

REMEMBER ME!

„Erinnerungen und Orte digital erschließen“

Im Projekt Remember Me! wird ein Use Case für die Arbeit mit Schülerinnen und Schülern an offenen Daten geschaffen. Für die Schüler*innen bietet das Projekt einzigartige Inhalte und die Möglichkeit, kreativ mit Kulturdaten, also der eigenen Geschichte zu arbeiten, neue und innovative Nutzungsarten dafür zu entwickeln, die Daten in bislang ungeahnte Zusammenhänge zu stellen, selbstständig Informationen offen verfügbar zu machen und somit einen Beitrag zur digitalen Allmende zu leisten.

Offene Daten

Kulturinstitutionen könnten mittels offener Daten die Voraussetzungen für neue Beteiligungsformen schaffen: Neues Wissen kann durch die Kombination und Kontextualisierung von vorhandenen Daten generiert und verbreitet werden. Der Wert frei nutzbarer Kulturdaten liegt vor allem darin, Kulturinstitutionen in ihrem gesellschaftlichen Auftrag zu unterstützen, sei es bei der Förderung kultureller Bildung, beim Erforschen von Sammlungsobjekten oder dem Bewahren ebendieser vor dem Zerfall.

Das Projekt in Kürze

Über „Remember Me!“ können Schülerinnen und Schüler der Stufen Sek I und Sek II in Niedersachsen „hacken“ und dabei Kompetenzen im Umgang mit, der Nutzung und Weiterbearbeitung sowie der offenen Bereitstellung offener Kultur- und Geodaten erwerben. Unter anderem lernen die Schülerinnen und Schüler, in Online-Quellen wie dem Projekt Orte des Gestapoterrors (OGT), Wikidata und Wikipedia Informationen zu „ihrem“ Ort zu finden und diese zu ergänzen: Durch Vernetzung von Datenbankeinträgen, eigene Fotos, selbständig mit dem eigenen Handy ermittelten Geodaten etc.

Hackathons

Bei Hackathons geht es häufig darum, innerhalb eines klar umgrenzten Zeitraums zu einer speziellen Thematik oder Problemstellung in Teams funktionierende Lösungen zu entwickeln.

Hackathons bieten auf mehreren Ebenen spannende Zugänge für Jugendliche. So können beispielsweise Bezüge zur Lebenswelt der Jugendlichen hergestellt werden. Gleichzeitig verschafft der Lösungsweg Erlebnisse von Selbstwirksamkeit, nach dem Prinzip: „Ich kann mit meinen technischen Fähigkeiten tatsächlich reale Probleme bearbeiten.“ Es wird somit ein positiver Zugang zur Thematik und zur Technik geschaffen, der nicht nur dem Selbstzweck des reinen Technikverständnisses dient.



Der Text steht unter der Lizenz [CCO](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Remember Me! wird gefördert durch

Ergänzt werden sollen die Aktivitäten durch eine Reihe professionell vorbereiteter und begleiteter kostenloser Workshops, in denen den Schüler:innen der Umgang mit offenen Daten und verschiedene Möglichkeiten von deren Bearbeitung und Bereitstellung vermittelt werden. Ziel ist, dass jedes Team schließlich mindestens einen offenen Datensatz einer Kulturinstitution bearbeitet oder neu, z.B. in Wikidata, OGT o.a. angelegt hat.

Die Workshops (in Planung)

Die Schülerinnen und Schüler arbeiten in Kleingruppen zu zweit oder zu dritt und betreuen während des Workshops jeweils einen ausgesuchten zeithistorisch relevanten Ort in der Umgebung ihres Schul- oder Wohnortes. Die Schülerinnen und Schüler sehen die von ihnen zusammengetragenen Orte auf einer virtuellen Landkarte des Hackathon-Projekts, und können nach Projektende selbstständig neue Orte „entdecken“ und eintragen.

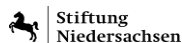
An den Schulen und Gedenkorten kann das Format variiert und fortgesetzt werden.

Projekt-Website: <http://www.RememberMe-Data.de>



Der Text steht unter der Lizenz [CCO](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Remember Me! wird gefördert durch





Der Text steht unter der Lizenz [CCO](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Remember Me! wird gefördert durch

