

Entdecke die Weimarer Klassik

YOUPEDIA Weimar ermöglicht Ihrer Klasse einen neuen Zugang zu Weimarer Klassik oder der Moderne des Bauhaus. Im Zentrum stehen die Sichtweisen der Schüler auf kulturgeschichtliche Themen, die sie in eigenen kreativen Auseinandersetzungen bearbeiten und wiederum anderen Jugendlichen auf der projekteigenen Webseite vermitteln können. Der Einsatz von Tablets / Smartphones und des Internets durch die Jugendlichen spielt hier eine wichtige Rolle.

Bitte kontaktieren Sie zwecks konkreter Nachfrage die Klassik Stiftung Weimar unter folgender **E-Mail-Adresse: bildung@klassik-stiftung.de**.

1. Tag:

Am ersten Tag erwartet Ihre Klasse die Rallye „Weimarer Klassik“ (App auf Tablets) mit kleinen Schreib- und Fotoaufgaben, bei der die Schüler*innen schon die relevanten Orte und Personen kennen lernen und sich in der Stadt selbstständig orientieren. Anschließend wird die Rallye gemeinsam ausgewertet und in das Projekt eingeführt.

2. Tag:

Heute besuchen die Schüler*innen ein für die Weimarer Klassik wichtiges historisches Haus mit einer auf das Projekt abgestimmten Führung (60min). Je nach vorhandenen Kapazitäten stehen zur Auswahl: Schillers Wohnhaus, Wittumspalais, Goethe Nationalmuseum oder Goethes Gartenhaus mit Park. Im Anschluss daran beginnt die Arbeitsphase, in der die Schüler*innen in Kleingruppen kreative Produkte zu selbst gewählten Themen (z.B. Freundschaft zwischen Goethe und Schiller) in Form von Hörspielen, Filmen, Text-Bildgeschichten und Lexikonartikeln erstellen. Es besteht dabei die Möglichkeit, an den historischen Orten zu fotografieren / zu filmen. Tablets mit entsprechenden Apps und WLAN-Zugang in den Arbeitsräumen stehen zur Verfügung, ebenfalls ein kleiner Kostümfundus. Besonderes Augenmerk liegt auf der Entwicklung der Selbstständigkeit bei Planung und Umsetzung des kreativen Produkts, Teamfähigkeit und Medienkompetenz der Schüler*innen.

3. Tag:

Am letzten Tag wird das kreative Produkt beendet, redaktionell überprüft, im Rahmen einer gemeinsamen Präsentation diskutiert und im Idealfall auf die Webseite hochgeladen. Durch die Präsentation der Ergebnisse auf der Webseite werden das gesammelte Wissen und die am außerschulischen Lernort gemachten Erfahrungen nachhaltig für die Schüler*innen und sind auch nach Projektende (z.B. im Unterricht) nutzbar.

ALLGEMEINE HINWEISE

Vorbereitung in der Schule:

Das Projekt entfaltet sein Potential, wenn in der Schule etwas Grundwissen zur Weimarer Klassik schon vermittelt wurde. Mithilfe der Website www.youpedia.de und den dort abrufbaren Materialien können Sie die Schüler*innen zuvor auf das Projekt vorbereiten und motivieren.

Onlineversion des Angebots: www.jugendherberge.de/reisen/kl3640

Information & Buchung:

Jugendherberge Weimar - "Am Pos. Garten",
Humboldtstraße 17
99423 Weimar

+49 3643 8507-92
amposgarten-weimar@jugendherberge.de

Reiseveranstalter:

DJH-Landesverband Thüringen e.V.
Zum Wilden Graben 12
99425 Weimar

+49 3643 77952-0
Assistenz.Thuringen@jugendherberge.de

Leistungen

- ✓ 2 Übernachtungen mit Halbpension, Bettwäsche
- ✓ Rallye Weimarer Klassik oder Tour Moderne, Führung in einem historischen Haus oder Museum zu Klassik oder Moderne, Projekt "Weimarpedia".

Termine & Preise

04. 06. 2021 - 31. 12. 2021

👉 **2 Übernachtungen mit Halbpension,**
Bett / en im Mehrbettzimmer
90,00 € pro Person

01. 01. 2022 - 31. 12. 2022

👉 **2 Übernachtungen mit Halbpension,**
Bett / en im Mehrbettzimmer
90,00 € pro Person

Teilnehmerzahl

Höchstens 50 Teilnehmer

Letzte Rücktrittsmöglichkeit des Reiseveranstalters bei Nichterreichen der Mindestteilnehmerzahl: 31 Tage vor Reisebeginn.