



WORTHY

WORLD WARS TOWARD HERITAGE FOR YOUTH

METHODISCHE LEITLINIEN



INHALT

TEIL 1

DIE VERGANGENHEIT FÜHLEN, UM DIE ZUKUNFT SCHREIBEN ZU KÖNNEN DER "WORTHY" ANSATZ

- 3 GRUNDLAGEN DES MODELLS
- 4 METHODISCHE EINFÜHRUNG
- 6 ERSTER SCHRITT: LEBENSWICHTIGE FERTIGKEITEN UND DIE FÄHIGKEIT ZU LEBENSLANGEM LERNEN

- 8 ZWEITER SCHRITT: SCHLÜSSELWÖRTER UND SEMANTISCHE KONTROLLE
- 10 DRITTER SCHRITT: DER BEZUG ZUR GESCHICHTE
- 11 BEGINN
- 11 REFERENZEN

TEIL 2

WIE DER "WORTHY" ANSATZ ANZUWENDEN IST, WIE MAN SCHÜLER MOTIVIEREN KANN, GESCHICHTE ZU LERNEN, UND WIE MAN HIERZU INFORMATIONSTECHNOLOGIE NUTZEN KANN

- 13 EINFÜHRUNG
- 14 VORGESCHLAGENES MODELL
- 14 Projekt: „Kriegsspuren in meiner Stadt“
- 15 Gruppenarbeit
- 16 Interaktive Lernspiele
- 16 Planspiel
- 16 Quiz
- 17 Theater
- 18 SWOT Analyse (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*)
* Stärken-Schwächen / Chancen-Risiken Analyse
- 18 Entscheidungsbaum
- 20 Gespiegeltes Lernen
- 21 Peer Learning**
** Lernen von Altersgenossen
- 21 Virtuelles Museum
- 22 Interaktive Zeitachse
- 22 Virtuelle Landkarten
- 23 „Damals und heute“ – Finde die Unterschiede
- 24 Bildergeschichten
- 24 Schulausflug – multimedialer Bildungsweg
- 26 Webquest***
***Aufgaben beantworten durch Internetrecherche
- 27 Questing – Schnitzeljagd mit Handy
- 27 Arbeit mit einem Quellentext
- 27 Film
- 28 Gamifizierung

TEIL 1

DIE VERGANGENHEIT FÜHLEN, UM DIE ZUKUNFT SCHREIBEN ZU KÖNNEN DER "WORTHY" ANSATZ

GRUNDLAGEN DES MODELLS

Das erste Ziel des von uns vorgeschlagenen Ansatzes besteht darin, die „Motivation“ des Schülers zum Zentrum des Bildungsprojektes zu machen.

Nur, wenn ein Schüler das Gefühl hat, Teil der Geschichte zu sein, wenn er die Pfade rekonstruieren und er Teile der Geschichte selbst neu gestalten kann, dann ist der Lernprozess aus der Geschichte konkret und real und hat langfristige Auswirkungen auf sein Leben. Daher soll der Schüler nicht nur Informationen sammeln und klassifizieren, sondern er soll sein Lernmaterial aktiv mitgestalten, indem er über die einfache chronologische Reihenfolge hinaus die Fakten und Wechselwirkungen analysiert.

Tatsächlich beschreiben die Grundlagen einen Lernansatz, der nur mit einer innovativen Didaktik erreichbar ist. Diese muss über die herkömmliche Sicht von Geschichte als einem einfachen chronologischen Pfad hinausgehen und muss das Zusammenwirken von Kennzahlen, Sprachen, Medien und Sprachverzeichnissen ermöglichen.

Die Verwendung verschiedener Medien wird gefördert: die von Schülern am häufigsten genutzten (wie Soziale Netzwerke), aber auch speziellere wie digitale Plattformen.

Geschichte präsentiert sich als "semantischer Pfad". Geschichte ist weder eine Reihe von Fakten, noch die Beschreibung dieser Fakten, sondern beinhaltet diverse Prozesse, Verhaltensmuster und Ereignisse, die bestimmte Auswirkungen haben. Von dieser Prämisse ausgehend, sollte der Schüler in der Lage sein, verschiedene Elemente und Interpretationen zu finden, um zu verstehen, was um ihn herum passiert, und um die Gegenwart „schreiben“ zu können. Ein derartiges Verständnis von Geschichte bedeutet, Berichte zu erforschen, die eine aktive, integrative und proaktive Konfliktlösung fördern.

Insbesondere muss die Geschichte des Ersten und Zweiten Weltkriegs als Hilfswerkzeug für den Aufbau stärkerer und widerstandsfähigerer Institutionen betrachtet werden, die auftretende Konflikte, auf Basis einer eindeutigen und für alle garantierten Gerechtigkeit (in Einklang mit dem Ziel Nachhaltiger Entwicklung 16 der Vereinten Nationen), friedlich lösen sollen. Um dieses Ziel zu erreichen, möchte die vorgeschlagene Didaktik den Schüler befähigen, öffentlichen Raum zu schaffen und diesen gerne zu nutzen, indem er seine Regeln schreibt und respektiert.

Auf diese Weise wird die Beschäftigung mit dem Krieg zu einem Momentum des sozialen Aufbaus für die Zukunft.

Um den Rahmen für eine Recherche mit neuen Medien zu schaffen, müssen die Schüler ihre eigene (kulturelle) Identität erforschen und definieren, um sie in einem immer komplizierter werdenden nationalen Kontext, multiplizieren, vergleichen und neu bewerten zu können. Um dieses Ziel zu erreichen, kann der vorgeschlagene Ansatz als Richtlinie für eine Didaktik verstanden werden, welche versucht, diverse Unterschiede miteinzubeziehen und welche auch den Berichte von Minderheiten oder Ausländern Bedeutung beimisst.

Der Ansatz weist dem Schüler eine Schlüsselrolle zu, sowohl als Lernender als auch als Autor neuen Lernmaterials. Dies gibt dem Schüler die Möglichkeit, eigenständig Lernprogramme zu einem bestimmten Thema zu entwickeln und sich selbst besser einzuschätzen.

Unser Ansatz passt in das Konzept der Weltbürgerschaft. Der WORTHY Ansatz fokussiert sich nicht nur auf den Inhalt und das Ergebnis des Gelernten, sondern auch darauf, wie und in welchem Umfeld es gelernt wird. Besonders der methodische Weg, den wir vorschlagen, fokussiert sich darauf, gewalttätigen Extremismus durch Erziehung und die Förderung von Rechtsstaatlichkeit durch Erziehung zu Weltbürgerschaft zu verhindern.

Der Rahmen berücksichtigt das Kernprojekt, die Informations- und Kommunikationstechnologie, sowie die digitale Entwicklung. Mithilfe der Seite worldwars.eu können die Schüler ihre sprachlichen Fähigkeiten durch Recherche und weitere Ausarbeitung der Texte in ihrer Muttersprache oder in anderen Sprachen verbessern.

Der methodische Ansatz bringt verschiedene Generationen in einen Dialog und schafft neue Perspektiven bezüglich des Lernens von Geschichte durch neue Technologien.

Der methodische Rahmen fördert eine neue Art des Unterrichts. Die Schüler lernen nicht nur in der Schule, sondern sollen auch außerhalb der Schule Räume finden, egal ob digital oder real, wo sie bereichernde Lernerfahrungen machen können.

METHODISCHE EINFÜHRUNG

Wie sind jetzt diese Leitlinien zu lesen und anzuwenden? In diesem Modell wird der Schüler in den Prozess für einen anderen Ansatz zum Lernen von Geschichte, speziell der Kriegszeiten eingebunden. Gemäß der Leitlinien soll nach einem bestimmten pädagogischen Konzept gearbeitet werden, welches die Schüler dazu befähigen soll, Fertigkeiten und Kompetenzen zu entwickeln, um einerseits die Vergangenheit zu verstehen und andererseits die Gegenwart und die Zukunft zu lesen und zu verbessern.

Das vorgeschlagene Modell basiert in erster Linie auf der Arbeit mit dem Schüler, ausgehend von seinem Wissensstand, um daraus Fertigkeiten zu entwickeln, die auch für andere Lebensbereiche nützlich sind. Der Fokus der Arbeit wird folglich auf der Bedeutung von Schlagwörtern liegen, damit der Schüler Daten und damit verbundene Ereignisse und Berichte besser versteht. Alles in allem kombiniert dieses Modell die „offizielle und institutionelle Geschichte“ mit verschiedenen „Mikro-Geschichten“. Diese Mikro-Geschichten („Sammlungen“ auf worldwars.eu), werden von den Schülern untersucht, indem sie Berichte und eigene Erfahrungen in die offizielle Geschichte integrieren, dadurch wertvolle neue Sichtweisen für die Interpretation und Auswirkungen der Vergangenheit erarbeiten und eine andere Zukunft entwerfen.

Der Schüler steht im Zentrum der Lernerfahrung. Hierzu muss ein didaktisches Modell entwickelt werden, das nicht allein auf einem pädagogischen Prozess beruht, sondern auch auf unterschiedlichen Aspekten der Persönlichkeitsentwicklung des Schülers. Ziel ist es, den Schüler dazu zu befähigen, das Lernen an sich und das Ausarbeiten von Lernmaterial eigenständig zu bewältigen. Dieser kognitive Lernprozess funktioniert nur durch Austausch. Wir wurden inspiriert von: *“ Menschen erziehen sich gegenseitig durch die Vermittlung der Welt“* (Paulo Freire). Wie sich also jeder einzelne Schüler der Geschichte des Ersten und Zweiten Weltkriegs nähert, ist sehr individuell. Die Schüler müssen sich über die Berichte und Wege untereinander austauschen. So können sie entweder unterschiedliche Perspektiven eines bestimmten Ereignisses oder die gleiche Perspektive, nur anders oder in einer anderen Sprache erzählt, aufzeigen.

Die Theorie basiert auf den Worten von Edgar Morin, der vorschlug, Menschen nicht mit Wissen vollzustopfen, sondern ihnen Management-Techniken an die Hand zu geben, mit denen sie globale Probleme erkennen und bewältigen können, weil sie die Komplexität hinter diesen Problemen mit einbeziehen. Es ist also wesentlich, weder reines Fachwissen noch unvollständiges Teilwissen gelten zu lassen und die verschiedenen Sprachen, Interpretationen und Forschungsgebiete miteinander interagieren zu lassen. Das als aktive und flexible Bücherei vorgesehene digitale Tool soll die Fragmentierung der unterschiedlichen Wissensgebiete aufheben. Diese Leitlinien erschaffen somit eine Didaktik, die nicht einfach interdisziplinär ist, sondern geradezu „super-multi-disziplinär“.

Eine weitere Theorie bezieht sich auf die Sozialpädagogik oder auch „Politik-Pädagogik“ wie Paulo Freire sagen würde, wobei „Politik“ in ihrer Aristotelischen Bedeutung verstanden werden soll: Eine Pädagogik, die Menschen in einem komplexen sozialen Umfeld versteht und formt. Insbesondere beim Unterricht zum Ersten und Zweiten Weltkriegs, wo man unterschiedliche nationale Sichtweisen berücksichtigen muss, lässt man die Schüler beim Erleben von und Interagieren mit anderen Berichten am besten verschiedene Tools nutzen. So kann jeder nach und nach Geschichte als etwas erleben, das zu einem gehört und das einem darüber hinaus dabei hilft, Geschichte (neu) zu schreiben.

Die letzte Theorie betrifft die Rolle der Pädagogik, genauer gesagt, der Geschichtspädagogik. Die Pädagogik hatte schon immer eine transaktionale Rolle: Sie musste die unterschiedlichen Themen wie Psychologie (was denkt und fühlt die Person), Anthropologie (wo steht die Person, wie sieht sie die Welt und wie wird sie von den anderen gesehen) und Soziologie (wie wirkt die Person in der Gemeinschaft mit und wie kann sie sie verändern) interpretieren. Die für diesen Prozess benötigte Pädagogik legt maximalen Wert auf die Interaktion zwischen den verschiedenen Teilnehmern der Lerngemeinschaft (Lehrer und Schüler). Bei diesem Ansatz basiert die zentrale Position des Schülers auch auf dem Vertrauensverhältnis zwischen Lehrer und Schüler. Dieses Vertrauensverhältnis ist ambivalent. Auf der einen Seite wird der Schüler dank digitaler Tools zur Unterstützung bei Recherche und Bearbeitung von neuem Stoff unabhängiger in Bezug auf Suche und Erarbeitung von Lernmaterialien. Auf der anderen Seite kann sich der Schüler auf eine Person verlassen, die ihre Arbeit unterstützt und den Lernprozess überprüft. Ein Ansatz, der Perspektiven und Berichte vervielfacht und sie mit der althergebrachten Geschichtsschreibung interagieren lässt, birgt das Risiko, den wissenschaftlichen Charakter der unterschiedlichen historischen Quellen zu verlieren.

Bevor wir die Methodik erklären, müssen wir uns folgendes fragen: Welche Ergebnisse erwarten wir, wenn wir den oben beschriebenen Ansatz zum Unterricht über die Kriegszeit nutzen? Die Antwort mag vorhersehbar erscheinen, ist aber elementar, wenn wir diesen neuen Weg gehen wollen: Wir sind bereit, ein Modell vorzuschlagen, das es dem Schüler ermöglicht, Geschichte als etwas ihm zugehöriges und sich selbst als wichtigen Bestandteil der Berichte von früher zu empfinden. Die Gegenwart hat dann Auswirkungen auf ihre eigene Zukunft und die der anderen. Zusammenfassend kann man sagen, dass der Schüler Teil einer „lebendigen Geschichte“ sein sollte, die vielleicht mit einer komplexen und gewalttätigen geschichtlichen Periode begonnen hat, aus der wir aber viel für ein konstruktives und aktives Bürgertum lernen können.

ERSTER SCHRITT: LEBENSWICHTIGE FERTIGKEITEN UND DIE FÄHIGKEIT ZU LEBENSLANGEM LERNEN

Unsere Reise beginnt mit den Grundlagen für ein echtes persönliches Wachstum für jeden Schüler und für einen gesunden und kritischen Lernansatz. Zu Beginn werden Übungen vorgeschlagen, die verschiedene Lebenskompetenzen stärken und welche die Fähigkeit zu lebenslangem Lernen fördern. Dieser erste Schritt klingt vielleicht nach einer simplen Vorab-Übung, ist aber in Wirklichkeit der erste echte, lebendige Schritt zum etwas anderen Geschichtsunterricht. Durch Lebenskompetenzen kann ein Individuum Informationen, Verhaltensweisen, und Werte in Können und Fertigkeiten umwandeln, weil es weiß, was zu tun ist und wie. Erfolgreich erworbene und angewandte Lebenskompetenzen beeinflussen die Sichtweise auf uns selbst und auf andere, wie wir auf andere wirken, also auch in gewisser Weise, wie wir unsere Herkunft sehen. Daher wählen wir zu Beginn einige dieser Lebenskompetenzen aus und versuchen diese bei der Arbeit mit den Schülern anzuwenden.

- **Selbsterkenntnis:** Die erste Lebenskompetenz muss sein, dass wir verstehen, was oder wer wir sind im Vergleich mit anderen, wie wir uns selbst wahrnehmen, wie andere uns sehen. In der Geschichtspädagogik ist es wesentlich, den Schüler an seiner Identität arbeiten zu lassen. Was sind meine Haupt-Charakterzüge? Wie begreife ich mich selbst? Warum fühle ich anders als andere? Was sind meine Überzeugungen? Was könnte ich aufgeben, ohne mein wahres Ich zu verleugnen? Dies alles sind Fragen, welche die Schüler auf unterschiedliche Weise stellen können: angefangen beispielsweise damit, wie sie sich in den sozialen Netzwerken präsentieren, indem sie herausfinden, wie genau und mit welchen Tools sie kommunizieren, und diese Ergebnisse dann mit denen von Altersgenossen in Gegenwart und Vergangenheit vergleichen. Das digitale Tool sagt in diesem Fall etwas über ihre Identität aus und erlaubt die Sammlung neuer Daten (vor allem Fotos/Videos aus der Vergangenheit).
- **Kritisches Denken:** Vom puren "Selbst" ausgehend, müssen wir weiterschauen, wie zwischenmenschliche Beziehungen entstehen, wie historische Ereignisse sich entwickelt haben und wie diese aus verschiedenen Perspektiven gesehen werden können. In diesem Fall schlagen wir folgende Übungen vor: Suche Bilder in der digitalen Bücherei und offline aus dem Gedächtnis (oder auf der Seite worldwars.eu), und beantworte folgende Fragen: „Wie könnte derselbe Sachverhalt mit verschiedenen Bildern ausgedrückt werden?“

Betrafen einige Ereignisse der Kriegszeit auch die eigene Familie? Hast du Bilder / Fotos, um deine Berichte mit Bildern von anderen Orten oder aus anderen Perspektiven zu vergleichen?“ Dieser erste Schritt reit sie aus ihrer Komfortzone (die durch das Gefhl gekennzeichnet ist, dass Geschichte nur aus ein paar Ereignissen in der Vergangenheit besteht, die weit weg von ihnen sind und die sie nur auswendig lernen mssen) und drngt sie in die „lebendige Geschichte“ (welche das Bewusstsein dafr schrft, dass sich die Vergangenheit aus verschiedenen Momenten zusammensetzt, an denen die Schler oder ihre Familien auf die eine oder andere Art beteiligt waren). Dies ist leicht vergleichbar und frdert die Entwicklung kritischer Gedanken hinsichtlich geschichtlicher Ereignisse und deren Auswirkungen.

- **Gefhlsmanagement:** Geschichtsunterricht, besonders ber Kriegszeiten, hat einen starken emotionalen Effekt. Wird ein Schler mit Verbrechen gegen die Menschlichkeit konfrontiert, mit der Gewalt gegenstzlicher Ideen, mit unterschiedlichen Formen von Nationalismus oder mit der Idee, einen bestimmten Feind zu zerstren, reagiert er meist erst einmal emotional. Dann muss man lernen, diese Gefhlen zuerst zu verstehen, indem man die Schler dazu auffordert und ermutigt, ihre Gefhle zu benennen und diese dann durch kritisches Hinterfragen zu verarbeiten. Dies wird umso wichtiger, wenn wir anfangen, mit den persnlichen Geschichten der Schler und ihren Familien zu arbeiten, und noch wichtiger, wenn der geschichtliche Zeitraum in der jngeren Vergangenheit liegt. Hier knnen uns auch soziale Netzwerke helfen. Sehr interessant knnte auch das Verhalten im Netz und die Reaktionen auf Posts zum Thema Erster und Zweiter Weltkrieg und deren Auswirkungen auf die Gegenwart sein. Einige Themen, wie zum Beispiel Absolutismus (und seine Auswirkungen auf heute noch existierende Gruppen oder Individuen), Einschrnkung von Freiheiten (wo sind die Grenzen bei der Meinungsfreiheit?) oder Beziehungen zwischen verschiedenen Bevlkerungsgruppen, Nationalitten und ethnischen Gruppen sind dem Schler meistens recht gelufig, so dass er einen emotionalen Bezug und eine Verbindung zu diesen geschichtlichen Themen herstellen kann.
- **Empathie:** Um „lebendige Geschichte“ zu lernen, muss man etwas Mitgefhl haben, ein gewisses Verstndnis fr Menschen, die wahrscheinlich die gleichen Erfahrungen gemacht haben wie wir heute, nur eben in einer komplett anderen Zeit und mit anderen Auswirkungen. Diese Lebenskompetenz ist essentiell, damit die Schler sich selbst in den Mittelpunkt des Lernprozesses stellen zu knnen. Sie werden dazu ermutigt, ihren Prozess zu „personalisieren“ und sich mit der Geschichte zu „sozialisieren“. Eine interessante Aufgabe knnte sein, die Schler Bilder aus der Kriegszeit herausuchen zu lassen, mit denen sie sich besonders verbunden fhlen und darber einen Post zu verfassen (am besten in einer kleinen Gruppe, um gegenseitige Beeinflussung zu vermeiden) und dann die unterschiedlichen Reaktionen der Mitschler zu beobachten: manche werden sich vom Post angesprochen fhlen, manche berhaupt nicht. Durch solche bungen, verbunden mit emotionalem Lernen und Verstehen, kann der Schler hnlichkeiten mit Personen, die vor langer Zeit gelebt haben, finden. Er lernt, wie diese hnlichkeiten zu verstehen sind und ob sie im Umfeld des Schlers auf Akzeptanz oder Ablehnung stoen.
- **Effektive Kommunikation:** Kommunikation muss effektiv sein, sie muss ihr Ziel einfach erreichen und sie muss „kologisch“ sein, das heit, sie sollte nichts enthalten, was die zwischenmenschliche Beziehung belasten kann. „Wie soll ich mitteilen, was ich gelernt habe, wie ich mich fhle? Soll ich sagen, wie ich mich mit dem Gelernten fhle?“ Diese Lebenskompetenz zu ben, ist die Basis fr einen aktiven und konstruktiven Lernprozess. Um diese Lebenskompetenz zu ben, knnen digitale Tools sinnvoll sein. Die Schler sollen Geschichten ber unterschiedliche Kanle erzhlen (sie knnten beispielsweise Archibilder und Familienfotos sammeln und daraus ein Video machen). Der Schler sollte die Mglichkeit bekommen, verschiedene Kommunikationskanle auszuprobieren, um die Kommunikation wirklich effektiv zu gestalten.

Diese Kompetenzen sind die Grundlage für lebenslanges Lernen. Von den obigen Beispielen kann man leicht ableiten, dass eine Verbesserung von **digitalen und /oder sprachlichen Fähigkeiten** wichtig ist für den Geschichtsunterricht im Allgemeinen. Darüber hinaus stärkt die Arbeit an den genannten Kompetenzen **kulturelles Bewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit**, worunter die Fähigkeit zur Wertschätzung von kreativen Ideen zu verstehen ist, von Erfahrungen und Emotionen durch Musik, Literatur, Bildende Kunst und Shows. Besonders, wenn der geschichtliche Zeitraum in der jüngeren Vergangenheit liegt und besonders konfliktbeladen ist, wird der Geschichtsunterricht zu einem Hilfsmittel sowohl zum Lernen bestimmter Kompetenzen als auch, um dem Schüler ein kulturelles und soziales Wachstum zu ermöglichen.

ZWEITER SCHRITT: SCHLÜSSELWÖRTER UND SEMANTISCHE KONTROLLE

Im zweiten Schritt der methodischen Grundlagen arbeiten wir an den Schlüsselwörtern. Hier werden die Übungen in zwei Gruppen erledigt. Auf der einen Seite werden die Schüler einige Schlüsselwörter analysieren, welche den Blickwinkel auf das Lernen von Geschichte verändern kann. Auf der anderen Seite etablieren wir in diesem methodischen Ansatz einige Schlüsselwörter als kurze Zusammenfassung, oder anders gesagt als Tag, bzw. einfaches Label für die digitale Kommunikation.

Fangen wir mit den letzteren Übungen an. Das Ableiten von Schlüsselwörtern ist eine didaktische Übung, durch die der Schüler den Inhalt eines Textes besser versteht, bzw. sich Ideen besser merken oder auswendig lernen kann. Hier dienen Schlüsselwörter dazu, einen bestimmten historische Bericht besser zu erkennen (und von anderen erkannt zu werden). Mit didaktischen Übungen, dessen Fokus auf der Recherche von Schlüsselwörtern liegt, können die Schüler ganz einfach Tags oder Hashtags kreieren, die sie zum Suchen und Vergleichen von Informationen in der digitalen Welt benötigen.

Nach der Arbeit an den Lebenskompetenzen sollte der Fokus auf die Schlüsselwörter der verschiedenen Berichte gelegt werden, die sie entweder vom Lehrer bekommen oder sich selbst im Netz suchen. Im nächsten Schritt werden die Schlüsselwörtern in Hashtags oder Tags gegliedert, die mit den verschiedenen digitalen Tools der Schüler verwendet werden können.

Hierbei könnten wir uns fragen, ob es ein paar besonders wichtige Schlüsselwörter gibt, die man mit den Schülern behandeln könnte, um unseren Ansatz zum geschichtlichen Lernprozess zu erläutern. Um dieses Ziel zu erreichen, schlagen wir diese Übung vor: Folgende Wörter sind im Netz zu recherchieren und es sollen die unterschiedlichen Bedeutungsnuancen, sowie ihre Verwendung in verschiedenen Sprachen untersucht werden. Folgende Wörter erachten wir als besonders bedeutungsvoll:

VERGANGENHEIT. Die landläufige Bedeutung ist vielleicht vorhersehbar, aber unser Arbeitsansatz beruht auf einer neuen Interpretation des Begriffes „Vergangenheit“. Die Vergangenheit ist keine Ansammlung von Ereignissen, die in den vergangenen Jahren passiert sind, sondern ein Strom von Fakten, Individuen und Gedanken, wobei der Schüler eine von Millionen von Protagonisten ist. Der Konflikt/Krieg ist kein Umstand/Augenblick, der vorbei und vergessen ist, sondern ein Teil der Zeit, der sich jeden Tag auf unser Leben auswirkt. Vergangenheit ist kein Synonym für „Tradition“, sondern ein Gefäß voll von Traditionen, die sich treffen und gegenseitig verändern und nach und nach zu unserer Gegenwart werden.

GEGENWART. Die „Gegenwart“ ist ein sehr unangenehmes Schlüsselwort, da sie als allgemeingültiges Konzept dafür verwendet wird, was weder Vergangenheit noch Zukunft ist. Für die Schüler ist die „Gegenwart“ möglicherweise ein „undefinierbarer Moment“. Wir schlagen folgende Bedeutung für diesen Begriff vor: Die Gegenwart ist jener Moment, in dem jeder (der Schüler eingeschlossen) seine „eigene Geschichte schreiben“ kann. Der Schüler muss das Gefühl haben, just in diesem Moment (seiner Gegenwart), die Möglichkeit zu haben, die Berichte aus der Vergangenheit bereichern zu können. Nur indem sie die Vergangenheit untersuchen und sich dessen bewusst werden, dass ihre Handlungen die Zukunft beeinflussen, können wir sie ins Zentrum des kognitiven Prozesses stellen.

ZUKUNFT. In unserem Ansatz ist es entscheidend, dass die Schüler mehr Verantwortung für die Auswirkungen auf die Zukunft übernehmen. Die Schüler für etwas Verantwortung übernehmen zu lassen, bedeutet, eine Verbindung zu schaffen zwischen den heute getroffenen Entscheidungen und deren Konsequenzen in der Zukunft. Insbesondere die Verbindung zwischen Ursache und Wirkung kann einen Entfremdungseffekt zwischen dem Geschichtsunterricht und dem Ziel des Projektes haben, nämlich ein aktives inklusives und kritisches Bürgertum zu schaffen.

GESCHICHTE ODER GESCHICHTEN. Es ist wirklich wichtig, die Beziehung zwischen der offiziellen/institutionelles Geschichte und den persönlichen, familiären und mündlich weitergegebenen Mikro-Geschichten zu definieren, die der Schüler sammeln und in den Lernübungen nutzen kann. Bei diesem Prozess ist es wesentlich, dass der Schüler einen Überblick über den Lauf der Geschichte als großes Ganzes bekommt, die sich eben nicht nur aus chronologisch geordneten und von der offiziellen Geschichtsschreibung anerkannten Ereignissen zusammensetzt, sondern aus Millionen von Informationsketten, wobei die von den Schülern beschafften Berichte zu einer neuen Sichtweise beitragen. In diesem Sinne ist unser Rahmen stark von der Erzählpädagogik beeinflusst, in der ein historisches Ereignis nur durch die kurze Zusammenfassung von verschiedenen Parallel-Berichte untersucht werden kann.

HISTORISCHE QUELLEN. In unserem Ansatz vervielfachen sich die Informationsquellen, genauer gesagt, die Kanäle zu solchen Quellen dank digitaler Tools. Diesen Punkt müssen die Schüler berücksichtigen, denn sie müssen wissen, wie wichtig es ist, die richtige Quelle auszuwählen. Digitale Kommunikation ist gekennzeichnet von einer Informations-Übersättigung und der Schüler muss mit dieser Komplexität umgehen können, indem er Quellen auswählt und sich durch Einholen von weiteren Information zum gleichen Thema selbst überprüft.

IDENTITÄT. Wie alle anderen Begriffe auch, hat „Identität“ unterschiedliche Bedeutungen. In der Regel benutzen die Schüler diesen Begriff, ohne sich viele Gedanken darüber zu machen, was sie eigentlich wirklich sagen wollen. Kulturelle-, ethnische-, nationale-, religiöse-, Geschlechteridentität etc.: Wie man sieht, gibt es viele verschiedene Bereiche, die man mit diesem Begriff meinen kann. In unserem Kontext jedoch, ist es wichtig zu verstehen, wie die Schüler das Wort „Identität“ definieren und wie dieser Begriff benutzt wird: wird er benutzt, um Unterschiede zu unterstreichen oder als Werkzeug für ein besseres Verständnis von Ähnlichkeiten und Unterschieden zweier Persönlichkeiten. Nur so können wir verstehen, ob Geschichtsunterricht, speziell zum Thema Erster und Zweiter Weltkrieg, neue Modelle für soziale Mitbestimmung hervorbringen kann.

EUROPA. Hier möchten wir den Begriff des gemeinsamen Erfahrungsraumes benutzen, in dem die Geschichte jedes Staates einen wesentlichen Teil zu unserer Gegenwart beigetragen hat. Europa ist für uns kein Bündel von Gesetzgebungs- oder Wirtschaftsverfahren, sondern eine gemeinsame Vergangenheit, die für alle zu einer gemeinsamen Gegenwart und Zukunft wird.

DRITTER SCHRITT: DER BEZUG ZUR GESCHICHTE

Der methodische Rahmen endet mit einem zyklischen Prozess, der die Schüler dazu ermutigt, sich der Komplexität der historischen Fakten und ihrer Nähe zum Alltag aller bewusst zu werden. Wir schlagen einen methodischen Ansatz vor, der es ermöglicht, die offizielle Geschichtsschreibung und die Berichte mit verschiedenen von den Schülern eigenständig vorgebrachte und vom Lehrer überwachte Übungen rücksichtsvoll zusammenzubringen.

Der Schüler arbeitet an den Berichten über eine bestimmte historische Begebenheit oder eine vorab vereinbarte Zeitspanne mithilfe seiner bevorzugten Tools und teilt dann sein eigenständig erarbeitetes Lernmaterial mit den anderen. Jede didaktische Arbeit besteht aus 5 Schritten:

1 WISSEN: der Schüler kennt und begreift historische Ereignisse, sucht nach Quellen und versteht die Themen größtenteils durch die offizielle Geschichtsschreibung. Hierbei liegt der Fokus auf der Gestaltung didaktischer Übungen, die sie unabhängiger machen sollen bei der Auswahl historischer Berichte, um diese nicht nur chronologisch miteinander zu verknüpfen, sondern auch inhaltlich.

2 DENKEN: jetzt müssen die Schüler über die von ihnen gefundenen und ausgewählten Berichte nachdenken. Sie müssen imstande sein, nach den Hauptelementen zu suchen, die Schlüsselwörter zu evaluieren und zu identifizieren, sie müssen neben der chronologischen Reihenfolge auch semantische Verknüpfungen zu anderen Berichten herstellen.

3 ANPASSEN: Jetzt ist es an der Zeit, den historischen Bericht mit Geschichten aus ihrem eigenen familiären Umfeld, mit Bildern, Erzählungen oder Dokumenten zu bereichern, die in einen allgemeineren Zeitrahmen eingefügt werden könnten. Jetzt können die Schüler wirklich sehen, wie viel sie zum gesamten historischen Bericht beitragen können.

4 FÜHLEN: Nachdem die verschiedenen Berichte und Perspektiven angepasst wurden, soll der Schüler Geschichte als etwas zu ihm gehöriges wahrnehmen: sie sollen „Geschichte fühlen“ und beobachten, wie nützlich ihr Beitrag für die Darstellung eines Aspekts aus der Vergangenheit war und wie die Vergangenheit ihnen wichtige Informationen für das Leben in der Gegenwart gibt.

5 SCHREIBEN ODER UMSCHREIBEN: als Abschluss dieses Prozesses wird eine Geschichte geschrieben. Die Schüler konfrontieren sich mit dem historischen Bericht, der inzwischen um ihre eigene Sichtweise und die der Mitschüler bereichert wurde. Diese Arbeit kann auch in kleinen Gruppen erledigt werden, um die Fähigkeit zum gemeinsamen Storytelling aufzuzeigen. Die gesammelten Geschichten werden einen neuen und vollständigen Erzählfluss ermöglichen, in dem der Schüler „schwimmen“ kann, um neues Lernmaterial zu erstellen. Dies ist der erste Schritt für den Beginn eines neuen Prozesses.

Dieser methodische Zyklus ist der natürliche Epilog einer Reise, die bei den Kenntnissen und Fähigkeiten der Schüler begonnen hat, mit der semantischen Überprüfung einiger wesentlicher Schlüsselwörter weiterging, um am Ende ein komplexes Produkt herauszuarbeiten, das der Anfang neuer Übungen und neuer Forschungsarbeit sein wird.

BEGINN

Wir kommen hier mit dem Ziel zum Abschluss, zum Nachdenken über eine mehrstufige Didaktik anzuregen, in welcher der Schüler immer im Mittelpunkt des Lernprozesses steht und bei der die Weiterentwicklung einiger seiner Fähigkeiten eine Schlüsselrolle bei der Interpretation dieses etwas anderen Geschichtsunterrichts spielt.

Die gesamte pädagogische Arbeit, die mit den Schülern stattfinden wird, kann sich an diesen methodischen Leitlinien orientieren, indem sie die Voraussetzungen für eine korrekte Umsetzung derselben schafft. Genau zu diesem Zweck verweisen wir abschließend auf das Dokument unserer Niepolomice-Partner („Wie ist der WORTHY Ansatz anzuwenden, wie motiviert man Schüler, Geschichte zu lernen und wie kann man hierzu Informationstechnologie nutzen“). Das Projekt „KRIEGSSPUREN IN MEINER STADT“ ist in der Tat eine erste Umsetzung dessen, was wir den „Bezug zur Geschichte“ genannt haben, für den es wesentlich ist, Spuren von Geschichte in seiner eigenen Geschichte und am eigenen Wohnort zu finden. In dem Dokument (Anhang 1) finden sich einige operative Tools (Theater, Gamifizierung, Bildergeschichten etc.), die zu unserem methodischen Ansatz passen.

Wir müssen nur anfangen... probiere es aus und versuche die Geschichte zu leben, denn: um die Zukunft schreiben zu können, müssen wir die Vergangenheit fühlen.

REFERENZEN

- a. E. Morin, *La Tête bien faite*, 1999.
- b. E. Morin, *Enseigner à vivre. Manifeste pour changer l'éducation*, 2014.
- c. P. Freire, *Educação como prática da liberdade*, 2000.
- d. P. Freire - A. Faundez, *Por uma pedagogia da pergunta*, 2002.
- e. K. Jenkins, *Re-thinking history*, 1991.
- f. D. Ragazzini, *La storia digitale*, 2004.
- g. T. Mills Kelly, *Teaching history in the digital age*, 2013.
- h. K. Kee - T. Compeau, *Seeing the Past with Computers*, 2019.
- i. K. Kee, *Pastplay*, 2014.

TEIL 2

WIE IST DER WORTHY ANSATZ ANZUWENDEN, WIE MOTIVIERT MAN SCHÜLER, GESCHICHTE ZU LERNEN UND WIE KANN MAN HIERZU INFORMATIONSTECHNOLOGIE NUTZEN

EINFÜHRUNG

Der WORTHY Ansatz (Die Weltkriege als Erbe für die Jugend) lehrt die Geschichte des Ersten und Zweiten Weltkriegs unter Berücksichtigung regionaler Geschichte und unter Zuhilfenahme moderner technologischer Hilfsmittel. Das Projekt ist darauf ausgelegt, Jugendliche vermehrt in die Suche nach Geschichtswissen aus der eigenen Familie und Gemeinde einzubinden, vor allem bezüglich der beiden vorher genannten Zeiträume.

Junge Menschen, die ihre Familiengeschichte erforschen, haben die Möglichkeit, zum Wissen ihrer regionalen Geschichte etwas beizutragen. Sie werden ermutigt, moderne Technologien zu nutzen: audiovisuelle Medien, Apps und Soziale Medien. Dieser interessante und moderne Ansatz zielt darauf ab, den Geschichtsunterricht zu bereichern. Man kann auf einem mobilen Gerät (Smartphone oder Tablet) oder auch auf einem Rechner, dreidimensionale Objekte, statische oder dynamische Bilder von historischen Artefakten, Schlachtfeldmodelle oder interaktive Karten etc. erstellen und diese dann online auf einer eigenen Seite teilen.

Gemäß der neuen Geschichtsstundenpläne sowohl für Grundschulen als auch für Weiterführende Schulen, müssen die Schüler auf das Leben in einer Informationsgesellschaft vorbereitet werden. Die Lehrkräfte sollten Bedingungen schaffen, unter denen die Schüler lernen, wie sie Informationen aus verschiedenen Quellen suchen, ordnen und anwenden und ihre Arbeit mithilfe von Informations- und Kommunikationstechnologien dokumentieren können. Die Schule sollte Bedingungen schaffen, unter denen die Schüler das Wissen und die Fähigkeiten zur Lösung von Problemen mithilfe von Methoden und Techniken aus der IT, zum Programmieren, zum Nutzen von Apps, zum Suchen und Nutzen von Informationen aus verschiedenen Quellen, zum Gebrauch eines Computers und digitaler Standardgeräte erwerben können. Diese Kenntnisse sollen sie dann im Unterricht nutzen, sowohl bei der Arbeit mit Texten, beim Rechnen oder beim Verarbeiten oder Präsentieren von Informationen in diversen Formen.

Der WORTHY Ansatz passt zu den Anforderungen des modernen Bildungssystems, die an Schüler, Lehrer und Schule gestellt werden. Dank der Modelle und Aufgabenstellungen im Projekt, kann der Schüler bezüglich der Quellen aus dem Internet bewusste und verantwortungsvolle Entscheidungen treffen. Sie werden Informationen kritisch analysieren, sich sicher im digitalen Raum bewegen und auf gegenseitigem Respekt beruhende Beziehungen mit anderen Netzwerk-Usern herstellen und aufrecht erhalten.

Die Teilnahme am Projekt ermöglicht die Umsetzung weiterer Ziele einer Bildungsreform, wie beispielsweise die individuelle Arbeit mit einem Schüler gemäß seiner Bedürfnisse und Fähigkeiten.

Das WORTHY Modell kann sowohl bei geschichtlich interessierten Schülern angewandt werden, die ihr Wissen und ihre Fähigkeiten ausbauen wollen, als auch bei etwas schwierigeren Schülern, die kurz davor stehen, vom Bildungspfad abgeschnitten zu werden. Für so einen Schüler ist dieses Modell vielleicht deswegen attraktiv, da es Tools aus seinem Alltag, wie etwa das Smartphone, nutzt. Diese interaktiven Tools können sein Engagement bei der Suche nach Informationen über die Vergangenheit steigern, um das Lernen zu erleichtern und zu fördern. Das WORTHY Modell fördert Gruppen, die sich aus guten und geschichtsinteressierten Schülern und solchen mit mehr Lernschwierigkeiten zusammensetzen.

Die Tools für den modernen Geschichtsunterricht, der als Teil des Projektes vorbereitet wird, können für den Unterricht über den Ersten und Zweiten Weltkrieg sowohl in den höheren Klassen der Grundschule als auch für die Weiterführenden Schulen genutzt werden, wobei die Arbeitsmethoden auf die Bedürfnisse der Schüler abgestimmt werden sollten. Der WORTHY Ansatz kann sowohl im Klassenzimmer als auch im Wahlunterricht eingesetzt werden. Die Schüler können diese Modell ganz einfach nutzen, wenn sie zuhause für sich arbeiten.

VORGESCHLAGENE MODELLE

Projekt: „Kriegsspuren in meiner Stadt“

Das Modell fördert verschiedene Fähigkeiten und erlaubt die Nutzung von Wissen aus unterschiedlichen Bereichen. Der Beitrag eines jeden Schülers ist essenziell bei der Durchführung dieser Aufgabe. Wenn ein Schüler die notwendigen Materialien selbst zusammensucht, ist er engagierter und entwickelt Eigenständigkeit und Kreativität. Die Schüler treffen ihre eigenen Entscheidungen, lösen Probleme, kommunizieren, diskutieren, suchen zusammen nach Lösungen, entwickeln Verantwortungsgefühl und mehr Selbstwertgefühl.

Das Projekt durchläuft folgende Phasen:

- 1) Vorbereitung der Schüler auf die Arbeit mit dem Modell und Erklärung des Modells.
- 2) Auswahl eines Themas, das die Schüler interessieren könnte.
- 3) Festlegung von Projektzielen, die während der Umsetzung immer wieder überprüft werden.
- 4) Festlegung von Arbeitsbedingungen (für Einzelne oder Gruppen), Zeitansatz für die Umsetzung, Beurteilungskriterien. Wir bestimmen die Kommunikationswege zwischen Schüler und Lehrkraft, z.B. über soziale Medien oder Einzelgespräche.
- 5) Projektumsetzung; die Schüler sammeln, analysieren und dokumentieren ihre Übungen.
- 6) Präsentation der Artefakte.
- 7) Beurteilung auf Basis der zuvor festgelegten Kriterien.
- 8) Bewertung von Projektübungen durch die Lehrkraft.

Wir haben hier ein mögliches Projektthema vorgestellt, das bei der Umsetzung des WORTHY Ansatzes genutzt werden kann.

Ziel des Projektes ist es, die Geschichte der eigenen Stadt und ihrer Bewohner während des Ersten und Zweiten Weltkriegs zu kennen. Für das Projekt müssen unter anderem Informationen über Gedenkstätten (Friedhöfe, Denkmäler) und Fotografien aus Familienarchiven und Berichte von Zeitzeugen vorbereitet werden. Während der Umsetzung des Projektes lernen die Schüler, wie man Materialien sammelt, selektiert und bearbeitet. Sie lernen, wie man Bilder verarbeitet und wie man moderne Augmented-Reality-Tools nutzt, wie z.B. virtuelle Karten der wichtigsten Gedenkstätten, virtuelle Modelle von Schlachten etc. Die Schüler können nach Informationen über im Krieg gefallene Bewohner suchen. Sie können Zeitzeugen treffen und deren Erinnerungen und Berichte mit audiovisuellen Hilfsmitteln aufzeichnen. Sie lernen, wie man die gesammelten Informationen und Materialien auf die worldwars.eu Seite hochlädt und die Ergebnisse mit den Mitschülern teilt. Dies ist eine schöne Möglichkeit für fächerübergreifenden Unterricht für EDV, Geschichte, Sprachen, Sozialkunde sowie Kunst und Kultur.

Wir können die Schüler in Arbeitsgruppen einteilen. So können wir die Fähigkeit zur Gruppenarbeit üben. Eine Gruppe kann dreidimensionale Fotos machen. Die zweite Gruppe kann Zeitzeugen befragen und Audiomaterial aufnehmen. Die dritte Gruppe bereitet Materialien zum Hochladen auf worldwars.eu vor. Die vierte Gruppe nimmt sich den historischen Hintergrund von Ereignissen vor. Die fünfte Gruppe scannt Fotos. Die sechste Gruppe erstellt die notwendigen Informationen für eine Veröffentlichung im Internet.

Die Anzahl der Gruppen kann erhöht oder verringert werden, je nach Fähigkeiten und Interessen der Schüler, des gewählten Themas und der gesammelten Materialien.

Das Modell ermöglicht das eigenständige Arbeiten des Schülers und berücksichtigt seine Vorlieben und Interessen. Es fördert die Persönlichkeitsentwicklung des Schülers, motiviert ihn und erhöht sein Verantwortungsgefühl für das Abschließen einer Aufgabe. Sie bietet auch die Möglichkeit, Schüler mit unterschiedlichen Lernfähigkeiten zusammenzubringen.

Gruppenarbeit

Das Modell verfolgt verschiedene Ziele: es lehrt Kooperation, Respekt für andere und Kreativität. Es sollte darauf hingewiesen werden, dass man quasi das **Lernen von Geschichte lernt**. Die Schüler teilen ihre Aufgaben und erklären Themen, die für ihre Mitschüler unverständlich sind. So können wir einen Schüler unterstützen, der sich mit Geschichte sehr schwer tut und seine Frustration verringern, die das Interesse am Thema schmälern würde.

Bei der Auswahl dieses Modells bestimmen wir:

- 1) die Gruppeneinteilung. Gruppenmitglieder sollten sich in ihrem Kenntnisstand und ihren Fähigkeiten unterscheiden.
- 2) das von der Gruppe zu lösende Problem.
- 3) die Bedingungen und die Bewertungskriterien der Aufgabe.
- 4) die Aufgabenteilung, d.h. wir bestimmen den Gruppenleiter und vergeben Einzelaufgaben.
- 5) wie die Schüler untereinander zu kommunizieren haben und wie mit dem Lehrer, der die Fortschritte als Fachmann überwacht
- 6) Erledigung der Aufgabe durch die Gruppe.

- 7) Präsentation der erledigten Aufgabe.
- 8) Beurteilung der Arbeit anhand der vereinbarten Kriterien.
- 9) Zusammenfassung.

Interaktives Lernspiel

Schüler können ihr Geschichtswissen leichter vertiefen und dank moderner Lehrmethoden besser in die Praxis umsetzen. Lernspiele fordern den Intellekt der Mitspieler, ihre Vorstellungskraft und Gefühle und fördern eine kreative Haltung. Eine gute Vorbereitung ist das A und O. Das Spiel kann als Online Spiel gestaltet werden, in dem es um einen Protagonisten aus einer bestimmten Gegend oder Stadt geht. Die Schüler sammeln dann Material über das Leben und die Taten des Protagonisten. Das Spiel kann auch ein Quiz sein, ein Computerspiel oder ein Turnier.

Die Vorbereitung des Spiels kann in folgenden Phasen erfolgen:

- 1) die Schüler suchen nach einer Person, die in der Geschichte ihrer Gegend, ihres Ortes oder der Gemeinde eine herausragende Rolle gespielt hat.
- 2) sie definieren Schlüsselfragen , z.B. Welche Rolle hat diese Person in der Geschichte gespielt? Warum sollte man sich an sie erinnern? Welche Gründe haben ihre Wahl beeinflusst? Wie haben sie sich in einer bestimmten Situation verhalten? Welche Konsequenzen hatte ihr Verhalten? Was wäre passiert, wenn sie sich anders verhalten hätten?
- 3) sie bereiten Informationen auf und entwickeln die Geschichte des Protagonisten.
- 4) sie entwickeln ein Spielszenario.
- 5) sie führen das Spiel durch.
- 6) Bewertung der Arbeit.

Planspiel

Das Planspiel zeigt ein Ereignis aus der Vergangenheit, das für die Geschichte einer „kleinen Heimat“ bedeutsam war. Ähnlich wie beim interaktiven Lernspiel (siehe oben) geht es um einen Protagonisten und die Schüler sollen ihr Wissen bezüglich eines bestimmten Themas durch die Analyse von Quellentexten erweitern. Die Vorbereitung des Spiels kann analog zum Lernspiel erfolgen.

Quiz

Ein Schüler oder eine Gruppe von Schülern bereiten ein Quiz vor, das online veröffentlicht wird. Die Schüler nutzen verschieden Hilfsmittel für den Wissenserwerb, einschließlich Internetquellen. Durch Fragen und Antworten vertiefen und systematisieren sie ihr Wissen auf einem bestimmten Gebiet. Ein Quiz ist ein beliebtes Lernwerkzeug. Das Wettbewerbselement erhöht ihr Engagement und Interesse an Geschichte.

Theater

Mit dieser Methode kann Wissen mit Erfahren und Experimentieren verknüpft werden. Beim Theaterspielen ist es wichtig, die Persönlichkeit, Sensibilität und den Ausdruck des Schülers zu formen. Mit dieser Methode lernt man die Angst vor öffentlichen Vorträgen zu überwinden, man lernt, sich auszudrücken und wird darauf vorbereitet, soziale Rollen zu spielen. Die Möglichkeit, historische Ereignisse nachzuspielen, beeinflusst die Persönlichkeitsentwicklung des Schülers und erhöht sein Interesse an Geschichte.

Auch beim Theaterspielen können wir den WORTHY Ansatz anwenden. Die Schüler können Material von der Seite worldwars.eu nutzen, wie beispielsweise Bildergeschichten, Landkarten, Geschichten, Filme oder andere Quellen, um mit der Theater-Methode zu arbeiten. Wie können hier verschiedene Schauspieltechniken einsetzen:

- In eine Rolle eintauchen – Schüler führen paarweise einen Dialog aus der Sicht des ausgewählten Charakters. Hierbei berücksichtigen sie Pro und Contra
- Eine Rolle spielen – die Aufgabe des Schülers besteht darin, sich in einer neuen Situation zurechtzufinden oder ohne große Vorbereitung eine bestimmte Person zu spielen
- Improvisierte Präsentation – basierend auf einer dem Schüler bekannten Person oder einem Ereignis. Hierzu werden für den zu spielenden Charakter typische Kostüme und Gegenstände benötigt. Der Lehrer kann in diesem Fall bereits vorhandene Materialien von worldwars.eu nutzen, welche die Schüler verwenden können. Schüler und Lehrer können sich aber auch von diesen Materialien zu einer Bildergeschichte, einem Spiel oder der Präsentation eines Ereignisses auf der Zeitachse, einer Landkarte o.ä. inspirieren lassen. Von Schülern gelernte und gespielte Geschichte können wir als Tools für den Unterricht in Augmented Reality nutzen.
- Lebendige Bilder – die Schüler stellen ein Bild oder eine Szene zusammen und halten am wichtigsten und dramatischsten Moment des nachzustellenden Ereignisses inne. Die Inspiration hierfür kann von Archivbildern oder Gemälden kommen. Die Schüler üben Interaktion, Konzentration und Fokussierung.
- Brief, Tagebuch oder Memoiren – geschrieben aus ihrer eigenen Perspektive oder desjenigen, der eine der folgenden Rollen spielt: Person aus der Vergangenheit, Protagonist eines Ereignisses, Beobachter, Zeuge o.ä.

Mit diesen Ergebnissen kann man, mithilfe einer App oder Website, einen Avatar vom Autor der Memoiren erstellen, der uns etwas über die Ereignisse erzählt, z.B. während des Krieges. Diese Methode erfordert eine inhaltliche Vorbereitung und Sammlung von Quellenmaterial, Berichten oder Fotos.

Beim Theaterspielen kann man moderne Geräte zur Aufnahme von Bildern und Videos nutzen und diese auf worldwars.eu hochladen.

Die Schüler können sich selbst aus einer anderen Perspektive betrachten und ihre Stärken und Schwächen einschätzen.

Swot-Analyse

Bei der Vorbereitung von Stunden, die sich mit moralisch verwerflichen Ereignissen oder Protagonisten beschäftigen, kann die SWOT-Analyse zum Einsatz kommen.

Bei dieser Methode berücksichtigen wir sowohl Faktoren, die positive Auswirkungen auf den Verlauf eines historischen Ereignisses hatten, d.h. die „Stärke“ des Problems und die daraus resultierenden Chancen als auch Probleme, die bei der Aufgabenstellung eventuell aufgetreten sind und deren Risiken und Konsequenzen. Ein Problembeispiel für die Schüler: der Anschlag auf Gouverneur Hans Frank, der 1944 im Wald bei Niepołomice Polen, stattfand. Auf Basis der gesammelten Informationen analysieren die Schüler das Problem mit diesem Modell, wodurch sie ihr Wissen über das Ereignis vergrößern. Dieses Modell eröffnet einen aufschlussreicheren Blick auf die Protagonisten, auf gefällte Entscheidungen und deren Konsequenzen. Dies erleichtert es wiederum, Protagonisten von Spielen, Theaterstücken, Bildergeschichten o.ä. zu entwerfen.

ZU ANALYSIERENDES PROBLEM	
STÄRKEN	SCHWÄCHEN
CHANCEN	RISIKEN

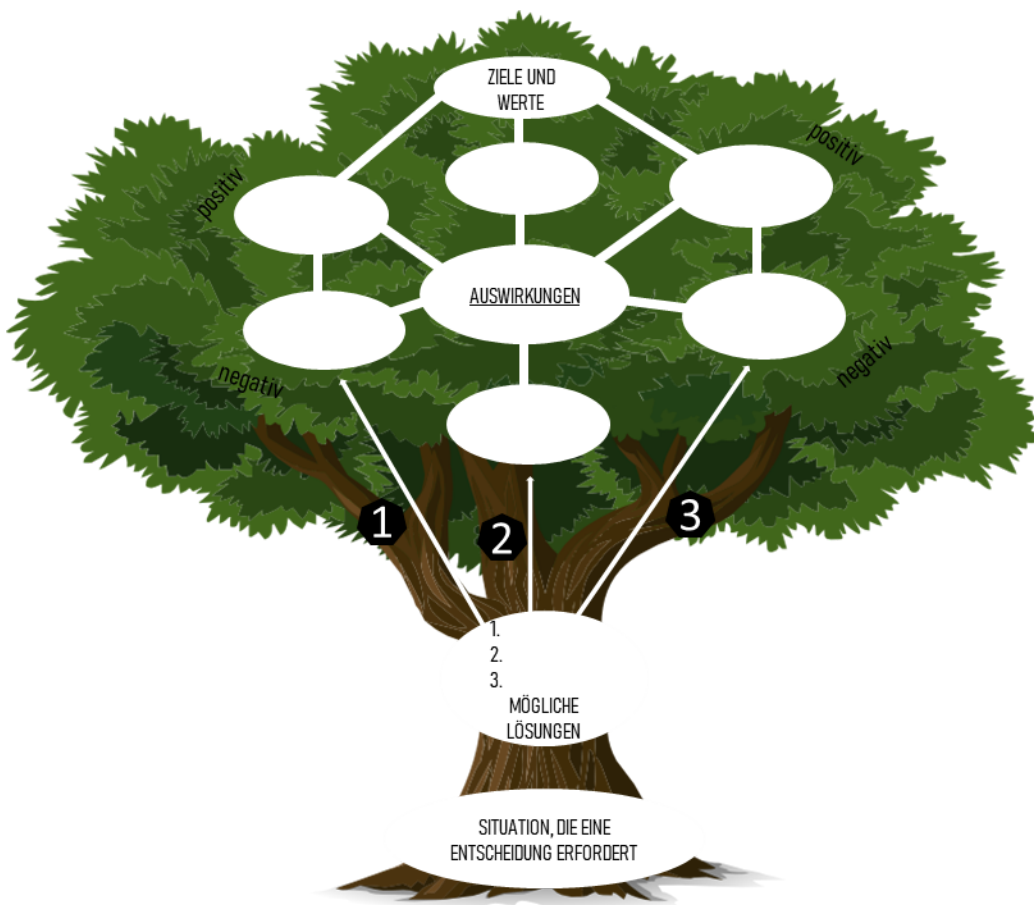
Entscheidungsbaum

Bei der Vorbereitung einer Stunde kann man den Entscheidungsbaum zu Hilfe nehmen, um die Motive zu analysieren, von denen sich die Protagonisten haben leiten lassen. So können wir das analysierte Problem grafisch darstellen. Im Baumstamm tragen wir das zu analysierende Problem ein, z.B. „Welche Methoden könnte der polnische Untergrundstaat im Kampf gegen die Invasion während des Zweiten Weltkriegs benutzt haben?“

In die Äste würden die Schüler die Maßnahmen eintragen, die der Untergrundstaat möglicherweise in Kriegszeiten ergriffen hat und welche Auswirkungen (positive und negative) diese Handlungen gehabt haben könnte.

In der Baumkrone würden die Schüler die Ziele und Werte beschreiben, die zu diesen Entscheidungen geführt haben. Mit diesem Modell können die Schüler für sich oder in der Gruppe arbeiten und sie würden bei der detaillierten Problemanalyse komplizierte Entscheidungsprozesse verstehen lernen. Der Lehrer soll die Ideen und aufkommende Zweifel klären und kommentieren und die Lösungsvorschläge der Schüler zusammenfassen.

Situation, die eine Entscheidung erfordert			
Mögliche Lösungen			
Ja		Nein	
Positive Effekte	Negative Effekte	Positive Effekte	Negative Effekte
Ziele / Werte		Ziele / Werte	



Die SWOT-Analyse oder der Entscheidungsbaum können vom Lehrer eingesetzt werden, um die Aufgabe vorzustellen, z.B. sich ein Spiel ausdenken, eine Bildergeschichte, einen Film oder ein Interview. Mit diesen Modellen kann man auch eine Stunde zusammenfassen, indem Tools verwendet werden, die bereits vorbereitet und auf der Internetseite zum Download bereitgestellt wurden, wie z.B. eine Bildergeschichte, Interview, ein Film oder ein Spiel.

Gespiegeltes Lernen

Mit diesem Modell können die Schüler neue Inhalte in ihrer eigenen Geschwindigkeit und auf ihre eigene Art lernen. Eine bekannte Schwierigkeit für den Lehrer ist, bei möglichst vielen Kindern Interesse für das Unterrichtsthema zu wecken – sowohl für die Geschichtsbegeisterten, als auch für diejenigen, die etwas länger für die Beherrschung der behandelten Themen brauchen oder die, die sich überhaupt nicht für Geschichte interessieren und gelangweilt sind.

Gespiegeltes Lernen und der Einsatz von digitalen Tools kann hier hilfreich sein. Die Aufgabe des Schülers ist es, sich mit dem Thema vertraut zu machen, das in der nächsten Stunde behandelt wird. Dies tun sie zuhause und dann, unter der Anleitung des Lehrers, vertiefen und festigen sie ihr Wissen. Wir können den WORTHY Ansatz in diesem Modell auch nutzen. Moderne Tools und Computertechnologie, wie sie sowieso von den Schülern täglich benutzt werden, machen das Lernen interessanter, attraktiver und somit effektiver.

Beispiele für gespiegeltes Lernen:

- 1) Im ersten Schritt wird eine Problematik formuliert, mit der man sich in der nächsten Stunde beschäftigen möchte.
- 2) Definition der Unterrichtsziele und was die Schüler zuhause erledigen sollen und was der Fokus der nächsten Stunde sein soll. Die Schüler brauchen genug Zeit für die Vorbereitung der Stunde und sollen Methoden und Regeln erlernen, die in der Stunde zur Anwendung kommen.
- 3) Vorbereitung von Multimedia-Material: Präsentationen, Fotos, Filme, Interviews, interaktive Landkarten, Bildergeschichten etc., die der Lehrer auf die Internetseite hochlädt. Ersatzweise können auch Materialien von anderen Lehrern benutzt werden. Durch die Nutzung von Multimedia-Tools wie worldwars.eu können die Schüler viel über Geschichte lernen.
- 4) Auf Grundlage dieser Materialien kann der Schüler die Antworten auf die vom Lehrer formulierten Fragen ausarbeiten. Sie können auch eigenständig nach anderen Materialien suchen und die online Community nutzen, um Links mit anderen Schülern auszutauschen.
- 5) Im Unterricht überprüft der Lehrer, wie die Schüler mit der Aufgabe zurecht kommen und wie gut sie das Thema verstanden haben.
- 6) Der Lehrer teilt die Klasse in Gruppen auf, in denen die Schüler die Materialien diskutieren, ihr Wissen vertiefen und die neuen Informationen und Kenntnisse festigen.
- 7) Im Unterricht können die Schüler die auf der Website verfügbaren Materialien, per Smartphone, Tablet oder Rechner nutzen.
- 8) Die Überprüfung des erworbenen Wissens kann durch ein Online-Quiz erfolgen und bietet die Möglichkeit, eine Debatte, eine SWOT-Analyse oder einen Entscheidungsbaum vorzubereiten, d.h. es kann zur Vorbereitung der nächsten Stunde verwendet werden.

Die gespiegelte Lernmethode ist ein effektives Werkzeug für den Geschichtsunterricht in jeder Bildungsphase. Dank der eigenständigen Arbeit des Schülers, bereitet er sich in seinem eigenen Tempo für den Unterricht vor. Die gespiegelte Lernmethode ist eine Alternative zum traditionellen Lehrer / Schüler-Modell. Hier wird der Schüler zum Experten.

Der Einsatz moderner interaktiver Tools kann das Interesse des Schülers wahrscheinlich eher wecken als die klassische Unterrichtsvorbereitung mit einem Lehrbuch. Im 21. Jahrhundert, dem digitalen Zeitalter, sind sie zu einer ganz natürlichen Wissensquelle geworden, wo auf verschiedene Informationsquellen zurückgegriffen wird, was mehrere Sinne gleichzeitig anspricht.

Möglicherweise werden sie dazu motiviert, ähnliche Materialien zu entwickeln und die Programme oder digitalen Tools zu erlernen, mit denen diese Materialien erstellt wurden. Dies wiederum dient dazu, sein Interesse an Geschichte, historischem und heimischem Erbe zu steigern.

Peer Learning

Dies ist eine Methode, bei der die Schüler in Gruppenarbeit Informationen und Kenntnisse austauschen. Hier benutzen wir kein Lehrbuch, sondern online Ressourcen. Die Schüler tauschen Informationen über social Media aus, also so, wie sie es sowieso tagtäglich tun. Für diese Methode ist der WORTHY Ansatz gut geeignet. Die Schüler können das Archiv auf worldwars.eu in Verbindung mit der online Community nutzen. Sie können auch ihre eigenen Artefakte erstellen. Indem man mit Leuten kommuniziert, die ähnliche Erfahrungen gemacht haben wie man selbst, erhöht sich die Chance, dass der gewünschte Inhalt und die Kenntnisse gelernt und behalten werden. Diese Methode bringt alle Schüler zusammen, sowohl die Geschichtsinteressierten als auch die weniger Begeisterten. Der Einsatz moderner Technologien erhöht die Attraktivität des Lernprozesses. Die Peer-Learning-Methode formt in erster Linie die heute gewünschten Fähigkeiten: Teamwork und Verantwortungsgefühl für die gestellten Aufgaben. Sie erhöht das Engagement der Schüler, verbessert ihre Argumentationsfähigkeit und die Fähigkeit, ihre Meinung auszudrücken und fördert den Respekt gegenüber der Arbeit anderer Leute. Der Lehrer kann diese Methode entweder im regulären oder nachschulischen Unterricht anwenden. Für die Internetrecherche kann der Schüler Smartphone, Computer oder Tablet benutzen.

Arbeitsschritte:

- 1) Definition der Ziele.
- 2) Gruppierung und Zuweisung von Aufgaben.
- 3) Zeit festlegen zum Bearbeiten der Aufgaben.
- 4) Die Schüler beantworten die Fragen – im Unterricht oder zuhause.
- 5) Die Schüler diskutieren gruppenweise, was sie während der Arbeit mit dem Problem gelernt haben
- 6) Präsentation
- 7) Zusammenfassung und Auswertung

Virtuelles Museum

Ein virtuelles Museum ist ein Vorschlag, bei dem die Schüler Apps auf mobilen Endgeräten wie z.B. Smartphone oder Tablet benutzen, um damit Objekte in 3D zu scannen. Sie können Souvenirs, Objekte oder Denkmäler scannen. Im nächsten Schritt gestalten sie ein virtuelles Museum mit den gesammelten Materialien. Die Schüler digitalisieren die Bilder, unveröffentlichte Quellen und Dokumente mit einem Scanner oder einem Smartphone / Tablet. Sobald sie ihre Artefakte auf worldwars.eu hochgeladen haben, können sie Sammlungen erstellen. So könnte man ein virtuelles Museum mit Erinnerungsstücken aus dem Ersten und Zweiten Weltkrieg mit Bezug zur eigenen Gegend und dem eigenen Thema gestalten. Es könnte Videos und Interviews mit Zeitzeugen enthalten, Modelle von Schlachtfeldern und virtuelle Landkarten, die den Lauf der Geschichte dokumentieren. Auch in diesem Fall können wir Aufgaben zwischen den Schülern aufteilen. Der Lehrer könnte das virtuelle Museum im Unterricht nutzen, z.B. während eines Vortrags.

Interaktive Zeitachse

Ein sehr wichtiger Aspekt im Geschichtsunterricht ist die Chronologie der Ereignisse, was den Schülern oft Probleme bereitet. Hier kann eine Zeitachse helfen, also eine grafische Darstellung der Ereignisse in chronologischer Reihenfolge. Dieses Modell kann für verschiedene Themen und in verschiedenen Unterrichtsphasen verwendet werden. Wir können dieses Tool sowohl in traditioneller Form oder interaktiv nutzen, indem wir digitale Tools zum Erstellen der Zeitachse verwenden. Der Lehrer kann vorbereitete Achsen verwenden oder die Schüler bei der Erstellung von Achsen mit einbeziehen.

Mit einer interaktiven Zeitachse können die Schüler:

- Ereignisse einer bestimmten Zeit zuordnen.
- Wissen systematisieren.
- Ereignisse der regionalen, landesweiten und der Weltgeschichte besser zeitlich einordnen.
- Verbindungen von Ereignissen besser sehen.
- Regionale Geschichte besser im größeren historischen Kontext betrachten.
- Eine Einzelperson und deren Einfluss auf regionale, landesweite, europäische und internationale Ereignisse zeigen.
- Einen historischen Bericht besser verfassen.
- Die Fähigkeit entwickeln, Wissen zeitlich einzuordnen.
- Neugier und Eigenständigkeit im Lernprozess entwickeln, indem sie Quellen sammeln, analysieren und auswählen.

Die Schüler können in Gruppen oder für sich allein Aufgaben mit einer vorgefertigten Zeitachse lösen oder sie können selbst einen entwickeln. Wir sollten daran denken, nicht zu viele Folien, sondern einen chronologischen Bericht zu erstellen und diesen dann als Teil eines größeren Berichts, z.B. der Geschichte einer Einzelperson vor dem Hintergrund der Geschichte Polens, der Welt oder der Epoche zu präsentieren.

Arbeitsschritte auf einer Zeitachse:

- 1) Definition der Aufgabe.
- 2) Recherche durch die Schüler. Diese Arbeit kann selbständig mit mehr oder weniger Unterstützung eines Lehrers erfolgen.
- 3) Suche nach Quellen, die man auf der Zeitachse platzieren kann: Bilder, Audio- oder Videoaufnahmen, Karten, Berichte von Zeitzeugen o.ä.
- 4) Auswahl von Quellen.
- 5) Digitale Verarbeitung des gesammelten Materials.
- 6) Vorbereitung einer interaktiven Zeitachse.
- 7) Veröffentlichung.

Auf der Seite worldwars.eu können Zeitachsen mithilfe einer einfachen Google-Tabelle (unterstützt mit dem von Knight Lab entwickelten Timeline JS-Tool) zum Archiv hinzugefügt werden. Lehrer und Schüler können das WORTHY Werkzeug Timeline JS verwenden, um damit ihre interaktiven Zeitachsen vorzubereiten und zu veröffentlichen.

Virtuelle Landkarten

Mit WORTHY können die Schüler virtuelle Landkarten erstellen, auf denen der Verlauf von Schlachten und Kriegen gezeigt werden kann. Der Schwerpunkt liegt hierbei auf Orten, die eine besondere Bedeutung für die regionale Geschichte haben.

Auf der Karte können wir nicht nur den genauen Standort anzeigen, sondern auch ein Foto des Ortes (Schlachtfeld o.ä) und weitere Informationen (Verlauf der Ereignisse, Menschen, die eine wichtige Rolle dabei gespielt haben oder die mit der Landesgeschichte verknüpft waren) hinzufügen, um den historischen Kontext zu erweitern. Wenn man auf etwas klickt, erscheinen kurze oder auch detailliertere Informationen, ein Foto, die Biografie oder andere Quellen. Beim Erstellen virtueller Karten kann man auf eine der vielen im Internet verfügbaren Tools zurückgreifen, wie beispielsweise StoryMap <https://storymap.knightlab.com/> oder Google My Maps <https://www.google.com/maps/about/mymaps/>

Der Lehrer kann die folgenden Aufgaben an die Schüler verteilen:

- 1) Auswahl des Themas.
- 2) Notwendiges Quellenmaterial bearbeiten, scannen oder downloaden.
- 3) Aufbereitung des Materials.
- 4) Eine Karte mithilfe von online Tools erstellen.
- 5) Notwendige Informationen, wie Fotos, Biografien oder andere historisch wichtige Informationen auf der Karte platzieren.
- 6) Karte im Internet veröffentlichen.
- 7) Zusammenfassung der Arbeit.

Karten werden von Lehrern in jeder Geschichtsstunde benutzt. Sie scheinen ein einfaches didaktisches Hilfsmittel zu sein, jedoch haben die Schüler oft Probleme mit der Lage eines Ereignisses auf der Landkarte. Wenn die Schüler ihre Landkarte selbst erstellen, können sie sich besser im Raum orientieren und den Verlauf der Ereignisse besser verstehen. Das Erstellen und Benutzen von interaktiven Karten erhöht das Interesse junger Menschen an (regionaler) Geschichte.

Google MyMaps kann gemeinsam erstellt und während des Schuljahres immer mal wieder im Unterricht verwendet werden. Durch das gemeinschaftliche Element können die Schüler von verschiedenen Computern / Tablets und von verschiedenen Orten aus an der Karte arbeiten. Wenn die Schüler soweit sind, ihre gemeinsam erarbeitete Karte online zu stellen, können sie ganz einfach den Link in den Artefakte-Generator auf worldwars.eu kopieren. Die Karte kann später immer noch bearbeitet werden. Das Archiv auf worldwars.eu zeigt automatisch immer die neueste Version an. Für mehr Informationen über dieses Tool und wie die Ergebnisse auf dem worldwars.eu Archiv veröffentlicht werden, siehe Google MyMaps.

“Damals und heute” – Unterschiede finden

Multimedia-Tools erleichtern die Darstellung von langfristigen Veränderungen an einem bestimmten Ort. Hierzu benötigen die Schüler Fotos aus ihren Familienalben oder Archiven. Es wäre notwendig, ein aktuelles Foto des gleichen Ortes aus der gleichen Perspektive zu machen. Wenn man Fotos mit einem Multimedia-Tool, wie z.B. Juxtapose <https://juxtapose.knightlab.com>, zusammenstellt, kann man dort durch die Bewegung eines Schiebers Änderungen zwischen damals und heute zeigen. Nachdem sich die Schüler die Präsentation ihrer Mitschüler angesehen haben, sollen sie versuchen zu erklären, warum sich der Ort über die Zeit so verändert hat, was genau sich geändert hat und ob diese Veränderungen vorteilhaft waren. So können die Auswirkungen von dramatischen Ereignissen wie einem Krieg aufgezeigt werden.

Die Schüler könnten im Gespräch mit Eltern oder Großeltern etwas über die Geschichte eines bestimmten Fotos, seinem Urheber oder den Ort erfahren, den es zeigt. Dies wäre eine großartige Gelegenheit für ein Gespräch und würde die Bande zwischen der jüngeren und der älteren Generation stärken. Auf diese Weise würden die Schüler etwas über die regionale Geschichte lernen.

Bildergeschichten

Eine Bildergeschichte oder eine Graphic Novel kann eine wichtige Rolle im Geschichtsunterricht spielen. Heutzutage leben junge Menschen in einer visuellen Welt mit kurzen kultigen Kommunikationswegen. Eine Bildergeschichte kann das Verständnis von oft schwierigen und komplizierten Ereignissen und Prozessen erleichtern. Durch die Visualisierung von Ereignissen wird eine Stunde nicht nur attraktiver, sondern durch die Analyse der Bilder erinnern sich die Schüler besser an deren Inhalt. Dies ist eine neue und interessante Möglichkeit, Geschichte zu lernen. Die Verwendung von Bildergeschichten fördert die Kreativität und das Interesse der Schüler durch die starke Wirkung der Bilder. Mithilfe von Kunst können wir lehren, wie man Ereignisse, Emotionen und Klänge visualisiert. Die eigenständige Suche nach Wissen und dessen Verwendung für eine Bildergeschichte formt die Fähigkeit, Informationen zu benutzen, darzustellen und zu verallgemeinern. Hierdurch können wir Teamwork fördern. Beim Erstellen von Bildergeschichten mithilfe von Informationstechnologie sammeln die Schüler Informationen, konzipieren und entwickeln sie Dialoge. Sie können das Projekt auch bewerten. Substanzielle Unterstützung durch den Lehrer ist hierbei sehr wichtig.

Arbeitsschritte:

- 1) Auswahl einer Geschichte – Vertiefung des Wissens über das Ereignis, den Protagonisten und den Schauplatz der Geschichte, so dass die dargestellten Ereignisse mit den historischen Quellen übereinstimmen.
- 2) Auswahl eines Programms / einer App zum Erstellen einer Bildergeschichte. Die Möglichkeiten von Programm/App kennenlernen
- 3) Vorbereitung eines „Drehbuchs“ für die Bildergeschichte . Auswahl von Schlüsselereignissen, Personen und Orten. Dabei ist es wichtig, das Verhältnis zwischen Ursache und Wirkung der Ereignisse beizubehalten. In dieser Phase werden Dialoge skizziert und es wird entschieden, wer die Geschichte aus welcher Perspektive erzählt (Protagonist; während des Ereignisses oder im Nachhinein verfasste Berichte von Zeitzeugen).
- 4) Skizzieren von einzelnen Seiten der Bildergeschichte: wie ordne ich die einzelnen Szenen an, wie schreibe ich Dialoge, welche akustischen und visuellen Elemente nutze ich?
- 5) Zeichnen einer Bildergeschichte mithilfe von Grafikprogrammen oder einer entsprechenden App.
- 6) Zusammenfassung.

Schulausflug – ein multimedialer Bildungsweg

Schulausflüge sind eine bei den Schülern sehr beliebte Art des Geschichtsunterrichts. Durch den direkten Kontakt mit den Gedenkstätten können sie sich leichter neues Wissen aneignen. Sie ermöglichen Beobachtungen und Erfahrungen, die selbst der interessanteste Unterricht im Klassenzimmer nicht bieten kann. Darüber hinaus haben die Schüler die Möglichkeit, unbekannte Informationen zu sammeln und ihre Interessensgebiete zu erweitern.

In Umfragen bezeichnen Schüler solche Ausflüge als den interessantesten und effektivsten Weg Geschichte zu lernen. Durch Ausflüge lernen die Schüler, sich ein Bild von einem Ort zu machen. Später, bei der Arbeit mit dem WORTHY Modell, können sie dieses Wissen anwenden.

Der hautnahe Kontakt mit Geschichte wirkt intensiver und länger nach als Informationen, die man im Unterricht erhalten hat. Er kann die Schüler dazu inspirieren, Projekte mithilfe von Computertechnologie zu kreieren. Ein Ausflug bietet nicht nur kognitive, sondern auch didaktische Möglichkeiten – er fördert die Vorstellungskraft, das Wahrnehmungsvermögen und die Sensibilität. Er formt die Fähigkeit zum Planen, zur Arbeitsteilung und zur Kooperation mit anderen. Er lehrt Respekt vor Kulturgütern. Er prägt die kognitive Leistung eines Schülers und entwickelt das Interesse an ihrer Umwelt. Er kann als Vorbereitung für einen interaktiven Bildungsweg dienen oder zur Entdeckung von Orten auf einer virtuellen Landkarte, die mit der Geschichte des Ersten und Zweiten Weltkriegs verknüpft sind.

Vorbereitung für den Ausflug:

- 1) Ziele definieren.
- 2) Ort auswählen.
- 3) Tools, wie z.B. eine interaktive Karte mit ausgewählten thematischen Schwerpunkten vorbereiten.
- 4) Umsetzung des Ausflugsprogramms.
- 5) Zusammenfassung.

Die Schüler können vor Ort Material sammeln (per Video, Foto, Audio o.ä.), diese Artefakte nach ihrer Rückkehr auf worldwars.eu hochladen und mit Beschreibungen versehen.

Webquest

Ein Webquest ist eine moderne Methode für didaktisches Arbeiten, die, mithilfe von Informationstechnologie, Informationen für die Erledigung einer Aufgabe findet und interpretiert. Eine riesige Menge an Informationen ist online verfügbar. Bei einem Webquest trifft der Lehrer eine Vorauswahl an Webseiten oder anderen, meist online-Quellen, die die Schüler für die Lösung einer Aufgabe einsetzen sollen. Das kann auch das Archiv auf worldwars.eu sein. Dann wird dieses Wissen mit Computern und entsprechenden Apps weiterverarbeitet.

Die Webquest-Methode bietet eine gute Möglichkeit, Schüler für ein bestimmtes Thema zu gewinnen. Gruppenarbeit und zwischenmenschliche Kommunikation werden verbessert und sie lernen, wie man das Internet richtig nutzt. Es fördert auch die Vorstellungskraft und eine kreative Einstellung. Die Schüler können ihre Werke online oder offline erstellen und diese über eine einfache Webseite oder einen Blog, also als Blogger, veröffentlichen.

Ein Webquest sollte folgendes beinhalten:

- **Einleitung** – Um die Schüler über das Thema des Webquests zu informieren und sie mit ein paar interessanten Fakten und Statements dafür zu begeistern.
- **Aufgaben** – Eine kurze Beschreibung der Aufgaben, die im Webquest auf sie zukommen.
- **Prozess** – Erklärt die Strategien, mit denen ein Schüler zum Ziel gelangen sollte.
- **Hilfsmittel** – Webseiten, Videos, Dokumente o.ä., die der Schüler zum Lösen der Aufgaben benutzen soll.
- **Auswertung** – Hier wird erklärt, wie die Leistung des Schülers bewertet wird.
- **Fazit** – Zusammenfassung der erledigten Aufgaben und Ermutigung der Schüler, über den Prozess und die Ergebnisse nachzudenken.

Webquests erhöhen Mitverantwortung und Engagement und folglich verrichten die Schüler bereitwillig ihre Aufgaben, um die besten Ergebnisse zu erzielen.

Arbeitsschritte mit der Webquest-Methode:

- 1) Ein interessantes und inspirierendes Thema formulieren.
- 2) Webquest vorbereiten und ins Netz stellen, z.B. in einem Blog oder mit einem Webquest Generator.
- 3) Den Schülern die Bewertungskriterien präsentieren.
- 4) Einführung in das Thema – Bereitstellung von Informationen über den Kontext des zu untersuchenden Themas
- 5) Beschreibung der Aufgabe und des Prozesses – welche Rolle spielt der Schüler? Beispiele von Informationsquellen (Webseiten, Dokumente, Karten, Ikonographie, Zitate von Experten). In welcher Form soll der Schüler seine Ergebnisse präsentieren? Dies kann als Präsentation, Film, interaktive Karte, Zeitachse o.ä. sein.
- 6) Informationen werden von den Schülern gesucht, ausgearbeitet und anderen zur Verfügung gestellt, z.B. auf einer Webseite. Wir können eine Fragestellung für einzelne Schüler oder eine Gruppe vorbereiten.
- 7) Präsentation der Ergebnisse.
- 8) Bewertung der Arbeit nach den vereinbarten Kriterien.
- 9) Auswertung.

Beispiele für Webquests: <http://www.euquests.eu/>

Questing - Schnitzeljagd mit Handy

Beim Questing geht es darum, das geschichtliche Erbe eines Ortes zu entdecken und neue Pfade zu schaffen, denen man mithilfe von Tips vom Handy folgen kann.

Für das Spiel braucht man ein Handy. Es geht darum, sich in einem bestimmten Gebiet zu bewegen und dabei Rätsel zu lösen. Wenn eine Aufgabe richtig gelöst wurde, zeigt das Display Anweisungen, um den nächsten Zielpunkt zu erreichen. Jedes Quest führt zu einem geheimen Schatz – einem digitalen Code, den man eingeben muss und der damit bestätigt, dass man die gesamte Route gegangen ist. Die App nutzt GPS und Karten zum Navigieren. Manche Apps arbeiten auch offline mit heruntergeladenen Karten.

Das Ziel des Quests ist es, sich mit einem bestimmten Gebiet zu identifizieren. Man soll sowohl an interessanten, aber auch an ganz gewöhnlichen Orten nach Einzigartigem zu suchen und diese einzigartigen Orte fördern, die sich durch Landschaft, Natur oder kulturelles Erbes auszeichnen. Dies ist eine attraktive Methode, die Lernen und die Suche nach Lösungen mit körperlicher Aktivität verbindet.

An diesem Punkt teilen wir die Schüler in Arbeitsgruppen ein und schlagen folgende Vorgehensweise vor:

- Das erste Team macht Fotos von den Orten, die die Spieler erreichen sollen.
- Das zweite Team bereitet die Aufgaben vor.
- Das dritte Team erarbeitet den historischen Hintergrund eines Ortes, das heißt, eine Einführung in das Spiel

Spielverlauf:

- 1) Vorbereitung des Quest – Thema, Ort.
- 2) Gruppeneinteilung.
- 3) Festlegung der Regeln – Ziel, Zeit, Treffpunkt.
- 4) Durchführung des Quest.
- 5) Zusammenfassung.
- 6) Auswertung.

Arbeit mit einem Quellentext

Die Arbeit mit einem Quellentext ist eine traditionelle Arbeitsmethode mit Schülern, die oft in den Fächern Geschichte, Sprachen, sowie Sozial- und Kulturwissenschaften angewandt wird. Die Schüler suchen, analysieren und verarbeiten Informationen eigenständig. Dies sind wichtige Fähigkeiten, die später mit externen Prüfungen abgefragt werden.

Die Arbeit mit einem Quellentext fördert die Fähigkeit zur Analyse und Darstellung von Informationen und zum Verständnis von Konzepten. Mit dieser Methode kann man sowohl das Engagement von Schülern fördern, die sich weniger für das Thema interessieren, als auch von begabteren Schülern. Mit Quellenmaterial kann man die folgenden Übungen durchführen: Rekonstruktion eines historischen Ereignisses, Fallstudie, Problemanalyse anhand von Quellenmaterial, Simulation von Ereignissen, Verhandlungen basierend auf der Geschichte historischer Konflikte etc.

Um die Arbeit mit den Quellen interessanter zu gestalten, können wir mit digitalen Tools eine Textdatenbank erstellen und einem bestimmten Text eine Audiodatei zuordnen. Wir können Musik hinzufügen, Erinnerungsfragmente, Reden o.ä.

Für die Erstellung einer Textdatenbank kann man z.B. SoundCite benutzen - <http://soundcite.knightlab.com>.

Film

Filme zu erstellen ist ein weiteres attraktives Tool, um Lernstoff umzusetzen und hilft den Schülern, sich Fähigkeiten im Umgang mit historischen Quellen anzueignen.

Die eigenständige Arbeit an einem Kurzfilm, in dem es um eine auf Ereignissen aus dem aus dem Ersten oder Zweiten Weltkrieg basierende Geschichte geht. Der Film kann beispielsweise die Auslöschung der Juden im Zweiten Weltkrieg behandeln. Die Idee hinter dem Projekt, neben der Wissensvermittlung, der weiteren Verbreitung der Geschichte und dem Schicksal der Juden im Zweiten Weltkrieg, ist die Einbeziehung junger Menschen in die Arbeit am Film unter Aufsicht der Lehrer. Er würde auf zuverlässigen historischen Quellen aus der Zeit beruhen.

Die Schüler wären eingebunden in:

- 1) Die Idee – ein historisches Ereignis, das als Inspiration für den Film dienen soll.
- 2) Das Thema – Ausformulierung der Thematik für den Film anhand der Geschichte aus der definierten Zeit.
- 3) Das Projekt – Wie soll das Motiv dargestellt werden? Welche Art von Fotos sollen verwendet werden? Verwendung geeigneter Technik, Art der Filmbearbeitung
- 4)

- 5) Mitwirkung am Project – Schüler und Lehrer:
 - a) Aufgabenverteilung,
 - b) Sammlung von Quellenmaterial, Fotos und Filmaufnahmen
 - c) Technische Abwicklung und finale Wirkung
 - d) Filmtitel,
 - e) Arbeitsergebnisse – Präsentation des Films, Diskussion, Debatte.
 - f) Nutzung des Film für den Geschichtsunterricht an der Schule.

Gamifizierung

Gamifizierung bedeutet, Spielelemente zu benutzen, die zum Handeln anregen, das Engagement erhöhen oder einfach nur langweilige, monotone sich wiederholende Übungen angenehmer machen. Dadurch verpflichten sich die Schüler freiwillig zur Erledigung von Aufgaben.

Ein Lehrer, der sich entscheidet, mit Gamifizierung zu arbeiten, sollte:

- 1) Die Ziele und Fähigkeiten definieren, die ein Schüler lernen soll.
- 2) Eine Liste mit Maßnahmen erstellen, die den Schüler diesen Zielen näherbringen.
- 3) Diese Maßnahmen nach Schwierigkeitsgrad unterteilen, so dass die Aufgaben für den Schüler von leicht bis schwer gehen. Jedes Level sollte Aufgaben mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden enthalten, damit jeder die erforderliche Punktzahl sammeln kann.
- 4) Die Gesamtpunktzahl je Level festlegen, die man braucht, um ins nächste Level zu gelangen.
- 5) Das nächste Level bleibt unerreichbar, solange der Spieler nicht alle erforderlichen Punkte gesammelt hat.
- 6) Bewertungskriterien ausarbeiten und sie allen Schülern mitteilen.
- 7) Derjenige Spieler, der alle Punkte, auch die im finalen Level, sammelt, „gewinnt das Spiel“.

Beispiel: "Geschichte meiner eigenen Stadt im Zweiten Weltkrieg". Im ersten Schritt werden grundlegende Informationen und ikonographisches Material gesammelt, das der Schüler dann vor den anderen präsentieren kann. Im zweiten Schritt könnte man beispielsweise eine Zeitachse vorbereiten, auch mithilfe von IT Tools. Wenn die ersten beiden Schritte erledigt sind, könnte man im dritten Schritt eventuell einen Kurzfilm, eine Bildergeschichte oder ein Interview anfertigen. Wie komplex die einzelnen Aufgaben sein sollen, richtet sich nach der geplanten Zeit für die Umsetzung der Thematik, bzw. dem Alter der Schüler.