



LernEnsemble

Vielfalt leben. Demokratie stärken.

PRODUKTPRÄSENTATION - MIT SCHUNRA DURCH DIE MIKWE -



Vorstellung der Applikation

MIT SCHUNRA SPIELEND LERNEN

Potentiale einer digitalen Applikation für die historisch-politische Bildung

Dr. Johannes Mordstein, Bettina Hof, Christoph Komposch

1. Die Mikwe in Buttenwiesen





2. Die Mikwe mit Schunra erleben

Anschaulichkeit und Lebensnähe

- (audio-) visuelles Medium
- Anschluss an Vorerfahrungen und Vorwissen



2. Die Mikwe mit Schunra erleben

Einblicke in die App-Entwicklung

- Die Mikwe als digitaler Zwilling: 360-Grad-Aufnahmen als Grundlage der Entwicklung
- Voraussetzungen:
 - skalierbare, flexible Technik
 - unabhängiges Hosting
 - plattformübergreifend
 - auch offline ausführbar



2. Die Mikwe mit Schunra erleben

Reduktion und Exemplarität: Inhaltliche Schwerpunkte

- Wozu dient eine Mikwe?
- Wie funktioniert die Mikwe in Buttenwiesen konkret?
 - Wissen über das Judentum und positive Haltung gegenüber dem Judentum
wichtige Grundlage aller weiteren Bildung über Judentum und Antisemitismus
 - Zurückstellen konkreter historischer Inhalte



2. Die Mikwe mit Schunra erleben

Motivation als Basis von Wissenserwerb

- ➔ Katze als Identifikationsfigur, emotionale Komponente des Lernens
- ➔ Selbsttätigkeit
- ➔ eher kurze App mit geringer Spieldauer



2. Die Mikwe mit Schunra erleben

Schunra von der Zeichnung zur Animation

- Charakterentwicklung von der Zeichnung zur 3D-Figur
- Schunra lernt laufen: Charakteranimation



2. Mit Schunra die Mikwe erleben

Mehrkanaliges, spiralförmiges Lernen

- ➔ audio-visuelles Medium: Stimme der professionellen Sprecherin als zusätzliches Identifikationsangebot
- ➔ Selbstständigkeit beim Klicken und Rätseln
- ➔ Einladung zum Besuch der Mikwe vor Ort als Abschluss der App
- ➔ Einbettung in Unterricht oder Workshop vorgesehen zum Aufgreifen und Besprechen der Inhalte



2. Die Mikwe mit Schunra erleben

Schunra lernt sprechen

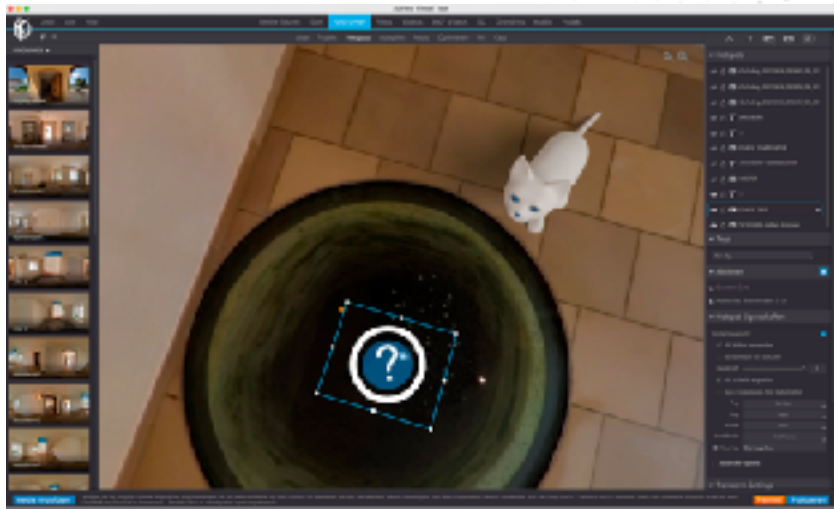
- Sprachaufnahmen
- Vertonung und Sound-Design



2. Die Mikwe mit Schunra erleben

Schunra wird interaktiv

- Kombination von Quizfragen und Interaktion mit Schunra
- Gamification und Scoring Elemente als Spiel- und Wiederholungsanreiz



2. Die Mikwe mit Schunra erleben



3. Die Mikwe mit Babette Einstein erleben

Zielgruppenspezifische Weiterentwicklung

- Einblick in die aktuelle Planung und Entwicklung einer interaktiven Führung für Erwachsene
 - Storytelling: Die Badefrau bekommt Besuch
 - Einbindung verschiedenster Medien (Text, Bild, Audio, Video)
 - Mikwe damals und heute





LernEnsemble

Vielfalt leben. Demokratie stärken.

VIELEN DANK!

Fachvortrag



Digitale Bildung – Jüdisches Erbe und Erinnerungskultur

Dr. Fabian Mehring, Staatsminister für Digitales, MdL