Friedrich-Alexander-Universität

Philosophische Fakultät und Fachbereich Theologie

Dr. Werner Haußmann, Dr. Martina Switalski

Dr. Axel Töllner



Das Digitale Lernhaus "Jüdisches Leben"





Unter dem Dach eines Gebäudekomplexes (Bildungs- und Begegnungszentrum, evtl. mit Laden und Synagoge) entsteht eine immersive Lernumgebung im Graphic-Novel-Stil für verschiedene Alters- und Zielgruppen (Grundschule, Sekundarstufe, Studium und Erwachsenenbildung) mit verschiedensten Räumen, die virtuell begehbar sind. Hierbei werden Gelegenheiten zur aktiven Auseinandersetzung und Interaktion mit dem Präsentierten angeboten.

Verschiedene "Objekte" sollen möglichst ähnlich wie in der analogen Wirklichkeit wahrgenommen werden können, damit sich die Nutzer in den diversen Räumen (z. B. Eingangsbereich, Kino, Gedanken-Gänge, Artefakte-Aktiv-Raum, Biografien-Archiv, Antisemitismus-Lernumgebung) als Teil des jeweiligen Lernsettings erleben können.

In seiner endgültigen Form eignet sich das Digitale Lernhaus "Jüdisches Leben" als Lernplattform sowohl für Gruppen (in der Schule) wie auch für Universitätsseminare, für die Erwachsenenbildung aber auch für Einzelbesucher.

Das virtuelle Lernhaus will digitale Möglichkeiten nutzen, um a) Informationen zum Judentum als Religion zu präsentieren und (erfahrungsbezogen) zu erschließen,

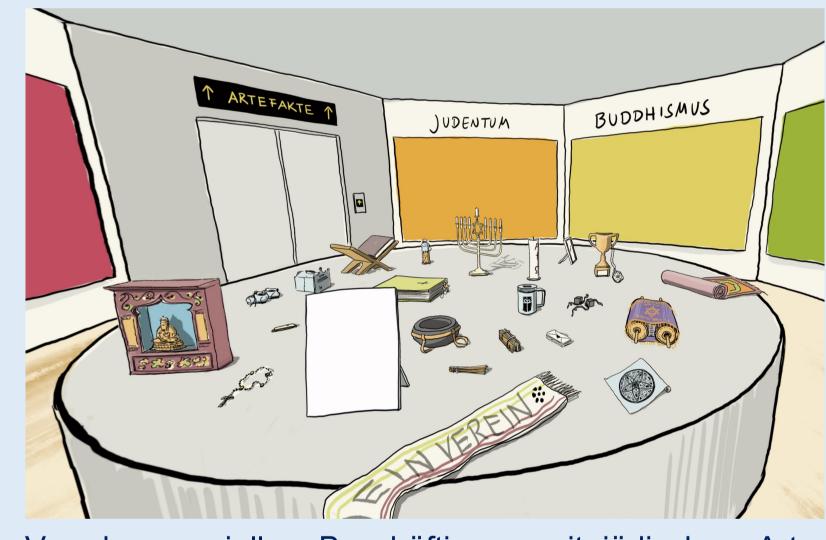
b) jüdisches Leben in Deutschland in Geschichte und Gegenwart zu erkunden,

c) Antisemitismus in seinen verschiedenen Formen zu identifizieren und zu bekämpfen.



"Starten Sie einen ersten Rundgang über die Baustelle! Viel Vergnügen!"

Artefakte



Vor der speziellen Beschäftigung mit jüdischen Artefakten werden die Besucher in die Welt der Artefakte mittels eines Spiels eingeführt, um zu zeigen, dass das Judentum nicht irgendwie "sonderbar" ist.



"Verschaffen Sie sich selbst einen Eindruck über die Sammlung von **Materialien** und **Aufgaben** am Beispiel der **Mesusa**!"





Animation **Artefakte-Raum**



Studierende - Experte

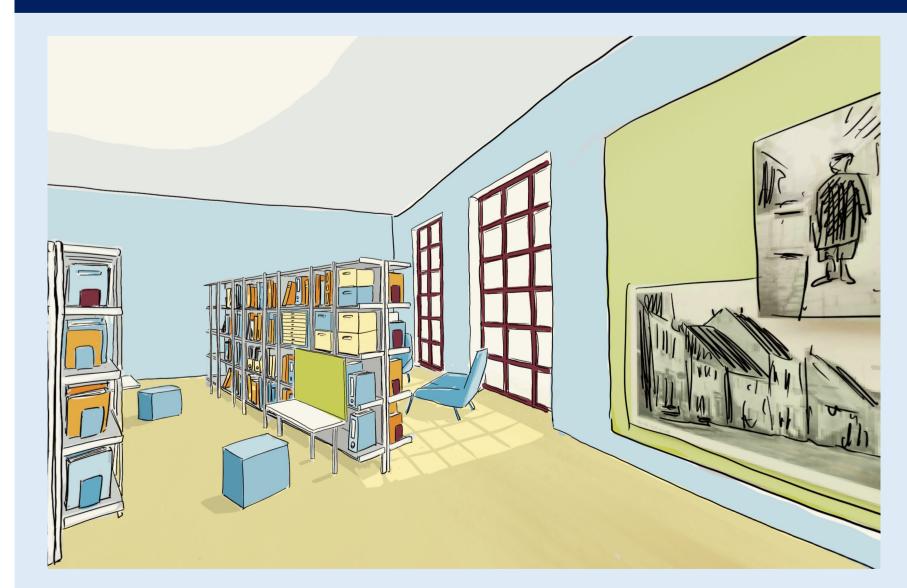
Für jedes Artefakt gibt es einen eigenen **Aktivraum**, der eine separate Lernumgebung darstellt.

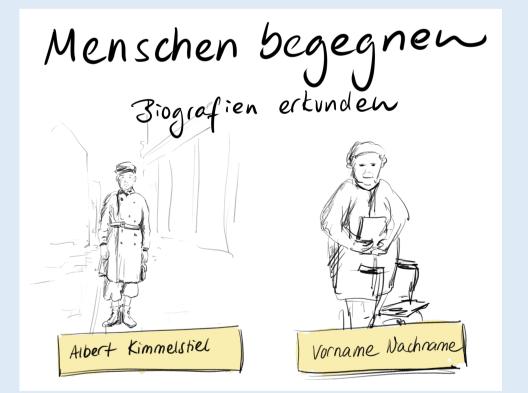
Gegenüber dem Eingang (→ Impuls & Statements) befindet sich

eine Fotowand. Der Aktivitätenbereich hält diverse Aufgaben (je nach Niveau) bereit, die mit den bereitgestellten Materialien (Informationen, Erfahrungen, Perspektiven) bearbeitet werden können.

Artefakte sind z.B. Bar/Bat-Mitzwa-Album, Channukia, Hawdala-Set, Kippa & Tichel, Menora, Purim-Masken, Seder-Teller, Tallit, Tefillin, Zedaka-Büchse.

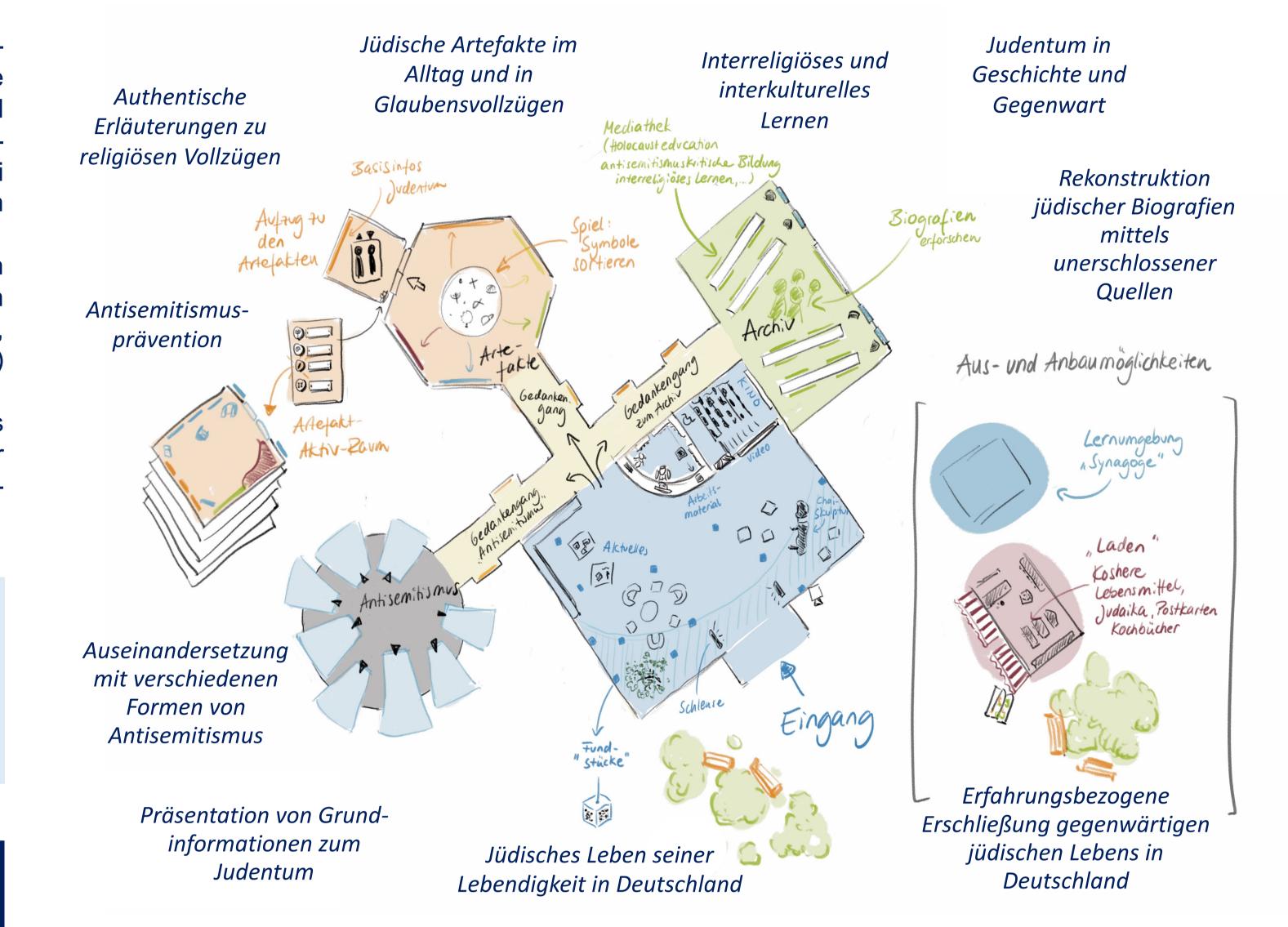
Biografien





Im digitalen Archiv lernen Studierende den Umgang mit historischen Quellen, indem sie z. B. bisher unerfasste land-

jüdische Archivbestände aufbereiten: Verzeichnung der Akten, Transkription, Katalogisierung, Erschließung, unterrichtliche Anwendung, ... Hier gibt es auch eine Bibliothek und Mediathek.



Über ein "Ticket", welches im **Eingangsbereich** gelöst wird, kann gesteuert werden, welche Inhalte und Aufgaben den Besuchern angeboten werden (→ verschiedene Niveaus: Primarstufe, Sekundarstufe, Studierende/Erwachsene). Nach einer Begrüßung durch die **Guides** erhält man hier auch Informationen und Impulse für die Erkundung, die sich auch in sog. "Gedanken-Gängen" finden.

Die Steuerung und Fortbewegung im virtuellen Raum finden mittels der Maus statt. Richtungswechsel und Ein- bzw. Auszoomen sind jederzeit möglich. Ebenso können Objekte durch einen Mausklick aktiviert werden: So erscheinen in Screens z. B. Bilder, Filme, Texte oder Websites, die in einer Datenbank hinterlegt sind. Je nach Zielgruppe (→ Niveau) finden sich andere Objekte und Aufgaben.

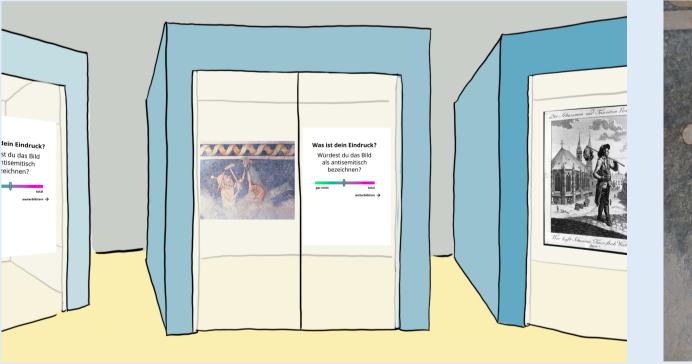
Antisemitismus

Verschiedene Erscheinungsweisen von Antisemitismus werden in einer Rotunde durch Bilder repräsentiert, die (durch Impulse) nach einem bestimmten Muster erschlossen werden sollen.

Durch die Eingangsbilder hindurch "betritt" man den jeweiligen Raum, um den Themenkomplex dieser einen Erscheinungsform von Antisemitismus weiter zu durchdringen.



Materialien und
Aufgaben im Antijudaismus-Raum;
visuelle und interaktive Umsetzung
in Arbeit (Beispiel-



Neu entwickelte Lernmodule ermöglichen eine eigenständige Auseinandersetzung.







von Antisemitismus

Die einzelnen Themenräume sind:

- Christlicher AntijudaismusRassistischer Antisemitismus (NS)
- Rassistischer Antisemitismus (NSPost-Shoah-Antisemitismus
- Post-Shoan-Antisemitismus
 Israelbezogener Antisemitismus
- Israelbezogener AntisemitismusPolitischer Antisemitismus einschließlich ver-
- schiedener Formen von Verschwörungsmythen

- Antisemitisches Othering

Ein Ziel in diesem Teil der Lernumgebung ist auch, die Verquickung verschiedener Formen von Antisemitismus zu erkennen, sich selbst zu positionieren und Strategien gegen Antisemitismus zu entwickeln.

Dr. Werner Haußmann, Dr. Axel Töllner, Dr. Martina Switalski, Corinna Wagner M.A & Dr. Britta Wagner (Visualisierung), Roland Hallmeier (Programmierung)

Sponsoren & Förderer

















Projektwebsite