

28. Mai 2019

YOUPEEDIA



Kulturvermittlung im digitalen Zeitalter: Ein
Bildungsprojekt von Jugendlichen für
Jugendliche

Wer erzählt Geschichte(n)? Mit welchen Mitteln?



Herausforderung: Verknüpfung von
Inhaltsvermittlung und Alltagspraxen
der Jugendlichen im Umgang mit
digitalen Medien und dem Internet.

Weimarpedia

Willkommen bei Weimarpedia!

Weimarpedia ermöglicht Euch das Weiterbe Weimars selbstständig und kreativ zu entdecken [weitere Informationen](#).

4 + 1 Schöne Orte im Park an der Ilm
Weimar-Girls, Gymnasium an der Willmsstraße

KARTE
Ihr könnt das Wissen aus dem Lexikon auch auf der [Karte](#) durchstöbern. Dort gibts auch Infos zu Objekten in den Museen. Vorsicht Beta-Version!

LEXIKON
Im [Weimarpedia-Lexikon](#) erstellt Ihr ein Wissensarchiv über die kulturellen Schätze Weimars (Personen, Orte, Objekte, Themen)

GALERIE
In der [Galerie](#) findet Ihr kreative Produkte, die Schüler innerhalb des Weimarpedia-Projektes entwickelt haben.

MATERIALIEN
Weiterhin gibt es für Eure Lehrer [Materialien](#) zur Vorbereitung des Aufenthaltes in Weimar.

UNTERWEGS IN WEIMAR
weimarpedia

Neue Wege der kulturellen Bildung im Weltkulturerbe Weimarer Klassik

Stadt, Land, Netz!
INNOVATIONEN FÜR DIE DIGITALE WELT

Sie befinden sich an einem „Ausgezeichneten Ort 2015“.

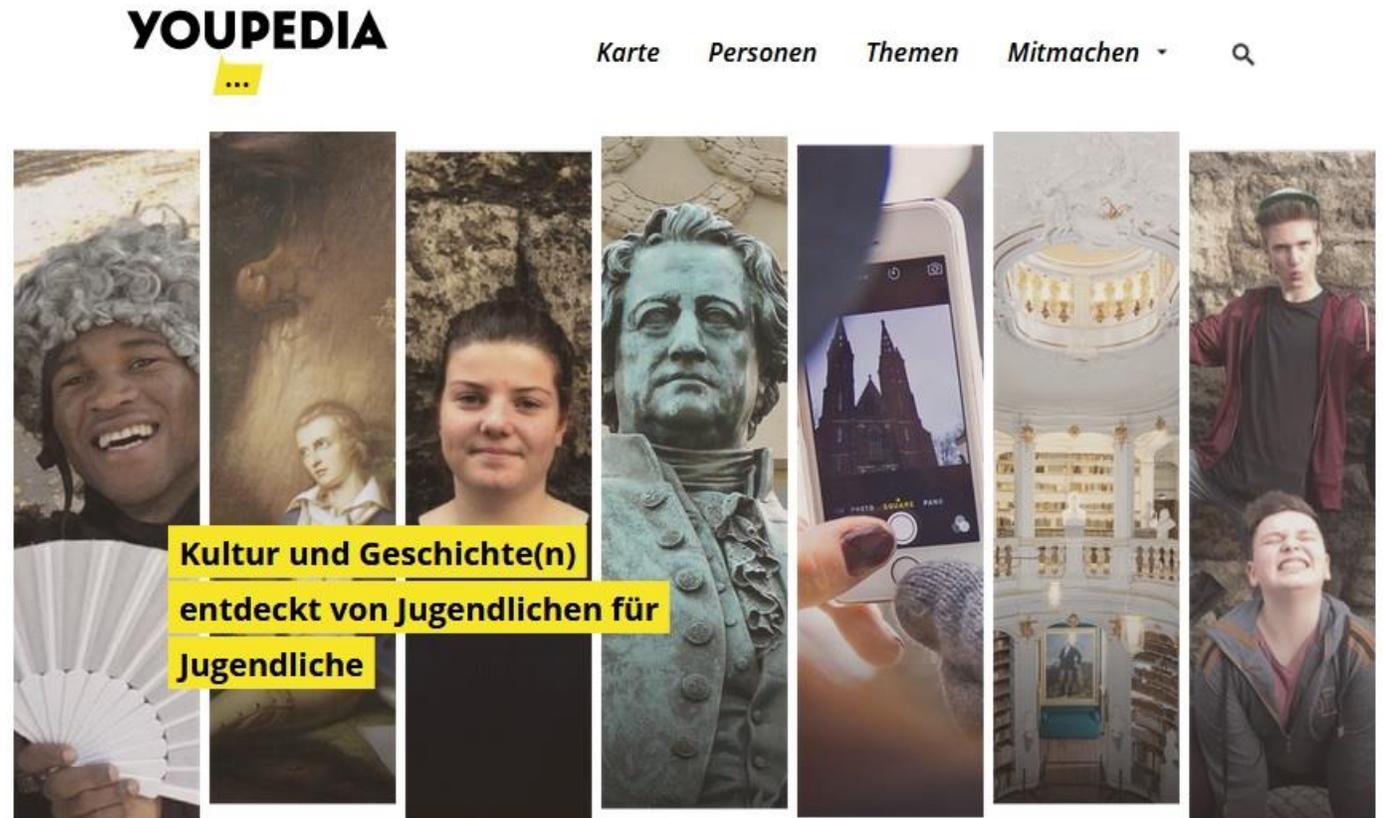
- Entstanden 2009 in Kooperation mit der Bauhaus-Universität Weimar.
- Schüler/innen ab Klassenstufe 8 (aller Schularten) erkunden selbstständig das Weltkulturerbe.

Youpedia

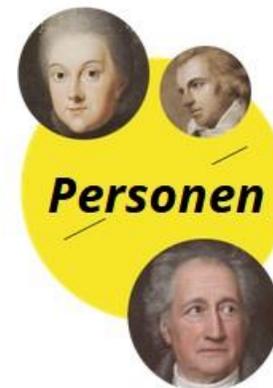
Kooperation zwischen der
Klassik Stiftung Weimar und
dem Deutschen
Jugendherbergswerk:

Bildungsprojekt für
Jugendliche zur
selbstbestimmten und
partizipativen Erkundungen
kultureller, historischer
Denkmäler im öffentlichen
Raum sowie von Museen
und Gedenkstätten.

KLASSIK
STIFTUNG
WEIMAR



Geht auf Entdeckungstour!



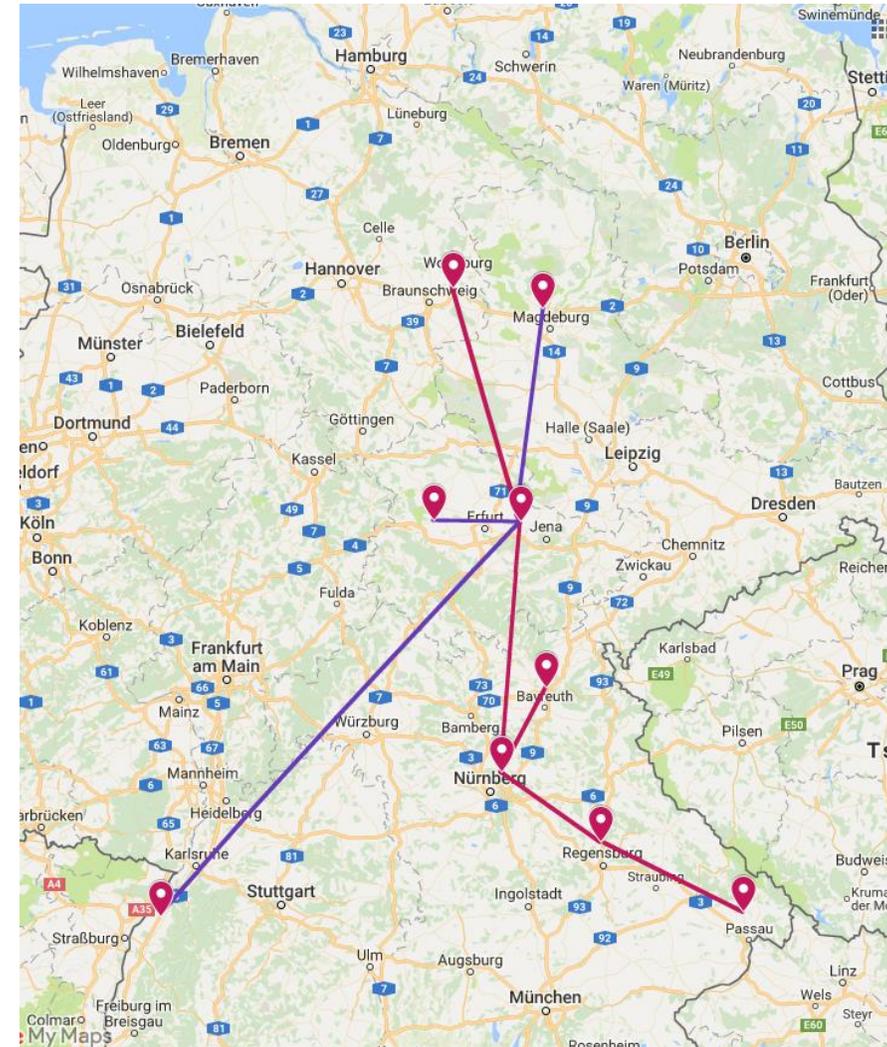
Keine Kulturgeschichte(n) ohne



Liebe, Freundschaft, Glaube - diese und

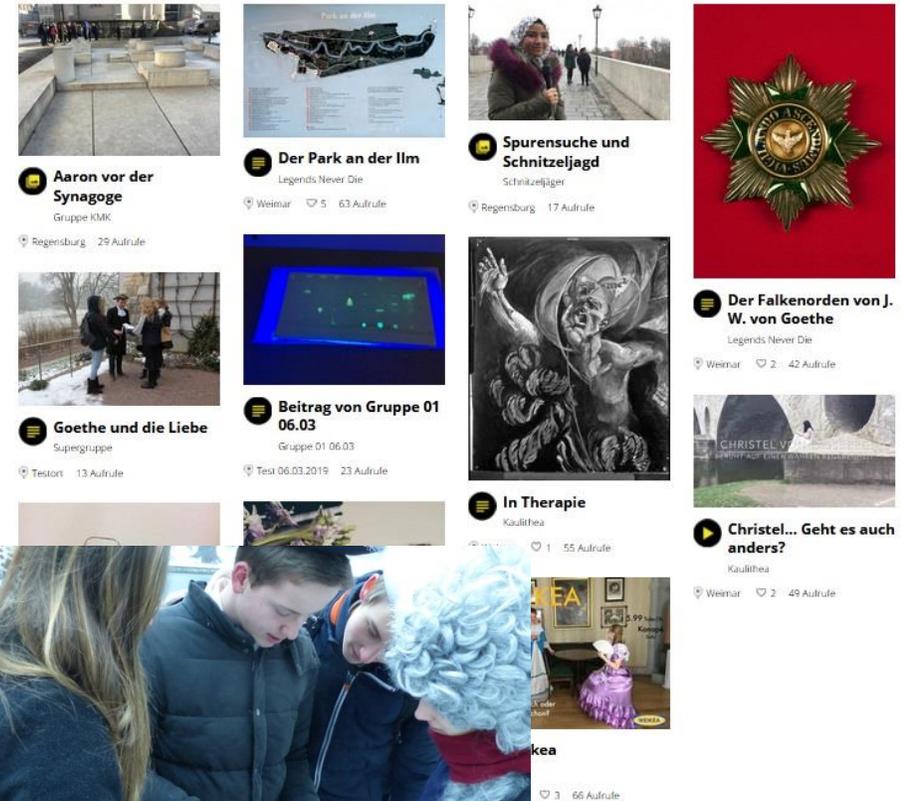
Erste Modellprojekte werden in Weimar, Nürnberg, Passau, Regensburg, Bayreuth und Wolfenbüttel entwickelt.

Ziel: Weitere Partner-Projekte in ganz Deutschland



Konzept

- Jugendliche erschließen sich die historische Inszenierung eines Ortes.
- Sie entscheiden, was wichtig ist und anderen vermittelt werden soll.
- einzigartige Wissenstopographie ermöglicht Navigation durch Stadtraum.
- Vernetzung über die Webplattform



Ablauf

Thematische Führungen/selbst. Erkundungen



Recherchen vor Ort mit Tablets / im Internet



Erarbeiten von kreativen Beiträgen

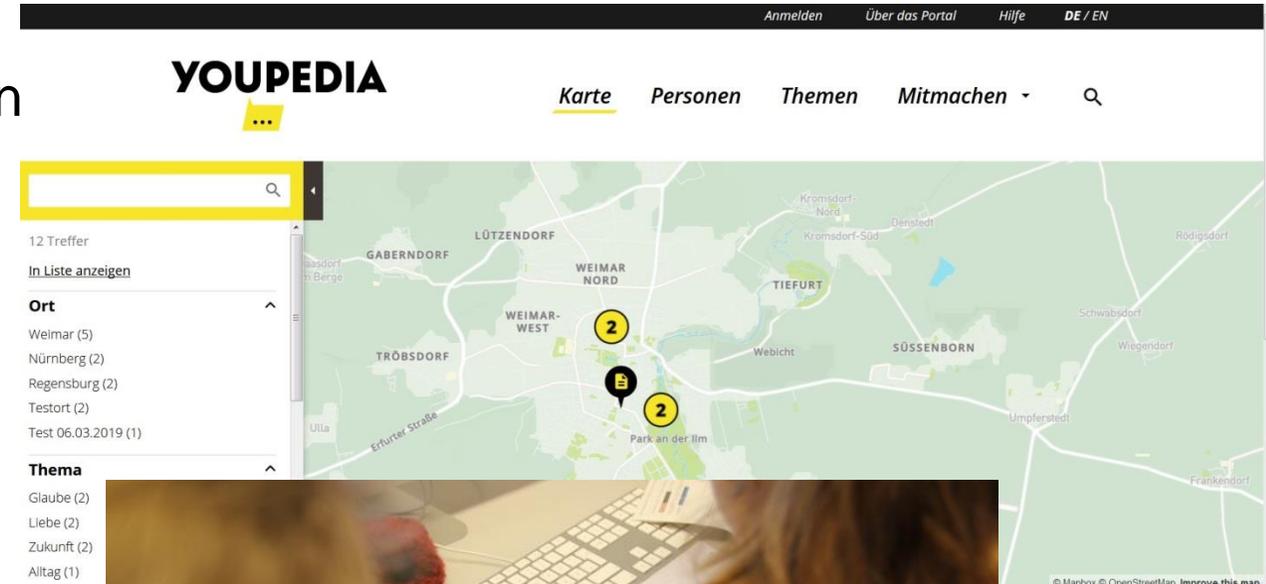


Upload / Verknüpfung der Beiträge mit Karte



Präsentation / Freischalten / Recherche für

weitere Projektgruppen



Nachhaltigkeit

- Inhalte auch nach Projektende (z.B. im Unterricht) nutzbar.
- Durch subjektive Aneignung der Themen bleiben diese länger präsent.
- Anhaltende Nachfrage sowie zahlreiche Schulen, die zum wiederholten Male teilnehmen.



Beispiele aus den Weimarer Projekten

Praktische Übung in Kleingruppen:

- Suchen Sie sich 1-2 Objekte oder Themen aus der Ausstellung des Museum für Kommunikation aus.
- Entwickeln Sie mit Hilfe der Arbeitsblätter eine kleine Geschichte über/ mit den Objekten. Was möchten Sie vermitteln? Dabei darf die Geschichte durchaus fiktiv sein!
- Nutzen Sie dafür Fotos, die Sie selbst in der Ausstellung machen.
- Nutzen Sie dafür die iPads und die darauf befindlichen Programme: (Keynote, iMovie, Pixelmator)
- Zeit: 1 h

Präsentation und Diskussion:

- Gibt es einen Mehrwert, den diese Form der Auseinandersetzung für ein Bildungsprojekt bringt?
- User-generated Content: Herausforderungen für die Museen?

Danke.

Kontakt: Sophia Gröschke

Kulturvermittlerin

Klassik Stiftung Weimar

Stabsreferat Forschung und Bildung

Telefon: +49 3643 545-571

E-Mail: sophia.groeschke@klassik-stiftung.de

Anke Heß

Projektmitarbeiterin

Klassik Stiftung Weimar

Stabsreferat Forschung und Bildung

Telefon: +49 3643 545-864

E-Mail: anke.hess@klassik-stiftung.de

| KLASSIK
| STIFTUNG
| WEIMAR