

ZUG NACH SACHSENHAUSEN



Didaktische Ziele

- Einordnung von historischen Ereignissen
- Kenntnisse über historisches Geschehen
- Zuwachs an Faktenwissen (Bsp.: Münchner Abkommen)
- Überlegungen zu Einstellungen und Wertehandlungen
- Förderung des selbstständigen Denkens
- Erkenntnis über den menschenverachtenden Charakter der nationalsozialistischen Ideologie
- Reflexion über Entscheidungsprozesse
- Austausch zum Thema Zivilcourage, Gerechtigkeit und Mut damals wie heute
- Wahrnehmung des Holocausts
- Beurteilung der Dimension des Expansionsstrebens der Nationalsozialisten
- Erkenntnis über den Wert des Engagements für die freiheitliche demokratische Grundordnung

Sozialformen/Methoden/Apps

- Einzelarbeit
- Gruppenarbeit
- Unterrichtsgespräch
- Tricider (kostenlose App um kooperativ Ideen zu sammeln)

Vorüberlegungen

Häufig haftet den Geschichtsunterricht an, dass er langweilig gehalten wird und für die Lehrkräfte die Leistungserhebungen im Vordergrund stehen. Der Initiative „Zug nach Sachsenhausen“ ist zu verdanken, dass lehrplanrelevante Themen (in allen Schularten spielt das Thema Nationalsozialismus eine sehr wichtige Rolle) altersgerecht, interessant und anschaulich vermittelt werden. Die Brutalität und Willkürlichkeit des NS-Regimes werden durch die verschiedenen Entscheidungsprozesse verdeutlicht, da der Spieler nicht weiß, wozu seine Entscheidung führt.

Mit der App können sich die Jugendlichen interaktiv und audiovisuell mit dem Thema auseinandersetzen. Die Grafiken, Animationen und Zeitzeugenberichte nehmen die Schülerinnen und Schüler mit auf die bedrückende Reise. Entscheidungen müssen getroffen werden, der Reflexionsprozess wird durchleuchtet. Die Schüler lernen Werturteile zu fällen. Durch die Augen des Studenten Antonín Neděla erfahren die Jugendlichen über das Leben in den besetzten Gebieten und über die tschechische Geschichte.

Generell muss aber immer wieder verdeutlicht werden, dass fiktive Elemente enthalten sind, das ist klar die Aufgabe der begleitenden Lehrkraft und muss stets im Blick behalten werden.

Die App ist benutzerfreundlich als Download verfügbar. Es empfiehlt sich, die App (erhältlich für Android, iOS und PC) vor der Stunde auf die Handys oder Tablets der Schüler zu downloaden. Sowohl schuleigene Tablets als auch die Schüler-Geräte können verwendet werden. Das hängt von der Situation der Schule ab.

Auch auf das virtuelle Museum sollen die Lehrenden aufmerksam gemacht werden, die Zeitzeugenaussagen und Dokumente geben einen guten Einblick und sind sehr geeignet für eine Binnendifferenzierung.

Die Handhabung ist den Schülerinnen und Schülern aus anderen Spielen wahrscheinlich bekannt und ist sehr intuitiv. Über ein Wischen nach links oder rechts werden die Entscheidungen getroffen.

Die Arbeitsblätter wurden für die App erstellt und sollen den Jugendlichen und Lehrkräften Unterstützung anbieten. Es geht sowohl um den historischen Kontext als auch um die Entscheidungen, die getroffen werden. Die Auseinandersetzung mit Zivilcourage damals wie heute steht im Vordergrund, auch wenn im deutschsprachigen Raum meist die Beschäftigung mit den Mitgliedern der Widerstandgruppe „Die Weiße Rose“ mehr Raum einnimmt. Aber gerade der binationale Aspekt kann sehr gewinnbringend eingesetzt werden, wobei darauf geachtet werden muss, dass deutsche und tschechische Schülerinnen und Schüler über ein anderes Hintergrundwissen verfügen. Das Münchner Abkommen wird im Geschichtsunterricht

in Deutschland besprochen, aber in einem anderen Ausmaß als im tschechischen Geschichtsunterricht.

Bevor die App im Unterricht eingesetzt werden kann, muss sich die Lehrkraft – auch wenn das durchaus zeitintensiv sein kann – mit der App auseinandersetzen. Um die verschiedenen Enden kennenzulernen, muss das Spiel häufiger gespielt werden.

Einsatz im Unterricht

Insgesamt sind 45 Minuten ausreichend.

Die Vorbereitung auf die App kann in einem Unterrichtsgespräch erfolgen. Im Vordergrund sollte stehen, dass fiktive Elemente enthalten sind, das ist aber den Schülerinnen und Schülern aus anderen Unterrichtsinhalten durchaus bekannt.

Die Bedienung des Spiels muss kurz erläutert werden:

Meist stehen zwei Handlungsoptionen zur Verfügung, die über ein Wischen nach links oder rechts verdeutlicht werden.

Nach dem Fragen geklärt worden sind, empfiehlt es sich, dass die Jugendlichen individuell das Spiel durchlaufen.

Zur Binnendifferenzierung steht das virtuelle Museum zur Verfügung, da können Jugendliche, die das Spiel schneller durchlaufen haben, sich weiter informieren.

Während des Spielverlaufs sollen die Jugendlichen das Arbeitsblatt ausfüllen, das dient bei der anschließenden Gruppendiskussion als Grundlage und zur Sicherung der Jugendlichen.

Gemeinsam sollen die verschiedenen Spielenden aufgegriffen werden und in einem Tafelbild festgehalten werden. Über die Frage nach der Familiengeschichte oder dem regionalen Bezug wird eine Anbindung an die eigene Geschichte vor Ort erreicht.

Abschließend kann über die Wichtigkeit von geschichtlichen Feiertagen diskutiert werden. Dabei muss darauf geachtet werden, dass der 28. Oktober kein Feiertag in Deutschland ist. Hierbei kann auf den 03. Oktober ausgewichen werden.

Die verschiedenen Seiten können mit Apps wie Tricider festgehalten werden.

Während des Spiels zu erledigen:

Beschreibe das Leben von Antonína Neděly in Stichpunkten.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Zu diesen Punkten besteht ein Klärungsbedarf/werden mehr Informationen benötigt

.....

.....

.....

.....

.....

Erstelle eine Zeitleiste (verwende dazu auch dein Wissen aus dem Unterricht)

Überlege dir, was in „Deutschland“ zwischen 1938 und 1940 vorgefallen ist (in Stichpunkten). Gehe dabei auch auf die Außenpolitik ein und beurteile diese.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Es sind verschiedene Spielenden möglich.

Recherchiere nach Beispielen zu den Möglichkeiten, die Menschen damals erleben mussten: Flucht, Deportation und Tod.

Vielleicht sind dir auch Fälle aus deiner Familiengeschichte oder der regionalen Umgebung bekannt.

Flucht	
Deportation	
Tod	