Co-funded by
the European Union

Med spominom in pozabo

Priročnik za izobraževanje o drugi svetovni vojni in holokavstu

DOCUMENTA
CENTER ZA SODOBNO ZGODOVINO

Socialna akademija

Kolofon
Med spominom in pozabo: Priročnik za izobraževanje o vsebinah druge svetovne vojne in holokavsta

Avtorji: Alex Tamer (Associazione 4704), Alice Straniero (*Documenta*), Magdalena Geier (Max Mannheimer Haus), Sabina Belc (Socialna akademija), and Tena Banjeglav (*Documenta*).

Uredništvo in oblikovanje: Alice Straniero

Prevod in lektura: Eva Gajšek

Naslovna fotografija: "Jasenovac" , Silvia Marinčić.

Zagreb in Ljubljana, januar 2024

Založnika: *Documenta*, odgovorna Vesna Teršelič, in Socialna akademija, odgovoren Matej Cepin

Ta publikacija je bila izdana s podporo Evropske unije v okviru programa CERV.

Publikacija odraža le stališča avtorjev. Evropska izvajalska agencija za izobraževanje in kulturo (EACEA) ter Evropska komisija nista odgovorni za vsebino, uporabljeno v tej publikaciji.

Ta publikacija je zaščitena z licenco Creative Commons Priznanje avtorstva-Deljenje pod enakimi pogoji 4.0 Mednarodna (CC-BY-SA 4.0 DEED).

Kataložni zapis o publikaciji (CIP) pripravili v Narodni in univerzitetni knjižnici v Ljubljani

COBISS.SI-ID 190881539

ISBN 978-961-96591-1-3 (Socialna akademija, PDF)

Med spominom in pozabo

Priročnik za izobraževanje o drugi svetovni vojni in holokavstu

Vsebina

O priročniku..... 1

O projektu..... 2

Pristop k občutljivim temam: Smernice za izobraževalce 3

Metodologija:..... 6

Načrtovanje družabnih iger..... 7

Srečanje z mestom..... 12

Stripi..... 18

Cianotipija..... 23

Dokumentarni film..... 28

Edularp..... 34

Participativno tiho potujoče gledališče..... 37

Zemljevidi..... 43

Razstava kolažev.....45

Fotografiranje in fotografska razstava 50

Podkast..... 56

Poezija..... 59

Razglednice..... 61

Kratki videi..... 64

Reportaža na družbenih omrežjih..... 67

Igre zgodb s Twine..... 74

Sklepne ugotovitve..... 79

Partnerji in podporniki..... 84

O PRIROČNIKU

Priročnik “Med spominom in pozabo” vsebuje zbirko metod s področja neformalnega izobraževanja, ki mladim pomagajo bolje razumeti holokavst in poboje v času druge svetovne vojne. Vse metode so zasnovane tako, da jih je mogoče izvajati **z medvrstniškim (ang. “peer-to-peer”) in neposrednim (ang. “hands-on”) pristopom**, s katerim mladi prevzamejo vlogo ustvarjalcev in razlagalcev zgodovine in ne le prejemnikov informacij.

Pri medvrstniškem učenju se mladi učijo drug od drugega in drug ob drugem. Na tak način se ustvarja spodbudno in neformalno okolje za skupinsko delo, sodelovanje, komunikacijo, kritično mišljenje in izmenjavo znanj in veščin. Z neposrednim vključevanjem in z ustvarjalnim obravnavanjem vsebin se pri mladih povečuje zanimanje in razumevanje, posledica česar so tudi boljši učni rezultati. Z metodami, navedenimi v priročniku, želimo tudi motivirati mlade, da postanejo izobraževalci svojih vrstnikov. Tako pritegnejo svoje prijatelje, sošolce in člane lokalne skupnosti, da se na ustvarjalen in neformalen način približajo občutljivim zgodovinskim temam in jih tudi bolje razumejo.

Metode, predstavljene v tem priročniku, **presegajo nacionalne in kulturne meje** in jih je mogoče uporabiti za različne podteme in kraje spomina. Njihov skupni cilj je obuditi spomin na pozabljene žrtve in kraje spominjanja.

Predlagamo izvajanje teh metod v skupinah mladih, starejših od 16 let.

O PROJEKTU

Projekt “Med spominom in pozabo: Kraji spomina na drugo svetovno vojno” (Between Memory and Oblivion) je v sodelovanju s partnerji izvajala *Documenta* - Centar za suočavanje s prošlošću (Hrvaška). Projektni partnerji so JUSP Jasenovac (Hrvaška), Max Mannheimer Haus (Nemčija), Univerza Regensburg (Nemčija); Associazione 4704 (Italija); Topografia per la storia (Italija); Zavod APIS (Slovenija) in Socialna akademija (Slovenija). Projekt sofinancira Evropska unija v okviru programa CERV.

Namen projekta je spodbuditi razpravo o krajih spomina na drugo svetovno vojno. Gre kraje, kot so nekdanja koncentracijska taborišča, delovna taborišča, prizorišča množičnih pobojev in zapori, ki so danes prepogosto zapuščeni in pozabljeni.

Za dosego tega glavnega cilja so bili v okviru projekta razviti naslednji ukrepi:

- **Razumevanje mednarodnih in lokalnih razsežnosti druge svetovne vojne.** Obravnavati je potrebno kraje spomina v različnih evropskih državah s poudarkom na transnacionalni razsežnosti holokavsta in drugih genocidov druge svetovne vojne, pri čemer je treba upoštevati tudi njihove lokalne in regionalne vidike.

- **Spodbujanje nadaljnjih raziskav.** K nadaljnjemu raziskovanju krajev, povezanih s holokavstom in drugimi genocidi iz druge svetovne vojne/sistematičnimi poboji in trpljenjem etničnih, verskih in marginaliziranih skupin med drugo svetovno vojno, povabimo mlade raziskovalce.

- **Razvijanje učnih praks.** Razprava o učnih praksah v formalnem in neformalnem izobraževanju ter ustvarjanje novih orodij in gradiv z namenom izboljšanja učnih praks v šolah, na univerzah in v neformalnem izobraževanju.

- **Obeleževanje in ohranjanje spomina.** Odpirati je potrebno razpravo o zločinih druge svetovne vojne, storjenih v Evropi, ter se spomniti žrtev, preživelih in njihovih bližnjih.

- **Boj proti zanikanju in potvarjanju holokavsta in drugih zločinov druge svetovne vojne.** Z odpravljanjem zgodovinskih mitov, obiskovanjem zgodovinskih lokacij in deljenjem zgodb žrtev in preživelih želimo zmanjšati zanikanje in izkrivljanje holokavsta in drugih genocidov/sistematičnih umorov, povezanih z zločini druge svetovne vojne.

PRISTOP K OBČUTLJIVIM TEMAM: SMERNICE ZA IZOBRAŽEVALCE

Pri svojem delu se izobraževalci pogosto srečujemo z nalogo obravnavanja zapletenih teme in občutljivih vprašanja. Na področju zgodovinske in državljanske vzgoje je eden od izzivov ravno ta, kako pristopiti k temi holokavsta in drugih genocidov druge svetovne vojne ter njihovemu pomenu danes. Izobraževalci imamo nalogo, da se po eni strani ukvarjamo s kompleksnostjo teme, pri čemer upoštevamo njeno občutljivost in zgodovinski kontekst, po drugi strani pa da vsebino naredimo karseda relevantno za mlade. Vzbuditi zanimanje pri mladih, ne da bi pri tem trivializirali dogodke, žrtve in preživele, je lahko zelo zapleteno.

V tem poglavju predlagamo nekaj smernic, kako se izobraževanja o holokavstu in drugih oblikah genocida lotiti z občutljivostjo in empatijo. Namen smernic je, da bi mladi postali bolj ozaveščeni in dovolj sproščeni, da bi bili pripravljeni sodelovati z metodami, predstavljenimi v naslednjih poglavjih, ter da bi dosegli njihovo aktivno udeležbo pri nadaljnjem delu.

Smernice za izobraževalce:

- **Opredelimo izraze.** Izobraževalci moramo najprej opredeliti izraze, da bi v skupini ustvarili skupno znanje in besedišče. Določimo pomen besedam, kot so “holokavst”, “genocid”, “antisemitizem” in drugi termini, ki so pomembni za vsebino v naši državi (na primer “kolaborant”, “očividec” in drugo). S tem skupnim poznavanjem terminologije mladi lažje aktivno sodelujejo v razpravah in delavnicah ter natančneje odgovarjajo na morebitna vprašanja.

- **Predstavimo zgodovinski kontekst.** Opredelimo zgodovinski kontekst druge svetovne vojne, pri čemer upoštevajmo lokalne in evropske razsežnosti. Z mladimi razpravljajmo tudi o vzrokih in posledicah ter skupaj z njimi obravnavajmo morebitna vprašanja. Poleg dogodkov in krajev, povezanih z drugo svetovno vojno in holokavstom, je pomembno vključiti tudi kontekst zgodovine pred začetkom druge svetovne vojne. Mladim predstavimo življenje judovske skupnosti ter drugih pripadnikov manjšin in njihov vpliv v različnih mestih in državah pred drugo svetovno vojno.

- **Ne izogibajmo se kompleksnosti.** Da bi se izognili stereotipnim opisom in posploševanju, se pri obravnavi zahtevnih tem med mladimi ne smemo bati soočenja s kompleksnostjo. Ko se soočamo z vprašanji o odgovornosti posameznika in skupine, ne poenostavljajmo teme, temveč poskušajmo dati dovolj prostora za razumevanje

razlik in kompleksnosti zgodovine. Pogovarjajmo se na primer o kolaboracionizmu ter o različnih vrstah opozicije in upora. Zahtevnih tem se lotevajmo na odprt način.

- **Vključimo osebne zgodbe.** Bistveno je, da žrtve holokavsta in drugih zločinov druge svetovne vojne predstavimo kot posameznike in ne kot številke. Če je to mogoče, mlade spodbudimo k srečanju s pričevalci, preživelimi ali družinami žrtev. Kot drugo možnost lahko uporabimo druge neposredne vire, kot so dnevniki, intervjuji in stripi, ki predstavljajo življenja posameznikov, njihove zgodbe in edinstvene izkušnje.

- **Organizirajmo obiske krajev druge svetovne vojne.** Če je mogoče, skupaj z mladimi obiščimo kraje druge svetovne vojne in spominska obeležja. Ogled teh lokacij pomeni dodatno vključenost, saj mladi vidijo zgodovinske kraje s svojimi očmi. Vendar pa lahko spominski kraji sprožijo tudi čustvene odzive. Zato mladim pred obiskom lokacijo predstavimo (kakšen je bil kraj, kaj lahko tam pričakujemo, kako je kraj/muzej videti danes...). Prepričajmo se, da mladi vedo, da si lahko vzamejo čas zase ali da lahko obisk v celoti ali delno preskočijo, če se počutijo neprijetno. Na splošno je treba obisk voditi s spoštovanjem do kraja, njegovih žrtev in preživelih, upoštevati pa je treba tudi, da se različni posamezniki na zahtevne in težke teme odzivajo na različne načine. Zato je treba biti previden pri obravnavi in korekciji vedenja, ki se morda sprva zdi "neprimerno", po obisku pa je treba izvesti tudi refleksijo.

- **Upoštevajmo lokalno zgodovino.** Ko mladi bolje spoznajo splošni zgodovinski okvir, jim predlagamo, da upoštevajo lokalne dogodke, ljudi in zgodovino. Na ta način jim približamo zgodovinske dogodke in jih naredimo bolj pomemben za njihovo življenje danes. Osredotočimo se na mikrozgodovino – na primer na določen kraj ali dogodek v našem mestu, ki bi lahko bil relevanten za mlade (kraj, kjer se zbirajo, ulica v bližini šole ali pa oseba, s katero se lahko poistovetijo...).

- **Spodbujajmo varne prostore in refleksijo.** Pri obravnavi občutljivih tem moramo posebno pozornost nameniti metodam, ki jih uporabljamo. Morda tako ne uporabimo fotografskega in video gradiva, ki je močno čustveno nabito, na primer slikovnega gradiva žrtev. Zelo pozorni bodimo tudi pri izvajanju dejavnosti tipa "simulacija" ki bi lahko imele zelo globok čustveni pomen in bi jo mladi lahko ponotranjili. Na splošno velja, da pri obravnavi občutljivih tem zagotovimo dovolj

časa, da se mladi med seboj spoznajo, se v skupini bolje počutijo in si ustvarijo varen prostor za izražanje. Po dejavnosti vedno načrtujmo tudi čas za refleksijo in vrednotenje.

Viri in literatura:

Recommendations for Teaching and Learning about the Holocaust – IHRA.pdf (holocaustremembrance.com)

Guidelines for Teaching About the Holocaust — United States Holocaust Memorial Museum (ushmm.org)

5 Strategies For Teaching About The Holocaust Through Inquiry (teachthought.com)

10 Tips for Teaching About the Holocaust | PBS Education

Echoes & Reflections (echoesandreflections.org)

METODOLOGIJA

NAČRTOVANJE DRUŽABNIH IGER

Cilj:

Ustvariti ali preoblikovati družabno igro in z njenim oblikovanjem spodbuditi udeležence k raziskovanju in boljšemu razumevanju tematike druge svetovne vojne.

Trajanje:

Od 4 ur do nekaj mesecev. Dolžina procesa je odvisna od kompleksnosti igre.

Opis:

Učenje z uporabo iger ima pomembno vlogo pri mladinskem delu, saj so igre zelo raznolike. Lahko se razlikujejo od preprostih do zelo zapletenih, kar nam omogoča oblikovanje različnih učnih rezultatov, od spoznavnih (mentalnih), čustvenih (občutki in čustva) in medosebnih (socialnih) spretnosti.

Če preidemo od igranja iger k njihovemu oblikovanju, lahko obravnavamo različne (družbene) teme. Z oblikovanjem lahko udeleženci poglobijo svoje znanje in pridobijo širši pogled, tako da raziščejo temo in jo preoblikujejo v igro, ki zajame različne akterje, njihove odnose in dinamiko moči.

1) Preizkušanje iger *(najmanj 3 ure aktivnosti v živo).*

Za ogrevanje in navdih lahko igramo različne družabne igre, po možnosti z zgodovinsko tematiko. Ideje so lahko Postani partizan, Secret Hitler, The Grizzled, Pax Renaissance, Tigris & Euphrates in druge. Po igranju naredimo analizo, katere zgodovinske informacije vsebuje posamezna igra ter kakšne so njene vrednote (kakršni sta tekmovalnost in omejenost) in sporočila (Je morda samo en zmagovalec?). Poleg tega preverimo, kakšen je zorni kot, kateri akterji so vključeni v celotno sliko in kateri so morda izključeni. Igralna mehanika lahko nakazuje dinamiko moči in odnose med različnimi akterji. Preučimo morebitno pristranskost iger in preverimo, ali v njih manjkajo določeni vidiki zgodovinskega konteksta. Na podlagi razmisleka pripravimo seznam “za in proti”, na katere moramo biti pozorni pri oblikovanju lastnih iger.

2) Raziskovanje tematike *(čas izvajanja je odvisen od okoliščin).*

Kadar gre pri metodologiji za del dalj časa trajajočega dogodka, kot je na primer mladinska izmenjava, lahko v program vključimo tudi raziskovanje vsebine. Za raziskovanje vsebine lahko obiščemo različna spominska mesta, gledamo dokumentarne filme, obiščemo razstave, poslušamo intervjuje in podobno. Če te možnosti nimamo ali nam primanjkuje časa, lahko za udeležence pripravimo tudi gradivo. Najbolje je, da jih povabimo, naj sami izberejo rdečo nit (temo) in stališče, ki ga želijo predstaviti. Nato nekaj časa namenimo iskanju virov in zbiranju zanesljivih informacij, ki mu sledi samostojno raziskovanje in izdelava miselnega vzorca z vsemi pomembnimi akterji, njihovimi interesi in motivi, izkušnjami in načrti. Spodbudimo jih, da poiščejo vire, ki jih je napisala ali povedala izbrana skupina, da ne gre za terciarne vire.

Med raziskovanjem naj se udeleženci postavijo v kožo svojega lika/skupine in razmislijo o možnih odločitvah, dejanjih in vplivih, ki kažejo na zapletenost zgodovinskih dogodkov. Udeleženci naj raziščejo, kaj je njihove like vodilo k odločitvam, katerih posledica je sedanjost.

3) Predelava ali izdelava družabne igre *(najmanj 3 ure aktivnosti v živo).*

Oblikovanja iger se lahko lotimo na dva načina. Udeležence lahko povabimo, da izberejo eno že obstoječo namizno igro (ki ni povezana z zgodovino) in jo preoblikujejo v novo, ki bo zajela temo, ki so jo predhodno raziskali. Najprej morajo igro analizirati, da bi razumeli, kaj morajo spremeniti, če želijo predstaviti informacije, posredovati sporočila in spodbujati izbrane vrednote.

Druga (bolj napredna) možnost je izdelava lastne igre. Pri tem lahko udeleženci uporabijo že obstoječe elemente in igralne mehanike iz drugih iger ali pa ustvarijo povsem nove. To možnost izberemo, če smo ali mi ali udeleženci izkušeni igralci namiznih iger.

V tem procesu načrtovanja se lahko vprašamo:

- Kako se informacije, vrednote, sporočila, akterji in njihove interakcije prenesejo v igro?
- Kakšen je cilj igre?
- Kakšni so elementi igre (karte, igralna plošča itd.)?

- Kako igramo (sodelovanje ali tekmovanje, strategija ali sreča)?
- Kakšna so pravila?

4) Testiranje igre in izboljšave prototipov *(najmanj 2 uri aktivnosti v živo).*

Ko izdelujemo igre, je dobro uporabiti pristop hitrega prototipa. Igre testiramo čim prej in čimbolj pogosto. Na podlagi povratnih informacij tako lahko skupine izboljšujejo svoje igre in na koncu predstavijo končne prototipe. Bistveno je, da udeležencem omogočimo testiranje iger drugih skupin in da se pri tem zabavajo, saj je to ključni del procesa.

Zavedati se moramo, da so izdelane igre samo prototipi. Če želimo dokončati igro, ki bi lahko bila uspešna tudi zunaj našega izobraževalnega konteksta, lahko proces traja več mesecev.

Material in gradiva:

- (če je mogoče) družabne igre ali njihovi elementi,
- ustvarjalni materiali za izdelavo papirnatih prototipov (škarje, lepilo, papir, pisala, markerji itd.),
- dostop do zgodovinskih dokumentov in informacij.

Spretnosti (ki jih razvijejo udeleženci):

- kritično in sistemsko razmišljanje,
- osnove oblikovanja iger,
- informacijska pismenost: prepoznavanje in iskanje zanesljivih virov,
- ustvarjalnost in kreativni pristop k zgodovini,
- empatija,
- boljše razumevanje širšega konteksta in dinamik zgodovinskih dogodkov.

Nasveti in triki:

Zgodovina je rezultat kompleksnega niza več akterjev in ne zgolj niz dogodkov, v katerih so imeli vsi akterji preproste cilje. Pri izbiri zornega kota igre moramo paziti, da se izognemo stereotipizaciji in pretiranemu posploševanju.

Primer takšne napake: Igra “Secret Hitler” nam predstavlja, da sta obe strani, tako liberalci kot fašisti, enakovredni. Vsak od njih je lahko zmagovalec in to je za igro povsem normalno. Ne predstavi povezave zmage fašistične skupine z nasiljem fašizma. Poleg tega je v igri zabavno biti pripadnik fašistične skupine, saj lahko deluješ skrivnostno in imaš možnost goljufati. Končno sporočilo igre bi moralo biti, da se je treba izogibati takšnemu ravnanju.

Iste zgodovinske teme se lahko lotimo z različnih zornih kotov. Zato vsaka skupina lahko izbere drugačen zorni kot in iz njega ustvari igro. Tako lahko raziskujemo, kako drugi ljudje doživljajo zgodovino in kako zapletena je zgodovina (izogibajmo se črno-belim perspektivam).

K tematiki lahko pristopimo tudi z vidika skupine ljudi. Na primer: kako je videti izkušnja fašizma, ko vam odvzamejo določene svoboščine in iščete način, kako bi ustavili fašistične težnje? Kako je videti ta izkušnja z vidika fašista, ki poskuša prevzeti nadzor nad družbenimi institucijami? Slednja možnost je zahtevnejša, vendar je lahko ustrezen debriefing močno orodje, ki 1) nam pomaga razumeti mehanizem, ki je fašistom omogočil, da so prišli na oblast, in 2) pripomore k temu, da ga prepoznamo v današnji družbi.

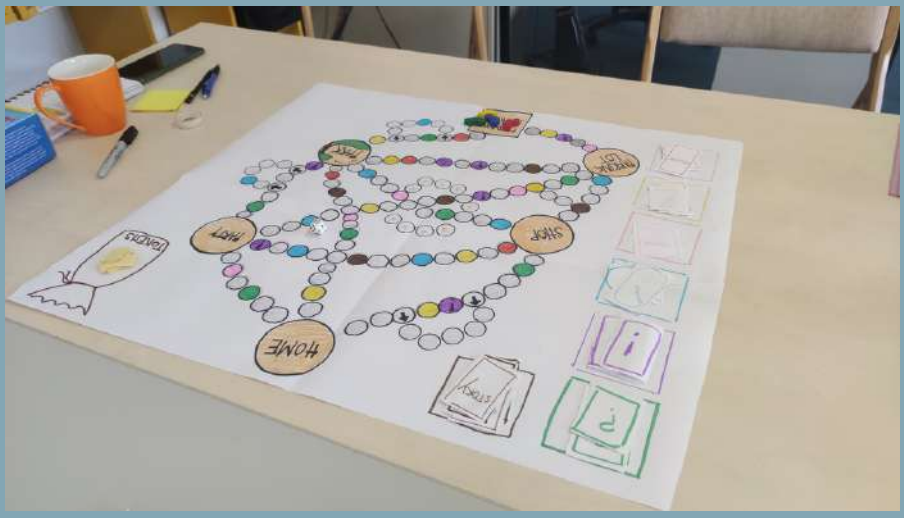
Prav tako moramo, da bodo udeleženci lahko zadovoljni z rezultati, pojasniti namen in končni cilj dejavnosti. Razumeti morajo, da je namen ustvariti prototipe, ki jih bodo lahko odnesli domov, vendar pa je poudarek na učnem procesu med izdelavo. Da ne bi dajali vtisa zapravljenega časa, lahko organiziramo preizkus igranja za posameznike zunaj učne skupine, lahko pa pripravimo tudi razstavo oziroma predstavitev izdelkov.

Viri za nadaljnje raziskovanje:

- Navdih za delavnico: Paolo Pedercini, https://www.molleindustria.org/
- Analog Games Studies: https://analoggamestudies.org/
- Ludogogy Magazine:https://ludogogy.co.uk/
- Values in Game Design videotalk by Joseph Dumit, Values in Game Design videotalk

Avtorji:

Joseph Dumit in Sabina Belc


HOME
SHOP
STORY

SREČANJE Z MESTOM

Cilji:

- Poglobiti zgodovinsko in kulturno razumevanje izbrane lokacije,
- izboljšati opazovalne sposobnosti udeležencev,
- razvijanje kritičnega mišljenja in analitičnih sposobnosti,
- spodbujati učinkovito komunikacijo in sodelovanje med udeleženci,
- spodbuditi radovednost in strast do raziskovanja,
- gojiti spoštovanje do medsebojnega vpliva med človeško zgodovino in naravnim okoljem,
- spodbujati spoštovanja različnih pogledov in kulturne občutljivosti,
- spodbujati dejavno vključevanje v pripovedi in izkušnje kraja,
- vzbuditi občutek osebne povezanosti in empatije do nekdanjih prebivalcev,
- spodbujati zavezanost k ohranjanju in varovanju krajev zgodovinskega in kulturnega pomena.

Trajanje:

Od 2 do 4 ure. *Upoštevati je potrebno, da so navedeni časovni razporedi okvirni in se lahko prilagodijo glede na posebne potrebe programa in stopnjo vključenosti udeležencev.*

Opis:

Udeleženci ob obisku in raziskovanju lokacije, ki je pomembna z zgodovinskega, kulturnega ali naravnega vidika, sodelujejo v procesu poglobljenega interaktivnega učenja. Glavni cilj aktivnosti je z aktivnim sodelovanjem, pozornim opazovanjem in kritičnim razmišljanjem omogočiti celovito razumevanje izbranega kraja.

Udeležba posameznikov z malo ali nič predhodnega znanja o kraju je zaželena, ni pa nujna. Takšen pristop omogoča, da udeleženci kraj odkrivajo s svežim pogledom in odprtim načinom razmišljanja, kar spodbuja okolje, odprto za raziskovanje in odkrivanje.

Udeležence pri tem procesu spremljajo mentorji, ki udeležencem razdelijo tudi informativno gradivo. To vsebuje kratke informacije, zgodovinske zapise ali ustrezno literaturo, ki osvetljujejo zgodovinski in kulturni pomen lokacije. Kljub temu je v ospredju sposobnost udeležencev, da pozorno opazujejo, saj to postane glavno orodje za razkrivanje zgodovinskih pripovedi in bistva kraja. S pozornim preučevanjem znamenitosti, spomenikov, kipov in celo imen ulic so udeleženci spodbujeni k aktivnemu iskanju odgovorov na vprašanja in k odkrivanju kompleksnih podrobnosti, ki prispevajo k širšemu razumevanju.

Udeleženci sodelujejo v dinamičnih razpravah, izmenjujejo ideje in sodelujejo drug z drugim, kar spodbuja občutek prijateljstva in skupnega raziskovanja. To interaktivno okolje ne razvija le kritičnega mišljenja in analitičnih spretnosti, temveč spodbuja tudi socialno interakcijo, kar udeležencem omogoča, da pridejo do različnih pogledov in spoznanj.

Poleg tega program poudarja pomen okolja, saj udeležence spodbuja k opazovanju in vrednotenju naravnega okolja, vključno z rastlinami, živalskimi vrstami in geografskimi značilnostmi. Ta celostni pristop omogoča razumevanje konteksta in razvoja kraja.
Program na udeležencih pusti trajen učinek, saj jim ne posreduje le znanja, temveč spodbuja tudi njihovo osebno povezanost s krajem. Z vključevanjem različnih čutov in domišljije postanejo ti soustvarjalci pripovedi o kraju. Oboroženi z novimi spoznanji in globokim razumevanjem zgodovinskega in kulturnega pomena domov odidejo z obnovljeno radovednostjo in željo po raziskovanju in varovanju tudi drugih podobnih krajev.

Načrtovane aktivnosti:

1) Predstavitev in delitev udeležencev v skupine *(10 minut)*:

- Predstavitev programa in njegovih ciljev.

- Delitev udeležencev v manjše skupine (od 3 do 4 udeleženci na skupino).

2) Delitev in razlaga gradiva *(15 minut)*:

- Razdelimo gradivo z informacijami, zgodovinskimi zapisi ali literaturo.
- Udeležencem damo čas, da pregledajo in se seznanijo z gradivom.
- Razložimo pomen gradiva kot dragocenega orodja za dejavnost opazovanja.

3) Vaja iz opazovanja *(45 minut)*:

- Udeležencem raziščejo lokacijo in opazujejo okolico.
- Udeležence spodbudimo, da si ogledajo znamenitosti, spomenike, kipe in imena ulic.
- Udeležence spodbudimo, da uporabijo svoje opazovalne sposobnosti za prepoznavanje podrobnosti. Odgovarjamo na njihova vprašanja.

4) Razprave v skupinah *(30 minut)*:

- Pri delu v malih skupinah spodbujamo skupinske razprave.
- Udeležence spodbujamo, da delijo svoja opažanja, spoznanja in razlage.
- Spodbujamo sodelovalnost, ki omogoča, da se udeleženci učijo iz pogledov drugih in tako poglabljajo svoje razumevanje.

5) Vodena pripoved in zgodovinski kontekst *(1-2 uri):*

- Na podlagi opažanj udeležencem podamo napotke in dodatne informacije.
- Udeležencem predstavimo zgodbe, ki povezujejo zgodovinski kontekst z opazovanimi podrobnostmi.
- Udeležencem omogočimo, da postavljajo vprašanja in se vključijo v razpravo.

6) Povzetek in refleksija *(15 minut)*:

- Povzamemo ključne ugotovitve in spoznanja, pridobljena med obiskom oziroma raziskovanjem mesta.
- Udeležencem damo čas za osebno refleksijo o njihovih izkušnjah in pridobljenem znanju.
- Udeležencem omogočimo, da svoja razmišljanja delijo s skupino (če želijo).

Zaključek in povabilo k akciji *("Call to action", 10 minut)*:

- Program zaključimo s poudarkom pomena lokacije in pomembnosti ohranjanja njene dediščine.
- Udeležence spodbudimo k nadaljnjemu raziskovanju drugih zgodovinsko in kulturno pomembnih krajev.
- Zagotovimo vire in predloge za nadaljnje učenje in sodelovanje.

Material in gradiva:

Gradiva za udeležence, ki smo jih predhodno pripravili, zemljevid kraja.

Spretnosti (ki jih razvijejo udeleženci):

- Opazovanje,
- kritično mišljenje,
- analitične sposobnosti,
- komunikacija in sodelovanje,
- radovednost in želja po raziskovanju.

Nasveti in triki:

Predlagamo, da med razpravo spodbujamo povezave med obiskanim/-i krajem/kraji in med domačimi kraji udeležencev. Na primer udeležence lahko vprašamo:

Ali ste opazili podobnosti med to lokacijo in kraji v vašem rojstnem mestu? Ste opazili kakšne podobne spomenike ali imena ulic in trgov? Katere so glavne razlike?

Avtorji:

Associazione 4704, Documenta

STRIP

Cilj:

Uporaba stripa kot orodja za razlago in boljše razumevanje dogodkov druge svetovne vojne s poudarkom na družinskih zgodbah in lokalni zgodovini.

Trajanje:

Od nekaj ur do nekaj dni, odvisno od kompleksnosti cilja.

Opis:

Marsikoga lahko pristop k prazni strani z namenom, da ustvari strip, prestraši. Zaradi tega predlagamo, da za ustvarjanje stripov izberemo nekaj, kar poznamo. Iz vsega znanja, ki ga imamo, poskusimo razmišljati o detajlih in elementih, ki so vplivali na nas, ali o zgodbah in pripovedih, ki se nam zdijo najbolj domače.

Lahko na primer obravnavate naslednje teme:

- **Osebne zgodbe.** Zgodbe nepoznanih in navadnih ljudi. Uporabimo lahko arhivsko gradivo, kot so pisma ali dnevniški zapisi, lahko pa ustvarimo tudi strip o liku iz knjige, ki smo jo prebrali, ali filma, ki smo ga gledali in je povezan z drugo svetovno vojno.

- **Družinska zgodovina.** Zgodovina naših prednikov, ki so preživeli travmatično obdobje, o katerem pogosto niso spregovorili niti svojim potomcem. Ali je kdo v naši družini preživel vojno? Ali so kdaj govorili o njej? Če da, kako se spominjajo tega obdobja? Če ne, zakaj menimo, da o tem niso govorili?

- **Lokalna zgodovina (mesto, kraj, ulica).** Treba jo je raziskati in razumeti, da bi bolje razumeli prostor, v katerem živimo, ter povezavo med preteklostjo in sedanjostjo. Razmislimo o svojem mestu: Ali poznamo kraje, povezane z drugo svetovno vojno? Kaj se je zgodilo tam? Ali se jih danes še spominjamo?

Material in gradiva:

Pisala in svinčniki, markerji, papirji ali digitalna orodja.

Spretnosti (ki jih razvijejo udeleženci):

- Ustvarjalnost in kreativna interpretacija zgodovine,
- empatija in razumevanje,
- boljše razumevanje lokalne zgodovine.

Nasveti in triki:

Če se pri risanju stripa ne počutimo udobno, lahko uporabimo digitalna orodja, kot so Open Peeps, Hand-Drawn Illustration Library ali Canva.

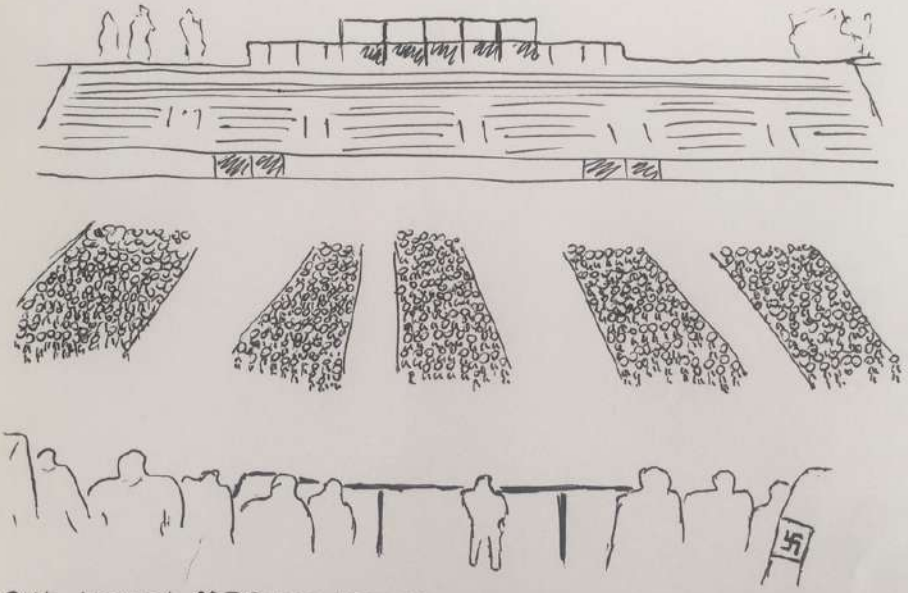
Viri za nadaljnje raziskovanje:

Webinar "Meeting Memories: pogovor z Aleksandrom Zografom".

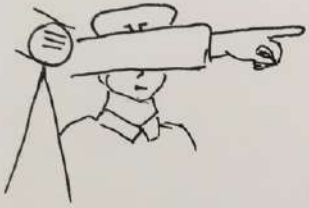
Avtorji:

Documenta in Aleksandar Zograf

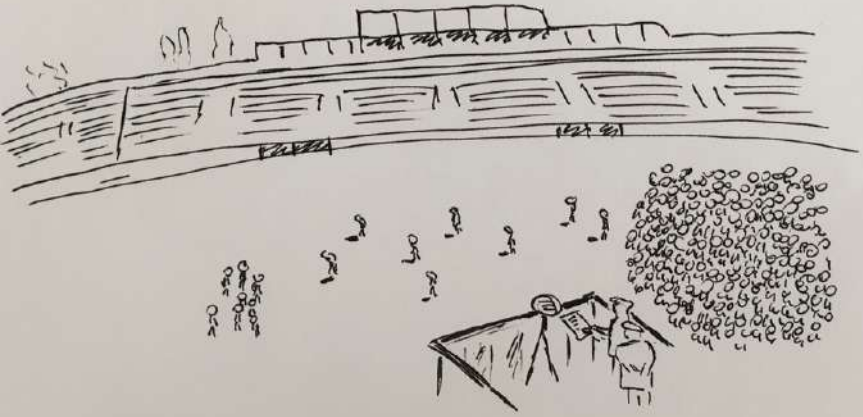
Milena Žarković: Stadium of solidarity



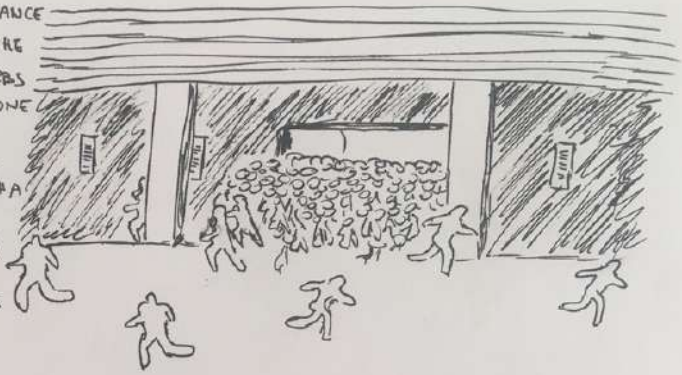
ONE MONTH AFTER THE ESTABLISHMENT OF THE INDEPENDENT STATE OF CROATIA IN APRIL 1941, SCHOOLS STOPPED WORKING AND ALL YOUNG PEOPLE OVER 15 AND STUDENTS WOULD REGULARLY BE SUMMONED TO STADIUMS IN ZAGREB. CROATS AND MEMBERS OF OTHER "FRIENDLY" NATIONS WERE SUPPOSED TO GO THROUGH MILITARY TRAINING, WHEREAS JEWS AND SERBS WOULD BE SENT TO WOR



AS PART OF AN EXERCISE HELD ON 26 MAY, MANY USTASHA AND NAZI OFFICIALS ATTENDED WITH THE GOAL OF FORMING THE FIRST ZAGREB BATALLION WHICH WOULD CONSIST OF ONLY CROATS AND A LONG PROPAGANDA SPEECH ENSUED. SUDDENLY, AN ORDER CAME FOR ALL JEWS AND SERBS TO STEP OUT OF THE GROUP AND GO TO THE OTHER SIDE OF THE STADIUM



IN A GREAT GESTURE OF DEFIANCE AND SOLIDARITY, MEMBERS OF THE COMMUNIST YOUTH JOINED THE SERBS AND JEWS FIRST AND SOON EVERYONE ELSE FOLLOWED AND THEY ALL LEFT THE STADIUM TOGETHER. THIS EVENT SHOWED THE USTASHA THAT THE ILLEGAL COMMUNIST MOVEMENT WAS STRONG AMONG THE YOUTH AND THAT IT CONTINUES TO SPREAD DESPITE THEIR EFFORTS TO STOP IT.



CIANOTIPIJA

Cilj:

Ustvarjanje novih pogledov s pomočjo slik oziroma fotografij.

Trajanje:

Aktivnost traja od 2 do 4 ure.

Opis:

Cianotipija je fotografski postopek, ki postaja vse bolj priljubljen in ga lahko naredimo precej enostavno. Za izdelavo slik sta potrebni le dve nestrupeni kemikaliji ter sonce in voda. Deluje brez profesionalne opreme in temnice.

Ker postopek deluje s svetlobo, je mogoče z njim fotografirati majhne predmete ali pa uporabiti senco za upodobitev stavb in večjih objektov. (V tem primeru je potrebna močna sončna svetloba, medtem ko se majhni predmeti "razvijejo" tudi pri običajni dnevni svetlobi).

Če želimo postopek še bolj poenostaviti, se lahko mešanju kemikalij izognemo z uporabo predpripravljenega papirja za cianotipijo.

- Predstavitev teme in zgodovinskega kraja, ki ga boste obiskali. Obiščemo kraj in doživimo njegove značilnosti, preden začnemo fotografirati in ustvarjati.
- Predstavitev koncepta in metode cianotipije. Na YouTubu je na voljo veliko videoposnetkov o cianotipiji, na primer tale.
- Zbiranje idej, po potrebi ustvarjanje zgodbe, ki jo želimo prikazati na slikah.
- Ponoven obisk zgodovinskega kraja in uporaba cianotipskega papirja ter osvetljevanje fotografij.

- Razvijanje slik. Postopka ni treba začeti takoj. Cianotipski papir samo položimo v temno, svetlobno neprepustno vrečko (običajno je priložena v kompletu).

Material in gradiva:

Komplet za cianotipijo (na primer: Sunprint Kits, obstajajo pa tudi druga podjetja, ki ponujajo podobne komplete), voda, steklo ali akrilno steklo, karton, težke knjige (ali kaj podobnega), lepilni trak.

Spretnosti (ki jih razvijejo udeleženci):

- Skupinsko delo,
- ustvarjalnost in ustvarjalna interpretacija zgodovine,
- preskušanje novih ustvarjalnih tehnik.

Nasveti in triki:

- Ne ustrašimo se nove tehnike!
- To je proces, ki vključuje ukvarjanje z zgodovino in krajem spomina, pa tudi zabavo pri ustvarjanju izdelkov.
- Z rezultati lahko pripravimo razstavo, ne glede na to, ali gre za fizično ali digitalno postavitev (za slednjo priporočamo skeniranje slik v visoki ločljivosti).

Viri za nadaljnje raziskovanje:

@erinnerungsbilderobrazypamieci | Instagram

Cianotipski odtisi, ki jih vidimo, se nanašajo na nekdanji poskusni kmetijski objekt SS "Zeliščni vrt"/"Plantaža".

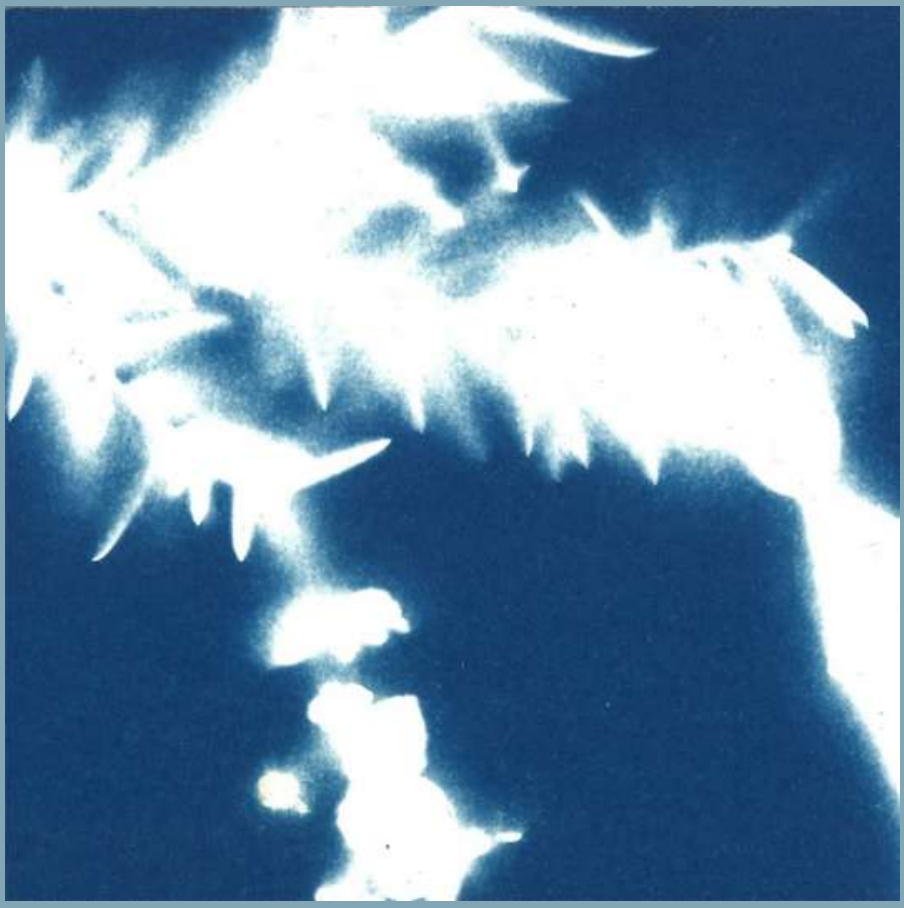
Zunaj zaporniškega taborišča je bil velik rastlinjak z obdelovalnimi površinami, ki so jih morali zaporniki od leta 1938 dalje obdelovati.

SS je opisal to kmetijsko dejavnost imenovala “zeliščni vrt”. Danes je območje večinoma pozidano z industrijskimi objekti (več o tem).

Natisnjena zelišča in rastline so bile nabrane v okolici zgodovinskega kraja. Slike so nastale med nemško-poljsko mladinsko izmenjavo aprila 2023.

Avtor:

Magdalena Geier



@erinnerungsbilderobrazypamieci | Instagram

@erinnerungsbilderobrazypamieci | Instagram

@erinnerungsbilderobrazypamieci | Instagram

DOKUMENTARNI FILM

Cilj:

Ozaveščanje o zgodovinskih dogodkih z dokumentarnimi filmi in poznejšim spodbujanjem razprave v širšem družbenem okolju o posledicah zgodovinskih dogodkov v današnjem času.

Trajanje:

Od nekaj mesecev do enega leta. Dolžina procesa je odvisna od zahtevnosti dokumentarnega filma.

Opis:

Pri tej metodologiji uporabljamo postopek ustvarjanja dokumentarnega filma za razmislek o zapleteni zgodovinski temi. Udeleženci prevzamejo vloge raziskovalcev, pobudnikov, filmskih ustvarjalcev, producentov in promotorjev. Na ta način lahko razvijejo osebni odnos do teme in zgodovinsko temo obdelajo skozi sodobno perspektivo. Metoda od udeleženca zahteva, da se poglobi v temo, o njej osebno razmisli in razmisli, zakaj je pomembna danes.

Metodo lahko po potrebi prilagodimo ali skrajšamo, odvisno od namena, virov in želenih rezultatov. Proces lahko razdelimo na šest stopenj:

1) Uvod v snemanje dokumentarnih filmov *(vsaj 4 ure uvoda v proces snemanja dokumentarnega filma).*

Multimedijski strokovnjak predstavi postopek snemanja dokumentarnega filma, zlasti praktični vidik. Ogled priznanega ali sorodnega dokumentarnega filma ali pogovor z ustvarjalcem dokumentarnega filma.

2) Predstavitev teme in poglabljanje v različne vidike *(1–2 meseca; tema se nenehno raziskuje in odpirajo se nova vprašanja).*

Mentor programa predstavi namen projekta kot celote ter polemike, ki so povezane z

vsebino. Udeleženci podajo predloge, s katerega zornega kota želijo vsebino raziskovati. Skupaj sestavimo seznam možnih gostov in razdelimo naloge za povabila. Sledijo srečanja z gosti, ki temo osvetlijo s svojega strokovnega vidika. Predlagamo udeležbo na različnih prireditvah, razstavah in dogodkih, povezanih s temo (kot je na primer ogled gledališke igre, razstave ali udeležba na spominski slovesnosti).

3) Vzporedno izobraževanje s področja multimedijske pismenosti s poudarkom na posebnostih dokumentarnega filma *(5 srečanj; 3 šolske ure na teden).*

Poudarek usposabljanja je na izdelavi scenarija, uporabi filmske opreme, zajemanju slike in zvoka ter montaži. Udeležencem dodelimo strokovnega mentorja, ki spremlja napredek filma: razvoj scenarija, kakovost slike ter zvoka in pomoč pri montaži.

4) Produkcija dokumentarnega filma *(1–3 meseci).*

Končna vsebina dokumentarnega filma je jasno opredeljena. Udeleženci oblikujejo osnutke scenarijev in načrte za raziskovanje in snemanje: intervjuji, različne druge možnosti, kje/kako/kdo/s kom posneti ustrezno gradivo. Naslednji korak je snemanje dokumentarnega filma ki je podprto s sprotnim preverjanjem, ocenjevanjem in razmišljanjem mentorjev.

5) Diseminacija

Ko so izdelki končani, je pomembno, da jih predstavimo širši javnosti. Načrt za razširjanje rezultatov mora vključevati vsaj: 1) zaključno premiero, 2) pogovor z mladimi avtorji (3-urni dogodek) in 3) deljenje izdelkov prek različnih kanalov (YouTube in družabna omrežja).

6) Končna evalvacija in praznovanje uspeha s celotno ekipo *(3-urno srečanje).*

Ne smemo pozabiti, da gre za dolgotrajen proces in da so naši udeleženci ustvarjanju svojih dokumentarcev posvetili precej časa. Zato je ključnega pomena, da na koncu vse njihove aktivnosti reflektiramo, ovrednotimo in proslavimo dosežen uspeh.

Material in gradiva:

- Oprema za snemanje: kamere, mikrofoni, podaljški, kabli, pomnilniške kartice,
- programska oprema za montažo,

- računalniki za montažo,
- tablice ali računalniki za raziskovanje in dostop do tematskega gradiva.

Spretnosti (ki jih razvijejo udeleženci):

- Kritično razmišljanje,
- vodenje spoštljive razprave z različnimi mnenji in vodenje intervjujev,
- ustvarjalnost in kreativna interpretacija zgodovine,
- empatija,
- boljše razumevanje lokalnega konteksta, obravnavanje mikro primerov in osebnih zgodb druge svetovne vojne,
- razumevanje postopka snemanja dokumentarnega filma, vključno s potrebnimi raziskavami,
- pisanje scenarija,
- veščine snemanja filma: rokovanje s kamero, snemanje zvoka,
- spretnosti filmske montaže,
- promocija filma in organizacija dogodkov.

Nasveti in triki:

Osredotočimo se na posamezen primer ali osebno razmišljanje o temi. Ne izgubljajmo se v kompleksni temi.

Sprava in učenje iz tragičnih dogodkov med drugo svetovno vojno in po njej sta obsežna in zapletena tematika. Dotikata se številnih področij, zato je ključnega pomena, da si pri njihovi obravnavi tudi določimo meje. Brez jasno opredeljene teme imamo namreč zelo širok pojem, ki zahteva veliko raziskovanja in dodatnega gradiva. Tako se lahko hitro zgodi, da izdelek ni dokončan.

Tehnične sposobnosti ekipe (ne poskušajmo biti popolni).

Lahko se izgubimo v perfekcionizmu ali previsoko postavljenih ciljih. Bistveno je najti kompromis med dovolj dobro tehnično izvedbo, ustrezno obravnavo predmeta in pravočasnim dokončanjem.

Multimedija in prosta izbira teme prispevata k povečanju zanimanja za program.

Program je bil sprva zasnovan tako, da se je izvajal na debatnem taboru. Za sodelovanje na slednjem žal ni bilo zanimanja, zato smo program združili z multimedijo in odziv je bil pozitiven. Udeleženci lahko sledijo svojim interesom, hobijem in talentom. Če se jim vprašanje sprva zdi dolgočasno, jih povabimo, naj ga spremenijo v nekaj osebnega in poiščejo pristop, ki je zanimiv za njih. Ker proces traja dalj časa, bodo lažje ostali motivirani, če bodo pri tem izhajali iz svojih interesov.

Viri za nadaljnje raziskovanje:

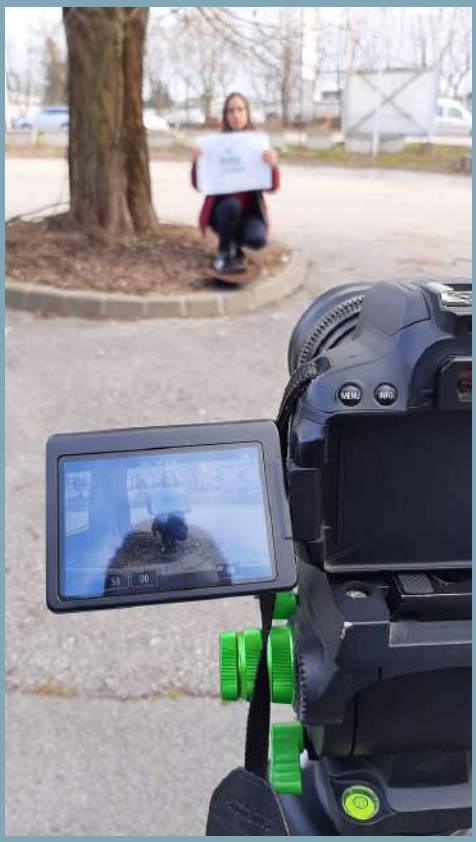
- Predelati ali pozabiti,
- Ustvari dokumentarec.

Primeri dokumentarnih filmov:

- Rudolfovi padalci /Rudolf's Paratroopers
- Zgodbe od včeraj / Stories from Yesterday

Avtorji:

Simona Osterc; Metoda izhaja iz projekta “SOS – Spomin. Opomin. Sprava”, ki ga je izvajala Socialna akademija.


MENU
INFO

EDULARP

Cilj:

Vzbujanje empatije prek poistovetenja z zgodovinskimi dogodki, ki jih je doživela določena skupina ali posameznik.

Trajanje:

- 6 ur v učilnici: uvodna srečanja o obravnavanih temah (interaktivne ure).
- Približno 15 dni: branje doma in samostojno delo.
- Približno 6 ur (skupaj): 2–3 dejanska LARP srečanja.

Opis:

Uporabljena metodologija se imenuje EduLarp (Educational Live Action Role Playing).

- V prvem delu se udeleženci (največ 15 srednješolcev, starih približno 17–19 let) udeležijo več srečanj, na katerih spoznavajo zgodovinski kontekst. Dogodki, obravnavani na teh srečanjih, bodo vključeni v igro vlog.

- V drugem delu udeleženci preberejo zbirko literarnih del, ki so umeščena v zgodovinski kontekst (potrebno je sodelovanje s šolo, saj ta dejavnost poteka zunaj EduLarpa, vendar v okviru rednega šolskega pouka). Vsako od teh besedil udeležencem pomaga spoznati enega ali več likov, ki bodo prisotni v igri vlog.

- V tretjem delu organizatorji pripravijo scenarij. Sestavljen je iz namišljene situacije, v kateri so prisotni liki iz različnih literarnih del. Pri oblikovanju scenarija je treba opredeliti povezave med liki, ki se odvijajo v istem kontekstu. Če je na primer referenčni kontekst mesto Trst v tridesetih letih 20. stoletja in v enem delu nastopa prepričan fašist, v drugem pa slovenski intelektualec, je smiselno v scenariju predstavljati napete odnose med njima.

Scenarij vključuje opis situacije, ki jo je treba realizirati (npr. vsi liki so na sprejemu v enem od domov), kratek opis vsakega sodelujočega lika, njegove odnose z drugimi liki in v nekaterih primerih posebne naloge, ki jih mora določeni lik opraviti do konca igre vlog.

Vsak udeleženec dobi lik, ki ga bo upodobil med igro vlog. Spozna se z njegovimi značilnostmi, odnosi z drugimi in z nalogami, ki jih ima. Potek igre vlog je delno voden: določeni dogodki se morajo zgoditi, kot je načrtovano v scenariju, vendar pa lahko udeleženci tudi samostojno razvijajo svoje like. Organizatorji nadzorujejo igro brez posredovanja, razen če lik namerno ali nenamerno ovira napredek ali ne razume, kaj bi moral storiti.

Material in gradiva:

Zbirka besedil, ki jih pripravijo organizatorji; listi z liki.

Spretnosti (ki jih razvijejo udeleženci):

- Identifikacija z likom/zgodovinskim obdobjem na kritičen način,
- poglobljeno razumevanje zgodovinskih in literarnih veščin, povezanih z določenim obdobjem,
- timsko delo,
- igralske spretnosti.

Nasveti in triki:

Pomembno je, da poskrbimo, da bodo vsi udeleženci dejansko opravili pripravljalno delo in prebrali gradivo ter opise svojih likov. Nepripravljeni udeleženci se težko vključijo v igro vlog in običajno ne razumejo, kaj se dogaja. Prav tako začnejo kazati vedenje, ki ni primerno za igro (izoliranost od ostalih članov skupine, hihitanje, motenje in podobno).

Nasprotno od tega je lahko igra vlog pri visoko motiviranih in pripravljenih udeležencih

čustveno intenzivna. Zato je pomembno, da udeležencem zagotovimo “varno besedo”, ki jim omogoča, da sporočijo svoje nelagodje.

V fazi priprave scenarija moramo biti previdni in upoštevati čustveno obremenjujoče situacije (npr. smrt lika ali besedni spopad med likoma, kjer ima eden avtoriteto, drugi pa je v šibkem položaju). Takšne situacije so lahko čustveno zahtevne tako za udeležence, ki doživljajo situacijo, kot za tiste, ki jo uprizarjajo.

Avtorji:

Associazione 4704, La Bottega di Leonardo

PARTICIPATIVNO TIHO POTUJOČE GLEDALIŠČE

Cilji:

- Poučevanje sodobne zgodovine na inovativen način.
- Ozaveščanje o zgodovini in spominih na protagoniste nacistično-fašističnih preganjanj in deportacij – tako o žrtvah kot o storilcih.
- Spodbujanje poznavanja spominskih krajev.
- Aktivno vključevanje v raziskovalne dejavnosti, pisanje in v multimedijsko produkcijo.
- Spodbujanje kritičnega mišljenja.

Trajanje:

Skupaj 50 ur:

- 6 ur uvodnih srečanj o obravnavanih temah (predavanja o kontekstualizaciji),
- delavnica o rekonstrukciji biografij: 10 ur predavanj v učilnici + domače naloge,
- delavnica zgodovinsko-ustvarjalnega pisanja: 24 ur predavanj + domače naloge,
- snemanje zvočnega gradiva + urejanje + testiranje: 10 ur.

Opis:

Namen aktivnosti je razumeti nastanek in uveljavitev totalitarnih režimov in genocidov, vključno z njihovimi ideološkimi temelji, političnimi, gospodarskimi in kulturnimi mehanizmi ter s psihološkimi in družbenimi motivi. To razumevanje mora potekati na dveh ravneh: na splošni oziroma kolektivni ravni ter na ravni posameznika.

Cilj aktivnosti je najprej pridobiti znanje o splošni in kolektivni dinamiki ter nato razumeti, kako se je ta pokazala na individualni ravni, in sicer v specifičnem okolju, v katerem se nahajamo.

Dejavnost poskuša poustvariti specifične zgodovinske dogodke, ki so zaznamovali mesto v času okupacije in političnih in rasnih deportacij, s poudarkom na biografijah žrtev in storilcev ter krajih preganjanja in spomina.

Cilj je ustvariti zvočno vodeno predstavo, v kateri bodo udeleženci, opremljeni z brezžičnimi slušalkami, raziskovali mesto, sledili zgodbam in spominom protagonistov, odkrivali zgodovinske plasti vsakdanjih krajev ter se poglobili v zgodbe tistih, ki se jih na spomenikih pogosto spominjamo z imeni, vendar so njihove zgodbe neznane.

1) Poglobljen študij in analiza besedil

Pripravimo poglobljen študijski program (6 ur), osredotočen na izbrano zgodovinsko obdobje, sestavljen iz interaktivnih predavanj, multimedijskih predstavitev, razprav ter projekcij filmskih odlomkov.

2) Samostojno branje izbranih besedil

Udeleženci preberejo zbirko gradiv, ki smo jo za njih vnaprej pripravili in ki vsebuje odlomke iz literarnih del, iz spominov žrtev ter storilcev.

3) Dramaturško pisanje in oblikovanje zvočne vodene predstave

Ustvarjanje zvočne participativne predstave za raziskovanje krajev okupacije in deportacije v mestu, kjer se projekt odvija.

Cilj je razviti zvočni voden sprehod po mestu z brezžičnimi slušalkami, ki bo udeležence spremljal pri odkrivanju nacistično-fašistične okupacije, preganjanja in deportacije političnih nasprotnikov in Judov, ter po Kamnih spotike (spominska obeležja).

Predstava predstavlja pripoved, ki rekonstruira življenjepise posameznikov, na katere posamezni Kamen spotike spominja, pa tudi prepletanje zgodb in perspektiv številnih prebivalcev mesta, ki niso bili žrtve preganjanja, ampak bi jih lahko uvrstili na seznam odgovornih posameznikov, storilcev in sodelavcev.

V zadnjih letih so nastale zanimive eksperimentalne gledališke predstave, ki namesto tradicionalnih frontalnih predstav z igralci na odru in občinstvom v dvorani ponujajo

uprizoritve, v katerih so gledalcem na voljo brezžične slušalke, ki jih vodijo in usmerjajo v delovanje, interakcijo in gibanje v prostoru z zvočno pripovedjo.

Udeleženci, ki tako predstavo organizirajo, imajo priložnost predelati pridobljeno znanje z namenom oblikovanja, pisanja in ustvarjanja tovrstne predstave. Biografski elementi, ki se pojavijo med zgodovinsko delavnico, so ponovno obdelani med delavnico zgodovinsko-ustvarjalnega pisanja. Pridobljeno zgodovinsko znanje in biografske dogodke s pomočijo zgodovinarja in dramaturga preoblikujejo v dramsko obliko.

Pričevanja očividcev in besedila, ki so jih napisali udeleženci, so združena in vključena v privlačno in s čustvi nabito zvočno podobo. Rezultat je pripoved, ki jo bo doživelo občinstvo, sestavljeno iz 25 do 30 ljudi, ki bodo raziskovali mesto v spremstvu glasov v slušalkah.

Načrtovane aktivnosti:

- Tri predavanja o kontekstualizaciji.
- Samostojno branje izbranih besedil.
- Vodeno branje in analiza biografskega gradiva, povezanega z zaprtimi in deportiranimi posamezniki ter posamezniki, odgovornimi za preganjanje. Dokumente posredujejo združenja nekdanjih deportirancev.
- Pogovori s sorodniki žrtev.
- Raziskovanje ozemlja in izdelava spletnega zemljevida z navedbo lokacij nacistično-fašistične okupacije (zapori, mučilnice, štabi, vojaški poveljniški centri itd.) in spominskih krajev žrtev (Kamni spotike in drugi spomeniki).
- Zgodovinsko-dramaturške vaje za razvoj konkretnega sloga pisanja, ki poslušalcem omogoča vizualizacijo podob in dejanj med hojo.
- Skupinsko pisanje besedil, pri čemer vsak udeleženec prispeva del pripovedi, povezane z likom ali krajem.
- Načrtovanje poti za gledalce in načrtovanih aktivnosti.

- Snemanje zvočnih posnetkov.
- Montaža.

Material in gradiva:

- Računalniki/tablice za udeležence,
- dokumenti, ki jih zagotovijo arhivi ali združenja nekdanjih deportirancev,
- zvočni snemalnik,
- WiFi slušalke podjetja Silentsystem.

Spretnosti (ki jih razvijejo udeleženci):

Z vidika zgodovinskega znanja:

- Sposobnost opisati družbenopolitično in vojaško dinamiko, ki je privedla do nacistično-fašistične okupacije ter političnih in rasnih deportacij.
- Sposobnost jasno razumeti, kaj pomeni "odpor", tako oborožen kot neoborožen, in sicer s spoznavanjem biografskih poti posameznikov, ki so sprejeli različne odločitve na ideološki, intelektualni, vojaški in eksistenčni ravni.
- Sposobnost kritičnega razumevanja razlogov, ki so nacifašizem vodili k izvajanju preganjanj in deportacij.

Z vidika spretnosti:

- Sposobnost analize virov, dokumentov, fotografij ter spominskih in pripovednih besedil z individualnimi in skupinskimi analizami.
- Sposobnost samostojnega raziskovanja, učinkovitega argumentiranja in dela v skupini.
- Usposobljenost za računalniške in digitalne spretnosti prek uporabe aplikacij za pametne telefone, tablice in osebne računalnike, vključno z analizo, izmenjavo in ustvarjanjem skupnih konceptualnih zemljevidov.
- Usposobljenost za kreativno pisanje in argumentirano pisanje.
- Poznavanje osnovnih načel prostorske in telesne dramaturgije.

- Poznavanje o osnovnih načel zvočne in gledališke režije.
- Sposobnost uporabe mikrofonov.
- Poznavanje osnov dramske igre.

Avtorji:

Associazione 4704

ZEMLJEVIDI

Cilj:

Raziskovanje lokalne zgodovine in strategije obeleževanja s pomočjo zemljevidov, s poudarkom na manj znanih, zapuščenih ali neobeleženih zgodovinskih krajih.

Trajanje:

Od nekaj ur do nekaj dni, odvisno od kompleksnosti izdelka.

Opis:

Zaradi različnih razlogov so številna mesta spomina na drugo svetovno vojno danes zapuščena in/ali pozabljena. Ti kraji vključujejo nekdanja koncentracijska taborišča, taborišča prisilnega dela, kraje pobojev, zapore in drugo. Vključevanje zemljevidov je lahko ustvarjalen način za spodbujanje spomina in opominjanja. Za izvajanje te metode predlagamo naslednje korake:

- **Izberemo kraj, ki ga želimo obravnavati.** To je lahko nekdanje koncentracijsko ali delovno taborišče ali drugi kraj, povezan z nasiljem. Lahko gre tudi za kraj upora, poguma in prijateljstva. Če je mogoče, lokacijo obiščemo skupaj s skupino ali pa organiziramo uvodno vsebinsko srečanje o tej lokaciji.
- **Refleksija o kraju.** Kaj se je zgodilo na tem mestu in zakaj je pomembno? Kakšno je stanje te lokacije danes? Ali je zapuščena/pozabljena, ali se je spominjamo? Kateri so po vašem mnenju razlogi, da je kraj danes pozabljen?
- **Delitev v skupine**. Skupino razdelimo v manjše skupine, v katerih so od 3 do 4 osebe.
- **Natisnemo ali narišemo zemljevid lokacije za vsako skupino.** To je lahko posnetek zaslona iz Googlovih zemljevidov ali poenostavljena ilustracija lokacije.

- **Delo po skupinah.** Vsaka skupina ima nalogo, da razmisli o možnih strategijah spominskega obeleževanja za določeno lokacijo. Predlagajo lahko različne rešitve in zamisli, povezane z določeno lokacijo, razmislijo pa lahko tudi o prednostih in slabostih predlaganih zamisli. Če na primer predlagajo muzej ali spominski prostor, so lahko prednosti naslednje: informacije o lokaciji dogodkov, dodatna motivacija za obisk kraja. Slabosti so lahko: lokacija je odmaknjena in ljudje do nje ne morejo zlahka dostopati, zato muzej ne bo imel veliko obiskovalcev.
- **Izdelava skice.** Ko se skupina odloči za zamisel, na zemljevid vriše skico svojega predloga.
- **Evalvacija.** Vsaka skupina predstavi svoje zemljevide in predloge in prejme povratne informacije od drugih.

Material in gradiva:

- Natisnjeni zemljevidi lokacij v večjem formatu (A3),
- pisala, markerji in svinčniki.

Spretnosti (ki jih razvijejo udeleženci):

- Ustvarjalne sposobnosti in iskanje kreativnih rešitev,
- reševanje problemov,
- delo v skupini in predstavitev.

Nasveti in triki:

Če udeleženci potrebujejo primere možnih rešitev obeleževanja, jim lahko predlagamo: izobraževalni center in muzej, kraj za zdravljenje, pomiritev in razmislek, kraj za obrede in obeleževanje (npr. ob obletnicah), sprehajalne poti, lokacije za kulturni turizem in podobno.

Avtorji:

Alice Straniero

RAZSTAVA KOLAŽEV

Cilj:

S pomočjo portala Europeana ustvarjamo razstavo kolažev iz prosto dostopnega gradiva.

Trajanje:

Od 3 ure do enega dneva (8 ur).

Opis:

Metoda temelji na vsebini portala Europeana (europeana.eu). Gre za spletni korpus evropske umetnosti, ki kulturnim navdušencem, strokovnjakom, učiteljem in raziskovalcem omogoča dostop do evropske kulturne dediščine. Namen portala je navdihovati in informirati ter odpirati pogovore o uporabi skupne evropske zgodovine in kulture na ustvarjalne načine.

Kolaži, ki jih ustvarjamo, lahko obravnavajo različne zgodovinske teme, od posebnih dogodkov ali spominskih krajev do širših medkulturnih tem.

Metoda je razmeroma preprosta za uporabo in jo je mogoče izvajati z različnimi digitalnimi orodji. Izvaja se lahko kot dejavnost v živo in tudi kot oblika spletnega učenja.

Posamezni koraki te metode so:

1) Ustvarjalno ogrevanje.

Cilj te aktivnosti je, da se udeleženci sprostijo in začnejo ustvarjalno razmišljati. Tukaj je nekaj predlogov za različne vaje:

- **Impro pripovedovanje zgodb:** Pripovedovanje zgodb z eno besedo/frazo je dejavnost, ki od udeležencev zahteva, da aktivno poslušajo in se odzivajo drug na drugega, medtem ko ustvarjajo skupno zgodbo. Udeleženci uporabijo svoje znanje o strukturi zgodbe (začetek, sredina, konec, problem/rešitev itd.) v okviru skupinske

· improvizacijske aktivnosti. Več idej za improvizacijo je na voljo tukaj.

- **Asociacijska igra z Europeano:** Udeležencem razkažemo spletni portal in skupaj poiščemo predmete (pod Creative Commons), povezane z izbranim ustvarjalnim medijem (npr. umetniška dela, fotografije in glasba). Ko spoznajo portal, jim lahko podamo besede, besedne zveze ali stavke in jim naročimo, naj v 30 sekundah poiščejo element, ki po njihovem mnenju najbolj ustreza dani besedi ali frazi.

- **Pictionary na določeno temo:** Pictionary je zabavna igra, ki udeležencem pomaga pri ustvarjalnosti. Udeležence razdelimo v manjše skupine. Ena oseba nariše sliko, drugi pa ugibajo, kaj je na njej.

2) Raziskovanje teme *(po potrebi)*

To metodo lahko izvajamo kot refleksijo obiska spominskih krajev ali po kakšni dejavnosti, povezani z vsebino. V tem primeru raziskovanje teme ni potrebno. Namesto tega lahko vključimo nekaj dejavnosti za osvežitev spominov, vtisov in občutkov z obiska (če je potrebno). Če ta metoda ni povezana z določenim obiskom ali drugo izkušnjo, moramo vključiti tudi raziskovalni del, v katerem udeleženci raziskujejo določeno temo.

3) Izbira idejne zasnove, rdeče niti in zornega kota.

Udeležencem lahko damo na izbiro, ali bodo projekt izvajali individualno ali v majhnih skupinah (največ 4 udeleženci v skupini). Pred začetkom dela vse udeležence povabimo, da določijo temo svoje razstave, glavno pripoved in zorni kot, ki ga bodo predstavili. Nato v majhnih skupinah in kot posamezniki razvijajo svoje ideje, zapisujejo sporočila in ustvarjajo skice svojih izdelkov.

4) Ustvarjanje grafičnih kolažev

Udeleženci brskajo po Europeani in zbirajo elemente, ki jih želijo vključiti v svoje kolaže. Za izdelavo le-teh lahko uporabijo spletno orodje Canva tako, da prenesejo najdeno gradivo in ga vključijo. Opozorimo jih na navajanje virov.

5) Ustvarjanje glasbenih kolažev

Poleg grafičnih izdelkov udeležence povabimo, da ustvarijo glasbeni kolaž. Udeleženci iz zvokov, ki so na voljo v Europeani, ustvarijo novo glasbo", s katero izrazijo svoja čustva in ustvarijo primerno razpoloženje. Kot orodje lahko uporabijo program AudioMass. Gre za spletno orodje, ki omogoča nalaganje lastnih zvočnih datotek ali izbiro iz knjižnice vnaprej naloženih skladb. Skladbe lahko mešamo in usklajujemo, dodajamo učinke in izvažamo v različne formate. To je hiter in enostaven način za ustvarjanje zvočnega materiala.

6) Postavitev razstave in priprave na odprtje

Zadnji korak je postavitev razstave in priprava opisov pod slikami (ki vsebujejo kontekst in osnovne informacije posameznem delu). Vključujejo lahko naslov slike, umetnika, datum nastanka in druge pomembne informacije. Udeleženci pripravijo tudi otvoritvene nagovore in pomagajo pri tehničnih podrobnostih, kot so priprava prostora, tiskanje (po potrebi), namestitev posebne osvetlitve, priprava pogostitve in podobno.

Material in gradiva:

- Digitalna orodja:

  Europeana (www.europeana.eu);

  ArtSteps (https://www.artsteps.com/);

  Canva (www.canva.com);

  AudioMass (https://audiomass.co/).
- tiskalnik, če se odločimo za pripravo razstave brez povezave,
- predvajalniki zvoka.

Spretnosti (ki jih razvijejo udeleženci):

- Kritično razmišljanje,
- ustvarjalnost in kreativna interpretacija zgodovine,
- empatija,
- stik z evropsko kulturno dediščino.

Nasveti in triki:

Lahko ustvarimo tudi virtualno razstavo, ki se bo ohranila tudi po koncu dejavnosti, in sicer s platformo **ArtSteps**. Ta omogoča ustvarjanje virtualnih galerij za razstave in je odlična možnost za ustvarjanje interaktivnih virtualnih galerij. Vključuje funkcije, ki vam omogočajo, da v svoje galerije dodamo 3D modele, videoposnetke in zvok.

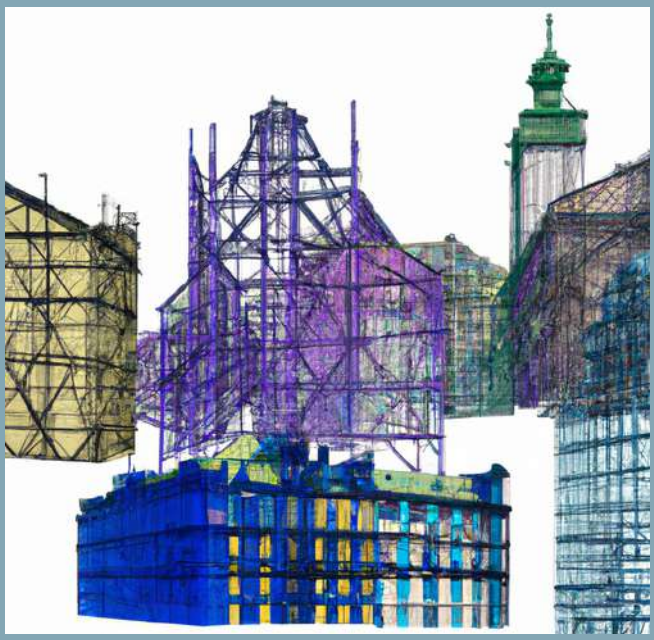
Če so udeleženci mlajši, potrebujejo bolj strukturiran proces – če jih pustimo same, lahko postanejo preobremenjeni. Za njih tako pripravimo manjše korake s podpornimi vprašanji. S tem zagotovimo, da ne bodo preskočili delov, ki jih niso razumeli. Obstajata dve možnosti, kako voditi proces. Lahko vsem hkrati podajamo navodila za naslednji korak in tako ohranimo enak tempo celotne skupine, lahko pa posameznikom navodila podajamo ločeno.

Bistveni del procesa je ogrevanje. Ko se udeleženci sprostijo in zabavajo, so bolj ustvarjalni. Zato ni dobro, če začnemo takoj z ustvarjanjem kolažev.

Avtorji:

Sabina Belc in Eva Gajšek

DALL-E from
Open AI



DALL-E from
Open AI

PHOTOGRAPHY AND EXHIBITION

Cilj:

Cilj te aktivnosti je fotografiranje krajev, ki so povezani z zgodovino druge svetovne vojne, prikazovanje novih, osebnih perspektiv in ujeti trenutke zgodovinskega spomina.

Trajanje:

Najmanj 4 ure: Tri pripravljalna srečanja in obisk spominskega kraja, vsako srečanje naj bi trajalo vsaj eno uro.

Opis:

Sklop 1: Pred študijskim obiskom

1) Predstavitev in uvod v kraj ohranjanja spomina in v njegovo zgodovino.

2) Razprava o pričakovanjih in pomenu ob obisku kraja spominjanja (ki je lahko nekdanje koncentracijsko taborišče, muzej, spomenik ali drugo obeležje).

Vprašanja, ki lahko pomagajo strukturirati pogovor, so:

- Kako pomembno se vam zdi to mesto za spomin?
- Kako pričakujete, da bo ta kraj videti? Kaj menite, da boste tam videli?
- Ali ste že prej vedeli za ta kraj? Ali mislite, da drugi mladi vedo za ta kraj?
- Kaj bi se radi naučili in kaj bi radi našli tam?

3) Iskanje ideje za organizacijo slik. Eden od predlogov je sklicevanje na konceptualne kategorije “izguba spomina”, “povrnjen spomin” in “zdravljenje spomina” (v nadaljevanju), ki so bile ustvarjene med projektom Meeting Memories.

Predlog za organiziranje slik:

- **Izguba spomina:** V to kategorijo spadajo fotografije, ki kažejo zanemarjenost in zapuščenost kraja ter odražajo odsotnost spomina.
- **Povrnjen spomin:** V tej kategoriji lahko zberemo fotografije, ki prikazujejo spremembo ali preoblikovanje kraja spomina, ne glede na to ali gre za poseg človeka ali narave.
- **Zdravljenje spomina:** V to kategorijo lahko uvrstimo fotografije, ki želijo predstaviti spomin kot kraj razmisleka, meditacije, zaščite in tolažbe.

Te tri kategorije in definicije sta oblikovali fotografinji in kustosinji Saša Kralj in Sandra Vitaljić.

Sklop 2: Študijski obisk

Obisk kraja spomina. Mlade spodbudimo k fotografiranju s telefoni ali s fotoaparati. Prav tako so dobrodošli tudi videoposnetki. Po obisku vsak udeleženec med posnetimi fotografijami izbere eno ali dve, pri čemer naj upošteva njihovo povezavo s kategorijami, o katerih smo se predhodno dogovorili. Pripravimo kratko predstavitev izbranih fotografij.

Sklop 3: Predstavitev fotografij

Vsak udeleženec pojasni svojo odločitev za fotografijo in kako je povezana z izbrano kategorijo. Nato udeleženci pripravijo razstavo. Če je tiskanje fotografij težava, lahko razstavo organiziramo prek spleta, na primer z uporabo Instagrama ali TikToka.

Material in gradiva:

telefoni, fotoaparati, papir, pisala, tiskalnik (če je mogoče)

Spretnosti (ki jih razvijejo udeleženci):

- Ustvarjalnost in kreativna refleksija spomina,

- boljše razumevanje lokalne zgodovine,
- iskanje lastne perspektive,
- organizacija razstave (po potrebi z uporabo digitalnih orodij in družbenih medijev),
- predstavitev lastnega dela.

Nasveti in triki:

- Ni potrebno imeti predhodnega znanja o fotografiji – sodelujejo lahko tudi popolni začetniki.
- Ni potrebno imeti profesionalne opreme: fotoaparati na pametnih telefonih, tablicah in drugih napravah se odlično obnesejo.
- Pri nekaterih krajih in ustanovah je morda treba zaprositi za dovoljenje za fotografiranje (zlasti če jih obiščete v skupini).

Viri za nadaljnje raziskovanje:

- Webinar "Meeting Memories - Mednarodna delavnica o fotografiji in spominu",
- Spletna razstava.

Avtorji:

Sandra Vitaljić, Saša Kralj, Magdalena Geier, Alice Straniero

1) Izguba spomina

Féè van Cronenburg - Dachau

2) MVrnitev spomina

Silvia Scandurra - Visco

3) Zdravljenje spomina

Silvia Marinčić - Jasenovac

PODKAST

Cilj:

Ustvariti podkast o temah, povezanih z drugo svetovno vojno, da bi bolje razumeli pomen ustne zgodovine in osebnih spominov.

Trajanje:

Od nekaj ur do nekaj dni, odvisno od zahtevnosti rezultata.

Opis:

Pri ustvarjanju podkasta upoštevajte tri faze:
1) Raziskovanje in priprava,
2) Izvajanje intervjujev in
3) Tehnična produkcija.

1) Raziskovanje in priprava:

- Določimo temo podkasta (Kateremu dogodku/dogodkom, osebi/osebam, kraju ali mikrolokaciji se bomo posvetili?).

- Začnimo z raziskovanjem teme (arhivsko gradivo, knjige, filmi, dokumentarni filmi, ...).

- Brainstorming o možnih govorcih (pričevalci in njihove družine, vključno z drugo in tretjo generacijo; družine žrtev; strokovnjaki, umetniki in druge osebnosti, ki se ukvarjajo s to temo).

- Vzpostavimo stik s potencialnimi govorci.

- Pripravimo nadaljnje raziskave (zbiranje arhivskega gradiva, študij literature, raziskovanje biografij potencialnih sogovorcev).

- S sogovorci se dogovorimo o času in kraju podkasta.

2) Izvajanje intervjujev

- Pripravimo nabor vprašanj za razgovor.

- Realizacija intervjujev.

3) Tehnična produkcija

- Prepišemo zvočne datoteke (*Nasvet*: zapišemo govorjeno vsebino in uporabimo časovne kode, ki nam omogočajo iskanje konkretnih stavkov/citatov/delov pogovora v zvočni datoteki.).

- Ustvarimo scenarij (izberemo izseke zvočnega gradiva ter dodamo pripovedi, glasbo in zvoke).

- Podkast naložimo na splet in ga delimo z drugimi.

Material in gradiva:

Mikrofon in snemalnik zvoka

Spretnosti (ki jih razvijejo udeleženci):

- Raziskovanje in analiziranje,
- empatija in razumevanje,
- boljše razumevanje lokalnega konteksta, mikro primerov in osebnih zgodb.

Nasveti in triki:

Spomini določene osebe nam pomagajo bolje razumeti zgodovinske dogodke, saj osvetljujejo osebne poglede na politične pretrese in konflikte ter omogočajo izmenjavo izkušenj. Vendar je lahko zapisovanje teh precej zahtevno. Zavedati se moramo, da lahko naša vprašanja prikličejo travmatične dogodke, zato se intervjuvanja govorcev lotimo s spoštovanjem in empatijo. Razumeti moramo tudi, da se govorci morda ne bodo spomnili podrobnosti, da bodo želeli spremeniti informacije ali da preprosto ne bodo spregovorili o določenih dogodkih. Ustni spomini temeljijo na človeških izkušnjah in lahko vključujejo zgodovinsko napačne informacije, osebne in družinske poglede ter vrednote.

Zaradi tega predlagamo, da:

- Sogovorcem jasno predstavimo svoj namen. Razložimo, kaj želimo narediti s podkastom (v katerih medijih bo objavljen, kdo je ciljna skupina, kako bo material uporabljen, ...), da bodo razumeli, kako bodo njihovi glasovi in zgodbe posredovani javnosti.

- Pripravimo dokumente o privolitvi za uporabo osebnih podatkov, ki jih govorci podpišejo. En dokument ustvarimo pred začetkom snemanja in en dokument po končanem snemanju. Pred snemanjem intervjuvanci podpišejo informirano soglasje za snemanje. Po snemanju se odločijo, ali želijo, da se njihov intervju objavi. Glede oblike dokumenta se lahko obrnete na alice.straniero@documenta.hr.

Možna vprašanja za intervjuje so lahko:

- Kdaj in kje ste se rodili?
- Kakšno je bilo vaše otroško življenje?
- Kdaj ste prvič slišali za vojno?
- Kdaj se je vojna začela za vas oziroma kdaj je prišla v vaše kraje?
- Kaj se je spremenilo za vas? Kaj pa za vašo družino?
- Ste se preselili v druge kraje? Če da, kam?
- Ali ste prejeli kakšno pomoč ali izkazano solidarnost?
- Kako bi ta konflikt opisali danes?
- Na kaj upate v prihodnosti?

Viri za nadaljnje raziskovanje:

Methodology - page - croatianmemories.org

Avtorji:

Diana Todorova in Alice Straniero

POEZIJA

Cilj:

Ustvarjalni načini razmišljanja o spominu z individualne in skupinske perspektive.

Trajanje:

90 minut.

Opis:

Metodo lahko izvedemo kot refleksijo ali evalvacijo, ki sledi bolj teoretičnemu predavanju o zgodovini druge svetovne vojne, obisku kraja spomina, muzeja ali druge spominske ustanove.

- Skupino razdelimo v manjše skupine z največ tremi ali štirimi udeleženci. Znotraj teh se udeleženci posvetijo vprašanju, katera doživetja so jim najbolj ostala v spominu.

- Na podlagi teh razmišljanj se skupaj odločijo za temo ali nekaj ključnih besed, ki bodo glavni poudarek pesmi. Nato udeleženci po vrsti napišejo vsak po štiri verze, pri čemer se ravnajo po predlogi. Vsak nov verz je v dialogu s prejšnjimi, hkrati pa naj odraža stališče, mnenje in čustva vsakega posameznika. Vsak udeleženec naj prispeva dvakrat (da nastane pesem, ki ima od 24 do 32 verzov). Nihče naj ne spreminja verzov druge osebe, vendar naj udeleženci razpravljajo o izbiri drugih, tako da postavljajo vprašanja in se pogovarjajo o tem, zakaj so se odločili za izražanje s temi besedami. Za ta proces si vzamemo vsaj 45 minut do ene ure.

- Ko skupine izdelajo svoje pesmi, jih lahko preberejo druga drugi in začnejo pogovor med seboj.

Material in gradiva:

Od 4 do 5 natisnjenih izvodov predloge, pisala.

Spretnosti (ki jih razvijejo udeleženci):

- Delo v skupini,
- dialog, sprejemanje drugih in komunikacija,
- kritično razmišljanje.

Nasveti in triki:

Če se udeleženci ne počutijo prijetno, ko se izražajo pred drugimi, lahko celotno delavnico organiziramo tudi na anonimen način. Udeleženci se še vedno razdelijo v manjše skupine, vendar dobi svojo kopijo predloge in na samem napiše 2 verza. Ko vsi končajo, vsak udeleženec izreže svoje verze in jih pomeša z verzi skupine. Tako vsaka mala skupina dobi 24 ali 32 različnih verzov, ki jih nato kolažira in tako ustvari skupno pesem.

Avtorji:

Georgios Manoudakis in Alice Straniero

RAZGLEDNICE

Cilj:

Ustvarjanje papirnatih razglednic za predstavitev individualnih refleksij.

Trajanje:

Od 30 do 90 minut.

Opis:

Po obisku kraja, ki je za mnoge ljudi povezan z zgodovino vojne, nasilja in/ali travme, ni vedno enostavno najti besed, s katerimi bi izrazili, kaj smo videli in se naučili, ter jih deliti z drugimi.

Ta metoda lahko pomaga pri individualnem razmišljanju po obisku muzeja ali drugih zgodovinskih znamenitosti, povezanih z zgodovino nacionalnega socializma ali druge svetovne vojne, z uporabo ustvarjalnih načinov izražanja, ki niso besede. Ta metoda je učinkovita tudi pri iskanju načina, kako komunicirati z drugimi ter deliti svoje misli in občutke.

Ideja je ustvarjati in izmenjevati razglednice kot dobro poznan koncept, ki ga lahko oblikujemo po lastnih željah. Nekaj lahko pustimo tudi za druge, tako da naš razmislek postane relevanten za njih. Od drugih se lahko naučimo, kaj so mislili in čutili na istem kraju, kar lahko razširi naš osebni pogled.

1) Priprava

- Na mizah pripravimo ves potreben material. Vsak udeleženec dobi eno prazno razglednico (dopisnico).

- Za udeležence naredimo kratek povzetek tega, kar smo videli med svojim obiskom oziroma dogodkom.

2) Refleksija (predlogi za izvedbo)

- Pomislimo na eno besedo, barvo ali motiv, ki odraža naše vtise o mestu/programu. V skladu s tem oblikujmo razglednico.

- Kaj nas je najbolj navdušilo? O čem še vedno razmišljamo? Poskusimo nekaj svojih misli zapisati na hrbtno stran.

- Kakšno je naše sporočilo po obisku/dogodku? Kaj bi radi posredovali drugim? Svoje sporočilo napišemo na hrbtno stran razglednice.

- Če ne najdemo besed, poiščimo drug način izražanja. Lahko tudi kaj narišemo, ustvarimo kolaž, natisnemo in podobno.

3) Izmenjava

- Ko so razglednice izpolnjene, vsak pusti svojo razglednico na stojalu in jo zamenja za drugo.

- Če redno delamo s skupinami, lahko razglednice služijo za izmenjavo med različnimi skupinami, ne le znotraj posamezne skupine.

Alternativen proces

Razglednice lahko uporabimo za ustvarjanje skupnega izdelka: vsi udeleženci se zberejo, vsak prejme prazno razglednico in postopek oblikovanja se lahko začne. Po krajšem času (od 15 do 30 sekund) udeleženci "svojo" razglednico posredujejo naslednjemu. Vsi udeleženci nadaljujejo z delom na naslednji razglednici, dokler je ponovno ne zamenjajo. To se ponavlja, dokler vsak ne dobi nazaj "svoje" prvotne razglednice.

Material in gradiva:

Prazne razglednice (dopisnice), pisala, flomastri, revije, škarje, lepilo, gumijasti žigi in podoben material za kreativno ustvarjanje.

Spretnosti (ki jih razvijejo udeleženci):

- Refleksija,
- ustvarjalni način izražanja lastnih misli,

- izmenjava izkušenj,
- kritično razmišljanje.

Nasveti in triki:

- Ne gre za to, da izdelek izgleda lepo, ampak gre za iskanje lastnega pogleda in njegovo izražanje na ustvarjalen, spontan način.

- Jasno povemo, da bodo do razglednic imeli dostop tudi drugi ljudje. To povemo, preden jih udeleženci začnejo ustvarjati

Avtorji:

Magdalena Geier

KRATKI VIDEI

Cilj:

Uporaba kratkih videoposnetkov za boljše razumevanje zgodovine druge svetovne vojne s poudarkom na lokalni zgodovini.

Trajanje:

Od 5 do 6 ur, in sicer:

- Uvod: 1 ura,
- Storyboard: 1 ura,
- Snemanje: 1 do 2 uri,
- Montaža 1,5 do 2 uri.

Opis:

Kratki videi so pomemben del življenja mladih in imajo ogromen potencial, da oblikujejo njihovo dojemanje resničnosti. Izdelava lastnih videov jim omogoča, da prikažejo svoje osebne priprave, obisk spomenika ali drugih zgodovinskih krajev in razmišljajo o njih v jeziku, ki jim je blizu.

Mlade vključimo v digitalno okolje in jim ponudimo vsebine, ki omogočajo boljše razumevanje tem, kot sta holokavst in diskriminacija.

Ustvarjanje kratkih videov je lahko del procesa refleksije ali vrednotenja po obisku zgodovinskega kraja, pa tudi del raziskovanja zgodovinskih krajev/krajev spomina.

1) Predstavitev kraja in zgodovinskega konteksta + uvod v TikTok:

Udeležence pozovemo, naj se odzivajo na različne trditve tako, da se postavijo ob “barometer”, ki ga začrtamo na tleh.

Nekaj predlogov/primerov izjav:

- Mislim, da je TikTok dober način za predstavitev zgodovinskih tem.
- TikTok redno uporabljam.
- Na TikToku je mogoče predstaviti kompleksne teme.

Udeleženci nato poiščejo videoposnetke na TikToku, ki so povezani z določeno temo ali krajem, in predstavijo enega, ki je po njihovem mnenju zelo dober za obravnavo teme, in enega, ki se jim ne zdi primeren.

2) Oblikovanje zgodbe v majhnih skupinah (Storyboard, 2-4 udeleženci):

Udeleženci si zamislijo določeno temo, ki bi jo radi obdelali, določene kraje, ki bi jih radi obravnavali, osebne zgodbe. Gre za zbiranje idej in opredelitev pred ustvarjanjem dejanskega videoposnetka

3) Zbiranje materiala za video:

Ta faza vključuje dejansko snemanje (na zgodovinskem kraju). Udeleženci zberejo toliko materiala, kolikor jim ga v danem času uspe, pri tem pa razmišljajo in se sklicujejo na svoj storyboard ali načrt.

4) Montaža v malih skupinah:

Po končanem snemanju imajo čas, da svoj material zmontirajo v skladu z željenim formatom, v našem primeru gre za takega, ki je primeren za objavo na omrežju TikTok.

5) Predstavitev rezultatov:

Po končani montaži se vsi udeleženci zberejo, da predstavijo svoje videe. Če se vsi strinjajo, se lahko videoposnetki tudi javno objavijo.

Material in gradiva:

Digitalna orodje za urejanje, predloga za izdelavo Storyboardov, pisala.

Spretnosti (ki jih razvijejo udeleženci):

- Ustvarjalnost in kreativna interpretacija zgodovine,
- empatija in razumevanje zgodovine,
- boljše razumevanje lokalne zgodovine,
- povezovanje zgodovine s sedanjostjo.

Nasveti in triki:

- Mladim dajmo veliko svobode – so bolj ustvarjalni, kot si mislimo!
- Vnaprej zberemo možne teme. V primeru, da imajo udeleženci težave z idejami za svojo zgodbo, jim jih lahko damo nekaj na izbiro.
- Storyboard je le pomoč in orientacija. Ni treba, da je zelo podrobno izdelan.
- Če snemamo na historičnih krajih ali krajih spomina, bo morda treba vnaprej zaprositi za dovoljenje.
- Izogibajmo se snemanju drugih ljudi.
- Spoštujmo zgodovinski kraj.

Viri za nadaljnje raziskovanje:

- Canva: Brezplačne predloge za Storyboarde
- Shotcut

Avtorji:

Magdalena Geier in Sylvia Wüllner

REPORTAŽA NA DRUŽBENIH OMREŽJIH

Cilji:

- Poučevati sodobno zgodovino na inovativen način.
- Spodbujati zavedanje o krajih spomina v lastnem mestu.
- Omogočiti udeležencem, da povežejo osebne zgodbe z zgodovinskimi dogodki in razvijejo veščine pripovedovanja zgodovinskih zgodb.
- Spodbujati razumevanje osnov družbenih omrežij, njihovega pomena v digitalnem okolju, učinka na komunikacijo ter potenciala za raziskovanje in deljenje zgodovinskih dogodkov.
- Opolnomočiti udeležence za sodelovanje z občinstvom, spodbujanje razprav in ustvarjanje občutka skupnosti prek družabnih omrežij.
- Udeležence voditi pri oblikovanju uredniškega načrta za urejanje in deljenje vsebin na družabnih omrežjih.
- Seznaniti udeležence z veščinami in znanjem, potrebnimi za ustvarjanje vizualno privlačnih videoposnetkov, ki prikazujejo zgodovinski pomen določenega območja.
- Razvijati spretnosti udeležencev pri izvajanju intervjujev, da ti njihovim projektom dajo globino in pristen stik.
- Opremiti udeležence z veščinami za urejane videov, s katerimi ustvarijo privlačne izdelke s katerimi učinkovito posredujejo zgodovinske pripovedi.
- Spodbujati udeležence, da s tehnikami vizualnega pripovedovanja zgodb oživijo zgodovinske dogodke, vzbudijo čustva in gledalce popeljejo v doživetje.
- Izboljšati tehnično znanje udeležencev pri snemanju in optimizaciji videoposnetkov za družbena omrežja.

Trajanje:

Skupaj približno 40 ur, in sicer:

- 6 ur v učilnici: predstavitvena srečanja o obravnavanih temah (interaktivne ure),
- 16 ur delavnic: Družbena omrežja, fotografija in video + intervjuji,
- delavnice kreativnega pisanja: 8 ur v učilnici + domače naloge,
- Aktivnost na terenu + tedenske objave po uredniškem načrtu: približno en mesec.

Opis:

Predstavitvena srečanja:

Uvodna srečanja za udeležence o obravnavanih temah, na katerih z uporabo interaktivnih metod spoznajo zgodovinsko ozadje, s katerim se bodo ukvarjali, ter osebne zgodbe, povezane z določenim interesnim področjem. To poteka z branjem in analizo dokumentov in spominov, ki jih je mogoče povezati s prostori in zgradbami, ki jih bodo obiskali. Splošno zgodovinsko ozadje je potrebno za boljše razumevanje gradiva, ki ga bodo obravnavali. Ta uvodna srečanja ustrezno prilagodimo glede na obravnavano vsebino.

Delavnice o družbenih medijih:

Namen delavnice je udeležence opremiti s potrebnimi spretnostmi in znanjem za uporabo različnih platform družbenih medijev kot močnih orodij za raziskovanje in izmenjavo zgodovinskih dogodkov. Na interaktivnih srečanjih se udeleženci naučijo, kako učinkovito raziskovati, zbirati in predstavljati zgodovinske informacije z uporabo družbenih omrežij.

1) Uvod v družabna omrežja.

Osnove družabnih omrežij. Kaj so, kakšen je njihov pomen v današnjem digitalnem okolju in kako so spremenile komunikacijo in trženje? S pomočjo zanimivih razprav in primerov poskusimo ustvariti celovito razumevanje ključnih konceptov in načel. Osredotočimo se na Instagram zgodbe, tako da delamo z nečim, kar udeleženci že poznajo in kar lahko doseže načrtovano občinstvo (druge mlade). Raziščimo edinstvene značilnosti Instagram zgodb in njihovo zmožnost ustvarjanja navdušenja

in vzbujanja zanimanja. Udeleženci spoznajo učinkovite strategije za oblikovanje prepričljivih in pozornost vzbujajočih objav, ki pritegnejo, ustvarijo pričakovanje.

2) Formati in velikosti

Za optimalno predstavitev vsebine na različnih platformah so potrebni različni formati in velikosti. Pogovorimo se o posebnih zahtevah priljubljenih platform, kot so Facebook, Instagram, Twitter, Tiktok, YouTube itd. S praktičnimi aktivnostmi lahko spoznamo različne tehnike za optimizacijo vsebine glede na edinstvene zahteve vsake platforme. Tako zagotovimo, da bodo objave izstopale in pritegnile kar največ pozornosti.

3) Način govora (TOV)

Eden ključnih vidikov uspešnega sodelovanja na družbenih omrežjih je vzpostavitev pristnega in doslednega tona (TOV – "Tone of Voice"). Pomembno je raziskati različne strategije, ki so potrebne za različne platforme. Analizirajmo, kako se ton glasu spreminja glede na naravo platforme in njeno ciljno občinstvo, od priložnostnega in pogovornega do profesionalnega in avtoritativnega. S študijami primerov in vajami poskusimo najti učinkovite tehnike za razvoj in vzdrževanje prepričljivega tona, ki odmeva pri občinstvu in je usklajen s temo.

4) Načrt za objave.

Udeleženci se bodo naučili, kako pomembno je načrtovati in strateško oblikovati vsebine. Razumeli bodo, kako razviti uredniški načrt za objave, ki bo usklajen z njihovimi cilji in ciljnim občinstvom. Udeleženci bodo spoznali vsebine, kot so idejna zasnova, načrtovanje, platforme za distribucijo in strategije za angažiranje občinstva. S praktičnimi vajami bodo razvili lasten načrt ter tako zagotovili skladno in dosledno strategijo vsebin.

Foto/video delavnica:

Delavnica o snemanju in montaži se osredotoča predvsem na to, da udeleženci spoznajo umetnost ustvarjanja privlačnih zgodovinskih videoposnetkov. Udeleženci pridobijo potrebne spretnosti za izdelavo privlačnih videoposnetkov, ki prikazujejo zgodovinski

pomen določenega kraja. Delavnico prilagodimo udeležencem, da se ti naučijo snemati in urejati videoposnetke za družabna omrežja ter tako učinkovito sledijo načrtu objav.

1) Razumevanje videoposnetkov

Na tem srečanju udeleženci spoznajo osnove video vsebin in raziskujejo njihov pomen v današnjem digitalnem okolju. Udeleženci se poglobijo v različne video formate, kot so kratki, dolgi, promocijski, izobraževalni in dokumentarni videi. Z interaktivnimi dejavnostmi spoznajo značilnosti in namene vsakega formata, kar jim omogoča, da izberejo najprimernejši pristop za predvideno sporočilo in ciljno občinstvo.

2) Intervjuji

Ta del obravnava umetnost vodenja intervjujev in njihovo vlogo pri ustvarjanju video vsebin. Udeleženci spoznajo različne sloge intervjujev, tehnike za pripravo prodornih vprašanj in strategije za zajemanje privlačnih odgovorov. S študijami primerov poudarimo, kako lahko intervjuji dodajo globino, pristnost in človeško plat. S simulacijo intervjujev udeleženci vadijo svoje spretnosti pred izvedbo dejanskega intervjuja.

3) Montaža

Zadnja lekcija se osredotoča na postprodukcijo, in sicer na montažo videoposnetkov. Udeleženci spoznajo bistvene tehnike in orodja, ter programsko opremo, ki se uporabljajo za urejanje videoposnetkov. Spoznajo pojme, kot so tempo, prehodi, zvok in vizualni učinki, s katerimi lahko ustvarijo privlačne končne izdelke. Učenje podpremo s praktičnimi vajami.

Material in gradiva:

- Računalniki, tablice, pametni telefoni za udeležence,
- dokumenti, ki jih zagotovijo arhivi ali združenja nekdanjih deportirancev,
- računi na družbenih omrežjih,
- programska oprema za montažo.

Spretnosti (ki jih razvijejo udeleženci):

- Zgodovinsko raziskovanje in analiza,
- umestitev zgodovinskih dogodkov v kontekst,
- kritično razmišljanje in interpretacija,
- pripovedovanje zgodovinskih zgodb,
- medijska pismenost na področju družbenih medijev,
- urejanje in organizacija vsebin,
- strategije za vključevanje javnosti,
- oblikovanje načina izražanja za družbena omrežja,
- osnove video produkcije,
- tehnike izvajanja intervjujev,
- veščine urejanja videoposnetkov,
- sposobnost vizualnega pripovedovanja zgodb,
- tehnično znanje snemanja in prilagajanja videoposnetkov.

Nasveti in triki:

- Udeleženci naj aktivno sodelujejo in delajo pod mentorjevim vodstvom.
- Postavljajmo vprašanja, ki sprožijo razmišljanje in udeležence spodbujajo k podajanju kompleksnih in podrobnih odgovorov, ne pa zgolj enostavnih da/ne odgovorov.
- Ustvarjajmo interaktivno in participativno okolje, da lahko ohranimo visoko stopnjo vključenosti.
- Dejavnosti in gradivo prilagodimo posebnim interesom in potrebam udeležencev, da bo vsebina za njih čimbolj relevantna in uporabna.
- Za izboljšanje učne izkušnje vključimo različne multimedijske vire, kot so dokumenti, fotografije, videoposnetki in osebne zgodbe.
- Spodbujajmo sodelovanje in skupinsko delo, zlasti pri mlajših udeležencih. Tako pripomoremo k timskemu delu, ustvarjalnosti in skupnemu učenju.

- Za ustvarjanje vsebine in za izdelavo videoposnetkov zagotovimo jasna navodila in smernice ter poskrbimo, da udeleženci razumejo zastavljene cilje.
- Udeležencem podajajmo konstruktivne povratne informacije in napotke, ki jim pomagajo pri izpopolnjevanju spretnosti in doseganju učnih ciljev.
- Po vsaki delavnici damo prostor za razmislek in razpravo ter udeležencem omogočimo, da delijo svoja spoznanja, postavljajo vprašanja in poglobijo svoje razumevanje.
- Na podlagi povratnih informacij udeležencev in stopnje vključenosti nenehno preverjajmo in prilagajamo vsebino, da zagotovimo njeno učinkovitost in ustreznost.

Avtorji:

Associazione 4704

BEM

IGRE ZGODB S TWINE

Cilj:

Z udeleženci ustvarjamo interaktivne igre z zgodbami, ki temeljijo na odločitvah. Z oblikovanjem le-teh spodbudimo mlade k raziskovanju in boljšemu razumevanju teme druge svetovne vojne.

Trajanje:

Nekaj dni. Dolžina postopka je odvisna od zahtevnosti igre, ki jo želimo izdelati.

Opis:

Pri tej metodi uporabljamo mehanizme razvijanja video iger. Udeleženci prevzamejo vloge igralcev, kritikov in razvijalcev iger. V vlogi razvijalcev imajo udeleženci priložnost razviti ustvarjalni pristop k temi. Oblikovanje zgodbe za videoigro omogoča poglobljeno preučevanje teme. Po preizkušanju videoiger skupaj razmišljajo in kritično obravnavajo temo in tudi vsebine videoiger.

Učni proces lahko razdelimo na 4 faze:

1) Raziskovanje in priprava vsebine zgodbe *(vsaj 4 ure skupinskega dela v živo + individualno raziskovanje)*

Začnemo z igrami, kot sta Path Out in/ali Through the Darkest of Night. Po igranju igre (ali več) udeleženci razmislijo o njenem sporočilu. Kasneje lahko skupaj z njimi razpravljamo o tem, kako videoigre povezujejo posameznike, in skupaj ocenimo možnosti uporabe iger za posredovanje sporočila. Pri tem razmislimo o uporabi različnih elementov, kot so barve, zvok in grafike.

Po razmisleku o igri oziroma igrah le-tega povežemo z vsebino naših iger. Pomembno je, da poskrbimo za ustrezno senzibilizacijo udeležencev. Povabimo jih, da razmislijo o osrednji vsebini igre, glavnem liku in o zgodbi. Svojo zgodbo naj utemeljijo na zanesljivih zgodovinskih virih in preverljivih dejstvih.

2) Učenje programiranja s programom Twine *(4 ure skupnega srečanja + individualno delo)*

Twine je odprtokodno orodje za pripovedovanje interaktivnih nelinearnih zgodb. Predstavili ga bomo z igranjem iger, ki jih je ustvaril Twine, kot sta The Temple of No ali Depression Quest. Nato jim pokažemo urejevalnik Twine in jih seznanimo z osnovnimi funkcijami, kot so povezovanje različnih delov zgodbe, izbira front, vstavljanje slik ali zvoka in poravnave. Ko udeleženci obvladajo ta del, jih lahko povabimo k raziskovanju več možnosti s CSS/HTML/JavaScript, da bi igro še bolj prilagodili. Bistveni učni del tega je iskanje rešitev (kako jih poiskati z Googlom ali kje najti podporo), če se želijo poglobiti.

3) Prenos igre s pripovedovanjem zgodb na platformo Twine *(potreben čas je odvisen od kompleksnosti igre – vsaj en dan)*

Na tej stopnji udeleženci opredelijo podrobnosti zgodbe in uporabijo različne zgodovinske vire za navdih. Pri tem je zelo pomembno, da so informacije verodostojne in preverljive. Pripravijo celoten potek igre ter dodajo zvok, obliko, ozadje, grafične elemente in slike.

Nekaj rezultatov, ki so jih ustvarili srednješolci iz Slovenije.

4) Priprava predstavitve igre *(2 do 4 ure)*

Na koncu procesa organiziramo testiranje iger. Dolžina tega dogodka je odvisna od števila iger. Najprej predstavimo vse igre in pustimo udeležencem, da izberejo, katere želijo igrati. Ko ti preizkusijo igre, ki jih zanimajo, jim omogočimo razmislek o izdelkih in, kar je še pomembneje, o procesu, skozi katerega so šli. Ponovno lahko ocenimo moč (video)iger kot medija za prenos sporočila, kar dodatno podpre učni proces.

Material in gradiva:

Tablice ali računalniki, dostop do gradiva na določeno temo.

Spretnosti (ki jih razvijejo udeleženci):

- Kritično razmišljanje,
- informacijska pismenost: prepoznavanje in iskanje zanesljivih virov,
- osnove programiranja,
- ustvarjalnost in kreativna interpretacija zgodovine,
- empatija,
- boljše razumevanje lokalnega konteksta, mikro primerov in osebnih zgodb.

Nasveti in triki:

Glede na čas in razporeditev dejavnosti se moramo odločiti, ali bomo izhajali iz zgodovinske teme ali bomo začeli z igrami kot sredstvom za prenos znanja. Skupno igranje iger lahko služi kot odlična ogrevalna dejavnost za vzpostavitev odnosov med udeleženci.

Nevarnost igranja igre Path Out je v tem, da lahko vpliva na proces tako, da so na koncu vse igre, ki jih naredijo udeleženci igre pobega. Povabimo jih, da se v svojem načinu razmišljanja lahko tudi oddaljijo od tega vzorca.

Če smo omejeni s časom, lahko vnaprej pripravimo literaturo, ki bo mladim pomagala pri pripravi iger. V nasprotnem primeru jim damo možnost, da sami raziskujejo in na ta način krepijo tudi kompetence, povezane z informacijsko pismenostjo.

Če se ukvarjamo z občutljivimi temami, lahko vmes preverimo zgodbe, da preprečimo posredovanje napačnih sporočil. To počnemo v sodelovanju z udeleženci. Pomembno je tudi, da svoja stališča pustimo ob strani, da lahko zgodbe popravljamo brez cenzure.

Pozorni moram obiti tudi na uporabo virov (fotografij in glasbe), za katere ni treba plačati avtorskih honorarjev.

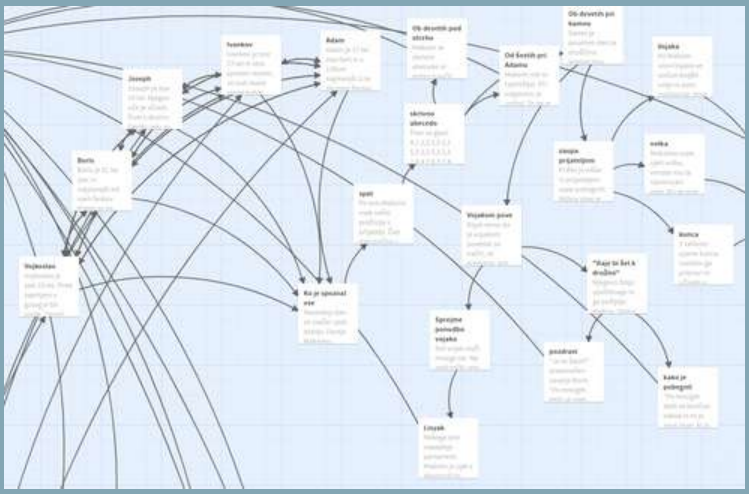
Prednost te metode je, da lahko povabimo tudi mlade, ki jih zgodovina ne zanima preveč in ki ne bi prišli na drugo vrsto aktivnosti, povezanih z zgodovino. S tem pristopom širimo znanje o temi bolj na široko, kot bi ga z drugimi možnostmi. Vključimo lahko tudi mlade z manj priložnostmi, ki radi igrajo računalniške igre.

Viri za nadaljnje raziskovanje:

- Uvod v Twine
- Podrobnejši opis programa Twine

Avtorji:

Sabina Belc, metoda izhaja iz projekta “This Game of Your Memories”, ki ga je koordinirala Akademie Klausenhof, Nemčija, v sodelovanju s Socialno akademijo, Slovenija.



Recenzija - navodila
Recenzija - oddaja naloge
Skupina 1 (rumena miza)
Navodila - recenzija igre Path Out
Recenzija
samostojno delo
1.
2.
3.
Rok za oddajo: 10. 10. 2021
4.
Rok za oddajo: 12. 10. 2021
Recenzija
Path Out je igra, narejena po resničnih dogodkih. Je pustolovska. Dogajanje prikazuje pobe Karama iz Sirije leta 2014. Med igro slednji tudi komentira dogajanje. Cilj igre je pobegniti v Turčijo. Širši cilj pa je prikazati težak pobeg stran od vojne.
Sam mislim, da so to zelo dobro prikazali. Všeč so mi bili tudi ti vmesni komentarji Karama. Drugače pa ta igra niti ni bila tako zabavna. Dogajanje je bilo zelo počasno in nezanimivo. Včasih je bilo tudi zelo nejasno kaj igra hoče d narediš. Mislim, da so naredili dober opis dogajanja, a slabo igro.Z lahkoto bi izboljšali kar nekaj stvari.
Ocena: 5/10
2
Add comment
Naloga
Add comment
THE GAME OF YOUR MEMORIES
DOCX
igrica

SKLEPNE UGOTOVITVE

Metode, predlagane v tem priročniku, so raznolike, zato lahko vsakdo najde nekaj, kar ga zanima in kar lahko izvaja z mladimi, z vrstniki ali v lokalni skupnosti. Predlagane metode se razlikujejo od tistih, ki jih običajno pričakujemo, ko razmišljamo o izobraževanju o holokavstu. Poleg tega, da so te neformalne, so zasnovane tako, da se mladi ukvarjajo z vsebino in ustvarjajo rezultate. Metode, ki so osredotočene na udeležence, ki so zanimive, interaktivne in ki resnično vključujejo udeležence v raziskovanje in ustvarjanje rezultatov, so se izkazale za najboljše, da bi resnično vplivale na mlade. Preprosto povedano: dajejo kakovostne učne rezultate zato ker zahtevajo višje kognitivne procese.

Avtorji smo poskušali vključiti različne metode, ki so prilagojene potrebam in interesom mladih, ter tiste, ki podpirajo razvoj niza spretnosti in znanj, potrebnih za njihovo življenje v sodobni družbi.

Prva in morda najpomembnejša od teh kompetenc je kritično mišljenje. Skoraj vse metode namreč od udeležencev zahtevajo, da se ukvarjajo z vsebino, o njej premišljujejo in jo reflektirajo.

Poleg tega prispevajo tudi k razvoju veščin medijske pismenosti in mlade udeležence spodbujajo, da se naučijo branja, raziskovanja in ocenjevanja medijskih vsebin (vključno z družbenimi mediji), ki obravnavajo občutljive teme, kot so holokavst in drugi genocidi. Članki, objave in druga besedila o teh temah se pogosto uporabljajo za manipulacijo, izkrivljanje zgodovinskih dejstev ali celo zanikanje holokavsta in drugih genocidov. Za boj proti njim je ključno, da pri mladih razvijamo medijsko pismenost in kritično mišljenje. Drug zelo pomemben cilj pri medijski pismenosti je mlade naučiti, kako prepoznati zanesljive in preverjene vire. Zgodovinski in drugi viri o holokavstu in drugih pobojih se včasih uporabljajo za posredovanje sporočil, ki so žaljiva ali rasistična, za propagandne namene in za izkrivljanje dejstev. Zato je ključnega pomena, da mladim zagotovimo orodja za prepoznavanje ustreznih virov informacij.

Z metodami, vključenimi v ta priročnik, bodo mladi razvijali tudi svoje digitalne spretnosti. Med ustvarjanjem podkastov, dokumentarnih in drugih videoposnetkov ter kratkih filmov, iger in reportaž se mladi naučijo uporabljati različna digitalna orodja, potrebna za ustvarjanje teh rezultatov. Te spretnosti so zelo relevantne in so lahko koristne tudi pri njihovem prihodnjem delu in karieri.

Pri uporabi teh metod bodo razvijali tudi svoje ustvarjalne sposobnosti, saj je umetnost dokazano dober način za lažje obravnavanje težkih in občutljivih tem. Zato avtorji tega priročnika predlagajo uporabo umetniških in ustvarjalnih metod, kot so risanje stripov, fotografija in drugo. Te so za mlade zanimive in relevantne, saj jim lahko koristijo tudi pozneje pri študiju in delu.

Čeprav so predlagane metode različne in imajo raznolike elemente, je vseeno dobro, da jih vključimo v svoje delo. Pomagajo namreč pritegniti mlade k obravnavi težkih in občutljivih tem, kot so holokavst ter drugi zločini in genocidi druge svetovne vojne. Pri uporabi metod pa bodimo tudi pozorni na sledeče:

- Če je mogoče, se v okviru učenja udeležimo **dela na terenu v avtentičnih zgodovinskih krajih.** To lahko pomeni tudi obisk različnih dogodkov, kot so festivali strpnosti in človekovih pravic, ustanove in muzeji ter osnovne in srednje šole za etnične manjšine.

- **Poudarek dajmo lokalni zgodovini** in spominskim krajem, ki imajo večji vpliv na mlade ter lahko spodbudijo zanimanje in motivacijo za nadaljnje učenje o teh temah.

- Uporabimo **interdisciplinarne metode** (glasba, književnost, ...) ter vključimo inovativne metode in digitalno gradivo. Razvijajte sodelovanje med formalnimi in neformalnimi izobraževalnimi ustanovami, kot so raziskovalne ustanove, univerze, spominski parki, organizacije civilne družbe in mladinski centri.

- Spodbujajmo **kritično razmišljanje**, in sicer tako, da delamo z različnimi viri informacij. Če je mogoče, vključimo srečanja s preživelimi ali delo z neposrednimi vizualnimi ali literarnimi viri.

- Vključimo tudi **vprašanja revizionizma, boja za spomin in spreminjajoče se kulture spominjanja**, da ustvarimo povezavo med preteklostjo in sedanjostjo.

- Uporabljajmo **ustvarjalne in umetniške metode**, saj z njimi lažje obravnavamo težke in občutljive teme, kot so holokavst in drugi genocidi.

Poskusimo povezati pretekle dogodke in izkušnje z življenjem mladih danes, da bi dosegli večji učinek in jih podprli pri tem, da postanejo aktivnejši državljani. Mlade vključimo in jim pomagamo razumeti, zakaj je pomembno poznati zgodovino, saj to: 1) zagotavlja dragocene učne izkušnje, 2) zagotavlja, da se zgodovina ne ponovi, in 3) krepi našo obljubo za boljšo prihodnost družbe.

Za konec pa še vabilo: Postavimo si izziv in preizkusimo nekaj od teh metod!

Alex Tamer (Associazione 4704),
Alice Straniero (*Documenta*),
Magdalena Geier (Max Mannheimer Haus),
Sabina Belc (Socialna akademija),
Tena Banjeglav (*Documenta*).

PARTNERJI IN PODPORNIKI

DOCUMENTA
CENTAR ZA SUOČAVANJE S PROŠLOŠČU

SPOMEN PODRUČJE jasenovac MEMORIAL SITE

Max Mannheimer Haus
Studienzentrum
und Internationales
Jugendgästehaus

Universität Regensburg

47|04
quarantasette | zeroquattro

T·p·S
to·po·gra·fi·a/
per·la/
sto·ri·a/
luoghi e percorsi
del '900

APIS Umetnost za pozitivno družbeno spremembo

Socialna akademija

Co-funded by
the European Union