

Zeitzeuginnen und Zeitzeugen im digitalen Raum

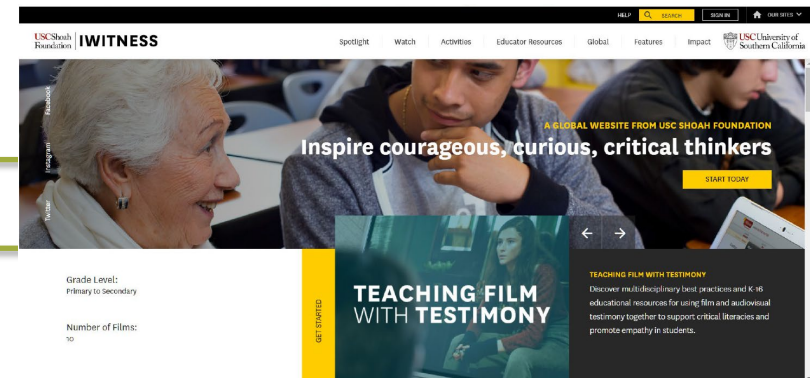
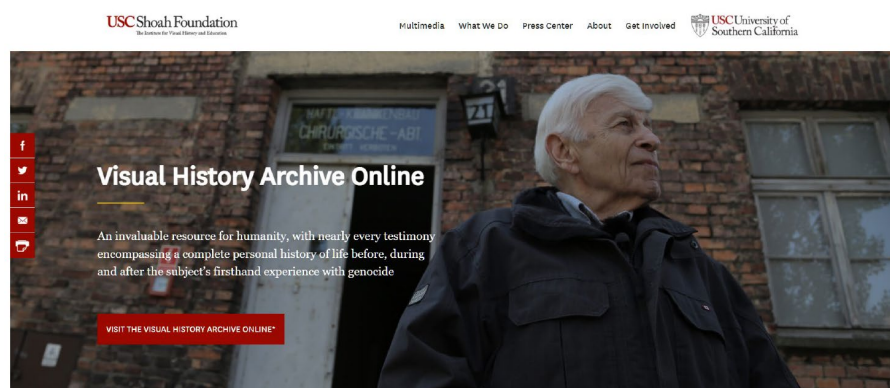
PH LUZERN
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE



Peter Gautschi, am 26. März 2022, in Fribourg,
zu IWitness, IWalk und «When We Disappear»

«LebensGeschichten» auf IWitness aus dem Visual History Archive

PH LUZERN
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE



Visual History Archive

- erschlossene Rohdaten
- begrenzter Zugang
- auf Forschung konzentriert
- Rund 55'000 videografierte Interviews, davon ca. 900 deutschsprachig

IWitness

- begrenzte Zahl erschlossener Rohdaten
- freier Zugang
- auf Bildung konzentriert

«LebensGeschichten»

als Unterseite von IWitness mit allen Lerntools der partizipativen Plattform

Visual History Archive der Shoah Foundation der Uni of Southern California

PH LUZERN
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE



- 1994 durch Steven Spielberg gegründet,
- 2006 an der University of Southern California angesiedelt
- [zu Holocaust:]
- 1994–1999:
- 55'000 Interviews,
- 112'000 Stunden,
- 41 Sprachen,
- 63 Länder
- Holocaust, 1942–1945
- Armenien-Genozid, 1915/6
- Nanjin-Massaker, 1927
- Ruanda, 1995
- Antisemitismus
- Guatemala, 1980er Jahre
- Myanmar, seit 2017
- Kambodscha, 1975–1979
- Südafrika, Apartheid
- Zentralafrika, seit 2013

«LebensGeschichten» mit kuratiertem Lernangebot

USC Shoah Foundation | IWITNESS

Spotlight | Watch | Activities | Educator Resources | Global | Features | Impact | Helen Kaufmann

LEBENSGESCHICHTEN
Zeitzeugnisse von Genoziden

LEBENSGESCHICHTEN
Zeitzeugnisse von Genoziden

Lernangebot | Projekt | Kontext | Forum

IWitness ist eine kostenlose Bildungsplattform der USC Shoah Foundation, die fast 3500 videografierte Zeitzeug*inneninterviews beinhaltet. Seit Januar 2020 arbeiten Vertreter*innen aus Österreich ([_erinnern.at](#) - Institut für Holocaust Education), der Schweiz (Pädagogische Hochschule Luzern) und Deutschland (Europa-Universität Flensburg) an einem Angebot zur historischen und politischen Bildung in deutscher Sprache. Im Zentrum des Lernangebots stehen die Lebensgeschichten von Verfolgten und Überlebenden des Holocaust und anderer Genozide. Schüler*innen treten mit diesen in Kontakt, entwickeln dadurch historische Kompetenzen, Medienkompetenz, kritisches Denken und Empathie.

<https://iWitness.usc.edu/sites/lebensgeschichten>

Lernaktivitäten zu ausgewählten Themen für Deutschland, Österreich und die Schweiz

All

Ausgrenzung und Verfolgung

Vertreibung, Flucht und Exil

Täter*innen, Bystander und Kollaborateur*innen

Abgrenzung, Widerstand und Hilfe für die Verfolgten

Erinnerungskultur



Der "Anschluss" 1938

Author: [erinnern.at](#)

In dieser Übung werden die Ereignisse rund um den "Anschluss" Österreichs an das nationalsozialistische Deutsche Reich im Jahr 1938 aus der Sicht von Opfern...

Activity: **Mini Quest**

Grades
10 - University

Time
2 Hours



Antisemitismus. Gestern und Heute.

Author: [erinnern.at](#)

Die Schüler*innen beschäftigen sich in diesem Modul mit dem Phänomen Antisemitismus. Anhand von Zeitzeug*inneninterviews und mit Hilf...

Activity: **Video Activity**

Grades
9 - 12

Time
2 Hours



Genocide against the Tutsi in Rwanda: Genocide Education...

Author: [Pädagogische Hochschule Luzern](#)

This activity was created as part of a collaboration project between the University of Teacher Education Lucerne, the European University of Flensburg...

Activity: **Mini Quest**

Grades
9 - 12

Time
3 Hours



Stolz oder Schande? Die Schweiz und die Flüchtlinge i...

Author: [Pädagogische Hochschule Luzern](#)

Diese Activity entstand in einem gemeinsamen Projekt der Pädagogischen Hochschule Luzern, der Europauniversität Flensburg und...

Activity: **Mini Quest**

Grades
7 - 9

Time
2.25 Hours



Lebensgeschichten erzählen

Author: [Pädagogische Hochschule Luzern](#)

Diese Activity entstand in einem gemeinsamen Projekt der Pädagogischen Hochschule Luzern, der Europauniversität Flensburg und...

Activity: **Video Activity**

Grades
7 - 9

Time
6 Hours



Lernen mit Zeitzeug*innen

Author: [Pädagogische Hochschule Luzern](#)

Zeitzeug*innen begegnen uns im Alltag immer wieder: In Museen, Dokumentarfilmen oder bei Podiumsgesprächen und Vorträgen. Di...

Activity: **Mini Quest**

Grades
7 - 9

Time
1.5 Hours



Game - Zeitzeug*innen - Informationen:
Wie formen sie mein Geschichtsbild?

«When We Disappear» – ein Game aus der Sicht von...

Author: [Pädagogische Hochschule Luzern](#)

(Release 2.0)
Diese Activity entstand in einem gemeinsamen Projekt der Pädagogischen Hochschule Luzern, der Europa...

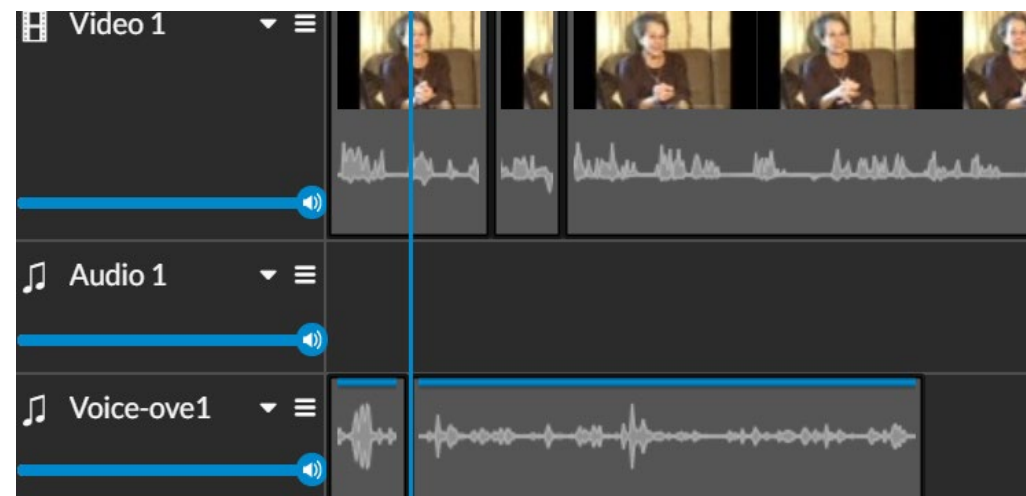
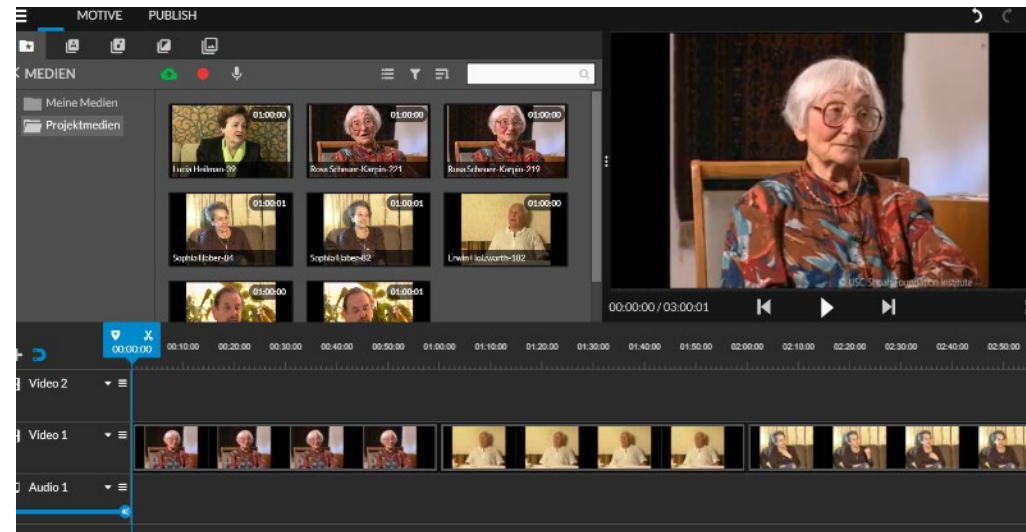
Activity: **Video Activity**

Grades
10 - University

Time
3 Hours

Arbeiten mit «LebensGeschichten»: neue digitale Erzählformate

- Selbständiges Arbeiten der SuS möglich (auch Distance Learning)
- Integrierter Video-Editor → Produzieren eigener Filme inkl. Recherche in Teilen des Archivs
- Gegenseitiges Betrachten und Kommentieren der Filme möglich (Voice-over)



«LebensGeschichten: Interner Bereich mit div. Anwendungen und Klassenräumen

«WHEN WE DISAPPEAR» – EIN GAME AUS DER SICHT VON ZEITZEUG*INNEN

CONSIDER 2/5 COLLECT 0/2 CONSTRUCT 0/1 COMMUNICATE 0/1 Save

1 Fragestellung / Geschichtlicher Hintergrund 2 Die Funktion der Schouwburg 3 Razzia (I) 4 Schouwburg (II) 5 Überleben (III)

Die Funktion der Schouwburg

Hören Sie zur Geschichte der Schouwburg die Erinnerungen von Silvia Grohs-Martin, (7 Min., 1995 aufgenommen). In diesem Abschnitt erinnert sich Silvia Grohs-Martin (**Biografie**) an die Zeit in der Schouwburg.

2 of 2

Question

Sie haben die Geschichte der Schouwburg als Informationstext gelesen (CONSIDER - Fragestellung / Geschichtlicher Hintergrund) und nun Frau Grohs-Martins Erzählung gehört. Überlegen Sie, inwiefern sich diese Erzählung wie diese sich von einem Informationstext unterscheidet. Notieren Sie: Welches sind die Stärken, welches die Schwächen einer Erzählung?

Klicken Sie nach dem Beantworten der Frage unten rechts auf den Button NEXT.

your answer here

Darstellungs-
Texte

Videos

Fragen
Aufträge

Freitext-
Felder

Umsetzung des Vierschrittes des historischen Lernens

CONSIDERCOLLECTCONSTRUCTCOMMUNICATE

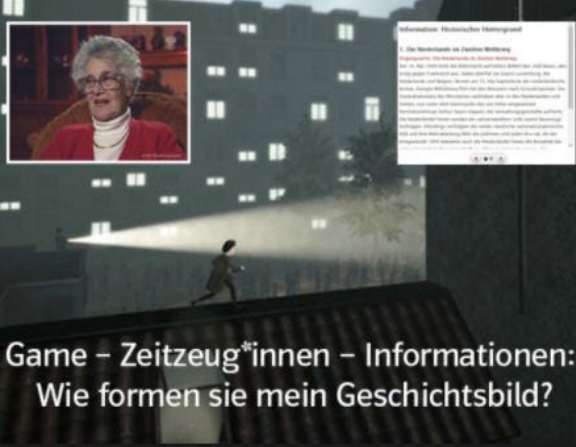
IWitness One Voice at a Time

«WHEN WE DISAPPEAR» – EIN GAME AUS DER SICHT VON ZEITZEUG*INNEN

CONSIDER COLLECT CONSTRUCT COMMUNICATE

In this section: [Fragestellung](#) / [Geschichtlicher Hintergrund](#) | [Die Funktion der Schauburg](#) | [Razzia \(I\)](#) | [Schauburg \(II\)](#) | [Überleben \(III\)](#)

Fragestellung



Game – Zeitzeug*innen – Informationen:
Wie formen sie mein Geschichtsbild?

Activity Notes ▶


More Info

Sie haben mit dem Game «When We Disappear» gearbeitet. Gleich werden Sie historische Informationen dazu erhalten. Danach werden Ihnen Zeitzeug*innen in gefilmten Erzählungen ihre Erinnerungen darstellen. Drei Informationsquellen – eine Geschichte. Und daraus ergibt sich die Leitfrage:

Wie wirken die drei Informationsquellen zum gleichen Ereignis auf Ihr Geschichtsbild?

Aus den gefilmten Erzählungen werden Sie einen eigenen Kurzfilm mit Ihren Beobachtungen erstellen. Diese Kurzfilme werden sie untereinander austauschen und sich so der Beantwortung der Leitfrage nähern.

Klicken Sie auf den Dreieckspfeil unten.



Einblick in ausgewählte Aktivität

Outline

CONSIDER

Einleitung 

Wieso erzählen Zeitzeug*innen? I 

Wieso erzählen Zeitzeug*innen? II 

Wieso erzählen Zeitzeug*innen? III 

COLLECT

Wer kann uns heute noch vom Holocaust erzählen? 

Welche Geschichten werden erinnert und erzählt? 

Welche Rolle spielen die Interviewer*innen? 

CONSTRUCT

Chancen und Risiken von Zeitzeug*inneninterviews 

COMMUNICATE

Diskussion zu zweit 

Umfassende Möglichkeiten einer modernen Lernplattform

- Erstellen und Verwalten von geschlossenen Gruppen möglich
- Begleitung des Lernprozesses individuell möglich, Fortschritte sind sichtbar
- Feedback Lehrer:innen möglich (zu allen Aufgaben)
- Feedback Peers (Video-Aufgaben)

Discussions (0) Students (1) Activities (0) Managers (0)

+ Add Students Sort by: Last Login

Lisa Müller
Last Login: never
View Recent Activity

Send Message
Check Progress
Remove From Group

Student

Lisa Müller
helenkaufmann91@gmail.com
Beispiel,

Edit Info
Send Message

News Feed Assigned Activities (1) Video Projects (0) Comments (0)

Sort by: Most Recent

Schweiz oder Schanzen? Die Schweiz und die Flüchtlinge im 2. Weltkrieg Check Progress

Due Date: April 07, 2020
Status: In Progress

Consider Collect Construct Communicate

1 2 3 1 3 1 1

Consider

1 Zu Beginn machst du einen kleinen Versuch mit deiner Familie. Überlege dir etwas, was ihr gemeinsam erlebt habt (z.B. eine Familienfeier, gemeinsame Ferien, ein Geburtstagsfest, einen Ausflug, einen Film, den ihr alle gesehen habt...). Frage nun zwei Familienmitglieder nach ihren Erinnerungen an dieses Ereignis und ihrer Meinung darüber. Fordere sie auf, ausführlich zu erzählen. Die zwei dürfen aber nicht von der Meinung der anderen Person hören. Vergleiche nun diese zwei Meinungen und Erinnerungen. Was stellst du fest? Schreibe deine Antwort auf, klicke auf "Save" und dann auf "Next".

Die Meinungen und Erinnerungen sind sehr verschieden.

Add Comment

Schüler:innen entwickeln Kurzfilme und stellen sie zur Diskussion

COMMUNICATE

ideos by Classmates



Carlos Gomes

Date created:
2/25/2021

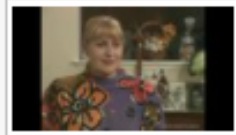


Topic: «When We Disappear» – ein Game aus der Sicht von Zeitzeug*innen



Fabio Ehrat

Date created:
2/25/2021



Topic: «When We Disappear» – ein Game aus der Sicht von Zeitzeug*innen



Kevin Stadelmann

Date created:
2/25/2021



Topic: «When We Disappear» – ein Game aus der Sicht von Zeitzeug*innen

Historische Bildung ermöglicht es, selber Geschichte/n zu erzählen!

Zeitzeuginnen und Zeitzeugen im digitalen Raum

PH LUZERN
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE

IWALK Das jüdische Luzern 1933-1945

Ein Stadtrundgang aus der Perspektive von Zeitzeug*innen



IWalk – Zeitzeuginnen und Zeitzeugen führen durch Luzern

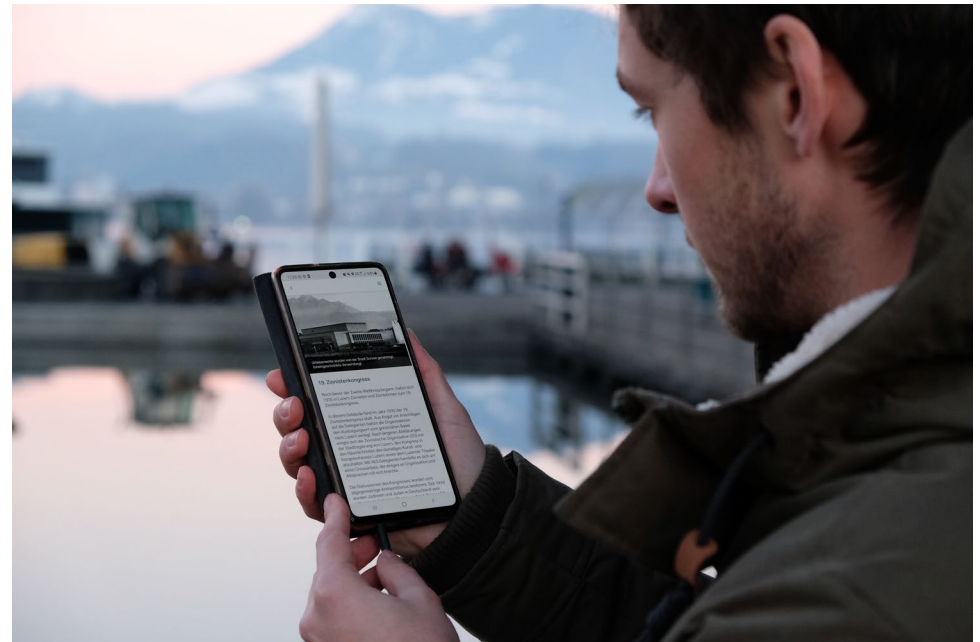
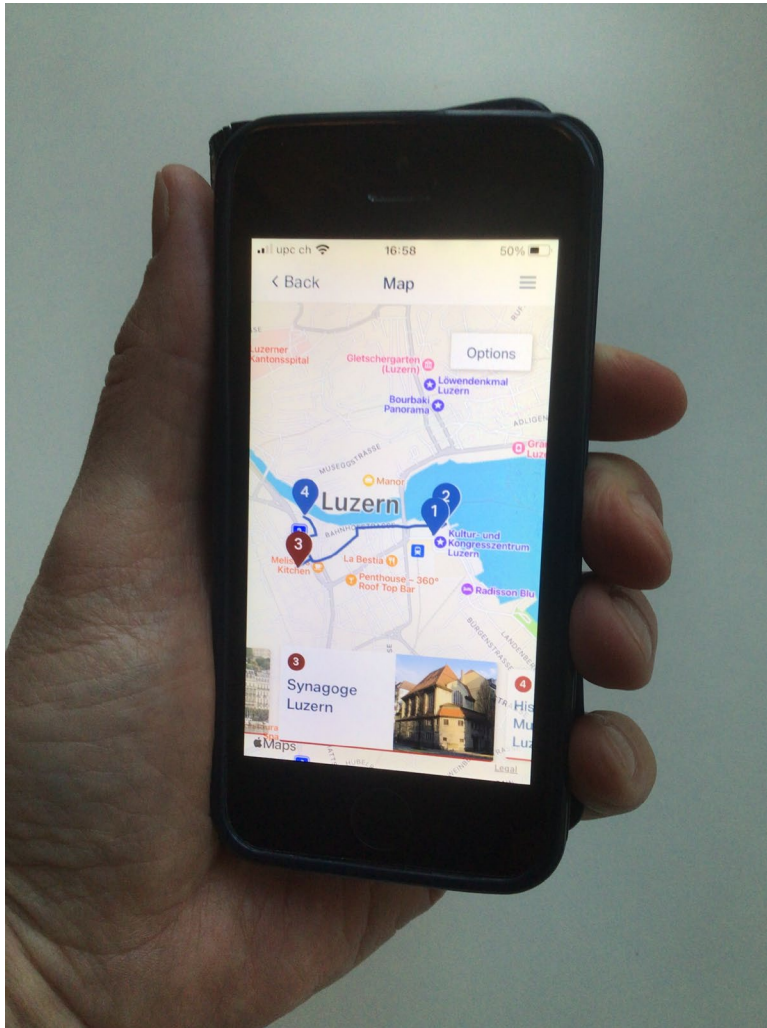
IWalk - ein interaktiver Stadtrundgang

Haben Sie gewusst, dass sich 1935 Zionistinnen und Zionisten im Kunsthaus Luzern zu einem Kongress trafen, das Hotel Gütsch im Zweiten Weltkrieg jüdische Flüchtlinge beherbergte und im Hotel National sogenannte «entartete» Kunst versteigert wurde? Begeben Sie sich mit der App "IWalk USC Shoah Foundation" auf einen Stadtrundgang, besuchen sie die **historischen Schauplätze** und erfahren Sie, wie **Zeitzeug*innen** Luzern zur Zeit des Nationalsozialismus erlebten.



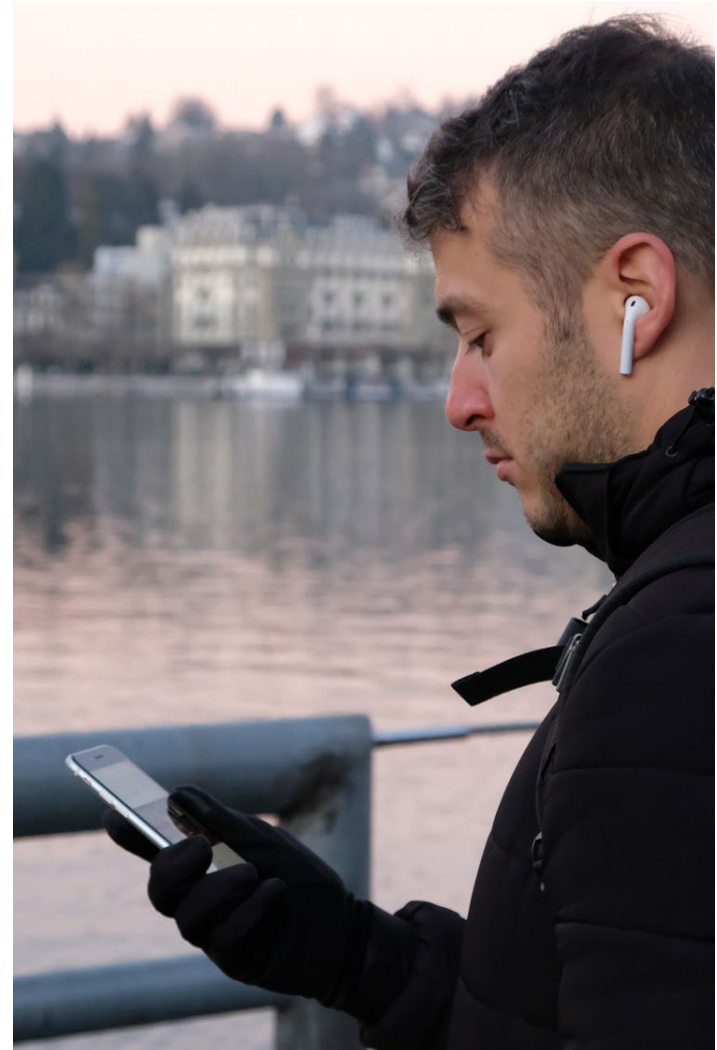
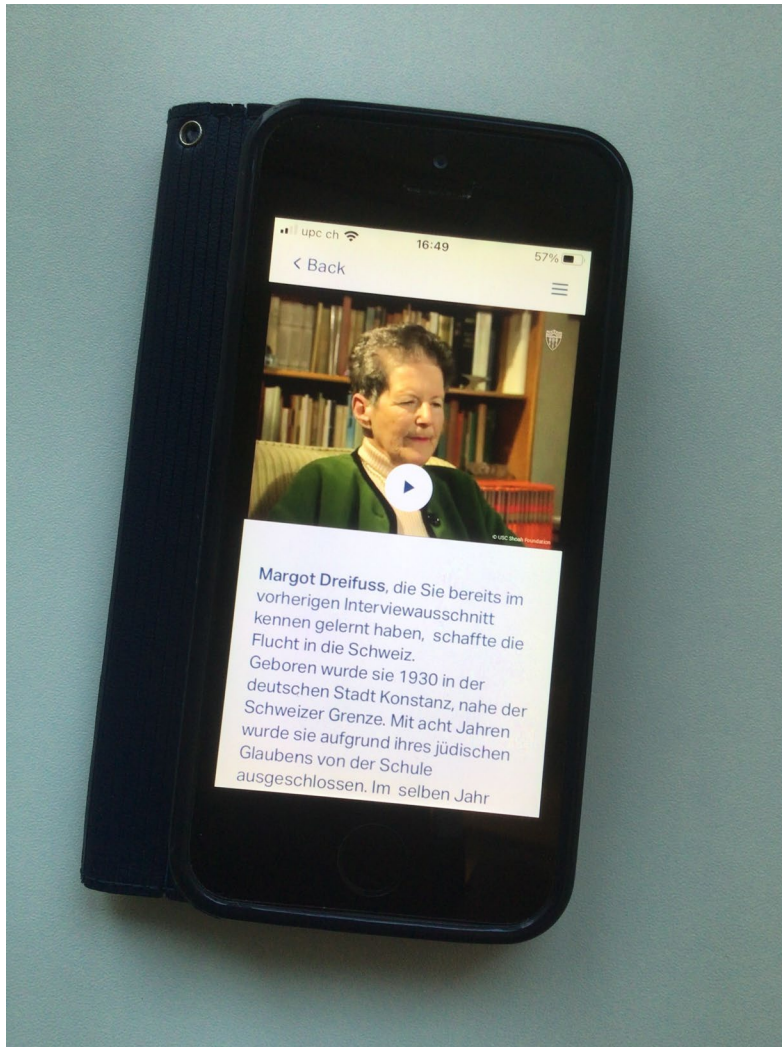
Die App "IWALK USC Shoah Foundation" kann kostenlos im App Store/Play Store heruntergeladen werden und wird von Android und IOS unterstützt.

Navigation mit GPS zu verschiedenen Stationen



Zeitzeuginnen und Zeitzeugen erläutern die Situation damals

PH LUZERN
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE



... und auch hier: Angebot – Kommunikation - Aneignung

PH LUZERN
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE



Gamen mit Berichten von Zeitzeuginnen und Zeitzeugen?

PH LUZERN
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE



Trailer auf YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=ppcfQRU83_c

Videogames als neues Top-Medium der Geschichtsvermittlung



- Heute gamen rund 2,5 Mrd. Menschen weltweit.
- Allein in Deutschland werden pro Jahr 4,3 Mrd. € umgesetzt.
- Weltweit sind es rund 82 Mrd. €, womit die Videogames vor Musik und Film liegen.
- Von den 12-Jährigen spielen 58% mehrmals die Woche oder täglich.
- Deren durchschnittlicher Spielkonsum beträgt 103 Minuten pro Tag.
- Das Durchschnittsalter der Gamer*innen liegt bei 37,5 Jahren.
- Die Altersgruppe der über 50-Jährigen ist in Deutschland mit über 31% Anteil die grösste Gruppe.

Games polarisieren, in Medien, in der Politik – auch bei Jugendlichen

Ich kann meine Kreativität ausleben.

Die Mitspieler sind nicht immer ehrlich.

Games kosten meistens viel Geld

Ich kann Probleme lösen.

Die Altersgrenze wird selten eingehalten.

Gamen ist Zeitverschwendung

In der virtuellen Welt kann ich meinen Alltagsproblemen entfliehen.

Spielen macht aggressiv.

Ich kann in eine andere Welt eintauchen und diese erkunden.

Gamer verstecken sich hinter einer fremden Identität.

Gamen macht süchtig.

Ich kann mit Leuten aus anderen Ländern spielen.

Ich kann eine andere Person sein.

Ich lerne spielerisch.

Gamen macht Spass.

Unsere Motivation: Inszenierungen für historische Bildung entwickeln u. verbessern

PH LUZERN
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE

Theorie und
Forschung
studieren



Vermittlung
entwickeln



Vermittlung inszenieren



Folgerungen ziehen



**Forschendes
Vermitteln in
Praxiszirkeln**

Daten analysieren
und interpretieren



Daten erheben

Vermittlung durchführen



Was wirkt positiv bei Games?

Merkmale von Gamification:



- Eintauchen in andere Welt, Immersion
- Spannungsbogen mit sichtbarem Lernfortschritt
- Linearität des Narrativs
- Emotionen, Empathie
- Einbezug des Nutzers, der Nutzerin; Lebenswelt- und Gegenwartsbezug
- Permanente und schnelle Rückmeldungen auf Nutzer/-innen-Aktionen; Erfolgserlebnisse
- Sichtbare Effekte der eigenen Aktionen
- Unerwartete Wendungen; Überraschungen
- Selbststeuerung, Interaktivität
- Möglichkeit zur gemeinsamen Aktivität
- Einbezug der Gemeinschaft
- Remediation (Ineinandergreifen div. Medien)
- Freude am Prozess und an der Leistung

Gamification bezeichnet Merkmale, die bei Games bildungsfördernd wirken sowie den Einsatz von Spielelementen und -prozessen in spielfremden Kontexten.

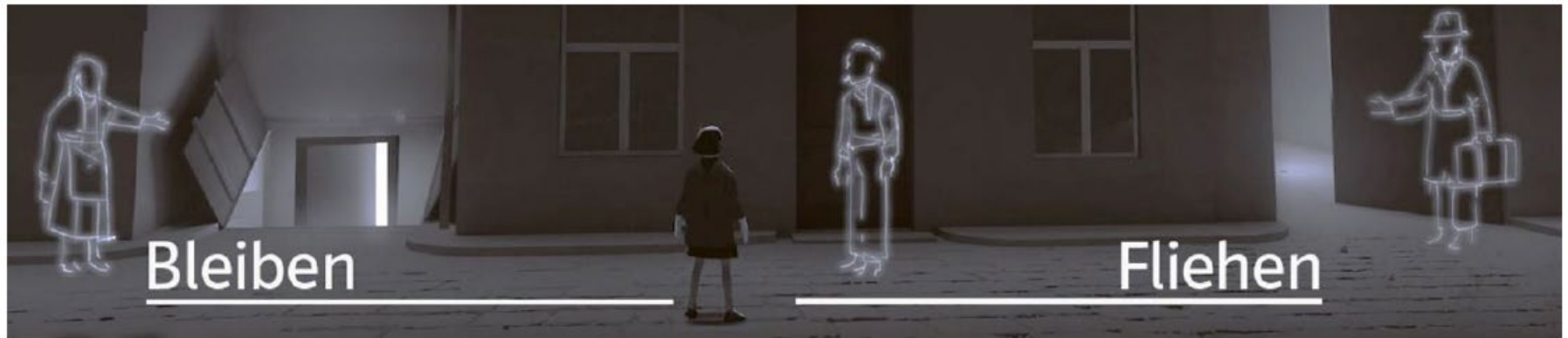
«Die Geschichte inspiriert und nährt die Fiktion» - When We Disappear

PH LUZERN
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE



«In my year at Buna, I had seen four-fifths of my companions disappear. But I have never faced the concrete presence, the blockade, of death, its sordid breath a step away, outside the window, in the bunk next to me, in my own veins». Primo Levi

Die Gamer*innen mit Dilemma-Situationen aus der Immersion in die Reflexion katapultieren



1. Kapitel: Amsterdam 1943

Wer aus der Gegenwart heraus argumentiert, entscheidet sich fürs Bleiben, weil Fliehen heute kaum je zum Ziel führe.



Wer aus der Vergangenheit heraus argumentiert und die Geschichte von Anne Frank kennt, entscheidet sich fürs Fliehen.

Im Game selber und mit Zusatzangeboten möglichst viele Aspekte historischer Bildung ansteuern



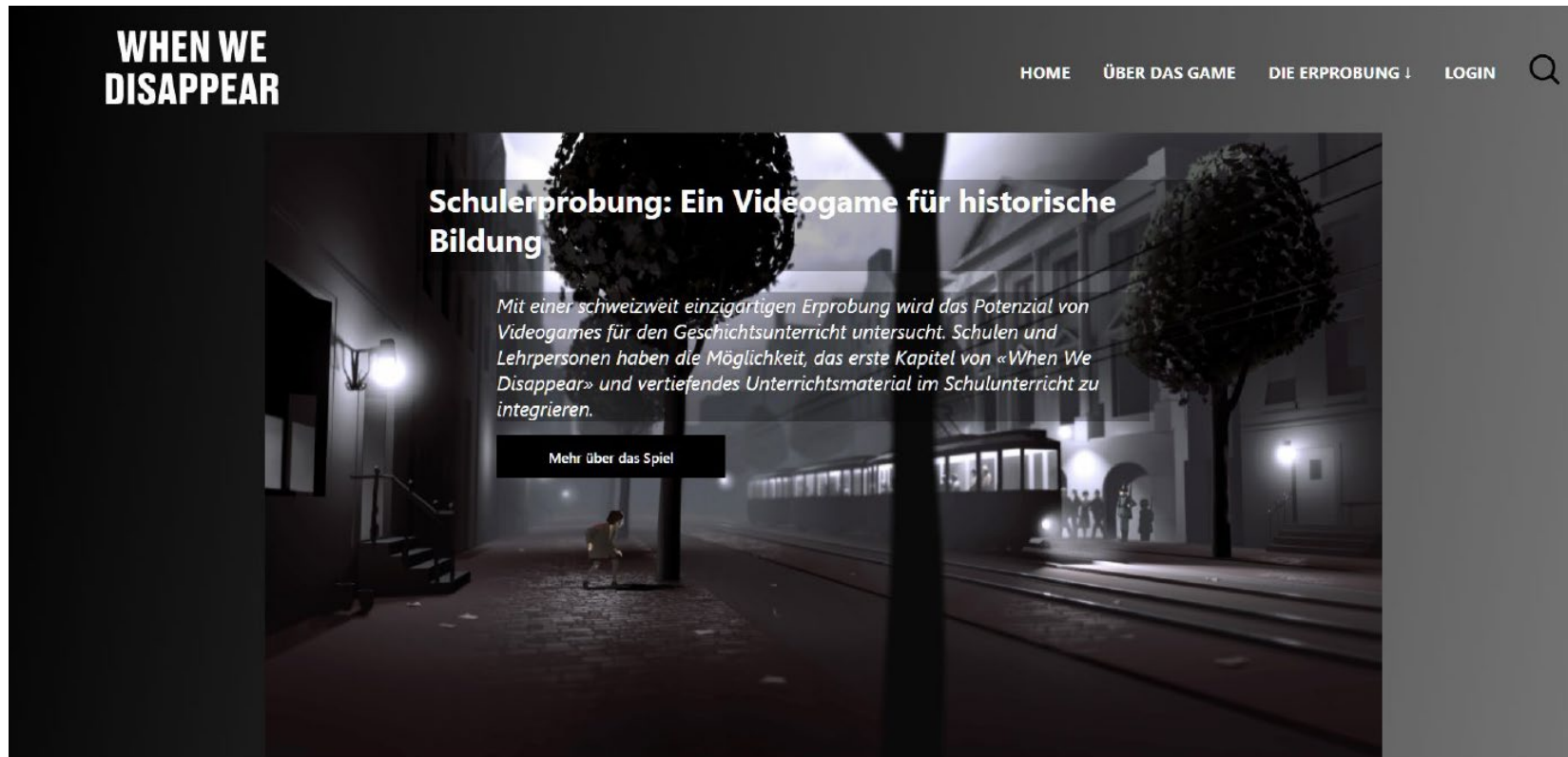
Im Game selber und mit Zusatzangeboten möglichst viele Aspekte historischer Bildung ansteuern



Verschiedene Unterrichtsszenarien: Geschichte, Medienbildung, Kunst

PH LUZERN
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE

www.whenwedisappear.com/edu



... und eine Frage, die immer wieder kommt: Stimmt das wirklich (dass Mädchen über Dächer geflüchtet sind, dass sie sich versteckt haben, dass sie alleine unterwegs waren, dass sie sich Schleppern anvertraut haben)?

Verknüpfung von Videogame und Zeitzeugeninterviews

← Activities



Information: Historischer Hintergrund

1. Die Niederlande im Zweiten Weltkrieg
Eingegrenzt: Die Niederlande im Zweiten Weltkrieg
Am 10. Mai 1940 löste die Wehrmacht auf orders Befehl des Adolf Hitler, den Krieg gegen Frankreich aus. Dabei überfiel sie zuerst Luxemburg, die Niederlande und Belgien. Bereits am 11. Mai kapitulierten die niederländische Armeen. Königin Wilhelmina floh mit dem Monarchen nach Großbritannien. Die Generalgouverneur der Niederlande verblieben aber in den Niederlanden und hatten, nur unter dem Kommando des von Hitler angeordnet Hochkommissar Arthur Seyss-Inquart, die Verwaltungsgeschäfte aufrecht. Die NiederländerInnen wurden als „Vollverpflichtete“ zum Arbeitseinsatz gezwungen. Allerdings verfügten die meisten jüdische nationalsozialistische Hilfe und ihre Unterstützung nicht zu leisten und zudem sind sie der Kriegsende 1945 bekamen auch die NiederländerInnen die Befehle der

Game – Zeitzeug*innen – Informationen:
Wie formen sie mein Geschichtsbild?

«When We Disappear» – ein Game aus der Sicht von Zeitzeug*innen

Video Activity

German

3 Hours

Grades 9 - 12

AUTHOR:

Pädagogische Hochschule Luzern



SUBJECT AREA:

European History, Genocide Studies, History, Holocaust & Genocide Studies, Media & Digital Literacy

BEGIN ACTIVITY

<https://iwitness.usc.edu/sites/lebensgeschichten>

Historische Bildung: Umgang mit Geschichte, mit Gesellschaft, mit sich selber



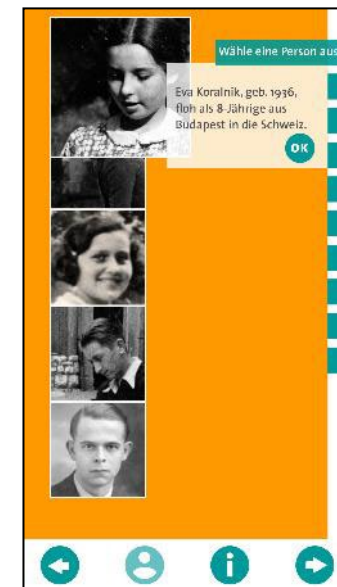
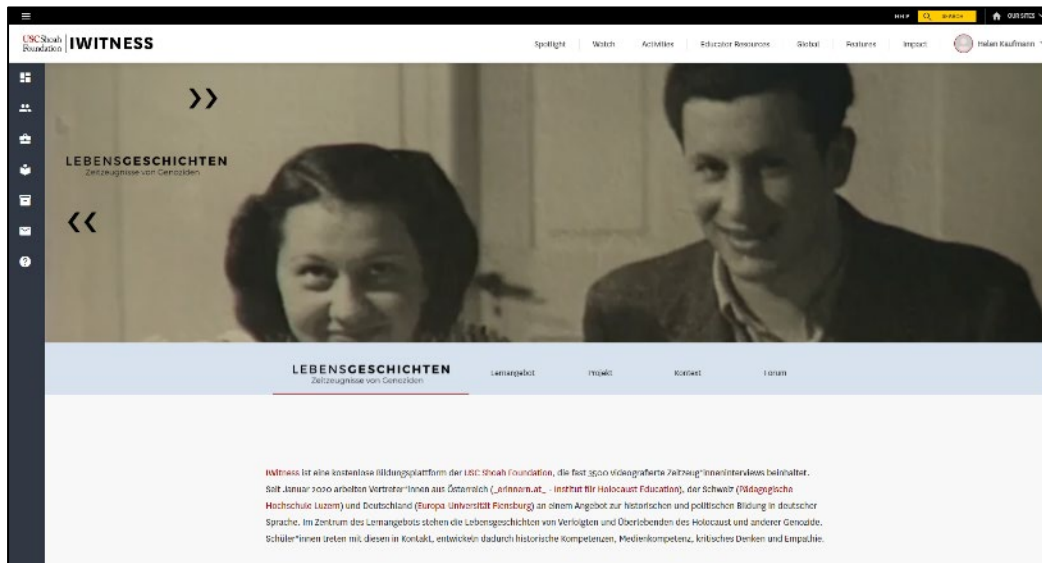
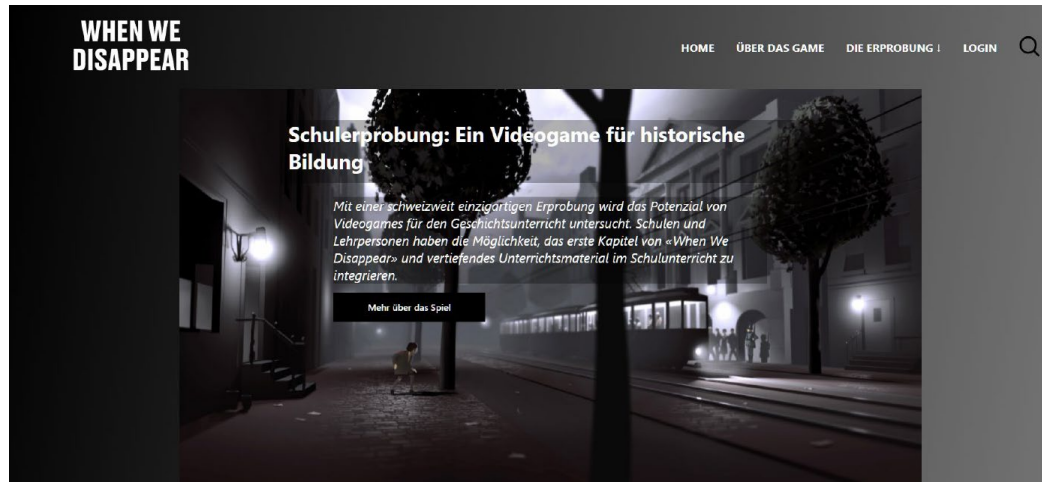
Historisch gebildete Menschen gehen

- kompetent mit Geschichte,
- verantwortungsvoll mit Gesellschaft
- und reflektiert mit sich selber um.

Diese **drei Dimensionen** lassen sich mit **15 Aspekten** präziser fassen.

Um historisches Lernen zu inszenieren, entwickeln wir Lernumgebungen

PH LUZERN
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE

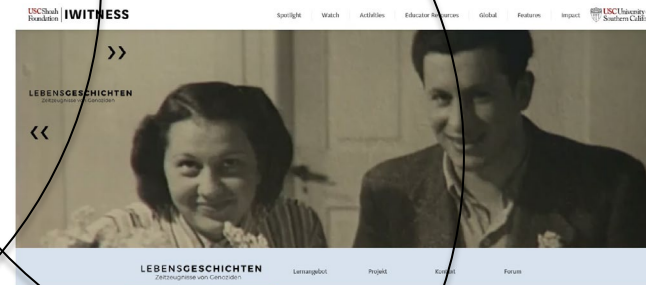


Lernumgebungen für historisches Lernen

Angebots-
raum



Aneignungs-
raum



Kommunikations-
raum