

Između sjećanja i zaborava

Priručnik za obrazovanje o Drugom Svjetskom Ratu i Holokaustu

1

Impressum

Između sjećanja i zaborava: Priručnik za obrazovanje o Drugom Svjetskom Ratu i Holokaustu

Autori: Alex Tamer (Associazione 4704), Alice Straniero (*Documenta*), Magdalena Geier (Max Mannheimer Haus), Sabina Belc (Socialna akademija), and Tena Banjeglav (*Documenta*).

Uredjenje i dizajn: Alice Straniero

Korektura: Nikola Bojčić

Naslovna fotografija: "Jasenovac" - Silvia Marinčić.

Zagreb i Ljubljana, Svibanj/Lipanj 2023

Objavili: *Documenta*, predstavnica: Vesna Teršelič, i Socialna akademija, predstavnik: Matej Cepin

Publikacija je pripremljena uz podršku Europske Unije, preko programa CERV

Ova publikacija odražava samo autorovo gledište; Izvršna agencija za audiovizualnu politiku i kulturu i Europska komisija za obrazovanje nisu odgovorni za bilo kakvu upotrebu informacija koje publikacija sadržava.

Ova je publikacija licencirana pod licencom Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC-BY-SA).

2

Priručnik.....	p. 1
Projekt.....	p. 2
Pristup osjetljivosti na temu: smjernice za edukatore.....	p.3
Metode:.....	p. 6
Dizajn društvenih igara.....	p. 7
City Rally.....	p. 12
Stripovi.....	p. 18
Cijanotipija.....	p. 23
Snimanje dokumentarnog filma.....	p. 28

Edularp.....	p. 34
Participativno pokretno kazalište slušalicama	p. 37
Karte (mape).....	p. 43
Mashup izložba.....	p. 45
Fotografija i izložba.....	p. 50
Podcast.....	p. 56
Poezija.....	p. 59
Razglednice.....	p. 61
Kratki videozapisi.....	p. 64
Reportaža s društvenih mreža.....	p. 67
Igra prijevovijedanja na špagi.....	p. 74
Zaključci.....	p. 79
Partneri i donatori projekta.....	p. 84

3

PRIRUČNIK

Priručnik “Između sjećanja i zaborava” nudi zbirku metoda iz područja neformalnog obrazovanja kako bismo pomogli mladima da bolje razumiju holokaust i druge genocide Drugog svjetskog rata. Sve metode osmišljene su tako da se provode kroz pristup “peer-to-peer” i “hands-on”, kroz koji mladi ljudi preuzimaju ulogu kreatora i tumača povijesti, a ne samo potrošača informacija.

U peer-to-peer učenju mladi uče jedni od drugih, stvarajući pozitivno i neformalno okruženje za grupni rad, suradnju, komunikaciju, kritičko razmišljanje i razmjenu vještina. Izravan angažman i kreativna interakcija s temama osmišljeni su kako bi se povećao interes mladih ljudi i njihovo razumijevanje sadržaja, određujući bolje ishode učenja. Kroz metode navedene u priručniku, partneri žele motivirati mlade ljude da postanu vršnjački edukatori, angažirajući svoje prijatelje, kolege i lokalnu zajednicu da pristupe i razumiju osjetljive povijesne teme na kreativan i neformalan način.

Metode predstavljene u priručniku imaju **transnacionalnu komponentu** i mogu se primijeniti na različite pod teme i različita mjesta sjećanja. Svima je zajednički cilj osvjetliti zaboravljena mjesta sjećanja i žrtve.

Predložimo primjenu metoda sa skupinama mladih, od 16 godina naviše.

4

PROJEKT

Projekt "Između sjećanja i zaborava: mjesta sjećanja iz Drugog svjetskog rata" (BMO) osmislili su Documenta – Centar za suočavanje s prošlošću (Hrvatska) i partneri: JUSP Jasenovac (Hrvatska); Max Mannheimer Haus (Njemačka); Sveučilište Regensburg (Njemačka); Associazione 4704 (Italija); Topografia per la storia (Italija); Institut APIS (Slovenija); Socialna akademija (Slovenija). Projekt financira Europska unija kroz program CERV.

Projekt ima za cilj potaknuti raspravu o mjestima sjećanja na Drugi svjetski rat – bivšim koncentracijskim logorima, radnim logorima, stratištima i zatvorima, koji su danas prečesto napušteni i zaboravljeni.

Kako bi se postigao ovaj glavni cilj, projekt je razvio sljedeće aktivnosti:

Razumjeti transnacionalne i lokalne dimenzije Drugog svjetskog rata. Razmotriti mjesta sjećanja u različitim europskim zemljama, usredotočujući se na transnacionalnu dimenziju holokausta i drugih genocida iz Drugog svjetskog rata, uzimajući u obzir i njihove lokalne i regionalne aspekte;

Promicati daljnja istraživanja. Pozvati mlade istraživače da dalje istražuju mjesta povezana s Holokaustom i drugim genocidima/sustavnim ubojstvima i stradanjima etničkih, vjerskih i marginaliziranih skupina tijekom Drugog svjetskog rata;

Razviti obrazovne prakse. Razgovarati o obrazovnim praksama u formalnom i neformalnom obrazovanju, te stvaranju novih alata i materijala, s ciljem poboljšanja obrazovnih praksi u školama, sveučilištima i neformalnom obrazovanju;

Sjećaj se i pamti. Pokrenuti rasprave o zločinima iz Drugog svjetskog rata počinjenim u Europi, prisjećajući se i obilježavajući žrtve, preživjele i njihove obitelji;

Borba protiv negiranja i iskrivljavanja povijesnih činjenica o Holokaustu i drugim zločinima iz Drugog svjetskog rata. Smanjenje poricanja i iskrivljavanja holokausta i drugih genocida/sustavnih ubojstava iz Drugog svjetskog rata povezanih sa zločinima iz Drugog svjetskog rata, rješavanjem povijesnih mitova, posjećivanjem povijesnih lokacija i dijeljenjem priča o žrtvama i preživjelima.

5

PRISTUP OSJETLIVOSTI NA TEMU. SMJERNICE ZA ODGOJITELJE.

Odgajatelji se u svom radu često suočavaju sa zadaćom pristupa složenim temama i osjetljivim pitanjima. U području povijesnog i građanskog odgoja i obrazovanja, jedan od izazova za edukatore je kako pristupiti temi holokausta i drugih genocida iz Drugog svjetskog rata, kao i njihovom značaju danas. Predavači imaju zadatak da se, s jedne strane, pozabave kompleksnošću teme, s obzirom na njenu osjetljivost i povijesni kontekst, dok, s druge strane, temu učine relevantnom za današnju

mladež. Može biti komplicirano potaknuti zanimanje mladih bez trivijaliziranja događaja, žrtava i preživjelih.

U ovom dijelu, partneri bi željeli predložiti niz smjernica, kako bismo pristupili obrazovanju o holokaustu i drugim oblicima genocida sa senzibilnošću i empatijom. Smjernice imaju za cilj učiniti mlade ljude svjesnijima i ohrabriti ih da pristupe, u skupini vršnjaka, metodama predstavljenim u sljedećim poglavljima, te odrediti njihovo aktivno uključivanje u daljnje rasprave, radionice i druge metode učenja vezane uz obrazovanje o Drugom svjetskom ratu i holokaustu .

Smjernice:

Definirajte pojmove. Prvo, edukatori bi trebali definirati pojmove, kako bi stvorili zajedničko znanje i vokabular među grupom. Definirajte riječi "holokaust"; "genocid"; "antisemitizam"; kao i dodatnu terminologiju koja je relevantna za slučaj vaše zemlje (na primjer "suradnik"; "promatrač" i drugi). Uz ovo zajedničko poznavanje terminologije, mladi će se osjećati ugodnije aktivno sudjelovati u raspravama i radionicama, te će moći točno odgovoriti na dodatna pitanja koja bi mogli imati.

Navedite povijesni kontekst. Pružite povijesni kontekst za Drugi svjetski rat, uzimajući u obzir lokalne i europske dimenzije. Razgovarajte s mladima o uzrocima i posljedicama te s njima porazgovarajte o mogućim pitanjima. Osim događaja i mjesta vezanih uz Drugi svjetski rat i holokaust, važno je kontekstualizirati povijest prije početka Drugog svjetskog rata. Razmislite o upoznavanju mladih sa životom židovske zajednice, kao i drugih manjina i njihovim utjecajem u vašim gradovima i državama, prije Drugog svjetskog rata.

Nemojte se skrivati od složenosti. Kako biste izbjegli stereotipne opise i generaliziranje, nemojte se bojati suočiti se s kompleksnošću kada se bavite izazovnim temama među mladima. Kada se suočite s pitanjima o individualnim i grupnim odgovornostima, nemojte pojednostaviti temu, već pokušajte dati dovoljno prostora za razumijevanje nijansi i složenosti povijesnog konteksta. Na primjer, razgovarajte o kolaboracionizmu, različitim vrstama suprotstavljanja i otpora te pristupajte izazovnim temama na otvoren način.

Uključite osobne priče. Osnovno je da edukatori žrtve holokausta i drugih genocida i zločina iz Drugog svjetskog rata predstave kao pojedince, a ne kao brojeve. Kako bismo to učinili, kada je to moguće, predložimo poticanje mladih na susrete sa svjedocima vremena, preživjelim ili obiteljima žrtava. Kao alternativu, razmislite o korištenju izravnih izvora, poput dnevnika, intervjua, stripova, koji prikazuju živote pojedinaca, njihove priče i jedinstvena iskustva.

Organizirajte posjete mjestima Drugog svjetskog rata. Kada je moguće, organizirati s mladima posjete mjestima sjećanja iz Drugog svjetskog rata. Razgledanje ovih lokacija uvjetuje dodatni angažman, jer povijesna mjesta mogu vidjeti svojim očima. Međutim, mjesta sjećanja također mogu izazvati emocionalne reakcije. Iz tog razloga predložimo da se mladima prije posjeta predstavi lokacija (koje je to mjesto bilo, što tamo možemo očekivati, kako mjesto/muzej izgleda danas...). Pobrinite se da mladi znaju da mogu odvojiti vrijeme za sebe ili mogu preskočiti posjet ili njegove dijelove ako im je

neugodno. Općenito, posjet treba provoditi s poštovanjem prema mjestu, njegovim žrtvama i preživjelim, ali i uzimajući u obzir da različiti pojedinci na izazovne i teške teme reaguju na različite načine. Stoga budite oprezni kada se bavite i ispravljate ponašanja koja bi se u početku mogla činiti "neprikladnima" i podržite reflektivna razmišljanja nakon posjeta.

Razmotrite lokalnu povijest. Kako mladi budu upoznavali opći kontekst, predlažemo razmatranje lokalnih događaja, ljudi i povijesti, kako bismo im približili povijesne događaje i učinili ih relevantnijima za njihov današnji život. Usredotočite se na mikropovijesti – kao što je određeno mjesto ili događaj u vašem gradu koji bi mogao biti relevantan za mlade ljude (mjesto na kojem su se okupljali, ulica u blizini njihove škole, osoba s kojom se mogu poistovjetiti...).

Potaknite sigurne prostore i razmišljanja. Kada se radi o osjetljivim temama, odgajatelji trebaju obratiti posebnu pozornost na metode koje se koriste. Predlažemo da ne koristite foto i video materijale koji su jako emocionalno nabijeni, kao što su prikazi žrtava. Slično tome, predlažemo da budete vrlo svjesni kada se uključujete u aktivnosti "tipa simulacije", koje bi mogle imati vrlo duboko emocionalno značenje i procese internalizacije kod mladih ljudi. Općenito, kada se bavite osjetljivim temama, dajte dovoljno vremena mladim ljudima da se upoznaju, da se osjećaju ugodnije i izgrade siguran prostor za izražavanje. Nakon aktivnosti planirajte vrijeme za razmišljanje i evaluaciju.

Izvori:

[Preporuke za poučavanje i učenje o Holokaustu – IHRA.pdf \(holocaustremembrance.com\)](https://www.holocaustremembrance.com/education/teaching-holocaust)

[Smjernice za učenje o Holokaustu - Guidelines for Teaching About the Holocaust — Memorijalni Muzej Holokausta Sjedinjenih Američkih Država \(ushmm.org\)](https://www.usshmm.org/education/guidelines-for-teaching-about-the-holocaust)

[5 strateških smjernica za učenje o Holokaustu kroz istraživanje \(teachthought.com\)](https://www.teachthought.com/teaching-strategies/5-strategic-guidelines-for-teaching-the-holocaust-through-research/)

[10 preporuka za učenje o Holokaustu | PBS Education](https://www.pbs.org/education/10-recommendations-for-teaching-the-holocaust/)

[Odjeci i odrazi echoesandreflections.org\)](https://www.echoesandreflections.org/)

6

METODE

DIZAJN DRUŠTVENIH IGARA

Cilj:

Napravite ili preuredite društvenu igru te kroz njezin dizajn potaknite sudionike da istražuju i izgrade bolje razumijevanje tema Drugog svjetskog rata.

Vremensko trajanje:

Od 4 sata do nekoliko mjeseci; duljina procesa ovisi o tome koliko želite da igra bude složena.

Opis:

Učenje temeljeno na igrama ima važnu ulogu u radu s mladima, jer igre nude golemu raznolikost i mogu varirati od jednostavnih do vrlo složenih igara, omogućujući nam da izgradimo različite ishode učenja: kognitivnih (mentalnih), afektivnih (osjećaji i emocije) i međuljudskih (društvenih) vještina.

Prelazeći s igranja igrica na dizajn igrica, možemo pokriti razne (društvene) teme. Kroz dizajniranje, sudionici mogu produbiti svoje znanje i steći širu perspektivu slike istražujući temu i pretvarajući je u igru koja zahvaća različite aktere, njihove odnose i dinamiku moći.

1) Eksperimentiranje s igrama (najmanje 3 sata vremena licem u lice)

Kao zagrijavanje i inspiraciju možemo igrati različite društvene igre, po mogućnosti s povijesnom tematikom. Ideje mogu biti *Join the Partisans*, *Secret Hitler*, *The Grizzled*, *Pax Renaissance*, *Tigris & Euphrates* i više. Nakon igranja, analizirajte koje su povijesne informacije sadržane u igri i koje su vrijednosti spomenute (kao što su natjecanje i oskudica) i poruke (samo jedan pobjednik?). Nadalje, provjeravamo kakvo je gledište zauzeto, koji akteri su uključeni u širu sliku, a koji akteri su isključeni. Mehanika igre može sugerirati dinamiku moći i odnose između različitih aktera. Trebali bismo istražiti pristranosti igrača u igrama te propuštaju li igre određene aspekte povijesnog konteksta i sukoba ili situacije. Na temelju promišljanja pripremamo što treba i što ne treba raditi, na što treba obratiti pozornost pri osmišljavanju naših igara.

2) Istraživanje teme (vrijeme ovisi o kontekstu)

Ako je naš proces dio većeg događaja poput razmjene mladih, možemo integrirati istraživanje sadržaja u program. Kako bismo istražili sadržaj, možemo posjećivati različita mjesta sjećanja, gledati povijesne dokumentarce, posjećivati izložbe, slušati intervjue itd. Ako nemamo tu mogućnost ili nam nedostaje vremena, također možemo pripremiti materijale na kojima će sudionici temeljiti svoje igre. Najbolji način je pozvati ih da izaberu svoju crvenu liniju (temu) i gledište koje žele iznijeti. Nakon toga nešto vremena posvećujemo pronalaženju izvora i prikupljanju pouzdanih informacija, nakon čega slijedi samostalno istraživanje i izrada mentalne mape sa svim relevantnim akterima, njihovim interesima i motivima, iskustvima i agendom. Potičemo ih da pronađu izvore koje je napisala ili ispričala odabrana grupa, tako da to nije izvješćivanje treće osobe, već oni sami to objašnjavaju sa svog stajališta.

Tijekom istraživanja, sudionici se trebaju staviti u kožu svog lika ili grupe i razmisliti o svojim mogućim izborima, glagolima radnje i utjecajima koji pokazuju složenost povijesnih događaja. Sudionici bi trebali istražiti što ih je dovelo do izbora, što je rezultiralo sadašnjošću.

3) Konstruiranje ili rekonstruiranje društvene igre o temi (najmanje 3 sata olakšanog vremena licem u lice)

Imamo dva moguća načina pristupa dizajnu igre. Možemo pozvati sudionike da odaberu jednu (nepovezanu s poviješću) društvenu igru koja već postoji i transformiraju je u novu koja pokriva temu koju su prije istraživali. Prvo bi trebali analizirati igru kako bi razumjeli što trebaju promijeniti kako bi predstavili informacije, poslali poruke i promovirali vrijednosti koje žele.

Druga (naprednija) opcija ih poziva da naprave igru od nule. Mogu koristiti elemente i mehanike igre iz postojećih ili raditi na potpuno novim igrama. Preporučujemo da odaberete ovu opciju ako ste vi ili sudionici iskusni igrači društvenih igara.

U tom procesu možemo se zapitati:

Kako se informacije, vrijednosti, poruke, akteri i njihove interakcije prenose u igru?

Što je cilj?

Koji su elementi igre (karte, ploča itd.)?

Kako igramo (suradnja vs natjecanje i strategija vs prilika)?

Koja su pravila?

4) Testiranje i poboljšanja (najmanje 2 sata olakšanog vremena licem u lice)

Kada pripremamo igre, dobro je primijeniti pristup brzog prototipa. Testirajte igre uskoro i često. Na temelju povratnih informacija, grupe mogu poboljšati igre i na kraju predstaviti svoj konačni prototip. Bitno je omogućiti sudionicima da testiraju igre drugih grupa i da se zabave, budući da je to vrhunac procesa.

Trebamo biti svjesni da su igre samo prototip. Mogli bi potrajati mjeseci da se uloži u dovršenu igru koja bi mogla biti uspješna izvan našeg obrazovnog konteksta.

Materijali:

(ako je moguće) društvene igre ili elemente društvenih igara,

kreativni materijali za izradu papirnatih prototipova (škare, ljepilo, papir, olovke, markeri, itd.),

pristup povijesnim dokumentima i informacijama.

Vještine (razvijaju ih sudionici):

kritičko i sustavno razmišljanje,

osnove dizajna igrica,

informacijska pismenost: prepoznavanje i traženje pouzdanih izvora,

kreativnost i kreativno tumačenje povijesti,
suosjećanje / empatija,
bolje razumijevanje velike slike i dinamike povijesnih događaja.

Savjeti:

Držanje jednog stajališta izbjegava stereotype jer povijest je sačinjena od rezultata utjecaja složenog skupa aktera, a ne niza događaja u kojima su svi glumci imali jednostavne ciljeve.

Primjer kako može zalutati: Tajna Hitler igra nam pokazuje da su obje strane, liberali i fašisti, jednake. Svatko od njih može pobijediti i to je sasvim normalno. Ne uvodi u vezu pobjedu fašističke skupine s nasiljem fašizma. Osim toga, može biti zanimljivo biti u grupi fašista jer postajete tajnoviti i imate priliku obmaniti protivnika. U konačnici, poruka bi trebala biti izbjegavanje slanja takvih poruka.

Istoj temi možemo pristupiti s različite točke gledišta. Dakle, svaka grupa odabire drugu točku gledišta i iz nje stvara igru. Tako možemo istražiti kako drugi ljudi doživljavaju povijest i koliko je povijest komplicirana (izbjegavajući crno-bijele perspektive).

Također možemo pristupiti temi iz perspektive grupe. Na primjeru fašizma, kako izgleda to iskustvo kada vam se oduzmu neke slobode, a vi tražite način da zaustavite fašističke tendencije? Kako to iskustvo izgleda iz perspektive fašista koji pokušava preuzeti društvene institucije? Potonji je složeniji, ali pravilno izvješćivanje može biti moćno oruđe koje nam: 1. pomaže razumjeti mehanizam koji je omogućio fašistima da dođu na vlast i 2. pomaže da budemo bolje pripremljeni da ga prepoznamo u današnjem društvu.

Također moramo razjasniti cilj i krajnji cilj radionice kako bismo osigurali da su sudionici zadovoljni rezultatima. Moraju shvatiti da je ideja stvoriti prototipove koje mogu ponijeti kući, ali naglasak je na procesu učenja tijekom izrade. Kako ne bi ostavljali dojam "uzalud izgubljenog" vremena, možemo organizirati playtesting za osobe izvan naše grupe i imati izložbu ili prezentaciju.

Dodatne informacije:

- 🕒 Inspiracija za radionicu: Paolo Pedercini, <https://www.molleindustria.org/>
- 🕒 Analog Games Studies: <https://analoggamestudies.org/>
- 🕒 Časopis Ludogogy: <https://ludogogy.co.uk/>
- 🕒 Vrijednosti dizajna igrice - snimak razgovora s Josephom Dumitom, [Values in Game Design videotalk](#)

Autori:

Joseph Dumit i Sabina Belc

CITY RALLY

Cilj:

Produbiti povijesno i kulturno razumijevanje odabrane lokacije;

Unaprijediti vještine promatranja sudionika;

Razvijati kritičko mišljenje i analitičke sposobnosti;

Poticati učinkovitu komunikaciju i suradnju među sudionicima;

Pobudite znatiželju i strast za istraživanjem;

Razvijati poštovanje prema međugri između ljudske povijesti i prirodnog okoliša;

Promicati poštivanje različitih perspektiva i kulturološke osjetljivosti;

Potaknite aktivno sudjelovanje u pričama i iskustvima lokacije;

Usadite osjećaj osobne povezanosti i empatije prema prošlim stanovnicima mjesta;

Potaknuti predanost očuvanju i zaštiti mjesta od povijesnog i kulturnog značaja.

Vrijeme:

2-4 sata (Napominjemo da je navedeno vrijeme okvirno i da se može prilagoditi na temelju specifičnih potreba programa i razine angažmana sudionika).

Opis:

Sudionici su pozvani da se uključe u impresivno i interaktivno iskustvo učenja dok posjećuju i istražuju lokaciju od značajne povijesne, kulturne ili prirodne važnosti. Primarni cilj ove radionice je omogućiti cjelovito razumijevanje odabranog mjesta kroz aktivno sudjelovanje, pažljivo promatranje i kritičko razmišljanje.

Poželjno je da na radionici sudjeluju ljudi s malo ili nimalo predznanja o mjestu, ali nije neophodno. Ovaj promišljen pristup omogućuje im da otkriju **mjesto sa svježim pogledom i otvorenim umom, njegujući okruženje otvoreno za istraživanje i otkrivanje.**

Edukatori prate sudionike, dajući im informativne materijale koji služe kao vrijedan izvor. Ti materijali sadrže sažete informacije, povijesne zapise ili odgovarajuću literaturu koja rasvjetljava povijesni i kulturni značaj lokacije. Međutim, središnja točka leži u sposobnosti pronicljivog promatranja sudionika, jer ono postaje primarni alat za razotkrivanje povijesnih narativa i suštine mjesta. Pomnim proučavanjem znamenitosti, spomenika, kipova, pa čak i imena ulica, sudionici se potiču da aktivno traže odgovore na pitanja, koja pak potiču na razmišljanje i otkrivaju zamršene detalje, koji pridonose širem razumijevanju lokacije.

Tijekom cijelog programa sudionici sudjeluju u dinamičnim raspravama, razmjenjuju ideje i surađuju jedni s drugima, razvijajući osjećaj prijateljstva i kolektivnog istraživanja. Ovo interaktivno okruženje ne samo da njeguje kritičko razmišljanje i analitičke vještine, već također olakšava društvenu interakciju, dopuštajući sudionicima da iskoriste različite perspektive i uvide.

Štoviše, program naglašava značaj okoliša, potičući sudionike da promatraju i cijene prirodno okruženje, uključujući floru, faunu i geografska obilježja. Ovaj holistički pristup omogućuje sudionicima da steknu sveobuhvatno razumijevanje konteksta lokacije i njene kontinuirane evolucije.

Program ostavlja trajan utjecaj na sudionike, ne samo da prenosi znanje nego i potiče osobnu povezanost s mjestom. Angažiranjem svojih osjetila i mašte, sudionici postaju aktivni sudionici tekućeg narativa lokacije. Naoružani novim spoznajama i dubokim poštovanjem njegovog povijesnog i kulturnog značaja, sudionici odlaze s obnovljenom znatiželjom i željom da istraže i zaštite druga mjesta sličnog značaja.

Plan aktivnosti:

1) Uvod i odabir sudionika (10 minuta):

- 🕒 Omogućite uvod u program i njegove ciljeve;
- 🕒 Odaberite sudionike i podijelite ih u manje radne skupine (3-4 sudionika po grupi).

2) Podjela priručnika i objašnjenje (15 minuta):

- 🕒 Podijelite **brošure** koje sadrže relevantne informacije, povijesne zapise ili literaturu o lokaciji;
- 🕒 Omogućite sudionicima vremena da pregledaju brošure i upoznaju se s ponuđenim resursima;
- 🕒 Objasnite važnost brošura kao vrijednih alata za aktivnost promatranja.

3) Vježba vještine promatranja (45 minuta):

Uputite sudionike da istraže lokaciju i promatraju svoju okolinu;

Potaknite sudionike da istražuju znamenitosti, spomenike, kipove i nazive ulica;

Potaknite sudionike da koriste svoje vještine promatranja kako bi identificirali detalje i odgovorili na pitanja vezana uz povijest i značaj mjesta.

4) Grupne rasprave (30 minuta):

- 🕒 Olakšati grupne rasprave među sudionicima;
- 🕒 Potaknite sudionike da podijele svoja zapažanja, uvide i tumačenja;
- 🕒 Potaknite okruženje za suradnju kako bi sudionici učili iz međusobnih perspektiva i produbili svoje razumijevanje.

5) Vodjeni narativi i povijesni kontekst (1-2 sata):

- 🕒 Pružite smjernice i dodatne informacije sudionicima na temelju njihovih zapažanja;
- 🕒 Ponuditi narative koji povezuju povijesni kontekst s uočenim detaljima;
- 🕒 Omogućite sudionicima da postavljaju pitanja i sudjeluju u daljnjim raspravama.

6) Rekapitulacija i refleksija (15 minuta):

- 🕒 Sažmite ključne nalaze i uvide stečene tijekom posjeta/istraživanja;
- 🕒 Omogućite sudionicima vremena za osobno razmišljanje o svojim iskustvima i novostečenim znanjima;
- 🕒 Omogućite sudionicima da podijele svoja razmišljanja s grupom (ukoliko to žele).
- 🕒

Zaključak i poziv na akciju (10 minuta):

- 🕒 Zaključite program isticanjem značaja lokacije i važnosti očuvanja njezine baštine;
- 🕒 Potaknite sudionike da nastave istraživati druga mjesta od povijesne i kulturne važnosti;
- 🕒 Pružite resurse i prijedloge za daljnje učenje i angažman.

Materijali:

priručnici napisani od strane instruktora, karta mjesta

Vještine (koje su sudionici usvojili):

- 🕒 Vještine promatranja;
- 🕒 Kritičko razmišljanje;
- 🕒 Analitičke vještine;
- 🕒 Komunikacija i suradnja;
- 🕒 Znatiželja i želja za istraživanjem.
- 🕒

Savjeti:

Tijekom rasprave predložimo poticanje povezivanja posjećenih lokacija/a i rodni grad sudionika. Na primjer, možete ih pitati: jeste li primijetili sličnosti između ove lokacije i mjesta u vašem rodnom gradu? Jeste li primijetili slične spomenike ili nazive ulica i trgova? Koje su glavne razlike?

Autori:

Associazione 4704, Documenta

STRIPOVI

Cilj:

Korištenje umjetnosti stripa kao alata za tumačenje i bolje razumijevanje događaja iz Drugog svjetskog rata, s fokusom na obiteljske priče i lokalnu povijest.

Vrijeme trajanja:

From a few hours up to some days, depending from the complexity of the result

Opis:

Približavanje bijeloj stranici s namjerom "stvaranja stripa" za mnoge bi moglo biti zastrašujuće. Iz tog razloga, kako biste stvorili strip, predlažemo da razmislite o nečemu što znate. Iz svog znanja koje imate, pokušajte razmisliti o detaljima i elementima koji su utjecali na vas ili o pričama i naracijama koje vam se čine poznatijima. Počnite stvarati svoje stripove koristeći te osjećaje i iskustva kao inspiraciju.

Na primjer, možete razgovarati o:

- 🕒 **Osobne priče** – priče nepoznatih i običnih ljudi. Arhivske materijale možete koristiti kao pisma ili dnevničke zapise, ali i izraditi strip o liku iz knjige koju ste pročitali ili filma koji ste gledali, a koji se odnosi na Drugi svjetski rat.
- 🕒 **Obiteljska povijest** – povijest predaka koji su proživjeli to traumatično razdoblje, o kojem često nisu ni govorili svojim potomcima. Je li netko u vašoj obitelji preživio rat? Jesu li ikad razgovarali o tome? Ako da, kako se sjećaju tog razdoblja? Ako nisu, što mislite zašto nisu razgovarali o tome?
- 🕒 **Lokalna povijest (grad, mjesto, ulica)** – koju treba istraživati i razumjeti, kako bismo bolje razumjeli mjesta u kojima živimo i povezanost prošlosti i sadašnjosti. Razmislite o svom gradu, znate li za lokacije vezane uz Drugi svjetski rat? Što se dogodilo na ovim mjestima? Pamte li ih se danas?



Materijali:

penkala i olovke, markeri, papiri, ili digitalna oprema

Razvijene vještine sudionika:

- 🕒 Kreativnost i kreativna interpretacija povijesti
- 🕒 Empatija i razumijevanje
- 🕒 Bolje razumijevanje lokalne povijesti

Savjeti:

Ako se ne osjećate ugodno crtati strip, možete koristiti digitalne alate, kao što su:

[Open Peeps](#), [Hand-Drawn Illustration Library](#), ili

[Homepage - Canva](#).

Dodatne informacije:

Webinar "U susret sjećanjima: razgovor s Aleksandrom Zografom"

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

Autori:

Documenta ili Aleksandar Zograf

Milena Žarković: Stadion solidarnosti

CIJANOTIP

Cilj:

Stvoriti nove perspektive kroz slike/fotografije

Vrijeme trajanja:

2-4 sata.

Opis:

Cijanotipija je fotografski proces koji postaje sve popularniji i koji se može izvesti uz vrlo malo truda. U vrlo jednostavnom procesu, samo dvije neotrovne kemikalije, sunce i voda, potrebne su za izradu slika. Radi bez profesionalne opreme, npr. mračna komora.

Budući da proces radi sa svjetlom (sunce), moguće je fotografirati male objekte ili koristiti sjenu za prikaz – na primjer – zgrada. (U ovom slučaju trebat će vam jaka sunčeva svjetlost dok se mali objekti također razvijaju pod "normalnim" dnevnim svjetlom.)

Kako biste dodatno pojednostavili postupak, možete izbjeći miješanje kemikalija korištenjem pripremljenog cijanotip papira.

Uvod u temu i povijesno mjesto koje ćete posjetiti. Preporučamo da posjetite mjesto i iskusite njegove implikacije prije nego počnete fotografirati i generirati kreativni proces u pozadini svog uma.

Upoznavanje s pojmom i metodom cijanotipije. Naći ćete dosta videa o cijanotipiji na youtubeu, možete koristiti na primjer ovaj:

🕒 <https://www.youtube.com/watch?v=KQ438yKOEYA>

Prikupite ideje, po potrebi izradite ploču scenarija koju želite prikazati na svojim slikama.

Drugi posjet povijesnom mjestu i korištenje cijanotipskog papira i izlaganje fotografije.

🕒 Razvijanje slika – ne morate odmah započeti s postupkom. Samo stavite cijanotipski papir u tamnu, svjetlootpornu vrećicu (obično dolazi s pripremljenim kompletom).

🕒

Materijali:

Pripremljeni set papira za cijanotip (na primjer: Proizvodi | Sunprint Kits (sunprints.org), ali postoje i druge tvrtke koje nude slične setove), voda, staklo ili akrilno staklo, karton, teške knjige (ili slično), traka

Vještine (koje su usvojili sudionici):

- 🕒 Grupni rad
- 🕒 Kreativnost i kreativna interpretacija povijesti
- 🕒 Primijenite nove kreativne tehnike

Savjeti:

- 🕒 Ne bojte se nove tehnike!
- 🕒 To je proces koji uključuje suočavanje s poviješću i mjestom sjećanja ali i zabavu u stvaranju proizvoda.
- 🕒 Možete izraditi izložbu s rezultatima, bilo da se radi o fizičkoj izložbi ili digitalnoj izložbi (za to: skeniranje ispisa visoke rezolucije)

Dodatne informacije:

[@erinnerungsbilderobrazypamieci | Instagram](#)

Otisci cijanotipije koje vidite odnose se na bivši SS eksperimentalni poljoprivredni pogon “Herb Garden”/“Plantation”. (“Vrt ljekovitog bilja”/“Plantaža”.)

Izvan zarobljeničkog logora nalazio se veliki rasadnik s obradivim površinama koje su od 1938. nadalje zatvorenici bili prisiljeni postavljati i raditi na njima. SS je ovu poljoprivrednu operaciju eufemistički opisao kao “biljni vrt”. Danas je to područje uglavnom preizgrađeno industrijskim zgradama. (<https://www.kz-gedenkstaette-dachau.de/en/historical-site/virtual-tour-of-the-surrounding-area/ss-experimental-facility-herb-garden-plantation/>)

Tiskano bilje i biljke sakupljene su u okolici povijesnog mjesta. Slike su nastale tijekom njemačko-poljske razmjene mladih u travnju 2023.

Autor:

Magdalena Geier

IZRADA DOKUMENTARNOG FILMA

Cilj:

Podići svijest o povijesnim događajima kroz dokumentarne filmove i kasnije poticanje rasprava u širem društvenom okruženju o implikacijama povijesnih događaja u današnje vrijeme.

Vrijeme trajanja:

Nekoliko mjeseci do jedne godine; duljina procesa ovisi o tome koliko je složen dokumentarni film koji želite producirati.

Opis:

U ovoj metodi koristimo se procesom stvaranja dokumentarnog filma za promišljanje složene povijesne teme. Sudionici preuzimaju uloge istraživača, pokretača, filmaša, producenata i promotora. Na taj način mogu razviti osobni odnos s temom i obraditi povijesnu temu kroz modernu perspektivu. Metoda zahtijeva od sudionika da dublje prodre u temu, osobno promisli o njoj i razmotri što je čini relevantnom danas.

Metoda se po potrebi može prilagoditi ili skratiti, ovisno o svrsi, sredstvima i željenim rezultatima. Proces se može podijeliti u šest faza:

1) Uvod u snimanje dokumentarnog filma (najmanje 4 uvodna sata u proces snimanja dokumentarnog filma)

Stručnjak predstavlja proces nastanka dokumentarnog filma. Posebno praktično: gledanje hvaljenog ili povezanog dokumentarca ili razgovor s autorom dokumentaraca.

2) Uvođenje teme i zadubljivanje u njezine različite aspekte (1-2 mjeseca - tema se kontinuirano istražuje i postavljaju se nova pitanja)

Svrhu projekta ili programa u cjelini te istraživanje kontroverze predstavlja voditelj programa. Mladi sudionici daju prijedloge iz koje perspektive žele dalje istraživati ovu temu. Pravi se popis mogućih gostiju i raspoređuju zadaci za pozivanje renomiranih gostiju. Nakon toga slijede susreti s gostima koji iz svoje stručne perspektive osvjetljavaju temu. Predlaže se sudjelovanje u raznim događanjima, izložbama i događanjima vezanim uz temu (npr. gledanje predstave, izložbe ili prisustvovanje komemorativnoj svečanosti).

3) Paralelni tečaj filmske pismenosti s fokusom na specifičnosti dokumentarnog filma (5 sesija; 3 školska sata tjedno)

Sesija bi se trebala usredotočiti na izradu scenarija, korištenje filmske opreme, snimanje slike/zvuka i montažu. Filmski mentor dodijeljen je za praćenje napretka filma: razvoj scenarija, kvalitetu slike/zvuka i pomoć pri montaži.

4) Izrada dokumentarnog filma (1-3 mjeseca)

Konačna tema dokumentarca jasno je definirana. Sudionici izrađuju nacрте scenarija i planove za proces istraživanja i snimanja: intervjue, opcije, gdje/kako/tko/s kim/kako snimiti relevantni materijal. Sljedeći korak sastoji se od snimanja dokumentarnog filma, stalne provjere, evaluacije i refleksije uz pomoć mentora.

5) Distribucija

Nakon što su proizvodi gotovi, važno ih je podijeliti sa širom javnošću. Minimalni plan distribucije trebao bi uključivati: 1. završnu premijeru; 2. razgovor s mladim autorima (3 sata); i 3. distribucija filma putem različitih kanala (društvene mreže).

6) Završna evaluacija i proslava s cijelim timom (sastanak od 3 sata)

Treba podsjetiti da je to bio dug proces, a naši sudionici posvetili su dosta vremena stvaranju svojih dokumentaraca. Stoga je ključno promišljati, vrednovati i slaviti uspjeh.

Materijali:

oprema za snimanje: kamere, mikrofoni, produžni kablovi, kablovi, memorijske kartice, softver za montažu filmova, računalo za montažu filmova, tableti/računala, pristup materijalima za temu.

Vještine (razvijaju ih sudionici):

kritičko razmišljanje,
vođenje rasprave s poštovanjem s različitim mišljenjima i vođenje intervjua,
kreativnost i kreativno tumačenje povijesti,
suosjecanje,
bolje razumijevanje lokalnog konteksta, mikro-slučajeva i osobnih priča, u
kontekst Drugog svjetskog rata,
razumijevanje procesa izrade dokumentarca, uključujući potrebno istraživanje,
naučiti kako napisati skriptu,
vještine snimanja filmova: rukovanje kamerom, snimanje zvuka,
vještina filmske montaže,
učenje kako promovirati (pitchati) film i organizirati filmska događanja.

Savjeti:

Usredotočite se na pojedinačni slučaj ili osobno razmišljanje o temi. NEMOJTE se izgubiti u složenosti teme

Tema pomirenja i učenja iz tragičnih događaja tijekom i nakon Drugog svjetskog rata opsežna je i složena. Dotiče toliko područja, zbog čega je kritično ograničiti se na odgovarajući način. Bez jasno definirane teme ostaje vam vrlo širok pojam koji zahtijeva mnogo istraživanja i snimanja dodatnog materijala. Stoga se lako može dogoditi da proizvod ne bude gotov.

Tehnička osposobljenost tima (ne pokušavajte biti savršeni u svim aspektima)

Nemojte se izgubiti u perfekcionizmu ili previsokim ciljevima. Pronalaženje kompromisa između dovoljno dobre tehničke izvedbe, zadovoljavajuće obrade predmeta i pravodobnog završetka je od vitalnog značaja.

Multimedija i slobodan izbor teme pogoduju stvaranju interesa za program

Program je inicijalno zamišljen da se provede na diskusionom kampu. Nije bilo interesa za sudjelovanje. Stoga smo program spojili s multimedijom, a odaziv je bio trenutnan. Sudionicima je omogućeno da prate svoje interese, hobije i talente. Ako se problem u početku čini dosadnim, pozovite ih da ga učine osobnim i pronađu zanimljiv pristup. Budući da proces traje dulje vrijeme, lakše im je ostati motivirani ako su vođeni svojim interesima.

Dodatne informacije:

- 🕒 "Predelati ali pozabiti/ Overcome or forget" booklet (in Slovene) <https://socialna-akademija.si/predelati/>
- 🕒 How to create a documentary (in Slovene): <https://socialna-akademija.si/ustvari-dokumentarec/>

Primjeri dokumentarnih filmova:

- 🕒 Rudolfovi padalci /Rudolf's Paratroopers
- 🕒 Zgodbe od včeraj / Stories from Yesterday

Autori:

Simona Osterc; metoda proizlazi iz projekta koji se zove SOS – Spomin. Opomin. Sprava (Remember - Remind - Reconciliate), koordinirala Socialna akademija.

EDULARP

Cilj:

Stvoriti empatiju kroz identifikaciju s povijesnim događajima koje je proživjela grupa ljudi/pojedinac.

Vrijeme trajanja:

- 🕒 6 sati u učionici: uvodni sastanci o temama koje se obrađuju (interaktivna lekcija);
- 🕒 Čitanje kod kuće moglo bi trajati otprilike 15 dana samostalnog rada;
- 🕒 2-3 stvarna sastanka igre (ukupno oko 6 sati).

Opis:

Korištena metodologija je EduLarp (Educational Live Action Role Playing).

- 🕒 U prvoj fazi sudionici (ne više od 15, učenici završnih razreda srednje škole, otprilike 17-19 godina) sudjeluju u nizu susreta povijesne kontekstualizacije. Istaknuti događaji bit će obrađeni u igrici igranja uloga.
- 🕒 U drugoj fazi čitaju antologiju književnih djela smještenih u povijesni kontekst referencije u školi (potrebna je suradnja nastavnika jer se ova aktivnost odvija izvan EduLarpa, ali u okviru redovnog školskog rada). Svaki od ovih kratkih tekstova pomaže učenicima da se upoznaju s jednim ili više likova koji će biti prisutni u igrici igranja uloga.
- 🕒 U trećoj fazi organizatori pripremaju scenarij. Sastoji se od zamišljene situacije u kojoj su prisutni likovi iz različitih djela. Stvaranje scenarija zahtijeva prepoznavanje veza između likova iz različitih djela koji se odvijaju u istom kontekstu. Primjerice, ako je referentni kontekst grad Trst tridesetih godina 20. stoljeća, au jednom djelu se pojavljuje uvjereni fašist, au drugom slovenski intelektualac, razumno je zamisliti napete odnose između dva lika u scenariju.
- 🕒

Scenarij uključuje opis situacije koju treba realizirati (npr. svi likovi su u jednom od svojih domova na prijemu), kratak opis svakog lika koji sudjeluje, njihove odnose s nekim likovima, au nekim slučajevima i specifične zadatke koji dotični lik mora postići prije kraja igre uloga.

Svaki sudionik dobiva lik kojeg treba prikazati tijekom igre uloga, uz poznavanje njegovih karakteristika, odnosa s drugim likovima i zadataka. Napredak igre uloga je djelomično vođen; određeni događaji moraju se dogoditi kako je planirano scenarijem, ali sudionici također mogu samostalno razvijati svoje likove. Organizatori nadgledaju igru bez intervencije, osim ako lik svjesno ili nesvjesno ometa napredak ili ne razumije što bi trebao učiniti.

Materijali:

Antologija tekstova koju su pripremili priređivači; znakovni listovi.

Vještine (koje su razvili sudionici):

- 🕒 Kritičko poistovjećivanje s likom/povijesnim razdobljem;
- 🕒 produbljeno razumijevanje povijesnih i književnih vještina vezanih uz određeno razdoblje;
- 🕒 timski rad;
- 🕒 glumeći.
- 🕒

Savjeti:

Važno je osigurati da su svi sudionici dovršili pripremni rad čitanja antologijskih tekstova i svojih pojedinačnih listova. Nespremni sudionici mogu imati problema s integracijom u igru igranja uloga i ponekad neće razumjeti što se događa oko njih. Također mogu pokazivati ponašanje koje nije pogodno za igru (izolacija od ostatka grupe, hihotanje, ometanje itd.).

Nasuprot tome, u slučaju visoko motiviranih i pripremljenih sudionika, igra uloga može biti emocionalno intenzivna. Stoga je važno sudionicima dati šifru koja im omogućuje da izraze nelagodu unutar igre.

Organizatori moraju biti oprezni tijekom faze pripreme scenarija, uzimajući u obzir emocionalno opterećujuće situacije (npr. smrt lika ili verbalni sukob između likova, gdje jedan ima autoritet, a drugi je u poziciji slabosti). Takve situacije mogu biti emocionalno izazovne i za sudionika koji portretira lik koji proživljava tu situaciju i za onoga koji je glumi.

Autori:

Associazione 4704, La Bottega di Leonardo

PARCIPATIVNO POKRETNO KAZALIŠTE SLUŠALICAMA

Cilj:

- 🕒 Predavati suvremenu povijest na inovativan način;
- 🕒 Stvoriti svijest o povijesti i sjećanjima na protagoniste nacifašističkih progona i deportacija – kako žrtava tako i počinitelja;
- 🕒 Promicati poznavanje memorijalnih mjesta u vlastitom gradu;
- 🕒 Aktivno uključiti studente u aktivnosti istraživanja, pisanja i multimedijske produkcije;
- 🕒 Poticati kritičko mišljenje.

Vrijeme:

- 🕒 Ukupno 50 sati
- 🕒 6 sati uvodnih sastanaka o temama o kojima se raspravljalo (predavanja kontekstualizacije);
- 🕒 Povjesničarska radionica rekonstrukcije životopisa: 10 sati predavanja u učionici + domaće zadaće;
- 🕒 Povijesno-kreativna radionica pisanja: 24 sata u učionici + aktivnosti za domaću zadaću;
- 🕒 Snimanje audio materijala + montaža + testiranje: 10 sati.
- 🕒

Opis:

Razumjeti uspon i uspostavu totalitarnih režima i genocida, uključujući njihove ideološke temelje, političke, ekonomske i kulturne mehanizme, kao i psihološke i društvene motivacije. Ovo razumijevanje trebalo bi djelovati na dvije razine: općoj/kolektivnoj razini i individualnoj razini.

Predložena aktivnost ima za cilj započeti znanjem vezanim uz opću i kolektivnu dinamiku, a zatim razumjeti kako su se one manifestirale na individualnoj razini unutar specifičnog konteksta grada u kojem se projekt provodi.

Aktivnost nastoji rekonstruirati specifične povijesne događaje koji su karakterizirali grad tijekom okupacije, političkih i rasnih deportacija, fokusirajući se na biografije žrtava i počinitelja te mjesta progona i sjećanja.

Cilj je stvoriti audio vođenu predstavu u kojoj će publika, opremljena Wi-Fi slušalicama, istraživati grad, pratiti priče i sjećanja protagonista, otkrivati povijesne slojeve svakodnevnih mjesta i proniknuti u priče ljudi i žene koje se često spominju po imenu na gradskim spomenicima, ali čije su priče nepoznate.

1) Duboko proučavanje i analiza tekstova

Program obuke i produbljenog studija (6 sati) usmjeren na povijesno razdoblje od interesa, koji se sastoji od interaktivnih predavanja, multimedijских prezentacija, debata i projekcija filmskih ulomaka i multimedijских produkcija.

2) Samostalno čitanje antologije

Sudionici će pročitati zbornik koji su pripremili koordinatori projekta, a koji sadrži ulomke iz romana i memoara koje su napisale i žrtve i počinitelji.

3) Pisanje dramaturgije i izrada audio-vođene izvedbe

Izrada participativne izvedbe za istraživanje lokacija okupacije i deportacije u gradu u kojem se projekt odvija.

Cilj je razviti audio-vođenu turu s Wi-Fi slušalicama koja će pratiti publiku (uključujući studente i odrasle) u otkrivanju mjesta naci-fašističke okupacije u tom gradu, lokacija koje su karakterizirale progone i deportacije političkih protivnika i Židova i neki od nedavno postavljenih spomenika Kamen spoticanja.

Performans će predstaviti narativ koji rekonstruira biografske profile pojedinaca koje pamti rasprostranjeni spomenik Kamen spoticanja, kao i isprepletene priče i perspektive brojnih stanovnika grada koji nisu bili žrtve progona, ali bi se mogli svrstati u kategoriju odgovornih pojedinaca, počinitelja, suradnici, odnosno pripadnost tzv. sivoj zoni.

Posljednjih godina pojavile su se zanimljive eksperimentalne kazališne produkcije koje umjesto tradicionalnih frontalnih predstava s glumcima na pozornici i publikom u kiksnu nude izvedbe u kojima

su gledatelji opremljeni bežičnim slušalicama i vođeni audio naracijom koja ih navodi na glumu. , komuniciraju i kreću se u prostoru.

Studenti sudionici imat će priliku preraditi stečena znanja s ciljem osmišljavanja, pisanja i kreiranja izvedbe ovakve vrste. Biografski elementi koji se pojavljuju tijekom povijesne radionice bit će ponovno razrađeni tijekom radionice povijesno-stvaralačkog pisanja. Stečena povijesna znanja i biografske događaje učenici će uz pomoć povjesničara i dramaturga pretočiti u dramski oblik.

Iskazi svjedoka i tekstovi koje su napisali studenti bit će spojeni i uklopljeni u zanimljiv i emocionalno zadivljujući zvuk. Rezultat će biti narativ koji će doživjeti publika od 25-30 ljudi koji će istraživati grad vođeni glasovima u svojim slušalicama.

Planirane aktivnosti

- 🕒 3 predavanja kontekstualizacije;
- 🕒 Samostalno čitanje zbornika;
- 🕒 Vođeno čitanje i analiza biografskih materijala vezanih uz uhićene i deportirane osobe, kao i osobe odgovorne za progone. Dokumente će osigurati udruge bivših prognanika;
- 🕒 Razgovori s rodbinom žrtava;
- 🕒 Istraživanje teritorija i izrada internetske karte s prikazom mjesta nacifašističke okupacije (zatvori, mučilišta, stožeri, vojni zapovjedni centri itd.) i spomen mjesta žrtvama (Kameni spoticanja i drugi spomenici);
- 🕒 Povijesno-dramaturške vježbe pisanja za razvoj konkretnog stila pisanja koji slušateljima omogućuje vizualizaciju slika i radnji dok hodaju;
- 🕒 Zajedničko pisanje tekstova, pri čemu svaki sudionik doprinosi dijelom pripovijesti koji se odnosi na lik ili mjesto;
- 🕒 Identifikacija rute za gledatelje i planirane akcije;
- 🕒 Snimanje audiozapisa;
- 🕒 Uređivanje.
- 🕒 3 predavanja kontekstualizacije;
- 🕒 Samostalno čitanje zbornika;
- 🕒 Vođeno čitanje i analiza biografskih materijala vezanih uz uhićene i deportirane osobe, kao i osobe odgovorne za progone. Dokumente će osigurati udruge bivših prognanika;
- 🕒 Razgovori s rodbinom žrtava;

- 🕒 Istraživanje teritorija i izrada internetske karte s prikazom mjesta nacifašističke okupacije (zatvori, mučilišta, stožeri, vojni zapovjedni centri itd.) i spomen mjesta žrtvama (Kameni spoticanja i drugi spomenici);
- 🕒 Povijesno-dramaturške vježbe pisanja za razvoj konkretnog stila pisanja koji slušateljima omogućuje vizualizaciju slika i radnji dok hodaju;
- 🕒 Zajedničko pisanje tekstova, pri čemu svaki sudionik doprinosi dijelom pripovijesti koji se odnosi na lik ili mjesto;
- 🕒 Identifikacija rute za gledatelje i planirane akcije;
- 🕒 Snimanje audiozapisa;
- 🕒 Uređivanje.
- 🕒

Materijali:

- 🕒 Računala/tableti sudionika
- 🕒 Memoarski dokumenti dobiveni iz arhiva ili udruga bivših prognanika
- 🕒 Snimač zvuka
- 🕒 Wi-Fi slušalice od Silentsystem-a (<https://silentsystem.it>)

Vještine koje usvajaju sudionici

Što se tiče povijesnog znanja:

- 🕒 Sposobnost ocrtavanja društveno-političke i vojne dinamike koja je dovela do naci-fašističke okupacije i političkih i rasnih deportacija;
- 🕒 Sposobnost jasnog razumijevanja što znači "otpor", naoružan i nenaoružan, kroz biografske putove pojedinaca koji su donosili različite izbore na ideološkoj, intelektualnoj, vojnoj i egzistencijalnoj razini;
- 🕒 Sposobnost kritičkog razumijevanja razloga koji su nacifašizam nagnali na progon i deportaciju.
- 🕒

Što se tiče vještina:

- 🕒 Sposobnost analize izvora, dokumenata, fotografija te memoarskih i narativnih tekstova kroz individualne i zajedničke aktivnosti analize;
- 🕒 Sposobnost samostalnog istraživanja, učinkovitog argumentiranja i rada u grupi.

- 🕒 Kompetencija u računalnim i digitalnim vještinama kroz korištenje aplikacija za pametne telefone, tablete i osobna računala tijekom različitih faza projekta, uključujući analizu, dijeljenje i stvaranje zajedničkih konceptualnih mapa;
- 🕒 Sposobnost kreativnog i argumentiranog pisanja;
- 🕒 Temeljna načela prostorne i tjelesne dramaturgije;
- 🕒 Osnovni principi audio i kazališne režije;
- 🕒 Sposobnost korištenja mikrofona;
- 🕒 Osnove glume.
- 🕒

Autori:

Associazione 4704

KARTE (POVIJESNI ZEMLJOVIDI)

Cilj:

Istražite lokalnu povijest i strategije obilježavanja kroz karte, s fokusom na manje poznata, napuštena ili nespomenuta povijesna mjesta.

Vrijeme trajanja:

Od nekoliko sati do nekoliko dana, ovisno o složenosti rezultata.

Opis:

Zbog različitih razloga, mnoga mjesta sjećanja na Drugi svjetski rat danas su ili napuštena i/ili zaboravljena. Ta mjesta uključuju bivše koncentracijske logore, logore za prisilni rad, mjesta ubijanja, zatvore i dr. Interakcija s kartama može biti kreativan način poticanja sjećanja.

Za implementaciju ove metode predlažemo sljedeće korake:

- 🕒 Odaberite mjesto koji biste željeli analizirati. Kako se sugerira, to može biti bivši koncentracijski ili radni logor, kao i mjesta povezana s nasiljem. Također, razmislite o mjestima djelovanja otpora, hrabrosti i prijateljstva. Ako je moguće, posjetite lokaciju s grupom ili organizirajte uvodnu sesiju o lokaciji.
- 🕒 Razmislite o ovoj lokaciji. Što se dogodilo na ovoj lokaciji, zašto je to važno? Kakav je status ove lokacije danas? Je li napušteno/zaboravljeno, pamti li se/obilježava? Koji su, po Vašem mišljenju, razlozi zašto se to mjesto danas ne obilježava?
- 🕒 Podijelite grupu u manje grupe od 3-4 osobe.

- 🕒 Ispišite ili nacrtajte kartu lokacije za svaku grupu. To može biti snimka Google Maps zaslona ili pojednostavljena ilustracija lokacije.

Svaka skupina ima zadatak razmisliti o mogućim strategijama obilježavanja mjesta. Može se predložiti različita rješenja i ideje vezane uz konkretnu lokaciju, ali i razmisliti o dobrim i lošim stranama predloženih ideja. Na primjer, ako se predlaže muzej, ili memorijalni prostor, prednosti mogu biti: informacija o mjestu događanja, dodatna motivacija ljudima da posjete mjesto; ali nedostaci bi mogli biti: lokacija je osamljena i ljudi ne mogu lako doći do nje, tako da muzej ne bi imao mnogo posjetitelja.

- 🕒 Kada se grupa odluči za ideju, izradit će skicu na karti sa svojim prijedlogom.
- 🕒 Evaluacija. Svaka grupa predstavlja svoje karte i prijedloge. Svaka grupa prima povratne informacije od drugih i raspravlja o njihovim idejama.

Materijali:

Isprintane karte lokacija u većem formatu (A3), olovke, markeri i penkala.

Vještine (koje usvajaju sudionici):

- 🕒 Kreativne vještine i traženje kreativnih rješenja
- 🕒 Rješavanje problema
- 🕒 Grupni rad i prezentacija

Savjeti:

Ako su vam potrebni primjeri mogućih rješenja za strategije obilježavanja, možete predložiti nešto od sljedećeg: obrazovni centar i muzej; mjesto za iscjeljenje, umirenje i razmišljanje; mjesto za obrede i komemoracije (u povodu obljetnica); planinarske rute i kulturni turizam itd.

Autor:

Alice Straniero

MASHUP IZLOŽBA

CILJ:

Napravite izložbu mashup kreacija iz materijala otvorenog koda na portalu Europeana.

Vrijeme trajanja:

Od 3 sata do jednog dana (8 sati).

Opis:

Metoda se oslanja na sadržaj portala Europeana (europeana.eu), koji je internetski korpus europske umjetnosti koji omogućuje pristup europskoj digitalnoj kulturnoj baštini kulturnim entuzijastima, profesionalcima, nastavnicima i istraživačima. Europeana je namijenjena inspiriranju i informiranju o novim perspektivama, kao i otvorenim razgovorima o korištenju naše povijesti i kulture na kreativne načine.

Ove kombinacije mogu istraživati različite povijesne teme, od specifičnih događaja ili mjesta sjećanja do širih interkulturalnih tema.

Metoda je relativno jednostavna za korištenje, a može se izvesti s nizom različitih digitalnih alata. Može se provoditi kao osobna aktivnost te kao i oblik online učenja.

Sljedeći su koraci uključeni u metodu Mashup Exhibition:

1) Kreativno zagrijavanje

Cilj ove aktivnosti zagrijavanja je da se sudionici opuste i počnu kreativno razmišljati. Evo nekoliko prijedloga za aktivnosti zagrijavanja:

- 🕒 **Improvizacijsko pripovijedanje u igri:** Pripovijedanje jednom riječju/izrazom je aktivnost koja od sudionika traži da aktivno slušaju i odgovaraju jedni drugima dok stvaraju priču za suradnju. Učenici primjenjuju svoje znanje o strukturi priče (početak, sredina, kraj, problem/rješenje itd.) unutar improvizacijske aktivnosti temeljene na grupnoj kolaboraciji. Više ideja za improvizaciju možete pronaći ovdje.
- 🕒 **Igra asocijacija s Europeanom:** vodite ih u kretanju web-mjestom i traženju otvoreno licenciranih stavki koje se odnose na njihov odabrani kreativni medij (npr. umjetnička djela, fotografije i glazba). Nakon što upoznaju portal, možete im dati riječi, kasnije fraze ili rečenice i zamoliti ih da u 30 sekundi pronađu element koji odgovara zadanoj riječi.
- 🕒 **Pictionary na određenu temu:** Pictionary je zabavna igra koja može pomoći ljudima da postanu kreativni. Za igru podijelite sudionike u male grupe. Jedna osoba nacrtava sliku, a ostali igrači pogađaju značenje nacrtane slike.



2) Istraživanje teme (ako je potrebno)

Preporučamo ovu aktivnost kao odraz posjeta mjestima sjećanja ili nakon neke sadržajne aktivnosti. U ovom slučaju, istraživanje teme nije potrebno. Umjesto toga, možemo uključiti neke aktivnosti za osvježavanje sjećanja, dojmova i osjećaja s posjeta (ako je potrebno). Ako ova aktivnost nije vezana uz određeni posjet ili neko drugo iskustvo, moramo uključiti i istraživački dio u kojem sudionici istražuju određenu temu.

3) Odabir koncepta, crvene linije i gledišta

Sudionicima možemo ponuditi da odaberu hoće li svoj projekt raditi individualno ili u malim grupama (maksimalno 4 sudionika po grupi). Prije nego što krenemo sa samostalnim radom, pozivamo sve

sudionike da odrede temu svoje izložbe, glavni narativ i gledište koje će iznijeti. Zatim rade u malim grupama i individualno na razvijanju svojih ideja, zapisivanju poruka i izradi osnovnih skica svojih proizvoda.

4) Stvaranje grafičkih kombinacija

Sudionici pretražuju platformu Europeana i prikupljaju elemente koji se mogu integrirati u njihove kombinacije. Za izradu kolaža mogu koristiti web alat Canva. Mogu preuzeti materijale i uključiti ih u kolaže. Podsjećamo ih da je bitno navesti svoje izvore, pa bi također trebali navesti sve materijale koje koriste.

5) Stvaranje glazbenih kombinacija

Osim grafike, sudionici su pozvani stvoriti glazbeni mashup. Sudionici bi trebali stvoriti nove glazbene skladbe od zvukova dostupnih na Europeani kako bi izrazili svoje emocije i postavili raspoloženje koje će najbolje podržati njihovu izložbu.

Kao alat možemo koristiti AudioMass. To je alat temeljen na webu koji vam omogućuje učitavanje vlastitih audio datoteka ili odabir iz biblioteke unaprijed učitanih zapisa. Miješajte i spajajte pjesme, dodajte efekte i izvezite svoje kombinacije u različite formate. To je brz i jednostavan način za stvaranje glazbenih kombinacija.

6) Postavljanje izložbe i pripreme za otvorenje

Posljednji korak je postavljanje izložbe i priprema natpisa (kratkog opisa slike koji daje kontekst i informacije o njoj) koji ide uz svaku novonastalu umjetnost. Može uključivati naslov slike, umjetnika, datum kada je nastala i sve druge relevantne informacije.

Sudionici također pripremaju uvodne govore i pomažu oko tehničkih detalja, poput postavljanja prostora, ispisa (ako je potrebno), postavljanja dodatne rasvjete, pripreme jela i pića za otvorenje itd.

Materijali:

digitalni alati:

Europeana (www.europeana.eu);

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

Canva (www.canva.com);

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

pisač ako odlučite napraviti izvanmrežnu izložbu;

audio playeri.

Vještine (koje su usvojili sudionici):

- 🕒 kritičko razmišljanje,
- 🕒 kreativnost i kreativno tumačenje povijesti,
- 🕒 suosjećanje (empatija),
- 🕒 doticaj s europskom kulturnom baštinom.

Savjeti:

Također možete stvoriti online izložbu koja će preživjeti nakon što aktivnost završi s ArtStepsom. ArtSteps je web platforma koja vam omogućuje stvaranje virtualnih galerija za vaše izložbe. To je izvrsna opcija za stvaranje interaktivnih i impresivnih virtualnih galerija. Uključuje značajke koje vam omogućuju dodavanje 3D modela, videozapisa i zvuka u vaše galerije.

Mlađi sudionici zahtijevaju strukturiraniji proces - ostaviti ih same može postati nestrukturirano. Pripremite male korake s jednostavnim pomoćnim pitanjima. Time osiguravate da neće preskočiti dijelove koje nisu razumjeli. Postoje dvije mogućnosti kako voditi proces. Možete im dati upute za sljedeći korak u isto vrijeme i držati isti tempo ili možete dati upute grupi zasebno kada ispune sve što je potrebno u koraku.

Bitan dio procesa je zagrijavanje. Kad se sudionici opuste i zabave, kreativniji su. Stoga nemojte ići izravno na mashup kreacije.

Autori:

Sabina Belc i Eva Gajšek

DALL-E od Open AI

FOTOGRAFIJA I IZLOŽBA

Cilj:

Fotografiranje na mjestima povezanim s poviješću Drugog svjetskog rata, prikaz novih, osobnih perspektiva i bilježenje trenutaka sjećanja.

Vremensko trajanje:

3 sesije + posjet mjestu sjećanja, svaka sesija treba pokriti najmanje jedan sat bez studijskog putovanja

Opis:

Sesija 1: prije studijskog posjeta

1) Presentacija i upoznavanje mjesta sjećanja i njegove povijesti.

2) Rasprava o očekivanjima i važnosti prilikom posjete mjestu sjećanja (koje može biti bivši koncentracijski logor, muzej, spomenik ili druga spomen mjesta).

Pitanje koje može pomoći u strukturiranju razgovora moglo bi biti:

Koliko ovu stranicu smatrate relevantnom/važnom za pamćenje npr. Drugi svjetski rat?

Kako očekujete da će ovo mjesto izgledati? Što misliš da ćeš vidjeti?

Jeste li prije znali za ovo mjesto? Mislite li da drugi mladi znaju za ovo mjesto?

Što biste željeli naučiti i pronaći na tom mjestu?

3) Pronalaženje koncepta za organizaciju slika. Jedan prijedlog je da se osvrnemo na konceptualne kategorije "gubitak pamćenja", "povratno pamćenje" i "iscjeljenje sjećanja" (vidi dolje) koje su nastale tijekom projekta Meeting Memories.

Prijedlozi za organiziranje slika:

- 🕒 **"gubitak sjećanja"**: Ova kategorija uključuje fotografije koje prikazuju zanemarivanje i napuštenost, odražavajući odsutnost sjećanja.
- 🕒 **"povratno pamćenje"**: U ovoj kategoriji možete skupljati slike koje pokazuju promjenu ili transformaciju mjesta sjećanja, bilo da je riječ o intervenciji ljudi ili prirode.
- 🕒 **"iscjeljivanje sjećanja"**: fotografije s lokacija kao i osobne slike koje žele prikazati sjećanje kao mjesto razmišljanja, meditacije, zaštite i utjehe.

Tri kategorije i definicije osmislili su fotografi i kustosi Saša Kralj i Sandra Vitaljić.

Sesija 2: studijski posjet

Posjet stvarnom mjestu sjećanja. Potaknite mlade da fotografiraju mobitelom ili fotoaparatom. Video zapisi su također dobrodošli. Nakon posjeta, svaki sudionik treba odabrati jednu ili dvije fotografije među snimljenim, s obzirom na njihovu povezanost s kategorijama koje ste prethodno dogovorili. Priprema kratke prezentacije za dijeljenje odabranih slika.

Sesija 3: prezentacija fotografija

Prezentacija slika. Svaki će sudionik obrazložiti svoju odluku da snimi pojedinu fotografiju i na koji je način ona povezana s temom i odabranom kategorijom. Nakon toga sudionici će organizirati izložbu svojih fotografija. Ako je ispis fotografija problem, izložbu mogu organizirati online, na primjer putem Instagrama ili TikToka.

Materijali:

telefoni, fotoaparati, papir, olovke, printer (ako je moguće)

Vještine (koje su usvojili sudionici):

- 🕒 Kreativnost i kreativno promišljanje sjećanja;

- 🕒 Bolje razumijevanje lokalne povijesti
- 🕒 Pronalaženje vlastitih perspektiva
- 🕒 Organizacija izložbe (ako je potrebno korištenjem digitalnih alata i društvenih medija)
- 🕒 Predstavljanje pred drugima

Savjeti:

- 🕒 Nije li potrebno fotografsko predznanje – moći će sudjelovati i potpuni početnici.
- 🕒 Nije potrebno imati profesionalnu opremu: kamere mobitela, kamere tableta i drugih uređaja rade savršeno.
- 🕒 Za neka mjesta i ustanove možda će biti potrebno zatražiti dopuštenje za fotografiranje (osobito ako ih posjećujete kao grupa).

Dodatne informacije:

- 🕒 Webinar "Meeting Memories - International workshop on photography and memory" / "Meeting Memories - Međunarodna radionica o fotografiji i pamćenju":
<https://www.youtube.com/watch?v=huuzy2R2r40>
- 🕒 Online exhibition: <https://www.instagram.com/meetingmemories2021/>

Autori:

Sandra Vitaljić, Saša Kralj, Magdalena Geier, Alice Straniero

1) Gubitak sjećanja

Féè van Cronenburg - Dachau

2) Vraćeno sjećanje

Silvia Scandurra - Visco

3) Liječenje pamćenja

Silvia Marinčić - Jasenovac

PODCAST

Cilj:

Napraviti podcast na teme povezane s Drugim svjetskim ratom kako bi se bolje razumjela važnost usmene povijesti i osobnih sjećanja.

Vremenski tijek:

Od nekoliko sati do nekoliko dana, ovisno o složenosti rezultata.

Opis:

Za stvaranje podcasta razmotrite tri faze:

- 1) istraživanje i priprema,
- 2) vođenje intervjua, i
- 3) tehnička proizvodnja.

1) Istraživanje i priprema:

- 🕒 Odaberite temu za podcast (na koji događaj/e; osobu ili grupu ljudi; lokaciju ili mikrolokaciju ćete se usredotočiti?);
- 🕒 Počnite istraživati temu (arhivska građa, knjige, filmovi, dokumentarni filmovi...);
- 🕒 Razmislite o mogućim govornicima (svjedoci vremena i njihove obitelji, uključujući drugu i treću generaciju; obitelji žrtava; akademici, umjetnici i druge ličnosti koje se bave temom);
- 🕒 Uspostaviti kontakt s mogućim govornicima;
- 🕒 Razviti daljnje istraživanje teme (prikupiti arhivsku građu; proučiti relevantnu literaturu; istražiti biografije potencijalnih govornika);
- 🕒 Dogovoriti vrijeme i mjesto razgovora s govornicima.

2) Vođenje intervjua

- 🕒 Napravite skup pitanja za intervju.
- 🕒 Vodite intervju!

3) Tehnička proizvodnja

- 🕒 Prepišite audio-datoteke (savjet: zapišite izgovoreni sadržaj i koristite vremenske kodove koji vam omogućuju pronalaženje konkretnih rečenica/citata/dijela razgovora u audio-datoteci);
- 🕒 Napravite scenarij (odaberite audio materijale iz intervjua i upotrijebite svoju kreativnost dodajući naracije, glazbu i zvukove, snimljene debate i rasprave...);
- 🕒 Učitajte svoj podcast na mreži i podijelite ga!

Materijali:

mikrofon i audio-rekorder.

Vještine (koje su usvojili sudionici):

- 🕒 Istraživanje i analiza
- 🕒 Empatija i razumijevanje
- 🕒 Bolje razumijevanje lokalnog konteksta, mikro-slučajeva i osobnih priča, u kontekstu Drugog svjetskog rata

Savjeti:

Osobna sjećanja nam pomažu da bolje razumijemo povijesne događaje iznošenjem osobnih perspektiva na politička previranja i sukobe te razmjenom priča i iskustava. Međutim, snimanje osobnih sjećanja može biti izazovno. Shvatite da vaša pitanja mogu podsjetiti na traumatične događaje i pristupite govornicima s poštovanjem i empatijom. Shvatite da se možda ne sjećaju detalja, žele promijeniti informacije ili jednostavno ne govore o određenim događajima. Usmena sjećanja temelje se na ljudskim iskustvima i mogu uključivati povijesno pogrešne informacije, osobna i obiteljska stajališta i vrijednosti.

🕒 **Zbog navedenih razloga predlažemo da:**

- 🕒 Budite jasni u vezi svoje namjere. Objasnite govornicima što želite učiniti s podcastom (na kojem mediju će biti objavljen, tko je ciljna skupina, kako će se koristiti...), da razumiju kako idu njihovi glasovi i priče podijeliti s javnošću.
- 🕒 Izraditi dokumente o privoli za korištenje osobnih podataka – potpisati govornici. Predlažemo izradu 1 dokumenta prije snimanja i 1 dokumenta nakon snimanja. Prije snimanja sugovornici potpisuju informirani pristanak za snimanje. Nakon snimanja odlučuju žele li da njihov intervju bude javan. Za format dokumenta možete se obratiti na alice.straniero@documenta.hr.

🕒

Moguća pitanja za intervju mogu biti:

- 🕒 Kada i gdje si rođen?
- 🕒 Kako ste živjeli kao dijete?
- 🕒 Kada ste prvi put čuli za rat?
- 🕒 Kada je rat počeo/stigao u vašem gradu?
- 🕒 Što se promijenilo za vas? A za Vašu obitelj?
- 🕒 Jeste li se selili na druga mjesta? Gdje?
- 🕒 Jeste li dobili kakvu pomoć ili solidarnost?
- 🕒 Kako biste danas opisali taj sukob?
- 🕒 Čemu se nadate u budućnosti?

🕒

Dodatne informacije:

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

Autori:

Diana Todorova, Alice Straniero

POEZIJA

Cilj:

Uključiti se u kreativne načine razmišljanja o sjećanju, iz individualne i grupne perspektive.

Vremenski tijek:

1h i 30 min

Opis:

Predlažemo da radionica bude u obliku refleksije ili evaluacije, koja bi uslijedila nakon više teorijske sesije o povijesti Drugog svjetskog rata, posjeta mjestu sjećanja, muzeju ili drugoj memorijalnoj instituciji.

- 🕒 Prije svega, grupa se treba podijeliti u manje grupe od maksimalno 3-4 sudionika. Unutar grupe sudionici govore o tome kojih se iskustava sjećaju življe iz prethodnih sesija ili posjeta.
- 🕒 Počevši od tih razmišljanja, zajedno odlučuju o temi ili nekim ključnim riječima koje će biti glavni fokus pjesme. Izmjenjujući se, sudionici ispisuju četiri stiha prema predlošku na fotografijama. Svaki novi stih trebao bi biti u dijalogu s prethodnima, ali bi u isto vrijeme odražavao svako pojedino gledište, mišljenje i emocije. Svaki bi sudionik trebao biti u mogućnosti sudjelovati 2 puta (za pjesmu od ukupno 24 do 32 stiha). Nitko ne bi trebao mijenjati stihove druge osobe, ali sudionici se potiču da razgovaraju o tuđim izborima postavljanjem pitanja i razgovorom o tome zašto su se odlučili izraziti ovim riječima. Uzmite u obzir najmanje 45 minuta do 1 sat za ovu sesiju.
- 🕒 Dok stvaraju pjesmu, grupe je mogu recitirati i započeti razgovor s drugima.

Materijali:

4 do 5 tiskanih primjeraka prijeloma, penkala

Vještine (koje su usvojili sudionici):

- 🕒 Grupni rad
- 🕒 Dijalog, prihvaćanje i komunikacija
- 🕒 Kritičko razmišljanje

Savjeti:

Ukoliko se sudionici ne osjećaju ugodno izražavati se pred drugima, cijela radionica se može organizirati anonimno. Sudionici se i dalje dijele u manje grupe, ali svaka osoba dobiva kopiju foto-predložka, te samostalno piše 2 stiha. Kada svi završe, svaki sudionik izrezuje svoje stihove i miješa ih sa stihovima grupe. Na ovaj način, grupa će imati 24/32 miješana stiha koje zatim mogu kolažirati zajedno, stvarajući poeziju. Kada završe, sudionici mogu razmijeniti svoje pjesme s grupom i čitati poeziju pojedinačno.

Autori:

Georgios Manoudakis, Alice Straniero

RAZGLEDNICE

Ciljevi:

Izrada razglednica koje predstavljaju pojedinačne refleksije

Vremenski tijek:

30 min – 1:30 h.

Opis:

Nakon posjeta mjestu koje je za mnoge ljude povezano s poviješću rata, nasilja i/ili traume, nije uvijek lako pronaći riječi kojima biste opisali ono što ste vidjeli i naučili – i podijelili ih s drugima.

Ova metoda može pomoći u individualnom razmišljanju nakon posjeta muzeju ili drugim povijesnim mjestima povezanim s poviješću nacionalsocijalizma i Drugog svjetskog rata, koristeći kreativne načine izražavanja koji se razlikuju od riječi. Ova metoda također je učinkovita u pronalaženju načina za komunikaciju s drugima i dijeljenje vlastitih misli i osjećaja.

Ideja je kreirati i razmjenjivati razglednice kao dobro poznati koncept uz slobodu da ih dizajnirate po želji. Možete ostaviti nešto za druge, tako da vaš odraz postane relevantan za druge ljude. A od drugih možete naučiti što su mislili i osjećali na istom mjestu i u situaciji, što može proširiti vašu vlastitu perspektivu.

1) Priprema

- 🕒 Pripremite sav potreban materijal na stolu ili nekoliko malih radnih mjesta. Svaki sudionik treba dobiti jednu praznu razglednicu.
- 🕒 Možda biste željeli napraviti kratak rezime onoga što ste vidjeli tijekom svog posjeta/boravka za sudionike.

2) Prijedlozi za proces refleksije

- 🕒 Smislite jednu riječ, boju, motiv koji odražavaju vaše dojmove o programu. Napravite naslovnice svoje razglednice prema tome.
- 🕒 Što vas se najviše dojmilo? O čemu još razmišljate? Pokušajte napisati neke od svojih misli na poleđini svoje razglednice – ako ne možete pronaći riječi, pronađite drugi način da to izrazite. Možete crtati, možete napraviti kolaž, možete ispisati itd.
- 🕒 Koja je vaša poruka nakon posjeta? Što biste željeli prenijeti drugima? Napišite svoju poruku na poleđini razglednice.

3) Razmjena

- 🕒 Nakon što su razglednice dovršene, svi su zamoljeni da ostave svoju razglednicu na stalku i zamijene je drugom razglednicom.
- 🕒 Ako redovito radite s grupama, razglednice mogu poslužiti kao razmjena između različitih grupa; ne samo unutar jedne grupe.



Alternativno

Razglednice se također mogu koristiti za stvaranje zajedničkog proizvoda: okupe se svi sudionici, svatko dobije jednu praznu razglednicu i proces dizajna može započeti. Nakon kratkog vremena (15-30 sekundi) razglednice će biti proslijeđene sljedećoj osobi. Svi sudionici nastavljaju raditi na sljedećoj razglednici dok se ne oglasi signal. Ovo se ponavlja sve dok svi ne dobiju svoju originalnu razglednicu.

Materijali:

prazne razglednice, olovke, markeri, dnevnicima/magazini, škare, ljepljivo, gumeni pečati itd.

Vještine (razvijaju ih sudionici):

Kreativan način izražavanja vlastitih misli

Razmjena iskustava

Kritičko razmišljanje

Savjeti:

Ne radi se o "ljepoti", već o pronalaženju vlastite perspektive i izražavanju iste na kreativan, spontan način.

Budite transparentni u pogledu činjenice da će drugi ljudi imati pristup razglednicama prije nego što ih sudionici počnu stvarati.

Autor:

Magdalena Geier

KRATKI VIDEOZAPISI

Ciljevi:

Korištenje kratkih videozapisa za bolje razumijevanje povijesti Drugog svjetskog rata, s fokusom na lokalnu povijest.

Vremenski tijek:

5-6 sati:

- 🕒 uvod 1 sat,
- 🕒 izrada scenarija 1 sat,
- 🕒 film 1-2 sata,
- 🕒 montaža 1,5-2h
- 🕒

Opis:

Kratki video zapisi od velike su važnosti u životu mladih ljudi i imaju ogroman potencijal za oblikovanje njihove percepcije stvarnosti. Produkcija vlastitih videa omogućuje im da verbalno izraze svoje pripreme, posjete spomen obilježjima ili drugim povijesnim mjestima i promišljaju na svom jeziku svoje grupe vršnjaka.

Uključite mlade u njihova vlastita digitalna okruženja, pružite im sadržaje koji omogućavaju bolje razumijevanje povijesnih tema kao što su holokaust i diskriminacija.

Stvaranje kratkih videozapisa može biti dio procesa razmišljanja ili evaluacije nakon posjeta povijesnom mjestu, ali i dio istraživanja povijesnih mjesta/mjesta sjećanja.

1) Uvod u mjesto i povijesni kontekst + uvod u TikTok

Možete zamoliti sudionike da reagiraju na različite izjave tako što će se postaviti duž „barometra“.

Ovo su samo prijedlozi/primjeri:

- 🕒 Mislim da je TikTok dobar način za predstavljanje povijesnih tema.
- 🕒 Redovito koristim TikTok.
- 🕒 Na TikToku je moguće predstaviti složene teme.

Nakon toga sudionici imaju zadatak potražiti video na TikTok-u koji je povezan s vašom temom/mjestom sjećanja i predstaviti jedan za koji smatraju da je jako dobar za pokrivanje teme i onaj koji im se ne sviđa.

2) Izrada scenarija u malim grupama (2-4 sudionika):

Mogu smisliti određenu temu koju bi željeli pokriti, određena mjesta kojima bi se željeli baviti, osobne priče itd. – prikupljanje ideja i orijentacija prije stvaranja stvarnog videa.

3) Prikupljanje materijala za isječak:

Ova faza uključuje stvarno snimanje (dano na povijesnom mjestu). Sudionici mogu prikupiti onoliko snimljenog materijala koliko uspiju u zadanom vremenu razmišljajući i koristeći se svojom pločom scenarija za pozivanje.

4) Uređivanje u malim grupama

Nakon procesa snimanja male grupe bi trebale imati vremena urediti svoje snimke u skladu s formatom koji koriste, u našem predloženom slučaju, to bi bio TikTok.

5) Prezentacija rezultata

Nakon montaže svi sudionici se okupljaju kako bi predstavili i podijelili svoje video zapise. Ako se svi slažu, videozapisi se mogu dijeliti putem javnog korisničkog računa.

Materijali:

Mobiteli ili tableti, alat za uređivanje, predložak scenarija, penkala

Vještine (koje su usvojili sudionici)

- 🕒 Kreativnost i kreativna interpretacija povijesti
- 🕒 Empatija i razumijevanje povijesti
- 🕒 Bolje razumijevanje lokalne povijesti
- 🕒 Povezivanje povijesti s trenutnim okruženjem

Savjeti:

- 🕒 dati mladima puno slobode - kreativniji su nego što mislite
- 🕒 prikupiti moguće teme unaprijed ako se sudionici muče s idejama za svoj scenarij – dajte im nešto da odaberu ako je potrebno
- 🕒 kreiranje priče (scenarija) je samo pomoć i orijentacija, ne mora biti vrlo detaljan
- 🕒 ako snimate na memorijalnim mjestima ili mjestima sjećanja, možda ćete morati unaprijed zatražiti dopuštenje
- 🕒 izbjegavati snimanje drugih ljudi
- 🕒 poštivati povijesno mjesto

Dodatne informacije:

- 🕒 [Kostenlos anpassbare Vorlagen für Storyboards | Canva](#)

🕒 Shotcut - Home

Autori metode:

Magdalena Geier, Sylvia Wüllner

IZVJEŠTAJ NA DRUŠTVENIM MREŽAMA

Ciljevi:

- 🕒 Predavati suvremenu povijest na inovativan način;
- 🕒 Promicati svijest o spomen obilježjima u vlastitom gradu;
- 🕒 Omogućiti sudionicima povezivanje osobnih priča s povijesnim događajima i razviti vještine pripovijedanja povijesnih priča;
- 🕒 Poticati razumijevanje osnova društvenih medija, njihova značaja u današnjem digitalnom krajoliku, njihovog transformativnog utjecaja na komunikaciju i potencijala za istraživanje i dijeljenje povijesnih događaja;
- 🕒 Osnažite sudionike da se uključe u publiku, potaknu rasprave i stvore osjećaj zajedništva oko povijesnih događaja putem društvenih medija;
- 🕒 Voditi sudionike u razvoju uredničkog plana za stratešku organizaciju i distribuciju sadržaja društvenih medija;
- 🕒 Omogućiti sudionicima vještine i znanja potrebna za stvaranje vizualno zadivljujućih videa koji prikazuju povijesni značaj određenog područja;
- 🕒 Razviti vještine sudionika u vođenju intervjua koji dodaju dubinu, autentičnost i ljudsku povezanost njihovim video projektima;
- 🕒 Opremiti sudionike vještinama videomontaže kako bi poboljšali sirove snimke, stvorili vizualno privlačne videozapise i učinkovito prenijeli povijesne narative;
- 🕒 Poticati sposobnost sudionika da koriste tehnike vizualnog pripovijedanja kako bi oživjeli povijesne događaje, izazvali emocije i uronili gledatelje u iskustvo;
- 🕒 Poboljšajte tehničku stručnost sudionika u snimanju i optimiziranju videozapisa posebno za platforme društvenih medija.

Vremenski tijek:

- 🕒 Ukupno oko 40 sati
- 🕒 6 sati u učionici: uvodni sastanci o temama koje se obrađuju (interaktivna lekcija);
- 🕒 Radionica od 16 sati: Društveni mediji, Fotografija i video + intervjui;

- 🕒 Radionica kreativnog pisanja: 8 sati u učionici + aktivnosti za domaću zadaću;
- 🕒 Stvarna aktivnost izleta + tjedni postovi koji slijede urednički plan za otprilike mjesec dana.
- 🕒

Opis:

Uvodna predavanja:

Sudionici dobivaju uvodne sastanke o temama koje su im pri ruci. Kroz interaktivne lekcije upoznat će se s povijesnom pozadinom s kojom će morati raditi, uz osobne priče vezane uz specifično područje interesa. To se radi čitanjem i analizom dokumenata i memoara koji se mogu povezati s mjestima i zgradama koje će posjetiti tijekom ekskurzije. Potrebna je opća pozadina povijesti kako bi bolje razumjeli ljudski materijal s kojim će morati rukovati i obraditi ga za radionicu. Nastavnici će morati prilagoditi ove tematske lekcije koje žele vidjeti obrađene u uređivačkom planu.

Radionica društvenih mreža:

Radionica društvenih medija ima za cilj opremiti sudionike potrebnim vještinama i znanjem za korištenje različitih platformi društvenih medija kao moćnih alata za istraživanje i dijeljenje povijesnih događaja. Kroz interaktivne sesije sudionici će naučiti kako učinkovito istraživati, čuvati i prezentirati povijesne informacije koristeći društvene medije.

1) Uvod u društvene mreže

Osnove društvenih medija. Što su platforme društvenih medija, njihov značaj u današnjem digitalnom krajoliku i kako su transformirale komunikaciju i marketing. Kroz zanimljive rasprave i primjere iz stvarnog života, pokušajte stvoriti solidno razumijevanje ključnih koncepata i načela koja stoje iza društvenih medija. Usredotočite se na Instagram Stories kako biste radili s nečim što je učenicima već poznato i što bi moglo doprijeti do ciljane publike (drugih mladih ljudi). Istražite jedinstvene **karakteristike priča i njihovu sposobnost stvaranja uzbuđenja i širenja pompe oko sadržaja. Natjerajte učenike da otkriju učinkovite strategije za izradu uvjerljivih i privlačnih priča koje osvajaju publiku, stvaraju očekivanja i angažiraju korisnike sadržajem.**

2) Formati i veličine

Za optimalnu prezentaciju sadržaja na različitim platformama društvenih medija potrebni su različiti formati i veličine. Od dimenzija slike do video specifikacija, razgovarajte o specifičnim zahtjevima popularnih platformi kao što su Facebook, Instagram, Twitter, Tiktok, YouTube, itd. Kroz praktične aktivnosti, praktične tehnike za optimizaciju sadržaja kako bi odgovarao jedinstvenim zahtjevima svake platforme, mogu osigurati da objave stoje van i privući maksimalnu pažnju.

3) Ton glasa

Jedan od kritičnih aspekata uspješnog angažmana na društvenim medijima je uspostavljanje autentičnog i dosljednog tona glasa (*eng. tone of voice (TOV)*). Važno je istražiti različite TOV strategije potrebne za različite platforme društvenih medija. Od ležernog i razgovornog do profesionalnog i

autoritativnog, analizirajte kako ton glasa varira ovisno o prirodi platforme i njezinoj ciljnoj publici. Kroz studije slučaja i grupne vježbe pokušajte pronaći učinkovite tehnike za razvoj i održavanje uvjerljivog TOV-a koji odjekuje u publici i koji je u skladu s temom.

4) Urednički plan

Sudionici će naučiti važnost planiranja i izrade strategije za stvaranje sadržaja na društvenim mrežama. Razumjet će kako razviti urednički/izdavački plan koji je u skladu s njihovim ciljevima i ciljnom publikom. Sudionici će istražiti teme kao što su ideje o sadržaju, raspored, distribucijske platforme i strategije za uključivanje publike. Kroz praktične vježbe, oni će razviti vlastiti urednički/izdavački plan, osiguravajući kohezivnu i dosljednu strategiju sadržaja društvenih medija.

Foto/video radionica:

Radionica video i postprodukcije usmjerena je na podučavanje sudionika umijeću stvaranja uvjerljivih povijesnih videa. Od planiranja i snimanja do montaže i postprodukcije, sudionici će steći potrebne vještine za izradu vizualno zadivljujućih videa koji prikazuju povijesni značaj određenog područja. Radionica je posebno osmišljena za sudionike kako bi naučili snimati i montirati video zapise za društvene mreže, kako bi učinkovito pratili uređivački plan.

1) Razumijevanje videa

U ovoj sesiji sudionici će razotkriti osnove video sadržaja, istražujući njegov značaj u današnjem digitalnom krajoliku. Sudionici će se upoznati s različitim video formatima, kao što su kratki, dugi, promotivni, tutorial i dokumentarni videozapisi. Interaktivne aktivnosti omogućuju učenicima da shvate jedinstvene karakteristike i svrhe svakog formata, osnažujući ih da odaberu najprikladniji pristup za svoju namjeravanu poruku i ciljanu publiku.

2) Intervjui

Ova lekcija istražuje umijeće vođenja intervjua i njihovu ulogu u stvaranju video sadržaja. Sudionici otkrivaju različite stilove intervjua, tehnike za pripremu pronicljivih pitanja i strategije za dobivanje uvjerljivih odgovora. Studije slučaja i praktični primjeri ističu kako intervjui mogu dodati dubinu, autentičnost i ljudsku povezanost video projektima. Kroz lažne intervjue, sudionici uvježbavaju svoje vještine intervjuiranja prije nego što počnu pravi intervjui.

3) Uređivanje

Posljednja lekcija fokusirana je na postprodukciju: uređivanje videa. Sudionici istražuju osnovne tehnike i alate koji se koriste u softveru za uređivanje videa za poboljšanje sirove snimke i stvaranje

dotjeranih, vizualno privlačnih videa. Uče o tempu, prijelazima, uređivanju zvuka i vizualnim efektima kako bi proizveli besprijekorne i zadivljujuće konačne proizvode. Praktične vježbe pružaju praktično iskustvo, oživljavajući kreativne vizije.

Materijali:

- 🕒 Računala/tableti/pametni telefoni sudionika;
- 🕒 Memoarski dokumenti dobiveni iz arhiva ili udruga bivših prognanika;
- 🕒 Računi na društvenim mrežama;
- 🕒 Softver ili aplikacije za uređivanje videozapisa za aktivnosti postprodukcije.

Vještine koje su razvili sudionici:

- 🕒 Povijesna istraživanja i analize;
- 🕒 Kontekstualizacija povijesnih događaja;
- 🕒 Kritičko mišljenje i interpretacija;
- 🕒 Povijesno pripovijedanje;
- 🕒 Pismenost na društvenim mrežama;
- 🕒 Kustos i organizacija sadržaja;
- 🕒 Strategije privlačenja publike;
- 🕒 Razvoj tona glasa za društvene medije;
- 🕒 Osnove video produkcije;
- 🕒 Tehnike intervjuiranja;
- 🕒 Vještine uređivanja videa;
- 🕒 Sposobnosti vizualnog pripovijedanja;
- 🕒 Tehnička osposobljenost za video snimanje i optimizaciju.
- 🕒

Savjeti:

- 🕒 Učinite sudionike fokusom radionica, omogućite im da se aktivno uključe i rade pod vodstvom edukatora.
- 🕒 Osmislite pitanja koja potiču na razmišljanje koja potiču sudionike da daju složene i detaljne odgovore, umjesto jednostavnih odgovora s da/ne.

- 🕒 Potaknite interaktivno i participativno okruženje kako biste održali visoku razinu angažmana tijekom radionica.
- 🕒 Prilagodite aktivnosti radionice i materijale specifičnim interesima i potrebama sudionika, čineći sadržaj relevantnim i srodnim.
- 🕒 Uključite razne multimedijske izvore kao što su dokumenti, fotografije, video zapisi i osobne priče kako biste poboljšali iskustvo učenja.
- 🕒 Potaknite suradnju i grupni rad, osobito s mlađim sudionicima, kako biste promovirali timski rad, kreativnost i kolektivno učenje.
- 🕒 Pružite jasne upute i smjernice za kreiranje sadržaja društvenih medija i vježbe video produkcije, osiguravajući da sudionici razumiju ciljeve i očekivanja.
- 🕒 Ponudite konstruktivne povratne informacije i vodstvo tijekom radionica kako biste podržali sudionike u usavršavanju njihovih vještina i postizanju ciljeva učenja.
- 🕒 Ostavite prostora za razmišljanje i raspravu nakon svake sesije radionice, pružajući priliku sudionicima da podijele svoje uvide, postavljaju pitanja i prodube svoje razumijevanje.
- 🕒 Kontinuirano procjenjujte i prilagođavajte radionice na temelju povratnih informacija sudionika i razina angažmana kako biste osigurali njihovu učinkovitost i relevantnost.
- 🕒

Autor:

Associazione 4704

IGRA PRIPOVJEDANJA NA ŠPAGI

Cilj:

Napravite igru pripovijedanja temeljenu na odlukama i, kroz njezino osmišljavanje, potaknite mlade ljude da istražuju i bolje razumiju teme Drugog svjetskog rata.

Vremenski tijek:

Nekoliko dana; duljina procesa ovisi o tome koliko je složena igra koju želite proizvesti

Opis:

U ovoj metodi koristimo mehanizme scene igranja. Sudionici preuzimaju uloge igrača, kritičara i programera. U ulozi programera, sudionici imaju priliku razviti kreativan pristup temi. Razrada priče za video igranicu omogućuje dublje ispitivanje teme i biografskog djela. Isprobavši videoigre, zajedno promišljaju i kritički ispituju temu i medij videoigara.

Proces se može podijeliti u 4 faze:

1) Istraživanje i pripremanje priče (najmanje 4 sata olakšanog vremena licem u lice + individualno istraživanje na temu)

Počinjemo igranjem igrica poput Path Out i/ili Through the Darkest of Night. Nakon što su igrali igru(e), sudionici bi trebali razmisliti o poruci igre. Kasnije bismo mogli razgovarati o tome kako oni vide da videoigre povezuju ljude i procijeniti potencijal korištenja igara za prenošenje poruke. U tom procesu razmišljamo o korištenju elemenata boja, zvukova i grafike.

Nakon dijela razmišljanja o igri, povezujemo ga s temom naših igara. Važno je osigurati odgovarajuću senzibilizaciju po tom pitanju. Pozivamo ih da razmisle o fokusu igre, glavnom liku i priči. Svoju priču trebaju temeljiti na pouzdanim izvorima i provjerljivim činjenicama.

2) Učenje programiranja u Twine (4 sata vremena licem u lice + individualni rad)

Twine je alat otvorenog koda za pričanje interaktivnih, nelinearnih priča. Predstavljamo ga igrajući Twine-made igre kao što su The Temple of No ili Depression Quest. Nakon toga, pokazujemo Twine editor i upoznajemo ih s osnovnim funkcijama poput povezivanja različitih dijelova priče, odabira fronti, umetanja slika ili zvuka i poravnanja. Kada sudionici savladaju ovaj dio, možemo ih pozvati da istraže više mogućnosti s CSS/HTML/JavaScriptom kako bi više prilagodili igru. Bitan dio podučavanja ovoga je pronalaženje rješenja – (kako ga guglati ili gdje su zajednice za podršku) ako žele dublje.

3) Prenesite igru pripovijedanja u okruženje Twine (potrebno vrijeme ovisi o složenosti; minimalno jedan dan)

U ovoj fazi definiraju detalje priče i koriste se različitim izvorima inspiracije. Posjedovanje provjerljivih informacija od iznimne je važnosti. Oni pripremaju cijeli tijek igre i dodaju zvuk, dizajn, pozadinu, grafičke elemente i slike.

Nekoliko rezultata (dva su na engleskom) koji su izradili srednjoškolci iz Slovenije.

4) Priprema prezentacije igre (2-4 sata)

Na kraju procesa organiziramo playtesting. Duljina "eventa" ovisi o broju partija. Prvo, predstavljamo igre i dopuštamo ljudima da odaberu koje žele igrati. Nakon što isprobaju igrice koje ih zanimaju, omogućujemo razmišljanje o proizvodima i, što je još važnije, o procesu kroz koji su prošli. Ponovno možemo procijeniti i podržati moć (video)igara kao medija za prijenos poruke i služiti kao još jedan proces učenja u cjelini.

Materijali:

Tableti/računala, pristup materijalima za temu

Vještine (usvojili ih sudionici):

- 🕒 kritičko razmišljanje,
- 🕒 informacijska pismenost: prepoznavanje i traženje pouzdanih izvora,

- 🕒 osnove programiranja,
- 🕒 kreativnost i kreativno tumačenje povijesti,
- 🕒 suosjećanje,
- 🕒 bolje razumijevanje lokalnog konteksta, mikro-slučajeva i osobnih priča, u kontekstu Drugog svjetskog rata

Savjeti:

Ovisno o vremenu i mjestu aktivnosti, trebali bismo odlučiti hoćemo li krenuti od povijesne teme ili ćemo početi s igrom kao medijem za prijenos znanja. Zajedničko igranje igara može poslužiti kao izvrsna aktivnost zagrijavanja za uspostavljanje veza između sudionika.

Opasnost igranja igre Path Out je ta što može utjecati na proces na način da su na kraju sve igre igre "bijega". Pozivamo ih da se razidu u svojim razmišljanjima.

Ako smo vremenski ograničeni, možemo pripremiti literaturu koja će mladima pomoći u pripremi igara. Inače, dajemo im slobodu da sami istražuju i na taj način jačaju i kompetencije vezane uz informacijsku pismenost.

Ako radimo na osjetljivim temama, možemo provjeriti priče kako bismo spriječili slanje pogrešnih poruka. To radimo u suradnji s kreatorima. Također je važno ostaviti svoje stavove po strani, kako bi se priče mogle revidirati bez cenzure.

Obratite pozornost na korištenje fotografija i glazbe bez naknade.

Snaga ove metode je u tome što možemo pozvati i mlade ljude koji nisu toliko zainteresirani za povijest i ne bi došli na drugu vrstu povijesne aktivnosti. Ovim pristupom širimo znanje o temi šire nego što bismo to učinili s drugim prilikama. Također možemo uključiti mlade s manje mogućnosti, poput igrača.

Dodatne informacije:

- 🕒 Uvod u Twine: <https://www.youtube.com/watch?v=rxIZ5ra-1D4>
- 🕒 Detaljniji opis Twine: <http://www.adamhammond.com/twineguide/>

Autor:

Sabina Belc, the method derives from a project called This Game of Your Memories, koordinirali Akademie Klausenhof, Germany, u kolaboraciji sa Socialnom akademijom, Slovenija.

Metode predložene u priručniku su raznolike, tako da svatko može pronaći nešto što mu je zanimljivo za provedbu s mladima, svojim vršnjacima ili s lokalnom zajednicom. Čitatelj priručnika također će primijetiti da se predložene metode razlikuju od onoga što očekujemo kada razmišljamo o obrazovanju o holokaustu. Osim što su neformalne, ove su metode osmišljene kako bi mlade ljude uključile u sadržaj i stvorile rezultate. Metode koje su usmjerene na učenika, zanimljive, interaktivne i stvarno uključuju sudionike u istraživanje i stvaranje rezultata dokazano su najbolje za pravi utjecaj na mlade ljude. Jednostavno rečeno, te metode proizvode više kvalitetnih ishoda učenja budući da zahtijevaju više kognitivne procese.

Autori su nastojali uključiti različite metode koje su prilagođene potrebama i interesima današnje mladeži te one koje podržavaju razvoj skupa vještina i kompetencija potrebnih za njihov budući život u suvremenom društvu.

Prva, a možda i najvažnija, od ovih kompetencija je kritičko razmišljanje. Gotovo sve metode zahtijevaju od sudionika da se bave sadržajem, promišljaju i promišljaju o njemu te pridonose razvoju kritičkog mišljenja.

Zatim, oni također doprinose razvoju vještina medijske pismenosti i traže od mladih sudionika da nauče kako čitati, istraživati i ocjenjivati sadržaj medija (uključujući društvene mreže) koji se bavi osjetljivim temama kao što su holokaust i drugi genocidi. Članci, objave i drugi tekstovi o ovim temama često se koriste za manipulaciju, instrumentalizaciju, iskrivljavanje povijesnih činjenica, pa čak i negiranje holokausta i drugih genocida. Za suzbijanje ovih pojava ključno je kod mladih razvijati medijsku pismenost, kao i vještine kritičkog mišljenja. Još jedan vrlo važan cilj medijskog opismenovanja je naučiti mlade ljude kako prepoznati pouzdane i provjerene izvore. Povijesni i drugi izvori o holokaustu i genocidu često se koriste za prenošenje poruka koje su uvredljive i rasističke, u propagandne svrhe i za iskrivljavanje činjenica. Zato je ključno mladima omogućiti alate za prepoznavanje odgovarajućih medijskih izvora.

Uz metode uključene u ovaj priručnik, mladi će također razvijati svoje digitalne vještine. Tijekom izrade podcasta, dokumentarnih i drugih videa i kratkih filmova, igrica i reportaža, mladi će naučiti kako koristiti razne digitalne alate potrebne za stvaranje ovih rezultata. Ove vještine su vrlo važne za današnju mladež, a također mogu biti od pomoći u njihovom budućem radu i karijeri.

Primjenom ovih metoda mladi će razvijati i svoje kreativne vještine. Umjetnost je, primjerice, dokazano dobar način da se na lakši način nosite s teškim i osjetljivim temama. Zato autori ovog priručnika predlažu korištenje umjetničkih i kreativnih metoda, poput crtanja stripa, fotografije i drugih. To je jako važno za mlade ljude, jer im kasnije može biti od koristi za studiranje i rad.

Predložene metode, čak i ako su različite, dijele različite elemente, koje predlažemo da se uključe. Oni su korisni za uključivanje mladih u razumijevanje i suočavanje s teškim i osjetljivim temama kao što su holokaust i drugi zločini i genocidi iz Drugog svjetskog rata.

- 🕒 Kad je moguće, uključite se u terensko učenje o autentičnim povijesnim mjestima. To također može značiti posjet različitim događajima, kao što su festivali tolerancije i ljudskih prava, institucije i muzeji, osnovne i srednje škole za etničke manjine.
- 🕒 Usredotočenost na lokalnu povijest i mjesta sjećanja može imati jači utjecaj na mlade ljude i može potaknuti interes i motivaciju za učenje više o temama.
- 🕒 Koristiti interdisciplinarnе metode (glazba, književnost...) te uključiti inovativne metode i digitalne materijale. Razvijati suradnju među formalnim i neformalnim obrazovnim institucijama, kao što su istraživačke institucije, sveučilišta, spomenici, organizacije civilnog društva i centri za mlade.
- 🕒 Poticati kritičko razmišljanje mladih kroz rad s različitim izvorima informacija. Uključite, kada je to moguće, sastanke s preživjelim holokausta ili rad na izravnim izvorima, vizualnim ili književnim.
- 🕒 Uključiti teme revizionizma, borbe za pamćenje i promjenjivu kulturu sjećanja, kako bi se stvorila veza između prošlosti i sadašnjosti
- 🕒 Koristite kreativne i umjetničke metode, jer se ovim metodama lakše bavite teškim i osjetljivim temama, poput holokausta i drugih genocida itd.
- 🕒

Pokušajte uspostaviti veze između prošlih događaja i iskustava i života mladih ljudi, kako biste imali jači utjecaj i podržali ih da budu aktivniji građani. Angažirajte mlade ljude da im pomognu razumjeti zašto je važno poznavati povijest jer 1. pruža vrijedno iskustvo učenja; 2. osigurava da se povijest ne ponavlja i; 3. jača naše "obećanje" za bolje društvo.

Za kraj, pozivamo vas da izazovete sami sebe i isprobate neke od ovih metoda.

Alex Tamer (Associazione 4704),

Alice Straniero (*Documenta*),

Magdalena Geier (Max Mannheimer Haus),

Sabina Belc (Socialna akademija),

Tena Banjeglav (*Documenta*).