

OFAJ
DFJW



Geschichte und Erinnerung in internationalen Jugend- begegnungen

**Der Einsatz
digitaler Werkzeuge**

Impressum

Redaktionsteam

Ludovic Fresse, Rue de la Mémoire
Sarah Neis, Europa-Direkt e. V.

Koordination

Sandrine Debrosse-Lucht, OFAJ / DFJW

Wir bedanken uns bei

Simon Carolan (Learnalign) und Tobias Thiel (Evangelische Akademie Sachsen-Anhalt e. V.) für ihren Rat sowie bei Ines Grau (Rue de la Mémoire) und Michael Schill (Europa-Direkt e.V.) für ihre Unterstützung.

Unter der Leitung von

Sandrine Debrosse-Lucht und Anne Jardin, DFJW / OFAJ.

Wir danken Elisabeth Berger, Dr. Claire Demesmay, Justine Bitam, Camille Farnoux und Annette Schwichtenberg für die Unterstützung während des Projekts.

Lektorat

Nebensatz.com

Layout/Grafik von

Antje Welde _ voiture14.com

Copyright

© OFAJ / DFJW 2024

ISBN 978-2-36924-010-5

Rue de la Mémoire ist ein französischer Verein in Strasbourg in der Region Grand Est. Der Verein versteht sich als pädagogisches Labor zu Geschichte und Erinnerung, die er als Instrumente aktiver Bürgerschaft sieht.

Der Verein befindet sich an der Schnittstelle von Kultur und Bildung. Seine Projekte beschäftigen sich mit den Themen Frieden, Demokratie und Ökologie und haben oft eine deutsch-französische und/oder europäische Dimension.

ruedelamemoire.eu

Europa Direkt e. V. ist ein deutscher Verein in Dresden. Der Verein bietet europäische Bildungsprojekte für verschiedene Zielgruppen an. Er organisiert deutsch-französische sowie trilaterale Austauschprojekte z. B. im Berufsbereich, aber auch interkulturelle Fortbildungen zu den Themen Demokratie und Europa, Tandem-Sprachkurse für Deutsch und Französisch, Schülerprojekte und Vieles mehr.

www.europa-direkt.com

Inhaltsverzeichnis



- 02 **Impressum**
- 07 **Einleitung**
- 07 **Ziele**
- 07 **Strategien**
- 08 **Fragestellung**
- 09 **Digitale Werkzeuge in der Pädagogik internationaler Jugendbegegnungen**
- 10 **Präambel**
- 11 **Kommunizieren**
- 12 **Zusammenarbeiten**
- 13 **Informationen suchen**
- 14 **Erschaffen neuer Inhalte**
- 15 **1 Rahmenbedingungen**
- 15 1.1 Die räumlichen Gegebenheiten
- 20 1.2 Der zeitliche Rahmen
- 22 1.3 Der technische Rahmen
- 26 **2 Die Realisierung der Begegnung**
- 26 2.1 Die beteiligten Personen
- 28 2.2 Der Umgang mit der Mehrsprachigkeit
- 29 2.3 Die Kommunikation zwischen dem Leitungsteam und der Gruppe
- 31 2.4 Die Kommunikation zwischen den Teilnehmenden
- 34 **3 Wichtige Hinweise**
- 34 3.1 Ungleichheit im Zugang zu digitalen Werkzeugen (digital gap)
- 35 3.2 Auswirkungen auf Umwelt und Klima
- 36 3.3 Datenschutz
- 36 3.4 Rechtliche Fragen



2

38 **Digitale Werkzeuge in der Pädagogik von Geschichte und Erinnerung**

39 Einleitende Bemerkungen

40 „Real“ und „virtuell“

41 **Digitale Werkzeuge als Gegenstand
von Geschichte und Erinnerung**

42 **Der Markt der Informationen im Internet**

44 **Geschichte und Geschichten**



3

46 **Praktische Aktivitäten**

48 **Orte**

49 Substitution (Ersetzung)

49 Adaptation (Erweiterung)

50 Modification (Änderung)

50 Redefinition (Neubelegung)

51 **Aktivität 1:**

Erkundung eines historischen Orts

52 **Aktivität 2:**

Ein Denkmal entwerfen

53 **Berichte von Zeitzeug*innen**

54 Substitution (Ersetzung)

54 Adaptation (Erweiterung)

55 Modification (Änderung)

55 Redefinition (Neubelegung)

57 **Aktivität 1:**

Anonyme Umfragen in der eigenen Gruppe

58 **Aktivität 2:**

Bezeugte Zeug*innen

59	Schriftdokumente
59	Substitution (Ersetzung)
60	Adaptation (Erweiterung)
60	Modification (Änderung)
61	Redefinition (Neubelegung)
62	Aktivität 1:
	Emoticons
63	Aktivität 2:
	Schreiben mit acht Händen
64	Archive
65	Substitution (Ersetzung)
65	Adaptation (Erweiterung)
66	Modification (Änderung)
66	Redefinition (Neubelegung)
67	Aktivität 1:
	Nachrichten von gestern und heute
68	Aktivität 2:
	Spiel mit Memes
69	Gegenstände
69	Substitution (Ersetzung)
70	Adaptation (Erweiterung)
70	Modification (Änderung)
71	Redefinition (Neubelegung)
72	Aktivität 1:
	Das Augmented Museum
73	Aktivität 2:
	Spuren der Gegenwart
74	Anhang
75	Auswahl digitaler Werkzeuge
	Auswahl hilfreicher Internetseiten

Einleitung



Ziele

Diese Publikation richtet sich an Jugendeinrichtungen in Deutschland und Frankreich, die europäische Projekte zum Thema „Geschichte und Erinnerung“ organisieren möchten. Sie erweitert die Überlegungen aus dem pädagogischen Vademekum „Geschichte und Erinnerung in internationalen Jugendbegegnungen“¹ um den Aspekt der digitalen Werkzeuge.

Bevor wir detaillierter darauf eingehen, wie sich neue Technologien in die pädagogische Praxis einbinden lassen, möchten wir zunächst die verwendeten Begriffe erläutern:

- **Geschichte** definieren wir als Geisteswissenschaft, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, die Vergangenheit anhand verschiedener Quellen zu rekonstruieren.
- **Erinnerung** beschreibt die Gesamtheit der Repräsentationen von Vergangenheit, durch die ein Individuum oder eine Gruppe charakterisiert werden können.

Diese beiden Begriffe sind nicht gleichbedeutend – sie ergänzen einander.

Im Kontext von internationalen Jugendbegegnungen² können Geschichte und Erinnerung zur **Friedenspädagogik** beitragen, indem sie ein Bewusstsein für verschiedene Standpunkte und Perspektiven vermitteln. Dies bedeutet, dass Geschichte nicht auf eine reine Wissensvermittlung beschränkt ist und dass Erinnerung mehr als ein gesellschaftliches Ritual ist. Geschichte und Erinnerung sind Bezugsrahmen, die sich von Land zu Land unterscheiden – es lohnt sich, sie zu hinterfragen.

Strategien

Um Geschichte und Erinnerung im Sinne einer Friedenserziehung einsetzen zu können, folgt das DFJW seit mehreren Jahren einem pädagogischen Ansatz, der im Wesentlichen auf zwei Achsen beruht: dem Zusammenspiel verschiedener Ebenen und der Multiperspektivität.

Mit Blick auf **verschiedenen Ebenen** wird zunächst von der persönlichen Geschichte und Erinnerung der Teilnehmenden ausgegangen, bevor die Ebene der Familie, des Stadtviertels, der Stadt etc. einbezogen wird. Schließlich wird eine globale Ebene erreicht (nach dem Muster konzentrischer Kreise). Die Ebenen werden nach sozialen Kriterien (individuelle und kollektive Ebene) oder nach geographischen Kriterien (lokale und globale Ebene) unterschieden. Wir halten diese Herangehensweise aus folgenden Gründen für sinnvoll:

- die Jugendlichen haben die Möglichkeit, sich über ihren eigenen Werdegang und ihr soziokulturelles Umfeld auszutauschen und sich auf diese Weise gegenseitig besser kennenzulernen
- die Dynamiken der Vermittlung von Geschichte und Erinnerung werden auf diese Weise konkreter. Die Jugendlichen verstehen sich leichter selbst als Teil einer zeitlichen Dynamik.

¹ L. Fresse und I. Grau, DFJW, 2015.

² Entsprechend den Richtlinien des DFJW sind mit dem Begriff „Jugend“ Kinder, Jugendliche und Erwachsene bis einschließlich dreißig Jahre gemeint.

Multiperspektivität

Austausch zwischen verschiedenen Narrativen

Der Bezug auf das Individuum soll nicht zur Folge haben, dass sich jeder und jede nur noch für sich selbst interessiert. Er dient vielmehr als Ausgangspunkt für eine schrittweise Erweiterung der Ebenen und ein besseres Verständnis der Welt, in der wir alle zusammenleben.

Bei der **Multiperspektivität** geht es darum, die Vergangenheit als komplexen Gegenstand zu begreifen, der von verschiedenen Standpunkten aus betrachtet werden soll. Erinnerung, wie wir sie oben definiert haben, ist per se subjektiv. Sie ist also befangen und unvollständig. Geschichte – auch wenn sie nach wissenschaftlichen Maßstäben untersucht wird – existiert immer in einem bestimmten kulturellen Kontext, der sich je nach Land und Epoche unterscheidet. Allein die Auswahl der zu untersuchenden Ereignisse ist nicht neutral. Um sich diese Tatsache bewusst zu machen, sei auf den hohen Stellenwert verwiesen, der in Deutschland und Frankreich dem Ersten Weltkrieg und der Zeit des Nationalsozialismus eingeräumt wird. Geschichte ist eine Rekonstruktion und als solche immer Teil eines Narratives.

Multiperspektivität ist allerdings nicht gleichzusetzen mit einem Relativismus, bei dem alle Perspektiven gleichberechtigt sind. Warum sollte man Perspektiven gegenüberstellen, wenn jeder Mensch oder jede Gruppe im Besitz einer eigenen Wahrheit wäre? Die Herangehensweise beruht vielmehr auf der Grundannahme, dass man sich einer Wahrheit nur annähern kann, indem man einen **Austausch zwischen verschiedenen Narrativen ermöglicht**.

Fragestellung

Die Umsetzung der beschriebenen Strategien in einem Kontext (deutsch-französische bzw. trilaterale Jugendbegegnungen), in dem alle Teilnehmenden sich zur gleichen Zeit am gleichen Ort aufhalten, war Inhalt einer früheren Publikation, die weiterhin von Relevanz ist.

In dieser Publikation geht es um die Frage, wie digitale Werkzeuge in den derzeit angebotenen Formaten eingesetzt werden können.

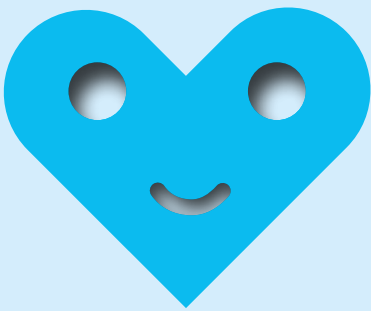
Wie werden internationale Begegnungen durch digitale Werkzeuge beeinflusst? Wie können digitale Werkzeuge Projekte zu den Themen Geschichte und Erinnerung bereichern? Wir möchten im Folgenden sowohl theoretische Überlegungen als auch praktische Hinweise teilen, ohne den Anspruch zu erheben, auf alle Fragen allgemeingültige Antworten zu liefern. Uns ist es vielmehr wichtig, dass sich die Leser*innen in Bezug auf diesen neuen Arbeitsbereich selbst die richtigen Fragen bei der Vorbereitung und Umsetzung ihrer Projekte stellen.

Wie können digitale Werkzeuge Projekte zu den Themen Geschichte und Erinnerung bereichern?

Digitale Werkzeuge in der Pädagogik internationaler Jugendbegegnungen



Präambel



Viele pädagogische Teams, sowohl im schulischen als auch im außerschulischen Bereich, haben sich intensiv mit digitalen Werkzeugen im Rahmen der Pandemie beschäftigt, die es jungen Menschen unmöglich machte, sich physisch zu begegnen. Dies geschah eher gezwungenermaßen wegen der Ausnahmesituation und wurde oft bzw. wird weiterhin von Vorbehalten, sogar von Bedenken gegenüber einer Digitalisierung der sozialen und kulturellen Praktiken begleitet. Besteht nicht das Risiko, dass digitale Treffen dauerhaft Treffen in Präsenz ersetzen?

Wir möchten zu Beginn dieses Dokuments betonen: Im Bereich der internationalen Jugendbegegnungen sollen Online-Aktivitäten nicht die Begegnung „in real life“ (IRL, um einen Begriff aus den sozialen Medien zu verwenden) ersetzen. Wir beschäftigen uns mit digitalen Werkzeugen, weil sie einen **Mehrwert für bestehende Arbeitsweisen** bieten können, z. B. einen Gewinn an Flexibilität. Neue Perspektiven erscheinen insbesondere in den folgenden vier Bereichen:

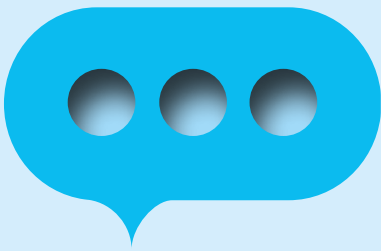
Kommunizieren

Zusammenarbeiten

Informationen suchen

Erschaffen neuer Inhalte

Kommunizieren



Im Bereich der Kommunikation bieten digitale Werkzeuge mehrere Vorteile, da sie zeitliche und/oder räumliche Einschränkungen überwinden können.

Zum einen bieten sie die Möglichkeit, das Projekt in einen längeren Zeitraum einzubetten, indem sie den Austausch über die Entfernungen aufrechterhalten. Das Leitungsteam kann sich zur Vorbereitung verabreden, ohne dass Fragen zu Anreise und Unterkunft geklärt werden müssen.³ Die Teilnehmenden haben die Gelegenheit, sich bereits vor der analogen Begegnung kennenzulernen oder Informationen auszutauschen, durch die der erste Kontakt erleichtert wird (Interessen, Zukunftspläne etc.). Durch dieses Kennenlernen im Vorfeld wird die Zeit der Begegnung für Aktivitäten genutzt, für die alle Teilnehmenden anwesend sein müssen.

Nach der Begegnung kann das Team sich weiterhin austauschen und mit den Teilnehmenden in Kontakt bleiben. Das Projekt wird mit dem nötigen Abstand reflektiert und ausgewertet, Bilder oder Videos werden für die Dokumentation geteilt und gegebenenfalls Folgetreffen organisiert. In dieser Hinsicht kann die Kommunikation über digitale Werkzeuge die Nachhaltigkeit eines Projekts unterstützen, insbesondere wenn die Teilnehmenden geographisch weit voneinander entfernt wohnen.

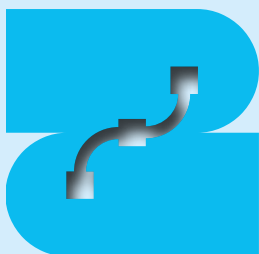
Natürlich bringen diese neuen Arbeitsweisen manchmal Probleme mit sich. Projekte müssen sehr viel detaillierter vorbereitet werden. Wenn Kolleg*innen nur am Bildschirm zu sehen sind, kann es schwieriger sein, Konflikte zu lösen etc. Dennoch erweitern digitale Werkzeuge die Bandbreite an Methoden, die zugunsten des Austauschs eingesetzt werden können.

Ein weiterer Vorteil liegt darin, dass digitale Werkzeuge es ermöglichen, externe Personen (Expert*innen, Zeitzeug*innen etc.) für einige Stunden in das Projekt einzuladen. So können Personen z. B. per Videokonferenz mit der Gruppe in Verbindung treten, die für einen kurzen Vortrag nicht unbedingt eine weite Reise antreten würden.

Die neuen Technologien ermöglichen darüber hinaus einen komparativen Ansatz, der in der interkulturellen Arbeit sehr gewinnbringend ist. So ist der Besuch eines Museums oder einer Gedenkstätte noch interessanter, wenn das Konzept des besichtigten Orts mit den Konzepten anderer Museen oder Gedenkstätten in anderen Ländern oder aus anderen Epochen verglichen wird. Eine solche komparative Herangehensweise lässt sich zwar auch mit analogen Mitteln realisieren – Zeit und Aufwand, um das notwendige Material zusammenzustellen, werden aber durch das Internet deutlich reduziert.

³ Um inhaltliche Fragen zu klären, sollte ein physisches Treffen der Teammitglieder dennoch die erste Wahl bleiben.

Zusammen- arbeiten



Häufig wird die Relevanz digitaler Werkzeuge in der Jugendarbeit damit begründet, dass diese intensiv von jungen Menschen genutzt werden. In der Tat ist es pädagogisch sinnvoll, sich mit der eigenen Arbeit an der Lebenswelt der Jugendlichen zu orientieren. So kann die Verwendung von Computern, Tablets und Smartphones ein Projekt für junge Teilnehmende attraktiver machen, da ihnen Werkzeuge vorgeschlagen werden, die sie kennen und oftmals auch beherrschen.

Eine noch größere Veränderung als bei den verwendeten Arbeitsmaterialien entsteht durch die Arbeitsweise selbst, insbesondere im Bereich neuer Formen der Interaktion. Es handelt sich beim Übergang eines Formats in den digitalen Raum nicht nur darum, ein Arbeitsblatt durch einen Bildschirm zu ersetzen oder einen Stift durch die Tastatur. Vielmehr bietet das Internet mit seinen verschiedenen Nutzungsformen (Blogs, Foren, soziale Netzwerke etc.) neue Formen der Partizipation und der Zusammenarbeit. Es lohnt sich, diese neuen Möglichkeiten in die pädagogische Arbeit einzubinden, weil die Gewohnheiten der jungen Menschen sich längst in diese Richtung verändert haben und weil sie zudem eine Arbeit auf Augenhöhe ermöglichen, die ganz im Sinne der nonformalen Bildung ist.

Im Internet haben sich folgende Prinzipien für das Miteinander der Nutzer*innen bereits etabliert:

• Interaktivität:

Nutzer*innen können viel schneller und einfacher auf digitale Inhalte reagieren, als dies bei analogen Medien der Fall ist.

• Zusammenarbeit:

Nutzer*innen können leichter gemeinsam an einem Online-Dokument (beispielsweise einem Text oder einer Zeichnung) arbeiten als an einem A1-Plakat.

• Anonymität (bzw. die Verwendung von Pseudonymen):

Bei manchen Aktivitäten ist es hilfreich, wenn die Teilnehmenden anonym bleiben können, etwa bei Umfragen zu persönlichen Belangen oder bei emotional schwierigen Themen.

An den pädagogischen Zielen (Aufmerksamkeit wecken, zum Mitmachen anregen, Neugier auf Kultur und Sprache der anderen wecken etc.) ändert sich nur wenig. Es lohnt sich aber, die Strategien zu ihrer Umsetzung immer wieder zu reflektieren und gegebenenfalls zu erweitern.

Informationen suchen



Digitale Werkzeuge verändern nicht nur den Umgang der Menschen miteinander, sondern auch den Umgang von Menschen mit verschiedenen Inhalten. Nie war es so einfach wie heute, an Informationen zu gelangen. In wenigen Sekunden lässt sich im Internet ein Name oder ein Datum finden. Für dieselbe Suche wäre zu anderen Zeiten eine aufwändige Recherche in der Bibliothek nötig gewesen. Im Rahmen einer bi- oder trilateralen Jugendbegegnung ist dies ein Vorteil: Informationen können mithilfe einer Suchmaschine schnell zur Verfügung gestellt werden, das Leitungsteam spart auf diese Weise Zeit für die Vorbereitung z. B. von interkulturellen Inhalten oder Übungen zur Gruppendynamik. Darüber hinaus können digitale Werkzeuge auch in Bezug auf die Sprache hilfreich sein. Online-Wörterbücher und Übersetzungsprogramme erleichtern in vielen Situationen die Suche nach unbekanntem Wörtern und tragen zur Vermittlung von neuem Wortschatz bei.

Auch der Zugriff zu Archiven wird durch das Internet erleichtert. So lassen sich online, je nach Bedarf, alte Fotografien, Reproduktionen von Plakaten sowie Kopien von Briefen oder Zeitungen finden. Die Vielzahl an verfügbaren Dokumenten bereichert die pädagogische Arbeit zu einer bestimmten Epoche sehr.

Die Arbeit im Internet ist allerdings nicht ohne Risiken und wirft die Frage nach der Überprüfbarkeit und der Gegenüberstellung der Quellen auf – insbesondere im Bereich der historisch-politischen Bildung. Auf diesen Punkt werden wir an anderer Stelle erneut eingehen. **Trotz der vorhandenen Risiken lohnt es sich, die Vorteile des Digitalen insbesondere im Bereich der Verbreitung von Wissen zu nutzen.**

Erschaffen neuer Inhalte



Das Erzeugen neuer Inhalte (Texte, Zeichnungen, Fotos, Audio- und Video-Aufnahmen) wird durch digitale Werkzeuge erleichtert, ebenso wie die Vervielfältigung bestehender Inhalte. Smartphones, Tablets und Computer bieten den Nutzer*innen die Möglichkeit, selbst Bild- und Tonaufnahmen zu machen und zu bearbeiten. So wird die Produktion von Sendungen, Videos oder Podcasts für alle zugänglich. Diese Tatsache bietet aus pädagogischer Sicht reizvolle neue Möglichkeiten. Eine Vielfalt an Ausdrucksmöglichkeiten für die jungen Teilnehmenden führt zu einem intensiveren Austausch und hilft somit, die Ziele der kulturellen, sprachlichen und politischen Bildung und der Friedenspädagogik zu erreichen.

Digitale Werkzeuge können die Kreativität von jungen Menschen fördern. Sie ermöglichen praktische Aktivitäten, die einen echten Mehrwert für internationale Projekte bieten – immer vorausgesetzt, diese Einheiten werden adäquat vorbereitet und begleitet.

Am Ende dieses ersten Überblicks möchten wir noch eine Beobachtung teilen: Die Verwendung digitaler Werkzeuge in bi- und trilateralen Austauschprojekten ist längst Realität. Projekte werden über das Internet beworben und mithilfe von E-Mails und geteilten Dokumenten vorbereitet. Stadtrallyes werden mithilfe von Internetrecherchen konzipiert und von den Teilnehmenden mithilfe von Smartphones, Tablets oder Computern dokumentiert.

Die vielfach angeführte „digitale Revolution“ ist seit vielen Jahren in vollem Gange. Sich dies bewusst zu machen, hilft, manche Begeisterung und Ängste in Bezug auf dieses vermeintlich „Neue“ zu relativieren. Der massive Einsatz neuer Technologien in jüngster Zeit zwingt uns einfach dazu, uns gemeinsam über ihre Auswirkungen auf die pädagogische Arbeit Gedanken zu machen – was wir uns bislang aufgrund der schleichenden Entwicklung vielleicht ersparen konnten. Wir möchten die Chance nutzen, eine Reflexion in diesem Bereich anzustoßen.

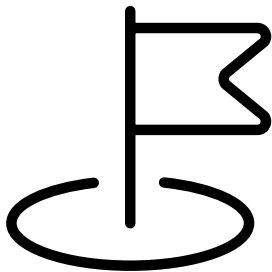
In den einzelnen Teilen dieser Publikation werden verschiedene Szenarien in Zusammenhang mit digitalen Werkzeugen geschildert.

Als Ausgangspunkt dient das Präsenzformat, das der Standard bei vom DFJW geförderten Projekten bleibt. Hiervon ausgehend beschäftigen wir uns mit Szenarien, die teilweise oder sogar vollständig aus der Distanz entwickelt werden. Die Flexibilität der pädagogischen Leitungsteams sowie ihre Fähigkeit, die Inhalte ihrer jeweiligen Zielgruppe anzupassen, bleiben in jedem der Szenarien entscheidend. Wir möchten keinesfalls „richtige“ von „falschen“ Arbeitsweisen unterscheiden oder den Teams bestimmte Arbeitsweisen vorschreiben. **Vielmehr möchten wir zu einem Nachdenken über die Vor- und Nachteile der Formate anregen.**

Rahmen- bedingungen

1.1

Die räumlichen Gegebenheiten



Präsenz oder Distanz

Für die Realisierung eines internationalen Projekts sind verschiedene Szenarien möglich:

1. Der Austausch findet als **Präsenzformat** statt, das heißt, alle Teilnehmenden befinden sich am selben Ort.
2. Der Austausch findet als **Distanzformat** statt, das heißt, die Teilnehmenden befinden sich an verschiedenen Orten und kommunizieren – in der Regel – mithilfe von digitalen Werkzeugen.

Distanzformate lassen sich ihrerseits noch einmal in zwei unterschiedliche Ausführungen einteilen:

- 2.a. Die Teilnehmenden aus den am Projekt beteiligten Ländern befinden sich jeweils an einem Ort (Klassenraum, Tagungsraum etc.). In diesem Fall findet die Kommunikation zwischen den Gruppen statt. Wir sprechen hier vom **partiellen Distanzformat**.
- 2.b. Jede und jeder Teilnehmende sowie jedes Teammitglied befindet sich an einem anderen Ort (z. B. zu Hause). Alle Interaktionen finden online statt. Wir sprechen in diesem Fall vom **vollständigen Distanzformat**.

Jedes dieser Szenarien hat je eigene Vor- und Nachteile und bringt jeweils eigene Fragestellungen mit sich.

Im **Präsenzformat** (1.), dem „klassischen“ Format deutsch-französischer Jugendbegegnungen, mit dem sich das bereits publizierte Vademekum⁴ beschäftigt, können digitale Werkzeuge auf zweierlei Weise zum Einsatz kommen: In der informellen Zeit benutzen die Teilnehmenden ihre Smartphones, Tablets und Laptops. Diese Geräte können auch im Rahmen des offiziellen Programms für Aktivitäten eingesetzt werden.

Die Nutzung digitaler Werkzeuge kann Auswirkungen auf die Art und Weise haben, wie ein junger Mensch einen Auslandsaufenthalt erlebt. Die Begegnung mit dem „Anderen“, die zu jedem Aufenthalt im Ausland dazu gehört, geht einher mit einem „Sich-fremd-Fühlen“. Die ständige Begegnung mit neuen Menschen und Orten fordert den Einsatz aller Sinne und führt die Teilnehmenden aus ihrer Komfortzone.

⁴ Geschichte und Erinnerung in internationalen Jugendbegegnungen, L. Fresse und I. Grau, DFJW, 2015.

Mit den heutigen technischen Möglichkeiten wird es leichter, sich in einer fremden Umgebung zurechtzufinden: Mithilfe der Navigation verläuft man sich weniger, eine Übersetzungs-App hilft, Schilder zu entziffern, durch eine schnelle Suche im Internet lassen sich Fragen oder Beobachtungen oft sofort klären. Auf diese Möglichkeiten zu verzichten, wäre absurd. Dennoch ist es wichtig, den Teilnehmenden zu vermitteln, dass auch Erfahrungen, die im ersten Moment unangenehm sein können (wie Heimweh, Kulturschock, Verständigungsprobleme oder Verlaufen) zum Lernprozess gehören – und dass es nicht sinnvoll ist, sie um jeden Preis vermeiden zu wollen.

In der Verarbeitung der Erlebnisse spielen digitale Werkzeuge eine wichtige Rolle. Mithilfe von Fotoapparat, Videokamera und Tonaufnahmegerät (oder dem Smartphone, das diese Funktionen in sich vereint) lassen sich die vor Ort erlebten Momente festhalten und in Form eines Blogs oder in einer Reihe von Posts im Internet zum Log- oder Tagebuch der Begegnung fassen. Bei einem sinnvollen Umgang ist ihr Einsatz also eine Bereicherung.

Es ließe sich einwenden, dass bei manchen Teilnehmenden die Nutzung der neuen Technologien eher zu einer Abgrenzung vom Rest der Gruppe führt. Manchmal beschäftigen sich die Teilnehmenden während der Pausen mehr mit dem eigenen Handy als mit den anderen Personen um sie herum, oder einzelne Teilnehmende sprechen lieber mit Bekannten und Verwandten zu Hause, als am Abend bei der Gruppe zu bleiben. Diese Fälle betreffen allerdings eher den Gebrauch technischer Geräte während der informellen Zeit. Ihr Einsatz im Rahmen des offiziellen Programms ist hingegen Teil eines pädagogischen Vorgehens und führt somit nicht zur Isolation einzelner Teilnehmender. Im Gegenteil kann die gemeinsame Arbeit mit digitalen Werkzeugen dazu beitragen, verschiedene Sichtweisen zu vergleichen, die Gruppendynamik zu stärken und sogar zu einem verantwortungsvolleren Umgang mit den technischen Mitteln führen.

Beim **Distanzformat** (2.) bleiben die Teilnehmenden in ihrem eigenen Land und meistens sogar an ihrem Wohnort. Dies bringt zunächst Vorteile mit sich. Zielgruppen, die ihren Wohnort aus verschiedenen Gründen nicht verlassen können (ob aus familiären, gesundheitlichen oder verwaltungstechnischen Gründen) wird auf diese Weise die Teilnahme an einem Austauschprojekt ermöglicht. Projekte können über einen längeren Zeitraum angelegt werden. So können auch Prozesse, die Wochen oder Monate dauern (Herausgabe einer Zeitung, Einüben eines Theaterstücks, Anlegen eines Gartens etc.), Thema eines Austauschprojekts sein. Dies wäre im Rahmen eines klassischen vier- bis fünftägigen Austauschs nicht möglich. Darüber hinaus ist das Internet der ideale „Drittort“, ein neutraler Raum, der keinem der Teilnehmenden mehr gehört als einem anderen. In den klassischen Austauschprojekten ist mit „Drittort“ ein Begegnungsort gemeint, an dem niemand aus der Gruppe wohnt – ein neutraler Ort. Dieser Ort liegt dennoch immer in einem der beteiligten Länder und ist einigen Teilnehmenden fremder als anderen. Das Internet ist in dieser Hinsicht vollkommen neutral – alle sind in diesem Raum gleich.

Distanzformat als Ergänzung zu Präsenztreffen

Austausch in Klein- gruppen

Zwei wichtige Elemente, die normalerweise im Zentrum deutsch-französischer Projekte stehen, fehlen, wenn weder eine Mobilitätserfahrung noch ein direkter physischer Austausch stattfinden:

- Die Entdeckung eines neuen Orts, denn die Teilnehmenden bleiben an einem ihnen vertrauten Ort (ob in ihrem Zimmer oder in ihrem Klassenraum). Jedoch ist gerade die Aussicht darauf, eine Reise zu unternehmen, oft die Hauptmotivation dafür, an einem Austauschprojekt teilzunehmen – insbesondere, wenn der Veranstaltungsort ein touristisches Ziel ist. Darüber hinaus führt eine längere Reisezeit dazu, dass die Teilnehmenden im wahrsten Sinne des Worts Abstand zu ihrem Alltag gewinnen.
- Andere Menschen kennenzulernen, ist immer auch eine Erfahrung der Nähe. Es ist weitaus schwieriger, jemanden wirklich zu kennen, den man nur über einen Bildschirm sehen und hören kann.

Aus diesen Gründen ist es in den meisten Fällen sinnvoll, ein Distanzformat nur als Ergänzung zu einem vorhergehenden und/oder nachfolgenden Präsenztreffen anzubieten.

Beim **partiellen Distanzformat** (2.a.) kommen jeweils die Teilnehmenden aus einem Land an einem Ort zusammen. Im schulischen Bereich sind das z. B. Klassen, die sich in ihrer Schule treffen. Innerhalb der mononationalen Gruppen⁵ handelt es sich also um ein Präsenzformat. Für die Gruppendynamik spielt es eine Rolle, ob die Teilnehmenden sich bereits kennen oder z. B. im Falle einer offenen Ausschreibung im Rahmen des Projekts kennenlernen. Auch innerhalb der Gruppe, die sich an einem Ort befindet, sind daher Kennenlernaktivitäten sinnvoll und notwendig.

Die Herausforderung des partiellen Distanzformats liegt in der Kommunikation zwischen den beiden Gruppen. Die Wahl der technischen Mittel ist hierbei entscheidend.

Wenn die Aktivitäten im Plenum stattfinden und es pro Gruppe nur einen Bildschirm und eine Kamera gibt, sind Interaktionen auf individueller Ebene nur sehr eingeschränkt möglich. Die Technik wird oft nur von einer Person bedient (oft ein Mitglied des Teams) und auf dem Bildschirm ist eine Menschenmenge von oftmals zwanzig bis dreißig Personen zu sehen, die selbst auf einem großen Bildschirm schwer zu unterscheiden sind.

Wenn die Aktivitäten in Kleingruppen von zwei bis drei Personen pro Computer stattfinden, wird der Austausch zwischen den Teilnehmenden persönlicher und jede Kleingruppe hat ihre eigene Dynamik. Das größte Problem ist, einen geeigneten Raum mit ausreichenden Computerarbeitsplätzen zu finden.

Grundsätzlich ist es beim partiellen Distanzformat sinnvoll, die Arbeitsweisen abzuwechseln:

- Aktivitäten in Kleingruppen und im Plenum, etwa um Arbeitsergebnisse mit der Gruppe zu teilen.
- Aktivitäten innerhalb der mononationalen Gruppen, also in Präsenz, und Aktivitäten der gemischten Gruppe im Distanzformat, um die Zeit vor dem Bildschirm gering zu halten.

Das eingeschränkte Distanzformat mag als ein interessanter Kompromiss zwischen Präsenz- und Distanzformat erscheinen. Allerdings sollten die Auswirkungen auf das interkulturelle Lernen bedacht werden. So kann die Distanz zwischen den Gruppen aus Deutschland, aus Frankreich und

⁵ Mit dem Begriff „mononationale Gruppe“ bezeichnen wir alle Teilnehmenden eines Landes (Deutschland, Frankreich o. a.), deren eigentliche Nationalität bei dieser Zuordnung keine Rolle spielt. So kann eine so genannte „mononationale Gruppe“ multikulturell sein und Menschen unterschiedlicher Herkunft umfassen.

Hybrides Lernen „blended learning“

aus einem weiteren Land bei trilateralen Projekten eine Annäherung der Teilnehmenden erschweren. Auch bei neugierigen und motivierten Teilnehmenden werden Stereotype nicht so leicht abgebaut, wie dies in Präsenz möglich ist. Das Leitungsteam ist daher besonders gefordert, den Bezug zum Alltag der Teilnehmenden herzustellen und Raum für informellen Austausch zu schaffen, denn in der informellen Zeit entstehen die persönlichen Beziehungen – manchmal sogar Freundschaften – zwischen den Teilnehmenden.

Beim **vollständigen Distanzformat** (2.b.) sind die Interaktionen zwischen den Teilnehmenden individualisiert, da jeder für sich vor einem Bildschirm sitzt und alle gleichermaßen im Internet agieren. Dort spielt es keine Rolle, ob eine Person 1 km oder 1.000 km entfernt ist – so haben die Teilnehmenden der mononationalen Gruppe keinen engeren Kontakt zueinander als zu den anderen. Die Tatsache, dass die Teilnehmenden in ihrem gewohnten Umfeld (z. B. Arbeits- oder Schlafzimmer) bleiben, hat ebenfalls Einfluss auf die Interaktionen: Alle Teilnehmende empfangen die andere Gruppe im eigenen Wohnumfeld und sind zugleich Gäste im privaten Umfeld der anderen.

Der Einblick in die Privatsphäre der Teilnehmenden kann sich positiv auswirken. Die Gegenstände im Hintergrund verraten mitunter viel über eine Person: Sitzt jemand z. B. vor einer Wand, an der jede Menge Poster hängen, vor einem großen Bücherregal oder vor einem Fenster mit Blick aufs Meer? Diese zusätzlichen Einblicke können in der Kennenlernphase pädagogisch genutzt werden.

Es ist aber auch Vorsicht angebracht: Indem die Jugendbegegnung in private und familiäre Bereiche eindringt, verschwimmt die Grenze zwischen privatem und öffentlichem Raum. Das Leitungsteam kann die Auswirkungen dieser Situation nicht immer einschätzen. Die Einrichtung eines Zimmers gibt darüber hinaus nicht nur Einblick in die Persönlichkeit eines Menschen, sondern manchmal in seinen wirtschaftlichen und sozialen Status. Dies kann manche Teilnehmende, die in prekären Verhältnissen leben oder sich ein Zimmer mit Geschwistern teilen und somit über keinen privaten Raum verfügen, in eine unangenehme Lage bringen. Eine wichtige Erfahrung interkulturellen Lernens ist auch nur schwer zu vermitteln, wenn alle Teilnehmenden in ihrem gewohnten Umfeld verbleiben: Gerade das Verlassen dieser Umgebung ermöglicht es, den eigenen Standpunkt zu hinterfragen und neue Perspektiven einzunehmen.

Sollte das Leitungsteam zur Ansicht gelangen, dass die negativen Aspekte der Einblicke ins Privatleben überwiegen, wird den Teilnehmenden empfohlen, sich vor einen neutralen Hintergrund zu setzen, einen virtuellen Hintergrund zu wählen oder es stellt ihnen einen spezifischen Hintergrund zur Verfügung.

Hybride Projekte

Bisher haben wir die räumlichen Möglichkeiten behandelt, als würden sie einander ausschließen. Tatsächlich ist zu einem Zeitpunkt immer nur eines der beschriebenen Szenarien realisierbar. Es ist aber möglich und sogar empfehlenswert, innerhalb eines Projekts verschiedene Szenarien zu kombinieren. Dieser Wechsel zwischen Präsenz- und Onlinephasen wird **hybrides Lernen** (*Blended learning*)⁶ genannt.

⁶ Der Begriff „hybrid“ wird zum Teil auch für das Format verwendet, das wir als „partielles Distanzformat“ beschrieben haben. Beim Blended Learning geht es aber vor allem um einen Wechsel zwischen Phasen im Präsenz- und im Distanzformat.

Fünf Kombinationen sind denkbar:**1. Ergänztetes Präsenzformat:**

Digitale Werkzeuge werden während der Begegnung eingesetzt, beispielsweise für die Präsentation von Texten oder Audio- und Videobeiträgen.

2. Verbessertes Präsenzformat:

Digitale Werkzeuge werden für die Vor- und Nachbereitung genutzt.

3. Entlastetes Präsenzformat:

Das Projekt findet überwiegend als Präsenzformat statt, aber manche Teile des Programms werden mithilfe digitaler Werkzeuge online und/oder asynchron durchgeführt.

4. Reduziertes Präsenzformat:

Das Projekt findet überwiegend als Distanzformat statt (mehr als die Hälfte der Aktivitäten), aber an bestimmten strategischen Momenten des Programms werden Präsenztreffen vereinbart.

5. Nicht vorhandenes Präsenzformat:

Alle Aktivitäten finden als Distanzformat statt.

Die Kombinationen zwischen Präsenz- und Distanzformat ermöglicht eine flexiblere Planung von internationalen Austauschprojekten und eine längere Projektdauer. Wenn der Austausch der Jugendlichen nur während des gemeinsamen Aufenthalts an einem Ort stattfindet, so ist dieser auf ein, zwei oder drei Treffen von jeweils einigen Tagen beschränkt. Durch den Kontakt über die Distanz kann das Projekt auch über mehrere Monate andauern, wodurch die Nachhaltigkeit des Austauschs gestärkt und die Lernerfahrungen vertieft werden.

Motivation

Die Gruppendynamik im Falle einzelner Treffen, die sich über einen Zeitraum von mehreren Monaten erstrecken, ist anders als bei intensiven Begegnungsphasen, in denen die Teilnehmenden rund um die Uhr zusammen sind. Eine der großen Herausforderungen für das Leitungsteam ist es, die Motivation über einen langen Zeitraum aufrechtzuerhalten. Verschiedene Strategien kommen hierfür in Frage:

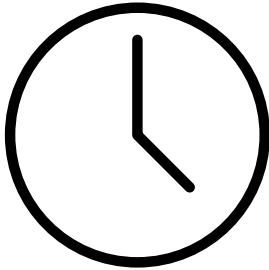
- die Aktivitäten möglichst spielerisch gestalten
- den Austausch in kleinen Gruppen und/oder im Tandem bevorzugen
- die Ergebnisse der Teilnehmenden durch Veröffentlichung besonders würdigen
- konkrete Aufgaben an die Teilnehmenden verteilen und wenn nötig die Weiterführung des Projekts an das Erfüllen der Aufgaben knüpfen.

Die Frage der Motivation betrifft alle Gruppen. Sie stellt sich aber besonders für den außerschulischen Bereich, bei dem die Teilnehmenden nicht wie bei Schulprojekten dazu verpflichtet sind, am Projekt teilzunehmen. Bei dieser Zielgruppe besteht im Distanzformat das Problem, dass Teilnehmende nicht mehr kommen oder Fristen und Termine nicht einhalten (als ob für manche Menschen Termine für Online-Treffen weniger verbindlich wären als analoge Treffen).

Wir haben nun die Beziehungen zwischen Präsenz- und Distanzanteilen in Projekten besprochen, ohne jedoch ihre *zeitliche Anordnung* zu betrachten: Es spielt eine Rolle, ob die Distanzphase eines Projekts zu Beginn stattfindet oder als Abschluss. So weckt die Aussicht auf ein Treffen am selben Ort, wenn auch in weiterer Zukunft, Interesse und Neugier bei den Teilnehmenden. Umgekehrt schaffen die Erinnerung an gemeinsame Momente Verbindungen, die über die Distanz tragfähig sind.

1.2

Der zeitliche Rahmen



Synchron oder asynchron

Der zeitliche Rahmen hängt von der **synchronen oder asynchronen Realisierung der Aktivitäten** ab:

- Bei einer **synchronen** Aktivität nehmen die gesamte Gruppe und das Leitungsteam gleichzeitig teil und kommunizieren in Echtzeit miteinander.
- Bei einer **asynchronen** Aktivität nehmen die einzelnen Teilnehmenden und die Mitglieder des Teams an unterschiedlichen Momenten teil und kommunizieren versetzt miteinander, z. B. durch das Teilen von Dokumenten oder den Austausch von Nachrichten.

Häufig wird das **synchrone Arbeiten** mit den Präsenzphasen in Verbindung gebracht, das asynchrone mit Distanzphasen. Tatsächlich sind aber alle Kombinationen denkbar. So kann eine synchrone Aktivität über die Distanz stattfinden (per Telefon, Videokonferenz oder Gruppenchat) und eine asynchrone Aktivität in Präsenz (beim Ausfüllen eines Fragebogens oder Anhören einer Aufzeichnung etc.).

Die Arbeit in Kleingruppen nimmt eine Zwischenrolle ein, denn die Mitglieder einer einzelnen Kleingruppe arbeiten synchron miteinander, die Arbeit mit den Mitgliedern anderer Gruppen verläuft aber asynchron.

Jedes Format hat Vorteile. Das **synchrone Arbeiten** erlaubt lebhaftere Diskussionen zwischen den Teilnehmenden, bei denen unmittelbar auf etwas Gesagtes reagiert werden kann. Das Leitungsteam kann direkt auf Fragen und Vorschläge eingehen. Für diese Arbeitsweise müssen dennoch alle Teilnehmenden zur gleichen Zeit verfügbar sein und auch im gleichen Rhythmus arbeiten.

Das **asynchrone Arbeiten** erlaubt den Teilnehmenden eine größere Autonomie, da sie selbst entscheiden, wann sie etwas für das Projekt machen möchten und wie viel Zeit sie für eine Aufgabe benötigen. So wird man der Tatsache gerecht, dass manche Teilnehmenden schneller arbeiten als andere, manche eine längere Reflexionsphase benötigen, bevor sie beginnen etc. Der Austausch zwischen den Teilnehmenden ist flexibler, allerdings nicht mehr in Echtzeit. Diese Arbeitsweise setzt ein gewisses Maß an Autonomie und Selbstorganisation bei den Teilnehmenden voraus, das nicht immer selbstverständlich ist.

Im Rahmen eines internationalen Projekts, das auf Begegnung ausgelegt ist, sollte am besten entsprechend den pädagogischen Zielen zwischen synchronen und asynchronen Aktivitäten gewechselt werden. Ein Vortrag oder eine Konferenz, bei der es keinerlei direkten Austausch mit dem Publikum gibt, kann z. B. ebenso gut aufgezeichnet werden. So schauen sich die Teilnehmenden die Inhalte vor der Begegnung an, zu einem Zeitpunkt, der für sie passt. Durch eine solche (asynchrone) Vorbereitungsphase haben die Teilnehmenden bei der (synchronen) Begegnung bereits einen gemeinsamen Wissensstand und die Zeit, die für den synchronen Austausch zur Verfügung steht, kann für Fragen und Bemerkungen genutzt werden.

Ergebnisse teilen

Ein weiteres Beispiel: Teile von Aufgaben, die den zeitlichen Rahmen der Begegnung sprengen würden (Interviews führen, Fotos machen etc.) können in die Zeit zwischen zwei Begegnungen gelegt werden. So werden die Ergebnisse asynchron präsentiert (auf einer Plattform, in einer Cloud etc.) oder, falls eine gemeinsame Diskussion erwünscht ist, synchron im Rahmen der nächsten Begegnung.

Beim Wechsel zwischen synchronen und asynchronen Aktivitäten muss vom Leitungsteam geklärt werden, in welcher Form Inhalte innerhalb der Gruppe geteilt werden. Es wird entschieden, ob die Inhalte aus einer asynchronen Arbeitsphase während einer synchronen Phase zusammengefasst werden:

- Falls ja, so ist es wichtig, dass die Zusammenfassung interaktiv und interessant gestaltet ist.
- Falls nein, so ist es wichtig, dass die Ergebnisse der einzelnen Teilnehmenden auf andere Weise mit der Gruppe geteilt werden. Ansonsten besteht die Gefahr, dass der Zusammenhalt zwischen den Teilnehmenden geschwächt wird und die Gruppendynamik darunter leidet.

Das Team entscheidet für sich, zu welchen Zeiten es den Teilnehmenden zwischen den synchronen Phasen zur Verfügung stehen wird, um Fragen beantworten zu können, die während der asynchronen Phase auftreten können.

Dauer und Häufigkeit der Aktivitäten

Dauer und Häufigkeit der synchronen Phasen hängen zum Teil von den räumlichen Rahmenbedingungen des Projekts ab. Bei einem Präsenzprojekt ist es gängig, mehrere Projektstage am Stück anzubieten. Diese Entscheidung hat zum Teil praktische Gründe. So haben die Teilnehmenden eine große Strecke zum Projektort zurückgelegt. Außerdem geben die Richtlinien vieler Fördereinrichtungen eine Mindestdauer für Projekte vor. Das intensive Arbeiten an mehreren aufeinanderfolgenden Tagen kann den Lerneffekt und die Gruppendynamik stärken. Wird dieser intensive Zeitplan auf ein Distanzformat übertragen, so wird dies durch die fehlenden informellen Zeiten und lange Phasen vor dem Bildschirm für die Teilnehmenden sehr anstrengend. Ein angenehmeres Format ist die Einteilung der Veranstaltung in mehrere Module à zwei Stunden, die über einen Zeitraum von fünf bis zehn Tagen verteilt werden. Es können regelmäßige Termine, einmal in der Woche oder einmal im Monat, anberaumt werden. Zwischen den Modulen werden asynchrone Aktivitäten angeboten, um die Motivation und das Engagement der Teilnehmenden aufrechtzuerhalten.

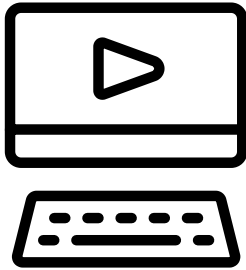
Das Format der Begegnung wird vom Team in Bezug auf die Ziele der Begegnung und die Zielgruppe bestimmt. Es gibt hier also keine allgemeingültige Formel. Dennoch möchten wir an dieser Stelle einige Empfehlungen von Expert*innen aus dem Bereich des *E-Learning* anführen: So sollte ein Online-Treffen nicht länger als neunzig Minuten oder allerhöchstens zwei Stunden dauern. Um die Konzentration der Teilnehmenden während der Online-Zeit zu halten, sollten die Aktivität oder die Arbeitsweise alle zwanzig Minuten wechseln.

Es ist wichtig, die Ermüdung, die durch lange Bildschirmzeiten entsteht, nicht zu unterschätzen. Daher empfiehlt es sich, die gemeinsamen Arbeitszeiten in den Vormittag zu legen, wenn die Konzentrationsfähigkeit der Teilnehmenden besonders hoch ist. Nachmittag und Abend, an denen die Konzentration nachlässt, können eher für individuelle Aktivitäten genutzt werden.⁷

⁷ Diese Empfehlungen sind im außerschulischen Bereich bzw. mit berufstätigen Jugendlichen nicht immer einfach umzusetzen, da der zeitliche Rahmen des Programms dann stärker eingeschränkt ist. Die Frage der Verfügbarkeit und Konzentrationsfähigkeit der Teilnehmenden sollte aber bei der zeitlichen Planung immer berücksichtigt werden..

1.3

Der technische Rahmen



Die digitalen Werkzeuge

Um Unklarheiten zu vermeiden, möchten wir den Begriff „digitale Werkzeuge“ genauer definieren. Er bezieht sich sowohl auf das verwendete Material (*Hardware*) als auch auf die Programme (*Software*). In Bezug auf das Material lassen sich zwei Arten von Geräten unterscheiden:

- Geräte für die Aufnahme und Wiedergabe von Informationen: Fotoapparat, Videokamera, Audio-Aufnahmegerät, Scanner etc.
- Geräte zum Erstellen und Editieren von Inhalten sowie zur Kommunikation. Diese Geräte sind in der Regel mit dem Internet verbunden – Smartphone, Tablet, Computer etc.

Die Geräte der ersten Kategorie sind sehr nützlich, insbesondere in Verbindung mit den Geräten der zweiten Kategorie, nehmen aber in der Regel Funktionen ein, die bisher analog möglich waren: analoger Fotoapparat, Super-8-Kamera, Kassettenrecorder etc. Sie ermöglichen ein komfortableres Arbeiten in besserer Qualität, ändern aber nicht grundlegend die pädagogische Praxis. Für ein Fotoprojekt ist es zunächst irrelevant, auf welchem Medium – Film oder SD-Karte – die Fotos gespeichert werden, auch wenn sie im digitalen Format schneller verfügbar sind.

Aus diesem Grund halten wir die Geräte der zweiten Kategorie aus pädagogischer Sicht für interessanter, denn über die Aufnahme von Bild und Ton hinaus erleichtern sie das Teilen und die Kommunikation. Sie befinden sich somit an der Schnittstelle zwischen Hard- und Software.

Die Geräte (*Hardware*)

Die Verwendung digitaler Werkzeuge im Rahmen einer Begegnung setzt zunächst die nötige technische Ausstattung voraus. Im Falle eines Präsenzformats muss sich das Leitungsteam vergewissern, dass jede und jeder Jugendliche ein Smartphone, Tablet oder einen Computer hat (und falls notwendig zusätzliche Ausstattungen wie ein Mikrofon, eine Kamera oder ein Grafiktablet). Gegebenenfalls wird fehlendes Material angemietet.

Das Team sollte außerdem dafür sorgen, dass Wiedergabegeräte wie Beamer und Lautsprecher einsatzbereit sind, um Arbeitsergebnisse mit der Gruppe zu teilen. Falls mit dem W-LAN gearbeitet wird, muss die Verbindung stark genug für die gesamte Gruppe sein. Auch wenn die Kosten für technische Geräte in den letzten Jahren gesunken sind, ist das Anmieten eines Computerraums ein erheblicher Kostenfaktor, der in der Budgetplanung beachtet werden sollte.

Bei einem Distanzformat verwenden die Teilnehmenden in der Regel ihre eigenen Geräte. In diesem Fall besteht die Gefahr, dass sich die Qualität der Verbindung der einzelnen Teilnehmenden stark unterscheidet. Es ist daher ratsam, die Technik im Vorfeld des eigentlichen Programms zu testen.

Hard-und Software

Programme und Apps (Software)

Bei der Wahl der Software sind zunächst die Beschaffung und die Nutzungsoptionen ein wichtiges Kriterium: Ist sie direkt im Browser anwendbar? Muss sie zuerst heruntergeladen werden? Ist die Verwendung kostenlos? Für die Wahl der Programme sind sowohl technische als auch pädagogische Überlegungen entscheidend. So sind kostenlose Versionen von kommerziellen Anbietern zwar aus finanzieller Sicht interessant, sie bieten aber oft nur eingeschränkte Funktionen (eingeschränkte Teilnehmendenzahl, eingeschränkte Nutzungsdauer etc.) und finanzieren sich oft entweder über Werbung oder über das Sammeln von personenbezogenen Daten. In manchen Fällen kann es sich deshalb lohnen, eine Lizenz zu erwerben, um eine leistungsfähigere und sicherere Version zu nutzen. Diese Entscheidung ist nicht immer einfach, zumal die große Zahl kostenloser Angebote im Internet den Eindruck erweckt, es sei alles frei verfügbar. Darüber hinaus ist bei der Finanzierung von Jugendbegegnungen zwar die Förderung von Kosten für Reise, Übernachtung etc. selbstverständlich, nicht aber für technische Anschaffungen, die zudem oft nicht klar von Investitionskosten zu trennen sind. Es lohnt sich dennoch, diese Option ernsthaft in Erwägung zu ziehen.

Freie Software (*Open-Source-Software*) ist eine Alternative zu kommerziellen Anbietern. Sie wird von einer Gemeinschaft von Programmierer*innen entwickelt, um den Einfluss der großen Internetkonzerne einzuschränken. Hierbei ist es wichtig, zwischen *kostenlosen* Angeboten (die jedoch auf eine Form von wirtschaftlichem Gewinn abzielen können) und *freien* Angeboten zu unterscheiden, welche die Kopie, die Verbreitung und die Veränderung der Programme zulässt. Aufgrund der unsicheren Finanzierung gibt es allerdings bei freier Software große Unterschiede in Bezug auf Qualität und Langfristigkeit der Angebote. So kommen manche Programme für Videokonferenzen z. B. an ihre Grenzen, wenn sich mehr als vierzig Personen gleichzeitig verbinden. Das Team sollte die vorhandenen Möglichkeiten ausprobieren und herausfinden, welche Programme am besten dem geplanten Projekt entsprechen.

Falls das technische Material von den Projektorganisatoren zur Verfügung gestellt wird, sind diese auch für die Wahl und Installation der Programme zuständig. Wenn die Jugendlichen mit ihren eigenen Geräten teilnehmen, müssen sie im Vorfeld über notwendige Software informiert werden und es muss transparent sein, ob etwas heruntergeladen werden muss oder für eine Anwendung ein Nutzerkonto notwendig ist. Das Team einigt sich wie zu verfahren ist, wenn eine Person dies ablehnt. Werden Alternativen gesucht? Oder wird die Person vom Projekt ausgeschlossen?

Ein zweiter wichtiger Aspekt bei der Wahl der Software ist die technische Kompetenz der Gruppe. Nicht alle Menschen unter dreißig Jahren sind automatisch Spezialist*innen in den neuen Technologien. Die Nutzung digitaler Werkzeuge sollte hier so inklusiv wie möglich sein. Einige einfache Hinweise sind zu beachten:

- Es sind solche Programme zu bevorzugen, die einfach zugänglich und einfach in der Bedienung sind.
- Falls eine gleiche Funktion (Umfrage, Videokonferenz etc.) mehrmals im selben Projekt vorkommt, ist es sinnvoll, hierfür immer dasselbe Programm zu nutzen. So erspart man sich eine Umgewöhnung.
- Die Einführung neuer Programme baut sich langsam auf, von einfachen Funktionen hin zu komplexeren Aufgaben.
- Bei manchen Aktivitäten (z. B. Textarbeit oder Bildbearbeitung) ist es sinnvoll, den Teilnehmenden selbst die Wahl des Programms zu überlassen. So können sie entsprechend den eigenen Kompetenzen und Vorlieben auswählen.

Online- Austausch

frida.dfjw.org
tele-tandem.net

Die Funktionen

Wir können an dieser Stelle nicht alle Möglichkeiten aufzählen, die digitale Werkzeuge bieten, und beschränken uns deshalb auf die gängigsten. Eine Liste von Programmen für jede der vorgestellten Funktionen befindet sich im Anhang.

Kommunikationsprogramme erlauben es den Teilnehmenden, sich schriftlich oder mündlich untereinander auszutauschen.

- Per **E-Mail** lassen sich Nachrichten und Dokumente bis zu einem bestimmten Volumen als Anhang verschicken. Wie die traditionelle Post dient die E-Mail der offiziellen Kommunikation und dem Versenden von Informationen, die sich auch leicht archivieren lassen. E-Mails können, genauso wie Briefe, Rechtsgültigkeit haben.
- **Messenger-Dienste** oder **Chatprogramme** ähneln in der Art der Kommunikation eher einem Gespräch (mündlicher Stil, Verwendung von Abkürzungen etc.). Auch wenn es sich um schriftliche Kommunikation handelt, gibt es eine hohe Interaktivität – ähnlich wie bei einem Gespräch. Eine zunehmend wichtige Rolle spielen **Sprachnachrichten**.
- Ein **Diskussionsforum** ist ein Raum für Diskussionen zu einem bestimmten Thema, der öffentlich, halb-öffentlich oder privat sein kann. Der Verlauf der Diskussion kann archiviert werden, weswegen sich ein Forum besonders für die asynchrone Kommunikation eignet. Die meisten Foren sind entsprechend den Themen in Unterbereiche eingeteilt. Verschiedene Gesprächsfäden lassen sich abgrenzen.
- **Dokumente für kollaboratives Schreiben** werden in der Regel von Textverarbeitungsprogrammen angeboten. Sie haben die Eigenschaft, dass mehrere Nutzer*innen gleichzeitig an ihnen arbeiten.
- **Online-Kalender** erleichtern die gemeinsame Planung, z. B. die gemeinsame Terminfindung oder die Organisation verschiedener Projektabschnitte.
- **Online-Umfragen** existieren in verschiedenen Formen (offene/ geschlossene Fragen, Multiple Choice etc.) und bieten zahlreiche Möglichkeiten der Ergebnispräsentation (Diagramme, Wortwolken etc.). Sie sind nützlich, um mehr über die Teilnehmenden zu erfahren oder um die Gruppendynamik einzuschätzen. Ob eine anonyme Umfrage sinnvoll ist, hängt von der jeweiligen Situation und den gestellten Fragen ab.
- Auf **Whiteboards** schreiben oder zeichnen mehrere Personen gleichzeitig. Andere Programme ermöglichen z. B. das Kleben von Haftnotizen auf eine virtuelle Pinnwand oder die grafische Anordnung von Gedanken im Rahmen eines Brainstormings oder einer Mindmap.
- Bei einer **Videokonferenz** können sich die Teilnehmenden sehen und gleichzeitig unterhalten – entweder im Plenum oder in kleinen Gruppen. Voraussetzung hierfür ist, dass jede und jeder über Kamera, Mikrofon und eine gute Internetverbindung verfügt. Bei mehr als zwanzig Teilnehmenden ist es schwierig, alle Gesichter gleichzeitig auf dem Bildschirm anzuzeigen. Die meisten Videokonferenz-Programme ermöglichen es, den Bildschirm zu teilen und verfügen über eine Chat- sowie Feedback-Funktionen wie ein einzublendendes Daumen-hoch-Zeichen. Weitere Funktionen, die weiter oben beschrieben wurden (z. B. ein Whiteboard), können ebenfalls integriert sein.

Die Programme werden einzeln oder in Kombination verwendet. Auch wenn damit vielfältige pädagogische Möglichkeiten verbunden sind, besteht doch die Gefahr, mit zu vielen Links und Adressen die Teilnehmenden zu verwirren. Aus diesem Grund empfiehlt es sich ab einem bestimmten Grad an Komplexität des Projekts, eine **Plattform** oder eine zentrale Seite (*Dashboard*) einzurichten, auf der alle Informationen versammelt sind.

Eine solche Plattform ermöglicht es den Teilnehmenden, über einen zentralen Ort auf die Programme zuzugreifen und wichtige Dokumente einzusehen (etwa das Programm der Begegnung, die Teilnehmendenliste, die Kontaktdaten des Teams, Protokolle etc.). Die Plattform übernimmt so die Rolle des Seminarraums, in dem alle wichtigen Informationen und die Arbeitsergebnisse ausgehängt werden.⁸

Suchmaschinen ermöglichen es den Teilnehmenden, im Internet passende thematische Seiten zu finden und sich über das Thema der Begegnung zu informieren. Mit einer Auswahl an Suchmaschinen oder Internetseiten, die das Team im Vorfeld vorgenommen hat, können sie sich auch aktiv mit verschiedenen Perspektiven auf das Thema der Begegnung vertraut machen. Die Teilnehmenden sollten daran erinnert werden, ihre Informationen zu überprüfen und verschiedene Quellen zu verwenden – anstatt nur die zwei oder drei meistbesuchten Seiten anzuschauen. Wir kommen auf diesen wichtigen Punkt noch einmal zu sprechen, wenn es explizit um Erinnerungspädagogik geht.

In sprachlicher Hinsicht ersetzen **Online-Wörterbücher und Übersetzungsprogramme** nicht die Arbeit des Leitungsteams und die Übungen zur Sprachanimation. Sie helfen aber, diese aktiver zu gestalten und zu erweitern. Die Teilnehmenden können selbstständig unbekannte Wörter nachschlagen, insbesondere in Situationen, in denen viele Fachbegriffe verwendet werden.

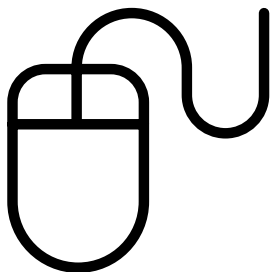
mobidico.dfjw.org

Programme für das Erstellen und Editieren von Inhalten (Audio, Bilder, Texte etc.) ermöglichen ein kreatives Arbeiten der Teilnehmenden. Sie geben z. B. Feedback zu einem Teil des Programms oder schaffen individuelle und gemeinschaftliche Kunstwerke. Klassische pädagogische Methoden wie das Erstellen eines Plakats können bereichert werden – und manche Methoden, für die zuvor teures und aufwändiges Material nötig war (etwa zum Schneiden von Filmen), sind nun im Präsenz- oder im Distanzformat ganz einfach umzusetzen.

Besonders attraktiv sind Grafikprogramme, die die Konzeption dreidimensionaler Objekte ermöglichen. Die Arbeit an grafischen Elementen ist insbesondere bei Gruppen ohne oder mit wenigen Sprachkenntnissen ein Vorteil, da das Ergebnis nicht auf Sprache basiert und für alle gleich zugänglich ist. Für Teilnehmende, die bereits Kenntnisse im Grafikbereich haben, sind Programme für Animations- und Zeichentrickfilme spannend. Das Team sollte aber darauf achten, dass die Teilnehmenden von der Komplexität der angebotenen Aktivitäten nicht überfordert sind.

Weitere Programme und Apps sind bei der Organisation eines internationalen Projekts hilfreich, z. B. Programme zum Erstellen interaktiver Landkarten oder von Zeitleisten.

Die Wahl der passenden digitalen Werkzeuge und die Art ihrer Verwendung haben direkte Auswirkungen auf die Interaktionen zwischen Team und Teilnehmenden sowie zwischen den Teilnehmenden untereinander. Diese Interaktionen werden im nächsten Abschnitt thematisiert.



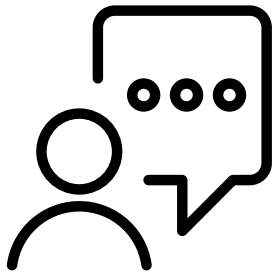
⁸ Beispiele hierfür sind die Tele-Tandem-Plattform, die vom DFJW im schulischen Bereich zur Verfügung gestellt wird, und die Plattform FriDa im außerschulischen Bereich (siehe Links im Anhang).

2

Die Realisierung der Begegnung

2.1

Die beteiligten Personen



In jeder internationalen Begegnung entstehen verschiedene Arten von Beziehungen: symmetrische Beziehungen innerhalb der Gruppe und aufgrund des unterschiedlichen Status asymmetrische zwischen der Gruppe und dem Leitungsteam.

Werden im Rahmen einer Präsenzveranstaltung digitale Werkzeuge genutzt, so verändert dies nur geringfügig den grundsätzlichen Ablauf der Begegnung. Bis auf wenige Fragen (z. B. zur Bedienung der Geräte) hat ihre Verwendung nur geringen Einfluss auf die Beziehung zwischen den beteiligten Personen.

Anders verhält es sich bei der Verwendung digitaler Werkzeuge im Distanzformat. Hier müssen einige Elemente neu definiert werden.

Größe und Zusammensetzung des Teams

Im Präsenz- wie im Distanzformat wird ein Schlüssel von einem Teamer bzw. einer Teamerin je fünf bis zehn Teilnehmenden empfohlen. Bei einer Videokonferenz mit fünfzehn Teilnehmenden ist ein Team aus zwei Personen empfehlenswert, denn es ist sinnvoll, dass eine Person allein für die technischen Fragen verantwortlich ist – entweder ein Teammitglied oder eine zusätzliche Person, die sich ganz auf diese Aufgabe konzentrieren kann.

Der Einsatz digitaler Werkzeuge setzt beim Leitungsteam sowohl technische Kompetenzen (die Teammitglieder müssen selbst sicher im Umgang mit den verwendeten Geräten und Programmen sein) als auch soziale Kompetenzen voraus. So hat die digitale Welt ihre eigene Sprache bzw. ihre eigene Kultur, in der sich die Jugendlichen nicht alle gleich gut zurechtfinden. Dieser Umstand verlangt vonseiten des Leitungsteams eine besondere Flexibilität.

Größe und Zusammensetzung der Gruppe

Die optimale Gruppengröße für einen gut funktionierenden Austausch liegt zwischen acht und zwölf Teilnehmenden. Darüber hinaus lassen sich partizipative Aktivitäten in Kleingruppen anbieten, ob diese in tatsächlichen Seminarräumen oder in virtuellen Räumen (*Break-out rooms*) organisiert werden. Das Leitungsteam hat oft keinen Einfluss auf die Größe der Gruppe: Im Schulbereich umfasst ein Austausch zwischen zwei Klassen oft fünfzig bis sechzig Teilnehmende. In diesem Fall muss das Team Alternativen finden.

Bis zu einer Gruppengröße von 20 bis 25 Personen ist ein mündlicher Austausch möglich. Es ist allerdings sinnvoll, andere Kommunikationswege mit einzubeziehen. So kann das Leitungsteam etwa im Rahmen einer Videokonferenz die Chatfunktion sowie Umfragen und Whiteboards benutzen. Ab 25 Teilnehmenden wird die Kommunikation eher als Input von einer oder mehreren Personen gestaltet und es kann sinnvoll sein, die Zeit der Aktivität auf eine Stunde oder sogar 45 Minuten zu verkürzen..

In einigen Projekten lohnt es sich, den Austausch einem größeren Publikum zugänglich zu machen, etwa durch einen Live-Stream in den sozialen Medien. Die Internetnutzer*innen, die in einem solchen Fall mit der Gruppe über Kommentare kommunizieren können, haben einen Status als Zuschauer*innen und sind für internationale Jugendbegegnungen weniger geeignet.

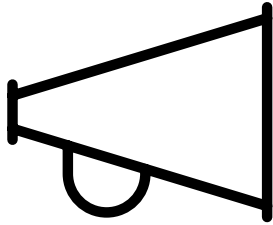
Grundsätzlich sollten für die Teilnahme an einem Projekt, das digitale Werkzeuge einsetzt, keine besonderen Kenntnisse vorausgesetzt werden (bis auf Ausnahmen, in denen es z. B. thematisch explizit um ein bestimmtes Programm geht). Durch eine Vorgabe von Teilnahme-Voraussetzungen würden Ungleichheiten in der Zugänglichkeit zu technischen Mitteln weiter verstärkt.⁹ Die Arbeit des Leitungsteams wird dadurch erschwert, dass der Wissensstand der Jugendlichen sehr unterschiedlich ist und zum Teil ein Ungleichgewicht zwischen den beiden nationalen Gruppen besteht.

Chatfunktion, Umfrage und Whiteboards Live-Streams

⁹ Illekttronismus oder digitaler Analphabetismus bezeichnet die Unfähigkeit, digitale Werkzeuge zu nutzen. Entgegen der landläufigen Meinung handelt es sich nicht nur um ein Generationenphänomen: Einige junge Menschen haben Schwierigkeiten, andere als die ihnen vertrauten Programme zu benutzen.

2.2

Der Umgang mit der Mehrsprachigkeit



Während der Begegnung ist es das Ziel, eine flüssige Kommunikation zwischen den Teilnehmenden auch dann zu ermöglichen, wenn diese keine oder wenige Kenntnisse in der Partnersprache bzw. den Partnersprachen haben.¹⁰

Im Präsenzformat wird dies (je nach verfügbarem Budget und Kompetenzen) durch eine simultane oder konsekutive Übersetzung sowie durch die Realisierung von Sprachanimation gewährleistet. Online-Wörterbücher und Übersetzungsprogramme helfen zusätzlich bei der Verständigung. Auch wenn sich die Übersetzungsprogramme stetig verbessern, bleibt die Arbeit der Dolmetscher*innen unersetzlich, da diese Technik nicht fehlerfrei ist und diese über die Sprache hinaus auch die kulturellen Eigenheiten sichtbar machen und Unübersetzbares erklären können.

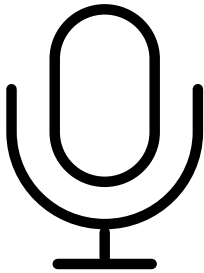
Im Distanzformat kann das Leitungsteam bei einer asynchronen Arbeitsweise eine Übersetzung (des gesamten Inhalts oder eines Teils) ebenfalls asynchron anbieten (z. B. wenn in einem geteilten Dokument Texte übersetzt werden). Bei synchronen Aktivitäten, z. B. während einer Videokonferenz, sind verschiedene Strategien denkbar:

- In manchen Programmen ist es möglich, einen eigenen Audiokanal für die **Simultan-Übersetzung** einzurichten. Diese Möglichkeit erspart Zeit, sie führt aber dazu, dass jeder und jede Teilnehmende nur die eigene Sprache und nicht die Stimme des oder der Sprechenden hört (es ist zwar möglich, die Stimme im Hintergrund zu senden, was aber das Zuhören mitunter erschwert).
- Wenn darauf Wert gelegt wird, die verschiedenen Sprachen und Stimmen hörbar zu machen, können in regelmäßigen Abständen **mündliche oder schriftliche Zusammenfassungen** in der anderen Sprache angeboten werden. In diesem Fall muss die Verzögerung der Information durch die Übersetzung bedacht werden, z. B. wenn eine Arbeitsaufgabe gestellt wird.
- Es ist denkbar, für bestimmte Aktivitäten **mononationale Gruppen** zu organisieren, sodass sich das Sprachproblem nicht mehr stellt. In diesem Fall findet das interkulturelle Lernen eher im Moment der Ergebnispräsentation im Plenum statt.
- Es ist oft möglich, **nonverbale Lösungen** für die Kommunikation zu finden und einen gemeinsamen Bezugsrahmen für die Gruppe zu schaffen, der unabhängig von Sprache funktioniert. Zeichnungen und Fotos oder besondere Kartenspiele sind als Ausgangspunkt für eine Diskussion leichter als Worte (die übersetzt werden müssen).

¹⁰ Das DFJW empfiehlt die Verwendung der Sprachen der teilnehmenden Länder während der offiziellen Programmpunkte, um die sprachliche Vielfalt zu fördern. In der informellen Zeit können die Jugendlichen in der Sprache ihrer Wahl kommunizieren, die internationales Englisch sein kann.

2.3

Die Kommunikation zwischen dem Leitungsteam und der Gruppe



Im Rahmen einer Begegnung nehmen die Mitglieder des Leitungsteams verschiedene Rollen ein: Sie leiten Aktivitäten ein, vermitteln zwischen Teilnehmenden und geben Wissen weiter – auf interaktive Weise. Bei einer Präsenzveranstaltung wird der Rollenwechsel nicht unbedingt angekündigt, da er durch die Körpersprache und die Position im Raum deutlich wird. Im Distanzformat, wenn jeder und jede bestenfalls in einem kleinen Fenster zu sehen ist, werden solche Details allerdings nicht so leicht wahrgenommen und müssen durch Worte oder Symbole (Accessoire oder Dekor) betont werden.

Das Distanzformat bringt grundsätzlich einen stärkeren Formalismus mit sich, der im Gegensatz zu manchen pädagogischen Traditionen steht. So ist es im Bereich der non-formalen Bildung üblich, auf Augenhöhe mit den Teilnehmenden zu kommunizieren und auf eine starke Hierarchie zu verzichten. Auch wenn dieses Prinzip nicht grundsätzlich in Frage gestellt wird, kann es doch nötig sein, einzelne Gewohnheiten anzupassen.

So ist es beispielsweise schwieriger (oder zumindest riskanter), sich auf die Improvisation zu verlassen – einerseits, weil insgesamt weniger Zeit zur Verfügung steht, andererseits, weil die Konzentrationsfähigkeit der Teilnehmenden vor dem Bildschirm deutlich schneller nachlässt. Unter diesen Bedingungen ist es gut, eine Reihe von **Materialien** vorbereitet zu haben (Präsentationen, Fragebögen etc.), welche die Aktivität strukturieren, und im Vorfeld einen **minutengenauen Ablauf** zu planen. Es hilft, in diesem Ablaufplan die Zeit der einzelnen Aktivitäten, aber auch die Rollen der Teammitglieder und das notwendige technische Material zu vermerken, um Zuständigkeiten zu klären und einen sicheren Ablauf zu garantieren. Diese Vorbereitungsarbeit ist sehr aufwändig. So spart das Leitungsteam zwar Zeit, da keine Anreise zum Seminarort nötig ist, investiert aber mehr Zeit in die genaue Vorbereitung der Begegnung.

Bei einer Videokonferenz hat der **Umgang mit den Kameras und Mikrofonen** direkte Auswirkungen auf die Kommunikation in der Gruppe. So verändert sich der Kontakt zwischen Team und Gruppe grundlegend, wenn alle ihre Kamera ausschalten. Ohne Bild werden nonverbale Signale nicht wahrgenommen. Aus diesem Grund ist es besser, die Kameras während der Begegnung eingeschaltet zu lassen. Ist dies aus technischen Gründen nicht möglich oder soll die Menge der übertragenen Daten reduziert werden, so wird die Audio-Kommunikation um andere Kommunikationsmöglichkeiten ergänzt (z. B. indem der Chat mehr genutzt wird).

Das Team kann im Rahmen einer Online-Konferenz leichter über die Wortmeldungen der Teilnehmenden entscheiden, indem z. B. das Mikrofon ausgeschaltet oder der Chat vorübergehend deaktiviert wird. Zwar ist denkbar, dass die Selbstregulierung, die in Präsenz oft gut funktioniert, auch in der Videokonferenz zum Tragen kommt. In diesem Fall ist ein Eingreifen nicht notwendig. Die Jugendlichen können dann sogar in die Moderation einbezogen werden und beispielsweise ihren eigenen Bildschirm mit der Gruppe teilen. Diese Selbstregulierung ist aber nicht selbstverständlich und das

Team kann die technischen Möglichkeiten nutzen, um einen guten Ablauf des Treffens zu gewährleisten.

Der **Umgang mit Wortmeldungen** ändert sich im Distanzformat ebenfalls. Wenn sich die Gruppe im selben Raum aufhält, wird oft eine Vorstellungsrunde angeboten, bei der die Teilnehmenden reihum das Wort haben. Im Rahmen einer Videokonferenz dauert diese Runde sehr lange und stört den Rhythmus des Treffens. Es ist sinnvoll, nur drei oder vier Personen das Wort zu geben und im Laufe der Veranstaltung darauf zu achten, dass die Wortmeldungen gleichmäßig verteilt sind. Um alle Teilnehmenden einzubeziehen, können regelmäßig Umfragen durchgeführt werden. Das Leitungsteam behält sich bei Gruppendiskussionen das Recht vor, die Redezeit zu begrenzen und die Diskussion zu unterbrechen.

Der **Umgang mit kurzen Momenten der Stille** kann online schwierig sein. Natürlich sollte das Team längere Pausen im Ablauf vermeiden, im Rahmen einer Diskussion ist jedoch ein Schweigen in der Gruppe mitunter unvermeidlich. Falls auf eine Frage einige Sekunden lang Stille herrscht, kann dies zwei Gründe haben: Entweder die Frage wurde nicht verstanden (weil sie unklar formuliert war oder weil die Teilnehmenden unaufmerksam waren). In diesem Fall wird die Frage neu formuliert. Oder die Teilnehmenden benötigen etwas Zeit zum Nachdenken. In diesem Fall respektiert das Team das Tempo der Teilnehmenden und wartet auf die erste Antwort. In einer Videokonferenz erscheinen sieben oder acht Sekunden Stille unendlich lang. Manchmal ist diese Zeit nötig, um eine Idee zu formulieren. Die Moderatorin bzw. der Moderator sollte diese Zeit aushalten und den Reflex unterdrücken, die Stille zu überbrücken.

Jede internationale Begegnung regt nicht nur zum Nachdenken an, sondern weckt auch **Emotionen** bei den Teilnehmenden. Das Leitungsteam sollte die Gefühlslage der Gruppe sehr aufmerksam beobachten. Schwierige Themen oder schockierende Bilder (z. B. im Rahmen eines Projekts zu Krieg und Völkermord) können bei einigen Teilnehmenden Wut und Trauer auslösen. Mit solchen Emotionen konfrontiert, können die Mitglieder des Leitungsteams nicht in die Rolle von Psycholog*innen oder Therapeut*innen schlüpfen, denn hierfür fehlt ihnen meist die Ausbildung. Vielmehr besteht ihre Aufgabe darin, zuzuhören, was junge Menschen ausdrücken möchten.

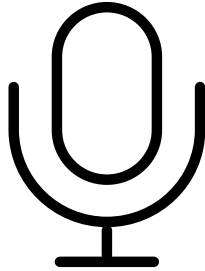
Im Präsenzformat ist es relativ einfach, die informelle Zeit zu nutzen, um Gespräche mit einem Teil der Gruppe weiterzuführen oder das Gespräch mit einem oder einer Teilnehmenden unter vier Augen zu suchen. Im Distanzformat gibt es diese Möglichkeiten nicht. Es ist daher nötig, über Alternativen nachzudenken:

- eine Möglichkeit für die Teilnehmenden, sich bereits während der Videokonferenz einzeln an die Mitglieder des Teams zu wenden
- eine Sprechstunde, zu der ein Teammitglied für die Teilnehmenden außerhalb des offiziellen Programms ansprechbar ist.

Genauere Vorbereitungsarbeit und Ablaufpläne

2.4

Die Kommunikation zwischen den Teilnehmenden



Während einer internationalen Begegnung kommuniziert das Team mit der Gruppe. Ein Rahmen wird geschaffen, in dem die Teilnehmenden der verschiedenen Länder untereinander kommunizieren können.

Ziel jeder Begegnung ist es, dass zwischen den Teilnehmenden eine **Beziehung** entsteht, die im besten Falle über die Begegnung hinaus erhalten bleibt. Zu Beginn der Begegnung werden hierfür in der Regel Kennenlernspiele angeboten. Im Präsenzformat, sofern die Zahl der Teilnehmenden dies zulässt, kann etwa eine Vorstellungsrunde angeboten werden. Wie bereits erwähnt, ist diese Aktivität im Distanzformat schwierig umzusetzen. Da es zu Beginn der Begegnung vor allem darum geht, das Eis zwischen den Teilnehmenden zu brechen und eine gute Gruppendynamik zu fördern, sollten die angebotenen Aktivitäten möglichst interaktiv gestaltet sein. Die digitalen Werkzeuge stellen in diesem Zusammenhang besondere Anforderungen.

In einem synchronen Format kann das Kennenlernen durch Spiele oder in Kleingruppen organisiert werden, die auf das gesamte Programm verteilt sind, anstatt gebündelt im ersten Teil der Begegnung. Auch hier unterscheiden sich Präsenz- und Distanzformat. Aktivitäten, in denen sich die Teilnehmenden im Raum positionieren, um z. B. Zustimmung mit einer Aussage zu zeigen, müssen an die Bedingungen einer Videokonferenz angepasst werden. Hier können sich die Teilnehmenden von der Kamera entfernen, wenn sie einer Aussage nicht zustimmen, oder sie positionieren sich durch Ein- und Ausschalten der Kamera.

Als asynchrone Kennenlern-Methode könnten sich die Teilnehmenden in einem gemeinsamen Dokument vorstellen und auf Fragen jenseits klassischer Steckbriefe antworten: meine erste Erinnerung, die Geschichte meines Vornamens etc. Es ist ebenfalls denkbar, jedem und jeder Teilnehmenden bereits vor der Begegnung eine oder einen anderen Teilnehmenden als Ansprechperson zuzuordnen. Manchmal kann zu Beginn einer Begegnung eine asynchrone Aktivität in kleineren Gruppen sinnvoll sein. So können die Teilnehmenden ein Video für die Gruppe im Partnerland vorbereiten, wodurch sie sich im geschützten Rahmen ihrer kleinen Gruppe bewegen, aber trotzdem bereits ein Angebot für die anderen schaffen. Der direkte Austausch zwischen allen Teilnehmenden bleibt das Ziel.

Ein weiteres Ziel internationaler Projekte (insbesondere solcher zu den Themen Geschichte und Erinnerung) ist der **Austausch verschiedener Vorstellungen** der Teilnehmenden. Im Präsenzformat kann dies durch spontane Äußerungen während der Diskussion oder inoffizieller in Parallelgesprächen stattfinden. Diese sind im Rahmen einer Videokonferenz nur durch den Austausch im privaten Chat möglich. Hierdurch ist zwar die offizielle Diskussion oft klarer, es geht aber auch ein Teil der Dynamik verloren, denn Gespräche am Rande helfen oft, Punkte genauer zu erklären oder Widerspruch sichtbar zu machen. Auch hier sollte die Vielfalt der Mittel dazu beitragen, dieses Problem zu lösen.

Während einer synchronen Arbeitsweise können die Teilnehmenden durch regelmäßige Umfragen oder die Nutzung des Whiteboards einbezogen werden. Das Leitungsteam achtet darauf, möglichst offene Fragen zu

Konflikte erkennen und vermitteln

stellen, um verschiedene Sichtweisen zuzulassen. In diesem Rahmen geht es nicht um eine Wissensabfrage mit richtigen und falschen Antworten, sondern darum, verschiedene Perspektiven in der Gruppe sichtbar zu machen. Es ist sinnvoll, Fragen und Aufgabenstellungen schriftlich anzuzeigen und während der Aktivität einzublenden.

Beim asynchronen Arbeiten kann eine Diskussion in einem Forum Aspekte vertiefen. Bei dieser Art der Kommunikation haben die Teilnehmenden ausreichend Zeit, über ihre Antwort nachzudenken bzw. eine zusätzliche Recherche zu betreiben.

Das Leitungsteam hat also durch die digitalen Werkzeuge eine große Palette an Methoden, die sie den Teilnehmenden anbieten kann. Manche Methoden werden von allen Teilnehmenden eingesetzt, zum Teil kann aber individuell ausgewählt werden, welche Kommunikationsart am besten passt. Auch wenn die Gemeinschaft aller Teilnehmenden im Mittelpunkt des Projekts steht, müssen nicht alle zu jeder Zeit mit den gleichen Aufgaben beschäftigt sein. Durch die Kombination von mündlicher und schriftlicher Kommunikation sowie von synchroner und asynchroner Arbeitsweise öffnet das digitale Arbeiten den Weg zu einer Personalisierung der Kommunikationsarten und Lernprozesse. Dies kann aus pädagogischer Sicht vorteilhaft sein.

Es ist schließlich immer möglich, dass bei einer Begegnung Konflikte zwischen einzelnen Teilnehmenden entstehen. Hier nimmt das Leitungsteam eine Vermittlerrolle ein. Bei einem internationalen Austausch können solche Konflikte verschiedene Ursachen haben:

- individuelle Unterschiede in Bezug auf Charakter, Lebenserfahrungen etc.
- kulturelle Unterschiede aufgrund unterschiedlicher Bezugssysteme und Vorstellungen in den verschiedenen Ländern.

Die Unterscheidung zwischen diesen beiden Kategorien ist nicht immer einfach: Stellen wir uns einen Teilnehmenden vor, der einen anderen sehr direkt anspricht, wodurch sich der Angesprochene angegriffen fühlt. Äußert sich im Verhalten des ersten Teilnehmenden sein individueller Charakter oder ist eine direkte Art der Kommunikation in seinem Land vielleicht anerkannt und üblich?

Auch wenn das Leitungsteam den Rahmen und die – insbesondere historisch umstrittenen – Begriffe der einzelnen Aktivitäten gut überlegt wählt und genau erklärt, können Konflikte innerhalb einer Gruppe auftreten. Es gilt in diesem Fall zu verhindern, dass die Auseinandersetzung verletzend wird.

Reaktionen von Teilnehmenden einzuschätzen und einen Streit zu beschwichtigen, ist in einer Präsenzsituation deutlich einfacher als online. In einer Videokonferenz kann das Arbeiten vor dem Bildschirm verschiedene Auswirkungen auf die Teilnehmenden haben:

- Manche fühlen sich gehemmt und beschränken selbst ihre Teilnahme.
- Bei anderen kann das Gegenteil der Fall sein. Störendes und unpassendes Verhalten wird durch die Verursacher selbst weniger als solches wahrgenommen.

Abschließend lässt sich sagen, dass die Kommunikation auf Distanz den Umgang mit Konflikten erschwert. Es ist aber auch eine Chance, dass die Jugendlichen solche Konfliktsituationen im geschützten Rahmen und mit pädagogischer Begleitung erleben, da z. B. Konflikte im Internet im Alltag der Jugendlichen eine Rolle spielen. Internationale Begegnungen leisten, wenn sie online stattfinden, auch einen Beitrag zu einem respektvollen und verantwortungsbewussten Umgang in diesem Lebensbereich der Jugendlichen.

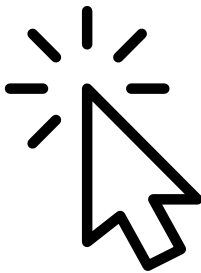
respektvoller und verantwortungsbewusster Umgang miteinander

3 Wichtige Hinweise

Die in diesem Kapitel gesammelten Aspekte beziehen sich nicht spezifisch auf internationale Jugendbegegnungen. Es ist aber wichtig, sie bei jeglicher Nutzung digitaler Werkzeuge zu berücksichtigen. Im Rahmen dieser Publikation haben wir uns dazu entschieden, sie in zusammengefasster Form vorzustellen.

3.1

Ungleichheit im Zugang zu digitalen Werkzeugen (*digital gap*)



Mit dem Begriff „*digital gap*“ oder „digitale Kluft“ wird die Tatsache beschrieben, dass nicht alle Menschen den gleichen Zugang zu Informations- und Kommunikationstechnologien haben. Es wird zwischen zwei Umständen unterschieden, die den Zugang erschweren:

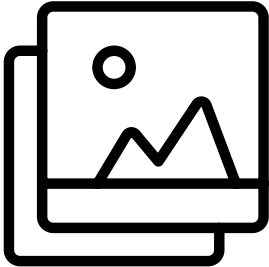
- Benachteiligung durch einen schlechten Zugang zu Geräten und einer guten Internetverbindung. Diese Benachteiligung kann soziale oder geographische Gründe haben (da der Internetzugang in manchen Regionen sehr schlecht ist).
- Benachteiligung durch mangelnde Kompetenzen in der Nutzung digitaler Werkzeuge. Unsere Projekte richten sich an Jugendliche, doch auch in der Altersgruppe unter dreißig beherrschen nicht alle die neuen Technologien. Zwar besitzt eine große Mehrheit der 14- bis 25-Jährigen ein Smartphone (in Deutschland wie in Frankreich ca. 98 Prozent), die Kompetenzen, die für Spiele oder Messengerdienste eingesetzt werden, lassen sich aber nicht immer auf andere Kontexte anwenden.

Um inklusiv zu sein, gewährleistet ein Projekt den Zugang aller Teilnehmenden zum nötigen Material sowie eine pädagogische und technische Begleitung bei dessen Nutzung. Wenn die Teilnehmenden im Projekt ihre eigenen Geräte einsetzen, sollten sie im Vorfeld des Projekts eine Liste der nötigen Ausrüstung erhalten. Diese Checkliste enthält Informationen zu Programmen und der nötigen Internetverbindung. Wenn einzelne Teilnehmende nicht über das notwendige Material verfügen, sucht das Leitungsteam nach geeigneten Lösungen, etwa eine Anpassung des Programms oder das Anmieten von Geräten.

Wenn unterschiedliche technische Kompetenzen innerhalb der Gruppe vorliegen, wird eine Testphase im Vorfeld der Begegnung vorgesehen. Im Distanzformat ist es sinnvoll, den Zugang zu Plattformen oder Videokonferenzen bereits eine Woche vor der Begegnung freizuschalten und die Teilnehmenden am Tag der ersten Begegnung zu bitten, sich mindestens fünfzehn Minuten vor Beginn zu verbinden. Falls die Zusammensetzung der Gruppe dies erlaubt, könnte Teilnehmenden, die sich besser auskennen, eine Rolle als Tutor*in gegeben werden.

3.2

Auswirkungen auf Umwelt und Klima



Auf den ersten Blick scheint die Nutzung digitaler Werkzeuge ökologische Vorteile mit sich zu bringen: Durch die Digitalisierung der Daten kann Müll vermieden werden, die Kommunikation im Distanzformat kann Reisen mit Auto, Zug und Flugzeug unnötig machen und somit CO₂ einsparen. Die negativen Auswirkungen der neuen Technologien auf die Umwelt sind allerdings nicht zu unterschätzen, auch wenn sie weniger sichtbar sind.

Erstens ist die Herstellung von Geräten zum digitalen Arbeiten mit einem hohen Bedarf an Energie und Rohstoffen (auch besonders seltenen) verbunden. So werden beispielsweise für die Herstellung eines 2 kg schweren Laptops 800 kg Rohstoffe benötigt. Hinzu kommt, dass die Lebensdauer von Computern, Tablets und Smartphones deutlich geringer ist als die anderen Alltagsgeräte. Die technische Entwicklung und das Marketing der Hersteller führen dazu, dass es üblich ist, Handy, Tablet und Computer regelmäßig zu wechseln – auch wenn sie noch einwandfrei funktionieren. Mit Blick auf die Umwelt sollten die Geräte also so lange wie möglich genutzt werden. **Bei einem nötigen Gerätewechsel ist auf Wiederverwendung und Recycling zu achten.**

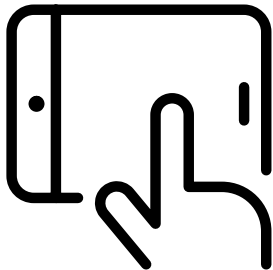
Zweitens werden durch die Nutzung der Geräte große Mengen an Energie verbraucht und Treibhausgase erzeugt. Dies liegt nicht nur am Verbrauch der Endgeräte, sondern auch an der notwendigen Infrastruktur und den Servern, auf denen E-Mails, Anhänge sowie geteilte Dokumente gespeichert werden.¹¹ **Die Nutzer*innen sollten sich bewusst machen, dass virtuelles Arbeiten und Kommunizieren reale Auswirkungen auf die Umwelt haben, und das Speichern und Verbreiten von Daten auf das Minimum beschränken.**

Es ist interessant, diese Fragen mit Jugendlichen zu thematisieren, denn die scheinbare Substanzlosigkeit des Internets verleitet dazu, immer mehr Daten zu verbreiten und die Ressourcen und Energie auszublenden, die unsichtbar im Hintergrund notwendig sind.

¹¹ Das Aufzeichnen und Herunterladen von Audio- und Videodateien ist aufgrund der großen Datenmengen besonders energieintensiv.

3.3

Datenschutz



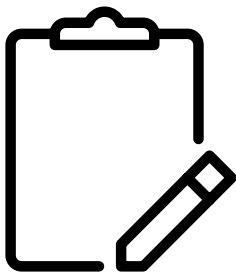
Bei der Nutzung des Internets können persönliche Daten aus kommerziellen, politischen oder anderen Gründen gesammelt und weitergegeben werden: die Identität der Nutzer*innen, Suchanfragen, besuchte Seiten etc. Die Verwendung von Cookies ermöglicht es, gezielt Werbung zu platzieren. Sobald ein Nutzerkonto angelegt wird, werden persönliche Daten gespeichert.

Eine Lösung können nichtkommerzielle Programme und freie Software sein. Allerdings sind diese Angebote manchmal weniger leistungsfähig als kommerzielle Produkte. **Es gilt ein Gleichgewicht zu finden zwischen dem Schutz vertraulicher Daten und dem guten technischen Ablauf.**

Grundsätzlich sollte das Team bei der Wahl von Software und Geräten nicht auf die naheliegende Option bzw. das bekannteste Programm zurückgreifen, sondern alle Kriterien miteinbeziehen. Das „Recht auf Vergessen“ ist einzuhalten, das heißt, dass online personenbezogene Daten gelöscht werden können. Für Verarbeitung und Schutz der Daten gilt jeweils die Regelung des Landes, in dem die Daten gespeichert sind, wobei Server innerhalb der EU einen sicheren rechtlichen Rahmen garantieren.

3.4

Rechtliche Fragen



Mit der Nutzung digitaler Werkzeuge sind zahlreiche rechtliche Fragen verbunden, von denen wir hier nur die wichtigsten nennen werden.

Jede Einrichtung, die Informationen sammelt, muss selbst die Regeln des **Datenschutzes** einhalten. Wenn im Anmeldeformular mehr Informationen abgefragt werden als Vorname und Nachname (z. B. Alter oder Adresse), müssen die Regeln der europäischen DSGVO beachtet werden. Die Einrichtung ist angehalten, jede angemeldete Person zu informieren, wie die Daten genutzt werden, und den Zugang zu den eigenen personenbezogenen Daten sowie deren Änderung oder Löschung zu ermöglichen.

Das **Urheberrecht** gilt unabhängig von der Form, in der Inhalte rezipiert und geteilt werden.¹² Da sich digitale Inhalte deutlich schneller und einfacher kopieren und verbreiten lassen als analoge, ist hier eine besondere Vorsicht geboten.

Im Internet lässt sich jedes beliebige Bild speichern. Dies sagt aber nichts über die **Nutzungsrechte** aus. Stammt ein Bild etwa aus der Sammlung eines Museums, sollte zwei bis drei Wochen vor der geplanten Verwendung das Museum angefragt werden. Falls das Bild eine freie Lizenz hat (*creative commons*), kann es ohne Vorbereitung verwendet werden, wobei die Quelle angegeben wird.

¹² Nach den Zitierregeln ist es beispielsweise gestattet, aus einem anderen Werk zu zitieren: Das Zitat muss kurz sein, die Quelle muss angegeben werden etc.

Abgebildete Personen haben **Rechte am Bild**. Sobald eine Person auf einem Bild identifiziert werden kann, muss ihre Berechtigung für die Verwendung des Bilds eingeholt werden. Aus der Berechtigung muss hervorgehen, unter welchen Bedingungen das Bild verwendet werden darf (in welchem Kontext, für welche Dauer etc.). Falls Teilnehmende im Rahmen eines Projekts im Präsenzformat selbst Aufnahmen von Dritten machen sollen, muss ihnen eine Vorlage für ein solches Berechtigungsdokument zur Verfügung gestellt werden.

Das persönliche Bildrecht gilt auch im Distanzformat. **Screenshots** aus einer Videokonferenz dürfen nur gemacht werden, wenn alle Personen ihr Einverständnis gegeben haben.

Die entsprechenden Gesetzestexte zu den hier genannten Aspekten sind im Internet frei verfügbar.

**Rahmenbedingungen
und rechtliche Fragen klären**

**Team und Teilnehmende
festlegen**

**Kommunikation
gewährleisten**

Digitale Werkzeuge in der Pädagogik von Geschichte und Erinnerung



Einleitende Bemerkungen



Die im ersten Teil behandelten Fragen betreffen internationale Jugendbegegnungen im Allgemeinen – sowohl solche, die sich den Themen Geschichte und Erinnerung widmen, als auch zu anderen Themen wie Kultur, Sport oder Umwelt. All diese Begegnungen haben das Ziel, durch partizipative Methoden interkulturelles Lernen und Sprachkompetenzen zu fördern.

Der Einsatz digitaler Werkzeuge in den Bereichen Geschichte und Erinnerung wirft jedoch spezifische Fragen auf – sowohl in Bezug auf die gesellschaftspolitische Dimension der behandelten Themen als auch auf die praktischen Aspekte der Vermittlungsarbeit.

Geschichte und Erinnerung werden oft mit alten Schwarz-weiß-Fotos assoziiert und mit Texten, die auf der Schreibmaschine getippt wurden. Dieses Themenfeld mithilfe von Smartphones und Computern (Symbole der Modernität) zu entdecken, ist eine spannende Herausforderung.

„Real“ und „virtuell“



Zunächst stellt sich die Frage nach der Materialität der verwendeten Dokumente. Im Bereich der Geschichte gleicht die Recherche oft einer Ermittlung, in der ein „authentischer“ Gegenstand aus dem Archiv zum Indiz oder sogar zum Beweisstück wird. In einem pädagogischen Kontext schafft das Ausstellen von Originalen deswegen einen „Realitätseffekt“, der nicht gleichermaßen durch Kopien entstehen kann. Auch wenn die Teilnehmenden bereits *Kenntnisse* über ein Ereignis haben und nicht an dessen Realität zweifeln, *nehmen* sie es oft erst *wahr*, wenn es konkret und greifbar erscheint. Aus dem gleichen Grund nehmen Gruppen zum Teil mehrstündige Fahrten in Kauf, um einen historischen Ort, ein Schlachtfeld oder ein ehemaliges Konzentrationslager zu besuchen. Dort bewegen sie sich auf denselben Wegen wie die Menschen zur Zeit des erinnerten Ereignisses.

Eine Gedenktafel oder ein Denkmal erfüllen in der Gedenkkultur die Aufgabe, die Erinnerung greifbar zu machen – dem Abwesenden eine symbolische Anwesenheit zu verleihen. Auch wenn solche Gedenkorte oft erst einige Zeit nach den erinnerten Ereignissen gebaut werden und somit keine historischen Spuren im engeren Sinne verkörpern, spielen sie doch eine wichtige Rolle für die Frage, wie die Vergangenheit in unserer Gegenwart sichtbar bleibt. Wie ließe sich sonst erklären, dass oft heftig über den Ort oder die Form eines Denkmals gestritten wird?

Der Einsatz digitaler Werkzeuge bringt in der Regel eine Dematerialisierung der Inhalte mit sich. Unabhängig vom Kontext der Begegnung tritt an die Stelle der Beschäftigung mit Gegenständen, Archiven und Orten die Arbeit mit deren *Reproduktionen*. Werden Geschichte und Erinnerung durch die Abwesenheit authentischer Lernmaterialien und Orte zu abstrakt? Im Folgenden möchten wir diese Sorge zumindest zum Teil relativieren.

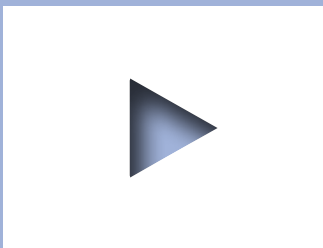
Einerseits sollte der Gegensatz zwischen „real“ und „virtuell“ relativiert werden, da er suggeriert, dass die über Bildschirme übermittelten Informationen nur ein Trugbild sind. In Wahrheit bieten die digitalen Techniken nur eine neue Art, die Realität zu erfassen, die nicht weniger legitim ist als die der analogen Werkzeuge.¹³ Ein Foto oder ein Video spricht zwar nicht alle fünf Sinne an, kann aber dennoch Ideen und Emotionen vermitteln und somit zu einem besseren Verständnis der Welt beitragen.

Andererseits geht die Dematerialisierung zwar mit einem Verlust an Authentizität einher, bringt aber zugleich eine größere Flexibilität mit sich. Bei einer Ausstellung im Internet können z. B. leicht zusätzliche Materialien wie Landkarten, Zeitleisten oder Tonaufnahmen zur Verfügung gestellt werden, um das Gezeigte zu illustrieren oder in einen umfassenderen Kontext zu setzen. Der Anblick eines Denkmals kann auch interessanter werden, da er in wenigen Sekunden mit ähnlichen Denkmälern in anderen Ländern und/oder aus anderen Zeiten verglichen werden kann. So ermöglichen es digitale Werkzeuge, die Grenzen von Zeit und Raum außer Kraft zu setzen und in einem internationalen Kontext neue Perspektiven zu erschließen.

Abschließend möchten wir betonen, dass die Wahl eines Distanzformats nicht zwingend die vollständige Dematerialisierung der Inhalte bedeutet. Es bleibt möglich, im Vorfeld der Begegnung Gegenstände oder Dokumente (z. B. Fotos, Postkarten oder alte Fahrkarten) per Post an die Teilnehmenden zu verschicken.

¹³ Dies ist wahrscheinlich der Grund, warum das Adjektiv „virtuell“ in unserem Kontext immer seltener verwendet wird.

Digitale Werkzeuge als Gegenstand von Geschichte und Erinnerung



Bisher haben wir digitale Werkzeuge als Träger von Informationen und als Arbeitsmittel betrachtet, als existierten sie nur durch die Inhalte, die mit ihnen erstellt, zugänglich gemacht oder erschaffen werden können. Es kann aber ebenfalls interessant sein, diese in ihrer Zeitlichkeit zu betrachten. Neue Geräte haben frühere im Bereich der Information und der Kommunikation abgelöst (z. B. Fax oder Telegraf), jede technische Innovation definiert das Verhältnis von Mensch zur Welt neu.

Historisch betrachtet ist die Erfindung des Mobiltelefons mit der des Buchdrucks vergleichbar. Das Handy könnte während einer Begegnung als Zeugenobjekt untersucht werden, wie sonst ein Exponat im Museum.

Unter dem Gesichtspunkt des Gedenkens können Besitzer*innen zu ihren digitalen Werkzeugen trotz ihrer Kurzlebigkeit auch eine emotionale Beziehung aufbauen. In einer Jugendbegegnung könnte auch über die Beziehung gesprochen werden, die Menschen zu ihrem Smartphone oder Computer haben.

Eine gemeinsame Reflexion über diese Medien kann auch das eigene Nutzungsverhalten einbeziehen. In der Verbindung von Geschichte und digitalen Werkzeugen sollte man sich bewusst machen, wie vergänglich die Spuren unseres Alltags und besonders unsere Erinnerungen sind. Die neuen Technologien verleiten dazu, den Alltag bis ins kleinste Detail in Fotos und Videos zu dokumentieren. Doch es ist nicht sicher, ob die heute gesammelten Datenmengen sich in den Archiven der Zukunft wiederfinden werden und was in fünfzig oder hundert Jahren aus unserer Zeit bleiben wird. Ein Großteil der Daten wird zwar gespeichert, aber niemals konsultiert und droht, in Vergessenheit zu geraten. Zuletzt verschwinden die Daten zusammen mit der Speicherkarte, der Festplatte oder dem Server, auf dem sie gespeichert sind – während die Postkarte in Sepia-Farben vom Anfang des 20. Jahrhunderts sie überleben wird.

Dieses Beispiel zeigt, wie die Arbeit mit Geschichte und Erinnerung dazu führen kann, verschiedene Aspekte des modernen Lebens zu reflektieren – insbesondere im Bereich von Information und Kommunikation. **Wie bei einer interkulturellen Begegnung kann auch der Vergleich verschiedener Epochen helfen, das eigene Verhalten mit Abstand zu betrachten und vermeintliche Selbstverständlichkeiten zu hinterfragen.**

Der Markt der Informationen im Internet



Wir haben gesehen, dass das Internet den Zugriff auf Daten und Archive erleichtert. Eine geschichtswissenschaftliche Herangehensweise verlangt aber eine besondere Sorgfalt bei der Verwendung der Quellen. Die Demokratisierung des Internets hat gleichzeitig zu einer Liberalisierung der Informationen geführt. Das heißt, dass Suchmaschinen alle Informationen gleichstellen – ob es sich um wissenschaftliche Aufsätze handelt oder um Verschwörungstheorien. Durch das Verschwimmen der Grenze zwischen Expert*innen und Nichtexpert*innen stehen sich Fakten und Fake News gleichberechtigt gegenüber (wodurch der Weg für Formen der Holocaust-Leugnung geebnet wird). Dieses Phänomen betrifft zwar die Geschichte weniger als aktuelle Ereignisse, es gibt aber auch historische Themen, die kontrovers diskutiert werden und bei denen Vorsicht angebracht ist. Man könnte sich also fragen, ob es besser wäre, den Jugendlichen klassische Hilfsmittel wie Geschichtsbücher oder Museumsammlungen ans Herz zu legen.

Obwohl viele Vorbehalte gegen das Internet berechtigt sind, wäre es falsch, sich die unzähligen Möglichkeiten, die es bietet, entgehen zu lassen, insbesondere weil durch die zunehmende Digitalisierung zahlreiche Quellen frei verfügbar sind, die sonst nur ausgewählten Personenkreisen zugänglich waren. Bei der Beschäftigung mit Geschichte stehen das Überprüfen und die Einordnung der Informationen im Mittelpunkt, unabhängig davon wo sie herkommen. Um eine Information einzuordnen, ist es sinnvoller, nicht die Herkunft als Hauptkriterium anzulegen, sondern die Art und Weise, wie die Information entstanden ist, z. B. ob die Autorin oder der Autor nach wissenschaftlichen Methoden gearbeitet hat.

In Bibliotheken findet man Standardwerke oder Schriften, die ein Lektorat durchlaufen haben. Dennoch können sie veraltet sein, da sie immer nur den Wissensstand zum Zeitpunkt der Veröffentlichung abbilden. Einige Werke können beeinflusst sein durch Vorurteile und Denkweisen, die zur Entstehungszeit verbreitet waren. So finden sich nicht selten in Texten namhafter Autor*innen und Wissenschaftler*innen Äußerungen, die wir heute als rassistisch oder sexistisch einstufen würden. Die Tatsache, dass ein Buch gedruckt ist, sagt nicht immer etwas über seine Zuverlässigkeit als Quelle aus.

Museen, Gedenkstätten und Archive nutzen das Internet, um ihre Informationen einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Ihre Internetseiten finden sich zwar nicht immer auf den ersten Plätzen der Suchmaschinenergebnisse – denn hier ist die Beliebtheit einer Seite nicht nur an die Qualität geknüpft – sie sind aber Teil des Angebots im *World Wide Web*. **Die größte Veränderung bei der Recherche von Informationen durch die digitalen Werkzeuge ist die Verlagerung von der Frage des Zugangs zu Informationen hin zu der Frage nach dem Einordnen der Daten. Das Internet bietet zugleich Problem und Lösung – es kommt**

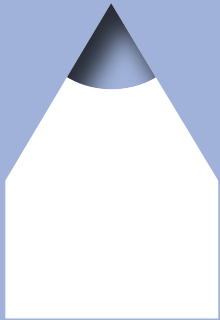
hierbei auf die Urteilskraft der einzelnen Nutzerin bzw. des einzelnen Nutzers an.

Die Vielzahl an vorhandenen und zum Teil widersprüchlichen Texten und Dokumenten im Internet macht im Übrigen das Vergleichen und Einordnen unverzichtbar. Dies ist eine gute Übung für ein kompetentes und kritisches Medienverhalten und zugleich eine gute Einführung in die geschichtliche Recherche, bei der es darum geht, sich durch das Vergleichen verschiedener Perspektiven dem historischen Ereignis so weit wie möglich anzunähern. Diese Vorgehensweise ist zwar nicht nur im Umgang mit digitalen Werkzeugen empfehlenswert, die Vervielfältigung der Informationen durch das Internet macht sie jedoch in diesem Kontext zu einer zentralen Kompetenz.

Im Bereich der Geschichte und vor allem im Bereich der Erinnerung erschöpft sich die Analysearbeit nicht in einem Sortieren der Informationen in „zutreffend“ und „nicht zutreffend“. Zu einigen Themen können verschiedene Perspektiven legitim sein. Diese verschiedenen Perspektiven ohne vorherige Bewertung zu betrachten, ist eines der Ziele interkultureller Vermittlungsarbeit. Der Erste Weltkrieg hat z. B. in Deutschland und Frankreich nicht den gleichen Stellenwert und nicht die gleiche Bedeutung, sondern wird in Lehrplänen und in Gedenkfeiern anders behandelt. Dies würde sich sicher auch bei einem Vergleich entsprechender Internetseiten zeigen. Es geht in solchen Fällen nicht darum, herauszufinden, ob eine Seite Recht hat oder nicht, weil das in den meisten Fällen nicht möglich ist. Vielmehr könnte ein Verständnis dafür entwickelt werden, wie die verschiedenen Repräsentationen von Vergangenheit etwa durch kulturelle Faktoren beeinflusst werden.

Die Vielfalt an Sichtweisen, die im Internet zu finden sind, kann also eine Gefahr sein. Mit einer guten pädagogischen Begleitung bietet sie aber auch viele Chancen.

Geschichte und Geschichten



Wir haben bereits erwähnt, dass digitale Werkzeuge die Produktion von Inhalten einfacher machen, z. B. durch Programme zur Bild- und Videobearbeitung. Im Rahmen interkultureller Jugendbegegnungen ist es grundsätzlich sinnvoll, den Teilnehmenden Raum für Kreativität zu geben. Allerdings muss bei den Themen Geschichte und Erinnerung klar getrennt werden. Die Teilnehmenden sollten nicht dazu verleitet werden, die Geschichte mit fiktionalen Geschichten zu vermischen. Die Versuchung kann groß sein, im Dienste eines besseren Storytellings bestimmte Aspekte hervorzuheben und die Fakten so zu verknüpfen, dass sie sich gut erzählen lassen.

Diese Unklarheit lässt sich vermeiden, indem eindeutig zwischen historischen Fakten und der in der Fantasie der Teilnehmenden entstandenen Fiktion unterschieden wird.¹⁴ Wenn während einer Aktivität die Teilnehmenden abwechselnd die Rolle einer Historikerin bzw. eines Historikers und die einer Drehbuchschreiberin bzw. eines Drehbuchschreibers einnehmen, so müssen diese Rollen im Vorfeld vom Leitungsteam erklärt werden. Nur dann ist es möglich, dass die Teilnehmenden z. B. einen Gegenstand durch eine akustische Begleitung inszenieren, ohne dabei den Eindruck zu haben, die Geschichte neu schreiben zu können.

Auch die Erinnerung selbst, in ihrer Qualität als subjektive Wahrnehmung der Vergangenheit, kann Gegenstand einer künstlerischen und kreativen Annäherung sein. Ein am Computer erarbeitetes Plakat oder virtuelles Mahnmal erhebt nicht den Anspruch, wiederzugeben, *was passiert ist*, sondern wiederzugeben, *woran wir uns hier und heute erinnern*. In diesem Fall erweitern digitale Werkzeuge lediglich die Palette der Ausdrucksmöglichkeiten, die dann in einem zweiten Schritt eine interkulturelle Auseinandersetzung ermöglichen.

Abschließend möchten wir betonen: Bei der Verwendung digitaler Werkzeuge im Rahmen von Aktivitäten zu den Themen Geschichte und Erinnerung müssen die pädagogischen Besonderheiten dieser Themen mitgedacht werden. Es ist wichtig, dass die Aktivitäten sowohl innerhalb des Teams als auch mit der gesamten Gruppe von einer Reflexion über die Begriffe „wahr“, „falsch“, „real“, „fiktiv“ und „virtuell“, „fiktional“ und „faktual“ begleitet werden. Ist eine solche Begleitung gewährleistet, so kann die Nutzung digitaler Werkzeuge einen Mehrwert für die pädagogische Arbeit bedeuten.

¹⁴ Oder genauer, wenn man bedenkt, dass Geschichte immer eine Rekonstruktion ist, zu trennen, was auf Belegen beruht, und was auf Fantasie.

Praktische Aktivitäten



Praktische Aktivitäten



Hilfsmittel zur Vermittlung von Geschichte und Erinnerung

Im Vademekum des DFJW zum Thema Geschichte und Erinnerung in internationalen Jugendbegegnungen sind die vorgeschlagenen pädagogischen Aktivitäten in fünf Kategorien unterteilt, die den wichtigsten Hilfsmitteln zur Vermittlung von Geschichte und Erinnerung entsprechen:

Orte
Berichte von Zeitzeug*innen
Schriftdokumente
Archive
Gegenstände

Wir halten es für sinnvoll, diese fünf Kategorien aufzugreifen und für jede einzeln zu untersuchen, welche Auswirkungen die Nutzung digitaler Werkzeuge im Präsenzformat und im Distanzformat haben kann. Da die Arten der Projekte sehr unterschiedlich sein können (je nach Thema, Zielgruppe, Bedingungen etc.), möchten wir keinen Katalog an Methoden anbieten, sondern vor allem auf die Besonderheiten jeder Vermittlungsart eingehen. Die integrierten Vorschläge sollen vor allem als Beispiele dienen.

Wie bereits erwähnt, gibt es keine Methode, die in jedem pädagogischen Kontext funktioniert. Es erscheint uns sinnvoller, Werkzeuge und Praktiken gut zu reflektieren, als schlüsselfertige Methoden zu geben. Jedes Leitungsteam muss während der Konzeption des Projekts die Ansätze auswählen, die ihm selbst am besten geeignet erscheinen.

Für jede Kategorie untersuchen wir im Folgenden, welche Rolle digitale Werkzeuge einnehmen können – je nach dem Stellenwert, der ihnen eingeräumt wird.

Strategien zur Einbindung digitaler Werkzeuge

Der Einsatz digitaler Werkzeuge bringt eine Anpassung der Aktivitäten mit sich, die verschiedene Formen annehmen kann. Wir haben uns für einen stufenartigen Ansatz nach dem SAMR-Modell (Substitution / Augmentation / Modification / Redefinition) des amerikanischen Forschers Ruben Puentedura entschieden.¹⁵

In diesem Modell kann die Integration digitaler Werkzeuge als **Erweiterung** oder als **Transformation** der pädagogischen Prozesse stattfinden.

¹⁵ Puentedura ist Experte für Bildungsfragen und Transformationsprozesse durch neue Technologien. Das 2006 entwickelte SAMR-Modell dient als Referenz für zahlreiche Arbeiten in diesem Bereich.

Als **Erweiterung** gelten:

- **Substitution** (Ersetzung): Ein analoges Hilfsmittel wird durch ein digitales Werkzeug ersetzt, ohne dass sich die Aktivität grundsätzlich ändert, z. B. wenn Stift und Papier durch ein Textbearbeitungsprogramm ersetzt werden.
- **Augmentation** (Erweiterung): Ein analoges Hilfsmittel wird durch ein digitales Werkzeug erweitert, wodurch zusätzliche Funktionen hinzukommen, z. B. wenn das Textbearbeitungsprogramm zusätzlich eine Rechtschreibprüfung oder ein Synonymwörterbuch bietet.

Als **Transformation** gelten:

- **Modification** (Änderung): Eine Aktivität wird durch das Einführen neuer Arten des Ausdrucks und des Austauschs geändert, z. B. wenn in dem Text Links zu Audio- oder Video-Dateien hinterlegt werden oder wenn mehrere Teilnehmende gleichzeitig an einem kollaborativen Textdokument schreiben.
- **Redefinition** (Neubelegung): Eine Aktivität kann erst durch digitale Werkzeuge konzipiert und umgesetzt werden, z. B. wenn der Text auf einer Internetseite oder in sozialen Medien veröffentlicht und dort von Nutzer*innen in anderen Städten oder Ländern kommentiert wird.

Diese Strategien werden im Folgenden auf die Hilfsmittel der Vermittlung (Orte, Berichte von Zeitzeug*innen, Schriftdokumente, Archive, Gegenstände) angewandt, um zu erkennen, auf welche Weisen digitale Werkzeuge das Verständnis junger Menschen von Geschichte und Erinnerung bereichern können.

Wir haben uns dazu entschieden, keine Namen von Produkten (Programmen, Apps, Plattformen etc.) im Text zu nennen. Im Anhang finden Sie aber eine (unvollständige) Liste von Werkzeugen und Links.

Orte



Im Rahmen eines Projekts zu Geschichte und Erinnerung ist die Besichtigung eines Orts (eines Denkmals, eines Schauplatzes historischer Ereignisse etc.) oft wichtig. Sie bietet die Gelegenheit, in einen Raum einzutauchen, der besondere Emotionen und Reflexionen in der Gruppe auslöst, aufgrund seines feierlichen Charakters und/oder der Ereignisse, die dort stattgefunden haben.

Die digitalen Werkzeuge bieten Möglichkeiten, den Teilnehmenden die Vergangenheit näherzubringen bzw. das Vergangene in die Gegenwart zu holen. Um ein konkretes Beispiel zu nennen: Wenn wir ein Grab auf einem Friedhof besuchen, so hat die Tatsache, dass wir an genau dem Ort stehen, an dem die oder der Verstorbene begraben ist – also die geographische Nähe – eine große Bedeutung. Was könnte in diesem Zusammenhang der Mehrwert digitaler Werkzeuge sein?

Einerseits liefert ein Grabstein in der Regel nur sehr wenige Informationen: Name, Vorname, Geburtsdatum, Sterbedatum, manchmal ein kleines Porträt der Person. Doch ist die Erinnerung an eine Person nicht viel anschaulicher, wenn darüber hinaus ihr Lebenslauf, ihre Handschrift oder sogar ihre Stimme zugänglich sind? Ähnlich ist es beim Besuch eines Soldatenfriedhofs: Ist das Vorbeigehen an einem Grab nicht bewegender und informativer, wenn detaillierte Informationen das individuelle Schicksal der Soldaten offenbaren? In solchen Fällen kann der einfache Zugang zu multimedialen Hintergrundinformationen die Erinnerung lebendig werden lassen.

Die Tatsache, dass es auch Ehrengräber gibt, in denen niemand bestattet ist,¹⁶ zeigt andererseits, dass ein Erinnerungsort nicht unbedingt der tatsächliche Ort einer Grabstätte sein muss. Es ist sogar möglich, dass ein Gedenkort allein zu einem solchen wird, weil er ausgewählt wurde, ein Symbol für etwas zu werden, mit dem ihn nichts Materielles verbindet. Als Beispiel ließen sich Holocaust-Gedenkstätten nennen, an denen der Opfer des NS-Regimes gedacht wird, deren Körper in Krematorien oder in Verbrennungsgruben zu Asche verbrannt wurden. Es wäre also durchaus denkbar, Online-Denkmäler als symbolische Gräber zu errichten oder Erinnerungsorte, die in der erweiterten Definition des „Orts“ von Pierre Nora¹⁷ ebenso Symbole, Lieder etc. sein könnten.

Über dieses Beispiel hinaus gibt es verschiedene Strategien, um digitale Werkzeuge in pädagogischen Aktivitäten zu integrieren, die sich auf Orte beziehen.

¹⁶ Zenotaphe oder Kenotaphe: leeres Grabmal zur Erinnerung an eine bzw. einen Toten, der an anderer Stelle begraben ist (Duden).

¹⁷ Pierre Nora (geboren 1931) ist ein französischer Historiker. Zwischen 1984 und 1992 veröffentlichte er das Werk *Les Lieux de mémoire* (auf Deutsch: Erinnerungsorte Frankreichs, 2005), in dem er in mehreren Bänden die Wege der Weitergabe von Erinnerung, insbesondere auf nationaler Ebene, erforscht.



Substitution (Ersetzung)

Smartphones, Tablets und Computer können die Suche nach Spuren der Vergangenheit in einer bestimmten geografischen Umgebung, z. B. im Rahmen einer Rallye oder einer Schatzsuche, erleichtern.

Digitale Karten ersetzen Stadtpläne aus Papier und bieten zusätzliche Funktionen, wie die Möglichkeit, den Maßstab zu verändern (Zoom), bestimmte Orte zu markieren und mit Text- oder Bildmaterialien zu verlinken oder Elemente einfach und sauber hinzuzufügen oder zu entfernen. Auch andere Arbeitsmaterialien können digitalisiert werden: Fragebögen mit verlinkten Internetseiten können in den Kleingruppen vor einer Erkundung als digitales Dokument verteilt werden. Durch aufgedruckte QR-Codes können im Laufe der Erkundung Zugänge zu weiterführenden Informationen oder neue Hinweise eingebunden werden (z. B. eine alte Postkarte oder ein Filmausschnitt, der den gleichen Ort in früheren Zeiten zeigt).

Die Vorbereitung von Aktivitäten, sowohl im Präsenz- als auch im Distanzformat, wird durch zahlreiche Angebote für virtuelle Führungen an Geschichts- oder Erinnerungsorten erleichtert. Oft ist ein Eintauchen mit 360°-Blick möglich, wobei das Smartphone oder der Computer als Steuerelement dienen. Diese Rundgänge sind auf der Grundlage von Fotografien konstruiert und geben keinesfalls vor, eine Besichtigung vor Ort zu ersetzen. Sie sind aber interessant, weil sie eine interaktive Erkundung des Orts ermöglichen: Die Teilnehmenden können sich im virtuellen Raum frei bewegen, nach bestimmten Objekten suchen oder sich einem Gebäude nähern, das sie besonders interessiert. In Museen und Gedenkorten (ehemaliges Schlachtfeld, ehemaliges Konzentrationslager etc.) sind die Wege vor Ort oft mit erklärenden Texten versehen, die sich auf die Räume oder Stationen beziehen.

Adaptation (Erweiterung)

Beim *Geocaching* werden digitale Werkzeuge direkt bei der Entdeckung eines Orts (z. B. eines Stadtviertels oder einer Stadt) einbezogen. Bei dieser Schatzsuche des Smartphone-Zeitalters werden die satellitengestützte Geopositionierung (GPS-Koordinaten) verwendet, um sogenannte „Caches“ zu verstecken und wiederzufinden. Ein Cache kann ein Objekt oder ein Dokument sein, die oft in einer kleinen Schachtel verstaut sind. Wer ein Cache gefunden hat, kann seinen Namen in eine Liste eintragen, die am selben Ort oder auf einer entsprechenden Internetseite hinterlegt ist. Eine der Schwierigkeiten - insbesondere in einer größeren Stadt - ist es, die Caches so zu verstecken, dass niemand zufällig darauf stößt. Die Verwendung von GPS bereichert hier eine klassische Suche um ein interaktives Element.



Modification (Änderung)

Es gibt Apps, mit deren Hilfe die Teilnehmenden selbst Rundgänge oder Stadtführungen entwerfen können. Diese Apps sind meist einfach zu entwickeln und zu bedienen; die Teilnehmenden können Bilder, Hintergrundinformationen oder Quizfragen einbinden. Die Wege können entworfen werden, ohne dass die Teilnehmenden persönlich vor Ort sind. So könnten, im Vorfeld einer Drittortbegegnung, die Teilnehmenden einer nationalen Gruppe anhand der Informationen im Internet eine Rallye oder eine Tour für den Rest der Gruppe erstellen. Die Jugendlichen sind zunächst Gestalter*innen eigener Wege und in einem zweiten Schritt Nutzer*innen der von den anderen entworfenen Rundgänge. Jede dieser Etappen erlaubt es ihnen, den Ort der Begegnung und seine Geschichte auf andere, neue Weise zu entdecken.

Redefinition (Neubelegung)

Andere Methoden erlauben es, sich von realen Orten zu lösen und neue fiktive Orte zu schaffen und zu erkunden. Die Nutzung von Apps oder Computerspielen erlaubt z. B. auf spielerische Weise eine Reflexion über die Architektur des Gedenkens. So können die Teilnehmenden nicht nur ihr eigenes Haus, ihre eigene Stadt oder ihre eigene Welt bauen, sondern auch eigene Denkmäler gestalten. Diese Idee wird im Folgenden in Bezug auf eine Aktivität näher erläutert.

Die Verbindung zwischen Computerspielen einerseits und Geschichte und Erinnerung andererseits wird von Akteur*innen der digitalen Spielekultur intensiv untersucht. Einerseits soll eine Banalisierung verhindert werden, bei der die historischen Ereignisse lediglich als Kulisse dienen, andererseits werden die Möglichkeiten dieser weit verbreiteten kulturellen Praxis für die Weitergabe von Wissen und Erinnerung ausgelotet.

In Zukunft wird es auch denkbar, den Jugendlichen die Programmierung von Animationen und weiterer virtueller Angebote zu überlassen, welche die Auseinandersetzung mit geschichtsrelevanten Orten ermöglichen. Aktuell ist ein solches Vorhaben oft zu komplex und daher für die meisten Gruppen nicht umsetzbar. Bisher suchen die Animationsteams für die Jugendlichen Videospiele, die in der Geschichte verankert sind, oder Virtual-Reality-Headsets, um einen anderen Ort zu besuchen und/oder in eine andere Zeit einzutauchen, aus den besten auf dem Markt erhältlichen Produkten aus. Die digitalen Werkzeuge der Zukunft werden es jedoch Jugendlichen ermöglichen, interessante und zugleich qualitativ hochwertige Animationen selbst zu entwickeln.



Aktivität 1

Erkundung eines historischen Orts

Ziel:

Anhand digitaler Fotos selbstständig einen historischen Ort erkunden

Format:

Präsenz

Dauer:

180 Minuten

Material:

Smartphones oder Tablets (mindestens ein Gerät pro Gruppe)

Ablauf:

Vorbereitung: Im Vorfeld der Begegnung macht das Leitungsteam vor Ort Aufnahmen von Details: eine Inschrift, die Ecke eines Tisches, eine Türklinke etc. Falls das Team keine Möglichkeit hat, den Ort im Vorfeld zu besuchen, können auch Ausschnitte von Fotos aus dem Internet verwendet werden. Die Auflösung der Bilder muss relativ hoch sein, damit die Details gut zu erkennen sind.

Etappe 1: Die Teilnehmenden bilden bi- oder trilaterale Gruppen mit je vier bis sechs Personen. Jede Gruppe erhält mehrere Fotos, auf denen ohne Titel oder Beschreibung Details zu sehen sind. Die Aufgabe besteht nun darin, die Details auf dem Gelände zu finden. Falls das Gelände sehr groß ist, sollte das Team jeder Gruppe einen kleineren Bereich zuteilen. Sobald ein Detail entdeckt wird, macht die Gruppe ein Foto, auf dem es in seiner Umgebung zu sehen ist, sowie ein Foto der Infotafel in der Nähe (Name des Orts und/oder Erläuterungen).

Etappe 2: Auf Grundlage der Ergebnisse von Etappe 1 erstellt jede Gruppe einen Rundgang, bei dem die Fotos die wichtigsten Stationen sind. Es geht darum, eine zusammenhängende Route zu konzipieren und die Geschichte der einzelnen Stationen zusammenzufassen. Falls nötig, können die Teilnehmenden auch zusätzliche Informationen im Internet suchen.

Etappe 3: Die Ergebnisse werden zu einem späteren Zeitpunkt, am gleichen Tag oder am nächsten Tag, im Seminarraum vorgestellt. Jede Gruppe verwendet ihre Fotos als Grundlage. Es kann aus verschiedenen Gründen sinnvoll bzw. notwendig sein, die Präsentation nicht vor Ort durchzuführen: Zunächst ist die Zeit bei einer solchen Besichtigung oft begrenzt und sollte für die Erkundung genutzt werden; darüber hinaus kann die Besichtigung mancher Orte für die Teilnehmenden emotional belastend sein und sie sollten nicht gezwungen werden, direkt etwas zu präsentieren – ein wenig Abstand kann in solchen Situationen hilfreich sein. Eine Darlegung im Seminarraum bietet darüber hinaus Möglichkeiten einer Aufzeichnung und einer Online-Präsentation vor einem größeren Publikum.

Anmerkungen: Diese Aktivität ähnelt der Ermittlungsarbeit eines Detektivs, bei der die Fotos die Indizien sind. Der visuelle Charakter der ersten Etappe ermöglicht eine Arbeit in gemischten Gruppen, auch wenn wenige Sprachkenntnisse vorhanden sind. In den Phasen 2 und 3 kann dann mehrsprachig gearbeitet werden, eventuell mithilfe mehrsprachiger Webseiten oder von Übersetzungstools.



Aktivität 2

Ein Denkmal entwerfen

Ziel:

Durch eigenes kreatives Arbeiten eine Reflexion über die Architektur von Denkmälern anregen

Format:

Präsenz- oder Distanz

Dauer:

150 Minuten

Material:

Computer oder Tablets

Ablauf:

Etappe 1: Das Leitungsteam wählt Fotos von Denkmälern und Mahnmälen aus verschiedenen Ländern und verschiedenen Epochen. Die Beispiele sollen den Teilnehmenden die Vielfalt an Stilen, Formen, Materialien, Farben etc. vermitteln. Die Jugendlichen werden aufgefordert, jedes Foto zu beschreiben und in einem zweiten Schritt den Zusammenhang zwischen dem architektonischen Werk und dem historischen Ereignis zu erklären. Hierbei lässt sich, je nach Gruppe, auch mit Begriffen arbeiten, die sich auf die Personen (Held, Opfer etc.) oder auf Gefühle (Freude, Trauer, Wut etc.) beziehen. Diese Phase kann im Präsenzformat oder im Distanzformat stattfinden, z. B. in einer Videokonferenz mit geteiltem Bildschirm und Nutzung der Chatfunktion.

Etappe 2: Jeder und jede Teilnehmende sammelt für sich Ideen zu einem vom Team vorgeschlagenen Thema, zu dem normalerweise keine Denkmäler gebaut werden (um eine Nachahmung bereits vorhandener Denkmäler auszuschließen): eine deutsch-französische Begegnung, die Unterzeichnung eines Vertrags, eine Gesundheitskrise etc. Die Jugendlichen schreiben sich individuell auf, was ihnen zu diesem Thema einfällt und welche Bilder oder Symbole das Thema repräsentieren könnten.

Etappe 3: Die Teilnehmenden werden in kleine Gruppen von vier Personen eingeteilt, im Falle einer Online-Aktivität werden sie in Breakout-Rooms geschickt. Zunächst vergleichen die Teilnehmenden innerhalb ihrer Gruppe die Ergebnisse der Einzelreflexion und versuchen, einen gemeinsamen Zugang zum Thema zu finden. Danach entwerfen sie in einem Grafikprogramm (in 2D oder 3D) gemeinsam ein Denkmal. Diese Aktivität erlaubt es, auf spielerische und aktive Weise die Beobachtung aus der ersten Etappe einzubeziehen und ermöglicht außerdem eine tiefere Reflexion zur Architektur: Soll das Denkmal Symbole, Personen oder Inschriften tragen? Soll es riesengroß sein oder sich eher auf Augenhöhe der Betrachter*innen befinden? An welchem Ort könnte es in der Stadt stehen?

Etappe 4: Zum Abschluss werden die Denkmäler virtuell ausgestellt. Es kann interessant sein, die Mitglieder der anderen Gruppen (in der Rolle der Betrachter*innen) zunächst kommentieren zu lassen, was sie sehen, bevor die „Architekt*innen“ ihre Herangehensweise vorstellen. Es gibt hier kein richtiges oder falsches Vorgehen – wichtig ist, dass die Jugendlichen in der Lage sind, ihre Entscheidungen zu erklären.

Anmerkung: Die Verwendung digitaler Werkzeuge bietet Vorteile:

- Die Arbeit mit kollaborativen Dokumenten erleichtert den Ausdruck und das Sortieren von Ideen (Texte sind besser lesbar, ähnliche Ideen können verbunden werden).
- Grafikprogramme bieten mit nur geringem Kosten- und Materialaufwand praktisch unbegrenzte Möglichkeiten. So werden die Entscheidungen der Gruppen nicht durch das Vorhandensein bestimmter Materialien eingeschränkt, wie dies z. B. beim Bau von Modellen der Fall wäre.
- Die Ergebnisse können gespeichert und zu einem späteren Zeitpunkt weiterbearbeitet oder veröffentlicht werden.

Berichte von Zeitzeug*innen



Aktivitäten, die auf Erfahrungs-oder Lebensberichten beruhen, können verschiedene Formen annehmen, die besonders interessant sind:

- Die Teilnehmenden arbeiten zu ihrem eigenen Leben oder zu ihrer Familiengeschichte. So können sie sich selbst in einem zeitlichen Kontext wahrnehmen und etwa über den Unterschied zwischen erlebter Erfahrung (Primärquelle) und übermittelter Erfahrung (Sekundärquelle) nachdenken, anhand von Beispielen, die sie persönlich betreffen.
- Die Teilnehmenden arbeiten zum Schicksal einer anderen Person, die an einem historischen Ereignis beteiligt war oder zu einer bestimmten Zeit gelebt hat. In diesem Fall können die Teilnehmenden historische Zusammenhänge auf der Ebene eines Individuums wahrnehmen und sich die Ereignisse konkreter vorstellen.

Diese beiden Herangehensweisen können sich ergänzen: Die Auseinandersetzung mit der eigenen Geschichte ermöglicht in einem weiteren Schritt ein besseres Verständnis der geschichts- und erinnerungsrelevanten Faktoren der Biografie eines anderen Menschen.

In diesem Bereich können digitale Medien Auswirkungen haben

- aufgrund der technischen Bedingungen, die sie schaffen (z. B. wenn ein unstrukturiertes Interview¹⁸ per Videokonferenz geführt wird), oder
- aufgrund der damit verbundenen sozialen Gewohnheiten (z. B. wenn ein soziales Netzwerk den Erzählungen ein bestimmtes Format vorgibt).

In der Gruppe kommen durch die digitalen Erfahrungen neue Fragen zum eigenen Bezug zu Zeit und Raum auf: Vertraut man sich im Präsenzformat und im Distanzformat auf die gleiche Weise an? Erzählt man die gleiche Geschichte, wenn man weiß, dass man dabei aufgenommen wird?

¹⁸ In einem unstrukturierten Interview äußert sich der Befragte frei zu einem bestimmten Thema, ohne dass sein Vortrag durch Fragen gelenkt wird. Diese Art des Interviews beruht auf aktivem Zuhören, das in Präsenz- und Digitalformat unterschiedliche Formen annimmt.



Substitution (Ersetzung)

Es ist an sich nichts Neues, einen Zeitzeug*innenbericht auf Video zu nutzen. Im Präsenzformat erlaubt die Aufnahme, das Gesagte zu einem späteren Zeitpunkt zu analysieren. In diesem Fall muss sich das Publikum keine Notizen machen. Die Aufnahme bleibt als Zeugnis, auch nachdem die Zeitzeugin oder der Zeitzeuge gestorben ist oder nicht mehr über die Ereignisse sprechen möchte. Dies ist besonders wichtig, wenn die erlebten Ereignisse lange zurückliegen und die Zeitzeug*innen bereits sehr alt sind.

Im Distanzformat kann das Video (mit Auszeichnung oder ohne) Personen aus anderen Regionen oder anderen Ländern zusammenbringen. Diese Option kann sowohl für ein Interview zwischen zwei Personen als auch für einen Bericht vor einer größeren Gruppe vorteilhaft sein. Es ist allerdings sinnvoll, im Vorfeld mit der Zeitzeugin oder dem Zeitzeugen zu entscheiden, wie die Interaktionen mit der Gruppe ablaufen sollen. Es ist naheliegend, zu entscheiden, wie Fragen gestellt werden können (mündlich oder schriftlich, im Chat, während des Vortrags oder erst am Ende?). Außerdem sollte darüber nachgedacht werden, wie mit dem Schweigen im virtuellen Raum umgegangen werden sollte. Das Schweigen der Zuhörer*innen während eines Zeitzeug*innenberichts ist wichtig, sei es aufmerksam, betroffen oder berührt. Es kann sogar den Inhalt der Geschichte beeinflussen. Es ist also nicht ganz ohne Bedeutung, die Mikrofone der Zuhörer*innen automatisch auszuschalten, selbst wenn dies lediglich dem Zweck dient, unerwünschte Nebengeräusche zu vermeiden.

Adaptation (Erweiterung)

Neben dem strukturierten oder freien Interview als der typischen Form Zeitzeug*innenberichten lässt sich auch mit anderen Methoden an der Geschichte einer Person oder einer Familie arbeiten.

Das Leitungsteam kann z. B. eine Frage zu einem bestimmten Thema oder Ereignis an die Gruppe stellen. Offene Fragen (z. B.: „Was ist eure erste Erinnerung?“) können Ausgangspunkt einer Schreibübung sein (im Seminarraum oder online). Geschlossene Fragen (z. B.: „Warst du schon in Frankreich / in Deutschland?“) können im Rahmen einer Umfrage beantwortet werden.

Digitale Umfragen ermöglichen die Präsentation der Ergebnisse in verschiedenen Grafiken (Kreisdiagramme, Säulendiagramme etc.) und können auch anonym durchgeführt werden. Diese Herangehensweise ermöglicht eher quantitative Ergebnisse, da sie sich von Umfragen in Präsenz unterscheidet, in denen die Teilnehmenden sich z. B. im Seminarraum durch Handzeichen oder die Positionierung in einem Kreis zu einer Frage äußern. Bei einer anonymen Umfrage lernen sich die Teilnehmenden untereinander nicht besser kennen. Zu bestimmten Themen (z. B. von psychologischer, sozialer oder politischer Relevanz) kann eine anonyme Umfrage aber sinnvoll sein, damit sich die Teilnehmenden auch frei äußern können.



In diesem Sinne sind die Vornamen der Teilnehmenden ein guter Ausgangspunkt, damit sie sich vorstellen und gleichzeitig über ihre Identität nachdenken können (soziale, kulturelle, geografische, generationelle Zugehörigkeit usw.).

Die häufige Verwendung von Avataren und Pseudonymen im Internet und die Tatsache, dass sich die Teilnehmenden – im Fall eines Distanzformats – nicht unbedingt sehen können, eröffnen völlig neue Wege.

Es ist z. B. möglich, dass alle ihre Kamera ausschalten und ihren Namen ändern. Die Gruppe muss nun raten, welcher Teilnehmende sich hinter welchem Pseudonym verbirgt und warum (das Pseudonym kann z. B. ein Spitzname, ein Diminutiv, ein Anagramm oder eine Postleitzahl sein). Dies führt zu einer Reflexion über die *geerbte* Identität – denn der Vorname ist in der Regel nicht selbst ausgewählt – und über die *gewählte* Identität – das gewählte Pseudonym sagt oftmals etwas über eine Person aus.

Modification (Änderung)

Bei Aktivitäten zur individuellen Geschichte bzw. zur Familiengeschichte können die Teilnehmenden Zeitleisten oder Stammbäume erarbeiten. Digitale Versionen solcher Dokumente bieten eine größere Flexibilität als Versionen auf Papier. Außerdem besteht die Möglichkeit, Links oder Dateien (Fotos, Videos oder Texte) einzubinden.

So kann z. B. die Biographie eines Soldaten im Zweiten Weltkrieg durch Dokumente aus Archiven anschaulich werden, die seine Person betreffen (eine Geburtsurkunde, ein Passfoto, ein Brief von der Front etc.) oder durch Dokumente, die den historischen Kontext betreffen (ein Zeitungsartikel, in dem der Kriegsbeginn verkündet wird, Kinofilme zur Rückkehr von Kriegsgefangenen etc.). Auf einem digitalen Zeitstrahl kann jedem Datum (Tag, Monat oder Jahr) eine Datei zugeordnet werden und sich durch einen Klick in einem neuen Fenster öffnen.

Redefinition (Neubelegung)

Manche Aktivitäten beziehen sich weniger aus technischen als aus kulturellen Gründen auf die neuen Technologien. So lassen sich manche Codes aus sozialen Netzwerken auch auf die Themen Geschichte und Erinnerung anwenden: Wie sähe das „Profil“ einer bestimmten historischen Person aus? Wie ließe sich die Erzählung einer Zeitzeugin oder eines bestimmten Zeitzeugen in einer Serie von *Posts* oder als *Story* veröffentlichen?¹⁹

Die Mischung dieser Welten kann im ersten Moment seltsam wirken. Die vermeintliche Oberflächlichkeit der sozialen Netzwerke scheint zur Ernsthaftigkeit von Berichten von Zeitzeug*innen nicht so recht zu passen. Die Annäherung an die Lebenswelt der Teilnehmenden sollte nicht auf Kosten der Sorgfalt geschehen, mit der Geschichte behandelt werden muss.

Doch soziale Netzwerke bieten ein umfassendes Potential und können auch in Projekten zum Einsatz kommen, in denen ein reflektierter Umgang mit Geschichte Grundvoraussetzung ist und so neue Perspektiven auf Fragen von Geschichte und Erinnerung erlauben.

¹⁹ Eine Story ist eine Publikation (Text, Foto oder Video) in sozialen Medien, die zeitlich begrenzt ist und nach 24 Stunden wieder verschwindet.



So lässt sich anhand des *Hashtags* (einer Art Schlagwort, mit dem sich Artikel und Posts zu ähnlichen Themen verknüpfen lassen) eine Reflexion zu kollektiver Erinnerung anstoßen. Die Story, die bereits oben erwähnt wurde, erlaubt eine Reflexion zur Vergänglichkeit von Erinnerung und zur Frage, wie die zeitliche Dimension einer Nachricht ihren Inhalt bestimmt. In einer Story, die nach einem Tag verschwindet, werden nicht die gleichen Informationen geteilt, wie in einer Zeitkapsel, die mehrere Jahrzehnte überdauern soll.

Schließlich lässt sich anhand der sozialen Netzwerke auch eine Diskussion zu Privatsphäre und Öffentlichkeit anstoßen. Diese Unterscheidung ist sowohl in der Beschäftigung mit Geschichte interessant als auch im Rahmen der Vermittlung digitaler Kompetenz. Das Vorurteil, junge Menschen würden Privatsphäre nicht richtig handhaben, stimmt nicht unbedingt: Dass sie ein anderes Verständnis von Privatheit haben, hindert sie nicht daran, sich an klare Regeln zu halten.



Aktivität 1

Anonyme Umfragen in der eigenen Gruppe

Ziel:

Kennenlernen, indem Elemente der persönlichen Geschichte geteilt werden

Format:

Distanz

Dauer:

30 bis 45 Minuten

Material:

Computer, Tablets oder Smartphones (ein Gerät pro Person)

Ablauf:

Etappe 1: Das Leitungsteam schlägt der Gruppe eine Online-Umfrage vor. Darin können Multiple-Choice-Fragen enthalten sein (z. B. „Ich bin geboren... 1. im Frühling, 2. im Sommer, 3. im Herbst, 4. im Winter“) oder Aussagen (z. B. „Ich mache Sport in einem Verein oder habe eine Sportart im Verein betrieben“). Die Fragen sollten sich auf die Biografien der Teilnehmenden konzentrieren, aber keine Hierarchien zwischen ihnen einführen, weder nach akademischen Kriterien („Ich spreche fließend Englisch“) noch nach sozioökonomischen Kriterien („Ich habe Urlaub in Japan gemacht“). Wenn die Ergebnisse angezeigt werden, bekommen zwei oder drei Personen die Gelegenheit, ihre Antworten mündlich zu kommentieren. Wenn die Frage es zulässt, wird ein Teil der Gruppe eingeladen, im Chat genauere Informationen zu ergänzen (z. B.: „Wenn ja, welche Sportart?“). Da die Umfrage anonym ist, sind diese Kommentare und Ergänzungen freiwillig.

Etappe 2: Nachdem etwa fünf Fragen gestellt und kommentiert wurden, bittet das Team die Gruppe, sich weitere Fragen auszudenken, die sich auf die individuellen Geschichten aller Beteiligten beziehen. Zunächst denkt jede Person einige Minuten darüber nach, wie sie eine Frage formulieren könnte. Die Anweisung könnte lauten: „Stellt eine Frage, die ihr gern selbst in diesem Rahmen gestellt bekommen würdet bzw. die ihr selbst gern beantworten würdet“. Dann werden die Vorschläge (einer pro Person) gesammelt und es wird abgestimmt: Jeder und jede Teilnehmende hat drei Stimmen, die er oder sie drei Lieblingsfragen zuordnen muss. Sowohl die Vorschläge als auch die Abstimmungen sind anonym. Dieser Prozess erlaubt es der Gruppe, selbst die Themen auszuwählen, die sie behandeln möchte. Das Team sollte – außer in extremen Fällen (rassistische oder sexistische Kommentare, intime Fragen usw.) – die Ergebnisse nicht zensieren.

Etappe 3: Die Fragen mit den meisten Stimmen werden vom Team in eine Umfrage integriert, die die Gruppenmitglieder, wie in Phase 1, einzeln beantworten. Eine Antwortmöglichkeit wie „keine Angabe“ muss verfügbar sein.

Anmerkung: Die Anonymität, die durch die Verwendung von Online-Umfragen ermöglicht wird, kann helfen, die Angst vor dem Urteil der anderen abzulegen, sei es bei der Wahl der Antworten (erste und dritte Etappe) oder beim Formulieren der Fragen (zweite Etappe). Mit der Möglichkeit, die eigene Wahl zu kommentieren, wird aber auch Raum für eine Individualisierung der Antworten geschaffen, wenn diese als wertschätzend empfunden werden oder wenn zumindest nichts dagegen spricht, sie zu teilen.



Aktivität 2

Bezeugte Zeug*innen

Ziel:

sich näher mit einem Zeitzeug*innenbericht beschäftigen, indem die Rolle der oder des Zuhörenden und die Rolle der oder des Erzählenden angenommen wird

Format:

Präsenzformat oder partielles Distanzformat

Dauer:

1 Tag

Material:

Smartphone oder Digitalkamera, Computer

Ablauf:

Etappe 1: Die Gruppe nimmt einen Zeitzeug*innenbericht auf, bei dem sie live dabei war (entweder im Präsenzformat oder während einer Videokonferenz) oder sieht sich die Aufzeichnung eines Zeitzeug*innenberichts an.²⁰

Etappe 2: Die Teilnehmenden werden in mononationale Gruppen von vier Personen aufgeteilt. Jede Kleingruppe erhält einen Ausschnitt aus dem Zeitzeug*innenbericht, der sich auf ein bestimmtes Thema oder einen bestimmten Zeitraum bezieht. Aus interkultureller Sicht kann es interessant sein, zwei Gruppen aus verschiedenen Ländern am gleichen Ausschnitt arbeiten zu lassen. Jeder und jede Teilnehmende sieht sich den Ausschnitt an und gibt im Anschluss vor laufender Kamera einen Kommentar dazu ab. Je nach Art der Gruppe kann das Team die Kleingruppen wählen lassen, worüber sie sprechen wollen, oder ihnen Fragen vorgeben: „Was habe ich gelernt?“, „Was hat mich besonders berührt?“, „Was hat mich überrascht?“ etc.

Etappe 3: Jede Kleingruppe erhält einen Computer, der mit einer Software zum Schneiden von Videos ausgestattet ist. Alternativ kann auch ein Smartphone mit einer entsprechenden App verwendet werden. In dieser Phase müssen die Teilnehmenden eine Montage erstellen, in der sich Ausschnitte aus dem Bericht der Zeitzeug*innen mit ihren eigenen Kommentaren abwechseln. Ziel dieser Aktivität ist es, den Zeitzeug*innenbericht mit dem zu konfrontieren, was er bei der ZuhörerIn und beim Zuhörer auslöst. So werden die Teilnehmenden selbst Zeug*innen des Zeitzeug*innenberichts.

Etappe 4: Jede Kleingruppe zeigt den anderen die Ergebnisse ihrer Arbeit. Wenn zwei Gruppen (z. B. eine aus Deutschland und eine aus Frankreich) den gleichen Ausschnitt bearbeitet haben, kann der Vergleich der beiden Perspektiven im Plenum besprochen werden.

Anmerkung: Die Verwendung digitaler Werkzeuge erlaubt es bei dieser Aktivität, die Rolle der Zeitzeugin oder des Zeitzeugen zu reflektieren. Wenn der Bericht live gegeben wird, steht er meist für sich. Selbst wenn die Zuhörenden im Anschluss an den Bericht auch das Wort erhalten, haben ihre Wortmeldungen nicht den gleichen Status wie der Bericht. Bei der zweiten und dritten Etappe dieser Aktivität wird aber das Zuhören des Zeitzeug*innenberichts selbst als Erlebnis wahrgenommen und erzählt. So wechseln die Teilnehmenden selbst in die Rolle der Zeugin oder des Zeugen, die ihre eigene Subjektivität ausdrücken können. Sie erleben das Format des Zeitzeug*innenberichts somit in verschiedenen Rollen und können es sich auf kreative Weise zu eigen machen.

Die Verwendung eines bestehenden Dokuments, um daraus etwas Neues, Eigenes zu schaffen, entspricht der Praxis des *Remix* und der Intertextualität, die grundlegende Prinzipien des Internets sind.

²⁰ Verschiedene Vereine und Einrichtungen setzen Programme zur Sammlung und Archivierung von Zeitzeug*innenberichten um und stellen diese zum Teil auch der Öffentlichkeit zur Verfügung.

Schriftdokumente



Schriftdokumente wie Briefe, Zeitungsartikel oder Tagebucheinträge aus einer bestimmten Zeit können auf verschiedene Weise pädagogisch genutzt werden. Grundsätzlich lassen sich zwei Arbeitsweisen unterscheiden:

- Schreibaktivitäten, in denen die Teilnehmenden in einem vom Team vorgegebenen Rahmen (formelle Beschränkung, historischer Kontext etc.) selbst kreativ werden können
- Analyseaktivitäten, in denen die Teilnehmenden zu Dokumenten aus Archiven arbeiten, z. B. Feldpost oder Tagebucheinträge

Digitale Werkzeuge können hier die Arbeit erleichtern – durch Textbearbeitungsprogramme oder durch kollaborative Online-Aktivitäten – aber auch eine grundlegende Reflexion zum Status des geschriebenen Worts in Vergangenheit und Gegenwart anregen. Wird eine E-Mail anders formuliert als ein Brief? Schreibt man in einem Blog anders als in einem Tagebuch? Was wird in 25, 50 oder 100 Jahren von unserem elektronischen Schriftverkehr übrigbleiben?

Bei der Arbeit mit Schriftdokumenten ist es im Rahmen eines internationalen Projekts besonders wichtig, den Aspekt der Sprache zu berücksichtigen. Textlänge und Schwierigkeitsgrad werden an die Sprachkenntnisse der Teilnehmenden angepasst. Eine Übersetzung der Dokumente kann während der Aktivität selbst notwendig sein und sollte nicht zu viel Zeit in Anspruch nehmen.

Substitution (Ersetzung)

Einige Übungen, die bisher ausschließlich analog angeboten wurden, können heute genauso gut digital stattfinden. Im Bereich der Sprachanimation lassen sich z. B. ABC-Listen oder Mindmaps mit entsprechender Software erstellen. Bei der ABC-Liste wird zu jedem Buchstaben im Alphabet ein Wort zu einem bestimmten Thema gesucht. Eine ABC-Liste zum Thema Frieden könnte beginnen mit Ausgleich, Beratungen, Chance usw.

Beim Assoziogramm werden Schlüsselbegriffe mit einem zentralen Begriff, einem Symbol oder einem Gegenstand verknüpft. Mit diesen Übungen lassen sich vorhandene Vorstellungen zum Thema der Begegnung in der Gruppe herausarbeiten.

Die Verwendung digitaler Werkzeuge ermöglicht in diesem Rahmen sowohl im Präsenz- als auch im Distanzformat den spielerischen Einstieg in ein Thema. Bearbeiten und Teilen der Ergebnisse werden zusätzlich erleichtert.



Adaptation (Erweiterung)

Das Prinzip beim Verfassen von Texten bleibt immer das Gleiche, weshalb der Einsatz digitaler Werkzeuge in diesem Bereich vorerst keinen Mehrwert bringt.

Die Form des Schreibens (SMS, Kurznachrichten, E-Mail usw.) beeinflusst die Ausdrucksweise und den Stil des Texts. Diese Tatsache kann für eine pädagogische Arbeit rund um das Thema Sprache anregend sein.

Bei manchen digitalen Formaten ist die Länge der Texte auf 140 oder 280 Zeichen begrenzt. Mit den Teilnehmenden lässt sich z. B. eine Rede oder ein historisches Ereignis in einer vorgegebenen Zeichenzahl zusammenfassen. Durch diese spielerische Herangehensweise können die redaktionellen Fähigkeiten der Teilnehmenden und ihre Kompetenz gefördert werden, komplexe Inhalte prägnant zusammenzufassen. Je nach vorhandenen Sprachkenntnissen kann diese Übung in der jeweiligen Muttersprache der Teilnehmenden angeboten werden oder in der Partnersprache.

In der digitalen Kommunikation werden über den reinen Text hinaus auch Symbole benutzt: Emoticons bzw. Emojis können helfen, einen Text einzuordnen, wie es bei einer mündlichen Unterhaltung Gestik und Mimik ermöglichen. Diese Innovation an der Grenze zwischen verbal und nonverbal kann für die Sprachanimation und für interkulturelle Übungen genutzt werden.

Modification (Änderung)

Manche Programme erlauben einen neuen Umgang mit Texten. So sind z. B. „Wortwolken“ mittlerweile durch das Internet weit verbreitet. Darin werden Begriffe hervorgehoben, die in einem Dokument oder einer Sammlung von Dokumenten besonders oft vorkommen. Die Schriftgröße der einzelnen Wörter ist proportional zu ihrer Häufigkeit.

Ein weiteres Beispiel sind Hashtags (Schlüsselwörter oder „Klickwörter“), die verwendet werden, um thematische Verbindungen zwischen Texten herzustellen. Das Konzept der Intertextualität besteht, seit es Texte gibt, es ist durch die digitalen Werkzeuge aber viel leichter zu vermitteln. Jugendliche können sich dadurch mit den Prinzipien der historischen Recherche vertraut machen – insbesondere mit der Praxis, Quellen zu vergleichen.

In diesem Kontext ist das Konzept der „Wikis“, das oft mit Enzyklopädien assoziiert wird, interessant. Hier werden tatsächlich gemeinschaftlich Artikel verfasst, wobei der Verlauf der Veränderungen eingesehen werden kann. Auf Diskussionsseiten findet ein Austausch über den Inhalt statt.



Redefinition (Neubelegung)

Schließlich beeinflussen die sozialen Netzwerke die Art, wie ihre Nutzer*innen Texte verfassen. Die Möglichkeit, Texte einer anderen Person zu zitieren oder zu kommentieren oder einen Text in verschiedene Posts zu unterteilen, um regelmäßig Inhalte präsentieren zu können, verändern den Bezug zum Text.

Zur Dokumentation einer Jugendbegegnung können Reisebücher oder Berichte durch interaktive digitale Alternativen ersetzt werden. So können die Teilnehmenden z. B. reihum eine Geschichte erzählen und die Beiträge der anderen kommentieren. Zur Analyse von Archivtexten kann als Übung auch ein Text in ein anderes Format übertragen werden (z. B. *das Tagebuch der Anne Frank* als eine Reihe von Posts in einem sozialen Netzwerk). Dies ermöglicht eine Reflexion zum Schreibprozess und schlägt eine Brücke von der Vergangenheit in die Gegenwart.

Auch Aktivitäten, in denen die Teilnehmenden eine alternative Weltgeschichte (Uchronie)²¹ schreiben, sind denkbar, z. B. zu der Frage „Was wäre passiert, wenn die Berliner Mauer nicht gefallen wäre?“. Wichtig ist hierbei allerdings, die Grenze zwischen fiktionalem *Storytelling* einerseits und Geschichte andererseits deutlich zu machen. Im Internet ist diese Trennung nicht immer klar zu erkennen. Personen und Ereignisse werden zwar selten komplett frei erfunden. Oft werden sie aber – zum Teil auch entgegen den Fakten – vorteilhaft oder unvorteilhaft dargestellt. Diese Problematik kann mit den Jugendlichen herausgearbeitet werden.

²¹ Eine Uchronie bzw. alternative Geschichte ist eine Fiktion, die auf der Veränderung der Vergangenheit beruht, oft in Bezug auf ein bestimmtes historisches Ereignis. Was wäre wenn die Französische Revolution nie stattgefunden hätte? Was wäre, wenn Nazideutschland den Zweiten Weltkrieg gewonnen hätte? Etc.



Aktivität 1

Emoticons

Ziel:

Aneignung des Wortschatzes in der Partnersprache; Emotionen im Zusammenhang mit historischen Themen behandeln

Format:

Präsenz oder Distanz

Dauer:

30 Minuten

Material:

Computer, Tablets oder Smartphones (ein Gerät pro Person)

Ablauf:

Vorbereitung: Das Team wählt zwischen fünf und sieben Zitate aus, die sich auf ein bestimmtes Thema (Frieden, Krieg, Demokratie usw.) oder Ereignis beziehen und möglichst unterschiedliche Standpunkte zum Ausdruck bringen.

Etappe 1: Das Team stellt der Gruppe die ausgewählten Zitate vor, zusammen mit einer Auswahl an Emoticons (Symbole, die ein Gefühl ausdrücken, wie das Smiley-Gesicht 😊). Die Emoticons tragen keine Namen, aber sie stehen für Freude, Traurigkeit, Wut, Überraschung, Ekel usw. Die Teilnehmenden werden gebeten, jedem Zitat ein oder mehrere Emoticons zuzuordnen. Sie können auch angeben, welche Emoticons ihnen fehlen (wenn eine Emotion durch keines der vorgeschlagenen Symbole dargestellt wird).

Etappe 2: Das Team betrachtet alle Emoticons, die mit den einzelnen Zitaten verbunden sind, und macht das am häufigsten auftretende zum Gegenstand einer weiteren Übung: Diejenigen, die es ausgewählt haben, nennen das damit verbundene Gefühl in ihrer Muttersprache und erklären dann, warum sie es mit dem vorgeschlagenen Zitat assoziieren.

Etappe 3: Die Gruppe erstellt eine Tabelle, in der jedes Emoticon einer oder mehreren Emotionen gegenübergestellt wird, die in den verschiedenen Sprachen der Begegnung aufgeschrieben werden.

Anmerkung: Diese Übung verwendet die Sprache der Emoticons (manchmal nach ihrem japanischen Äquivalent Emoji genannt), um einen Klassiker der Sprachanimation zu erneuern, bei dem es darum geht, Wörter mit Symbolen oder anderen nonverbalen Elementen zu verbinden. Die Übung ist bei der Arbeit mit Geschichte und Erinnerung besonders sinnvoll. Tatsächlich wird die emotionale Dimension von Konflikten und gesellschaftspolitischen Themen bei rein kognitiven Herangehensweisen oft unterschätzt. Sowohl im Präsenz- als auch im Distanzformat erlauben solche Übungen, Gefühlen Ausdruck zu verleihen, die bei der Beschäftigung mit Geschichte geweckt werden.



Aktivität 2

Schreiben mit acht Händen

Ziel:

gemeinsam einen literarischen Text verfassen und diesen in einen historischen Kontext einbetten

Format:

Präsenz oder Distanz

Dauer:

60 Minuten

Material:

Computer, Tablets oder Smartphones (ein Gerät pro Person)

Ablauf:

Vorbereitung: Das Team wählt einen Ausschnitt von ein oder zwei Sätzen aus einem Text von historischem Interesse aus.

Etappe 1: Die Teilnehmenden werden in Kleingruppen zu je vier Personen eingeteilt (mono- oder binational, je nach Sprachkenntnissen). Die Mitglieder jeder Kleingruppe erhalten den vom Team ausgewählten Ausschnitt und schlagen eine Fortsetzung vor, indem sie kurze Texte von maximal 280 Zeichen in ein gemeinsames Dokument schreiben. Der erste Beitrag setzt den Ausschnitt fort, der zweite Beitrag ist eine Erweiterung des ersten, der dritte Beitrag schreibt den zweiten fort usw. Es kann interessant sein, mehrere Gruppen an demselben Ausgangstext arbeiten zu lassen. Der Ausdruck ist frei, aber die Geschichte sollte so realistisch wie möglich sein; sie sollte den historischen Kontext respektieren, in dem sie angesiedelt ist.

Etappe 2: Jede Kleingruppe stellt den anderen die von ihr entwickelte Geschichte vor. Wenn der vom Team gewählte Ausschnitt sich für mehrere Interpretationen eignet, können sich die Geschichten in verschiedene Richtungen entwickelt haben. In diesem Stadium sollte der Schwerpunkt eher auf der literarischen Qualität der Texte und der Originalität der Ideen liegen als auf ihrer Relevanz für die historische Realität.

Etappe 3: Nachdem die Texte zusammengetragen wurden, wird die Plausibilität jeder Geschichte im Lichte historischer Quellen (Fotos, Zeitstrahl, Karten usw.) geprüft. Wenn ein Fehler oder ein Anachronismus entdeckt wird, wird eine Alternative vorgeschlagen, um den Text zu verbessern. Am Ende dieses Überarbeitungsprozesses sollten alle Texte glaubwürdig und plausibel sein – auch wenn sie fiktive Figuren oder Zusammenhänge enthalten.

Anmerkung: Es ist ratsam, diese Aktivität am Ende des Treffens vorzuschlagen oder zumindest nach dem Besuch eines Museums und/oder der Konsultation von Archiven. Auf diese Weise verfügen alle Teilnehmenden über eine Wissensbasis, die durch die Übung aktiv mobilisiert werden kann.

In jedem Fall sollten Korrekturen wohlwollend vorgenommen werden und als Verbesserungsvorschläge und nicht als Kritik formuliert werden.

Archive



Die Untersuchung von Archivadokumenten ist ein wichtiger Bestandteil der historischen Recherche. Da wir uns in anderen Kapiteln bereits der Arbeit mit Schriftstücken und Objekten widmen, möchten wir uns hier auf audiovisuelles Archivmaterial konzentrieren: Zeichnungen, Fotos, Filme etc.

Je nach Aktivitäten können die Teilnehmenden:

- Inhalte selbst herstellen, wie audiovisuelles Material, das Teil eines Archivs werden kann,
- Archivmaterial (Originale oder Kopien) einsehen, das z. B. von Museen oder Archivzentren zur Verfügung gestellt wird.

Digitale Werkzeuge haben in diesem Bereich Auswirkungen auf zwei Ebenen: Das Schaffen neuer Inhalte wird durch die Verbreitung einfacher Aufnahmetechnik für Bild und Ton erleichtert und viele Archive werden durch das Internet erst für ein großes Publikum zugänglich (z. B. können Ahnenforschende von zu Hause aus Taufregister und Sterbeanzeigen aus dem 18. Jahrhundert einsehen).

Diese technischen Veränderungen selbst zum Thema zu machen und in einen historischen Kontext zu setzen, hilft, das Konzept des Archivierens und unser Verhältnis zum übermittelten Wissen – seiner Aufzeichnung und Konservierung – besser zu verstehen. Was bleibt uns von der Vergangenheit? Können unsere Archive die Komplexität der Vergangenheit abbilden? Wurde das Material für das Archiv ausgewählt und nach welchen Kriterien? So kann man z. B. anhand von Amateurfilmen einen Eindruck des Lebens in den 1960er Jahren gewinnen. Dieser Einblick beschränkt sich jedoch auf das Leben einer kleinen Minderheit, die sich zu dieser Zeit eine Super8-Kamera leisten konnte.²²

Die Erstellung und Verbreitung von digitalem Archivmaterial wirft spezifische Fragen auf, die berücksichtigt werden müssen:

- Technische Fragen insbesondere die Auflösung der Bilder bzw. die Abtastfrequenz bei Audiodateien. Die Qualität eines Dokuments ist in der Regel proportional zur Größe der entsprechenden Datei. Es wird empfohlen, Dokumente in guter Qualität zu verwenden, um z. B. unscharfe und/oder verpixelte Fotos zu vermeiden und gleichzeitig darauf zu achten, dass die Dateien nicht zu groß sind, was den Download von einer Plattform verlangsamen und den Versand per E-Mail unmöglich machen würde.

- Rechtliche Fragen, insbesondere in Bezug auf die Nutzungsrechte. Die Tatsache, dass Bilder oder Filme im Internet zu finden sind, bedeutet nicht unbedingt, dass sie auch weiterverwendet werden können. Wenn Bilder und Filme urheberrechtlich geschützt sind, hängt die Möglichkeit ihrer Nutzung vom Kontext (pädagogische, künstlerische, kommerzielle Nutzung etc.) und vom Verbreitungsgrad (Nutzung nur für die Teilnehmenden, innerhalb einer geschlossenen Gruppe oder für ein großes Publikum) ab.

²² Es ist bei diesen Amateuraufnahmen außerdem wahrscheinlich, dass die Kamera eher vom Mann geführt wird und die Aufnahmen einen eher männlichen Blick repräsentieren.



Substitution (Ersetzung)

Die Digitalisierung zahlreicher Archive ermöglicht eine größere Auswahl an Dokumenten, die zur Behandlung eines bestimmten Zeitraums verwendet werden können. Sowohl im Präsenz- als auch im Distanzformat können Audio- und Videodateien den Teilnehmenden einen lebhaften Eindruck der Atmosphäre einer bestimmten Epoche vermitteln. Zuschauer*innen oder Zuhörer*innen können durch solche Formate jenseits bereits bekannter geschichtlicher Ereignisse einen anderen Einblick in die Vergangenheit erlangen. Welche aus heutiger Sicht bekannten Ereignisse haben die damalige Zeit geprägt? Welche Musik wurde gehört? Mit welchem Rhythmus und in welchem Tonfall haben die Menschen gesprochen? Der leichtere Zugang zu Archivadokumenten räumt auch diesen Zeugnissen des Alltags, die Geschichte lebendig machen, aber meist nicht in den Geschichtsbüchern erwähnt werden, einen größeren Platz ein.

Regionale Archive sowie das Bundesarchiv oder das *Institut National de l'Audiovisuel* (INA) entwickeln auch selbst pädagogische Angebote, die den Zugang zu ihren Beständen erleichtern. Dies kann für das Leitungsteam Hilfe und Inspirationsquelle sein.

Adaptation (Erweiterung)

Durch die Digitalisierung verlieren Archivadokumente ihre Materialität und damit auch einen Teil ihrer Faszination. Als authentische Zeugnisse aus der Vergangenheit können die Originale als eine Form von Reliquie wahrgenommen werden. Eigenschaften wie Textur und Gewicht der Dokumente gehen im Digitalen verloren und büßen einen Teil ihrer Aura ein. Diese Entweihung bringt aber auch Vorteile mit sich: So wird z. B. eine historische Postkarte, welche die Teilnehmenden im Original sich kaum anzurühren trauen würden, durch die Digitalisierung zum Ausgangspunkt einer kreativen Aktivität. Die Bilddatei kann unzählige Male identisch reproduziert werden.

Durch die digitale Vervielfältigung der Archivadokumente wird also der Zugang vereinfacht und sie lassen sich leichter in die pädagogische Arbeit einbinden (etwa in Plakaten oder im Rahmen von Referaten). Das Bewusstsein für das Original, das nach wie vor in einem Archiv oder in einem Museum existiert, sollte aber nicht verloren gehen, sondern den Teilnehmenden vor Augen geführt werden.



Modification (Änderung)

Durch digitale Werkzeuge lassen sich Bilder und Töne nicht nur reproduzieren, sie lassen sich auch auf einfache und intuitive Weise bearbeiten, verändern, filtern oder ergänzen (durch Herausschneiden oder Hinzufügen bestimmter Elemente).

So wird im Rahmen der pädagogischen Arbeit ein aktiver und kreativer Umgang mit Dokumenten möglich (ob alt oder neu). Dadurch ergibt sich auch der Zugang zu Fragen nach Authentizität und Rückverfolgbarkeit von Dokumenten, die besonders relevant sind in einem Umfeld, in dem Remix und Wiederverwendung zur gängigen Praxis gehören. Die Wahl der Dokumente ist entscheidend. Nicht alle Archivinhalte eignen sich gleichermaßen zur Abwandlung oder Verfälschung – auch wenn dies aus pädagogischen Überlegungen heraus erfolgt.

Redefinition (Neubelegung)

Die Mehrzahl der digitalen Archive – mit Ausnahme einiger neuerer Einrichtungen – sind eigentlich analoge Archive, deren Inhalte digitalisiert wurden. Durch die neuen Technologien entstehen aber auch neue Arten von Dokumenten und Materialien. Bei Bildern und Audioaufnahmen unterscheiden sich die Formate nicht wesentlich von früheren analogen Aufnahmen. Andere Dateiarten sind hingegen wirklich neu: Dazu gehören z. B. Dokumente, die 3D-Modelle verwenden, oder solche mit nichtlinearer Struktur (Menü, Baumstruktur usw.).

Es ist zudem möglich, die Digitalisierung selbst als historischen Gegenstand zu betrachten und zu analysieren. Seit der Verbreitung des Internets in den 1990er Jahren sind dreißig Jahre vergangen, in denen sich Geräte und Inhalte verändert haben. Ein Blick auf eine fünfzehn Jahre alte Internetseite genügt, um sich bewusst zu machen, wie schnell sich die Vorstellungen von Layout und Grafik ändern.

Über diese ästhetischen Aspekte hinaus ist es interessant, die Zahl der verfügbaren Webseiten im Internet Anfang des 21. Jahrhunderts und heute zu vergleichen. Denn in zwanzig Jahren hat sich die Zahl der Internetseiten vertausendfacht, was auch den Bezug zu Information und Wissen verändert.



Aktivität 1

Nachrichten von gestern und heute

Ziel:

Form und Inhalt von Medienbeiträgen aus verschiedenen Zeiten vergleichen

Format:

Präsenz

Dauer:

100 Minuten

Material:

Computer, Tablets und Smartphones (ein Gerät pro Gruppe)

Ablauf:

Vorbereitung: Das Team wählt ein zeitgenössisches Audio- oder Videodokument (z. B. eine Fernsehnachrichten- oder eine Radiosendung) und ein entsprechendes Dokument aus einem bestimmten historischen Zeitraum (z. B. eine Filmwochenschau aus den 1930er Jahren).

Etappe 1: Die Teilnehmenden werden in kleine binationale Gruppen von vier bis sechs Personen eingeteilt. Zuerst machen sie sich mit den Dokumenten vertraut (und erklären oder übersetzen sich gegenseitig den Text, falls nötig). Anschließend vergleichen sie diese sowohl in Bezug auf die Form (schwarz-weiß oder farbig, Verwendung eines Voice-Overs, Begleitmusik usw.) als auch auf den Inhalt (zugrundeliegender Diskurs, kulturelle Bezüge, Geschlechterverhältnisse usw.).

Etappe 2: Ausgehend von den Ergebnissen aus der ersten Phase erstellt jede Kleingruppe eine neue Version des historischen Dokuments, indem sie die Codes des zeitgenössischen Dokuments anwendet. Sie haben eine Stunde Zeit, mithilfe der digitalen Werkzeuge (Kameras, Smartphones, Computer usw.) eine Sequenz von einigen Minuten aufzunehmen und zu bearbeiten. Es ist auch möglich, die Kleingruppen eine neue Version des zeitgenössischen Dokuments erstellen zu lassen, indem sie die Codes des historischen Dokuments anwenden. Die „Alterung“ des Tons und des Bilds kann jedoch mehr Ausrüstung oder Fähigkeiten erfordern.

Etappe 3: Jede Kleingruppe zeigt den anderen ihr Ergebnis und begründet ggf. ihre Arbeitsweise.

Anmerkung: Je nach Zielgruppe und Thematik der Begegnung kann das Thema der Archivdokumente ein militärischer Konflikt, ein politisches Ereignis oder – in einem leichteren Modus – ein kulturelles oder sportliches Ereignis sein. Es ist immer wieder interessant zu sehen, wie z. B. Geschichte und Politik im Subtext oder im Hintergrund eines Fußballspiels präsent sein können: Wenn zwei Nationalmannschaften gegeneinander spielen, wie werden die beiden Länder im Kommentar erwähnt? Spielen zwei Länder, die sich gegeneinander im Krieg befunden haben? Ist eines der antretenden Länder inzwischen als Staat verschwunden (DDR, Jugoslawien, UdSSR)? Wie ist die Zusammensetzung der einzelnen Teams (Vor- und Nachnamen der Spieler, Aussehen, kulturelle oder ethnische Vielfalt usw.)?

Auf speziellen Webseiten kann man sich deutsche und französische Fernsehnachrichten aus verschiedenen Zeiten ansehen.

Aktivität 2

Spiel mit Memes²³

Ziel:

sich einem Archivdokument mit den Codes des Internets annähern

Format:

Präsenz oder Distanz

Dauer:

60 Minuten

Material:

Computer, Tablets oder Smartphones (ein Gerät pro Person oder pro Gruppe)

Ablauf:

Vorbereitung: Das Team wählt eines oder mehrere ikonische Bilder aus einem bestimmten historischen Zeitraum aus – solche, die in Geschichtsbüchern der Sekundarstufe zu finden sind. Es ist besser, Bilder zu vermeiden, die tragische Szenen wie Konflikte oder Völkermorde darstellen, da sie zu einer Selbstzensur innerhalb der Gruppe führen könnten.

Etappe 1: Das Team definiert mit der Gruppe den Begriff des „Meme“, wie er im Internet verwendet wird. Die Teilnehmenden sind eingeladen, ihn zu definieren und mehrere Beispiele vorzuschlagen. Hierbei kann auch erwähnt werden, dass viele Memes auf weit verbreiteten kulturellen Referenzen basieren (die Mona Lisa, ein Ausschnitt aus *Star Wars*, das Cover von *Abbey Road* usw.), die oft abgewandelt werden, um aktuelle Ereignisse zu reflektieren.

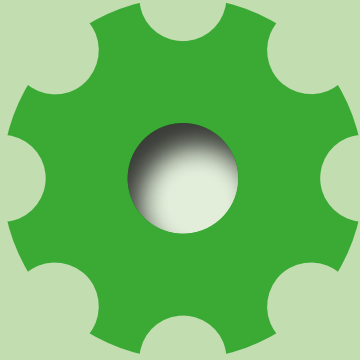
Etappe 2: Die Teilnehmenden werden in kleine bi- oder trilaterale Gruppen von vier Personen aufgeteilt und erhalten eines der vom Team ausgewählten Bilder. Zuerst betrachten sie es und tauschen sich darüber aus, welche Reaktionen es in ihnen hervorruft: Kannten sie es schon? Was stellt es dar? Hat es in verschiedenen kulturellen Kontexten eine andere Bedeutung? Dann versuchen sie sich vor dem Hintergrund der in Etappe 1 genannten Beispiele vorzustellen, wie dieses Bild zu einem Meme werden könnte. Hierbei können sie verschiedene Strategien in Betracht ziehen: Hinzufügen eines Kommentars, Erstellen einer Montage, Einführen eines Anachronismus, um eine poetische oder humorvolle Distanz zu schaffen usw. Die beliebteste Idee wird schließlich auf einem Smartphone, Tablet oder Computer verwirklicht. Dazu wird eine App oder Software verwendet, die es erlaubt, ein Element hinzuzufügen, ein Detail zu isolieren, zu kopieren, auszuschneiden, einzufügen usw.

Etappe 3: Die in den Gruppen produzierten Memes werden im Plenum präsentiert. Wenn mehrere Kleingruppen an demselben Bild gearbeitet haben, kann es interessant sein, ihre Ergebnisse zu vergleichen. Unter bestimmten Bedingungen (Beachtung der Nutzungsrechte, Einhaltung der Gesetze zur freien Meinungsäußerung usw.) können die Memes dann an ein größeres Publikum verbreitet werden.

Anmerkung: Die Idee des Memes ist hier mit der Funktionsweise des Internets und insbesondere mit der Viralität bestimmter Inhalte verbunden. Sie ermöglicht auch eine breitere Behandlung von Fragen im Zusammenhang mit dem kollektiven Gedächtnis. Indem z. B. gefragt wird, warum ein bestimmtes Foto oder Bild zu einem kollektiven Referenzpunkt werden kann, werden auch Prozesse kollektiver Realitätskonstruktion beleuchtet. In einem interkulturellen Kontext ist es auch interessant, die Konnotationen desselben Bilds in verschiedenen Ländern zu vergleichen. Darüber hinaus bietet die Aufgabe, ein Bild abzuwandeln – um Menschen zum Lachen zu bringen oder eine Botschaft zu vermitteln – die Möglichkeit, das Thema Meinungsfreiheit anzusprechen. Während es offensichtlich ist, dass rassistische, antisemitische, sexistische, homophobe oder ähnliche Äußerungen verboten werden sollten, ist beispielsweise die Definition des „guten Geschmacks“ subjektiv und kann zu spannenden Debatten führen.

²³ Ein Meme ist ein Bild, eine Animation oder ein Video, das von einer großen Anzahl an Personen im Internet weiterverbreitet wird, insbesondere über das Teilen in sozialen Medien.

Gegenstände



Gegenstände allein können keine Geschichten erzählen. Ihre Verwendung an einem bestimmten Ort zu einem bestimmten Zeitpunkt in der Geschichte kann aber den historischen Kontext veranschaulichen. So können die Besitztümer eines Soldaten aus dem Ersten Weltkrieg einen Eindruck vom Alltag in den Kriegsgräben vermitteln. Über die reine Vermittlung von Wissen hinaus, etwa darüber, wie Menschen zu einer bestimmten Zeit gelebt haben, können Gegenstände auch emotional aufgeladen sein und einen wichtigen Platz in der Erinnerung einnehmen: Individuell kann ein Spielzeug an die Kindheit erinnern, auf kollektiver Ebene kann eine Schallplatte Erinnerungen an die 1960er oder 1970er Jahre wecken. Aus diesem Grund nehmen Gegenstände eine wichtige Rolle in der Vermittlung von Geschichte ein – insbesondere in Museen und Gedenkstätten.

Die Verwendung digitaler Werkzeuge bedeutet beim Umgang mit Gegenständen eine besondere Herausforderung. So erlauben Smartphone und Computer nur die Arbeit mit Reproduktionen von Gegenständen (Fotos, Zeichnungen etc.) – außer man beschäftigt sich mit der historischen Dimension der Geräte selbst. Auch hier lohnt es sich, unvoreingenommen nach möglichen Vor- und Nachteilen digitaler Medien zu suchen. Was ermöglichen sie? Welche Einschränkungen oder Herausforderungen gehen mit ihrem Einsatz einher?

Substitution (Ersetzung)

Es ist möglich, Aktivitäten mit Gegenständen zu planen, auch wenn sie nicht physisch vorhanden sind, sondern nur in Form einer digitalen Reproduktion. Im Rahmen einer Präsenzveranstaltung kann z. B. als Icebreaker das Foto eines persönlichen Gegenstands gezeigt werden (wodurch auch Gegenstände einbezogen werden können, die zu wertvoll oder zu sperrig sind, um mit zum Projekt genommen zu werden). Im Distanzformat, im Rahmen einer Videokonferenz, können die Teilnehmenden ihren persönlichen Gegenstand selbst in die Kamera halten und ihn wenn möglich von verschiedenen Seiten zeigen.

Nach dem gleichen Prinzip bieten viele Museen und Gedenkstätten mittlerweile virtuelle Führungen durch einen Teil oder sogar die gesamte Ausstellung an. Die virtuelle Besucherin bzw. der Besucher hat hierbei oft eine 360°-Ansicht und kann sich mithilfe der Tastatur oder des Touchscreens frei auf dem virtuellen Gelände bewegen. Andere Einrichtungen geben einen Einblick in ihre Sammlung durch einfache digitale Bildergalerien.

Der Verlust der Materialität bringt auch Nachteile mit sich: Der persönliche Gegenstand kann nicht berührt werden, Gewicht oder Geruch können nicht wahrgenommen werden. Der Museumsgegenstand verliert den Wert, der ihm durch seine Authentizität verliehen wurde. Allerdings handelt es sich auch bei den Exponaten im Museum häufig um Faksimiles (wenn die Originale zu wertvoll oder zu empfindlich sind, um ausgestellt zu werden). Kleine Objekte, die in einer Vitrine gezeigt werden, sind im Museum nicht besser zu erkennen als auf dem Bildschirm.



Adaptation (Erweiterung)

Durch digitale Werkzeuge sind auch in diesem Bereich neue Herangehensweisen möglich. Im Museum können die Besucher*innen die Gegenstände nur eine kurze Zeit betrachten und sie behalten oft nur eine vage Erinnerung – vor allem in großen Ausstellungen. Die digitale Reproduktion bleibt hingegen unbegrenzt verfügbar und kann zu unterschiedlichen Zeiten angeschaut werden (in synchroner Form, am Tag der Aktivität, oder in asynchroner Form, ein Tag oder eine Woche später). Bilder können kopiert, sie können herangezoomt und bis ins kleinste Detail untersucht werden.

Modification (Änderung)

Es ist möglich, den Kontext eines Gegenstands zu verdeutlichen, indem er mit anderen multimedialen Dateien verknüpft wird. Darüber hinaus ist es möglich, mehrere dieser kontextualisierten Gegenstände in eine virtuelle Ausstellung einzubetten. Die Verwendung digitaler Bilder ermöglicht es den Jugendlichen, selbst zum Kurator bzw. zur Kuratorin zu werden. So können sie sich z. B. in Kleingruppen einen eigenen Rundgang durch eine digitale Ausstellung ausdenken, der den anderen Teilnehmenden vorgestellt wird. Der Rundgang sollte keine Aneinanderreihung von Exponaten sein, sondern eine eigene Geschichte erzählen. Hierbei können die Teilnehmenden entscheiden, ob sie eher chronologisch oder thematisch vorgehen, ob sie sich auf ein Einzelschicksal konzentrieren oder zunächst Neugier wecken, indem sie die Gegenstände ohne Erklärung präsentieren.

Für diese Art von Aktivität werden kein besonderes Material und keine speziellen Kompetenzen benötigt. Eine einfache Bildergalerie oder Power-Point-Präsentation²⁴ genügt als Ausgangspunkt für einen eigenen „Rundgang“. In der Tat kommt es vor allem auf die Anordnung der Exponate in verschiedenen Kategorien oder „Räume“ an. Außerdem ist die Reihenfolge wichtig, in der die Bilder gezeigt werden.

²⁴ Oder, für die Ehrgeizigsten, eine App zur digitalen Präsentation.



Redefinition (Neubelegung)

Für die Arbeit mit Gegenständen werden durch digitale Werkzeuge zwei neue Arten von Aktivitäten möglich.

Zunächst kann mit Gegenständen gearbeitet werden, die nur in virtueller Form existieren, seien es Rekonstruktionen von verlorenen historischen Objekten oder am Computer entworfene Objekte. In der „*virtual reality*“, sofern hier mit geschichtswissenschaftlich korrekten Methoden gearbeitet wird, können Gegenstände im Kontext ihrer Epoche und ihres Herkunfts-orts erlebt werden, während sie im Museum oft isoliert, um nicht zu sagen verwaist, wirken. Falls die Kompetenzen der Jugendlichen dies zulassen, können sie auch mithilfe entsprechender Programme selbst zwei- oder dreidimensionale Gegenstände entwerfen.

Es ist darüber hinaus möglich, technische Geräte selbst als Gegenstand in ihrer historischen Dimension zu untersuchen. Smartphones, Tablets und Computer sind nicht nur die Träger von Programmen und Informationen. Sie sind auch Maschinen, die im Laufe der Geschichte auf andere Maschinen gefolgt sind. So haben die heutigen Geräte andere Medien wie das Fax, das französische Minitel oder den Telegraphen abgelöst. Das Betrachten dieser Geräte in einem zeitlichen Kontext erlaubt auch eine Reflexion der Frage, inwiefern unsere Beziehung zu Inhalten und Informationen von konkreten Gegenständen abhängig ist – z. B. vom Aufkommen tragbarer Geräte bis zur sofortigen Übermittlung von Nachrichten.

Darüber hinaus kann es interessant sein, auch die emotionale Beziehung zu reflektieren, die uns mit unseren Geräten verbindet – auch wenn die Lebensdauer der meisten technischen Hilfsmittel immer kürzer wird. So werden viele Geräte aufgehoben, auch wenn sie längst nicht mehr in Gebrauch sind, weil sie für eine bestimmte Zeit Zeugen unseres Lebens waren oder in wichtigen Momenten eine Rolle gespielt haben.



Aktivität 1

Das Augmented Museum

Ziel:

Die Sammlung eines Museums aktiv erkunden und einige Exponate mit multimedialen Inhalten anreichern

Format:

Präsenz

Dauer:

100 Minuten

Material:

Computer, Tablets oder Smartphones (ein Gerät pro Person)

Ablauf:

Etappe 1: Jede und jeder Teilnehmende besucht selbstständig die Dauerausstellung eines Museums (Gedenkstätte etc.) und wählt einen Gegenstand aus, den sie/er bearbeiten möchte – entweder, weil er ihr/ihm aussagekräftig oder ungewöhnlich erscheint, auf jeden Fall aber, weil er die Fantasie anregt. Der Gegenstand und die zugehörige Beschreibung werden fotografiert.²⁵

Etappe 2: In einem Arbeitsraum bilden die Jugendlichen kleine bi- oder trilaterale Gruppen von vier bis sechs Personen. In jeder Kleingruppe stellen sie sich gegenseitig die von ihnen ausgewählten Gegenstände, ihre Beschaffenheit und ihre Geschichte vor und erläutern die Gründe für ihre Auswahl.

Etappe 3: Jede Kleingruppe wählt einen der in ihrer Gruppe vorgestellten Gegenstände aus und sucht im Internet nach weiteren Informationen (Fotos, Videos, Audiodateien etc.), um dem Gegenstand einen Kontext zu geben. Je nach technischer Ausstattung ist es auch möglich, neue Dateien zu erstellen – z. B. eine auf das Objekt abgestimmte Tonspur aufzunehmen.

Etappe 4: Die Ergebnisse der Kleingruppenarbeit werden im Plenum präsentiert.

Anmerkung: Diese Übung ermöglicht es den Jugendlichen, sich einen Museumsgegenstand zu eigen zu machen, aber auch, das Thema einer Jugendbegegnung konkreter zu fassen. So kann ein Gegenstand aus dem DDR-Alltag mehr aussagen als eine bloße Erinnerung an die politischen Ereignisse der Zeit von 1949 bis 1990.

²⁵ Das Team sollte sich vor der Aktivität vergewissern, dass Fotos erlaubt sind oder eine Ausnahmegenehmigung erteilt werden kann.



Aktivität 2

Spuren der Gegenwart

Ziel:

Die Vermittlung von Geschichte und Erinnerung anhand von Gegenständen hinterfragen

Format:

Distanz

Dauer:

60 Minuten

Material:

Computer, Tablets oder Smartphones (ein Gerät pro Person)

Ablauf:

Etappe 1: Die Gruppe trifft sich per Videokonferenz. Das Leitungsteam schlägt vor, eine Zeitkapsel für die Enkel*innen der Teilnehmenden herzustellen, wenn diese im gleichen Alter sind wie sie selbst – also in etwa fünfzig Jahren, wenn wir den Abstand zwischen zwei Generationen auf durchschnittlich 25 Jahre festlegen.

Etappe 2: Alle werden gebeten, im eigenen Zimmer oder Zuhause einen oder mehrere Gegenstände zu finden, die die heutige Zeit repräsentieren, entweder, weil sie von einer bestimmten Lebensweise zeugen oder weil sie ein aktuelles soziales, kulturelles oder politisches Ereignis illustrieren (in der Pandemie könnte es z. B. eine medizinische Maske sein).

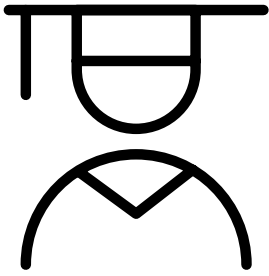
Etappe 3: Die Teilnehmenden präsentieren reihum ihre Objekte und stellen sich dabei vor, dass diese fünfzig Jahre später Ausstellungstücke im Museum geworden sind und ihr wirtschaftlicher Wert durch einen symbolischen Wert ersetzt wurde. Dies kann spielerisch oder in Form einer kleinen Theaterszene dargestellt werden.

Etappe 4: Die Gruppe wird gebeten, sich mithilfe einer Mindmap oder eines Brainstorming-Programms vorzustellen, wie ein Museum in fünfzig Jahren aussehen wird. Hierbei müssen sie sich mit zwei Fragenkomplexen beschäftigen: Wie werden die nächsten Generationen unsere Gegenwart betrachten (vielleicht werden sie das, was wir heute als normal ansehen, exotisch, bewundernswert oder abstoßend finden)? Wie wird Geschichtsvermittlung in der Zukunft aussehen (vielleicht wird es Museumsbesuche nur noch in virtueller Form geben, es sei denn, eine exzessive Nutzung der neuen Technologien hat inzwischen zu ihrer Abschaffung geführt, je nachdem, welche utopische oder dystopische Perspektive eingenommen wird)?

Anmerkung: Wie bei jeder Aktivität, die die Teilnehmenden einlädt, sich in die Zukunft zu projizieren, können durch die hier vorgeschlagene Methode die Wünsche und Ängste der Jugendlichen angesprochen werden. Dies kann Ausgangspunkt für politische Überlegungen auf nationaler und internationaler Ebene sein: In welche Richtung wollen wir kollektiv gehen und welche Maßnahmen sollten dafür jetzt ergriffen werden?

Anhang

Auswahl digitaler Werkzeuge



Kollaboratives Schreiben

Framapad: <https://framapad.org>
Etherpad: <https://etherpad.org>
GoogleDocs: <https://docs.google.com>
Zumpad: <https://zumpad.zum.de>
Edupad: <https://edupad.ch>
la digitale: <https://ladigitale.dev/>

Kollaboratives Arbeiten

Padlet: <https://padlet.com>
Trello: <https://trello.com>
Miro: <https://miro.com>
Canva: <https://www.canva.com>

Visualisierung

Mindmeister: <https://www.mindmeister.com>
Popplet: <https://www.popplet.com>

Umfragen, Fragebögen und Evaluation

Mentimeter: <https://www.mentimeter.com>
Kahoot: <https://kahoot.com>
Framaforms: <https://framaforms.org>
i-EVAL: <https://i-eval.eu>

Terminplanung

Framadate: <https://framadate.org>
Doodle: <https://doodle.com>
Nuudel: <https://nuudel.digitalcourage.de>

Videokonferenzen

Jitsi: <https://meet.jit.si>
Big Blue Button: <https://bigbluebutton.org>
Zoom: <https://zoom.us>
Webex: <https://www.webex.com>
Whereby: <https://whereby.com>
Skype: <https://www.skype.com>
Teams: <https://teams.microsoft.com/v2/>

Online-Plattformen für internationale Begegnungen und Aus- und Fortbildungen

Tele-Tandem plattform.e: <https://www.tele-tandem.net>

FriDA : <https://frida.ofaj.org/>

DINA.international: <https://dina.international/>

Interaktive Rallyes und Führungen

Actionbound: <https://en.actionbound.com>

Virtuelle Karten

Openstreetmaps: <https://www.openstreetmap.org>

Google Maps: <https://www.google.com/maps>

Padlet: <https://padlet.com>

Cartorik: cartorik.dfjw.org

Virtuelles Bauen

Minecraft: <https://www.minecraft.net>

Minetest: <https://www.minetest.net>

Auswahl hilfreicher Internetseiten

Digitale Teilhabe

Bericht des französischen Instituts für Jugend und nonformelle Bildung (INJEP) zur Frage der nonformellen Bildung in Zeiten der Digitalisierung:

<https://injep.fr/publication/education-populaire-a-lere-du-numerique>

Internetseite des Deutschen Roten Kreuzes mit einer Liste digitaler Werkzeuge und Programme, die zu sozialer Innovation beitragen können:

<https://drk-wohlfahrt.de/sonderseiten/soziale-innovation-digitalisierung/werkzeuge>

Digitale Werkzeuge und internationale Begegnungen

Katalog der digitalen Publikationen des Deutsch-Französischen Jugendwerks:

<https://www.dfjw.org/ressourcen.html?category%5B%5D=133>

Seite des Deutsch-Polnischen Jugendwerks (DPJW) zum Thema Online-Austausch:

<https://dpjw.org/szenarien-fur-online-austauschprojekte>

Fachkräfteportal der Kinder- und Jugendhilfe zu den Themen Mobilität und interkultureller Austausch:

<https://jugendhilfeportal.de/artikel/digitale-mobilitaet-interkulturelles-lernen-im-online-modus>

Beispiel für ein europäisches Projekt zum Thema digitale Werkzeuge der Evangelischen Akademie Sachsen-Anhalt e. V.:

<https://digitalsuperpowersblog.wordpress.com/>

Ressourcen der IJAB (Fachstelle für internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e. V.) zum Thema digitale Werkzeuge im internationalen Jugendaustausch

<https://ijab.de/projekte/digitale-internationale-jugendarbeit/aktuelle-beitraege-zu-digitaler-internationale-jugendarbeit>

<https://ijab.de/bestellservice/meet-join-connect>

<https://ijab.de/bestellservice/sprachanimation-im-digitalen-raum>

Digitale Werkzeuge und Geschichte und Erinnerung

Seite der Stiftung EVZ (Erinnerung, Verantwortung, Zukunft) zum Thema Erinnerungsarbeit im digitalen Format:

<https://www.stiftung-evz.de/was-wir-foerdern/handlungsfelder-cluster/bilden-in-digitalen-lernraeumen/digital-memory>

Seite der Stiftung Digitale Spielkultur zum Thema Erinnerungsarbeit anhand von Computerspielen:

<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/initiative-erinnern-mit-games>

Verschiedenes

Präsentation des SAMR-Modells:

<https://ecolebranchee.com/le-modele-samr-une-reference-pour-lintegration-reellement-pedagogique-des-tic-en-classe/>