

GeschichtePLUSdigital

DAS PROJEKT

GeschichtePLUSdigital möchte über das Thema „neue Medien“ eine Brücke zwischen der Lehrerbildung an der Universität und den aktiven Lehrkräften an allen Schularten schlagen. Diese Brücke ruht auf drei Pfeilern:

1. Lernen über (digitale) Medien: Zu den Inhalten zählen z.B. eine Auseinandersetzung mit dem (geschichtsdidaktischen) Medienbegriff und den Entwicklungen in der Medienlandschaft. Die Studierenden erlernen ebenfalls fachspezifische Arbeitsweisen mit unterschiedlichen Medientypen und können diese exemplarisch anwenden. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf dem kritischen Umgang mit Medienangeboten sowie einer Sensibilisierung für bewusste Auswahlentscheidungen hinsichtlich der Mediennutzung im Unterricht.

2. Lernen an und mit digitalen Medien: Die Studierenden können einerseits bereits bestehende Medienformate (Apps, Videos, Spiele, etc.) kennenlernen und ausprobieren. Andererseits sollen auch Einsatzmöglichkeiten für diese Medien im (fächerübergreifenden/-verbindenden) Geschichtsunterricht konzipiert sowie Chancen und Risiken diskutiert bzw. Lösungsmöglichkeiten abgewogen werden.

3. Lernen im digitalen Medium: Bei der Arbeit an eigenen, kleinen Projekten können durch die Studierenden verschiedene Medien (z.B. AR-Angebote, Lernmodule, Podcasts, usw.) gestaltet und produziert werden. Es sollen sowohl Medien für den Einsatz innerhalb als auch außerhalb des Klassenzimmers (z.B. Stadtführungen, Museumsguides) entstehen, die zusätzlich in der Schule erprobt und bewertet werden.

Bei der Beschäftigung mit dem Thema neue Medien wird die geschichtsdidaktische Perspektive auf zwei Ebenen ergänzt: Erstens werden Erkenntnisse verwandter Disziplinen einbezogen, nämlich weiterer Fachdidaktiken sowie der Erziehungs- und Geschichtswissenschaft. Zweitens wird auch die schulische Praxis insbesondere durch konstruktive Rückmeldungen eingebunden.

Auf diese Weise soll den Studierenden innerhalb des Projekts GeschichtePLUSdigital ein umfassender, sowohl fachbezogener und exemplarischer als auch multiperspektivischer und praxisnaher Zugang zum Geschichtsunterricht 2.0 ermöglicht werden.

ZIELE

Medienbildung: Das Projekt soll Studierende für einen reflektierten Umgang mit „neuen Medien“ sensibilisieren. Sie sollen Anregungen zur Verwendung von bestehenden digitalen Angeboten erhalten sowie die Möglichkeit nutzen, selbst unterschiedliche digitale Produkte zu erstellen.

Fächerverbindendes Arbeiten: Die Studierenden sollen ein Thema aus mehreren Perspektiven betrachten und Synergien bei der gemeinsamen, interdisziplinären Arbeit zwischen den Fächern entdecken können. (> LehrplanPLUS).

Praxisbezug: Die erworbenen Erkenntnisse und erstellten Produkte sollen an Partnerschulen auch praktisch evaluiert werden, also unter Einbezug von Schüler*innen, Lehrkräften und anderen Expert*innen.

Website

[GeschichtePLUSdigital](#)

Projektleitung

Prof. Dr. Michele Barricelli