

DIGITAL HUMANITIES – GESCHICHTSDIDAKTIK – THULB LEHR-LERN-HUB: DIGITAL HISTORY

gefördert durch: FREIRAUM 2022, STIFTUNG INNOVATION IN DER HOCHSCHULLEHRE

Projektlaufzeit

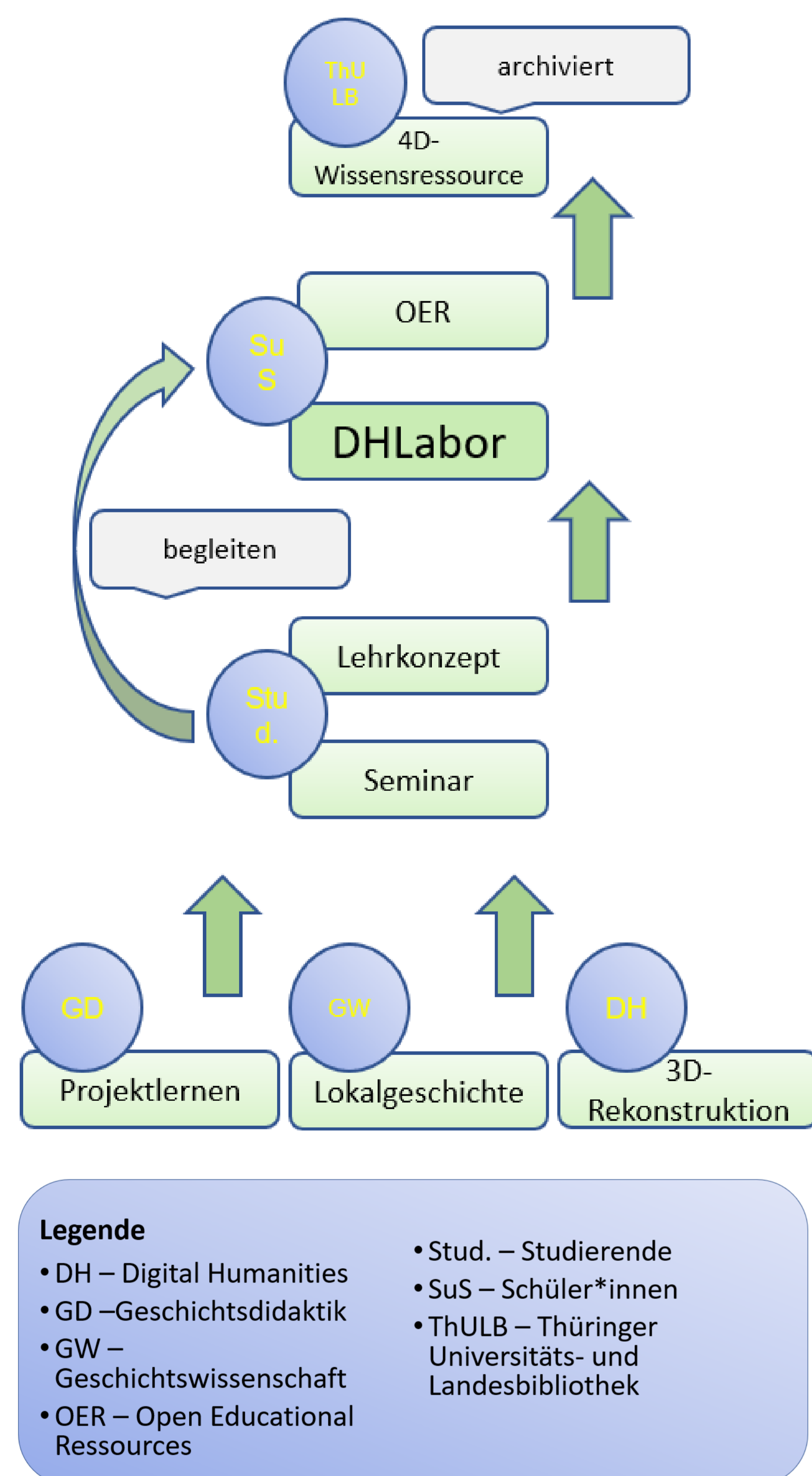
JProf. Dr. Sander Münster/ Prof. Dr. Anke John/ Dr. Andreas Christoph/ Wilma Schütze/ Dora Münster/
Rebekka Dietz

09.2022 – 09.2024

ERKENNTNISINTERESSEN

- Welche Möglichkeiten der Rekonstruktion und Überlagerung historischer Orte bieten Augmented-Reality-Umgebungen und wie lassen sich diese für das Geschichtslernen nutzbar machen?
- Wie ändert sich mit dem Einsatz von digitalen Werkzeugen die Wahrnehmung von Historizität am Ort?
- Wie lassen sich nahäumliche Konzepte durch Schüler*innen mit digitalen Werkzeugen erforschen und auf größere und allgemeine Kontexte erweitern (Transfer)?

PROJEKTABLAUF



Literatur

- Daniel Bernsen; Ulf Kerber (Hg.): Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter, Opladen 2017.
- Ivonne Driesner: Der historische Nahraum. Wahrnehmung und Deutung durch Schülerinnen und Schüler, Frankfurt/M. 2021.
- Anke John: Lokal- und Regionalgeschichte, Frankfurt/M. 2018.
- Sönke Zankel: Projektarbeit und forschendes Lernen. Ein Leitfaden für die Fächer Politik, Wirtschaft und Geschichte, Frankfurt/M. 2018.

Bildnachweis

4D-Live-Darstellung des historischen Marktplatzes in Jena. Foto: Jens Meyer (Universität Jena)

ZIELSTELLUNG

Studierende lernen in Begleitseminaren die Digital Humanities als Forschungsfeld kennen und erfahren, mit welchen praktischen Ansätzen und methodischen Zugängen Informatiker*innen und Geisteswissenschaftler*innen zusammenarbeiten. Sie gewinnen u.a. Einblick in den Einsatz von Künstlicher Intelligenz bei der Sprachverarbeitung und in Information Retrieval. Zum anderen erwerben die Studierenden im Begleitseminar didaktische und technische Kompetenzen, um digitalgestützte Lehrangebote zu lokalgeschichtlichen Themen für Schüler*innen zu entwickeln. Anhand von Praxisbeispielen lernen sie Einsatzmöglichkeiten digitaler Arbeitstechniken im Kontext von schulischen und außerschulischen Lernangeboten kennen. Um selbst digital gestützte Lehrangebote zu lokalgeschichtlichen Themen für Schüler*innen entwickeln zu können, erwerben die Studierenden entsprechende didaktische Kompetenzen, wie die Erfassung von Lernvoraussetzungen, geeigneten Aufgaben- und Zielformulierungen oder die Webpräsentation von Lernergebnissen.

Schüler*innen lernen im DHLabor, wie Projekte eigenverantwortlich geplant, realisiert und ausgewertet werden können. Sie entwickeln begleitet durch die Studierenden eigene Forschungsfragen, die an der Lebenswelt der Schüler*innen orientiert und gesellschaftlich relevant sind. Diese Forschungsfragen beantworten sie im Laufe des Projekts mit Hilfe des Einsatzes digitaler Werkzeuge (u.a. der App 4Dcity.org). Überfachliche Kompetenzen werden ebenso aufgebaut wie historisch-fachliche Kompetenzen, z.B. das kritische Auseinandersetzen mit Narrativen und Deutungen. Ebenso werden informationstechnologische Kompetenzen geschult, z.B. die Erstellung von Points of Interest (POI) in einer Augmented-Reality-Umgebung oder Digital Storytelling.

Lernen und Forschen mit der App 4Dcity.org

- Schüler*innen bereiten ein Zeitzeug*inneninterview vor und führen es durch. Sie interviewen Menschen mit und ohne migrantische Biografie und befragen sie nach ihren Erinnerungen und/ oder Erlebnissen. Haben Migrant*innen grundsätzlich andere Erfahrungen machen müssen? Sie bilden eine eigene Narration (digital storytelling) und veröffentlichen das Interview als Webpräsentation.
- Schüler*innen erstellen eine eigene digitale Karte in der App. Dazu recherchieren sie historische Fotografien und stellen sie heutigen gegenüber. Sie untersuchen Sehweisen und Wahrnehmungsmuster mit der Methodik der Visual History.
- Schüler*innen untersuchen den Lebensalltag Schule. Schüler*innen lernen heute noch häufig in DDR-Schulgebäuden. Wo stehen die Schulgebäude, welchen sozialistischen Ansprüchen und modernen architektonischen Prinzipien folgten sie? Wie nahmen Kinder auf ihrem Weg von der Wohnung zur Schule den Stadtraum wahr? Schüler*innen laufen einen Schulweg nach und halten POIs in der App fest. Welche Anforderungen an schulisches Lernen kamen nach 1989/1990 hinzu und wie drückte sich das in Neu- und Umbauten aus? Schüler*innen fokussieren sich auf ein Schulgebäude, von dem sie ein 3D-Objekt aus Fotografien erstellen und machen Umbauten in verschiedenen Zeitschichten kenntlich.

NETZWERK



thulb

Thüringer Universitäts- und Landesbibliothek Jena

witelo

WISSENSCHAFTLICH-TECHNISCHE LERNORTE IN JENA

KONTAKT

Wilma Schütze, Geschichtsdidaktik
E-Mail: wilma.schuetze@uni-jena.de
Rebekka Dietz, Digital Humanities
E-Mail: rebekka.dietz@uni-jena.de
Dora Münster, Digital Humanities
E-Mail: dora.muenster@uni-jena.de

JENA
LICHTSTADT.



FRIEDRICH-SCHILLER-UNIVERSITÄT JENA

Projektlernen, Geschichte digital, 3D-Rekonstruktion, Lokalgeschichte, forschend-entdeckendes Lernen, wissenschaftspropädeutisch, Geschichtsbewusstsein, fächerübergreifend, Transfer