

Weitere Informationen

Veranstalter Der Lernort Kislau e.V. realisiert mobile und digitale Angebote zur badischen Demokratie- und Diktaturgeschichte in Weimarer Republik und NS-Zeit. Zudem plant der Verein eine Bildungsstätte auf dem Areal des ehemaligen KZ Kislau zwischen Karlsruhe und Heidelberg. Seine Arbeit wird vom Land Baden-Württemberg sowie von mehreren Gebietskörperschaften finanziert.

Adressat:innen Die Tagung richtet sich an haupt- und ehrenamtliche Mitarbeiter:innen von Gedenkstätten, Museen und anderen Bildungsträgern, an Lehrkräfte sowie an Studierende einschlägiger Fachrichtungen.

Anmeldung Bitte melden Sie sich bis zum 23. Februar 2024 unter Angabe Ihres Namens sowie gegebenenfalls der von Ihnen vertretenen Einrichtung via E-Mail an info@lernort-kislau.de für die Tagung an. Mit Ihrer Anmeldung erklären Sie sich damit einverstanden, dass wir Ihre Angaben in eine bei der Tagung auszulegende Teilnahmeliste aufnehmen und dass während der Veranstaltung Fotoaufnahmen gemacht werden.

Tagungsgebühr Die Teilnahmegebühr beträgt 20 Euro pro Person. In dieser Summe ist die Verpflegung mit Essen und Getränken enthalten. Unsere Bankdaten gehen Ihnen mit der Bestätigung Ihrer Anmeldung zu. Die Anmeldung wird mit der Überweisung der Teilnahmegebühr wirksam.

Anfahrt Vom Karlsruher Hauptbahnhof aus erreichen Sie das DGB-Haus mit den S-Bahn-Linien S1, S4, S7, S8 und S11 sowie mit der Straßenbahnlinie 2 innerhalb von fünf Minuten (Haltestelle Kongresszentrum). Parkmöglichkeiten finden Sie in den öffentlichen Tiefgaragen am Karlsruher Festplatz sowie am Badischen Staatstheater.

Lernort Kislau e.V.
Ettlinger Straße 3a
76137 Karlsruhe
Telefon 0721 8210 1070
info@lernort-kislau.de

Realisiert mit Unterstützung durch:



**Wie viel Spiel ist zu viel?
Wege digitaler NS-Vermittlung
im deutschen Südwesten**

Tagung am Freitag, dem 1. März 2024 von 10.30 bis 19.00 Uhr
im DGB-Haus Karlsruhe, Ettlinger Straße 3a, Karlsruhe

Das Thema

Begriffe wie ‚Virtual Reality‘ und ‚Gamification‘ sind heute in aller Munde. Aber was genau verbirgt sich dahinter, und wie viel Spiel ist überhaupt angemessen, wenn es um die Vermittlung von NS-Geschichte geht? Diese sowie viele weitere Fragen werden im Rahmen der Tagung sowohl aus theoretischer als auch aus praktischer Sicht beleuchtet. Ziel der Veranstaltung ist es nicht zuletzt, Menschen, die im Bereich der NS-Vermittlung tätig sind, miteinander ins Gespräch zu bringen und zu vernetzen.

Das Vormittagsprogramm

10.30 Uhr

Begrüßung

Dr. Andrea Hoffend, Lernort Kislau e. V.

Grußwort

Dr. Katrin Hammerstein, Landeszentrale für politische Bildung BW

10.45 Uhr

**Digitalisierung und Gamification:
Potenziale und Herausforderungen für Bildungsprozesse**

Dr. Maren Tribukait, Leibniz-Institut für Bildungsmedien | Georg-Eckert-Institut

11.15 Uhr

Wie viel Spiel ist zu viel? Ein Meinungsbild

Moderation: Fabienne Bitz, Lernort Kislau e. V.

11.45 Uhr

Panel 1 | Mediengestützte Rundgänge – Praxisberichte und Diskussion

Die digitalen Angebote zum Gestapo-Lager Neue Bremm Saarbrücken

Dr. Sabine Graf, Landeszentrale für politische Bildung des Saarlandes

Virtuelle Lagerdarstellung und Medienguide zur topographischen

Erschließung der KZ-Gedenkstätte Oberer Kuhberg

Annette Lein, Dokumentationszentrum Oberer Kuhberg - KZ-Gedenkstätte -

Die Vermittlung der KZ-Geschichte von Neckarelz via Virtual Reality

Beate Keßler, KZ-Gedenkstätte Neckarelz

12.30 Uhr

Mittagspause

Das Nachmittagsprogramm

13.15 Uhr

Panel 2 | Digitale Raum- und Geländespiele – Praxisberichte und Diskussion

Der Geocache ‚Verunsichernde Orte‘ und Actionbound-Formate zum KZ Osthofen
Dominik Hook, Gedenkstätte KZ Osthofen

Das Projekt ‚Serious Game zu jüdischem Leben in Freiburg früher und heute‘
Elmira Detscher, NS-Dokumentationszentrum Freiburg i. Br.

Der ‚Room of Memories‘ zur Tübinger NS-Vergangenheit

Dr. Bruno Wiedermann-Kashefipour, Stadtmuseum Tübingen

14.00 Uhr

Kaffeepause

14.15 Uhr

Panel 3 | Lernspiele im Netz – Praxisberichte und Diskussion

Die Online-Quiz-Reihe ‚Geschichte bewegt‘ zur badischen NS-Historie
Luise Lehnen, Lernort Kislau e. V.

Das digitale Spiel ‚Friedrich Ebert. Der Weg zur Demokratie‘

Patricia Reister, Stiftung Reichspräsident-Friedrich-Ebert-Gedenkstätte

14.45 Uhr

Kaffeepause

15.00 Uhr

Markt der medialen Möglichkeiten

Präsentation digitaler Angebote aus dem deutschen Südwesten

16.00 Uhr

Let's Remember: Games und Erinnerungskulturen – eine Bestandsaufnahme

Dr. Tabea Widmann, Stiftung Digitale Spielekultur

16.30 Uhr

Wie viel Spiel ist zu viel? Ein World Café in drei Runden

18.30 Uhr

Abschlussdiskussion

Moderation: Team des Lernort Kislau e. V.