
Inhaltsverzeichnis

1	Anliegen der Arbeit	1
2	Zum Stand schulischer Lehre und wissenschaftlicher Forschung	7
2.1	Der Holocaust und die Rolle der ZeitzeugInnen im Kontext schulischen Lehrens und Lernens	7
2.1.1	Verortung am Schnittpunkt der interdisziplinären fachdidaktischen Forschung	8
2.1.2	Verortung im institutionellen Rahmen	16
2.2	Digitale, interaktive Zeugnisse von Holocaustüberlebenden	19
2.2.1	Das zugrundeliegende Projekt LediZ	20
2.2.2	Der aktuelle Forschungsdiskurs	26
2.3	Historische Empathie	34
2.3.1	Der aktuelle fachwissenschaftliche Stand	34
2.3.2	Die Konzeptualisierung von Endacott und Brooks (2013)	47
2.4	Das im Schnittpunkt der drei Bereiche entstehende Forschungsinteresse	52
3	Methodologische und methodische Ausrichtung der Forschungsstudie	57
3.1	Die Wahl des Forschungsdesigns	57
3.2	Die Methodologie der Forschungsstudie: Die Grounded Theory	58

3.2.1	Der Forschungsstil der Grounded Theory Methodologie	58
3.2.2	(Selbst)Reflexion	67
3.2.3	Chancen und Grenzen der Grounded Theory Methodologie für die vorliegende Forschungsstudie	70
3.3	Das theoretische Sample: Ein Überblick über die SchülerInnen	72
3.4	Die Durchführung der qualitativen Forschungsstudie	74
3.4.1	Vorbereitung	74
3.4.2	Die einzelnen Erhebungsschritte	75
3.4.3	Das methodische Vorgehen der Gruppendiskussionen	81
3.4.4	Weitere Datenerhebung	86
3.4.5	Durchführung der Forschungsstudie unter Bedingungen von COVID-19	86
3.5	Methodische Metareflexion: Forschen im dreifach digitalen Raum	90
3.5.1	Beobachtungen zum Forschungsprozess	90
3.5.2	Erkenntnisse hinsichtlich der Gruppendiskussionen	101
4	Ergebnisse	111
4.1	(Nicht) zuträgliche Aspekte des digitalen, interaktiven Begegnungslernens	113
4.1.1	Digitales, interaktives Zeugnis: Erzählweise	114
4.1.2	Digitales, interaktives Zeugnis: Perspektive	120
4.1.3	SchülerInnen: Mentale Gesichtspunkte	124
4.1.4	Rahmenbedingungen: Ablauf der Begegnung	131
4.2	Resonanzen auf das digitale, interaktive Begegnungslernen	135
4.2.1	Emotionale Resonanz	136
4.2.2	Historische Rekonstruktion	145
4.2.3	Subjektive Lebensweltverknüpfung	149
4.2.4	Digitale Nähe	155
4.3	Interpretation der Ergebnisse: Rezeptionsmodell des digitalen, interaktiven Begegnungslernens	159
5	Diskussion der Ergebnisse	169
5.1	<i>Aspekte und Resonanzen</i> im Dialog mit dem aktuellen Forschungsstand	170
5.1.1	Erzählweise und emotionale Resonanz	170
5.1.2	Perspektive und historische Rekonstruktion	176

5.1.3	Mentale Gesichtspunkte und subjektive Lebensweltverknüpfung	178
5.1.4	Rahmenbedingungen und digitale Nähe	184
5.2	Die Förderung historischer Empathie durch das digitale, interaktive Begegnungslernen	190
5.3	Weiterführende Forschungsideen	195
6	Die Forschungsstudie in der kritischen Reflexion	201
6.1	Überprüfung durch Gütekriterien	201
6.2	Änderungsgedanken hinsichtlich der Forschungsstudie	205
7	Fazit und Anregungen für das digitale, interaktive Begegnungslernen	209
	Literaturverzeichnis	213