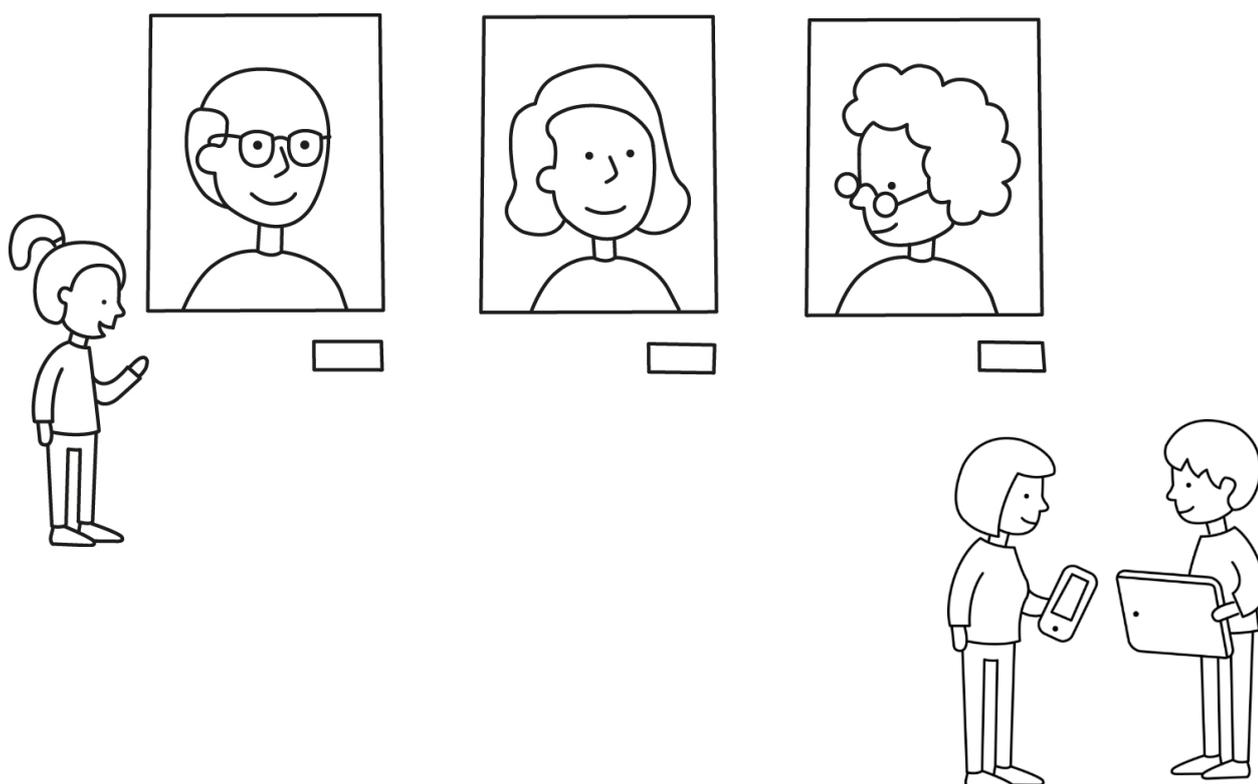


# Impulspapier

## Einsatz digitaler Zeitzeugnisse in der schulischen und außerschulischen Holocaust Education



## Inhalt

Warum brauchen wir digitale Zeitzeugnisse?	S.02
<b>Methoden und Ziele</b>	<b>S.04–09</b>
Arbeit mit Digital Storytellings	S.05
Faktencheck & Quellenkritik	S.06
Arbeit mit Plattformen zu digitaler Zeitzeug*innenschaft	S.07–08
Positionierungsmethode zu digitaler Zeitzeug*innenschaft	S.09
Ausblick	S.10
Anhang	S.11-14

# Warum brauchen wir digitale Zeitzeugnisse?

**Wer erzählt von der Zeit des Nationalsozialismus und erinnert an die Taten des Holocaust, wenn es die Zeitzeug\*innen selbst nicht mehr tun können? Wie können wir diese wichtigen Überlebensgeschichten bewahren und aktiv zu einer akzeptierenden, offenen und vielfältigen Gesellschaft beitragen, die so etwas wie den Holocaust nicht mehr zulässt?**

Dieses Impulspapier richtet sich an Multiplikator\*innen, Lehrkräfte und weitere Akteur\*innen des Bildungsbereichs, die sich mit Digitalisierung und Künstlicher Intelligenz in der Holocaust Education beschäftigen wollen. Das Papier soll Anstöße, Hilfestellungen und Ideen bieten, um eigene Projekte zu gestalten und in den Dialog zu treten.

ZWEITZEUGEN e.V. engagiert sich seit 2010 im Bereich Holocaust Education und erzählt Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen von den Erinnerungen von 38 Zeitzeug\*innen. In Workshops – sowohl in Schulen als auch in außerschulischen Einrichtungen – geben wir den Teilnehmenden die Möglichkeit, sich mit diesen persönlichen Geschichten auseinanderzusetzen und diese selbst als Zweitzeug\*innen weiterzugeben.

Der Zeitzeuge Elie Wiesel sagte einst: **»Jeder, der heute einem Zeugen zuhört, wird selbst ein Zeuge werden.«** Genau das ist unser Ziel: zuhören, verstehen und selbst aktiv werden. Doch die Frage nach der Zukunft des Erinnerns ist zugleich eine Frage der Weiterentwicklung. Mit fortschreitenden technologischen Möglichkeiten stellt sich die Frage, ob digitale Zeitzeugnisse der Schlüssel sind, um die Erinnerungen an historische Ereignisse für zukünftige Generationen zu bewahren.

Der Einsatz digitaler Zeitzeugnisse im schulischen und außerschulischen Lernumfeld birgt sowohl große Chancen als auch Herausforderungen. Diese Zeitzeugnisse sind in ihrer Gestaltung vielfältig und können eine tiefere Verbindung zwischen Kindern, Jugendlichen und den Zeitzeug\*innen herstellen. Sie ermöglichen, die Geschichten in Form einer digitalen Quelle zu erleben, die jederzeit befragt werden kann. So reagieren sie nicht nur auf die veränderten Sehgewohnheiten von Kindern und Jugendlichen im digitalen Zeitalter, sondern auch auf den Umstand, dass immer weniger Zeitzeug\*innen für ein direktes Gespräch zur Verfügung stehen.

Gleichzeitig gibt es Herausforderungen: Es besteht die Gefahr, dass Zeitzeug\*innen als Ressource in der Vermittlungsarbeit objektiviert werden. Besonders bei Zeitzeugnissen mit generativen Funktionen besteht das Risiko einer Verbreitung von Falschinformationen und Manipulationen.

Genau diesem Spannungsfeld haben wir uns in unserem aktuellen Projekt gewidmet und methodisch aufbereitet, um mit Jugendlichen über diese Themen ins Gespräch zu kommen.

## Erprobung digitaler Zeitzeugnisse mit Schülerinnen und Schülern in NRW:



Im Frühjahr 2025 haben wir uns mit Unterstützung des Ministeriums für Kultur und Wissenschaft NRW auf den Weg gemacht, verschiedene digitale Zeitzeugnisse mit Jugendlichen zu erproben. Wir entwickelten ein Workshop-Konzept, um diese digitalen Zeitzeugnisse im schulischen Kontext zu integrieren. Dabei ging es uns vor allem darum, einen Vermittlungsrahmen zu schaffen, der den Jugendlichen nicht nur Recherchekompetenzen vermittelt, sondern auch einen quellenkritischen Blick auf die Zeitzeugnisse wirft, denen sie begegnen. Wir haben dazu mit digitalen interaktiven Interviews gearbeitet, darunter mit der Anwendung ›Inside Pogromnacht‹ der Claims Conference und der USC Shoah Foundation, mit dem digitalen Interview von Abba Naor aus dem LediZ-Projekt und dem Interview mit Kurt Salomon Maier der ›Frag Nach‹-Ausstellung.

Im Rahmen dieses Projekts haben wir die Ambivalenzen des Einsatzes digitaler Zeitzeugnisse beleuchtet und die teilnehmenden Jugendlichen zu einem kritischen Dialog über diese neue Form der Erinnerungsarbeit angeregt.

Wir wünschen Ihnen viel Freude beim Lesen!

Ihr ZWEITZEUGEN-Team

## 2 Methoden und Ziele

Nachfolgend erklären wir die von uns durchgeführten Methoden im Rahmen unseres Workshop-Konzeptes. Diese Methoden sind modular aufgebaut und lassen sich einzeln oder in Kombination anwenden. Die entwickelten Methoden ergeben in ihrer Gesamtheit ein Workshopformat, deren Vermittlungsziele auch durch den Einsatz einzelner Bausteine erreicht werden können.

Bei der Arbeit mit digitalen Storytellings des ZWEITZEUGEN e.V. auf der Lernplattform „www.werde-zweitzeugin.de geht es darum, dass sich Kinder und Jugendliche selbstständig eine (Über)Lebensgeschichte erarbeiten, dazu Fragen entwickeln und somit ein niedrighschwelliger Einstieg in die Beschäftigung mit der Zeit des Nationalsozialismus ermöglicht wird.

Um einen Rahmen zu schaffen, der den Einsatz interaktiver digitaler Zeitzeugnisse in Bezug auf ethische Fragestellungen diskutierbar macht, haben wir eine aktivierende Methode entwickelt, in der die Kinder und Jugendlichen selbstständig einen Faktencheck durchführen. Sie erlangen so Recherchekompetenzen zur Überprüfung von Quellen und (vermeintlichen) Fakten, die für die Bewertung digitaler Zeitzeugnisse essenziell sind.

Die Diskussionen, die aus diesem Rahmen erwachsen, ermöglichen den Kindern und Jugendlichen eigenständige Positionen zu Formen digitaler Zeitzeugnisse zu entwickeln. Um diese Positionen sichtbar zu machen und diskursiv zu verstetigen, haben wir eine Positionierungsmethode entwickelt, bei dem sich die Kinder und Jugendlichen zu vorbereiteten Szenarien positionieren und ihre Entscheidung begründen.

Der Rahmen, der durch diese Methoden geschaffen wird, ist die Grundlage für die eigenständige Arbeit mit den digitalen Zeitzeugnissen selbst. Die Kinder und Jugendlichen sollen dabei die Möglichkeit bekommen, selbstständig Erfahrungen mit diesen Anwendungen zu sammeln, Vor- und Nachteile dieser Anwendungen abzuwägen und diese im Anschluss zu diskutieren.

Nachfolgend werden die Methoden erläutert. Im Anhang finden Sie passendes Material, was gerne genutzt werden kann.

## Methode

### Arbeit mit digital storytellings auf werde-zweitzeuge.de

Bei der Arbeit mit den digitalen Storytellings geht es darum, dass die Kinder und Jugendlichen die Möglichkeit erhalten, in eigenem Tempo und mit eigenen Fragen die (Über-)Lebensgeschichte eines\*einer Zeitzeug\*in kennenzulernen. Zur Vorbereitung empfehlen wir Lehrkräften und Multiplikator\*innen sich selbst mit den Inhalten der Storytellings vertraut zu machen, da immer wieder auch Rückfragen dazu gestellt werden.

Das Digital Storytelling-Angebot von ZWEITZEUGEN e.V. auf der Plattform [www.werde-zweitzeuge.de](http://www.werde-zweitzeuge.de) ermöglicht es Jugendlichen ab 12 Jahren, die Lebensgeschichten von Holocaust-Überlebenden interaktiv zu erleben. Durch multimediale Inhalte wie Videos, Illustrationen und Audioaufnahmen werden die Geschichten von vier Zeitzeug\*innen einfühlsam vermittelt:

Elisheva Lehman (empfohlen ab 14 Jahren)

Henny Brenner (empfohlen ab 14 Jahren)

Erna de Vries (empfohlen ab 16 Jahren, auch in Leichter Sprache verfügbar)

Rolf Abrahamsohn (ab 12 Jahren, auch in Leichter Sprache verfügbar)

Die Plattform richtet sich insbesondere an Schüler\*innen und Lehrkräfte und bietet neben den Storytellings auch ein Lern-tool zum Thema »Antisemitismus gestern und heute«. Ziel ist es, junge Menschen zu ermutigen, als Zweitzeug\*innen die Erinnerungen weiterzutragen und sich aktiv gegen Antisemitismus und für eine demokratische Gesellschaft einzusetzen.

Zeitraumen 45 Minuten

Material **M1** Tablets, digital storytellings auf <https://werde-zweitzeuge.de/> ggf. Kopfhörer

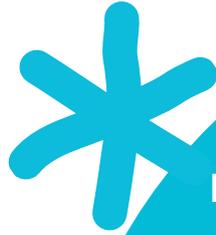
**Ablauf** Die Teilnehmenden scannen den QR-Code ab und beginnen in Einzelarbeit, die Geschichte der Zeitzeug\*innen zu erarbeiten (35 Min.). Dazu gehört, dass sie die Texte durchlesen, Videos anschauen und die verfügbaren interaktiven Elemente ausprobieren. Im Anschluss findet ein Austausch unter den Teilnehmenden statt (10 Min.). (Was haben die Teilnehmenden über den Zeitzeugen/ die Zeitzeugin erfahren? Was hat sie an der (Über-)Lebensgeschichte berührt?)

**Ziel** Die Teilnehmenden erhalten mit dieser Methode die Möglichkeit, eigenständig eine (Über-)Lebensgeschichte zu erarbeiten und so zu Zweitzeug\*innen zu werden. Diese Biografie bietet einerseits einen niedrighschwelligen Einstieg in die Auseinandersetzung mit dem Nationalsozialismus und ist eine wichtige Grundlage für die nachfolgenden Methoden.

### Tipp

Stellen Sie den Schüler\*innen, die URL als QR-Code zur Verfügung, sodass Sie diesen mit ihren Endgeräten scannen können.





## Methode

### Faktencheck & Quellenkritik

In dieser Methode geht es darum, den Kindern und Jugendlichen Recherchekompetenzen und eine kritische Annäherung an (digitale) Quellen zu vermitteln. Die kurzen Videos, mit denen sich die Teilnehmenden zunächst beschäftigen, sollen dazu erste Anstöße geben, die sich in der anschließenden Diskussion verstetigen. Im nächsten Schritt sollen die Geschichten, die die Kinder und Jugendlichen durch die Storytellings kennen gelernt haben, von einem generativen Textprogramm geschrieben werden. Dabei tauchen in allen uns bekannten Fällen eklatante Fehler, Falschaussagen und Fehlinformationen auf, die im Anschluss im Plenum diskutiert werden müssen. Vermittlungsziel ist dabei eine kritische Haltung gegenüber der Faktizität KI-generierter Texte zu bewirken. Für die Durchführung dieser Methode sollten insbesondere technische Voraussetzungen im Vorfeld überprüft werden.

Zeitraumen 45 Minuten

Material **M2** Tablets, ggf. Kopfhörer, Moderationskarten, Smartboard/Tafel, QR-Codes

**Ablauf**

**Teil 1:** Die Teilnehmenden lernen mit Hilfe kurzer Videos, wie sie Quellen prüfen und recherchieren können (5 Minuten). Wichtige Kriterien für einen Faktencheck werden auf Moderationskarten notiert und im Plenum gesammelt (10 Minuten).

**Teil 2:** Die Teilnehmenden lassen sich mittels KI die (Über-)Lebensgeschichte des\*der entsprechenden Zeitzeug\*in zusammenfassen. Tipp: Alle Gruppen geben die gleiche Anweisung an die KI ein (z.B. »Fasse mir Margot Friedländers Leben in 500 Wörtern zusammen« ). Die Teilnehmenden vergleichen die Zusammenfassung mit dem, was sie über den\*die Zeitzeug\*in wissen (20 Min.). Im Anschluss berichten sich die Teilnehmenden gegenseitig von ihren Erfahrungen. Gemeinsam erarbeiten die Teilnehmenden eine Pro- und Contra-Liste zur Nutzung von KI-generierten Texten sowie Möglichkeiten, die Informationen aus den KI generierten Texten zu überprüfen (Faktencheck) (10 Min.).

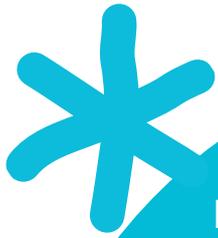
**Ziel** Die Teilnehmenden lernen, wie sie Fake News erkennen und seriöse Quellen recherchieren können. Sie bekommen einen Bewertungsrahmen für die Recherche (digitaler) Quellen vermittelt und hinterfragen Informationen kritisch, denen sie online begegnen.



**Hinweis 1:**  
Die Methode besteht aus 2 Teilen, die auch getrennt voneinander genutzt werden können.



**Hinweis 2:**  
Für Teil 2 der Methode ist das Vorwissen zu Margot Friedländers oder einer anderen (Über-)Lebensgeschichte notwendig.



## Methode

### Arbeit mit Plattformen zu digitaler Zeitzeug\*innenschaft

Kern des Workshops ist die selbstständige Beschäftigung der Teilnehmenden mit digitalen Zeitzeugnissen. Im Folgenden werden wir dazu exemplarisch unsere methodische Rahmung der Arbeit mit der ›Frag nach...‹-Plattform des Deutschen Exilarchivs beschreiben. Das Anliegen dieses Arbeitsschrittes ist, dass die Kinder und Jugendlichen eigene Erfahrungen mit digitaler Zeitzeug\*innenschaft sammeln und dabei selbstständig Erfahrungen machen, die beeindruckend, aber auch frustrierend sein können. So bekommen die Teilnehmenden ein realistisches Bild von den Potentialen und Begrenzungen solcher Anwendungen und lernen diese zu beurteilen. Insbesondere die technische Ausstattung sollte im Vorfeld dieser Methode überprüft werden, wir empfehlen Lehrkräften und Multiplikator\*innen, die Anwendung im Vorfeld selbst zu testen.

#### Frag-Nach-Plattform

›Frag Nach‹ ist eine interaktive Ausstellung des Deutschen Exilarchivs. Zentrales Element der Ausstellung sind Interviews mit den Holocaust-Überlebenden Inge Auerbacher und Kurt S. Maier. Beide Interviews sind so aufgenommen, dass die Überlebenden nach ihrer Geschichte, ihren Erlebnissen und Erfahrungen befragt werden können und auf die Fragen antworten. Die Antworten speisen sich dabei aus einem großen Pool an Filmsequenzen, die Antworten von den beiden auf entsprechende Fragen zeigen. Durch den Einsatz von KI werden die Fragen der Nutzer\*innen mit den vorher aufgenommenen Antworten in Verbindung gebracht, die dann abgespielt werden. Es handelt sich also nicht um KI-generierte Antworten, sondern um eine Anwendung, die Fragen und Antworten in Verbindung bringt. Beide Interviews sind online abrufbar und deshalb im Unterricht nutzbar.

Zeitraumen

60 Minuten

Material **M3**

Tablets, ggf. Kopfhörer, Moderationskarten, Smartboard/Tafel

Voraussetzung

Zugang zur »Frag-Nach«-Plattform für Schüler\*innen

Ablauf

**Teil 1:** Im ersten Schritt werden die Zugänge für die Plattform verteilt, mit denen sich die Teilnehmenden einloggen können. Der erste Arbeitsauftrag besteht darin, dass sich die Kinder und Jugendlichen das biografische Animationsvideo ansehen. Mithilfe des Videos sollen sie einen Überblick über die Lebensgeschichte gewinnen, der dabei helfen kann, gezieltere Fragen zu entwickeln. Im nächsten Schritt sollen die Schüler\*innen die Anwendung ausprobieren und über die Text- oder Audioeingabe Fragen stellen, die sie interessieren. Wichtig ist, dass sie notieren, wenn Antworten unpassend oder unzureichend sind, sie eine unpassende Länge haben oder ihnen etwas anderes auffällt. Die Fragen an die Anwendung sollen so ausführlich und umfassend wie möglich sein, gerne dürfen auch abwegige Fragen gestellt werden.

**Teil 2:** Im nächsten Schritt sollen die Schüler\*innen in Gruppen zusammenkommen und über ihre Erfahrungen sprechen. Sie tauschen sich aus über Schwächen, Stärken und Verbesserungspotentiale. Außer der Handhabung der Anwendung soll in diesem Schritt auch über ethische Fragestellungen zu dieser Form der digitalen Zeitzeugenschaft diskutiert werden z.B.

»Antwortet da grade eine künstliche Intelligenz oder ein Mensch auf meine Frage?«  
»Haben die Zeitzeug\*innen ihr Einverständnis gegeben?«  
»Findet durch die Anwendung eine Entmündigung statt?«

**Teil 3:** Die Teilnehmenden sammeln die Pro- und Contra-Argumente zur Anwendung auf Moderationskarten und bestimmen, wer diese im Anschluss im Klassenverband vorstellt. Anschließend findet eine Sammlung der Ergebnisse aus allen Gruppen statt. Abschließend dürfen diese Ergebnisse noch in der Klasse diskutiert und schließlich moderativ zusammengefasst werden.

Ziel

Die Kinder und Jugendlichen sollen in dieser Methode eigene Erfahrungen mit digitalen Zeitzeugnissen sammeln, ihre Handhabung und dabei sowohl Stärken als auch Schwächen der Anwendung kennenlernen. Im Idealfall wurden im Vorfeld bereits Diskussionen zur ethischen Grundlage digitaler Zeitzeug\*innen-schaft geführt, so dass die Ergebnisse in der Praxis angewandt werden können.



## Methode

### Positionierungsmethode zu digitaler Zeitzeug\*innenschaft

Bei dieser Methode geht es darum, die selbstständige Positionierung und Sprechfähigkeit der Teilnehmenden zu Themen der digitalen Zeitzeug\*innenschaft zu vertiefen. Sie sollen miteinander ins Gespräch kommen, Positionen entwickeln und diese diskursiv miteinander aushandeln. Dem\*der Workshopleiter\*in kommt eine moderative Rolle zu. Erfolgreich ist die Methode dann, wenn eine Diskussion zwischen den Kindern und Jugendlichen entsteht und Kontroversen sichtbar werden.

Zeitrahmen 20 Minuten

Material **M4** Smartboard/Tafel & Präsentation

**Ablauf**

**Teil 1:** Es werden mehrere Szenarien vorbereitet, welche die Nutzung von digitalen Zeitzeugnissen in verschiedener Form beschreiben. Den Teilnehmenden wird erklärt, dass der Raum wie eine Skala aufgebaut ist, in der sie sich zu diesen Szenarien positionieren sollen. So können sich Teilnehmende, die das entsprechende Szenario völlig unproblematisch finden in der rechten Ecke des Raumes aufstellen, Teilnehmende die große Schwierigkeiten damit sehen, in der linken Ecke und in Abstufungen Positionen dazwischen bezogen werden. Diese Skala kann auch durch ein Band auf dem Boden visualisiert werden.

**Teil 2:** Wenn sich alle Teilnehmenden positioniert haben, bittet der\*die Workshopleiter\*innen ein paar der Kuj um eine Erklärung ihrer Position. Für diese Übung ist es wichtig, dass die Szenarien kontrovers sind und die Positionierung der Kuj zu einer Diskussion führen kann.

**Teil 3:** Im Anschluss wird mit den Kuj an der Tafel eine Liste von Qualitätskriterien gesammelt, die zur Bewertung von digitalen Zeitzeugnissen dienen soll.

Darunter:

- Einverständnis des\*der Zeitzeug\*in"
- inhaltliche Korrektheit
- Transparenz und Überprüfbarkeit der Quellen"

**Ziel**

Ziel der Methode ist eine diskursive Erarbeitung von Positionierungen und eine erste Debatte zu Chancen und Grenzen von digitalen Zeitzeugnissen. Die Teilnehmenden sollen dazu animiert werden ihre Positionen frei von vorgegebenen Erwartungen zu beziehen, weshalb eine tatsächliche Kontroversität in der Auswahl der Szenarien von besonderer Bedeutung ist.

# Ausblick

ZWEITZEUGEN e.V. steht an der Schnittstelle zwischen gelebter Erinnerung und zukunftsorientierter Bildungsarbeit. Mit dem Wissen um die Endlichkeit persönlicher Begegnungen mit Zeitzeug\*innen haben wir es uns zur Aufgabe gemacht, neue Wege des Erinnerns zu entwickeln – Wege, die sowohl inhaltlich fundiert als auch pädagogisch wirksam sind. Unser Projekt zu digitalen Zeitzeugnissen ist ein Baustein dieser Weiterentwicklung.

Dabei verstehen wir uns nicht nur als Vermittler\*innen von Geschichten, sondern auch als Partner\*innen für Lehrkräfte und Multiplikator\*innen: Wir gestalten Formate, die Kinder und Jugendliche emotional wie kognitiv ansprechen, die Raum für kritisches Denken lassen und digitale Medien als integralen Bestandteil moderner Erinnerungskultur einsetzen. Die Ergebnisse unseres Projekts zeigen: Digitale Zeitzeugnisse können – mit der richtigen methodischen Einbettung – wichtige Impulse für den Unterricht und die außerschulische Bildungsarbeit liefern.

Gleichzeitig sehen wir die Verantwortung, diese digitalen Formate mit Bedacht zu nutzen. Es geht nicht nur darum, neue Technologien einzusetzen, sondern auch darum, die damit verbundenen ethischen, historischen und didaktischen Fragen offen zu diskutieren. Es braucht einen sensiblen Umgang mit der Authentizität und Würde der Überlebenden sowie eine klare Haltung gegen jegliche Form von Geschichtsverzerrung. Genau an diesem Punkt möchten wir als ZWEITZEUGEN e.V. ansetzen: mit praxisnahen Materialien, Fortbildungen und einem Netzwerk des Austauschs.

**Unser Ziel bleibt dabei klar: Die Stimmen der Zeitzeug\*innen sollen weitergetragen werden – als lebendiger Teil einer Bildung, die sich für Demokratie, Vielfalt und Menschenwürde starkmacht. Denn Gedenken endet nicht mit dem Verstummen der Zeitzeug\*innen – es beginnt mit dem Zuhören und Weitererzählen der Zweitzeug\*innen.**

**ELIE WIESEL**

**»Jeder, der heute einem Zeugen zuhört,  
wird selbst ein Zeuge werden.**

# Anhang

## M1 Arbeit mit digital Storytellings auf [werde-zweitzeuge.de](http://werde-zweitzeuge.de)



**Elisheva Lehman**  
empfohlen ab 14 Jahren



**Erna de Vries**  
empfohlen ab 16 Jahren



**Henny Brenner**  
empfohlen ab 14 Jahren



**Rolf Abrahamsohn**  
empfohlen ab 16 Jahren



Die Geschichten von Erna de Vries  
und Rolf Abrahamsohn  
gibt es auch in leichter Sprache!

## M2 Faktencheck & Quellenkritik

### Faktencheck

Richtig recherchieren im Internet  
Orange by Handelsblatt



Richtig recherchieren  
Spiegel Ed



Wie funktioniert Fact-Checking?



### KI-generierte Texte

KI -Textgenerator  
askyourpdf.com



ChatGPT  
chatopenai.de



KI-Textgenerator  
wrizzle.ai



Die Methode besteht aus zwei Teilen,  
die auch getrennt voneinander genutzt  
werden können.



Für den zweiten Teil der Methode  
ist das Vorwissen einer (Über-)  
Lebensgeschichte notwendig.

## M3 Digitale Zeitzeug\*innen

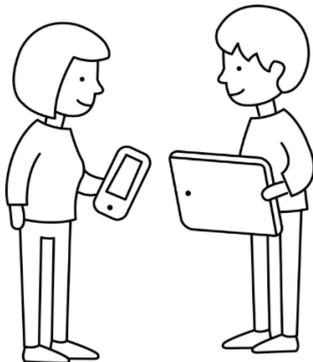


### Kontext schaffen

Beschäftige dich mit der Biografie der digitalen Zeitzeug\*innen (den passenden QR-Code findest du auf dem Smartboard).

### Ausprobieren

Lerne das interaktive Interview kennen und stelle deine Fragen entweder mit der Audiofunktion oder als Text. Notiere dir hier, was dir auffällt.



### Diskutieren

Komme mit den anderen aus deiner Gruppe zusammen. Sprecht über eure Erfahrungen mit dem digitalen interaktiven Interview.

Wie hat die Interaktion mit den Zeitzeug\*innen funktioniert?  
Was habt ihr gelernt? Was könnte besser laufen?

Schreibt die pro- und contra-Punkte auf die Karten.

## M4 Positionierungsmethode zu digitaler Zeitzeug\*innenschaft

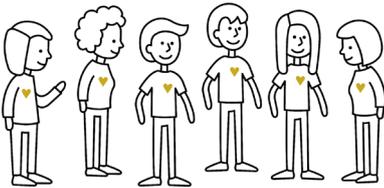
### Szenario 1

Ein\*e Tik-Tok-Creator\*in lässt für ein Video einen KI-Avatar von Anne Frank generieren. Der Avatar erzählt als Anne Frank ihre Geschichte nach, gibt dabei aber ein paar falsche Informationen.

### Szenario 2

Eine Firma entwickelt auf der Grundlage von Interviews und Büchern einer Frau die den Holocaust überlebt hat, einen Deepfake-Avatar, der selbstständig Fragen beantworten kann. Dieser Deepfake wurde mit dem Material (also z.B. den zwei Biografien und einem Online-Interview von 1986) der Person selbst gefüttert und die KI erstellt daraus selbst neue Antworten auf die jeweilige Frage.

- a) Die Überlebende ist vor der Entwicklung des Projektes verstorben und konnte so nie nach ihrer Zustimmung gefragt werden.
- b) Die Überlebende wird in die Entwicklung des Projektes einbezogen.



### Szenario 3

Eine Holocaustüberlebende hat ein sehr ausführliches Interview gegeben. Auf der Grundlage dieses Interviews wird eine Website entwickelt, auf der man der Person Fragen stellen kann. Eine KI überprüft diese Fragen auf bestimmte Stichworte und wählt eine passende Antwort auf vergleichbare Fragen aus dem wirklich gegebenen Interview aus.



### Weiterleitung an ZWEITZEUGEN e.V.

Wir freuen uns, den Ergebnissen Ihrer Lerngruppe auch auf unserer unserer Engagement-Plattform Raum zu geben. Schicken Sie uns gern Ihre Ergebnisse an [kontakt@zweitzeugen.de](mailto:kontakt@zweitzeugen.de).

**Mit Ihrem Projekt wünschen wir viel Erfolg und Freude.  
Gehen Sie gern mit uns in den Austausch – für weitere Ideen, Materialien oder einen Bericht über Ihr Projekt. Wir freuen uns!**



QR-Code für unsere Engagement-Plattform

Design: Anna Kaufmann

gefördert von: