

"Aktives Lernen und schülerInnenorientierte Lehrmethoden zur Förderung aktiver BürgerInnenschaft" aus der Handreichung: Beutler, Zita/ Lange, Dirk (Hg.): Schlüsselkompetenzen für aktive BürgerInnenschaft. Handbuch für die Sekundarstufe, 2012, S. 82-86

Online abrufbar unter: http://www.voice-comenius.org bzw. unter

http://www.demokratiezentrum.org/projekte/voice.html

© LLP Projekt VOICE - AGORA Politische Bildung



Europäischer Zugang zum aktiven lernen: EDC/HRE

Initiiert und etabliert unter verschiedenen historischen und politischen Voraussetzungen, unterscheiden sich im heutigen Europa Abhandlungen von Education for Democratic Citizenship / Human Rights Education (EDC/HRE) sowie Konzepte von politischer Bildung oder Staatsbürgerkunde von Land zu Land. Das Leben in Europa verlangt allerdings von den Bürgerlnnen Kenntnisse und Fähigkeiten, um in dem vielfältigen, dynamischen und manchmal kontroversen täglichen Leben unseres Kontinents zu bestehen.

Im Allgemeinen sind alle von der Bedeutung der aktiven Lehr- und Lernstrategien im EDC/HRE in Europa überzeugt. Der Europarat widmete dem EDC/HRE und der aktiven BürgerInnenschaft bereits viel Aufmerksamkeit und publi-

Was ist aktives und interaktives Lernen?

Aktives Lernen

Die Verwendung des Begriffes "aktives Lernen" durch Lehrende beruht mehr auf einem intuitiven Verständnis als auf einer allgemeingültige Definition. Es gibt jedoch einige allgemein akzeptierte Kriterien des aktiven Lernens:

- Die SchülerInnen machen etwas im Sinne von Entdecken, Verarbeiten und Anwenden von Informationen. Aktives Lernen passiert, wenn die SchülerInnen die Möglichkeit bekommen, eine interaktivere Beziehung zu dem Lernstoff eines Kurses aufzubauen, was sie dazu animiert, Wissen zu generieren anstatt nur zu erhalten.
- Die SchülerInnen beschäftigen sich mit Aufgaben im Zusammenhang mit Analyse, Synthese sowie Evaluierung.
 In diesem Kontext ermutigen die grundsätzlichen Unterrichtsstrategien, die das aktive Lernen fördern, die SchülerInnen dazu, Sachen zu machen und darüber nachzudenken, was sie machen⁴
- Auf einer praktischen Ebene beinhaltet aktives Lernen alles von Zuhörübungen, die den SchülerInnen helfen, das, was sie hören, zu absorbieren, über kurze Schreibübungen, in denen die SchülerInnen auf Lesematerial reagieren, bis zu komplexen Gruppenübungen, in denen die SchülerInnen Unterrichtsmaterial auf "reale" Situationen und/oder neuen Problemen anwenden.

zierte bereits viele Unterlagen, beginnend bei Strategiepapieren bis zu praktischen Handbüchern für den Unterricht, um LehrerInnen bei einem interessanteren und fruchtbaren Unterricht von EDC/HRE² zu unterstützen. In Hinblick auf die Bedeutung von EDC/HRE unterstrich Gabriella Battaini-Dragoni, Generaldirektorin für Bildung, Kultur und Kulturerbe, Jugend und Sport beim Europarat, dass dieser Bildungsbereich "…is of paramount importance if our societies are truly to progress together along the path to democracy and human rights. It lies at the heart of ensuring that current and future generations of citizens (young and old) are adequately prepared and equipped to undertake their roles and responsibilities as citizens in their own communities and in wider society, in Europe and beyond³."



© Sulev Valdmaa

 In einem Umfeld des aktiven Lernens unterstützen die LehrerInnen das Lernen der SchülerInnen anstatt es ihnen zu diktieren. Aktives Lernen erlaubt es den SchülerInnen mit Hilfe der LehrerIn und den anderen SchülerInnen in der Klasse zu Iernen anstatt alleine zu Hause.

Die Forschung hat gezeigt, dass aktives Lernen eine außerordentlich effektive Lehrmethode ist. Wenn man das aktive Lernen mit traditionellen Lehrmethoden (z.B. Vorträge) vergleicht, lernen die SchülerInnen mehr, behalten die Informationen länger und haben mehr Freude am Unterricht.

Das problembasierte Lernen ist einer der Lehrmethoden, die aktives Lernen fördert, in dem es sich auf ein "reales" Problem als Impuls für das Lernen konzentriert.



Sie wollen mehr über das problembasierte Lernen erfahren? Sie finden theoretische und praktische Erklärungen im Modul für LehrerInnen zur Theorie und Praxis von problembasiertem und kompetenzorientiertem Lernen in der politischen Bildung

Interaktives Lernen

Interaktives Lernen bedeutet, Informationen durch praktische und interaktive Mittel zu erwerben. Das Gegenteil vom interaktiven Lernen ist passives Lernen, welches lediglich ein Beobachten des Lernprozesses bzw. ein reines Zuhören der Informationen ist. Interaktives Lernen ist heutzutage in den Schulen weitverbreitet und beinhaltet oft den Gebrauch von Computern und anderer technischer Geräte.

 Die Unterlagen stehen auf der EDC Webseite des Europarates zur Verfügung: www.coe.int/T/E/Cultural_Co-operation/education/E.D.C/ (EN) (23.07.2012) Die LehrerInnen verwenden interaktives Lernen manchmal dazu, damit sich ihre SchülerInnen engagieren und um ihr Interesse zum Lehrinhalt zu wecken, nachdem sie es mit einem typischen Vortragsstil nicht immer schaffen, ihre SchülerInnen zu animieren⁵. Die meisten Unterrichtsfächer, inklusive HRE/EDC, werden durch das interaktive Lernen leichter verstanden.

³⁾ D. Kerr, B. Losito, and others. Strategic support for decision makers. Policy tool for education for democratic citizenship and human rights Drawing upon the experiences of the Council of Europe's EDC/HRE project. Strasbourg 2010, Foreword

⁴⁾ Charles C. Bonwell and James A. Eison. Active Learning: Creating Excitement in the Classroom. www.ntlf.com/html/lib/bib/91-9dig.htm (EN) (23.07.2012)

⁵⁾ Homepage einer Gruppe an WissenschaftlerInnen, SchriftstellerInnen und EditorInnen, die kurze, klare und prägnantentworten auf gängige Fragen liefern: http://www.wisegeek.com/what-is-interactive-learning.htm (EN) (23.07.2012



Anwendung des aktiven Lernens im Unterricht

Methoden des aktiven Lernens im Unterricht zu verwenden, kann sowohl für die LehrerInnen als auch für die SchülerInnen, die diesen Unterrichtsstil nicht gewohnt sind, eine Herausforderung sein. Die LehrerIn verzichtet auf ihre Rolle im Mittelpunkt als "ExpertIn", "GruppenleiterIn", "Quelle der Autorität und Kontrolle". Sie wird eine VermittlerIn und die SchülerInnen übernehmen mehr Verantwortung dafür, was, aber auch wie sie lernen. Die Verwendung vom aktiven Lernen im Unterricht verlangt von den SchülerInnen, dass sie agieren. Sie haben die Gelegenheit, persönliche Erkenntnisse und Interpretationen einzubringen und ihre eigenen Antworten zu entwickeln. Der Prozess erlaubt den SchülerInnen, mit Ideen zu experimentieren, Konzepte zu entwi-

ckeln und die Konzepte in ihr Denken zu integrieren. Zusätzlich kann es die Einstellung der SchülerInnen ihnen selbst und ihren KollegInnen gegenüber im Lernprozess positiv beeinflussen und Teambildung in der Klasse fördern. Aktives Lernen bietet Platz für soziale Experimente zwischen den SchülerInnen und auch zwischen den LehrerInnen und den SchülerInnen.

Aus Sicht der LehrerInnen hilft das aktive Lernen, den Bedürfnissen der SchülerInnen gerecht zu werden, in dem sie genau den Schwierigkeitsgrad wählen können, der für die Zielgruppe geeignet ist. Aktives Lernen gibt der LehrerIn zudem Zeit, die Funktionen eines Coaches und einer ZuhörerIn, aber auch die einer helfenden LehrerIn zu übernehmen.

Einige gängige Bedenken der LehrerInnen in Bezug auf das aktive Lernen:

- Wenn ich keinen Vortrag halte, verliere ich die Kontrolle über die Klasse.
- Wenn ich Zeit mit Übungen zum aktiven Lernen verbringe, schaffe ich die Erfüllung des Lehrplans nicht.
- Viele SchülerInnen wollen nicht in Teams arbeiten und verweigern die Zusammenarbeit.
- Wenn ich den Gruppen Hausaufgaben, Präsentationen oder Projekte aufgebe, werden einige SchülerInnen "Trittbrett fahren" und für eine Arbeit benotet werden, an der sie nicht aktiv teilgenommen haben.
- Viele der kooperativen Teams arbeiten nicht gut ihre Aufgaben sind oberflächlich und unvollständig und einige Teammitglieder beschweren sich, dass andere nicht mitmachen.
- Teams, die zusammen arbeiten, müssen sich immer auf ein oder zwei Mitglieder verlassen, um die Problemlösungen in Gang zu bringen. Die anderen könnten dann Schwierigkeiten bei individuellen Prüfungen haben, wenn sie die Lösungen selbständig identifizieren müssen.
- Manche SchülerInnen behaupten, dass sie den schülerzentrierten Ansatz nicht mögen und dass sie in einer "normalen" Klasse mehr gelernt hätten.

Praxis des interaktiven Lehrens und Lernstrategien

Beispiele für Aktivitäten im Unterricht

Es gibt eine Reihe an interaktiven Lehr- und Lernstrategien sowie viele Wege, die Methoden zusammenzufassen und zu klassifizieren. Eine Möglichkeit ist, sie in die folgenden fünf Gruppen zu teilen, wobei oft eine Kombination der Typen im Unterricht angewandt wird:

- a) Problemlösende Ansätze und Methoden
- b) Gemeinschaftliche Lernansätze und Methoden
- c) Diskussionsmethoden

- d) Rollenspiele, Simulationen, Spiele
- e) interaktive Beurteilung

Nachfolgend wird eine Auswahl an mehrfach erprobten Methoden des interaktiven Lernens in EDC/HRE beschrieben von A) nach E):

A) Dokumenten-/quellenbasiertes Lehren und Lernen,

auch authentische Untersuchung genannt, gehört zum Problemlösungsansatz. Dokumenten-/quellenbasiertes Lehren beinhaltet auch andere Ansätze, wie gemeinschaftliches Lernen, Diskussionen etc. Der Fokus der Aufgabe ist ein Originaldokument, welches eine traditionelle gedruckte Quelle, aber immer öfter eine internetbasierte Quelle der neuen Medien sein kann. Die Dokumente können aus verschiedenen Perspektiven analysiert werden: um relevante Informationen herauszufinden (kritisches Denken), um die Positionen verschiedener Individuen zu klären (Empathie) und um Konzepte/Ideen zu formulieren

(Analyse, Synthese).

Die LehrerIn wählt das Dokument/die Quelle, das/die entweder zu Hause oder im Unterricht zu lesen ist. Die SchülerInnen können die Quelle während des ganzen Prozesses verwenden. Der Prozess besteht aus mehreren Schritten, wie z.B. den Inhalt studieren und die Fakten ermitteln, sich, abhängig von der Situation oder dem Problem, in eine Rolle versetzen, seine Erkenntnisse oder Standpunkte präsentieren und verteidigen, allgemeine Diskussion.

Ein effektiver Output aus der Analyse des Dokumentes/der Quelle ist für die Präsentation der Ergebnisse notwendig.



B) Kollektives Zeichnen ist eine von vielen Methoden, das gemeinschaftliche Lernen zu fördern. Es ist eine für SchülerInnen aller Altersstufen gut realisierbare Methode des aktiven Lernens, die ihre technische und intellektuelle Entwicklung fördert und eine Vielfalt an intellektuellen Herausforderungen bietet. Zeichnen ist ein Prozess, bei dem man Informationen verschiedener Quellen in ein Bild "übersetzt". Die Ziele dieser Methode sind, gemeinsam neues Wissen zu erwerben, Schlussfolgerungen zu vervollständigen und zusammenzufassen sowie neue Ideen auszudrücken.

Die LehrerIn wählt eine Zeichenaufgabe, die auf einer gelesenen Information beruht. Es könnte sich auf eine Situation beziehen, für die man Stellung beziehen muss oder eine imaginäre Strategie für eine wünschenswerte Zukunft entwickeln muss. Zur Beurteilung können die Zeichnungen erklärt und analysiert werden, entweder durch die AutorInnen oder durch andere SchülerInnen, die eventuell abwechselnd versuchen zu erklären, wie sie die Zeichnungen der anderen verstehen. Um den Prozess abzuschließen, ist es ratsam, eine Gruppendiskussion durchzuführen, wo die SchülerInnen das der Zeichenaufgabe zugrundeliegende Konzept besprechen können.

Die Methode ist auch für die interaktive Beurteilung anderer Strategien, die während des aktiven Lernens verwendet wurden, anwendbar. C) Diskussionsmethoden sind die gängigsten Strategien, um das aktive Lernen zu fördern – mit gutem Grund. Falls die Zielsetzungen des Lernens sind, die langfristige Speicherung von Informationen zu fördern, die SchülerInnen zum weiteren Lernen zu motivieren, den SchülerInnen zu erlauben, Informationen in einem neuen Umfeld anzuwenden und die Denkfähigkeiten der SchülerInnen zu entwickeln, dann ist die Verwendung von Diskussionsmethoden zu bevorzugen. Um diese Ziele zu erreichen, sollten die LehrerInnen wissen, wie man verschiedene alternative Methoden und Strategien anwendet. Wichtig ist es in dieser Hinsicht, eine unterstützende intellektuelle und emotionale Umgebung zu schaffen, welche die SchülerInnen ermutigt, das Risiko einzugehen "sich aus dem Fenster zu lehnen", während sie eine andere Meinung äußern⁶.

In ihrer "klassischen" Bedeutung wird eine Diskussion im Allgemeinen als eine Gruppenaktivität verstanden – eine Personengruppe trifft sich zwanglos, um ein Thema von gemeinsamem Intersse zu diskutieren. In vielen Fällen bedarf eine gute Diskussion einer gründlichen Vorbereitung durch LehrerInnen und SchülerInnen. Es gibt allerdings zu besonderen Anlässen auch spontanere Formen von Diskussionen (z.B. konfliktbeladene Themen, die in der Klasse aufkommen können)⁷

10 Schritte für eine gute Diskussion

- 1. Bitten Sie die SchülerInnen, sich auf die Diskussion eines vereinbarten Themas vorzubereiten, in dem sie den Text einer Quelle lesen oder Informationen im Internet recherchieren. Sie sollen bereit sein zum Inhalt des Themas Ideen zu teilen, Lösungen anzubieten, ihre Kompetenz zu verbessern etc. Das kann als Hausaufgabe oder im Klassenzimmer/ICT Raum gemacht werden.
- 2. Für die Diskussion in der Klasse sollen sich die TeilnehmerInnen in einen Kreis setzen, die LehrerIn ebenso.
- 3. Die LehrerIn erklärt/erinnert an die Regeln der nachfolgenden Diskussion (Freiwilligkeit, den Vorsitz zu übernehmen, aufmerksames gegenseitiges Zuhören, Höflichkeit, um Umformulierung bitten, wenn etwas nicht klar ist etc.).
- 4. Eine SchülerIn wird gewählt/beauftragt, der Diskussion zu folgen und sie zu dokumentieren. Eine Checkliste dient als Orientierung, was zu dokumentieren ist: Was waren die wichtigsten Punkte der Diskussion? Was waren die Pro- und die Kontra-Argumente? Gab es riskante Momente, wo das Thema drohte, in die falsche Richtung zu gehen? In welchen Fällen musste die LehrerIn eingreifen? Was brachte der Diskussion viel? Welche unerwarteten Momente gab es während der Diskussion? etc.
- 5. Jemand (kann auch die LehrerIn sein) beginnt die Diskussion mit einer Einleitung.
- 6. Die TeilnehmerInnen ergreifen das Wort eine/r nach der/dem anderen, nachdem sie einen Diskussionsvorgang entwickelt haben.
- 7. Die LehrerIn folgt der Diskussion und hilft dem Vorgang mit einer Intervention, falls das Thema beginnt, sich zu ändern oder falls es zu lange Pausen gibt, etc.
- 8. Die LehrerIn liefert auch die Schlussfolgerung/das letzte Wort, sobald klar ist, dass alle relevanten Aspekte des Themas behandelt wurden.
- 9. Die SchülerIn, welche der Diskussion gefolgt ist, berichtet über ihre Dokumentation. Dieser Bericht liefert den TeilnehmerInnen ein klares Bild einer neutralen ZuschauerIn über das Geschehene und wie die TeilnehmerInnen die Diskussion bewältigt haben.
- 10. Allgemeine Kommentare und Reaktionen zum Bericht und Evaluierung des Prozesses durch die Lehrerln

6) Charles C. Bonwell and James A. Eison. Active Learning: Creating Excitement in the Classroom. www.ntlf.com/html/lib/bib/91-9dig.htm (EN) (23.07.2012)

7) Homepage des Bildungsberaters und Workshop-Moderators Dr Cavanaugh, der auf

vielen Gebieten tätig ist, inklusive digitaler Medien, unterstützender Technologien in der Bildung, naturwissenschaftlicher Unterricht, Fernstudium, Bildungsmedien etc.: http://drscavanaugh.org/discussion/inclass/discussion_strategies.htm (EN) (23.07.2012)



Es gibt zahlreiche Methoden und Techniken, um Diskussionsfähigkeiten zu entwickeln, z.B. Konzentrische Kreise, Pro-Kontra-Debatte, Fishbowl, World Café, etc.

Die **Fishbowl** Unterhaltung ist eine Form des Dialogs, die angewandt werden kann, wenn man Themen in einer großen Gruppe diskutiert. Sie erlaubt der gesamten Gruppe, an der Konversation teilzunehmen. Vier bis fünf Sessel werden in einen inneren Kreis gestellt. Das ist der Fishbowl. Die restlichen Sessel werden in konzentrischen Kreisen außerhalb des Fishbowls arrangiert. Ein paar Teilnehmerlnnen werden ausgewählt, den Fishbowl zu füllen, während der Rest der Gruppe auf den äußeren Sesseln Platz nimmt. In einem offenen Fishbowl bleibt ein Sessel leer. In einem geschlossenen Fishbowl sind alle Sessel besetzt. Die Moderatorln stellt das Thema vor und die Teilnehmerlnnen beginnen mit der Diskussion des Themas. Das Publikum außerhalb des Fishbowls hört der Debatte zu.

In einem offenen Fishbowl kann sich jedes Mitglied des Publikums jederzeit auf den leeren Sessel setzen und am Fishbowl teilnehmen. Wenn dies eintritt, muss ein beste-

Die **World Café** Methode ist einfaches, effektives und flexibles Format, um eine große Gruppendebatte auszurichten. Sie kann modifiziert werden, um eine große Vielfalt an Bedürfnissen zu berücksichtigen.

Die Besonderheiten in Hinsicht auf Kontext, Zweck, Ort und anderen Umständen werden in die spezifische Einladung, Gestaltung und Fragenauswahl mit einbezogen, aber das Grundmodel setzt sich aus den folgenden fünf Elementen zusammen:

- 1) Rahmen: Gestalten Sie eine "spezielle" Umgebung, meist einem kleinen Café nachempfunden, d.h. kleine runde Tische mit einem karierten Tischtuch, ein Block Papier, Farbstifte, eine Vase mit Blumen und optional ein "Redestab". Es sollten vier Stühle an jedem Tisch sein.
- 2) Begrüßung und Einleitung: Die GastgeberIn beginnt mit einer herzlichen Begrüßung und einer Einleitung zu dem World Café Vorgang. Damit legt sie den Kontext fest, erklärt die Café Etikette und nimmt den TeilnehmerInnen die Befangenheit.
- 3) Kleine Gruppenrunden: Der Prozess beginnt mit der ersten von drei 20-minütigen Konversationsrunden für

hendes Mitglied des Fishbowls freiwillig den Fishbowl verlassen und einen Sessel frei machen. Die Diskussion setzt sich fort, während die TeilnehmerInnen häufig dem Fishbowl beitreten und ihn verlassen. Abhängig von der Größe des Publikums, können viele Mitglieder des Publikums Zeit im Fishbowl verbringen und an der Diskussion teilnehmen. Wenn die Zeit um ist, wird der Fishbowl geschlossen und die ModeratorIn fasst die Diskussion zusammen.

In einem geschlossenen Fishbowl sprechen die ursprünglichen TeilnehmerInnen einige Zeit. Wenn die Zeit um ist, verlassen sie den Fishbowl und eine neue Gruppe vom Publikum tritt hinein. Dies setzt sich fort bis viele Mitglieder des Publikums Zeit im Fishbowl verbracht haben. Sobald die letzte Gruppe fertig ist, schließt die ModeratorIn den Fishbowl und fasst die Diskussion zusammen.

die kleinen Gruppen, die um einen Tisch sitzen. Nach den zwanzig Minuten geht jedes Gruppenmitglied zu einem anderen neuen Tisch. Man kann optional eine Person beim Tisch als "Tisch-Gastgeberln" für die nächste Runde lassen, welche die nächste Gruppe Willkommen heißt und ihnen kurz erklärt, was in der vorhergehenden Runde passiert ist.

- 4) Fragen: Jeder Runde wird eine Frage für den spezifischen Kontext und den erwünschten Zweck der Sitzung vorangestellt. Es können die gleichen Fragen für mehr als eine Runde verwendet werden oder sie können aufeinander aufbauen, um die Konversation zu fokussieren oder die Richtung vorzugeben.
- 5) Ernte: Nach den kleinen Runden (und/oder zwischen den Runden, falls erwünscht) sind alle dazu eingeladen, Erkenntnisse oder andere Ergebnisse ihrer Unterhaltungen mit der gesamten Gruppe zu teilen. Diese Ergebnisse werden visuell mit verschiedenen Mitteln wiedergegeben, meistens mit grafischen Rekordern vorne im Raum

Quelle: www.theworldcafe.com/method.html (EN) (23.07.2012)

D) Simulation:

Eine Simulation lädt die SchülerInnen ein, Rollen in simulierten Situationen zu spielen, um Fähigkeiten, die auf das "echte Leben" übertragbar sind, zu erlernen. Die SchülerInnen machen Entscheidungen und lernen von Erfolgen und Misserfolgen. Simulationen ermöglichen das Erlernen von komplexen Konzepten oder Können in einer einfacheren und sicheren Umgebung.

Simulationen bestehen meistens aus vier Phasen. Die LehrerIn beginnt die Lektion, in dem sie den Zweck der Simulation erklärt und gibt einen Überblick, wie sie ablaufen wird. Darauf folgt Phase 2, in der die SchülerInnen die Regeln, Vorgänge und Ziele der Simulation erfahren sowie

den zeitlichen Rahmen der Übung. Während Phase 3, der eigentlichen Simulation, ist die LehrerIn beratend, gibt Feedback, klärt falsche Annahmen und erinnert an die Regeln. Sie sagt den Schülerinnen weder, was zu tun ist, noch gibt sie direkte Hilfestellungen. In der Nachbesprechung der Simulation, Phase 4, hat man Zeit, die Erfahrungen zu beschreiben und zu analysieren, Vergleiche zu Situationen in der realen Welt zu ziehen und die Erfahrungen in Bezug zu dem Fachgebiet, das gelernt wird, zu setzen. Die Rolle der LehrerIn ist in dieser Phase kritisch, in dem sie hilft, dass die SchülerInnen die simulierte Erfahrung verstehen und sie mit dem Inhalt des Kurses verknüpfen.



E) Interaktive Beurteilung impliziert einen dynamischen Prozess, der auf der Untersuchung dreier Dimensionen basiert: die Sichtweisen der Lehrerln und der Schülerln und der Leistung der Schülerln. Die Schülerlnnen erhalten Instrumente (Arbeitsblätter, Quiz, andere Beurteilungswerkzeuge), um die Lehrerln wissen zu lassen, was gut gegangen ist und was nicht, beides in Hinsicht auf ihre eigene Leistung und auf ihre Wahrnehmung der Leistung der Lehrerln.



Sie wollen mehr zur Praxis der Selbstbeurteilung oder zur Endbeurteilung in Ihrem Unterricht erfahren? Sie finden Beurteilungsbeispiele im Modul für LehrerInnen: Möglichkeiten der SchülerInnenbewertung in kompetenzorientierten Lernsettings



Nützliche Ressourcen

Einige der Ressourcen können online bestellt oder direkt vom Internet hinunter geladen werden.

- Handbuch des Europarates zur Menschenrechtsbildung von jungen Leuten, ein kurzer Leitfaden für Council of Europe's Manual on Human Rights Education with Young People, a Brief Guide for Ausübende: http://eycb.coe.int/compass/en/chapter_1/1_4.html#1412 (EN) (23.07.2012)
- Charta des Europarates zu Education for Democratic Citizenship and Human Rights Education: www.coe.int/t/dg4/education/edc/Charter/Charter_EN.asp (EN) (23.07.2012)
- Europarat, Ressourcen für Lehrende: http://book.coe.int/EN/index.php?PAGEID=165&lang=EN (EN) (23.07.2012)
- Serie von sechs Handbüchern des Europarates: "Living Democracy": http://www.edchreturkey-eu.coe.int/Resources_ for_teachers_en.asp (EN) (23.07.2012)
 - EDC/HRE Volume I Educating for Democracy
 - EDC/HRE Volume II Growing Up In Democracy
 - EDC/HRE Volume III Living in Democracy
 - EDC/HRE Volume IV Taking Part in Democracy
 - EDC/HRE Volume V Exploring Children's Rights
 - EDC/HRE Volume VI Teaching Democracy