



Empower Youth, Explore stories - EYES



Kulturerbe, bewährte Verfahren



erstellt von



Kofinanziert von der Europäischen Union

Projekt Nr. 2024-2-DE04-KA220-YOU-000293002

INHALTSVERZEICHNIS

1 EINLEITUNG

1



BELGIEN

..... BEWÄHRTE PRAXIS N°1: KULTurerBE-UNTERRICHT

Aktivitäten zur Entdeckung des Kulturerbes für Schulen, die Exkursionen, Kreativität und pädagogische Materialien miteinander verbinden

..... BEWÄHRTE PRAXIS N°2: EIN DENKMAL BETREUEN

Schülerinnen und Schüler erkunden, dokumentieren und präsentieren ein ausgewähltes Denkmal durch kreative Aktivitäten und bürgerschaftliches Engagement

..... BEWÄHRTE PRAXIS N°3: ORIENTIERUNGSUNTERRICHT

Ein pädagogischer Workshop, in dem Schülerinnen und Schüler handlungsorientiert Berufe der Denkmalpflege entdecken

2



DEUTSCHLAND

..... BEWÄHRTE PRAXIS N°4: LEIPZIGER NOTENSPUR

Eine digital geführte Tour zur Erkundung der Musikgeschichte Leipzigs

..... BEWÄHRTE PRAXIS N°5: MIT SCHILDKRÖTEN DURCH ZICKZACKHAUSEN

Ein interaktives Rollenspiel über die Geschichte eines Stadtteils in Frankfurt

..... BEWÄHRTE PRAXIS N°6: STOLPERSTEINE DER FAMILIE ZEISLER

Auf dem ehemaligen Gelände des zerstörten Hauses der Familie Zeisler erforschen Schülerinnen und Schüler heute dessen Geschichte im Holocaust und vermitteln sie weiter

3



UNGARN

..... BEWÄHRTE PRAXIS N°7: BUDAPEST100

Ein gemeinschaftliches Wochenende, an dem Einheimische historisch bedeutsame Gebäude öffnen und die Geschichten dahinter erzählen

..... BEWÄHRTE PRAXIS N°8: HOSSZÚLÉPÉS. JÁRUNK?

Thematische Stadtrundgänge zu verborgenen Geschichten, jüdischem Erbe, Kommunismus, Architektur und mehr in Budapest

4



..... **BEWÄHRTE PRAXIS N°9: UCCU ROMA INFORMAL EDUCATIONAL FOUNDATION**

Schulung junger Roma-Freiwilliger zur Durchführung von Stadtrundgängen und Schulworkshops über Roma-Kultur und -Geschichte in Budapest und Pécs



POLEN

..... **BEWÄHRTE PRAXIS N°10: COOLSKILLS**

Ein Werkzeugset, mit dem Kultur- und Kulturerbe-Bildung die Entwicklung moderner Schlüsselkompetenzen junger Menschen unterstützen kann

..... **BEWÄHRTE PRAXIS N°11: KULTURERBE FÜR DIE ZUKUNFT**

Polnisch-italienische Integration von Jugendlichen und älteren Menschen durch Kulturerbe

..... **BEWÄHRTE PRAXIS N°12 : UNSERE TRADITIONEN**

Kulturerbe und Regionalgeschichte fördern durch die Organisation von Veranstaltungen, Workshops und Bildungsreisen

5



SERBIEN

..... **BEWÄHRTE PRAXIS N°13: CREATECH**

Frühkindliche Bildung durch Kulturerbe und digitale Werkzeuge transformieren

..... **BEWÄHRTE PRAXIS N°14: BEOTURA**

Ein von Jugendlichen gestalteter digitaler Tourguide zum Kulturerbe Belgrads

..... **BEWÄHRTE PRAXIS N°15: KULTURERBE-ZENTREN**

Kultureller Austausch junger Menschen über digitale Medien und Besuche in anderen Ländern



Einleitung



Dieses Dokument stellt eine Sammlung von Initiativen aus ganz Europa vor, die zeigen, wie Kulturerbe sinnvoll erforscht, interpretiert und vermittelt werden kann. Es bündelt Erfahrungen von Schulen, NGOs, Kultureinrichtungen und Gemeinschaftsorganisationen in Belgien, Deutschland, Ungarn, Polen und Serbien und hebt die Vielfalt der Ansätze hervor, die in der Bildung zu Kulturerbe und im Engagement junger Menschen existieren. Von digitalen Tourguides und praxisnahen Workshops über generationenübergreifende Projekte, kreatives Storytelling und Stadtrundgänge – diese Beispiele zeigen die zahlreichen Möglichkeiten, wie Kulturerbe zu einem zugänglichen, inspirierenden und partizipativen Feld werden kann, insbesondere für junge Menschen.

Das Dokument verfolgt zwei Hauptziele:

- Es stellt konkrete Fallbeispiele vor, die zeigen, wie Projekte zum Kulturerbe auf lokale Bedürfnisse reagieren, Kreativität fördern, bürgerschaftliches Engagement anregen und das Gefühl von Identität und Zugehörigkeit stärken können. In vielen dieser bewährten Praxisbeispiele steht das junge Publikum im Mittelpunkt – nicht als passive Empfänger historischen Wissens, sondern als aktive Gestalter*innen und Bewahrer*innen kultureller Erinnerung. Ob bei der Entwicklung digitaler Tour-Apps in Belgrad, der Betreuung von Denkmälern in der Wallonie oder der Durchführung von Stadtrundgängen in Budapest, die Stereotype herausfordern – junge Menschen werden als Kulturerbe-Botschafter*innen innerhalb ihrer eigenen Gemeinschaften positioniert.
- Zudem bietet es übertragbare Erkenntnisse für Pädagog*innen, Jugendarbeiter*innen und Organisationen, die ähnliche Aktivitäten entwickeln möchten. Die vorgestellten bewährten Praxisbeispiele enthalten Angaben zur Umsetzung, zu benötigten Ressourcen, zu Herausforderungen und zum Nachweis des Erfolgs, wodurch sie eine wertvolle Referenz für alle darstellen, die Inspiration oder Orientierung suchen. Darüber hinaus zeigen sich digitale Werkzeuge als besonders wirkungsvolle Ermöglicher in diesen Initiativen: Sie machen Kulturerbe zugänglich, interaktiv und ansprechend, indem sie abstrakte historische Konzepte in greifbare Erfahrungen verwandeln.

Aus diesen Beispielen ergibt sich ein gemeinsames Verständnis von Kulturerbe als ein ebendiger, dynamischer Prozess, der von den Gemeinschaften selbst gestaltet wird. Jetzt sind Sie an der Reihe: Wir laden Sie ein, diese Praxisbeispiele zu erkunden, sich von ihnen inspirieren zu lassen und deren Methoden an Ihren eigenen Kontext anzupassen. So können neue Möglichkeiten entstehen, damit junge Menschen und Gemeinschaften sich mit ihrem eigenen Kulturerbe auseinandersetzen.



EYES Beispiel n°1

Name der Organisation:	ELAN
-------------------------------	------

1. Für das Beispiel zuständige Organisation

Ist Ihre Organisation die für dieses Beispiel hauptverantwortliche Einrichtung?	Nein
--	------

Hauptzuständige Einrichtung:	Urban.brussels
-------------------------------------	----------------

2. Allgemeine Informationen

Titel:	Kurse zum kulturellen Erbe	
Standort:	Land	Belgien
	Region	/
	Stadt	Brüssel

3. Detaillierte Informationen

Kurze Zusammenfassung der Vorgehensweise:	Die „Classes du Patrimoine“ bieten kostenlose, spielerische und interaktive Aktivitäten zur Entdeckung des Kulturerbes für Schulen in der Region Brüssel-Hauptstadt. Sie verbinden Exkursionen, kreative Arbeit und pädagogische Materialien für kurz- und langfristige Projekte.
Ausführliche Informationen zur Vorgehensweise:	Die „Classes du Patrimoine“ sind eine Bildungsinitiative, die von Urban.brussels koordiniert wird. Sie bietet kostenlose Aktivitäten für Schulen in der Region Brüssel-Hauptstadt an, die darauf abzielen, das lokale Kulturerbe zu erkunden. Die Zielgruppe umfasst Schüler*innen der Grund- und Sekundarstufe sowie deren Lehrkräfte.



	Das Programm wurde ins Leben gerufen, um das Bewusstsein für die Bedeutung des baulichen Kulturerbes und dessen Verbindung zum kollektiven Gedächtnis und zur urbanen Identität zu schärfen. Die Aktivitäten sind an verschiedene Schulstufen angepasst und finden entweder vor Ort (im historischen Zentrum oder in der Nähe der Schule) oder im Rahmen von Workshops statt. Während der Sitzungen entdecken die Schüler*innen architektonische Techniken, historische Stile und Stadtplanung und werden gleichzeitig dazu angeregt, über ihre Umgebung nachzudenken. Die Methoden kombinieren Beobachtung, Analyse, Teamarbeit und kreativen Ausdruck (z. B. Modellbau, Zeichnen, Rollenspiel). Die Praxis wird von Kulturerbevermittler*innen und Animator*innen von Urban.brussels in Zusammenarbeit mit den teilnehmenden Schulen umgesetzt. Zu den wichtigsten Akteuren zählen die Region Brüssel, öffentliche und subventionierte Schulen, Lehrkräfte und Familien. Zu den Empfängern gehören jährlich über 1.000 Schüler*innen.
Benötigte Ressourcen:	Das Programm wird von der Region Brüssel-Hauptstadt finanziert. Es erfordert zwei bis drei auf Kulturerbe spezialisierte Lehrkräfte sowie Materialien für die Workshops (z. B. Zeichnungen, Modelle, Sicherheitsausrüstung), aber alles wird von Urban.brussels bereitgestellt.
Zeitspanne (Start-/Enddatum):	Seit 2008 fortlaufend
Erfolgsnachweise (erzielte Ergebnisse):	Jedes Jahr nehmen über 50 Klassen am Programm teil. Bewertungen von Lehrer*innen heben hervor, dass das Bewusstsein und die Neugier der Schüler*innen für Kulturerbe gestiegen sind. Einige Schulen kommen jährlich



	zurück, und die Initiative hat andere Bildungsmodelle zum Kulturerbe in Brüssel inspiriert.
Lern- oder Transferpotenzial (Anwendbarkeit):	Dieses Konzept lässt sich leicht auf andere städtische Regionen mit einer reichen Architekturgeschichte übertragen. Zu den wichtigsten Erfolgsfaktoren zählen: freier Zugang, enge Zusammenarbeit mit Schulen, Einsatz multidisziplinärer Methoden (Geschichte, Kunst, Stadtplanung) und Mobilisierung lokaler Fachleute für Kulturerbe. Das Programm profitiert auch davon, dass es an die regionale Planungsbehörde angebunden ist, was ihm Sichtbarkeit und institutionelle Unterstützung verschafft. Andere Städte oder Regionen können das Modell mit kleinen Teams ausgebildeter Pädagogen und der Unterstützung lokaler Kulturinstitutionen nachahmen. Eine ähnliche Initiative wurde in der Wallonie unter dem Namen „Classes du Patrimoine et de la Citoyenneté“ pilotiert.
Zusätzliche Informationen:	/
Schlüsselwörter:	Kulturerbevermittlung, Architektur, kulturelle Identität, Jugend, Brüssel, partizipatives Lernen
Expert*innenmeinung:	Elisabeth Gybels (Direktion Kulturerbe, Urban.brussels) analysiert das Programm: „Diese Aktivitäten bieten einen interaktiven, originellen und bürgerschaftlich orientierten Zugang zum Kulturerbe und ermöglichen es jungen Menschen, sowohl kleines als auch großes Erbe kennenzulernen – beides ist Teil unserer kollektiven Identität und Geschichte.“



EYES Beispiel n°2

Name der Organisation:	ELAN
-------------------------------	------

1. Für das Beispiel zuständige Organisation

Ist Ihre Organisation die für dieses Beispiel hauptverantwortliche Einrichtung?	Nein
--	------

Hauptzuständige Einrichtung:	AWAP
-------------------------------------	------

2. Allgemeine Informationen

Titel:	Ein Denkmal betreuen	
Standort:	Land	Belgien
	Region	Wallonie
	Stadt	Verschiedene Gemeinden in der Wallonie

3. Detaillierte Informationen

Kurze Zusammenfassung der Vorgehensweise:	„Adoptions un Monument“ ist ein Bildungsprogramm in der Wallonie, bei dem Schulen lokale Kulturerbestätten übernehmen. Es ermutigt die Schüler*innen, ihr ausgewähltes Denkmal zu erkunden, zu dokumentieren und durch kreative sowie bürgerschaftliche Aktivitäten zu fördern.
--	---



Ausführliche Informationen zur Vorgehensweise:	„Adoptions un Monument“ ist eine Bildungsinitiative der Agence wallonne du Patrimoine (AWaP). Das Programm ermöglicht Schulklassen in der Wallonie, symbolisch ein lokales Denkmal ihrer Wahl „zu übernehmen“. Ziel ist es, das Bewusstsein für gebautes Kulturerbe bei den Schüler*innen und ihrer Gemeinschaft zu stärken und deren Engagement zu fördern. Die Zielgruppen sind Schüler*innen der Primar- und Sekundarstufe sowie ihre Lehrkräfte. Das Programm reagiert auf den Bedarf an lokalem bürgerschaftlichem Engagement, generationenübergreifender Weitergabe und innovativer Bildung mithilfe von Kulturerbe. Nach der Auswahl eines Denkmals werden die Schülerinnen durch einen strukturierten Prozess begleitet, der historische Recherche, Ortsbesuche, künstlerische Interpretation und öffentliche Präsentationen umfasst. Zu den Aktivitäten gehören Zeichnen, Fotografie, Theater, Erzählungen oder digitale Kreationen. Die Schüler*innen können auch lokale Kulturerbe-Fachleute oder ältere Menschen treffen, die persönliche Geschichten zum Denkmal teilen. Das Projekt wird von Lehrkräften koordiniert, häufig mit Unterstützung von AWaP-Bildungsexpertinnen. Es fördert sowohl Selbstständigkeit als auch Kreativität und ist mit den Zielen der Bürger*innenbildung abgestimmt. Zu den wichtigsten Beteiligten zählen AWaP, Schulen, Gemeinden und Familien. Nutznießer*innen sind sowohl die Schülerinnen als auch die lokalen Gemeinschaften, die ein bekanntes Denkmal neu entdecken oder kennenlernen.
Benötigte Ressourcen:	Bildungsmaterialien bereitgestellt von AWaP, Unterstützung durch Lehrkräfte und Kulturerbe-



	Begleiter*innen, Zugang zum übernommenen Denkmal, optionale Transportkosten und Materialien für künstlerische Arbeiten. Bescheidene Mittel für Ausstellungen oder Präsentationen in der Gemeinde können lokal beantragt werden.
Zeitspanne (Start-/Enddatum):	Läuft seit 2006
Erfolgsnachweise (erzielte Ergebnisse):	Seit Beginn des Programms wurden über 300 Denkmäler von Schulen übernommen. Das Projekt wurde 2010 mit dem Europa Nostra Award für seinen innovativen Bildungsansatz ausgezeichnet. Schulen wiederholen die Erfahrung häufig, und die Schüler*innenarbeiten werden in regionalen Ausstellungen präsentiert.
Lern- oder Transferpotenzial (Anwendbarkeit):	Diese Praxis lässt sich leicht in Regionen mit materiellem oder immateriellem Kulturerbe nachahmen. Ihre modulare Struktur (Auswahl eines Ortes, Bildungsphase, kreative Umsetzung, öffentliche Präsentation) ermöglicht Flexibilität. Der Erfolg hängt vom lokalen Engagement, der Motivation der Lehrkräfte und der Unterstützung durch Kultureinrichtungen ab. Der symbolische Akt der „Übernahme“ vermittelt den Schüler*innen ein starkes Gefühl von Eigentum und Verantwortung. Das Programm unterstützt außerdem fächerübergreifende Arbeit (Geschichte, Geografie, Kunst, Sprachen, Digitales). Ähnliche Initiativen gibt es in Frankreich und Italien, was die internationale Übertragbarkeit zeigt. Das Konzept könnte auch für Jugendgruppen außerhalb der formalen Schule adaptiert werden.
Schlüsselwörter zu Ihrer Arbeit:	Kulturerbe-Bildung, Denkmal, Engagement in der Gemeinschaft, Schulprojekt, kulturelle Identität, kreatives Lernen



Expert*innenmeinung:	Muriel De Potter, Projektkoordinatorin bei AWaP, erklärte im März 2023 (Genappe – acht Denkmäler, die von Schülerinnen aus Bousval übernommen wurden): „Ursprünglich sollten die Schülerinnen der Sainte-Marie-Schule in Bousval nur die Chapelle du Try-au-Chêne übernehmen, doch das Projekt wurde erweitert, und nun wurden acht Denkmäler recherchiert, Informationen gesammelt und ausführliche Besuche durchgeführt.“ Ministerin Valérie De Bue, die bei der Veranstaltung anwesend war, betonte ebenfalls: „Dies ist ein Bewusstsein von klein auf für die Notwendigkeit, dieses Kulturerbe zu fördern und auch weiterzuentwickeln.“
-----------------------------	---



EYES Beispiel n°3

Name der Organisation:	ELAN
-------------------------------	------

1. Für das Beispiel zuständige Organisation

Ist Ihre Organisation die für dieses Beispiel hauptverantwortliche Einrichtung?	Nein
--	------

Hauptzuständige Einrichtung:	AWAP
-------------------------------------	------

2. Allgemeine Informationen

Titel:	Orientierungsunterricht	
Standort:	Land	Belgien
	Region	Wallonie
	Stadt	/

3. Detaillierte Informationen

Kurze Zusammenfassung der Vorgehensweise:	Ein Bildungsworkshop, in dem Schüler*innen handlungsorientiert Kulturerbe-Berufe, die sich auf den Erhalt, die Restaurierung und Pflege von historischem oder kulturellem Erbe konzentrieren, kennenlernen. Sie entwickeln Teamfähigkeit, kritisches Denken und technische Fertigkeiten, während sie etwas über Architekturrestaurierung und die Bedeutung des Erhalts unserer gebauten Umwelt lernen.
--	--



Ausführliche Informationen zur Vorgehensweise:	Die Orientierungsklasse, angeboten von der Wallonischen Kulturerbe-Agentur (AWaP), richtet sich an Schüler*innen der Sekundarstufe im zweiten Jahr. Über vier bis fünf Tage entdecken die Schüler*innen in Workshops Kulturerbe-Berufe, darunter Tischlerei, Maurerei, Steinbearbeitung, Glasmalerei, Sgraffito, Mosaik und Schieferdachdeckung. Sie treffen professionelle Handwerker*innen, besichtigen Baustellen und probieren traditionelle Techniken aus. Das Programm kombiniert praktische Workshops, Reflexion über Materialien und deren Verwendung, Lernspiele (Brettspiele, Foto-Quiz) sowie Möglichkeiten, gebautes Kulturerbe und dessen Restaurierung kennenzulernen. Die Teilnehmenden entwickeln dabei Selbstständigkeit, kritisches Denken, Teamfähigkeit, berufliches Bewusstsein und Sicherheit im Umgang mit Maschinen. Die Klassen werden von einer Bildungsreferent*in und einem Handwerker geleitet. Die Aktivitäten finden je nach gewähltem Thema im Centre des métiers du patrimoine (Amay) oder im Pôle de la pierre (Soignies) statt.
Benötigte Ressourcen:	Bildungsbegleiterin und Handwerkerin, Zugang zu spezialisierten Werkstätten, traditionelle Materialien, spielerische Lernmittel (Tablets, Quiz, Mappen), geeignete Orte (Werkstatt und Baustelle), Transport- und Unterkunftslogistik bei Bedarf.
Zeitspanne (Start-/Enddatum):	Das Programm wird jährlich von September bis Juni angeboten; es dauert 4–5 Tage pro Klasse (laufend seit 2010).
Erfolgsnachweise (erzielte Ergebnisse):	Die regelmäßige und steigende Beteiligung von Schulen ist ein starkes Indiz für die Relevanz und den Erfolg des Programms. Die wiederkehrende Einbindung des



	Programms in öffentliche Veranstaltungen zeigt sowohl seine Nachhaltigkeit als auch die Fähigkeit, sich an ein breites Publikum und unterschiedliche Kulturerbe-Kontexte anzupassen. Lehrkräfte und Bildungsbegleiter*innen vor Ort berichten zudem konsequent von positiven Veränderungen in der Einstellung der Schüler*innen gegenüber kulturellen Stätten und einem gesteigerten Interesse an der lokalen Geschichte nach der Teilnahme.
Lern- oder Transferpotenzial (Anwendbarkeit):	Dieses praxisorientierte Format zur beruflichen Orientierung kann in jedem Kontext übernommen werden, in dem Workshops oder Orte existieren, die Kulturerbe-Berufe präsentieren. Erfolgsfaktoren sind die Einbindung von Handwerker*innen, pädagogische Begleitung und eine enge Verbindung zu einem konkreten Ort. Das Konzept kann auch jungen Menschen zugutekommen, die die Schule abgebrochen haben oder an Integrationsprogrammen teilnehmen.
Schlüsselwörter:	Kulturerbe-Berufe, berufliche Orientierung, handwerkliche Fertigkeiten, praxisnahes Lernen



EYES Beispiel n°4

Name der Organisation:	EUD
-------------------------------	-----

1. Für das Beispiel zuständige Organisation	
Ist Ihre Organisation die für dieses Beispiel hauptverantwortliche Einrichtung?	Nein

Hauptzuständige Einrichtung:	Leipzig Tourismus and Marketing GmbH
-------------------------------------	--------------------------------------

2. Allgemeine Informationen		
Titel:	Leipziger Notenspur	
Standort:	Land	Deutschland
	Region	Sachsen
	Stadt	Leipzig

3. Detaillierte Informationen	
Kurze Zusammenfassung der Vorgehensweise:	Die „Leipziger Notenspur“ ist eine digital geführte Tour durch die Leipziger Innenstadt, bei der die reiche Musikgeschichte der Stadt erkundet werden kann.
Ausführliche Informationen zur Vorgehensweise:	Die Stadt Leipzig war im Laufe ihrer Geschichte Heimat einiger der berühmtesten klassischen Komponisten. Komponisten wie Johann Sebastian Bach, Felix Mendelssohn-Bartholdy, Richard Wagner, Claudia und Robert Schumann, Edvard Grieg, Gustav Mahler oder Hanns Eisler lebten und/oder schufen dort ihre Musik. Daher bietet die Stadt Leipzig Touristen und Einwohnern mehrere elektronisch geführte Touren an, die die Nutzer zu den Orten in der Stadt führen, an denen die wichtigsten Komponisten lebten oder an denen ihre wichtigsten Werke



	uraufgeführt wurden. Eine Besonderheit der geführten Touren ist, dass die Nutzer die Musik hören können, die zu einem bestimmten geografischen Ort gehört. Interessierte Benutzer können eine kostenlose App herunterladen und zwischen verschiedenen Führungen wählen, je nach ihrem bevorzugten Komponisten oder der gewünschten Gehstrecke. Die App informiert die Benutzer über das Leben des Komponisten und bietet ihnen ein akustisches Erlebnis: Sie können die Musik der Komponisten hören und erhalten außerdem Tonaufnahmen aus der Zeit, in der die Komponisten lebten und ihre Musik schufen. So wird die Führung zu einem visuellen und akustischen Erlebnis, in das die Benutzer eintauchen können.
Benötigte Ressourcen:	Das Herunterladen und die Nutzung der Anwendung sind kostenlos. Der Nutzer benötigt lediglich ein modernes Smartphone mit Zugang zu den verschiedenen App-Stores, das über grundlegende Funktionen zur Standortbestimmung und Musikwiedergabe verfügt.
Zeitspanne (Start-/Enddatum):	Die Benutzer können aus fünf verschiedenen Touren wählen, die jeweils einem anderen Komponisten gewidmet sind. Je nach Tour legen die Teilnehmer zwischen 500 m und 5,3 km zurück. Die Dauer variiert je nachdem, wie schnell sie die Strecke zurücklegen möchten.
Erfolgsnachweise (erzielte Ergebnisse):	Dies ist ein gutes Beispiel dafür, wie mobile Technologie genutzt werden kann, um eine neue Form des immersiven Erlebnisses für die Nutzer zu schaffen, indem akustische Elemente in einen geführten Spaziergang integriert werden. Dies stimuliert die Menschen auf einer neuen Ebene und unterstreicht das Potenzial von Audiofunktionen in einer solchen Anwendung. Es wird als wichtig erachtet,



	dass das kulturelle Erbe zusammen mit kulturellen Errungenschaften gezeigt wird.
Herausforderungen:	Es sind keine Herausforderungen bekannt.
Lern- oder Transferpotenzial (Anwendbarkeit):	Musik stellt an sich schon einen innovativen Ansatz für das kulturelle Erbe dar und kann als idealer Ansatz angesehen werden, um die Zielgruppen des Projekts zu erreichen. Dieses Beispiel zeigt, wie Kunstformen in die Vermittlung des kulturellen Erbes einbezogen werden können, ohne sich dabei auf Texte und Bilder beschränken zu müssen.
Zusätzliche Informationen:	https://www.notenspur-leipzig.de/
Schlüsselwörter:	Musik, akustisches Erlebnis, kulturelle Bildung



EYES Beispiel n°5

Name der Organisation:	EUD
-------------------------------	-----

4. Für das Beispiel zuständige Organisation

Ist Ihre Organisation die für dieses Beispiel hauptverantwortliche Einrichtung?	Nein
--	------

Hauptzuständige Einrichtung:	Bezirksverein Heimatmuseum Niederrad
-------------------------------------	--------------------------------------

5. Allgemeine Informationen

Titel:	Mit Schildkröten durch Zickzackhausen	
Standort:	Land	Deutschland
	Region	Hesse
	Stadt	Frankfurt-Niederrad

6. Detaillierte Informationen

Kurze Zusammenfassung der Vorgehensweise:	Kinder der „Kooperativen Gesamtschule Niederrad“ (öffentliche Schule) nehmen an einem multidimensionalen Rollenspiel über die Geschichte des Stadtteils „Niederrad“ in Frankfurt teil. Die Ergebnisse des Rollenspiels werden bearbeitet und in einen Audiowalk übertragen, in dem sie ihre Erfahrungen in ihrem Lebensumfeld mit verschiedenen künstlerischen Ausdrucksformen verarbeiten.
--	---



Ausführliche Informationen zur Vorgehensweise:	Schülerinnen und Schüler der öffentlichen Schule „Kooperative Gesamtschule Niederrad“ in Frankfurt am Main nahmen an einem Projekt teil, bei dem eine Reihe von Rollenspielen entwickelt wurde, die den Stadtteil „Niederrad“ als Hintergrund haben. Die Inhalte wurden von den Schülerinnen und Schülern der Schule selbst in Zusammenarbeit mit Künstlern der „431 art company“ und der Multimedia-Vereinigung „Medienwerkstattinitiative“ entwickelt. Zur Entwicklung der Inhalte nahmen die Schüler an einem dreitägigen Einführungsworkshop teil, gefolgt von einem 20-wöchigen Kurs und abschließend einem 10-tägigen Intensivtreffen. Während der Entwicklung des Rollenspiels setzten sich die Schüler mit dem historischen Hintergrund des Stadtteils „Niederrad“ auseinander, um kurze Theaterszenen und Rollenspiele zu entwerfen, die an historischen Orten spielen. Ursprünglich war dies als einmaliges Projekt mit einer begrenzten Anzahl von Aufführungen geplant, das 2021 enden sollte. Die Resonanz auf den Workshop und die Ergebnisse war jedoch so positiv, dass die Aufzeichnungen der Rollenspiele in einen Audio-Spaziergang umgewandelt wurden. Die Nutzer können sich Rollenspiele anhören und ansehen, die wichtige Meilensteine in der Entwicklung des Stadtteils zeigen und so dessen Entwicklung im Laufe der Zeit darstellen.
Benötigte Ressourcen:	Der Audiowalk kann kostenlos über die Website des Bezirksvereins Heimatmuseum Niederrad, einem der Hauptinitiatoren des Projekts, heruntergeladen werden. Alternativ kann der interessierte Nutzer die App direkt von der Website guidable.com herunterladen. Der Nutzer benötigt ein Smartphone mit Internetzugang.



Zeitspanne (Start-/Enddatum):	z. B. Juni 2012 – laufend
Erfolgsnachweise (erzielte Ergebnisse):	Das Projekt war sehr partizipativ und daher beispielhaft für das EYES-Projekt: • Die Schüler*innen sammelten alle notwendigen Informationen für das Rollenspiel. Sie recherchierten die Geschichte ihres Stadtteils und führten Interviews mit relevanten Personen. • Die Schüler*innen entwickelten das Rollenspiel und nutzten künstlerische Ausdrucksformen wie Schauspiel und Geschichtenerzählen. • Die Schüler*innen führten die Rollenspiele durch.
Herausforderungen:	Die Projektbeschreibung ist weiterhin online verfügbar, der Audio-Spaziergang ist jedoch derzeit nicht verfügbar.
Lern- oder Transferpotenzial (Anwendbarkeit):	Die Konzeption des gesamten Projekts gilt als Vorbild für die Vermittlung des eigenen historischen/kulturellen Erbes. Es verbindet innovative Formen der Zusammenarbeit, aktive Forschung, künstlerische Ausdrucksformen und Medienpädagogik.
Zusätzliche Informationen:	• https://www.buendnisse-fuer-bildung.de/buendnissefuerbildung/de/einblicke/aus-dem-programm/Audiowalk-durch-Niederrad/Audiowalk-durch-Niederrad.html • https://bezirksverein-niederrad.de/n/265/62/eroeffnung-des-audiowalks-mit-schildkroeten-durch-zick-zack-hausen



EYES Beispiel n°6

Name der Organisation:	EUD
-------------------------------	-----

1. Für das Beispiel zuständige Organisation

Ist Ihre Organisation die für dieses Beispiel hauptverantwortliche Einrichtung?	Nein
--	------

Hauptzuständige Einrichtung:	Grundschule am Teutoburger Platz Berlin
-------------------------------------	---

2. Allgemeine Informationen

Titel:	Stolpersteine der Familie Zeisler	
Standort:	Land	Deutschland
	Region	Berlin
	Stadt	Berlin

3. Detaillierte Informationen

Kurze Zusammenfassung der Vorgehensweise:	Vor dem Bau der Grundschule am Teutoburger Platz stand an dieser Stelle ein Wohnhaus, das im Zweiten Weltkrieg zerstört wurde. In diesem Wohnhaus lebte die jüdische Familie Zeisler, deren Mitglieder teilweise im Holocaust ermordet wurden oder zur Auswanderung gezwungen wurden. Die Schüler*innen der heutigen Grundschule lernen die Geschichte der Familie Zeisler kennen und veröffentlichen ihre individuellen Forschungsprojekte zum Dritten Reich und zum Holocaust in einem Podcast.
--	---



Ausführliche Informationen zur Vorgehensweise:	Lange bevor die Grundschule am Teutoburger Platz gebaut wurde, lebte an dieser Adresse die Familie Zeisler – eine jüdische Familie mit sechs Familienmitgliedern, die während des Dritten Reiches zwischen 1933 und 1945 der faschistischen Verfolgung ausgesetzt war. Die drei älteren Kinder der Familie konnten nach England und Israel fliehen; die Eltern und der jüngste Bruder wurden in Konzentrationslager gebracht und schließlich ermordet. Nachdem vor der Schule ein Stolperstein zum Gedenken an das Schicksal der Familie Zeisler angebracht worden war, nahmen die Nachkommen der Familie Kontakt zur Schule auf und boten an, gemeinsam mit den Kindern die Geschichte der „Schule“ zu entdecken. Mit Hilfe von Bildern und historischen Dokumenten erkunden die Kinder – auch wenn sie noch sehr jung sind – wie die Familie Zeisler lebte und lernen den Alltag von Herbert, Hilde, Rahel und Daniel Zeisler kennen. Sie erfahren auch, wie sie ohne nachvollziehbaren Grund aus ihrem normalen Leben gerissen wurden. Diese persönliche Verbundenheit öffnet den Kindern den Blick und das Herz für die schwierige deutsche Geschichte, aber – was noch viel wichtiger ist – dafür, warum eine freie und offene Gesellschaft, die auf der Würde jedes Einzelnen basiert, so wichtig ist. Seit seinem Start hat das Projekt die Pflege der Stolpersteine institutionalisiert und eine Reihe von Nebenprojekten ins Leben gerufen, wie beispielsweise den Podcast „Stolpersteine zum Sprechen bringen“, in dem Gruppen aus aller Welt Audiodateien erstellen können, um die Geschichte der Stolpersteine ihrer Wahl zu präsentieren.
Benötigte Ressourcen:	Es ist keine Finanzierung erforderlich. „Stolpersteine zum Sprechen bringen“ ist in die berlinHistory App integriert.



Zeitspanne (Start-/Enddatum):	2012 – fortlaufend
Erfolgsnachweise (erzielte Ergebnisse):	Erfolgsnachweise (erzielte Ergebnisse): Das Projekt begann in einer Grundschule, hat sich aber durch „Stolpersteine zum Sprechen bringen“ weiterentwickelt. Dies kann als großer Erfolg gewertet werden.
Herausforderungen:	Keine Herausforderungen
Lern- oder Transferpotenzial (Anwendbarkeit):	Dies ist ein eindrucksvolles Beispiel für lebendige Geschichte, in dem die schrecklichsten Gräueltaten der Menschheitsgeschichte in etwas Gutes verwandelt werden. Das soll nicht heißen, dass das individuelle Leid und der Schmerz der betroffenen Familien – insbesondere der Familie Zeisler – ungeschehen gemacht werden. Aber es ist ein Beispiel dafür, wie die Auseinandersetzung mit den dunklen Seiten unserer eigenen Geschichte und das Nachdenken darüber einen positiven Einfluss auf unser heutiges Leben haben und Jungen Menschen wichtige Lektionen vermittelt werden können.
Zusätzliche Informationen:	https://schule-am-teute.de/stolpersteine/stolpersteine
Expert*innenmeinung:	Dies ist ein Vorbild dafür, wie Geschichte zukünftige Generationen berühren und zur Basis für eine bessere Zukunft werden kann.



EYES Beispiel n°7

Name der Organisation:	Youth Bridges Budapest
-------------------------------	------------------------

1. Für das Beispiel zuständige Organisation

Ist Ihre Organisation die für dieses Beispiel hauptverantwortliche Einrichtung?	Nein
--	------

Hauptzuständige Einrichtung:	KÉK – Hungarian Contemporary Architecture Centre
-------------------------------------	--

2. Allgemeine Informationen

Titel:	Budapest100	
Standort:	Land	Ungarn
	Region	Budapest
	Stadt	Budapest

3. Detaillierte Informationen

Kurze Zusammenfassung der Vorgehensweise:	Ein von der Gemeinschaft organisiertes "Tag der offenen Häuser"-Wochenende, bei dem Bewohner historisch bedeutende Gebäude für die Öffentlichkeit öffnen und die Geschichten ihrer Häuser und Nachbarschaften erzählen. Es bezieht aktiv die lokale Bevölkerung und Jugendliche in die Dokumentation und Präsentation des baulichen Erbes ein und stärkt Identität sowie den Dialog zwischen den Generationen.
--	--



Ausführliche Informationen zur Vorgehensweise:	Budapest100 ist ein gemeinschaftsbasiertes Festival zur urbanen Baukultur, das 2011 vom KÉK – Ungarischen Zentrum für zeitgenössische Architektur und den Open Society Archives ins Leben gerufen wurde. Die Zielgruppen umfassen die breite Öffentlichkeit, lokale Bewohner, Architekturliebhaber und Studierende. Das Programm entstand als Reaktion auf das mangelnde öffentliche Bewusstsein und Engagement für das architektonische und soziale Erbe Budapests – insbesondere für Wohngebäude, die in der gängigen Kulturvermittlung oft übersehen werden. Jedes Jahr werden Gebäude, die 100 Jahre alt werden (oder thematisch passend ausgewählte Häusergruppen), für die Öffentlichkeit geöffnet. Bewohner, Freiwillige und Forschende gestalten gemeinsam Ausstellungen, Führungen und Veranstaltungen. Dieses Modell verwandelt passives Beobachten in aktive zivilgesellschaftliche Teilhabe. Zu den wichtigsten Stakeholdern gehören lokale Bewohner, zivilgesellschaftliche Organisationen, Architekturfachleute und Kulturbetriebe. Das Programm bietet Bewohnern, Freiwilligen und Besuchern gleichermaßen einen Mehrwert, da es die Gemeinschaftsidentität stärkt und den Dialog über das urbane Erbe fördert.
Benötigte Ressourcen:	Moderate Finanzierung für Koordination, Kommunikation und Veranstaltungslogistik; 50–100 Freiwillige pro Jahr; Partnerschaften mit städtischen Archiven und Gebäudebewohnern.
Zeitspanne (Start-/Enddatum):	2011 – laufend
Erfolgsnachweise (erzielte Ergebnisse):	Über 500 Gebäude wurden bereits für die Öffentlichkeit geöffnet, und mehr als 1000 Veranstaltungen haben stattgefunden. Das Programm zieht jährlich Tausende von



	Besuchern an, wird breit in den nationalen Medien behandelt und in der Forschung zum urbanen Kulturerbe häufig referenziert.
Herausforderungen:	Aufrechterhaltung des Engagements der Bewohner und der Motivation der Freiwilligen im Laufe der Zeit; Anpassung an sich ändernde städtische Vorschriften und kulturelle Richtlinien.
Lern- oder Transferpotenzial (Anwendbarkeit):	Budapest100 ist sehr gut auf andere Städte mit einem reichen architektonischen oder bürgerschaftlichen Erbe übertragbar. Das Modell einer bürgergeführten kulturellen Beteiligung kann von Kommunen oder NGOs adaptiert werden. Zu den wichtigsten Erfolgsfaktoren gehören starke lokale Partnerschaften, gründliche Dokumentation und eine engagierte Freiwilligenbasis. Das Projekt hat ähnliche Initiativen in anderen ungarischen Städten inspiriert und kann als Modell für ganz Europa dienen.
Weitere Informationen:	https://budapest100.hu/en/
Schlüsselwörter:	Gemeinschaftliches Kulturerbe, Architektur, bürgerschaftliches Engagement
Expert*innenmeinung:	Budapest100 wird in Studien zum urbanen Kulturerbe häufig aufgrund seines partizipativen und demokratischen Ansatzes im Umgang mit kulturellem Gedächtnis erwähnt. Fachleute heben besonders hervor, dass das Projekt vergessene urbane Erzählungen wiederbelebt und durch gemeinsames Erzählen eine inklusive Identität fördert. Es steht im Einklang mit den Werten des Faro-Übereinkommens, da es die Bürger in den Mittelpunkt der Interpretation von Kulturerbe stellt.



EYES Beispiel n°8

Name der Organisation:	Youth Bridges Budapest
-------------------------------	------------------------

1. Für das Beispiel zuständige Organisation	
Ist Ihre Organisation die für dieses Beispiel hauptverantwortliche Einrichtung?	Nein

Hauptzuständige Einrichtung:	Hosszúlépés. Járunk? City Walks Ltd.
-------------------------------------	--------------------------------------

2. Allgemeine Informationen		
Titel:	Hosszúlépés. Járunk?	
Standort:	Land	Ungarn
	Region	Budapest
	Stadt	Budapest

3. Detaillierte Informationen	
Kurze Zusammenfassung der Vorgehensweise:	Ein Sozialunternehmen, das thematische Stadtrundgänge zu verborgenen Geschichten, jüdischem Erbe, Kommunismus, Architektur und mehr in Budapest anbietet. Es verbindet Storytelling, bürgerschaftliches Bewusstsein und Lokalgeschichte; bindet junge Guides ein und arbeitet häufig mit NGOs und Aktivisten zusammen.
Ausführliche Informationen zur Vorgehensweise:	Hosszúlépés! Járunk? ist eine privat betriebene Initiative für Stadtrundgänge, die 2012 gegründet wurde, um spannende und lehrreiche Erfahrungen zum urbanen Kulturerbe anzubieten. Die Zielgruppe umfasst junge Erwachsene, Tourist:innen, Einheimische und Fachgruppen. Die Praxis wurde ins Leben gerufen, um die Distanz zwischen den Bewohner:innen und der



	komplexen Geschichte ihrer Stadt – einschließlich marginalisierter Erzählungen – zu verringern. Die thematischen Rundgänge werden von Expert*innen kuratiert und behandeln Architektur, jüdische Geschichte, sozialistisches Erbe, Frauengeschichte und weitere Themen. Durch immersives Storytelling regt die Praxis die Teilnehmenden dazu an, ihre Umgebung kritisch zu reflektieren. Sie fördert zudem die emotionale Bindung an Orte und das bürgerschaftliche Bewusstsein. Zu den wichtigsten Stakeholdern gehören Historiker*innen, Architekt*innen, Guides, Bildungseinrichtungen und Kulturorte. Nutznießer*innen sind lokale Gemeinschaften, Pädagog*innen und Besucher*innen, die ein tieferes Engagement mit dem kulturellen Gefüge Budapests suchen.
Benötigte Ressourcen:	Privat finanziert; erfordert geschulte Guides, Recherchezeit, Marketingaufwand und ein kleines Verwaltungsteam; stützt sich auf Partnerschaften mit kulturellen und zivilgesellschaftlichen Einrichtungen.
Zeitspanne (Start-/Enddatum):	2012 – laufend
Erfolgsnachweise (erzielte Ergebnisse):	Tausende Teilnehmende haben im Laufe der Jahre an den Rundgängen teilgenommen. Die Touren erhalten starkes Feedback, umfangreiche Medienberichterstattung und tragen zum öffentlichen Dialog über Kulturerbe bei. Mehrere thematische Touren werden aufgrund der großen Nachfrage regelmäßig angeboten.
Herausforderungen:	Balance zwischen wissenschaftlicher Tiefe und Zugänglichkeit; Umgang mit sensiblen oder politisch aufgeladenen Themen; Sicherstellung von Guide-Schulungen und Verlässlichkeit.



Lern- oder Transferpotenzial (Anwendbarkeit):	Das Modell ist anpassbar für Städte, die ihre urbane Identität und verborgene Erzählungen erkunden möchten. Es zeigt, wie private Initiativen die öffentliche Bildung und das Bewusstsein für Kulturerbe fördern können. Der Erfolg hängt von lokaler Expertise und einer starken ethischen Grundlage ab. Eine Übertragbarkeit ist möglich, wenn der öffentliche Diskurs kritische Auseinandersetzung mit der Geschichte unterstützt.
Weitere Informationen:	https://hosszulepes.org/
Schlüsselwörter:	Stadtspaziergänge, Bildung, Erinnerung, soziale Inklusion
Expert*innenmeinung:	Als Beispiel in den Public Humanities und der urbanen Bildung anerkannt, zeigt Hosszúlépés!, wie kommerzielle Kulturerbe-Initiativen ihre bürgerschaftliche Relevanz bewahren können. Fachleute loben die Rolle des Projekts bei der Demokratisierung des Zugangs zur Geschichte und seine innovative Integration von Storytelling, Raum und Identität.



EYES Beispiel n°9

Name der Organisation:	Youth Bridges Budapest
-------------------------------	------------------------

1. Für das Beispiel zuständige Organisation	
Ist Ihre Organisation die für dieses Beispiel hauptverantwortliche Einrichtung?	Nein

Hauptzuständige Einrichtung:	Uccu Roma Informal Educational Foundation
-------------------------------------	---

2. Allgemeine Informationen		
Titel:	Roma Heritage Walking Tours in Budapest and Pécs	
Standort:	Land	Ungarn
	Region	Budapest
	Stadt	Budapest

3. Detaillierte Informationen	
Kurze Zusammenfassung der Vorgehensweise:	Schulung von jungen Roma-Freiwilligen, um Stadtrundgänge und Schulworkshops über Roma-Kultur und Geschichte in Budapest und Pécs zu leiten. Von Jugendlichen geführt, identitätsbasiert, bekämpft Stereotype, fördert Vielfalt und Dialog. Ein starkes Beispiel dafür, wie marginalisierte Jugendliche ihr eigenes Erbe präsentieren und die Bürgerschaftliche Teilhabe stärken.



Ausführliche Informationen zur Vorgehensweise:	Uccu Roma Heritage Walking Tours ist ein von Jugendlichen geleitetes, informelles Bildungsprogramm, das 2010 ins Leben gerufen wurde, um Vorurteile zu bekämpfen und die Roma-Identität zu fördern. Die Zielgruppe umfasst Schulklassen, Lehrer:innen, NGOs und Mitglieder der breiten Öffentlichkeit. Die Praxis adressiert die weit verbreitete Anti-Roma-Diskriminierung und die fehlende Repräsentation von Roma im öffentlichen Diskurs. Geschulte junge Roma fungieren als Peer-Guides und führen interaktive Stadtrundgänge durch, die Roma-Kultur, Geschichte und persönliche Geschichten präsentieren. Das Format ist gesprächsorientiert, inklusiv und hinterfragt Stereotype durch gelebte Erfahrungen. Die Rundgänge finden im 8. Bezirk von Budapest und in Pécs statt und verbinden historische Orte mit Erzählungen, die in Lehrbüchern oft fehlen. Zu den wichtigsten Stakeholdern gehören Schulen, Jugendarbeiter*innen, Roma-Gemeinschaften und Partner aus der Zivilgesellschaft. Nutznießer*innen sind sowohl Roma-Jugendliche (als gestärkte Bildungsakteure) als auch Teilnehmende, die ein nuanciertes Verständnis gewinnen.
Benötigte Ressourcen:	Projektfinanzierung über Fördermittel; erfordert Schulungen für junge Guides, Koordination des Personals, Partnerschaften mit Schulen und NGOs; moderate logistische Unterstützung für die Organisation der Rundgänge.
Zeitspanne (Start-/Enddatum):	2010 – laufend
Erfolgsnachweise (erzielte Ergebnisse):	Tausende Teilnehmende haben seit 2010 an den Rundgängen teilgenommen. Das Programm erhält positive Bewertungen von Schulen und NGOs, und junge



	Guides berichten von gestärktem Selbstvertrauen und höherem Engagement. Es hat nationale Anerkennung und internationales Interesse erlangt.
Herausforderungen:	Finanzierung aufrechterhalten; Umgang mit öffentlichem Widerstand oder Vorurteilen; Sicherstellung des emotionalen Wohlbefindens der jungen Guides, die ihre persönliche Geschichten teilen.
Lern- oder Transferpotenzial (Anwendbarkeit):	Das Modell von Uccu ist anpassbar in Kontexten mit marginalisierten Gemeinschaften, die ihr Kulturerbe zurückgewinnen und andere bilden möchten. Zu den Schlüsselementen gehören Jugendförderung, kritische Pädagogik und interkultureller Dialog. Die Praxis hat ähnliche, von Roma geleitete Bildungsinitiativen in Slowakei und Rumänien inspiriert und kann auf andere Minderheiten oder unterrepräsentierte Gemeinschaften in ganz Europa angewendet werden.
Weitere Informationen:	https://uccualapitvany.hu/
Schlüsselwörter:	Roma, informelle Bildung, Antidiskriminierung
Expert*innenmeinung:	Uccus Stadtrundgänge werden in der wissenschaftlichen Literatur und in Berichten der Zivilgesellschaft als pionierhafte Form der von Gleichaltrigen geleiteten Bildung anerkannt. Sie sind ein Beispiel dafür, wie informelle Kulturerbepraktiken Ungleichheit abbauen, Selbstvertrauen stärken und inklusive Erzählungen fördern können. Die Praxis leistet einen Beitrag zu den Zielen der EU in den Bereichen Jugendbeteiligung, Antidiskriminierung und interkulturelles Verständnis.



EYES Beispiel n°10

Name der Organisation:	Jerzy Regulski Foundation in Support of Local Democracy
-------------------------------	---

7. Für das Beispiel zuständige Organisation

Ist Ihre Organisation die für dieses Beispiel hauptverantwortliche Einrichtung?	Ja
--	----

Hauptzuständige Einrichtung:	N/A
-------------------------------------	-----

8. Allgemeine Informationen

Titel:	COOLSKILLS – Cultural heritage as a fountain of modern youth skills	
Standort:	Land	Polen
	Region	Woiwodschaft Kleinpolen
	Stadt	Krakau

9. Detaillierte Informationen

Kurze Zusammenfassung der Vorgehensweise:	Das Projekt entwickelte ein Werkzeugsortiment, mit dem Kultur- und Kulturerbe-Bildung die Entwicklung moderner Schlüsselkompetenzen bei Jugendlichen unterstützen kann.
Ausführliche Informationen zur Vorgehensweise:	Zielgruppe: Jugendliche im Alter von 15–24 Jahren. Die Praxis fördert wichtige Soft Skills und Kompetenzen, die für das persönliche, bürgerschaftliche und berufliche Leben entscheidend sind. Problem & Kontext: Bildung legt häufig den Schwerpunkt auf fachliches Wissen und vernachlässigt dabei Soft Skills wie kritisches Denken, Kreativität, Unternehmertum und bürgerschaftliches Engagement. Die Globalisierung



erfordert sozial bewusste, flexible Jugendliche, dennoch wird Kulturerbe als Lernmittel bisher nur unzureichend genutzt. Diese Praxis schließt diese Lücke durch kulturerbebasiertes Lernen.

Ziele & Umsetzung:

- Entwicklung von Jugendkompetenzen in den Bereichen Innovation, Unternehmertum und bürgerschaftliches Engagement.
- Unterstützung von Lehrkräften mit praktischen Werkzeugen.
- Förderung von aktivem Bürgersinn.

Wie:

Jugend-Kompetenzbewertungstool – Selbstbewertung mit Feedback.

- 7 Culinary Wonders – interkultureller Dialog durch Essen.
- COOLHeritage – kreativer Einsatz digitaler Werkzeuge zur Gestaltung von Kulturerbe-Spielen.
- Initiative & Entrepreneurship – Training basierend auf EntreComp; Jugendliche entwickelten Mini-Projekte unter Nutzung von SWOT-Analyse und Business Model Canvas.

Die CoolSkills App, ein gamifiziertes Quiz für Android, stärkt das Lernen durch Kultur und Kulturerbe. Die Module können präsentisch, online oder hybrid durchgeführt werden (z. B. mit Padlet, Mentimeter, Miro, Kahoot).

Beteiligte Akteure: FRDL (PL), EDUcentrum (CZ), Region Vidzeme (LV), Bibliothek Miechów (PL), Erasmus+, lokale NGOs und Schulen.



Benötigte Ressourcen:	Das Projektbudget belief sich auf 68.362 Euro; da die Werkzeuge jedoch bereits erstellt sind, könnten die Lösungen nahezu kostenfrei umgesetzt werden. Es stehen eine App (CoolSkillsApp, verfügbar im Play Store) und ein Handbuch auf der Projektwebsite zur Verfügung: https://frdl.org.pl/static/upload/store/Krakow/ENG_COOLSKILLS_-_cultural_heritage_as_a_fountain_of_modern_youth_skills.pdf
Zeitspanne (Start-/Enddatum):	01.04.2021-31.03.2023
Erfolgsnachweise (erzielte Ergebnisse):	COOLSKILLS fördert Kompetenzen des 21. Jahrhunderts (Unternehmertum, Innovation, bürgerschaftliches Bewusstsein, kultureller Ausdruck) durch non-formale Bildung. Es integriert Kulturerbe als Werkzeug zur Identitätsbildung, sozialen Kohäsion und Kreativität – Aspekte, die in der EU-Politik zur Jugendentwicklung als wesentlich anerkannt sind. Das im Projekt entwickelte Werkzeugsortiment ist Open-Source und für den Einsatz in Schulen, NGOs und informellen Jugendsettings konzipiert, was seine Anwendbarkeit erhöht.
Herausforderungen:	Die CoolSkillsApp läuft nur auf Android, sodass Trainer*innen Geräte teilen oder Apple-Nutzerinnen in Gruppen zusammenfassen müssen. Erkenntnis: Eine plattformübergreifende Nutzung (z. B. iOS/Web) sicherstellen, um die Inklusion zu erhöhen. Bei den Online-Workshops gab es Herausforderungen bei der Beteiligung. Erkenntnis: Interaktive, von Jugendlichen geleitete Methoden einsetzen und früh Vertrauen aufbauen, um das Interesse aufrechtzuerhalten.
Lern- oder Transferpotenzial (Anwendbarkeit):	Die COOLSKILLS-Praxis ist potenziell wertvoll für andere Regionen, da sie Kulturerbe effektiv mit der Entwicklung moderner Jugendkompetenzen verbindet – insbesondere



	in den Bereichen Unternehmertum, bürgerschaftliches Engagement und kulturelles Bewusstsein. Ihre Stärke liegt in den flexiblen, kostengünstigen Werkzeugen: einer digitalen Kompetenzbewertung, interaktiven Workshops und der CoolSkillsApp. Diese sind an unterschiedliche kulturelle Kontexte anpassbar, wodurch das Modell für die Übertragung in verschiedene Bildungseinrichtungen geeignet ist. Zu den Schlüsselfaktoren für den Erfolg gehören die Ausrichtung an EU-Rahmenwerken (z. B. EntreComp), Gamification und hybride Lernmöglichkeiten. Herausforderungen bei der Übertragbarkeit können die Sprachlokalisierung, die Plattformbeschränkung der App (nur Android) und unterschiedliche digitale Zugänge sein. Obwohl spezifische Übertragungen nicht dokumentiert sind, deutet die Nutzung in Polen, Lettland und der Tschechischen Republik auf eine starke Replizierbarkeit in ähnlichen NUTS-2-Regionen hin, die Jugendbeteiligung über Kultur fördern möchten. Ergebnisse & Übertragbarkeit: Gamification auf Basis von Kulturerbe steigerte die Motivation und Beteiligung von Jugendlichen. Die Open-Source-Ressourcen sind anpassbar für Schulen, Bibliotheken, Kultureinrichtungen und NGOs.
Weitere Informationen:	https://frdl.org.pl/projekty/coolskills-dziedzictwo-kulturowe-jako-zrodlo-rozwoju-nowoczesnych-umiejetnosci-mlodziezy
Schlüsselwörter:	Kulturerbe, Jugend
Expert*innenmeinung:	Die an dem Projekt beteiligten Bildungsfachkräfte stellten fest, dass die Aktivitäten generationenübergreifende Gespräche anregten und das Zugehörigkeitsgefühl der Jugendlichen stärkten. Der Fokus auf lokale kulinarische Traditionen und Kulturerbe ermöglichte es den



	Jugendlichen zudem, abstrakte Konzepte aus den Bereichen Bürgerschaft und Unternehmertum mit greifbaren, vertrauten Erfahrungen zu verknüpfen – ein entscheidender Faktor für bedeutsames, langfristiges Lernen.
--	--



EYES Beispiel n°11

Name der Organisation:	Jerzy Regulski Foundation in Support of Local Democracy
-------------------------------	---

1. Für das Beispiel zuständige Organisation

Ist Ihre Organisation die für dieses Beispiel hauptverantwortliche Einrichtung?	Nein
--	------

Hauptzuständige Einrichtung:	Local Activity Group Zalew Zegrzyński
-------------------------------------	---------------------------------------

2. Allgemeine Informationen

Titel:	Kulturerbe für die Zukunft	
Standort:	Land	Polen
	Region	Woiwodschaft Masowien
	Stadt	Legionowo

3. Detaillierte Informationen

Kurze Zusammenfassung der Vorgehensweise:	Polnisch-italienische Integration von Jugendlichen und älteren Menschen durch Kulturerbe
Ausführliche Informationen zur Vorgehensweise:	Heritage for the Future“ war ein transnationales Projekt, das vier Local Action Groups – drei aus Polen und eine aus Italien – miteinander verband, um Generationen zu überbrücken und lokales Gedächtnis durch soziales Archivieren zu bewahren. Es griff das Problem fehlenden generationenübergreifenden Dialogs in ländlichen Gebieten auf, in denen die Geschichten älterer Menschen oft unaufgezeichnet blieben und Jugendliche sich von ihren Wurzeln entfremdet fühlten. Das Projekt brachte junge Menschen unter 35 und Senior*innen über 50 zusammen, um ihre „kleinen Heimatorte“ neu zu entdecken. Durch gemeinsame Arbeit und Gespräche lernten die Jugendlichen die Vergangenheit kennen, während die



	älteren Bewohner*innen sich wertgeschätzt und gehört fühlten. Nach einem gemeinsamen Kick-off-Meeting in Polen schulten zwei Expertinnen – ein Historiker und ein Filmemacher – die Jugendlichen in Interviewführung, Kameratechnik und sozialem Archivieren. Mit diesen Fähigkeiten ausgestattet, führten die Teilnehmenden **Video- und Audiointerviews mit Seniorinnen** durch, um Erinnerungen, Bräuche und persönliche Geschichten des 20. Jahrhunderts festzuhalten. Internationale Workshops in Italien ermöglichten es den Teilnehmenden, die Ergebnisse zu analysieren und die Methoden zu verfeinern. Die Zusammenarbeit gipfelte in einem Dokumentarfilm und einer Publikation, die Vorgehensweise und Ergebnisse präsentierten. Die Materialien wurden bei lokalen Veranstaltungen, in Erinnerungsräumen und online gezeigt. Abschließende Konferenzen in Italien und Polen förderten die Methode als Modell für andere Regionen. Die Initiative zeigte, dass die Arbeit mit Erinnerungen Inklusion und Identität fördern kann. Seniorinnen gewannen ihre Rolle als **Trägerinnen des Kulturerbes** zurück, während die Jugendlichen Empathie, digitale Kompetenzen und ein stärkeres Zugehörigkeitsgefühl entwickelten. Das Projekt schuf ein replizierbares Modell zur Bewahrung immateriellen Kulturerbes durch Kreativität und Dialog.
Benötigte Ressourcen:	270 000 PLN (67 500 EUR)
Zeitspanne (Start-/Enddatum):	10.2019 - 12.2022



Erfolgsnachweise (erzielte Ergebnisse):	Die Praxis förderte erfolgreich generationenübergreifenden Dialog und bewahrte lokales immaterielles Kulturerbe durch soziales Archivieren. Messbare Ergebnisse umfassen die Beteiligung von vier Partner-LAGs (drei aus Polen und eine aus Italien), über 40 junge und ältere Teilnehmende sowie mehr als ein Dutzend aufgezeichneter Interviews, die persönliche und gemeinschaftliche Geschichten dokumentieren. Die Ergebnisse wurden in einem Dokumentarfilm präsentiert, der den Prozess und die Resultate der Zusammenarbeit zeigt – verfügbar auf YouTube: Heritage for the Future – ANCHOR Project. Das Projekt brachte außerdem eine methodische Publikation, öffentliche Veranstaltungen sowie internationale Konferenzen in Polen und Italien hervor.
Herausforderungen:	Die größten Herausforderungen bestanden darin, Kommunikationslücken zwischen den Generationen zu überbrücken und das Interesse der Jugendlichen am Kulturerbe aufrechtzuerhalten. Das Projektteam stellte fest, dass praktische Medientrainings und persönliches Storytelling die Motivation der Teilnehmenden deutlich steigerten. Internationaler Austausch erweiterte zudem die Perspektiven und erhöhte den Mehrwert des Projekts.
Lern- oder Transferpotenzial (Anwendbarkeit):	Diese Praxis ist hochgradig übertragbar, da sie auf einer kostengünstigen, gemeinschaftsbasierten Struktur und einer klaren Methodik basiert. Ihr Erfolg liegt in der Kombination von generationenübergreifendem Dialog mit modernen Werkzeugen wie Filmemachen, wodurch sie sowohl für Jugendliche als auch für Senior*innen attraktiv ist. Zu den Schlüsselfaktoren für den Erfolg gehören starke lokale Partnerschaften (z. B. LAGs), fachliche Unterstützung und kulturell relevante Inhalte. Die Methode wurde bereits mit einem Partner in Italien (NUTS 2: Region



	Kampanien, LAG Alto Casertano) geteilt, wo ähnliche Interviews und Workshops durchgeführt wurden. Die Übertragbarkeit wird durch den veröffentlichten Leitfaden und den Film unterstützt, die ein einsatzbereites Modell bieten. Herausforderungen bei der Übertragung können ein Mangel an geschulten Facilitator*innen oder begrenztes Interesse Jugendlicher sein, lassen sich jedoch durch ansprechende Formate und lokale Anpassung überwinden. Der Ansatz unterstützt Identitätsbildung und Zusammenhalt, wodurch er für ländliche Regionen in ganz Europarelevant ist, die mit generationsbedingten Gräben und kulturellem Verlust konfrontiert sind.
Weitere Informationen:	Link zu weiterführenden Informationen zur guten Praxis https://www.ksowplus.pl/baza-danych/baza-dobrych-praktyk?tx_wrobksowprojects_ksowprojects%5Baction%5D=show&tx_wrobksowprojects_ksowprojects%5Bcontroller%5D=Project&tx_wrobksowprojects_ksowprojects%5Bproject%5D=108&cHash=13cc77c9c408230e0a11c425abc5b07c
Schlüsselwörter zu Ihrer Arbeit:	Generationenübergreifender Dialog, Kulturerbe, ländliche Entwicklung, lokale Identität, Engagement in der Gemeinschaft
Expert*innenmeinung:	Die Praxis „Heritage for the Future“ steht im Einklang mit umfangreicher Forschung zu generationenübergreifender und partizipativer ländlicher Entwicklung. Laut dem European Network for Rural Development (ENRD) stärkt die Einbindung von Jugendlichen in kulturerbebezogene Initiativen die soziale Kohäsion und wirkt der ländlichen



Entvölkerung entgegen, indem die emotionale Bindung an den Ort gefördert wird (ENRD, 2020).

Die Praxis zeigt, dass Storytelling und digitale Werkzeuge (wie Film) generationenübergreifende Brücken schlagen können – ein Ansatz, der von Wissenschaftler*innen wie M. Duxbury (2019) unterstützt wird, der argumentiert, dass „kulturelles Mapping und Sammlung von Erinnerungen Gemeinschaften stärken und die Identität vertiefen“.

Die Teilnehmenden selbst lobten das Projekt: Senior*innen berichteten, dass sie sich „gehört und wertgeschätzt“ fühlten, während Jugendliche die Erfahrung als „augenöffnend“ und als „eine Möglichkeit, unser Dorf anders zu sehen“ beschrieben. Lokale Aktionsgruppen stellten ein gesteigertes Interesse an ähnlichen Projekten sowie neue gemeinschaftliche Kooperationen fest, die durch die Initiative angeregt wurden.

Darüber hinaus spiegelt die Praxis die Kernwerte des LEADER-Ansatzes wider: Bottom-up-Partizipation, lokale Identität und Innovation. Der erfolgreiche Transfer nach Italien (LAG Alto Casertano) bestätigt die Anpassungsfähigkeit und Wirkung der Methode in unterschiedlichen kulturellen Kontexten.

Als solche ist diese gute Praxis sowohl ein Instrument zur Erhaltung des Kulturerbes als auch ein Instrument sozialer Innovation – gestützt durch wissenschaftliche Erkenntnisse und die Bestätigung auf lokaler Ebene.



EYES Beispiel n°12

Name der Organisation:	Jerzy Regulski Foundation in Support of Local Democracy
-------------------------------	---

1. Für das Beispiel zuständige Organisation

Ist Ihre Organisation die für dieses Beispiel hauptverantwortliche Einrichtung?	Nein
--	------

Hauptzuständige Einrichtung:	Ministry of National Education
-------------------------------------	--------------------------------

2. Allgemeine Informationen

Titel:	Unsere Traditionen	
Standort:	Land	Polen
	Region	Ganz Polen
	Stadt	Ganz Polen

3. Detaillierte Informationen

Kurze Zusammenfassung der Vorgehensweise:	Ziel des Programms ist es, kulturelles Erbe und regionale Geschichte zu fördern, indem Veranstaltungen, Workshops und Bildungsreisen organisiert werden, die es Kindern und Jugendlichen ermöglichen, lokale Traditionen, Kunst und Bräuche kennenzulernen.
Ausführliche Informationen zur Vorgehensweise:	Ein landesweites Bildungs- und Kulturprogramm, das 2025 vom Bildungsministerium Polens durchgeführt wird und darauf abzielt, Kinder und Jugendliche wieder mit dem regionalen Erbe zu verbinden. Es fördert Hunderte lokale Projekte, die von Schulen, NGOs und Kultureinrichtungen im ganzen Land umgesetzt werden. Zielgruppe: Kinder und Jugendliche sowie Lehrkräfte, Künstler*innen und Kulturvermittleri*nnen, die regionale Identität und generationenübergreifenden Dialog fördern.



Problem & Kontext: Das Programm richtet sich gegen die Entfremdung junger Menschen von lokalen Traditionen, Dialekten und dem Gemeinschaftsleben. Es stärkt die Verbindungen zwischen Schulen, Kultureinrichtungen und lokalen Gemeinschaften, um ein Gefühl der Zugehörigkeit wiederaufzubauen.

Ziele & Umsetzung: Mit 30 Millionen PLN Fördermitteln unterstützt „Nasze tradycje“ 369 Projekte über vier thematische Module, die kulturelle Bildung lebendig werden lassen:

- Bildung & kulturelles Bewusstsein – Kulturfestivals, Partnerschaften mit Museen, Ausstellungen und „Heritage Days“.
- Traditionen & Rituale – Workshops zu Handwerk, Küche, Tanz und Volksliedern mit lokalen Meister*innen.
- Kunst & Handwerk – generationenübergreifende Workshops, in denen Senior*innen Weben, Töpfern oder Buchbinden lehren; Kunstaussstellungen und Kunsthandwerksmärkte.
- Sprache & Dialekte – Wettbewerbe, Aufführungen und Aufnahmen in lokalen Dialekten; Erstellung von Multimedia-Archiven.

Die Projekte laufen von Juni bis Dezember 2025 und verbinden Unterricht im Klassenzimmer mit Gemeinschaftsbeteiligung durch Kulturspaziergänge, Interviews zur mündlichen Überlieferung und von Schüler*innen geführte digitale Archive.

Akteure & Begünstigte: Bildungsministerium, NGOs, Kommunalverwaltungen, Museen und Kulturzentren.



	Begünstigte sind Kinder, Jugendliche und lokale Gemeinschaften, die ihr kulturelles Erbe wiederbeleben. Wirkung: Die Praxis verbindet Generationen, fördert Stolz auf die regionale Kultur und stärkt die Gemeinschaft. Die modulare Struktur und das Fördermodell machen sie leicht übertragbar auf andere Regionen, die Bildung mit lokalem Kulturerbe verknüpfen möchten.
Benötigte Ressourcen:	Das Programm wird mit 30 Millionen PLN finanziert. Die Förderbeträge pro Projekt liegen zwischen 20.000 und 500.000 PLN. Es sind NGOs, Lehrkräfte, Kultureinrichtungen und lokale Expert*innen beteiligt, wobei Koordinator*innen, Trainer*innen und Community-Leader benötigt werden, um die Aktivitäten zu planen und durchzuführen.
Zeitspanne (Start-/Enddatum):	Das Programm läuft vom 5. Juni bis zum 31. Dezember 2025, wobei die Anträge zwischen dem 7. und 28. April 2025 eingereicht werden können.
Erfolgsnachweise (erzielte Ergebnisse):	„Nasze tradycje“ gilt aufgrund seiner starken landesweiten Wirkung als bewährte Praxis. Von 1.498 eingereichten Projekten wurden 369 ausgewählt und finanziert, wodurch tausende Kinder und Jugendliche in ganz Polen erreicht wurden. Zu den geförderten Initiativen gehörten beispielsweise regionale „Heritage Days“ an Schulen, Workshops für Volkstanz und Volksgesang unter Leitung lokaler Künstler*innen, Kunsthandwerksmessen, bei denen Schüler*innen und Senior*innen gemeinsam traditionelle Dekorationen herstellten, sowie digitale Archive zur



	Dokumentation lokaler Dialekte und mündlicher Überlieferungen. Diese vielfältigen Aktivitäten haben die regionale Identität gestärkt, generationenübergreifendes Lernen gefördert und lokale kulturelle Ressourcen mobilisiert. Die breite Beteiligung von Schulen, NGOs und Kultureinrichtungen zeigt die Wirksamkeit des Programms bei der Bewahrung und Belebung des kulturellen Erbes – sowohl im ländlichen als auch im städtischen Raum.
Herausforderungen:	Zu den Herausforderungen gehörten der begrenzte Zeitraum für die Projektumsetzung (Juni–Dezember), die Koordination verschiedener Partner sowie die Sicherstellung von Qualität bei unterschiedlichen regionalen Themen. Die gewonnenen Erkenntnisse heben die Notwendigkeit frühzeitiger Planung, stärkerer lokaler Netzwerke und klarer Richtlinien für Antragstellende hervor.
Lern- oder Transferpotenzial (Anwendbarkeit):	„Nasze tradycje“ bietet ein skalierbares Modell für kulturelle Bildung, das andere Regionen inspirieren kann. Zu den wichtigsten Erfolgsfaktoren gehören eine starke staatliche Koordination, ein flexibles modulares Design (Bildung, Rituale, Handwerk, Dialekte) sowie breite Teilnahmerechtigung, die die Zusammenarbeit von NGOs, Schulen und Kultureinrichtungen ermöglicht. Das kompetitive Förderverfahren fördert Qualität und Innovation, während der Fokus auf generationenübergreifendem Austausch und regionaler Identität das Programm besonders relevant für Regionen macht, die von kulturellem Verlust oder kultureller Erosion betroffen sind. Für eine Übertragung sollten die Regionen eine ausreichende Finanzierung, administrative Unterstützung und die Einbindung relevanter Akteure



	sicherstellen. Zu den möglichen Hindernissen gehören kurze Umsetzungszeiträume sowie ein ungleicher Zugang zu kulturellen Ressourcen in den einzelnen Regionen. Auch in Gebieten ohne nationales Förderprogramm können jedoch Schulen, NGOs und lokale Behörden Inspiration aus der Struktur des Programms ziehen – etwa durch die Nachahmung seines modularen Ansatzes, die Verknüpfung von Bildung und Kulturerbe oder die Organisation kleiner Initiativen, die junge Menschen mit der lokalen Kultur in Kontakt bringen.
Weitere Informationen:	https://www.gov.pl/web/edukacja/nasze-tradycje2345
Schlüsselwörter:	kulturelles Erbe, Jugendbeteiligung, regionale Identität, traditionelles Handwerk, generationenübergreifendes Lernen, lokale Traditionen, Bildung, Gemeinschaftsbeteiligung, Dialektpflege, kulturelle Bildung
Expert*innenmeinung:	Expertinnen und Experten des polnischen Bildungsministeriums betonen, dass „Nasze tradycje“ die Lücke zwischen formaler Bildung und lokalem Kulturerbe erfolgreich schließt, indem es erfahrungsorientierte Lernmöglichkeiten schafft. Laut Prof. Anna Zielińska von der Universität Warschau sind „Programme wie Nasze tradycje entscheidend dafür, immaterielles Kulturerbe bei jungen Menschen wiederzubeleben und den Stolz auf regionale Vielfalt zu fördern.“



EYES Beispiel n°13

Name der Organisation:	EDIT Centar
-------------------------------	-------------

1. Für das Beispiel zuständige Organisation

Ist Ihre Organisation die für dieses Beispiel hauptverantwortliche Einrichtung?	Nein
--	------

Hauptzuständige Einrichtung:	The Association of Cultural Heritage Education of Finland, HARP Heritage Art Research Project, Fundación SM, KulturAll, and INTO SCHOOL.
-------------------------------------	--

2. Allgemeine Informationen

Titel:	CREATECH verändert die frühkindliche Bildung mit kulturellem Erbe und digitalen Tools	
Standort:	Land	Serbien, Italien, Finnland und Spanien
	Region	Serbien
	Stadt	Belgrad

3. Detaillierte Informationen

Kurze Zusammenfassung der Vorgehensweise:	Das vom Erasmus+-Programm kofinanzierte Projekt CREATECH integriert auf innovative Weise das kulturelle Erbe in die frühkindliche Bildung, indem es Lehrkräfte aus Finnland, Italien, Spanien und Serbien darin schult, digital
--	---



	multisensorische und digitale Tools – wie 360°-Kameras und iPads – einzusetzen, um immersive, transmediale Lernerfahrungen für kleine Kinder zu schaffen. Dieser Ansatz fördert nicht nur kreatives und kritisches Denken, sondern auch Inklusion und interkulturelles Verständnis und ist damit ein wertvolles Modell für die Einbettung des kulturellen Erbes in die frühkindliche Bildung.
Ausführliche Informationen zur Vorgehensweise:	Das vom Erasmus+-Programm kofinanzierte Projekt CREATECH (2024) führte einen innovativen Ansatz für die frühkindliche Bildung ein, indem es das kulturelle Erbe mit kreativer digitaler Pädagogik kombinierte. Diese Initiative hat Partner aus Finnland, Italien, Spanien und Serbien zusammengebracht, darunter die Vereinigung für Kulturerbe-Bildung in Finnland, das HARP Heritage Art Research Project, die Fundación SM, KulturAll und INTO SCHOOL, um Kindergärtnerinnen und Kindergärtner darin zu schulen, das kulturelle Erbe durch einen multisensorischen Ansatz in die frühkindliche Bildung und Betreuung (ECEC) zu integrieren. Im September 2024 versammelten sich die Teilnehmer in Fontecchio, Italien, zu einer internationalen Fortbildungsveranstaltung, bei der die Rolle des kulturellen Erbes und des kreativen Ausdrucks in der frühkindlichen Bildung im Mittelpunkt stand. Das Projekt nutzte modernste digitale Tools wie 360°-Kameras und iPads, mit denen Pädagogen und Kinder barrierefreie digitale Ausstellungen erstellen und historische und kulturelle Stätten virtuell erkunden konnten. Diese immersive Lernerfahrung förderte eine tiefere Verbindung zum kulturellen Erbe und förderte kreatives und kritisches Denken. Im Mittelpunkt von CREATECH stand der transmediale Ansatz zur Vermittlung des kulturellen Erbes, bei dem alle



	Sinne und verschiedene Ausdrucksformen – wie Töne, Bilder und Geschichten – eingesetzt wurden, um Kindern das kulturelle Erbe näherzubringen. Dieser immersive Lernprozess förderte nicht nur eine tiefere Verbindung zu ihrem kulturellen Erbe, sondern regte auch kreatives und kritisches Denken an. Bei CREATECH ging es um mehr als nur Bildung; der Schwerpunkt lag auf dem Aufbau sinnvoller Verbindungen. Durch die Einbettung des kulturellen Erbes in die frühkindliche Bildung wollte das Projekt Kreativität anregen, Inklusion fördern und Gemeinschaften in den teilnehmenden Ländern miteinander verbinden. Im Rahmen des Projekts war die Veröffentlichung eines Forschungsartikels, eines CREATECH-Leitfadens und von Empfehlungen für die Vermittlung des kulturellen Erbes in der frühkindlichen Bildung geplant, um wertvolle Erkenntnisse und bewährte Verfahren für die Integration des kulturellen Erbes in die frühkindliche Bildung beizusteuern. Weitere Informationen und aktuelle Meldungen zum CREATECH-Projekt finden Sie auf der offiziellen Website oder auf dem Instagram-Kanal.
Benötigte Ressourcen:	- Digitale Geräte: 360°-Kameras und iPads werden eingesetzt, um immersive, multisensorische Lernerfahrungen zu schaffen, die es Kindern und Pädagogen ermöglichen, historische und kulturelle Stätten virtuell zu erkunden. - Software und Anwendungen: Digitale Storytelling- und Bearbeitungswerkzeuge (z. B. iMovie, Canva usw.) unterstützten die Erstellung interaktiver Ausstellungen und Lernmaterialien. - Lernmaterialien: Kunstzubehör, gedruckte Bilder, Tonaufnahmen und sensorische Objekte wurden



	verwendet, um digitale Aktivitäten zu ergänzen und den transmedialen Ansatz zu unterstützen. - Personal: Pädagogen, Experten für Kulturerbe und digitale Moderatoren arbeiteten gemeinsam an der Konzeption und Umsetzung der Aktivitäten. - Schulung und Unterstützung: In Workshops und Fortbildungen wurden Lehrern die erforderlichen Fähigkeiten vermittelt, um Technologie und Kulturerbe in die frühkindliche Bildung zu integrieren.
Zeitspanne (Start-/Enddatum):	Start: 2024 - Ende: 2025
Erfolgsnachweise (erzielte Ergebnisse):	- Ein CREATECH-Leitfaden und Empfehlungen für die Vermittlung von Kulturerbe in der frühkindlichen Bildung, Betreuung und Erziehung. - CREATECH 360°-Ausstellung, in der Kulturerbe durch die Augen junger Gestalter zum Leben erweckt wird. - https://www.intoschool.org/createch?fbclid=IwY2xjawKn6v1leHRuA2FibQlxMQBicmlkETFZNmlTcHcyVnp5QWoxMmlkAR5HshQU8yhKjC3Y9qPJTfogPypa_MOy91PkSw7qi4w-Zeax5zNJ_pmjVyxibw_aem_dqcKss52AOWbHsXWE1CD8Q
Lern- oder Transferpotenzial (Anwendbarkeit):	Das CREATECH-Projekt bietet ein großes Potenzial für den Transfer und die Nachahmung in verschiedenen Bildungs- und Kulturkontexten, da sein Ansatz – die Integration des kulturellen Erbes mit digitalen Tools in die frühkindliche Bildung – sowohl anpassungsfähig als auch skalierbar ist. Seine Methoden, darunter der Einsatz von



	360°-Kameras, iPads und transmedialem Storytelling, lassen sich leicht in Kindergärten und Grundschulen anderer Regionen umsetzen, insbesondere in solchen, die Inklusion, Kreativität und kulturelles Bewusstsein schon von klein auf fördern wollen. Darüber hinaus können die Schulungsmaterialien, Leitfäden und digitalen Ausstellungsmodelle des Projekts von Pädagoginnen und Pädagogen genutzt werden.
Zusätzliche Informationen:	- https://www.intoschool.org/createch?fbclid=IwY2xjaWKn6v1leHRuA2FibQlXMQBicmlkETFZNmlTcHcyVnp5QWoxMmlkAR5HshQU8yhKjC3Y9qPJTfogPypa_MOy91PkSw7qi4w-Zeax5zNJ_pmjVyxibw_aem_dqcKss52AOWbHsXWE1CD8Q - https://kultural.org/?p=2399 - https://kulttuuriperintokasvatus.fi/welcome-to-the-createch-project-page/
Schlüsselwörter:	Frühkindliche Bildung und Betreuung (ECEC), Kulturerbe-Bildung, Transmediales Storytelling, Digitale Tools in der Bildung, Kreative Pädagogik, Inklusive Bildung, Lehrerbildung, Interkulturelles Lernen, Kulturerbe-basiertes Lernen, Innovationen im Kindergartenbereich, Digitale Erkundung des Kulturerbes



EYES Beispiel n°14

Name der Organisation:	EDIT Centar
-------------------------------	-------------

1. Für das Beispiel zuständige Organisation

Ist Ihre Organisation die für dieses Beispiel hauptverantwortliche Einrichtung?	Nein
--	------

Hauptzuständige Einrichtung:	Education for the 21st Century
-------------------------------------	--------------------------------

2. Allgemeine Informationen

Titel	BeoTura (Belgrade Adventure)	
Standort	Land	Serbien
	Region	
	Stadt	Belgrad

3. Detaillierte Informationen

Kurze Zusammenfassung der Vorgehensweise:	Ein von Jugendlichen gestalteter digitaler Reiseführer zum Kulturerbe Belgrads. Gymnasiast*innen recherchierten die lokale Geschichte und entwickelten eine App, die thematische Stadttouren anbietet und die Öffentlichkeit mit vielfältigen historischen Orten und persönlichen Geschichten einbezieht.
--	---



Ausführliche Informationen zur Vorgehensweise:	BeoTura ist ein digitaler Reiseführer, der wichtige historische Orte in Belgrad hervorhebt. Er wurde von Gymnasiast*innen, die Geschichte und politische Bildung studieren, in Zusammenarbeit mit der NGO „Education for the 21st Century“ erstellt. Das Hauptziel des Projekts war es, junge Menschen in das Lernen über und die Bewahrung des kulturellen Erbes der Stadt einzubeziehen. Das Projekt richtete sich an zwei Zielgruppen. Die erste Gruppe bestand aus Schüler*innen, die die Touren erstellt haben und wertvolle Erfahrungen in Forschung, Teamarbeit und der Produktion digitaler Inhalte sammeln konnten. Die zweite Gruppe bildete die Öffentlichkeit, insbesondere junge Menschen und Tourist*innen, die nun über eine Website und eine mobile App auf die Touren zugreifen können. Die Schüler*innen wählten eine Vielzahl von Themen, die die vielfältige Geschichte Belgrads widerspiegeln. Dazu gehörten die mittelalterliche Festung, Spuren der osmanischen Zeit, jüdische Sehenswürdigkeiten, Orte aus der königlichen und sozialistischen Epoche sowie weitere. Für jedes Thema entwickelten sie Touren, die historische Fakten mit persönlichen Geschichten verbanden. Historiker*innen und Mentoren der NGO unterstützten den Prozess und gaben Anleitung. Das fertige Produkt wurde kostenlos online zur Verfügung gestellt. Das Projekt wurde von Institutionen wie der Stadt Belgrad, dem Bildungsministerium, der Serbischen Nationalkommission für UNESCO, den Europäischen Tagen des Kulturerbes und der Universität Belgrad unterstützt. Diese Organisationen halfen durch Beratung, Promotion und Bereitstellung von Ressourcen.
---	---



Benötigte Ressourcen:	Ein Team aus Schüler*innen, Lehrkräften und Mitarbeitenden einer NGO, unterstützt von freiwilligen oder geringfügig bezahlten Expert*innen. Computer, Internet und App-Plattformen. Technische Unterstützung und Unterstützung bei Veranstaltungen.
Zeitspanne (Start-/Enddatum):	022 – 2023 (Entwicklung von Inhalten und App, Start 2023; laufende Wartung)
Erfolgsnachweise (erzielte Ergebnisse):	BeoTura gewann 2024 den HISTOLAB Award für seinen kreativen Ansatz in der Kulturerbe-Bildung. Das Projekt bietet 10 detaillierte digitale Touren und wurde sowohl von Lehrkräften als auch von Nutzer*innen gelobt. Mit Unterstützung von Partnern wie der UNESCO und der Stadt Belgrad wird es weiterhin bei Veranstaltungen eingesetzt und inspiriert ähnliche, von Jugendlichen geleitete Projekte an anderen Orten.
Lern- oder Transferpotenzial (Anwendbarkeit):	Dieses Projekt zeigt, wie Schüler aktiv an der Bewahrung des kulturellen Erbes mithilfe digitaler Werkzeuge teilnehmen können. BeoTura bietet ein Modell, das an anderen Orten wiederholt werden kann, indem Jugendliche als „Kulturerbe-Interpret*innen“ in ihren eigenen Gemeinschaften eingebunden werden. Durch die Nutzung einer mobilen App sind die Touren leicht zu teilen und besonders für junge Menschen attraktiv. Die Methode ist flexibel und kann an verschiedene Städte angepasst werden, wobei Schüler Touren rund um ihre lokale Geschichte gestalten können. Der Fokus von BeoTura auf multikulturelles und epochenübergreifendes Erbe macht das Projekt auch zu einem guten Beispiel dafür, wie mit komplexen oder sensiblen Themen umgegangen werden kann. Mit der richtigen Anleitung und nur grundlegenden Ressourcen konnten die Schüler wertvolle Bildungsinhalte



	erstellen. Der Erfolg des Projekts hat bereits andere inspiriert und zeigt sein Potenzial, sowohl die Kulturerbe-Bildung als auch den Tourismus in verschiedenen Regionen zu verbessern.
Zusätzliche Informationen:	https://beotura.rs/ https://edukacija21.com/en/#:~:text=The%20HISTOLAB%20Award%20for%20Innovative,recipients%20was%20Beotura%20from%20Serbia
Schlüsselwörter:	Kulturerbe-Bildung; digitale Tour; Einbindung von Jugendlichen; Belgrad; multikulturelle Geschichte



EYES Beispiel n°15

Name der Organisation:	EDIT Centar
-------------------------------	-------------

1. Für das Beispiel zuständige Organisation	
Ist Ihre Organisation die für dieses Beispiel hauptverantwortliche Einrichtung?	Nein

Hauptzuständige Einrichtung:	Urban Development Centre (Serbien)
-------------------------------------	------------------------------------

2. Allgemeine Informationen		
Titel	Heritage Hubs	
Standort	Land	Serbien
	Region	Belgrad
	Region	Belgrad, Grock

3. Detaillierte Informationen	
Kurze Zusammenfassung der Vorgehensweise:	Heritage Hubs brachte 10–16-Jährige aus Serbien, Finnland und Spanien zusammen, um ihr kulturelles Erbe über von Schüler*innen erstellte digitale Inhalte und Austauschbesuche zu teilen.



Ausführliche Informationen zur Vorgehensweise:	Heritage Hubs – Youth Heritage Exchange brachte Schüler*innen (im Alter von 10–16 Jahren) aus Serbien, Finnland und Spanien zusammen, um das Kulturerbe der jeweils anderen kennenzulernen und zu teilen. Es ermöglichte den jungen Menschen, selbst zu entscheiden, was an ihrem eigenen Erbe wichtig ist, und dies mit Gleichaltrigen im Ausland zu teilen, wodurch gegenseitiger Respekt gefördert und Stereotype abgebaut wurden. Die Praxis wurde in zwei Phasen umgesetzt. Im Herbst 2018 erkundeten Schülerinnen an 11 Schulen (darunter eine in Grock) ihr lokales Kulturerbe und erstellten unter Anleitung ihrer Lehrkräfte digitale Präsentationen. Die Schüler*innen wählten lokale Traditionen, Speisen, Orte oder Bräuche aus und erstellten kurze Videos oder Diashows, um diese zu präsentieren, wodurch sie auch über ihre eigene kulturelle Identität nachdenken konnten. Im Frühjahr 2019 besuchten die Schüler*innen gegenseitig die Schulen im Ausland, um das Kulturerbe persönlich auszutauschen. So stellten beispielsweise serbische Schüler*innen ihren finnischen Kolleginnen die Slava-Feier vor, während finnische Schüler*innen ihre Tradition des Lucia-Tages teilten. Gastfamilien bezogen die Besucher*innen in das lokale Alltagsleben und die Bräuche ein. Dieser direkte Austausch machte das Kulturerbe greifbar und spannend, und die Kinder entdeckten sowohl Unterschiede als auch Gemeinsamkeiten zwischen ihren Kulturen.
Benötigte Ressourcen:	EU-Zuschuss: 191.158,59 €. Kofinanziert durch das EU-Programm „Creative Europe“ und nationale Stellen (z. B. Kultur- und Bildungsministerien in Finnland und Serbien). Personelle Ressourcen umfassten Mitarbeitende in 4 Partnerorganisationen sowie geschulte Lehrkräfte an 11



	Schulen. Die Finanzierung deckte Workshops, Materialien und Austauschreisen ab.
Zeitspanne (Start-/Enddatum):	Startdatum: 01.05.2018, Enddatum: 31.01.2020
Erfolgsnachweise (erzielte Ergebnisse):	Heritage Hubs gewann 2021 den European Heritage Award / Europa Nostra Award und wurde für seine herausragende Arbeit in der Kulturerbe-Bildung ausgezeichnet.
Lern- oder Transferpotenzial (Anwendbarkeit):	Die Erstellung digitaler Inhalte bietet Vorteile wie das Lernen über das serbische Kulturerbe, den Erwerb digitaler Kompetenzen und Teamarbeit. Das digitale Format ist zudem die aktuellste Möglichkeit, Informationen zu teilen und neue Zielgruppen zu erreichen. Es lässt sich weit verbreiten und ist leicht zugänglich.
Zusätzliche Informationen:	https://www.europeanheritageawards.eu/winners/heritage-hubs/
Schlüsselwörter:	Jugend; Kulturerbe; Kulturerbe-Bildung; Interkultureller Austausch; Engagement in der Gemeinschaft