

# LaG - Magazin

Bits und Bytes

in der Geschichtsdidaktik

11/2014

17. Dezember 2014



### Inhaltsverzeichnis

#### Zur Diskussion

Hype oder Herausforderung? Digitale Medien, Geschichtsunterricht und dessen Didaktik – ein Zwischenruf anno 2014.....	5
Facebook im Geschichtsunterricht.....	10
History Caching – Mit dem GPS in die Vergangenheit.....	13
Geocaching und mehr: Digitale Spurensuche als Methode der historischen Bildung.....	15
Die App „Actionbound“ in der historischen Bildung – ein Werkstattbericht.....	19
Mit dem iPad und „Actionbound“ durch die bayerische Geschichte – ein Beispiel für ubiquitäres Geschichtslernen.....	22
NS-Zwangsarbeit digital - Die Zeitzeugen-App der Berliner Geschichtswerkstatt.....	25
Webinare für die historisch-politische Bildung.....	27

#### Empfehlung Fachdidaktik

Historisches Lernen mit digitalen Medien.....	30
---	----

#### Empfehlung Unterrichtsmaterial

mBook – multimediales Schulbuch für den Geschichtsunterricht.....	33
Segu-Geschichte. Selbstgesteuert entwickelnder Geschichtsunterricht.....	36

#### Empfehlung Web

Das Web 2.0 in der politischen Bildung – Blogs zur Weiterbildung und Vernetzung.....	38
Memory Loops – ein virtuelles Denkmal.....	39
Zeugen der Shoah – digitale Handwerkskästen.....	41
Panorama-Auschwitz. Virtuelle Führung durch das Konzentrations- und Vernichtungslager.....	43

#### Empfehlung App

App in die Geschichte - Entdecken, Entschlüsseln, Erzählen.....	45
---	----

Liebe Leserinnen und Leser,

wir begrüßen Sie zur letzten Ausgabe des LaG-Magazins in diesem Jahr. Sie setzt sich mit dem Lernen mit digitalen Medien in der historisch-politischen Bildung und dem Geschichtslernen auseinander. Einer wachsenden Anzahl von Tagungen und Publikationen zum Trotz steht vor allem der Einsatz mobiler Endgeräte, von sozialen Netzwerken im Unterricht sowie eine eigenständige Methodik-Didaktik in diesem Bereich noch am Anfang. In diesem Zusammenhang greifen wir den aktuellen Stand der Diskussion um digital gestütztes Lernen auf und diskutieren interessante Praxisprojekte sowohl im schulischen wie im außerschulischen Bereich.

Unser herzlicher Dank gebührt den externen Autorinnen und Autoren, die Essays zu diesem Magazin beigetragen haben.

*Thomas Spahn* konstatiert, dass das Lernen mit digitalen Medien innerhalb der Geschichtsdidaktik deutlich an Relevanz gewonnen hat, während es über die Wirkung und Relevanz im schulischen Alltag bisher kaum empirisch belastbare Aussagen gibt.

*Hannes Burkhardt* geht auf Möglichkeiten des Einsatzes von Facebook im Geschichtsunterricht ein und zeigt, wie dies zur Förderung geschichtskultureller Kompetenz beiträgt.

In das Geocaching als Möglichkeit zur Erkundung historischer Ort führen *Julia Wolrab* und *Annemarie Hühne* ein. Sie ziehen gut nachvollziehbar die Verbindung vom spielerischen Moment zum historischen Lernen am Beispiel eines Projekts zu einem Zwangsarbeitslager auf dem Tempelhofer Feld in Berlin.

Auch das von *Kristina Blömer* vorgestellte Projekt zur Kriegsgräberstätte Ludwigstein basiert auf dem Geocaching. Das Format wird von der Autorin hier im Bereich der Erlebnispädagogik angesiedelt.

*Steffen Jost* hat einen Werkstattbericht zum Einsatz der Smartphone „Actionbound“ innerhalb eines Projekts des Max Mannheimer Studienzentrums in Dachau vorgelegt. Der Autor reflektiert die Möglichkeiten und Grenzen des Mediums bei der Geländeerkundung und hebt die Möglichkeit zu crossmedialen Anforderungen an die Teilnehmenden hervor.

Anhand zweier Protagonisten der bayerischen Geschichte, König Max I. Joseph und Graf Montgelas, greift *Kai Wörner* die Möglichkeiten des Einsatzes von „Actionbound“ und iPads im schulischen Lernen auf.

*Ewa Czerwiakowski*, *Thomas Irmer*, *Cord Pagenstecher* und *Maximilian von Schoeler* stellen die Zeitzeugen-App Zu NS-Zwangsarbeit der Berliner

# Lernen aus der ■ Geschichte ■

## Einleitung

Geschichtswerkstatt vor, die fünf Erkundungstouren im Stadtraum beinhaltet.

Drei Webinarreihen und deren Potenziale für die historisch-politische Bildung sind das Thema unserer Kollegin *Birgit Marzinka*. Webinare zu den drei Themenblöcken historisches Lernen mit digitalen Medien, Gedenkstättenpädagogik und interkulturelles Lernen werden noch bis Ende Januar 2015 live auf unserem Portal durchgeführt und sind anschließend als Filme einsehbar.

### In eigener Sache

Wir bieten Ihnen bis Ende Januar 2015 jeweils um 17.00 Uhr Webinare zu folgenden Themen an:

- 18. Dezember 2014 „Schwarze Biografien im NS“ mit Rosa Fava.
  
- 7. Januar zum „Norbert Wollheim Memorial“ in Frankfurt mit Dagi Knellessen.
  
- 15. Januar zum Genozid an den Sinti und Roma am Beispiel des Portals „Das Schicksal der europäischen Roma und Sinti während des Holocaust“ mit Gerhard Baumgartner.
  
- 21. Januar zur „Daumen hoch für Anne Frank“. Wie die sozialen Medien den Umgang mit dem Holocaust verändern, mit Kirstin Frieden
  
- 26. Januar zu „Heterogenität als Chance im internationalen Austausch“ mit Tanja Berg.

Wir möchten Sie weiterhin auf unseren Call for Papers für Essays in den Magazinen im ersten Halbjahr 2015 aufmerksam machen.

Unser nächstes LaG-Magazin erscheint am 28. Januar 2015. Es trägt den Titel „Diskriminierung damals und heute. Ein Thema in der internationalen Jugendarbeit“.

Wir wünschen Ihnen einen angenehmen Jahreswechsel,

Ihre LaG-Redaktion

### Hype oder Herausforderung? Digitale Medien, Geschichtsunter- richt und dessen Didaktik – ein Zwischenruf anno 2014

Von Thomas Spahn

Vor genau fünf Jahren warf ich in diesem Magazin, zu jener Zeit in verantwortlicher Position für den Verein „Lernen aus der Geschichte“ tätig, einen Blick auf den Einsatz digitaler Medien im Geschichtsunterricht. Darin stellte ich einer überschaubaren Zahl von Überlegungen und Unterrichtsvorschlägen aus der Praxis die bislang unzureichende Auseinandersetzung der fachdidaktischen Disziplin mit diesem Thema gegenüber. Ich leitete die Forderung ab, fachspezifische Konzepte für den Geschichtsunterricht im digitalen Wandel zu entwickeln und diese kritisch zu begleiten.

Wie fällt nun eine Zwischenbilanz Ende 2014 aus? Haben interaktive Whiteboards den Geschichtsunterricht zu revolutionieren begonnen, oder schicken sie sich an, zu den Sprachlaboren der nahen Zukunft zu werden? Wie sieht es mit historischen WebQuests aus, einem vergleichsweise frühen didaktischen Konzept zum Internet Einsatz im Geschichtsunterricht? Und was hat die zuständige universitäre Disziplin, die Geschichtsdidaktik, dazu zu sagen? Dazu im Folgenden einige Überlegungen, pragmatisch, von der Ebene des Geschichtsunterrichts und der Lehrer/innenfortbildung ausgehend und ganz sicher unvollständig:

### Der übergeordnete Kontext: Schulbildung im digitalen Wandel

Die Ausgangslage für die Nutzung digitaler Medien an deutschen Schulen scheint, dies belegen Studien der letzten Jahre, beinahe unverändert. Die Ausstattung der Schulen mit internetfähigen Endgeräten ist im Durchschnitt zumindest akzeptabel, die Einstellung der Lehrpersonen zum Einsatz digitaler Medien im Unterricht grundsätzlich positiv. Und dennoch nutzen diese PC und das Internet im internationalen Maßstab vergleichsweise wenig in ihrem Unterricht.

Wie wenig, dies verdeutlichte die Mitte November veröffentlichte Studie: Deutschland landete auf dem letzten Platz, mehr als ein Drittel des Lehrkörpers nutzt Computer nie oder weniger als ein Mal im Monat. Nicht viel besser bestellt ist es um die erhobenen Fertigkeiten der untersuchten Lernenden. Die Ursachen sind vielfältig.

Ob diese Ergebnisse die ministeriellen Bestrebungen, das Lernen mit, über und in digitalen Medien in deutschen Schulen zu fördern, verstärken mögen, bleibt abzuwarten. Mindestens aber stoßen sie auf ein Umfeld, das die Relevanz systematischer Medienbildung zu erkennen scheint und das auf die rasante technische Entwicklung mit zunehmender Offenheit reagiert. Dies zeigen etwa die Ergebnisse erster Pilotprojekte mit den mobilen digitalen Endgeräten der Lernenden (Bring Your Own Device) oder der „Medienpass“ in NRW und Hamburg.

Der Beschluss der KMK (2012) zur Medienbildung – informierte Wissenschaftler/innen, Lehrer/innen oder Didaktiker/innen in Sachen Geschichte mögen sich kurz schütteln angesichts des kontroversen Entwurfs (2014) zu Handlungsempfehlungen in Sachen *Erinnerungskultur* – erkennt u.a. die verbindliche Verankerung von Medienbildung in Unterrichtsfächern und querliegenden Aufgabengebieten als notwendigen Schritt. Diesen Schritt kann gerade das Fach Geschichte, in dem Medien per se eine konstitutive Rolle spielen, für sich als Chance begreifen. Dies scheint mir keine abwegige Strategie zu sein angesichts verdichteter Lern- und Unterrichtszeit, zunehmender Fächerkonkurrenz und der landesweiten Tendenz, das historische Lernen an weiterführenden Schulen in gesellschaftlichen Aufgaben- oder Neigungsbereichen zu versenken.

### Potenziale überschätzt? Von WebQuests über Wikis zu Whiteboards

Der Erfolg der Hattieschen Metastudie und der empirical turn können nicht über die Schwierigkeit hinwegtäuschen, sich über das alltägliche Tun in Schulen zu informieren oder dieses zu messen. Dennoch scheint es mir eine konsensfähige Feststellung zu sein, dass etwa WebQuests bisher nicht in dem Maße im Geschichtsunterricht zum Einsatz kommen, wie deren beschriebene Potenziale (Spahn 2008; Spahn 2011) es nahelegen.

Im World Wide Web ist durchaus eine signifikante Anzahl von deutschsprachigen

Anwendungsbeispielen zu finden. Didaktisch zu überzeugen vermögen dabei jedoch eher wenige. Empirische Studien für das Fach Geschichte dazu: Fehlanzeige. Was bleibt, sind die postulierten Potenziale und die (von mir angenommene) eher randständige Bedeutung im Alltag des Geschichtsunterrichts. Noch weniger verbreitet scheint mir die Nutzung von Wikis und Weblogs zu sein.

Liegt dies ‚nur‘ am (anfänglich) vergleichsweise hohen Aufwand gegenüber anderen Unterrichtsmedien wie dem Schulgeschichtsbuch? Der Wirkungsmacht tradierter Unterrichtssettings wie dem problemorientierten Unterrichtsgespräch? Oder werden nicht *doch* die Möglichkeiten auf der inhaltlichen Ebene, der didaktische Mehrwert dieser digital angereicherten Szenarien überschätzt?

Eindeutige Antworten auf diese Fragen habe ich natürlich nicht. Tatsächlich scheint es mir weiterhin didaktisch stimmig anzunehmen, dass die Arbeit an einem eigenen Geschichtswiki oder eine sachgerechte Auseinandersetzung mit Geschichtsartikeln in der Wikipedia die Bewusstheit der Lernenden für den Konstruktcharakter von Geschichte schärfen können. Dafür gibt es Hinweise (vgl. Hodel 2013; Bernsen 2012).

Auch halte ich es für plausibel, dass interaktive Whiteboards oder vergleichbare fest installierte Beamer-Endgerät-Settings im Klassenraum als Katalysator für geschichtskulturelle Zugänge im Unterricht wirken *können*. Denn sie integrieren eine Vielzahl

von Unterrichtsmedien und können den Geschichtsunterricht um die vielschichtigen Erscheinungsformen von Geschichte im WWW erweitern. Etwa: Quellen wie Darstellungen in Form von Videoclips, digitalisierte Zeitzeugengespräche, Twitter-Konten zu historischen Personen und Ereignissen oder Wikipedia-Artikel inklusive deren Diskussionsseiten. Dies rechtfertigt jedoch weder einen Hype um interaktive Whiteboards noch eine Ablehnung aufgrund des Verdachts, einen Frontalunterricht 2.0 zu befördern. (Bernsen 2013)

Festzuhalten bleibt aus meiner Sicht: Vorstellungen von möglichen Potenzialen für das historische Lernen existieren zuhauf, auch mit differenziertem Blick auf zentrale fachdidaktische Prinzipien oder, zeitgeistiger, den Erwerb historischer Kompetenzen. Auch liegen konkrete Unterrichtskonzepte vor.

Desiderat bleibt vielfach das empirische Wissen nicht nur über das tatsächlich zu beobachtende historische Lernen, sondern, weniger hochgegriffen, auch über die Wirkung und Relevanz dieser Ansätze und Konzepte in der Breite des Schulalltags. Hier sind, so überschaubar deren Zahl und so anspruchsvoll sie seien mögen (Baricelli 2013), die Vertreter der zuständigen fachdidaktischen Disziplin gefragt. Und da ist Positives zu beobachten:

### **Relevanz erkannt: Der Diskurs in der Geschichtsdidaktik**

Das Lernen mit digitalen Medien hat sich von einem eher randständigen Thema der

Geschichtsdidaktik zu einem relevanten Diskurs innerhalb der Disziplin entwickelt. Dies belegen u. a. nunmehr fünf Tagungen (Flensburg 2007, Heidelberg 2009, München 2013, Salzburg 2013, Köln 2014).

An mehreren Universitäten setzten sich Studierende in Seminaren und Colloquia mit der zuspitzenden These einer „digitalen Geschichtsdidaktik“ und allgemein den Bedingungen des Geschichtsunterrichts im digitalen Wandel kritisch auseinander. Einige Hochschulen haben einen entsprechenden Forschungsschwerpunkt eingerichtet oder sind, wie die Universität Leipzig, im Begriff, dies zu tun (vgl. HISTOdigitaLE). Auch die Zahl der Publikationen, online und offline, nimmt zu. 2009 respektive 2014 erschienen neue Ausgaben der führenden Praxiszeitschriften „Praxis Geschichte und Geschichte lernen“ zum Thema. In dem aktuellen Band der ZfGD nimmt das Thema gar die Hälfte des Forums ein: Christopher Friedburg zeichnet unter Mitarbeit von Markus Bernhardt den Diskurs über den „digitalen Wandel in der Geschichtsdidaktik“ nach. Dabei wird eine Dichotomie konstruiert zwischen „digital“ und „analog“, zwischen „Altem“ und „Neuem“, die m. E. weder den Diskurs noch die „fachdidaktisch relevant[e] Position“ zutreffend zu fassen vermag, die den „digital affinen“ Praktiker[n]“ zugeschrieben wird (Friedburg 2014). Unter anderem mittels arg selektiv ausgewählter Zitate aus deren „Grundlagen-Text“ sowie augenscheinlichen Ignorierens einschlägiger Texte zum Thema entsteht ein verzerrtes Bild dieser Position. Die vorgeschlagene

„programmatische Synthese des ‚Neuen‘ und ‚Alten‘ anhand des Beispiels Social Media“ wirkt mitunter für die Rezipienten der ZfGD originärer, als sie in Kenntnis der Publikationen zum Themenfeld streckenweise bewertet werden kann (Vgl. für eine ausführliche Erwiderung Bernsen, Daniel/ Spahn, Thomas [in Vorbereitung]).

Der thematische Diskurs und die jüngst facettenreich beschriebene *Annäherung* der Diskurse (vgl. Demantowsky 2014; Kühberger 2014) und des Wissens diesseits und jenseits der disziplinären Geschichtsdidaktik sind bereits weiter. Dies zeigt sich in Teilen inhaltlich auf der Tagung #gld13 in München ebenso wie etwa an der konstruktiven Kritik an Medienbegriff und Modellbildung von Daniel Bernsen, Alexander König und mir in dem provokanten Plädoyer für eine digitale Geschichtsdidaktik (Bernsen et al 2012; Lisa 2013). Die für Ende 2015 in Basel geplante Tagung #gld15 hat das Potenzial, im Zusammenspiel von Theoretiker/innen und Praktiker/innen die Praxis der Wikipedia-Nutzung im Geschichtsunterricht offenzulegen und einen Beitrag zur Entwicklung alltagstauglicher Bildungsmaterialien zum Thema zu leisten.

Es stellt also weiterhin eine Herausforderung dar, das historische Lernen und den Geschichtsunterricht im rasanten digitalen Wandel zu reflektieren und mitunter sogar auch streckenweise „anders [zu] denken“ (vgl. HISTOdigitaLE). Im konstruktiven Miteinander auf Augenhöhe aller qua Berufsbeschreibung ‚Profis‘ in Sachen Geschichtsunterricht gelingt diese eher. *Noch*

eher vielleicht, wenn der notwendige Fokus auf eine fachdidaktische Perspektive nicht einhergeht mit dem Ausschluss anderer relevanter Perspektiven und Disziplinen, realer oder virtueller Publikationslokalitäten. Mit so geweitetem Blick haben dann auch exzellente Veranstaltungen wie z.B. die Tagung „<http://digitalmemoryonthenet>“ (Berlin 2011, ausführlich audiovisuell dokumentiert) eine Chance, angemessenen Eingang in den Diskurs und den Wissensfundus der Disziplin zu finden – obwohl dort, zugegeben, so manche/r von Erinnerungskultur statt Geschichtskultur sprach.

### Literatur

- Barricelli, Michele: Worüber sprechen wir eigentlich?, in: Public History Weekly 1. 2013. 11.
- Bernsen, Daniel: Unterrichtsentwurf: Wikipedia im Geschichtsunterricht. 2012. Vgl. Bernsen, Daniel/ König, Alexander/ Spahn, Thomas: Medien und historisches Lernen: Eine Verhältnisbestimmung und ein Plädoyer für eine digitale Geschichtsdidaktik, in: Zeitschrift für digitale Geschichtswissenschaften 1. 2012. H. 1, 1-27.
- Bernsen, Daniel: Acht Thesen zum Arbeiten mit interaktiven Whiteboards im Geschichtsunterricht, in: Geschichte für heute 6/2013, 1, 36-45; Spahn, Thomas, Interaktive Whiteboards. Geschichtsunterricht der Zukunft oder Frontalunterricht 2.0?, in: Geschichte lernen 159/160. 2014. S. 14-19.
- Demantowsky, Marko: Die Geschichtsdidaktik und die digitale Welt. Eine Perspektive auf spezifische Chancen und Probleme, in: Ders./ Pallaske, Christoph (Hg.): Geschichte lernen im digitalen Wandel. München. 2014. S. 149-161.

- Friedburg, Christopher, unter Mitarbeit von Markus Bernhardt: „Digital“ vs. „Analog“? Eine Kritik an Grundbegriffen in der Diskussion um den „digitalen Wandel“ in der Geschichtsdidaktik und ein Versuch der Synthese von „Altem und „Neuem“, in: ZfGD 13 (2014), 117-133. Die wörtlichen Zitate sind auf den S. 118, 117, 120, 123 zu finden.

- HISTODigitalE: Geschichtslernen anders denken

- Hodel, Jan: Verkürzen und Verknüpfen, Bern. 2013.

- Kühberger, Christoph: Geschichte lernen digital? Ein Kommentar zu mehrfach gebrochenen Diskursen der Geschichtsdidaktik, in: Ders./ Pallaske, Christoph (Hg.), Geschichte lernen im digitalen Wandel. München. 2014. S.163-168.

- Rosa, Lisa: Was ist das \*dings\* und was bedeutet es für die Geschichtsdidaktik? 2013

- Spahn, Thomas: Historische Kompetenzen und das Internet, in: Magenheimer, Johannes/ Meister, Dorothee M./ Albers, Carsten (Hg.): Schule in der digitalen Welt. Medienpädagogische Ansätze und Schulforschungsperspektiven. Wiesbaden. 2011. S. 163-188.

- Spahn, Thomas: WebQuests, in: Ehmann, Annet/ Geißler, Christian/ Spahn, Thomas (Hg.): Geschichte begreifen. Projektarbeit zum Nationalsozialismus, Online-Dossier BpB. Bonn. 2008.

### Über den Autor

Thomas Spahn ist Lehrer für Geschichte, Englisch, PGW und Audiovisuelle Medien am Gymnasium Lerchenfeld in Hamburg. Er ist dort mit der Fachleitung für die Fächer Geschichte und PGW sowie der Mediendidaktik betraut. Er ist Mitglied der Jury beim Förderprogramm „Europeans for Peace“ der Stiftung EVZ und in der Lehrerfortbildung tätig, u.a. für das Goethe-Institut.

### Facebook im Geschichtsunterricht

Von Hannes Burkhardt

Vieles spricht für den Einsatz von Facebook im Geschichtsunterricht. Zum einen können Schülerinnen und Schüler hier selbst Geschichte schreiben. Zum anderen lernen sie, mit ganz unterschiedlichen Deutungen und Präsentationsformen von Geschichte umzugehen. Ein zentrales Ziel des Geschichtsunterrichts ist es heute, dass Schülerinnen und Schüler Erzählungen über Vergangenes verstehen und selbst erzeugen können. Beides kann mit dem Einsatz von Facebook im Geschichtsunterricht geleistet werden, um so eine narrative Kompetenz als Schlüssel zum historischen Lernen weiterzuentwickeln.

#### Jugendliche nutzen Facebook

Facebook ist heute populärer als jemals zuvor. Anfang September diesen Jahres knackte die Facebook-App die Downloadmarke von 1.000.000.000. Laut Facebook selbst nutzten im Juni 2014 ca. 829.000.000 Personen Facebook täglich und 1.320.000.000 Personen mindestens einmal im Monat. Der JIM-Studie (Jugend, Information, (Multi-) Media) zufolge haben 2013 77 % der deutschen Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren täglich oder mehrmals in der Woche Online-Communities besucht. Facebook scheint dabei auch 2014 immer noch der beliebteste Social-Network-Dienst bei Jugendlichen zu sein (Forrester Studie), auch wenn Studien teilweise einen Abwärtstrend zeigen (Global Social Media Impact Study).

Facebookseiten mit Bezug zu historischen Themen wie beispielsweise Nationalsozialismus und Holocaust sind dabei nicht nur außerordentlich zahlreich, sondern auch sehr populär. So folgen heute nur einem einzigen Anne-Frank-Profil auf Facebook beispielsweise über 2.300.000 Menschen. Was die Integration von Facebook in die Schulen angeht, so sagten zwar paradoxerweise 80 % der 1.600 befragten Erwachsenen im Rahmen der Studie „Wie die Jugend klickt“ der TU Darmstadt aus, dass sie die Nutzung von Facebook im Schulkontext ablehnen, wohingegen aber 75 % der Befragten gleichzeitig dafür sind, Social-Media-Kompetenz in der Schule zu stärken.

#### Virtuelle Rollenspiele oder Reenactments

Für die Nutzung des Microblogging-Dienstes Twitter wurden aus den Reihen der digital affinen Praktikerinnen und Praktiker unter den Geschichtsdidaktikerinnen und Geschichtsdidaktikern bereits einige sehr gute Impulse gesetzt. In Anlehnung an US-amerikanische TwHistory-Projekte (Twitter + History = TwHistory) können im Geschichtsunterricht virtuelle Rollenspiele oder Reenactments inszeniert werden, in denen Schülerinnen und Schüler in selbst erstellten Twitterprofilen die Rolle von historischen Persönlichkeiten übernehmen.

Ganz ähnlich kann dies auch mit dem sozialen Netzwerk Facebook umgesetzt werden. Hierfür sollten sich die Schülerinnen und Schüler zunächst mit historischem Quellenmaterial und schülergerechten

Darstellungen in die Biografie einer historischen Person einarbeiten. Um nun ein digitales Alter Ego entstehen zu lassen, müssen sie anschließend die gesammelten Informationen in einem selbst erstellten Facebookprofil in verschiedenen Facebookposts bündeln. Einfacher wird dies für die Lernenden, wenn bereits das historische Quellenmaterial in Teilen aus Egodokumenten (Briefe, Tagebucheinträge, Reden, Protokolle etc.) besteht, da auch die Facebookposts in der Ich-Perspektive verfasst werden müssen.

Dass ein solcher Facebookaccount zu einer historischen Person eine anspruchsvolle Aufgabe darstellt, die nicht nur in Online-medien zu einer erheblichen Resonanz führen kann, beweist das Beispiel Henio Zytomirski. Der 1933 in Lublin (Polen) geborene Junge lebte ab 1939 in verschiedenen jüdischen Ghettos und wurde 1942 im Vernichtungslager Majdanek ermordet. Der Historiker Piotr Brozek legte im August 2009 auf Facebook ein eigenes Profil von Henio Zytomirski an. Als Quellenbasis nutzte er Briefe, die Henios Vater Smuel vor und während des Krieges an Henios Onkel Leon schrieb. Als Brozek Henio bei Facebook nach einem Jahr nochmals „sterben“ ließ, hatten sich mit diesem virtuellen interaktiven Holocaust-Mahnmal über 5.000 Facebookfreunde vernetzt.

Die didaktische Chance, mit Schülerinnen und Schülern im Geschichtsunterricht selbst Facebookseiten zu historischen Personen zu erstellen, liegt darin, ihnen den Konstruktcharakter und die Narrativität von Geschichte zu verdeutlichen und durch

solche produktionsorientierten Lernarrangements Geschichtsbewusstsein als narrative Kompetenz aktiv zu fördern.

### Geschichtskulturelle Kompetenz fördern

Geschichte wird im Social Web in vielfältigen Formen inszeniert und präsentiert. Forschungseinrichtungen, Museen und Gedenkstätten vermitteln ihre Deutungsangebote zur Vergangenheit ebenso wie Privatpersonen. Auch hier ist Facebook im Vergleich zu Twitter das massenwirksamere Medium. So folgen beispielsweise dem Memorial and Museum Auschwitz Birkenau auf Twitter knapp 8.000 Menschen, während es auf Facebook über 165.000 Menschen sind. Für Personen aus dem Widerstand gegen den Nationalsozialismus wie Sophie Scholl oder Claus Stauffenberg gibt es ebenso tausende von Facebook-Profilen wie zu Täterinnen wie Irma Grese oder Tätern wie Adolf Hitler selbst. Dabei bewegen sich die hier medial vermittelten Geschichtsbilder zwischen anspruchsvoller Geschichtsvermittlung, Geschichte in der Populärkultur und ideologisch stark verzerrten Geschichtsmysmen. Neben dem Fernsehen begegnen Schülerinnen und Schüler heute der Geschichtskultur so vor allem online und im Social Web.

Im Rahmen eines kompetenzorientierten Geschichtsunterrichts kann die Analyse von Facebookseiten mit Bezug zu historischen Orten, Ereignissen oder Personen dazu beitragen, die geschichtskulturelle Kompetenz zu fördern. Denn um mit den im Social Web angebotenen vielfältigen Geschichts-

deutungen umgehen zu können, müssen Schülerinnen und Schüler über eine Vielzahl von Fähigkeiten verfügen, die sich unter dem Oberbegriff der geschichtskulturellen Kompetenz zusammenfassen lassen. Eine geleitete Begegnung mit den auf Facebook präsentierten Geschichtsbildern im Rahmen des Geschichtsunterrichts kann ein Baustein sein, um sie auch für den kompetenten Umgang mit anderen geschichtskulturellen Produkten online und offline stark zu machen

#### Über den Autor

Hannes Burkhardt ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Didaktik der Geschichte der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg und erforscht dort im Rahmen seines Promotionsprojektes Geschichts- und Erinnerungskulturen zum „Dritten Reich“ im Social Web.

### History Caching – Mit dem GPS in die Vergangenheit

#### Ein erlebnispädagogisches Modul für die Kriegsgräberstätte Ludwigstein

Von Kristina Blömer

In Zusammenarbeit mit der Jugendbildungsstätte Ludwigstein entstand 2012 das Modul „History Caching – Mit dem GPS in die Vergangenheit“, seitdem buchen Schulklassen – aller Schulformen – und Jugendgruppen das Modul regelmäßig. Das neue Modul soll neue Wege in der historisch-politischen Bildungsarbeit beschreiten, sowie neue Wege bei der Wissensvermittlung gehen.

#### Forschungsergebnisse des Landesverband Hessen

Unterhalb der Jugendburg Ludwigstein, nahe Witzenhausen, liegt die Kriegsgräberstätte Ludwigstein, die 1961 vom damaligen hessischen Ministerpräsident Georg August Zinn eingeweiht wurde. Auf der Kriegsgräberstätte sind 294 Menschen aus verschiedenen Nationen mit unterschiedlichen Schicksalen bestattet, die während und nach dem Zweiten Weltkrieg starben. Auf der Kriegsgräberstätte befinden sich die Gräber von deutschen Soldaten, Zivilisten und SS-Angehörigen, die Mehrzahl der dort Bestatteten waren jedoch Zwangsarbeiterinnen und Zwangsarbeiter sowie Kriegsgefangene. Die Kriegstoten wurden aus den umliegenden Landkreisen umgebettet. Die Zusammenbettung der unterschiedlichen Kriegstoten und Opfer des Nationalsozialismus

erfordert eine differenzierte Auseinandersetzung mit der Vergangenheit. Aus diesem Grund wurde die Kriegsgräberstätte Ludwigstein in das Forschungsprojekt des Landesverbandes Hessen zur historischen Aufarbeitung von ausgewählten Kriegsgräberstätten miteinbezogen. Im Rahmen des Forschungsprojektes wurden acht Schicksale der dort Bestatteten recherchiert. Die Ergebnisse wurden 2008 in Form kleiner Tafeln an den entsprechenden Gräbern und einer Informationstafel der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Diese Informationsform ermöglicht eine exemplarische Darstellung von verschiedenen Aspekten des NS-Systems und des Zweiten Weltkriegs.

Inhaltlich beruht das erlebnispädagogische Modul auf den Ergebnissen des Landesverbandes zur Kriegsgräberstätte. Die Biographien von Ama Ismailow, Kurt Denda, Basil Bielzobodow, Michael Pieger, Wilhelm Fritz, einem unbekanntem Kriegstoten, und Nadja Plucknikowa bilden die Basis – jedes Leben bzw. jedes Schicksal verdeutlicht Aspekte des Nationalsozialismus und des Zweiten Weltkrieges: Zwangsarbeit, Wehrmacht und Wehrmachtsjustiz, NS-Ideologie werden so multiperspektivisch angesprochen.

#### Geocaching als Methode

Als Methode bietet Geocaching den Jugendlichen die Möglichkeit spielerisch in das Thema bzw. Modul einzusteigen. Neben der thematischen Fokussierung werden durch die eigenständige Gruppenarbeit die Kommunikation der Jugendlichen untereinander gefördert und die sozialen Kompetenzen

gestärkt.

Ein weiterer Schwerpunkt des Geocachings ist die Verbindung von Bewegung, Natur und neuen Medien – durch diese Verbindung treten die jungen Menschen aus ihrem alltäglichen Erfahrungshorizont heraus. Die erlebnispädagogischen und spielerischen Elemente wecken die Neugierde und ermöglichen, dass sich die Jugendlichen auf das Thema des Moduls einlassen.

### Durchführung

Das Modul „History Caching – Mit dem GPS in die Vergangenheit“ besteht aus zwei Teilen.

Im ersten Teil suchen die Jugendlichen – auf dem Gelände der Jugendburg Ludwigstein – eigenständig in Gruppen nach den Caches. Im zweiten Teil schließt sich die Arbeit auf der Kriegsgräberstätte Ludwigstein an: die Biographien werden gemeinsam aufgearbeitet und reflektiert.

Mit Hilfe von GPS-Geräten suchen die Jugendlichen in Gruppen auf dem Gelände der Jugendburg Ludwigstein nach sechs versteckten Caches (wobei jedes Cache eine Biographie darstellt). Kopien von Originaldokumenten in den Caches geben den Namen, das Geburts- und Todesdatum der Person wieder. Hinzu kommen Exponate, die in Zusammenhang mit der Person stehen. Die Teilnehmenden notieren sich Namen, die Daten, um dann eine Verbindung zwischen der Person und dem Exponat herzustellen. Dabei können die jungen Menschen auch Vermutungen anstellen.

Nachdem alle Gruppen die sechs Caches gefunden haben, schließt sich der zweite Teil des Moduls an: die Spurensuche auf der Kriegsgräberstätte. Ziel der Spurensuche ist es, den Jugendlichen die Biographien der sechs Personen zu vermitteln, exemplarisch verschiedene Aspekte des Nationalsozialismus anzusprechen, die Geschichte der Kriegsgräberstätte und einen Einblick in die Erinnerungskultur zu geben.

Die Spurensuche auf der Kriegsgräberstätte wird den Bedürfnissen, dem Vorwissen und Bildungsniveau, sowie dem Alter der Teilnehmenden angepasst, so dass dieses Modul für alle Schularten und heterogene Gruppen für Jugendliche ab 14 Jahren zugänglich ist.

### Kontakt

„History Caching – Mit dem GPS in die Vergangenheit“ kann von März bis Oktober jeden Dienstag und Mittwoch direkt über den Kreisverband Kassel ([kreisverband.kassel@volksbund.de](mailto:kreisverband.kassel@volksbund.de)) oder über die Jugendburg Ludwigstein ([info@burgludwigstein.de](mailto:info@burgludwigstein.de)) gebucht werden.

Das Modul ist leider nicht barrierefrei.

Über die Autorin

Kristina Blömer ist Hispanistin (Dipl.) und arbeitet als Regionalbeauftragte Hessen Nord im Landesverband Hessen des Volksbundes Deutsche Kriegsgräberfürsorge.

### Geocaching und mehr: Digitale Spurensuche als Methode der historischen Bildung

Von Julia Wolrab und Annemarie Hühne

„Nicht so sehr das Lesen von Texten, sondern das Hinausgehen in die Welt und die Bewegung in der Welt sind die primäre und paradigmatische Form der Erkundung und Erschließung.“ (Schlögel 2006: 10) Dieser Anspruch, den Karl Schlögel in seinem Werk „Im Raume lesen wir die Zeit“ stellt und dadurch zu einer Entdeckung der Zivilisationsgeschichte auffordert, könnte ebenso gut eine Aufforderung zum Geocaching sein.

Mit Hilfe von Koordinaten werden beim Geocaching versteckte Objekte gesucht. Das Spiel basiert auf der Technik des Global Positioning Systems (GPS). Die „Geocacher/innen“ suchen mithilfe von GPS-Koordinaten nach zuvor im Internet recherchierten Orten. Am Ort angekommen findet sich meist eine Plastikbox – der „Cache“. In der Box: ein Logbuch, in das der Besuch eingetragen wird und oft auch kleine Gegenstände zum Tauschen. Es gibt verschiedene Arten von „Caches“: beim „Traditional Cache“ sind die genauen Koordinaten angegeben; beim „Mystery Cache“ muss ein Rätsel gelöst werden, um die Koordinaten zu ermitteln und beim „Multi Cache“ werden verschiedene Stationen mit Aufgaben erkundet, durch die die Endkoordinaten zu finden sind. In Deutschland können die meisten Geocaches auf den Plattformen [www.geocaching.com](http://www.geocaching.com) und [www.opencaching.de](http://www.opencaching.de) recherchiert werden.

### Erkundung historischer Orte

Geocaching ist überall möglich: Auf dem freien Feld, in der Großstadt oder auf dem Gelände einer Gedenkstätte. Bei Letzterem bieten meist begleitende Ausstellungen, Info-Stelen, Führungen oder Audioguides Möglichkeiten, um sich am Erinnerungsort mit seinen historischen Überresten zu orientieren und das Gesehene durch eine entsprechende Kontextualisierung in einen Sinnzusammenhang einordnen zu können. Das aktive Zutun der Besuchenden beschränkt sich dabei in den meisten Fällen auf das Hören oder Sehen der Inhalte. Ein interaktiver Austausch zwischen der einer Gedenkstätte oder einer Ausstellung inhärenten Narration und ihren Medien, der Wirkung des historischen Ortes sowie den Gedanken und Meinungen der Besuchenden, wird meist nur am Rande oder nicht vollständig angeregt.

Hier setzt der Gedanke von historischer Bildungsarbeit mit Geocaching an: Oftmals befinden sich interessante Geschichts- und Erinnerungsorte im eigenen Lebensraum, doch die meisten wissen nicht einmal um deren Existenz. Mit der Geocaching-Technik können gerade solch weitgehend unbekannte oder vergessene Orte wieder ins Bewusstsein gerückt werden. Durch das Lösen von Aufgaben an einzelnen Stationen und Berechnungen wird das Ziel erreicht. Ohne Hinweistafeln und aufwendige Schilder, ist es so fast jederzeit möglich, mehr über die Geschichte eines Ortes zu erfahren. Für eine historische Bildungsarbeit bedarf es aber einer Erweiterung.

### Aktive Auseinandersetzung

Wann ist Geocaching Bildungsarbeit? Zentral erscheint, dass nicht eine schnelle Sammlung von Zahlen und Fakten im Vordergrund steht oder eine besonders breite Zielgruppe angesprochen werden muss. Die Gruppe sollte dazu angeregt werden, sich intensiv und auf mehreren Ebenen mit einem spezifischen Ort auseinanderzusetzen. Das „Aktiv-werden“ sollte sich dabei nicht ausschließlich auf die physische Bewegung von Ort zu Ort beschränken, sondern auch oder gerade zu Selbstreflexion durch Partizipation anregen. Die zu lösenden Aufgaben können dann wiederum eigene Produkte entstehen lassen oder zu einer Diskussion innerhalb einer Kleingruppe anregen. Grundsätzlich bieten sich daher vor allem Multi-Caches für die Bildungsarbeit an. Durch die Erkundung mehrerer Stationen lassen sich Inhalte und Perspektiven, aber auch deren mediale Vermittlungsmöglichkeiten vielfältig gestalten.

### Projekt auf dem Tempelhofer Feld

Das mediale Geocaching-Projekt „Wo Gras drüber wuchs – das Tempelhofer Feld im Nationalsozialismus“ wird im Folgenden als Beispiel für Bildungsarbeit mit einer Erweiterung des Geocachings um mediale und aktivierende Elemente vorgestellt.

Nachdem archäologische Grabungen der Freien Universität Berlin auf dem Tempelhofer Feld die historischen Funde aus der Zeit des Nationalsozialismus zu Tage gebracht hatten, mussten die Grundmauern einer Baracke des Lagers für

Zwangsarbeiter/innen der Lufthansa aus Gründen des Denkmalschutzes wieder zugeschüttet werden. Die Spuren der nationalsozialistischen Vergangenheit auf dem Tempelhofer Feld bleiben daher für die Öffentlichkeit weitgehend unsichtbar. Durch das Projekt „Wo Gras drüber wuchs – Das Tempelhofer Feld im Nationalsozialismus“ macht die Berliner GbR past[at]present diese Orte sicht- und hörbar und lädt mit der Methode des Geocachings zum Neuentdecken der Geschichte ein. Eingebettet in einen multimedialen Workshop spricht das Projekt Jugendgruppen der außerschulischen und schulischen Bildung an: Eingesprochene historische Dokumente und Interviews ergeben neun Stationen auf dem Feld. Die Teilnehmenden empfangen am authentischen Ort über einen Tablet-PC vielfältige Hintergrundberichte zur Bedeutung des Tempelhofer Feldes im Nationalsozialismus und zu persönlichen Schicksalen. Töne und Bilder aus der Vergangenheit treffen auf die Gegenwart des beliebten Freizeitortes Tempelhofer Feld und somit auch auf die Lebenswelt der Jugendlichen. In Kleingruppen werden mithilfe der GPS-Funktion eines Tablet-PCs und Koordinaten einzelne Stationen aufgesucht. Wird eine Station erreicht, befindet sich dort beispielsweise ein Hinweis, der die Geschichte des Ortes verdeutlicht. Über Audiostücke werden Hintergründe erklärt, anschließend gelangen die Teilnehmenden durch kleinere Aufgaben zur nächsten Station. Zielgruppengerechte Fragestellungen regen die Jugendlichen weiteren Aufgaben zur Diskussion über das

Gehörte und das Gesehene an. Wichtig ist hier das „aktiv“ werden: Neben der Anregung zum Austausch, aktivieren einige Aufgaben zu eigenen Produkten, zum Beispiel ein eigenes Video zu drehen oder eine Zeichnung anzufertigen. Die Ergebnisse führen sie dann zum finalen Cache, der sich ganz klassisch in einer Plastikbox befindet.

Die Caches dieses Projektes sind keine statischen Verstecke, die theoretisch von jedem/r Geocacher/in zu jeder Tages- und Nachtzeit gefunden werden können, sondern werden explizit für die Dauer des Workshops versteckt.

### Ausblick

Weltweit gibt es derzeit mehr als 2,5 Millionen aktive Geocaches und über sechs Millionen registrierte Geocacher/innen. An vielen historischen Orten wie Gedenkstätten befinden sich Caches, die für die Geocaching-Community entwickelt und versteckt, aber nicht für die Bildungsarbeit konzipiert wurden. Die Methode des Geocachings stellt einen bislang ungehobenen Schatz für die historisch-politische Bildungsarbeit dar. Obwohl sich allmählich vor allem Museen und Gedenkstätten mit der Methode als Spurensuche auseinandersetzen, werden die medialen Vermittlungsmöglichkeiten für die Bildungsarbeit bislang nicht ansatzweise ausgeschöpft. Das Potential des Geocachings liegt in der aktivierenden, spielerischen und gleichzeitig authentischen Vermittlung von Geschichte an ihrem historischen Ort. Die Erweiterung des Geocaching mit verschiedenen Medien,

ermöglicht einen breiteren Zugang zu Geschichte, lässt die Rezipierenden durch die Einbettung in einen Workshops aber nicht mit sich selbst zurück, sondern trägt durch Diskussionen und eigene Produkte dazu bei, sich gemeinsam auf diese Geschichte einzulassen und sie individuell wahrzunehmen.

Bestehende Konzepte, wie das Projekt „Wo Gras drüber wuchs“ bieten dafür erste, exemplarische Ansätze, die in der Zukunft noch weiterentwickelt und/oder auf andere historische Orte übertragen werden könnten.

### Literatur

Schlögel, Karl: Im Raume lesen wir die Zeit. Über Zivilisationsgeschichte und Geopolitik, 3. Auflage, Frankfurt a. M. 2006, S. 10.

Beide Autorinnen sind Mitglieder der GbR past[at]present. Die Gruppe bietet in den Sommermonaten auf Nachfrage Geocaching-Workshops für Interessierte auf dem Tempelhofer Feld an. Ebenso werden Fortbildungen für Lehrer/innen und Multiplikator/innen zum Thema „Bildungsarbeit mit Geocaching“ organisiert. Weitere Informationen und Kontaktdaten finden Sie unter auf der [Homepage](#).

## Über die Autorinnen

Annemarie Hühne ist Historikerin und derzeit Bildungsreferentin im Wanderausstellungsbe- reich des Anne Frank Zentrums. Sie studierte Public History an der Freien Universität Berlin und hat ihre Masterarbeit zum Thema: “Mit Geocaching historisch lernen – Ein Konzept für die KZ-Gedenkstätte Moringen” geschrieben.

Julia Wolrab ist Historikerin und wissenschaft- liche Referentin bei Gegen Vergessen – Für Demokratie e.V. Sie studierte Public History an der Freien Universität Berlin und verfasste ihre Masterarbeit zum Thema „Auf Spurensuche im virtuellen (Grenz-) Raum. Historisches Lernen mit einer intermedialen Tablet-PC-Anwendung am Erinnerungsort „Point Alpha“ – ein gangbarer Weg der Geschichtsvermittlung?“.

### Die App „Actionbound“ in der historischen Bildung – ein Werkstattbericht

Von Steffen Jost

„Actionbound“ ist eine Smartphone-Anwendung, mit der Rallyes oder „Schnitzeljagden“ (sogenannte Bounds) für Smartphones und Tablets abgerufen werden können. Die App ist derzeit für die beiden gebräuchlichsten Handy-Betriebssysteme Android und iOS kostenlos in den jeweiligen Appstores erhältlich. Nutzerinnen und Nutzer können sowohl öffentliche, von anderen Nutzerinnen und Nutzer kreierte Rallyes durchführen, als auch über eine browserbasierte Plattform eigene Rallyes erstellen. Für Privatpersonen und Schulen ist auch diese Form der Nutzung kostenfrei, für außerschulische Bildungseinrichtungen können die Konditionen verhandelt werden.

Für die historische Bildung ergeben sich daraus verschiedene Anwendungsmodelle:

1. Vorhandene öffentliche Bounds in der Umgebung nutzen und in die eigenen Programme einbinden
2. Auf die eigene Lernsituation abgestimmte Bounds kreieren und von den Teilnehmenden durchführen lassen
3. Mit den Teilnehmenden gemeinsam einen Bound kreieren

Die ersten beiden Möglichkeiten eignen sich auch für einen knapperen Zeitrahmen, eine entsprechende Einheit kann mit Vor- und Nachbesprechung innerhalb von 1 bis 1,5 Stunden durchgeführt werden.

Die dritte Option erfordert dagegen mehr Zeit und ist daher für mehrtägige Programme der außerschulischen Bildung oder projektorientierte Unterrichtsangebote geeignet. Ich werde im Folgenden die Erfahrungen des Max Mannheimer Studienzentrums mit der zweiten Option darstellen. Es wird entsprechend um einen Bound gehen, der speziell für unsere Studienprogramme erstellt wurde und die historische und gegenwärtige Verortung des Konzentrationslagers bzw. der Gedenkstätte in der Stadt Dachau zum Thema hat.

#### Der Einsatz im Max Mannheimer Studienzentrum

Die App kommt in unseren Studienprogrammen während der Vorbereitung auf den Rundgang in der KZ-Gedenkstätte Dachau zum Einsatz. Ziel ist es, die Umgebung des Max Mannheimer Studienzentrums zu erkunden, in der Nähe gelegene Überreste des ehemaligen KZ-Geländes kennenzulernen, die engen Beziehungen zwischen Stadt und Lager zu erforschen und auch die Veränderungen zu erkennen, die sich seit der Befreiung des Lagers in der örtlichen Topografie ergeben haben. Die Teilnehmenden werden schon im Vorfeld gebeten, die App auf ihren Handys oder Tablets zu installieren. Während des Studienprogramms erhalten sie einen QR-Code, der in der App eingescannt wird und unseren Bound aufruft. Wichtig ist dabei, dass sich die Teilnehmenden in ein lokales WLAN einloggen, damit die Medieninhalte vorgeladen werden können.

#### Erfahrungen

Die Teilnehmenden werden schließlich in Gruppen zu 3-4 Personen aufgeteilt, jeweils ausgestattet mit einem Endgerät, auf dem die App installiert ist. Sie erhalten zusätzlich zu den digitalen Inhalten noch drei laminierte Karten und Folienstifte. Die Gruppen folgen anschließend selbstständig den Anweisungen im Bound und entdecken so verschiedene Orte im näheren Umkreis (die App kann über die GPS Funktion des verwendeten Geräts erkennen, wenn eine Station erreicht wurde und bietet dann die nächste Aufgabe an). Die Aufgaben sind dabei sehr unterschiedlich und erfordern von den Teilnehmenden unterschiedliche Interaktionsformen. So gibt es u.a. Multiple Choice Fragen oder offene Fragestellungen zur Umgebung, zu denen die Antworten eingetippt werden müssen. Allerdings werden die Teilnehmenden auch crossmedial gefordert, wenn sie Orte auf den laminierten Karten einzeichnen und diese dann mit der App abfotografieren müssen. Eine Aufgabe sieht vor, dass Fußgängerinnen oder Fußgänger befragt werden und zum Schluss soll die Gruppe ein Videostatement zu einem Denkmal für die Opfer der Todesmärsche abgeben. Bei der Entwicklung des Ablaufs wurde versucht, möglichst abwechslungsreiche Aufgaben zu kreieren. Am Ende muss die Gruppe zurück zum Max Mannheimer Studienzentrum kommen, wo die Inhalte in den Actionbound-Account des Studienzentrums hochgeladen werden. Die Ergebnisse können anschließend über einen Beamer gemeinsam im Plenum betrachtet und nachbesprochen werden.

Die bisherigen Erfahrungen mit diesem Konzept sind grundsätzlich positiv. Die App mit einem fertigen Bound ist einfach zu bedienen, sowohl für Pädagoginnen und Pädagogen als auch für Teilnehmende. Die Erstellung von eigenen Bounds über den Browser ist für Nutzerinnen und Nutzer, die über solide Grundkenntnisse am PC verfügen, relativ schnell machbar. Actionbound erlaubt es, in relativ kurzer Zeit technisch aufwendige (GPS Ortung oder die nahtlose Integration von Foto- und Videoaufnahmen sind auch bei teuren Museumsapps keine Selbstverständlichkeit) Bounds zu kreieren. Die Teilnehmenden nehmen die Methode gut an und empfinden sie als motivierend und abwechslungsreich. Da das Handy sowieso zum Alltag der meisten Jugendlichen gehört, ist die Einheit nah an ihrer Lebenswirklichkeit und unterstreicht zudem den außerschulischen Charakter der Studientage (denn im Schulunterricht ist das Handy normalerweise tabu). Die Nachbesprechungen haben zudem gezeigt, dass auch die gewünschten Inhalte vermittelt worden sind.

Problematisch ist, dass sich die Zeitspanne, die für den gesamten Rundgang aufgewendet wurde, von Gruppe zu Gruppe stark unterschied. In unserem Fall brauchten die Gruppen bisher 50-85 Minuten. Weiterhin haben wir festgestellt, dass die Bildschirme der meisten Handys für Bilder ohne zu viele Details ausreichen, aber z.B. für Landkarten oder Stadtpläne ungeeignet sind. Hier ist mind. ein 7“ Bildschirm nötig. Idealerweise müsste also die Einrichtung Tablets

stellen, womit gleichzeitig ein großer Teil der technischen Schwierigkeiten umgangen werden könnte (die größten Probleme tauchten bisher beim Hochladen der Ergebnisse auf, hier braucht es im Seminarraum ein leistungsfähiges WLAN). Aber auch aus pädagogischer und inklusiver Sicht ist es wünschenswert, dass die Einrichtung die Geräte stellt. So haben alle Teilnehmenden die Möglichkeit, das Angebot in Anspruch zu nehmen, auf demselben technischen Niveau zu arbeiten und es findet keine Ablenkung durch private Nachrichten, Apps usw. statt. Für die gemeinsame Besprechung der Ergebnisse über den Beamer gibt es leider noch kein brauchbares Interface, hier muss noch mit eigenen Lösungen, wie mehreren gleichzeitig geöffneten Browserfenstern gearbeitet werden.

### Fazit

Actionbound ist eine innovative Anwendung, mit der sich nicht nur Schnitzeljagden für Kindergeburtstage erstellen lassen, sondern auch komplexere historische Themen im öffentlichen Raum vermittelt werden können. Die Durchführung ist eine angenehme Abwechslung zum üblichen Programm im Seminarraum und erlaubt den Teilnehmenden, die historische Topografie ihrer Umgebung selbstständig zu erkunden. Die vielfältigen Eingabemöglichkeiten ermöglichen die Erstellung interaktiver Bausteine, die weit über das oft noch übliche „Fragebogen-ausfüllen“ hinausgehen. Für kleinere Einrichtungen, lokale Geschichtsinitiativen oder Gedenkorte ohne festes Programm könnte die App auch als öffentlicher

Multimediaguide dienen.

Weitere Informationen finden sie auf der [Website](#).

#### Über den Autor

Steffen Jost ist stellvertretender Leiter am Max Mannheimer Studienzentrum in Dachau und promoviert an der LMU-München zur Erinnerungskultur Sevillas.

### Mit dem iPad und „Actionbound“ durch die bayerische Geschichte – ein Beispiel für ubiquitäres Geschichtslernen

Von Kai Wörner

König Max I. Joseph und Graf Montgelas - zwei Protagonisten der bayerischen Geschichte, die zuweilen nur Experten bekannt sind, obwohl beide als „Gründerväter“ des modernen Bayern gelten können. Mithilfe der App „Actionbound“, einer Art interaktiven Schnitzeljagd, die verschiedene Fragen- und Aktionsfeatures bietet, konnten Schüler einer 8. Jahrgangsstufe rasch selbst mit deren Lebensleistung vertraut gemacht werden. An unserer Schule, der Realschule am Europakanal in Erlangen, gibt es derzeit acht iPad-Klassen, die gerade im Geschichtsunterricht gerne die Möglichkeiten des mobilen Lernens nutzen.

„Actionbound“ ist eine für Schulen kostenlos nutzbare Internetseite, mit der sich spannende, kleine Lerneinheiten erstellen lassen. Ein einfach zu bedienendes, vorstrukturiertes Tool, der so genannte „Bound-Creator“, den man mit jedem herkömmlichen Browser unter [www.actionbound.de](http://www.actionbound.de) aufrufen kann, leitet die Lehrkraft schnell durch den Konzipiervorgang. Über eine praktische App werden diese virtuellen Unterrichtsbau- steine auf dem iPad/iPhone problemlos abgespielt und können dann von den Schülern bearbeitet werden. Diese sogenannten „Bounds“ dienen aber nicht nur der Wissensabfrage, sondern sind auch zur gelenkten Recherche oder zum entdeckenden

Lernen via QR-Codes nutzbar. Zum besseren Verständnis kann die Lehrkraft auch jederzeit Informationstexte, Bilder oder sogar die berühmt-berüchtigten YouTube-Videos einbauen. Je nach Unterrichtsinhalt lassen sich Einzel- oder Gruppenbounds erfinden, erledigte Aufgaben kann man mit virtuellen Spielpunkten versehen. (In der neuesten Version 2.6 ist es sogar möglich, dass bei falsch beantworteten Fragen Punkte abgezogen oder Tipps angezeigt werden.) So kommt auch der Spaß und die Eigenverantwortung beim gemeinsamen Lernen nicht zu kurz, da alle Schüler zum Endergebnis beitragen müssen, um „gewinnen“ zu können. Die Lehrkraft kann nach Beendigung des „Bounds“ alle Lösungen der Schüler einsehen und auf ihre Richtigkeit hin überprüfen.

### Einsatz in der schulischen Praxis

In der Praxis probierten die Schüler der Klasse 8a die App aus, um sich erste Erkenntnisse zu o. g. Thema zu erarbeiten. Von der richtigen Identifikation der beiden „Superbayern“ – die richtigen Porträts der beiden Staatsgründer mussten im Rahmen eines Gallery Walks identifiziert werden - bis hin zur maximalen Ausdehnung des Königreichs im Jahr 1808 durch eine interaktive Kartenarbeit - so manches wurde fast nebenbei vermittelt. Besonders beeindruckend war die Selbstverständlichkeit mit der die Schüler sich auf die gestellten Aufgaben stürzten und die hohe Arbeitsmotivation während dieser Unterrichtsphase. Eine Methode, die man im Geschichtsunterricht sicher noch öfter zu sehen

bekommen wird, da „Actionbound“ auch eine GPS-Unterstützung bietet. Dies könnte z. B. beim Besuch von außerschulischen Lernorten oder für historische Stadtrallyes eine weitere Anwendungsmöglichkeit bieten, indem man die App für kleinere „Geocaching“-Aufgaben nutzt, bei denen Koordinaten gefunden werden müssen, um im Spiel weiterzukommen. Hier könnte man sich zum Beispiel vorstellen, einen iPad-gestützten Geländerundgang über das Reichsparteitagsgelände in Nürnberg mit „Actionbound“ durchzuführen. Eine traditionelle Führung wäre dann oft gar nicht mehr nötig. Zudem könnten Referate oder kleinere Präsentationen von den Schülern vorab im Unterricht erstellt und dann gleich vor Ort ausprobiert werden. Auch eine Veröffentlichung der „Bounds“ wäre möglich, so dass auch andere User diese testen und bewerten können. Ein unsauberes historisches Arbeiten würde demnach auch schnell auffallen, was bestimmt die Schüler dazu animieren würde, sich besonders anzustrengen.

### Fazit

Als kleines Fazit lässt sich sagen, dass „Actionbound“ Teamgeist, Spaß, Selbstständigkeit, Kreativität, Medienkompetenz und last but not least Fachwissen im digitalen Zeitalter sinnvoll fördert. Und für alle Lehrkräfte oder Interessierte sei noch angemerkt, dass die Actionbound-App auch für Android erhältlich ist. „Actionbound“ wäre damit gerade auch für die Befürworter von BYOD im Bildungswesen eine gute Argumentationshilfe. Letztlich macht das Arbeiten am eigenen Gerät vielen Schülern doch am

wenigsten Probleme und bei der vorherrschenden Smartphone-Dichte bei Deutschlands Jugendlichen sollten wir meiner Meinung nach dies durch derartige Unterrichtsideen gleich für pädagogische Zwecke nutzen.

### Über den Autor

Kai Wörner unterrichtet an der Realschule am Europakanal Erlangen II und ist Seminarlehrer für das Fach Geschichte. Zudem ist er Deutsch-/Ethik- und Sozialkundelehrer. Über twitter ist er erreichbar via @Woe\_Real.

### NS-Zwangsarbeit digital - Die Zeitzeugen-App der Berliner Geschichtswerkstatt

Von Ewa Czerwiakowski, Thomas Irmer,  
Cord Pagenstecher & Maximilian von  
Schoeler

Die Zeitzeugen-App ermöglicht eine Spurensuche auf Alltagswegen von NS-Zwangsarbeiterinnen und Zwangsarbeitern im öffentlichen Raum – zu Fuß, per Rad oder mit Nahverkehrsmitteln. Die App will zwei zentrale methodische Aspekte der Geschichtsvermittlung miteinander verbinden: die Begegnung mit Zeitzeugen und die Spurensuche vor Ort.

Die Nutzerinnen und Nutzer können zwischen fünf Touren wählen, die durch verschiedene Stadtteile führen. An verschiedenen Stationen können Ausschnitte aus Video- und Audio-Interviews von Menschen aus Ost- und Westeuropa abgerufen werden. Sie berichten über ihr erzwungenes Leben fern der Heimat. Digitalisierte Selbstzeugnisse wie Fotos oder Dokumente ergänzen die Zeitzeugenberichte.

Zu den Zeitzeuginnen und Zeitzeugen zählt Alina Przybyła. „Ich war 13, als ich in Berlin war [...],“, notierte die ehemalige polnische Zwangsarbeiterin in einen Erinnerungsbericht. „Doch wieder erkennen kann ich heute kaum etwas, so hat sich die Stadt geändert. Nur das Brandenburger Tor habe ich wieder erkannt, an dem ich damals gestanden und an eine Säule gekratzt hatte: ‚Pferdchen, bringt mich von hier weg, zurück zu meiner Mama!‘“ Aber nicht nur an historischen

Orten wie dem Brandenburger Tor, sondern auch an weniger geschichtsträchtigen Gebäuden kann historisches Geschehen mit der App entdeckbar gemacht werden.

### Spurensuche im Zentrum der NS-Zwangsarbeit

Jede der fünf Erkundungstouren hat ihren eigenen inhaltlichen Schwerpunkt: Die Tour „Ein Pole in Berlin“ führt auf den Spuren eines polnischen Zeitzeugen durch den Ortsteil Gesundbrunnen, wo er in einer zu einer Massenunterkunft umfunktionierten Schule untergebracht war. Mit der Tour „Opfer und Täter“ geht es in das damalige Machtzentrum um die Wilhelmstraße: An historischen Orten der NS-Schreibtischtäter werden die Auswirkungen der rassistischen Bevölkerungspolitik auf die Schicksale der nach Berlin verschleppten Menschen veranschaulicht. Die Tour „In der Fabrik“ konzentriert sich auf die Zwangsarbeit in zwei Werken des Elektrokonzerns AEG. Die Tour „Zwangsarbeit war überall“ ist als Radtour vom Potsdamer Platz über den Flughafen Tempelhof bis zu einem protestantischen Kirchenfriedhof im Stadtteil Neukölln angelegt. Die mit der Berliner-S-Bahn abzufahrende Tour „Durch die Stadt der Lager“ führt vom Bahnhof Zoo über den Alexanderplatz bis nach Schöneweide. Sie lenkt die Aufmerksamkeit auf die Unterkünfte und Alltagswege der Verschleppten in der Stadt. Die fünf Touren sind sowohl über eine Liste wie eine Karte navigierbar. Bei Auswahl einer Tour erscheinen auf dem Screen die Namen der zu begehenden Stationen.

Neben einer vorgeschlagenen Reihenfolge lässt sich jede der Stationen auch einzeln erkunden. Auf der Startseite einer jeden Station wird zuerst der Standort durch ein entsprechendes Bild und einen Hinweis angegeben. Durch Scrollen nach unten können verschiedene Medien (Videos, Audios oder Slideshows) ausgesucht und einzeln abgerufen werden. Sie setzen sich inhaltlich zu einer ortsbezogenen Geschichte zusammen.

Die Zeitzeugen-App ist keine GPS-gesteuerte App, bei der unterwegs Daten heruntergeladen werden müssen. Die Inhalte können vielmehr vorab heruntergeladen und nach Gebrauch wieder gelöscht werden; die App selbst bleibt erhalten. Das macht unabhängig von Wlan-Angeboten und spart auch noch Kosten.

Die App wurde zuerst als IOS-Version vorgestellt, später folgte eine Android-Version. Beide sind in deutscher und englischer Sprache erhältlich. Etwa 80 Prozent der Menschen, die die App bisher heruntergeladen haben, kommen aus dem deutschsprachigen Raum. Die anderen 20 Prozent verteilen sich auf 25 Länder aus allen Kontinenten. Die Erstellung der kostenlosen App wurde vom Hauptstadtkulturfonds (Themenjahr „Zerstörte Vielfalt“) und der Stiftung „Erinnerung, Verantwortung und Zukunft“ gefördert.

### History-Apps in der digital gestützten Bildungsarbeit

In jüngster Zeit sind weitere History-Apps erschienen, die sich mit Geschichte am Beispiel von Berlin befassen. Die

„Mauerschau-App“ ist die erste Berliner Zeitgeschichts-Applikation, die vor Ort mit Elementen der Augmented Reality arbeitet. Fünf der sieben angebotenen Touren sind kostenpflichtig. Die App enthält auch Zeitzeugen-Interviews. Sie ist GPS-gesteuert, ansonsten können die Inhalte wie bei der Zeitzeugen-App einmalig vorab heruntergeladen werden.

Die Geschichte eines Ortes steht im Mittelpunkt der „Rummelsburg-App“, die sich mit dem ehemaligen DDR-Gefängnis Rummelsburg im Berliner Bezirk Lichtenberg befasst. Es wurde 1951 in den Gebäuden des ehemaligen größten deutschen Arbeitshauses errichtet. In dem Arbeitshaus sollten Bettler, Obdachlose und Prostituierte „korrigiert“ werden. Deren Geschichte vom Kaiserreich bis zur NS-Zeit wird nun in einer erweiterten Version der App thematisiert, deren Launch für Ostern 2015 vorgesehen ist. Bereits ab Januar 2015 korrespondiert die Rummelsburg-App über QR-Codes mit der dann öffnenden Open-Air-Dauerausstellung des neuen Gedenkortes Rummelsburg.

Auch die geplante App der Gedenkstätte „Köpenicker Blutwoche“ will Geschichte vor Ort erkunden: in Form eines Audiowalks sollen Täterorte und Wohnorte von Opfer im Kiez thematisiert werden.

### Ausblick

Diese jüngsten Beispiele zeigen, wie vielfältig Apps schon jetzt für die zeitgeschichtliche Bildungsarbeit genutzt werden können. History-Apps, die sich am Konzept der Spurensuche orientieren, eignen sich sowohl

für die Anwendung in der Fläche als auch an weniger bekannten Orten. Sie können helfen, historische Spuren im öffentlichen Raum zu finden und zu entschlüsseln.

### Literatur

- Ewa Czerwiakowski, Cord Pagenstecher und Thomas Irmer: Digitale Spurensuche und mobiles Lernen im öffentlichen Raum. Die Zeitzeugen-App zur NS-Zwangsarbeit in Berlin, in: Nicolas Apostolopoulos /Cord Pagenstecher (Hg.): Erinnern an Zwangsarbeit. Zeitzeugen-Interviews in der digitalen Welt, Berlin, Metropol 2013, S. 267-272.

### Links

Zwangsarbeit. Die Zeitzeugen-App der Berliner Geschichtswerkstatt:

[Zur IOS-Version](#)

[Zur Android-Version](#)

### Über die Autor/innen

Ewa Czerwiakowski, Publizistin und Übersetzerin, Mitarbeit an Zeitzeugen-Projekten u.a. der Berliner Geschichtswerkstatt, dem Zentrum „Karta“ in Warschau, der Stiftung Brandenburgische Gedenkstätten und der Freien Universität Berlin.

Thomas Irmer, Historiker & Kurator, wissenschaftlicher Mitarbeiter für Ausstellungen von NS-Gedenkstätten und Museen; zuletzt Mit-Kurator „Alltag Zwangsarbeit 1938-1945“ und Kurator „Gedenkort Rummelsburg“.

Cord Pagenstecher, Dr., Tätigkeiten bei der Berliner Geschichtswerkstatt, Mahn- und Gedenkstätte Ravensbrück und Entschädigungsbehörde des Landes Berlin; wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Freien Universität Berlin, Center für Digitale Systeme.

Maximilian von Schoeler, Student im MA-Studiengang „Holocaust Studies“ am Touro College Berlin; freier Mitarbeiter im Projekt „Zwangsarbeit 1939-1945. Erinnerungen und Geschichte“ am Center für Digitale Systeme der Freien Universität Berlin.

### Webinare für die historisch-politische Bildung

Von Birgit Marzinka

Seit Juni 2013 führen wir bis Ende Januar 2015 insgesamt drei Webinarreihen zur historisch-politischen Bildung zu Nationalsozialismus und Holocaust durch. Darin enthalten sind die Themenblöcke: historisches Lernen mit digitalen Medien, Gedenkstättenpädagogik und interkulturelles Lernen.

Webinare sind Online-Seminare, die in einem virtuellen Klassenraum stattfinden und die für einen geschlossenen Teilnehmer/innenkreis angeboten werden oder für ein breites Publikum geöffnet werden können. Es ist möglich eine Präsentation zu zeigen, ein Whiteboard zu beschriften oder den Bildschirm zu teilen, mit der Möglichkeit z.B. eine Webseite zu zeigen. Jedes Webinar dauert eine Stunde, wobei der Schwerpunkt auf der Diskussion mit den Teilnehmenden liegt und nicht allein auf dem Input. Es ist möglich sich per Chat oder per Headset zu beteiligen. Alle Webinare werden aufgezeichnet und später als Video im Bereich „Online lernen“ von „Lernen aus der Geschichte“ zur Verfügung gestellt. Die Webinarreihen sind ein Projekt der Agentur für Bildung – Geschichte, Politik und Medien e.V. in Kooperation mit [erinnern.at](#), dem [Pädagogischen Zentrum](#) von Fritz Bauer Institut und dem Jüdischem Museum Frankfurt, dem [Arbeitsbereich Didaktik der Geschichte](#) - Freie Universität Berlin sowie dem [Landesinstitut für Pädagogik und Medien](#) Saarland. Finanziell gefördert wird das

Projekt von der [International Holocaust Remembrance Alliance](#).

### Ziele und Formate der Webinarreihen

Mit den Webinaren möchten wir die Auseinandersetzung zum historischen Lernen zum Nationalsozialismus und Holocaust fördern. Die insgesamt 18 Webinare sollen dabei unterschiedliche Aspekte aufgreifen und einen Überblick über aktuelle Diskussionen zu den Themenblöcken aufzeigen. Unsere Erfahrungen haben gezeigt, dass es wichtig ist in jeder Veranstaltung möglichst konkret ein Thema zu behandeln und dies mit Beispielen zu versehen. Das ortsunabhängige Medium erlaubt es, nach oder während der Arbeit einen kurzen gezielten Input zu erhalten und darüber zu diskutieren bzw. sich auszutauschen. So ist es möglich, sich weltweit dazu zuschalten und gemeinsam in einer Gruppe über ein Thema zu diskutieren. Da weder Reisezeit- noch -kosten dafür anfallen und das Webinar nur eine Stunde dauert, ist es möglich, diese Art von Fortbildung in den Arbeitsalltag relativ leicht zu integrieren. Weiterhin spricht dieses Format häufig Personen an, die man u.U. nicht für eine Tagung gewinnen kann, da für diese mindestens ein ganzer Arbeitstag wegfällt oder der Veranstaltungsort zu weit weg ist. Die häufig sehr heterogene Zusammensetzung der Teilnehmenden an den Webinaren wirft oft neue Aspekte in der Diskussion der Themen auf und gibt für die Referierende neue Anregungen.

### Inhalte und Teilnehmer/innen

Die drei Themenblöcke (historisches Lernen mit digitalen Medien, Gedenkstättenpädagogik und interkulturelles Lernen) wurden gewählt, um aktuelle Diskussionen in der Gedenkstättenpädagogik und der historisch-politischen Bildung zum Nationalsozialismus und Holocaust aufzugreifen bzw. eine Auseinandersetzung um diese zentralen Bereiche zu fördern. Alle drei Themenfelder haben wir mit einer allgemeinen Einführung begonnen, um dann in den nächsten fünf Webinaren einer Reihe die Themen stärker zu fokussieren und einzugrenzen. Unsere Erfahrungen haben gezeigt: Je konkreter ein Thema behandelt und mit Beispielen versehen wird, umso häufiger wird es besucht und umso verständlicher ist es. So hatte ich mir zu Beginn überlegt, dass alle Webinare zur Gedenkstättenpädagogik die Bildungsarbeit Gedenkstätte vorstellen. Mit der Zeit habe ich diese thematische Ausrichtung hin zu deutlich fokussierteren Themen wie Menschenrechtsbildung, leichte Sprache oder NS-Täterschaft in der Gedenkstättenpädagogik geändert.

Die meisten Anmeldungen von Teilnehmenden verzeichnen die Webinare zum historischen Lernen mit digitalen Medien. Sicherlich liegt es auch am Format der Fortbildung, dass Personen, die sich für solche Themen interessieren auch eher für die digitalen Formate offen sind. Ziel bei diesen Webinaren ist es vor allem, konkrete Beispiele der Bildungsarbeit aufzuzeigen und diese zu reflektieren. Da es bisher nur wenige Beispiele zum historischen Lernen mit

digitalen Medien gibt, aber zugleich ein großer Bedarf besteht, diese kennenzulernen und zu reflektieren, waren hier die Teilnehmer/innenzahlen im Schnitt deutlich höher, als bei den anderen Themen. Die Teilnehmer/innenzahlen bewegten sich bei den Webinaren für alle Reihen zwischen 5 und 20 Personen. Obwohl, oder weil, viele Tagungen zu Vielfalt, Diversity und Heterogenität in der historisch-politischen Bildung angeboten werden, werden Webinare zu interkulturellen Themen nicht so stark besucht, wie die anderen. Vielleicht ist bei den potenziellen Teilnehmenden bereits eine Übersättigung eingetroffen oder es ist das Format, das sich nicht gut für dieses Themenfeld eignet. Es kann sein, dass bei der Thematik Heterogenität, bei der die Selbstreflexion der teilnehmenden Pädagog/innen ein wesentlicher Faktor ist, eine Präsenzveranstaltung einen angemesseneren Rahmen bietet mit eigenen Verunsicherungen umzugehen.

Allgemein ist zu sagen, dass jüngere und technikaffine Menschen sich schneller für ein Webinar anmelden, als das weniger technikaffine Publikum. Weiterhin sind es oft Personen, die eine gezielte und kurze Fortbildung zu einem Thema suchen und bereits konkrete Fragen haben. Die Teilnehmer/innenschaft ist sehr breit: Mitarbeiter/innen aus der Wissenschaft, aus den behördlichen Einrichtungen sowie größere und kleinere Bildungsträger, Lehrkräfte und Selbstständige.

### Vor- und Nachteile

Vorteile liegen definitiv darin, dass keine

Reisezeit etc. für eine Fortbildung anfällt, dass es ein ortsunabhängiges Format ist und die Möglichkeit der Beteiligung recht niedrigschwellig ist. Es wird lediglich ein internettauglicher Rechner benötigt, allerdings muss die Internetleitung stabil und schnell sein. Das Format erlaubt es kurze gezielte Fortbildungen zu besuchen, bzw. zu gestalten und Diskussionen anzuregen. Dadurch ist es einfach möglich diese Art von Fortbildungen in den Arbeitsalltag zu integrieren und neueste Trends zu erfahren. Auch formelle Aspekte wie Kleidung spielen eine geringe Rolle, da nur der Kopf und die Schulter der Referierenden auf einem kleinen Bild zu sehen sind und die Teilnehmenden zumeist gar nicht eingeblendet werden. Da man freigesprochenen Inputs bei den Webinaren besser folgen kann und diese lebendiger sind, sind ausgearbeitete Skripte nicht so wichtig. Weiterhin können die Webinare aufgezeichnet und als Video zur Verfügung gestellt werden. Wenn die Videos unter Creative Commons Licence gestellt werden, wie in unserem Fall, können diese auf jeder Webseite eingebettet werden. Der Faktor Nachhaltigkeit ist bei einem Webinar folglich besonders hoch.

Allerdings gibt es auch einige Nachteile. Längere und tiefere Diskussionen lassen sich nur sehr schwer durchführen, da die Konzentration bei den Referierenden und Teilnehmenden sich recht schnell dem Ende zuneigt. Meine Erfahrungen zeigen, dass eine Stunde genau der richtige Zeitumfang ist. In dieser Zeit können Themen erschöpfend behandelt werden und die Konzentra-

tion reicht auf allen Seiten aus. Ein Webinar steht und fällt mit den Teilnehmenden: Je weniger sich die Teilnehmenden beteiligen, umso langweiliger wird es. Ein weiteres Problemfeld kann die Technik sein. So kam es bei unterschiedlichen Referierenden immer wieder zu Tonausfällen bzw. sie sind zeitweilig aus den virtuellen Seminarräumen geflogen. Auch bei den Teilnehmenden kam es zu technischen Problemen. Manchmal ist es auch schwierig potenziell Referierende von diesem Fortbildungsformat zu überzeugen.

### Ausblick

Eine interne Evaluation der Webinare zeigt, dass die Teilnehmenden dieses Format als kurze Fortbildung sehr schätzen und mehr solcher Angebote wünschen. Dies zeigt, dass weitere Erfahrungen mit den Webinaren gesammelt werden und diese häufiger in unterschiedlicher Form verwendet werden sollten. Weiterhin ist es möglich internationale Diskussionen auch kurzfristig anzuregen. Auch wenn einige Nachteile existieren und ein breiteres Publikum sich vor diesem Format noch scheut, denke ich, lohnen sich die Anregungen in den Webinaren. Wir als Verein planen für die Zukunft weitere Webinare als Fortbildungsformat durchzuführen. Zu allen bereits gelaufenen und noch bevorstehenden Webinaren finden sie Informationen auf der Homepage von Lernen aus der Geschichte.

#### Über die Autorin

Birgit Marzinka ist Projektleiterin bei der Agentur für Bildung – Geschichte, Politik und Medien e.V. Ihre Schwerpunkte liegen im historischen Lernen u.a. mit digitalen Medien.

### Historisches Lernen mit digitalen Medien

Von Anne Lepper

Die alltägliche Nutzung des Internets, digitaler Endgeräte und der verschiedenen digitalen Medien ist für Jugendliche heute selbstverständlich. Die unterschiedlichen Angebote dienen den jungen Nutzer/innen als Unterhaltungsmedium, Kommunikationsplattform und Informationsquelle. Doch eine umfassende Medienkompetenz beschränkt sich nicht allein auf das Handwerkszeug für eine technische Anwendung der Seiten, Apps und Netzwerke, sondern erfordert auch die Fähigkeit einer reflektierten und quellenkritischen Nutzung. Gerade für die Herausbildung und Stärkung solcher Analyse- und Dekonstruktionskompetenzen eignet sich der Geschichtsunterricht in besonderem Maße. Kein Unterrichtsfach ist gleichermaßen an die Einbeziehung der verschiedenen zur Verfügung stehenden Medien gekoppelt wie der Geschichtsunterricht, da ein Zugang zur Geschichte nur über die Verwendung von Medien möglich ist. Während Schüler/innen so beim historischen Lernen ihre allgemeinen Reflektionsfähigkeiten schärfen können, bieten neue digitale Medien- und Lernformen auch umgekehrt die Möglichkeit, den Geschichtsunterricht an moderne mediale Recherche- und Konsummöglichkeiten und die individuellen Interessen der Jugendlichen anzupassen.

### Geschichte Lernen im Web 2.0

Die pädagogische Fachzeitschrift „Geschichte lernen“ widmet sich in ihrer

Ausgabe vom Mai 2014 schwerpunktmäßig dem Thema des historischen Lernens mit digitalen Medien. Die Publikation bietet eine umfassende und vielseitige Einführung in das Themenfeld, das gerade in den letzten Jahren noch einmal deutlich an Relevanz gewonnen hat. Ging es Anfang der 2000er Jahre noch in erster Linie darum, bei Schüler/innen wie Lehrer/innen durch digitale Angebote die individuellen Medienkompetenzen zu stärken, werden heute Inhalte auf innovative und partizipative Weise näher gebracht. Durch eine Differenzierung der Lerninhalte, -produkte und -wege können Lehrende mithilfe von Apps, Blogs, Wikis und sozialen Netzwerken das Lernen Individualisieren und Personalisieren und dadurch die Schüler/innen dort abholen, wo sie gerade stehen. Jugendliche werden durch eine handlungsorientierte Aufgabengestaltung dazu angeregt, selbst Texte zu produzieren und zu publizieren, bzw. sich in einem kooperativen Prozess gemeinsam Themen zu erarbeiten.

Die vorliegende Publikation bietet die Möglichkeit, sich mit den Chancen und Grenzen des Einsatzes von digitalen Medien im Geschichtsunterricht auseinanderzusetzen. Dabei werden insbesondere auch jene Lehrkräfte angesprochen, die sich bisher nicht oder nur am Rande mit dem Thema beschäftigt haben. Dadurch bietet das Heft einen einfachen und individuellen Zugang zum Web 2.0 anhand nachvollziehbarer und anwendungsorientierter Beispiele.

Als Einstieg umreißen vier Basisartikel von Daniel Bernsen, Ulf Kerber und Thomas

Spahn das Themenfeld und bemühen sich um eine verständliche Einführung in Begriffe und Angebote des Web 2.0. Dabei liefert Daniel Bernsen zunächst einmal eine umfassende Bestandsaufnahme in Bezug auf die Nutzung von digitalen Medien im modernen Geschichtsunterricht. Er zeigt auf, inwiefern digitale Angebote inzwischen essentieller Bestandteil der Informations- und Wissensaufnahme junger Generationen sind und auch in Zukunft sein werden. Er gibt dabei auch zu Bedenken, dass Schüler/innen heute oftmals über Parallelstrukturen beispielsweise bei Whats-App, Facebook oder anderen sozialen Netzwerken verfügen, um Hausaufgaben auszutauschen, zu diskutieren oder Klassenarbeiten vorzubereiten. Diese Netzwerke sowie andere digitale Informationsquellen werden oftmals auch im Unterricht und ohne das Wissen der Lehrenden genutzt. Statt für ein Verbot jener Formate plädiert Bernsen allerdings für ihren sinnvollen Einbezug in den Unterricht, wenn er sagt: „Wenn sich die Antwort auf eine Frage in wenigen Sekunden googeln lässt, dann ist nicht Google schlecht, sondern die Frage“ (S. 5)

In einem zweiten Einführungstext gibt Ulf Kerber einen Einblick in das Web 2.0 als den „Werkzeugkasten einer neuen Generation“. Dabei bemüht er sich zunächst um eine Definition des Begriffes und hebt diesen von der klassischen Nutzung des Internets als reines Informationstool ab. Durch die Angebote des Web 2.0, so Kerber, werden die Nutzer/innen von einfachen Konsument/innen zu Handelnden, die die zur Verfügung

stehenden Werkzeuge für ihre eigenen Interessen und Aufgaben nutzen können. Die Dienste des Web 2.0, die auch als Social Media bezeichnet werden, kommen meist ohne installierungspflichtige Software aus, können direkt über den Browser genutzt werden und ermöglichen eine aktive und unmittelbare Kommunikation. Nicht nur, weil viele der Angebote kostenlos genutzt werden können, erfreuen sich diese einer großen Beliebtheit unter jugendlichen Nutzer/innen. Das macht sie gerade auch für den Einbezug in den Unterricht attraktiv.

Mit der Attraktivität von sogenannten Interaktiven Whiteboards (IWB) setzt sich Thomas Spahn in seinem Einführungsbeitrag auseinander. Die IWBs, die inzwischen an vielen Schulen die traditionellen Tafeln aus den Klassenzimmern verdrängt haben, bieten zum einen innovative Möglichkeiten für einen digitalisierten Unterricht, befördern andererseits jedoch auch einen lehrerzentrierten Frontalunterricht. Spahn plädiert deshalb für eine reflektierte und kluge Nutzung des neuen Mediums, bei der die Chancen genutzt und die Grenzen erkannt werden. Dabei verweist er vor allem auf das Primat der Didaktik, also auf eine gezielte Nutzung bestimmter Medien und Methoden auf der Basis fundierter didaktischer Überlegungen. Solche Überlegungen und eine generelle sachkundige Medienintegration setzen jedoch eine hohe Kompetenz von Seiten der Lehrkräfte voraus. Im vierten und letzten Basisartikel plädiert Daniel Bernsen deshalb für ein lebenslanges Lernen von Geschichtslehrkräften. In seinem Beitrag

# Lernen aus der ■ Geschichte

analysiert er die Rolle des Web 2.0 in künftigen Lernformaten und stellt die Möglichkeiten für Lehrende, sich stetig weiterzubilden, vor. Dabei empfiehlt der Autor den Aufbau einer sogenannten persönlichen Lernumgebung (PLE). Der Begriff bezeichnet das Konglomerat aller Mittel und Einrichtungen, die zur individuellen Weiterbildung genutzt werden, und umschließt sowohl Angebote des Web 2.0 als auch traditionelle Informations- und Lernformate. Diese Form des personalisierten Informationsmanagements dient nicht nur zur eigenen Strukturierung und Reflexion, sondern bietet auch Möglichkeiten, um Lerninhalte zu präsentieren und zu teilen und sich mit anderen Lernenden zu vernetzen.

## Methoden, Tipps und didaktische Überlegungen

Zusätzlich zu den einführenden Basistexten bietet die Publikation außerdem zahlreiche Überlegungen zur praktischen Umsetzung von Angeboten des Web 2.0 im Unterricht. Unter der Rubrik 'Unterricht' werden zahlreiche innovative Unterrichtsmodelle und -konzepte vorgestellt. Die ausführlichen Materialien und Erläuterungen eignen sich zum Großteil für die Anwendung in den Sekundarstufen I oder II und können direkt in den Unterricht integriert werden. Außerdem geben die Beiträge einen Einblick in die praktische Implementierung von digitalen Medien in den Unterricht und regen so zur Entwicklung eigener Ideen und Projekte an. Auch die Beiträge der Rubrik 'Forum' bieten individuelle Anknüpfungspunkte für die

## Empfehlung Fachdidaktik

Praxis. Verschiedene Autor/innen stellen hier Methoden, Materialien, Portale und Organisationen aus der digitalen Welt vor, die sich für den Einbezug in den Geschichtsunterricht eignen.

Die Magazinausgabe, die über das Internet beim Friedrich-Verlag bestellt werden kann, ermöglicht einen vielseitigen und niedrigschwelligen Zugang zur Arbeit mit digitalen Medien. Sie eignet sich daher als Einstieg für jene, die sich bisher vor dem Einsatz des Web 2.0 im Unterricht gescheut haben genauso wie für versierte Lehrkräfte, die auf der Suche nach Anregungen und Tipps für einen mediengestützten Unterricht sind.

## Literatur

Geschichte Lernen: Historisches Lernen mit digitalen Medien. Pädagogische Zeitschriften bei Friedrich in Velber in Zusammenarbeit mit Klett, Heft 159/160, Mai 2014. 27. Jahrgang. 97 Seiten. 33,80 Euro. Bestellnummer: 517159.

## mBook – multimediales Schulbuch für den Geschichtsunterricht

Von David Zolldan

Ein Geschichtslehrbuch für den Unterricht auf dem Tablet? Genau das möchte das browserbasierte und damit system- und plattformunabhängige mBook vor allem für Schüler/innen der Sekundarstufe I sein. Es stellt sich den Anspruch, Schüler/innen zu eigenen Fragen an die ausgewählten Materialien und deren Bedeutung für das eigene Leben anzuhalten.

Seit dem 1. September 2013 ist eine Version eines mBooks in fünf Bänden für die deutschsprachige Gemeinde Belgiens im Einsatz. Die Bände behandeln alle Epochen von der Antike bis zur Zeitgeschichte. Seit September 2014 wird eine minimierte Version des mBooks zur Evaluation zusätzlich an über 40 Gymnasien in NRW getestet. Das mBook kommt hier im Zusammenwirken mit Präsenzfortbildungen und einer digitalen Lehrerversion zum Einsatz. Dieses mBook NRW wurde gemeinsam von der Medienberatung NRW mit dem Institut für digitales Lernen sowie Waltraud Schreiber, Professorin für Theorie und Didaktik der Geschichte, als Kooperationsprojekt konzipiert.

### Aufbau und Inhalt

Wie fördert das Projekt nun die Schüler/innen in ihren Fachkompetenzen? In den drei Bänden und zehn Methodenseiten soll die Geschichte von der Antike bis ins

## Empfehlung Unterrichtsmaterial

20. Jahrhundert entlang von Leitfragen dargestellt und untersuchbar gemacht werden.

Das Institut für digitales Lernen hat für Eltern, interessierte Schüler/innen und andere einen Zugang zu einem Ansichtskapitel des mBook NRW zum Ersten Weltkrieg aus Band 2 »Vom Mittelalter bis in den Ersten Weltkrieg« freigeschaltet. Die Möglichkeiten zur Individualisierung des Buches, also Markierungen zu setzen und Texte in das Buch schreiben, wurden jedoch aufgrund technischer Details in der Testversion deaktiviert. Trotzdem lässt sich ein guter Eindruck der Reichweite des Projekts erlangen. Mit den Pfeiltasten am unteren Ende lässt sich einfach und an klassisch-analoge Buchformen erinnernd im Buch ‚blättern‘. Die Kapitelstruktur lässt sich jederzeit am oberen linken Bildschirmrand aus- und wieder einklappen. Die gewohnte Geschichtsbuchseitenoptik prägt das Erscheinungsbild des Buches. Ziel des Projekts ist eben auch nicht analoge Gewohnheiten zu verwerfen, sondern vielmehr die Vorteile analoger und digitaler Präsentationsformen miteinander zu verbinden. Sinnvoll ist das digitale Schulbuch, da sich beispielsweise Bilder in einer gut analysierbaren Größe anzeigen lassen und da für verschiedene Lerntypen optimierte Quellenarten und auch -längen zugänglich sind.

Im mBook wird nach der Spezifik der Spannungen von »oben und unten, arm und reich, mächtig und machtlos, friedlich und gewalttätig, einsam und sozial« etc. zu unterschiedlichen Zeiten und an unterschiedlichen Orten gefragt. So wird dann

# Lernen aus der ■ Geschichte ■

auch beispielsweise der Kolonialismus thematisiert und dazu angeregt, sich mit dem Völkermord der Deutschen an den Herero, aber auch mit der Legitimierung von Kolonisation durch Belgien im Kongo oder aber der Briten in Indien auseinanderzusetzen. Ziel ist es unter anderen, den Kolonialismus in Bezug zu den beiden anschließenden Weltkriegen zu setzen und die Kontinuitäten und Brüche zu denken.

An vielen Stellen bietet sich die Möglichkeit zur multiperspektivischen Quellenauswahl (Form der Quelle und Perspektive der Erzählenden). Daneben werden Aufgabenvorschläge ausgegeben, die meist auf den Umgang mit Quellen auf unterschiedlichen Niveaus zielen. Als Projektvorschläge weisen diese Vorschläge auch teilweise zur Recherche über das mBook hinaus. Schüler/innen können diese Aufgaben direkt im mBook bearbeiten, Notizen machen und Markierungen vornehmen. Damit ergibt sich die Möglichkeit eine schulzeitlange Sammlung von prozesshaften Erkenntnissen anzulegen, die ständig verfügbar und strukturiert ist. In der Vollversion finden sich diverse zusätzlich diverse Methodenseiten zum grundsätzlichen Umgang mit Quellen und zur Geschichtskultur. Ein Beispiel zu Denkmälern ist bereits in der Testversion einsehbar.

Die Autor/innen des mBook arbeiten mit durchaus ungewohnten, direkten Kommentierungen und Fragestellungen: »Warum verwenden Menschen viel Geld und Energie darauf, große Denkmäler für längst vergangene Ereignisse zu bauen? Für welche Ereignisse bauen Menschen Denkmäler? Und wie

## Empfehlung Unterrichtsmaterial

gehen wir heute mit den Denkmälern der Vergangenheit um?« Für die Schülernähe werden auch mal ›Füllwörter‹ genutzt: »An einem Beispiel möchte ich dir nun vor Augen führen, wie sich ein Denkmal im Laufe der Zeit verändert. Das Denken und Fühlen von Menschen und Gesellschaften wandelt sich ja andauernd.«

Die Auswahl und die Sicht der jeweiligen Autor/innen auf das Geschehen der Vergangenheit und der Kernlehrplan werden am Ende der Kapiteleinstiegsseiten in Videos für die Schüler/innen transparent gemacht. Sie unterstreichen so einmal mehr die Perspektivität der Geschichtsvermittlung. Die Nutzer/innen sollen so angehalten werden, Meinungen zu prüfen und sich zu fragen: Was hat sie mit meinem Leben, meinen Problemen, meiner Gegenwart und Zukunft zu tun? Das mBook orientiert sich also lebensweltlich.

## Digitale oder analoge Schulbücher?

Mitglieder des Instituts für digitales Lernen analysierten die Potenziale und Ziele des mBooks anhand des Pilotprojekts. Digitalen Informationsmedien würde oft vorgeworfen, »Traditionslinien zu gedruckten Büchern und die an sie gebundenen Rezeptionskulturen« abzuschneiden.

Im digitalen Buch sei es dagegen allerdings möglich, die Linearität der Darstellung aufzulösen:

Die Autor/innen gehen davon aus, Animationen und Simulationen könnten gleichfalls dafür genutzt werden, den Konstruktionscharakter von Geschichte

# Lernen aus der ■ Geschichte

und damit auch von Geschichtsbüchern im Schulunterricht transparent zu machen, ohne die Verlebendigung des Stoffes zu stören. Dazu käme die Aktualität, Interaktion und Multiperspektivität der digitalen Welt. Das gedruckte Schulbuch wiederum habe seine Stärken gerade im Gewohnten und seiner chronologischen Ordnung. Die aus den Schulbuchanalysen der Autor/innen gespeiste These lautet dementsprechend, dass die Lösung nicht in einem Entweder – Oder, Digital oder Analog bestünde, sondern gewissermaßen eine Kombination aus beidem sein müsse. So könnten gerade auch die Lehrkräfte technisch und gedanklich dort abgeholt werden »wo sie stehen«. Diesem Anspruch eines »buchüberschreitenden« Mediums folgt das mBook beispielsweise in seiner Spiegelung des bekannten Erscheinungsbildes von Schulbüchern. Das mBook stellt sich selbst den Anspruch, die Möglichkeiten digitaler Erweiterung nur an den Stellen zu nutzen, an denen dies einen didaktischen Mehrwert in Bezug auf Fragestellung, Methodik und Schülernähe bedeute.

## Fazit

Zwar ist das mBook in der noch in der Testphase befindlichen Vollversion nach einem Download auch offline verfügbar, doch leider löst das noch nicht das Problem der Notwendigkeit der technischen Ausstattung mit einem – im besten Fall – Klassensatz von Tablets. Ein großer Vorteil des mBooks besteht in der Möglichkeit, dass es laufend modifiziert werden kann, wenn die Nutzungserfahrung oder aktuelle

## Empfehlung Unterrichtsmaterial

Forschungsergebnisse das nahelegen. Es legt den Konstruktionscharakter von Geschichte eher als analoge Schulbücher offen und fordert zur medial gestützten kritischen Reflexion heraus. Ohne den Lehrplan zu vergessen, ermöglicht es unterschiedliche Lerntypen besser einzubinden. Aufgrund seiner klaren Struktur, seiner Orientierung an analogen Schulbüchern für den Geschichtsunterricht, und da es auch inhaltlich empfehlenswert ist und somit auch die Lehrkräfte gedanklich und technisch meist »da abholt wo sie stehen«, kann die klare Hoffnung formuliert werden, dass das mBook Schule macht und weite Verbreitung findet.

Das Ansichtskapitel zum Ersten Weltkrieg des mBook NRW lässt sich wie folgt aufrufen: [nrw.multimedia-lernen.de](http://nrw.multimedia-lernen.de) (ohne www!), user: eltern, pw: eltern.

## Kontakt

Institut für digitales Lernen GbR  
Waltraud Schreiber, Florian Sochatzky,  
Marcus Ventzke  
Domplatz 5, 85072 Eichstätt  
info(at)institut-fuer-digitales-lernen.de  
<https://nrw.multimedia-lernen.de>

## Literatur

- Schreiber, Walter/Florian Sochatzky und Marcus Ventzke: »Das Multimediale Schulbuch – kompetenzorientiert, individualisierbar und konstruktionstransparent«, in: Schreiber, Schöner, Sochatzky: Analyse von Schulbüchern als Grundlage empirischer Geschichtsdidaktik, 2013, S. 212-232.

### Segu-Geschichte. Selbstgesteuert entwickelnder Geschichtsunterricht

### Arbeiten mit Segu

Die Möglichkeiten des Geschichtslernens in Zeiten des Web 2.0 sind vielfältig. Viele Angebote und Formate passen sich heute den individuellen Lern- und Wissensvoraussetzungen der Schüler/innen an. Die Website [segu-geschichte](#) bietet einen Zugang zur Geschichte, der sich an den Schüler/innen orientiert und ermöglicht es den Lehrenden, den Unterricht innovativ und multimedial zu gestalten. Dazu bietet die Lernplattform eine große Anzahl an Modulen, die von den Schüler/innen individuell behandelt werden können. Hinter der Plattform steckt die Idee, anhand vieler Puzzleteile ein komplexes Bild der Geschichte zu erstellen, Verbindungen herzustellen und historische Entwicklungen zu kontextualisieren. Um verschiedene Lernzugänge zu schaffen, wurden die Module in zwei Menüs aufgeteilt. Unter dem Menü 'Zeiten' bewegen sich die Nutzer/innen chronologisch entlang der Geschichte – von der Frühgeschichte bis in das 20. Jahrhundert. Unter dem Menü 'Einblicke' werden verschiedene Themen, unter anderem aus Politik, Wirtschaft, Wissenschaft, Kultur und Philosophie behandelt. Alle Module stehen dabei als PDFs und Textdateien kostenlos zur Verfügung. Sie können beliebig vielfältig, weitergegeben und verändert werden. Das entspricht der Philosophie des Web 2.0, in dem Nutzer/innen immer auch selbst als Akteur/innen in Erscheinung treten.

Zu Beginn der Arbeit mit der Lernplattform steht die Erarbeitung eines Lehr-Planes, der von den Lehrkräften erstellt wird. In ihm wird festgelegt, welche Basismodule von den Schüler/innen bearbeitet werden sollen und aus welchen Wahlmodulen zusätzlich frei gewählt werden kann. Die Jugendlichen entscheiden dann selbst, in welcher Reihenfolge sie die Module bearbeiten. Auch das Tempo kann nach individuellen Lernkapazitäten selbst gewählt werden. Die Arbeitsblätter der Module können ausgedruckt, handschriftlich bearbeitet und in einem Ordner archiviert werden. Dadurch entsteht eine individuelle Lern- und Wissenschronik der einzelnen Schüler/innen, die von den ihnen selbst nachvollzogen und zur Auffrischung des Wissens genutzt werden kann. Die verschiedenen Module sind klar strukturiert und einfach erklärt, was für die Schüler/innen eine selbständige Nutzung des Portals auch von zu Hause ermöglicht. Als Informationsquelle zu Bearbeitung der Arbeitsblätter dienen sowohl traditionelle Formate wie das Schulbuch, als auch verschiedene digitale Recherchemöglichkeiten und unterschiedliche Medien, die in den einzelnen Modulen verlinkt sind. Außerdem verfügt die Lernplattform über einen eigenen YouTube-Kanal. Dort finden sich zahlreiche Screencast-Videos zu unterschiedlichen Themen, die in der Regel etwa 10-15 Minuten dauern und verschiedene Fragen und Aufgaben beinhalten. Diese können von den Schüler/innen in ihren Arbeitsmappen handschriftlich

## **Lernen aus der ■ Geschichte ■**

bearbeitet werden. Das Konzept der Plattform ermöglicht ein auf die Bedürfnisse der Jugendlichen zugeschnittenes Lernen und eine spannende und vielseitige Geschichtsvermittlung.

Da sich Segu-Geschichte noch im Aufbau befindet, stehen zur Zeit erst etwa 60 Prozent der geplanten Module tatsächlich zur Verfügung. Dennoch lohnt sich bereits jetzt ein Blick auf die Homepage. Denn das Arbeiten mit der Plattform ersetzt zwar kein didaktisch wohl durchdachtes Unterrichtskonzept, doch kann ein solches durch das Arbeiten mit den Segu-Modulen sinnvoll untermauert werden.

---

## **Empfehlung Unterrichtsmaterial**

### Das Web 2.0 in der politischen Bildung – Blogs zur Weiterbildung und Vernetzung

Um als Lehrende/r auf die vielseitigen Angebote des Web 2.0 zurückgreifen zu können, bedarf es einer ständigen Auseinandersetzung mit den Prozessen, die neue Formate hervorbringen und es müssen alte Methoden an neue Voraussetzungen angepasst werden. Um dabei up-to-date zu bleiben, bieten verschiedene Blogs einen multidisziplinären Einblick in aktuelle Entwicklungen und Diskurse. So existiert seit 2010 das von der Bundeszentrale für politische Bildung (BpB) und dem DGB Bildungswerk entwickelte und finanzierte Projekt #PB21, das in Form eines Blogs über Projekte, Seiten und andere Angebote informiert, die eine Nutzung des Web 2.0 sowohl im Unterricht als auch in der außerschulischen Bildungsarbeit ermöglichen. Ziel ist es, dadurch Lehrenden und Lernenden einen partizipativen Zugang zur digitalen Welt zu eröffnen und die Anwendbarkeit der verschiedenen Werkzeuge und Dienste interaktiv zu diskutieren. Das Konzept des Projektes legt deshalb besonderen Wert auf den Multiplikationscharakter der Seite. Durch die aktive Verbreitung, Vervielfältigung und Kommentierung der Inhalte sollen Debatten über das Lernen in Zeiten des digitalen Wandels geführt und nach außen getragen werden. Praxisbeispiele und konkrete Anwendungshinweise im Rahmen von Seminaren, Projekten und im Unterricht stellen eine Verbindung zwischen Theorie und Praxis her und zielen auf

eine Integration der Überlegungen in die alltägliche Arbeit von Organisationen, Projekten und Lehrkräften. Außerdem bietet der Blog immer wieder auch Anregungen, um institutionellen und nicht-institutionellen Akteur/innen die virtuelle Vernetzung und eine interessengeleitete Nutzung des Web 2.0 zu ermöglichen.

Dabei bedient sich die Seite innovativer und vielseitiger Darstellungsformen. Auf der Basis von Texten, Podcasts und Videos werden Inhalte vorgestellt, erläutert und diskutiert. Durch die Anwendung von neuen Formaten und Methoden wie den interaktiven WebTalks bekommt das Projekt einen experimentellen Charakter und ermöglicht eine direkte und praxisnahe Reflexion der Nutzer/innen über die Anwendbarkeit der verschiedenen Angebote.

Ein ähnliches Format wie #PB21 stellt der Blog 'Medien im Geschichtsunterricht' von Daniel Bernsen dar. Während #PB21 den Rahmen in Bezug auf die Nutzer/innen-Zielgruppe bewusst weit steckt, konzentriert sich Bernsen auf Angebote, die sich explizit für die Implementierung in den schulischen Unterricht eignen. Der seit 2009 existierende Blog vereint zahlreiche und vielfältige Artikel und Links zum Thema, die teilweise jedoch etwas unübersichtlich dargestellt sind. Für interessante Anregungen eignet sich die Seite allemal, um sich einen allgemeinen Überblick zu verschaffen sollte jedoch auf einschlägige Publikationen und Überblickstexte zurückgegriffen werden.

### Informationen

#PB21/ Web 2.0 in der politischen Bildung. Ein Projekt der Bundeszentrale für politische Bildung (BpB)

Medien im Geschichtsunterricht. Ein Blog von Daniel Bernsen

---

### Memory Loops – ein virtuelles Denkmal

»Neue Formen des Erinnerns und Gedenkens« sind in aller Munde und werden immer wieder gefordert aber auch kritisiert. Auch ein Münchener Kunstwettbewerb zum Thema »Opfer des Nationalsozialismus« stellte diese »neuen Formen« in den Mittelpunkt. Den Wettbewerb gewann die Künstlerin und Musikerin Michaela Melián mit ihrem Projekt Memory Loops.

### Tonspuren in der Topographie Münchens

Den auf Interviewquellen, Privatkorrespondenz und amtlichen Bekanntmachungen basierenden 300 deutschen und 175 englischen Tonspuren entsprechen weiße Kreise auf einer virtuellen Stadtkarte. Hinter jedem der Kreise findet sich eine Geschichte, ein Memory Loop, die zusammen die Alltäglichkeit von Angst und Terror in der NS-Zeit unterstreichen. Die Collagen aus Zeitzeugenäußerungen, historischen Dokumenten und instrumentierter Musik – unter anderem von Felix Mendelssohn Bartholdy und Kurt Weill – verweisen thematisch auf Orte

innerhalb der ehemaligen »Hauptstadt der Bewegung«. Die/der Nutzer/in weiß jedoch im Vorfeld nicht, was sich für ein Inhalt hinter dem Kreis verbirgt – die Geschichte eines Opfers, der Bericht eines Täters, eine Akte, eine Alltagsbruchstück...? Den Hörenden soll es möglichst selbst noch einmal wie der Historikerin gehen, die zum ersten Mal einen Zeugenbericht hört; sie sollen die nüchternen und gleichzeitig erschütternden Schilderungen des Grauens wahrnehmen und über die eigene Gewöhnung stolpern, wenn beispielsweise ein durch Kinderstimme vorgetragenes Dokument in Amtsdeutsch seine Monstrosität und Bedeutung erst spät enthüllt. Durch die bruchhafte Verfremdung soll dem Behördendeutsch besonders zugehört werden. Alle Zeitzeugenberichte und Interviews wurden transkribiert und von Schauspielern und Schauspielerinnen unterschiedlicher Generationen sowie von Kindern gesprochen. Alle Zeitzeugenberichte und Interviews wurden transkribiert und durch Schauspieler/innen und Kinder neu gesprochen.

### Technische Umsetzung

Die Audio-Collagen können heruntergeladen und als Trackliste gespeichert werden – insgesamt über 24 Stunden Material! Mit wenigen Klicks kann so eine eigene Trackliste - auch für unterwegs - gestaltet und für einen Rundgang in München genutzt werden. So können die Nutzer/innen eigene Rundgänge, ihre eigenen Memory Loops zusammenstellen, indem die Audios auf dem Smartphone, dem Tablet oder dem MP3-Player gespeichert werden. Eine Registrie-

## Lernen aus der ■ Geschichte ■

### Empfehlung Web

rung ist nur nötig, wenn die Trackliste auch auf anderen Endgeräten online abrufbar sein soll – sie wird dann online user-spezifisch gespeichert. Um einen möglichst breiten Nutzer/innen-Kreis zu erschließen, finden sich an 61 Orten in der Münchner Innenstadt Hinweistafeln mit URL und Telefonnummer zu Tonspuren: Über einen Festnetzanruf können so jederzeit einzelne Tonspuren auf Deutsch und Englisch angehört werden. Über kostenlose 0800-Nummern sind sie auch per Handy abrufbar. Zusätzlich liegen in fünf Münchner Museen und Institutionen – bspw. dem Jüdischen Museum München – MP3-Abspielgeräte zur kostenfreien Ausleihe bereit. Auf diesen können die fünf einstündigen Memory Loops mit vorausgewählten Tonspuren angehört werden. Diese fünf vorgefertigten Rundgänge können jedoch genau wie alle anderen Tonspuren auch online von zu Hause oder aber unterwegs im Stadtraum vom Smartphone oder Tablet genutzt werden. Sie sind unter der Rubrik Hörspiel zu finden. Ein englisch-sprachiges Hörspiel liegt ebenfalls vor. Außerdem gibt es eine Memory Loops App für das iPhone, die neben Tonspuren auch einen Stadtplan enthält, auf dem die einzelnen Stationen angezeigt werden. Mit der GPS-Referenzierung der App kann mit dem Smartphone direkt zu den ausgewählten Orten navigiert werden.

### Fazit

Memory Loops ist ein technisch und inhaltlich aufwendiges, gelungenes Projekt zur zeitgemäßen, digitalen Vermittlung über

den NS-Alltag mit Opfer- und Täterbezügen. Doch ist Memory Loops mehr als nur ein weiterer historischer Audioguide mit Regionalbezug: Es ist, wie Jörg Heiser in der Frankfurter Allgemeinen Zeitung schrieb, zugleich »ein alternativer Stadtplan, der eine akustische Tiefenbohrung ins jetzige Bild der Stadt erlaubt.« Das Projekt verweist in die Gegenwart, auf bauliche und gesetzliche Nachwirkungen und den allgemeinen erinnerungskulturellen Umgang über den Fokus München hinaus.

---

### Zeugen der Shoah – digitale Handwerkskästen

#### Das Projekt

Das Projekt »Zeugen der Shoah« beinhaltet die rund 900 deutschsprachigen Interviews mit NS-Verfolgten, welche aus dem Visual History Archiv stammen. Mit dem Projekt lassen sich nicht zuletzt biografische narrative Unterrichtseinheiten gestalten. Einblicke in bisherige Unterrichtsprojekte, die bislang an der Freien Universität stattfanden, finden sich in einem Beitrag aus dem Gedenkstätten-Rundbrief.

#### Der Aufgabenbereich

Kürzlich wurde ein weiterer Menüpunkt freigeschaltet: Der Bereich ‚Aufgaben‘ bietet für den Schulunterricht vorgefertigte Module als Anleitung und Arbeitsvorschlag. Damit sind Aufgabenvorschläge nun nicht mehr nur in der DVD-Edition, sondern jederzeit auf der online-Plattform verfügbar. Die fünf thematischen Aufgaben beinhalten ausgewählte Videosequenzen und biografische Informationen zu den Berichtenden. Die Zeugnisse werden jeweils durch Fotos, Zeitungsausschnitte oder zeitspezifische Dokumente im pdf-Format ergänzt. Dazu kommt die Möglichkeit, nach erfolgter Anmeldung mit dem auf der Website in der Rubrik bereits eingebetteten Text-Editor für Fragen, Erkenntnisse und Verweise im Format hinterlegen zu können. Genauso können bereits angefertigte Notizen aus der bekannten Funktion in den Editor zur Aufgabenbearbeitung mit einem Klick

kopiert werden. Die Notiz-Funktion ist jederzeit auf der Website am linken Bildrand aufrufbar, sodass während der Suche nach geeigneten Videos für die bewusstoffengestalteten letzten 4 Aufgaben jederzeit Notizen zu diesen angelegt werden können. Anschließend können diese in der entsprechenden Aufgaben-Phase zur Beantwortung in den Text-Editor eingegeben werden.

Mit Hilfe der Lesezeichenfunktion bzw. der Möglichkeit zur Markierung einzelner Ausschnitte in den Interviews können auch Videosequenzen für Präsentationen thematisch passend und punktgenau herausgesucht und gespeichert werden. Suchergebnisse, Notizen und Lesezeichen können in „Mein Bereich“ zu einem Projekt zusammengefasst werden. Die verschiedenen Aufgaben sind in Phasen und einen ergebnisartigen ‚Abschluss‘ getrennt.

Gerade die ersten beiden Aufgabenvorschläge sind stark auf die lebensweltliche Verknüpfung der Zielgruppe Schüler/innen als Nutzer/innen orientiert.

- Antisemitismus an Berliner Schulen um 1933 – Wie erinnern sich Überlebende an ihre Schulzeit und den Antisemitismus?
- Zeugen der Novemberpogrome 1938 - Woran erinnern sich Menschen, die damals als Kinder oder junge Erwachsenen bedroht waren? Wie ging es für sie weiter?

Hier werden die mit der Schulzeit verknüpften Diskriminierungs- und Verfolgungs-Erfahrungen der Interviewten in den Mittelpunkt gerückt. In den Materialien findet sich so beispielsweise das »Rundschreiben des

# Lernen aus der ■ Geschichte ■

## Empfehlung Web

Reichserziehungsministers vom 15.11.1938 zum »Schulunterricht an Juden«. Auch die heutige Geschichtskultur wird dabei Gegenstand der Aufforderung zur Auseinandersetzung, wenn nach der Beurteilung einer durchaus kontroversen „Gedenk-Aktion“ zu den November-Pogromen aus dem Jahr 2013 in Berlin gefragt wird.

Die weiteren vier Aufgabenstellungen:

- Erste Reaktionen zu unterschiedlichen Wahrnehmungen und Selbstreflexion
- die auf eine Person fokussierten (Über-) Lebensgeschichten
- Wiederholtes Sehen: Dimensionen eines Video-Interviews
- Forschen Sie zu Ihrem Ort

Diese Aufgaben sind freier gefasst und beinhalten eigene Rechercheaufträge innerhalb der Online-Plattform. Dafür ist die bekannte, sehr differenzierte Suchfunktion (unter anderem nach Geschlecht, Sprache, Geburtsort, Erfahrungshintergrund, Lager und Ghettos der Interviewten) inklusive Volltextsuche innerhalb der transkribierten und parallel zum Interviewausschnitt mitlesbaren Interviewtexte äußerst hilfreich.

## Fazit

Die neue Rubrik ‚Aufgaben‘ rundet das ohnehin sehr empfehlenswerte Projekt zu einem vollständigen Handwerkskasten zur multimedialen Bearbeitung von NS-spezifischen Themen im Unterricht mit bereits formulierten Arbeitsvorschlägen oder frei von der jeweiligen

Lehrkraft gewählten Arbeitsaufträgen ab. Mit dem Aufgabenbereich und den darin eingebetteten Funktionen wird die Anwender/innen-Freundlichkeit des Projekts weiter erhöht und auch die didaktische Bearbeitung der Interviews im schulischen wie außerschulischen Kontext erweitert und vereinfacht.

## Kontakt

Freie Universität Berlin

Center für Digitale Systeme (CeDiS)  
E-Learning, E-Research, Multimedia

Zeugen der Shoah. Video-Interviews in der schulischen Bildung

Ihnestr. 24

14195 Berlin

Tel: +49 30 838 52069

E-Mail: [info@zeugendershoah.de](mailto:info@zeugendershoah.de)

---

### **Panorama-Auschwitz. Virtuelle Führung durch das Konzentrations- und Vernichtungslager**

Viele Gedenkstätten haben es sich als Bildungsträger heute zur Aufgabe gemacht, auf die durch den digitalen Wandel hervorgetretenen neuen Voraussetzungen und Bedingungen in ihrer Arbeit einzugehen. Durch lebendige Diskurse und die Entwicklung immer neuer Konzepte entstehen so vielerorts auch im institutionellen Rahmen Projekte und Formate, die sich an den Ideen des Web 2.0 orientieren.

Auch die Gedenkstätte Auschwitz hat sich diesem Trend angeschlossen und ist vor kurzem mit einer neuen Website online gegangen. Das Panorama Auschwitz bietet die Möglichkeit, sich auf einen virtuellen Rundgang durch die Gedenkstätte Auschwitz zu begeben. Dabei können die Orte des ehemaligen Stammlagers (Auschwitz I), des Vernichtungslagers Birkenau (Auschwitz II) und der alten Rampe von Birkenau anhand zahlreicher 360°-Aufnahmen erkundet werden. Die alte Rampe, auf der südlichen Seite außerhalb des Geländes von Birkenau gelegen, wurde bis 1944 zur Ankunft und Selektion der Deportationstransporte genutzt. Angesichts des erwarteten Eintreffens Hunderttausender Juden und Jüdinnen aus Ungarn, verlegte die nationalsozialistische Lagerleitung die Rampe im Frühjahr 1944 in das Lager hinein, um den Vernichtungsprozess so noch effizienter zu gestalten. Heute befindet sich am Ort der ehemaligen Rampe

ein Gedenkort, an dem ein Güterwaggon, wie er zur Deportation von Jüdinnen und Juden vor allem aus Ost- und Mitteleuropa genutzt wurde, und Informationstafeln an die Geschichte des Ortes erinnern.

Der virtuelle Rundgang durch die verschiedenen Teile der Gedenkstätte Auschwitz führt die Besucher/innen an die Orte im Lagerkomplex, die sie selbst über das Menü auswählen. Markierungen geben einen Hinweis darauf, wo sich der/die Besucher/in gerade befinden, und an welchen Stellen Panorama-Aufnahmen vorhanden sind. Der Weg und die Geschwindigkeit wird dabei den Besucher/innen selbst überlassen.

Zusätzlich zu den Panorama-Aufnahmen haben Nutzer/innen die Möglichkeit, sich weitere Informationen über die jeweiligen Orte einzuholen, ausgewählte Dokumente – wie beispielsweise mehrere Deportationslisten mit den Namen der Opfer – einzusehen und auf einer Überblickskarte gezielt nach Orten und Bezeichnungen zu suchen. In beigefügten Texten, die auf englisch und polnisch zur Verfügung stehen, werden die jeweiligen Orte und ihre Geschichte dargestellt und beschrieben. Zusätzlich dazu ermöglichen verschiedene, von der Gedenkstätte Auschwitz erarbeitete und auf der Seite verlinkte Online-Lessons eine tiefer gehende Auseinandersetzung mit einzelnen Themen. Die Unterrichtseinheiten, die sich beispielsweise mit der Situation der Roma in Auschwitz-Birkenau oder der Ankunft der ungarischen Juden im Lager beschäftigen, erläutern anhand zahlreicher Texte, Bilder und Dokumente das jeweilige Themenfeld

## Lernen aus der ■ Geschichte ■

Empfehlung Web

und bieten sich insbesondere für die Arbeit in Kleingruppen in der Sekundarstufe II an.

### Fazit

So interessant das Projekt in der Idee und seiner Umsetzung ist, ein Besuch der Gedenkstätte kann dadurch nicht ersetzt werden. Auch erlaubt der virtuelle Rundgang alleine keine hinreichende inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Ort, seiner Geschichte und seiner Kontextualisierung. Dennoch kann die Seite in vielfacher Weise für die pädagogische Arbeit nutzbar gemacht werden. Beispielsweise bietet sich der virtuelle Rundgang für die Nachbereitung eines Besuches der Gedenkstätte an, da inhaltliche Inputs so durch eine Visualisierung unterstützt und nachvollziehbar gemacht werden können.

---

### App in die Geschichte - Entdecken, Entschlüsseln, Erzählen

Die »App in die Geschichte« baut auf drei Grundfunktionen auf: Das Mapping Game soll die Wahrnehmung von Historizität in der eigenen Lebenswelt fördern. Die Perspektive einer historischen Foto-Quelle soll im aktuellen Stadt- bzw. Landschaftsbild gesucht und mit dem Smartphone oder Tablet fotografiert werden. Über deren GPS-Funktion werden die geographischen Koordinaten der Aufnahme automatisch erfasst und mit dem historischen Original verknüpft. Das Mapping Game ist damit dem Geocaching (siehe hierzu auch den Artikel von Annemarie Hühne und Julia Wolrab in dieser Ausgabe) verwandt. Die gemachten Fotos werden zusätzlich auf eine Karte übertragen. Für positive Bewertungen andere Nutzer/innen zur Einnahme der Perspektive des historischen Foto-Originals können Punkte gesammelt werden, die in einem Highscore angezeigt werden. Potenziell können so virtuelle Stadtrundgänge zu lokalhistorischen Themen mit digitalisierten Quellen aus lokalen und regionalen Archiven erarbeitet werden. Auch die teilnehmenden Archive selbst könnten in Zukunft je nach Nutzungsreichweite durch die Arbeit der Teilnehmenden profitieren, indem sie Ortskoordinaten für die jeweiligen Archivalien aus dem Mapping Game erhalten, um so beispielsweise interaktive Karten zu erstellen.

Im Tagging Game wiederum sind die Nutzer/innen aufgefordert, die jeweilige Quelle zu verschlagworten, was eine genaue Beobachtung des Bildes bzw. ein Verständnis des Textes erfordert. Hier geht es vor allem um das Entschlüsseln, das De-Konstruieren von Geschichte. Ziel ist neben der präzisen Beobachtung auch die wiederholende Festigung von Fachbegriffen.

Mit den Zeitleisten als dritter Basisfunktion sollen die Nutzer/innen dazu aufgefordert und unterstützt werden, eigene Erzählung zusammensetzen, zu re-konstruieren. In die Zeitleisten können die digitalisierten Archivalien, eigene Fotos, Texte, Audio-dateien oder auch Videos eingebettet werden. Sie können ebenfalls gemeinsam als Projekt verschiedener Teilnehmer/innen erstellt werden. Zeitleisten der »App in die Geschichte« dienen damit der Orientierung, der Ergebnissicherung und Präsentation. Eine gemeinsame Diskussion zur Begründung der jeweiligen zeitlichen Verortungen der Quellen kann angeschlossen werden.

Im Rahmen der Nutzung der App wäre es auch denkbar, mit der Klasse oder einer Gruppe aus der außerschulischen Bildungsarbeit zunächst einen gemeinsamen Archivbesuch zur Vorauswahl geeigneter Quellen und zum Kennenlernen des Archivbetriebs abzuhalten, um so die Unterrichtseinheit bzw. das Projekt so gemeinsam vorzubereiten.

### Der digitale Fundus

Das digitale Archiv der »App in die Geschichte« mit rund 80.000 Einträgen kann

# Lernen aus der ■ Geschichte ■

## Empfehlung App

### Kontakt

nach Schlagworten, Personen, Orten oder Zeiträumen durchsucht werden. Über die Suche lassen sich Quellen aus der jeweiligen Stadt oder Region finden, um Unterrichtseinheiten bzw. Projekte nicht nur thematisch sondern auch geografisch zu strukturieren und vorzubereiten.

Eine sinnvolle Ergänzung zum jeweiligen auf die Lerngruppe individualisierten Orts- oder Themenbezug stellt die Möglichkeit dar, eigene bzw. selbst gesuchte Audio- und Videoquellen für die Zeitleisten einzubetten oder aber Quellen wie Dokumente und Fotos hochzuladen. So kann dem Problem eventuell fehlender Fotos für die ausgewählte Stadt oder Gemeinde begegnet werden.

Ein Einblick in den Umfang und die Vielfalt des digitalen App-Archivs ist auch ohne Anmeldung möglich. Es steht öffentlich zur Verfügung.

### Fazit

Über die »spielerischen Wettbewerbselemente« lässt sich sicher streiten, doch kann mit der »App in die Geschichte« auf technisch schnell verständliche Art und Weise lebensweltlich-orientierte Lokal- oder Regionalgeschichte vermittelt werden. Besonders empfehlenswert erscheint die Anwendung für Jugendliche zur Auseinandersetzung mit historischer Stadtentwicklung und baulichen Überresten.

Institut für Innovationstransfer und  
Projektmanagement (IfI)

Katharinenstr. 17-18  
10711 Berlin

Dr. Rolf A. Müller (Projektleiter)

rolf.a.mueller(at)ina-fu.org

<http://www.ina-fu.org/institute/ifi>

<http://app-in-die-geschichte.de>

Unser nächstes Magazin erscheint am 28. Januar 2015 und trägt den Titel „Diskriminierung damals und heute. Ein Thema in der internationalen Jugendarbeit“

#### I M P R E S S U M

Agentur für Bildung - Geschichte, Politik und Medien e.V.

Bülowstr. 90

10783 Berlin

<http://www.lernen-aus-der-geschichte.de>

<http://www.agentur-bildung.de>

Projektkoordination: Ingolf Seidel

Webredaktion: Ingolf Seidel, Anne Lepper und David Zolldan

Die vorliegende Ausgabe unseres Magazins wird durch den Volksbund Deutsche Kriegsgräberfürsorge e.V. gefördert.

Die Beiträge dieses Magazins können für nichtkommerzielle Bildungszwecke unter Nennung der Autorin/des Autors und der Textquelle genutzt werden.