

Dingen auf der Spur

Inhaltsverzeichnis

- Was ist **Dingen auf der Spur** 2
- Wie funktioniert **Dingen auf der Spur** 3
- Intro und Quiz 5
- Matching 6
- Objektstory 7
- Objektübersicht 8
- Gedanken und Social 9
- Vorschlag zur Gestaltung einer Schulstunde mit **Dingen auf der Spur** 10
- Impressum 12

Was ist **Dingen auf der Spur**

Der Besuch einer Gedenkstätte und die Auseinandersetzung mit der komplexen Geschichte der Konzentrationslager ist voraussetzungsreich. Schüler:innen, Lehrkräfte sowie andere Lerngruppen und begleitende Personen stellt er vor besondere Herausforderungen. Für eine nachhaltige Erfahrung ist eine gemeinsame Vorbereitung unerlässlich. Zur Unterstützung der Besuchsvorbereitung haben die Gedenkstätten Buchenwald und Sachsenhausen die WebApp **Dingen auf der Spur** entwickelt. Sie ist kostenfrei benutzbar und online zugänglich.

Die Gedenkstätten Buchenwald und Sachsenhausen sammeln Objekte, die mit der Geschichte der Konzentrationslager verbunden sind. Diese Objekte sind Zeugnisse und Quellen, durch die eine intensive Beschäftigung mit der Geschichte der Orte möglich ist. In **Dingen auf der Spur** können Objekte aus den Sammlungen spielerisch-forschend und medial ansprechend erkundet werden. Viele der vorgestellten Objekte werden als 3D-Ansichten bereitgestellt.

Die verschiedenen Geschichten der Objekte und die mit ihnen verknüpften Themen und Biografien ermöglichen eine neue Form der Annäherung an die historischen Orte der Konzentrationslager Buchenwald und Sachsenhausen. Die App passt sich dabei den Interessen der Nutzer:innen an und regt zu eigenen Fragen zu den materiellen Überresten der Lager an.

Im Folgenden stellen wir die wichtigsten Funktionen von **Dingen auf der Spur** im Detail vor. Abschließend finden Sie einen Vorschlag zur Gestaltung einer Schulstunde mit der WebApp.

Wie funktioniert **Dingen auf der Spur**

Die App ist über einen permanenten Internetlink aufrufbar. Sie kann am Smartphone, Tablet oder PC genutzt werden.

Die Anwendung ist datensparsam und verarbeitet personenbezogene Daten nur dort, wo es technisch unumgänglich ist. Auf die Verwendung von Cookies und Nutzer:innen-Konten wird verzichtet.

Das intuitive Design und die Funktionen der Anwendung orientieren sich an den durch Social Media geprägten Nutzungsgewohnheiten.

Der Einstieg in die Anwendung ist linear aufgebaut. Er besteht aus einem **Intro** und einem **Quiz** zur individuellen Priorisierung von Themen der Lagergeschichte. Insgesamt werden neun lagergeschichtliche **Themen** behandelt: **Alltag, Arbeit, Erinnerung, Gewalt, Gefühle, Hierarchie, Kultur, Leben, Widerstand**. Von dort aus ist eine vertiefte Erkundung der zugehörigen Objektgeschichten (Storys) möglich.

Die **Objektstory** liefert bspw. Einblicke in das Leben der:des Vor-Besitzerin:Vor-Besitzers, den Nutzen in der Lagerzeit und die Hintergründe der Überlieferung. So werden mit jedem Gegenstand und dessen Spuren ganz verschiedene Themen angeschnitten.

Wie funktioniert **Dingen auf der Spur**

Innerhalb der Objektstorys sind **Hinweise** zu finden, die die Entdeckung weiterer, thematisch verwandter Objekte ermöglichen. Die Nutzer:innen bewegen sich so von Objektstory zu Objektstory. Neben der Objektgeschichte sind kontextualisierende Information mit zahlreichen ergänzenden historischen Quellen sowie auch **interaktive Elemente** zu finden, die zur eigenständigen Auseinandersetzung mit den Objekten einladen.

In der **Objektübersicht** können alle Objekte nach Themen (s.o.) ausgewählt und erkundet werden.

Zu jedem Objekt können im Bereich **Gedanken** selbst **Notizen** verfasst und mithilfe eines **eigenen Links** (Token) zu jedem Zeitpunkt wiederaufgerufen werden.

Intro und Quiz

Intro Skip



Dingen auf der Spur

Geschichte erfahren

Die Gedenkstätten Buchenwald und Sachsenhausen erinnern an die Geschichte der Konzentrationslager. Sie sammeln und bewahren dafür verschiedene Gegenstände, sogenannte Objekte, die mit dieser Geschichte zu tun haben.

→ Weiter

● ○ ○ ○

Die WebApp startet nach einem **Intro** mit alltagsbezogenen **Quizfragen**. Dies bietet einen leichten und spielerischen Einstieg in die WebApp. Durch das Matching soll eine passende Objektstory gefunden werden, die individuelle thematische Interessen berücksichtigt.

Es ist auch möglich, Intro und Quiz zu überspringen (Skip) und so direkt zur Objektübersicht zu gelangen.

Intro Skip




Was interessiert dich?

Mit dem Quiz findest du einen Start in die App, der zu dir passt.

Quiz starten

Was sind deine Interessen?

Hast du schon mal etwas selbst repariert?



Nein **Ja**


← swipe left swipe right →

Matching

Auf Basis der Antworten im Quiz schlägt die WebApp ein passendes Thema der Lagergeschichte vor (Matching). Es gibt insgesamt neun **Themen** (s.o.).

Vor dem Start in die erste Objektstory können die Themen in der durch das Quiz priorisierten Themenliste per **drag & drop** noch einmal neu sortiert werden.

Jedes Thema wird mit einem Text kurz und niedrigschwellig eingeführt.

← Kultur 

Gemeinsame Traditionen, das Sprechen der eigenen Sprache oder ihr Glaube halfen Häftlingen im Konzentrationslager beim Überleben. Trotz der schwierigen Bedingungen konnten einige Häftlinge malen, beten, musizieren oder gemeinsam singen. Das gab ihnen Kraft und verband sie emotional mit der Außenwelt.


Die Objekte in diesem Thema erzählen von unterschiedlichen kulturellen Aktivitäten der Häftlinge.


Los geht's

Objektstory

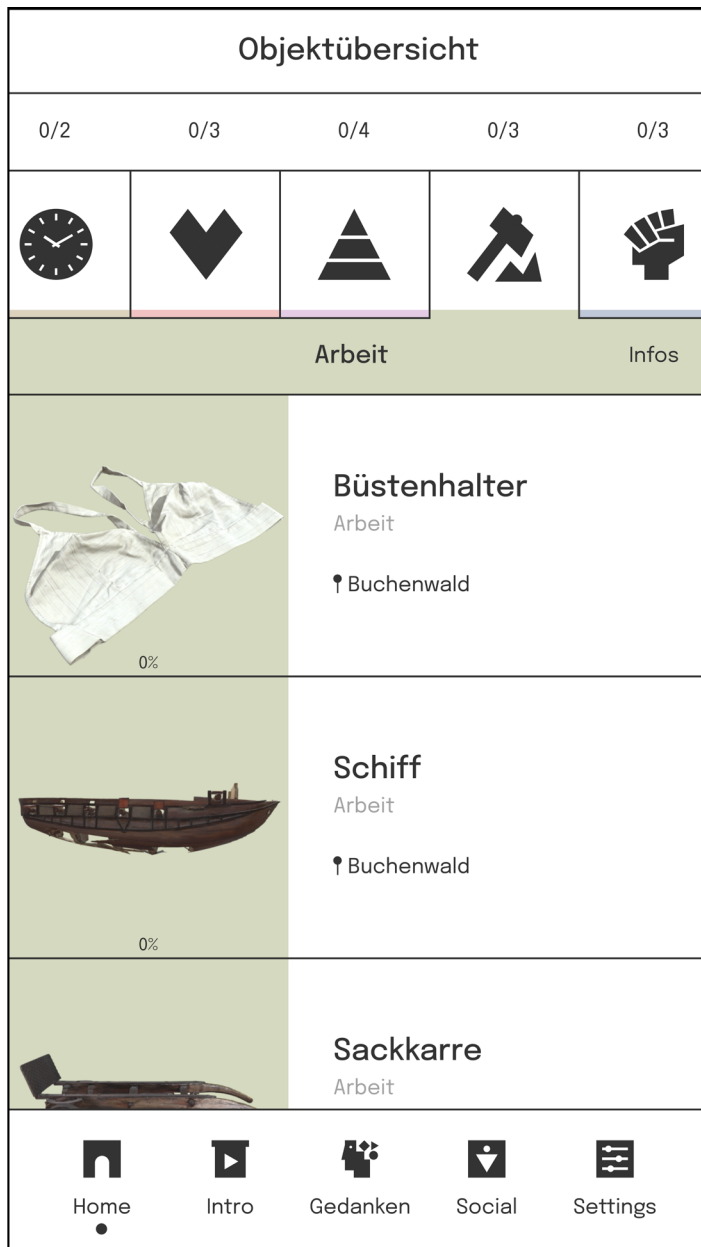
Vor dem Start in die Objektstory gibt es eine kurze Erklärung der wichtigsten Funktionen und Navigationselemente. Dieses Intro kann übersprungen werden (Skip).



Die Objekte können als **3D-Ansicht** oder **2D-Ansicht** erkundet werden. Die 3D-Ansichten sind frei navigierbar und erlauben, die Oberflächen und Formen der Objekte aus beliebigen Perspektiven zu betrachten. Die 2D-Ansicht als Foto des Objekts bietet über das **Point-and-Click-Icon**  an der oberen rechten Ecke des Screens zusätzliche Informationen. Einzelne Details des Objekts und seiner Geschichte können in dieser Ansicht bei Betrachten des Fotos aufgerufen werden. Ein **Glossar** erläutert komplexe Begriffe und schwierige Wörter. Jede Objektstory kann am Ende mit **Gefällt mir** markiert werden und/oder **mit einem Link geteilt werden**.

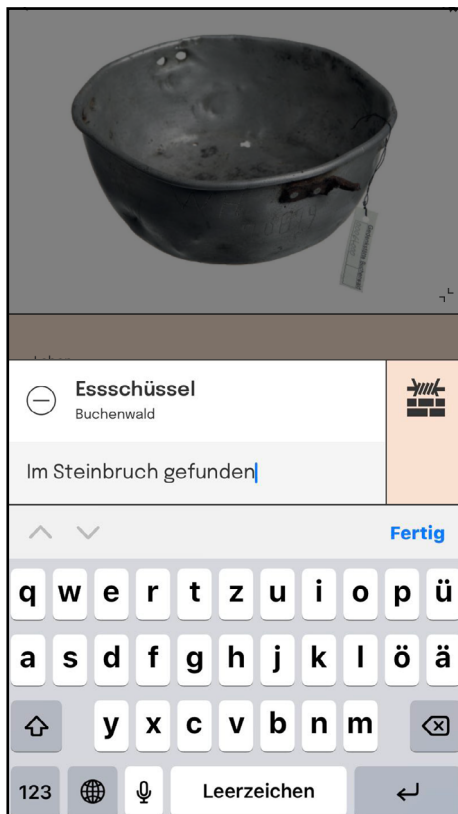
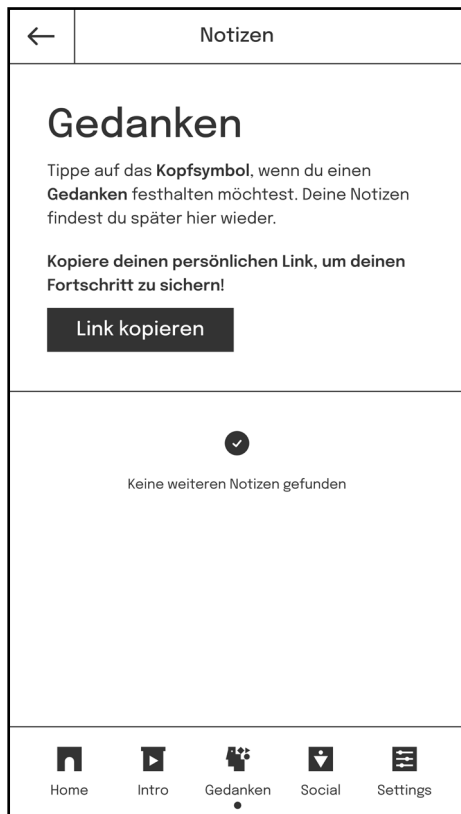
Innerhalb der Objektstorys werden automatisch **Hinweise** gesammelt, die durch **geometrische Formen im Text**  visualisiert sind. Diese generieren nach Abschluss der Objektstory neue Vorschläge für weitere, verknüpfte Objekte.


Objektübersicht



Die Objektübersicht kann als Hauptmenü der Anwendung verstanden werden. Hier kann die nächste Objektstory nach **Titel, Thema und Herkunft** oder einfach anhand des Fotos ausgesucht werden. Die Übersicht lässt sich über die Icons in der oberen Navigationsleiste nach Themen filtern. Über das **Icon**  wird eine Liste aller in der Anwendung enthaltenen Objektstorys angezeigt.

Gedanken und Social



Bei der Erkundung einer Objektstory sowie auch in der Objektübersicht kann der Bereich Gedanken angesteuert werden. **Gedanken** ist durch das **Kopf-Icon**  markiert. Hier können die Nutzer:innen eigene Notizen anlegen.

Zum Pausieren oder Speichern des Bearbeitungsstands kann ein **eigener Link** (Token) erzeugt werden. Der Link sichert die individuellen Notizen. Diese Funktion findet man ebenfalls über das Kopf-Icon. Der hier erzeugte Link kann kopiert und gespeichert oder geteilt werden. Mit diesem Link können die individuellen Notizen über einen beliebigen Web-Browser auf allen Devices aufgerufen und weiterbearbeitet werden.

Mit der **Social-Funktion** ist es möglich, **Sharepics** zu erstellen und in der **Foto-Galerie** des eigenen Geräts zu speichern.

Vorschlag zur Gestaltung einer Schulstunde mit **Dingen auf der Spur**

Klassenstufe: 9 bis 13

Schulform: alle Schulformen

Länge: eine Schulstunde (45 Min.)

Phase/ Dauer	Ziel	Inhalt	Methode
Ca. 5 Min.	SuS erhalten kurze Informationen über den geplanten Gedenkstättenbesuch und einen Überblick über den Ablauf der Schulstunde.	Sie erklären den SuS Ihre Planung und liefern ggf. basale Informationen zum historischen Ort (bspw. zur Lage). So schaffen Sie eine gemeinsame Ausgangsbasis, auf der die nachfolgende Unterrichtsstunde aufbaut.	Input durch die Lehrkraft.
Ca. 5 Min.	SuS sind befähigt, selbständig mit der App zu arbeiten.	SuS erhalten den Link zur App und rufen diese mit Smartphones, Tablets oder PCs selbst auf. Ggf. werden 2er-Teams gebildet.	Medien: Smartboard/ Tafel; eigenes Smartphone, Schul-Tablet, PC-Raum (Nutzung im WLAN wird empfohlen).

Phase/ Dauer	Ziel	Inhalt	Methode
Ca. 20 Min.	SuS arbeiten individuell und im eigenen Tempo mit der WebApp. Sie nutzen den Bereich Gedanken für ihre eigenen Notizen und Fragen. Eine Mindestzahl der zu lesenden Objektstorys wird nicht vorgegeben.		Einzelarbeit oder Kleingruppenarbeit in 2er-Teams. Medien: Eigenes Smartphone, Schul-Tablet, PC-Raum.
Ca. 5 Min.	SuS sichern ihre Erkundung für das Abschlussgespräch bzw. für den späteren Gedenkstättenbesuch.	SuS haben Zeit, ihre Notizen abzuschließen und ggf. Sharepics mit der Social-Funktion zu erstellen.	Medien: Eigenes Smartphone, Schul-Tablet, PC-Raum.
Ca. 10 Min.	Gemeinsamer Austausch über die gewonnenen Eindrücke und Diskussion von Fragen. Ergebnissicherung in der Gruppe.	Für die Abschlussdiskussion notieren Sie die folgenden Fragen am Smartboard/auf der Tafel: - Was hat mich besonders interessiert oder überrascht? - Welche Fragen will ich zum Gedenkstättenbesuch mitnehmen? Abschließend können Sie die SuS dazu einladen, die WebApp auch außerhalb des Unterrichts/der Schulzeit weiter zu erkunden.	Gelenktes Gespräch mit der gesamten Klasse/Gruppe. Medien: Smartboard/ Tafel; eigenes Smartphone, Schul-Tablet, PC-Raum.

Impressum

Konzept & Text Tutorial: Astrid Homann, Lisa Rethmeier

Gestaltung Tutorial: Ilia Natarov

Gestaltung WebApp: Designbüro Zum Kuckuck

© Stiftung Brandenburgische Gedenkstätten & Stiftung Gedenkstätten Buchenwald und Mittelbau-Dora, 2023

Weitere Informationen und Kontaktmöglichkeiten finden Sie in den [Settings](#) der App