

Das Digitale Lernhaus „Jüdisches Leben“



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

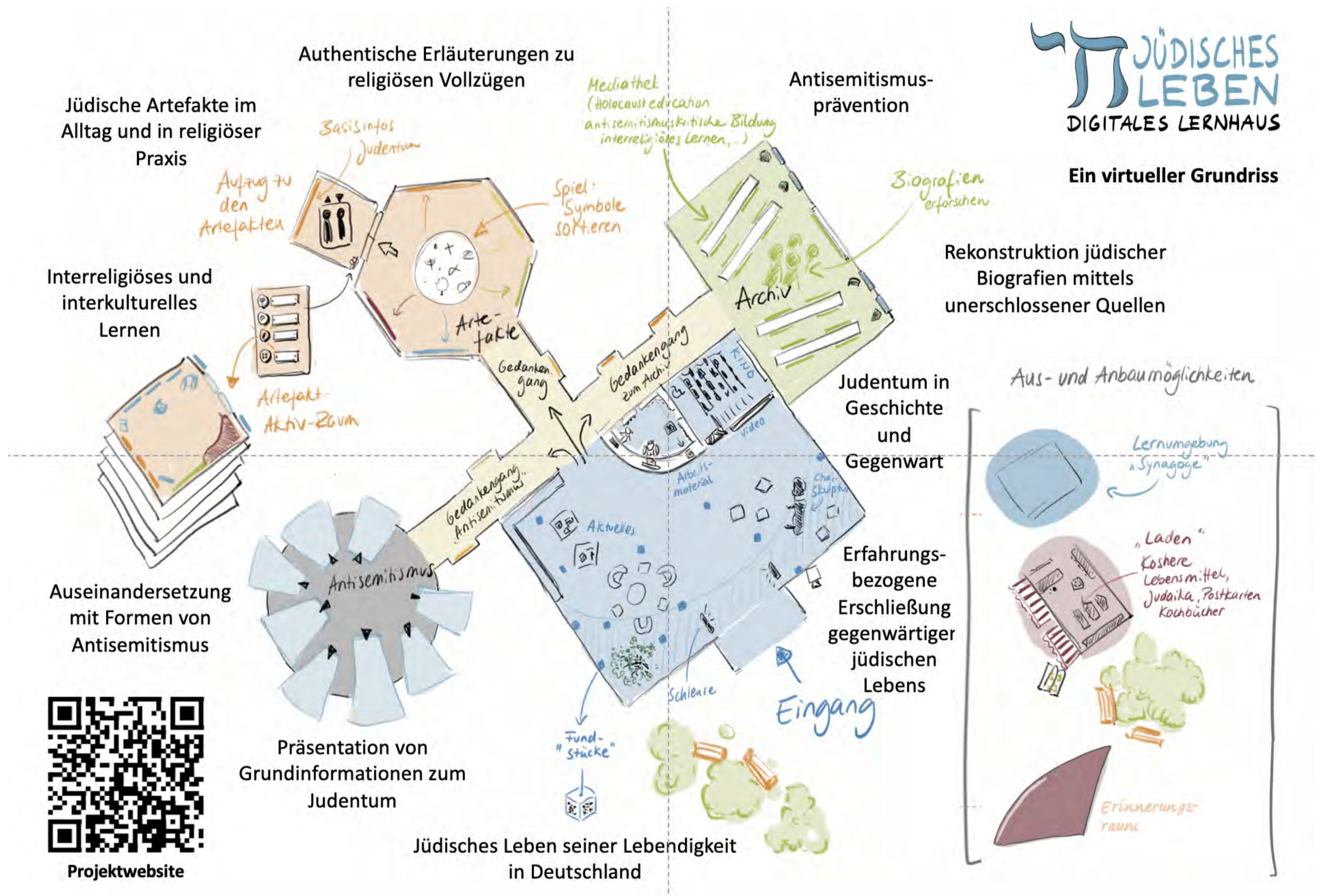
Verschiedene „Objekte“ sollen möglichst ähnlich wie in der analogen Wirklichkeit wahrgenommen werden können, damit sich die Nutzer in den diversen Räumen (z. B. Eingangsbereich, Kino, Gedanken-Gänge, Artefakte-Raum, Biografien-Archiv, Antisemitismus-Lernumgebung, Synagogen-Bereich, Raum der Erinnerungen) 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 einen Eindruck über die Aufgaben und Materialien am Beispiel des Sedertellers!“



Animation
Artefakte-Raum



Beispielinterview
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-Mitwa-Album, Channukia, Hawdala-Set, Kippa & Tichel, Menora, Purim-Masken, Seder-Teller, Tallit, Tefillin, Zedaka-Büchse.

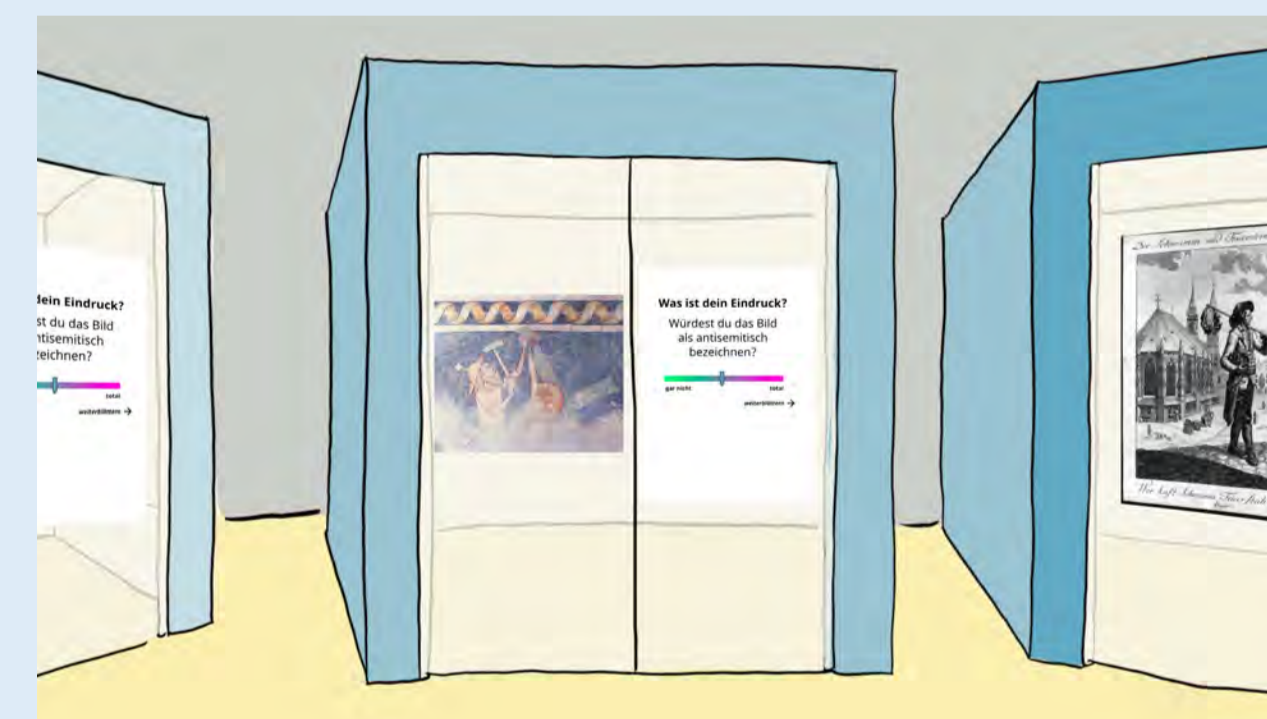
Antisemitismus

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 **Anti-Judaismus-Raum**; visuelle und interaktive Umsetzung in Arbeit (Beispiel- Padlet)



Neu entwickelte Lernmodule ermöglichen eine eigenständige Auseinandersetzung.



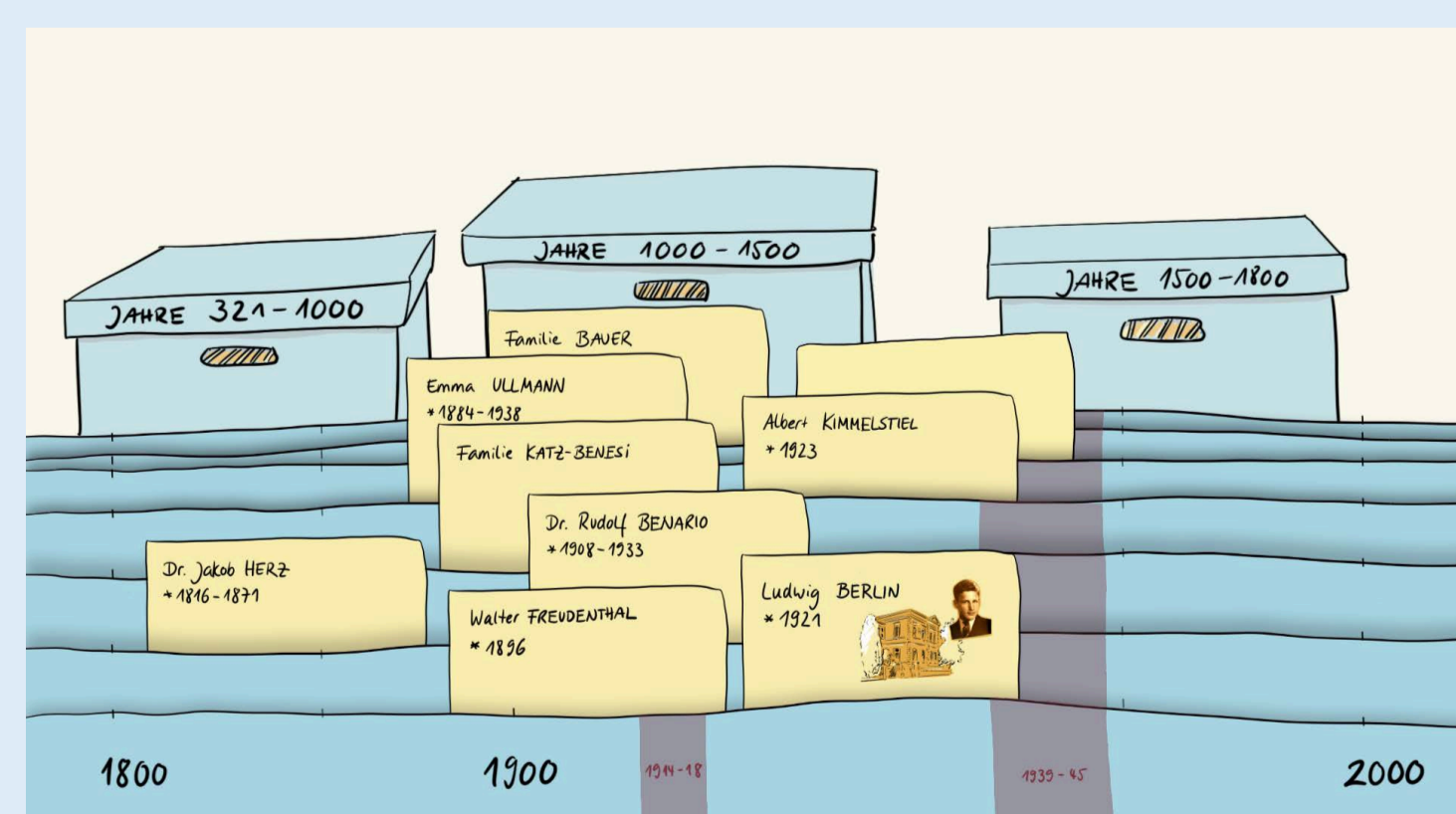
Erschließung paradigmatischer **Bilder** zu Formen von Antisemitismus

Die einzelnen Themenräume sind:

- Christlicher Antijudaismus
- Rassistischer Antisemitismus (NS)
- Post-Shoah-Antisemitismus
- Israelbezogener Antisemitismus
- Politischer Antisemitismus einschließlich verschiedener Formen von Verschwörungsmmythen
- 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.

Biografien



Im **digitalen Archiv** lernen Studierende den Umgang mit **historischen Quellen** anhand einzelner Biografien, indem sie z.B. bisher unerfasste Archivbestände aufbereiten:

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