studierende 10. September 2025



Projekt der Woche: „RE:think“

Das virtuelle Lernlabor

Die Idee für das virtuelle Lernlabor „RE:think“ entstand in der Corona-Pandemie. Seither tauchen im Alltag von Jugendlichen oftmals Verschwörungserzählungen und Falschinformationen auf, ebenso wie antisemitische Feindbilder, Rassismus und andere Mechanismen zu gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit. Krisen wie der Klimawandel oder jüngst der Angriffskrieg gegen die Ukraine lösen bei vielen jungen Menschen Angst und Ohnmacht aus. Shoah-Relativierung und Geschichtsrevisionismus kursieren im Netz und auf Plattformen, auf denen sich Jugendliche aufhalten (z. B. TikTok, Telegram etc.). Das bedeutet, dass sich viele Jugendliche in Deutschland immer stärker radikalisieren. Oft sind Lehrkräfte und Menschen in der Jugendarbeit überfordert, diesen überlagernden Phänomenen entgegenzutreten.

In den Corona-Jahren hat digitales Lernen im schulischen und pädagogischen Bereich stark zugenommen. Die Bildungsstätte Anne Frank erhält zudem immer mehr bundesweite Workshop-Anfragen für Schülerinnen und Schüler. So erscheint es logisch, die Möglichkeiten der virtuellen Interaktion intelligent einzusetzen und die wichtigen Inhalte und Lernziele des Lernlabors in eine App als Mini-Game zu überführen. Die App baut auf den Inhalten, Stationen und Ideen des bereits physisch

Copyright: Alle Rechte bei Initiative kulturelle Integration

bestehenden Lernlabors „Anne Frank. Morgen mehr“ auf, das die Bildungsstätte seit rund sechs Jahren in Frankfurt betreibt. Das Mini-Game entwickelt diese weiter und reichert sie mit neuen Elementen und Methoden an.

Die App soll einen niederschwelligen Zugang zu wichtigen gesellschaftspolitischen Themen bieten und zeigen, dass die Beschäftigung mit scheinbar schwierigen gesellschaftspolitischen Themen auch Spaß machen kann. Während des Spielens sollen die Userinnen und User ihre eigene Voreingenommenheit erkennen, den Wechsel von Perspektiven trainieren und demokratische Grundprinzipien erlernen. Erreicht wird dies unter anderem durch sogenannte Aha-Momente, in denen Unerwartetes erlebt und kognitive Veränderungsprozesse angestoßen werden.

Methodischer Anspruch

Mit dem virtuellen Lernlabor sollen erfolgreiche Assets der bisherigen Bildungsarbeit zusammengeführt und gleichzeitig etwas völlig Neues geschaffen werden, um Jugendliche und junge Erwachsene zu begleiten. Daraus ergeben sich folgende Schwerpunkte:

- **Co-Creation:** Der Entwicklungsprozess des virtuellen Lernlabors soll co-kreativ mit Jugendlichen ablaufen. In verschiedenen Konzeptionsetappen werden bestehende Kooperationsschulen der Bildungsstätte in Workshopformaten eingebunden.
- **„Schultauglich“:** Parallel zur Arbeit mit Jugendlichen entwickelt die Bildungsstätte zusammen mit Lehrkräften eine Bedarfsanalyse, um Einsatzmöglichkeiten der Lernlabor-App im Schulunterricht abzustimmen. Das bestehende Netzwerk „Schulen ohne Rassismus. Schulen mit Courage“, dessen Koordination für Hessen bei der Bildungsstätte liegt, wird hier mit einbezogen.
- **Biografien und Schicksale:** Jugendliche begegnen der historischen Person Anne Frank und ihrer Geschichte an interaktiven, teils animierten Lernstationen. Außerdem

Copyright: Alle Rechte bei Initiative kulturelle Integration

werden bislang kaum thematisierte Schicksale von verfolgten Personen/-gruppen, wie etwa LGBTIQ* oder Romnja/Sintezze, eingebunden. Die laufenden Erfahrungen heutiger Aktivistinnen und Aktivisten werden ebenfalls dargestellt, um die Jugendlichen zu motivieren, Haltung für die offene und demokratische Gesellschaft zu zeigen.

- **Experimenteller Lernansatz:** Im Vordergrund steht ein experimenteller Lernansatz, der zur Selbstreflexion einlädt und Jugendliche empowert, zukünftig selbstbewusst ihre Positionen in Diskussionen einzubringen.

RE:think ist eine Zusammenarbeit mit Playing History, mit denen bereits das erfolgreiches Serious Game „Hidden Codes“ umgesetzt wurde. RE:think wird gefördert von der Deutsche Bank Stiftung.

Weitere Informationen zum Projekt finden Sie hier.

Hierzu interessant

Copyright: Alle Rechte bei Initiative kulturelle Integration

These 8

Digitalisierung und Künstliche Intelligenz sinnvoll nutzen und gestalten.

These 11

Copyright: Alle Rechte bei Initiative kulturelle Integration

studierende 10. September 2025

Bildung schafft den Zugang zur Gesellschaft.

Extern

RE:think – Das virtuelle Lernlabor

Copyright: Alle Rechte bei Initiative kulturelle Integration