

Bildung verhindert Radikalisierung

Die Freiheit, die uns die Demokratie gebracht hat, konfrontiert uns auch mit neuen Herausforderungen. Um diese gut zu bewältigen, braucht es gesicherte Selbst- und Sozialkompetenzen.

Im EU-Projekt Heart (Start 09/2020) lernen Schülerinnen und Schüler, mit Hilfe eines emotional-empathischen Ansatzes, der davon ausgeht, dass alle Menschen die gleichen Grundbedürfnisse haben, eine empathische Beziehung zu sich selbst und anderen zu entwickeln. Dadurch können sie eine kritische Distanz zu emotionalisierender und manipulativer Rhetorik gewinnen.

Im Sommer 2022 wurden die neuesten Produkte fertiggestellt: Die Endversionen aller interaktiven Präsentationen (zu den Grundbedürfnissen nach William Glasser, den Strategien zur Erfüllung der Grundbedürfnisse und den historischen Episoden, die sich an Schülerinnen und Schüler im Alter von 13 bis 16 Jahren richten) stehen auf unserer Projektwebsite zum Download bereit. Dieses Unterrichtsmaterial macht die Jugendlichen mit den Fünf Grundbedürfnissen nach William Glasser vertraut und zeigt ihnen, dass alle Menschen, unabhängig von ihrem Geschlecht, ihrer Herkunft oder ihrer Kultur, die gleichen Grundbedürfnisse haben.

Diese Unterrichtsmaterialien sind sowohl digital, als App, als auch analog, als Broschüren, verfügbar. Wir wollen junge Menschen bei ihrer Motivation packen, sich kritisch mit oben



genannten Themen auseinanderzusetzen!

Im Juli 2022 fand das zweite reale Treffen in Rhodos (GR) statt. Im Rahmen der ICICTE-Konferenz hatten wir Gelegenheit, das European Heart Project der internationalen wissenschaftlichen Gemeinschaft vorzustellen. Darüber hinaus arbeiteten wir während des Treffens an der Fertigstellung der Filme (IO2) und hatten Zeit für die Vorbereitungen der nächsten Schritte und Produkte: Wir entwickeln nun das ACT-Game (Active Citizenship Teamspiel, IO3) und den Modulleitfaden für Lehrerinnen und Lehrer (IO4). IO4 zeigt Pädagog*innen, wie sie die Arbeitsmaterialien (Broschüren, App, Filme und ACT-Game) in unterschiedlichen didaktischen Settings einsetzen können.

Im Herbst wird die weitere Arbeit am ACT-Spiel (IO3) im Mittelpunkt stehen: Es handelt sich dabei um ein

interaktives Team-Brettspiel mit digitalen Erweiterungen für Schüler*innen in den Sprachen EN, DE, FR und GR, das auf spielerische Weise soziale und interkulturelle Kompetenzen, kritisches Denken, das Verständnis für die gemeinsamen Werte der EU sowie zivilgesellschaftliches Engagement und Partizipation unter jungen Menschen fördern soll.

Alle unsere Materialien sind für den Einsatz im Geschichts- und Ethikunterricht, für die politische Bildung und für fächerübergreifende Projekte entwickelt worden. Sie sollen Geschichte greifbar machen, emotionales Lernen aus der Geschichte ermöglichen und zur aktiven Teilnahme an der Gesellschaft motivieren. Mehr Informationen finden sich auf unserer Projekt-Website:

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

Inhalt

Alle interaktiven Präsentationen sind verfügbar

Filme über historische Episoden sind verfügbar

Treffen und Kongress in Rhodos (GR)

Arbeit an der Entwicklung des ACT-Games

Die Partnerschaft

Blickpunkt Identität (Koordinator)

<https://www.blickpunkt-identitaet.eu/>

- o Susanne Linde, MSc
- o Mag. Klaus Linde-Leimer, MSc
- o office@blickpunkt-identitaet.eu
- o +43 681 1043 4503

Pädagogische Hochschule Steiermark

<https://www.phst.at>

- o Drⁱⁿ Monika Gigerl | monika.gigerl@phst.at
- o +43 316 8067 - 6113

Projekt-Partner

- Diefthinsi Defterovathmias Ekpedefsis Anatolikos Attikis | dide-anatol.att.sch.gr
- Akadimaiko Diadiktyo | www.gunet.gr
- Lp Julien de Rontaunay | lycee-rontaunay.ac-reunion.fr