

METHODIK VIER

Methodik für Projekttag mit dem Schwerpunkt auf sowjetischen Repressionen geeignet

Diese Methodik ermöglicht die umfassende Nutzung aller Komponenten des Gulag XR-Projekts. Die SuS können historisches Wissen durch Lehrvideos entwickeln, indem sie die Perspektive der großen Geschichte mit persönlichen Geschichten von Zeitzeugen aus verschiedenen Ländern vergleichen. Eine sehr wichtige Komponente ist die Forschungsarbeit mit Hilfe eines Forschungshefts und Augmented Reality (AR) auf Tablets. Einzigartig ist dann die Erfahrung, die Gulag-Umgebung mit Hilfe von Virtual Reality (VR) zu simulieren. Obwohl es ein technologisch anspruchsvolles Projekt zu sein scheint, kann bei guter Organisation alles in vier Unterrichtsstunden erledigt werden. Diese in tschechischen Schulen erprobte Methode wird Ihnen zeigen, wie es geht.

FAQ zur Verwendung von VR:

F: Was ist der Hauptvorteil des Einsatzes von VR in dieser Lektion?

A: Der Hauptvorteil des Einsatzes von VR besteht darin, dass die SuS die visuelle und akustische Umgebung des Gulag aus erster Hand erleben können. Dank des starken Gefühls der Präsenz in der virtuellen Simulation können sie die Atmosphäre, die Enge und die Härte der Umgebung besser nachempfinden. Dies führt zu einer viel emotionaleren Erfahrung, als wenn sie nur Fakten aus Texten oder Videos analysieren würden. So kann eine VR-Erfahrung das Thema Gulag sehr viel näher bringen.

F: Wie kann die VR-Erfahrung mit anderen Teilen der Lernerfahrung (Videos, AR, Diskussionen) verbunden werden?

A: Um sicherzustellen, dass VR nicht nur eine oberflächliche Attraktion bleibt, muss sie gut mit anderen Teilen der Lernerfahrung integriert werden. Am besten ist es, wenn sich die SuS zunächst das notwendige historische Wissen durch die Auseinandersetzung mit den Quellen und Geschichten aneignen. Erst dann sollte die VR einbezogen werden, wo sie die Erfahrungen mit dem Gelernten vergleichen können. Diskussion und Reflexion sind jedoch immer wichtig. Hier ist Ihre Rolle als Lehrkraft unersetzlich, und keine unrealistische Realität oder künstliche Intelligenz kann sie ersetzen.)

F: Wie viel VR-Ausrüstung muss ich haben, damit es rechtzeitig klappt?

A: A: Ideal ist 1 Gerät für etwa 5 SuS. Wir zeigen Ihnen aber auch, wie Sie es mit nur einem Headset pro Klasse schaffen.

F: Welche Räume werden für VR benötigt? Was ist, wenn wir diese in der Schule nicht haben?

A: Unsere Erfahrungen direkt in Schulen zeigen deutlich, dass das VR-Erlebnis nahtlos in normalen Schulgebäuden stattfinden kann. Sie benötigen etwa 3*3 Meter Platz pro Gerät. Und wenn Sie es nicht in einem Klassenzimmer oder einer Turnhalle haben, können Sie den Platz auf dem Flur nutzen.

F: Ich befürchte, VR könnte für einige SuS psychisch anstrengend sein.

A: Es stimmt, dass die Erfahrung in der virtuellen Gulag-Simulation für die SuS schwieriger sein kann als andere Teile des Unterrichts. Aber die Arbeit mit Videos oder das Lernen von Fakten über das Leben von Gefangenen kann ähnlich emotional sein. Es ist wichtig, im Klassenzimmer ein sicheres Umfeld zu schaffen, den SuS aktiv zuzuhören und Raum für den Austausch von Eindrücken zu lassen. Die VR-Simulation stellt keine explizite Gewalt dar, sondern ermöglicht es, die Atmosphäre der Umgebung zu erleben und das Denken anzuregen.

Dennoch muss das Thema sensibel behandelt werden und ethische Fragen müssen berücksichtigt werden. Wir zeigen Ihnen, wie Sie das tun können.

Besondere Aufmerksamkeit sollte SuS gewidmet werden, die spezifische Probleme haben (z. B. langfristige Behandlung von psychischen Problemen, negative Erfahrungen mit dem Aufenthalt in geschlossenen Räumen, Klaustrophobie usw.). Sprechen Sie vorab individuell mit SuS, von denen Sie wissen, dass sie psychische Probleme, Traumata oder Phobien haben. Erklären Sie das Thema virtuelle Realität und stellen Sie sicher, dass sie verstehen, was sie erleben könnten.

Fragen Sie sie, ob sie die Erfahrung als stressig oder als Auslöser für Ängste oder andere Schwierigkeiten empfinden könnten. Wenn ja, vereinbaren Sie, dass sie die Virtual-Reality-Erfahrung lieber auslassen und Beobachter bleiben. Es gibt die Möglichkeit, VR nur als Video zu sehen.

Versichern Sie ihnen, dass es in Ordnung ist, das Erlebnis abzulehnen und dass sie deswegen nicht schlechter bewertet werden. Betonen Sie, dass ihre psychische Gesundheit und das Gefühl der Sicherheit in der Schule wichtiger sind als die Erfüllung einer Aufgabe.

Wenn sie sich dennoch entscheiden, die virtuelle Realität auszuprobieren, sorgen Sie dafür, dass sie während des Erlebnisses beaufsichtigt werden, und erinnern Sie sie daran, die Brille bei Bedarf abzunehmen.

Sprechen Sie nach der Aktivität mit den SuS über ihre Gefühle und versichern Sie ihnen, dass es sich nur um eine Simulation der Vergangenheit handelt. Bieten Sie ihnen die Möglichkeit, die Erfahrung nach der Stunde individuell zu besprechen.

Beobachten Sie ihr Verhalten in den folgenden Tagen und fragen Sie sie, ob das Erlebnis negative Auswirkungen auf sie hatte. Empfehlen Sie ihnen gegebenenfalls, professionelle Hilfe in Anspruch zu nehmen.

F: Was geschieht, falls etwas nicht ordnungsgemäß funktioniert?

A: Es ist verständlich, dass die Kombination mehrerer Technologien (VR, AR, Tablets) auf den ersten Blick komplex erscheinen kann. Aber keine Panik. Die Lektion ist so konzipiert, dass sie von jeder Lehrkraft gemeistert werden kann. Wir empfehlen:

- Lesen Sie diese Methodik und die technischen Leitfäden im Voraus.
- Testen Sie alles zu Hause im Voraus.
- Bereiten Sie einen Plan B für den Fall von technischen Schwierigkeiten vor und aktivieren Sie das grundlegende Handwerkszeug der Lehrkräfte: die Kunst der Improvisation :-)

¹ Wir unterstützen derzeit nur das Android-Betriebssystem <https://www.gulagxr.eu/de/wie-funktioniert-gulag-xr/comics-und-augmented-reality>
Wir arbeiten daran, es auch für iOS verfügbar zu machen.



- Teilen Sie Ihren SuS Ihre Bedenken mit, wenn etwas nicht reibungslos läuft. Bitten Sie sie um ihre Hilfe. Damit zeigen Sie ihnen, dass auch eine Lehrkraft manchmal mit Unsicherheiten und technischen Problemen konfrontiert ist. Scheuen Sie sich nicht, technisch versierte SuS um Rat zu fragen. Sie verfügen oft über wertvolles Wissen und helfen gerne. Selbst wenn etwas schiefgeht, nehmen Sie es zum Anlass, darüber zu sprechen, wie es ist, wenn etwas nicht nach Plan läuft. Die SuS werden dies mehr zu schätzen wissen als einen reibungslosen Ablauf. Genießen Sie den Unterricht trotz der kleinen Komplikationen. Ihre Begeisterung für das Fach ist die größte Motivation für die SuS!

F: Wir haben kein stabiles Internet.

A: Das spielt überhaupt keine Rolle. Alle Anwendungen sind so

konzipiert, dass sie völlig unabhängig von Ihrer Internetverbindung funktionieren.

F: Kann ich das in einer Klasse alleine machen?

A: Sie können es tun. Wenn Sie jedoch die Möglichkeit haben, im Tandem zu arbeiten, ist es besser. Die SuS werden in Gruppen in ihrem eigenen Tempo arbeiten, und es wird Situationen geben, in denen zum Beispiel Gruppe 1 Hilfe bei der Lösung von Problemen in der erweiterten Realität und Gruppe 2 Hilfe in der virtuellen Realität benötigt. An diesem Punkt wird die Hilfe eines/er Kollegen/in sehr nützlich sein. Wenn Sie sich für Tandem-Lernen entscheiden, ist es wichtig, dass Ihr Kollege ebenfalls geschult ist und weiß, wie man welche Technologie verwendet und was zu tun ist. Sonst müssen Sie sich neben den Schülergruppen auch noch um Ihren/e Kollegen/in kümmern. Und das wollen Sie doch nicht :-)

DAMIT DER UNTERRICHT FUNKTIONIERT:



Wann passt diese Methodik?

- Ich möchte, dass die Studierenden die Arbeit eines echten Forschers erleben - das Formulieren von Hypothesen, das Sammeln und Analysieren von Daten und deren kritische Bewertung.
- In der Schule haben wir Tablets und die SuS dürfen ihre Handys benutzen.
- Ich möchte, dass die SuS zusammenarbeiten und ihre Rollen teilen.
- Der Lärm im Unterricht stört mich nicht.
- Ich begrüße es, wenn SuS interessante Fragen stellen, auch solche, auf die ich noch keine Antwort weiß.
- Ich denke, ich kann mit einem eventuellen Ausfall des Geräts umgehen.
- Es macht mir nichts aus, als Lehrkraft in den Hintergrund zu treten.
- Die Schule erlaubt mir, auch andere Räume als nur unser Klassenzimmer zu nutzen.
- Ich kann einen Teil der VR-Aktivität an die SuS delegieren.



Wann passt diese Methodik nicht?

- Ich möchte so viele Fakten wie möglich in so wenig Zeit wie möglich vermitteln.
- Ich habe keine Tablets, und die SuS dürfen keine Handys benutzen.
- Meine SuS sind noch nicht in der Lage, ihre Arbeit selbstständig zu organisieren und brauchen die Anleitung einer Lehrkraft.
- Der Lärm im Klassenzimmer stört mich.
- Ich fühle mich nicht wohl, wenn SuS mir Fragen stellen, auf die ich keine Antwort weiß.
- Ich habe Angst, dass etwas kaputt geht oder nicht funktioniert.
- Ich fühle mich wohl, wenn ich die Klasse komplett leite.
- Die Schule lässt mich zum Beispiel nicht auf den Flur oder in die Turnhalle.
- Ich muss die SuS die ganze Zeit beaufsichtigen, ich darf sie nicht allein mit der Technik arbeiten lassen.

Zielsetzungen:



Die SuS lernen grundlegende Fakten über die Zeit der sowjetischen Repressionen kennen. Die SuS vergleichen die individuelle Geschichte eines Zeitzeugen mit dem größeren historischen Kontext. Die Lernenden erkennen unterschiedliche Perspektiven der kleinen und großen Geschichte. Der/ie Schüler/in formuliert gemeinsam eine Forschungsfrage zu einem vorgegebenen Thema, stellt eine Hypothese auf und versucht, diese anhand von Quellen in einem Forschungsheft zu verifizieren. Die SuS präsentieren ihren Mitschülern die Ergebnisse ihrer Untersuchung, einschließlich ihrer Einstellung zu totalitären Regimen und Menschenrechtsverletzungen. Die SuS erleben die emotionale Erfahrung, in einem Gulag zu sein, durch virtuelle Realität, reflektieren darüber und vertiefen ihr Verständnis für die Werte der Freiheit und der Menschenwürde.

Hilfsmittel:



Computer, Projektor, Lautsprecher, Tablets, gedruckte Forschungshefte – mindestens 1 pro Gruppe, Papiere und Schreibmaterial, VR-Headset.

Zeit:



4 oder mehr Unterrichtsstunden (Projekttag)

Methode der Arbeit:



Die SuS sehen sich ein Video an, diskutieren, arbeiten in Gruppen mit einem Forschungsheft und bewegen sich in einer virtuellen Simulation des Gulag-Lagers.



PHASE 1 / 10 min.

Evokation



Beschreibung:

Siehe die separate Methodik „Evokation“: Wählen Sie 1 oder mehrere Aktivitäten aus.

Die Evokationsphase ist besonders wichtig für den Unterricht über die sowjetischen Repressionen. Die SuS verfügen nicht über ausreichende Kenntnisse zu diesem Thema (anders als z. B. bei populären Themen aus dem Mittelalter oder dem Zweiten Weltkrieg). Daher halten sie es möglicherweise nicht für wichtig und sind nicht bereit, sich überhaupt damit zu beschäftigen. Evokation ermöglicht es ihnen, ihr vorhandenes Wissen und ihre Ideen zu aktivieren und mit neuem Wissen zu verknüpfen. Dadurch werden ihre Neugier und Motivation, mehr über das Thema zu lernen, geweckt. Gleichzeitig erfahren Sie, mit welchen Vorstellungen oder Misskonzeptionen die SuS in den Unterricht gehen. Darauf können Sie dann in der Reflektionsphase aufbauen und sie nochmal stellen.

Erwähnen Sie während der Evokationsphase, dass wir im Unterricht mit digitalen Technologien arbeiten werden und dass dies bedeutet, dass wir Regeln für den Umgang mit ihnen befolgen müssen. Am besten lassen Sie die SuS definieren, wie diese Regeln aussehen sollen, einschließlich der Konsequenzen bei Nichteinhaltung. Die SuS können sicherlich ähnliche Regeln in ihren eigenen Worten benennen:

- Wir behandeln die Geräte sorgfältig und schonend.
- Wir verwenden es nicht für Aktivitäten, die nicht zum Lernprozess gehören (z. B. Surfen im Internet, Spielen).
- Respektieren Sie die Anweisungen der Lehrkraft bei der Übergabe der Geräte.
- Wir melden alle technischen Probleme.
- Wir helfen unseren SuS, wenn sie Probleme mit der Steuerung haben.
- Wenn die Aktivitäten beendet sind, geben wir die Geräte in gutem Zustand an die Lehrkraft zurück.

Sie können die Tatsache erwähnen, dass wir mit VR arbeiten werden, aber unserer Erfahrung nach ist es besser, es als Überraschungsmoment zu belassen (z. B. wenn Sie in der Schule nicht regelmäßig mit VR arbeiten). Alternativ können Sie sagen, dass wir VR im Unterricht einsetzen werden, aber nichts weiter dazu sagen. Und warum? Die virtuelle Realität ist noch nicht so weit verbreitet wie Handys. Daher wird es für die meisten SuS eine neue und ungewohnte Erfahrung sein. Wenn Sie im Voraus Details verraten, kann dies nicht nur Neugier und Angst vor dem Unbekannten wecken, sondern auch zu einer ungewollten Konzentration auf die technischen Aspekte von VR führen. Die SuS könnten dann Fragen zu einem bestimmten Typ von Headset stellen, es mit anderen Typen vergleichen usw. Dies kann unnötig vom Hauptthema des Unterrichts ablenken. Gleichzeitig muss auf Situationen eingegangen werden, in denen ein Kind aus einer wohlhabenden Familie VR kennt und das Bedürfnis hat, dies zu zeigen. Dies könnte die sozialen Unterschiede im Klassenzimmer vertiefen. Wir empfehlen daher, das Überraschungsmoment zu bewahren und keine Details preiszugeben.

PHASE 2 / 5–10 min.

Wir präzisieren die Bedeutung der Wörter



Beschreibung:

Bevor Sie ein Lehrvideo abspielen oder mit den Erinnerungen eines Zeitzeugen arbeiten, ist es eine gute Idee, mit den SuS alle Begriffe durchzugehen, die unklar sein könnten. Im Folgenden haben wir einige der im Video vorkommenden Begriffe ausgewählt, die vor allem jüngeren SuS nicht unbekannt sind. Im Folgenden finden Sie auch einige Möglichkeiten, wie die Bedeutung der Begriffe gelernt werden kann.

Option 1 SIMPLE MEETING

Nennen Sie einen Begriff, von dem Sie glauben, dass er den SuS unbekannt sein könnte, und diskutieren Sie seine Bedeutung mit den SuS. Es geht nicht darum, die genaue Definition zu finden, sondern den SuS die Bedeutung der Wörter auf altersgerechte Weise zu verdeutlichen. Sie können gerne Beispiele aus anderen Bereichen anführen. „Das Konzept von A ist, als ob...“



Kommentare und tips

Wählen Sie je nach Ihren zeitlichen Möglichkeiten eine der in der Evokationsmethodik separat aufgeführten Methoden.

Tipp: Konzentrieren Sie sich in der Evokationsphase nicht darauf, wie man mit VR arbeitet. Unserer Erfahrung nach schenken die Lernenden dem keine Aufmerksamkeit, sie erinnern sich nicht daran und Sie verschwenden Ihre Zeit, weil Sie es dann noch einmal wiederholen müssen.



Kommentare und tips

Hier sind vielleicht weniger bekannte Wörter und mögliche Definitionen:

- Repression** – harte Unterdrückung von Widerstand oder Regimekritik
- Imperium** – ein großer Staat, der viele Länder kontrolliert
- Chaos** – völlige Verwirrung, Unordnung
- Terror** – Gewalt, die einer Bevölkerung zur Einschüchterung zugefügt wird
- Agitation** – Verbreitung von Ideen und Gedanken, um Menschen zu beeinflussen
- Archiv** – Sammlung von historischen Dokumenten
- Verfolgung** – Verfolgung von Menschen aufgrund ihrer Ansichten oder ihrer Identität
- Sowjetisch** – mit Bezug auf die Sowjetunion
- Sabotage** – absichtliche Beschädigung oder Behinderung einer Tätigkeit
- Spionage** – heimliche Beschaffung von Informationen für eine fremde Macht
- Norm** – eine festgelegte Regel, Maßnahme oder Anforderung
- Amnestie** – Begnadigung, Erlass von Straftaten
- Lager** – Gulag-Lager



Option 2 BINGO

Vorbereitung:

- Bereiten Sie 12 Karten mit Wortdefinitionen vor.
- Geben Sie jedem/er Schüler/in eine zufällige Auswahl von 9 Definitionen in einem quadratischen 3x3-Raster.

Der Verlauf des Spiels:

- Lesen Sie den SuS die Wörter aus der Liste nacheinander vor.
- Die Aufgabe der Schüler besteht darin, die Definition des Wortes auf ihrer Karte zu markieren.
- Die erste Person, die 3 Wörter in einer Reihe markiert (vertikal, horizontal oder diagonal) und "Bingo!" ruft, gewinnt.

Option 3 HARD CHAIR

Der/die Schüler/in sitzt mit dem Rücken zur Tafel, während die Lehrkraft das Wort an die Tafel schreibt. Die anderen SuS müssen dann dem/der Schüler/in, der mit dem Rücken zur Tafel sitzt, das Wort erklären, ohne ihn direkt zu nennen. Der/die Schüler/die auf dem heißen Stuhl muss dann erraten, um welches Wort es sich handelt. Dieses Spiel kann schnell mit mehreren verschiedenen Wörtern und SuS gespielt werden.

Option 4 SUCHE NACH EINER DEFINITION

Für diese Aktivität müssen Sie im Voraus Zettel mit den Begriffen und, separat, mit den entsprechenden Definitionen vorbereiten. Verteilen Sie die Zettel nach dem Zufallsprinzip und bitten Sie die SuS, ihre „Partner“ mit dem entsprechenden Begriff oder der entsprechenden Definition zu finden. Dies ist eine schnelle und interaktive Aktivität, die die SuS dazu zwingt, die Bedeutungen von Wörtern zu kommunizieren und zu diskutieren, Definitionen in einen Kontext zu setzen und kritisch zu denken.

Option 5 LIVE-BILDER

Die SuS stehen mit geschlossenen Augen im Kreis, die Lehrkraft liest den Begriff vor und die SuS müssen versuchen, die Bedeutung mit ihrem Körper auszudrücken. Dann öffnen sie ihre Augen und kommentieren. Interessanterweise schaffen die SuS oft spontan eine entsprechende lebende Skulptur, ohne sich bewusst zu sein, dass sie den Begriff kennen.



Kommentare und tips

Hier sind die Fragen, die nach dem Ansehen des Videos beantwortet werden können:

1. Wann und aus welchem Grund wurden die ersten Arbeitslager in der Sowjetunion eingerichtet?
2. Wie viele Menschen waren während der Existenz der Gulags in den Lagern inhaftiert und wie viele starben da?
3. Wie sahen die typischen Arbeitsbedingungen und der Tagesablauf der Häftlinge in den Gulags aus?
4. Wer könnte Opfer eines Arbeitslagers gewesen sein und aus welchen Gründen?
5. Was war das Schicksal der Menschen nach ihrer Entlassung aus den Gulags und wann wurden die Lager offiziell geschlossen?
6. Warum sollten wir uns in unserem Land mit dem Thema Gulag beschäftigen?

PHASE 3 / 10–15 min.



Video WAS WAR DER GULAG

Beschreibung:

Dieses Lehrvideo fasst die wichtigsten Fakten zur sowjetischen Repression übersichtlich zusammen. Es bietet einen umfassenden Überblick über die historische Entwicklung der Repression mit Schwerpunkt auf der Stalin-Ära und dem europäischen Kontext der Gulags.

Das Video kann für eine kurze Einführung in das Thema zu Beginn der Unterrichtsstunde verwendet werden.

Spielen Sie einfach das Video ab und fordern Sie die SuS auf, sich auf die Beantwortung ihrer bestehenden Fragen zum Thema zu konzentrieren oder Schlüsselinformationen zu identifizieren.

Hier ist der Link zum Video: <https://www.gulagxr.eu/de/wie-funktioniert-gulag-xr/videos-und-geschichten>

Fragen Sie nach dem Anschauen des Videos, was für die SuS neu war. Zum Beispiel war es für viele SuS in den Pilotstunden neu, dass der Gulag nicht nur ein Lager war, sondern ein ganzes System von Lagern. Anderen war das Ausmaß des Systems und die Zahl der Opfer nicht bewusst. Auch die europäische Dimension der Unterdrückung war den meisten SuS nicht bewusst. Das hängt auch mit der Frage zusammen, warum wir uns in unserem Land mit dem Thema Gulag beschäftigen sollten.

Vor der nächsten Phase können Sie auch fragen, was die SuS als Nächstes wissen müssen, um ihr Verständnis der sowjetischen Repression zu vertiefen und den Unterricht entsprechend zu gestalten. Unserer Erfahrung nach wollten die SuS vor allem die Geschichte eines echten Zeitzeugen aus unserem Land kennenlernen. Das bieten wir auch als einen möglichen nächsten Schritt an.

Tipp: Anstatt den ganzen Film auf einmal abzuspielen, können Sie das Video auch in Teilen abspielen und die SuS raten lassen, was als nächstes passiert. Sie können weitere Fakten oder Ereignisse erraten, bevor das Video die Geschichte zu Ende erzählt. Dies kann ihr vorhandenes Wissen aktivieren (z. B. über den Zweiten Weltkrieg, die Auswirkungen von Stalins Tod usw.).

Tipp: Wenn Sie wenig Zeit haben und das Thema der sowjetischen Repression bereits in einer früheren Unterrichtsstunde behandelt haben, können Sie diesen Abschnitt auslassen. Alternativ können Sie ihn ersetzen, indem Sie eine Zeitleiste zeichnen und gemeinsam mit den SuS die wichtigsten Ereignisse in der Geschichte der sowjetischen Repression aufzeichnen.

PHASE 4 / 10 min.

Zeitzeugengeschichte



Beschreibung:

Wählen Sie eine Geschichte aus dem Archiv aus.

Die Erinnerungen der Zeitzeugen bringen eine Dimension der so genannten kleinen Geschichte in den Unterricht ein und ergänzen so in geeigneter Weise die Informationen aus dem vorherigen Video. Sie ermöglichen es uns, die sowjetische Unterdrückung durch das Prisma des Leidens einer bestimmten Person zu sehen. Alle Videos sind emotional sehr anspruchsvoll. Erinnern Sie die SuS daher an die Regeln für die Auseinandersetzung mit der schwierigen Geschichte, wenn das Anschauen der Videos für jemanden zu anspruchsvoll ist.

Hier sind einige Varianten, wie Sie mit dem Video eines Zeitzeugen arbeiten können.

1. Lassen Sie die SuS die wichtigsten Punkte der Geschichte des Zeitzeugen aufschreiben, während sie zuhören. Vergleichen Sie dann in Zweiergruppen ihre Notizen und erstellen Sie eine Zeitleiste seines oder ihres Lebens.
2. Teilen Sie das Video in 3 Teile auf. Halten Sie nach jedem Teil an und lassen Sie die SuS in Gruppen darüber diskutieren, was sie gerade gelernt haben und wie die Geschichte auf sie wirkt.
3. Weisen Sie die SuS an, 3 emotional starke Momente aus der Geschichte aufzuschreiben. Dann sollen sie diese Momente paarweise analysieren – warum sie emotional sind, was sie über die Bedingungen im Gulag aussagen usw.
4. Verteilen Sie die Papiere und lassen Sie SuS eine Szene aus dem Video zeichnen, die ihn beeindruckt hat. Zeigen Sie dann die entstandenen Werke und besprechen Sie sie.
5. Stellen Sie den SuS abschließend Fragen wie z. B.: Was fandet ihr an der Geschichte am interessantesten? Was fandet ihr am überraschendsten? Welche Emotionen hat sie bei euch hervorgerufen? Welches Ereignis in seinem Leben führte zu der Repression? Hatten die Zeitzeugen die Möglichkeit, die Unterdrückung zu vermeiden?



Kommentare und tips

Tipp: Überprüfen Sie, ob die SuS die Geschichte verstanden haben. Stellen Sie einfach ein paar Kontrollfragen während des Videos oder am Ende des Videos. Wer waren Opfer der Unterdrückung? Warum kamen sie in den Gulag? usw.

Tipp: Zeitzeugen sind nicht immer gut zu verstehen (schwache Stimme, Akzent). Es ist daher immer eine gute Idee, Untertitel mitlaufen zu lassen.

Tipp: Wenn Sie keine Tablets in der Schule haben, aber Handys verwenden können, können Sie die SuS bitten, ihre eigenen Handys zu benutzen, um die Geschichten der von Ihnen ausgewählten Zeitzeugen zu verfolgen. Alle Geschichten sind über unsere Projektseite auf [Vimeo](#) leicht zugänglich.

Tipp: Überprüfen Sie, ob die SuS die Geschichte verstanden haben. Stellen Sie einfach ein paar Kontrollfragen während des Videos oder am Ende des Videos. Wer war das Opfer der Unterdrückung? Warum kam sie in den Gulag? usw.

Tipp: Wenn Sie die SuS schon lange kennen, können Sie ein Experiment durchführen. Bitten Sie die SuS, sich an ein wichtiges Ereignis im Leben der Schule zu erinnern, an das sie sich wahrscheinlich alle erinnern können (z. B. den ersten Schultag, einen wichtigen Ausflug usw.), und stellen Sie ihnen dann Fragen wie „Was hatte der Schulleiter an diesem Tag an?“, „Welche Farbe hatte der Bus?“, „Wer saß in der ersten Reihe?“ usw. Auch hier können die SuS ihre Antworten auf Zettel schreiben und sie direkt zeigen oder sagen. Höchstwahrscheinlich werden sie leicht variieren. Anhand dieser Demonstration kann gezeigt werden, dass eine Person nicht lügen muss, aber ihre Erinnerung kann sich im Detail von der Erinnerung einer anderen Person an das Ereignis unterscheiden. Das liegt an der Art und Weise, wie das menschliche Gedächtnis funktioniert. Daher ist es ratsam, den Bericht des Erinnernden mit Informationen aus anderen Quellen zu überprüfen oder zu ergänzen. Kurz gesagt, eine Erinnerung kann als eine Quelle des Wissens über die Vergangenheit dienen, aber sie sollte nicht die einzige sein.

Tipp: Sie können nicht nur die Geschichten eines einzelnen Zeitzeugen verfolgen, sondern die Klasse auch in Gruppen aufteilen und jeder Gruppe einen anderen Zeitzeugen zuweisen. Siehe die Methodik **GRUNDLAGEN UND VERGLEICH DER GESCHICHTEN MEHRERER ZEITZEUGEN**. Berücksichtigen Sie jedoch, dass die Zeit dadurch verlängert wird.



Forschungsheft

Beschreibung:

WAS SIE VOR DEM UNTERRICHT TUN SOLLTEN:

- Drucken Sie die Forschungshefte aus oder bestellen Sie sie im Voraus über die Gulag XR Website. Wir empfehlen 1 Journal pro 2–3 SuS.
- Schauen Sie sich das Forschungstagebuch an, prüfen Sie die einzelnen Seiten, die mit dem AR-Symbol gekennzeichnet sind. Haben Sie sie verstanden? Ist für Sie alles klar? Wenn nicht, schauen Sie sich das Erklärungsvideo an.
- Stellen Sie sicher, dass Sie genügend Tablets/Mobiles haben, dass sie aufgeladen sind und funktionieren. Wir empfehlen 1 Tablet pro 3–6 SuS.
- Installieren Sie die Gulag XR-App aus dem Google Play Store auf allen Tablets.
- Wenn Sie als Schule den SuS erlauben, mit ihren eigenen Handys zu arbeiten, stellen Sie den Zugang der SuS zum WLAN im Voraus sicher und zwingen Sie sie nicht, ihren eigenen Tarif für das Herunterladen von Daten zu verwenden. Hier sind die Grundregeln für die Verwendung der Bring Your Own Device (BYOD)-Methode:
 1. Klare Regeln für die Nutzung der Geräte im Unterricht aufstellen. Zum Beispiel, wann sie sie benutzen dürfen und wofür. Stellen Sie sicher, dass sie eingehalten werden.
 2. Gleichen Zugang zur Bildung sichern. Nicht alle SuS haben ihr eigenes modernes Handy. Bereiten Sie für diese SuS eine Alternative vor. Oder, je nach der sozialen Situation an Ihrer Schule, verzichten Sie auf diese Methode!
 3. Denken Sie an die Sicherheit. Informieren Sie die SuS über die sichere Nutzung von Geräten und die gemeinsame Nutzung von Daten. Achten Sie auf den Schutz der Privatsphäre der SuS. Von den SuS wird erwartet, dass sie Geräte gemeinsam nutzen. Kann Schüler/in A nicht auf die vertraulichen Nachrichten von Schüler/in B zugreifen?
- Bereiten Sie einen Notfallplan für den Fall vor, dass technische Probleme beim Gerät auftreten.

ABLAUF

1. Erklären Sie den SuS das Ziel und den Ablauf der Aktivität. Zum Beispiel: Sie werden die Arbeit eines echten Forschers ausprobieren. Diese Aktivität basiert auf den realen Ereignissen und Erfahrungen der Gulag XR-Forscher, als sie selbst nach Russland reisten, um die Spuren der ehemaligen Lager zu untersuchen. Sie können die Geschichte des Forschers auf der linken Seite des Tagebuchs verfolgen, wo die Geschichte einer realen Person - Stepan und seiner Freunde - in einem Comicbuch beschrieben wird. Auf der rechten Seite befinden sich Einträge aus seinem Tagebuch. Diese Seite dient auch als Augmented-Reality-Code. Öffnen Sie einfach die Gulag XR-App auf Ihrem Tablet oder Mobiltelefon, richten Sie die Kamera Ihres Geräts auf die Seite, und die erweiterte Realität wird gestartet, um Ihnen bei der Lösung der Forschungsaufgaben auf dieser Seite zu helfen. Sie können Notizen in Ihrem Tagebuch oder auf Papier machen. Sie werden in Gruppen eingeteilt und jede Gruppe arbeitet unabhängig und in ihrem eigenen Tempo. Jede Gruppe wählt einen Sprecher, der den anderen Gruppen am Ende der Stunde die Forschungsergebnisse vorstellt. Jeder Gruppe werden Seitenzahlen des Forschungshefts zugewiesen, die sie recherchieren sollen. Einige Seiten sind für alle Gruppen gleich, andere sind nur für eine Gruppe bestimmt.
2. Bevor Sie die SuS in Gruppen einteilen und die Geräte aushändigen, zeigen Sie allen, wie die App funktioniert und welche Seitenzahlen zu beachten sind.
3. Teilen Sie die SuS in Gruppen auf, so dass Sie 6 Gruppen bilden. Idealerweise sollte die Gruppe nicht kleiner als 2 und nicht größer als 5 SuS sein. Bei zu wenigen SuS ist es möglich, die SuS z. B. in nur 5 Gruppen aufzuteilen und ein Thema im Forschungsheft auszulassen.
4. Verteilen Sie ggf. die Geräte an die SuS und stellen Sie sicher, dass alle Gruppen die Aufgabe verstanden haben und die Technik funktioniert.
5. Gruppenarbeit – die SuS arbeiten entsprechend der Aufgabe im Forschungsheft, entwickeln Hypothesen und finden Antworten. Die Lehrkraft beaufsichtigt,



Kommentare und tips

Tipp: Die Installation der Gulag XR-App nimmt weniger als 200 MB in Anspruch. Sie müssen also genügend Platz auf Ihrem Tablet oder Handy haben und die App nur herunterladen, wenn Sie mit dem WLAN verbunden sind und keine Begrenzung für die Datenmenge haben, die Sie übertragen können. Warum ist die App so umfangreich? Weil sie alle Videos, Töne, Fotos usw. enthält, d. h. Sie müssen nicht in einer Stunde das Internet nutzen. Das wird besonders dann geschätzt, wenn die SuS fleißig arbeiten und nicht durch die Tatsache eingeschränkt werden, dass das Netzwerk gerade abgestürzt ist und die Schulverbindung nicht funktioniert.

Tipp: Wir unterstützen derzeit nur Android-Geräte in der Version: <https://www.gulagxr.eu/de/wie-funktioniert-gulag-xr/comics-und-augmented-reality>
Wir arbeiten daran, die App im Apple Store verfügbar zu machen, aber leider können wir das iPad derzeit nicht nutzen.

Tipp: Wenn Sie beabsichtigen, die Tablets in einem anderen Raum als einem normalen Klassenzimmer zu verwenden, stellen Sie sicher, dass die Tablets bei den dortigen Lichtverhältnissen gut funktionieren (bei starker Dämmerung oder Dunkelheit kann es sein, dass das Tablet die erweiterte Realität nicht richtig auslöst - z. B. wenn Sie in einem Keller arbeiten, abends im Freien usw.).

Tipp: Stellen Sie sicher, dass die SuS das Konzept der Hypothese verstehen. Arbeiten Sie damit im Forschungsjournal.



hilft bei der Lösung der Probleme, beantwortet aber nicht die Forschungsfragen anstelle der SuS - das ist ihre Aufgabe und der Sinn der ganzen Aktivität.

6. Behalten Sie die Zeit im Auge und informieren Sie die SuS darüber, wie viel Zeit sie noch haben. Sie sollten mindestens 5 Minuten Zeit haben, um gemeinsam zu besprechen, wer die Forschungsergebnisse präsentieren wird und was die Gruppe den anderen mitteilen möchte.

7. Präsentation - jede Gruppe fasst kurz den Prozess und die Ergebnisse ihrer Untersuchung zusammen. Wenn Ihre Klasse nicht an diese Arbeitsweise gewöhnt ist, ist es eine gute Idee, vorher die Regeln festzulegen, was während der Präsentation passieren soll. Ein paar Grundregeln reichen aus, zum Beispiel:

- Der Redner stellt sich vor und sagt, für welche Gruppe er sprechen wird.
- Der Sprecher fasst kurz das Thema, das Ziel und den Prozess der Arbeit seiner Gruppe zusammen.
- Die Präsentation sollte nicht länger als 5 Minuten dauern, damit sich alle Gruppen abwechseln können.
- Andere hören aufmerksam zu, lassen den Redner ausreden und kommentieren den Vortrag nicht voreilig.
- Nach dem Vortrag ist Raum für 1-2 zusätzliche Fragen zur Klärung oder Vertiefung des Themas. Die Fragen müssen sachlich sein.
- Im Anschluss an die Präsentation folgt eine kurze Zusammenfassung und ein Dank an den Referenten.
- Jede/r respektiert die unterschiedlichen Meinungen und Arbeitsweisen der anderen Gruppen. Wir bewerten nicht, wer „der Beste“ war.
- Die Lehrkraft moderiert die Präsentationen und achtet darauf, dass die Regeln eingehalten werden. Würdigt die Qualität der Arbeit der Gruppen.

Es ist jedoch immer besser, wenn die Klasse die Regeln aufstellt, als wenn Sie als Lehrkraft sie autoritär festlegen.

Tipp: Im Unterricht werden Sie mit Technik arbeiten. Und Technik kann kaputt gehen und nicht funktionieren, wenn man sie am meisten braucht. Aber zweifeln Sie nicht! Selbst SuS verstehen, dass Ausfälle ein normaler Teil der Arbeit mit der Technik sind.

Es ist am besten, sich vorzubereiten. Halten Sie Ersatzaktivitäten für den Fall einer Panne bereit. Das können Texte auf unserer [Website](#) sein, Videos mit Erinnerungsgeschichten oder Diskussionsthemen. Verlassen Sie sich aber nicht nur auf digitale Inhalte. Bereiten Sie auch "analoge" Optionen vor - Textarbeit, Gruppenaufgaben, Debatten.

Es ist wichtig, dass Sie ruhig bleiben. Betrachten Sie technische Probleme nicht als Misserfolg, sondern als Gelegenheit, den SuS zu zeigen, wie sie mit einer unerwarteten Situation umgehen können. Schließlich sind Flexibilität und Improvisation wichtige pädagogische Fähigkeiten. Denken Sie auch daran, dass die aktive Beteiligung der SuS bei der Überwindung technischer Schwierigkeiten helfen kann. Lassen Sie die SuS Lösungen vorschlagen, um das Problem zu umgehen, oder teilen Sie Arbeitsgeräte mit anderen. Dadurch wird ihre Verantwortung gestärkt.

Wir drücken die Daumen, dass Sie den Unterricht mit Technologien genießen. Wenn sie versagen, nehmen Sie es gelassen. Wichtig ist, dass die Schüler neue Erkenntnisse und Erfahrungen sammeln. Das gelingt auch, wenn nicht alles zu 100% funktioniert.

Tipp: Sie können es den SuS überlassen, sich in Gruppen aufzuteilen, aber in der pädagogischen Fachliteratur werden zufällig zusammengestellte Gruppen als Beispiel für bewährte Verfahren genannt. So können Schüler, die normalerweise nicht zusammenarbeiten würden, zusammenarbeiten. Sie können beispielsweise das Zählen von eins, zwei bis sechs verwenden. Erklären Sie den Schülern jedoch immer, wozu das gut ist.

Tipp: Die traditionelle Anordnung der Schulbänke (paarweises Sitzen mit Gängen zwischen den Bänken) ist nicht sehr geeignet. Besser ist es, 6 Nester zu bilden, in denen sich die SuS gegenüber sitzen und ungestört interagieren können. Wenn es der Platz im Klassenzimmer zulässt, sollten die Nester weiter voneinander entfernt sein, damit sich die Gruppen nicht gegenseitig stören – sie hören sich ja Videos an.

PHASE 6 / 45–60 min.



Aktivita: VR

Beschreibung:

Dieser Teil des Unterrichts kann anfangs die größte technische und organisatorische Herausforderung darstellen. Diese scheinbare Schwierigkeit kann jedoch nur mit unseren eigenen Erwartungen und unserem Perfektionismus zusammenhängen. Deshalb ist es wichtig, mit Offenheit und Geduld an diese Tätigkeit heranzugehen. Es kann sein, dass nicht alles ganz reibungslos verläuft. Selbst kleine technische Komplikationen können eine Chance für das Lernen und die Zusammenarbeit im Klassenzimmer sein. Scheuen Sie sich nicht, zu improvisieren und die SuS in die Problemlösung einzubeziehen. So können Sie ihnen zeigen, dass auch die Lehrkraft sich auf unerwartete Situationen einstellen kann und dass Sie ihnen tatsächlich beibringen, wie man Probleme löst.

Was Sie vor dem Unterricht tun sollten:

Wenn Sie noch keine Erfahrung mit der Meta Oculus Quest II haben, können Sie sich zunächst ein [Anleitungsvideo ansehen](#).

Anschließend müssen Sie die Gulag XR-App auf jedem VR-Gerät (Headset) installieren.

Laden Sie alle Headsets vollständig auf und halten Sie Ihre Ladegeräte ebenfalls innerhalb einer Stunde bereit.

Wenn Sie das Internet in der Klasse nutzen können, schließen Sie alle Headsets an das Wifi-Netzwerk im Klassenzimmer an. [Anweisungen finden Sie hier.](#)

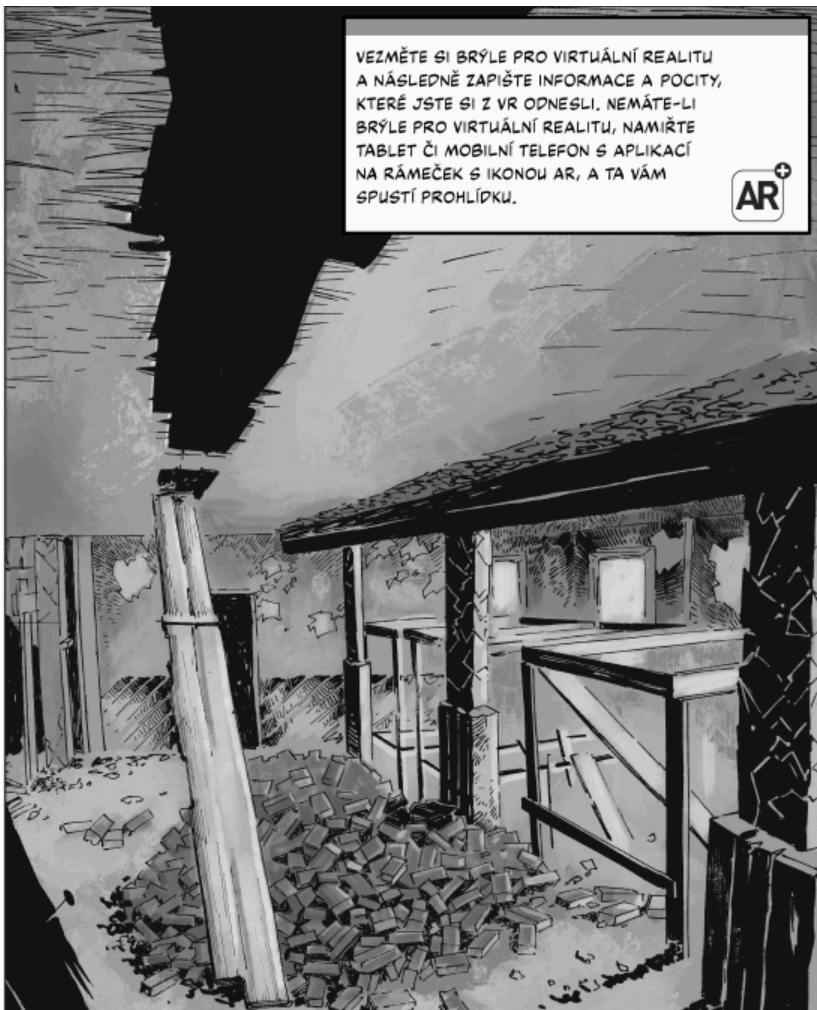
Probieren Sie die Gulag XR-App selbst aus. Wenn Sie im Tandem unterrichten, sollte Ihr Kollege das auch tun.

Richten Sie in der Schule Räume ein, die Sie auch außerhalb des Klassenzimmers nutzen können (z. B. Flure, Turnhalle).

ABLAUF

Option 1

Die SuS arbeiten weiterhin in ihrem eigenen Tempo in Gruppen an einem Forschungsheft. Wenn die SuS auf diese Seite im Comic kommen, werden sie Sie wahrscheinlich fragen, was sie tun sollen. Jetzt ist es an der Zeit, die Tour mit ihnen in der VR zu beginnen. Wie man das macht:



1. Bitten Sie die Gruppe, Ihnen zu einem der Orte zu folgen, die Sie für die VR-Arbeit reserviert haben, z. B. in den Korridor.
2. Erklären Sie den SuS kurz, dass sie mehrere Szenen des Lebens im Gulag in VR sehen werden, um ihre Recherchen aus dem Forschungsheft zu verdeutlichen oder zu ergänzen. Sie werden eine Rekonstruktion des Lagers sehen, die den archäologischen Funden der Todesstrecke entspricht und dem Zustand von etwa den 1950er Jahren des 20. Jahrhunderts. Die einzelnen Szenen sind zeitlich gestaffelt und schalten nach Ablauf der Zeit automatisch zur nächsten Szene weiter. Die Aufgabe der Schüler besteht lediglich darin, zu beobachten (sie können sich bewegen, umschaun, sich bücken) und den begleitenden Kommentaren zuzuhören. Der Kommentar basiert auf den Erinnerungen von echten Häftlingen.
3. Erklären Sie den SuS, dass VR in seltenen Fällen Übelkeit, Schwindel oder



Kommentare und tipps

Tip: Der Unterricht mit VR erfordert einen Ort, an dem sich die SuS in einem Raum von mindestens 3x3 Metern (idealerweise mehr) frei bewegen können. Idealerweise sollte es sich um einen Raum handeln, in dem die/der Schüler/in nicht im Mittelpunkt des Geschehens steht, in dem SuS nicht stürzen (Treppen), stolpern, gegen Gegenstände stoßen (Aktenkoffer) oder von Passanten bedroht werden kann. Für den Unterricht in einem normalen Klassenzimmer sind mehrere solcher Plätze erforderlich (immer ein Platz pro Headset). Geeignet sind z. B. ein Platz hinter den Tischen (d. h. der am weitesten von der Lehrkraft entfernte Platz) oder die Schulflore. Diese sind oft breit genug und vom Klassenraum getrennt. Dies ist wichtig, damit die Gruppe, die sich gerade in der VR aufhält, in Ruhe ihren Rundgang machen kann und nicht unter den Blicken der Klasse steht. Gleichzeitig ist es gut für die Arbeit der Klasse, wenn ihre Aufmerksamkeit nicht durch den Anblick der SuS, die sich gerade "im Gulag befinden", abgelenkt wird.

Tip: Wir haben in der Praxis (auch bei Erwachsenen) festgestellt, dass dies eine häufige Reaktion ist, wenn wir jemanden in der VR sehen: Die Leute versuchen, die Person, die nicht sehen oder hören kann, was um sie herum geschieht, "anzufassen". Erarbeiten Sie gemeinsam mit den SuS Regeln, um dies zu verhindern:



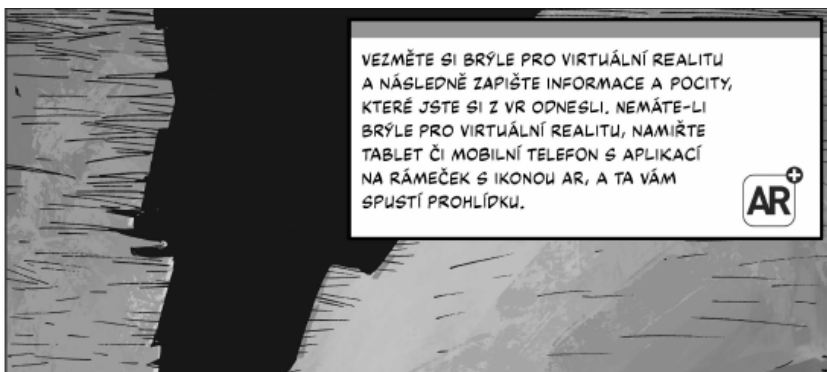


andere Probleme verursachen kann. Nehmen Sie in diesem Fall einfach das Headset vom Kopf, bleiben Sie ruhig an einer Stelle stehen und schauen Sie in die Ferne.

4. Erklären Sie den SuS, dass die SuS, die das Headset nicht tragen, dem/der Schüler/in in der VR helfen. Sie halten den/die Schüler/in in Sicherheit, indem sie darauf achten, dass der/die Schüler/in nirgendwo anstößt, während sie die VR-Zone nicht betreten.
5. Erklären Sie die Grundprinzipien der VR-Steuerung (wir haben Controller in der Hand, wir können die Tasten auf dem rechten Controller zum Teleportieren und Greifen von Objekten verwenden).
6. Nachdem der/die erste Schüler/in die Erfahrung gemacht hat, sagen Sie ihm/ihr, dass es nun seine Aufgabe ist, dem Rest der Gruppe die Prinzipien der Steuerung und Bewegung in VR zu erklären. An diesem Punkt können Sie die Gruppe verlassen, um sich um andere Gruppen zu kümmern.
7. Nachdem die gesamte Gruppe die Erfahrung gemacht hat, erstatten sie die Lehrkraft Bericht und arbeiten weiter an ihrem Forschungsheft.

Option 2

In dem Moment, in dem die erste Gruppe (oder mehrere Gruppen) diese Stelle im Forschungsheft erreicht:



1. Ziehen Sie einen/e oder mehrere SuS (Gruppe), die als Reiseleitung durch den Gulag fungieren. Idealerweise sollte die Gruppe aus Vertretern aller Gruppen bestehen.
2. Erklären Sie dieser Gruppe die Arbeit in der VR gemäß Option 1. Ihre Aufgabe ist es dann, die Tour allen anderen SuS zu präsentieren. Geben Sie ihnen Raum, um den Rundgang selbständig zu machen.
3. Sobald die erste Gruppe den Rundgang beendet hat, unterbrechen Sie die anderen Gruppen und sagen, dass es an der Zeit ist, dass alle SuS gemeinsam einen Rundgang durch die virtuelle Rekonstruktion des Gulag-Lagers machen. Sie werden von der Gruppe geführt, die mit der VR Erfahrung schon fertig ist..
4. Bereiten Sie das Headset für den Sendebetrieb gemäß [dieser Anweisungen vor](#).
5. Sagen Sie den SuS in der ersten Gruppe, dass es nun ihre Aufgabe ist, alle anderen durch die VR-Erfahrung zu führen. Wenn das Headset an Ihren Computer angeschlossen ist, können Sie über den Projektor projizieren, was die SuS in der virtuellen Realität tun.

Tipp: Die VR-Zone ist der Raum, den Sie schaffen, bevor Sie das Headset an Ihre SuS aushändigen. Sie grenzt einen Bereich ab, in dem sich die Lernenden sicher bewegen können. Sollten sie sich über diesen Bereich hinaus bewegen, wird die Kamera im Headset aktiviert und die Lernenden sehen den realen Raum um sie herum. Es ist wichtig, dass die SuS beide Controller in den Händen halten, während sie sich in der VR-Zone befinden, und dass niemand den Raum betritt. Andernfalls wird das visuelle Gitter oder die Kamera im Headset aktiviert und der Lernende sieht nicht, was er/sie in der VR sehen sollte.

Tipp: Sie können sich die VR-Passage [hier](#).

Tipp: Wie geht man mit einer Situation um, in der SuS in Gruppen arbeiten, einige mit einem Forschungsheft und einige in der VR? Es hat sich für uns bewährt, den Prozess der Arbeit in der VR nur dem/der ersten Schüler/in in der Gruppe zu erklären und ihn dann zu beauftragen, seine Erfahrungen mit dem/der nächsten Schüler/in zu teilen. So entstehen recht unabhängige Gruppen, die in der VR arbeiten und nicht gemanagt werden müssen. Sie helfen sich gegenseitig und geben ihre Erfahrungen weiter. Ihr Eingreifen ist nur dann notwendig, wenn z. B. etwas nicht funktioniert oder wenn es Unstimmigkeiten innerhalb der Gruppe gibt ("Du bist schon zu lange dabei, ich will auch!").

Tipp: Es ist eine gute Idee, die Gruppe anzuweisen, dass, nachdem alle in der Gruppe die VR-Erfahrung gemacht haben, einer aus der Gruppe für die nächste Gruppe bestimmt ist.

Tipp: Was tun, wenn zwei Gruppen gleichzeitig auf eine Seite in einem Comic kommen, auf der VR erwähnt wird?

Überwachen Sie die Gruppen an den VR-Standorten kontinuierlich, stellen Sie sicher, dass sie nicht unnötig lange in der VR verweilen (z. B. durch wiederholte Besuche) und schicken Sie kontinuierlich andere Gruppen in die VR. Wenn eine Gruppe einen VR-Standort im Comic erreicht hat, aber keine VR-Station verfügbar ist, kann die Gruppe ihre Arbeit fortsetzen und die VR-Tour beginnen, wenn sie frei ist.

Tipp: Was tun, wenn VR ausfällt? Wenn eine VR-Tour aus irgendeinem Grund nicht möglich ist (Ausfall des Headsets, Zeitmangel), ist es immer möglich, die VR-Tour durch einen virtuellen Rundgang in Form eines [Videos](#) in AR zu ersetzen und weiterzuarbeiten. Die SuS werden zwar um das Erlebnis gebracht, aber die Hauptziele der Unterrichtsstunde können trotzdem erreicht werden.

Tipp: Wenn Sie die Streaming-Funktion zwischen Headset und Computer verwenden, kann es je nach Qualität des WLAN zu Verzögerungen bei der Übertragung oder zu Aussetzern kommen. Wenn Sie die Vorteile der Übertragung nutzen möchten, sollten Sie diese Option vor dem Unterricht ausprobieren.

Tipp: Wenn Sie nur einer Gruppe erlauben, die VR zu durchlaufen, müssen Sie dies gegenüber den anderen SuS begründen. Unserer Erfahrung nach reicht es aus, z. B. Zeitgründe offen zu erwähnen.

PHASE 7 / 5–20 min.

Reflexion

Beschreibung:

Die Reflexion am Ende der Lektion über die sowjetische Repression ist wichtig, weil sie den SuS hilft, das Wissen, das sie über die Funktionsweise des totalitären Systems erworben haben, besser zu strukturieren. Sie zwingt sie dazu, die wichtigsten Fakten und das Schicksal bestimmter Personen zusammenzufassen. Gleichzeitig werden sie gezwungen, über die Auswirkungen der Existenz der Gulags auf den Einzelnen und die Gesellschaft als Ganzes nachzudenken und diese Ereignisse mit der Gegenwart in Beziehung zu setzen. Auf diese Weise können die SuS den Wert von Menschenrechten und Freiheiten erkennen. Sie haben die Möglichkeit, ihre eigene Meinung zu diesem Thema zu äußern und zusätzliche Fragen zu stellen.

Hier finden Sie Tipps zum Nachdenken:

- Wenn Sie in der Evokationsphase mit einer Mindmap gearbeitet haben, verwenden Sie diese. Lassen Sie die SuS die Mindmap in einer anderen Farbe mit den 5 Schlüsselwörtern ausfüllen, die ihnen in der Stunde aufgefallen sind. Diskutieren Sie dann, warum sie diese Wörter ausgewählt haben und inwiefern sich ihr Verständnis der sowjetischen Repressionen im Vergleich zu vor 40 Minuten vertieft hat.
- Wenn Sie die Frage “Warum sollten wir überhaupt etwas über die sowjetische Repression lernen?” in der Evokation bearbeitet haben, dann stellen Sie sie erneut und bitten Sie einige SuS über ihre Veränderung nachzudenken.
- Stellen Sie 3 offene Fragen: Welche neuen Dinge haben Sie gelernt? Wie hat die Geschichte des Zeitzuges auf Sie gewirkt? Welche Informationen haben Sie im Forschungsheft gefunden? Welche Fragen hat das Thema aufgeworfen? Lassen Sie sie kurz mündlich oder auf Papier reflektieren.
- Schreiben Sie an die Tafel: “Wichtigste Erkenntnisse” und “Fragen zum Nachdenken”. Fordern Sie die SuS auf, ihre Ideen frei hinzuzufügen. Fassen Sie schließlich die Beiträge zusammen und kommentieren Sie sie.
- Fragen Sie nach 1-2 Dingen, die die SuS am meisten interessiert haben und 1-2 Fragen, die ihnen in den Sinn gekommen sind. Lassen Sie Raum für den Austausch.
- Anonyme Reflexion: 1 Sache, die mich interessiert hat + 1 Frage zu dem Thema. Diejenigen, die wollen, können sich austauschen, diejenigen, die nicht wollen, können es auf ein Flipchart oder Whiteboard kleben.
- Bitten Sie die SuS, in Zweier- oder Kleingruppenarbeit einen kurzen Text über die sowjetischen Repressionen zu verfassen, der in einem neuen Geschichtsbuch erscheinen könnte.

Wenn Sie Zeit haben und daran gewöhnt sind, können Sie Fragen wie diese stellen:

- Was hat mir dieser Kurs gebracht?
- Wofür möchte ich jeden in diesem Raum (mich eingeschlossen) loben?
- Was, glaube ich, hat dieses Übel verursacht?
- Ist das Thema Gulag heute noch aktuell?
- Was könnte getan werden, um der Opfer der Repression zu gedenken?
- Was kann ich tun, um zu verhindern, dass so etwas noch einmal passiert?

Bitten Sie die SuS, sich bequem in einen Kreis zu setzen. Warten Sie, bis sie ruhig sind, und nehmen Sie einen „sprechenden Stein“. Ein sprechender Stein bedeutet, dass nur die Person, die das Objekt hält, sprechen kann. Er spricht kurz und nur auf den Punkt. Rekapitulieren Sie kurz jeden Teil der heutigen Lektion. Bitten Sie die SuS (wer möchte), sich zu den Fragen zu äußern oder den anderen etwas zu sagen, was sie für das Thema für wichtig und relevant halten. Wer nicht sprechen möchte, gibt den Kieselstein weiter und wird nicht dazu gezwungen, dies zu tun.

Unserer Erfahrung nach ist die Authentizität die Lehrkraft wichtig. Wenn eine Lehrkraft zugibt, was in einer Unterrichtsstunde schief gelaufen ist oder womit sie weniger Erfahrung hat, führt das in der Regel nicht zu einem Verlust des Respekts der SuS. Im Gegenteil, es kann das Vertrauen und den gegenseitigen Respekt im Klassenzimmer stärken. Es zeigt, dass auch die Lehrkraft ständig lernt und sich weiterentwickelt. Die Offenheit, die eigene Arbeit zu reflektieren, ist ein gutes Beispiel für die SuS. Sie brauchen also keine Angst zu haben, zuzugeben, dass etwas nicht ganz so gelaufen ist wie geplant.



Kommentare und tips

Tipp: Wenn Sie „Ich-weiß-ich-will-es-wissen-ich-habe-gelernt“ als Evokationsaktivität gewählt haben, ist es eine gute Idee, sie hier zur Formulierung der Spalte “Ich habe gelernt” zu verwenden.

Tipp: Zusammenarbeit und Kommunikation sind ein wichtiger Teil dieser Lektion. Achten Sie während der Stunde darauf, was in den Gruppen passiert. In der Reflexion können Sie auch Fragen zur Zusammenarbeit und Kommunikation stellen oder Momente würdigen, die Ihnen aufgefallen sind. Es kann zum Beispiel sein, dass eine Gruppe in ihrer eigenen historischen Forschung nicht sehr erfolgreich war, aber vielleicht hat sie gut in der Gruppe zusammengearbeitet, Ihnen bei der Lösung technischer Probleme geholfen, ihre Arbeit gut aufgeteilt, große Fortschritte von ihrem anfänglichen Wissensstand gemacht usw. Dies alles sind sehr wichtige Aspekte des Unterrichts, vielleicht sogar wichtiger als das historische Material selbst.

Tipp: Für viele SuS wird dies ihre erste Erfahrung mit AR- und VR-Lernen sein. Dies ist eine gute Gelegenheit, auch über diese Art des Unterrichts nachzudenken.

Sie können die SuS fragen:

Wie hat sich der Einsatz moderner Technologien im Unterricht auf Sie ausgewirkt?

Waren Sie überrascht oder haben Sie eine ähnliche Erfahrung gemacht?

Hat es Ihnen geholfen, das Thema besser zu verstehen? Warum ja/nein?

Was hat Ihnen an dieser Form des Unterrichts gefallen bzw. nicht gefallen und warum?

Können Sie sich vorstellen, dass auch andere Fächer/Themen auf diese Weise unterrichtet werden könnten? Welche und warum?

Ist Ihnen bewusst, dass hinter der Entwicklung dieser AR- und VR-Komponenten die Arbeit vieler Menschen über mehrere Jahre hinweg steckt?

Ist es für eine Lehrkraft realistisch, dies für jede Unterrichtsstunde zu erstellen?

Welches sind die wichtigsten Grundsätze dieser Lehre und warum?

Welche davon könnte eine Lehrkraft Ihrer Meinung nach im regulären Unterricht ohne spezielle Technologien einsetzen?

Die Reflexion kann sowohl Ihnen als auch den SuS wertvolle Rückmeldungen geben. Scheuen Sie sich nicht, Fragen zu stellen und arbeiten Sie gemeinsam daran, Antworten auf Fragen zu neuen Lernformen zu finden.

BEWERTUNG



Die kriteriengestützte Bewertung der Fortschritte der SuS ist (nicht nur) im Unterricht über die sowjetische Unterdrückung wichtig, da sie es der Lehrkraft ermöglicht, das Niveau des Verständnisses der SuS für die wichtigsten Fakten, die Entwicklung ihres historischen Denkens und ihre Einstellung zu ethischen Werten besser zu diagnostizieren. Die Reflexion über die Erfüllung der Kriterien bietet auch ein Feedback für den weiteren Unterricht. Wir gehen davon aus, dass Sie Ihr eigenes Bewertungssystem eingerichtet haben, das Ihren Zielen entspricht. Im Folgenden finden Sie ein Beispiel dafür, wie ein Bewertungssystem aufgebaut sein kann, einschließlich möglicher Beispiele für die Antworten der SuS. Gehen Sie von drei Stufen der Beherrschung des Themas aus.

GRUNDSTUFE

Beschreibung der Kriterien:

Der/die Schüler/in kann nur grundlegende Fakten über die Funktionsweise der Gulags nennen. Er/sie kann sie nur sehr grob in den historischen Zeitraum der Existenz der UdSSR einordnen. Er/sie gibt eine kurze Geschichte eines bestimmten Häftlings wieder. Er/sie nimmt die Beziehung zwischen Ursachen und Wirkungen nur oberflächlich wahr. Zeigt kein nennenswertes Interesse an der Frage der Menschenrechtsverletzungen und der demokratischen Werte. Der/die Schüler/in kann keine Forschungsfrage formulieren (z.B. warum Häftlinge nicht geflohen sind) oder nur sehr vage. Bei der Bearbeitung von Fragen im Forschungsheft ist der/die Schüler/in nicht in der Lage, eigene Hypothesen aufzustellen. Der/die Schüler/Schülerin wartet ab, was die Lehrkraft oder andere in der Gruppe sagen.

Beispiel für die Rede eines/einer Schülers/in:

„Die Gulags gab es in Russland, weil Stalin dort war und die Leute hart arbeiten ließ. Herr Müller war dort inhaftiert.“

MITTLERES NIVEAU

Beschreibung der Kriterien:

Der/die Schüler/in kann die Funktionsweise der Gulags beschreiben, sie in die Zeit des Stalinismus einordnen und zwischen verschiedenen Arten der Repression unterscheiden. Analysiert die Geschichte eines bestimmten Häftlings. Kann verschiedene Ursachen und Folgen der Repression beschreiben. Diskutiert die Themen und stellt Fragen. Zeigt ein teilweises Verständnis der Werte von Demokratie und Menschenrechten. Der/die Schüler/in kann eine Forschungsfrage formulieren (z. B. Was waren die Hauptgründe dafür, dass Häftlinge kaum aus den Gulags entlassen wurden?), wenn auch nicht genau. Bei der Bearbeitung der Fragen im Forschungsheft versucht er/sie, eigene Hypothesen aufzustellen, braucht dabei aber Anleitung. Die Überprüfung der Hypothesen ist eher oberflächlich und stützt sich eher auf allgemeine Annahmen als auf verfügbare Quellen.

Beispiel für die Rede eines/einer Schülers/in:

„Die Häftlinge in den Gulags arbeiteten unter unmenschlichen Bedingungen. Unter Stalin war es am schlimmsten. Herr Müller wurde aufgrund erfundener Anschuldigungen inhaftiert. Ich denke, das war ungerecht. Ist das nicht ein Verstoß gegen die Menschenrechte?“

HOHES NIVEAU

Beschreibung der Kriterien:

Der/die Schüler/in kann die Funktionsweise der Gulags detailliert beschreiben und zwischen verschiedenen Arten der Repression unterscheiden. Der/die Schüler/in kann den historischen Kontext ihrer Entstehung und Entwicklung, einschließlich der Ursachen und Folgen, erklären. Der/die Schüler/in kann beschreiben, wie sich die Repression im Laufe der Zeit verändert hat. Der/die analysiert die Einzelschicksale von Gefangenen und reflektieren sie unter ethischen Gesichtspunkten. Diskutiert aktiv über Fragen der Demokratie, der Freiheit und der Menschenrechte. Der/die Schüler/in kann eine klare, spezifische und gut definierte Forschungsfrage zum Thema formulieren (z. B. Welche spezifischen Faktoren führten dazu, dass die Flucht von Gefangenen aus den Gulags selten war?) Entwickelt aktiv eigene Hypothesen bei der Arbeit mit dem Forschungsheft. Versucht bei der Überprüfung von Hypothesen, sich auf verfügbare Quellen zu stützen, nicht nur auf seine/ihre eigenen Annahmen. Bietet alternative Wege an, wie die Hypothesen überprüft werden könnten. Der/die Schüler/in zeigt die Fähigkeit zu tiefergehender Analyse und kritischem Denken.

Beispiel für die Rede eines/einer Schülers/in:

„Die Gulags waren Lager in der Sowjetunion, in denen Menschen zur Zwangsarbeit eingesetzt wurden. Sie entstanden nach der Revolution, als die Kommunisten an die Macht kamen. Zuerst waren es vor allem ihre Gegner, aber unter Stalin wurden sie weit verbreitet und jeder, der sie nicht mochte oder mit ihnen übereinstimmte, konnte dort landen. Bei der Kollektivierung und dem Aufbau von Fabriken in den 1930er Jahren wurden viele Menschen eingesperrt. Sie mussten harte und gefährliche Arbeit verrichten, oft irgendwo in Sibirien oder beim Bau von Fabriken. Viele Menschen starben dort.

Einer der Gefangenen war Herr Müller, ein einfacher Arbeiter und sogar ein Kommunist. Sie verhafteten ihn und beschuldigten ihn, ein Spion zu sein, was jedoch nicht stimmte. Er verbrachte fünf Jahre in einem Arbeitslager in Sibirien, wo er an Tuberkulose erkrankte. Als er entlassen wurde, war er nicht mehr in der Lage, normal zu arbeiten, und unterstützte sich selbst, so gut er konnte. Seine Geschichte zeigt, wie das gesamte Regime die Menschenrechte verletzte und das Leben der Menschen zerstörte. Vom moralischen Standpunkt aus betrachtet ist das schrecklich. Deshalb ist es wichtig, Demokratie und Freiheit zu verteidigen, damit so etwas nicht wieder passiert.



GRUNDSTUFE

Beteiligt sich kaum an der Gruppenarbeit. Kann bei Präsentationen nur einen Teil der Ergebnisse seiner/ihrer Gruppe wiedergeben. Bei der Arbeit mit der VR-Technologie benötigt er mehr Unterstützung von der Lehrkraft, um die Regeln zu befolgen (z. B. wiederholte Ermahnungen, vorsichtig mit der Technologie umzugehen, Einhaltung der Zeit). Zeigt keine Solidarität beim Teilen der begrenzten Zeit mit der VR-Technologie. Hilft anderen nicht.

MITTLERES NIVEAU

Arbeitet aktiv in der Gruppe mit. Fasst die wichtigsten Ergebnisse und Arbeitsabläufe während der Präsentation zusammen. Hält sich bei der Nutzung der VR-Technologie meist an die vorgegebenen Regeln, mit kleinen Anmerkungen der Lehrkraft. Erlaubt anderen, mit der VR-Technologie zu arbeiten. Hilft anderen, wenn sie von der Lehrkraft dazu aufgefordert werden.

HOHES NIVEAU

Er ist ein aktives Mitglied der Gruppe und hilft anderen. Präsentiert die Arbeitsergebnisse klar und prägnant. Stellt Folgefragen. Hält sich bei der Arbeit mit der VR-Technologie selbstständig an alle festgelegten Regeln, ohne dass die Lehrkraft eingreifen muss. Sorgt für die gleichberechtigte Teilnahme aller Gruppenmitglieder an der Arbeit mit der VR-Technologie. Hilft anderen ohne Anweisung der Lehrkraft.