

**ZWISCHEN ERINNERUNG UND VERGESSEN**  
**HANDBUCH FÜR DEN UNTERRICHT ZUM ZWEITEN WELTKRIEG UND HOLOCAUST**

---

## Impressum

Zwischen Erinnerung und Vergessen: Handbuch für die Erziehung zum Zweiten Weltkrieg und Holocaust

Die Autoren: Alex Tamer (Associazione 4704), Alice Straniero (Documenta), Magdalena Geier (Max Mannheimer Haus), Sabina Belc (Socialna akademija), und Tena Banjeglav (Documenta).

Redaktion und Gestaltung: Alice Straniero

Lektorat: Nikola Bojčić

Titelfoto: "Jasenovac" von Silvia Marinčić.

Zagreb und Ljubljana, Mai/Juni 2023

Herausgegeben von: Documenta, Vertreter: Vesna Teršelič, und Socialna akademija, Vertreter: Matej Cepin

Diese Publikation wurde mit Unterstützung der Europäischen Union im Rahmen des CERV-Programms erstellt.

Die Exekutivagentur für audiovisuelle Medien und Kultur und die Europäische Kommission, Abteilung Bildung, sind nicht verantwortlich für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen.

Diese Veröffentlichung ist lizenziert unter einer Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC-BY-SA).

---

## **Inhalt**

Das Handbuch

Das Projekt

Themensensibler Ansatz: Leitlinien für Pädagogen

Methoden:

Entwurf eines Brettspiels

Stadtrallye

Comics

Cyanotypie

Dokumentarisches Gestalten

Edularp

Kopfhörer partizipatives Bewegungstheater

Karten

Mashup-Ausstellung

Fotografie und Ausstellung

Podcast

Poesie

Postkarten

Kurze Videos

Reportage über soziale Medien

Twine-Spiel zum Geschichtenerzählen

Schlussfolgerungen

Projektpartner und Spender

## **DAS HANDBUCH**

Das Handbuch "Zwischen Erinnerung und Vergessen" bietet eine Sammlung von Methoden aus dem Bereich der nicht-formalen Bildung, die jungen Menschen helfen sollen, den Holocaust und andere Völkermorde des Zweiten Weltkriegs besser zu verstehen. Alle Methoden sind so konzipiert, dass sie durch einen "Peer-to-Peer"- und "Hands-on"-Ansatz umgesetzt werden können, bei dem junge Menschen die Rolle von Geschichtsschöpfern und -interpreten übernehmen, anstatt nur Informationen zu konsumieren.

Beim Peer-to-Peer-Lernen lernen junge Menschen von- und miteinander und schaffen so ein positives und informelles Umfeld für Gruppenarbeit, Kooperation, Kommunikation, kritisches Denken und den Austausch von Fähigkeiten. Die direkte Auseinandersetzung und die kreative Interaktion mit den Themen sollen das Interesse und das Verständnis der jungen Menschen für die Inhalte steigern und so zu besseren Lernergebnissen führen. Durch die im Handbuch aufgeführten Methoden wollen die Partner junge Menschen dazu motivieren, zu Peer Educators zu werden und ihre Freunde, Kollegen und die lokale Gemeinschaft dazu zu bringen, sich sensiblen historischen Themen auf kreative und nicht-formale Weise zu nähern und sie zu verstehen.

Die in diesem Handbuch vorgestellten Methoden haben eine länderübergreifende Komponente und können auf verschiedene Unterthemen und unterschiedliche Erinnerungsorte angewendet werden. Allen gemeinsam ist das Ziel, vergessene Erinnerungsorte und Opfer ans Licht zu bringen. Wir schlagen vor, die Methoden mit Gruppen von Jugendlichen ab 16 Jahren durchzuführen.

## **DAS PROJEKT**

Das Projekt "Zwischen Erinnerung und Vergessen: Orte der Erinnerung an den Zweiten Weltkrieg" (BMO) wurde von Documenta - Zentrum für Vergangenheitsbewältigung (Kroatien) und seinen Partnern ins Leben gerufen: JUSP Jasenovac (Kroatien); Max Mannheimer Haus (Deutschland); Universität Regensburg (Deutschland); Associazione 4704 (Italien); Topografia per la storia (Italien); APIS Institute (Slowenien); Socialna akademija (Slowenien). Das Projekt wird von der Europäischen Union über das CERV-Programm finanziert.

Das Projekt soll eine Diskussion über die Erinnerungsorte des Zweiten Weltkriegs fördern - ehemalige Konzentrationslager, Zwangsarbeitslager, Tötungsstätten und Gefängnisse, die heute allzu oft verlassen und vergessen sind.

Um dieses Hauptziel zu erreichen, hat das Projekt die folgenden Maßnahmen entwickelt:

Verstehen der transnationalen und lokalen Dimensionen des Zweiten Weltkriegs. Betrachtung von Erinnerungsorten in verschiedenen europäischen Ländern, wobei der Schwerpunkt auf der transnationalen Dimension des Holocaust und anderer Völkermorde des Zweiten Weltkriegs liegt, aber auch die lokalen und regionalen Aspekte berücksichtigt werden;

Förderung weiterer Forschung. Einladung an junge Forscher zur weiteren Erforschung von Orten, die mit dem Holocaust und anderen Völkermorden des Zweiten Weltkriegs bzw. der systematischen Ermordung und dem Leiden ethnischer, religiöser und marginalisierter Gruppen während des Zweiten Weltkriegs in Verbindung stehen;

Entwicklung von Bildungspraktiken. Erörterung von Bildungspraktiken in der formalen und nicht-formalen Bildung und Schaffung neuer Instrumente und Materialien mit dem Ziel, die Bildungspraktiken in Schulen, Universitäten und der nicht-formalen Bildung zu verbessern;

Gedenken und Erinnern. Starten Sie Diskussionen über die Verbrechen des Zweiten Weltkriegs, die in Europa begangen wurden, und gedenken Sie der Opfer, der Überlebenden und ihrer Familien;

Bekämpfung der Leugnung und Verzerrung des Holocausts und anderer Verbrechen des Zweiten Weltkriegs. Verringerung der Leugnung und Verzerrung des Holocaust und anderer Völkermorde/systematischer Morde des Zweiten Weltkriegs im Zusammenhang mit den Verbrechen des Zweiten Weltkriegs durch die Auseinandersetzung mit historischen Mythen, den Besuch historischer Stätten und den Austausch von Geschichten der Opfer und Überlebenden.

## **THEMENSENSIBLER ANSATZ. LEITLINIEN FÜR PÄDAGOGEN.**

Pädagogen stehen bei ihrer Arbeit oft vor der Aufgabe, sich komplexen Themen und sensiblen Fragen zu nähern. Im Bereich der historischen und staatsbürgerlichen Bildung besteht eine der Herausforderungen für Pädagogen darin, sich dem Thema Holocaust und anderen Völkermorden des Zweiten Weltkriegs sowie ihrer heutigen Bedeutung zu nähern. Pädagogen stehen vor der Aufgabe, sich einerseits mit der Komplexität des Themas zu befassen, seine Sensibilität und den historischen Kontext zu berücksichtigen und andererseits das Thema für die Jugend von heute relevant zu machen. Es kann kompliziert sein, das Interesse der Jugendlichen zu wecken, ohne die Ereignisse, die Opfer und die Überlebenden zu trivialisieren.

In diesem Abschnitt möchten die Partner eine Reihe von Leitlinien vorschlagen, um die Aufklärung über den Holocaust und andere Völkermorde mit Sensibilität und Einfühlungsvermögen zu gestalten. Die Leitlinien zielen darauf ab, junge Menschen so zu sensibilisieren und zu befähigen, dass sie sich in einer Gruppe von Gleichaltrigen den in den folgenden Kapiteln vorgestellten Methoden nähern und sich aktiv an weiteren Diskussionen, Workshops und anderen Lernmethoden im Zusammenhang mit dem Zweiten Weltkrieg und der Holocaust-Erziehung beteiligen können.

### **Leitlinien:**

Definieren Sie die Begriffe. Zunächst sollten die Lehrkräfte die Begriffe definieren, um in der Gruppe ein gemeinsames Wissen und Vokabular zu schaffen. Definieren Sie die Begriffe "Holocaust", "Völkermord", "Antisemitismus" sowie weitere Begriffe, die für Ihr Land relevant sind (z. B. "Kollaborateur", "Zuschauer" und andere). Mit dieser gemeinsamen Kenntnis der Terminologie werden sich die jungen Menschen wohler fühlen, wenn sie aktiv an Diskussionen und Workshops teilnehmen, und sie werden in der Lage sein, auf spätere Fragen, die sie möglicherweise haben, genau einzugehen.

Vermitteln Sie einen historischen Kontext. Vermitteln Sie den historischen Kontext des Zweiten Weltkriegs unter Berücksichtigung der lokalen und europäischen Dimensionen. Diskutieren Sie mit den Jugendlichen über Ursachen und Folgen und gehen Sie gemeinsam mit ihnen auf mögliche Fragen ein. Abgesehen von den Ereignissen und Orten, die mit dem Zweiten Weltkrieg und dem Holocaust in Verbindung stehen, ist es wichtig, die Geschichte vor dem Beginn des Zweiten Weltkriegs in einen Kontext zu stellen. Erwägen Sie, die Jugendlichen mit dem Leben der jüdischen Gemeinschaft sowie anderer Minderheiten und deren Einfluss in Ihren Städten und Ländern vor dem Zweiten Weltkrieg vertraut zu machen.

Verstecken Sie sich nicht vor der Komplexität. Um stereotype Beschreibungen und Verallgemeinerungen zu vermeiden, sollten Sie sich nicht scheuen, sich der Komplexität zu stellen, wenn es um schwierige Themen bei jungen Menschen geht. Bei Fragen zur Verantwortung des Einzelnen und der Gruppe sollten Sie das Thema nicht vereinfachen, sondern versuchen, genügend Raum für das Verständnis der Nuancen und der Komplexität des historischen Kontexts zu schaffen.

Diskutieren Sie zum Beispiel über Kollaboration, verschiedene Arten von Opposition und Widerstand und gehen Sie offen mit schwierigen Themen um.

Persönliche Geschichten einbeziehen. Es ist von grundlegender Bedeutung, dass Pädagogen die Opfer des Holocausts und anderer Völkermorde und Verbrechen des Zweiten Weltkriegs als Individuen und nicht als Zahlen darstellen. Um dies zu erreichen, schlagen wir vor, wenn möglich, junge Menschen zu ermutigen, sich mit Zeitzeugen, Überlebenden oder Familien der Opfer zu treffen. Alternativ können auch direkte Quellen wie Tagebücher, Interviews oder Comics herangezogen werden, die das Leben von Einzelpersonen, ihre Geschichten und einzigartigen Erfahrungen wiedergeben.

Organisieren Sie Besuche an Orten des Zweiten Weltkriegs. Wenn möglich, sollten Sie mit jungen Menschen Besuche an Orten des Zweiten Weltkriegs und an Orten der Erinnerung organisieren. Der Besuch dieser Orte sorgt für zusätzliches Engagement, da sie die historischen Orte mit eigenen Augen sehen. Erinnerungsorte können jedoch auch emotionale Reaktionen auslösen. Aus diesem Grund schlagen wir vor, den Jugendlichen den Ort vor dem Besuch vorzustellen (was war der Ort, was kann man dort erwarten, wie sieht der Ort/das Museum heute aus...). Stellen Sie sicher, dass die Jugendlichen wissen, dass sie sich Zeit für sich selbst nehmen können oder den Besuch oder Teile davon auslassen können, wenn sie sich unwohl fühlen. Generell sollte der Besuch mit Respekt vor dem Ort, den Opfern und Überlebenden durchgeführt werden, aber auch unter Berücksichtigung der Tatsache, dass verschiedene Personen auf herausfordernde und schwierige Themen unterschiedlich reagieren. Seien Sie daher vorsichtig beim Ansprechen und Korrigieren von Verhaltensweisen, die zunächst "unangemessen" erscheinen könnten, und unterstützen Sie die Reflexion nach den Besuchen.

Berücksichtigen Sie die lokale Geschichte. Wenn die Jugendlichen mit dem allgemeinen Kontext vertrauter werden, empfehlen wir, lokale Ereignisse, Menschen und Geschichten zu berücksichtigen, um ihnen die historischen Ereignisse näher zu bringen und sie für ihr heutiges Leben relevanter zu machen. Konzentrieren Sie sich auf Mikrogeschichten - z. B. einen bestimmten Ort oder ein bestimmtes Ereignis in Ihrer Stadt, das für junge Menschen von Bedeutung sein könnte (ein Ort, an dem sie sich früher getroffen haben, eine Straße in der Nähe ihrer Schule, eine Person, mit der sie etwas anfangen können...).

Ermutigung zu sicheren Räumen und Reflexion. Beim Umgang mit sensiblen Themen sollten Pädagogen besonders auf die verwendeten Methoden achten. Wir empfehlen, kein Foto- und Videomaterial zu verwenden, das stark emotional aufgeladen ist, wie etwa Bildmaterial von Opfern. Ebenso empfehlen wir, bei simulationsähnlichen Aktivitäten, die eine sehr tiefe emotionale Bedeutung und Verinnerlichungsprozesse bei den Jugendlichen hervorrufen können, sehr aufmerksam zu sein. Generell sollten Sie bei der Behandlung sensibler Themen den Jugendlichen genügend Zeit geben, um sich kennenzulernen, sich wohlfühlen und einen sicheren Raum zu schaffen, in dem sie sich ausdrücken können. Planen Sie nach der Aktivität eine Zeit für Reflexion und Auswertung ein.

Quellen:

[Recommendations for Teaching and Learning about the Holocaust – IHRA.pdf](#)  
([holocaustremembrance.com](http://holocaustremembrance.com))

[Guidelines for Teaching About the Holocaust — United States Holocaust Memorial Museum](#)  
([ushmm.org](http://ushmm.org))

[5 Strategies For Teaching About The Holocaust Through Inquiry](#) ([teachthought.com](http://teachthought.com))

[10 Tips for Teaching About the Holocaust | PBS Education](#)

[Echoes & Reflections](#) ([echoesandreflections.org](http://echoesandreflections.org))

## DIE METHODEN

### ENTWURF EINES BRETTSPIELS

#### **Zielsetzung:**

Ein Brettspiel entwerfen oder überarbeiten und die Teilnehmer durch die Gestaltung des Spiels ermutigen, Themen des Zweiten Weltkriegs zu erkunden und besser zu verstehen.

#### **Zeit:**

Von 4 Stunden bis zu einigen Monaten; die Dauer des Prozesses hängt davon ab, wie komplex das Spiel werden soll.

#### **Beschreibung:**

Spielbasiertes Lernen spielt in der Jugendarbeit eine wichtige Rolle, da Spiele eine enorme Vielfalt bieten und von einfachen bis hin zu sehr komplexen Spielen variieren können, die es uns ermöglichen, verschiedene Lernergebnisse in Bezug auf kognitive (mentale), affektive (Gefühle und Emotionen) und zwischenmenschliche (soziale) Fähigkeiten zu erzielen.

Wenn wir vom Spielen zum Entwerfen von Spielen übergehen, können wir verschiedene (soziale) Themen behandeln. Durch das Entwerfen können die Teilnehmer ihr Wissen vertiefen und eine umfassendere Perspektive gewinnen, indem sie das Thema erforschen und in ein Spiel verwandeln, das verschiedene Akteure, ihre Beziehungen und Machtdynamiken erfasst.

#### **1) Experimentieren mit Spielen (mindestens 3 Stunden moderierte Zeit unter vier Augen)**

Zum Aufwärmen und als Inspiration können wir verschiedene Brettspiele spielen, vorzugsweise mit historischen Themen. Ideen können sein: Join the Partisans, Secret Hitler, The Grizzled, Pax Renaissance, Tigris & Euphrates und mehr ([Best Board Games For History Fans \(gamerant.com\)](http://gamerant.com)). Nach dem Spielen analysieren wir, welche historischen Informationen das Spiel enthält und welche Werte (wie Wettbewerb und Knappheit) und Botschaften (gibt es nur einen Gewinner?) es vermittelt. Darüber hinaus wird geprüft, welcher Standpunkt eingenommen wird, welche Akteure in das Gesamtbild einbezogen und welche ausgeschlossen werden. Die Spielmechanik kann Hinweise auf die Machtdynamik und die Beziehungen zwischen den verschiedenen Akteuren geben. Wir sollten untersuchen, ob die Spiele voreingenommen sind und ob sie bestimmte Aspekte des historischen Kontexts, des Konflikts oder der Situation übersehen. Auf der Grundlage dieser Überlegungen erarbeiten wir Dos und Don'ts, die bei der Entwicklung unserer Spiele beachtet werden sollten.

#### **2) Recherche zum Thema (Zeit hängt vom Kontext ab)**

Wenn unser Prozess Teil einer größeren Veranstaltung wie einer Jugendbegegnung ist, können wir die inhaltliche Recherche in das Programm integrieren. Um den Inhalt zu erforschen, können wir verschiedene Gedenkstätten besuchen, historische Dokumentarfilme ansehen, Ausstellungen besuchen, Interviews anhören usw. Wenn wir diese Möglichkeit nicht haben oder uns die Zeit fehlt,

können wir auch Materialien für die Teilnehmer vorbereiten, auf denen sie ihre Spiele aufbauen können. Am besten ist es, sie aufzufordern, ihre rote Linie (Thema) und den Standpunkt, den sie vertreten wollen, zu wählen. Danach widmen wir einige Zeit der Suche nach Quellen und dem Sammeln zuverlässiger Informationen, gefolgt von eigenständiger Recherche und der Erstellung einer Mindmap mit allen relevanten Akteuren, ihren Interessen und Motiven, Erfahrungen und ihrer Agenda. Wir ermutigen sie, Quellen zu finden, die von der gewählten Gruppe verfasst oder erzählt wurden, so dass es sich nicht um eine Berichterstattung in der dritten Person handelt, sondern sie selbst es aus ihrer Sicht erklären.

Während der Recherche sollten sie sich in ihre Figur oder Gruppe hineinversetzen und über ihre möglichen Entscheidungen, ihre Handlungsverben und die Auswirkungen nachdenken, die die Komplexität der historischen Ereignisse zeigen. Die Teilnehmer sollten erforschen, was sie zu ihren Entscheidungen veranlasst hat, die in die Gegenwart führen.

### **3) Remixen oder Konstruieren des Brettspiels zum Thema (mindestens 3 Stunden moderierte Zeit von Angesicht zu Angesicht)**

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Spielentwicklung anzugehen. Wir können die Teilnehmer auffordern, ein bereits vorhandenes (nicht geschichtsbezogenes) Brettspiel auszuwählen und es in ein neues Spiel umzuwandeln, das das zuvor recherchierte Thema aufgreift. Zunächst sollten sie das Spiel analysieren, um zu verstehen, was sie ändern müssen, um Informationen zu präsentieren, Botschaften zu vermitteln und die gewünschten Werte zu fördern.

Bei der zweiten (fortgeschritteneren) Option werden sie aufgefordert, ein Spiel von Grund auf neu zu entwickeln. Sie können Elemente und Spielmechanismen aus bestehenden Spielen verwenden oder an völlig neuen Spielen arbeiten. Wir empfehlen Ihnen, diese Option zu wählen, wenn Sie oder die Teilnehmer erfahrene Brettspieler sind.

Während des Prozesses können wir uns fragen:

- Wie lassen sich Informationen, Werte, Botschaften, Akteure und ihre Interaktionen auf das Spiel übertragen?

- Was ist das Ziel?

- Was sind die Spielelemente (Karten, Spielbrett usw.)?

Wie spielen wir (Zusammenarbeit vs. Wettbewerb und Strategie vs. Zufall)?

- Wie lauten die Regeln?

### **4) Playtesting und Verbesserungen (mindestens 2 Stunden moderierte persönliche Zeit)**

Wenn wir Spiele vorbereiten, ist es gut, einen schnellen Prototyp-Ansatz anzuwenden. Testen Sie die Spiele bald und oft. Anhand des Feedbacks können die Gruppen die Spiele verbessern und schließlich ihren endgültigen Prototyp präsentieren. Es ist wichtig, den Teilnehmern die Möglichkeit zu geben, die Spiele anderer Gruppen zu testen und dabei Spaß zu haben, da dies der Höhepunkt des Prozesses ist.

Wir sollten uns bewusst sein, dass die Spiele nur ein Prototyp sind. Es kann Monate dauern, bis wir ein fertiges Spiel haben, das auch außerhalb unseres Bildungskontextes erfolgreich sein kann.

## **Materialien:**

- (wenn möglich) Brettspiele oder Brettspielelemente,
- Kreativmaterial zur Herstellung von Papierprototypen (Schere, Klebstoff, Papier, Stifte, Marker usw.),
- Zugang zu historischen Dokumenten und Informationen.

## **Fertigkeiten (von den Teilnehmern entwickelt):**

- Kritisches und systemisches Denken,
- Grundlagen der Spielgestaltung,
- Informationskompetenz: Identifizierung und Suche nach zuverlässigen Quellen,
- Kreativität und kreative Interpretation von Geschichte,
- Einfühlungsvermögen,
- besseres Verständnis für das große Ganze und die Dynamik historischer Ereignisse.

## **Tipps und Tricks:**

Das Festhalten an einem Standpunkt vermeidet Stereotypisierung, weil es die Geschichte zum Ergebnis des Einflusses einer komplexen Gruppe von Akteuren macht und nicht zu einer Abfolge von Ereignissen, bei denen alle Akteure einfache Ziele hatten.

Ein Beispiel dafür, wie es in die Irre gehen kann: Das Spiel Secret Hitler zeigt uns, dass beide Seiten, Liberale und Faschisten, gleichwertig sind. Jede von ihnen könnte gewinnen, und das ist völlig normal. Es stellt nicht die Verbindung zwischen dem Sieg der faschistischen Gruppe und der Gewalt des Faschismus her. Außerdem kann es interessant sein, in der faschistischen Gruppe zu sein, weil man dann geheimnisvoll sein kann und die Möglichkeit hat, zu täuschen. Letztlich sollte die Botschaft lauten, solche Botschaften nicht zu senden.

Wir können dasselbe Thema von einem anderen Standpunkt aus angehen. Jede Gruppe wählt also einen anderen Gesichtspunkt und entwickelt daraus ein Spiel. So können wir erforschen, wie andere Menschen die Geschichte erleben und wie kompliziert die Geschichte ist (Vermeidung von Schwarz-Weiß-Perspektiven).

Wir können das Thema auch aus der Perspektive einer Gruppe betrachten. Wie sieht zum Beispiel im Faschismus die Erfahrung aus, wenn einem bestimmte Freiheiten genommen werden und man nach einem Weg sucht, um faschistische Tendenzen zu stoppen? Wie sieht diese Erfahrung aus der Perspektive eines Faschisten aus, der versucht, die gesellschaftlichen Institutionen zu übernehmen? Letzteres ist schwieriger, aber eine angemessene Nachbesprechung kann ein wirksames Instrument sein, um: 1. uns zu helfen, den Mechanismus zu verstehen, der es Faschisten ermöglichte, an die Macht zu kommen, und 2. besser darauf vorbereitet zu sein, ihn in der heutigen Gesellschaft zu erkennen.

Wir müssen auch das Ziel und den Zweck des Workshops klären, um sicherzustellen, dass die Teilnehmer mit den Ergebnissen zufrieden sind. Sie müssen verstehen, dass es darum geht, Prototypen zu erstellen, die sie mit nach Hause nehmen können, aber der Schwerpunkt liegt auf dem Lernprozess während der Erstellung. Um nicht den Eindruck von "verschwendeter" Zeit zu erwecken, können wir Playtests für Personen außerhalb unserer Gruppe organisieren und eine Ausstellung oder Präsentation veranstalten.

**Zusätzliche Informationen :**

- Inspiration für den Workshop: Paolo Pedercini, <https://www.molleindustria.org/>
- Analoge Spielforschung: <https://analoggamestudies.org/>
- Zeitschrift Ludogogy: <https://ludogogy.co.uk/>
- Werte im Game Design Videotalk von Joseph Dumit, Werte im Game Design Videotalk

**Autoren:**

Joseph Dumit und Sabina Belc

## CITY RALLY

### Zielsetzung:

- Vertiefung des historischen und kulturellen Verständnisses für den gewählten Ort;
- Verbesserung der Beobachtungsfähigkeiten der Teilnehmer;
- Entwicklung von kritischem Denken und analytischen Fähigkeiten;
- Förderung einer effektiven Kommunikation und Zusammenarbeit zwischen den Teilnehmern;
- Neugierde und Entdeckerfreude wecken;
- die Wertschätzung für das Zusammenspiel zwischen der menschlichen Geschichte und der natürlichen Umwelt zu fördern;
- Förderung des Respekts für unterschiedliche Perspektiven und der kulturellen Sensibilität;
- Ermutigung zur aktiven Auseinandersetzung mit den Erzählungen und Erfahrungen des Ortes;
- ein Gefühl der persönlichen Verbundenheit und des Einfühlungsvermögens gegenüber den früheren Bewohnern des Ortes zu wecken;
- ein Engagement für die Erhaltung und den Schutz von historisch und kulturell bedeutsamen Orten zu wecken.

### Zeit:

2-4 Stunden (Bitte beachten Sie, dass die angegebene Zeit ungefähr ist und je nach den spezifischen Bedürfnissen des Programms und dem Grad des Engagements der Teilnehmer angepasst werden kann).

### Beschreibung:

Die Teilnehmer sind eingeladen, einen historisch, kulturell oder landschaftlich bedeutsamen Ort zu besuchen und zu erkunden und dabei eine interaktive Lernerfahrung zu machen. Das Hauptziel dieses Workshops ist es, ein umfassendes Verständnis des ausgewählten Ortes durch aktive Teilnahme, aufmerksame Beobachtung und kritisches Denken zu fördern.

Es ist wünschenswert, aber nicht unbedingt erforderlich, dass Personen mit wenig oder gar keinem Vorwissen über den Ort an dem Workshop teilnehmen. Diese bewusste Herangehensweise ermöglicht es ihnen, den Ort mit einer frischen Perspektive und einem offenen Geist zu entdecken, was ein Umfeld fördert, das offen für Erkundungen und Entdeckungen ist.

Pädagogen begleiten die Teilnehmer und stellen ihnen informative Handouts zur Verfügung, die als wertvolle Ressourcen dienen. Diese Handouts enthalten prägnante Informationen, historische Aufzeichnungen oder einschlägige Literatur, die die historische und kulturelle Bedeutung des Ortes erhellen. Das Hauptaugenmerk liegt jedoch auf der Fähigkeit der Teilnehmer, genau zu beobachten, da dies das wichtigste Instrument ist, um die historischen Erzählungen und das Wesen des Ortes zu entschlüsseln. Indem sie Wahrzeichen, Denkmäler, Statuen und sogar Straßennamen genau unter die

Lupe nehmen, werden die Teilnehmer ermutigt, aktiv nach Antworten auf Fragen zu suchen, die zum Nachdenken anregen, und komplizierte Details aufzudecken, die zu einem umfassenderen Verständnis des Ortes beitragen.

Während des gesamten Programms beteiligen sich die Teilnehmer an dynamischen Diskussionen, tauschen Ideen aus und arbeiten zusammen, wodurch ein Gefühl der Kameradschaft und der gemeinsamen Erkundung gefördert wird. Diese interaktive Umgebung fördert nicht nur kritisches Denken und analytische Fähigkeiten, sondern erleichtert auch die soziale Interaktion, so dass die Teilnehmer von unterschiedlichen Perspektiven und Erkenntnissen profitieren können.

Darüber hinaus hebt das Programm die Bedeutung der Umwelt hervor und fordert die Teilnehmer auf, die natürliche Umgebung, einschließlich Flora, Fauna und geografischer Merkmale, zu beobachten und zu schätzen. Dieser ganzheitliche Ansatz ermöglicht es den Teilnehmern, ein umfassendes Verständnis für den Kontext des Ortes und seine kontinuierliche Entwicklung zu erlangen.

Das Programm hinterlässt bei den Teilnehmern einen bleibenden Eindruck, da es nicht nur Wissen vermittelt, sondern auch eine persönliche Verbindung zu dem Ort schafft. Indem sie ihre Sinne und ihre Vorstellungskraft einsetzen, werden die Teilnehmer zu aktiven Mitwirkenden an der fortlaufenden Erzählung des Ortes. Ausgestattet mit neuen Erkenntnissen und einer tiefen Wertschätzung für die historische und kulturelle Bedeutung des Ortes, verlassen die Teilnehmer den Ort mit einer erneuerten Neugier und dem Wunsch, andere Orte von ähnlicher Bedeutung zu erkunden und zu schützen.

### **Geplante Aktivitäten:**

#### **1) Einführung und Auswahl der Teilnehmer (10 Minuten):**

- Geben Sie eine Einführung in das Programm und seine Ziele;
- Wählen Sie die Teilnehmer aus und teilen Sie sie in kleinere Arbeitsgruppen ein (3-4 Teilnehmer pro Gruppe).

#### **2) Verteilung von Handouts und Erläuterung (15 Minuten):**

- Verteilen Sie Handouts mit relevanten Informationen, historischen Aufzeichnungen oder Literatur über den Ort;
- Geben Sie den Teilnehmern Zeit, die Handouts durchzusehen und sich mit den bereitgestellten Ressourcen vertraut zu machen;
- Erklären Sie die Bedeutung der Handouts als wertvolle Hilfsmittel für die Beobachtungsarbeit.

#### **3) Übung zu den Beobachtungsfähigkeiten (45 Minuten):**

- Weisen Sie die Teilnehmer an, den Ort zu erkunden und ihre Umgebung zu beobachten;
- Ermutigen Sie die Teilnehmer, Wahrzeichen, Denkmäler, Statuen und Straßennamen zu untersuchen;
- Fordern Sie die Teilnehmer auf, ihre Beobachtungsgabe zu nutzen, um Details zu erkennen und Fragen zur Geschichte und Bedeutung des Ortes zu beantworten.

#### **4) Gruppendiskussionen (30 Minuten):**

- Leiten Sie Gruppendiskussionen unter den Teilnehmern ein;
- Ermutigen Sie die Teilnehmer, ihre Beobachtungen, Erkenntnisse und Interpretationen mitzuteilen;
- Fördern Sie eine kollaborative Umgebung, in der die Teilnehmer von den Perspektiven der anderen lernen und ihr Verständnis vertiefen können.

#### **5) Geführte Erzählungen und historischer Kontext (1-2 Stunden):**

- Geben Sie den Teilnehmern auf der Grundlage ihrer Beobachtungen Hinweise und zusätzliche Informationen;
- Bieten Sie Erzählungen an, die den historischen Kontext mit den beobachteten Details verknüpfen;
- Erlauben Sie den Teilnehmern, Fragen zu stellen und sich an weiteren Diskussionen zu beteiligen.

#### **6) Rekapitulation und Reflexion (15 Minuten):**

- Fassen Sie die wichtigsten Erkenntnisse und Einsichten zusammen, die Sie während des Besuchs/der Erkundung gewonnen haben;
- Geben Sie den Teilnehmern Zeit zur persönlichen Reflexion über ihre Erfahrungen und neu gewonnenen Erkenntnisse;
- Bieten Sie den Teilnehmern die Möglichkeit, ihre Überlegungen mit der Gruppe zu teilen (falls gewünscht).

#### **7) Abschluss und Aufruf zum Handeln (10 Minuten):**

- Schließen Sie das Programm ab, indem Sie die Bedeutung des Ortes und die Wichtigkeit der Bewahrung seines Erbes betonen;
- Ermutigen Sie die Teilnehmer, weitere Orte von historischer und kultureller Bedeutung zu erforschen;
- Bieten Sie Ressourcen und Vorschläge für weiteres Lernen und Engagement an.

#### **Materialien:**

Von Pädagogen erstellte Handouts, eine Karte des Ortes.

#### **Fertigkeiten (von den Teilnehmern entwickelt):**

- Beobachtungsfähigkeiten;
- Kritisches Denken;
- Analytische Fähigkeiten;
- Kommunikation und Kollaboration;
- Neugierde und Entdeckerdrang.

**Tipps und Tricks**

Wir schlagen vor, während der Diskussion Verbindungen zwischen dem/den besuchten Ort(en) und der Heimatstadt der Teilnehmer zu schaffen. Sie können sie zum Beispiel fragen: Sind Ihnen Ähnlichkeiten zwischen diesem Ort und Orten in Ihrer Heimatstadt aufgefallen? Sind Ihnen ähnliche Denkmäler oder Namen von Straßen und Plätzen aufgefallen? Was sind die Hauptunterschiede?

**Autoren:**

Associazione 4704, Documenta

# COMICS

## Zielsetzung:

Nutzung der Comic-Kunst als Instrument zur Interpretation und zum besseren Verständnis der Ereignisse des Zweiten Weltkriegs, mit Schwerpunkt auf Familiengeschichten und lokaler Geschichte.

## Zeit:

Von ein paar Stunden bis zu einigen Tagen, je nach Komplexität des Ergebnisses

## Beschreibung:

Für viele mag es beängstigend sein, sich einer weißen Seite mit der Absicht zu nähern, einen "Comic" zu erstellen. Aus diesem Grund schlagen wir vor, bei der Erstellung der Comics an etwas zu denken, das Sie kennen. Versuchen Sie, aus all dem Wissen, das Sie haben, auf Details und Elemente zurückzugreifen, die Sie beeindruckt haben, oder auf Geschichten und Erzählungen, die Ihnen vertraut vorkommen. Beginnen Sie mit der Erstellung Ihrer Comics, indem Sie diese Gefühle und Erfahrungen als Inspiration nutzen.

Sie könnten zum Beispiel über Folgendes sprechen:

- **Persönliche Geschichten** - Geschichten von unbekanntem und gewöhnlichen Menschen. Sie können Archivmaterial wie Briefe oder Tagebucheinträge verwenden, aber auch einen Comic über eine Figur in einem Buch, das Sie gelesen haben, oder einen Film, den Sie gesehen haben und der mit dem Zweiten Weltkrieg zu tun hat, erstellen.
- **Familiengeschichte** - die Geschichte der Vorfahren, die diese traumatische Zeit miterlebt haben, von der sie oft nicht einmal ihren Nachkommen erzählt haben. Hat jemand in Ihrer Familie den Krieg miterlebt? Haben sie jemals darüber gesprochen? Wenn ja, wie erinnern sie sich an diese Zeit? Wenn nicht, warum glauben Sie, dass sie nicht darüber gesprochen haben?
- **Lokale Geschichte (Stadt, Ort, Straße)** - die erforscht und verstanden werden sollte, um die Orte, an denen wir leben, und die Verbindung zwischen Vergangenheit und Gegenwart besser zu verstehen. Denken Sie an Ihre Stadt: Kennen Sie Orte, die mit dem Zweiten Weltkrieg verbunden sind? Was geschah an diesen Orten? Erinnerst du dich heute an sie?

## Materialien:

Stifte und Bleistifte, Marker, Papier oder digitale Werkzeuge.

Von den Teilnehmern entwickelte Fertigkeiten:

- Kreativität und kreative Interpretation der Geschichte
- Einfühlungsvermögen und Verständnis
- Besseres Verständnis der lokalen Geschichte

**Tipps und Tricks:**

Wenn Sie sich beim Zeichnen eines Comics nicht wohl fühlen, können Sie digitale Tools verwenden, wie z. B.:

[Open Peeps](#)

[Homepage - Canva.](#)

**Zusätzliche Informationen:**

Webinar "Meeting Memories: ein Gespräch mit Aleksandar Zograf"

(<https://www.youtube.com/watch?v=sg4AKjwvoms>)

**Autoren:**

Documenta und Aleksandar Zograf

# CYANOTYPE

## **Zielsetzung:**

Neue Perspektiven durch Bilder/Fotos schaffen

## **Zeit:**

2-4 Stunden.

## **Beschreibung:**

Die Cyanotypie ist ein fotografisches Verfahren, das immer beliebter wird und mit sehr geringem Aufwand durchgeführt werden kann. In einem sehr einfachen Verfahren werden nur zwei ungiftige Chemikalien, Sonne und Wasser, benötigt, um Bilder zu erzeugen. Es funktioniert ohne professionelle Ausrüstung, z. B. eine Dunkelkammer.

Da das Verfahren mit Licht (Sonne) arbeitet, ist es möglich, Bilder von kleinen Gegenständen zu machen oder den Schatten zu nutzen, um z. B. Gebäude darzustellen. (In diesem Fall benötigen Sie hellen Sonnenschein, während sich kleine Objekte auch bei "normalem" Tageslicht entwickeln). Um den Prozess weiter zu vereinfachen, können Sie das Mischen von Chemikalien vermeiden, indem Sie vorbereitetes Cyanotypie-Papier verwenden.

- Einführung in das Thema und den historischen Ort, den Sie besuchen werden. Wir empfehlen, den Ort zu besuchen und seine Bedeutung zu erfahren, bevor Sie mit dem Fotografieren beginnen und einen kreativen Prozess im Hinterkopf entwickeln.

- Einführung in das Konzept und die Methode der Cyanotypie. Auf youtube finden Sie zahlreiche Videos über Cyanotypie, zum Beispiel dieses: <https://www.youtube.com/watch?v=KQ438yKOEYA>

- Sammeln Sie Ideen, erstellen Sie ggf. ein Storyboard, das Sie auf Ihren Bildern zeigen möchten.

- Zweiter Besuch an dem historischen Ort und Verwendung des Cyanotypie-Papiers und Belichtung der Fotos.

- Entwicklung der Bilder - Sie müssen nicht sofort mit dem Prozess beginnen. Legen Sie das Cyanotypie-Papier einfach in eine dunkle, lichtdichte Tüte (diese wird normalerweise mit dem vorbereiteten Set geliefert).

## **Materialien:**

vorbereitetes Cyanotypie-Papierset (z.B.: Products | Sunprint Kits ([sunprints.org](http://sunprints.org)), aber es gibt auch andere Firmen, die ähnliche Sets anbieten), Wasser, Glas oder Acrylglas, Karton, schwere Bücher (oder ähnliches), Klebeband

## **Fertigkeiten (von den Teilnehmern entwickelt):**

- Gruppenarbeit
- Kreativität und kreative Interpretation der Geschichte
- Anwendung neuer kreativer Techniken

**Tipps und Tricks:**

- Haben Sie keine Angst vor einer neuen Technik!
- Es ist ein Prozess, der die Auseinandersetzung mit der Geschichte und einem Ort der Erinnerung beinhaltet, aber auch Spaß an der Erstellung von Produkten.
- Sie können mit den Ergebnissen eine Ausstellung gestalten, sei es eine physische Ausstellung oder eine digitale (dazu: hochauflösende Scans der Drucke)

**Weitere Informationen:**

@memoryimagesobrazypamieci | Instagram

**Autorin:**

Magdalena Geier

# DOKUMENTARFILMHERSTELLUNG

## **Zielsetzung:**

Sensibilisierung für historische Ereignisse durch Dokumentarfilme und spätere Anregung einer Debatte in einem breiteren gesellschaftlichen Umfeld über die Auswirkungen historischer Ereignisse auf die Gegenwart.

## **Dauer:**

Einige Monate bis ein Jahr; die Dauer des Prozesses hängt davon ab, wie komplex der Dokumentarfilm ist, den Sie produzieren möchten.

## **Beschreibung:**

Bei dieser Methode nutzen wir den Prozess der Erstellung eines Dokumentarfilms, um über ein komplexes historisches Thema nachzudenken. Die Teilnehmer schlüpfen in die Rollen von Forschern, Initiatoren, Filmemachern, Produzenten und Förderern. Auf diese Weise können sie eine persönliche Beziehung zu dem Thema entwickeln und das historische Thema aus einer modernen Perspektive heraus bearbeiten. Die Methode verlangt von den Teilnehmern, sich mit dem Thema zu beschäftigen, es persönlich zu reflektieren und zu überlegen, was es heute relevant macht.

Die Methode kann je nach Zweck, Mitteln und gewünschten Ergebnissen angepasst oder verkürzt werden. Der Prozess kann in sechs Phasen unterteilt werden:

### **1) Einführung in das Dokumentarfilmschaffen (mindestens 4 Einführungsstunden in den Prozess der Herstellung eines Dokumentarfilms)**

Der Experte führt in den Prozess der Herstellung eines Dokumentarfilms ein. Besonders praktisch: Sichtung eines bekannten oder verwandten Dokumentarfilms oder Gespräch mit dem Dokumentarfilmer.

### **2) Einführung in das Thema und Vertiefung der verschiedenen Aspekte (1-2 Monate - das Thema wird kontinuierlich erforscht und neue Fragen werden aufgeworfen)**

Das Ziel des Projekts bzw. des Programms insgesamt und die Recherchen zur Kontroverse werden vom Programmverantwortlichen vorgestellt. Die jungen Teilnehmer machen Vorschläge, aus welcher Perspektive sie das Thema weiter erforschen wollen. Es wird eine Liste möglicher Gäste erstellt, und es werden Aufgaben für die Einladung renommierter Gäste verteilt. Es folgen Treffen mit den Gästen, die das Thema aus ihrer beruflichen Perspektive beleuchten. Die Teilnahme an verschiedenen Veranstaltungen, Ausstellungen und Events zum Thema (z. B. Besuch eines Theaterstücks, einer Ausstellung oder einer Gedenkveranstaltung) wird vorgeschlagen.

### **3) Paralleler Kurs in Filmkompetenz mit Schwerpunkt auf den Besonderheiten des Dokumentarfilms (5 Sitzungen; 3 Schulstunden/Woche)**

Die Sitzungen sollten sich auf die Erstellung des Drehbuchs, die Verwendung der Filmausrüstung, die

Bild-/Tonaufnahme und den Schnitt konzentrieren. Ein Filmmentor wird zugewiesen, um den Fortschritt des Films zu überwachen: Drehbuchentwicklung, Bild-/Tonqualität und Unterstützung beim Schnitt.

#### **4) Erstellung des Dokumentarfilms (1-3 Monate)**

Das endgültige Thema des Dokumentarfilms wird klar definiert. Die Teilnehmer erstellen Drehbuchentwürfe und Pläne für den Recherche- und Filmprozess: Interviews, Optionen, wo/wie/wer/mit wem/wie soll das relevante Material gedreht werden. Der nächste Schritt besteht aus dem Filmen der Dokumentation, der laufenden Überprüfung, Bewertung und Reflexion mit Hilfe der Mentoren.

#### **5) Verbreitung**

Nachdem die Produkte fertiggestellt sind, ist es wichtig, sie einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Der Mindestverbreitungsplan sollte Folgendes umfassen: 1. die abschließende Premiere; 2. die Diskussion mit den jungen Autoren (3-stündige Veranstaltung); und 3. die Verbreitung der Produkte über verschiedene (soziale) Medienkanäle.

#### **6) Abschließende Bewertung und Feier mit dem gesamten Team (3-stündiges Treffen)**

Wir sollten nicht vergessen, dass es sich um einen langen Prozess handelte und unsere Teilnehmer eine ganze Menge Zeit in die Erstellung ihrer Dokumentarfilme investiert haben. Daher ist es wichtig, den Erfolg zu reflektieren, zu bewerten und zu feiern.

#### **Materialien:**

- Filmausrüstung: Kameras, Mikrofone, Verlängerungskabel, Kabel, Speicherkarten, Filmbearbeitungssoftware, Filmbearbeitungscomputer,
- Tablets/Computer, Zugang zu den Materialien zum Thema.

#### **Fertigkeiten (von den Teilnehmern entwickelt):**

- Kritisches Denken,
- Führen einer respektvollen Diskussion mit unterschiedlichen Meinungen und Umgang mit den Interviews,
- Kreativität und kreative Interpretation der Geschichte,
- Einfühlungsvermögen,
- besseres Verständnis des lokalen Kontextes, von Mikrofällen und persönlichen Geschichten, im
- Kontext des Zweiten Weltkriegs,
- Verständnis für den Prozess der Erstellung eines Dokumentarfilms, einschließlich der notwendigen Recherchen,
- Lernen, wie man ein Drehbuch schreibt,
- Fertigkeiten bei den Dreharbeiten: Umgang mit der Kamera, Tonaufnahmen,
- Fertigkeiten in der Filmbearbeitung,
- Lernen, wie man für den Film wirbt (Pitch), und Organisieren von Filmveranstaltungen.

## **Tipps und Tricks:**

Konzentrieren Sie sich auf einen Einzelfall oder eine persönliche Reflexion über das Thema. Verlieren Sie sich nicht in der Komplexität des Themas

Das Thema der Versöhnung und des Lernens aus den tragischen Ereignissen während und nach dem Zweiten Weltkrieg ist umfangreich und komplex. Es berührt so viele Bereiche, dass es wichtig ist, sich angemessen zu beschränken. Ohne ein klar umrissenes Thema bleibt ein sehr weit gefasstes Konzept übrig, das viel Recherche und die Aufnahme von zusätzlichem Material erfordert. Daher kann es leicht passieren, dass das Produkt nicht fertig wird.

Technische Kompetenz des Teams (versuchen Sie nicht, in allen Aspekten perfekt zu sein)

Verlieren Sie sich nicht in Perfektionismus oder zu hoch gesteckten Zielen. Es ist wichtig, einen Kompromiss zwischen einer ausreichend guten technischen Leistung, einer zufriedenstellenden Behandlung des Themas und einer rechtzeitigen Fertigstellung zu finden.

Multimedialität und freie Themenwahl sind von Vorteil, um das Interesse am Programm zu wecken. Ursprünglich sollte das Programm im Rahmen eines Diskussionscamps durchgeführt werden. Es bestand kein Interesse an der Teilnahme. Deshalb haben wir das Programm mit Multimedia kombiniert, und die Resonanz war sofort da. Die Teilnehmer durften ihren Interessen, Hobbys und Talenten nachgehen. Wenn das Thema auf den ersten Blick langweilig erscheint, laden Sie sie ein, es persönlich zu gestalten und einen interessanten Ansatz zu finden. Da sich der Prozess über einen längeren Zeitraum hinzieht, fällt es ihnen leichter, motiviert zu bleiben, wenn sie sich von ihren Interessen leiten lassen.

## **Zusätzliche Informationen:**

- Broschüre "Predelati ali pozabiti/ Überwinden oder vergessen" (auf Slowenisch) <https://socialna-akademija.si/predelati/>

- Wie man einen Dokumentarfilm erstellt (auf Slowenisch): <https://socialna-akademija.si/ustvari-dokumentarec/>

## **Beispiele für Dokumentarfilme:**

- Rudolfovi padalci /Rudolfs Fallschirmjäger
- Zgodbe od včeraj / Geschichten von gestern

## **Autorin:**

Simona Osterc; die Methode stammt aus einem Projekt namens SOS - Spomin. Opomin. Sprava (Remember - Remind - Reconciliate), das von der Socialna akademija koordiniert wird.

## EDULARP

### **Zielsetzung:**

Durch Identifikation mit den historischen Ereignissen, die eine Gruppe von Menschen/ein Individuum erlebt hat, Empathie erzeugen.

### **Zeit:**

- 6 Stunden im Klassenzimmer: Einführungsveranstaltungen zu den behandelten Themen (interaktiver Unterricht);
- Die Lektüre zu Hause könnte etwa 15 Tage eigenständige Arbeit erfordern;
- 2-3 eigentliche Spieltreffen (insgesamt etwa 6 Stunden).

### **Beschreibung:**

Die verwendete Methodik ist EduLarp (Educational Live Action Role Playing).

- In der ersten Phase nehmen die Teilnehmer (nicht mehr als 15, Schüler in den letzten Jahren der High School, etwa 17-19 Jahre alt) an einer Reihe von Treffen zur historischen Kontextualisierung teil. Die wichtigsten Ereignisse werden im Rollenspiel thematisiert.

- In der zweiten Phase lesen sie eine Anthologie literarischer Werke, die im historischen Kontext der Schule angesiedelt sind (die Zusammenarbeit mit den Lehrern ist erforderlich, da diese Aktivität außerhalb des EduLarps, aber im Rahmen der regulären Schularbeit stattfindet). Jeder dieser kurzen Texte hilft den SchülerInnen, sich mit einer oder mehreren der Figuren vertraut zu machen, die im Rollenspiel vorkommen werden.- In der dritten Phase bereiten die Organisatoren das Szenario vor. Es besteht aus einer imaginären Situation, in der Figuren aus verschiedenen Werken vorkommen. Um das Szenario zu erstellen, müssen Verbindungen zwischen Figuren aus verschiedenen Werken, die im selben Kontext spielen, identifiziert werden. Wenn der Bezugskontext beispielsweise die Stadt Triest in den 1930er Jahren ist und in einem Werk ein überzeugter Faschist und in einem anderen Werk ein slowenischer Intellektueller vorkommt, wäre es vernünftig, sich die angespannten Beziehungen zwischen den beiden Figuren im Szenario vorzustellen.

Das Szenario enthält eine Beschreibung der zu realisierenden Situation (z.B. alle Charaktere sind zu einem Empfang in einem ihrer Häuser), eine kurze Beschreibung jedes teilnehmenden Charakters, ihre Beziehungen zu einigen Charakteren und in einigen Fällen spezifische Aufgaben, die der betreffende Charakter vor dem Ende des Rollenspiels erfüllen muss.

Jedem Teilnehmer wird eine Figur zugewiesen, die er während des Rollenspiels verkörpern soll, wobei er deren Eigenschaften, Beziehungen zu anderen Figuren und Aufgaben kennt. Der Verlauf des Rollenspiels wird teilweise gelenkt; bestimmte Ereignisse müssen so ablaufen, wie es das Szenario vorsieht, aber die Teilnehmer sind auch frei, ihre eigenen Charaktere zu entwickeln. Die

Organisatoren beaufsichtigen das Spiel, ohne einzugreifen, es sei denn, eine Figur behindert wissentlich oder unwissentlich den Fortschritt oder versteht nicht, was sie tun soll.

**Materialien:**

von den Organisatoren vorbereitete Textsammlung; Charakterbögen.

**Fertigkeiten (von den Teilnehmern entwickelt):**

- Kritische Identifikation mit einer Figur/einer historischen Epoche;
- Vertieftes Verständnis historischer und literarischer Fähigkeiten in Bezug auf eine bestimmte Epoche;
- Teamarbeit;
- Schauspielerei.

**Tipps und Tricks:**

Es ist wichtig, sicherzustellen, dass alle Teilnehmer die vorbereitende Arbeit der Lektüre der Texte der Anthologie und ihrer jeweiligen Charakterbögen abgeschlossen haben. Unvorbereitete Teilnehmer haben möglicherweise Schwierigkeiten, sich in das Rollenspiel zu integrieren und verstehen manchmal nicht, was um sie herum geschieht. Sie können auch ein Verhalten an den Tag legen, das dem Spiel nicht förderlich ist (Isolation vom Rest der Gruppe, Kichern, Störungen usw.).

Umgekehrt kann das Rollenspiel bei hoch motivierten und vorbereiteten Teilnehmern emotional sehr intensiv sein. Daher ist es wichtig, den Teilnehmern ein Codewort zu geben, mit dem sie ihr Unbehagen im Spiel ausdrücken können.

Die Organisatoren müssen in der Vorbereitungsphase des Szenarios vorsichtig sein und emotional belastende Situationen in Betracht ziehen (z. B. den Tod einer Figur oder eine verbale Konfrontation zwischen Figuren, von denen eine die Autorität innehat und die andere sich in einer Position der Schwäche befindet). Solche Situationen können sowohl für den Teilnehmer, der die Figur, die die Situation erlebt, darstellt, als auch für denjenigen, der sie nachspielt, eine emotionale Herausforderung darstellen.

**Autoren:**

Associazione 4704, La Bottega di Leonardo

# KOPFHÖRER FÜR PARTIZIPATIVES WANDERTHEATER

## Zielsetzung:

- Zeitgeschichte auf innovative Weise zu vermitteln;
- Sensibilisierung für die Geschichte und das Gedenken an die Protagonisten der nationalsozialistischen Verfolgungen und Deportationen - sowohl an die Opfer als auch an die Verursacher;
- Förderung der Kenntnis von Gedenkstätten in der eigenen Stadt;
- Aktive Einbindung der Schüler in Recherche-, Schreib- und Multimedia-Produktionsaktivitäten;
- Förderung des kritischen Denkens.

## Zeit:

Insgesamt 50 Stunden

- 6 Stunden Einführungsveranstaltungen zu den behandelten Themen (Kontextualisierungsvorträge);
- Historiker-Workshop zur Rekonstruktion von Biographien: 10 Stunden Vorlesungen im Klassenzimmer + Hausaufgaben;
- Historisch-kreative Schreibwerkstatt: 24 Stunden im Klassenzimmer + Hausaufgaben;
- Aufnahme von Audiomaterialien + Bearbeitung + Tests: 10 Stunden.

## Beschreibung:

Verstehen der Entstehung und Etablierung totalitärer Regime und Völkermorde, einschließlich ihrer ideologischen Grundlagen, politischen, wirtschaftlichen und kulturellen Mechanismen sowie psychologischen und sozialen Beweggründe. Dieses Verständnis sollte auf zwei Ebenen erfolgen: auf der allgemeinen/kollektiven Ebene und auf der individuellen Ebene.

Die vorgeschlagene Aktivität zielt darauf ab, mit dem Wissen über allgemeine und kollektive Dynamiken zu beginnen und dann zu verstehen, wie sich diese auf individueller Ebene im spezifischen Kontext der Stadt, in der das Projekt durchgeführt wird, manifestiert haben.

Die Aktivität zielt darauf ab, die spezifischen historischen Ereignisse zu rekonstruieren, die eine Stadt während der Besatzung, der politischen und rassistischen Deportationen geprägt haben, wobei der Schwerpunkt auf den Biografien von Opfern und Tätern sowie auf Orten der Verfolgung und Erinnerung liegt.

Ziel ist es, eine Audio-Performance zu schaffen, bei der das Publikum, ausgestattet mit Wi-Fi-Kopfhörern, die Stadt erkundet, den Geschichten und Erinnerungen der Protagonisten folgt, die historischen Schichten alltäglicher Orte entdeckt und in die Geschichten von Männern und Frauen eintaucht, die oft namentlich auf städtischen Denkmälern erwähnt werden, deren Geschichte aber unbekannt ist.

### 1) Vertieftes Studium und Analyse von Texten

Ein Lehr- und Vertiefungsprogramm (6 Stunden), das sich auf die interessierende historische Periode konzentriert und aus interaktiven Vorträgen, Multimedia-Präsentationen, Debatten und Vorführungen von Filmausschnitten und Multimedia-Produktionen besteht.

## **2) Selbstständige Lektüre eines Sammelbandes**

Die Teilnehmer lesen einen von den Projektkoordinatoren vorbereiteten Sammelband mit Auszügen aus Romanen und Memoiren, die sowohl von Opfern als auch von Tätern geschrieben wurden.

## **3) Verfassen einer Dramaturgie und Entwicklung einer audio-geführten Performance**

Entwicklung einer partizipativen Performance zur Erkundung der Orte der Besetzung und Deportation in der Stadt, in der das Projekt stattfindet.

Ziel ist es, eine Audioführung mit Wi-Fi-Kopfhörern zu entwickeln, die das Publikum (Schüler und Erwachsene) bei der Entdeckung von Orten der nationalsozialistischen und faschistischen Besetzung in der Stadt, von Orten, die für die Verfolgung und Deportation politischer Gegner und Juden kennzeichnend waren, und von einigen der kürzlich installierten Stolperstein-Gedenkstätten begleitet. Die Performance wird eine Erzählung präsentieren, die die biografischen Profile der Personen rekonstruiert, an die das weit verbreitete Denkmal der Stolpersteine erinnert, sowie die miteinander verflochtenen Geschichten und Perspektiven vieler Stadtbewohner, die nicht Opfer der Verfolgung waren, sondern als Verantwortliche, Täter, Kollaborateure oder in der so genannten Grauzone eingestuft werden können.

In den letzten Jahren gab es interessante experimentelle Theaterproduktionen, die anstelle der traditionellen Frontalaufführungen mit Schauspielern auf der Bühne und dem Publikum im Parkett Aufführungen boten, bei denen die Zuschauer mit kabellosen Kopfhörern ausgestattet sind und von einer Audioerzählung angeleitet werden, die sie zum Handeln, zur Interaktion und zur Bewegung im Raum anleitet.

Die teilnehmenden Schülerinnen und Schüler haben die Möglichkeit, das erworbene Wissen mit dem Ziel aufzuarbeiten, eine solche Performance zu entwerfen, zu schreiben und zu gestalten. Die biografischen Elemente, die während des Geschichtsworkshops auftauchen, werden während des historisch-kreativen Schreibworkshops weiter ausgearbeitet. Das erworbene historische Wissen und die biografischen Ereignisse werden von den Schülern mit Hilfe eines Historikers und eines Dramatikers in eine dramatische Form gebracht.

Die Aussagen von Zeitzeugen und die von den Schülern verfassten Texte werden kombiniert und in ein packendes und emotional fesselndes Sounddesign eingebunden. Das Ergebnis wird eine Erzählung sein, die von 25-30 Personen erlebt wird, die die Stadt mit Hilfe der Stimmen in ihren Kopfhörern erkunden werden.

### **Geplante Aktivitäten**

- 3 Vorträge zur Kontextualisierung;
- Selbstständige Lektüre des Sammelbandes;
- Geführte Lektüre und Analyse von biografischem Material über die verhafteten und deportierten Personen sowie über die für die Verfolgungen verantwortlichen Personen. Die Dokumente werden von den Vereinigungen ehemaliger Deportierter zur Verfügung gestellt;
- Interviews mit den Angehörigen der Opfer;
- Erkundung des Territoriums und Erstellung einer Online-Karte, auf der die Orte der

nazifaschistischen Besatzung (Gefängnisse, Folterstätten, Hauptquartiere, militärische Kommandozentralen usw.) und die Gedenkstätten für die Opfer (Stolpersteine und andere Denkmäler) verzeichnet sind;

- Historisch-dramaturgische Schreibübungen zur Entwicklung eines konkreten Schreibstils, der es den Zuhörern ermöglicht, sich Bilder und Handlungen beim Gehen vorzustellen;
  - Gemeinsames Schreiben der Texte, wobei jeder Teilnehmer einen Abschnitt der Erzählung zu einer Figur oder einem Ort beisteuert;
  - Festlegung der Route für die Zuschauer und der geplanten Handlungen;
- Aufnahme von Tonspuren;  
- Bearbeitung.

### **Materialien:**

- PCs/Tablets der Teilnehmer
- Erinnerungsdokumente, die von Archiven oder Vereinigungen ehemaliger Deportierter zur Verfügung gestellt werden
- Audiorekorder
- Wi-Fi-Kopfhörer von Silentsystem (<https://silentsystem.it>)

### **Von den Teilnehmern entwickelte Fertigkeiten:**

In Bezug auf das historische Wissen:

- Fähigkeit, die sozio-politische und militärische Dynamik zu skizzieren, die zur nazifaschistischen Besatzung und den politischen und rassischen Deportationen führte;
- Fähigkeit, klar zu verstehen, was "Widerstand" bedeutet, sowohl bewaffnet als auch unbewaffnet, indem man sich mit den biografischen Wegen von Individuen beschäftigt, die unterschiedliche Entscheidungen auf ideologischer, intellektueller, militärischer und existenzieller Ebene getroffen haben;
- Fähigkeit zum kritischen Verständnis der Gründe, die den Nazifaschismus zur Durchführung von Verfolgungen und Deportationen veranlassten.

In Bezug auf die Fähigkeiten:

- Fähigkeit zur Analyse von Quellen, Dokumenten, Fotografien, Memoiren und erzählenden Texten durch individuelle und kollektive Analyseaktivitäten;
- Fähigkeit, eigenständig zu recherchieren, effektiv zu argumentieren und in einer Gruppe zu arbeiten.
- Computerkompetenz und digitale Fähigkeiten durch die Nutzung von Anwendungen für Smartphones, Tablets und PCs während verschiedener Projektphasen, einschließlich Analyse, Austausch und Erstellung gemeinsamer konzeptioneller Karten;
- Kompetenz im kreativen Schreiben und argumentativen Schreiben;
- Grundprinzipien der räumlichen und körperlichen Dramaturgie;

- Grundprinzipien der Ton- und Theaterregie;
- Fähigkeit, Mikrofone zu benutzen;
- Grundlagen des Schauspiels.

**Autoren:**

Associazione 4704

# KARTEN

## **Zielsetzung:**

Erkundung der lokalen Geschichte und der Strategien des Gedenkens anhand von Karten, mit Schwerpunkt auf weniger bekannten, verlassenem oder nicht denkmalgeschützten historischen Orten.

## **Zeit:**

Von einigen Stunden bis zu einigen Tagen, abhängig von der Komplexität des Ergebnisses

## **Beschreibung:**

Aus verschiedenen Gründen sind viele Gedenkstätten des Zweiten Weltkriegs heute entweder verlassen und/oder vergessen. Zu diesen Orten gehören ehemalige Konzentrationslager, Zwangsarbeitslager, Tötungsstätten, Gefängnisse und andere. Die Interaktion mit Karten kann ein kreativer Weg sein, um Erinnerung und Gedenken zu fördern. Um diese Methode umzusetzen, schlagen wir folgende Schritte vor:

Um diese Methode anzuwenden, schlagen wir folgende Schritte vor:

- Wählen Sie einen Ort, an dem Sie arbeiten möchten. Wie vorgeschlagen, kann es sich um ein ehemaliges Konzentrations- oder Arbeitslager handeln, aber auch um Orte, die mit Gewalt verbunden sind. Ziehen Sie auch Orte des Widerstands, des Mutes und der Freundschaft in Betracht. Wenn möglich, besuchen Sie den Ort mit der Gruppe oder führen Sie eine Einführungssitzung zu diesem Ort durch.

- Denken Sie über diesen Ort nach. Was geschah an diesem Ort, warum ist er wichtig? Wie ist der Status dieses Ortes heute? Ist er verlassen/vergessen, wird an ihn erinnert/erinnert? Was sind Ihrer Meinung nach die Gründe dafür, dass dieses Ortes heute nicht mehr gedacht wird?

- Teilen Sie die Gruppe in kleinere Gruppen von 3-4 Personen auf.

- Drucken oder zeichnen Sie für jede Gruppe eine Karte des Ortes aus. Dabei kann es sich um einen Screenshot von Google Maps oder eine vereinfachte Illustration des Ortes handeln.

Jede Gruppe hat die Aufgabe, über mögliche Strategien des Gedenkens an den Ort nachzudenken. Sie können verschiedene Lösungen und Ideen in Bezug auf den spezifischen Ort vorschlagen, aber auch über die Vor- und Nachteile der vorgeschlagenen Ideen nachdenken. Wenn sie beispielsweise ein Museum oder eine Gedenkstätte vorschlagen, können die Vorteile sein: Informationen über den Ort der Ereignisse, zusätzliche Motivation für die Menschen, den Ort zu besuchen; die Nachteile könnten jedoch sein: Der Ort ist abgelegen und für die Menschen nicht leicht zu erreichen, so dass das Museum nicht viele Besucher haben würde.

- Wenn sich die Gruppe für eine Idee entschieden hat, wird eine Skizze auf der Karte mit ihrem Vorschlag erstellt.

- Auswertung. Jede Gruppe stellt ihre Karten und Vorschläge vor. Jede Gruppe erhält ein Feedback von den anderen und bespricht ihre Ideen.

**Materialien:**

ausgedruckte Ortspläne in größerem Format (A3), Stifte, Marker und Bleistifte.

Fertigkeiten (von den Teilnehmern entwickelt):

- Kreative Fähigkeiten und Suche nach kreativen Lösungen
- Problemlösung
- Gruppenarbeit und Präsentation

**Tipps und Tricks:**

Wenn Sie Beispiele für mögliche Lösungen für Gedenkstrategien benötigen, können Sie einige der folgenden vorschlagen: Bildungszentrum und Museum; Ort der Heilung, Beruhigung und Besinnung; Ort für Rituale und Gedenken (anlässlich von Jahrestagen); Trekkingrouten und Kulturtourismus usw.

**Autorin:**

Alice Straniero, *Documenta*

# MASHUP-AUSSTELLUNG

## **Zielsetzung:**

Erstellung einer Ausstellung von Mashup-Kreationen aus Open-Source-Materialien im Europeana-Portal.

## **Zeit:**

Von 3 Stunden bis zu einem Tag (8 Stunden).

## **Beschreibung:**

Die Methode stützt sich auf den Inhalt des Portals Europeana (europeana.eu), einem Online-Korpus europäischer Kunst, der Kulturliebhabern, Fachleuten, Lehrern und Forschern Zugang zum digitalen Kulturerbe Europas bietet. Europeana soll zu neuen Perspektiven inspirieren und informieren und Gespräche über den kreativen Umgang mit unserer Geschichte und Kultur eröffnen.

Diese Mashups können verschiedene historische Themen erforschen, von bestimmten Ereignissen oder Erinnerungsorten bis hin zu umfassenderen interkulturellen Themen.

Die Methode ist relativ einfach zu handhaben und kann mit einer Vielzahl verschiedener digitaler Werkzeuge durchgeführt werden. Sie kann sowohl als persönliche Aktivität als auch als eine Form des Online-Lernens durchgeführt werden.

Im Folgenden werden die Schritte der Mashup-Ausstellungsmethode beschrieben:

### **1) Kreatives Aufwärmen**

Ziel dieser Aufwärmaktivität ist es, dass die Teilnehmer sich entspannen und anfangen, kreativ zu denken. Hier sind einige Vorschläge für Aufwärmübungen:

- Improvisationsspiel Geschichtenerzählen: One Word/Phrase Storytelling ist eine Aktivität, bei der die Teilnehmer aktiv zuhören und aufeinander reagieren sollen, während sie gemeinsam eine Geschichte entwickeln. Die SchülerInnen wenden ihr Wissen über die Struktur einer Geschichte (Anfang, Mitte, Ende, Problem/Lösung usw.) in einer Improvisationsaktivität im Ensemble an. Weitere Ideen für Improvisationen finden Sie hier.

- Assoziationsspiel mit Europeana: Leiten Sie die SchülerInnen bei der Navigation auf der Website und der Suche nach frei lizenzierten Objekten im Zusammenhang mit dem von ihnen gewählten kreativen Medium (z. B. Kunstwerke, Fotos und Musik) an. Nachdem sie sich mit dem Portal vertraut gemacht haben, können Sie ihnen Wörter, später Phrasen oder Sätze vorgeben und sie auffordern, innerhalb von 30 Sekunden das Element zu finden, das zu dem angegebenen Wort passt.

- Pictionary zu einem bestimmten Thema: Pictionary ist ein lustiges Spiel, das die Kreativität der Teilnehmer fördern kann. Teilen Sie die Teilnehmer in kleine Gruppen ein. Eine Person malt ein Bild und lässt die anderen Spieler raten, worum es sich handelt.

### **2) Erkundung des Themas (falls erforderlich)**

Wir empfehlen, diese Aktivität als Reflexion über den Besuch von Gedenkstätten oder nach einer inhaltsbezogenen Aktivität durchzuführen. In diesem Fall ist eine Erkundung des Themas nicht erforderlich. Stattdessen können wir einige Aktivitäten einbauen, um die Erinnerungen, Eindrücke und

Gefühle des Besuchs aufzufrischen (falls erforderlich). Wenn diese Aktivität nicht mit einem bestimmten Besuch oder einer anderen Erfahrung verbunden ist, müssen wir auch den Forschungsteil einbeziehen, in dem die Teilnehmer ein bestimmtes Thema erforschen.

### **3) Wahl des Konzepts, des roten Fadens und des Blickwinkels**

Wir können den Teilnehmern die Wahl lassen, ob sie ihr Projekt einzeln oder in kleinen Gruppen (maximal 4 Teilnehmer pro Gruppe) durchführen möchten. Bevor wir mit der individuellen Arbeit beginnen, laden wir alle Teilnehmer ein, das Thema ihrer Ausstellung, die Haupterzählung und den Blickwinkel, den sie präsentieren werden, festzulegen. Dann arbeiten sie in kleinen Gruppen und als Einzelpersonen an der Entwicklung ihrer Ideen, schreiben die Botschaften auf und erstellen erste Skizzen ihrer Produkte.

### **4) Erstellen von grafischen Mashups**

Die Teilnehmer durchsuchen die Europeana-Plattform und sammeln die Elemente, die in ihre Mashups integriert werden können. Für die Erstellung von Collagen können sie das webbasierte Tool Canva verwenden. Sie können Materialien herunterladen und sie in die Collagen einfügen. Wir erinnern sie daran, dass es wichtig ist, ihre Quellen zu nennen, also sollten sie auch alle verwendeten Materialien auflisten.

### **5) Erstellen von Musik-Mashups**

Zusätzlich zu den Grafiken sind die TeilnehmerInnen eingeladen, ein Musik-Mashup zu erstellen. Die Teilnehmer sollten neue Musikkompositionen aus den in Europeana verfügbaren Klängen erstellen, um ihre Emotionen auszudrücken und eine Stimmung zu erzeugen, die ihre Ausstellung am besten unterstützt.

Als Werkzeug können wir AudioMass verwenden. Dabei handelt es sich um ein webbasiertes Tool, mit dem Sie Ihre eigenen Audiodateien hochladen oder aus einer Bibliothek mit vorinstallierten Tracks auswählen können. Sie können die Tracks mischen und anpassen, Effekte hinzufügen und Ihre Mashups in verschiedene Formate exportieren. Es ist eine schnelle und einfache Möglichkeit, Musik-Mashups zu erstellen.

### **6) Aufbau der Ausstellung und Vorbereitungen für die Vernissage**

Der letzte Schritt ist die Einrichtung einer Ausstellung und die Vorbereitung der Bildunterschrift (eine kurze Beschreibung des Bildes, die Kontext und Informationen über das Bild liefert), die zu jedem neu geschaffenen Kunstwerk gehört. Sie kann den Titel des Bildes, den Künstler, das Datum, an dem es entstanden ist, und andere relevante Informationen enthalten.

Die Teilnehmer bereiten auch die Eröffnungsreden vor und helfen bei den technischen Details, z. B. beim Einrichten des Raums, beim Drucken (falls erforderlich), bei der Installation zusätzlicher Beleuchtung, bei der Vorbereitung von Speisen und Getränken für die Vernissage usw.

#### **Materialien:**

- Digitale Werkzeuge:

Europeana ([www.europeana.eu](http://www.europeana.eu));

ArtSteps (<https://www.artsteps.com/>);

Canva ([www.canva.com](http://www.canva.com));

AudioMass (<https://audiomass.co/>).

- Drucker, wenn Sie sich entscheiden, eine Offline-Ausstellung zu erstellen;
- Audio-Player.

**Fertigkeiten (von den Teilnehmern entwickelt):**

- kritisches Denken,
- Kreativität und kreative Interpretation von Geschichte,
- Einfühlungsvermögen,
- Kontaktaufnahme mit dem europäischen Kulturerbe.

**Tipps und Tricks:**

Mit ArtSteps können Sie auch eine Online-Ausstellung erstellen, die nach Beendigung der Aktivität fortbesteht. ArtSteps ist eine webbasierte Plattform, mit der Sie virtuelle Galerien für Ihre Ausstellungen erstellen können. Sie ist eine hervorragende Option für die Erstellung interaktiver und immersiver virtueller Galerien. Sie enthält Funktionen, mit denen Sie 3D-Modelle, Videos und Audio zu Ihren Galerien hinzufügen können.

Jüngere Teilnehmer benötigen einen strukturierteren Prozess - sie allein zu lassen, kann sie überfordern. Bereiten Sie kleine Schritte mit einfachen, unterstützenden Fragen vor. Auf diese Weise stellen Sie sicher, dass sie keine Teile überspringen, die sie nicht verstanden haben. Es gibt zwei Möglichkeiten, wie Sie den Prozess leiten können. Sie können den Teilnehmern die Anweisungen für den nächsten Schritt gleichzeitig geben und das gleiche Tempo beibehalten, oder Sie können der Gruppe die Anweisungen separat geben, wenn sie alles erfüllt hat, was für den jeweiligen Schritt erforderlich ist.

Ein wesentlicher Teil des Prozesses ist die Aufwärmphase. Wenn die Teilnehmer sich entspannen und Spaß haben, sind sie kreativer. Gehen Sie also nicht direkt zu den Mashup-Kreationen über.

**Autorinnen:**

Sabina Belc und Eva Gajšek, Socialna Akademija

# FOTOGRAFIE UND AUSSTELLUNG

## Zielsetzung:

Fotografieren an Orten, die mit der Geschichte des Zweiten Weltkriegs verbunden sind, um neue, persönliche Perspektiven zu zeigen und Momente der Erinnerung festzuhalten

## Zeit:

3 Sitzungen + ein Besuch an einem Erinnerungsort, jede Sitzung sollte mindestens eine Stunde umfassen, ohne die Studienreise

## Beschreibung:

### Sitzung 1: vor dem Besuch der Studie

1) Vorstellung und Einführung in die Gedenkstätte und ihre Geschichte.

2) Diskussion über die Erwartungen und die Bedeutung des Besuchs der Gedenkstätte (bei der es sich um ein ehemaliges Konzentrationslager, ein Museum, ein Denkmal oder eine andere Gedenkstätte handeln kann).

Fragen, die bei der Strukturierung des Gesprächs helfen können, könnten sein:

- Für wie relevant/wichtig halten Sie diesen Ort für die Erinnerung an z. B. den Zweiten Weltkrieg?
- Wie wird dieser Ort Ihrer Meinung nach aussehen? Was glauben Sie, werden Sie sehen?
- Wusstest du schon vorher von diesem Ort? Glaubst du, dass andere junge Menschen diesen Ort kennen?
- Was würdest du gerne an diesem Ort lernen und finden?

3) Finden Sie ein Konzept, um die Bilder zu ordnen. Ein Vorschlag ist, sich auf die konzeptionellen Kategorien "Gedächtnisverlust", "zurückgewonnene Erinnerung" und "Gedächtnisheilung" (siehe unten) zu beziehen, die im Rahmen des Projekts "Meeting Memories" entwickelt wurden.

Vorschlag für die Anordnung der Bilder:

- "**Verlust der Erinnerung**": Unter dieser Kategorie werden Fotos zusammengefasst, die Vernachlässigung und Verlassenheit zeigen und die Abwesenheit von Erinnerung widerspiegeln.
- "**Zurückgewonnene Erinnerung**": Unter dieser Kategorie können Sie Bilder sammeln, die eine Veränderung oder Umwandlung des Erinnerungsortes zeigen, sei es durch einen Eingriff des Menschen oder der Natur.
- "**Erinnerung heilen**": Fotos von Orten sowie persönliche Bilder, die die Erinnerung als Ort der Reflexion, der Meditation, des Schutzes und des Trostes darstellen wollen.

Die drei Kategorien und Definitionen wurden von den Fotografen und Kuratoren Saša Kralj und Sandra Vitaljić erstellt.

### Sitzung 2: Der Studienbesuch

Besuch des tatsächlichen Ortes der Erinnerung. Ermutigen Sie die Jugendlichen, Fotos mit ihren Handys oder Kameras zu machen. Auch Videos sind willkommen. Nach dem Besuch sollte jeder Teilnehmer ein oder zwei Fotos unter den aufgenommenen Fotos auswählen und dabei deren Verbindung zu den zuvor vereinbarten Kategorien berücksichtigen. Bereiten Sie eine kurze Präsentation vor, um die ausgewählten Bilder vorzustellen.

### **Sitzung 3: Fotopräsentation**

Präsentation der Bilder. Jeder Teilnehmer erklärt, warum er sich für das jeweilige Foto entschieden hat und inwiefern es mit dem Thema und der gewählten Kategorie in Verbindung steht. Danach organisieren die TeilnehmerInnen eine Ausstellung mit ihren Fotos. Wenn die Fotos nicht ausgedruckt werden können, können sie die Ausstellung auch online organisieren, zum Beispiel auf Instagram oder TikTok.

#### **Materialien:**

Telefone, Kameras, Papier, Stifte, Drucker (wenn möglich)

#### **Fertigkeiten (von den Teilnehmern entwickelt):**

- Kreativität und kreatives Nachdenken über die Erinnerung;  
Besseres Verständnis der lokalen Geschichte
- Eigene Perspektiven finden
- Organisieren einer Ausstellung (ggf. unter Verwendung digitaler Werkzeuge und sozialer Medien)
- Präsentieren vor anderen

#### **Tipps und Tricks:**

- Es sind keine fotografischen Vorkenntnisse erforderlich - auch absolute Anfänger können teilnehmen.
- Es ist keine professionelle Ausrüstung erforderlich: Smartphone-Kameras, Tablet-Kameras und andere Geräte funktionieren perfekt.
- An manchen Orten und Institutionen muss man um Erlaubnis bitten, Fotos zu machen (vor allem, wenn man als Gruppe unterwegs ist).

#### **Ergänzende Informationen:**

- Webinar "Meeting Memories - Internationaler Workshop über Fotografie und Erinnerung":  
<https://www.youtube.com/watch?v=huuzy2R2r40>
- Online-Ausstellung: <https://www.instagram.com/meetingmemories2021/>

#### **Autorinnen:**

Sandra Vitaljić, Saša Kralj, Magdalena Geier, Alice Straniero

# PODCAST

## **Zielsetzung:**

Erstellung eines Podcasts zu Themen im Zusammenhang mit dem Zweiten Weltkrieg, um die Bedeutung der mündlichen Überlieferung und persönlicher Erinnerungen besser zu verstehen.

## **Zeit:**

Einige Stunden bis zu einigen Tagen, abhängig von der Komplexität des Ergebnisses

## **Beschreibung:**

Für die Erstellung des Podcasts sind drei Phasen zu berücksichtigen:

- 1) Recherche und Vorbereitung,
- 2) die Durchführung der Interviews, und
- 3) die technische Produktion.

### **1) Recherche und Vorbereitung:**

- Wählen Sie ein Thema für den Podcast (welches Ereignis/welche Ereignisse, welche Person oder Personengruppe, welchen Ort oder Mikrostandort wollen Sie in den Mittelpunkt stellen?)
- Beginnen Sie mit der Recherche zum Thema (Archivmaterial, Bücher, Filme, Dokumentationen...);
- Machen Sie ein Brainstorming über mögliche Redner (Zeitzeugen und ihre Familien, einschließlich der zweiten und dritten Generation; Familie der Opfer; Wissenschaftler, Künstler und andere Persönlichkeiten, die sich mit dem Thema befassen);
- Kontaktaufnahme mit möglichen Referenten;
- Weitere Recherchen zum Thema anstellen (Archivmaterial sammeln; einschlägige Literatur studieren; Biografien möglicher Referenten recherchieren);
- Vereinbaren Sie mit den Referenten Zeit und Ort des Interviews.

### **2) Durchführung der Interviews**

- Erstellen Sie eine Reihe von Fragen für das Interview.
- Führen Sie die Interviews durch!

### **3) Technische Produktion**

- Transkribieren Sie die Audiodateien (Tipp: Schreiben Sie den gesprochenen Inhalt auf und verwenden Sie Zeitcodes, die es Ihnen ermöglichen, konkrete Sätze/Zitate/Gesprächsabschnitte in der Audiodatei zu finden);
- Erstellen Sie das Skript (wählen Sie Audiomaterial aus dem Interview aus und nutzen Sie Ihre Kreativität, indem Sie Erzählungen, Musik und Geräusche, aufgezeichnete Debatten und Diskussionen hinzufügen...);
- Laden Sie Ihren Podcast online hoch und veröffentlichen Sie ihn!

**Materialien:**

Mikrofon und Audiorekorder.

**Fertigkeiten (von den Teilnehmern entwickelt):**

- Recherche und Analyse
- Einfühlungsvermögen und Verständnis
- Besseres Verständnis des lokalen Kontextes, von Mikrofällen und persönlichen Geschichten im Zusammenhang mit dem Zweiten Weltkrieg

**Tipps und Tricks:**

Persönliche Erinnerungen helfen uns, historische Ereignisse besser zu verstehen, indem sie die persönliche Perspektive auf politische Unruhen und Konflikte beleuchten und Geschichten und Erfahrungen weitergeben. Die Aufzeichnung persönlicher Erinnerungen kann jedoch eine Herausforderung darstellen. Seien Sie sich bewusst, dass Ihre Fragen an traumatische Ereignisse erinnern könnten, und begegnen Sie den Sprechern mit Respekt und Einfühlungsvermögen. Machen Sie sich bewusst, dass sie sich möglicherweise nicht mehr an Details erinnern, Informationen ändern möchten oder einfach nicht über bestimmte Ereignisse sprechen wollen. Mündliche Erinnerungen beruhen auf menschlichen Erfahrungen und können historisch falsche Informationen, persönliche und familiäre Ansichten und Werte enthalten.

Aus diesen Gründen schlagen wir vor, dass Sie:

- Seien Sie sich über Ihre Absicht im Klaren. Erklären Sie den Sprechern, was Sie mit dem Podcast vorhaben (in welchen Medien er veröffentlicht werden soll, wer die Zielgruppe ist, wie er verwendet werden soll...), damit sie verstehen, wie ihre Stimmen und Geschichten mit der Öffentlichkeit geteilt werden sollen.
- Erstellen Sie Dokumente über die Zustimmung zur Verwendung personenbezogener Daten, die von den Sprechern unterzeichnet werden müssen. Wir schlagen vor, ein Dokument vor der Aufnahme und ein Dokument nach der Aufnahme zu erstellen. Vor der Aufnahme unterschreiben die Befragten eine Einverständniserklärung für die Aufnahme. Nach der Aufzeichnung entscheiden sie, ob ihr Interview veröffentlicht werden soll. Für das Dokumentenformat können Sie sich an [alice.straniero@documenta.hr](mailto:alice.straniero@documenta.hr) wenden.

Mögliche Fragen für die Interviews könnten sein:

- Wann und wo wurden Sie geboren?
- Wie war Ihr Leben als Kind?
- Wann haben Sie das erste Mal vom Krieg gehört?
- Wann begann/kam der Krieg in Ihrer Stadt an?
- Was hat sich für Sie verändert? Und für Ihre Familie?
- Sind Sie an andere Orte gezogen? In welche?
- Haben Sie Hilfe oder Solidarität erhalten?
- Wie würden Sie diesen Konflikt heute beschreiben?

- Was erhoffen Sie sich für die Zukunft?

**Zusätzliche Informationen:**

[Methodology - page – croatianmemories.org](http://croatianmemories.org)

**Autorinnen:**

Diana Todorova, Alice Straniero, *Documenta*

# POESIE

## **Zielsetzung:**

Kreatives Nachdenken über die Erinnerung aus der Perspektive des Einzelnen und der Gruppe.

## **Zeit:**

1 Stunde und 30 Minuten

## **Beschreibung:**

Wir schlagen vor, dass der Workshop die Form einer Reflexion oder Bewertung annimmt, die auf eine eher theoretische Sitzung über die Geschichte des Zweiten Weltkriegs, einen Besuch an einem Ort der Erinnerung, in einem Museum oder einer anderen Gedenkstätte folgt.

- Zunächst sollte sich die Gruppe in kleinere Gruppen von maximal 3-4 Teilnehmern aufteilen. Innerhalb der Gruppe sprechen die Teilnehmer darüber, an welche Erlebnisse aus früheren Sitzungen oder Besuchen sie sich am lebhaftesten erinnern.
- Ausgehend von diesen Überlegungen entscheiden sie sich gemeinsam für ein Thema oder einige Schlüsselwörter, die den Schwerpunkt des Gedichts bilden werden. Abwechselnd schreiben die Teilnehmer vier Strophen, wobei sie der Vorlage auf den Fotos folgen. Jede neue Strophe sollte im Dialog mit den vorangegangenen stehen, gleichzeitig aber auch den Standpunkt, die Meinung und die Gefühle jedes Einzelnen widerspiegeln. Jeder Teilnehmer sollte 2 Beiträge leisten können (für ein Gedicht mit insgesamt 24 bis 32 Versen). Niemand sollte die Verse einer anderen Person abändern, aber die Teilnehmer werden ermutigt, über die Auswahl der anderen zu diskutieren, indem sie Fragen stellen und darüber sprechen, warum sie sich mit diesen Worten ausdrücken wollen. Planen Sie für diese Sitzung mindestens 45 Minuten bis 1 Stunde ein.
- Während sie das Gedicht erstellen, können die Gruppen es vortragen und mit den anderen ins Gespräch kommen.

## **Materialien:**

4 bis 5 ausgedruckte Kopien des Layouts, Stifte

## **Fertigkeiten (von den Teilnehmern entwickelt):**

- Gruppenarbeit
- Dialog, Akzeptanz und Kommunikation
- Kritisches Denken

**Tipps und Tricks:**

Wenn sich die Teilnehmer nicht wohl dabei fühlen, sich vor anderen auszudrücken, kann der gesamte Workshop anonym durchgeführt werden. Die TeilnehmerInnen teilen sich immer noch in kleinere Gruppen auf, aber jede/r erhält eine Kopie der Fotovorlage und schreibt 2 Verse für sich allein. Wenn alle fertig sind, schneidet jeder Teilnehmer seine Verse aus und mischt sie mit den Versen der Gruppe. Auf diese Weise hat die Gruppe 24/32 gemischte Verse, die sie dann zu einem Gedicht zusammenfügen können. Wenn sie fertig sind, können die Teilnehmer ihre Gedichte mit der Gruppe austauschen und die Gedichte einzeln lesen.

**Die Autoren:**

Georgios Manoudakis, Alice Straniero, *Documenta*

# POSTKARTEN

## **Ziele:**

Erstellen von Postkarten zur Darstellung individueller Überlegungen

## **Zeit:**

30 min - 1:30 h.

## **Beschreibung:**

Nach dem Besuch eines Ortes, der für viele Menschen mit der Geschichte von Krieg, Gewalt und/oder Trauma verbunden ist, ist es nicht immer einfach, Worte zu finden, um das Gesehene und Gelernte zu reflektieren - und es mit anderen zu teilen.

Diese Methode kann helfen, nach dem Besuch eines Museums oder anderer historischer Stätten, die mit der Geschichte des Nationalsozialismus und des Zweiten Weltkriegs verbunden sind, individuell zu reflektieren und dabei kreative Ausdrucksmöglichkeiten zu nutzen, die sich von Worten unterscheiden. Diese Methode ist auch wirksam, um einen Weg zu finden, mit anderen zu kommunizieren und die eigenen Gedanken und Gefühle zu teilen.

Die Idee ist, Postkarten zu erstellen und auszutauschen - ein bekanntes Konzept, bei dem man die Freiheit hat, sie so zu gestalten, wie man möchte. Sie können etwas für andere hinterlassen, so dass Ihre Überlegungen für andere Menschen relevant werden. Und Sie können von anderen lernen, was sie an demselben Ort und in derselben Situation gedacht und gefühlt haben, was Ihre eigene Perspektive erweitern kann.

### **1) Vorbereitung**

- Bereiten Sie alle benötigten Materialien auf einem Tisch oder mehreren kleinen Arbeitsstationen vor. Jeder Teilnehmer sollte eine leere (weiße) Postkarte erhalten.
- Vielleicht möchten Sie den Teilnehmern eine kurze Zusammenfassung dessen geben, was Sie bei Ihrem Besuch/Aufenthalt gesehen haben.

### **2) Anregung für den Reflexionsprozess**

- Überlegen Sie sich ein einziges Wort, eine Farbe, ein Motiv, das Ihre Eindrücke von dem Programm widerspiegelt. Gestalten Sie die Titelseite Ihrer Postkarte danach.
- Was hat Sie am meisten beeindruckt? Worüber denken Sie noch nach? Versuchen Sie, einige Ihrer Gedanken auf die Rückseite Ihrer Postkarte zu schreiben - wenn Sie keine Worte finden, finden Sie eine andere Möglichkeit, sie auszudrücken. Du kannst zeichnen, eine Collage erstellen, drucken, usw.
- Was ist Ihre Botschaft nach dem Besuch? Was möchten Sie an andere weitergeben? Schreiben Sie Ihre Botschaft auf die Rückseite der Postkarte.

### **3) Austausch**

- Nachdem die Postkarten ausgefüllt sind, wird jeder gebeten, seine Postkarte in einem Ständer

abzulegen und sie mit einer anderen Postkarte auszutauschen.

- Wenn Sie regelmäßig mit Gruppen arbeiten, können die Postkarten als Austausch zwischen verschiedenen Gruppen dienen, nicht nur innerhalb einer Gruppe.

### **Alternativ**

Postkarten können auch dazu verwendet werden, ein gemeinsames Produkt zu erstellen: Alle Teilnehmer kommen zusammen, jeder erhält eine leere Postkarte, und der Gestaltungsprozess kann beginnen. Nach einer kurzen Zeitspanne (15-30 Sekunden) werden die Postkarten an die nächste Person weitergegeben. Alle Teilnehmer arbeiten an der nächsten Postkarte weiter, bis das Signal ertönt. Dies wiederholt sich, bis jeder seine ursprüngliche Postkarte wieder zurück hat.

### **Materialien:**

Blanco-Postkarten, Stifte, Marker, Zeitschriften/Magazine, Schere, Kleber, Stempel, etc.

Fertigkeiten (von den Teilnehmern entwickelt):

- Reflektieren
- Kreative Art, die eigenen Gedanken auszudrücken
- Erfahrungen austauschen
- Kritisches Denken

### **Tipps und Tricks:**

- Es geht nicht um "Schönheit", sondern darum, die eigene Perspektive zu finden und sie auf kreative, spontane Weise auszudrücken

- Seien Sie sich darüber im Klaren, dass andere Personen Zugang zu den Postkarten haben werden, bevor die TeilnehmerInnen mit der Erstellung beginnen.

### **Autorin:**

Magdalena Geier, MMH

## KURZ-VIDEOS

### **Ziele:**

Mit Hilfe von kurzen Videos ein besseres Verständnis für die Geschichte des Zweiten Weltkriegs zu erlangen, wobei der Schwerpunkt auf der lokalen Geschichte liegt.

### **Zeit:**

5-6 Stunden:

- Einführung 1 Std,
- Storyboard 1 Std,
- Film 1-2 Std,
- Schnitt 1,5-2 Std.

### **Beschreibung:**

Kurzvideos sind im Leben junger Menschen von großer Bedeutung und haben ein enormes Potenzial, ihre Wahrnehmung der Realität zu prägen. Durch die Produktion eigener Videos können sie ihre Vorbereitung, den Besuch der Gedenkstätte oder anderer historischer Orte verbal zum Ausdruck bringen und in ihrer eigenen Sprache vor Gleichaltrigen reflektieren.

Binden Sie junge Menschen in ihr eigenes digitales Umfeld ein und bieten Sie ihnen Inhalte, die ihnen ein besseres Verständnis für historische Themen wie den Holocaust und die heutige Diskriminierung vermitteln.

Die Erstellung kurzer Videos kann Teil des Reflexions- oder Bewertungsprozesses nach dem Besuch eines historischen Ortes sein, aber auch Teil der Erkundung historischer Orte/Gedächtnisorte.

### **1) Einführung in den Ort und den historischen Kontext + Einführung in TikTok**

Sie können die Teilnehmer auffordern, auf verschiedene Aussagen zu reagieren, indem sie sich entlang eines "Barometers" positionieren.

Dies sind nur Vorschläge/Beispiele:

- Ich denke, TikTok ist ein guter Weg, um historische Themen zu präsentieren.
- Ich verwende TikTok regelmäßig.
- Es ist möglich, komplexe Themen auf TikTok zu präsentieren.

Danach haben die TeilnehmerInnen die Aufgabe, auf TikTok nach Videos zu suchen, die mit Ihrem Thema/Erinnerungsort in Verbindung stehen, und eines zu präsentieren, von dem sie meinen, dass es das Thema sehr gut abdeckt, und eines, das sie nicht mögen.

### **2) Entwerfen eines Storyboards in kleinen Gruppen (2-4 Teilnehmer):**

Sie können an ein bestimmtes Thema denken, das sie behandeln möchten, an bestimmte Orte, die sie behandeln möchten, an persönliche Geschichten usw. - Sammeln von Ideen und Orientierung vor der Erstellung des eigentlichen Videos

### **3) Sammeln von Filmmaterial für den Clip:**

Diese Phase umfasst die eigentlichen Dreharbeiten (an einem historischen Ort). Die TeilnehmerInnen können so viel Filmmaterial sammeln, wie sie in der vorgegebenen Zeit schaffen, wobei sie sich auf ihr Storyboard beziehen können.

### **4) Bearbeitung in Kleingruppen**

Nach dem Filmen sollten die Kleingruppen Zeit haben, ihr Material in dem von ihnen verwendeten Format zu bearbeiten, in unserem vorgeschlagenen Fall TikTok.

### **5) Präsentation der Ergebnisse**

Nach der Bearbeitung kommen alle TeilnehmerInnen zusammen, um ihre Videos zu präsentieren und auszutauschen. Wenn alle einverstanden sind, können die Videos über einen öffentlichen Account geteilt werden.

### **Materialien:**

Smartphones oder Tablets, Schnittwerkzeug, Vorlage Storyboard, Stifte

Fertigkeiten (von den Teilnehmern entwickelt):

- Kreativität und kreative Interpretation der Geschichte
- Einfühlungsvermögen und Verständnis für Geschichte
- Besseres Verständnis der lokalen Geschichte
- Verknüpfung von Geschichte mit der aktuellen Umgebung

### **Tipps und Tricks:**

- Lassen Sie den Jugendlichen viel Freiraum - sie sind kreativer als Sie denken
- Sammeln Sie im Voraus mögliche Themen, wenn die TeilnehmerInnen mit Ideen für ihr Storyboard ringen - geben Sie ihnen etwas zur Auswahl, wenn nötig
- das Storyboard ist nur eine Hilfe und Orientierung, es muss nicht sehr detailliert sein
- Wenn Sie an Gedenkstätten oder Erinnerungsorten filmen, kann es notwendig sein, im Voraus um Erlaubnis zu fragen
- vermeiden Sie es, andere Menschen zu filmen
- Respektieren Sie den historischen Ort

### **Zusätzliche Informationen:**

- Kostenlos anpassbare Vorlagen für Storyboards | Canva
- Shotcut - Startseite

### **Autorinnen der Methode:**

Magdalena Geier, Sylvia Wüllner

## SOCIAL-MEDIA-BERICHTERSTATTUNG

### Ziele:

- Zeitgeschichte auf innovative Art und Weise zu vermitteln;
- Förderung des Bewusstseins für Gedenkstätten in der eigenen Stadt;
- Die TeilnehmerInnen sollen in die Lage versetzt werden, persönliche Geschichten mit historischen Ereignissen zu verknüpfen und Fähigkeiten im historischen Geschichtenerzählen zu entwickeln;
- Förderung des Verständnisses für die Grundlagen der sozialen Medien, ihre Bedeutung in der heutigen digitalen Landschaft, ihre transformativen Auswirkungen auf die Kommunikation und ihr Potenzial für die Erforschung und den Austausch historischer Ereignisse;
- Die Teilnehmer werden befähigt, mit dem Publikum in Kontakt zu treten, Diskussionen zu fördern und ein Gemeinschaftsgefühl rund um historische Ereignisse durch soziale Medien zu schaffen;
- Anleitung der Teilnehmer bei der Entwicklung eines Redaktionsplans zur strategischen Organisation und Verbreitung ihrer Social-Media-Inhalte;
- Vermittlung von Fähigkeiten und Kenntnissen, die erforderlich sind, um visuell fesselnde Videos zu erstellen, die die historische Bedeutung eines bestimmten Gebiets zeigen;
- Entwicklung der Fähigkeiten der Teilnehmer zur Durchführung von Interviews, die ihren Videoprojekten Tiefe, Authentizität und menschliche Nähe verleihen;
- Vermittlung von Fähigkeiten zur Videobearbeitung, um Rohmaterial zu verbessern, visuell ansprechende Videos zu erstellen und historische Erzählungen effektiv zu vermitteln;
- Förderung der Fähigkeit der Teilnehmer, visuelle Erzähltechniken zu nutzen, um historische Ereignisse zum Leben zu erwecken, Emotionen hervorzurufen und die Zuschauer in das Geschehen eintauchen zu lassen;
- Verbesserung der technischen Fertigkeiten der Teilnehmer beim Aufnehmen und Optimieren von Videos speziell für Social-Media-Plattformen.

### Zeit:

Insgesamt etwa 40 Stunden

- 6 Stunden im Klassenzimmer: Einführungsveranstaltungen zu den besprochenen Themen (interaktiver Unterricht);
- 16 Stunden Workshop: Soziale Medien, Foto und Video + Interviews;
- Kreative Schreibwerkstatt: 8 Stunden im Klassenzimmer + Hausaufgaben;
- Tatsächliche Exkursionsaktivität + wöchentliche Beiträge nach dem Redaktionsplan für etwa einen Monat.

### Beschreibung:

#### Einführende Vorträge:

Die Teilnehmer erhalten Einführungsveranstaltungen zu den jeweiligen Themen. In interaktiven Lektionen lernen sie den historischen Hintergrund kennen, mit dem sie arbeiten müssen, sowie

persönliche Geschichten, die mit dem jeweiligen Interessengebiet verbunden sind. Dies geschieht durch das Lesen und Analysieren von Dokumenten und Memoiren, die mit den Orten und Gebäuden in Verbindung gebracht werden können, die sie während der Exkursion besuchen werden. Ein allgemeines geschichtliches Hintergrundwissen ist erforderlich, um das menschliche Material, das sie für den Workshop bearbeiten müssen, besser zu verstehen. Die Pädagogen müssen die Themen, die sie im Redaktionsplan verarbeitet sehen möchten, selbst festlegen.

### **Workshop über soziale Medien:**

Der Social-Media-Workshop zielt darauf ab, die Teilnehmer mit den notwendigen Fähigkeiten und Kenntnissen auszustatten, um verschiedene Social-Media-Plattformen als leistungsstarke Werkzeuge für die Erforschung und den Austausch historischer Ereignisse zu nutzen. In interaktiven Sitzungen lernen die Teilnehmer, wie sie historische Informationen mithilfe sozialer Medien effektiv recherchieren, aufbereiten und präsentieren können.

### **1) Einführung in soziale Medien**

Grundlagen der sozialen Medien. Was sind Social-Media-Plattformen, welche Bedeutung haben sie in der heutigen digitalen Landschaft und wie haben sie Kommunikation und Marketing verändert. Versuchen Sie, anhand von spannenden Diskussionen und Beispielen aus der Praxis ein solides Verständnis für die wichtigsten Konzepte und Prinzipien hinter Social Media zu entwickeln. Konzentrieren Sie sich auf Instagram Stories, um mit etwas zu arbeiten, mit dem die Schüler bereits vertraut sind und das die Zielgruppe (andere junge Menschen) erreichen könnte. Erforschen Sie die einzigartigen Eigenschaften von Stories und ihre Fähigkeit, Spannung zu erzeugen und einen Hype um Inhalte aufzubauen. Lassen Sie die SchülerInnen effektive Strategien für die Erstellung von fesselnden und aufmerksamkeitsstarken Stories entdecken, die das Publikum fesseln, Erwartungen wecken und die NutzerInnen mit Inhalten beschäftigen.

### **2) Formate und Größen**

Für die optimale Darstellung von Inhalten auf verschiedenen Social-Media-Plattformen sind unterschiedliche Formate und Größen erforderlich. Von Bildgrößen bis hin zu Videospezifikationen werden die spezifischen Anforderungen beliebter Plattformen wie Facebook, Instagram, Twitter, Tiktok, YouTube usw. besprochen. Durch praktische Aktivitäten können praktische Techniken zur Optimierung von Inhalten für die einzigartigen Anforderungen jeder Plattform sicherstellen, dass Beiträge hervorstechen und maximale Aufmerksamkeit erregen.

### **3) TOV**

Einer der wichtigsten Aspekte für ein erfolgreiches Engagement in den sozialen Medien ist ein authentischer und konsistenter Tonfall (Tone of Voice, TOV). Es ist wichtig, die unterschiedlichen TOV-Strategien zu erforschen, die für die verschiedenen Social-Media-Plattformen erforderlich sind. Analysieren Sie, wie der Tonfall je nach Art der Plattform und der Zielgruppe variiert - von locker und gesprächig bis hin zu professionell und verbindlich. Versuchen Sie anhand von Fallstudien und

Gruppenübungen, effektive Techniken für die Entwicklung und Beibehaltung eines überzeugenden TOV zu finden, der bei der Zielgruppe ankommt und zum Thema passt.

#### **4) Der Redaktionsplan**

Die Teilnehmer lernen, wie wichtig es ist, die Erstellung von Inhalten für soziale Medien zu planen und strategisch zu planen. Sie werden verstehen, wie sie einen Redaktions-/Veröffentlichungsplan entwickeln können, der auf ihre Ziele und ihr Zielpublikum abgestimmt ist. Die Teilnehmer werden sich mit Themen wie Ideenfindung für Inhalte, Zeitplanung, Verbreitungsplattformen und Strategien zur Einbindung des Publikums beschäftigen. Anhand praktischer Übungen werden sie ihren eigenen Redaktions-/Veröffentlichungsplan entwickeln, um eine kohärente und konsistente Strategie für soziale Medieninhalte zu gewährleisten.

#### **Foto-/Video-Workshop:**

Der Video- und Postproduktions-Workshop konzentriert sich darauf, den Teilnehmern die Kunst der Erstellung überzeugender historischer Videos zu vermitteln. Von der Planung und den Dreharbeiten bis hin zur Bearbeitung und Nachbearbeitung erwerben die Teilnehmer die notwendigen Fähigkeiten, um visuell fesselnde Videos zu erstellen, die die historische Bedeutung eines bestimmten Gebiets zeigen. Der Workshop ist speziell auf die Teilnehmer zugeschnitten, die lernen sollen, wie man Videos für soziale Medien dreht und bearbeitet, um den Redaktionsplan effektiv umzusetzen.

#### **1) Videos verstehen**

In dieser Sitzung werden die Teilnehmer die Grundlagen von Videoinhalten entschlüsseln und ihre Bedeutung in der heutigen digitalen Landschaft erkunden. Die Teilnehmer lernen verschiedene Videoformate kennen, wie z. B. Kurz- und Langformvideos, Werbevideos, Tutorials und Dokumentationen. Interaktive Aktivitäten ermöglichen es den Lernenden, die einzigartigen Merkmale und Zwecke jedes Formats zu verstehen und den für ihre beabsichtigte Botschaft und Zielgruppe am besten geeigneten Ansatz zu wählen.

#### **2) Interviews**

Diese Lektion befasst sich mit der Kunst der Interviewführung und ihrer Rolle bei der Erstellung von Videoinhalten. Die Teilnehmer lernen verschiedene Interviewstile, Techniken zur Vorbereitung aufschlussreicher Fragen und Strategien zur Erfassung überzeugender Antworten kennen. Fallstudien und praktische Beispiele zeigen, wie Interviews Videoprojekten Tiefe, Authentizität und menschliche Nähe verleihen können. Durch Scheininterviews üben die Teilnehmer ihre Interviewfähigkeiten, bevor sie ein tatsächliches Interview führen.

#### **3) Bearbeitung**

Die letzte Lektion konzentriert sich auf die Postproduktion: die Videobearbeitung. Die Teilnehmer lernen die wichtigsten Techniken und Werkzeuge der Videobearbeitungssoftware kennen, um Rohmaterial zu verbessern und ausgefeilte, visuell ansprechende Videos zu erstellen. Sie lernen etwas

über Tempo, Übergänge, Audibearbeitung und visuelle Effekte, um nahtlose und fesselnde Endprodukte zu produzieren. Praktische Übungen bieten praktische Erfahrungen, um kreative Visionen zum Leben zu erwecken.

### **Materialien:**

- PCs/Tablets/Smartphones der Teilnehmer;
- Erinnerungsdokumente, die von Archiven oder Vereinigungen ehemaliger Deportierter zur Verfügung gestellt werden;
- Konten in sozialen Medien;
- Videobearbeitungssoftware oder Apps für die Nachbearbeitung.

### **Von den Teilnehmern entwickelte Fertigkeiten:**

- Historische Recherche und Analyse;
- Kontextualisierung von historischen Ereignissen;
- Kritisches Denken und Interpretation;
- Historisches Geschichtenerzählen;
- Kompetenz im Umgang mit sozialen Medien;
- Kuratieren und Organisieren von Inhalten;
- Strategien zur Einbindung des Publikums;
- Entwicklung eines eigenen Tonfalls für soziale Medien;
- Grundlagen der Videoproduktion;
- Interviewtechniken;
- Fähigkeiten zur Videobearbeitung;
- Fähigkeiten im visuellen Geschichtenerzählen;
- Technische Fertigkeiten bei der Aufnahme und Optimierung von Videos.

### **Tipps und Tricks:**

- Stellen Sie die Teilnehmer in den Mittelpunkt der Workshops, damit sie sich aktiv einbringen und unter Anleitung des Lehrers arbeiten können.
- Stellen Sie Fragen, die zum Nachdenken anregen und die Teilnehmer dazu anregen, komplexe und detaillierte Antworten zu geben, anstatt einfache Ja/Nein-Antworten.
- Fördern Sie ein interaktives und partizipatives Umfeld, um ein hohes Maß an Engagement während der Workshops aufrechtzuerhalten.
- Passen Sie die Workshop-Aktivitäten und -Materialien an die spezifischen Interessen und Bedürfnisse der Teilnehmer an und machen Sie die Inhalte relevant und nachvollziehbar.
- Binden Sie eine Vielzahl von Multimedia-Ressourcen wie Dokumente, Fotos, Videos und persönliche Geschichten ein, um die Lernerfahrung zu verbessern.
- Fördern Sie die Zusammenarbeit und Gruppenarbeit, insbesondere mit jüngeren Teilnehmern, um Teamwork, Kreativität und gemeinsames Lernen zu fördern.

- Klare Anweisungen und Richtlinien für die Erstellung von Inhalten für soziale Medien und die Videoproduktion bereitstellen und sicherstellen, dass die Teilnehmer die Ziele und Erwartungen verstehen.
- Bieten Sie während der Workshops konstruktives Feedback und Anleitung, um die Teilnehmer bei der Verfeinerung ihrer Fähigkeiten und dem Erreichen ihrer Lernziele zu unterstützen.
- Nach jeder Workshop-Sitzung Raum für Reflexion und Diskussion bieten, damit die Teilnehmer ihre Erkenntnisse teilen, Fragen stellen und ihr Verständnis vertiefen können.
- Ständige Bewertung und Anpassung der Workshops auf der Grundlage des Feedbacks und des Engagements der Teilnehmer, um ihre Wirksamkeit und Relevanz zu gewährleisten.

**Autor:**

Associazione 4704

## TWINE STORYTELLING GAME

### **Zielsetzung:**

Entwicklung eines entscheidungsbasierten Erzählspiels, das junge Menschen dazu anregt, Themen des Zweiten Weltkriegs zu erkunden und besser zu verstehen.

### **Zeit:**

Wenige Tage; die Dauer des Prozesses hängt davon ab, wie komplex das Spiel ist, das Sie entwickeln wollen

### **Beschreibung:**

Bei dieser Methode nutzen wir die Mechanismen der Spieleszene. Die Teilnehmer schlüpfen in die Rollen von Spielern, Kritikern und Entwicklern. In ihrer Rolle als Entwickler haben die Teilnehmer die Möglichkeit, einen kreativen Zugang zum Thema zu entwickeln. Die Erarbeitung einer Geschichte für ein Videospiel ermöglicht eine vertiefte Auseinandersetzung mit dem Thema und biografische Arbeit. Nach dem Ausprobieren von Videospielen reflektieren sie gemeinsam und setzen sich kritisch mit dem Thema und dem Medium Videospiel auseinander.

Der Prozess kann in 4 Phasen unterteilt werden:

#### **1) Recherche und Vorbereitung der Geschichte (mindestens 4 Stunden moderierte Zeit von Angesicht zu Angesicht + individuelle Recherche zum Thema)**

Wir beginnen mit dem Spielen von Spielen wie Path Out und/oder Through the Darkest of Night. Nach dem Spielen sollten die Teilnehmer über die Botschaft des Spiels nachdenken. Später können wir darüber diskutieren, wie Videospiele ihrer Meinung nach Menschen miteinander verbinden und das Potenzial von Spielen zur Vermittlung einer Botschaft bewerten. Dabei reflektieren wir über die Verwendung von Elementen wie Farben, Klängen und Grafiken.

Nach dem Spielreflexionsteil stellen wir eine Verbindung zum Thema unserer Spiele her. Es ist wichtig, eine angemessene Sensibilisierung für das Thema sicherzustellen. Wir fordern sie auf, sich Gedanken über den Schwerpunkt des Spiels, die Hauptfigur und die Handlung zu machen. Sie sollten ihre Geschichte auf zuverlässige Quellen und überprüfbare Fakten stützen.

#### **2) Erlernen des Programmierens mit Twine (4 Stunden moderierte Präsenzzeit + Einzelarbeit)**

Twine ist ein Open-Source-Tool zum Erzählen interaktiver, nichtlinearer Geschichten. Wir führen es ein, indem wir mit Twine entwickelte Spiele wie The Temple of No oder Depression Quest spielen. Danach zeigen wir den Twine-Editor und führen die Teilnehmer in die grundlegenden Funktionen ein, wie z. B. das Verknüpfen verschiedener Teile der Geschichte, das Auswählen von Vorderseiten, das Einfügen von Bildern oder Audio und das Ausrichten. Wenn die Teilnehmer diesen Teil beherrschen, können wir sie einladen, weitere Möglichkeiten mit CSS/HTML/JavaScript zu erforschen, um das Spiel weiter anzupassen. Ein wesentlicher Teil des Unterrichts ist die Lösungsfindung (wie kann man es

googeln oder wo gibt es unterstützende Communities), wenn sie tiefer einsteigen wollen.

### **3) Übertragen des Storytelling-Spiels in eine Twine-Umgebung (der Zeitbedarf hängt von der Komplexität ab; mindestens ein Tag)**

In dieser Phase legen sie die Details der Geschichte fest und nutzen verschiedene Quellen zur Inspiration. Überprüfbare Informationen sind von größter Bedeutung. Sie bereiten den gesamten Ablauf des Spiels vor und fügen Sound, Design, Hintergrund, grafische Elemente und Bilder hinzu. Einige Ergebnisse (zwei davon sind auf Englisch), die von slowenischen Schülern erstellt wurden.

### **4) Vorbereitung der Spielpräsentation (2 - 4 Stunden)**

Am Ende des Prozesses organisieren wir Spieltests. Die Dauer der "Veranstaltung" hängt von der Anzahl der Spiele ab. Zunächst stellen wir die Spiele vor und lassen die Teilnehmer wählen, welche sie spielen möchten. Nachdem sie die Spiele ausprobiert haben, an denen sie interessiert sind, ermöglichen wir eine Reflexion über die Produkte und - was noch wichtiger ist - über den Prozess, den sie durchlaufen haben. So können wir erneut die Kraft von (Video-)Spielen als Medium zur Vermittlung der Botschaft und als weiteren Lernprozess insgesamt bewerten und unterstützen.

#### **Materialien:**

Tablets/Computer, Zugang zu den Materialien zum Thema

#### **Fertigkeiten (von den Teilnehmern entwickelt):**

- Kritisches Denken,
- Informationskompetenz: Identifizierung und Suche nach zuverlässigen Quellen,
- Grundlagen der Programmierung,
- Kreativität und kreative Interpretation von Geschichte,
- Einfühlungsvermögen,
- besseres Verständnis des lokalen Kontextes, Mikrofälle und persönliche Geschichten im Zusammenhang mit dem Zweiten Weltkrieg

#### **Tipps und Tricks:**

Je nach Zeitpunkt und Platzierung der Aktivität sollten wir entscheiden, ob wir mit dem historischen Thema oder mit Spielen als Medium zur Wissensvermittlung beginnen. Gemeinsame Spiele können eine gute Aufwärmaktivität sein, um Verbindungen zwischen den Teilnehmern herzustellen.

Die Gefahr des Path Out-Spiels besteht darin, dass es den Prozess so beeinflusst, dass am Ende alle Spiele "Flucht"-Spiele sind. Wir laden die Teilnehmer dazu ein, in ihrem Denken zu divergieren.

Wenn wir nur wenig Zeit haben, können wir Literatur vorbereiten, die den Jugendlichen hilft, die Spiele vorzubereiten. Andernfalls lassen wir ihnen die Freiheit, selbst zu recherchieren und stärken auf diese Weise auch die Kompetenzen im Bereich der Informationskompetenz.

Wenn wir an sensiblen Themen arbeiten, können wir die Geschichten überprüfen, um zu verhindern, dass falsche Botschaften gesendet werden. Wir tun dies in Zusammenarbeit mit den Machern. Es ist auch wichtig, dass wir unsere Meinung zurückstellen, damit die Geschichten ohne Zensur überarbeitet werden können.

Achten Sie darauf, lizenzfreie Fotos und Musik zu verwenden.

Die Stärke dieser Methode ist, dass wir auch junge Menschen einladen können, die sich nicht so sehr für Geschichte interessieren und nicht zu einer anderen Art von geschichtsbezogenen Aktivitäten kommen würden. Mit diesem Ansatz können wir das Wissen über das Thema breiter streuen als mit anderen Möglichkeiten. Wir können auch junge Menschen mit weniger Möglichkeiten einbeziehen, wie z. B. Gamer.

**Zusätzliche Informationen:**

- Einführung in Twine: <https://www.youtube.com/watch?v=rxlZ5ra-1D4>
- Eine ausführlichere Beschreibung von Twine: <http://www.adamhammond.com/twineguide/>

**Autorin:**

Sabina Belc, die Methode stammt aus dem Projekt This Game of Your Memories, das von der Akademie Klausenhof, Deutschland, in Zusammenarbeit mit Socialna akademija, Slowenien, koordiniert wurde.

## SCHLUSSFOLGERUNGEN

Die im Handbuch vorgeschlagenen Methoden sind vielfältig, so dass jeder etwas finden kann, das für ihn interessant ist, um es mit jungen Menschen, Gleichaltrigen oder der lokalen Gemeinschaft umzusetzen. Der Leser des Handbuchs wird auch feststellen, dass die vorgeschlagenen Methoden sich von dem unterscheiden, was wir erwarten, wenn wir über Holocaust-Erziehung nachdenken. Diese Methoden sind nicht nur informell, sondern auch so konzipiert, dass sie junge Menschen dazu bringen, sich mit dem Inhalt zu beschäftigen und Ergebnisse zu erzielen. Es hat sich gezeigt, dass Methoden, die den Lernenden in den Mittelpunkt stellen, ihn ansprechen, interaktiv sind und die Teilnehmer wirklich in die Forschung und die Erarbeitung der Ergebnisse einbeziehen, am besten geeignet sind, um bei jungen Menschen eine echte Wirkung zu erzielen. Einfach ausgedrückt: Sie führen zu qualitativ hochwertigeren Lernergebnissen, da sie höhere kognitive Prozesse erfordern. Die Autoren haben versucht, verschiedene Methoden einzubeziehen, die an die Bedürfnisse und Interessen der heutigen Jugend angepasst sind und die die Entwicklung einer Reihe von Fähigkeiten und Kompetenzen unterstützen, die für ihr zukünftiges Leben in der heutigen Gesellschaft erforderlich sind.

Die erste - und vielleicht wichtigste - dieser Kompetenzen ist das kritische Denken. Fast alle Methoden verlangen von den Teilnehmern, dass sie sich mit den Inhalten auseinandersetzen, sie überdenken und reflektieren und zur Entwicklung des kritischen Denkens beitragen.

Außerdem tragen sie zur Entwicklung von Medienkompetenz bei und fordern die jungen Teilnehmer auf, zu lernen, wie man Medieninhalte (einschließlich sozialer Medien), die sich mit sensiblen Themen wie dem Holocaust und anderen Völkermorden befassen, liest, recherchiert und bewertet. Artikel, Posts und andere Texte zu diesen Themen werden oft zur Manipulation, Instrumentalisierung, Verzerrung historischer Fakten oder sogar zur Leugnung des Holocaust und anderer Völkermorde verwendet. Um diese Phänomene zu bekämpfen, ist es von entscheidender Bedeutung, bei jungen Menschen Medienkompetenz und die Fähigkeit zum kritischen Denken zu entwickeln. Ein weiteres sehr wichtiges Ziel der Medienkompetenz besteht darin, jungen Menschen beizubringen, wie sie zuverlässige und überprüfte Quellen erkennen können. Historische und andere Quellen zum Holocaust und zum Völkermord werden oft dazu benutzt, beleidigende und rassistische Botschaften zu verbreiten, zu Propagandazwecken und zur Verzerrung der Fakten. Deshalb ist es von entscheidender Bedeutung, jungen Menschen Werkzeuge an die Hand zu geben, mit denen sie geeignete Medienquellen erkennen können.

Mit den in diesem Handbuch enthaltenen Methoden werden die Jugendlichen auch ihre digitalen Fähigkeiten entwickeln. Bei der Erstellung von Podcasts, Dokumentarfilmen und anderen Videos, Kurzfilmen, Spielen und Reportagen lernen die Jugendlichen den Umgang mit verschiedenen digitalen Werkzeugen, die zur Erstellung dieser Ergebnisse erforderlich sind. Diese Fähigkeiten sind für die Jugend von heute sehr wichtig und können auch für ihre zukünftige Arbeit und Karriere hilfreich sein.

Bei der Anwendung dieser Methoden entwickeln die jungen Menschen auch ihre kreativen Fähigkeiten. Kunst zum Beispiel ist nachweislich ein guter Weg, um schwierige und sensible Themen auf einfachere Weise zu behandeln. Deshalb schlagen die Autoren dieses Handbuchs vor, künstlerische und kreative Methoden wie Comic-Zeichnen, Fotografie und andere zu verwenden.

Diese sind für junge Menschen sehr wichtig, da sie auch später in Studium und Beruf von Nutzen sein können.

Die vorgeschlagenen Methoden haben, auch wenn sie unterschiedlich sind, verschiedene Elemente gemeinsam, die wir vorschlagen möchten. Sie sind hilfreich, um junge Menschen für das Verständnis und die Auseinandersetzung mit schwierigen und sensiblen Themen wie dem Holocaust und anderen Verbrechen des Zweiten Weltkriegs und Völkermorden zu gewinnen.

- Wenn möglich, sollten Sie an authentischen historischen Orten lernen. Dies könnte auch den Besuch verschiedener Veranstaltungen bedeuten, wie z. B. Toleranz- und Menschenrechtsfestivals, Institutionen und Museen, Grund- und Sekundarschulen für ethnische Minderheiten.
- Die Konzentration auf die lokale Geschichte und Orte der Erinnerung kann eine stärkere Wirkung auf junge Menschen haben und das Interesse und die Motivation wecken, mehr über diese Themen zu erfahren.
- Verwenden Sie interdisziplinäre Methoden (Musik, Literatur...) und beziehen Sie innovative Methoden und digitale Materialien ein. Entwickeln Sie die Zusammenarbeit zwischen formalen und nicht formalen Bildungseinrichtungen wie Forschungseinrichtungen, Universitäten, Gedenkstätten, Organisationen der Zivilgesellschaft und Jugendzentren.
- Fördern Sie das kritische Denken junger Menschen durch die Arbeit mit verschiedenen Informationsquellen. Wenn möglich, sollten Begegnungen mit Überlebenden des Holocaust oder die Arbeit mit direkten, visuellen oder literarischen Quellen einbezogen werden.
- Einbeziehung der Themen Revisionismus, Erinnerungskämpfe und die sich verändernde Erinnerungskultur, um eine Verbindung zwischen der Vergangenheit und der Gegenwart herzustellen
- Einsatz kreativer und künstlerischer Methoden, da diese Methoden einen leichteren Umgang mit schwierigen und sensiblen Themen wie dem Holocaust und anderen Völkermorden usw. ermöglichen.

Versuchen Sie, Verbindungen zwischen den Ereignissen und Erfahrungen der Vergangenheit und dem Leben junger Menschen herzustellen, um eine stärkere Wirkung zu erzielen und sie dabei zu unterstützen, aktivere Bürger zu sein. Binden Sie junge Menschen ein, damit sie verstehen, warum es wichtig ist, die Geschichte zu kennen, denn 1. bietet sie eine wertvolle Lernerfahrung; 2. stellt sie sicher, dass sich die Geschichte nicht wiederholt und 3. stärkt sie unser "Versprechen" für eine bessere Gesellschaft.

Abschließend laden wir Sie dazu ein, sich selbst herauszufordern und einige dieser Methoden auszuprobieren.

Alex Tamer (Associazione 4704),

Alice Straniero (*Documenta*),

Magdalena Geier (Max Mannheimer Haus),

Sabina Belc (Socialna akademija),

Tena Banjeglav (*Documenta*).

## PARTNER UND GEBER



Co-funded by  
the European Union