



90 Minuten



Ergebnissicherung



Geschichte medienspezifisch darstellen

### Beschreibung

Die Schüler erstellen zu einem historischen Thema eine digitale Karte, z. B. zum Schulort, einem historischen Ort aus dem Unterricht oder dem Ziel einer Exkursion oder Klassenfahrt. Die Schüler fügen in die digitale Karte Texte, Bilder, Audio- oder Videodateien ein. Dies dient der Visualisierung und Ergebnissicherung des Gelernten. Voraussetzung ist, dass das historische Thema einen starken Raumbezug aufweist und sich sinnvoll in Form einer Karte darstellen lässt, z. B. die Denkmäler oder historischen Straßennamen am Schulort.

### Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Computer oder Tablet mit Internetzugang pro Schülerpaar / Kleingruppe
- Als Programm kann Google® Maps (<https://www.google.de/maps>) genutzt werden, Alternativen sind StepMap® (<http://www.stepmap.de>) oder OpenStreetMap® (<https://www.openstreetmap.de>), in Kombination mit einer Zeitleiste auch die „App in die Geschichte“ (<https://app-in-die-geschichte.de/student/login>).

### Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Setting: Abschluss der Unterrichtsreihe über den Ersten Weltkrieg – Erinnerungsspuren an den Ersten Weltkrieg am Schulort
- Vorbereitung: Der Lehrer legt mit Google® Maps eine digitale Karte an. Hierzu muss er sich mit einem Google®-Konto anmelden. Im Browserfenster oben links befindet sich das Menü (drei waagerechte Balken), über das sich eine Karte anlegen lässt („Menü / Meine Orte / Karten / Karte erstellen“). Der Lehrer stellt den Schülern den Link zu der angelegten Karte sowie die Zugangsdaten (Benutzername und Passwort) zur Bearbeitung der Karte bereit (z. B. per E-Mail verschicken, Verlinkung in einer Lernplattform, Tafelanschrieb).
- Die Schüler sammeln zunächst an der Tafel oder in einem Etherpad in ihrem Schulort vorhandene Erinnerungsspuren des Ersten Weltkriegs, z. B. Denkmäler, Kasernen, Straßennamen.
- Die Schüler wählen einen Erinnerungsort aus, den sie dann in Partnerarbeit oder in Kleingruppen für die digitale Karte aufbereiten.
- Jedes Paar bzw. jede Kleingruppe arbeitet an einem Computer oder Tablet. Die Schüler recherchieren die Geschichte des von ihnen ausgewählten Erinnerungsortes und bereiten ihre Ergebnisse für einen Eintrag auf der digitalen Karte auf. Dazu können sie z. B. einen Text schreiben, diesen einsprechen oder ein Video drehen, sie können vor Ort Fotos machen oder auch alte Fotos im Archiv suchen.
- Bevor die Darstellungen in die Karte eingebunden werden, prüfen die Schülerpaare bzw. Kleingruppen ihre Ergebnisse untereinander, sie korrigieren sich gegenseitig und geben sich Feedback. Der Lehrer berät und hilft.
- Anschließend verorten die Schülerpaare bzw. Kleingruppen ihre Darstellungen auf der digitalen Karte und laden ihre Arbeitsergebnisse hoch.
- Die fertige Karte kann über den Klassenraum hinaus der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Eine Möglichkeit ist es, die Karte auf der Homepage der Schule zu verlinken oder einzubetten und damit insbesondere der Schulöffentlichkeit, also anderen Schülern, Eltern und Lehrern, zu präsentieren. Diese Option sollte jedoch vorab mit den Schülern besprochen werden.

Aus dem Werk 08036 33 Ideen Digitale Medien – Geschichte – Auer Verlag

## Mögliche Fallstricke und Tipps

- Bei Google® Maps kann eine Karte mit nur einem Account von mehreren Computern aus gleichzeitig bearbeitet werden. Es genügt also, wenn der Lehrer einen Account anlegt. Diese Zugangsdaten werden dann allen Schülerpaaren bzw. Kleingruppen zur Verfügung gestellt.
- Die Schüler müssen darauf hingewiesen werden, dass es sich bei den Texten, Grafiken, Fotos und ggf. auch Videos, die sie in die Karte einbinden möchten, um gemeinfreie Materialien handeln muss, d. h. es dürfen keine urheberrechtlich geschützten Materialien verwendet werden. In den meisten Fällen bedeutet dies, dass die Texte, Fotos und Videos von den Schülern selbst erstellt werden müssen – was durchaus sinnvoll und gewinnbringend ist. Benötigen die Schüler Symbole oder Grafiken, suchen sie diese auf Plattformen, deren Inhalte unter Public Domain stehen, z. B. bei Openclipart (<https://openclipart.org>) oder Pixabay (<https://pixabay.com>).
- Liegen die Erinnerungsorte in der Nähe des Schulorts / im Schulort können die Schüler die Erinnerungsorte auch aufsuchen (z. B. als Hausaufgabe), um dort eigene Fotos zu machen.
- Es sollte vorab geklärt und ausprobiert werden, wie die von den Schülern gemachten Fotos auf den Schulcomputer übertragen werden können. Hier gibt es verschiedene Möglichkeiten: Wird eine Lernplattform genutzt, können die Schüler die Fotos bereits zu Hause in der Lernplattform hochladen und dann in der Schule wiederum über die Lernplattform abrufen. Alternativ übertragen die Schüler ihre Fotos auf ihren Computer und speichern sie dann auf einem USB-Stick ab, den sie mit in die Schule nehmen. Eine weitere Möglichkeit ist, dass die Schüler das Ladekabel ihres Smartphones mitbringen, sodass das Smartphone direkt mit dem Schulcomputer verbunden und die Fotos übertragen werden können. Diese Variante ist jedoch, je nach Konfiguration und Pflege der Schulrechner, vergleichsweise fehleranfällig.

## Analoge Alternative

Die Schüler arbeiten an einem Stadtplan aus Papier (aus dem Touristenbüro oder ausgedruckt), der auf ein großes Plakat geklebt wird. Die historischen Erinnerungsorte werden mit Pfeilen markiert. Ähnlich wie bei der digitalen Variante verfassen die Schüler Infotexte und machen ggf. Fotos dieser Erinnerungsorte. Die Texte und Fotos werden dann um den Stadtplan herum aufgeklebt. Zudem kann ein Rundgang, der die Orte miteinander verbindet, auf der Karte eingezeichnet werden.

## Beispiele und Infoseiten

- Virtuelle Stadtrundgänge selbst erstellen – Beispiel römisches Köln (segu Geschichte): <https://segu-geschichte.de/roemisches-koeln> 1
- Handreichung zur Unterrichtsvorbereitung und Durchführung eines Unterrichtsgangs zur Geschichte von Koblenz in den Jahren 1933–1945: <https://geschichtsunterricht.files.wordpress.com/2010/09/handreicherung-unterrichtsgang-ns-zeit-koblenz.pdf> 2



1



2



je nach Ansatz 45 Minuten bis zu mehrwöchiger Projektarbeit



Ergebnissicherung oder Projekt



Geschichte medienspezifisch darstellen

## Beschreibung

Die Schüler erzählen mit maximal 140 Zeichen umfassenden Kurznachrichten auf Twitter® historische Ereignisse nach. Diese besondere Form der Darstellung kann von einem sehr quellennahen Nacherzählen bis hin zu freieren Formen des Interpretierens reichen, in welchen Lücken in den Quellen durch Analogieschlüsse überbrückt werden und das Verhalten von einzelnen historischen Akteuren nachempfunden und nachgespielt wird. Dies kann sowohl zeitgleich als auch zeitversetzt passieren. Möglich ist auch ein (fast) zeitgenaues Nachspielen, indem die Veröffentlichung der Tweets® an dem entsprechenden Jahrestag des Ereignisses und, falls bekannt, zur gleichen Uhrzeit erfolgt.

## Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Computer oder Tablet mit Internetzugang pro Kleingruppe
- Accounts für die „historischen Personen“ auf Twitter® sowie für die Anmeldung auf Twitter®. Zur Einrichtung der Accounts sowie zur Anmeldung werden E-Mail-Adressen benötigt.

## Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Setting: Verhandlungen über den Zwei-plus-Vier-Vertrag
- Vorbereitung: Anmeldung auf Twitter® und Anlegen der Accounts für die historischen Personen
- Die Schüler teilen sich in sechs Kleingruppen auf. Jede Kleingruppe übernimmt einen der Akteure (BRD/Kohl, DDR/Modrow, USA/Bush Senior, Großbritannien/Thatcher, Frankreich/Mitterand, UdSSR/Gorbatschow).
- Die Kleingruppen erarbeiten zunächst mithilfe des Schulbuchs (oder einer Internetrecherche) die unterschiedlichen Positionen und Verhandlungsspielräume der beteiligten Staaten und fassen diese zusammen.
- Anschließend bereiten die Kleingruppen Tweets® vor, die die Position und (mögliche) Reaktionen ihres jeweiligen Staatsoberhauptes in den Verhandlungen zusammenfassen. Auf diese Weise zeichnen sie den Verlauf der Verhandlungen nach.
- Alle vorbereiteten Tweets® werden gesammelt und den Schülern für die Nachbesprechung (nach Veröffentlichung der Tweets®) zur Verfügung gestellt (als Kopie oder digital).
- Die Tweets® werden dann taggenau veröffentlicht, sodass über mehrere Wochen hinweg Dauer und Prozess der Verhandlungen auf Twitter® dargestellt werden.
- Nach Abschluss der „Verhandlungen“ wird die Form dieser Darstellung historischer Ereignisse diskutiert und die Schüler vergleichen das Ergebnis der virtuell geführten Verhandlungen mit (Auszügen aus) dem tatsächlichen Vertragstext.

## Mögliche Fallstricke und Tipps

- Es ist wichtig, dass die Durchführung bzw. die Ergebnissicherung in Form von Tweets® nicht allein stehen bleibt, sondern eingebettet wird in eine parallel oder anschließend stattfindende Reflexion und Diskussion über die Triftigkeit und Plausibilität der Darstellung sowie über die damit verbundenen methodischen Fragen historischen Arbeitens.

- Der Lehrer sollte im Vorfeld prüfen, ob zu dem gewählten Thema ausreichend (Quellen-)Material verfügbar ist, mit dem die Schüler arbeiten können. Ist nur wenig Material verfügbar, kann das Rollenspiel zwar ebenso durchgeführt werden, allerdings muss dann die Thematisierung geschichtswissenschaftlichen Arbeitens sowie der Reichweite bzw. der Grenze historischer Erkenntnis in den Vordergrund des Projekts rücken.
- Der Zeitaufwand für die Recherche, das Quellenstudium und die Erstellung der Tweets® kann leicht unterschätzt werden. Hierfür sollte ausreichend Zeit und zusätzlich ein kleiner „Puffer“ eingeplant werden. Gibt der Lehrer vor, welche Internetseiten oder Bücher für die Recherche verwendet werden sollen (ggf. auch durch eine engere Vorauswahl an Quellen), kann das Projekt sowohl zeitlich als auch inhaltlich auf den Aspekt der eigenständigen Erstellung einer medienspezifischen Geschichtsdarstellung begrenzt werden.
- Es besteht die Gefahr der Reduzierung auf eine „Geschichte großer, weißer Männer“. Dem kann durch entsprechende Einbettung in den Unterricht sowie Themenauswahl und durch Berücksichtigung verschiedener Perspektiven bei der Auswahl der Akteure vorgebeugt werden.

### Analoge Alternative

„TwHistory“-Projekte lassen sich mit Plan-, Simulations- und Rollenspielen vergleichen, allerdings mit dem Unterschied, dass bei diesen Projekten der eigenen Recherche und dem (altersgemäßen) historischen Arbeiten eine größere Bedeutung zukommen. Umgesetzt werden können die Ergebnisse aber auch in einem „Live“-Rollenspiel im Klassenzimmer. Während die Schüler bei Twitter® hinter den „Profilen“ der historischen Personen verschwinden, verkörpern sie bei einem Rollenspiel direkt ihre Rolle. Lassen sich bei Twitter® zeitliche Abstände zwischen den Reaktionen simulieren, so ist das Rollenspiel im Klassenzimmer immer auf eine kurze Präsentationszeit beschränkt; der zeitliche Fortgang lässt sich hier nur mit Hinweisschildern markieren.

### Beispiele und Infoseiten

- Live aus der Paulskirche (Projekt eines Grundkurses, Jahrgangsstufe 12):  
<https://www.lehrer-online.de/unterricht/sekundarstufen/geisteswissenschaften/geschichte/unterrichtseinheit/ue/mit-blog-und-twitter-live-aus-der-paulskirche/>
- Sandra Aßmann / Bardo Herzig: „Integrative Medienbildung in der Geschichtsdidaktik am Beispiel von TwHistory-Projekten“. In: Christoph Pallaske (Hg): Medien machen Geschichte. Neue Anforderungen an den geschichtsdidaktischen Medienbegriff im digitalen Wandel, Berlin 2015, S. 67–84. Online verfügbar unter:  
[https://kups.ub.uni-koeln.de/6660/1/22\\_04\\_15\\_Aßmann\\_Herzig\\_OA.pdf](https://kups.ub.uni-koeln.de/6660/1/22_04_15_Aßmann_Herzig_OA.pdf)

1

2



1



2