernt hat, und bitten Sie die Klasse um ihre Antworten. Anschließend stellen Sie der Klasse die zwei Fragen von Gruppe 2. Nachdem die Schüler Antworten vorgeschlagen und Sie die Antworten gesammelt haben, wiederholen Sie die eine Sache, von der Gruppe 1 wollte, dass die Klasse sie weiß. Die Klasse diskutiert darüber und fügt ihre eigenen Vorschläge hinzu.</p>	10 Min.



Lektionsaktivitäten

Hauptaktivität

a. Erklären Sie, dass Europa ein Kontinent mit einer jahrtausendealten Geschichte, einem vielfältigen Kulturerbe und vielen Beispielen für atemberaubende Landschaften ist. Nach dem 2. Weltkrieg entstand in Europa eine neue Bewegung, die Einheit zwischen den Ländern schaffen und einen friedlichen, geeinten und wohlhabenden Kontinent aufbauen wollte. Dadurch wurden letztendlich die Fundamente für die Schaffung der EU vier Jahrzehnte später gelegt. Das *Haus der europäischen Geschichte* in Brüssel, ein neues und für Besucher kostenloses Museum, feiert diesen Pfad der Geschichte Europas und fordert die Besucher auf, sich über seine Zukunft Gedanken zu machen. Fordern Sie die Klasse auf, sich vorzustellen, sie seien eingeladen worden, Kuratoren einer neuen Ausstellung für junge Europäer im 6. Stock des Museums zu werden, um fast sieben Jahrzehnte des Wachstums der EU zu feiern und zu begehen.

25 Min.

b. Die Schüler besprechen das Arbeitsblatt für Kuratoren in kleinen Gruppen und planen, wie sie ihren neuen Ausstellungsbereich aufbauen und ausstatten wollen. Das Ziel ist, einen spannenden und interaktiven Bereich mit praktischen Erfahrungen zu schaffen, der Jugendliche anspricht, sodass sie die neue Ausstellung namens „*Europa – in Vielfalt geeint*“ besuchen wollen.

c. Die Gruppen berichten über ihre Ergebnisse und erklären dabei ihre Beweggründe und den Gedanken hinter ihren Ausstellungsplänen.

d. „In Vielfalt geeint“ bringt zum Ausdruck, dass sich die Europäer in der EU zusammengeschlossen haben, um sich gemeinsam für Frieden und Wohlstand einzusetzen, und dass gleichzeitig die vielen verschiedenen europäischen Kulturen, Traditionen und Sprachen den gesamten Kontinent bereichern.

Diskussion mit der Klasse:

Was bedeutet Europa für euch und euer tägliches Leben?

Was verstehen wir unter „In Vielfalt geeint“?

Wie können wir harmonisch zusammenleben und gleichzeitig unsere unterschiedlichen Kulturen, Traditionen und Sprachen feiern?

Wie können wir heute zu mehr Einheit ermutigen und gleichzeitig die Vielfalt bewahren?

e. Stellen Sie die Projektthemen vor, die Klasse legt dann die Themen, Arbeitsgruppen und die allgemeine Aufgabenteilung fest. Sobald die Arbeitsgruppen festgelegt wurden, hält jede Gruppe eine Besprechung zur Projektplanung ab und ein Schriftführer protokolliert die Entscheidungen und die Schritte, die festgelegt wurden.

10 Min.

Abschluss

Ein oder zwei Schriftführer melden sich freiwillig, um einen kurzen Überblick über die Pläne ihrer Gruppen und die zukünftige Richtung ihrer ausgewählten Projekte zu geben.

5 Min.



Bitte beachten Sie, dass zu Lektion 2 eine Liste mit Projekt-/Aktivitätsvorschlägen gehört. Die Projekte bilden den Mittelpunkt von Lektion 2 und sollten in den nächsten Tagen/Schulstunden ausgeführt werden.

2018 
EUROPÄISCHES
KULTURERBEJAH
#EuropeForCulture



ARBEITSBLATT FÜR KURATOREN

2017 wurde in Brüssel, im Herzen der Europäischen Union, das [Haus der europäischen Geschichte](#) eröffnet, ein wahrhaft europäisches Museum. Es ist der gemeinsamen Vergangenheit und den unterschiedlichen Erfahrungen der Europäer gewidmet und ist ein Ort, der Sie einlädt, unterschiedliche und gemeinsame Standpunkte in der europäischen Geschichte zu entdecken.

Das Haus der europäischen Geschichte nimmt Besucher jeden Alters auf sechs Stockwerken mit auf eine Reise durch die europäische Geschichte und Kultur. Die Dauerausstellung zeigt faszinierende Objekte aus über 300 Museen und Sammlungen aus ganz Europa und dem Rest der Welt.

Ein interaktives Tablet führt den Besucher in allen 24 EU-Amtssprachen durch das Museum. Jedes der sechs Stockwerke befasst sich mit historischen Ereignissen, die Europa geprägt haben – von früheuropäischen Mythen und Entdeckungen bis zu dem Chaos der beiden Weltkriege im 20. Jahrhundert, gefolgt von dem durch die EU gestärkten zunehmenden Gefühl der Einheit und Zusammengehörigkeit.

DIE AUFGABE

Ihre Gruppe wurde gebeten, einen neuen Ausstellungsbereich im 6. Stock des Hauses der europäischen Geschichte zu kuratieren und zu gestalten. Daraus wird eine Dauerausstellung mit dem Titel *Europa – in Vielfalt geeint*. Die Ausstellung, die Sie kuratieren, sollte interaktiv sein, um Jugendliche anzusprechen, und jungen Besuchern die Gelegenheit geben, Europas Vielfalt, gemeinsame Werte und gemeinsames Kulturerbe durch aufregende, praktische Multimedia-Anwendungen zu erleben.


Am Anfang des Ausstellungsbereichs kann der Besucher auf einem interaktiven Grundriss des Stockwerks eine Rundreise durch die EU machen, auf der ihn junge Menschen aus den Ländern begleiten, die er auf der Karte besucht. Sie berichten darüber, wie es sich anfühlt, heute in ihrem Land Europäer zu sein, und was sie ihrer Meinung nach mit anderen jungen Europäern gemeinsam haben.

Und jetzt sind Sie an der Reihe! Sehen Sie sich die unten stehenden kulturellen Elemente der EU an und besprechen Sie, wie Sie und Ihr Team eine beliebige Anzahl davon in den Räumen und Flächen des 6. Stocks einsetzen können. Wählen Sie die kulturellen Elemente aus, die am besten zu Ihrer Gruppe passen.

Sie können auch zu der Ausstellung beitragen! Erzählen Sie uns von einem Gegenstand oder einer Geschichte, der bzw. die mit dem Kulturerbe zusammenhängt, Ihnen persönlich wichtig ist sowie für Ihre Identität als Europäer steht.

Kulturelle Elemente und Symbole der EU	Bedeutung	Erläuterungen und Ideen	Ihre Aufgabe
Motto	Seit dem Jahr 2000 lautet das Motto der EU „In Vielfalt geeint“. Es bringt zum Ausdruck, dass sich die Europäer in der EU zusammengeschlossen haben, um sich gemeinsam für Frieden und Wohlstand einzusetzen, und dass gleichzeitig die vielen verschiedenen europäischen Kulturen, Traditionen und Sprachen den gesamten Kontinent bereichern.	Im Rahmen der Europäischen Tage des Kulturerbes 2018 werden Schüler durch den Wettbewerb der Europäischen Woche der Kulturerbe-Schaffenden (European Heritage Makers Week Competition) ermutigt, die europäische Dimension ihres lokalen Kulturerbes zu entdecken. Entdecken Sie, welche Objekte Ihrer Geschichte Leben einhauchen können!	Uns gefallen ganz unterschiedliche Dinge, und auch Europa bedeutet für jeden von uns etwas anderes. Gibt es in Ihrer Umgebung etwas, das als Kulturerbe gilt und das Sie der Ausstellung hinzufügen möchten? Dabei kann es sich um einen Gegenstand handeln, den Sie von Ihren Großeltern erhalten haben, ein Bild einer Kulturerbestätte oder etwas von Ihren Vorfahren, eine Zeichnung oder eine Geschichte. Oder auch um eine Geschichte über Ihre Familie oder Ihren Namen?



Europatag	<p>Am Europatag, dem 9. Mai, feiern wir den Frieden und die Einheit in Europa. An diesem Tag im Jahr 1950 legten die Gründerväter der EU, Jean Monnet und Robert Schuman, den „Schumanplan“ vor. Der Tag gilt heute als Geburtsstunde der EU.</p> <p>Es ist kein Zufall, dass das Haus der europäischen Geschichte genau diesen Tag gewählt hat, um seine Türen für die Besucher zu öffnen.</p>	<p>Wie haben Sie den Europatag gefeiert und wie würden Sie ihn in den nächsten Jahren gern feiern?</p>	<p>Stellen Sie sich vor, Sie müssten ein Programm für die Feierlichkeiten zum 9. Mai in Ihrer Schule ausarbeiten. Wie würden diese Feierlichkeiten aussehen? Welche Gegenstände und Geschichten, die Sie mitgebracht haben, könnten dabei eine Rolle spielen?</p>
Flagge	<p>Die Europaflagge steht sowohl für die EU als auch im weiteren Sinne für die Identität und Einheit Europas. Sie zeigt einen Kreis aus 12 goldenen Sternen auf blauem Grund. Sie stehen für die Ideale der Einheit, Solidarität und Harmonie zwischen den Völkern Europas. Die Anzahl der Sterne hat nichts mit der Anzahl der Mitgliedstaaten zu tun, doch der Kreis ist ein Symbol der Einheit.</p>	<p>Jede Flagge hat eine eigene Bedeutung. Ist Ihnen schon einmal aufgefallen, dass Rot in den meisten Flaggen der EU vorkommt? Wissen Sie auch, warum? Und warum ist die EU-Flagge blau?</p>	<p>Versuchen Sie, Ähnlichkeiten zwischen den Flaggen der EU-Mitgliedstaaten zu finden, und erklären Sie, was diese ähnlichen Elemente bedeuten.</p>
Hymne	<p>Die Melodie der Hymne der EU stammt aus Ludwig van Beethovens Neunter Symphonie. Mit ihr vertonte er 1823 Friedrich von Schillers 1785 verfasste <i>Ode an die Freunde</i>. In der universellen Sprache der Musik drückt diese Hymne die europäischen Ideale der Freiheit, des Friedens und der Solidarität aus. Die Hymne wird bei offiziellen Zeremonien gespielt, an denen die EU beteiligt ist, und bei verschiedensten Veranstaltungen mit einem europäischen Charakter. Die Europäische Hymne feiert die Werte, welche die EU-Länder teilen, soll aber die Nationalhymnen der einzelnen EU-Länder nicht ersetzen.</p>	<p>Nehmen Sie am Wettbewerb #Ode2Joy teil! Der Wettbewerb lädt alle Bürger Europas und aus dem Rest der Welt ein, sich von Ludwig van Beethovens <i>Ode an die Freunde</i>, der Europäischen Hymne, inspirieren zu lassen.</p>	<p>Sie können gern die Originalmusik spielen oder eine eigene Version kreieren und sie an einer Kulturerbestätte spielen, die Ihnen wichtig ist: in einer kleinen Kapelle, einem berühmten historischen Theater, einem Garten in Ihrem Dorf oder einem Museum in Ihrer Stadt. Besprechen Sie mit Ihrem Team, wo Sie „<i>Ode an die Freude</i>“ aufführen möchten.</p>
Reisepass	<p>Der europäische Reisepass wurde 1985 eingeführt. Er steht für den freien Personenverkehr in der EU und soll den Bürgern das Gefühl geben, wirklich Bürger der EU zu sein.</p>		<p>Sehen Sie sich den Reisepass, der in Ihrem Land ausgestellt wird, genau an und überlegen Sie sich, welche Ähnlichkeiten er mit den Pässen von Schülern in den anderen EU-Ländern hat. Wo kann Ihr Reisepass Sie wohl hinführen und was würden Sie sich ansehen, wenn Sie ein anderes Land besuchen würden?</p>
Währung	<p>Am 1. Januar 1999 wurde der Euro (€) auf den Finanzmärkten der Welt eingeführt. Er ist in 19 von 28 Ländern die Landeswährung. Gemeinsam werden sie als Euro-Raum bezeichnet.</p>	<p>Eine Seite der Euromünze sieht bei allen Münzen des gleichen Werts gleich aus, die andere Seite zeigt ein nationales Symbol und betont so die Vielfalt der Menschen, Kulturen und Traditionen des europäischen Kontinents und steht für das gemeinsame Kulturerbe dieser Menschen und ihrer Länder.</p>	<p>Nehmen Sie einige Münzen aus Ihrem eigenen Geldbeutel, falls Sie in einem Land leben, das den Euro benutzt, bzw. fragen Sie Ihre Verwandten, die Länder des Euro-Raums besucht haben, nach Münzen mit verschiedenen nationalen Symbolen. Sehen Sie sich die Münzen genau an und reden Sie darüber, was auf ihnen dargestellt ist.</p>
Quellen	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div> <p>https://europa.eu/european-union/about-eu_de</p> <p>https://historia-europa.ep.eu/de</p> <p>https://www.europeana.eu/portal/de</p> <p>http://www.youdiscover.eu</p> <p>http://www.europeanheritagedays.com/European-Heritage-Makers-Week</p> <p>http://www.europeanostra.org/ode-joy-challenge</p> <p>https://www.europeana.eu/portal/en/collections/world-war-1</p> <p>https://www.europeana.eu/portal/en/collections/fashion</p> <p>https://www.europeana.eu/portal/en/collections/migration</p> </div> </div>		



LEKTION 2: Projektvorschläge

Wir haben eine Reihe von Projektvorschlägen zusammengestellt, die Lehrer im Rahmen der zweiten Lektion verwenden können. Bei diesen Projekten handelt es sich um Vorschläge für auf aktives Lernen ausgerichtete Gruppenarbeit. Sie sollen abrunden, was die Schüler in der ersten Lektion über das Kulturerbe gelernt haben. Im Zentrum der Lernaktivität für die Schüler steht in diesem Toolkit die Recherche und Präsentation eines Kulturerbeprojekts.

Das gemeinschaftliche Lernen in Arbeitsgruppen hilft den Schülern, ihr Kulturerbe miteinander zu teilen, und ermutigt so zu Inklusion und gegenseitigem Verständnis. Wann immer möglich sollten sich die Projekte mit gemeinsamen Elementen von Europas Kulturerbe befassen, um das Bewusstsein der Schüler dafür zu stärken, dass sie Europäer sind, und um ein vergleichendes Erkunden des Kulturerbes zu fördern.

Die Lehrer werden dazu ermutigt, einen fächerübergreifenden Ansatz zu wählen und auch auf die Arbeit anderer Fächer zurückzugreifen, zum Beispiel auf Kunst, Sport, Informatik, Geschichte, Sprache und Sozialkunde.

Alle Projekte fördern:

- > eine Mischung verschiedener Rechartechniken (mündliche und/oder Sekundärrecherche)
- > die Präsentation der Arbeit (vor einem Livepublikum und/oder digital vor einem breiteren Publikum)
- > die Partizipation an einer kulturellen Aktivität



Lehrer und Schüler sollten sich entscheiden, welches Projekt sie im Rahmen der zweiten Lektion ausführen möchten. Die Schüler können sich, nachdem sie ihr Thema ausgewählt haben, einigen, wie sie ihre Arbeit vorstellen möchten. Der Lehrerleitfaden enthält mehr Informationen darüber, wie die Schüler ihre Arbeit vorstellen können.

Darüber hinaus enthält das Toolkit eine Vorlage für eine Urkunde für die Teilnahme an einem Projekt zu Europas Kulturerbe, welche die Schule verleihen kann.

DIE AUFGABE

- | | |
|--------------------------------|---|
| 1 Das sind wir | 9 DiscoverEU: Was ich in Europa unbedingt noch sehen muss |
| 2 Neue Künstler | 10 Industrielles Erbe |
| 3 Zeitkapseln | 11 Darf ich bitten? |
| 4 Von der Tradition inspiriert | 12 Kulturerbe-Radtour |
| 5 Ein Denkmal adoptieren | 13 Abseits ausgetretener Pfade |
| 6 Feiern | 14 Städtepartnerschaft |
| 7 Europas Kulturrouten | 15 Junge Menschen und das Kulturerbe |
| 8 Gemeinsames Erbe | 16 Europäisches Kulturerbe-Siegel |



2018 
 EUROPÄISCHES
 KULTURERBEJAHR
 #EuropeForCulture

1

Projektvorschläge

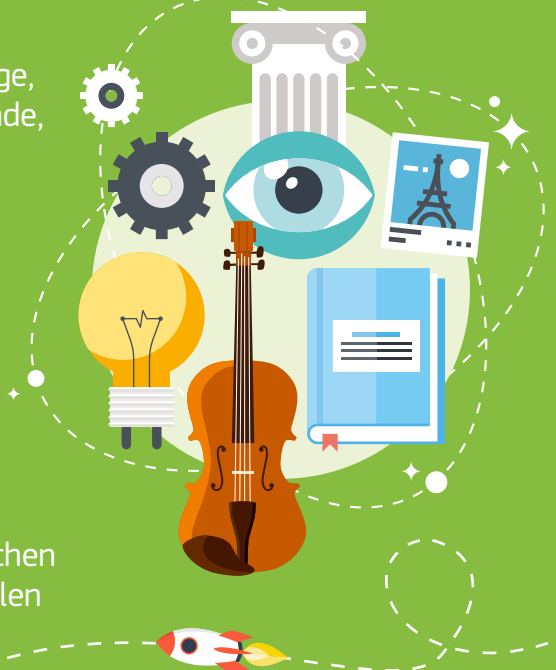
Das sind wir

Unsere Kultur prägt uns: unser Essen, unsere Bräuche, die Feiertage, die wir begehen, die Sprache, die wir sprechen, und die Gegenstände, die wir täglich benutzen.

Die Schüler wählen in kleinen Arbeitsgruppen einen kulturellen Gegenstand oder einen Brauch aus, der nach ihrer Meinung für ihr Kulturerbe steht.

Jede Gruppe recherchiert über ihren Gegenstand/Brauch, findet heraus, wo er herkommt und welche verschiedenen Traditionen mit seiner Nutzung oder dem Brauch verbunden sind.

Die Schüler recherchieren zudem, ob er auch in anderen europäischen Ländern benutzt bzw. praktiziert wird, und vergleichen die kulturellen Ähnlichkeiten.



Wo? Drinnen oder im Freien

Materialien: Stift und Papier, Computer (optional), Atlas und andere relevante Bücher

2018
EUROPÄISCHES
KULTURERBEJAH
#EuropeForCulture

2

Projektvorschläge

Neue Künstler

Die Schüler versuchen, lokale Künstler und Künstlerinnen zu finden, welche die europäischen Kunstrichtungen im Wandel der Zeiten beeinflusst haben.

Anschließend organisiert die Klasse praktische Mini-Kunstworkshops in der Aula, an der die anderen Klassen teilnehmen können.

An jedem „Arbeitsplatz“ des Workshops haben die Besucher die Chance, unterschiedliche Kunstrichtungen kennenzulernen, zum Beispiel den Impressionismus, die Renaissance, den Kubismus und den Pointillismus, um nur einige zu nennen.



Wo? Drinnen

Materialien: Stift und Papier, Computer mit Internetzugang, Bücher über europäische Kunst und Mode (falls vorhanden), Drucker (um, falls notwendig, Kunstwerke zu kopieren), Sammelalben, Kunst- und Bastelmaterial, Stühle und Tische für die Arbeitsplätze.

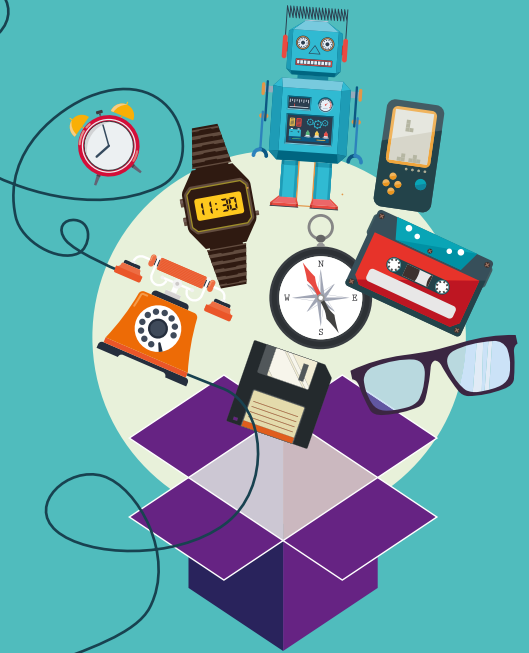
2018
EUROPÄISCHES
KULTURERBEJAH
#EuropeForCulture

3

Projektvorschläge

Zeitkapseln

Die Schüler wählen zehn Gegenstände aus, die ihren Alltag, ihre Hobbys, Interessen und Kultur repräsentieren und die sie in eine echte oder virtuelle Zeitkapsel packen. Sie finden dann heraus, wie der Alltag junger Leute ihres Alters in ihrer Gegend vor 500 oder 1 000 Jahren ausgesehen hat, und stellen sich vor, was diese Jugendlichen wohl in ihre Zeitkapseln gepackt hätten. Sie können ihr Zeitkapselprojekt auch mit einer eTwinning-Schule in einem anderen Land teilen. Eine eTwinning-Zusammenarbeit ermutigt die Projektpartner, ein gemeinsames Wissen über die Kultur zu entwickeln, und betont die europäische Dimension des Kulturerbeprojekts.



Wo? Drinnen

Materialien: Computer mit Internetzugang (für virtuelle Zeitkapseln), Stifte (Farbstifte / schwarze Stifte), Bunt- oder Bleistifte, Papier, einen Schuhkarton oder eine Keksdose aus Metall, Kunst- und Bastelmaterial, die von den Schülern ausgesuchten Gegenstände, und ein Drucker (falls er für Beispiele der Objekte gebraucht wird)



4

Projektvorschläge

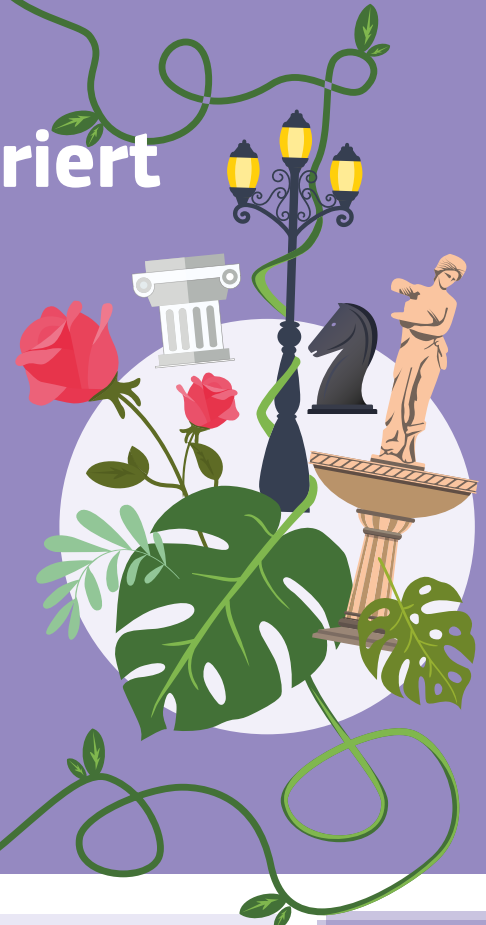
Von der Tradition inspiriert

Die Schüler helfen, eine Erkundungstour durch einen naturnahen Raum in ihrem Ort oder im Umkreis zu organisieren.

Dies könnte der botanische Garten sein, ein Biobauernhof, der mit traditionellen landwirtschaftlichen Praktiken arbeitet, ein Nationalpark oder ein geschütztes Habitat, um das sich die Einwohner und Fachkräfte gemeinsam kümmern.

Vor der Tour erstellen die Schüler eine Liste mit Informationen, die sie sammeln müssen.

Außerdem fotografieren sie während der Tour Beispiele für Baudenkmäler, Handwerkskünste und Fertigkeiten, das Naturerbe und Traditionen, und lassen sie in eigene Kunstwerke einfließen, zu denen die Tour sie inspiriert.



Wo? im Freien

Materialien: Kamera/Handy, Klemmbrett, Stift und Papier, Künstler- und Bastelmaterial (Farben, Farbstifte, Pastellstifte, Scheren, Klebstoff etc.)



5

Projektvorschläge

Ein Denkmal adoptieren

Dem Leben vieler bemerkenswerter Menschen wird mit Statuen oder Denkmälern gedacht, die ihre Arbeit und Leistungen für zukünftige Generationen bewahren. Auch historischen Ereignissen und Orten kann mit Denkmälern oder Liedern und Geschichten gedacht werden. Jede Schülergruppe wählt ein lokales Denkmal aus (eine Statue, eine Gedenktafel, ein Gebäude, einen Ort, eine Straße, einen Park, ein Lied oder eine Geschichte) und erweckt es zum Leben. Nachdem die Gruppen die Denkmäler besucht haben, „verwandeln“ sie sich in eine Person, die mit dem Denkmal verbunden ist. Sie schreiben für diese Person ein Drehbuch und fertigen eine Aufzeichnung an, als ob die Person noch am Leben sei und ihre eigene Geschichte erzähle. Die Klasse gestaltet eine „Denkmalkarte“ als Webseite und verlinkt damit alle Aufzeichnungen zu dem Denkmal als Erbe für zukünftige Generationen.



Wo? Drinnen und im Freien

Materialien: Kamera/Handy, Aufnahmegerät (kann auch ein Handy sein), Stift und Papier, ein Computer mit Internetzugang und Kopfhörer.

2018
EUROPÄISCHES
KULTURERBEJAH
#EuropeForCulture

6

Projektvorschläge

Feiern

Mit Festen, Paraden und Prozessionen feiern und bejahen Menschen ihre Kultur. Die Länder Europas feiern große Ereignisse wie Silvester, Weihnachten und Ostern, aber was ist mit den einzigartigen Festen und kulturellen Feiertagen der einzelnen Länder?

Die Schüler recherchieren in kleinen Gruppen über ein besonderes kulturelles Fest in verschiedenen europäischen Ländern. Sie finden heraus, wo die Ursprünge der einzelnen Feste liegen, erkunden deren Kulturerbe und halten fest, wie sie heute gefeiert werden. Am Europatag könnte die Klasse eine Europamesse abhalten, zu der jede Arbeitsgruppe einen Stand für ein Land aufbaut, an dem sie ihr Projekt ausstellt. Vielleicht können sie auch Kostproben der Landesküche anbieten.



Wo? Drinnen

Materialien: Computer mit Internetzugang, Stifte, Papier, Karton, Künstler- und Bastelmaterial, Bücher über europäische Feste und Feiertage

2018
EUROPÄISCHES
KULTURERBEJAH
#EuropeForCulture

7

Projektvorschläge

Europas Kulturrouten

Jede kleine Gruppe sucht sich eine der über 30 Kulturrouten Europas aus, die sie im Bereich Kulturrouten der Website des Europarats finden. Die Schüler haben die Aufgabe, eine Präsentation für jüngere Mitschüler zusammenzustellen, die erzählt, warum ihre Route für das Kulturerbe wichtig ist. Dabei kommen etwa die mittelalterlichen Pilgerwege in Frage, die sich über den ganzen Kontinent erstrecken und von denen die Gruppen sich eine lokale Strecke sowie andere Abschnitte in Europa ansehen könnten. Sie können die verschiedenen Aspekte des Kulturerbes auf der Strecke beschreiben, darunter Gebäude und Naturlandschaften, Bräuche und Traditionen oder auch die Küche. Viele dieser Strecken sind heute sogar noch beliebter als früher. Warum ist das wohl so? Haben sich die Bräuche geändert? Sind neue Traditionen entstanden? Sie nehmen die Informationen dann als Ausgangspunkt für ihre eigene Website oder digitale Präsentation. Dort sollten sie in einfachen Worten die Geschichte und das Kulturerbe Europas auf der ausgewählten Route erklären und die Bräuche in Kultur und Kunst, den Kulturtourismus und die nachhaltige kulturelle Entwicklung vorstellen. Das Projekt sollte einem jüngeren Publikum zeigen, wie das Kulturerbe der verschiedenen Länder und Kulturen Europas zu unserem gemeinsamen und lebendigen Kulturerbe beiträgt.



Wo? Drinnen und im Freien

Materialien: Kamera/Handy, Bücher zu Pilgerwegen, Computer mit Internetzugang und Drucker

2018
EUROPÄISCHES
KULTURERBEJAHR
#EuropeForCulture

8

Projektvorschläge

Gemeinsames Erbe

Der Teppich von Bayeux – 70 Meter lang und 0,5 Meter hoch – ist ein wundervolles Kunstwerk und Beweis für die Handwerkskunst des 11. Jahrhunderts. Er zeigt 50 Szenen mit Überschriften in Latein, die mit farbigen Fäden auf Leinen gestickt wurden, und erzählt die Geschichte der französisch-normannischen Invasion Englands. In kleinen Gruppen stellen die Schüler dar, inwiefern wir die Kultur und das Erbe der Wikinger noch heute in ganz Nordeuropa finden. Das Medium wählen die Schüler selbst (Farbe und Leinwand oder digitale Tinte und Bildschirm). Alternativ könnten die Schüler einfangen, wie das Alte Rom den Großteil Europas kulturell prägt, indem sie sich den römischen Einfluss auf Kunst, Literatur, Architektur, Politik, Straßenbau, Sprache und Geschichte ansehen.



Wo? Drinnen

Materialien: Leinwand und Farben, ein Computer mit Internetzugang, Bücher über die Normannen und Wikinger bzw. Römer, Bücher über den Teppich von Bayeux

2018
EUROPÄISCHES
KULTURERBEJAHR
#EuropeForCulture

9

Projektvorschläge

DiscoverEU: Was ich in Europa unbedingt noch sehen muss

Die Schüler planen für den Sommer, in dem sie 18 werden, ein DiscoverEU-Abenteuer. In Gruppen von drei oder vier Schülern planen sie mit der [DiscoverEU-Website](#) unterschiedliche Zugstrecken. Dazu können sie eine Liste mit den fünf wichtigsten Orten erstellen, die sie besuchen wollen. Was werden sie dort unternehmen? Was werden sie dort sehen? Warum sind sie vom Kulturerbe dieser Orte fasziniert? Warum haben sich diese Orte einen Platz auf der Liste verdient? Jeder Schüler könnte vor seinem Publikum mündlich einen Diavortrag halten (ohne schriftliche Notizen). Eine andere Option wäre eine digitale Präsentation in Form eines Reiseführers, wobei ihre Mitschüler dann über die beste Strecke abstimmen können.



Wo? Drinnen

Materialien: Zugriff auf Computer mit Internet, ein Projektor oder interaktives Whiteboard, Reiseführer

2018
EUROPÄISCHES
KULTURERBEJAH
#EuropeForCulture

10

Projektvorschläge

Industrielles Erbe

Die Schüler recherchieren über eine traditionelle lokale Industrie aus dem Industriezeitalter (z. B. Mühlen, Bergbau, Töpferhandwerk, Weberei, Schiffsbau oder Stahlverhüttung) und sehen sich die dazugehörigen Gebäude, Werkzeuge und Maschinen an.

Sie vergleichen diese mit den gleichen Industrien aus anderen europäischen Ländern.

Wie hat die Industrie die Kultur der Menschen, die in ihr gearbeitet haben, geprägt?

Hat sie auch die Landschaft geprägt oder die Umwelt verändert?

Welches mit der Industrie verbundene Erbe, welche Traditionen, Bräuche und Artefakte werden heute noch geschätzt und stolz von einer Generation an die nächste weitergegeben?



Wo? Drinnen (und im Freien, wenn sich in der Nähe Fabriken etc. aus dieser Zeit befinden)

Materialien: Bücher über das Industriezeitalter/Industrie in Europa, Zugriff auf Computer mit Internetzugang und eine Kamera/ein Handy (falls die Aufgabe im Freien durchgeführt wird)

2018
EUROPÄISCHES
KULTURERBEJAH
#EuropeForCulture

11

Projektvorschläge

Darf ich bitten?

Die Schüler veranstalten in der Aula für ihre Mitschüler einen Nachmittag mit Musik, Tanz und Spaß.

Sie führen einen traditionellen Volkstanz auf und ermutigen die jüngeren Schüler, mitzumachen und ihn auch zu lernen.

Sie führen auch einen Volkstanz aus einem anderen europäischen Land auf und fordern dann ihre Gäste auf, mitzutanzten.



Wo? Drinnen

Materialien: Kostüme, Musik (Playlist) und Abspielgerät (Handy/iPod/CD-Player) mit Lautsprecher, Computer mit Internetzugang zur Recherche und vielleicht einige Bücher über traditionelle europäische Tänze

2018
EUROPÄISCHES
KULTURERBEJAHR
#EuropeForCulture

12

Projektvorschläge

Kulturerbe-Radtour

Die Schüler recherchieren eine lokale Kulturerberoute, die sich für eine familienfreundliche Radtour eignet. Sie recherchieren in Arbeitsgruppen über das Kulturerbe und die Traditionen lokaler Orte und legen eine Karte der Strecke an.

Jede Gruppe nimmt für jeden interessanten Ort einen kurzen Text auf und lädt ihn auf eine Webseite hoch. Ein QR-Code auf der Karte führt alle Radfahrer zu der Webseite, wo sie sich beim Radfahren die Kulturerbe-Podcasts anhören können.

Die Klasse spricht mit dem Stadtrat und lokalen Gruppen, die sich für das Kulturerbe engagieren, über ihr Kulturerbeprojekt, damit sie ihnen helfen können, ein Datum für ihre erste Kulturerbe-Radtour festzulegen und dieses Datum zusammen mit ihrer Projektarbeit zu veröffentlichen.



Wo? Drinnen und im Freien

Materialien: Computer mit Internetzugang, Bücher zum lokalen Kulturerbe und zu Traditionen, Karten, Fahrräder und ein Aufnahmegerät (Handy/Diktiergerät)

2018
EUROPÄISCHES
KULTURERBEJAHR
#EuropeForCulture

13

Projektvorschläge

Abseits ausgetretener Pfade

London, Paris und Rom sind weltbekannte historische, architektonische und kulturelle Kostbarkeiten.

Aber was ist mit Europas versteckten Schmuckstücken?

Die Schüler stellen sich vor, sie sollen zehn von Europas „verborgenen Wundern“ für einen Reiseführer für nachhaltigen Tourismus auswählen.

Sie verfassen für jeden dieser weniger bekannten wunderschönen historischen Orte einen Beitrag in Reiseführerform, erklären seine Kultur, die lokalen Bräuche und die Lebensart.



Wo? Drinnen und im Freien

Materialien: Computer mit Internetzugang, Stift und Papier, Bücher zu Europas Kulturerbe und Beispiele für Reiseführer

2018
EUROPÄISCHES
KULTURERBEJAH
#EuropeForCulture

14

Projektvorschläge

Städtepartnerschaft

Hat dein Dorf oder deine Stadt eine Partnerstadt in einem anderen EU-Land?

Finde mehr über die verschiedenen Aspekte ihrer Kultur, Traditionen und ihres Erbes heraus.

Welches Kulturerbe habt ihr gemeinsam?

Warum die Städtepartnerschaft nicht auf eine digitale Ebene heben und die [eTwinning-Website](#) nutzen, um eine Partnerschule zu finden, damit ihr gemeinsam an einem Kulturerbeprojekt arbeiten könnt?



Wo? Drinnen

Materialien: Computer mit Internetzugang

2018
EUROPÄISCHES
KULTURERBEJAH
#EuropeForCulture

15

Projektvorschläge

Junge Menschen und das Kulturerbe

Die EU entstand aus dem Wunsch nach Frieden und Zusammenarbeit nach dem 2. Weltkrieg. Was bedeutet es, heute ein junger Europäer zu sein? Die Schüler diskutieren in der Klasse darüber, wie ihr Leben und ihre Freiheiten ihrer Meinung nach davon geprägt werden, dass sie Europäer sind, und erstellen dazu eine Liste mit dem Titel: „Die Vorteile, in Europa jung zu sein“. In kleinen Arbeitsgruppen wählen die Schüler einen Punkt aus, den sie recherchieren möchten, wie: Gleichberechtigung; die Freiheit, in Europa zu reisen (sowie zu leben und zu arbeiten); Verbraucherrechte (insbesondere online); Rechte rund um die Verbrauchersicherheit (Kennzeichnungen von Lebensmitteln, Kleidung, Haushaltsgeräten, Spielzeugen und digitalen Geräten); kostenloses Datenroaming; Datenschutzgesetze und Gesetze zur Internetsicherheit, darunter Richtlinien wie die DSGVO und das „Recht auf Vergessenwerden“; unter Natura 2000 geschützte Arten und Habitate zum Schutz unserer Umwelt und Biodiversität; andere Themen, die ihnen wichtig sind. Jede Gruppe trägt ihre Arbeit digital zusammen. Nachdem sie ihre Arbeit gegenseitig überprüft haben, kommt die ganze Klasse am runden Tisch oder in einem Forum zusammen, um über Folgendes zu sprechen: Wie hat die Tatsache, dass ihr Europäer seid, euch und eure Zukunft geprägt?



Wo? Drinnen

Materialien: Computer mit Internetzugang, Bücher über die EU, Stift und Papier

2018
EUROPÄISCHES
KULTURERBEJAH
#EuropeForCulture

16

Projektvorschläge

Europäisches Kulturerbe-Siegel

Bisher wurden 38 Stätten in Europa mit dem begehrten Europäischen Kulturerbe-Siegel ausgezeichnet. Diese Stätten sind Meilensteine auf dem Weg zu dem Europa, das wir heute kennen.

Von den Anfängen der Zivilisation bis hin zum Europa, in dem wir heute leben, symbolisieren diese Stätten die Ideale, Werte, Geschichte und Integration Europas.

Jede Gruppe befasst sich mit einer Stätte und stellt ihrem Publikum in einem interessanten Format vor, was sie herausgefunden hat.



Wo? Drinnen

Materialien: Computer mit Internetzugang, Bücher zu Europas Kulturerbe, Stift und Papier

2018
EUROPÄISCHES
KULTURERBEJAH
#EuropeForCulture