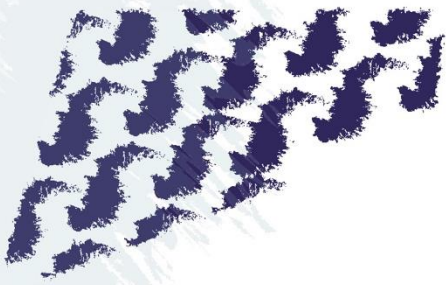


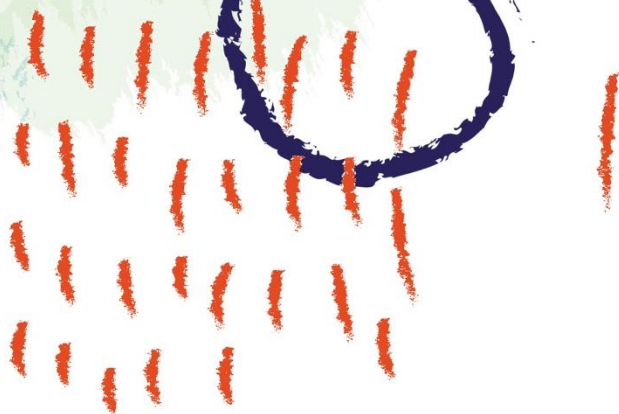
CULTURE is YOU



PROJEKTNUMMER 2021-2-AT01-KA220-ADU-000049580



DIDAKTISCHES KONZEPT



Kofinanziert von der
Europäischen Union

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

INHALTSVERZEICHNIS

1	EINLEITUNG	1
2	ZIELGRUPPEN.....	3
3	GRUNDSÄTZE DER ARBEIT IN DER ERWACHSENENBILDUNG.....	5
4	INHALT UND AUFBAU DER LERNMATERIALIEN UND DES SPIELS.....	7
4.1	LERNMATERIALIEN	9
4.1.1	<i>Kultur und Du</i>	<i>9</i>
4.1.2	<i>Kultur in Europa – damals und heute.....</i>	<i>9</i>
4.1.3	<i>Europäische Kultur – von Ost bis Süd</i>	<i>10</i>
4.1.4	<i>Hungrig nach Kultur? Essen ist Kult!.....</i>	<i>10</i>
4.1.5	<i>Get movin – Kultur in Bewegung</i>	<i>10</i>
4.1.6	<i>Kultur in Bildern.....</i>	<i>10</i>
4.1.7	<i>Kultur in Worten.....</i>	<i>10</i>
4.1.8	<i>Der Klang von Kultur.....</i>	<i>10</i>
4.1.9	<i>Kultur und Religion.....</i>	<i>11</i>
4.1.10	<i>Kulturelle Etikette als Türöffner</i>	<i>11</i>
4.2	BRETTSPIEL	11
5	LEHRMETHODEN UND MEDIEN	13
5.1	KOMPETENZORIENTIERUNG.....	14
5.2	KOMMUNIKATION UND UNTERSTÜTZUNG DURCH DIE LEHRPERSON	14
5.3	MEDIEN	15
6	EMPFOHLENE LITERATUR.....	18

1 EINLEITUNG

Kunst und Kultur sind zentrale Faktoren der Sozialisation, Instrumente des Zugangs zur Welt und Grundlage für den Erwerb von Schlüsselkompetenzen. Kulturelle Bildung fördert Toleranz, erweitert den Blick auf die Welt, lädt zur Reflexion und zum differenzierten Diskurs ein und ist ein wesentlicher Faktor für eine vereinte europäische Gesellschaft.

Wir leben in turbulenten Zeiten, die Migrationskrise, die fortschreitende Digitalisierung und die COVID19-Pandemie sorgen für viel Unsicherheit – vor allem bei Menschen, die von diversen Einschränkungen wie fehlender Zugang zu Bildungsangeboten, Langzeitarbeitslosigkeit, Sprachbarrieren oder wirtschaftlichen Hürden betroffen sind. Die Herausforderungen unserer Zeit können nur gemeinsam gelöst werden und das erfordert Zusammenhalt und ein gemeinsames kulturelles Verständnis für ein buntes, vielfältiges, gemeinsames Europa.

Wenn es allerdings darum geht, die europäische Kultur kennenzulernen und zu verstehen, dass jeder Einzelne ein wichtiger Teil Europas ist, hat vor allem die Zielgruppe, der jungen Erwachsenen mit diversen Einschränkungen, einige Schwierigkeiten. Sie nehmen Kultur als etwas Abstraktes und Elitäres wahr, das ihre eigene Lebenswirklichkeit nicht berührt und sie haben kein Interesse daran an kulturellen Veranstaltungen teilzunehmen. Daher ist es wichtig, die Distanz zwischen dieser Personengruppe und der europäischen Kultur zu reduzieren und ihnen Kultur als Spaßfaktor näher zu bringen und ihnen gleichzeitig aufzuzeigen, dass sie Kultur leicht selbst (mit-)gestalten können. Kulturelle Bildung, die das Ziel verfolgt diese Menschen zu unterstützen und anzuleiten, ist von großer Bedeutung.

Derzeit beschränken sich Bildungsmaßnahmen für Erwachsene jedoch in den meisten Fällen auf konkrete, „on the job“ anwendbare Fähigkeiten oder auf den Erwerb von Sprache. Im Bereich der kulturellen Bildung gibt es kaum frei zugängliche und digital verfügbare Materialien für Erwachsene. Die Vorrecherche für dieses Projekt hat dies belegt.

Der Einfluss der Kultur auf unser tägliches Leben ist vielfältig und äußerst wichtig. Kultur hilft jedem Individuum seine Kreativität, seine Verbundenheit, seinen Zusammenhalt, seine Selbstdarstellung, sein Selbstwertgefühl und sein Selbstvertrauen zu entwickeln. Sie ermöglicht es uns auch neue Fähigkeiten und Kompetenzen zu erwerben. Indirekt verschafft



sie uns eine verstärkte Arbeitsplatzsicherheit, Humankapital, physisches und psychisches Wohlbefinden, Toleranz, eine bessere Fähigkeit zur Zusammenarbeit sowie Offenheit und Aufgeschlossenheit. Auf kommunaler Ebene fördert sie den Ausbau bzw. Aufbau von Gemeinschaften und Aktivismus, bürgerliche Verantwortung, Empowerment, eine starke lokale Identität sowie gemeinsame Verantwortung für Planung und Strategieentwicklung. Auf gesellschaftlicher Ebene trägt sie zu mehr Glück, Solidarität und sozialer Integration bei. Sie führt auch zu reduzierter kultureller Armut, sozialer Anomie und zur Verminderung von Drogen- und Alkoholkonsum und sogar Suizide können vermieden werden. Außerdem schafft Kultur ein breites Spektrum an Beschäftigungsmöglichkeiten, ein Faktor der sozialen Ausgrenzung entgegenwirkt (federico, Hunyadi, & Inkei, 2013).

Daher **fokussiert sich das Projekt „CisU“ auf Bewusstseinsbildung und kulturelle Bildung für die große Zielgruppe von erwachsenen Lernenden mit verschiedenen Einschränkungen.** Das Projekt unterstützt Menschen bei der Entwicklung ihrer Fähigkeiten, sich in die Gesellschaft zu integrieren und sie auch mitzugestalten. Kultur sollte nicht als etwas Abstraktes und Elitäres (miss)verstanden werden, sondern ist Teil der gemeinsamen Identität, zu der alle Menschen in Europa gehören und die von allen geteilt und gestaltet werden soll. Wir wollen diesen Menschen zeigen, dass Kultur nicht einer bestimmten Gruppe von Menschen vorbehalten ist, sondern dass jeder und jede von uns problemlos zur europäischen Kultur beitragen kann, wir wollen ihnen vermitteln, dass auch **DU KULTUR BIST.**

Die Outputs dieses Projekts sind Folgende:

- Lernmaterialien (10 Lerneinheiten)
- Videos (mind. 10 Videos) und Animationen, die die Lernenden direkt ansprechen und auf der online Lernplattform bit academy EU veröffentlicht werden
- ein Brettspiel zum Thema Kultur
- ein Leitfaden für Lehrkräfte in der Erwachsenenbildung zur Umsetzung von kultureller Bildung

Dieses **didaktisch-methodische Konzept** wurde für **Lehrpersonen** entwickelt, **die mit erwachsenen Lernenden, die von diversen Einschränkungen betroffen sind, arbeiten.** Das Hauptziel ist jene Kompetenzen bei Lernen zu entwickeln, die sie für eine erfolgreiche Teilnahme am kulturellen Europa benötigen. Dieses Ziel führt zu einer besseren sozialen Integration der Zielgruppe. Dieses Konzept gibt einen Überblick über Ziele, die Zielgruppe sowie die Inhalte der Lernmaterialien, der Videos und des Brettspiels. Darüber hinaus liefert



es Erwachsenenbildner:innen Ideen, wie sie diese Inhalte in ihren Unterricht einbeziehen und an ihre Lernenden vermitteln können. Im Einzelnen umfasst das Konzept die folgenden Abschnitte:

- Zielgruppe der Lernmaterialien und des Brettspiels
- Zusammenfassung der Grundsätze der Arbeit von Erwachsenenbildnern und -bildnerinnen mit dieser Zielgruppe
- Inhalt und Aufbau der Lernmaterialien und des Spiels
- Lehrmethoden und Medien
- Die Lernplattform bit academy EU

2 ZIELGRUPPEN

Die Hauptzielgruppe dieses didaktisch-methodischen Konzepts sind Lehrpersonen in der Erwachsenenbildung, Personen im Bildungsbereich sowie Interessierte im Allgemeinen.

Im Folgenden finden Sie die Zielgruppe auf verschiedenen Ebenen:

LOKALE UND
REGIONALE EBENE

Zur Zielgruppe gehören Lehrkräfte in der Erwachsenenbildung, die mit jungen Erwachsenen mit diversen Einschränkungen arbeiten.

NATIONALE EBENE

Auf nationaler Ebene werden alle Interessenten über die Netzwerke aller Projektpartner und auch über die assoziierten Partner angesprochen.

EU-EBENE

Auf EU-Ebene richtet sich das Konzept an die bereits erwähnten Hauptzielgruppen und darüber hinaus an bildungspolitische



Entscheidungsträger und andere Bildungsanbieter sowie an die breite Öffentlichkeit.

Die Hauptzielgruppe für die Lernmaterialien und das Brettspiel sind Erwachsene, vor allem jene zwischen 18 und 35 Jahren mit diversen Einschränkungen (z. B. geringeres Bildungsniveau oder Migrationshintergrund).

Auch hier finden Sie wieder eine Erklärung der Zielgruppe auf lokaler, nationaler und EU-Ebene:

LOKALE UND
REGIONALE EBENE

Zur Zielgruppe gehören Erwachsene zwischen 18 und 35 Jahren mit Einschränkungen und Lehrkräfte, die mit diesen jungen Erwachsenen arbeiten.

NATIONALE EBENE

Auf nationaler Ebene werden alle Interessenten über die Netzwerke der Projektpartner und auch über die assoziierten Partner angesprochen.

EU-EBENE

Auf EU-Ebene richtet sich das Konzept an die bereits erwähnten Hauptzielgruppen und darüber hinaus an bildungspolitische Entscheidungsträger und andere Bildungsanbieter sowie an die breite Öffentlichkeit.



Kofinanziert von der
Europäischen Union

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

3 GRUNDSÄTZE DER ARBEIT IN DER ERWACHSENENBILDUNG

Die Trainer:innen in der Erwachsenenbildung, die mit Lernenden mit Einschränkungen jeglicher Art arbeiten, sind nach allgemeinem Verständnis der pädagogischen Position nicht nur eine:e Lehrer:in.

Zu den Aufgaben der Trainer:innen, vor allem auch in Hinblick auf kulturelle Bildung, gehören in erster Linie folgende:

- Mit den Lernenden zu kommunizieren, ihre psychischen und sozialen Probleme zu verstehen und ihnen bei der Bewältigung ihrer Probleme zu helfen;
- Die Lernenden in ihrem Interesse für einen Beruf, in dem sie ausgebildet sind oder an dem sie Interesse haben, zu motivieren und ihnen diesbezüglich professionelle Hilfe zukommen zu lassen;
- Die individuellen Stärken und Schwächen der Lernenden mit Hilfe eines geeigneten Tools zu bewerten und vor allem die positiven Eigenschaften hervorzuheben;
- Aufzeichnungen über die Anwesenheit der Lernenden zu führen und jede Verbesserung sowohl des Sozialverhaltens als auch der fachlichen Fähigkeiten festzuhalten;
- Bei der Überwindung von Schwierigkeiten zu helfen;
- Gemeinsam mit den Lernenden die bisherigen Ergebnisse der Weiterbildung zu bewerten und weitere Schritte für die Entwicklung neuer Fähigkeiten auf kontinuierlicher Basis vorzuschlagen

Zusammenfassung der Grundsätze für die Arbeit in der Erwachsenenbildung

Junge Menschen mit diversen Einschränkungen aus- und fortzubilden, bedeutet weit mehr als nur zu unterrichten. An die Stelle einer traditionellen Lehr- oder Erziehungsperson tritt eine Begleitperson, die zwar auch Inhalte vermittelt und die Lernenden erzieht, aber vor allem ein:e Kolleg:in ist, der:die bei der individuellen Aus- und Weiterbildung unterstützt. Der Fokus der



Lehr-Lern-Settings liegt auf der praktischen Erarbeitung der Inhalte und bei Theoriediskursen wird diese anhand praktischer Beispiele erklärt. So können sich Lernende einfacher an das Gelernte erinnern. Diese Grundsätze gelten insbesondere auch für die Entwicklung kultureller Kompetenzen.

Die Rolle der Erwachsenenbildner:innen ist unersetzlich. Das Ergebnis der Bildungsmaßnahme hängt von ihrem Umgang mit den Lernenden ab. Dabei gilt es auch psychologische Unterstützungsleistungen zu erbringen und die Probleme junger Menschen, die sich für eine Aus- oder Weiterbildung als zweite Chance entscheiden haben, in ihrer je individuellen Situation zu verstehen. Besonders wenn weder Familie, Bildungseinrichtungen noch Freunde in der Lage waren, die Lernenden dabei zu unterstützen. Es sind die Trainer:innen, die maßgeblich dazu beitragen ob Lernende ihre zweite Chancen nutzen. Ebenso leisten die Trainer:innen einen Beitrag beim Erwerb von beruflichen und persönlichen Fähigkeiten und dem Aufbau des Selbstvertrauens, das wesentlich zum Erfolg auf dem Arbeitsmarkt beiträgt. Weiters nehmen Trainer:innen Einfluss darauf ob die Lernenden in der Lage sein werden, die in der Aus- oder Weiterbildung erworbenen Fähigkeiten in der Praxis anzuwenden.

Abschließend finden Sie hier einige hilfreiche Tipps für die Arbeit in der Erwachsenenbildung:

- ✓ Seien Sie stets positiv in der Kommunikation mit den Kursteilnehmenden und versuchen Sie, den Integrationsprozess in die Gruppe zu unterstützen.
- ✓ Geben Sie Ihre schlechte Laune nicht an die Lernenden weiter. Diese haben selbst viel um die Ohren und die Aus- oder Weiterbildung ist eine neue Aufgabe, die sowohl psychisch als auch physisch fordernd ist. Eine schlechte Laune hilft nicht Fortschritte zu erzielen.
- ✓ Seien Sie konsequent und geduldig bei Erklärungen und vergewissern Sie sich, dass Ihre Lernenden die Erläuterungen auch verstanden haben.
- ✓ Achten Sie auf die Einhaltung vereinbarter Fristen und die Erledigung der zugewiesenen Aufgaben.
- ✓ Seien Sie bereit, sich mit den persönlichen und familiären Problemen Ihrer Lernenden auseinanderzusetzen.
- ✓ Vermeiden Sie jegliche Ironie oder Spott. Menschen sind sehr empfindlich und oft können selbst gut gemeinte Kommentare oder Witze als Spott und Herabsetzung ihrer Person und ihrer Bemühungen aufgefasst werden.



- ✓ Geben Sie niemals einer bestimmten Person Feedback in „öffentlichen“ Umgebungen, außer Sie möchten ein Lob aussprechen. Es ist ohne Probleme möglich eine anonyme Bewertung vorzunehmen und konstruktives Feedback zu erteilen.
- ✓ Vergessen Sie nicht, die Kursteilnehmenden für jeden, auch kleinen, Fortschritt zu loben. Jedes Lob ist eine wichtige Motivation für die Kursteilnehmenden, auch wenn sie oftmals kein Interesse an einem Lob zeigen.
- ✓ Versuchen Sie das Vertrauen der Lernenden durch eine Annäherung zu gewinnen und ihnen bei der Bewältigung ihrer persönlichen Probleme zu helfen – so weit wie möglich.
- ✓ Vermeiden Sie Ihre Macht als Lehrperson zu demonstrieren, sondern versuchen Sie ihre natürliche Autorität zu zeigen, indem Sie auf die Kursteilnehmende zugehen, ihnen Vertrauen entgegenbringen und ihnen so Kompetenzen zu vermitteln.

4 INHALT UND AUFBAU DER LERNMATERIALIEN UND DES SPIELS

Zu Beginn des Projektes führte das Projektkonsortium in jeder Partnerorganisation eine **Literaturrecherche** sowie **Interviews mit Lehrpersonen in der Erwachsenenbildung und erwachsenen Lernenden** durch mit dem Ziel die Bedürfnisse der Zielgruppe zu ermitteln und somit zugleich eine hohe Praxisrelevanz der Ergebnisse zu gewährleisten. Dabei wurden die Inhalte und Methoden, die in den entwickelten Materialien enthalten sein sollen, erarbeitet.

Die Ergebnisse der **Literaturrecherche** zeigen, dass der **Zugang zur Kultur in den Ländern unserer Partnerorganisationen bereits ein wichtiges Thema ist**. Maßnahmen gibt es in Österreich, Polen, Spanien und der Tschechischen Republik. Aber leider reichen diese Maßnahmen nicht aus um allen Menschen, vor allem jenen mit diversen Einschränkungen, einen gleichberechtigten Zugang zu Kultur zu ermöglichen. Außerdem zielen diese Maßnahmen meist lediglich darauf ab, den Zugang zu Kultur zu erleichtern oder finanzielle Unterstützungsangebote anzubieten. Doch es fehlen immer noch Ansätze um jenen Menschen, die kein Interesse an Kultur aufzeigen oder aus einer anderen Kultur kommen, sich für die Kultur des Landes, in dem sie wohnen, bzw. für die europäische Kultur zu begeistern.



Oftmals ist der Kostenfaktor ein Grund für den Ausschluss zu Kultur von Menschen mit Einschränkungen. Für diese Gruppe von Menschen ist es oft schon schwierig, die Grundaussgaben für die Familie zu decken, für zusätzliche Aktivitäten fehlt oft das nötige Geld. Dies ist jedoch nicht das einzige Hindernis. Weitere Barrieren sind Gesundheit, Verkehr, Analphabetismus und fehlender Zugang zu Technologien, in denen so viel kulturelle Innovation stattfindet. **Kultur muss integrativ sein**, sonst schlägt sie schnell ins Gegenteil um: Ausgrenzung. Europa ist seit langem ein Ort an dem viele Kulturen, Sprachen, Nationen und Religionen zusammenkommen. Das bedeutet „in Vielfalt geeint“ zu sein. Die Vielfalt der anderen zu respektieren ist der erste Schritt, um der Gemeinschaft einen Sinn zu geben.

Ein weiteres Bedürfnis der Zielgruppe hat sich bei der Literaturrecherche gezeigt: Die **Lernmaterialien** sollen **interaktiv** gestaltet sein (wenn möglich **online**). Die **Sprache**, die in diesen Materialien verwendet wird, soll **einfach und klar** sein. Die Form dieser Lernmaterialien soll interessant und modern sein – in Form von Videos, Kurzfilmen auf neuen Plattformen wie TikTok. Aus diesem Grund wurde entschieden, die Lernmaterialien mit interessanten Videos über die Lernplattform **bit academy EU** zu erstellen, die von der MILES Learning GmbH zur Verfügung gestellt wird (detaillierte Informationen über diese Plattform finden Sie im Kapitel 5 Lehrmethoden und Medien).

Die in den Interviews befragten Lehrpersonen bevorzugen weiters **praktische Übungen mit kurzen** Aktivitäts- oder **Diskussionsimpulsen**, die vor allem dazu dienen **Spaß zu haben und sich zu vernetzen**. Zunächst soll strukturiert mit Basiswissen in einer Einheit begonnen werden und bei Interesse können vertiefte Inhalte vermittelt werden. Aus diesem Grund haben wir beschlossen ein **interaktives Brettspiel zur europäischen Kultur zu erstellen** (detaillierte Informationen zu diesem Spiel finden Sie im Kapitel 5 Lehrmethoden und Medien).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass es in ganz Europa wirklich interessante Projekte und Maßnahmen gibt, die den Zugang zu und die Einbeziehung von Kultur für Menschen mit Einschränkungen fördern. Doch wie bereits erwähnt, reichen sie nicht aus, um das aktuelle Problem vollständig zu lösen. Dennoch geht es in die richtige Richtung.

Heutzutage gibt es zahlreiche Möglichkeiten, um etwas über Kunst und Kultur zu erfahren. Es ist nicht mehr notwendig, oder war vielleicht auch noch nie notwendig, ein Museum zu besuchen oder ins Theater zu gehen, um mehr über Kultur und Kunst herauszufinden. Kunst ist überall um uns herum, leider neigen wir dazu diesen Fakt auszublenden. Wir finden sie in der Architektur, in der Straßenkunst, in der Natur oder heute



sogar auf unserem Smartphone in Form von digitaler Kunst. Ebenso zählen Bücher, Kino, soziale Medien, Lebensmittel dazu... „Im Gegensatz zu dem was wir gewöhnlich annehmen, ist Kunst nicht etwas Schönes, das wir sehen können, sondern eine Perspektive von der aus wir die Realität hinterfragen und verändern können. Kunst ist eine der vielfältigen Formen, die das Denken annimmt, indem es andere Dimensionen anspricht, die Wissenschaft und Technik aus reiner Rationalität nicht annehmen können“.

Die größte frei zugängliche Sammlung von online Kunstwerken bietet der Netzgigant Google auf seiner Website Google Cultural Institute an. Die Besucher:innen der Plattform erwartet ein **digitaler Zugang zu den Sammlungen, Spaziergänge durch Museen mit Google Street View und virtuelle „Ausstellungen“, die Bilder, Videos und Texte zusammenführen.** (<https://artsandculture.google.com/?hl=de>)

Auf der Grundlage aller Forschungsergebnisse mit dem Ziel dieses Angebot an bereits bestehende kostenlose Materialien für die kulturelle Bildung zu erweitern, erstellt das Projektkonsortium Lernmaterialien und ein haptisches Brettspiel für Lernende mit diversen Einschränkungen. Einen Überblick über die Struktur und den Inhalt dieser Lernmaterialien und des Spiels finden Sie im Folgenden.

4.1 LERNMATERIALIEN

Die folgenden 10 Einheiten wurden vom Projektteam ausgewählt:

4.1.1 Kultur und Du

- Kultur – was ist das eigentlich?
- Wie macht sich Kultur bemerkbar?
- Wie wirkt sich Kultur auf die Gesellschaft aus?
- Kultur – warum nochmal?

4.1.2 Kultur in Europa – damals und heute

- Die Europäische Union – unserer Gemeinschaft
- Die Europäische Union - wie alles begann und warum das so wichtig ist
- Die Europäische Union - was uns verbindet
- Was ist meine Kultur?



4.1.3 Europäische Kultur – von Ost bis Süd

- Kulturelle Symbole - von Ost bis Süd
- Kultur ausdrücken - von Ost bis Süd
- Kultur leben - von Ost bis Süd
- Kultur – wo und jetzt?

4.1.4 Hungrig nach Kultur? Essen ist Kult!

- Gemeinsam schmeckt es besser
- Speisen und Gewohnheiten von Nord bis Süd
- Fun Facts - von PlumPudding bis Stockfisch
- Esskultur im Wandel

4.1.5 Get movin – Kultur in Bewegung

- Kultur in Bewegung
- Theater – viel mehr als TV
- Tanz – von Volkstanz bis HipHop

4.1.6 Kultur in Bildern

- Bildnerische Kunst
- Berühmte Werke – traditionell bis modern
- Komm – fang an

4.1.7 Kultur in Worten

- Literatur– Kunst in Worten
- Lesen – Abenteuer im Kopf
- Papier ist geduldig

4.1.8 Der Klang von Kultur

- Musik und Kultur
- Vielfalt der Töne
- Spiel ein Instrument!



4.1.9 Kultur und Religion

- Religionen in Europa
- Religionen in der EU – was uns vereint

4.1.10 Kulturelle Etikette als Türöffner

- Körpersprachen in der EU
- Gemeinsame Grundsätze der Etikette
- Verhaltensweisen in der EU – verschieden und doch so ähnlich
- Leben und arbeiten in Europa – die wichtigsten Knigge Regeln

Die Lernmaterialien verfolgen das Ziel die Lernenden dazu anzuregen, **Kultur zu erleben und selbst zu gestalten**. Den Interviewergebnissen zufolge ist das Bedürfnis nach praktischen Lernmaterialien vorhanden. Deshalb werden wir auch Videos und Animationen in diese Materialien aufnehmen. Denn Kultur ist ein Thema, das von Lernenden erlebt werden muss, und dafür sind viele visuelle Materialien notwendig.

Die durchschnittliche Lerndauer für jedes Modul wird auf ca. 2 Stunden geschätzt.

4.2 BRETTSPIEL

Ein weiteres Ergebnis innerhalb dieses Projekts ist ein haptisches Brettspiel zur europäischen Kultur. Dieses Spiel nimmt auf die Lernmaterialien Bezug, ist download- und ausdrückbar und in vielen verschiedenen Bildungskontexten einsetzbar, vor allem in der Erwachsenenbildung.

Zielgruppe des Spiels sind wiederum junge erwachsene Lernende (18-35 Jahre) mit verschiedenen Einschränkungen und darüber hinaus auch Lehrpersonen, die dieses Spiel in ihren Unterricht einbeziehen möchten.

Mithilfe dieses Spiels sollen die Lernenden Kultur erleben und die europäische Kultur besser verstehen lernen sowie Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den verschiedenen europäischen Ländern entdecken. Auf diese Weise lernen junge Erwachsene spielerisch etwas zum Thema Kultur und haben nebenbei auch noch Spaß.

Das Spiel besteht aus folgenden Materialien:



- 1 Brett
- 2 Würfel
- 6 Farbchips
- 24 Münzen oder Preise
- 120 Karten: 30 rote Karten (**Europäische Kultur**), 30 grüne Karten (**Kunst**), 30 blaue Karten (**Geschichte**), 30 gelbe Karten (**Geografie**)
- 12 Interaktive Fragen

Im Spiel werden folgende 4 Hauptbereiche abgedeckt:

1. **Europäische Kultur** (Gastronomie, Traditionen, Religionen, Folklore usw.)
2. **Kunst** (Denkmäler, Bildwerke, Skulpturen, Kino, Architektur usw.)
3. **Geschichte** (Geschichte Europas und der Partnerländer)
4. Geografie (europäische Geografie, Grenzen, Länder und deren Lage, Meer, Flüsse usw.)

Die Mindestanzahl an Spielenden beträgt 2, die Höchstzahl ist offen (6 Einzelpersonen oder Gruppen).

Auf einem Spielbrett, das die Europakarte darstellt, geht es darum ein Exemplar der „Münzen“ von 20 Cent, 50 Cent, 1 Euro und 2 Euro zu erlangen, die sich in bestimmten Feldern des Preises befinden. (Die Münzen können durch Farben oder Bilder, die Kunst, Geographie, Geschichte und die Europäische Union darstellen ausgetauscht werden.)

Sobald ein:e Spieler:in alle 4 Münzen gesammelt hat, gelangt er:sie auf ein letztes Feld mit einer Abschlussfrage oder -aufgabe. Wenn der:die Spieler:in diese Frage/Aufgabe richtig löst, hat er:sie das Spiel gewonnen.

Alle Spielenden können an verschiedenen Punkten auf der Spielkarte beginnen. Im Verlauf des Spieles rücken die Spieler:innen vor, würfeln und bewegen sich durch die Felder. Je nach Farbe des Feldes, auf dem sie stehen wird ihnen eine Frage gestellt, die dieser Farbe und diesem Thema entspricht. Gewinnen können sie indem sie so lange weiter vorrücken bis zu dem Zeitpunkt wenn die Spielenden eine Frage falsch beantworten. Weiters rücken Sie der Ziellinie näher, sobald sie auf Feldern landen, die einer bestimmten Euro-Münze entsprechen



(es gibt 4 Felder mit dem Abbild von 20 Cent, 50 Cent, 1 und 2 Euro) und die dazugehörigen Fragen richtig beantworten.

Sobald die Spieler:innen alle 4 Münzen gesammelt haben rücken sie auf das letzte Feld mit der Abschlussfrage vor. Sollten sie diese nicht beantworten können müssen sie 4 weitere Fragen beantworten, nämlich eine pro Thema. Wenn sie auch diese nicht richtig beantworten, haben sie erst bei der nächsten Runde die Chance auf eine neue Frage. Beim nächsten Mal müssen sie dann 3 Fragen richtig beantworten. Wenn sie erneut falsch liegen, beim nächsten Mal 2 und ab dem vierten Versuch müssen sie nur noch eine Frage richtig beantworten.

Pro Themenbereich gibt es 30 Fragen. Darüber hinaus finden Sie 12 interaktive Fragen (3 pro Kulturbereich).

5 LEHRMETHODEN UND MEDIEN

Die Lernmaterialien und das haptische Brettspiel wurden entwickelt um die Kompetenzen erwachsener Lernender in Bezug auf kulturelle Teilhabe und Kultur im Allgemeinen zu fördern.

Die Inhalte sind so konzipiert, dass sie von Lehrpersonen im Rahmen von Präsenzveranstaltungen eingesetzt werden können, aber auch als Selbstlerninhalte geeignet sind. Die Materialien sind auch für die Nutzung in Blended Learning-Settings passend. Die folgenden Aspekte sind bei der Planung dieser Methode berücksichtigt worden:

- Lernen über die Lernplattform ermöglicht selbstorganisiertes Lernen mit einem hohen Maß an Autonomie.
- Die Selbstkompetenz, d. h. die Fähigkeit für sich selbst verantwortlich zu handeln, wird gefördert.
- Das Spiel sollte in einer Gruppe von Angesicht zu Angesicht gespielt werden, da dies die Lernenden motiviert und sie ermutigt, mit anderen Kolleg:innen zu sprechen.
- Lehrpersonen können optional als Lernbegleitung fungieren.
- Durch den hohen Grad an Individualisierung und Flexibilität sind die Inhalte gut für die Zielgruppe der jungen Erwachsenen mit Einschränkungen geeignet.



5.1 KOMPETENZORIENTIERUNG

Die kompetenzorientierte Gestaltung ist optimal um einen individualisierten Kompetenzerwerb zu ermöglichen. Dieser soll neben der Fachkompetenz auch eine Erweiterung der Lernkompetenzen und der digitalen Grundfertigkeiten erfolgen. Alle Inhalte sind so aufbereitet, dass sie für alle Lernenden unmittelbar anwendbar und nutzbar sind. Im Sinne der Kompetenzorientierung wird folgendes übergreifendes Lernergebnis angestrebt:

- Die Lernenden sind in der Lage zu verstehen auf welche Weise sie das neu erworbene Wissen in ihrem persönlichen Alltag anwenden können.
- Sie können das neu erworbene Wissen in ihrem täglichen Leben anwenden.
- Diese Erfolgserlebnisse erhöhen die Motivation und führen zu vermehrter Willenskraft und Zielorientierung und wirken sich positiv auf die Lernleistung und den Lern- und Prüfungserfolg aus.
- Die Lernenden sind in der Lage, die zur Lösung einer Aufgabe erforderlichen Kenntnisse und Informationen selbständig zu erwerben, zu strukturieren, zu nutzen und richtig zu interpretieren. Auf diese Weise erwerben sie die Kompetenz Lernstrategien zu entwickeln und umzusetzen (Lernkompetenz) - ein Grundpfeiler lebenslangen Lernens.
- Den Lernenden wird vermittelt, dass sie selbst proaktiv Einfluss auf die Erreichung ihrer Ziele nehmen und durch die Übernahme von Eigenverantwortung den Wissenserwerb gestalten können. Dies steigert das Selbstwertgefühl und die Fähigkeit zu Selbstmanagement, Selbstmotivation und Selbstreflexion.

5.2 KOMMUNIKATION UND UNTERSTÜTZUNG DURCH DIE LEHRPERSON

Die Idee bei der Erstellung der Lerninhalte ist, dass die Materialien und das Spiel von Lehrpersonen in der Erwachsenenbildung zusammen mit den Lernenden verwendet werden. Umso bedeutender ist eine Lehrkraft, die die Lernenden anleitet und unterstützt. Insbesondere für die Zielgruppe der erwachsenen Lernenden mit verschiedenen Einschränkungen.

Daher ist es wichtig, den Lernenden Möglichkeiten zum Austausch und zur Diskussion über die Inhalte zu ermöglichen und ihnen Hilfestellungen bei Problemlagen anzubieten. Ideen zum Austausch zwischen den Lernenden finden sich in einem weiteren Ergebnis des Projekts – im Workshop-Konzept.



Um die Lernaktivitäten der Erwachsenen zu fördern, ist die Stärkung der Motivation der Lernenden durch Trainer:innen erforderlich wie z. B. durch klare Anweisungen oder eine ausführliche Erläuterung der Materialien und der Lernplattform. Darüber hinaus sollen die Lernenden die Möglichkeit haben sich mit den Inhalten auf individueller Basis je nach Interesse zu beschäftigen und gemäß ihrem eigenen Lerntempo zu lernen.

Nicht außer Acht gelassen werden darf die Kommunikation mit den Lernenden wie auch Unterstützungsleistungen bis zu einem gewissen Grad. Durch die Verwendung dieser Materialien entwickeln die Erwachsenen Kompetenzen und Selbstvertrauen um selbständig zu lernen und weiters werden sie dazu motiviert in Zukunft an anderen Programmen für lebenslanges Lernen teilzunehmen. Daher ist es erstmal – seitens der Lernenden – erforderlich sich an das selbstständige arbeiten/lernen zu gewöhnen und bei Bedarf um Hilfe zu bitten.

5.3 MEDIEN

Für die Materialien werden verschiedene Medien verwendet um auf die Inhalte zuzugreifen. Sie werden über die Website des Projekts bereitgestellt: <https://www.cultureisyou.com/en>

Dort können sie heruntergeladen und ausgedruckt und dann im Rahmen einer Präsenzveranstaltung oder auch zum Selbstlernen verwendet werden. Darüber hinaus sind sie auf der E-Learning-Plattform bit academy EU zu finden, die von der österreichischen Organisation MILES Learning GmbH bereitgestellt wird.



The screenshot displays a course interface for 'Wear(e)able - Best dressed sustainably'. On the left, a 'Learning Progress' sidebar shows: Completion (44 of 65, 67%), Success (24 of 49, 48%), and Time (learning) (4 hours 8 minutes). The main content area is titled 'Wear(e)able' and lists 'Content Units' (1-5) and 'Sub-chapters' (Introduction, Nowadays fashion industry, The Fast Fashion Boom, The environmental challenge, Sustainable Fashion, Summary). 'Assessment Activities' are indicated by red 'X' marks next to exercises in the sub-chapters.

Der Kurs ist für individuelles Lernen konzipiert. Die Lernenden können die Einheit und/oder das Unterkapitel, welches sie lernen möchten, selbst wählen. Zur Überprüfung des Lernerfolges sollen sie einige Bewertungsaktivitäten durchführen. Die Plattform ist so gestaltet, dass sie sehr einfach zu verstehen und zu benutzen ist. Sie enthält viele Grafiken, Videos und Animationen um die Motivation der Lernenden zu stärken. Damit wird die Nutzung der Lernplattform durch unserer Zielgruppe – junge Erwachsene mit Einschränkungen – gewährleistet, gegeben falls ist eine Unterstützung der Lehrperson notwendig. Um auf die Kurse zugreifen zu können, benötigen die Lernenden lediglich ein digitales Endgerät (Computer, Laptop, Tablet oder Smartphone) sowie eine aufrechte Internetverbindung.

Der Facebook-Account (<https://www.facebook.com/people/Culture-Is-You/100086739879308/>), der Instagram-Account (<https://www.instagram.com/cultureisyou/>) und die YouTube-Videos werden auf der Projektwebsite und auf den Websites aller Projektpartner verlinkt. Darüber hinaus verbreiten alle Partner auch Informationen über das Projekt auf ihren Social-Media-Kanälen.

In Übereinstimmung mit der Erasmus+ Open-Access-Anforderung werden die Projektergebnisse als Open Source auf der Erasmus+ Project Result Platform zur Verfügung gestellt, damit die Ergebnisse von den Zielgruppen weltweit genutzt werden können. Alle Ergebnisse werden mindestens 5 Jahre nach Projektende als Open Source online verfügbar bleiben.



In Übereinstimmung mit der Erasmus+ Open-Access-Anforderung werden die Projektergebnisse als Open Source auf der EPALE-Plattform zur Verfügung gestellt. So können die Ergebnisse von den Zielgruppen weltweit genutzt werden. Alle Ergebnisse werden für mindestens 5 Jahre nach Projektende als Open Source online verfügbar bleiben.



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

6 EMPFOHLENE LITERATUR

- Second Chance Schools - the Results of a European Pilot Project (Bericht), Europäische Kommission, Generaldirektion Bildung und Kultur, 2001, ISBN 92-894-1235-6 18
- Josef Vochozka: Škola druhé šance, příklady dobré praxe ze Švédska (Schule der zweiten Chance, Beispiele für gute Praxis aus Schweden) EDUCA INTERNATIONAL, o.p.s. ISBN
- Manual for Second Cahnce School Tutors, EDUCA INTERNATIONAL, o.p.s. ESF OPLZZ, Projekt Nr. CZ.1.04/5.1-01/77.00165



Besuchen Sie uns auf:



www.cultureisyou.com



 /cultureisyou/



 profile.php?id=100086739879308



Kofinanziert von der
Europäischen Union

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.