

**exemplar**  
Young Migrant Integration Leaders

## IO2 – Hilfsmittel- Toolbox für die Integration

Handbuch – Unser  
kulturelles Erbe verstehen

## Handbuch für IntegrationsleiterInnen

Ziel dieses kurzen Handbuchs ist es, dich als junge/n IntegrationsleiterIn dabei zu unterstützen, die digitalen Quellen der "Toolbox für Integrationshilfsmittel" mit jungen MigrantInnen in deiner Gemeinschaft zu nutzen. In diesem kurzen Handbuch stellen wir dir einige Hintergrundinformationen zu dem Thema zur Verfügung, das bei den digitalen Hilfsmitteln behandelt wird, anschließend geben wir eine Anleitung zu einer Folgeaktivität, die du mit jungen Leuten aus deinem lokalen Netzwerk durchführen kannst. Die in diesem Handbuch enthaltene Aktivität wird dazu beitragen, ihr Verständnis des in den digitalen Hilfsmitteln skizzierten Themas weiter zu vertiefen. In einigen Fällen, in denen Gruppendiskussionen besser geeignet sind, werden wir dich bei der Organisation einer Gruppendiskussion begleiten und dir ein paar Diskussionspunkte und Fragen zur Verfügung stellen, die du Jugendlichen in deiner örtlichen Gruppe vorstellen kannst.

Das Thema dieses Handbuchs bezieht sich auf die digitale Quelle – **Unser kulturelles Erbe verstehen**

### Einleitung zum Thema

Im Bereich des "Weltdorfes" konzentrieren sich junge Menschen heute weniger auf ihr eigenes kulturelles Erbe. Das Ziel dieser digitalen Quelle ist es, jungen Menschen die Bedeutung ihres kulturellen Erbes zu zeigen.

Dieses Handbuch soll jungen Menschen zeigen, dass ihr kulturelles Erbe eine wichtige Rolle in ihrem Leben spielen sollte, auch wenn sie ein neues Leben in einem anderen Land beginnen.

#### **Was verstehen wir unter kulturellem Erbe:**

Kulturelles Erbe ist ein sehr weit gefasster Begriff. Es kann in eine gebaute oder natürliche Umgebung und Kunstobjekte unterschieden werden. Alles, was unsere Zugehörigkeit zu einer Gemeinschaft, unsere Geschichte und Identität einschließt - zum

Beispiel ein Buch, eine Sprache, Regeln des Savoir-vivre oder eine Landschaft.

Das kulturelle Erbe eines jeden Landes verrät uns viel über die Lebensweise seiner Bewohner. Die jeweilige Gemeinschaft hat von Generation zu Generation alle Sitten, Bräuche, Praktiken, Werte und auch den materiellen Teil ihres Erbes - Kunstwerke, Architektur usw. - entwickelt und weitergegeben. Es ist definitiv etwas, auf das man stolz sein kann.

### **Bedeutung des kulturellen Erbes:**

Ohne Zweifel ist das kulturelle Erbe ein wichtiger Teil jeder Gesellschaft. Stolz zu sein und sein kulturelles Erbe zu pflegen ist ebenso wichtig, wie das kulturelle Erbe des Landes zu respektieren, das man besucht oder in das man sich begibt.

Das kulturelle Erbe unseres Landes hat einen großen Einfluss auf unsere Persönlichkeit und unseren Lebensstil. Wir haben auch jedes Recht, stolz darauf zu sein und es im Ausland zu pflegen, solange es niemanden in irgendeiner Weise verletzt oder respektlos behandelt. Die Überlieferung des kulturellen Erbes führt zu wirtschaftlichem Wachstum und besserem sozialen Wohlergehen.

Kurz gesagt, das kulturelle Erbe (insbesondere das immaterielle) hat einen großen Einfluss auf unsere Lebensanschauung. Wenn jemand es uns wegnimmt, fühlen wir uns vielleicht der eigenen Identität beraubt und haben das Gefühl, nirgendwo hinzugehören.

Das Wichtigste ist, dass wir unser kulturelles Erbe nicht aufgeben, wenn wir in ein anderes Land ziehen, und dass wir das kulturelle Erbe des Gastlandes respektieren.

Verwendung dieser Hilfsmittel in einer Gruppe

Um diese Mittel bei jungen Leuten in deiner örtlichen Gruppe anzuwenden, empfehlen wir dir, das Thema zunächst Personen aus deiner Gruppe vorzustellen. Um vorzubereiten, was du sagen

wirst, solltest du zuerst die digitalen Mittel selbst anschauen und dir anschließend einige der wichtigsten in diesem Handbuch erwähnten Punkte bewusst machen.

Du solltest dann alle jungen Leute in deiner Gruppe einladen, das Video anzuschauen. Da du eventuell keinen Zugriff auf einen Projektor und einen Bildschirm hast, kannst du deine Gruppenmitglieder auffordern, sich auf der WEBSITE des EXEMPLAR-Projekts anzumelden: [www.exemplars.eu](http://www.exemplars.eu) und es auf ihrem Smartphone, Tablet oder anderen Gerät anzusehen.

Nachdem alle in deiner Gruppe das Video angeschaut haben, beginnst du zu fragen:

1. Was haltet ihr von dem Video?
2. Was habt ihr daraus gelernt? Habt ihr etwas Neues gelernt?
3. Inwiefern habt ihr das Video nützlich gefunden und warum?

### Folgeaktivität

Wenn sicher ist, dass alle jungen Leute in deiner Gruppe das Video angeschaut und sich an der kurzen Diskussion beteiligt haben, dann wollen wir dich auffordern, eine tiefer gehende Gruppendiskussion zum Thema des Verständnisses des eigenen kulturellen Erbes zu führen.

**Titel der Aktivität:** Gruppen-Brainstorming - "Die Welt im Jahr 3020".

**Timing:** Die Diskussion sollte unter deiner Leitung etwa 15-20 Minuten dauern - je nachdem, wie sehr die TeilnehmerInnen bereit sind, sich daran zu beteiligen und sich der Gruppe mitteilen wollen. Die Brainstorming-Aktivität dürfte euch weitere 20 Minuten in Anspruch nehmen.

**Materialien:** Für diese Aktivität benötigst du ein Flipboard und Marker sowie einen Platz, an dem du mit den Jugendlichen

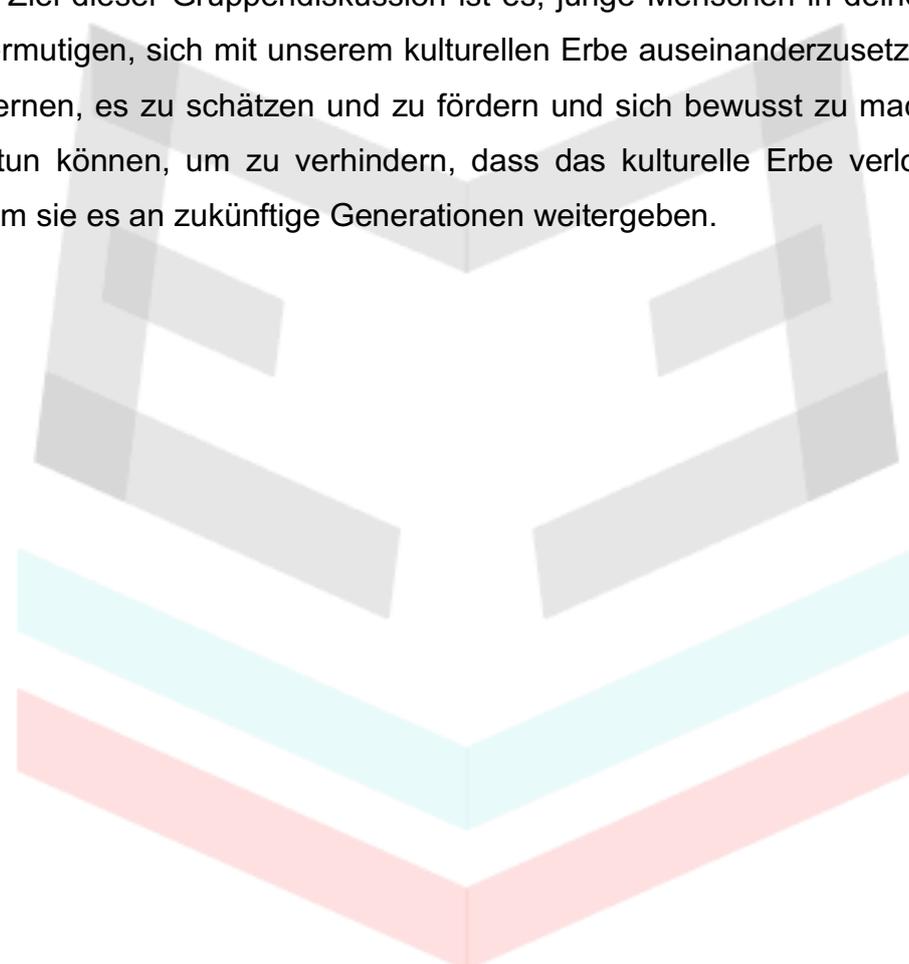
deiner Gruppe diskutieren kannst, z.B. in einem Gemeindezentrum oder einem Café.

Da du diese Arbeit auf freiwilliger Basis machst und es kein Budget für Materialien gibt, solltest du dich an dein örtliches Gemeindezentrum, die Stadtverwaltung oder gar an lokale Unternehmen wenden, die in der Gemeinde arbeiten, und sehen, ob sie bereit sind, euch etwas zu spenden, damit ihr diese Aktivität abschließen könnt.

### **Eine Gruppendiskussion durchführen:**

- ❖ Zunächst solltest du mit den Jugendlichen in deiner Gruppe vereinbaren, dass ihr eure Meinungen gegenseitig respektiert, zuhört, wenn andere sprechen und euch nicht gegenseitig unterbrecht, es ist wichtig, dass die Atmosphäre stimmt.
- ❖ Stelle sicher, dass alle Jugendlichen das Video gesehen haben, und frage sie:
  - Wie kann das kulturelle Erbe unsere Lebenseinstellung beeinflussen?
  - Könnt ihr einige Beispiele für das materielle und immaterielle Kulturerbe eures Landes nennen?
  - Was ist eurer Meinung nach wichtiger: das Erbe des Landes, in dem ihr geboren seid oder das Erbe des Landes, in das ihr ziehen werdet? Warum?
- ❖ Wenn ihr diese Fragen diskutiert habt, dann kannst du den jungen Leuten die Brainstorming-Aktion "Die Welt im Jahr 3020 - also in tausend Jahren" ankündigen. Wir sind längst nicht mehr da, und die meisten Dinge um uns herum auch nicht."
  - ❖ Stelle deiner Gruppe die folgenden Fragen und schreibe die Brainstorming-Ideen auf das Flipboard:
    - "Was glaubt ihr: an was werden sich die Menschen aus dem Jahr 2020 erinnern?"
    - "Glaubt ihr, sie werden verstehen, wie der Alltag für uns war?"
    - "Wenn wir ihnen ein Paket mit Gegenständen schicken könnten, das ihnen helfen würde, das zu verstehen, was wäre dann darin?"

- ❖ Bitte dann die TeilnehmerInnen, zu erklären warum sie diese Gegenstände ausgewählt haben, sodass sich die Menschen an das Jahr 2020 erinnern. Warum sind diese Gegenstände wichtig oder bedeutsam? Erkläre, wie sich diese Gegenstände auf das Verständnis ihrer Welt, ihrer selbst, ihrer Kultur, ihrer Gesellschaft in der Gegenwart und in der Vergangenheit beziehen.
- ❖ Das Ziel dieser Gruppendiskussion ist es, junge Menschen in deiner Gruppe zu ermutigen, sich mit unserem kulturellen Erbe auseinanderzusetzen, davon zu lernen, es zu schätzen und zu fördern und sich bewusst zu machen, was sie tun können, um zu verhindern, dass das kulturelle Erbe verloren geht, indem sie es an zukünftige Generationen weitergeben.



exemplar



# exemplar

Young Migrant Integration Leaders

INNEO



JUGEND- &  
KULTURPROJEKT EV.



HUBKARELIA

The Rural  
Hub

SUSTAINABLE EDUCATION  
SEAL  
CYPRUS  
ACTIVE LEARNING



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

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005035