Stärke die Jugend,
Entdecke Geschichten -
das EYES-Projekt

Leitfaden Lehrende im EYES-Projekt



Projektpartner

EUROSOC #DIGITAL
Rethinking future society

EDITCENTAR
EDUCATION DEVELOPMENT INFORMATION TRAINING

Youth Bridges Budapest

Fundacja Rozwoju Demokracji Lokalnej
im. Jerzego Regulskiego

EMPOWER YOUTH
EXPLORE STORIES

Co-funded by the European Union

INHALT

Kofinanziert von der Europäischen Union

1 Einleitung 3

2 Die Rolle der Lehrenden 6

3 Vorbereitung 10

4 Unterstützungsstrategien 16

5 Lernen und Lernergebnisse 21

6 EYES-Ressourcen im Begleitprozess nutzen 26

7 Unterstützung bei der Erstellung digitaler Inhalte bei Kulturerbe-Touren 30

8 Nachbereitung: Präsentation, Pilottouren und Reflexion 37

9 Fazit 42

Externe Quellen 43

Kofinanziert von der Europäischen Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Kommission wider. Weder die Europäische Union noch die Europäische Kommission können dafür verantwortlich gemacht werden.

1.EINLEITUNG

Dieser Leitfaden richtet sich an Fachkräfte der Jugendarbeit, Pädagoginnen und Pädagogen sowie alle begleitende Personen, die junge Menschen bei der Erstellung Ihrer Kulturerbe-Touren unterstützen.

Die Erstellung einer Kulturerbe-Tour ist mehr als die Ausarbeitung einer Route oder einer Sammlung digitaler Materialien. Sie ist ein Prozess, in dem junge Menschen Orte und Geschichten erforschen, unterschiedliche Deutungen von Kulturerbe diskutieren, im Team arbeiten, kreative Entscheidungen treffen und mit ihrer Gemeinschaft kommunizieren. Aus diesem Grund ist die Rolle der begleitenden Person nicht nur organisatorischer oder technischer Natur. Begleitende Personen schaffen die Voraussetzungen dafür, dass junge Menschen aktiv teilnehmen, fundierte Entscheidungen treffen und Verantwortung für das Endergebnis übernehmen können.

Der Leitfaden wiederholt nicht die zuvor im Projekt entwickelte Methodik zur Kulturerbe-Recherche. Ausführliche Hinweise zur Auswahl eines Recherchethemas, zur Durchführung von Interviews und Exkursionen, zur Nutzung von Archiven und zur Aufbereitung der Rechercheergebnisse finden sich im EYES-Leitfaden zur Jugendforschung und in den dazugehörigen Vorlagen. Stattdessen konzentriert sich dieser Leitfaden auf die Rolle der begleitenden Person rund um diesen Prozess: die Vorbereitung der Gruppe, die Unterstützung von Beteiligung und Zusammenarbeit, die Begleitung junger Menschen beim Übergang von Recherche zu einem Tourkonzept, die Einführung digitaler Werkzeuge, die Vorbereitung der Pilottour und die Sichtbarmachung des Lernens.

Der EYES-Prozess zur Erstellung einer Kulturerbe-Tour

Der Leitfaden schreibt keine einheitliche Vorgehensweise vor. Der lokale Kontext, die Gruppengröße, die verfügbare Zeit, die digitalen Kompetenzen und die Themen aus dem Bereich des Kulturerbes unterscheiden sich. Daher sollten die Lehrenden den Prozess an ihre jeweiligen Rahmenbedingungen anpassen und dabei die Kernprinzipien im Blick behalten: Partizipation, Eigenverantwortung der Jugendlichen, Inklusion, ethisches Handeln, Barrierefreiheit, Reflexion und praktisches Lernen.

Die Arbeit durchläuft in der Regel sechs miteinander verbundene Phasen. Diese Phasen sind aber nicht starr festgelegt. Gruppen können zu einem früheren Schritt zurückkehren, wenn neue Informationen auftauchen oder wenn Tests zeigen, dass etwas geändert werden muss:

Phase	Hauptschwerpunkt
1. Vorbereitung	Gruppen einteilen, den Prozess vorstellen und realistische Erwartungen festlegen
2. Recherche	Kulturerbe erkunden, Interviews führen, Exkursionen unternehmen und weitere Recherchen durchführen
3. Tourkonzept und "storytelling"	Geschichten und Stationen auswählen, das Publikum festlegen und die Tour gestalten
4. Digitale Produktion / Umsetzung	Multimediale und interaktive Elemente erstellen und die Tourmaterialien vorbereiten
5. Test und Präsentation	Route und Inhalte mit einem Publikum testen und abschließende Anpassungen vornehmen
6. Reflexion und Nachbereitung	Arbeitsprozesse reflektieren, Lernerfolge erkennen und überlegen, was mit der Tour geschehen soll

So verwendest du diesen Leitfaden

Du musst nicht jedes Kapitel lesen, bevor Du mit Deinem Projekt beginnst. Die Kapitel 2 und 3 sind bei der Vorbereitung am nützlichsten. Die Kapitel 4–7 können bei Bedarf während der Recherche, der Tourenentwicklung und der digitalen Produktion herangezogen werden. Kapitel 8 unterstützt die abschließenden Phasen der Erprobung, Präsentation und Nachbereitung. Der Leitfaden sollte außerdem in Verbindung mit den anderen EYES-Materialien verwendet werden.

Im gesamten Leitfaden finden sich kleine Verweise auf unterstützende EYES-Materialien - Tutoriale, Vorlagen und Checklisten, die in der jeweiligen Phase nützlich sein können.

Die wichtigsten EYES-Ressourcen sind:

- Der Leitfaden zu Kulturerbe und Gemeinschaft bietet Hintergrundinformationen zum kulturellen Erbe und seiner Rolle in Gemeinschaften;
- Der Leitfaden und die Vorlagen zur Jugendforschung unterstützen die Recherche zum lokalen Kulturerbe;
- Die Modell-Touren zeigen fertige Beispiele von digital unterstützten Kulturerbe-Touren
- Die Tutoriale bieten den jungen Menschen Schritt-für-Schritt-Anleitungen für Recherche, Tourplanung, Inhaltserstellung und die Nutzung digitaler Werkzeuge
- Die EYES-Toolbox stellt nützliche Werkzeuge vor und vergleicht sie. Außerdem bietet sie Vorlagen und Checklisten für junge Menschen und Lehrende.

Alle Materialien sind auf der Projektwebsite (https://erkundenstories.eu/resources/) in sechs Sprachen verfügbar: Englisch, Französisch, Deutsch, Ungarisch, Polnisch und Serbisch.

Diese Ressourcen sind keine zwingende Abfolge. Wähle aus, was für deine Gruppe nützlich ist. Einige Teilnehmende profitieren von detaillierten Vorlagen und Tutorialen, während andere möglicherweise nur gelegentliche Unterstützung benötigen.

Das Grundprinzip bleibt während des gesamten Prozesses gleich: Die Tour gehört den jungen Menschen. Deine Rolle besteht darin, die Struktur, Ressourcen und Unterstützung bereitzustellen, die ihnen ermöglichen, fundierte Entscheidungen zu treffen und die Arbeit selbstständig abzuschließen.

Die Gestaltung einer Kulturerbe-Führung erfordert von den Jugendlichen viele verschiedene Entscheidungen: Was soll untersucht werden, welche Geschichten sollen erzählt werden, wie soll die Arbeit aufgeteilt werden, was soll in die Route aufgenommen werden und wie soll sie anderen präsentiert werden? Die Lehrenden helfen der Gruppe, diesen Prozess zu bewältigen, ohne selbst zum Autoren der Führung zu werden. Bei EYES umfasst die Moderation sowohl pädagogische als auch praktische Aufgaben. Du kanst eine Forschungsmethode erklären, bei der Lösung von Meinungsverschiedenheiten helfen, ein digitales Werkzeug vorstellen, den Zugang zu einem Ort organisieren oder die Gruppe an die Einwilligung erinnern. Die genaue Art der Unterstützung wird sich im Laufe des Projekts ändern, aber das Grundprinzip bleibt dasselbe: die Gruppe soll vorankommen dochgleichzeitig muss sie ihre Entscheidungen selbst treffen und die kreative Eigenverantwortung über die Arbeit übernehmen.

Begleitung zuerst

Während des Arbeitsprozesses haben Lehrende oft unterschiedliche Rollen: Begleiter, Ausbilder, Mentor. Diese Rollen überschneiden sich, aber sie dienen unterschiedlich Zwecken. Die wichtigste Ansatz in EYES ist begleitende Person zuerst. Lehre wenn konkretes Wissen benötigt wird, leite, wenn individuelle Unterstützung nützlich ist, aber belasse die Entscheidungen und Endprodukt in die Händen der Gruppe.

BEGLEITER*IN



Hilft der Gruppe zu planen, Entscheid-ungen zu treffen, zusammenzuarbeiten und zu reflektieren, ohne die Führung zu über-nehmen.

AUSBILDER*IN



Vermittelt Wissen oder eine Methode, , zum Beispiel wie man ein Interview vorbe-reitet oder eine Quelle bewertet

MENTOR*IN



Bietet individuelle Beratung, Ermut-igung oder Feedback, wenn ein Teilnehmer zusätzliche Unter-stützung benötigt.

Kofinanziert von der Europäischen Union

Wofür bist Du verantwortlich?

Als Lehrende*r bist du für dieRahmenbedingungen verantwortlich, unter denen das Projekt stattfindet. Dazu gehört, der Gruppe dabei zu helfen:

- den Gesamtprozess und das erwartete Ergebnis zu verstehen;
- realistische Aufgaben und Fristen festzulegen;
- die Zuständigkeiten aufzuteilen;
- geeignete EYES-Ressourcen zu finden und zu nutzen;
- Entscheidungen zu treffen, wenn mehrere Optionen möglich sind;
- Meinungsverschiedenheiten oder Arbeitsstillstände anzugehen;
- praktische, ethische und barrierefreie Aspekte zu prüfen;
- die Tour für ein externes Publikum vorzubereiten.

Als Moderator muss Du zudem den Überblick über praktische Rahmenbedingungen behalten, die junge Menschen möglicherweise nicht alleine bewältigen können. Je nach Gruppe und Kontext kann dies den Zugang zu Orten, Transport, Ausrüstung, Internetverbindung, Genehmigungen, Tool-Konten, Budget und Zeitplanung umfassen.

Toolbox: Facilitator Session Checklist

Entscheidungen unterstützen, ohne sie zu übernehmen

Die Beteiligung von Jugendlichen setzt echten Einfluss auf das Endergebnis voraus. Die Auswahl des Themas, die Wahl der Orte, die Entscheidung darüber, welche Geschichten einbezogen werden sollen, die Planung der Route und die Auswahl der verwendeten Formate ist Sache der Jugendlichen. Das bedeutet nicht, dass Du passiv bleiben sollst. Wenn eine Gruppe unsicher ist, wie es weitermachen soll, nutze folgende Fragen, um die Entscheidungsmöglichkeiten einzugrenzen. Lasse junge Menschen nach Möglichkeit eine Idee ausprobieren, nimm ihnen Entscheidungen nicht ab.

Was fehlt?

Gehen wir realistisch mit Zeit und Ressourcen um?

Welche Quellen unterstützen die Geschichte?

Was sollen Besucher verstehen / erkennen?

Was trägt dieser Halt zur Tour bei?

Welche Perspektive wird vertreten?

BEISPIEL AUS DER PRAXIS

Eine Gruppe möchte zwölf Stationen in eine 60-minütige Führung einbauen. Anstatt zu entscheiden, welche Stationen gestrichen werden sollen, bittet der Moderator die Gruppe, die Gehzeit und die an jeder Station benötigte Zeit abzuschätzen. Nach einem Probegang entscheidet die Gruppe, ob gekürzt werden soll.

Klare Grenzen setzen

Auch ein von Jugendlichen geleiteter Prozess benötigt klare Grenzen. Die Teilnehmenden sollten verstehen, welche Entscheidungen in ihrer Hand liegen und wo rechtliche, ethische oder organisatorische Vorgaben Grenzen setzen.

Dies ist besonders wichtig, wenn das Projekt personenbezogene Daten, Interviews, Bilder, Aufzeichnungen oder öffentliche Kommunikation umfasst. Ihre Aufgabe ist es, diese Grenzen von Beginn an klar zu machen und einzugreifen, wenn Sicherheit, Einwilligung, Datenschutz oder organisatorische Verantwortlichkeiten dies erfordern. Die Anforderungen an den Schutz von Kindern und Jugendlichen sowie den Datenschutz können je nach Land und Organisation unterschiedlich sein. Halten Sie sich an die in Ihrem jeweiligen Kontext geltenden Regeln, insbesondere bei der Arbeit mit Minderjährigen.

Ausführlichere Hinweise zu Interviews, Einwilligung und digitalen Inhalten finden Sie in den entsprechenden Kapiteln dieses Leitfadens.

Unterschiedliche Formen der Beteiligung unterstützen

Nicht jeder muss auf die gleiche Weise einen Beitrag leisten. Der eine Teilnehmer hat vielleicht Freude daran, Menschen zu interviewen, ein anderer bevorzugt vielleicht die Routenplanung, die visuelle Gestaltung, die Recherche oder die Bearbeitung. Nutze diese Unterschiede als Vorteil, aber vermeide es, die Teilnehmer dauerhaft in der Rolle festzulegen, die sie bereits am besten beherrschen. Ermutige sie gegebenenfalls, eine neue Aufgabe auszuprobieren, und biete ihnen dabei ausreichend Unterstützung an.

Wenn der Zugang zu Geräten, Transportmitteln, digitalen Werkzeugen oder bestimmten Orten Hindernisse darstellt, sollten diese bereits bei der Planung berücksichtigt werden. Inklusion lässt sich leichter organisieren, bevor die Arbeit beginnt.

Auch die Barrierefreiheit der Tour selbst erfordert Beachtung. Berücksichtigen Sie sowohl die physische Route als auch die Inhalte: Fußwege, Treppen, Bodenbeläge, Sitzgelegenheiten, Beleuchtung und der Zugang zu Einrichtungen können Einfluss darauf haben, wer teilnehmen kann. Auf digitale Barrierefreiheit wird in Kapitel 7 dieses Leitfadens näher eingegangen.

Sorgfältig mit lokalen Geschichten arbeiten

Kulturerbe kann von verschiedenen Menschen unterschiedlich interpretiert werden. Ein Ort, eine Tradition oder ein historisches Ereignis kann unterschiedliche Erinnerungen oder Bedeutungen in sich tragen.

Hilf jungen Menschen dabei, zwischen belegten Fakten, persönlichen Erinnerungen, Meinungen und Interpretationen zu unterscheiden. Ermutige sie, Quellen zu vergleichen und darauf zu achten, wessen Perspektiven vertreten sind oder fehlen. Es können zwar unterschiedliche Perspektiven dargestellt werden, doch unbegründete Behauptungen oder diskriminierende Darstellungen sollten nicht als gleichermaßen zuverlässig behandelt werden. Hintergrundinformationen zum Kulturerbe, zu gesellschaftlichen Perspektiven und zur Interpretation des Kulturerbes findest Du im EYES-Leitfaden „Heritage and Community Guide“.

Erkenne, wann ein Eingreifen nötig ist

In einem von Jugendlichen geleiteten Prozess ist es nicht immer offensichtlich, wann wann man eingreifen sollte. Eine hilfreiche Regel lautet, einzugreifen, wenn:

- jemand ausgegrenzt oder ungerecht behandelt wird;
- ein Problem im Zusammenhang mit Schutzmaßnahmen, Einwilligung oder Datenschutz auftritt;
- die Gruppe unzuverlässige oder schädliche Informationen verwendet;
- praktische Einschränkungen die Umsetzung des aktuellen Plans unmöglich machen;
- ein Konflikt die Gruppe daran hindert, weiterzumachen;
- die Gruppe um Wissen oder Unterstützung bittet, die sie selbst nicht in angemessener Weise bereitstellen kann.

Praktische Hinweise

- Überlasse die Leitung der Tour den Jugendlichen.
- Schaffe Struktur, wenn die Gruppe sie braucht, triff keine Entscheidungen nur deshalb, weil es schneller geht.
- Führe EYES-Ressourcen ein, wenn sie ein konkretes Problem lösen, und nicht alle auf einmal.
- Prüfe frühzeitig die praktischen Rahmenbedingungen: Zeit, Zugang, Ausrüstung, Genehmigungen und Kosten.
- Schreiten Sie ein, wenn Sicherheit, Ethik, Inklusion oder die Durchführbarkeit des Projekts dies erfordern.

Dieses Kapitel konzentriert sich auf die Vorbereitung auf die Entwicklung einer Jugend-Kutlurerbe-Tour. Deine Aufgabe in dieser Phase besteht darin, der Gruppe zu helfen, zu verstehen, was sie erschafft, einen praktikablen Ausgangspunkt zu wählen und sicherzustellen, dass die praktischen Rahmenbedingungen realistisch sind.

Gute Vorbereitung bedeutet nicht, die Tour im Voraus festzulegen. Es bedeutet, den Jugendlichen genügend Struktur für den Einstieg zu geben, während das Thema, die Geschichten und die kreativen Entscheidungen ihnen selbst überlassen bleiben.

Die Gruppe zusammenstellen und die Sitzungen vorbereiten

Als Moderator*in bereitest du die Jugendgruppe auf den Erstellungsprozess der Heritage Tour vor. Bevor ihr über Routen oder Orte des kulturellen Erbes sprecht, schaffe Vertrauen, Motivation und ein gemeinsames Verständnis der Projektziele.

Stelle zunächst das Gesamtziel vor und erkläre, was die Teilnehmenden gemeinsam erreichen werden. Ermutige sie, sich nicht nur als Lernende, sondern auch als Forschende, Geschichtenerzählende und aktive Mitglieder ihrer Gemeinschaft zu verstehen. Für die ersten Treffen bietet sich folgendes an:

- erkläre den Zeitplan und die erwarteten Ergebnisse;
- besprecht Erwartungen und Interessen;
- vereinbart Regeln für Kommunikation und Teamarbeit;
- ermittelt Stärken und mögliche Rollen.

Bitte jede Person, einen bedeutsamen Ort, eine Tradition oder Geschichte aus ihrer Umgebung zu nennen. So wird deutlich, dass kulturelles Erbe persönlich und vielfältig sein kann; zugleich entstehen Ideen für die weitere Recherche.

Wenn sich die Gruppe weiterentwickelt, fördere gemeinsame Verantwortung. Kleine Aufgaben wie die Dokumentation von Treffen oder die Koordination von Aktivitäten stärken die Beteiligung am Prozess.

Tipp für die Moderation: Vermittle keine feste Vorstellung davon, wie die Heritage Tour aussehen soll. Lass junge Menschen das Projekt anhand ihrer Interessen und Entdeckungen gestalten.

Das Ergebnis konkret machen

Zu Beginn brauchen die Teilnehmenden eine klare Vorstellung davon, worauf sie hinarbeiten. Erkläre, dass das Endergebnis eine Heritage Tour sein wird, die auf ausgewählten Orten und Geschichten aufbaut, ergänzt durch eine Route und passende Inhalte. Je nach Konzept können auch Audio, Video, Karten, Quizze oder andere digitale Elemente dazugehören.

Ein Beispiel für eine Tour kann helfen, die Aufgabe verständlicher zu machen. Erkunde mit der Gruppe eine vollständige Tour oder nur einige ausgewählte Stationen. Nutze sie als Beispiel für mögliche Formate und Entscheidungen, nicht als Vorlage zum Kopieren. Besprecht außerdem, was der Gruppe gefällt, was sie anders machen würde und welche Elemente zum eigenen Umfeld passen.

Tutorial 1: Einleitung zu digital Kulturerbe Touren

Workshops an der nächsten Aufgabe ausrichten

Workshops sollten die Teilnehmenden auf den nächsten Schritt im Prozess vorbereiten, statt die gesamte Methodik im Voraus abzudecken. Halte die Sitzungen praktisch und führe neue Informationen dann ein, wenn die Gruppe sie für eine konkrete Aufgabe braucht. Frage dich bei der Planung einer Sitzung:

- Was müssen die Teilnehmenden in dieser Phase verstehen?
- Welche praktische Fähigkeit benötigen sie für die nächste Aufgabe?
- Wie können sie diese während der Sitzung ausprobieren oder anwenden?

Je nach Gruppe und Projektphase können die Workshop-Themen die Erkundung des lokalen Kulturerbes, die Auswahl eines Themas und einer Zielgruppe, grundlegende Recherchemethoden, Interviews, Storytelling, Routenplanung, Kartierung, Fotografie oder digitale Inhalte umfassen. Du brauchst nicht für jedes Thema einen eigenen Workshop. Kombiniere, kürze oder überspringe Sitzungen je nachdem, was die Gruppe bereits weiß und was sie als Nächstes braucht.

Nutze Gespräche, Kleingruppenarbeit, kurze Übungsaufgaben und Aktivitäten vor Ort statt langer Präsentationen. Die Tutoriale für junge Gestalter*innen können ebenfalls vor, während oder nach einer Sitzung eingesetzt werden, wenn die Teilnehmenden Schritt-für-Schritt-Unterstützung benötigen.

Kofinanziert von der Europäischen Union

Verwende am Ende eines Workshops eine kurze Reflexionsrunde, um die Aktivität mit dem nächsten Schritt zu verbinden:

- Was haben wir gelernt?
- Woran müssen wir noch arbeiten?
- Wofür werden wir das bei der Tour verwenden?

Ausführlichere Hinweise zu Reflexion und Lernergebnissen findest du in Kapitel 5 dieses Leitfadens.



Hinweis für Moderierende: Bleib flexibel. Wenn die Gruppe eine Fähigkeit bereits beherrscht, gehe weiter. Wenn sich eine Aufgabe als schwieriger erweist als erwartet, nimm dir mehr Zeit dafür, bevor du ein weiteres Werkzeug oder eine weitere Methode einführst.

Ein umsetzbares Thema wählen

Aus einem allgemeinen Interesse muss ein Thema werden, das die Gruppe mit den verfügbaren Ressourcen und innerhalb der verfügbaren Zeit untersuchen kann. Verwirf Ideen nicht zu schnell. Hilf den Teilnehmenden, sie zunächst zu prüfen. Nützliche Fragen sind:

- Worauf sind wir neugierig?
- Warum ist dieses Thema in unserem lokalen Kontext wichtig?
- Können wir es mit bestimmten Orten, Menschen oder Praktiken verbinden?
- Welche Quellen oder Kontakte in der Gemeinschaft könnten uns bei der Untersuchung helfen?
- Ist der Umfang für die verfügbare Zeit realistisch?

Sobald mehrere Ideen auf dem Tisch liegen, kann die Gruppe sie vergleichen und sich auf einen Ausgangspunkt einigen. Wenn das Thema noch zu breit gefasst ist, unterteile es in kleinere Fragen, bevor die Recherche beginnt.

Es kann außerdem hilfreich sein, die mit dem Thema verbundenen Personen und Organisationen zu erfassen. Eine gemeinsame Brainstorming-Sitzung bringt oft Kontakte zum Vorschein, an die einzelne Teilnehmende allein nicht gedacht hätten: Anwohnerinnen und Anwohner, Historikerinnen und Historiker, Kulturorganisationen, Schulen, Gemeinschaftsgruppen, Museen oder andere Einrichtungen.

Leitfaden für die Recherche durch Jugendliche: Vorlage zur Themenfindung
Tutorial 2: Thema und Zielgruppe auswählen
Werkzeugkasten: Vorlage zur Stakeholder-Kartierung

Kofinanziert von der Europäischen Union

Vor dem Start: Prüfe die praktische Rahmenbedingungen



ZEIT
Wie viele Sitzungen stehen zur Verfügung? Bleibt genügend Zeit für Recherche, Tourplanung, digitale Produktion, Tests und Überarbeitung? Wo wird Pufferzeit benötigt?



BETEILIGUNG
Können alle an den geplanten Aktivitäten teilnehmen? Besteht die Gefahr, dass Zeitplanung, Transport, Sprache, Barrierefreiheit oder andere Hindernisse jemanden ausschließen?



GERÄTE UND KONNEKTIVITÄT
Hat die Gruppe genügend Smartphones oder Computer? Ist der Internetzugang zuverlässig? Falls nicht: Wie werden die Geräte geteilt und was kann offline erledigt werden?



ORTE UND GENEHMIGUNGEN
Erfordern geplante Besuche oder Aufnahmen eine Genehmigung? Gibt es Öffnungszeiten, Eintrittsgebühren oder Zugangsbeschränkungen? Wird eine Ersatzoption benötigt?



BUDGET
Entstehen voraussichtlich Kosten für Transport, Druck, Eintritt, Ausrüstung oder kostenpflichtige Tool-Tarife? Wer kann diese genehmigen oder übernehmen?



KONTEN UND DATEISPEICHERUNG
Welche gemeinsam genutzten Konten oder Ordner werden verwendet? Wer hat Zugriff? Wo werden Aufnahmen, Bilder und Arbeitsdateien gespeichert?



SICHERHEITS- UND ORGANISATIONSREGELN
Gelten vor Ort Regelungen zum Schutz von Kindern und Jugendlichen, zur Einwilligung der Eltern, zur Versicherung, zur Risikobewertung oder zum Datenschutz?

Haltet den Umfang im Verhältnis zu den verfügbaren Ressourcen. Wenn Zeit, Geräte oder Möglichkeiten für Feldarbeit begrenzt sind, ist eine kleinere, gut getestete Tour die bessere Option. Unterstützt die Teilnehmenden dabei, ihre Zeit zu organisieren und die Arbeit in klare Einzel- und Gruppenaufgaben aufzuteilen. Legt Verantwortlichkeiten fest und vereinbart realistische Fristen. Wenn die Gruppe mehr Struktur benötigt, kann ein gemeinsames Aufgabenboard wie Trello dabei helfen, Verantwortlichkeiten zu organisieren und den Überblick über die nächsten Schritte zu behalten.

TutorialTutorial 4: Wie plant ihr eure Recherche? + Trello-Video
Werkzeugkasten: Vorlage zur Planung der Kulturerbe-Tour
Werkzeugkasten: Checkliste zur Fortschrittsüberwachung

In die Recherche übergehen, ohne die Methodik zu wiederholen

Sobald das Thema und der praktische Plan feststehen, wird der Leitfaden für die Recherche durch Jugendliche zur wichtigsten Referenz für die Recherche. Du musst nicht jede Vorlage aus dem Rechercheleitfaden vorstellen. Wähle die Materialien aus, die zu den von der Gruppe gewählten Methoden passen.

Wenn die Gruppe ... benötigt	Verwende ...
Das Thema festlegen und die Recherche organisieren	Vorlage zur Themenfindung; Projektplanung
Interviews vorbereiten und dokumentieren	Interview-Checkliste, Interviewbericht, Leitfaden für Interviewfragen, Einwilligungsformular für Interviews
Mit Archiven arbeiten	Protokoll für Archivbesuche, Checkliste für die Archivrecherche, Analyse von Archivdokumenten
Feldbesuche vorbereiten und dokumentieren	Vorlage zur Planung von Feldbesuchen, Checkliste für Feldbesuche, Beobachtungsbogen für Feldbesuche, Reflexionsvorlage für Feldbesuche
Erkenntnisse zusammenführen	Datenübersicht; Vorlage für den Abschlussbericht

Wenn die Gruppe genügend Material gesammelt hat, um mit der Ausarbeitung der Tour zu beginnen, kann Tutorial 6 den Übergang von den Rechercheergebnissen zu einer Route und einer Tourstruktur unterstützen.

Den gesamten Prozess in realistischem Umfang planen

Die EYES-Methodik schreibt keine feste Anzahl von Sitzungen vor. Der Zeitplan sollte die Größe der Gruppe, den Umfang der Tour, die verwendeten Recherchemethoden und den geplanten Umfang der digitalen Produktion berücksichtigen. Das folgende Beispiel ist ein Planungsrahmen, kein verbindlicher EYES-Zeitplan.

Einige Projekte benötigen möglicherweise mehr als eine Sitzung für Recherche, Inhaltserstellung oder Tests. Der Zweck einer frühzeitigen Planung besteht nicht darin, die Gruppe an einen starren Zeitplan zu binden, sondern sicherzustellen, dass das Projekt die Testphase erreicht, ohne die letzten Schritte überstürzt durchführen zu müssen.

BEISPIEL FÜR EINEN ABLAUF MIT 8 SITZUNGEN

1. Führt in den Prozess ein, erkundet die Interessen der Gruppe am Kulturerbe und einigt euch darauf, wie die Gruppe zusammenarbeiten wird.
2. Wählt ein Thema aus, bestimmt die Zielgruppe und erstellt den Rechercheplan.
3. Bereitet Interviews, Archivarbeit oder Feldbesuche vor.
4. Führt die Recherche durch und sammelt Material.
5. Ordnet die Ergebnisse und entwickelt die Route, die Stationen und die zentrale Geschichte.
6. Erstellt schriftliche, visuelle und digitale Inhalte.
7. Testet die Route und die Inhalte, überarbeitet sie anschließend.
8. Führt die Pilot-Tour durch, sammelt Feedback und reflektiert den Prozess.

Praktische Erkenntnisse

- Macht das erwartete Ergebnis deutlich, aber legt den Inhalt der Tour nicht für die Gruppe fest.
- Setzt die EYES-Ressourcen schrittweise und nur dann ein, wenn sie für die nächste Aufgabe relevant sind.
- Unterstützt die Gruppe dabei, ein allgemeines Interesse auf ein Thema einzugrenzen, das tatsächlich recherchiert werden kann.
- Prüft Zeit, Zugang, Geräte, Genehmigungen und voraussichtliche Kosten, bevor die Feldarbeit beginnt.
- Verwendet den Leitfaden für die Recherche durch Jugendliche für die Recherchemethoden, statt diese Methodik in diesem Leitfaden zu wiederholen.
- Plant ausreichend Zeit für Tests und Überarbeitung ein, nicht nur für Recherche und Inhaltserstellung.

Die Unterstützungsbedürfnisse verändern sich, während sich die Tour entwickelt. Eine Gruppe, die mit Energie startet, kann während der Recherche weniger engagiert sein, eine gute Idee kann zu breit werden oder unterschiedliche Arbeitsweisen können Spannungen erzeugen. Deine Aufgabe ist es, zu erkennen, wo der Prozess ins Stocken gerät, und ausreichend Unterstützung zu geben, damit die Gruppe vorankommt, ohne die Leitung zu übernehmen.

Dieses Kapitel konzentriert sich auf vier Bereiche, die häufig eine aktive Moderation erfordern: die Motivation aufrechterhalten, die Gruppendynamik unterstützen, jungen Menschen helfen, Ideen zu entwickeln und zu testen, sowie die Unterstützung an unterschiedliche Bedürfnisse und Kompetenzniveaus anpassen. Die folgenden Methoden sind Beispiele und müssen nicht in einer bestimmten Reihenfolge eingesetzt werden. Verwende sie, wenn sie auf einen tatsächlichen Bedarf in der Gruppe reagieren.

Motivation und Engagement unterstützen

Die Motivation bleibt während eines längeren Projekts nur selten konstant. Das Interesse kann nachlassen, wenn die Recherche länger dauert als erwartet, wenn die fertige Tour noch weit entfernt scheint oder wenn die Teilnehmenden nicht erkennen können, wie ihre aktuelle Aufgabe zum Gesamtprojekt beiträgt.

Mache Fortschritte sichtbar. Teile die Arbeit in kurze, konkrete Meilensteine auf und stelle sicher, dass die Gruppe weiß, was bereits abgeschlossen ist und was als Nächstes kommt. Ein gemeinsames Aufgabenboard, eine einfache Fortschrittsübersicht oder eine kurze Abschlussrunde am Ende der Sitzung können ausreichen.

METHODENBEISPIEL: MEILENSTEINE UND SICHTBARER FORTSCHRITT

Wenn die Motivation nachlässt, weil das Projekt zu groß erscheint, vereinbare mit der Gruppe kleinere Meilensteine. Dazu können die Auswahl des Themas, der Abschluss der ersten Interviews, die Bestätigung der Route, die Fertigstellung der ersten Station, das Testen eines digitalen Elements oder die Fertigstellung eines vollständigen Entwurfs gehören.

- Mache die Meilensteine an einer Wand, in einem gemeinsam genutzten Dokument oder auf einem Aufgabenboard sichtbar.
- Würdige abgeschlossene Arbeiten kurz, statt bis zur Abschlusspräsentation zu warten.
- Nutze jeden Meilenstein, um zu prüfen, was funktioniert und was geändert werden muss.
- Passe den Plan an, wenn sich ein Meilenstein wiederholt als unrealistisch erweist.

Werkzeugkasten: Checkliste zur Fortschrittsüberwachung

Gruppendynamik und Zusammenarbeit begleiten

Unterschiedliche Grade an Selbstvertrauen, Verfügbarkeit und Erfahrung können beeinflussen, wie die Arbeit verteilt wird. Einige Teilnehmende übernehmen möglicherweise sichtbare Aufgaben, während andere allmählich in den Hintergrund treten. Gehe nicht davon aus, dass eine Gruppe dies von selbst fair organisiert.

Überprüfe Rollen und Arbeitsaufwand regelmäßig. Frage, wer welche Aufgabe übernimmt, ob die Aufteilung weiterhin fair erscheint und ob jemand Unterstützung benötigt, um eine neue Aufgabe zu übernehmen. Rollen können wechseln. Eine Person, die gut im Design ist, kann dennoch Interviews ausprobieren, während eine selbstbewusste Sprecherin oder ein selbstbewusster Sprecher auch zur Recherche oder Bearbeitung beitragen kann.

Wenn eine Uneinigkeit auftritt, kläre zunächst, worum es bei der Uneinigkeit geht. Betrifft sie das Thema, die Belege, die Route, den Arbeitsaufwand oder eine kreative Entscheidung? Bitte die Teilnehmenden, den Grund für ihre Position zu erklären, und kehrt zu gemeinsamen Kriterien zurück: der Zielgruppe, den verfügbaren Belegen, der Zeit, der Barrierefreiheit und dem übergeordneten Ziel der Tour.

BEISPIEL AUS DER PRAXIS

Eine Person, die sicher im Umgang mit digitalen Werkzeugen ist, wird nach und nach für jede technische Aufgabe verantwortlich. Statt diese Aufteilung beizubehalten, bittet die moderierende Person die Gruppe, die Arbeit in kleinere Aufgaben zu unterteilen, und arbeitet bei ausgewählten Teilen mit der erfahrenen Person und anderen Teilnehmenden in Tandems. Ziel ist nicht, alle gleichermaßen kompetent zu machen, sondern die Abhängigkeit von einer Person zu vermeiden und mehr Teilnehmenden die Möglichkeit zu geben, zu lernen.

Unregelmäßige Anwesenheit und unerledigte Arbeit

Auch längere Prozesse brauchen einen Plan für verpasste Sitzungen oder für Teilnehmende, die die Gruppe verlassen. Speichere Notizen, Entwürfe und Medien in gemeinsam genutzten Projektordnern und mache sichtbar, wer für welche Aufgabe verantwortlich ist. Wenn eine Person eine Sitzung verpasst, sollte jemand anderes den Stand der Arbeit verstehen können, ohne von vorn beginnen zu müssen.

- Vereinbart, wo die aktuellen Versionen der Dateien und Notizen gespeichert werden.
- Haltet fest, wer für jede Station oder Aufgabe verantwortlich ist.
- Wenn jemand die Gruppe verlässt, entscheidet gemeinsam, wer die unerledigte Arbeit übernehmen kann.
- Wenn eine Person zurückkehrt, gebt ihr eine kurze Zusammenfassung und eine klare nächste Aufgabe, statt zu versuchen, die gesamte verpasste Sitzung zu wiederholen.

Kofinanziert von der Europäischen Union

Kreativität und kritisches Denken unterstützen

Gruppen können auf unterschiedliche Weise ins Stocken geraten: Sie haben möglicherweise zu viele Ideen, ein Thema, das noch zu breit gefasst ist, eine Sammlung von Fakten ohne klare Geschichte oder eine kreative Idee, die für die Zielgruppe nicht funktioniert. Die moderierende Person muss nicht die Antwort liefern. Eine kurze Struktur oder eine Reihe von Fragen reicht oft aus, damit die Gruppe ihre eigene Entscheidung treffen kann.

METHODENBEISPIEL: DIE 5 W-FRAGEN

Die fünf W-Fragen können helfen, wenn ein Thema noch unklar oder zu breit gefasst ist.

WER	WAS	WENN	WO	WARUM
Wer ist mit der Geschichte verbunden?	Welchen konkreten Aspekt des Kulturerbes wird die Tour erkunden?	Welche Zeit, welches Ereignis oder welche Veränderung ist relevant?	Welche Orte sind für die Geschichte unverzichtbar?	Warum lohnt es sich, dieses Thema mit der ausgewählten Zielgruppe zu teilen?

Die Antworten müssen nicht endgültig sein. Nutze sie, um Lücken zu erkennen und zu entscheiden, was die Gruppe noch recherchieren muss. Wenn die Antworten zu viele Personen, Zeiträume oder Orte umfassen, muss das Thema wahrscheinlich eingegrenzt werden.

METHOD EXAMPLE: FROM FAKTEN ZU GESCHICHTE - DIE HERO'S JOURNEY FÜR HERITAGE

Wenn die Teilnehmenden Informationen gesammelt haben, aber Schwierigkeiten haben, daraus eine Geschichte zu entwickeln, kann ein Erzählrahmen helfen, das Material zu ordnen. Die Heldenreise ist eine mögliche Struktur. Sie sollte nicht als feste Formel betrachtet oder für jedes Kulturerbethema verwendet werden. Hier kann der „Held“ eine Person, ein Ort, ein Objekt, eine Gemeinschaft oder eine Tradition sein. Wenn sich die Tour beispielsweise auf einen lokalen Markt konzentriert, kann der Markt selbst zum zentralen Element werden. Der Rahmen kann der Gruppe dann helfen, Veränderungen, Konflikte, Wendepunkte und die heutige Bedeutung der Geschichte zu erkennen.

Phase	Anpassung an das Kulturerbe	Beispiel: lokaler Markt
Gewohnte Welt	Beschreibe den Status quo des Kulturerbe-Elements, bevor das „Abenteuer“ beginnt.	„100 Jahre lang war der Markt das Herz der Stadt, an dem sich Bauernfamilien und Familien trafen.“
Ruf zum Abenteuer	Welches Ereignis oder welche Veränderung hat die gewohnte Welt gestört?	„In den 1980er-Jahren entstanden Supermärkte, und die Besucherzahlen des Marktes gingen zurück.“
Weigerung des Rufs	Gab es Hindernisse oder Widerstand gegen die Bewahrung oder Würdigung dieses Kulturerbes?	„Viele sagten: ‚Das ist zu altmodisch. Niemand interessiert sich mehr dafür.‘“
Begegnung mit der Mentorin oder dem Mentor	Wer oder was hat geholfen, das Kulturerbe zu bewahren oder wiederzubeleben? (z. B. eine Person, ein Gesetz oder eine Bewegung)	„Eine Gruppe älterer Menschen und junger Aktivistinnen und Aktivisten startete eine Kampagne zur Rettung des Marktes.“
Überschreiten der Schwelle	Der Punkt ohne Wiederkehr – als sich das Schicksal des Kulturerbes zu verändern begann.	„Sie organisierten ein Fest unter dem Motto ‚Rettet unseren Markt‘, und zum ersten Mal seit Jahren war der Platz voll.“
Prüfungen, Verbündete, Feinde	Herausforderungen bei der Bewahrung des Kulturerbes (z. B. Finanzierung, Skepsis oder natürlicher Verfall).	„Der Stadtrat lehnte die Finanzierung der Reparaturen ab, und ein Sturm beschädigte das alte Dach.“
Annäherung an die tiefste Höhle	Die größte Krise, der das Kulturerbe ausgesetzt war.	„Im Jahr 2010 sollte der Markt für immer geschlossen werden.“
Die entscheidende Prüfung	Der Wendepunkt – was hat das Kulturerbe gerettet oder verändert?	„Eine virale Social-Media-Kampagne junger Menschen aus der Region überzeugte den Bürgermeister zum Eingreifen.“
Belohnung	Das heutige Ergebnis oder Vermächtnis des Kulturerbes.	„Heute ist der Markt ein lebendiger Treffpunkt für lokale Produzentinnen und Produzenten sowie Touristinnen und Touristen.“
Der Weg zurück	Wie wird das Kulturerbe weitergegeben oder erhalten?	„Heute führen Schülerinnen und Schüler jeden Sommer eine Tour zur Geschichte des Marktes durch.“
Wiedergeburt	Eine abschließende Herausforderung oder Erneuerung (z. B. moderne Bedrohungen oder neue Generationen).	„Doch steigende Mieten bedrohen kleine Händlerinnen und Händler – wird der Markt weitere 100 Jahre bestehen?“
Rückkehr mit dem Elixier	Die Lehre oder das Geschenk, das das Kulturerbe der Gemeinschaft bietet.	„Der Markt lehrt uns, dass Tradition und Innovation nebeneinander bestehen können.“

Nachdem die Grundstruktur klar ist, ermutige die Teilnehmenden, menschliche Details hinzuzufügen: ein Zitat aus einem Interview, eine anschauliche Beschreibung, einen Konflikt, eine Entscheidung oder eine Frage, die die Vergangenheit mit der Gegenwart verbindet. Der Rahmen ist nur dann hilfreich, wenn er der Gruppe dabei hilft, die Geschichte klarer zu erzählen.

Sich an unterschiedliche Bedürfnisse und Fähigkeiten anpassen

Die Teilnehmenden benötigen nicht alle die gleiche Art oder das gleiche Maß an Unterstützung. Die Unterschiede können Selbstvertrauen, Sprache, digitale Erfahrung, Recherchefähigkeiten, besondere Zugangsbedürfnisse oder Vertrautheit mit nonformalem Lernen betreffen. Passe die Unterstützung an, nicht die erwartete Eigenverantwortung für die Arbeit.

Je nach Situation kannst du:
- eine komplexe Aufgabe in kleinere Schritte unterteilen;
- eine Auswahl an Rollen oder Ausgabeformaten anbieten;
- Teilnehmende zur gegenseitigen Unterstützung in Tandems zusammenbringen;
- ein Beispiel geben, bevor du die Gruppe bittest, selbstständig zu arbeiten;
- ein einfacheres Werkzeug verwenden, wenn die Technologie zum Hauptproblem wird;
- zusätzliche Vorbereitungszeit für Interviews oder Präsentationen geben;
- die Unterstützung schrittweise reduzieren, wenn das Selbstvertrauen wächst.

Vermeide die Annahme, dass die erfahrenste Person immer die schwierige Aufgabe übernehmen sollte. Unterstützung kann auch dazu dienen, jemandem das Ausprobieren einer neuen Rolle zu ermöglichen. Zwinge gleichzeitig nicht alle Teilnehmenden dazu, jede Art von Aufgabe zu übernehmen. Ziel ist ein fairer Prozess, in dem alle beitragen und sich weiterentwickeln können.

Praktische Erkenntnisse

- Reagiere auf das tatsächliche Problem der Gruppe. Führe keine Methode nur deshalb ein, weil sie verfügbar ist.
- Mache Fortschritte sichtbar und teile längere Prozesse in überschaubare Meilensteine auf.
- Überprüfe Rollen und Arbeitsaufwand regelmäßig, besonders wenn einige Teilnehmende dominanter oder weniger aktiv werden.
- Nutze kurze Rahmenmodelle wie die fünf W-Fragen oder die Heldenreise, wenn sie der Gruppe helfen, eine konkrete Blockade zu überwinden.
- Plane verpasste Sitzungen und unerledigte Aufgaben ein, damit keine Arbeit verloren geht.
- Passe Umfang und Format der Unterstützung an und überlasse jungen Menschen zugleich die Verantwortung für die endgültigen Entscheidungen.

Eine Kulturerbe-Tour zu erstellen bietet jungen Menschen viele Lernmöglichkeiten: Sie recherchieren, treffen Entscheidungen, arbeiten mit anderen zusammen, erstellen Inhalte, lösen Probleme und präsentieren ihre Arbeit einem Publikum. Ein großer Teil dieses Lernens findet durch die Arbeit selbst statt. Deine Aufgabe ist es, den Teilnehmenden zu helfen, dies wahrzunehmen, darüber nachzudenken und zu beschreiben, was sie gelernt haben.
Dieses Kapitel konzentriert sich auf das Lernen während des gesamten Erstellungsprozesses der Kulturerbe-Tour. Es führt kein separates Bewertungssystem ein. Kurze Reflexionsmomente, einfache Nachweise von Fortschritten und klare Verbindungen zu Kompetenzen reichen in der Regel aus.

Lernen im gesamten Prozess sichtbar machen

Lernergebnisse lassen sich leichter erkennen, wenn sie mit konkreten Aufgaben verknüpft sind. Statt Kompetenzen erst am Ende zu besprechen, hilf den Teilnehmenden, sie mit der Arbeit zu verbinden, die sie bereits erledigen.

Phase	Was junge Menschen lernen können	Wie du das Lernen unterstützen kannst
1. Vorbereitung	Planung, Teamarbeit, Entscheidungsfindung, Verständnis für Rollen und Erwartungen	Vereinbart Verantwortlichkeiten, bittet die Teilnehmenden, persönliche oder gemeinsame Ziele festzulegen, und schafft Raum für unterschiedliche Formen der Mitwirkung.
2. Recherche und lokale Untersuchung	Recherchefähigkeiten, Quellenprüfung, Interviews, Beobachtung, Zuhören und ethisches Bewusstsein	Frage, woher die Teilnehmenden etwas wissen, welche Belege sie haben, was sich nach einem Interview oder Feldbesuch verändert hat und was sie noch herausfinden müssen.
3. Tourkonzept und Geschichtenerzählen	Kritisches Denken, Auswahl von Informationen, Schreiben, Geschichtenerzählen, Bewusstsein für das Publikum und kreative Entscheidungsfindung	Bitte die Teilnehmenden zu erklären, warum sie eine Geschichte oder Station ausgewählt haben und wie diese die zentrale Idee der Tour unterstützt.
4. Digitale Produktion	Digitale Kompetenz, Mediengestaltung, Dateiorganisation, Problemlösung und Lernen voneinander	Lass die Teilnehmenden Werkzeuge testen, kleinere technische Probleme selbst lösen und anderen erklären, was sie gelernt haben.
5. Testen und Präsentation	Kommunikation, freies Sprechen, Umgang mit Feedback, Teamarbeit und Anpassung eines Produkts an ein Publikum	Nutzt Feedback, um zu besprechen, was sich zwischen der ersten und der endgültigen Version verändert hat und warum.
6. Reflexion und Nachbereitung	Selbsteinschätzung, Fortschritte erkennen, Feedback geben und Kompetenzen beschreiben	Hilf den Teilnehmenden, konkrete Beispiele dafür zu erkennen, was sie jetzt tun, verstehen oder anders angehen können.

Kofinanziert von der Europäischen Union

Kurze Reflexionsmomente einbauen

Reflexion funktioniert am besten, wenn sie mehr als einmal stattfindet. Sie muss keine ganze Sitzung in Anspruch nehmen. Ein paar Minuten nach einem Workshop, einem Feldbesuch, einem Entwurf oder einem Test können den Teilnehmenden helfen, wahrzunehmen, was sie gelernt haben und was sie verbessern möchten.
Nützliche Fragen sind:



- Was habe ich heute gelernt?
- Was war schwierig und wie sind wir damit umgegangen?
- Was hat sich in unserem Verständnis des Themas oder der Zielgruppe verändert?
- Was können wir jetzt tun, was wir vorher noch nicht konnten?
- Was möchten wir beim nächsten Mal anders machen?

Reflexion kann mündlich, schriftlich, visuell oder als Aufzeichnung erfolgen. Du musst nicht für das gesamte Projekt ein einziges Format wählen. Bei einer Gruppenreflexion erleichtert eine gemeinsame Methode den Vergleich der Erfahrungen. Bei einer individuellen Reflexion können die Teilnehmenden unterschiedliche Formate verwenden, wenn sie dadurch ihr Lernen klarer ausdrücken können.

Ein einfacher Ansatz besteht darin, drei kurze Zeitpunkte zur Selbsteinschätzung einzuplanen: zu Beginn, etwa in der Mitte des Prozesses und nach der Pilot-Tour. Verwende jedes Mal dieselben oder ähnliche Fragen, damit die Teilnehmenden Veränderungen wahrnehmen können.

Setze Peer-Learning gezielt ein

Junge Menschen lernen viel voneinander. Das geschieht, wenn sie die Aktivität einer anderen Gruppe testen, ein Skript durchsehen, ein digitales Werkzeug erklären, Rechercheergebnisse vergleichen oder Feedback zu einer Route geben.

Halte Peer-Feedback einfach und konkret. Fragen wie „Was ist klar?“, „Was ist verwirrend?“, „Was würdest du beibehalten?“ und „Was würdest du ändern?“ reichen oft aus. Bitte die Teilnehmenden, den Grund für ihr Feedback zu erklären, statt nur zu sagen, dass ihnen etwas gefällt oder nicht gefällt.

Geteilte Verantwortung kann das Lernen ebenfalls unterstützen. Rollen müssen nicht für das gesamte Projekt festgelegt sein. Die Teilnehmenden können Verantwortung für Aufgaben übernehmen, die ihren Stärken entsprechen, und zugleich eine neue Rolle ausprobieren, wenn dies realistisch ist. Weitere Hinweise zur Aufgabenver-teilung und zur Anpassung der Unterstützung findest du in Kapitel 4 dieses Leitfadens.

Projektaktivitäten mit Schlüsselkompetenzen verknüpfen

Die europäischen Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen bieten eine hilfreiche Sprache, um zu beschreiben, was die Teilnehmenden durch das Projekt entwickeln. Du musst nicht jede Kompetenz bewerten oder während jeder Aktivität formale Begriffe verwenden. Ziel ist es, jungen Menschen zu helfen, konkrete Erfahrungen mit Fähigkeiten und Kompetenzen zu verbinden, die sie später wiedererkennen können.



KOMPETENZ IM LESEN UND SCHREIBEN
Recherchieren, Interviewfragen vorbereiten sowie Tourtexte, Skripte und Präsentationsmaterialien verfassen.



DIGITALE KOMPETENZ
Karten, multimediale und interaktive Inhalte erstellen, digitale Dateien organisieren und Entscheidungen über digitale Werkzeuge treffen.



PERSONALE, SOZIALE KOMPETENZ UND LERNKOMPETENZ
Arbeit planen, über Fortschritte reflektieren, Feedback geben und annehmen, Schwierigkeiten bewältigen und von anderen lernen.



BÜRGERSCHAFTLICHE KOMPETENZ
Lokale Gemeinschaften, öffentliche Räume, gemeinsames Erinnern, unterschiedliche Perspektiven und die Verantwortung für Geschichten aus der Gemeinschaft erkunden.



UNTERNEHMERISCHE KOMPETENZ
Initiative ergreifen, eine Idee in einen umsetzbaren Plan überführen, Aufgaben organisieren, praktische Probleme lösen und ein öffentliches Ergebnis erstellen.



KULTURELLES BEWUSSTSEIN UND KULTURELLE AUSDRUCKSFÄHIGKEIT
Kulturerbe interpretieren, unterschiedliche Bedeutungen diskutieren und lokale Geschichten durch Text, Audio sowie visuelle oder interaktive Formate präsentieren.

Kofinanziert von der Europäischen Union

Einfache Lernnachweise festhalten

Lernen muss nicht durch lange Berichte dokumentiert werden. Eine kleine Menge an Nachweisen, die während des Prozesses gesammelt werden, ist hilfreicher, als am Ende zu versuchen, alles zu rekonstruieren.

Nützliche Nachweise können sein:
- die drei kurzen Selbsteinschätzungen;
- Fotos von Arbeitsmaterialien, Workshops oder Feldaktivitäten;
- frühe und überarbeitete Versionen eines Skripts, einer Karte oder eines digitalen Elements;
- kurze Notizen oder Sprachaufnahmen der Teilnehmenden zur Reflexion;
- Feedback von anderen Teilnehmenden oder aus der Pilot-Tour, das zu einer Änderung geführt hat.

Dieses Material kann den Teilnehmenden helfen, ihre eigenen Fortschritte zu erkennen, und außerdem die Projektevaluation und Qualitätsberichte unterstützen. Halte die Dokumentation angemessen: Ziel ist es, Lernen festzuhalten und keine zusätzliche Verwaltung für die Gruppe zu schaffen.

Teilnehmenden helfen das Gelernte zu beschreiben

Am Ende des Prozesses gib den Teilnehmenden Zeit, allgemeine Aussagen wie „Ich habe viel gelernt“ in konkrete Beispiele zu überführen. Bitte sie, drei bis fünf Dinge zu benennen, die sie entwickelt haben, und jedes davon mit etwas zu verknüpfen, das sie tatsächlich getan haben.

BEISPIEL AUS DER PRAXIS

Eine teilnehmende Person sagt: „Ich habe Canva gelernt.“ Die moderierende Person fragt, was sie tatsächlich damit gemacht hat. Die Person erklärt, dass sie visuelles Material ausgewählt, Informationen für Besucherinnen und Besucher organisiert, eine Vorlage angepasst, mit einer anderen teilnehmenden Person zusammengearbeitet und das Design nach Feedback überarbeitet hat. Diese Beispiele beschreiben das Lernen klarer als die bloße Nennung des Werkzeugs.

Diese Beispiele können später verwendet werden, wenn die Teilnehmenden den Youthpass ausfüllen oder das Projekt in einem Lebenslauf, einer Bewerbung oder einem Portfolio beschreiben.

Kofinanziert von der Europäischen Union

Praktische Erkenntnisse

- Verknüpfe das Lernen mit konkreten Aufgaben, statt Kompetenzen nur theoretisch zu besprechen.
- Nutze während des Prozesses kurze Reflexionsmomente und nicht nur am Ende.
- Plane eine einfache Selbsteinschätzung zu Beginn, in der Mitte und nach der Pilot-Tour ein.
- Nutze Peer-Feedback als Lernmethode mit klaren Fragen und einer konkreten Aufgabe.
- Halte eine kleine Menge an Nachweisen fest, die Fortschritte sichtbar macht, ohne zusätzlichen Papieraufwand zu erzeugen.
- Hilf den Teilnehmenden, Kompetenzen anhand konkreter Beispiele zu beschreiben, die sie später für den Youthpass, Lebensläufe oder Portfolios verwenden können.

6. EYES-RESSOURCEN IM BEGLEITPROZESS NUTZEN

Kofinanziert von der Europäischen Union

Im Rahmen des EYES-Projekts wurden mehrere Leitfäden, Beispiel-Touren, Tutorials, Vorlagen und Checklisten erstellt, die verschiedene Teile des Erstellungsprozesses der Tour unterstützen. Dieses Kapitel zeigt, wo die wichtigsten Ressourcen eingesetzt werden können und wofür sie verwendet werden können. Du musst nicht jede Ressource mit jeder Gruppe verwenden.

EYES Ressource Karte

Die folgende Tabelle zeigt, an welcher Stelle die wichtigsten EYES-Ressourcen in den Erstellungsprozess der Tour passen und wofür die einzelnen Ressourcen verwendet werden können. Die Phasen folgen dem in Kapitel 1 vorgestellten Prozess. Einige Ressourcen können jedoch in mehr als einer Phase hilfreich sein.

Phase / Bedarf	EYES-Ressource	Wobei sie hilft	Haupt-nutzer*in
Vorbereitung: Kulturerbe verstehen	Leitfaden zu Kulturerbe und Gemeinschaft	Bietet Hintergrundinformationen zu Kulturerbe, Perspektiven der Gemeinschaft und der Bedeutung von Kulturerbe. Verwende ausgewählte Teile, wenn die Gruppe einen gemeinsamen Ausgangspunkt braucht.	Jugendliche + moderierende Person
Vorbereitung: ein Thema finden	Leitfaden für die Recherche durch Jugendliche: Vorlage zur Themenfindung; Tutorial 2: Auswahl des Themas und der Zielgruppe	Hilft den Teilnehmenden, von allgemeinen Interessen zu einem umsetzbaren Thema, einer Zielgruppe und einem Recherchefokus zu gelangen.	Jugendliche + moderierende Person
Vorbereitung: die Arbeit planen	Leitfaden für die Recherche durch Jugendliche: Projektplanungsbogen; Tutorial 4: Wie plant ihr eure Recherche? + Trello-Video	Hilft, Aufgaben aufzuteilen, Fristen festzulegen, Verantwortlichkeiten zu klären und den Rechercheprozess zu organisieren.	Jugendliche + moderierende Person
Recherche: Personen und Organisationen erfassen	Toolbox: Vorlage zur Stakeholder-Kartierung	Hilft, Personen, Institutionen und Kontakte in der Gemeinschaft zu identifizieren, die Wissen, Zugang oder Unterstützung beitragen können.	Jugendliche + moderierende Person
Recherche: Interviews	Leitfaden für die Recherche durch Jugendliche: Interview-Checkliste, Interviewbericht, Leitfaden für Interviewfragen, Einwilligungsformular für Interviews; Tutorial 5: Recherche und Daten	Unterstützt die Vorbereitung von Interviews, Fragen, Einwilligungen, Dokumentation und Analyse.	Jugendliche, mit Unterstützung der moderierenden Person
Recherche: Archive	Leitfaden für die Recherche durch Jugendliche: Protokoll für Archivbesuche, Checkliste für die Archivrecherche, Analyse von Archivdokumenten; Tutorial 5: Recherche und Daten	Hilft den Teilnehmenden, Archivbesuche vorzubereiten, Quellen zu dokumentieren und Archivmaterial zu analysieren.	Jugendliche

6. EYES-RESSOURCEN IM BEGLEITPROZESS NUTZEN

Kofinanziert von der Europäischen Union

Phase / Bedarf	EYES-Ressource	Wobei sie hilft	Haupt-nutzer*in
Recherche: Feldbesuche	Leitfaden für die Recherche durch Jugendliche: Vorlage zur Planung von Feldbesuchen, Checkliste für Feldbesuche, Beobachtungsbogen für Feldbesuche, Vorlage zur Reflexion von Feldbesuchen; Tutorial 5: Recherche und Daten	Unterstützt Vorbereitung, Beobachtung, Dokumentation und Reflexion während der Besuche vor Ort.	Jugendliche
Recherche: Ergebnisse ordnen	Leitfaden für die Recherche durch Jugendliche: Zusammenfassungsbogen für Daten; Vorlage für den Abschlussbericht	Hilft, Ergebnisse zusammenzuführen, Themen zu erkennen, aussagekräftige Zitate oder Bilder auszuwählen und das Material für die Entwicklung der Tour vorzubereiten.	Jugendliche
Tourkonzept und Geschichtenerzählen	Tutorial 3: Grundlagen des Geschichtenerzählens und der Gamification; Tutorial 6: Von der Idee zur Struktur; Tutorial 7: Inhaltserstellung; Toolbox: Vorlage zur Planung einer Kulturerbe-Tour	Hilft, Route, Stationen, Erzählung, Publikumserlebnis und Inhalte zu gestalten, bevor die digitale Produktion beginnt.	Jugendliche + moderierende Person
Inspiration und Beispiele	10 EYES-Beispiel-Touren und Begleitmaterialien	Zeigt verschiedene Möglichkeiten, Routen, Broschüreninhalte, QR-Codes, Audio, Reflexion, Spiele und interaktive Elemente zu verbinden.	Jugendliche + moderierende Person
Digitale Produktion	Tutoriale 8–16; Toolbox: 1–10 Digitale Werkzeuge	Bietet Schritt-für-Schritt-Unterstützung und Werkzeugoptionen für Multimedia, Kartierung, interaktive Aktivitäten, KI-gestützte Inhalte sowie Audio-, Bild- und Videoproduktion.	Vor allem Jugendliche
Digitale Produktion: Dateien organisieren	Toolbox: Vorlage zur Verwaltung multimedialer Materialien	Hilft, Dateien, Formate, Quellen, Links und Medien zu verfolgen, die an verschiedenen Stationen der Tour verwendet werden.	Jugendliche + moderierende Person
Fertige Materialien	Tutorial 17: Begleitmaterialien für deine Tour erstellen	Unterstützt die Vorbereitung des Materials, das zur Einführung, Durchführung oder Begleitung der Tour benötigt wird.	Jugendliche + moderierende Person
Testen und abschließende Qualitätssicherung	Tutorial 18: Die letzten Schritte; Toolbox: Vorlage für Feedback zum Testen der Tour; Checkliste zum Testen und zur abschließenden Qualitätssicherung	Hilft, Route und Inhalte zu testen, Feedback zu sammeln, Probleme zu erkennen und letzte Änderungen vorzunehmen.	Jugendliche + moderierende Person

Phase / Bedarf	EYES-Ressource	Wobei sie hilft	Haupt-nutzer*in
Verbreitung und Teilen	Tutorial 18; Checkliste zur Verbreitungsbereitschaft	Hilft zu prüfen, ob die Tour und die Kommunikationsmaterialien bereit sind, mit einem externen Publikum geteilt zu werden.	Jugendliche + moderierende Person
Moderation und Fortschritt	Toolbox: Checkliste für Sitzungen der moderierenden Person; Checkliste zur Fortschrittsbeobachtung	Hilft der moderierenden Person, Sitzungen vorzubereiten, Fortschritte zu verfolgen und zu erkennen, wo die Gruppe zusätzliche Unterstützung benötigen könnte.	Moderierende Person
Reflexion und Lernen	Toolbox: Checkliste zur Selbsteinschätzung	Unterstützt die Teilnehmenden dabei, ihren Fortschritt zu überprüfen und zu erkennen, was sie während des Prozesses gelernt haben.	Jugendliche

Beispiel-Touren als Beispiele nutzen

Die EYES-Beispiel-Touren zeigen verschiedene Möglichkeiten, Recherche zum Kulturerbe in eine vollständige Tour zu verwandeln. Du kannst den Teilnehmenden helfen zu verstehen, wie Route, Geschichte, Broschüre, QR-Codes und digitale Elemente zusammenspielen können.

- Verwende sie als Beispiele und nicht als Vorlagen zum Kopieren. Bitte die Teilnehmenden, auf Fragen zu achten wie:
- Wie ist die Tour aufgebaut?
- Wie sind die Stationen miteinander verbunden?
- Was trägt jedes digitale Element bei?
- Wie viele Informationen werden an einer Station vermittelt?
- Welche Ideen könnten für die eigene Tour angepasst werden?

Die Teilnehmenden können außerdem Touren aus anderen Ländern vergleichen, um Ideen für Geschichtenerzählen, Gestaltung und digitale Interaktion zu erhalten.

Lernen durch Tutoriale unterstützen

Die Tutoriale für Jugendgruppen bieten Schritt-für-Schritt-Unterstützung für bestimmte Aufgaben und Werkzeuge. Du musst nicht jedes Thema selbst vermitteln oder Expertin bzw. Experte für jede Plattform werden.

Je nach Gruppe können Tutoriale auf unterschiedliche Weise eingesetzt werden:

- Teilnehmende können ein Tutorial selbstständig bearbeiten, wenn sie an bestimmten Themen interessiert sind;
- kleine Gruppen können ein Tutorial gemeinsam durcharbeiten;
- du kannst die wichtigsten Schritte der gesamten Gruppe vorstellen, bevor die Teilnehmenden sie praktisch ausprobieren;
- Teilnehmende können später zu einem Abschnitt zurückkehren, wenn sie nicht weiterkommen.

Verwende nur die Tutoriale, die für die jeweilige Aufgabe relevant sind. Wenn die Teilnehmenden bereits wissen, wie ein Werkzeug verwendet wird, muss das Tutorial nicht wiederholt werden.

Tipp für die Moderation:
Verwende Vorlagen und Checklisten, ohne die Gruppe zu überfordern. Vorlagen können helfen, wenn die Teilnehmende Struktur für Planung, Recherche oder die Entwicklung von Inhalten benötigen.

Checklisten sind besonders nützlich, wenn die Gruppe den Fortschritt überprüfen, eine Sitzung vorbereiten oder die Qualität eines Entwurfs kontrollieren möchte. Führe nicht mehrere Vorlagen gleichzeitig ein. Wähle diejenige, die die aktuelle Aufgabe unterstützt, und erkläre, warum sie hilfreich ist. Wenn die Teilnehmenden bereits sicher arbeiten, kann eine Vorlage vereinfacht, angepasst oder weggelassen werden.

Eine Gruppe, die mehr Struktur benötigt, kann während des Prozesses mehrere Vorlagen und Checklisten verwenden. Eine erfahrenere Gruppe kommt vielleicht mit wenigen aus. Die Ressourcen sollen die Arbeit verständlicher machen und keine zusätzliche Bürokratie schaffen.

Praktische Erkenntnisse

- Nutze die Ressourcenübersicht, um das EYES-Material zu finden, das zur aktuellen Phase oder Aufgabe passt.
- Verwende Beispiel-Touren, um mögliche Vorgehensweisen zu zeigen, nicht als Formate zum Kopieren.
- Lass junge Menschen Tutorials selbstständig nutzen, wenn sie dazu in der Lage sind und unterstütze sie stärker, wenn dies nötig ist.
- Führe Vorlagen und Checklisten nur ein, wenn sie die Aufgabe verständlicher machen.
- Vermeide eine Überflutung mit Ressourcen: Nicht jede Gruppe benötigt jedes EYES-Material.
- Prüfe aktuelle Kosten, Anforderungen an Konten, Sprache und Hosting-Bedingungen, bevor du dich für eine digitale Plattform entscheidest.

Die Erstellung digitaler Inhalte ist die Phase, in der Recherche und Tourideen in Material umgewandelt werden, das Besucherinnen und Besucher nutzen können. Dazu gehören Texte, Bilder, Audio, Videos, Karten, Quizze, interaktive Aktivitäten oder 360°-Inhalte.

Deine Aufgabe ist es nicht, die digitalen Inhalte für die Gruppe zu erstellen oder Expertin bzw. Experte für jede Plattform zu sein. Du hilfst den Teilnehmenden, Formate zu wählen, die zu ihrer Geschichte passen, den richtigen technischen Schwierigkeitsgrad zu finden und die gesamte Tour klar und nutzbar zu halten. Die Erfahrung der Teilnehmenden mit digitalen Werkzeugen ist unterschiedlich. Deshalb sollte der Prozess gemeinsames Lernen und verschiedene Formen der Mitwirkung ermöglichen.

Die Phase der digitalen Produktion verstehen

Bei der digitalen Produktion geht es nicht darum, die Tour technisch so komplex wie möglich zu machen. Ein digitales Element ist dann sinnvoll, wenn es etwas Neues hinzufügt. Eine kurze Audioaufnahme kann eine Stimme oder Erinnerung hinzufügen. Ein Quiz kann Besucherinnen und Besucher dazu anregen, Details wahrzunehmen oder ihr Verständnis zu überprüfen. Eine Karte kann helfen, der Route zu folgen. Ein 360°-Bild kann einen schwer zugänglichen Ort zeigen. Eine interaktive Aktivität kann Informationen Schritt für Schritt vermitteln.

Nicht jede Station benötigt ein digitales Element. Bevor die Teilnehmenden mit der Erstellung beginnen, stelle eine einfache Frage: „Was trägt dieses Element zur Station bei?“ Wenn die Antwort nicht klar ist, eignet sich der Inhalt möglicherweise besser als kurzer Text, Bild oder gesprochene Erklärung.

Es ist außerdem sinnvoll, die Formate zu variieren. Wenn an jeder Station dieselbe Art von Quiz, Video oder Audio wiederholt wird, kann das die Nutzer ermüden. Vielfalt sollte jedoch kein Selbstzweck sein. Die Geschichte und die Besucherinnen und Besucher sind wichtiger als die Anzahl der verwendeten Werkzeuge.

Die digitale Produktion beginnt normalerweise, nachdem die Gruppe das Hauptthema, die Route und die Geschichten ausgewählt hat. Eine Ausnahme ist die Tourkarte: Eine einfache Karte kann schon früher helfen, Entfernungen und die Reihenfolge der Stationen zu prüfen.

Tipp für die Moderation: Stelle die wichtigsten digitalen Möglichkeiten vor Beginn der Produktionsphase vor. Wenn die Teilnehmenden wissen, dass Audio, Video, Karten, Quizze oder 360°-Inhalte möglich sind, können sie während Interviews, Feldbesuchen und der Recherche geeignetes Material sammeln. Das endgültige Format müssen sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht festlegen.

Beginne nicht damit, der Gruppe jede verfügbare Plattform zu zeigen. Starte mit der Art von Inhalt, die sie erstellen möchte, und wähle anschließend ein Werkzeug, mit dem sich dieser Inhalt umsetzen lässt. Ein sinnvoller Ausgangspunkt für viele Gruppen ist Canva für visuelles Material, Google Maps bzw. My Maps für Karten, Genially für interaktive Inhalte und ein QR-Code-Generator, um digitale Inhalte mit der physischen Tour zu verknüpfen. Speziellere Werkzeuge können eingeführt werden, wenn ein konkreter Bedarf entsteht.

Tutorial für Juge Gestalter*Innen Phase 3: Digital Erstellung
Toolbox: Digital Werkzeuge

ANWENDUNGSFALL	MÖGLICHE WERKZEUGE	ZU BEACHTENDE PUNKTE
VISUELLES DESIGN Z.B BOOKLET	Canva	Guter Ausgangspunkt für die meisten Gruppen; Vorlagen können angepasst werden, statt sie unverändert zu verwenden.
QUIZZE, RÄTSEL, AUFGABEN	Genially, H5P	Genially ist für viele Anfängerinnen und Anfänger leichter zugänglich; H5P eignet sich gut, wenn die Teilnehmenden bereits etwas digitale Erfahrung haben.
KARTIERUNG	Google Maps/ My Maps	Zu Beginn des Prozesses nützlich, um Route und Entfernungen zu prüfen, sowie für die endgültige Tourkarte.
AUDIO	Ocenaudio, Audacity, ElevenLabs	Wähle je nach Aufgabe und verfügbarer Ausstattung zwischen Aufnehmen, Bearbeiten und einer KI-generierten Stimme.
VIDEOBEARBEITUNG	CapCut, Shotcut	Verwende das einfachste Werkzeug, mit dem sich das benötigte Ergebnis der Gruppe erzielen lässt.

ANWENDUNGSFALL	MÖGLICHE WERKZEUGE	ZU BEACHTENDE PUNKTE
360°-INHALTE	360°-Kamera und zugehörige Plattformen	Nützlich, wenn der Ort selbst wichtig oder der Zugang eingeschränkt ist.
ANDERE INTERAKTIVE TOURPLATTFORMEN	Actionbound, izi.TRAVEL	Nützlich, wenn eine Gruppe die Tour direkt über eine spezielle Plattform durchführen möchte.
KI-GESTÜTZTE INHALTSERSTELLUNG	Mistral und andere AI Werkzeuge genutzt durch die Gruppe	Kritisch einsetzen und Datenschutz, Genauigkeit, Urheberrecht sowie den zusätzlichen Wert KI-generierter Inhalte prüfen.

Praktische Grenzen vor der Auswahl digitaler Werkzeuge prüfen

Digitale Plattformen verändern sich mit der Zeit. Prüfe deshalb die aktuellen Bedingungen, bevor du ein Werkzeug empfiehlst. Das ist besonders wichtig, wenn die endgültige Tour von dieser Plattform abhängt. Die EYES-Toolbox kann beim Vergleich von Optionen helfen; prüfe jedoch immer die aktuelle Version der Plattform, bevor die Produktion beginnt.

- Ist die benötigte Funktion im kostenlosen Tarif verfügbar?
- Benötigt das Werkzeug ein Konto und wer verwaltet es?
- Ist die Sprache der Benutzeroberfläche für die Teilnehmenden geeignet?
- Funktioniert das Werkzeug auf den Geräten, die der Gruppe zur Verfügung stehen?
- Wo werden die fertigen Inhalte nach dem Projekt gespeichert oder gehostet?
- Sind die Inhalte weiterhin zugänglich, wenn sich Plattform, Konto oder Abonnement ändern?

Kofinanziert von der Europäischen Union

Eine einfache Möglichkeit, ein neues Werkzeug einzuführen

Die Modelltouren können auch zeigen, wie unterschiedliche digitale Formate in einer fertigen Tour aussehen. Zum Beispiel nutzt eine Modelltour aus *Mons* eine große Bandbreite digitaler Elemente und kann hilfreich sein, wenn verschiedene Möglichkeiten mit den Teilnehmenden besprochen werden. Wenn die Gruppe ein neues Tool braucht, können Sie die folgenden Schritte nutzen:

1. Erkläre, wofür das Tool im Kontext der Tour gedacht ist.
2. Verweise die Teilnehmenden auf das passende EYES-Tutorial.
3. Lass sie vor der Erstellung der endgültigen Inhalte eine kleine Übung durchführen.
4. Frage, welche Station oder welchen Inhalt sie mit dem Tool umsetzen möchten.
5. Besprich die Idee mit ihnen: Ist das Format nützlich und realistisch?
6. Biete während der Produktion bei Bedarf individuelle Unterstützung an.

Gehe nicht davon aus, dass alle Teilnehmenden dieselben digitalen Kenntnisse haben. Einige erstellen vielleicht regelmäßig Videos oder visuelle Inhalte, während andere bei grundlegenden Aufgaben wie dem Benennen von Dateien, dem Teilen von Dokumenten oder der Zusammenarbeit in einem gemeinsamen Ordner Unterstützung benötigen. Eine kurze Überprüfung der digitalen Kompetenzen zu Beginn kann helfen zu entscheiden, wie viele Tools eingeführt werden sollen und wie viel Unterstützung die Gruppe braucht.

Baue die Fähigkeiten schrittweise auf. Beginne mit einer kleinen Aufgabe und erhöhe den Schwierigkeitsgrad, wenn die Gruppe bereit ist. In Genially können Teilnehmende zum Beispiel zunächst ein einfaches interaktives Element erstellen, bevor sie eine komplexere Aktivität ausprobieren.

Toolbox: Arbeitsblatt zur Einschätzung digitaler Kompetenzen

“Peer-Learning” kann hier gut funktionieren. Teilnehmende, die ein Tool bereits kennen, können anderen helfen, sollten aber nicht die gesamte technische Verantwortung übernehmen. Alle sollten an anderen Teilen der Tour arbeiten können und Gelegenheit haben, digitale Aufgaben auszuprobieren.

Wenn ein Tool zum Haupthindernis wird, ändere den Ansatz. Ein einfacheres Format ist besser, als mehrere Sitzungen mit Technik zu verbringen, die die Tour nicht verbessert.

Denke daran: Digitale Kompetenz bedeutet nicht nur, eine Plattform zu bedienen. File organisation, Auswahl was zu publish, thinking about die Besuchende, prüfening sources, solving technical problems und arbeiten gemeinsam auf shared Inhalt sind auch part von digital Lernen.

Gemeinsame Dateien und Projektorganisation

Richte frühzeitig eine gemeinsame Dateiablage ein. Eine einfache Ordnerstruktur verhindert spätere Probleme, wenn mehrere Personen gleichzeitig Bilder, Audio, Text und interaktive Inhalte erstellen. Google Drive oder ein anderer gemeinsamer Cloud-Dienst kann dafür genutzt werden, sofern er die Anforderungen deiner Organisation an Datenschutz und Zugriffsrechte erfüllt.

- Lege klare Ordner für Recherche, Bilder, Audio, Video, Skripte, fertige Inhalte und Genehmigungen an.
- Benenne Dateien einheitlich und füge das Datum der letzten Version hinzu.
- Lege fest, wer gemeinsame Dateien ansehen und bearbeiten darf.
- Bewahre Quelldateien ebenso auf wie die exportierten finalen Versionen.
- Stelle sicher, dass die Organisation und nicht nur eine einzelne Person Zugriff auf das fertige Material behält.

Kreatives digitales *Storytelling* fördern

Digitale Tools können Teilnehmenden helfen, Informationen Schritt für Schritt sichtbar zu machen, Stimmen und Bilder hinzuzufügen, Besuchende Entscheidungen treffen zu lassen oder einen Überraschungsmoment zu erzeugen. Vorlagen in Tools wie Canva und Genially können den Einstieg erleichtern, besonders wenn eine leere Seite abschreckend wirkt. Wichtig ist, dass die fertige Tour das Thema und die Entscheidungen der Gruppe widerspiegelt, statt nur dem Standardstil einer Plattform zu folgen. Gleichzeitig können technische Möglichkeiten leicht von der Geschichte ablenken. Bitte besprecht gemeinsam:

- Wer besucht die Tour?
- Was sollen die Besuchenden an dieser Station verstehen, wahrnehmen oder hinterfragen?
- Warum ist dieses digitale Format hier sinnvoll?
- Ist der Inhalt ohne lange Erklärung durch die erstellende Person verständlich?
- Passt das digitale Element zum übrigen Verlauf der Tour?

Tutorial 3: Grundlagen von Storytelling und Gamification
Tutorial 7: Inhaltserstellung

Barrierefreiheit, Rechte und verantwortungsvolle digitale Nutzung

BARRIEREFREIE DIGITALE INHALTE

Barrierefreiheit muss bereits bei der Erstellung berücksichtigt werden. Je nach Format gehören dazu:

- Untertitel für Videos;
- Transkripte oder Zusammenfassungen für Audio;
- Alternativtexte für wichtige Bilder;
- gut lesbare Schrift und ausreichender Kontrast;
- klare Anleitungen für interaktive Aktivitäten;
- eine Offline-Alternative bei unzuverlässigem Internet.

Teste die Inhalte auf den Geräten der Besuchenden. Prüfe QR-Codes, Links, Videos und interaktive Elemente vor der Pilot-Tour vor Ort.

URHEBERRECHT UND LIZENZEN PRÜFEN

Archivfotos, Museumsbilder, Karten, Musik und Online-Medien sind nicht automatisch frei nutzbar. Prüfe vor der Veröffentlichung die Lizenz oder Genehmigung und dokumentiere die Quelle.

Nutze nach Möglichkeit gemeinfreie oder Creative-Commons-Inhalte. Bewahre die Quellen bei der finalen Version auf.

KI-WERKZEUGE SORGFÄLTIG NUTZEN

KI-Tools können beim Brainstorming, Entwerfen, Übersetzen sowie bei der Bild- oder Spracherzeugung helfen. Prüfe ihre Ergebnisse und behandle KI-Informationen nicht ungeprüft als Quelle.

Lade keine persönlichen Community-Daten, Interviewtranskripte, Einwilligungsformulare oder identifizierbare Aufnahmen hoch, wenn dies nicht ausdrücklich erlaubt ist.

Teilnehmende sollten den KI-Einsatz erklären und Verantwortung für die fertigen Inhalte übernehmen.

Tutorial 13: AI für Content Creation

Praktische Erkenntnisse

- Beginne mit der Geschichte und den Besuchenden und wähle dann das digitale Format.
- Füge nicht an jeder Station digitale Inhalte hinzu, es sei denn, sie erfüllen einen klaren Zweck.
- Führe Werkzeuge schrittweise ein und nutze die EYES-Tutoriale, wenn eine bestimmte Fähigkeit benötigt wird.
- Prüfe Einschränkungen kostenloser Tarife, Konten, Geräte und den langfristigen Zugang, bevor du dich auf eine Plattform verlässt.
- Unterstütze Teilnehmende mit unterschiedlichen digitalen Erfahrungen und nutze Peer-Learning, ohne die gesamte technische Arbeit einer Person zu übertragen.
- Organisiere gemeinsame Dateien und Zugriffsrechte frühzeitig.
- Prüfe Barrierefreiheit, Urheberrecht, Datenschutz und den Einsatz von KI, bevor du digitale Inhalte veröffentlichst.

In der letzten Phase geht es nicht nur darum, die fertige Tour zu zeigen. Die Jugendlichen erproben sie mit echten Besuchenden, sammeln Feedback, nehmen letzte Änderungen vor und blicken auf ihre Lernerfahrungen zurück. Deine Aufgabe ist es, sie auf ein Publikum vorzubereiten, die praktischen Aspekte der Pilot-Tour zu organisieren und sicherzustellen, dass die Arbeit auch nach Projektende genutzt werden kann.

Junge Menschen auf die Präsentation der Tour vorbereiten

Eine Präsentation kann unterschiedliche Formen annehmen. Die Gruppe kann die Tour in einer Schule oder einem Jugendzentrum vorstellen, sie einem lokalen Museum oder einer Gemeinschaftsorganisation präsentieren, bei einer öffentlichen Veranstaltung starten oder eine kleine eingeladene Gruppe durch die Route führen. Wählt ein Format, das zur Tour und zum Publikum passt. Organisiert vor der öffentlichen Präsentation mindestens eine Generalprobe unter realen Bedingungen. Nutzt nach Möglichkeit dieselbe Route, dieselben Geräte und dieselben digitalen Elemente.

Prüft während der Probe:

- **Verständlichkeit:** Kann jemand ohne Vorkenntnisse der Geschichte und den Anweisungen folgen?
- **Zeitplanung:** Passt die Tour in die geplante Dauer, einschließlich Weg und Fragen?
- **Präsentation:** Können die Teilnehmenden klar sprechen und ihren Teil erklären, ohne alles aus einem Skript abzulesen?
- **Digitale Elemente:** Funktionieren Links, QR-Codes, Audio, Video und interaktive Aktivitäten auf den Geräten, die Besuchende wahrscheinlich nutzen?
- **Übergänge: Ist klar, wie sich die Gruppe von einer Station oder Aktivität zur nächsten bewegt?**

Bereitet euch auch auf Fragen vor. Fragt die Teilnehmenden, was Besuchende über das Thema, den Rechercheprozess oder die Entscheidungen hinter der Tour wissen möchten. Eine kurze Frage-und-Antwort-Übung kann ihnen mehr Sicherheit geben, ohne dass sie feste Antworten auswendig lernen müssen.

Tipp für die Moderation: Erwarte nicht, dass alle Teilnehmenden auf dieselbe Weise präsentieren. Manche können eine Station leiten, andere eine digitale Aktivität vorstellen, das Publikum betreuen, die Veranstaltung dokumentieren oder Fragen zur Recherche beantworten. Vereinbart Rollen, in denen jede Person einen klaren Beitrag leistet.

Tutorial 18: Die abschließend steps: testing, finalising, sharing deine Tour

Ein Publikum für die Pilottour gewinnen

Eine Pilot-Tour braucht echte Besuchende, wenn die Gruppe hilfreiches Feedback erhalten möchte. Entscheidet früh, wer eingeladen werden soll. Zum Publikum können Gleichaltrige, Familien, Anwohnerinnen und Anwohner, Lehrkräfte, Jugendbetreuende, Gemeinschaftsgruppen, lokale Kulturorganisationen oder Personen gehören, die zur Recherche beigetragen haben. Haltet die Einladung einfach. Sie sollte erklären, worum es bei der Tour geht, wo und wann sie stattfindet, wie lange sie dauert, ob eine Anmeldung nötig ist und welche praktischen Informationen zum Zugang wichtig sind. Die Jugendlichen können die Einladung vorbereiten und über passende Kanäle mit der Zielgruppe teilen.

Mögliche Kanäle sind:

- Webseite, soziale Medien oder Mailingliste der Organisation;
- Schulen, Jugendzentren und Partnerorganisationen;
- Lokale Museen, Bibliotheken, Kulturzentren oder Gemeinschaftsgruppen;
- Personen, die während der Recherche interviewt oder konsultiert wurden;
- Lokale Online-Gruppen oder digitale Schwarze Bretter, sofern passend.

Das Ziel ist nicht, das größtmögliche Publikum zu erreichen. Eine kleinere Gruppe, die den vorgesehenen Nutzenden der Tour entspricht, kann wertvolleres Feedback geben als ein großes, aber unpassendes Publikum.

Toolbox: Verbreitungsreife Checklist

Die Pilottour vorbereiten und durchführen

Geht vor der Pilot-Tour die gesamte Route ab und prüft die praktischen Bedingungen. Tut dies gemeinsam mit den Jugendlichen, damit sie Probleme erkennen und überlegen können, wie sie darauf reagieren. Prüft die Tour aus der Sicht der Besuchenden:

- Funktioniert die Route in der verfügbaren Zeit?
- Sind die Stationen leicht zu finden und sicher zu erreichen?
- Kann jemand, der die lokale Geschichte nicht kennt, der Tour folgen?
- Sind die Anweisungen für digitale Aktivitäten verständlich?
- Funktionieren QR-Codes und Links vor Ort?
- Gibt es bei Bedarf eine Option mit geringer Verbindung oder ohne Internet?
- Gibt es praktische Probleme mit Treppen, Bodenbelägen, Sitzplätzen, Toiletten, Beleuchtung oder Wetter?
- Sind Genehmigungen für Orte, an denen Zugang, Filmaufnahmen oder Gruppenaktivitäten eingeschränkt sind, noch gültig?

Toolbox: Prüfung und abschließende Qualitätscheckliste

Kofinanziert von der Europäischen Union

Unterstützungsrollen verteilen

Klare Rollen erleichtern die Organisation der Pilot-Tour. Passe sie an die Gruppengröße an:

ZEITPLANUNG
Behält die Zeit im Blick und signalisiert Verzögerungen.

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG
Hilft bei Geräten, Links und anderen digitalen Problemen.

PUBLIKUMSBETREUUNG
Hilft bei Fragen, der Gruppenbewegung und zusätzlichem Informationsbedarf.

DOKUMENTATION
Hält Feedback, Beobachtungen oder genehmigte Fotos fest.

Auf Probleme vorbereiten

Erstelle einen einfachen Plan für die Probleme, die in deiner Umgebung am wahrscheinlichsten sind. Dazu können gedruckte Materialien bei Ausfall des Internets, eine kürzere Route bei schlechtem Wetter, eine alternative Station bei Nichtverfügbarkeit eines Ortes oder die Aufteilung eines großen Publikums in kleinere Gruppen gehören. Versuche nicht, dich auf jedes mögliche Problem vorzubereiten. Konzentriere dich auf Schwierigkeiten, die den Fortgang der Tour verhindern würden.

Feedback sammeln und die Tour verbessern

Die Pilot-Tour ist ein Test. Nutze ein kurzes Feedbackformular oder eine QR-Umfrage. Fünf oder sechs Fragen reichen meist aus. Frage, was funktioniert hat, was unklar war und wie die Tour erlebt wurde.



War die Hauptidee der Tour klar?

Welche Station war am besten – und warum?

War etwas verwirrend oder schwierig?

Funktionierte die Route?

Waren die digitalen Elemente nützlich?

Was würdest du ändern?

Besprich nach der Pilot-Tour das Feedback mit der Gruppe. Behandle nicht jeden Kommentar als konkrete Anweisung. Achte auf wiederkehrende Probleme, Rückmeldungen der vorgesehenen Zielgruppe und Fragen, die Verständlichkeit, Zugänglichkeit oder Umsetzbarkeit betreffen. Entscheidet dann gemeinsam, welche Änderungen sinnvoll sind.

Über den Prozess und das Lernen reflektieren

Kapitel 5 behandelt Reflexion und Lernergebnisse ausführlicher. Nutze nach der Pilot-Tour eine abschließende Reflexion, damit die Teilnehmenden das fertige Produkt mit der dahinterstehenden Arbeit verbinden können. Du kannst fragen:

- Womit bist du an der fertigen Tour am zufriedensten?
- Was hat sich zwischen der ersten Idee und der Pilot-Tour am stärksten verändert?
- Welches schwierige Problem musstest du lösen?
- Was hast du aus dem Feedback des Publikums gelernt?
- Was hast du über das Kulturerbe, deine Gruppe oder deine eigenen Fähigkeiten gelernt?

Die Teilnehmenden können im Gespräch, mit kurzen schriftlichen Notizen, Audioaufnahmen oder in einem anderen passenden Format reflektieren. Wenn du das Ende des Prozesses mit dem Ausgangspunkt vergleichen möchtest, nutze dieselbe Selbsteinschätzung wie zu Beginn.

Planen, was nach dem Projekt geschieht

Eine Tour kann auch nach der Pilotphase nützlich bleiben – aber nur, wenn jemand weiß, wo die Dateien liegen, wer die Konten verwaltet und wer für die grundlegende Pflege verantwortlich ist. Vereinbart vor dem Projektabschluss:

- Wo die fertige Tour, das Begleitheft und unterstützende Dateien gespeichert werden;
- Wer die für die Tour verwendeten Konten und Links besitzt oder verwaltet;
- Wer defekte Links oder QR-Codes prüft und aktualisiert, wenn die Tour öffentlich bleibt;
- Ob die Tour an eine Schule, ein Museum, eine Bibliothek, ein Jugendzentrum, ein Tourismusbüro oder eine andere lokale Organisation übergeben werden kann;
- Wie die jungen Autorinnen und Autoren in der fertigen Version und bei einer späteren Nutzung genannt werden.

Wenn eine langfristige Pflege nicht möglich ist, sollte dies klar kommuniziert werden. Es ist besser, das fertige Material ordnungsgemäß zu archivieren, als eine öffentliche Tour mit defekten Links oder veralteten Informationen online zu lassen.

Kurze Reflexion für die Moderation: Nach der Reflexion der Gruppe prüfe auch den Moderationsprozess. Welche Unterstützung brauchte die Gruppe? Wo hast du zu früh oder zu spät eingegriffen? Welche EYES-Ressourcen waren hilfreich? Was würdest du beim nächsten Mal ändern?

Praktische Erkenntnisse

- Probt die Tour unter Bedingungen, die der echten Pilot-Tour möglichst nahekommen.
- Ladet ein Publikum ein, das hilfreiches Feedback geben kann, statt einfach das größtmögliche Publikum anzustreben.
- Testet vor der Pilot-Tour die gesamte Route, Zeitplanung, digitalen Elemente und praktischen Bedingungen.
- Nutzt ein kurzes Feedbackformular und nehmt abschließende Änderungen auf Grundlage wiederkehrender Muster vor, nicht wegen jedes einzelnen Kommentars.
- Haltet die abschließende Lernreflexion kurz und verknüpft sie mit Kapitel 5.
- Vereinbart, wer die Tour nach dem Projekt speichert, pflegt und aktualisiert, und stellt sicher, dass die jungen Autorinnen und Autoren genannt werden.

9. FAZIT

Kofinanziert von der Europäischen Union

Der EYES-Leitfaden für Unterstützungsrollen soll Moderator*innen und Lehrenden dabei helfen, junge Menschen durch den gesamten Entstehungsprozess einer digitalen Kulturerbe-Tour zu begleiten – von Vorbereitung und Recherche über die digitale Produktion und Erprobung bis hin zur Reflexion.

Die Rolle der Moderation verändert sich im Verlauf des Prozesses. An manchen Stellen braucht die Gruppe Struktur, praktische Anleitung oder eine bestimmte Methode. Zu anderen Zeitpunkten besteht die beste Unterstützung darin, sich zurückzunehmen und die Jugendlichen eigene Ideen erproben, Probleme lösen und Entscheidungen selbst treffen zu lassen. Ziel ist es, den Prozess realistisch und sicher zu gestalten, ohne der Gruppe die Verantwortung für die Tour zu entziehen.

Die EYES-Materialien unterstützen diese Arbeit. Der Leitfaden zu Kulturerbe und Gemeinschaft, der Leitfaden zur Jugendforschung, die Modelltouren, die Tutoriale für junge Kreative und die Toolbox können eingesetzt werden, wenn sie einem konkreten Bedarf entsprechen. Sie müssen weder vollständig noch in einer festen Reihenfolge genutzt werden.

Jede Gruppe, jedes Thema und jeder lokale Kontext erfordern andere Entscheidungen. Moderator*innen und Lehrende sollten den Prozess an die verfügbare Zeit, die Fähigkeiten, die Bedürfnisse in Bezug auf Zugänglichkeit und die vorhandenen Ressourcen anpassen. Dabei sollten die zentralen Prinzipien der Selbstbestimmung junger Menschen, der Inklusion, des ethischen Handelns, der Barrierefreiheit und der Reflexion im Blick bleiben.

Eine fertige Tour ist ein Ergebnis des Prozesses. Das andere Ergebnis ist die Erfahrung, die junge Menschen sammeln, wenn sie ihre Gemeinschaft erforschen, mit anderen zusammenarbeiten, Inhalte erstellen, ihre Ideen präsentieren und aus Feedback lernen. Gute Moderation hilft dabei, beide Ergebnisse gemeinsam zu entwickeln.

Der Leitfaden ist außerdem ein Ausgangspunkt für weiteres Lernen. Jede Umsetzung bringt neue Beispiele, Herausforderungen und Anpassungen hervor. Moderator*innen und Lehrende werden ermutigt zu dokumentieren, was gut funktioniert hat, was angepasst werden musste und was junge Menschen als besonders bedeutsam empfanden. So kann der Leitfaden für Unterstützungsrollen durch praktische Erfahrungen weiterwachsen und über das EYES-Projekt hinaus zu einer stärkeren, von Jugendlichen getragenen Kulturbildung beitragen.

- Europarat. (2005). Rahmenübereinkommen des Europarats über den Wert des Kulturerbes für die Gesellschaft (Faro-Konvention), CETS Nr. 199.
- Europarat. (2017). Empfehlung CM/Rec(2017)4 des Ministerkomitees an die Mitgliedstaaten zur Jugendarbeit.
- Rat der Europäischen Union. (2018). Empfehlung des Rates vom 22. Mai 2018 zu Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen (2018/C 189/01). Amtsblatt der Europäischen Union, C 189, 1–13.
- Europäische Kommission. (2021). Umsetzungsleitlinien – Strategie für Inklusion und Vielfalt von Erasmus+ und dem Europäischen Solidaritätskorps.
- UNESCO. (2024). UNESCO-Rahmenwerk für kulturelle und künstlerische Bildung.
- Youthpass. (o. D.). Rahmen für Schlüsselkompetenzen – wie wird er bei Youthpass verwendet?