

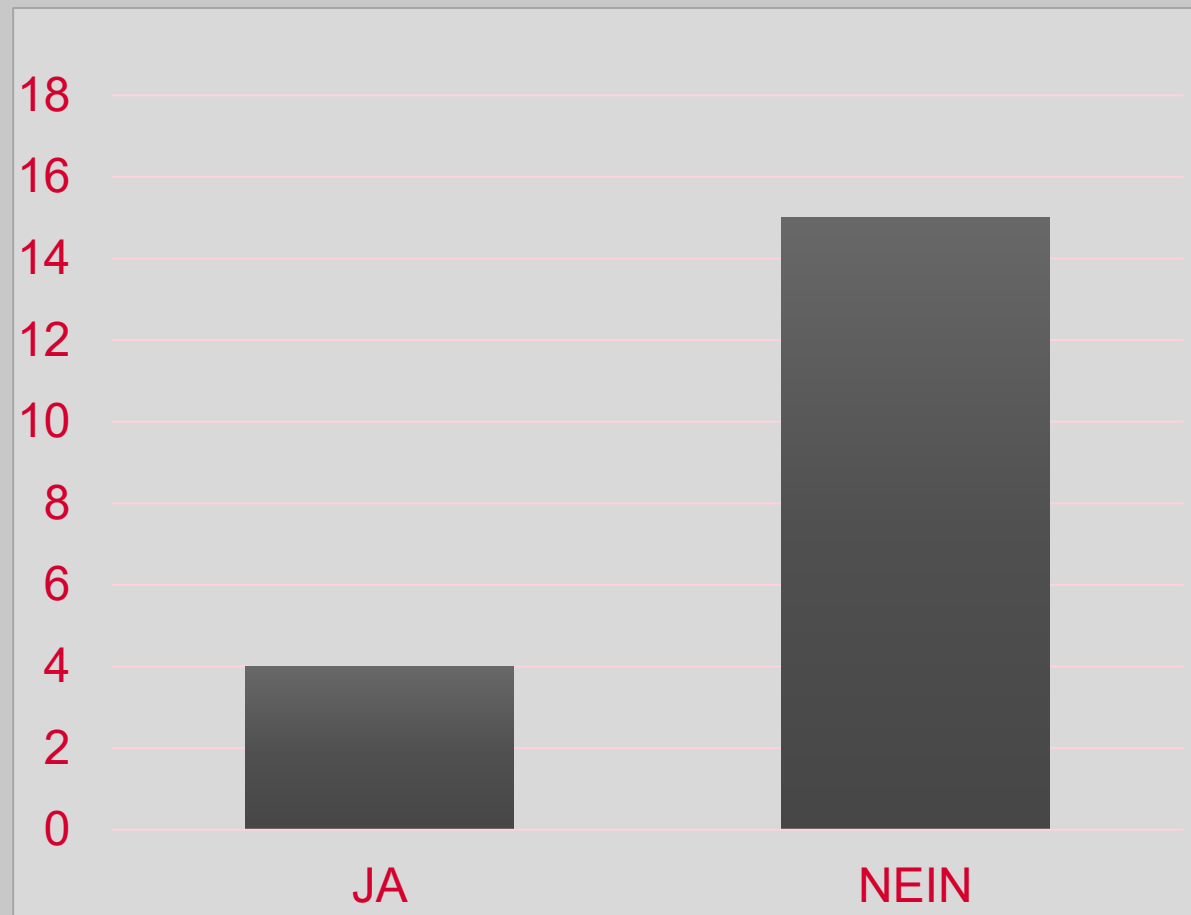
Virtuelle Geschichte?

Ein Modellierungsvorschlag zum Einfluss der Überzeugungen von Geschichtslehrkräften auf historisches Lernen mit virtuellen Realitäten

Orientierungsstudien: Überzeugungen Lernender und Lehrender zu VR im Geschichtsunterricht

Explorative Untersuchung der Überzeugungen von Lernenden zum Einsatz von Virtual Reality im Geschichtsunterricht

Evaluationsbefragung von Schüler*innen nach Teilnahme am VR-Modul "An der Schwelle zum Unbetretbaren" des Schülerlabors *goAIX! – historische Orte erforschen* (N = 19)



Item VR01: Hättest du es besser gefunden, den Ort direkt zu besuchen, anstatt ihn virtuell zu erkunden?

(Anzahl pro Antwortoption, keine Mehrfachantworten möglich)

Item VR02: Begründe bitte deine Antwort (Freitext)

Zu „JA“
„Neue Erfahrungen gemacht“
„VR ist toll“
„Wäre auch gut gewesen aber virtuell hat es noch mehr Spaß gemacht“
„Es war eine schöne Abwechslung“
Zu „NEIN“
Vor allem mit dem großen offenen Raum wäre eine echte Besichtigung eindrucksvoller

Explorative Untersuchung der Überzeugungen von Lehrenden zum Einsatz von Virtual Reality im Geschichtsunterricht

Explorative Leitfadenterviewstudie mit Lehrkräften in der Orientierungsphase des Projektes *ReTransferVR* (N = 4)

Item 04a: Bitte beschreiben Sie, welchen Nutzen Sie im Einsatz von Virtual Reality Anwendungen für den Geschichtsunterricht und das historische Lernen von Schüler*innen sehen? (exemplarische Antworten, Hervorhebungen K.M.)

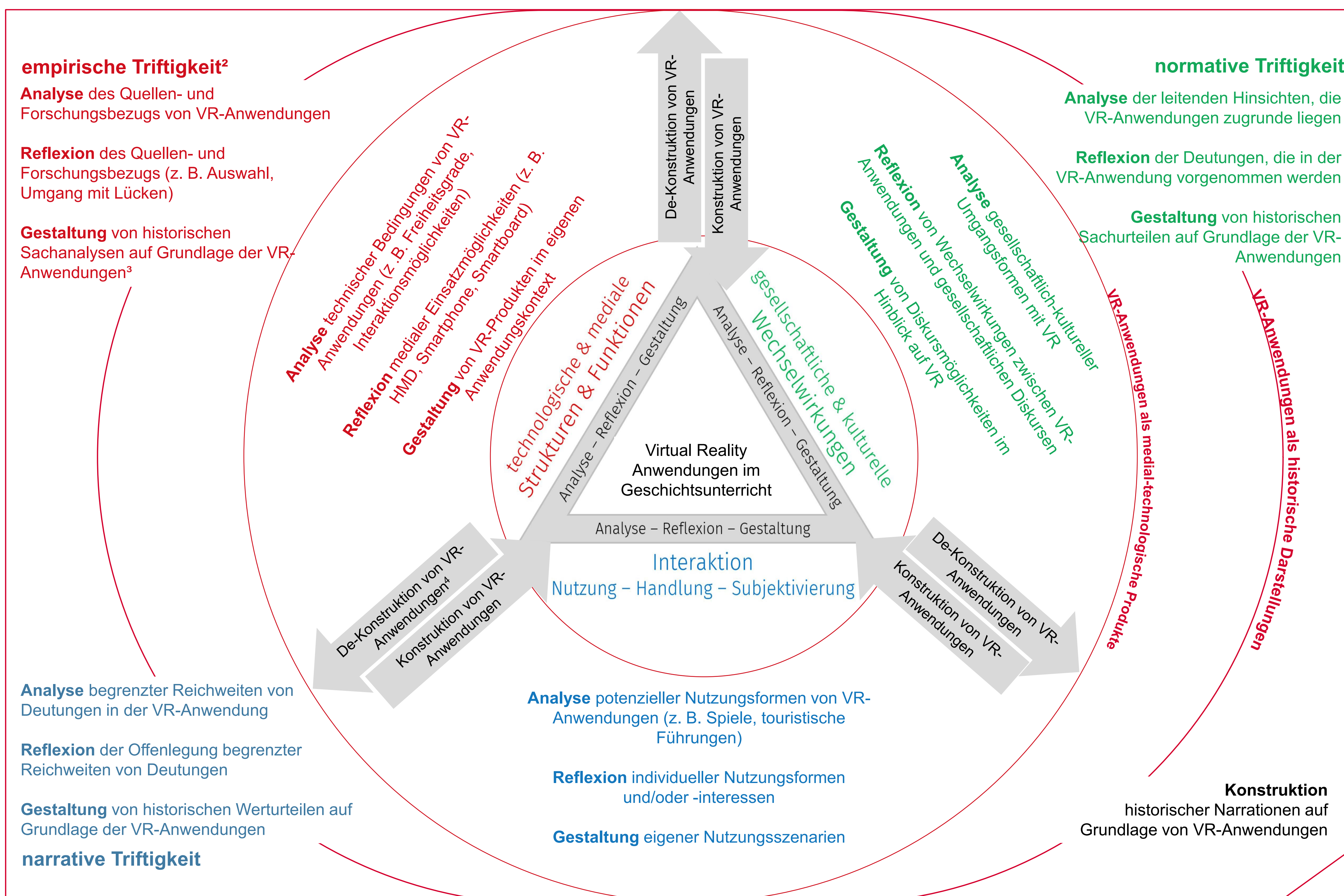
Also was ganz oben stand, war die **Umsetzbarkeit** dessen, was man in der Fortbildung lernt. Von dem, was man dann auch tatsächlich im Alltag machen kann. Also **Praktikabilität**. Es soll verständlich sein, das hat sie ja auch schon gesagt. **Kein Mensch will hören, was da jetzt an Technischem hinter steckt**. Das wäre vielleicht Informatiklehrer, interessiert aber nicht die Geschichtslehrer. (LK1, Pos. 12) „da wäre eben die Überlegung, digitale Medien sind halt eben doch häufig **motivierend** und auch mit VR-Angeboten oder so das ganze so **interessant** machen, dass es auch die Leute anzieht, bei der Stange zu bleiben.“ (LK2, Pos. 34)

Also man müsste dann erst **mal mit den Schülerinnen und Schülern wirklich trainieren** und **Nutzen und Risiken von Virtual Reality im Geschichtsunterricht für historisches Lernen** erst mal auf so einer Metaebene erst mal besprechen und dann das Ganze herausfinden, damit die nicht einfach so unbedarft [...] herangehen, **sondern das Ganze dient ja immer noch dem Lerneffekt** und nicht einfach dem Effekt, dass die einfach meine Virtual Reality Brille aufhaben. (LK3, Pos. 12-15)

Arbeitshypothesen aus den Orientierungsstudien/ Erkenntnisinteresse

- Lernende sehen Virtual Reality Anwendungen im Geschichtsunterricht eher als Entertainment.
 - Lehrkräfte unterstützen diesen Eindruck zum Teil dadurch, dass sie VR-Anwendungen als ‚digitale Motivatoren‘ einsetzen.
 - Ein grundlegendes Verständnis für die Besonderheiten von VR-Anwendungen auf geschichts- und mediendidaktischer Ebene ist aber bei den befragten Lehrkräften vorhanden.
- Wie können die Perspektiven zum Einsatz von Virtual Reality Anwendungen ‚digitale Motivatoren‘ und ‚Anlass/ Gegenstand historischen Lernens‘ geschichts- und mediendidaktisch zusammengeführt werden?
 - Wie kann ein Fortbildungskonzept für Lehrkräfte gestaltet sein, das einen geschichts- und mediendidaktisch angemessenen Einsatz von Virtual Reality Anwendungen im Geschichtsunterricht fördert?

Geschichts- und mediendidaktisches Modell zur Beschreibung des Einsatzes von VR-Anwendungen zum historischen Lernen/ Konzept zur Umsetzung als Lehrkräftefortbildung¹



Digitalität und Virtual Reality in meinem Unterricht:

Reflexionen und (Vor-) Erfahrungen

Wie wird der historische Ort virtuell (1)?
Unterrichtsrelevante technologisch-mediale Eigenschaften von Virtual Reality

Wie wird der historische Ort virtuell (2)?
Verschiedene Formen der ‚Virtualisierung‘ historischer Orte (360°-Videos, Rekonstruktionen usw.) und ihre geschichtsdidaktischen Implikationen an Unterrichtsbeispielen

Virtual Reality als Lernanlass und Lerngegenstand des Geschichtsunterrichts
Erprobung verschiedener VR-Anwendungen, u.a. zur Beantwortung der Fragen:

- Welche Bedeutung haben ‚virtuelle‘ Orte für historisches Lernen – oder: Braucht man den ‚realen‘ Ort noch?
- Wird der historische Ort im Virtuellen beliebig? Macht seine ständige Verfügbarkeit ihn trivial? Was folgt daraus für historisches Lernen? Was geht virtuell, was nicht?
- Wie lässt sich ein virtueller Ort (mit welchen – geschichtswissenschaftlichen? – Mitteln) erschließen?
- Wie kann mit der virtuellen Darstellung gearbeitet werden? Wie lässt sich diese überprüfen, dekonstruieren?

Mit Virtual Reality Geschichte unterrichten (1)?
Möglichkeiten und Hürden bei der Einbindung von VR in den eigenen Unterricht

Mit Virtual Reality Geschichte unterrichten (2)?
Ideenaustausch zur unterrichtlichen Einbindung, Abschlussreflexion

Anmerkungen

1 Zum Frankfurt-Dreieck als Ausgangspunkt des Modells vgl. Torsten Brinda u.a., Frankfurt-Dreieck zur Bildung in der digital vernetzten Welt. Ein interdisziplinäres Modell, unter: <https://dagstuhl.gi.de/fileadmin/GI/Allgemein/PDF/Frankfurt-Dreieck-zur-Bildung-in-der-digitalen-Welt.pdf>.
2 Das Prinzip der Triftigkeiten zur Untersuchung des Wahrheitsanspruchs historischer Narrationen beschreibt bereits Jörn Rüsen, Historische Vernunft. Die Grundlagen der Geschichtswissenschaft (= Grundzüge einer Historik, Bd. 1), Göttingen 1983, S. 82-108, aktueller dazu z. B. Jörn Rüsen, Historik. Theorie der Geschichtswissenschaft, Köln 2013, S. 57-62.
3 Zur Terminologie von Sachanalyse, Sachurteil und Werturteil vgl. Karl-Ernst Jeismann, "Geschichtsbewusstsein" als zentrale Kategorie des Geschichtsunterrichts, in: Geschichte und Bildung. Beiträge zur Geschichtsdidaktik und zur Historischen Bildungsforschung, hg. v. Wolfgang Jacobmeyer u. Bernd Schönemann, Paderborn 2000, S. 46-72, hier S. 63-69.
4 Für eine ausführliche Diskussion des Begriffspaares Re- und De-Konstruktion aus geschichtsdidaktischer Perspektive vgl. Wolfgang Hasberg, Die Entzauberung der Hrosivth von Gandersheim - oder: Dekonstruktion als Akt entdeckenden historischen Lernens, in: ders., Wolfgang E. J. Weber (Hg.), Geschichte entdecken. Karl Filser zum 70. Geburtstag (= Geschichtsdidaktik in Vergangenheit und Gegenwart, Bd. 4), Berlin 2007, S. 211-242, hier S. 220-226.



Kristopher Muckel M. Ed.
Universität Augsburg
Didaktik der Geschichte
Kristopher.muckel@uni-a.de
www.retransfervr.de

ReTransferVR ist ein Teilprojekt des Projektverbundes ReTransfer. Als Teil des digitalen Kompetenzzentrums Sprachen/Gesellschaft/Wirtschaft innerhalb des Kompetenzverbunds lernen.digital wird der Verbund finanziert durch die Europäische Union – NextGenerationEU und gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind ausschließlich die des Autors und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union, Europäischen Kommission oder des Bundesministeriums für Bildung und Forschung wider. Weder Europäische Union, Europäische Kommission noch Bundesministerium für Bildung und Forschung können für sie verantwortlich gemacht werden.



Finanziert von der Europäischen Union
NextGenerationEU

