



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



# Ausbildung zur Schönheit Curriculum

## Lernen für junge Freiwillige, Studenten und Künstler

**Projektnummer: 2020-1-IT02-KA227-ADU-095267**

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



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



## Inhalt

Einführung	4
"Erziehung zur Schönheit" Lehrplan für junge Freiwillige/Studenten/Künstler	5
Präsentation der Module und Unterrichtspläne	7
<b>Modul 1: "Die Wiederentdeckung des Spiritus Loci"</b>	7
Kennzeichnungsblatt Modul 1	10
LEHRPLAN - Modul 1 "Die Wiederentdeckung des Spiritus Loci"	11
Handout für die Feldarbeit Modul 1 - Einheit 1	15
Handout für die Feldarbeit Modul 1 - Einheit 2	16
Handout für die Feldarbeit Modul 1 - Einheit 3	18
Handout für die Feldarbeit Modul 1 - Einheit 4	19
<b>Modul 2: "Eigenverantwortung und Aktionsforschung"</b>	22
Kennzeichnungsblatt Modul 2	24
LEHRPLAN - Modul 2: "Eigenverantwortung und Aktionsforschung"	25
Handout für Feldarbeit Modul 2 - Einheit 1	26
Handout für die Feldarbeit Modul 2 - Einheit 2	27
Handout für die Feldarbeit Modul 2 - Einheit 3	27
<b>Modul 3: "Projekt künstlerische Arbeit"</b>	29
Kennzeichnungsblatt Modul 3	31
LEHRPLAN - Modul 3 "Künstlerische Projektarbeit"	32
Richtlinien für Projektarbeit für Lernende und Lehrende	33
<b>Modul 4: "Kunst als Eckpfeiler der planetarischen Bürgerschaft - Leitfaden für die ethische Erforschung künstlerischer Ausdrucksformen vom lokalen bis zum planetarischen Bereich"</b>	34
Kennzeichnungsblatt Modul 4	35
LEHRPLAN - Modul 4 "Kunst als Eckpfeiler der planetarischen Bürgerschaft - Leitfaden für die ethische Erforschung des künstlerischen Ausdrucks von der lokalen bis zur planetarischen Ebene"	37



### Änderungshistorie des Dokuments

<b>Nein.</b>	<b>Freigabe von Dokumenten</b>	<b>Datum der Überarbeitung</b>	<b>Beschreibung der Revision</b>	<b>Notizen zur Revisionsverfolgung</b>
01	V01	04/05/2022	Aktualisierung der Module und der Struktur	Protokoll der TPM vom 13/04/22
02	V02	26/05/2022	Vorabschließende Überarbeitung der Module während des TPM	Protokoll der TPM am 26. und 27. Mai 2022 in Vilnius
03	VO2	29/10/2022	Endgültige Überarbeitung der Module während des TPM	Protokoll der TPM am 29.10.2022 über die GoToMeeting-Plattform



## Einführung

Das Curriculum von Spiritus Loci geht von der Überzeugung aus, dass unsere Welt ohne Wissen schrumpft, und dass wir durch die Begrenzung der künstlerischen Sprachen unsere Welten verarmen lassen.

Die Bereicherung unseres Vokabulars, nicht nur lexikalisch, wird daher von großer Bedeutung für eine Wiederaneignung der Orte sein und **den Raum für erneuerte und reaktivierte kulturelle und künstlerische Ausdrucksformen öffnen**, ausgehend von der Kenntnis der Orte und der Wiederentdeckung ihrer Spiritus Loci.

Das übergeordnete Ziel von SPIRITUS LOCI ist es, die durch die europäische Pandemie verursachte Krise zu bewältigen, indem es den Beitrag und die Kreativität der Jugend hervorhebt und durch die transnationale Zusammenarbeit nach Innovationen sucht, die darauf abzielen, das Potenzial junger Menschen durch neue künstlerische Sprachen zu erschließen, die ihren Blick auf die Orte, an denen sie leben, zum Ausdruck bringen. Das erwartete Ziel ist die Schaffung oder Wiederherstellung der Schönheit von physischen Orten und der Gemeinschaft, wenn es diesen Gemeinschaften gelingt, sich für etwas Schönes und Nützliches zusammenzuschließen.

Das spezifische Ziel ist die Entwicklung innovativer und kreativer Lernwege für die Zielgruppe von SPIRITUS LOCI, die im Kultursektor mit neuen Technologien arbeiten, um die digitalen Fähigkeiten zu vertiefen und zu stärken, die bei der Arbeit vor Ort und mit den Menschen in den Referenzgemeinden angewandt werden, um künstlerische Veranstaltungen zu schaffen und durchzuführen, die eine neue Perspektive für die Nutzung von Orten bieten, die für die Menschen, die dort leben, wichtig sind.

Entsprechend dieser Herausforderung konzentriert sich das europäische Partnerschaftsengagement auf die Entwicklung von Learning-by-doing-Bildungsressourcen, die mit den direkten Nutznießern erprobt und evaluiert werden sollen: Manager von Kulturvereinen, junge und ältere Freiwillige, Kulturschaffende, Einzelkünstler und assoziierte Künstler, Pädagogen und Ausbilder, Hochschulstudenten und erwachsene Lernende, wissenschaftliche und kulturelle Kommunikatoren, Unterstützer von Kulturveranstaltungen.

Der laufende Evaluierungsprozess der entwickelten Lernressourcen wurde auch durch ein Gremium von zwanzig Experten aus Italien (Speha Fresia) und Bulgarien (CERI) gewährleistet, die eingeladen wurden, im Rahmen von Fokusgruppensitzungen oder gezielten Qualitätssicherungsfragebögen ein externes Feedback zum neuen Curriculum zu geben.

Das **Education to Beauty Curriculum** wird in einem hybriden Modus durchgeführt und umfasst E-Learning-Sitzungen (synchron und asynchron), die in Präsenzveranstaltungen integriert sind, sowie Learning-by-Doing-Sitzungen vor Ort und die Durchführung einer länderspezifischen Projektarbeit, deren Ergebnis eine von den Teilnehmern durchgeführte Abschlussveranstaltung ist.

Die Nutzung virtueller Umgebungen und multimedialer Ressourcen ist auf die verschiedenen Zielgruppen abgestimmt und bietet Werkzeuge, die auch die breite Öffentlichkeit ansprechen sollen, indem sie ihre Zugänglichkeit unter Berücksichtigung der verschiedenen Geräte (Tablet und Smartphone) und der verschiedenen Sprachen der Partner über die englische Version hinaus erweitern, was eine größere Verbreitung und die potenzielle Replizierbarkeit der SPIRITUS LOCI-Erfahrung gewährleistet.



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



Die Hauptnutznießer des Lehrplans "Erziehung zur Schönheit" sind sowohl die Lehrer, Ausbilder, Erzieher, Organisatoren und leitenden Kulturakteure der Partner, die in den Lernprozess einbezogen werden, als auch die jungen Freiwilligen, Studenten oder ehemalige Universitätsstudenten, junge Künstler und Kulturakteure, die Hauptakteure des Projekts.



## "Erziehung zur Schönheit" Lehrplan für junge Freiwillige/Studenten/Künstler

Das Kennenlernen und die Aneignung eines neuen Geistes der Orte wird eine Reise sein, vor allem der Klänge, als eine außergewöhnliche Übung der Aufmerksamkeit, die sowohl Lehrer, Ausbilder, Forscher und Freiwilligen-Organisatoren als auch junge Freiwillige, Universitätsstudenten und junge Künstler und angehende Fachleute im Kulturbereich einbeziehen wird.

In diesen Kontexten bestand die Notwendigkeit, die Pandemie nicht passiv zu ertragen, denn die Alternative wäre die Zerstreung eines außergewöhnlichen Erbes von Vereinigungen und Gruppen lokaler Bürger, die sich für den Schutz und die Verbesserung ihrer natürlichen, sozialen und kulturellen Umwelt einsetzen. Um neue Wege der Beteiligung zu finden, auch für reifere Menschen oder für diejenigen, die weit von der digitalen Welt entfernt sind, können uns die jüngeren Generationen zu Hilfe kommen. Wir glauben, dass dieser Austausch zwischen Erfahrungswissen und Fähigkeiten in der digitalen Welt nicht besonders innovativ ist, aber er ist sicherlich dennoch notwendig.

Der **Lehrplan "Erziehung zur Schönheit" für junge Freiwillige/Studenten/Künstler** sieht Folgendes vor:

- **60 Stunden Ausbildung und 30 Tage Projektarbeit** für junge Menschen zur Durchführung der künstlerischen Veranstaltungen in den vier europäischen Testgebieten: Italien, Deutschland, Griechenland und Litauen.

Die Struktur des Lernangebots umfasst **4 Module**, die sich auf persönliche Sitzungen (oder online) und die Arbeit vor Ort verteilen, sowie 30 Tage für künstlerische Projektarbeit mit dem Ziel, eine abschließende Veranstaltung zu organisieren.

"Erziehung zur Schönheit" für junge Menschen	300 Stunden		
	40 Stunden FACE- TO- FACE/ ONLINE	20 Stunden ARBEIT IN DER FELD	240 Stunden KÜNSTLE RISCHES PROJEKT ARBEIT
Modul 1: WIEDERENTDECKUNG DES SPIRITUS LOCI & IDENTIFIZIERUNG DES GELIEBTEN ORTES	8h.	8h.	240h.
Modul 2: EIGENVERANTWORTUNG & AKTIONSFORSCHUNG	4h.	12h.	
Modul 3: KÜNSTLERISCHE PROJEKTARBEIT	16h.	=/=	
Modul 4: KUNST ALS KERNSTÜCK DER PLANETARISCHEN BÜRGERBILDUNG	12h.	=/=	



### **Modul 1 - Die Wiederentdeckung des Spiritus Loci (UNPLI)**

UNPLI, mit seiner langjährigen Erfahrung im Schutz und in der Aufwertung des kulturellen, natürlichen, materiellen und immateriellen Erbes, führt in diesem ersten Modul Elemente der Innovation mit dem Einsatz von IT-Tools ein, um das Geschichtenerzählen über einen Ort zu beginnen. Dieses Modul wird die Lernenden bei der Identifizierung des "ausgewählten Ortes" anleiten, der von den lokalen Gemeinschaften wiederentdeckt werden soll.

### **Modul 2 - Eigenverantwortung und Aktionsforschung (MRU)**

Dieses Modul befasst sich mit dem Thema des Eigentums an einem Gut, das von seiner potenziellen "Aneignung" durch die Gemeinschaften unterschieden wird. Dies bedeutet, dass wir mit denjenigen in Beziehung treten, die den Titel des Gutes/Ortes besitzen, der unser Objekt der "Aufwertung" ist, und mit all jenen, die in dieser Angelegenheit ein Wörtchen mitzureden haben, wie Restauratoren, lokale Experten für kulturelles Erbe, öffentliche Verwalter, private, zivile und religiöse Eigentümer, Architekten, Stadtplaner und Landschaftsgestalter usw. Die Teilnehmer werden darin geschult, mit diesen Gesprächspartnern eine Feldforschung durchzuführen, um gemeinsam zu versuchen, den Spiritus Loci wiederzuentdecken.

### **Modul 3 - Projekt künstlerische Arbeit (SMouTh)**

Dieses Modul steht für den kreativen und künstlerischen Ausdruck der Teilnehmer. Auf diesem Weg werden sie von der künstlerischen Leitung von SMouTh begleitet, um eine Veranstaltung nach einheitlichen künstlerischen, operativen und ethischen Standards aufzubauen. Die Idee einer Veranstaltung, an der wir arbeiten wollen, wird eine zeitgenössische, frische, interdisziplinäre Show sein (die mehrere kombinierte Künste umfassen kann) als ein Versuch, sich den starren anachronistischen Revivals entgegenzustellen und auf die Interessen und Bedürfnisse der jüngeren Generationen einzugehen.

### **Modul 4 - Kunst als Eckpfeiler der planetarischen Bürgererziehung (LUH)**

Die Leibniz Universität wird uns mit diesem Modul in die ethische Erforschung des künstlerischen Ausdrucks als Bürgerbeteiligung einführen, von einer lokalen bis hin zu einer planetarischen Perspektive, die das Konzept des Respekts für den "Planeten", die "Mutter Erde", die biologische Vielfalt, auch kulturell, unterstreicht, mit dem Bewusstsein, dass diese großen performativen Veranstaltungen oder der Massentourismus zu den Sektoren mit den größten Auswirkungen auf die Umwelt und die kulturelle Ebene gehören, ebenso wie auf die Sicherheit der Arbeiter in diesen Sektoren.

Das Programm "Education to Beauty" ist so konzipiert, dass es sowohl in persönlichen Sitzungen als auch aus der Ferne, sowohl synchron als auch asynchron, genossen werden kann, wobei das selbstgesteuerte Lernen durch die Verfügbarkeit von Videolektionen im MOOC erleichtert wird.

Die Anweisungen sind im **Lektionsplan für Tutoren** enthalten.

Nach den Sitzungen in Anwesenheit oder aus der Ferne schlägt der Moderator die Aktivität vor Ort vor, indem er sich physisch an den ausgewählten Ort begibt. Es wird empfohlen, kleine



Gruppen von 4 oder 5 Personen zu bilden. Die Anweisungen sind im **Handout für Lernende** enthalten.

Das Herzstück des Education to Beauty-Programms ist die künstlerische Projektarbeit, die darauf abzielt, die Teilnehmer bei der Organisation und Durchführung eines kulturellen Ereignisses anzuleiten, das den Wert und die Beachtung durch die beteiligten Gemeinschaften erneuert.

Die Anweisungen sind in den **Projektarbeitsrichtlinien für Lernende und Tutoren** enthalten.





## Präsentation der Module und Unterrichtspläne

### Modul 1: "Die Wiederentdeckung des Spiritus Loci"

Wenn wir den Begriff "Wiederentdeckung" verwenden, beziehen wir uns oft auf Formen der Umerziehung zum künstlerisch-landschaftlichen Erbe, um all die Schönheit, die uns umgibt, wiederzugewinnen und aufzuwerten.

Daher stellt dieses Modul verschiedene Techniken vor, um den Geist eines Ortes wiederzuentdecken, indem es eine Reihe von Methoden für ein rationales, kulturelles und historisches Verständnis von Orten vorschlägt, ein Verständnis, das die volle Entfaltung der menschlichen Person ermöglichen kann. Es handelt sich um einen Bildungsprozess, der es dem Einzelnen ermöglicht, seinen eigenen Ort sowie die Beziehung zu den anderen in seiner anthropologischen und identitätsstiftenden Funktion als Zeugnis der Zivilisation zu leben, die für die Aneignung der Erinnerung und der kollektiven Identität notwendig ist.

Um dieses Ziel zu erreichen, werden Sie zu einer Schulung von 16 Stunden eingeladen, von denen 8 persönlich oder online und 8 vor Ort stattfinden, die in 4 Lerneinheiten zu je 4 Stunden unterteilt sind und wie folgt aufgebaut sind:

1. *Erste Lerneinheit - LESEN DES ORTES*
2. *Zweite Lerneinheit - PLACES TO IMAGE*
3. *Dritte Lerneinheit - DIE NEUE FORM DER ORTE*
4. *Lerneinheit Firth - DIE ORTE DER ZUKUNFT*

Jede Einheit ermöglicht es uns, die Identität des Ortes wiederzuentdecken, wo jeder für die zukünftige Entwicklung des Ortes verantwortlich ist.

Wir wollen sehen, wie dieses Modul effektiv für Bildungszwecke eingesetzt werden kann, die auch andere Bereiche einbeziehen; Werte, Ziele und Methoden der Landschaftserziehung finden in der Tat zahlreiche Berührungspunkte mit der interkulturellen Bildung, der Erziehung zum kulturellen Erbe und der Erziehung zur nachhaltigen Entwicklung.

Die Landschaft hat nicht nur einen ökologischen, sondern auch einen "anthropogenen" Wert, d. h. sie ist ein Behälter mit immateriellen Merkmalen, die sich aus der Wahrnehmung als Quelle von Gefühlen und Emotionen ergeben.

Eine Arbeit vor Ort, die in Etappen unterteilt ist und es den Bürgern ermöglicht, die verschiedenen Merkmale und Veränderungsmöglichkeiten eines Ortes zu entdecken und geeignete Überlegungen zu diesem Thema anzustellen, um seine ursprüngliche Identität zu bewahren.

Ziel ist es, ein rationales Verständnis für unser Erbe zu fördern, insbesondere für das entwertete oder verlassene Erbe, das durch den Verlust von Riten, Traditionen und all jenen Orten, die einem ständigen strukturellen und moralischen Verfall ausgesetzt sind, eine Schwächung erfahren hat. Wie in der Konvention über die Landschaft festgelegt, sollte das gemeinsame Ziel also darin bestehen, sich Orte wie "Chronotope" vorzustellen: *Urbanisierte Orte, die in der historischen Zeit transformiert wurden, verstanden als physische Orte mit räumlicher*



*und zeitlicher Architektur, die durch den Rhythmus der Anwesenheit ihrer Bürger belebt werden und ihren spirituellen Wert zurückgewinnen können. (B. Castiglioni, Educare al Paesaggio, 2009)*

LERNSTUNDEN			
PERSÖNLICH / ONLINE	ARBEIT AUF DEM GEBIET	PROJEKTARBEIT	GESAMTSTUNDEN
8 STUNDEN	8 STUNDEN	==	16 STUNDEN

<p>MODUL 1</p> <p><b>Die Wiederentdeckung des Spiritus Loci und die Identifizierung des geliebten Ortes</b></p>	<p>Diese Art von Bildungsweg ist in der Lage, das Bewusstsein und die Verantwortung jedes Einzelnen zu fördern und zu stärken und ihn in die Lage zu versetzen, seine "Sehnsüchte" gegenüber den Orten zum Ausdruck zu bringen. Das Ziel besteht auch darin, eine intensivere emotionale Verbindung mit den Orten des Lebens zu fördern, denn die Landschaft einzubeziehen bedeutet, "uns selbst besser zu verstehen". (Corna-Pellegrini, 1995, S. 217).</p> <p>Die in der ersten Unterrichtseinheit durchgeführten Maßnahmen werden als notwendige Voraussetzung für den Erwerb eines umfassenden Verständnisses dessen, "was man sieht", dargestellt und bilden einen Bildungsweg, der darauf abzielt, das Bewusstsein für die Landschaft zu schärfen, um Werte und kritisches Denken auf der Suche nach der Identität des Ortes zu erwerben (siehe Einheit 1).</p> <p>Verantwortungsbewusstsein, das sich in Momenten gemeinsamer Arbeit niederschlägt, die auf die Aneignung bewusster Planung unter Achtung der anderen ausgerichtet sind und die Vorstellungskraft und Konkretheit fördern und anregen (siehe Einheiten 2 und 3).</p> <p>Indem wir uns mit dem Ort als dynamischer Realität befassen, die auch für unsere Projekte fruchtbar ist, können wir schließlich "das Erbe als generatives Element, das Wissen und Beziehungen in Gang setzt" (Bortolotti, Calidoni, Mascheroni und Mattozzi, 2007), besser verstehen. (Siehe Kapitel 4).</p>
---	---



<b>Am Ende dieses Moduls wird der junge Freiwillige/Student/Darsteller in der Lage sein</b>	
<b>KNOWLEDGE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Beschreiben Sie den Ort, die Geschichte und die soziale Dynamik.</li><li>▪ Erkennen der Beziehungen zwischen den verschiedenen Orten und ihrer Einzigartigkeit.</li><li>▪ Definieren Sie das Potenzial, das ein Ort hat, um Emotionen und gute Gefühle zu wecken und anzubieten.</li></ul>
<b>SKILLS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Den Wandel von Orten durch die Vorstellung von Zukunftsperspektiven verstehen.</li><li>▪ Anwendung von sozialen, gestalterischen und transformativen Fähigkeiten.</li><li>▪ Faktenwissen, um die Formen der Kunst zu identifizieren, die den Ort besser repräsentieren können.</li></ul>
<b>ATTITUDIEN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Offenheit für die Interaktion mit den Referenzorten und -personen, Verbindung von Emotionen und Projektplanung.</li><li>▪ Sensibilisierung für ethische Fragen durch Erleichterung von Verantwortungsprozessen.</li><li>▪ Das Wissen anwenden, um kompetent zu handeln (lernen, zu lernen).</li></ul>



## Kennzeichnungsblatt Modul 1

<b>MODULTITEL: Die Wiederentdeckung des Spiritus Loci</b>	
<b>Einstellung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Lernen von Angesicht zu Angesicht (F2F) <input checked="" type="checkbox"/> Synchrones Online-Lernen (SYN) <input type="checkbox"/> Asynchrones Online-Lernen (ASY) <input type="checkbox"/> Lernen im Feld (ITF)
<b>Art(en) der Tätigkeit</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Vortrag <input checked="" type="checkbox"/> Diskussion im Plenum <input checked="" type="checkbox"/> Tätigkeit der Gruppe <input type="checkbox"/> Individuelle Tätigkeit <input type="checkbox"/> Sonstiges:
<b>Anforderungen</b>	<input checked="" type="checkbox"/> PC / Laptop <input checked="" type="checkbox"/> Mobile Geräte <input checked="" type="checkbox"/> Internet <input checked="" type="checkbox"/> Projektor <input type="checkbox"/> Sonstiges:
<b>Tipps für Tutoren</b>	<p>Das Ziel dieses Moduls ist es, dass die Lernenden mehr Wissen und Bewusstsein über den "Ort des Herzens" erlangen, indem sie neue Ideen, Werte und Bedeutungen erkunden. Um dies zu erreichen, sind synchrone (face-to-face/online) und asynchrone (online) Unterrichtsstunden erforderlich, bei denen Laptop, Smartphone und zusätzliche Geräte wie Projektoren zum Einsatz kommen. Die Arbeit vor Ort ist besonders wichtig, da sie den Teilnehmern die Möglichkeit gibt, mit Einheimischen und Bewohnern zu interagieren, um die Dynamik und die Beziehungen, die den Ort beleben, besser zu verstehen. Anschließend werden im Plenum oder in individuellen Aktivitäten die während der Lektionen erhaltenen Inputs reflektiert. Da das Modul vor allem auf dem Wissen und der Analyse des Gebiets basiert, kann es neue Ideen für die Entwicklung der nächsten kulturellen und sozialen Veranstaltungen liefern, die geplant werden.</p>



LEHRPLAN - Modul 1 "Die Wiederentdeckung des Spiritus Loci"		
Zeit	Typ(en)	Beschreibung der Aktivitäten
15'	Plenarsitzung	Präsentation des Projekts und der Ausbildung zum Beauty Curriculum
20'	Eisbrecher/ Debatte	<p>Die Moderation beginnt die Sitzung mit der folgenden Frage: "Haben Sie jemals Erfahrungen mit der Aufwertung des Territoriums und der Gemeingüter gemacht?"</p> <p>Diejenigen, die mit "Ja" antworten, fragt er: "Welche?", und diejenigen, die mit "Nein" antworten, fragt er: "Welche Erfahrungen würden Sie gerne machen?"</p> <p>Lassen Sie dem Austausch freien Lauf, moderieren Sie ihn, wenn nötig, oder fordern Sie ihn mit weiteren Fragen auf, z. B:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Haben Sie eine künstlerische Vorliebe? Wenn ja, welche; wenn nicht, welche würden Sie gerne haben?</li> <li>- Gefällt Ihnen der Ort, an dem Sie leben? Wenn ja, warum? Wenn nicht, wo würden Sie gerne leben und warum?</li> </ul> <p>Als Einstieg in das Thema des Projekts Spiritus Loci bittet der Moderator schließlich darum, über einen Ort nachzudenken und ihn an die Tafel zu schreiben, der ihrer Meinung nach von der Gemeinschaft "schlecht behandelt" wird.</p>
15'	Plenarsitzung	<p><b>Einheit 1: Den Ort lesen</b></p> <p><u>Einheit 1.1</u> Vorstellung des ersten Moduls <i>Wiederentdeckung des Spiritus Loci und des geliebten Ortes</i> sowie der Aktivitäten von Einheit 1.</p> <p>Was meinen wir, wenn wir von Landschaft sprechen?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Europäisches Übereinkommen über die Landschaftspflege</li> <li>▪ Wie man den Ort liest</li> <li>▪ Pflege der Landschaft</li> </ul> <p>Video-Lektion: <a href="https://cerizone.eu/czmoodle/mod/scorm/view.php?id=2928">https://cerizone.eu/czmoodle/mod/scorm/view.php?id=2928</a></p>
30'	Teamarbeit	<p>Es werden mehrere Fotos von Landschaften vorgeschlagen, um die Begriffe "Schönheit" und "Hässlichkeit" zu bewerten.</p> <p>Jede Gruppe hat 30 Minuten Zeit, um jedes Bild zu kommentieren und zu begründen, warum dieser Ort schön ist und was wir tun können, um ihn zu verbessern, falls er hässlich ist.</p>



10'	Plenarsitzung	Diskussion über das Feedback und den Vergleich der Gruppe zum Schönheitsstereotyp, wobei der Wert, der den beiden Begriffen beigemessen wird, reflektiert und beachtet wird.
Arbeit im Außendienst		Siehe Aktivitätshandout 1.1 (2 Stunden)
10'	Plenarsitzung	<p><u>Einheit 1.2</u> Präsentation der Lerneinheit und der Aktivität "Orte, die man sich vorstellen kann".</p> <p>Der Trainer wird eine kurze Analyse des Romans "Die unsichtbaren Städte" von Italo Calvino und seiner Bedeutung für die Aufwertung und Idealisierung eines Ortes geben. Die Hauptthemen sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Der Ort, wie er ist</li> <li>▪ Der Ort in unserer Vorstellung</li> <li>▪ Fallstudie: die Stadt Leonia</li> </ul> <p>Video-Lektion: <a href="https://cerizone.eu/czmoodle/mod/scorm/view.php?id=2929&amp;forceview=1">https://cerizone.eu/czmoodle/mod/scorm/view.php?id=2929&amp;forceview=1</a></p>
60'	Teamarbeit	<p>Nachdem der Trainer die Geschichte, den Charakter und die imaginären Städte des Romans definiert hat, schlägt er den Teilnehmern eine kreative Schreibaufgabe vor, um die Erstellung eines neuen Atlas der neuen Generationen zu definieren.</p> <p>Es wird vorgeschlagen, kleine Gruppen zu bilden.</p> <p>Jede Gruppe muss ein Beispiel für eine imaginäre Beschreibung einer Stadt lesen (Fallstudie über Leonia im Anhang), um sich bei ihrer kreativen Arbeit inspirieren zu lassen.</p> <p><i>"Die Stadt Leonia baut sich jeden Tag neu auf: Jeden Morgen wacht die Bevölkerung in frischen Laken auf, wäscht sich mit gerade aus der Verpackung genommenen Seifenstücken, trägt einen nagelneuen Bademantel, holt aus dem perfektesten Kühlschrank eine unberührte Blechdose heraus und lauscht den neuesten Kinderliedern des neuesten Gerätemodells. Auf dem Bürgersteig, in saubere Plastiksäcke gehüllt, wartet das, was vom gestrigen Leonia übrig geblieben ist, auf den Müllwagen [...] Niemand fragt, wohin die Müllmänner ihre Ladung bringen: sicher aus der Stadt heraus; aber jedes Jahr wächst die Stadt [...] Leonias Müll würde allmählich in die Welt eindringen, wenn auf den endlosen Müll nicht der Müll anderer Städte stumm drängen würde, über das Ende des Bergrückens hinaus, weil andere Städte Müllberge weit weg von sich weisen. Vielleicht ist die ganze Welt jenseits der Grenzen Leonias mit Kratern aus Müll bedeckt, in deren Mitte jeweils eine ununterbrochene Metropole ausbricht".</i></p>



		<p>Es folgt eine Reihe von Fragen, die ihnen die Arbeit erleichtern und sie zum Schreiben anregen sollen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wo würden Sie gerne leben?</li> <li>2. Mögen Sie die Menschen um Sie herum?</li> <li>3. Wenn Sie gebeten würden, einen Traum zu beschreiben, welchen würden Sie wählen?</li> <li>4. Haben Sie sich schon einmal einen fremden Ort vorgestellt?</li> </ol> <p>Nachdem sie diese Fragen beantwortet haben, werden sie:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wählen Sie drei Adjektive: Eines für Angst, eines für Wunsch, eines für Traum.</li> <li>2. Definieren Sie, wie sie die Natur derzeit sehen.</li> <li>3. Beschreiben Sie kurz, wie sie die Rolle der Kultur in der Gesellschaft sehen.</li> </ol> <p>Nach der Beantwortung der Fragen haben die Lernenden bereits eine Handlung definiert und werden versuchen, mögliche Namen für neue unsichtbare Städte vorzuschlagen.</p> <p>In Gruppen aufgeteilt, wählen die Schüler einen der Städtenamen frei aus und erarbeiten ein mögliches Incipit von maximal 6 Zeilen.</p>
20'	Plenarsitzung Diskussion	Im Anschluss an die Aktivität wird für jede Gruppe ein Sprecher gewählt, der die Stadt, die er sich während der Teamarbeit vorgestellt hat, vorlesen muss.
Arbeit im Außendienst		Siehe Aktivitätshandout 1.2 (2 Stunden)
10'	Plenarsitzung	<p><u>Einheit 1.3</u> Präsentation der dritten Lerneinheit "Die neue Form der Orte". Der Tutor stellt die Bedeutung des Storytellings vor:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kreatives Geschichtenerzählen</li> <li>▪ Schritt für Schritt Anleitung</li> <li>▪ Was, wie, wann und an wen zu kommunizieren ist</li> </ul> <p>Video-Lektion: <a href="https://cerizone.eu/czmoodle/mod/scorm/view.php?id=2930&amp;forceview=1">https://cerizone.eu/czmoodle/mod/scorm/view.php?id=2930&amp;forceview=1</a></p>
60'	Teamarbeit	<p>Die Teilnehmer werden in drei Gruppen eingeteilt und müssen eine Landschaft in maximal 10 Zeilen anhand eines zur Verfügung gestellten Referenzfotos erzählen und beschreiben. Die Aktivität wird auf diese Weise durchgeführt:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jeder Gruppe wird ein Foto einer Landschaft gezeigt</li> <li>2. Jede Gruppe sollte eine Geschichte aus dem Foto erstellen</li> </ol>



		<p>Inwiefern?</p> <p>I. Auswahl des Details des Fotos, über das Sie sprechen möchten</p> <p>II. Entwicklung des Konzepts der Geschichte um ein bestimmtes Thema herum</p> <p>Diese Methode wurde von einer Universitätsprofessorin des Kurses für Landschaftserzählung an der Universität Padua (Prof. Giada Peterle) angewendet.</p>
20'	Diskussion im Plenum	Diskussion über die Arbeit der Gruppen: Jeder Sprecher wird seine eigene Beschreibung vorstellen.
Arbeit im Außendienst		Siehe Aktivitätshandout 1.3 (2 Stunden)
10'	Plenarsitzung	<p><u>Einheit 1.4</u> Präsentation der vierten Lerneinheit "Die Orte der Zukunft". Der Trainer wird eine kurze Lektion über die Orte der Zukunft am Beispiel der Konferenz der Europäischen Kommission für allgemeine Politik im Oktober 2011 geben.</p> <p>Video-Lektion: <a href="https://cerizone.eu/czmoodle/mod/scorm/view.php?id=2931&amp;forceview=1">https://cerizone.eu/czmoodle/mod/scorm/view.php?id=2931&amp;forceview=1</a></p>
60'	Teamarbeit	<p>Nachdem die Arbeitsgruppe die während des Europäischen Konvents analysierten Punkte, die sich mit der zukünftigen Nachhaltigkeit der Orte befassen, umrissen hat, muss sie ein kleines Projekt in 3er-Gruppen durchführen, wobei sie Google EarthPro unter folgendem Link herunterladen muss:</p> <p><a href="https://www.google.it/earth/download/gep/agree.html">https://www.google.it/earth/download/gep/agree.html</a></p> <p>eine Anwendung, die es ermöglicht, die Stadt in einem anderen Zeitrahmen zu betrachten und die Veränderungen zu sehen, die im Laufe der Zeit stattgefunden haben, und mit Elementen zu interagieren, um die Umgebung auf interaktive Weise neu zu gestalten.</p> <p>3D-Modelle und virtuelle Welten zur bewussten und kreativen Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien mit dem Ziel, eine Stadt der Zukunft in 3D zu entwerfen und zu realisieren. Um zu sehen, wie es funktioniert und wie man am besten interagiert, empfehlen wir das folgende Video als Referenz: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5KtwMRedAbc">https://www.youtube.com/watch?v=5KtwMRedAbc</a></p> <p>Nach der Fertigstellung speichern die Teilnehmer das Projekt und geben es auf Google Drive frei.</p> <p>Anschließend werden die Arbeiten der verschiedenen Teilnehmer analysiert.</p>





Das Wort auf dem Feld		Siehe Aktivitätshandout 1.4 (2 Stunden)
20'	Plenarsitzung	<p><u>Abschluss und Bewertung von Modul 1:</u> Der Tutor erleichtert den Austausch über die Bewertung, indem er die wichtigsten Aktivitäten auf einem Flipchart in einer ersten Spalte zusammenfasst, in die anderen drei Spalten zeichnet er einfache Emoticons (unzufrieden, gleichgültig, zufrieden) und die Teilnehmer kleben ein Post-it, um ihre Bewertung anzugeben.</p> <p>Nach der Abstimmung kann ein Dialog über die verschiedenen Einschätzungen, die in der Gruppe entstanden sind, begonnen werden.</p> <p>Der Tutor bietet Informationen zum MOOC-Test und beantwortet Fragen der Teilnehmer.</p>
<b>Dauer der Lernaktivität</b>		<b>16 Stunden</b>
<b>Bewertung</b>		<p>Am Ende von Modul 1 gibt es einen Bewertungstest, um zu überprüfen, ob die Teilnehmer das Wissen über die Wiederentdeckung eines Ortes erworben haben. Die Multiple-Choice-Fragen sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Was bedeutet "interpretierendes Lesen"? <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Analyse der Gründe, Faktoren und Dynamiken, warum ein Ort so aussieht, wie er aussieht.</li> <li>b) Die Erkundung der Welt der Gefühle, Emotionen und Empfindungen, die mit der eigenen Beziehung zu einem Ort verbunden sind.</li> <li>c) Das Erkennen der Elemente in einer Landschaft und der Beziehungen zwischen ihnen.</li> </ul> </li> <li>▪ Was ist die Besonderheit von Leonia City? <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Die Menschen verirren sich, weil es keine Erwartungen gibt.</li> <li>b) Die Bevölkerung wächst exponentiell und kann nicht mehr atmen.</li> <li>c) Der Müll nimmt immer mehr zu, und niemanden kümmert es.</li> </ul> </li> <li>▪ Was ist Landscape Storytelling? <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Es geht um die Aufwertung der Landschaft.</li> <li>b) Es geht darum, die Landschaft zu erzählen.</li> <li>c) Es geht darum, die Landschaft zu genießen.</li> </ul> </li> <li>▪ Wie werden laut der Europäischen Allgemeinen Politischen Kommission die Orte der Zukunft wohl aussehen? <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Hypertechnologisch, voller fortschrittlicher Geräte, die jeden Aspekt des gesellschaftlichen Lebens regeln werden.</li> <li>b) Demokratisch, ökologisch, attraktiv für die Jugend und mit sozialem Zusammenhalt.</li> </ul> </li> </ul>



	c) Verschmutzt, nicht umweltfreundlich, nicht auf die Bedürfnisse von jungen und älteren Menschen ausgerichtet.
<b>Tipps für Lernende</b>	<p>Modul 1 ermöglicht es, durch die verschiedenen Lerneinheiten eine Reihe von Vorteilen zu erwerben, die darauf abzielen, Aktivitäten zu fördern und umzusetzen, die "Werte in Bezug auf die Landschaft" nicht auf abstrakte Weise entwickeln, sondern sich auch mit konkreten Aspekten in Bezug auf ihre Erhaltung, Verwaltung und Planung befassen. Das Bewusstsein für die Werte der Landschaft verbessert die Beziehung zu ihr und fördert die Anerkennung ihrer Rechte und anderer, während ein konkreter Ansatz das Engagement und die persönliche Beteiligung in Verbindung mit der Übernahme von Verantwortung erhöht.</p> <p>Eine Arbeit, die in mehrere Etappen unterteilt ist, um die Offenheit für die Interaktion mit den Bezugsorten und -personen zu verbessern, indem Emotionen und Design miteinander verbunden werden.</p>
<b>Link zum SPIRITUS LOCI MOOC</b>	<a href="https://cerizone.eu/czmoodle/course/view.php?id=53">https://cerizone.eu/czmoodle/course/view.php?id=53</a>



Handout für Feldarbeit Modul 1 - Einheit 1

<b>MODULTITEL: Die Wiederentdeckung des Spiritus Loci</b>	
<b>AKTIVITÄTSHANDOUT 1.1</b>	<b>ZEIT: 2 Stunden</b>
<b>Art(en) der Tätigkeit</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Quellenrecherche, Lesen und Schreiben <input checked="" type="checkbox"/> Erkundung des Gebiets <input checked="" type="checkbox"/> Videos, Podcasts, Fotos oder Zeichnungen erstellen <input type="checkbox"/> Digitale Bearbeitung/Produktion <input type="checkbox"/> Interviews oder informelle Gespräche mit der lokalen Bevölkerung <input type="checkbox"/> Sonstiges:
<b>Anforderungen</b>	<input type="checkbox"/> PC / Laptop <input type="checkbox"/> Mobile Geräte <input type="checkbox"/> Internet <input type="checkbox"/> Foto-/Videokamera <input type="checkbox"/> Mikrofon <input checked="" type="checkbox"/> Sonstiges: Lernjournal, Farben und Papiere
<b>BESCHREIBUNG DER AUFGABEN FÜR DIE TEILNEHMER</b>	
<p>Durch die Tätigkeit vor Ort lernen Sie den natürlichen und kulturellen Wert Ihres Gebiets durch direkte Erkundung kennen.</p> <p>Jetzt ist es an der Zeit, sich an den Ort des "Herzens" zu begeben.</p> <p>Nachdem die Teilnehmer das Gefühl, das von dem Ort ausgeht, definiert haben, folgen sie einer Route, auf der sie anhalten und die Formen und Farben der Landschaft beobachten müssen.</p> <p>Die Teilnehmer bilden drei Gruppen, und jede Gruppe muss die Formen der Landschaft erkennen (Formen von Bergen, geometrische Formen von Feldern und Parzellen, Verlauf von Flüssen, Straßen, Gartenwegen, Küstenkonturen, Seen usw.).</p> <p>Sie werden gebeten, diesen Ort zu gestalten, indem Sie die beobachteten Formen mit zwei Farben nachbilden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grün für natürliche Elemente.</li> <li>- Braun für künstliche Strukturen.</li> </ul> <p>(Bögen und Farben werden geliefert).</p>	



Die Ergebnisse der Aktivität werden gemeinsam ausgewertet, wobei die Erfahrungen der einzelnen Gruppen analysiert, die verschiedenen Zeichnungen verglichen und hervorgehoben werden, was vorhanden ist und was nicht.

Jeder Teilnehmer sollte ein Notizbuch haben, in das er den Eindruck, den der Ort erweckt, einträgt und dabei die folgenden Fragen beantwortet:

- Wie fühlen Sie sich an diesem Ort?
- Welche Gefühle weckt dieser Ort?
- Weckt dieser Ort Erinnerungen in Ihnen?

Sobald sie diese Fragen beantwortet haben, werden sie die Stärken und Schwächen des Ortes sowie die Chancen und Risiken analysieren.

### ERWARTETE ERGEBNISSE/OUTPUTS

- Analyse und Vergleich der Feldarbeit.
- SWOT-Analyse des geliebten Ortes.

## Handout für Feldarbeit Modul 1 - Einheit 2

MODULTITEL: Die Wiederentdeckung des Spiritus Loci	
AKTIVITÄTSHANDOUT 1.2	ZEIT 2 Stunden
<b>Art(en) der Tätigkeit</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Quellenrecherche, Lesen und Schreiben <input checked="" type="checkbox"/> Erkundung des Gebiets <input checked="" type="checkbox"/> Videos, Podcasts, Fotos oder Zeichnungen erstellen <input type="checkbox"/> Digitale Bearbeitung/Produktion <input type="checkbox"/> Interviews oder informelle Gespräche mit der lokalen Bevölkerung <input type="checkbox"/> Sonstiges:
<b>Anforderungen</b>	<input type="checkbox"/> PC / Laptop <input checked="" type="checkbox"/> Mobile Geräte <input checked="" type="checkbox"/> Internet <input checked="" type="checkbox"/> Foto-/Videokamera <input type="checkbox"/> Mikrofon <input type="checkbox"/> Sonstiges:
BESCHREIBUNG DER AUFGABEN FÜR DIE TEILNEHMER	



Der Trainer und die Teilnehmer gehen noch einmal an denselben Ort und erklären, wie die für das zweite Treffen geplante Aktivität vor Ort durchgeführt werden kann, die Recherchen und historische Analysen bietet, um sich bewusst zu machen, wie dieser Ort in der Vergangenheit aussah.

Am besten eignet sich eine Befragung von Passanten oder ihren Angehörigen, um direkte Zeugnisse einer sich wandelnden Landschaft zu erhalten, wobei die folgenden Fragen gestellt werden:

- Wie sah dieser Ort in der Vergangenheit aus?
- Welche Funktion hatte dieser Ort in der Vergangenheit, und wie sieht es heute aus?
- Welche Beziehung haben Sie zu diesem Ort?
- Wie stellen Sie sich Ihren idealen Ort vor?
- Was sind die Stärken und Schwächen dieses Ortes?
- Was würden Sie an diesem Ort ändern, denken Sie, dass er ausreichend aufgewertet ist?

Für das Interview ist es notwendig, es aufzuzeichnen, egal ob mit einem digitalen oder mobilen Gerät, solange es eine gute Leistung beim nächsten Abhören ermöglicht.

Notieren Sie anschließend die Überlegungen der Zeugen in einem Notizbuch.

Im Anschluss an die von den Teilnehmern durchgeführten Arbeiten werden die verschiedenen Arbeiten miteinander verglichen, um zu untersuchen und zu analysieren, wie dieser Ort aussah und welche Veränderungen er im Laufe der Jahre erfahren hat.

### ERWARTETE ERGEBNISSE/OUTPUTS

- Verbesserung der Kenntnisse und des Bewusstseins für den Ort und seine Geschichte.
- Stärkung des Bewusstseins für die Bedeutung des Ortes in den Beziehungen und in der Dynamik zwischen den Bewohnern.

## Handout für Feldarbeit Modul 1 - Einheit 3

MODULTITEL: Die Wiederentdeckung des Spiritus Loci	
AKTIVITÄTSHANDOUT 1.3	ZEIT: 2 Stunden
<b>Art(en) der Tätigkeit</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Quellenrecherche, Lesen und Schreiben <input checked="" type="checkbox"/> Erkundung des Gebiets <input type="checkbox"/> Videos, Podcasts, Fotos oder Zeichnungen erstellen <input type="checkbox"/> Digitale Bearbeitung/Produktion <input type="checkbox"/> Interviews oder informelle Gespräche mit der lokalen Bevölkerung <input type="checkbox"/> Sonstiges: Historische Forschung



<b>Anforderungen</b>	<input checked="" type="checkbox"/> PC / Laptop <input checked="" type="checkbox"/> Mobile Geräte <input checked="" type="checkbox"/> Internet <input type="checkbox"/> Foto-/Videokamera <input type="checkbox"/> Mikrofon <input type="checkbox"/> Sonstiges:
<b>BESCHREIBUNG DER AUFGABEN FÜR DIE TEILNEHMER</b>	
<p>Die Teilnehmer werden in zwei Untergruppen aufgeteilt, die eine Online-Recherche durchführen werden. Eine gute Netzabdeckung ist unabdingbar, die Suche kann sowohl mit dem Smartphone als auch mit dem Laptop oder mit Hilfe von Bibliografien (Lehrbücher, Enzyklopädien, Texte, Bände zur lokalen Geschichte usw.) durchgeführt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Die erste Gruppe wird nach Bildern suchen.</li><li>- Die zweite Gruppe wird historische Recherchen durchführen.</li></ul> <p>Am Ende der Arbeit wird eine kurze Zusammenfassung der hochgerechneten Informationen erstellt.</p> <p>Um herauszufinden, wie man eine gute "Storytelling Landscape" produziert, wird die Gruppe in drei Untergruppen aufgeteilt, die das fotografische Bild und den Ort, den sie für das Experiment ausgewählt haben, analysieren und direkt in die Umsetzung der neuen Form des Ortes eingreifen, wobei sie den historischen Kontext berücksichtigen, den sie in der vorherigen Arbeit überprüfen konnten.</p> <p>Danach muss jede Gruppe verschiedene Formen der Intervention festlegen, indem sie sich entscheidet zwischen</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Musikalisch (Gregorianischer Gesang, Pop, Rock)</li><li>- Theater (griechische Tragödien, zeitgenössische Dramen usw.)</li><li>- Architektonische Aspekte (Brücke, Gebäude, Bäume, usw.)</li><li>- Andere Formen der Unterstützung</li></ul> <p>Geben Sie in maximal 10 Zeilen an, wie der Ort unter künstlerischen Gesichtspunkten zu bewerten und zu würdigen ist.</p> <p>Moment der Diskussion über das Projekt der einzelnen Gruppen.</p>	
<b>ERWARTETE ERGEBNISSE</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Wissen, wie man eine gute historische und soziale Forschung vor Ort durchführt.</li><li>▪ In der Lage sein, eine künstlerische Produktion anhand der Merkmale des Ortes zu kontextualisieren.</li></ul>	



## Handout für Feldarbeit Modul 1 - Einheit 4

MODULTITEL: Die Wiederentdeckung des Spiritus Loci	
<b>AKTIVITÄTSHANDOUT 1.4</b>	<b>ZEIT: 2 Stunden</b>
<b>Art(en) der Tätigkeit</b>	<input type="checkbox"/> Suche nach Quellen, Lesen und Schreiben <input type="checkbox"/> Erkundung des Gebiets <input checked="" type="checkbox"/> Videos, Podcasts, Fotos oder Zeichnungen erstellen <input type="checkbox"/> Digitale Bearbeitung/Produktion <input type="checkbox"/> Interviews oder informelle Gespräche mit der lokalen Bevölkerung <input type="checkbox"/> Sonstiges:
<b>Anforderungen</b>	<input type="checkbox"/> PC / Laptop <input type="checkbox"/> Mobile Geräte <input type="checkbox"/> Internet <input type="checkbox"/> Foto-/Videokamera <input type="checkbox"/> Mikrofon <input checked="" type="checkbox"/> Sonstiges: Schreibwaren / Papier
BESCHREIBUNG DER AUFGABEN FÜR DIE TEILNEHMER	
<p>Die Teilnehmer müssen an den Ort ihres Herzens zurückkehren, ausgestattet mit einem Abdruck des Aussehens dieses Ortes, und auf die Zeichnung ein Hochglanzpapier legen, um die potenzielle Stadt der Zukunft zu zeichnen, und zwar auf der Grundlage dessen, wie sie in der Vergangenheit aussah, wie sie heute aussieht und wie sie in Zukunft aussehen könnte.</p> <p>Wie man die Aktivität durchführt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Legen Sie ein Hochglanzpapier auf die Zeichnung oder das Bild, das Sie nachzeichnen möchten.</b> Je einfacher das Bild ist, desto leichter lässt es sich nachzeichnen. Achten Sie darauf, dass die gesamte Figur mit Transparentpapier bedeckt ist.</li> <li>- <b>Verwenden Sie Klebeband, um das glänzende Papier zu befestigen.</b> Falten Sie die Ränder des Papiers über das Papier, das das Motiv enthält, und kleben Sie sie dann fest. Wenn es kleiner ist als das darunter liegende Papier, stoppen Sie die Ecken mit Klebeband.</li> <li>- <b>Ziehen Sie das Originalbild mit einem Bleistift auf das Pauspapier.</b> Verwenden Sie keinen Kugelschreiber, Marker oder Farbstift, da sich das Motiv sonst nicht auf ein anderes Blatt Papier übertragen lässt. Folgen Sie mit dem Bleistift sorgfältig den Linien der Originalfigur und denken Sie daran, dass Sie die Möglichkeit haben, die Abschnitte, die sich Ihrer Meinung nach im Laufe der Jahre verändern könnten, zu ändern und so ein individuelles Design vorzuschlagen.</li> </ul>	



- **Entfernen Sie das Hochglanzpapier.** Entfernen Sie das Klebeband, mit dem es festgehalten wurde, und legen Sie es neben das Originalbild.

- Jetzt können Sie die beiden Zeichnungen vergleichen.

Nach der Pause nimmt die Gruppe die Arbeit wieder auf und führt sie zu Ende.

Abschließende Gegenüberstellung der von den einzelnen Teilnehmern erzielten Ergebnisse.

## ERWARTETE ERGEBNISSE

- Bereitschaft, neue Ideen und Visionen in einem nachhaltigen Ansatz zu entwickeln.





## Modul 2: "Eigenverantwortung und Aktionsforschung"

Das Modul soll erforschen, wie lokale kulturelle Dienstleistungen einen positiven sozialen Einfluss auf eine Reihe von Bereichen der sozialen Eingliederung und Beteiligung von Jugendlichen und Erwachsenen haben.

**Das Hauptziel des Moduls besteht darin, herauszufinden, welche wichtigen kulturellen Dienstleistungen in der Gemeinde angeboten werden, und durch eine Aktionsforschung ein Netzwerk zu schaffen.**

Der theoretische Teil des Moduls besteht aus 4 Stunden Vorlesungen zu diesen Themen:

Vortrag 1. Kulturelle Dienstleistungen in einer lokalen Gemeinschaft. Fünf Wege zum Wohlbefinden

Vorlesung 2. Gemeinschaftsentwicklung und kulturelle Aktivitäten

Vorlesung 3. Aktionsforschung: Planen und Handeln

Vorlesung 4. Aktionsforschung: Beobachtung und Reflexion

Seit mehr als einem halben Jahrhundert ist die Aktionsforschung zu einem Begriff geworden, der Praktiken zusammenfasst, die Veränderungen auf Gruppen-, Organisations- oder politischer Ebene erleichtern oder anregen. Diese Forschungsstrategie zeichnet sich dadurch aus, dass sie sehr breit in Bereichen angewendet werden kann, in denen Menschen, Prozesse oder Umgebungen verändert werden müssen. Bei der Aktionsforschung geht es in erster Linie um die Verbesserung der Praxis durch die Entwicklung von Lernprozessen.

Der Aktionsforschungsteil umfasst 16 Stunden. Die Hauptziele der Aktionsforschung können unterschieden werden: 1) das Streben nach Veränderungen in der Gesellschaft, der Gemeinschaft, der Organisation, der spezifischen Gruppe; 2) die Durchführung einer Forschung, um die Teilnehmer einer bestimmten Aktivität besser kennenzulernen, um Feedback über die Organisation der Aktivität, die Erfolge und die Ergebnisse zu erhalten.

Jeder kulturelle Dienst in der lokalen Gemeinschaft hat seine spezifischen Stärken, aber alle können einen gewissen Beitrag zur Bekämpfung der sozialen Ausgrenzung leisten. In der Planungsphase der Aktionsforschung müssen Sie herausfinden, welche Kultureinrichtungen Sie in Ihrem Ort finden können: z. B. *Restauratoren, lokale Experten für das kulturelle Erbe, Theater-, Musik- oder Tanzgruppen, Freizeit- und Sportvereine, öffentliche Verwalter, private, zivile und religiöse Eigentümer, Architekten, Stadtplaner* usw.

Kulturelle Dienstleistungen können durch die Bereitstellung lokaler, zugänglicher sozialer Räume und sicherer Orte das Wohlergehen von Gemeindemitgliedern fördern: Sie bieten einen Schwerpunkt für soziale Aktivitäten, die Möglichkeit, Freundschaften zu schließen, Netzwerke aufzubauen und die soziale Isolation zu verringern, ein Forum für kulturelles Verständnis und Freundschaft sowie Möglichkeiten zur Entwicklung der organisatorischen Fähigkeiten der Gemeinschaft.

Die Teilnehmer werden darin geschult, eine Feldforschung durchzuführen - Interviews mit Leitern kultureller Dienste in lokalen Gemeinschaften, um gemeinsam den Spiritus Loci wiederzuentdecken.

LERNSTUNDEN			
PERSÖNLICH / ONLINE	ARBEIT AUF DEM GEBIET	PROJEKTARBEIT	GESAMTSTUNDEN
4 STUNDEN	12 STUNDEN	==	16 STUNDEN



<b>MODUL 2</b> <b>Eigenverantwortung und Aktionsforschung</b>	Ziel dieses Moduls ist es, herauszufinden, welche wichtigen kulturellen Dienstleistungen in der Gemeinde angeboten werden, und durch Aktionsforschung ein Netzwerk zu schaffen.
<b>Am Ende dieses Moduls wird der junge Freiwillige/Student/Darsteller in der Lage sein</b>	
<b>KNOWLEDGE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Beschreiben Sie die Zusammenarbeit zwischen der Gemeinschaft und den kulturellen Einrichtungen.</li><li>▪ Definieren Sie kommunale Entwicklung und kulturelle Aktivitäten.</li><li>▪ Die methodologischen Voraussetzungen der Aktionsforschung zu identifizieren.</li></ul>
<b>SKILLS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Verstehen und Analysieren der Zusammenarbeit zwischen Gemeinde und Kultureinrichtungen.</li><li>▪ Durchführung der Forschung, Analyse und Interpretation der Forschungsdaten.</li><li>▪ Präsentation/Verbreitung der Forschungsergebnisse mit Hilfe von IKT.</li></ul>
<b>ATTITUDIEN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Zusammenarbeit mit Kollegen in der Forschung.</li><li>▪ Schaffung eines Netzes kultureller Dienstleistungen.</li></ul>



## Kennzeichnungsblatt Modul 2

<b>MODULTITEL: Eigenverantwortung und Aktionsforschung</b>	
<b>Einstellung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Lernen von Angesicht zu Angesicht (F2F) <input type="checkbox"/> Synchrones Online-Lernen (SYN) <input checked="" type="checkbox"/> Asynchrones Online-Lernen (ASY) <input type="checkbox"/> Lernen im Feld (ITF)
<b>Art(en) der Tätigkeit</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Vortrag <input checked="" type="checkbox"/> Diskussion im Plenum <input checked="" type="checkbox"/> Tätigkeit der Gruppe <input type="checkbox"/> Individuelle Tätigkeit <input type="checkbox"/> Sonstiges:
<b>Anforderungen</b>	<input checked="" type="checkbox"/> PC / Laptop <input checked="" type="checkbox"/> Mobile Geräte <input checked="" type="checkbox"/> Internet <input checked="" type="checkbox"/> Projektor <input type="checkbox"/> Sonstiges:
<b>Lernergebnisse</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Beschreiben Sie die Zusammenarbeit zwischen der Gemeinde und den kulturellen Einrichtungen.</li> <li>▪ Definieren Sie kommunale Entwicklung und kulturelle Aktivitäten.</li> <li>▪ Methodische Annahmen der Aktionsforschung zu identifizieren.</li> <li>▪ Die Zusammenarbeit zwischen Gemeinde und Kultureinrichtungen verstehen und analysieren.</li> <li>▪ Durchführung der Forschung, Analyse und Interpretation der Forschungsdaten.</li> <li>▪ Präsentation/Verbreitung der Forschungsergebnisse mit Hilfe von IKT.</li> <li>▪ Zusammenarbeit mit Kollegen in der Forschung</li> <li>▪ Schaffung eines Netzwerks kultureller Dienstleistungen</li> </ul>
<b>Tipps für Tutoren</b>	<p>Das Ziel dieses Moduls ist es, dass die Lernenden mehr Wissen und Bewusstsein über die Entwicklung der Gemeinschaft und kulturelle Aktivitäten erwerben, Aktionsforschung durchführen und Forschungsdaten analysieren und interpretieren. Pädagogen und ältere Freiwillige können dieses Modul anhand von vorbereiteten Folien und Aktivitätsaufzeichnungen anwenden. Ein Beispiel für Spiritus Loci ist beigefügt. Auf der Grundlage des Beispiels kann das Material nach Bedarf angepasst werden. Zusätzliches Material wird zum tieferen Verständnis des Themas bereitgestellt.</p>



LEHRPLAN - Modul 2: "Eigenverantwortung und Aktionsforschung"		
Zeit	Typ(en)	Beschreibung der Aktivitäten
30'	Plenarsitzung	<p><b>1 Vorlesung (1 Stunde). Kulturelle Dienstleistungen in einer lokalen Gemeinschaft. Fünf Arten des Wohlbefindens</b></p> <p>Die vorliegende Präsentation soll daher solche Fragen beantworten: <i>Was ist eine lokale Kultur? Wie tragen kulturelle Dienstleistungen zur Stärkung der Gemeinschaft durch die Entwicklung von Gemeinschaftsnetzwerken und bürgerschaftlicher Infrastruktur bei? Was bedeutet universelles Wohlbefinden für jedes Mitglied der Gemeinschaft? Wie kann die soziale Isolation verringert und das Gefühl der lokalen Identität entwickelt werden?</i></p> <p>Die Lernenden stellen dar, welche kulturellen Dienstleistungen in der lokalen Gemeinschaft sie kennen und teilen Informationen über kulturelle Dienstleistungen (Freizeitclubs, Orte für künstlerische Aktivitäten, Erholungs- oder Sportstätten usw.)</p>
15'	Diskussion in der Gruppe	
30'	Plenarsitzung	<p><b>2 Vorlesung (1 Stunde). Gemeinschaftsentwicklung und kulturelle Aktivitäten</b></p> <p>Diese Präsentation soll daher Antworten auf solche Fragen geben: <i>Wie verhalten sich sozialer und kultureller Kontext zueinander? Was ist das Ziel der soziokulturellen Arbeit? Was sind die wichtigsten Bereiche und Definitionen der soziokulturellen Arbeit? Definitionen und Ziele von Freizeit und Erholung, nicht-formaler Bildung, kulturellen Dienstleistungen für ARTS und Strategien zur Entwicklung der Gemeinschaft.</i></p> <p>Die Lernenden präsentieren ihre eigenen kulturellen Erfahrungen und persönlichen Kompetenzen: <i>Was denken sie über die eigene Freizeitqualität? Was bedeutet es für sie, ein kreativer Mensch zu sein? Welche Erfahrungen haben sie in den verschiedenen Künsten? Welche Fähigkeiten und "Begabungen" haben sie (Sport, Hobbys, Kochen, usw...)?</i></p>
15'	Diskussion in der Gruppe	
15'	Plenarsitzung	<p><b>3 Vorlesung (1 Stunde). Aktionsforschung: Planen und Handeln</b></p> <p><i>Inhalt: Besonderheiten der Aktionsforschung, Methoden der Datenerhebung; Organisation der Aktionsforschung (Vorbereitung von Fragen, Identifizierung von Institutionen). In der Vorlesung werden vier Aktionsphasen, ethische Grundsätze der Aktionsforschung und</i></p>
20'	Teamarbeit	
10'	Simulationen	
20'	Teamarbeit	<p><b>4 Vorlesung (1 Stunde). Aktionsforschung: Beobachtung und Reflexion</b></p> <p><i>Inhalt: Datenanalyse, Reflexionen, Evaluierung des Moduls.</i></p> <p>Die Lernenden lernen, wie man Recherchen durchführt, Fragen stellt und Daten analysiert. Sie werden auch lernen, wie man eine Präsentation erstellt und die Ergebnisse der Öffentlichkeit vorstellt.</p>
25'	Diskussion in der Gruppe	
Arbeit im Außendienst		Siehe Aktivitätshandout 2.1 (4 Stunden)
Arbeit im Außendienst		Siehe Aktivitätshandout 2.2 (4 Stunden)



Arbeit im Außendienst	Siehe Aktivitätshandout 2.3 (4 Stunden)
<b>Dauer der Lernaktivität</b> <span style="float: right;"><b>16 Stunden</b></span>	
<b>Bewertung</b>	<p>Am Ende von Modul 2 gibt es einen Bewertungstest, um zu überprüfen, ob die Teilnehmer das Wissen über die Wiederentdeckung eines Ortes erworben haben. Die Multiple-Choice-Fragen sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Wie kann man eine lokale Gemeinschaft definieren? <ul style="list-style-type: none"> <li>a) ein Ort, an dem Menschen leben;</li> <li>b) <b>die Erfahrung des täglichen Lebens an bestimmten, identifizierbaren Orten;</b></li> <li>c) Bezirk zur Förderung des sozialen und wirtschaftlichen Wohlstands.</li> </ul> </li>   <li>● Welches ist ein Modell, das beschreibt, wie eine Reihe von Maßnahmen zur Verbesserung des Wohlbefindens wirkt? <ul style="list-style-type: none"> <li>a) <b>Kontakte knüpfen, aktiv sein, auf sich aufmerksam machen, weiter lernen, geben;</b></li> <li>b) glücklich sein, soziales Netz, gesund sein, bequem sein, positive Erfahrung;</li> <li>c) positive Beziehungen, Selbstvertrauen, Befriedigung von Bedürfnissen, Anpassung an das Leben, Traditionen.</li> </ul> </li>   <li>● Was bedeutet "Nimm zur Kenntnis..."? <ul style="list-style-type: none"> <li>a) unterstützend und ermutigend sein;</li> <li>b) positiv und autonom sein;</li> <li>c) <b>Seien Sie aufgeschlossen und aufmerksam.</b></li> </ul> </li>   <li>● Welches sind die vier Hauptbereiche der soziokulturellen Arbeit? <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Camps, Kunstprojekte, Sport, Aufführungen;</li> <li>b) <b>Freizeitgestaltung, nicht-formale Bildung, Kunst und Kultur, Gemeinschaftsbildung;</b></li> <li>c) Spiel/Spiele, Veranstaltungen, Unterhaltung, Kurse.</li> </ul> </li>   <li>● Was sind die Ziele von Freizeitaktivitäten? <ul style="list-style-type: none"> <li>a) <b>Kommunikation, Treffen, Unterhaltung, Nachhilfeunterricht;</b></li> <li>b) Bildung, lebenslanges Lernen, soziokulturelle Kenntnisse und Fähigkeiten;</li> <li>c) Sozialisation, Selbstdarstellung, Kreativität, kulturelle und ästhetische Bildung.</li> </ul> </li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Körperliche Aktivität kann:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a) die körperlichen und geistigen Kräfte der Menschen wiederherzustellen und ihre Entwicklung zu fördern;</li> <li>b) das Gefühl von Angst und Isolation abzubauen und Wissen für die persönliche Entwicklung zu erwerben;</li> <li>c) <b>Stress abzubauen, das Selbstwertgefühl zu stärken, Depressionen zu bekämpfen und Ängste abzubauen.</b></li> </ol> </li>   <li>● Wie können kulturelle Dienstleistungen (insbesondere Sport, Kunst und Spiel) eine wichtige Rolle bei der Bekämpfung der Kriminalität spielen?             <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Verbesserung der kognitiven und sozialen Fähigkeiten.</li> <li>b) die Impulsivität und Risikobereitschaft zu verringern.</li> <li>c) <b>beide Möglichkeiten.</b></li> </ol> </li>   <li>● Aus welchen Phasen setzt sich ein Aktionsforschungsmodell zusammen?             <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Planen &amp; Handeln</li> <li>b) beobachten &amp; reflektieren</li> <li>c) <b>planen, handeln, überwachen und reflektieren</b></li> </ol> </li>   <li>● Was ist für ein erfolgreiches Vorstellungsgespräch erforderlich?             <ol style="list-style-type: none"> <li>a) <b>aufmerksam zuhören, nicht unterbrechen und taktisch Fragen stellen</b></li> <li>b) aufmerksam zuhören und die Antworten aufschreiben</li> <li>c) genau zuhören, taktisch Fragen stellen und die Antworten aufschreiben</li> </ol> </li> </ul>
<p><b>Tipps für Lernende</b></p>	<p>Durch die Teilnahme an diesem Modul werden die Lernenden Kenntnisse über die Aktionsforschung, ihre Durchführung und die Analyse der gewonnenen Daten erwerben. Die Lernenden werden die Möglichkeit haben, durch die Studie mehr über die Kultureinrichtungen in ihrem Umfeld zu erfahren. Die Lernenden werden auch praktische Fähigkeiten in der Anwendung von Aktionsforschung erwerben, um Möglichkeiten der Zusammenarbeit zwischen Kultureinrichtungen und der lokalen Gemeinschaft aufzudecken.</p>
<p><b>Link zum SPIRITUS LOCI MOOC</b></p>	<p><a href="https://cerizone.eu/czmoodle/course/view.php?id=53">https://cerizone.eu/czmoodle/course/view.php?id=53</a></p>



Handout für Feldarbeit Modul 2 - Einheit 1

<b>MODUL TITLE: Aktionsforschung. 1 Etappe: Planen</b>	
<b>AKTIVITÄTSHANDOUT 2.1</b>	<b>ZEIT: 4 Stunden</b>
<b>Art(en) der Tätigkeit</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Quellenrecherche, Lesen und Schreiben <input checked="" type="checkbox"/> Erkundung des Gebiets <input type="checkbox"/> Videos, Podcasts, Fotos oder Zeichnungen erstellen <input type="checkbox"/> Digitale Bearbeitung/Produktion <input type="checkbox"/> Interviews oder informelle Gespräche mit der lokalen Bevölkerung <input type="checkbox"/> Sonstiges:
<b>Anforderungen</b>	<input type="checkbox"/> PC / Laptop <input checked="" type="checkbox"/> Mobile Geräte <input checked="" type="checkbox"/> Internet <input type="checkbox"/> Foto-/Videokamera <input type="checkbox"/> Mikrofon <input type="checkbox"/> Sonstiges:
<b>BESCHREIBUNG DER AUFGABEN FÜR DIE TEILNEHMER</b>	
<p>1. die Auswahl von Kultureinrichtungen in der lokalen Gemeinschaft.</p> <p>Über das Internet suchen die Lernenden nach Informationen über Kultureinrichtungen, die in der örtlichen Gemeinde angesiedelt sind. Es wird empfohlen, 6-8 verschiedene Institutionen auszuwählen, die kulturelle Dienstleistungen in der lokalen Gemeinschaft anbieten, wie z.B. Theater, Musik- oder Tanzgruppen, Freizeit- und Sportvereine, Experten für das lokale kulturelle Erbe, Restauratoren, öffentliche Verwalter, private, zivile und religiöse Eigentümer, Architekten, Stadtplaner usw.</p> <p>2. Bildung von Arbeitsgruppen.</p> <p>Je nach Anzahl der ausgewählten Einrichtungen werden die Lernenden in Arbeitsgruppen aufgeteilt (3-4 pro Gruppe). Dann wählt jede Gruppe einen Leiter, der für den Kontakt mit dem Leiter der Einrichtung verantwortlich ist.</p> <p>3. Kontaktaufnahme mit den Institutionen (Telefon, E-Mail), um einen geeigneten Termin für das Gespräch zu vereinbaren.</p> <p>Es ist wichtig, dass beim ersten Kontakt mit der Einrichtung das Wesen und die Bedeutung der Forschung sowie der Kontext von Spiritus Loci klar und prägnant dargestellt werden.</p> <p>4. Ausarbeitung von Forschungsfragen.</p>	



Da die Einrichtungen verschiedene Arten von Aktivitäten durchführen, sind wir an verschiedenen kulturellen Veranstaltungen interessiert:

- Freizeit oder Erholung, Sport, Beschäftigung, Unterhaltung oder Freizeitaktivitäten...
- nicht-formale Bildung, Aktivitäten für lebenslanges Lernen, Bildungsprojekte für Kinder und Jugendliche, Bildungsreisen, touristische Reisen...
- verschiedene Arten von künstlerischen Aktivitäten, künstlerische Projekte, Kunstgruppen, Veranstaltungen, Wettbewerbe...
- Gemeinschaftsaktionen, Bürgerinitiativen...

5. Die Lernenden bitten den Leiter der Einrichtung (oder einen bevollmächtigten Vertreter), ihnen bei der Beantwortung der Forschungsfragen über ihre laufenden Aktivitäten zu berichten. Zu Forschungszwecken, um die Ergebnisse zusammenzufassen, bitten Sie auch um die Erlaubnis, die Antworten aufzuzeichnen.

### **ERWARTETE ERGEBNISSE**

- Wissen, wie der soziale und kulturelle Kontext zusammenhängt, wie die soziale Isolation verringert und der Sinn für die lokale Identität entwickelt werden kann.
- In der Lage sein, die kulturellen Aktivitäten in der Gemeinschaft zu organisieren.





Handout für Feldarbeit Modul 2 - Einheit 2

<b>MODUL TITLE: Aktionsforschung. 2 Stufe: Handeln</b>	
<b>AKTIVITÄTSHANDOUT 2.2</b>	<b>ZEIT: 4 Stunden</b>
<b>Art(en) der Tätigkeit</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Quellenrecherche, Lesen und Schreiben <input checked="" type="checkbox"/> Erkundung des Gebiets <input type="checkbox"/> Videos, Podcasts, Fotos oder Zeichnungen erstellen <input type="checkbox"/> Digitale Bearbeitung/Produktion <input checked="" type="checkbox"/> Interviews oder informelle Gespräche mit der lokalen Bevölkerung <input type="checkbox"/> Sonstiges:
<b>Anforderungen</b>	<input checked="" type="checkbox"/> PC / Laptop <input type="checkbox"/> Mobile Geräte <input checked="" type="checkbox"/> Internet <input type="checkbox"/> Foto-/Videokamera <input checked="" type="checkbox"/> Mikrofon <input type="checkbox"/> Sonstiges:
<b>BESCHREIBUNG DER AUFGABEN FÜR DIE TEILNEHMER</b>	
<p><b>Führen von Interviews (Aufzeichnung)</b>          Die Lernenden besuchen die Einrichtungen, sprechen mit den Verantwortlichen und stellen Forschungsfragen.          Hauptfrage: Wie tragen die Aktivitäten Ihrer Einrichtung zum Wohlbefinden der lokalen Gemeinschaft bei? Die Fragen stützen sich auf die theoretischen Bestimmungen der Fünf Wege zum Wohlbefinden:</p> <p><b>1.kommunizieren...</b> Trägt die Einrichtung zur Entwicklung des Gemeinschaftssinns und zur Schaffung gegenseitiger Beziehungen mit den Menschen in ihrer Umgebung bei? Mit Familie, Freunden, Kollegen und Nachbarn. Zu Hause, bei der Arbeit, in der Schule oder in der lokalen Gemeinschaft.</p> <p><b>2. Aktiv sein...</b> Unterstützt die Einrichtung Sie bei der Ausübung körperlicher Aktivitäten, die dem Mobilitätsgrad und der körperlichen Fitness der einzelnen Bewohner entsprechen? Fördert die Einrichtung vielleicht das Freizeitangebot des Stadtteils?</p> <p><b>3. Bewusst sein...</b> Vielleicht hilft die Einrichtung den Menschen, Schönheit zu entdecken, Sensibilität und Bewusstsein zu entwickeln? Oder fördert sie den kreativen Selbstausdruck, die ästhetische Wahrnehmung von Kunst?</p> <p><b>4. Hören Sie nicht auf zu lernen...</b> Vielleicht bietet die Einrichtung Möglichkeiten, neue Dinge zu lernen, einige nicht-formale Bildungsprogramme, entwickelt positives Denken, Selbstvertrauen, verbessert das Selbstwertgefühl der Menschen?</p>	



**5. Teilen...** Schafft die Einrichtung eine spirituelle Atmosphäre in der lokalen Gemeinschaft, ermutigt sie Menschen zu ehrenamtlicher Arbeit, bietet sie unbezahlte Hilfe oder psychologische Unterstützung?

Durch die Analyse der Ergebnisse und um herauszufinden, welchen Beitrag jede Kultureinrichtung zum Wohlbefinden der lokalen Gemeinschaft und zur Lebensqualität der Menschen leistet,...

### ERWARTETE ERGEBNISSE

- Wissen, wie man eine Aktionsforschung im Feld durchführt. In der Lage sein, Forschungsdaten zu kontextualisieren, eine Präsentation zu erstellen und die Ergebnisse der Gemeinschaft vorzustellen



Handout für Feldarbeit Modul 2 - Einheit 3

<b>MODUL TITLE: Aktionsforschung. 3 und 4 Stufe: Beobachtung und Reflexion</b>	
<b>AKTIVITÄTSHANDOUT 2.3</b>	<b>ZEIT: 4 Stunden</b>
<b>Art(en) der Tätigkeit</b>	<input type="checkbox"/> Suche nach Quellen, Lesen und Schreiben <input checked="" type="checkbox"/> Erkundung des Gebiets <input type="checkbox"/> Videos, Podcasts, Fotos oder Zeichnungen erstellen <input type="checkbox"/> Digitale Bearbeitung/Produktion <input checked="" type="checkbox"/> Interviews oder informelle Gespräche mit der lokalen Bevölkerung <input type="checkbox"/> Sonstiges:
<b>Anforderungen</b>	<input type="checkbox"/> PC / Laptop <input checked="" type="checkbox"/> Mobile Geräte <input checked="" type="checkbox"/> Internet <input type="checkbox"/> Foto-/Videokamera <input checked="" type="checkbox"/> Mikrophon <input type="checkbox"/> Sonstiges:
<b>BESCHREIBUNG DER AUFGABEN FÜR DIE TEILNEHMER</b>	
<p>Transkription der Interviews und Analyse der Forschungsdaten.</p> <p>Diskussion der Analyse der Forschungsdaten, Vorbereitung der Verbreitung des Aktionsforschungsberichts.</p>	
<b>ERWARTETE ERGEBNISSE</b>	
<p>Bericht zur Aktionsforschung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Beschreiben Sie den Kontext Ihrer Aktionsforschung und Ihre Zielreferenzen.</li> <li>▪ Erläutern Sie die Gründe für die Durchführung dieser Forschung, die Art der Fragen und die Ziele, die Sie erreichen wollen.</li> <li>▪ Geben Sie an, welche Methode(n) Sie verwendet haben und wie Sie die Daten und Informationen aus den Interviews gesammelt und verwaltet haben.</li> <li>▪ Unterstreichen Sie die Ergebnisse der verschiedenen Empfänger und vergleichen Sie, wenn möglich, die verschiedenen Visionen der Befragten.</li> </ul>	



- Schreiben Sie Ihre Schlussfolgerungen auf und erläutern Sie, wie sich diese Erkenntnisse auf Ihren Plan für die Organisation des kulturellen Ereignisses auswirken können.



### Modul 3: "Projekt künstlerische Arbeit"

Modul 3 zielt darauf ab, alle grundlegenden Schritte des kreativen Prozesses zu untersuchen, von der Inspiration bis zur Präsentation des künstlerischen Ergebnisses. Indem es chronologisch die Phasen der Kreation und der Produktion verfolgt, nähert sich das Modul theoretischen und praktischen Fragen und bietet eine komprimierte, aber umfassende Darstellung aller Parameter, die man für die Fertigstellung berücksichtigen sollte, mit nützlichen Ratschlägen und Vorschlägen für Werkzeuge und bewährte Verfahren.

Das Modul ist in vier Einheiten unterteilt, so viele wie die Phasen der Realisierung: Vorbereitung (U1), Vorproduktion (U2), Produktion (U3), Aufführung (U4).

U1 befasst sich mit der Formulierung und Konkretisierung der Projektidee und schlägt eine Reihe von Methoden und Instrumenten vor, die bei der Entwicklung und Ausarbeitung eines detaillierten Aktionsplans oder eines Drehbuchs helfen. Dieses Kapitel befasst sich mit der Rolle des Künstlers und seiner Beziehung zum Projekt, aber auch mit der Notwendigkeit eines künstlerischen und ausführenden Kernteams, das als Katalysator zur Entwicklung, Gestaltung und Produktion des künstlerischen Produkts beiträgt.

U2 beschreibt und analysiert all die Dinge, die man vor Beginn einer Produktion bedenken und organisieren muss: Budgets, Zeitpläne, Ablaufpläne, Checklisten und eine Reihe praktischer, finanzieller, rechtlicher und verwaltungstechnischer Fragen, die fast jeder Autor hasst, aber nicht vermeiden kann. Es werden nützliche Vorlagen, Beispiele und Entwürfe angeboten und vorgeschlagen.

U3 befasst sich mit dem Kern des künstlerischen Prozesses, d. h. mit der gemeinschaftlichen und kreativen Arbeit an der Entwicklung und Vorbereitung der Aufführung. Von der Vorbereitung einer Probe und was man beachten muss, damit sie in einer positiven und produktiven Atmosphäre abläuft, bis hin zur Bewältigung aller besonderen Aufgaben mit dem Team von Mitarbeitern und allen technischen Details, die berücksichtigt werden müssen, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen, bietet diese Lektion Ratschläge, Techniken, Beispiele und Tipps.

In U4 werden wir uns schließlich mit einigen kleinen und nützlichen Details befassen, die eine rundum gelungene Präsentation ermöglichen können.



LERNSTUNDEN			
FACE-TO-FACE	IM FELD	PROJEKTARBEIT	GESAMTSTUNDEN
16 STUNDEN	==	240	256 STUNDEN

<p>MODUL 3</p> <p><b>Künstlerische Projektarbeit</b></p>	<p>Das Ziel dieses Moduls ist es, in sehr komprimierter Form alle Parameter darzustellen, die der Freiwillige/Student/ausübende Künstler im Hinterkopf haben sollte, um in der Lage zu sein, eine Idee zu kreieren und zu entwickeln und eine Arbeitsmethode zu wählen, die seinem persönlichen Profil, seinen Fähigkeiten und seinem Arbeitsstil entspricht.</p> <p>In seinen 4 Kapiteln (die jeweils eine Produktionsphase repräsentieren) wird das Modul theoretisch und praktisch jede Phase der Konzeption und Umsetzung einer künstlerischen Produktion von der Idee bis zur Realisierung behandeln.</p>
<p><b>Am Ende dieses Moduls wird der junge Freiwillige/Student/Darsteller in der Lage sein</b></p>	
<p><b>KNOWLEDGE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Alle notwendigen Schritte einer künstlerischen Produktion verstehen und beschreiben können.</li> <li>▪ Definieren Sie die Rolle des Inspirators/Leiters eines künstlerisch-kreativen Projekts (d. h. des Regisseurs).</li> <li>▪ Stimmen Sie die Anforderungen der Produktion mit den Profilen der verfügbaren Ressourcen (Mitarbeiter, Raum, Ausrüstung, Zeit usw.) ab.</li> <li>▪ Kenntnis der grundlegenden Elemente der Organisation/des Managements einer Produktion (Personal, Budget, Finanzierung, technische Fragen, Leistung).</li> </ul>
<p><b>SKILLS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Planen Sie eine künstlerische Produktion unter Berücksichtigung der verfügbaren Ressourcen.</li> <li>▪ Entwerfen Sie das Konzept und schreiben Sie das Drehbuch für die künstlerische Produktion.</li> <li>▪ Interaktion und Zusammenarbeit mit allen beteiligten Mitarbeitern.</li> </ul>
<p><b>ATTITUDIEN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sie sind für den gesamten kreativ-produktiven Prozess verantwortlich.</li> <li>▪ Zusammenarbeit mit einer Gruppe mit unterschiedlichen künstlerischen und technischen Fähigkeiten.</li> </ul>



### Kennzeichnungsblatt Modul 3

<b>MODULTITEL: PROJEKT KÜNSTLERISCHE ARBEIT</b>	
<b>Einstellung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Lernen von Angesicht zu Angesicht (F2F) <input type="checkbox"/> Synchrones Online-Lernen (SYN) <input checked="" type="checkbox"/> Asynchrones Online-Lernen (ASY) <input checked="" type="checkbox"/> Lernen im Feld (ITF)
<b>Art(en) der Tätigkeit</b>	<input type="checkbox"/> Vortrag <input checked="" type="checkbox"/> Diskussion im Plenum <input checked="" type="checkbox"/> Tätigkeit der Gruppe <input checked="" type="checkbox"/> Individuelle Tätigkeit <input type="checkbox"/> Sonstiges:
<b>Anforderungen</b>	<input checked="" type="checkbox"/> PC / Laptop <input type="checkbox"/> Mobile Geräte <input checked="" type="checkbox"/> Internet <input checked="" type="checkbox"/> Projektor <input type="checkbox"/> Sonstiges:



<b>Lernergebnisse</b>	<p><i>Nach Abschluss dieses Moduls haben die Lernenden folgende Fähigkeiten erworben:</i></p> <p><i>Wissen</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ alle notwendigen Schritte einer künstlerischen Produktion verstehen und beschreiben können</li><li>▪ die Rolle des Inspirators/Leiters eines künstlerisch-kreativen Projekts (d.h. des Regisseurs) zu definieren</li><li>▪ Abstimmung der Bedürfnisse der Produktion mit den Profilen der verfügbaren Ressourcen (Mitarbeiter, Raum, Ausrüstung, Zeit usw.)</li><li>▪ die grundlegenden Elemente der Organisation/des Managements einer Produktion kennen (Humanressourcen, Budget, Finanzierung, technische Fragen, Leistung)</li></ul> <p><i>Fertigkeiten</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Eine künstlerische Produktion entsprechend den verfügbaren Ressourcen planen</li><li>▪ Entwurf des Konzepts und Verfassen des Drehbuchs für die künstlerische Produktion</li><li>▪ Interaktion und Zusammenarbeit mit allen beteiligten Akteuren</li></ul> <p><i>Haltungen</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Verantwortlich für den gesamten kreativ-produktiven Prozess sein</li><li>▪ Zusammenarbeit mit einer Gruppe mit unterschiedlichen künstlerischen und technischen Fähigkeiten</li></ul>
<b>Tipps für Tutoren</b>	<p>Das Modul richtet sich sowohl an Lernende, die ihre Fähigkeiten zur Produktion künstlerischer Werke nach dem Spiritus Loci-Konzept durch asynchrones Online-Training entwickeln wollen, als auch an Gruppen von Lernenden, die von einem oder mehreren Tutoren angeleitet werden. Auch wenn es alle grundlegenden Schritte einer Produktion umfasst (es könnte sowohl auf die Produktion einer Oper als auch auf eine kurz improvisierte Aufführung angewendet werden), kann es je nach Art der Gruppe und der geplanten künstlerischen Arbeit vom Tutor an die Bedürfnisse der Lernenden angepasst werden.</p> <p>Voraussetzung für eine gute Umsetzung von Modul 3 ist, dass der Tutor das Modul von Anfang bis Ende gründlich gelesen, verstanden und diejenigen Elemente ausgewählt hat, auf die er/sie seiner/ihrer Meinung nach in der persönlichen Lernumgebung mehr Gewicht legen sollte. Das Modul enthält detaillierte Beschreibungen von Methoden und Techniken des Gruppenmanagements und der künstlerischen Projektentwicklung, die der Tutor kritisch prüfen sollte, bevor er sie anwendet (z. B. werden drei verschiedene Brainstorming-Methoden vorgeschlagen, während nur eine davon angewendet werden muss).</p> <p>Außerdem sollte sich der Tutor sowohl vor als auch während der Durchführung des Moduls über seine Rolle im Klaren sein. Ist er/sie nur</p>





ein/e Vermittler/in und Ausbilder/in der Gruppe (d. h. er/sie macht die Gruppe lediglich mit den im Modul enthaltenen Werkzeugen und Methoden vertraut und erwartet, dass die Lernergebnisse in der künstlerischen Produktion verwendet werden) oder ist er/sie ein Mitglied des kreativen Teams (d. h. er/sie wendet die Werkzeuge und Methoden direkt auf den Gegenstand an, indem er/sie am kreativen Prozess teilnimmt. Und wenn er/sie Mitglied des künstlerischen Teams ist, welche Rolle spielt er/sie dann? Regisseur, Darsteller, Organisator der Produktion, Promoter usw.).

Schließlich beträgt die Dauer der theoretischen Ausbildung von Modul 3 16 Stunden. Alle Ergebnisse dieser Ausbildung (d. h. die schrittweise Entwicklung einer künstlerischen Produktion) bilden die Projektarbeit, die 240 Stunden dauert und in der Checkliste für die Projektarbeit festgehalten wird, die Sie hier unmittelbar nach der Beschreibung der Aktivitäten von Modul 3 finden.

Der Tutor sollte bedenken, dass die theoretische Ausbildung, z. B. im Schreiben von Texten, ein 105-minütiger Workshop ist, während das tatsächliche Schreiben von Texten durch die Gruppe im Rahmen der Projektarbeit 40 Stunden dauern kann (von der Ausarbeitung der Idee bis zur Erstellung der endgültigen Texte).



LEHRPLAN - Modul 3 "Künstlerische Projektarbeit"		
Zeit	Typ(en)	Beschreibung der Aktivitäten
30'	Diskussion im Plenum  Vortrag + Übungsvorschläge	<p><b>UNIT 1: Vorbereitung (4 Stunden)</b></p> <p><b>U1. L1 Einleitung</b></p> <p>Ausgehend von diesen drei Fragen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. "Was ist eine Produktion?"</li> <li>2. "Gibt es nur einen Weg, eine Produktion zu entwerfen und umzusetzen?"</li> <li>3. "Wie viele Phasen hat eine Produktion?"</li> </ol> <p>Der Ausbilder regt eine Diskussion über das Thema dieses Moduls an, das "die Produktion" ist.</p> <p>Nach der Diskussion gibt der Trainer eine kurze Einführung in das Modul und jede seiner Einheiten.</p> <p><a href="#">PowerPoint-Präsentation Modul 3 Teil 1 Seite 1</a></p> <p>Der Trainer leitet eine Plenardiskussion über die Rolle und die Qualitäten des Inspirators und Projektleiters ein.</p> <p><a href="#">PowerPoint Präsentation Modul 3 Teil 1 Seite 2</a></p> <p>Der Einfachheit halber gehen wir davon aus, dass es sich um eine Person handelt, die als Direktor bezeichnet wird.</p> <p><a href="#">PowerPoint Präsentation Modul 3 Teil 1 Seite 3</a></p> <p><u>Präsentation des Organigramms des Theaters und Diskussion!</u></p> <p><u>Vorschläge für die Praxis:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Erstellen Sie eine Liste der Eigenschaften, die Sie als wichtige Vorteile für einen Regisseur ansehen, und eine Liste der Nachteile. Wenn jede Liste mindestens 10 Wörter enthält, kreisen Sie diejenigen ein, die Sie charakterisieren, und streichen Sie diejenigen, die Sie überhaupt nicht charakterisieren. Wenn es Wörter gibt, die weder eingekreist noch gestrichen sind, lassen Sie sie stehen. Es ist gut, seine Stärken und Schwächen zu kennen und zu erkennen.</i></li> <li>2. <i>Versetzen Sie sich in die Lage eines Gruppenmitglieds und schreiben Sie 10 Dinge auf, von denen Sie nicht möchten, dass ein Projektleiter sie tut. Achten Sie während eines Projekts darauf, dass Sie diese Dinge nicht tun!</i></li> </ol>



30'	Diskussion im Plenum  Vortrag + Übungsvor- schläge	<p><b>U1. L2 Studie zur Zündung</b></p> <p>Der Trainer stellt diese beiden Fragen und entfacht eine Diskussion über die Notwendigkeit der Sammlung und Verwaltung der Informationen nach der Recherche:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Wie gut kennen Sie das Thema nach der Recherche?</li><li>2. Wie gut kennen Sie Ihr Interesse an diesem Thema?</li></ol> <p><a href="#">PowerPoint-Präsentation Modul 3 Teil 1 Seite 4</a></p> <p><b>Das Beispiel des Stuhls:</b></p> <p>Der Trainer verwendet das Beispiel des Stuhls und stellt eine Reihe von Fragen, wie zum Beispiel: Wie einfach ist es für jemanden, etwas Persönliches und Authentisches über das Thema des Stuhls zu schaffen? Woher werden sie die Inspiration nehmen? Vielleicht aus der Geschichte des Objekts? Sein Bezug zu Kulturen in der ganzen Welt und zu verschiedenen Zeiten? Seine Referenzen in der Weltliteratur, Poesie und Kunst? Von seinen heutigen Dimensionen? Seinem Material?</p> <p><a href="#">PowerPoint-Präsentation Modul 3 Teil 1 Seite 5</a></p> <p><b>Dekonstruktion - Impressum - Visualisierung</b></p> <p>Der Trainer bietet einige Beispiele für die Organisation von Informationen und inspirierendem Material:</p> <p><a href="#">PowerPoint Präsentation Modul 3 Teil 1 Seite 6, 7 und 8</a></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>Anmerkungen</b></li><li>▪ <b>Karten</b></li><li>▪ <b>Stimmungswand / Konzeptkarte</b></li><li>▪ <b>Digitales oder Online-Tool oder Software</b> (Moodboard / Concept-Map-Software / Projektmanagement-Software) (crello.com, canva.com, miro.com, coggle.it, stormboard.com, etc)</li></ul> <p><u>Vorschläge für die Praxis:</u></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <i>Besuchen Sie die Wikipedia-Seite des Lehrstuhls und sehen Sie, wie viel Wissen Sie über das Objekt auf nur einer Seite einer Website erhalten können. (<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Chair">https://en.wikipedia.org/wiki/Chair</a>)</i></li><li>2. <i>Wählen Sie einen einfachen Alltagsgegenstand. Googeln Sie ihn und finden Sie Informationen über seine Geschichte, sein Material, sein Design, seine verschiedenen Arten usw.</i></li><li>3. <i>Machen Sie dasselbe mit dem Thema, das Sie interessiert, und entwickeln Sie es kreativ weiter.</i></li></ol>
-----	---	---



30'	Diskussion im Plenum  Vortrag + Übungsvorschläge	<p><b>U1. L3 Teambildung</b></p> <p>Der Trainer bittet die Gruppe, über die Bedeutung eines kreativen Teams nachzudenken und eine Liste von Eigenschaften zu erstellen, die von den Anforderungen der Produktion abhängen.</p> <p>Lebenslauf mit:</p> <p><a href="#">PowerPoint-Präsentation Modul 3 Teil 1 Seite 9</a></p> <p><b>Grundlegende Merkmale einer Künstlergruppe:</b></p> <p>Der Trainer fordert die Gruppe auf, über die Merkmale eines künstlerischen Teams nachzudenken. Was ist wichtig und bringt sie alle auf den gleichen Nenner.</p> <p>Lebenslauf mit:</p> <p><a href="#">PowerPoint-Präsentation Modul 3 Teil 1 Seite 10</a></p> <p><u>Vorschläge für die Praxis:</u></p> <p><i>Schreiben Sie 10 Namen von Personen auf, die Sie persönlich kennen oder nicht, mit denen Sie gerne zusammenarbeiten würden. Nehmen Sie sich etwas Zeit, um für jeden von ihnen aufzuschreiben, was Ihrer Meinung nach die Zusammenarbeit mit ihnen erleichtert oder notwendig macht und auf welche Hindernisse oder Schwierigkeiten Sie stoßen werden. Bewerten Sie, setzen Sie Prioritäten und bilden Sie am Ende ein funktionierendes - wenn auch nicht ideales - Team.</i></p> <p><i>2. denken Sie an Ihr Projekt und entwickeln Sie eine Methode, die den Bedürfnissen des Projekts und des Teams entspricht.</i></p>
-----	--	---



45'	Diskussion im Plenum  Vortrag + Übungsvor- schläge	<p><b>U1. L4 Brainstorming</b></p> <p>Der Trainer entfacht die Diskussion über die Bedeutung der Einbeziehung des Kreativteams in die Projektentwicklung, indem er die Fragen stellt:</p> <p style="padding-left: 40px;">Ist es wichtig oder hilfreich, das Team in die Entwicklung einzubeziehen, und warum?</p> <p>Lebenslauf mit:</p> <p><a href="#">PowerPoint-Präsentation Modul 3 Teil 1 Seite 11</a></p> <p><b>Vorbereitung</b></p> <p>Der Trainer leitet die Diskussion über die richtige Vorbereitung der Brainstorming-Sitzung ein, indem er die folgende Frage stellt:</p> <p style="padding-left: 40px;">Wie organisiert man eine erfolgreiche Brainstorming-Sitzung; was sollte der Organisator erwarten?</p> <p>Lebenslauf mit:</p> <p><a href="#">PowerPoint-Präsentation Modul 3 Teil 1 Seite 12</a></p> <p><b>Drei Beispiele für Brainstorming-Methoden</b></p> <p>Der Trainer stellt drei Brainstorming-Methoden vor und unterstreicht, dass "BEVOR Sie einen Brainstorming-Prozess beginnen, die Ziele und die erwarteten Ergebnisse klar festgelegt werden müssen".</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Untergruppen</li><li>2. Avalanche</li><li>3. Schlüsselwörter Wolke</li></ol> <p><a href="#">PowerPoint-Präsentation Modul 3 Teil 1 Seite 13</a></p> <p>Der Trainer wendet eine der oben genannten Methoden in der Gruppe an.</p> <p>1. die Untergruppen</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Der Koordinator führt kurz in das Thema ein und gibt den Anstoß</li><li>2. Jeder hat 2 Minuten Zeit, um spontan zu notieren, was ihm zu dem Thema einfällt</li><li>3. Die Gruppe wird in Paare aufgeteilt.</li><li>4. Die Paare haben 5 Minuten Zeit, sich gegenseitig ihre Gedanken und Ideen vorzustellen und darüber zu diskutieren (es wird betont, dass es wichtig ist, dass alle Mitglieder ihrem Paar aufmerksam zuhören)</li><li>5. Jedes Mitglied stellt dem Plenum die Gedanken oder Ideen des Paares vor, während der Rest des Teams die Möglichkeit hat, zuzuhören und Ideen und Gedanken zu "stehlen".</li></ol>
-----	---	---



		<ol style="list-style-type: none"><li>6. Nach Abschluss der Prozedur werden neue Paare gebildet, die die Aufgabe haben, innerhalb von 20 Minuten mit dem, was sie behalten haben, etwas zu gestalten. Das kann alles Mögliche sein: ein Lied, eine Collage, ein Gedicht, eine kleine Performance usw.</li><li>7. Die Paare stellen ihre Kreation dem Plenum vor.</li><li>8. Im Anschluss an die Präsentationen werden eine Diskussion und ein Gedankenaustausch über jede einzelne Präsentation sowie über die Gesamtheit der Präsentationen angeregt.</li></ol> <p>2. Avalanche</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Die Gruppe setzt sich in einen Kreis und jedes Mitglied bekommt 3 Blätter Papier.</li><li>2. Der Koordinator führt kurz in das Thema ein und gibt den Anstoß.</li><li>3. Jeder hat 5 Minuten Zeit, um 3 Ideen zum Thema aufzuschreiben oder zu entwerfen (eine auf jedem Blatt).</li><li>4. Jeder gibt seine Ideen an die Person neben sich weiter (rechts oder links, wie ihr wollt).</li><li>5. Jeder nimmt sich weitere 5 Minuten Zeit, um die erhaltenen Ideen zu lesen und ein weiteres Element hinzuzufügen, ein Wort oder einen Satz, eine Zeichnung, eine Idee.</li><li>6. Der Vorgang wird so lange wiederholt, bis alle Ideen einen vollständigen Kreis gebildet haben.</li><li>7. Sobald der Kreis abgeschlossen ist und die Ideen zu ihren Inspirationen zurückgekehrt sind, studieren sie die Notizen und Ergänzungen und nehmen sich weitere 5 Minuten Zeit, um darüber nachzudenken, wie sie sie dem Plenum präsentieren können.</li><li>8. Es werden Präsentationen gehalten, gefolgt von einer Diskussion.</li></ol> <p>3. Schlüsselwörter Wolke</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Der Koordinator führt kurz in das Thema ein und gibt den Anstoß.</li><li>2. Jeder hat 3 Minuten Zeit, um alle Wörter zu notieren, die ihm zum Thema einfallen (mindestens 10).</li><li>3. Dann schreibt jeder die Wörter auf Post-its oder Karten (ein Wort pro Karte).</li><li>4. Die Mitglieder legen ihre Karten auf eine Fläche/Wand.</li><li>5. Das Team erhält Zeit, um alle Karten zu sehen und zu lesen.</li><li>6. Jedes Mitglied hat die Möglichkeit, die Position der Karten auf der Fläche zu verändern, so dass alle sich wiederholenden</li></ol>
--	--	--



		<p>Karten an einer Stelle versammelt sind, alle Wörter mit gemeinsamer Bedeutung näher zusammenrücken, Begriffe, die in irgendeiner Weise verwandt sind, eine entsprechende Position auf der Fläche bekommen und so weiter. Diese Prozedur ist kollektiv und braucht Zeit und Sorgfalt.</p> <p>7. Wenn das Team beschließt, dass die Schlagwortwolke ihre endgültige Form angenommen hat, ist es gut, wenn ein Foto der Tafel für das Archiv gemacht wird, damit jeder in Zukunft darauf verweisen kann. Noch besser ist es, wenn Sie die Oberfläche während des gesamten kreativen Prozesses so beibehalten.</p> <p>8. Dieser Prozess wird mit einer Improvisations- und Feedback-Aktivität abgeschlossen (Beispiele in einem Kapitel unten).</p> <p><u>Vorschläge für die Praxis:</u></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <i>Überlegen Sie sich mögliche Variationen oder Zusammenstellungen der oben genannten Methoden und entwerfen Sie, wie Sie diese in allen Einzelheiten anwenden würden. Schreiben Sie auf, was sie bieten kann und welche Schwierigkeiten sie entschärft.</i></li><li>2. <i>Denken Sie an Ihr Projekt und entwickeln Sie eine Methode, die den Bedürfnissen des Projekts und des Teams entspricht.</i></li></ol>
--	--	--



105'	Diskussion im Plenum  Vortrag + Übungsvor- schläge	<p><b>U1. L5 Schreiben</b> (Diskussion, Theorie und Praxis)</p> <p>Der Ausbilder regt die Diskussion über die Bedeutung des Schreibprozesses an, indem er die Frage stellt:</p> <p style="padding-left: 40px;">"Ist es wichtig, etwas zu schreiben, bevor man mit der Vorproduktionsphase beginnt, und warum?"</p> <p>Lebenslauf mit:</p> <p><a href="#">PowerPoint-Präsentation Modul 3 Teil 1 Seite 14</a></p> <p>Präsentation der verschiedenen Arbeitstexte:</p> <p><b>1. Die Logbuchzeile</b></p> <p>Diskussion darüber, wie wichtig es ist, seine Idee in einem einzigen Satz niederzuschreiben! Theorie der Logline.</p> <p>Der Trainer bittet die Teilnehmer, eine Logline für ihren Lieblingsfilm, ihre Lieblingsperformance oder ihr Lieblingstheaterstück zu schreiben. Diskussion und Schlussfolgerungen.</p> <p><b>2. Arbeitstexte</b></p> <p>Der Trainer stellt die verschiedenen Beispiele von Arbeitstests und die Struktur des Drei-Akte-Modells vor.</p> <p><a href="#">PowerPoint-Präsentation Modul 3 Teil 1 Seite 14</a></p> <p><i>Vorschläge für die Praxis:</i></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <i>Wählen Sie ein beliebtes Märchen, einen Roman, ein Theaterstück, eine Aufführung oder einen Film aus und versuchen Sie, a) eine Inhaltsangabe und b) eine Zusammenfassung von 500 Wörtern zu schreiben.</i></li><li>2. <i>Machen Sie das Gleiche mit der Idee, die Sie entwickeln wollen. Entwickeln Sie dann das Drehbuch.</i></li></ol>
------	---	--





30'	Diskussion im Plenum  Vortrag	<b>UNIT 2: Vorproduktion (6 Stunden)</b> <b>U2. L1 Organisationsplan</b> <b>Einführung</b>  Der Ausbilder regt die Diskussion über das Thema der Einheit an, indem er die Frage stellt:  "Was ist die Vorproduktionsphase und was muss vor Beginn der Produktion getan werden?"  <a href="#">PowerPoint Präsentation Modul 3 Teil 2 Seite 1</a>  Der Ausbilder stellt das Beispiel eines Organisationsplans vor:  <a href="#">PowerPoint Präsentation Modul 3 Teil 2 Seite 2</a>  Diskussion über die Rollen und Verantwortlichkeiten des Produktionsteams.
60'	Praktische Tätigkeit + Übungsvorschläge	<b>U2. L2 Zeitplan</b>  Der Trainer schlägt der Gruppe ein Blatt (gedruckt, digital oder an der Tafel gezeichnet) mit mehreren Spalten und Zeilen vor. In Untergruppen oder einzeln werden die Teilnehmer gebeten, das Blatt auszufüllen, wobei jede Spalte für die Wochen und die letzten 7 Tage des Produktionszeitraums steht und jede Zeile für eine Rolle (Verwaltung, Regisseur, Produktionsleiter, Bühnen- und Kostümbildner, Darsteller usw.).  <a href="#">PowerPoint Präsentation Modul 3 Teil 2 Seite 3 &amp; 4</a>  Die Ergebnisse werden in einem Blatt zusammengefasst.  Diskussion über die Ergebnisse der Aktivität.  <u>Vorschläge für die Praxis:</u>  a) Erstellen Sie auf einem Blatt Papier oder in einem Softwareprogramm (Excel, Zahlen oder andere) einen wöchentlichen Zeitplan mit den Aufgaben, die Ihr Team je nach Rolle und Position zu erledigen hat.



60'	Diskussion im Plenum  Vortrag	<b>U2. L3 Raum und Ausstattung</b>  Der Trainer leitet das Thema der Diskussionsstunde mit der Frage ein:  "Welche Räume, welche Ausstattung und welches Material werden für den kreativen Prozess einer Produktion benötigt und nach welchen Kriterien wird ausgewählt?"  <a href="#">PowerPoint Präsentation Modul 3 Teil 2 Seite 5</a>  <b>Physische, digitale oder physische Treffen</b>  <a href="#">PowerPoint Präsentation Modul 3 Teil 2 Seite 6 &amp; 7</a>  <b>Proberäume</b>  <b>Studios</b>  <b>Aufführungsorte</b>  <a href="#">PowerPoint-Präsentation Modul 3 Teil 2 Seite 8</a>  <b>Erreichbarkeit</b>
90'	Diskussion im Plenum  Vortrag	<b>U2. L4 Team und Verantwortlichkeiten</b>  Der Trainer bittet die Teilnehmer, gemeinsam eine Liste der Pflichten und Verantwortlichkeiten der Hauptakteure einer Bühnenproduktion zu erstellen.  <a href="#">PowerPoint-Präsentation Modul 3 Teil 2 Seite 9</a>  <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Interpreten</li><li>▪ Bühnenbildner</li><li>▪ Musikalischer Leiter</li><li>▪ Choreograph</li><li>▪ Kostümbildnerin</li><li>▪ Lichtdesigner</li><li>▪ Technischer Direktor</li></ul> <a href="#">PowerPoint-Präsentation Modul 3 Teil 2 Seite 10</a>  <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Produktionsleiter / Verwalter</li></ul> <a href="#">PowerPoint-Präsentation Modul 3 Teil 2 Seite 11</a>  Auf die Aktivität folgen eine Diskussion und Schlussfolgerungen.



60'	Vortrag + Plenardiskussion + Praktische Tätigkeit	<p><b>U2. L5 Haushalt</b></p> <p>Der Trainer gibt einen kurzen theoretischen Ansatz zur Budgetierung, indem er eine Diskussion über folgende Fragen führt</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Wo soll man anfangen?</li> <li>▪ Was ist die richtige Menge?</li> </ul> <p><a href="#">PowerPoint Präsentation Modul 3 Teil 2 Seite 12 &amp; 13</a></p> <p>Gemeinsame praktische Tätigkeit: Ausfüllen eines Produktionsbudgets anhand einer vorgegebenen Vorlage.</p> <p><a href="#">PowerPoint-Präsentation Modul 3 Teil 2 Seite 14</a></p>
60'	Diskussion im Plenum Vortrag	<p><b>U2. L6 Finanzierung Ihres Projekts</b></p> <p>Ausgehend von diesen drei Fragen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wie wird der finanzielle Bedarf für eine künstlerische Produktion gedeckt?</li> <li>2. Gibt es Möglichkeiten der Finanzierung?</li> <li>3. Was könnten sie sein?</li> </ol> <p>Der Ausbilder regt eine Diskussion an und gibt einige Beispiele.</p> <p><a href="#">PowerPoint-Präsentation Modul 3 Teil 2 Seite 15</a></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Suche nach erfahrenen Partnern</li> <li>2. Zuschüsse</li> <li>3. Crowdfunding</li> <li>4. Spenden / Sponsoren / Werbetreibende</li> <li>5. Beteiligung in Form von Sachleistungen</li> <li>6. Investoren</li> <li>7. Fundraising-Partys und -Aktivitäten</li> <li>8. Ticketverkauf</li> </ol> <p><b>Tipps für Anträge auf Zuschüsse, Spenden oder Sponsoring</b></p> <p><a href="#">PowerPoint-Präsentation Modul 3 Teil 2 Seite 16</a></p>
5 Stunde n		<p><b>UNIT 3: Produktion</b></p>



90'	Diskussion im Plenum  Vortrag	<p><b>U3. L1 Personalmanagement</b></p> <p>Der Ausbilder entfacht das Gespräch, indem er die Frage stellt: "Was ist wichtig zu beachten, um das Beste aus den Menschen herauszuholen?"</p> <p><a href="#">PowerPoint Präsentation Modul 3 Teil 3 Seite 1</a></p> <p><b>Tipps</b></p> <p><a href="#">PowerPoint Präsentation Modul 3 Teil 3 Seite 2</a></p> <p><b>Werkzeuge</b></p> <p><a href="#">PowerPoint Präsentation Modul 3 Teil 3 Seite 3</a></p> <p><b>Aufteilung der Leistung &amp; Probenplan</b></p> <p><a href="#">PowerPoint Präsentation Modul 3 Teil 3 Seite 4</a></p> <p><b>Soziale Medien und Online-Kommunikation</b></p> <p>Kurze Diskussion über die Nutzung von Online-Tools und Apps für die Kommunikation.</p>
60'	Vortrag + Plenardiskus sion +  Praktische Tätigkeit	<p><b>U3. L2 Eisbrechen und Aufwärmen</b></p> <p><b>EIS BRECHEN</b></p> <p><a href="#">PowerPoint Präsentation Modul 3 Teil 3 Seite 5</a></p> <p>Der Trainer wählt eine der Eisbrecherübungen aus und führt sie in der Gruppe vor.</p> <p><b>Namensspiel</b></p> <p>Dies ist ein einfaches und lustiges Spiel für das erste Treffen oder die erste Probe, wenn die Gruppe viele neue Mitglieder hat, die sich untereinander nicht kennen.</p> <p>Die Gruppe bildet einen Kreis, jedes Mitglied steht neben dem anderen.</p> <p>Schritt 1: Der Spielleiter erklärt das Spiel: "Jeder muss seinen Vornamen sagen und etwas, das er mag oder das für ihn von Bedeutung ist und mit demselben Anfangsbuchstaben beginnt (zum Beispiel: Catherine Cat / Aaron Avocado / Mohamed Music / Dahlia Dance / Sophia Summer)"</p> <p>Schritt 2: Nachdem sich alle im Kreis vorgestellt haben, ruft der Spielleiter zufällig jemanden bei seinem Namen und dem zweiten Wort auf. Diese Person muss dasselbe tun und das Spiel an eine andere Person weitergeben. Wenn jemand alle Namen vergisst oder sich irrt, sollte die Person ihn/sie korrigieren und das Spiel zurückgeben. Dieser Schritt sollte so lange gespielt werden, bis mehr oder weniger alle Mitglieder ihre Namen ein paar Mal gehört haben.</p>



	<p>Schritt 3: Jeder muss ein weiteres Wort hinzufügen, um einen kurzen Satz zu bilden. (zum Beispiel: Catherine ist eine coole Katze / Aaron liebt die Avocado / Mohamed macht Musik / Dahlia träumt vom Tanzen / Sophia ist eine Sommerschwimmerin).</p> <p>Schritt 4: Das Spiel geht weiter wie in Schritt zwei, aber nicht jeder muss sich die kurzen Sätze merken und verwenden, um das Spiel weiterzugeben. Dies kann einige Minuten dauern, bis Sie das Gefühl haben, dass es einen Fluss gibt und die meisten Leute sich an die meisten Namen erinnern.</p> <p>Sie können dieses Spiel auf vielfältige Weise weiterentwickeln, indem Sie weitere Wörter hinzufügen oder die Gruppen in kleinere Gruppen aufteilen, um aus den kleinen Sätzen kurze Geschichten und improvisierte Darbietungen zu entwickeln.</p> <p><b>Zwei Wahrheiten und eine Lüge</b></p> <p>Dies ist ein einfaches Spiel, um das Eis zu brechen und die Gruppe ein wenig besser kennenzulernen.</p> <p>In einem Kreis müssen alle Teilnehmer drei Dinge über sich selbst aufzählen: zwei sind wahr und eines ist eine Lüge. Alle anderen Mitglieder müssen erraten, was davon wahr ist.</p> <p><b>Gemeinsame Wahrheiten</b></p> <p>Dies ist auch ein lustiges und eher körperliches Spiel, da es einen großen Raum braucht, in dem sich die Gruppe bewegen kann. Es wird empfohlen, dieses Spiel nach einem kurzen körperlichen Aufwärmen der Gruppe zu spielen.</p> <p>Bei diesem Spiel kann jedes Mitglied der Gruppe jeden Schritt zufällig einleiten, indem es a) seinen Namen ruft, b) sich an einen von allen anderen entfernten Ort begibt und stillsteht, c) etwas erzählt, das auf ihn/sie zutrifft. Alle anderen Mitglieder reagieren darauf, indem sie sich neben dem Initiator bewegen, wenn dies auch für sie zutrifft, sie bewegen sich nahe heran, wenn es teilweise zutrifft, oder sie bewegen sich überhaupt nicht, wenn es für sie nicht zutrifft. Auf diese Weise bewegt sich die Gruppe in Wellen und bildet Untergruppen von Menschen, die Gemeinsamkeiten haben.</p> <p>Die Regeln des Spiels:</p> <p>Regel 1: Der Initiator eines jeden Schrittes ist zufällig und muss auf Stille und Ruhe in der Gruppe warten.</p> <p>Regel 2: Um den Beginn eines jeden Schrittes anzuzeigen, muss der Initiator seinen Namen rufen, bevor er sich bewegt. Wenn zwei Personen gleichzeitig einen Schritt beginnen, muss einer der beiden einen Schritt zurücktreten.</p> <p>Regel 3: Der/die Initiator/in entfernt sich vom Rest der Gruppe an einen Ort, an dem er/sie allein ist, bleibt stehen und sagt etwas, das auf ihn/sie zutrifft, wie z.B. "Ich mag Schokolade" oder "Ich habe zwei Schwestern und einen Bruder" oder "Ich habe heute Morgen</p>
--	--



		<p>keinen Kaffee getrunken" oder "Dies ist eine schwierige Zeit in meinem Leben, weil ..." usw.</p> <p>Regel 3: Wenn das Gesagte auch von anderen Mitgliedern als wahr empfunden wird, bewegen sich diese Mitglieder so schnell wie möglich neben den Initiator, um eine Untergruppe zu bilden. Die Mitglieder, die das Gefühl haben, dass das Gesagte teilweise auf sie zutrifft, bewegen sich um die Hälfte der Strecke, die sie wollen. Die Mitglieder, die nicht vertreten sind, oder die Mitglieder, die ihre Wahrheit nicht teilen wollen, sollten stehen bleiben, wo sie sind.</p> <p>Dieses Spiel kann sehr lustig sein und das Eis in der Gruppe sehr schnell und effektiv brechen, erfordert aber auch eine gute Koordination, Sensibilität und Vorbereitung seitens des Moderators.</p> <p><b>AUFWÄRMÜBUNGEN</b></p> <p>Der Trainer wählt eine der Eisbrecherübungen aus und führt sie in der Gruppe vor.</p> <p><b>Zufälliges Zählen</b></p> <p>Dieses Spiel trägt dazu bei, dass sich das Team konzentriert und den Teamgeist und das Vertrauen stärkt.</p> <p>Ziel des Spiels ist es, dass die Teammitglieder von eins bis zur Anzahl der anwesenden Mitglieder zählen, ohne die gleiche Zahl zu sagen und indem sie jeweils nur eine Zahl in einem bestimmten Tempo sagen.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Die Mitglieder sitzen im Kreis.</li><li>2. Der Moderator erklärt das Spiel...</li><li>3. Dann beginnt ein Testkreis, bei dem der Moderator mit dem Zählen von "eins" beginnt und die Person neben ihm/ihr mit "zwei" fortfährt und dann die nächste Person wieder "drei" sagt, die nächste "vier" und so weiter, bis ein voller Kreis gebildet ist und die Anzahl der Mitglieder in einem Kreis erreicht ist.</li><li>4. Sobald der erste Kreis beendet ist und die Höchstzahl gehört wurde, beginnen die Mitglieder wieder von vorne zu zählen (eins, zwei, drei usw.), diesmal aber in zufälliger Reihenfolge.</li><li>5. Wenn zwei Mitglieder gleichzeitig die gleiche Zahl sagen, wird weiter gezählt, aber die Mitglieder, die die Zahl gesagt haben, können keine weitere Zahl sagen.</li><li>6. Wenn eine Pause entsteht, ohne dass eine Zahl innerhalb des vorgegebenen Tempos zu hören ist, beginnt die Zählung automatisch von vorne.</li><li>7. Nach einem oder zwei Testzyklen, in denen der Gruppe alle Erklärungen gegeben werden, beginnt das Spiel offiziell und es sollte nichts anderes zu hören sein als das Zählen, das kontinuierlich und wiederholt in einem bestimmten Tempo durchgeführt wird, bis die Gruppe die höchstmögliche Zahl erreicht hat.</li></ol>
--	--	--



	<p>Das Tempo wird bewusst oder unbewusst von den Mitgliedern selbst während der ersten Runde durch die Stille vorgegeben, die sie zwischen den ersten drei bis vier Nummern hinterlassen. Dieses Tempo sollte für den Rest des Spiels beibehalten werden.</p> <p>Es ist ratsam, die Gruppe zu bitten, während des Spiels die Augen geschlossen zu halten.</p> <p>Ein Team von zehn Personen hat eine gute Chance, nach mehreren Versuchen bis zehn zu zählen. Eine Gruppe von dreißig Personen wird es sicher schwer haben, vielleicht nie die absolute Zahl (dreißig) erreichen, aber es ist sicher gut, 25 anzustreben.</p> <p><b>Die Biene</b></p> <p>Diese körperliche Aufwärmübung ist relativ einfach und eignet sich für jede Art von Gruppe, die zur Improvisation anregt und es den Gruppenmitgliedern ermöglicht, sie in ihrem eigenen Tempo und auf ihre eigene Art und Weise entsprechend ihren körperlichen Eigenschaften und Fähigkeiten durchzuführen. Es wird ein geräumiger Raum ohne Hindernisse und ein sauberer Boden benötigt.</p> <p>Die Übung wird Schritt für Schritt so beschrieben, wie sie vom Moderator während der 30 erforderlichen Schritte gesprochen werden würde.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Suchen Sie sich einen Platz im Raum, an dem Sie sich wohlfühlen und entspannen können. Sie können stehen, sitzen oder sich auf den Boden legen. Ich würde Ihnen empfehlen, sich bequem auf den Boden zu legen. (lange Pause)</li><li>2. Atmen Sie ruhig in Ihrem eigenen Rhythmus</li><li>3. Spüren Sie, wie die Luft in Ihren Körper eindringt</li><li>4. Lasse die Luft in alle Teile deines Körpers strömen ... auf deinen Kopf ... in dein Haar ... in deinen Nacken ... in deine Soldaten ... in deine Wirbelsäule ... in deine Fingerspitzen ... in deine Knie ... in deine Zehen ... usw.</li><li>5. Stellen Sie sich vor, dass die Luft wie ein kleiner Punkt ist, der in Ihren Körper eindringt.</li><li>6. Stellen Sie sich das wie eine Biene vor. Eine Biene, die langsam in Ihren Körper eindringt. Sie erkundet Ihren Körper von innen.</li><li>7. Folgen Sie mit Ihrem Geist der Biene, die in Ihren Körper reist.</li><li>8. Lass die Biene reisen und jeden einzelnen Teil, jede einzelne Zelle besuchen. Erforsche deinen Körper zusammen mit der Biene. Spüre die Biene in dir.</li><li>9. Wenn sich die Biene von einem Teil zum anderen bewegt, wird sie immer stärker. Sie wird so stark, dass sie sogar dich bewegen kann. Sie kann leicht einen Finger bewegen ... deinen Mundwinkel ... deine Lippen oder deine Wange ... deine Nase ... deine Kehle ... deinen Bauch ... usw.</li></ol>
--	--



		<ol style="list-style-type: none"><li>10. Sie wird stärker und stärker und kann nun dein Lot oder dein Knie oder deinen Knöchel bewegen ... usw.</li><li>11. Lassen Sie die Biene langsam Ihre Teile bewegen und spüren Sie, wie sich Ihre Teile bewegen</li><li>12. Lass die Biene dich langsam bewegen</li><li>13. Die Biene wandert träge in deinen Körper und bewegt andere Teile davon</li><li>14. Es wird immer lebendiger und schneller</li><li>15. Es reist schneller von einem Teil zum anderen</li><li>16. Sie wird sogar noch stärker; sie kann jetzt nicht nur Ihre Teile bewegen, sondern auch Ihren Körper in den Raum hinein bewegen</li><li>17. Denken Sie daran, dass es sich nur um eine Biene handelt und dass diese Biene Sie nur von einem einzigen Punkt aus anzieht oder anlockt.</li><li>18. Sie wird so stark, dass sie dich vom Boden abheben kann ... aus dem Gleichgewicht bringen kann ... sie kann dich springen lassen, sie kann dich fallen lassen, dich herumwirbeln usw.</li><li>19. Die Biene muss eine andere Biene treffen</li><li>20. Sie will deinen Körper mit einem anderen Körper verbinden</li><li>21. Deine Biene wird eine andere Biene treffen und du wirst mit jemand anderem verbunden sein, aber es gibt nur einen Punkt deines Körpers, der einen Punkt des anderen Körpers berührt. Der Punkt, an dem die Biene ist.</li><li>22. Sobald sich die beiden Bienen treffen, wird eine weitere Biene in Ihrem Körper geboren, und auch diese Biene muss eine andere Biene treffen.</li><li>23. Eine andere Stelle Ihres Körpers verbindet Sie mit einer anderen Person.</li><li>24. Die Bienen bewegen sich immer noch in dir und die Verbindungspunkte verändern sich, während du dich weiter bewegst.</li><li>25. Nach und nach seid ihr alle in einer Menschenkette miteinander verbunden</li><li>26. Du bewegst dich weiter, spürst die Bienen und hältst die Verbindungen aufrecht</li><li>27. Langsam werden die Bienen müde</li><li>28. Die Bewegung wird weniger lebhaft, aber Sie sollten sich nicht voneinander trennen.</li><li>29. Sie können sich beruhigen und sich nicht mehr bewegen</li><li>30. Atmen Sie alle zusammen weiter.</li></ol>
--	--	--





		<p>Der Trainer bittet die Teilnehmer um ein Feedback zu den Erfahrungen und führt eine kurze Diskussion über die Bedeutung des Einsatzes solcher Instrumente.</p>
60'	Vortrag + Plenardiskus sion	<p><b>U3. L3-Proben</b></p> <p><b>VORBEREITUNG</b></p> <p><a href="#">PowerPoint Präsentation Modul 3 Teil 3 Seite 6</a></p> <p><b>TIPPS ZUR VORBEREITUNG:</b></p> <p><a href="#">PowerPoint-Präsentation Modul 3 Teil 3 Seite 7</a></p> <p><b>ERSTE PROBE:</b></p> <p><a href="#">PowerPoint Präsentation Modul 3 Teil 3 Seite 8</a></p> <p><b>PROBEN TIPPS:</b></p> <p><a href="#">PowerPoint Präsentation Modul 3 Teil 3 Seite 9</a></p> <p><b>PHASE DER ENDPROBE:</b></p> <p><a href="#">PowerPoint-Präsentation Modul 3 Teil 3 Seite 10</a></p> <p>Diskussion über die Bedeutung von Notizen und Feedback.</p>



90'	Vortrag + Plenardiskus sion	<p><b>U3. L4 Technische Fragen</b></p> <p>Der Trainer teilt die Gruppe in Untergruppen auf und bittet sie, alle Fragen aufzuschreiben, die man beantworten sollte, um alle wichtigen technischen Fragen einer Produktion vorwegzunehmen.</p> <p>Die Fragen werden gesammelt und diskutiert.</p> <p><a href="#">PowerPoint Präsentation Modul 3 Teil 3 Seite 11</a></p> <p>Der Trainer stellt die Idee des Tech Rider vor und regt die Diskussion an, indem er die Fragen stellt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Welchen Nutzen hat sie?</li> <li>- An wen richtet sie sich?</li> <li>- Was sollte er enthalten, um vollständig zu sein?</li> </ul> <p><a href="#">PowerPoint-Präsentation Modul 3 Teil 3 Seite 12</a></p> <p>Diskussion im Plenum.</p>
60'	Vortrag + Plenardiskus sion	<p><b>UNIT 4: Leistung (1 Stunde)</b></p> <p><b>U4. L1 Leistung(en)</b></p> <p><b>Eröffnungsabend</b></p> <p><a href="#">PowerPoint Präsentation Modul 3 Teil 4 Seite 1 &amp; 2</a></p> <p><b>Tipps für die Künstler und das Team</b></p> <p><a href="#">PowerPoint Präsentation Modul 3 Teil 4 Seite 3</a></p> <p><b>Tipps für den Regisseur</b></p> <p><a href="#">PowerPoint Präsentation Modul 3 Teil 4 Seite 4</a></p> <p><b>Nächste Aufführungen</b></p> <p><a href="#">PowerPoint Präsentation Modul 3 Teil 4 Seite 5</a></p> <p><b>Bewertung</b></p> <p><b>Tipps für die Künstler und das Team</b></p> <p><a href="#">PowerPoint Präsentation Modul 3 Teil 4 Seite 6 &amp; 7</a></p>
<b>Dauer der Lernaktivität</b>		<b>16 Stunden</b>
<b>Bewertung</b>		<p>Eines der wichtigsten Elemente des pädagogischen und künstlerischen Prozesses ist es, zu wissen, wo wir zu einem bestimmten Zeitpunkt stehen, was wir erreicht haben und wo wir uns noch mehr anstrengen müssen. Die Bewertung kann summativ oder formativ sein, oder eine Kombination aus beidem.</p> <p>Bei der summativen Bewertung geben wir in der Regel zu Beginn einen Fragebogen aus, in dem die grundlegenden Erwartungen der Teilnehmer</p>



erfasst werden, und am Ende einen weiteren Fragebogen, in dem erfasst wird, inwieweit diese ursprünglichen Erwartungen erfüllt wurden.

Eine formative Bewertung kann täglich entweder auf Gruppen- oder auf individueller Ebene durchgeführt werden. Versuchen Sie auf Gruppenebene, nach jeder Schulungssitzung eine strukturierte Diskussion zu führen, in der die Teilnehmer über die wichtigsten Themen, Sorgen, Gefühle usw. nachdenken können. Versuchen Sie, diese Elemente in die nächsten Schritte des Ausbildungsprozesses einzubeziehen.

Auf individueller Ebene schlagen wir vor, dass die Teilnehmer ein Tagebuch führen, in dem sie ihre individuellen Ziele, Zielsetzungen, Errungenschaften und Ergebnisse in Bezug auf das Bildungungsverfahren und/oder die Gruppe, in der sie mitarbeiten, festhalten. Am Ende des Prozesses können Sie, wenn Sie es für notwendig halten, die Teilnehmer bitten, die in ihren persönlichen Tagebüchern festgehaltenen Schlüsselthemen in einer Diskussionsrunde zu besprechen.

Es ist ratsam, dass sich die Bewertung nicht auf das künstlerische Ergebnis bezieht, sondern auf den Verlauf und die Verfahren, die angewandt wurden, um dieses Ergebnis zu erreichen.

Auf jeden Fall ist der künstlerische Ausdruck etwas sehr Persönliches, und die Bewertung der Ergebnisse nach künstlerischen Kriterien kann schlechte Gefühle hervorrufen. Was wir bewerten sollten, ist, wie wir lernen und schaffen, nicht was wir schaffen.

Am Ende des Moduls 3 gibt es einen Bewertungstest, um zu überprüfen, ob die Teilnehmer das Wissen erworben haben. Die Multiple-Choice-Fragen sind:

- Welches der folgenden Merkmale gehört nicht zu den grundlegenden Eigenschaften einer Künstlergruppe?
  - a) Vertrauen
  - b) Synergie
  - c) **Gemeinsames Erfahrungsniveau (richtig)**
  - d) Gemeinsame Ziele
  
- Wer ist bei einer künstlerischen Produktion wichtiger?
  - a) Der Regisseur, denn er ist für die gesamte Produktion verantwortlich
  - b) Der technische Direktor, denn ohne Ausrüstung gibt es keine Aufführung
  - c) Die Darsteller, weil sie auf die Bühne gehen
  - d) **Alle oben genannten Punkte, auch wenn es sich um dieselbe Person handelt (richtig)**



	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Welcher der folgenden Punkte ist nicht hilfreich für die Probenarbeit?<ul style="list-style-type: none"><li>a) Pünktlich sein</li><li><b>b) Außer Perfektion (rechts)</b></li><li>c) Pausen machen</li><li>d) Mitteilung über die nächste geplante Probe</li></ul></li><li>▪ Welcher der folgenden Punkte könnte eine Aufführung gefährden, wenn er von der Künstlergruppe vor der Aufführung gemacht wird?<ul style="list-style-type: none"><li>a) Nehmen Sie sich etwas Zeit für sich selbst, ruhen Sie sich aus und entspannen Sie sich</li><li>b) Treffen Sie sich in einer Gruppe und halten Sie ein kurzes Ermutigungsritual ab.</li><li><b>c) Feiern Sie das Ende der Vorbereitung am Vorabend (richtig)</b></li><li>d) Seien Sie viel früher am Veranstaltungsort, als Sie für die Vorbereitung brauchen.</li></ul></li></ul>
<p><b>Tipps für Lernende</b></p>	<p>Das Bildungsprogramm ist so aufgebaut, dass es sich an Lernende richtet, die sowohl einzeln als auch in Gruppen ein künstlerisches Ergebnis erzielen müssen.</p> <p>Die Kombination des Lehrmaterials mit der Online-Version kann einem Lernenden, der asynchron und online lernen möchte, alle notwendigen Informationen liefern. Diesen Lernenden wird empfohlen, die Übungen und Aktivitäten des Lehrmaterials in der Praxis zu verfolgen, so wie sie es in einer Gruppe von Lernenden tun würden.</p> <p>Jede Einheit hat ein spezifisches Ziel, sowohl theoretisch als auch praktisch. Die praktische Umsetzung der Bildungsergebnisse wird in der Checkliste für die Projektarbeit beschrieben. Der Auszubildende muss einige spezifische Ergebnisse produzieren (Konzeptidee, Drehbuch, Budget, künstlerisch-kreative Entwicklung und schließlich die Aufführung). Jedes dieser Produkte entspricht bestimmten Arbeitsstunden, die nicht mit der Dauer der theoretischen Ausbildung, sondern mit der Checkliste für die Projektarbeit übereinstimmen.</p> <p>Die Tatsache, dass ein Auszubildender individuell ausgebildet werden kann, bedeutet nicht zwangsläufig, dass er oder sie keine Partner für die Entwicklung der künstlerischen Arbeit haben wird. Bei diesen Partnern kann es sich um Personen handeln, die nicht im Rahmen des Ausbildungsprogramms Spiritus Loci ausgebildet wurden, aber auch um Personen, die individuell ausgebildet werden und sich verpflichten, die</p>



	<p>verschiedenen praktischen Phasen des Prozesses in Zusammenarbeit durchzuführen.</p> <p>Schließlich umfasst das Schulungsmaterial alle Phasen eines künstlerischen Prozesses, der möglicherweise nicht für alle Spiritus-Loci-Teilnehmer geeignet ist. So ist es zum Beispiel nicht notwendig, eine künstlerische Gruppe von Grund auf zu gründen, wenn sie bereits existiert. Oder sie brauchen kein Drehbuch zu entwickeln, wenn sie sich für ein bereits entwickeltes Drehbuch entschieden haben. Wir empfehlen den Teilnehmern, den theoretischen Teil des Schulungsmaterials sorgfältig zu lesen und (gegebenenfalls) abstrakt zu arbeiten und sich auf die Punkte zu beschränken, die sie für die Entwicklung ihrer künstlerischen Arbeit wirklich benötigen.</p>
<b>Link zum SPIRITUS LOCI MOOC</b>	<a href="https://cerizone.eu/czmoodle/course/view.php?id=53">https://cerizone.eu/czmoodle/course/view.php?id=53</a>



## Richtlinien für Projektarbeit für Lernende und Lehrende

<b>MODULTITEL: KÜNSTLERISCHE PROJEKTARBEIT</b>	
<b>Phase(n) der Tätigkeit</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 1. Vorbereitung <input checked="" type="checkbox"/> 2. Vorproduktion <input checked="" type="checkbox"/> 3. Produktion <input checked="" type="checkbox"/> 4. Leistung
<b>Anforderungen</b>	<input checked="" type="checkbox"/> PC / Laptop <input checked="" type="checkbox"/> Mobile Geräte <input checked="" type="checkbox"/> Internet <input checked="" type="checkbox"/> Foto-/Videokamera <input checked="" type="checkbox"/> Sonstiges: Ein Arbeitsraum für Sitzungen und Proben <input checked="" type="checkbox"/> Sonstiges: Ein Raum für die Abschlusssaufführung (oder künstlerische Aktivität)
<b>INHALT</b>	
<p>Dieser Teil besteht aus einer praktischen Checkliste, die die Lektionen des Moduls 3 begleitet und in 4 verschiedene Phasen unterteilt ist, die in direktem Zusammenhang mit den 4 Unterrichtseinheiten des Moduls stehen. Sie enthält die geschätzten Stunden für die praktische künstlerische Arbeit, die während und/oder nach Abschluss jeder Unterrichtseinheit zu leisten sind.</p> <p>Diese Liste soll dem Koordinator und den Teilnehmern eines künstlerischen Teams helfen, den Fortschritt ihrer Arbeit einzuschätzen und jeden Schritt und jede Aufgabe einer künstlerischen Produktion mit Vertrauen und Bewusstsein zu bewältigen.</p> <p>Natürlich ist jedes künstlerische Projekt anders, mit unterschiedlichen Bedürfnissen, also bitte interpretieren Sie die Schritte frei und navigieren Sie durch sie in der für Ihr Projekt am besten geeigneten Weise!</p>	
<b>CHECK-LISTE</b>	
<b>1. Vorbereitung</b>	<b>Insgesamt: 65 h</b>
Ich bin verfügbar und bereit, die Verantwortung zu übernehmen und ein Projekt zu beginnen.	1 h
<input type="checkbox"/> Ich habe eine klare Vorstellung davon, worum es bei dem Projekt geht.	1 h



<input type="checkbox"/> Ich habe alle Fragen des geistigen Eigentums und des Urheberrechts (für Texte, Musik usw.) geklärt, sofern zutreffend, und mir die Nutzungsrechte gesichert.	5 h
<input type="checkbox"/> Ich habe recherchiert und eine Entzündungsstudie durchgeführt (mit Hilfe von Notizen / Karten / Moodboard / Concept Map oder sonstigem)	6 h
Ich habe die Idee und die Vision mit den Menschen geteilt, die ich einbeziehen möchte, und ich habe ein Team für das Projekt zusammengestellt.	4 h
<input type="checkbox"/> Das Team hat eine klare Vorstellung davon, was jedes Teammitglied zum Projekt beitragen wird.	4 h
<input type="checkbox"/> Ideenaustausch und Brainstorming innerhalb des Teams werden durchgeführt.	4 h
<input type="checkbox"/> Die Projektidee und -beschreibung ist hinreichend und sachgerecht formuliert, und die Leistung ist auf dem Papier richtig konzipiert.	40 h
<b>2. Pre-Production</b>	<b>Insgesamt: 40 h</b>
Es wird eine realistische Kostenkalkulation erstellt und mit einem realistischen Finanzierungsplan verbunden.	3 h
<input type="checkbox"/> Das Team hat einen klaren Organisationsplan.	6 h
<input type="checkbox"/> Das Team hat sich auf einen klaren Zeitplan geeinigt.	8 h
<input type="checkbox"/> Die richtigen Drehorte und Veranstaltungsorte werden für die Produktion gebucht.	5 h
<input type="checkbox"/> Alle Darsteller und das Personal sind ordnungsgemäß engagiert.	3 h
<input type="checkbox"/> Der Haushaltsplan ist vollständig und die Mittel sind gesichert.	15 h
<b>3. Produktion</b>	<b>Insgesamt: 135 h</b>
<input type="checkbox"/> Treffen und Proben werden ordnungsgemäß und ausdrücklich vereinbart und mitgeteilt.	2 h
<input type="checkbox"/> Die Premiere ist gebucht und angekündigt.	2 h
<input type="checkbox"/> Alle Haushaltsvorbereitungen sind abgeschlossen.	3 h
<input type="checkbox"/> Die Aufschlüsselung der Leistung ist abgeschlossen.	1 h
<input type="checkbox"/> Der Probenplan ist fertig.	1 h
<input type="checkbox"/> Das Eis ist gebrochen.	2 h
<input type="checkbox"/> Die Proben haben begonnen	4 h
<input type="checkbox"/> Die Kommunikationsliste(n) ist (sind) fertig.	1 h
<input type="checkbox"/> Das Bühnenbild und die Kostüme sind entworfen.	3 h
<input type="checkbox"/> Die benötigten Materialien sind bestellt oder bereits gekauft.	3 h



<input type="checkbox"/> Leihgeräte werden im Voraus gebucht.	3 h
<input type="checkbox"/> Die erste Fortschrittssitzung ist abgeschlossen.	2 h
<input type="checkbox"/> Die Kommunikation und Zusammenarbeit innerhalb der Gruppe wird überprüft und mögliche Probleme werden gelöst oder in Angriff genommen.	3 h
<input type="checkbox"/> Kommunikations-, Programm- und Werbematerial wird gesammelt.	3 h
<input type="checkbox"/> Die Kommunikation in den Medien und den sozialen Medien hat begonnen (mit entsprechenden Texten, Bildern und Videos).	2 h
<input type="checkbox"/> Pressemitteilungen werden geplant und Pressekonferenzen werden angesetzt und angekündigt.	2 h
<input type="checkbox"/> Das Unterstützungsteam und die Freiwilligen werden angemessen einbezogen.	2 h
Eintrittskarten und Einladungen werden ausgestellt.	2 h
<input type="checkbox"/> Kreative Teambesprechungen und Fortschrittsbesprechungen werden ausreichend und effizient durchgeführt.	3 h
<input type="checkbox"/> Die gemietete Ausrüstung wird organisiert und gebucht.	2 h
Der Bau der Kulissen und die Herstellung der Kostüme verlaufen nach Plan.	2 h
<input type="checkbox"/> Die Proben und die Entwicklung der Aufführung folgen dem Plan.	10 h
<input type="checkbox"/> Der Ticketverkauf hat begonnen.	2 h
<input type="checkbox"/> Kommunikation und Öffentlichkeitsarbeit werden effizient verfolgt und fein abgestimmt.	3 h
Alle Listen von Requisiten, Materialien, Kulissen und Stichwörtern werden erstellt und gegengeprüft.	2 h
<input type="checkbox"/> Die Kostüme sind fertiggestellt.	3 h
<input type="checkbox"/> Der Satz ist fertiggestellt.	3 h
<input type="checkbox"/> Der Lichtplan ist fertiggestellt.	3 h
<input type="checkbox"/> Alle Listen sind abgeschlossen.	2 h
<input type="checkbox"/> Die polnischen Proben haben begonnen.	5 h
<input type="checkbox"/> Alle technischen Probleme werden geprüft und gelöst.	4 h
<input type="checkbox"/> Die Durchlaufprobe ist beendet.	4 h
<input type="checkbox"/> Der Einrichtungs- und Montageplan ist fertig.	3 h
Die Feier nach der Premiere wird entsprechend organisiert und durchgeführt.	2 h
Alle Vereinbarungen mit dem Veranstaltungsort der Premiere werden ordnungsgemäß getroffen.	3 h





<input type="checkbox"/> Bühnenbild, Kostüme, Requisiten und Material werden am Premierenort bewegt.	2 h
<input type="checkbox"/> Der Aufbau der Beleuchtung und der Tonanlage ist abgeschlossen.	4 h
<input type="checkbox"/> Die Einstellung der Bühne ist abgeschlossen.	4 h
<input type="checkbox"/> Die Proben haben in der Premierenhalle begonnen.	1 h
<input type="checkbox"/> Kostüme und Requisiten werden kontrolliert.	1 h
<input type="checkbox"/> Die technische Prüfung ist abgeschlossen.	1 h
<input type="checkbox"/> Die Lichtfokussierung ist abgeschlossen.	4 h
<input type="checkbox"/> Der Soundcheck ist abgeschlossen.	2 h
<input type="checkbox"/> Kommunikation und Öffentlichkeitsarbeit sind in vollem Gange.	3 h
<input type="checkbox"/> Die Abschlussarbeiten sind abgeschlossen.	3 h
<input type="checkbox"/> Die technischen Proben, die Generalprobe und die Endproben sind abgeschlossen.	10 h
<b>4. Aufführungen</b>	<b>Insgesamt: 5 h</b>
<input type="checkbox"/> Alles und jeder ist an seinem Platz.	1 h
<input type="checkbox"/> Zeigen Sie Zuversicht und Vertrauen.	0 h
<input type="checkbox"/> Zeigen Sie Dankbarkeit und stärken Sie den Teamgeist.	0 h
<input type="checkbox"/> Viel Spaß bei der Vorstellung!	0 h
<input type="checkbox"/> Feiern Sie!	0 h
<input type="checkbox"/> Nachdem die Leistungsübermittlung ordnungsgemäß durchgeführt wurde.	1 h
<input type="checkbox"/> Die Pläne für die nächsten Aufführungen sind klar.	1 h
<input type="checkbox"/> Es findet eine Bewertungssitzung statt, und die Bewertungsergebnisse werden berücksichtigt.	2 h



**Modul 4: "Kunst als Eckpfeiler der planetarischen Bürgerschaft - Leitfaden für die ethische Erforschung künstlerischer Ausdrucksformen vom lokalen bis zum planetarischen Bereich"**

*Dieses Modul führt die Lernenden in die ethische Erkundung des künstlerischen Ausdrucks als Bürgerbeteiligung ein, von einer lokalen bis hin zu einer planetarischen Perspektive, die dem Konzept des Respekts für den "Planeten", die "Mutter Erde", die biologische Vielfalt und auch für die Kultur zugrunde liegt, mit dem Bewusstsein, dass diese großen performativen Veranstaltungen oder der Massentourismus zu den Sektoren mit den größten Auswirkungen auf die Umwelt und die Kultur sowie auf die Sicherheit der Beschäftigten in diesen Sektoren gehören.*

LERNSTUNDEN			
PERSÖNLICH / ONLINE	ARBEIT AUF DEM GEBIET	PROJEKTARBEIT	GESAMTSTUNDEN
12 STUNDEN	==	==	12 STUNDEN

<p><b>MODUL 4</b></p> <p><b>Kunst als Eckpfeiler der planetarischen Erziehung zur Staatsbürgerschaft</b></p>	<p>Das Ziel dieses Moduls ist es, die Lernenden dazu anzuleiten, sich mit Kunst als Teil der Ausübung von Staatsbürgerschaft zu beschäftigen. Dieses Engagement erfolgt durch die eigene künstlerische Erkundung von Konzepten wie politische Dimensionen der Kunst, lokale Formen des künstlerischen Ausdrucks, globale Bürgerschaft, Natur und der Planet.</p>
<p><b>Am Ende dieses Moduls wird der junge Freiwillige/Student/Darsteller in der Lage sein</b></p>	
<p><b>KNOWLEDGE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Analyse der verschiedenen Bedeutungen von Staatsbürgerschaft.</li> <li>▪ ihre eigenen Vorstellungen von Zugehörigkeit, Identität und Lokalisierung zu erforschen.</li> <li>▪ Nennen Sie verschiedene Ansätze zur Definition von Kunst und künstlerischen Ausdrucksformen.</li> <li>▪ Einstufung der transzendenten Kräfte der Kunst als Eckpfeiler der planetarischen Bürgerschaft und Verknüpfung mit Konzepten wie der globalen Bürgerschaft und dem Respekt für unseren Planeten.</li> </ul>
<p><b>SKILLS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Überprüfung planetarischer und globaler Vorstellungen von Staatsbürgerschaft</li> <li>▪ Ermittlung der Chancen und Herausforderungen, die mit dem Konzept der Staatsbürgerschaft verbunden sind.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Erinnern Sie an die politischen Potenziale des künstlerischen Ausdrucks als (politische) Partizipation und Kritik an gesellschaftlichen Fragen.</li><li>▪ Anwendung der verschiedenen Lernergebnisse bei der Planung ihrer eigenen kulturellen Veranstaltungen (soziale, kulturelle und ökologische Verantwortung).</li></ul>
<b>ATTITUDIEN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Kennzeichnung der ethischen Grenzen des künstlerischen Ausdrucks in einem demokratischen Rahmen, z. B. wenn Kunst für politische Propaganda nicht-demokratischer Kräfte missbraucht wird.</li><li>▪ verschiedene lokale Kunstformen zu erkunden und dadurch ihre eigene Perspektive neu zu justieren und ihr Verständnis für künstlerische und kulturelle Ausdrucksformen anderer Gemeinschaften zu erweitern.</li><li>▪ Entwicklung einer Position in Bezug auf die Kunst und ihr Potenzial, ein respektvolleres Verhältnis zu unserem Planeten zu fördern.</li></ul>



## Kennzeichnungsblatt Modul 4

<b>MODUL TITLE: Kunst als Eckpfeiler der planetarischen Erziehung zur Staatsbürgerschaft</b>	
<b>Einstellung</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Lernen von Angesicht zu Angesicht (F2F) <input checked="" type="checkbox"/> Synchrones Online-Lernen (SYN) <input checked="" type="checkbox"/> Asynchrones Online-Lernen (ASY) <input type="checkbox"/> Im Feld Lernen (OTF)
<b>Art(en) der Tätigkeit</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Vortrag <input checked="" type="checkbox"/> Diskussion im Plenum <input checked="" type="checkbox"/> Tätigkeit der Gruppe <input checked="" type="checkbox"/> Individuelle Tätigkeit <input type="checkbox"/> Sonstiges:
<b>Anforderungen</b>	<input checked="" type="checkbox"/> PC / Laptop <input checked="" type="checkbox"/> Mobile Geräte mit Kamera <input checked="" type="checkbox"/> Internet <input checked="" type="checkbox"/> Projektor <input checked="" type="checkbox"/> Sonstiges: Zeichenmaterial, eventuell Instrumente, App zum Musizieren
<b>Tipps für Tutoren</b>	<p>Dieser Teil der Schulung ist als Mischform zwischen Lernen, weiterem Erforschen von Ideen, Sammeln von Inspiration und Kreation zu verstehen.</p> <p>Das Modul kann auf unterschiedliche Weise umgesetzt werden. Einerseits können die Einheiten individuell durch asynchrones Online-Lernen bearbeitet werden (z.B. als Hausaufgabe mit Leitfragen zur Reflexion). Andererseits können die Inputs in einer Gruppenaktivität gemeinsam angeschaut und erkundet und anhand der vorgegebenen Fragen in einer Gruppendiskussion reflektiert werden. Die Teilnehmer können sich gegenseitig die Produkte, die sie in der Erkundungsphase erstellt haben, als Ausgangspunkt präsentieren. Wie Sie sehen, lässt sich das Modul an unterschiedliche Lernumgebungen, Anforderungen und Zeitvorgaben anpassen. Meistens teilen sich zwei aufeinanderfolgende 45-minütige Einheiten einen thematischen Schwerpunkt. Die geschätzte Lernzeit für jeden Schritt einer Einheit kann nach den Wünschen und Bedürfnissen des Tutors und der Lernenden aufgeteilt werden. Außerdem können zwei thematische Einheiten zu einer 90-minütigen Lerneinheit mit einer kleinen Pause dazwischen kombiniert werden. Die Eingangsvideos sind in englischer Sprache, können aber mit nationalen Untertiteln und verlangsamt angesehen werden.</p> <p>Da das Modul hauptsächlich auf dem Lernen durch künstlerische Erkundung basiert, könnte es Ideen für den Inhalt und die Themen der kulturellen Veranstaltungen liefern, die geplant und durchgeführt werden sollen. Die Lehrkräfte sollten Lernräume mit Materialien für die künstlerische Erkundung bereitstellen und die Lernenden anleiten sowie Reflexionsrunden zu jeder Einheit des Moduls organisieren.</p>



**LEHRPLAN - Modul 4 "Kunst als Eckpfeiler der planetarischen Bürgerschaft - Leitfaden für die ethische Erforschung des künstlerischen Ausdrucks von der lokalen bis zur planetarischen Ebene"**

Zeit	Typ(en)	Beschreibung der Aktivitäten
5'	Thema & Lernergebnisse	<b>Einheit 4.1 Kunst und künstlerische Ausdrucksformen</b> Kunst kann sowohl aus einer engen als auch aus einer weiten Perspektive definiert werden. Die Lernenden lernen verschiedene Formen des künstlerischen Ausdrucks wie Malerei, Fotografie, Musik, Schrift, Film, Tanz und Theater kennen.
15'	Eingabe	<a href="#">Was ist Kunst?</a> 2 min <a href="#">Die Definition von Kunst</a> 14 min
15'	Erkundung	Was ist Kunst für dich? Gehen Sie dieser Frage nach, indem Sie etwas schaffen (eine Collage erstellen, ein Video drehen, ein Gedicht schreiben, ... weitere Ideen finden Sie ganz unten im Dokument (Tipps für die künstlerische Erkundung)). Du kannst für weitere Inspiration recherchieren.
10'	Reflexion	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Was ist für Sie Kunst?</li> <li>▪ Was ist keine Kunst? Ist Kochen Kunst?</li> <li>▪ Welche Formen des künstlerischen Ausdrucks zählen für Sie zur Kunst?</li> <li>▪ Welche Eigenschaften muss ein guter Künstler haben?</li> </ul>
5'	Thema & Lernergebnisse	<b>Einheit 4.2 Was ist Staatsbürgerschaft?</b> Die Staatsbürgerschaft kann als Status eines Einwohners eines bestimmten Landes untersucht werden, der Rechte und Pflichten mit sich bringt (Staatsangehörigkeit).  Staatsbürgerschaft ist auch eng mit gesellschaftlichen Praktiken wie politischer Beteiligung, Sitten und Normen verbunden.  Das Konzept kann in Bezug auf die Ausgrenzung und Eingliederung von Gruppen, sowohl im nationalen Status als auch in der gesellschaftlichen Praxis, überprüft werden.  Auch bei der Bürgerschaft gibt es verschiedene Ebenen: lokal/gemeinschaftlich, national und global.
10'	Eingabe	<b>TEIL 1</b> <a href="#">Was ist Staatsbürgerschaft?</a>   <a href="#">Staatsbürgerschaft</a>   <a href="#">Staatsbürgerkunde in der Schule</a>   <a href="#">Khan Academy</a> 2 min <a href="#">We The People</a>   <a href="#">Volle Folge</a>   <a href="#">Aktive Staatsbürgerschaft (H.E.R.)</a>   <a href="#">Netflix</a> 5 min
30'	Erkundung 1	Was bedeutet Bürgerschaft für Sie? Was können Sie als aktiver Bürger beitragen? Erforschen Sie diese Fragen durch kreatives Gestalten (weitere Ideen finden Sie ganz unten im Dokument (Tipps für die künstlerische Erkundung)). Sie können für weitere Inspiration recherchieren.



25'	Erkundung 2 (Fortsetzung )	<b>TEIL 2</b> Was bedeutet Bürgerschaft für Sie? Was können Sie als aktiver Bürger beitragen? Erforschen Sie diese Fragen durch kreatives Gestalten (weitere Ideen finden Sie ganz unten im Dokument (Tipps für die künstlerische Erkundung)). Sie können für weitere Inspiration recherchieren.
20'	Reflexion	Was bedeutet Staatsbürgerschaft für Sie? Was können Sie als aktiver Bürger beitragen? Wie beteiligen Sie sich politisch, gesellschaftlich und kulturell? Für welche Themen sollten sich aktive Bürger Ihrer Meinung nach einsetzen?
5'	Thema & Lernergebnisse	<b>Einheit 4.3 Politische Dimensionen der Kunst</b> Kunst hat das Potenzial, Identität innerhalb einer Gemeinschaft zu schaffen, und kann ein Träger politischer und sozialer Ausdrucksformen sein. Das Kapitel befasst sich mit prominenten Beispielen für demokratischen Protest durch Kunst, um das Argument des Verständnisses von Kunst als Akt der Staatsbürgerschaft zu illustrieren.
25'	Eingabe	<b>TEIL 1</b> <a href="#">Warum Kunst wichtig ist   Katerina Gregos   TEDxGhent</a> 10 min <a href="#">Fälle für politische Kunst   The Art Assignment   PBS Digital Studios</a> 13 min
15'	Erkundung 1	Nehmen Sie sich ein politisches Thema vor, das Ihnen am Herzen liegt, und schaffen Sie Kunst dazu. (Weitere Ideen finden Sie ganz unten im Dokument (Tipps zur künstlerischen Auseinandersetzung)). Du kannst für weitere Inspiration recherchieren.
25'	Erkundung 2 (Fortsetzung )	<b>TEIL 2</b> Nehmen Sie sich ein politisches Thema vor, das Ihnen am Herzen liegt, und schaffen Sie Kunst dazu. (Weitere Ideen finden Sie ganz unten im Dokument (Tipps zur künstlerischen Auseinandersetzung)). Du kannst für weitere Inspiration recherchieren.
20'	Reflexion	Ist jede Form der Kunst politisch? Welche Beispiele von Kunst kennen Sie, die die politischen und gesellschaftlichen Verhältnisse kritisieren? Wie können Sie die politischen Themen, die Ihnen am Herzen liegen, in der Kunst aufgreifen?
5'	Thema & Lernergebnisse	<b>Einheit 4.4 - (Ethische) Grenzen des künstlerischen Ausdrucks</b> Da die Kunst Träger verschiedener Botschaften ist, kann sie leicht dazu missbraucht werden, die Massenmeinung zu manipulieren und antidemokratische und antipluralistische Positionen wie Propaganda zu fördern. So sind Künstler oft nicht nur unproblematisch. Die Lernenden sind bereit, ihre eigene Meinung zu formulieren und eine klare Position gegen



		künstlerische Ausdrucksformen zu beziehen, die ihre ethischen Grenzen verletzen.
15'	Eingabe	<p><b>TEIL 1</b></p> <p><a href="#">Propaganda: Die Kunst der politischen Indoktrination</a> 4 min</p> <p><a href="#">Liebe die Kunst, hasse den Künstler</a> 10 min</p> <p>"Politische Kunst ist diejenige, die über den Bereich der Kunst hinausgeht und in die alltägliche Natur der Menschen eindringt, eine Kunst, die sie zum Nachdenken bringt. (...) Kunst kann auch zu politischen Zwecken eingesetzt werden, aber das ist keine politische Kunst, das ist Kunst-Propaganda. Politische Kunst hat Zweifel, keine Gewissheiten; sie hat Absichten, keine Programme; sie teilt mit denen, die sie finden, und drängt sich ihnen nicht auf; sie definiert sich, während sie gemacht wird; sie ist eine Erfahrung, kein Bild; sie ist etwas, das in den Bereich der Gefühle eindringt und komplexer ist als eine Gedankeneinheit. Politische Kunst ist diejenige, die gemacht wird, wenn sie unmodern ist und wenn sie unbequem ist, rechtlich unbequem, zivilgesellschaftlich unbequem, menschlich unbequem. Sie berührt uns. Politische Kunst ist unbequemes Wissen." Tania Bruguera, Erklärung zur politischen Kunst, 2010</p>
25'	Erkundung 1	Was sind Ihre ethischen Grenzen des künstlerischen Ausdrucks? Erforschen Sie diese Frage durch kreatives Gestalten (weitere Ideen finden Sie ganz unten im Dokument (Tipps zur künstlerischen Erkundung)). Sie können für weitere Inspiration recherchieren.
25'	Erkundung 2 (Fortsetzung)	<p><b>TEIL 2</b></p> <p>Was sind Ihre ethischen Grenzen des künstlerischen Ausdrucks? Erforschen Sie diese Frage durch kreatives Gestalten (weitere Ideen finden Sie ganz unten im Dokument (Tipps zur künstlerischen Erkundung)). Sie können für weitere Inspiration recherchieren.</p>
20'	Reflexion	<p>Wo liegen für Sie die ethischen Grenzen des künstlerischen Ausdrucks?</p> <p>Welche Propaganda kennen Sie?</p> <p>Was ist der Unterschied zwischen Kunst und Propaganda?</p> <p>Was ist keine Kunst mehr?</p>
5'	Thema & Lernergebnis se	<p><b>Einheit 4.5 - Von lokalen ...</b></p> <p>Wenn wir an Kunst denken, denken wir oft an große männliche, weiße, europäische Künstler. Aber Kunst ist so viel mehr. Unterrepräsentierte Beispiele sind der Kehlkopfesang der Inuit oder die Traumfänger der Ojibwe-Kultur (die der kulturellen Aneignung unterliegen).</p>
15'	Eingabe	<p><b>TEIL 1</b></p> <p><a href="#">Kulturelle Aneignung vs. Wertschätzung (Was ist kulturelle Aneignung durch die amerikanischen Ureinwohner WIRKLICH?)</a> 8 min</p> <p><a href="#">Kehlkopfsingende Inuit-Schwwestern aus Kanada</a> 3 min</p>



25'	Erkundung 1	Erforschen Sie lokale/nationale Kunstformen, die für den Ort, aus dem Sie kommen, besonders sind, indem Sie Kunst zu diesem Thema schaffen (weitere Ideen finden Sie ganz unten im Dokument (Tipps zur künstlerischen Erkundung)). Sie können für weitere Inspiration recherchieren.
25'	Erkundung 2 (Fortsetzung)	<b>TEIL 2</b> Erforschen Sie lokale/nationale Kunstformen, die für den Ort, aus dem Sie kommen, besonders sind, indem Sie Kunst zu diesem Thema schaffen (weitere Ideen finden Sie ganz unten im Dokument (Tipps zur künstlerischen Erkundung)). Sie können für weitere Inspiration recherchieren.
10'	Reflexion	Was ist eine lokale Kunstform, wo Sie herkommen? Welche Formen des künstlerischen Ausdrucks sind von dem, was wir unter Kunst verstehen, ausgeschlossen? Was ist kulturelle Aneignung? Wie können wir sicherstellen, dass wir Kunst aus verschiedenen Kulturen schätzen und in unser Leben aufnehmen?
5'	Thema & Lernergebnis se	<b>Einheit 4.6 ...durch globale Bürgerschaft</b> Bürgerschaft und Kultur sind nicht nur lokale Themen. Mit der fortschreitenden Globalisierung und Digitalisierung schrumpft der Anschein von Distanz, und das Konzept der globalen Bürgerschaft und Verantwortung wird zunehmend diskutiert.
15'	Eingabe	<b>TEIL 1</b> <a href="#">Was ist Weltbürgertum?</a> 2 min <a href="#">Was bedeutet es, ein Weltbürger zu sein?</a>   <a href="#">Hugh Evans</a> 17 min
25'	Erkundung 1	<b>TEIL 2</b> Nehmt euch ein globales Thema vor, das euch am Herzen liegt, und gestaltet dazu Kunst (weitere Ideen findet ihr ganz unten im Dokument (Tipps zur künstlerischen Auseinandersetzung)). Sie können für weitere Inspiration recherchieren.
25'	Erkundung 2 (Fortsetzung)	Was bedeutet für Sie Weltbürgertum? Sehen Sie sich selbst als Weltbürger?
20'	Reflexion	Für welche Themen sollten sich die Weltbürger Ihrer Meinung nach einsetzen?
5'	Thema & Lernergebnis se	<b>Einheit 4.7 ...Über Natur und Raum</b> Natur und Landschaften sind wichtige Quellen für künstlerische Inspiration.
15'	Eingabe	<b>TEIL 1</b>





		<a href="#">Wie das Klima die Kunst verändert</a> 17 min <a href="#">Kunst aus der Natur</a> 6 min
25'	Erkundung 1	<b>TEIL 2</b> Machen Sie Kunst mit der Natur. Du könntest Geräusche oder Materialien für Collagen verwenden (weitere Ideen findest du ganz unten im Dokument (Tipps zur künstlerischen Erkundung)). Sie können für weitere Inspiration recherchieren.
25'	Erkundung 2 (Fortsetzung)	Mögen Sie Kunst, die mit der Natur verbunden ist? Welche Beispiele fallen Ihnen ein? Wie verändert das Klima die Kunst?
20'	Reflexion	Wie kann Kunst (und insbesondere kulturelle Veranstaltungen) die Natur und das Klima negativ beeinflussen? (denken Sie an Festivals oder Massentourismus in Venedig (erstes Video 10.00 bis 12.50)) Wie können sich Kunst- und Kulturveranstaltungen negativ auf Einheimische und Arbeitnehmer auswirken?
5'	Thema & Lernergebnis se	<b>Einheit 4.8 -... Zu Planetarisch</b> Kunst als eine Form der politischen und ökologischen Beteiligung auf globaler Ebene kann als einer der Eckpfeiler der planetarischen Bürgerschaft definiert werden, die eine vielfältige Weltgemeinschaft schafft. Die Symbolik ist in der Kunst und der planetarischen Bürgerschaft von zentraler Bedeutung. Daher ist das Konzept in der Lage, globale Themen anzusprechen, wird aber in seinen Auswirkungen durch das Fehlen internationaler politischer Initiativen und Wirksamkeit eingeschränkt.
15'	Eingabe	<b>TEIL 1</b> <a href="#">Klimawandel durch Kunst und Tanz   Dr. Cecilia Martinez und Chitra Vairavan   TEDxMinneapolis</a> 16 min <a href="#">Zaria Forman kämpft mit ihrer Kunst gegen den Klimawandel   Roadtrip Nation</a> 6 min
25'	Erkundung 1	<b>TEIL 2</b> Wie kann die Kunst Ihrer Meinung nach dazu beitragen, mehr Respekt für Mutter Erde zu fördern? Erforscht diese Frage durch kreatives Gestalten (weitere Ideen findet ihr ganz unten im Dokument (Tipps für die künstlerische Erkundung)). Ihr könnt für weitere Inspiration recherchieren
25'	Erkundung 2 (Fortsetzung )	Wie kann die Kunst Ihrer Meinung nach dazu beitragen, mehr Respekt für Mutter Erde zu fördern? Was bedeutet die planetarische Bürgerschaft für Sie? Welche Beispiele für Kunst, die die globalen politischen und sozialen Verhältnisse kritisiert, kennen Sie bzw. können Sie finden?



		Wie können Sie die globalen politischen Themen, die Ihnen am Herzen liegen, in der Kunst aufgreifen?
20'	Reflexion	Wie wirksam kann Kunst sein, um globale Probleme anzugehen?
90'		<p><b>Einheit 4.9 - Beendigung</b></p> <p>Schauen Sie sich all die Kunstwerke an, die Sie geschaffen haben, und die Themen, die Sie diskutiert haben</p> <p>Welche neuen Ideen nehmen Sie mit?</p> <p>Wie können Sie das Gelernte auf die kulturellen Veranstaltungen anwenden, die Sie planen werden?</p> <p>Welche soziale, kulturelle und ökologische Verantwortung haben Sie durch die Kunst und die Veranstaltung, die Sie planen?</p> <p>Wie können Sie sicherstellen, dass die kulturelle Vielfalt berücksichtigt wird?</p> <p>Wie können Sie sicherstellen, dass sie sicher und sozial verantwortlich ist?</p> <p>Wie kann man sicherstellen, dass sie umweltfreundlich ist?</p>
<b>Dauer der Lernaktivität</b>		<b>12 Stunden</b>
<b>Bewertung</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Welche Aussage über das Konzept der Staatsbürgerschaft ist nicht richtig? <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Die Stimmabgabe kann ein Akt der Staatsbürgerschaft sein.</li> <li>b) Die Organisation eines Protests zu einem politischen Thema kann eine aktive Bürgerschaft bedeuten.</li> <li><b>c) Die Staatsbürgerschaft kann nur als Rechtsstatus definiert werden.</b></li> <li>d) Der Begriff der Staatsbürgerschaft kann Rechtsstatus und aktive Teilnahme an der Demokratie miteinander verbinden.</li> </ul> </li> <li>▪ Politische Kunst ... <ul style="list-style-type: none"> <li>a) ...geht es immer um Krieg.</li> <li><b>b) ...können die politischen Führer herausfordern.</b></li> <li><b>c) ...können soziale Fragen angehen.</b></li> <li><b>d) ...können indoktrinierend wirken, wenn sie in Formen der Propaganda eingesetzt werden.</b></li> </ul> </li> <li>▪ Ordnen Sie die Gegenstände entweder der kulturellen Aneignung oder der kulturellen Wertschätzung zu. <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Respektvoller Umgang mit kulturellen Gegenständen. (Wertschätzung)</li> <li>b) Reduktion einer Kultur auf einen Trend. (Aneignung)</li> <li>c) Förderung von schädlichen Stereotypen. (Aneignung)</li> <li>d) Sich über Traditionen informieren. (Wertschätzung)</li> </ul> </li> <li>▪ Welche der folgenden Aussagen ist richtig?</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>a) Das Klima als Thema der Kunst hat sich erst in den letzten Jahren etabliert</li><li><b>b) Durch Kunst können Probleme des Klimawandels angegangen werden.</b></li><li><b>c) Kunst, Natur und Klima sind seit langem miteinander verwoben.</b></li><li>d) Vom Klima inspirierte Kunst wird als Artektotismus bezeichnet.</li></ul>
<b>Tipps für Lernende</b>	In diesem Modul werden die Lernenden angeleitet, an miteinander verknüpften Themen zu arbeiten, die für die Kulturszene von zentraler Bedeutung sind: Staatsbürgerschaft, künstlerischer Ausdruck und Respekt für den Planeten, auf dem wir leben. Die Einheiten stützen sich auf verschiedene Inputs durch YouTube-Videos und geben den Lernenden viel Freiheit, die Ideen künstlerisch zu erforschen und sie weiter zu diskutieren. Es handelt sich also nicht um einen passiven Lernprozess; die Lernenden können die Ergebnisse durch ihre eigenen Interessen und Stärken beeinflussen.
<b>Tipps für die künstlerische Erkundung</b>	Eine Collage erstellen, ein Video filmen, ein Gedicht schreiben, ein Bild zeichnen, eine Playlist erstellen, Musik / Geräusche machen und aufnehmen, ein Foto machen, eine Kurzgeschichte schreiben, einen Comic zeichnen, einen Tanz / ein kurzes Theaterstück choreografieren und aufführen, eine Skulptur bauen ...
<b>Link zum SPIRITUS LOCI MOOC</b>	<a href="https://cerizone.eu/czmoodle/course/view.php?id=53">https://cerizone.eu/czmoodle/course/view.php?id=53</a>