
Möglichkeiten historischen Lernens mit VR-Videos

GESCHICHTE LERNEN DIGITAL?



- Ziele des Projektes
- Historische Orte im gesellschaftswissenschaftlichen Unterricht
- Historische Orte – digital?

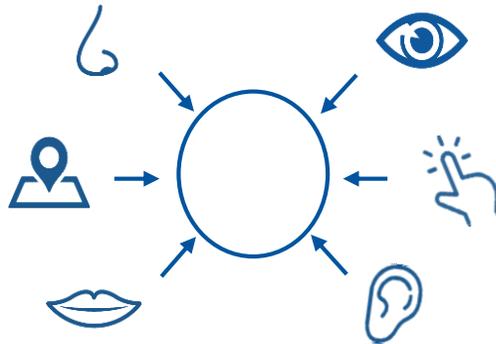


- Religiöse, politische und historische ‚Wirk-Orte‘ und deren Bedeutung kennenlernen → **Lokalbezug**
 - Diversität der Gesellschaft durch Historische Orte näher bringen → **Inklusionsbewusstsein**
- **Entwicklung eines reflektierten Geschichtsbewusstseins**
- Wahrnehmung von Veränderungen in der Zeit
 - **Begreifbar** machen dieser Veränderungen



Potenziale historischer Orte

Multisensorisches Lernen



- Sinnlicher Kontakt zu historischer Quelle statt rein kognitiver Auseinandersetzung

Gegenwartsbezug



- Historische Orte als Bestandteil der alltäglichen Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen

Historizität



- Veränderungen an den historischen Orten im Verlauf der Zeit



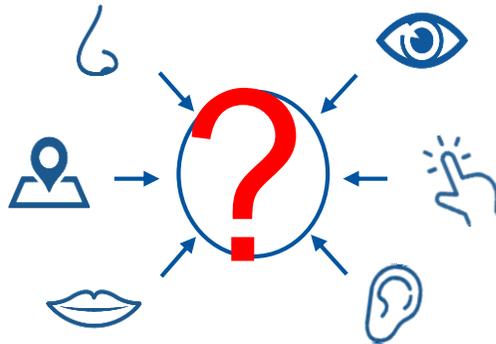
Historische Orte mit Lernenden erschließen

Historische Methode	Begegnung mit Wirkorten
Fragestellung	Kontakt mit dem Wirkort
Heuristik	Quellenrecherche/ -Auswahl
Analyse	Eigenständige und kooperative Bearbeitung der Quellen
Interpretation	Beantwortung der Fragestellung
Narration/ Produktion	Erstellen eines auf den Wirkort bezogenen Produktes



Potenziale historischer Orte

Multisensorisches Lernen



- Sinnlicher Kontakt zu historischer Quelle statt rein kognitiver Auseinandersetzung

Gegenwartsbezug



- Historische Orte als Bestandteil der alltäglichen Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen

Historizität



- Veränderungen an den historischen Orten im Verlauf der Zeit



Historische Methode	Begegnung mit Wirkorten
Fragestellung	Kontakt mit dem Wirkort
Heuristik	Quellenrecherche/ -auswahl
Analysen	Eigenständige und kooperative Erkundung der Quellen
Interaktion	Angewandte Klärung der Fragestellung
Narrative	Produktion eines Produktes auf den Wirkort

goAIX!-Themenrallyes
Eigenständige Erkundung des Wirkortes im Rahmen einer digital geleiteten Rallye, z.B.

- zur Erkundung von sakralen Orten, die eine gewisse Ruhe erfordern
- mit älteren Lernenden, die sich in weiteren Räumen frei bewegen



Historische Methode	Begegnung mit Wirkorten
Fragestellung	Kontakt mit dem Wirkort
Heuristik	Quellenrecherche/ -Auswahl
An goAIX!-VR Erkundung des Wirkortes anhand von VR- Videos, z.B.	dige und kooperative ng der Quellen
In <ul style="list-style-type: none"> zur Verbindung verschiedener Wirkorte für Lerngruppen, die aus organisatorischen 	ung der Fragestellung
Na Gründen den Ort nicht besuchen können	eines auf den Wirkort bezogenen Produktes



- Beispiel: „An der Schwelle zum Unbetretbaren“ – Gesellschaftlicher Wandel am Ende der Weimarer Republik am Beispiel der Kirchen St. Fronleichnam und St. Josef

Schematischer Ablauf

1. Erkundung der Fronleichnamskirche anhand einer **digitalen Themenrallye** (‚Biparcours‘)
2. Entwicklung der Fragestellung: „Warum ist diese Kirche so anders als ‚normale‘ katholische Kirchen?“
3. Kooperative Arbeit mit Materialpool vor Ort/ im Seminarraum
4. Beantwortung der Fragestellung in Form eines **Kurzvideos**
5. (optional) **Virtuelle Erkundung** der ebenfalls von der Norm abweichenden Josefskirche – Vergleich der Entwicklung der Kirchen

Historische Methode	Begegnung mit Wirkorten
Fragestellung	Kontakt mit dem Wirkort
Heuristik	Quellenrecherche/ -Auswahl
An goAIX!-online Erkundung des Wirkortes anhand von VR- Videos via youtube , z.B.	dige und kooperative ng der Quellen
In • für interessierte Einzelpersonen • in Folge der Corona-Einschränkungen	ung der Fragestellung
Na	eines auf den Wirkort bezogenen Produktes



- Beispiel: „An der Schwelle zum Unbetretbaren“ – Gesellschaftlicher Wandel am Ende der Weimarer Republik am Beispiel der Kirchen St. Fronleichnam und St. Josef

Schematischer Ablauf

1. Virtuelle Erkundung der Fronleichnamskirche (VR-Videos)

1. Reflexion der Erkundung anhand einer **digitalen Themenrallye** („Biparcours“)

2. Entwicklung der Fragestellung: „Warum ist diese Kirche so anders als ‚normale‘ katholische Kirchen?“

3. Kooperative Arbeit mit Materialpool per Videokonferenztool

4. Beantwortung der Fragestellung in Form eines **Podcasts**

5. (optional) **Virtuelle Erkundung** der ebenfalls von der Norm abweichenden Josefskirche – Vergleich der Entwicklung der Kirchen

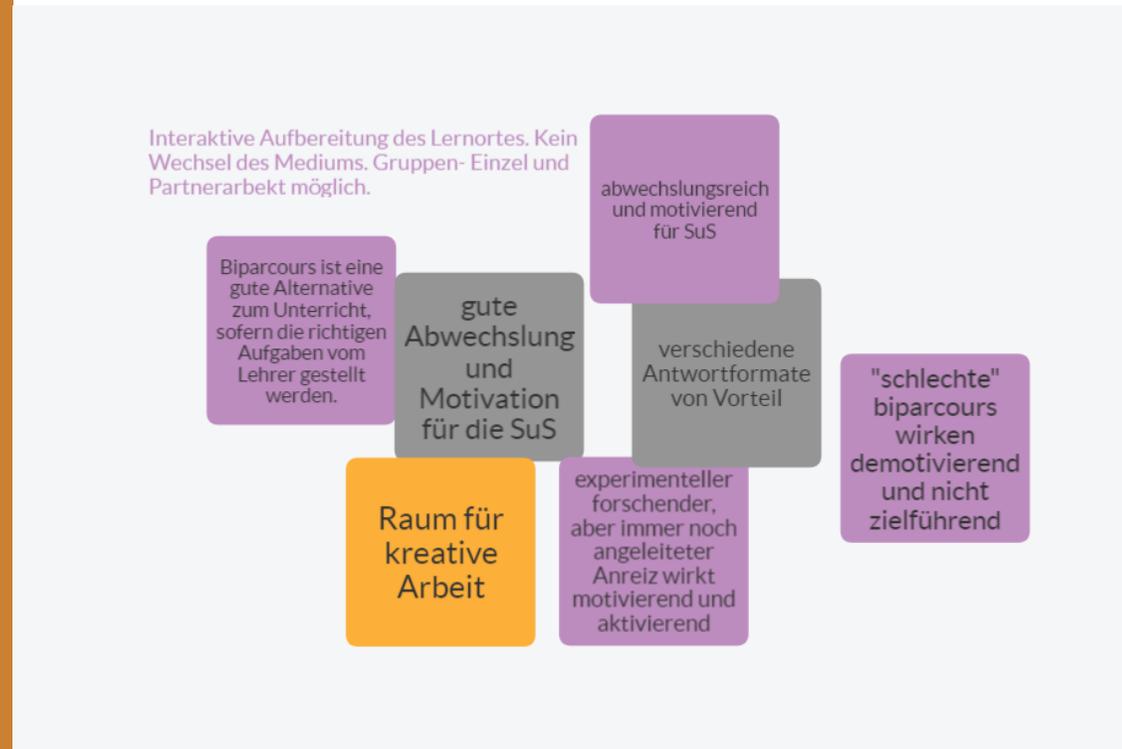
Historische Orte – digital?

goAIX historische Orte erforschen 4 III

Lernen mit VR-Videos

Seminar goAIX

Vorteile des Lernens mit VR-Videos	Nachteile des Lernens mit VR-Videos	Wenn Sie die Wahl haben als Lehrkraft - virtuelle Exkursion oder "Ortsbesuch"?
Was können Schüler*innen mit virtuellen Exkursionen lernen, was "vor Ort" nicht möglich wäre?	Was können Schüler*innen auf virtuellen Exkursionen nicht lernen, was "vor Ort" möglich wäre?	Individuelle Entscheidung bzw. Ortsabhängig.
Umgang mit einer digitalen Alternative	Schüler*innen können den Ort nicht gemeinsam erkunden.	Sofern finanzielle Mittel zur Verfügung stehen, würde ich den Ortsbesuch wählen. - gemeinsames Erkunden/ stärkere Emotionen
Betrachtung unabhängig von anderen Wahrnehmungen.	Der Erkundung durch VR ermöglicht nur die Dimension des Sehens. Hören und Riechen bleibt außen vor.	Das kommt drauf an. Wenn die Erkundung des eigentlichen Ortes nur kurz dauert, lohnt eventuell der Aufwand der Organisation einer Exkursion nicht.
+	nicht die gleichen Emotionen Eindrücke von historischen Orten können im realen eindrücklicher empfunden werden	Je nach Abwägung des zeitlichen Aufwandes



Nutzen und Nachteil von biparcours (Rückmeldung von Studierenden)



- Weitere unspezifische digitale Zugriffe:
 - Digitale Kooperationsformen (google Docs, padlet, Mindmeister)
 - Digitale Präsentationsformen (ppt-Präsentationen, Videos, Podcasts als Produkte)

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

GESCHICHTE LERNEN DIGITAL?

