

ERINNERN UND ENGAGIEREN DIGITAL



**Broschüre zu digitalen Angeboten
zum Lernen über Geschichte**



In dieser Broschüre finden Sie passend zum Anne Frank Tag 2025 mit dem Motto »Erinnern und Engagieren digital« eine Sammlung digitaler Angebote zu den Themenfeldern Holocaust, Nationalsozialismus und gegenwärtiger Antisemitismus. Die Publikation richtet sich insbesondere an Lehrkräfte, die mit ihren Schüler*innen historische Inhalte im digitalen Raum bearbeiten möchten.

Die aufgeführten Anwendungen reichen von klassischen Websites über Spiele und Lernplattformen bis zu Datenbanken und sind teilweise auf unterschiedlichen Endgeräten nutzbar. Zu jedem digitalen Angebot finden Sie Hinweise dazu, ab welcher Klassenstufe es empfohlen wird, wie viele Minuten die Anwendung erwartungsgemäß dauert und ob es per App oder per Browser nutzbar ist. Durch das Klicken auf den Titel gelangen Sie direkt zur jeweiligen Anwendung.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Schüler*innen einen erfolgreichen Anne Frank Tag 2025 und spannende Erlebnisse im digitalen Raum!

Ihr Team des Anne Frank Tags

INHALTSVERZEICHNIS

Lebensgeschichten	4
Spiele	6
Anne Frank	8
Für Lehrkräfte	10
Weiterbilden	12

Kinderemigration aus Frankfurt

»Kinderemigration aus Frankfurt« ist eine digitale Ausstellung, die die sogenannten »Kindertransporte« behandelt, in denen jüdische Kinder hauptsächlich in den Jahren 1938 und 1939 aus Deutschland fliehen konnten. Neben vielen Hintergrundinformationen zum Thema präsentiert die Anwendung sechs verschiedene Geschichten von Kindern, die Teil der Transporte waren. Untermalt sind die Geschichten mit anschaulichen Illustrationen, originalen Fotografien sowie Comics zu den Biographien.

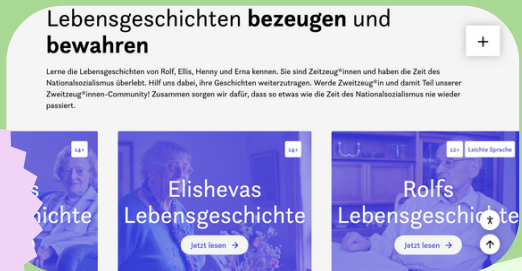


ab Klasse 8
45 Minuten
browserbasiert

Werde Zweitzeug*in

»Werde Zweitzeug*in« ist eine Lern-Plattform, die die Biografien fünf Überlebender des Holocaust vorstellt. Begleitet werden die Geschichten der Zeitzeug*innen von Gesprächen zwischen Historiker*innen und Personen, die die Überlebenden getroffen haben und so zu Zweitzeug*innen wurden. Geeignet ist die Anwendung für alle Interessierte mit und ohne Vorwissen.

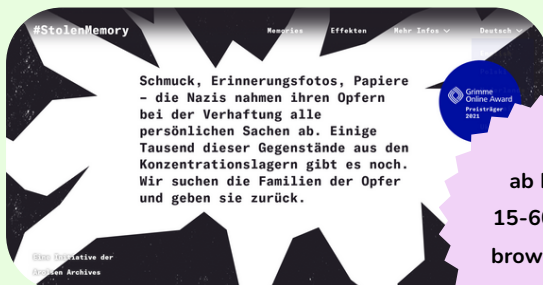
ab Klasse 7
20-40 Minuten
browserbasiert



Stolen Memory

»Stolen Memory« ist eine von den Arolsen Archives veröffentlichte digitale Ausstellung, die das Schicksal verschiedener im Holocaust verfolgter Menschen thematisiert. Die Ausstellung legt einen Fokus auf von den Nazis geraubte Gegenstände aus dem Besitz der Verfolgten, die über die Arolsen Archives an Hinterbliebene übergeben werden konnten und eine besondere Geschichte erzählen. Die

Seite bietet neben den Geschichten auch ergänzende Lernmaterialien.



ab Klasse 7
15-60 Minuten
browserbasiert

SPIELE

Spuren auf Papier

Im Spiel »Spuren auf Papier« werden die Euthanasie-Morde der Nazis behandelt. Aus der Sicht der Schwester eines fiktiven Opfers erfährt man, untermalt von Illustrationen und kleinen Minigames, vom Alltag der Patient*innen in der Heilanstalt Wehnen. Die Geschichte lehnt sich an echte Schicksale an und klärt u.a. durch Originalquellen über die Krankenmorde der Nazis auf. Die Anwendung setzt Vorwissen über den Nationalsozialismus voraus.



ab Klasse 10
30 Minuten
browserbasiert

last seen

»last seen« ist ein von den Arolsen Archives entwickeltes Browsergame, in dem es darum geht, mehr über die Deportationen in der NS-Zeit zu erfahren. Das Spiel basiert auf einer Online-Karte, in der historische Fotos von Deportationen gesammelt werden. Im Spiel wird die Rolle einer Blogger*in eingenommen. Ziel ist es, auf einem Dachboden nach Hinweisen und Fotos von Razzien und Deportationen aus dem Archiv der Arolsen Archives zu suchen und damit einen Eintrag in einem fiktiven

Blog zu erstellen. Für das Spiel ist Vorwissen vorausgesetzt.



ab Klasse 11
45 Minuten
browserbasiert

Inside Pogromnacht

»Inside Pogromnacht« behandelt die Novemberpogrome 1938 anhand der Geschichte der damals sechsjährigen Charlotte Knobloch. Untermalt von ihren Erzählungen, bewegt sich die Spieler*in durch ein nächtliches Setting. Immer wieder erscheinen Zusatzinformationen zum Anklicken über ausgewählte Gegenstände in der Umgebung. Die Anwendung ist gut als Einführung in das Thema der Novemberpogrome geeignet, jedoch ist gewisses Vorwissen hier von Vorteil.

ab Klasse 10
45 Minuten
browserbasiert



Die Kinder vom Bullenhuser Damm

»Die Kinder vom Bullenhuser Damm« ist eine Smartphone-Anwendung, die das Massaker an 20 jüdischen Kindern in einer Hamburger Schule während des Zweiten Weltkriegs behandelt. Die Spieler*in steuert einen von sechs Teenagern, die 1979 die Geschichte ihrer Schule entdecken. Dabei springt die Anwendung zwischen den Jahrzehnten und vermittelt neben der Geschichte der Schule auch Aspekte deutscher Erinnerungskultur, Migrationsgeschichten und Rassismuserfahrung. Mit diesem Spiel lassen sich historische und gegenwärtige Diskriminierung spielerisch erschließen.



ab Klasse 7
25-60+ Minuten
App

ANNE FRANK

Videotagebuch

Die Videoserie ist die Verfilmung von Anne Franks Tagebuch. Dabei vertraut Anne Frank ihre Gedanken anstatt dem Tagebuch einer Kamera an und vloggt so ihren Alltag im Versteck des Hinterhauses Prinsengracht 263. Das Videotagebuch ist auf der Website des Anne Frank Hauses und auf Youtube zu finden. Es eignet sich als Einstieg ins Thema, stellt aber keinen Ersatz für das tatsächliche Tagebuch dar.

ab Klasse 5
ab 5 Minuten
browserbasiert/
YouTube-App



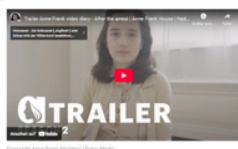
Nach der Verhaftung

»Nach der Verhaftung« ist die Fortsetzung des Videotagebuchs von Anne Frank. Hier werden die Ereignisse nach der Entdeckung der im Hinterhaus Versteckten erzählt. Die Anwendung basiert zwar auf realen Ereignissen, ist aber im Gegensatz zum verfilmten Tagebuch fiktiv. Besonders ist, dass die Zeit nach der Verhaftung der Versteckten nicht dokumentiert ist und dieser Teil der Geschichte Anne Franks daher oft hintergründig bleibt.

Nach der Verhaftung

Fortsetzung Anne Frank Video-Tagebuch

In drei neuen Folgen folgt Anne Frank, dargestellt von Liora Crut Peres, ihr Leben, ihre Gedanken und Gefühle über die Zeit nach dem Untertauchen. Nach der Verhaftung ist die Fortsetzung des Anne Frank Video-Tagebuchs, das im März 2020 veröffentlicht wurde. Der erste Teil des Video-Tagebuchs endet am 4. August 1944, dem Tag der Verhaftung.



ab Klasse 8
ab 20 Minuten
browserbasiert/
YouTube-App

Digitale Zeitleiste

Die Anwendung stellt wichtige historische Ereignisse in und um Anne Franks Leben in Form einer Zeitleiste dar. Neben biografischen Angaben über Anne, die weiteren Versteckten und die Helfer*innen, enthält die Zeitleiste Informationen zum Holocaust, dem

Ersten und Zweiten Weltkrieg sowie weiteren Ereignissen nach Anne Franks Tod.



ab Klasse 7
10-30 Minuten
browserbasiert

Digitaler Rundgang durch das Hinterhaus

Der digitale Rundgang durch das Amsterdamer Hinterhaus ermöglicht denjenigen, die das Anne Frank Haus nicht besuchen können, einen Einblick in das Versteck. Die Nutzer*in bewegt sich selbständig in den Räumlichkeiten, in denen weitere Informationen in Form von kurzen Texten und Videos dargestellt werden. Die Anwendung setzt Vorwissen voraus und eignet sich gut zur Vermittlung der Geschichte der Franks und der anderen Versteckten.



ab Klasse 5
20 Minuten
browserbasiert

FÜR LEHRKRÄFTE

Anders Denken

»Anders Denken« ist eine von der Kreuzberger Initiative gegen Antisemitismus kuratierte antisemitismuskritische Online-Plattform, die sich an Lehrkräfte sowie andere Multiplikator*innen richtet. Die Plattform beinhaltet drei Rubriken: »Informieren« besteht aus zwei Dossiers mit Hintergrundwissen zu Antisemitismus. In »Orientieren« gibt es weitere Empfehlungen zum Thema in Form von Büchern, Videos und Veranstaltungen.

In der Rubrik »Agieren« werden konkrete Methoden und Material zur antisemitismuskritischen Arbeit angeboten.



Lehrkräfte
15 Minuten
browserbasiert

interaktives Lernportal »Nichts davon gewusst?«

Das interaktive Portal ist eine Lernanwendung des Deutschen Historischen Museums, die sich mit dem Nationalsozialismus befasst. Neben einigen Texten, Dokumenten und Fotografien von bedeutungsvollen historischen Ereignissen enthält die Anwendung auch interaktive Elemente wie Quizzes, Lückentexte oder Zuordnungsspiele. Ergänzend zur Anwendung lässt sich aus dem Portal zusätzliches Lernmaterial herunterladen und eignet sich daher gut zur Nutzung im Unterricht.

Deutschland im Nationalsozialismus

NICHTS DAVON GEWUSST?

Am 30. Januar 1933 ernannte Reichspräsident Paul von Hindenburg Adolf Hitler zum deutschen Reichskanzler. Er war zu diesem Zeitpunkt bereits der vierte Reichskanzler in weniger als drei Jahren. Kaum jemand ahnte daher die weitreichenden Folgen dieses Ereignisses. In kurzer Zeit zerstörten Hitler und seine Partei, die Nationalsozialistische Deutsche Arbeiterpartei (NSDAP), die Demokratie und führten Deutschland in die Diktatur. Bis zu ihrem Ende im Jahr 1945 wurden unter der Herrschaft der Nationalsozialisten Millionen von Menschen getötet. Die Spuren des nationalsozialistischen Terrors, von Krieg und Völkermord sind bis heute sichtbar und prägen Werte und Selbstverständnis unserer Gesellschaft.



Gesellschaft | Ausgrenzung und Terror | Außenpolitik | Zweiter Weltkrieg | Völkermord | Verantwortung | Unterrichtsmaterial

Lehrkräfte
45 Minuten
browserbasiert

Datenbank für Games und Erinnerungskultur

Die von der Stiftung Digitale Spielekultur kuratierte Datenbank ist ein Verzeichnis für Videospiele mit dem Schwerpunkt historisch-politische Bildung. In der Datenbank kann nach verschiedenen Kriterien wie dem Thema, dem Genre des Videospieles, den Kosten u. a. gefiltert werden. So können Sie je nach Interesse und technischen Möglichkeiten passende Spiele finden. Zusätzlich verfügt die Datenbank über ein hilfreiches

Spielsbewertungssystem in den Kategorien Vermittlungspotential, Zeitaufwand und Komplexität.



Lehrkräfte
ab 10 Minuten
browserbasiert

Handreichung »Short videos, lasting memories«

In der vom Verein democ und mehreren internationalen NS-Gedenkstätten erarbeiteten Handreichung »Short Videos, lasting memories« werden Kurzvideos im Stil von Tiktok-Videos als Tool zum Lernen über den Holocaust vorgestellt. Im Vordergrund steht der Prozess der Produktion eines eigenen Videos und die selbstständige Auseinandersetzung der Schüler*innen mit dem jeweiligen Thema. Die Publikation bietet unterschiedliche Ansätze für die Umsetzung eigener Projekte sowie Tools und Anleitungen für die praktische Arbeit.



Lehrkräfte
30 Minuten
browserbasiert

An allem Schuld?

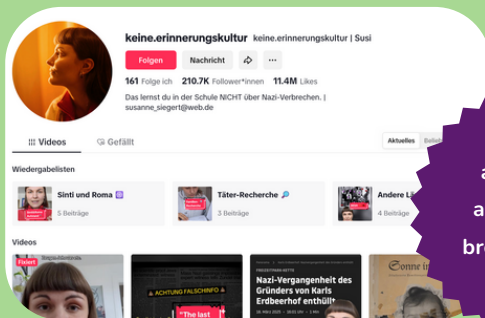
»An allem Schuld« ist eine antisemitismuskritische Plattform, die sich mit der Entstehung von Antisemitismus, seinen unterschiedlichen Formen und möglichen Handlungsspielräumen beschäftigt. Neben Texten zum Thema bietet die Website Videos, Interviews, Minigames und pädagogisches Begleitmaterial zur Nutzung im Unterricht für Lehrkräfte an. Die Anwendung beinhaltet viele Informationen und verschiedene Möglichkeiten, sich mit dem Thema Antisemitismus auseinander zu setzen.



ab Klasse 7
20-60+ Minuten
browserbasiert

Keine.Erinnerungskultur

Keine.Erinnerungskultur ist ein preisgekrönter Tiktok- und Instagram Kanal mit dem Ziel, Jugendliche über den Holocaust über reines Schulwissen hinaus aufzuklären und sie für dessen Tragweite zu sensibilisieren. Auf dem Kanal präsentiert Susanne Siegert historische Dokumente und zeigt weniger beleuchtete Aspekte des Holocaust und des Nationalsozialismus auf. Darüber hinaus behandelt sie auch die gegenwärtige und die Erinnerungskultur der Nachkriegszeit.



ab Klasse 7
ab 3 Minuten
browserbasiert

Geheime Codes von Rechtsextremen Online

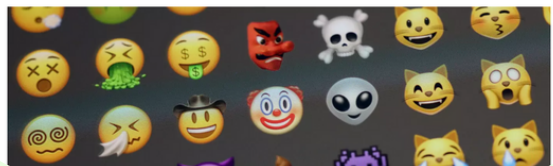
Dieser Artikel von Campact klärt über rechtsextreme Symbole und Codes auf, die hauptsächlich online verbreitet werden. Auf der Seite wird eine Vielzahl von sogenannten »Dogwhistles« der rechten Szene eingeordnet, die von verschiedenen Zahlencodes bis hin zu Emojis reichen. Sie erscheinen auf den ersten Blick harmlos, jedoch propagieren sie besonders im Netz ein rechtsextremes Weltbild. Insbesondere für Jugendliche, die sich viel im digitalen Raum bewegen, ist das Erkennen dieser Dogwhistles relevant.

ab Klasse 7
15 Minuten
browserbasiert

12. März 2024 · Von Campact-Team

So erkennst Du geheime Codes von Rechtsextremen online

Um einander besser erkennen zu können, verwenden Rechtsextreme im Internet geheime Zeichen und Symbole. Welche das sind und wie Du sie erkennst.



QR-Codes



Kinderemigration aus
Frankfurt



Werde Zweitzeug*in



Stolen Memory



Spuren auf
Papier



Last seen



Inside Pogromnacht



Die Kinder vom
Bullenhuserdamm



Anne Franks
Videotagebuch



Nach der Verhaftung



Digitale Zeitleiste



Digitaler
Rundgang durch
das Hinterhaus



Anders denken



Nichts davon
gewusst?



Datenbank Games
und
Erinnerungskultur



Handreichung
»Short videos,
lasting memories«



Keine Erinnerungs-
kultur



An allem Schuld?



Geheime Codes von
Rechtsextremen
Online