



Pädagogische
Hochschule
Steiermark



The European Heart Project

Dr.ⁱⁿ Monika Gigerl

2020-1-AT01-KA201-078128

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser*innen; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



PH Steiermark: UNESCO – Hochschule



unesco

Member of
the Associated Schools
Network



© PHSt_Fiedler



<https://training.european-heart.eu/>

**PHSt ist erste Hochschule Österreichs
im Associated School Network (ASPnet) der UNESCO ...
... setzt Initiativen für Frieden & Menschenrechte**

2017



Überblick

- Partnerschaft & Rahmen
- Hintergrund & Zugang
- Produkte für SuS & LuL
- Potentiale & Herausforderungen
- Ihre Anmerkungen & Fragen



<https://training.european-heart.eu/>



EU-Heart: Partnerschaft

Österreich

- Blickpunkt Identität – Project Coordinator:
Susanne Linde, Klaus Linde-Leimer
- Pädagogische Hochschule Steiermark:
Monika Gigerl

Frankreich / La Reunion

- Lycee Rontaunay:
Éliane Sagodira

Griechenland

- DDEAA:
Tilemachos Raptis
- GUNET:
Pantelis Balaouras



Jugend für Demokratie!

*Stärken wir demokratische Fähigkeiten,
indem wir menschliche Grundbedürfnisse
beachten!*

© EU-Heart

Hintergrund: Menschenrechtsbildung

Bildung, Ausbildung, Bewusstseinsbildung, Information, Praktiken und Aktivitäten, deren Ziel es ist,

- Lernende durch die Vermittlung von **Wissen, Kompetenzen** und Verständnis sowie der Entwicklung ihrer **Einstellungen und Verhaltensweisen** zu befähigen,
- einen **Beitrag zum Aufbau und zum Schutz** einer allgemeinen Kultur der Menschenrechte in der Gesellschaft zu leisten, mit der Absicht, die Menschenrechte und Grundfreiheiten zu fördern und zu schützen;



Hintergrund & Zugang

Emotional-empathisches Lernen:

- Alle Menschen haben diesselben Grundbedürfnisse.
- Schüler*innen entwickeln einen empathischen Zugang zu sich selbst und zu Mitmenschen.
- Unterschiedliche Lernmodule und Materialien zu den Themen Demokratie und Menschenrechten werden angeboten.
- Zusatzmaterial: Kurzvideos und ein Brettspiel sind verfügbar.

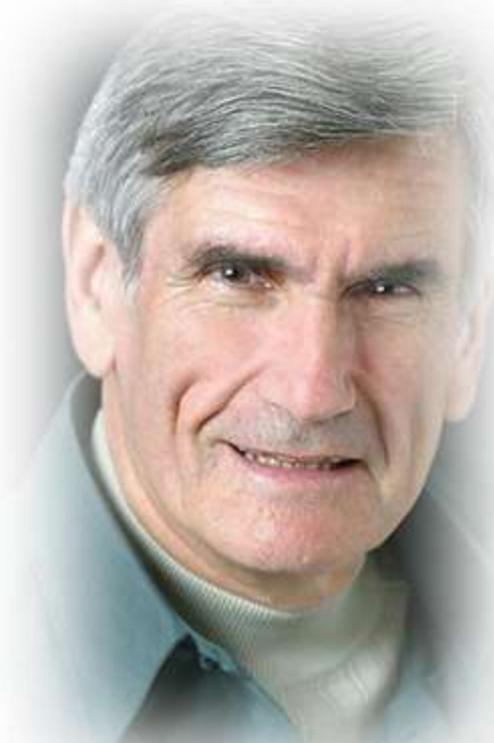


Marshall B. Rosenberg

Gewaltfreie Kommunikation

„Gewalt beginnt in unserem
Sprachgebrauch.“

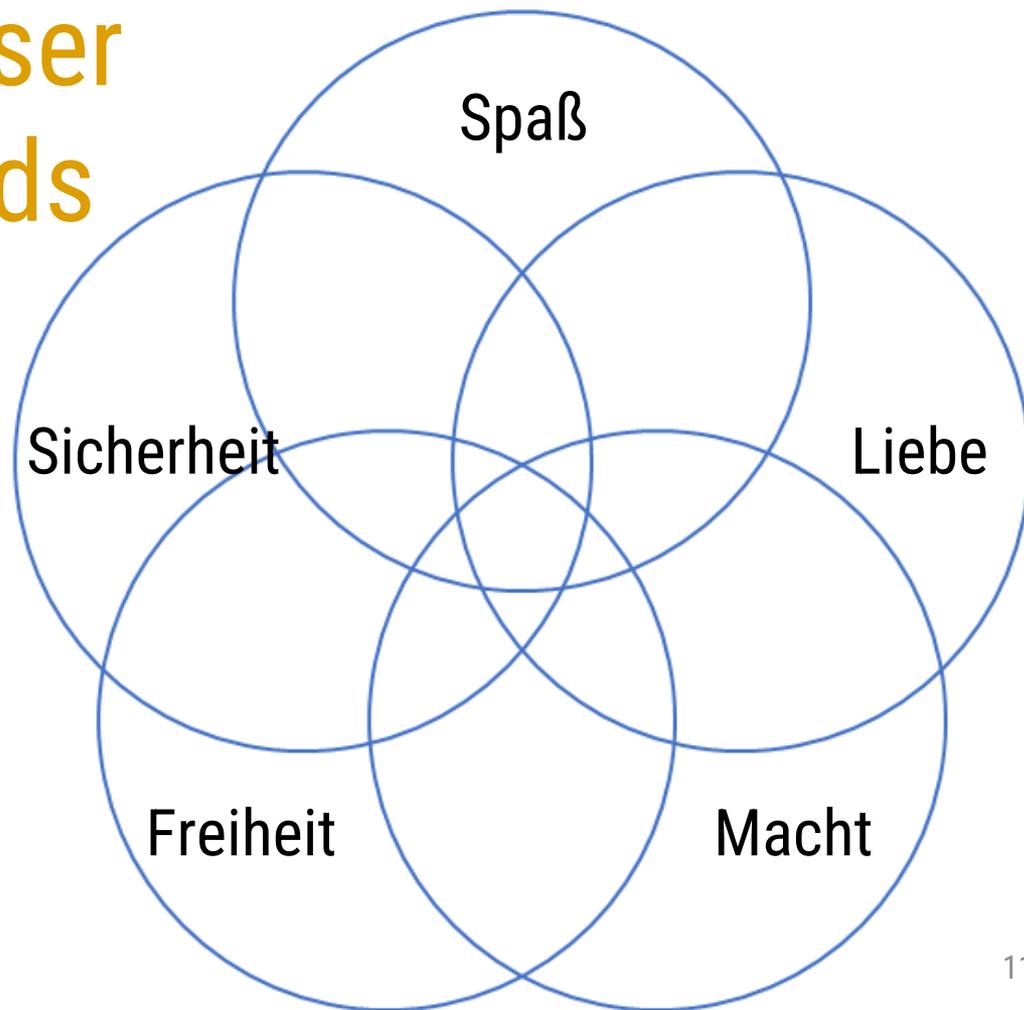
"Einfach, aber nicht leicht"





William Glasser

5 Basic Needs

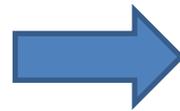


© Sysoon, Foto ist lizenziert gemäß [CC BY-SA](#)
Glasser, W. (1999). *Choice theory*



Strategien zur Bedürfniserfüllung

Bedürfnis

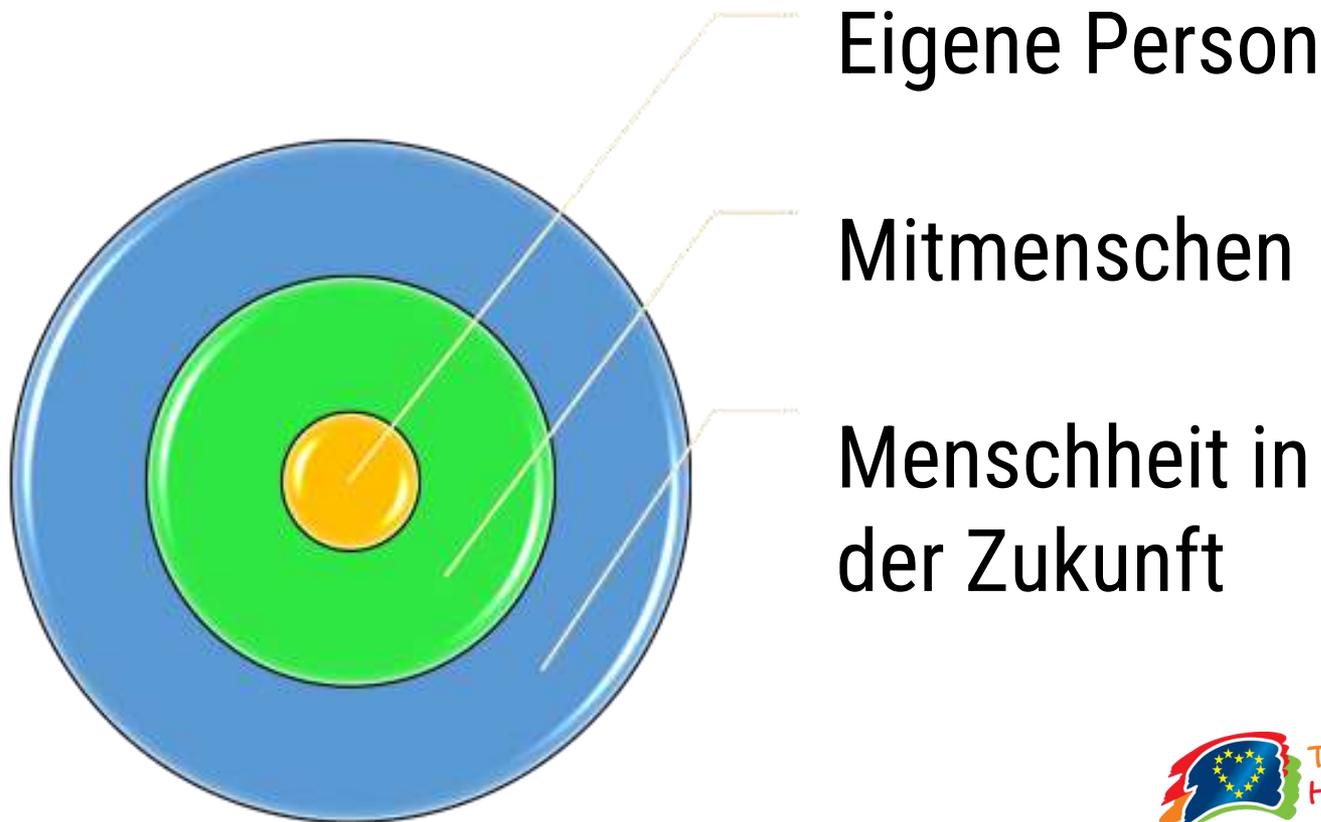


Strategien





Maßstab: Verantwortung





Produkte - Überblick

1. Bedürfnisse und Strategien – Toolkit zu den menschlichen Grundbedürfnissen und zu den Strategien, um sie zu erfüllen (SuS)
2. Meilensteine auf dem Weg zur Demokratie: Lernen aus der Geschichte (Episoden) & Kurzfilme (SuS)
3. ACT! – Das Active Citizen Team-Game (SuS)
4. Module zum Einsatz der Materialien in der Schule (LuL)
5. Online Plattform und Mobile App (S & L)



Anwendungsfelder

Materialien für Geschichte- und Ethikunterricht, interdisziplinäre Projekte zu Menschenrechte, Europäischen Werten und Politischer Bildung.

- Lernende von 13 bis 16 Jahren
- Einsetzbar für die Fächer GPB, Ethik, Religion ...
- Einsetzbar für die Fremdsprachenunterricht (DE, EN, FR, GR)
- Interdisziplinäre Projekte
- Außerschul. Bildungsarbeit



Ziele

Demokratische Kompetenzen entwickeln:

- Verantwortung für sich und andere zu übernehmen,
- einen einfühlsamen Umgang mit sich selbst und anderen zu pflegen,
- sich mit Fragen der Demokratie und der Menschenrechte auseinanderzusetzen,
- sich aktiv informieren und eine eigene Meinung bilden können und
- aktiv an der Gesellschaft teilzunehmen.



1: Bedürfnisse und Strategien





Bedürfnisse und Strategien

Toolkit zu den menschlichen Grundbedürfnissen und zu den Strategien, um sie zu erfüllen





2: Lernen aus der Geschichte (Episoden)





Lernen aus der Geschichte (Episoden)

Lernen wir aus der Geschichte ...

Episode 1:

Brot für Paris!

Autoren
Suzanne Prost, Klara von Lörzer
Lizenz
CC BY-NC-ND/4.0

The European Heart Project

Erasmus+

Lernen wir aus der Geschichte ...

Episode 2:

Tritt aus dem Schatten

Autoren
Suzanne Prost, Klara von Lörzer
Lizenz
CC BY-NC-ND/4.0

The European Heart Project

Erasmus+

Lernen wir aus der Geschichte ...

Episode 3:

Der Tag, der den Grundstein für das moderne Griechenland legte

Autoren
Vasiliki Moutzouli, Basiliki Patsouza
Lizenz
CC BY-NC-ND/4.0

The European Heart Project

Erasmus+

Lernen wir aus der Geschichte ...

Episode 4:

Ein großer Entdecker, der ein sehr schweres Leben hatte

Autoren
Suzanne Prost, Klara von Lörzer
Lizenz
CC BY-NC-ND/4.0

The European Heart Project

Erasmus+

Episode 2: Tritt aus dem Schatten!



Die beteiligten Personen
(Perspektivenwechsel):

Adelheid Popp
Journalistin

Ignaz Seipel
Politiker und Theologe

Anna, 19 Jahre
Fabriksarbeiterin

Heinrich, 31 Jahre
Besitzer einer Ziegelfabrik



Zusatzmaterialien

(104-Modul 5-Leitfaden für Lehrer*innen)

Vorübungen zu dieser historischen Episode

Übung 1 – Zeitleiste

Übung 2 – Frauen durften nicht ...

Übung 3 – Rechte und Anliegen der Frauen

Übung 4 – Möglichkeiten, sich zu engagieren

Übung 5 – Karikatur

Übung 6 – Timeline

Übung 7 – Länder im Vergleich

....



© PHSt-EU-Heart



Umsetzung in Graz: Projektarbeit



© PHSt-EU-Heart





Pädagogische
Hochschule
Steiermark

Short Movies – Meilensteine am Weg zur Demokratie

Bread for Paris

English



Step out of the shadow

English



3rd September 1843

English



The true color of vanilla

English



- Geschichte & Dialoge entwickeln
- Drehbuch (Script) schreiben
- Puppenbau & Bühne
- Videoproduktion (IgelTV)
- handlungsorientierter Zugang
- kreative Auseinandersetzung
- Perspektivwechsel üben



3: ACT – Active Citizen Team Game





Pädagogische
Hochschule
Steiermark

Spielpläne (1-4)

Ihr habt 10 Minuten Zeit, um mit diesen vier Karten eine spannende Ausgangssituation für das Spiel zu entwickeln:



Es ist wichtig, dass ...

- alle im Team einbezogen sind.
- ihr eine Ausgangssituation entwickelt, in der es um eine Herausforderung geht (etwas passt nicht für alle und muss geändert werden, damit es für die Beteiligten besser wird).
- die Ausgangssituation logisch und verständlich ist.
- ihr die Ausgangssituation interessant findet.



Kriterien



Punkte zu vergeben



Summe



interessant

max. 5 pro Team



logisch

max. 5 pro Team



Herausforderung

max. 5 pro Team



Likes

1 pro Schüler:in



teamwork

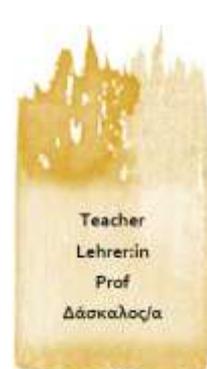
max. 10 pro Team

Summe



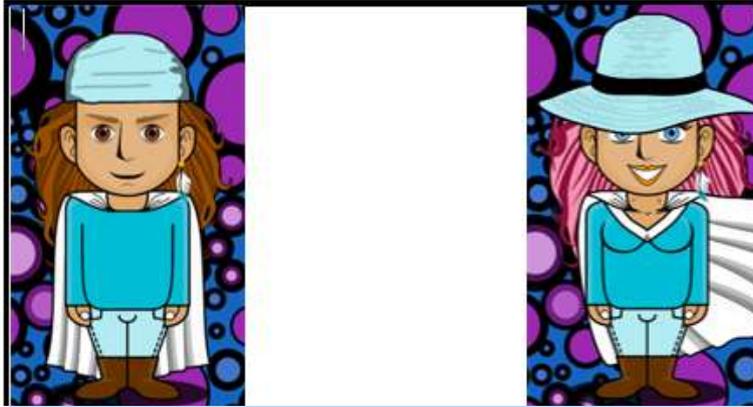


Orte – Personen – Themen





Superpower // Befindlichkeits-Karten



Superpower: FREIHEIT

Fähigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> - Klarheit - Vor- und Nachteile abwägen - Möglichkeiten finden
Mission	Eine Entscheidung zu fördern, mit der alle mitgehen können.
Tool	Konsensieren
Herausforderung	Einwände als Chance zu sehen, eine noch bessere Lösung zu finden.



gegen Ungerechtigkeit
protestieren



selbstbestimmt sein



Eigenverantwortung
übernehmen



keine Wahl haben



Für jede der fünf Aktionen habt ihr 15 Minuten Zeit!

RESPEKTIERE

Personen oder Gruppen:

1.
2.
3.
4.

- Wie geht es der Person mit der Situation?
- Welche ihrer Bedürfnisse sind derzeit bedroht?
- Wie versucht sie, sich diese zu erfüllen?

Was ist genau das Problem, was soll verbessert werden?

ERFORSCH

Themen, zu denen wir weitere Informationen suchen:

Informationsquellen:

- Expert:innen (Personen, die eine Ausbildung und/oder Erfahrung zum Thema haben)
- QR-Code auf der Themenkarte
- Zeitungs-artikel
- Lehrbücher, Sachbücher
- Vertrauenswürdige Seiten im Internet:



Wichtigste Informationen:

PRIORISIERE

Lösungsstrategien sind gut, wenn sie für:



- die betroffene Person
- die anderen
- alle in Zukunft

eine Verbesserung oder zumindest keine Verschlechterung bringen!

OPTIONEN

Option 0: Die Situation bleibt wie sie ist. Nichts wird geändert.
Option 1:

Option 2:

Option 3:

Option 4:

ENTSCHEIDE



Auswertungstabelle

	Konsens	Einwand	Widerstand
Option 0			
Option 1			
Option 2			
Option 3			
Option 4			

Beste Option:

KONTAKTIERE

Diese Personen wollen wir kontaktieren:

1.
2.
3.
4.

Kontakt in 4 Schritten

1. Beschreibe die Ausgangssituation
2. Beschreibe die Folgen
3. Schlage eine Lösung vor
4. Bitte um Zustimmung

Formuliere klare Sätze!

Gehe auf die Situation und die Bedürfnisse der Person ein!

Es ist wichtig, dass sich die angesprochene Person verstanden und nicht angegriffen fühlt!



Teamwork (maximal 5 Punkte pro Spieler:in pro Kriterium)

Sie/er hat zu einer guten Lösung beigetragen.

Er/sie sorgte dafür, dass die Regeln
eingehalten wurden.

Sie/er hat die Aktivität, für die sie/er
verantwortlich war, geleitet.

Er/sie hat alle im Team miteinbezogen.

Spieler:in 1

Spieler:in 2

Spieler:in 3

Spieler:in 4

Spieler:in 5

Summe +

+

1. Bewertung eurer Teamwork, Vorbereitung
2. Vorstellung der Lösungen
3. Punktevergabe
4. Feier des Siegesteams

Gesamtpunkte Level 1
Summe von SPIELPLAN 1

GESAMTAUSWERTUNG:

★ Punkte

Punkte für Teamwork (Summe aus Tabelle oben)

Punkte für Lösung (Beste Option von Level 3)

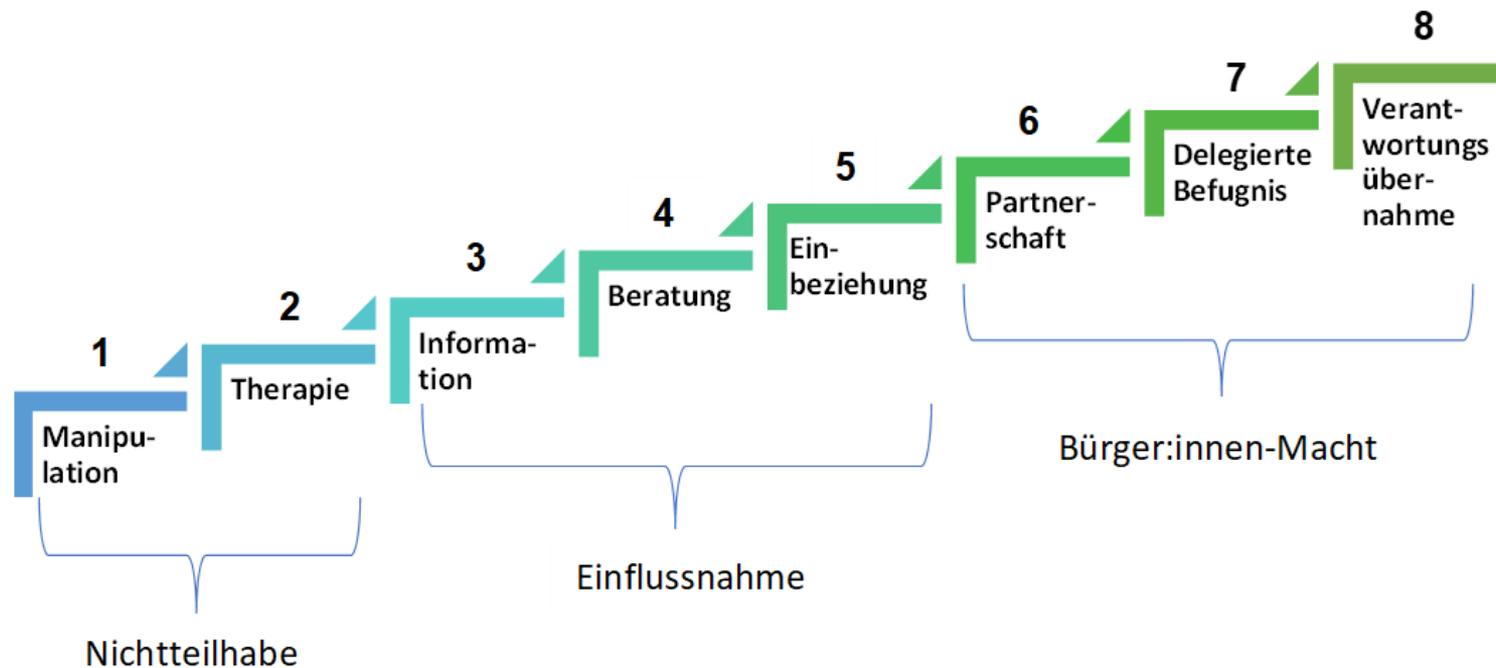
Summe



4: Modularer Leitfaden für Lehrer*innen



Stufen der Beteiligung



Partizipationsleiter von S. Arnstein (1969), Grafik S. Linde



Demokratische Schulkultur

GOVERNANCE

The way the school is run, including both formal and informal decision-making systems



RELATIONSHIPS

How members of the school community interact



CURRICULUM

How human rights are taught and learned



ENVIRONMENT

Setting in which people learn



*Toolkit Human rights friendly schools
(Amnesty International, 2017)*

*Rights respecting schools- UNESCO
(Robinson & Sebba, 2010)*

*Being online, well-being online, and rights
online (CoE, 2019)*



Bedeutung der Schulkultur

Formen: implizite und explizite Werteerziehung

- **Implizit:**
 - wertschätzende Schulkultur
 - Partizipationsmöglichkeiten für alle
 - Vorbildfunktion der Lehrkräfte
- **Explizit:**
 - Konsens zu schulischen Werten
 - Direkte Wertevermittlung
- **Wertebasierte Schulkultur:** Motivation und Identifikation



5: Online-Plattform und Mobile App





Gamification: eBooks, quizzes ...



The screenshot shows a mobile application interface for 'The European Heart Project'. At the top, there is a dropdown menu set to '2.1 Reflective Exercise'. Below it, a list of modules and exercises is displayed:

- Module 4
 - 1 Valuing the importance of school culture...
 - 1.1 Schools as living spaces
 - 1.2 Example 1: Rights respecting schools
 - 1.3 Example 2: Toolkit Human rights fri...
 - 1.4 Reflection on the school culture
- 2 Strengthening democratic values
 - 2.1 Reflective Exercise**
 - 2.2 Choose or develop an educational act...
- 3 Respectful interaction
 - 3.1 Example 1: Intercultural education t...
 - 3.2 Example 2: How to deal with the Inte...
 - 3.3 Ice-breaker Exercise
- 4 Participation
 - 4.1 The ladder of Participation
 - 4.2 Promoting participation
 - 4.3 Participatory exercises on different...
 - 4.4 Example 1: Reflections - educating f...
 - 4.5 Example 2: Characteristics of democ...

On the left side of the screenshot, there are three gamification elements: a gold medal icon, a green progress circle showing '75%', and a podium with the numbers 1, 2, and 3.



Potentiale & Herausforderungen

- Innovation: Lernen für/durch Haltung und Handlung
- Hohes Potential zur Identifikation für Schüler*innen
- Ganzheitlich: Whole-school approach
- Zeitaufwand scheint manchen Lehrkräften sehr groß (Abschlussklasse)
- Sprachliche Fähigkeiten der Schüler*innen können herausfordernd sein
- Adaption für inklusives Setting



<https://training.european-heart.eu/>



EUROPEAN HEART Online-Plattform und Mobile App

Die Online-Plattform ist unsere virtuelle Lernumgebung. Schüler:innen, Lehrer:innen, Schulleitungen und Vertreter:innen außerschulischer Jugendeinrichtungen finden auf ihr vielfältige Materialien rund um die Themen Grundbedürfnisse, Empathie und Demokratie. Und natürlich gibt's hier auch genügend Infos zu den grundlegenden Konzepten!

Teilen Sie den Link in diesen Medien:



So starten sie!



Rückfragen bei Monika.Gigerl@phst.at



Literatur

- Amnesty International (2017). *HUMAN RIGHTS FRIENDLY SCHOOLS. TOOLKIT*. <https://www.amnesty.org/en/documents/pol32/6609/2017/en/>
- CoE – Council of Europe (2010). *Europarats-Charta zur Politischen Bildung und Menschenrechtsbildung*. <https://rm.coe.int/168048e02b>
- CoE – Council of Europe (2019). *Digital citizenship education handbook: Being online, well-being online, rights online*. Council of Europe. <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/home>. The handbook for educators can be found under: <https://rm.coe.int/16809382f9>
- EU-Heart Trainingsplattform: <https://training.european-heart.eu/?localize=de>
- Glasser, W. (1999). *Choice theory: A new psychology of personal freedom*. Harper Perennial, S. 25-43.
- Maslow, A. H. (1943). A Theory of Human Motivation. In: *Psychological Review*. Vol. 50 #4, S. 370–396.
- Robinson, C. & Sebba, J. (2010). *Evaluation of UNICEF UK's Rights respecting Schools Award*. UNICEF UK. https://research.brighton.ac.uk/files/5053654/RRSA_Evaluation_Report_2010.pdf
- Rosenberg, M. B. (2002). *Nonviolent communication: A language of compassion*. Encinitas, CA: Puddledancer Press.