

Freiburger Geschichtsdidaktisches Kolloquium

Vortrag

„Einsatz virtueller Technologien zur digitalen Geschichtsvermittlung“

Matthias Baumann, 15.06.2021, 14-16 Uhr

Matthias Baumann besuchte im Rahmen des *Freiburger Geschichtsdidaktischen Kolloquiums* das Tandemseminar „Deutsch und Geschichte lernen im Museum“, welches in enger Kooperation der Fächer Geschichte und Deutsch als Zweit-/Fremdsprache an der PH Freiburg angeboten wurde.

An der Hochschule Reutlingen studierte Herr Baumann Sozialpädagogik sowie Pädagogik mit dem Schwerpunkt „Medien“ an der Pädagogischen Hochschule Freiburg und ist seit 2007 mit seiner Firma „mazemedia“ als Medienpädagoge und -produzent selbstständig tätig. Über 40 Schulen in Süddeutschland unterstützt er als Medienreferent und arbeitet in enger Kooperation mit den Freiburger Hochschulen als Dozent und im Rahmen von Trickfilm-, Hörspiel- und Radioprojekten zusammen.

Seit 2014 ist er ebenso als Referent für das Goethe-Institut tätig und arbeitet international mit Schulen aus Kroatien, der Türkei, Serbien, Rumänien, Moldavien, Kosovo und Griechenland sowie mit 60 Schulen in ganz Südamerika zusammen.

Matthias Baumann erhielt für seine Projekte seit 2008 mehrere Förder- und Lehrpreise. Für seine exzellente Lehre wurde er 2018 im Rahmen des „Dies Universitatis“ der Universität Freiburg für das Projekt „Kabinetts des Staunens – Audioguide des Uniseums Freiburg“ ausgezeichnet. Weiter erhielt er den „Landeslehrpreis 2015 der Pädagogischen Hochschulen“ als beteiligter Leiter der Hörspielredaktion und -produktion an der Pädagogischen Hochschule Freiburg.

Durch die mediale Aufarbeitung kind- und jugendgerechter Inhalte kreuzten sich Herrn Baumanns Wege mit dem Fachbereich Geschichte, so dass er auch an der Erstellung von Audioguides unter dem Gesichtspunkt „Kinder von Kindern Geschichte erklären lassen“ in Zusammenarbeit mit Angelika Zinsmaier vom Augustinermuseum sowie am interaktiven Spiel „HistoCity – Archäologen aus der Zukunft“ mitwirkte. Das Spiel erscheint voraussichtlich im Juli 2021.

Zur Homepage des Referenten: <https://www.mazemedia.de>

Audioguide zu „freiburg.archäologie“ zum Download:
<https://www.mazemedia.de/mazemedia/freiburg-archäologie/>

Bericht zu „HistoCity“: <https://www.mazemedia.de/2020/06/10/histo-city-stadtspiel-freiburg-die-archäologen-aus-der-zukunft/>

Von der Covid-19-Pandemie waren besonders Schulen betroffen, welche wochenlang geschlossen waren. Infolgedessen waren die Lehrkräfte gefordert, ihren Unterricht über digitale Medien durchzuführen. Aber nicht nur im Klassenzimmer schritt die Digitalisierung voran, sondern auch in anderen Bildungsbereichen wie beispielsweise dem Museum. So gestaltete Matthias Baumann mit einem internationalen Team von Schülern und Schülerinnen (SuS) zwei virtuelle Museen, ein drittes ist bis zum Ende des Jahres geplant.

Der Vortrag im o.g. Seminar startete mit der Begehung eines virtuellen Raumes: dem Lichthof der Universität München. In der Geschichte des Widerstandes im Nationalsozialismus ist der Lichthof ein historisch relevanter Ort, da hier die Geschwister Sophie und Hans Scholl im Februar 1943 Flugblätter gegen die NS-Diktatur ausgelegt hatten und dabei verhaftet wurden. Vor diesem historischen Hintergrund hatte das virtuelle Museum „Sophie Scholl – Eine Geschichte der Zivilcourage“ zum Gegenstand, an dessen Gestaltung insgesamt 25 Schulen aus Südosteuropa teilnahmen. Die SuS beschäftigten sich hier nicht nur mit der Person Sophie Scholl, sondern fokussierten das Thema Zivilcourage allgemein und mit Bezug auf ihr jeweiliges Umfeld.

Im Rahmen eines digitalen Sommercamps hatten die SuS eine Woche Zeit, ihre digitalen Beiträge zu gestalten, wobei ihnen gestalterisch keine Grenzen gesetzt wurden. In der Ausstellung zu sehen war schließlich ein (medial) breites Spektrum an Ergebnissen: Filme, Radiobeiträge, Gedichte und weitere künstlerische Bearbeitungen zum Thema. An diesem Unterrichtsprojekt werden die Vorteile der interdisziplinären Zusammenarbeit deutlich.

Der virtuelle Raum kann durch Klicks durchwandert und erschlossen werden. Durch die Aufnahme eines Kugelpanoramas (360°-Bild) kann der Raum vollständig betrachtet werden, Gänge und Türen werden mit weiteren, teilweise thematisch aufbereiteten Räumen verknüpft. Auch bei der Gestaltung wurde die Kreativität nicht begrenzt und so ist es möglich, durch das Anklicken von digitalen Plakaten, Videosequenzen, Bildern etc. den Inhalt des virtuellen Museums zu erkunden.

Ein weiterer Raum wurde zum Thema „Zurück in die Gegenwart“ gezeigt, in dem sich die SuS mit einem Perspektivenwechsel beschäftigten, der zukünftigen Menschen, die Vergangenheit bzw. die aktuelle Gegenwart näherbringt und sich sowohl mit konkreten Gegenständen, wie z.B. Drucker, Lampe, oder relevanten Themen, wie z.B. Mobbing, Alkohol und Drogen etc. sozialkritisch auseinandersetzt. Zugleich durften die SuS Schilder zur Eigenpräsentation gestalten, auf denen sie sich vorstellten und die Frage beantworten konnten, warum sie sich für ein Thema entschieden hatten. Für dieses Projekt beschäftigten sich Kinder aus dem Kosovo zwei Wochen lang mit dem vorgegebenen Thema und verfassten die Beiträge in deutscher Sprache. Das Projekt soll ab Herbst mit 68 Schulen in Südamerika erweitert und durch die Universität in Buenos Aires mit *virtual reality* ausgestattet werden, was das Erleben des Projektes auf eine ganz neue Ebene bringt. Durch die internationale Zusammenarbeit werden kontinuierlich neue Aspekte hinzugefügt und die Inhalte für Kinder und Jugendliche aus aller Welt aufbereitet.

Herr Baumann wies darauf hin, dass die Gestaltung der Beiträge sich über ein Smartphone realisieren ließe, da es sich hierbei um ein multimediales Tool handle, welches eine Kamera, ein Aufnahmegerät, Internetzugang sowie Zugang zu Apps zur Weiterverarbeitung besitzt. Ebenso ließe sich auch das Kugelpanorama mit einigen Fotoaufnahmen über die Google Street

View App erstellen, so dass es nur noch einen (Plattform-)Anbieter benötige, auf dem man das Panorama hochladen und den Raum gestalten könne.

In einer zehnminütigen Breakout-Session beschäftigten sich die Studierenden mit der Frage, in welchen Bereichen die virtuellen Räume in der Schule nutzbar seien. Für die Fächer Geschichte und Deutsch ließe sich eine thematische oder entwicklungsbedingte Trennung in unterschiedliche Räume realisieren sowie eine solche, um Inhalte zu visualisieren. Weiter stelle gerade das Klassenzimmer einen Raum dar, mit dem die SuS emotional verbunden seien. Unter Hinzunahme einer *mixed reality* könne hierdurch das Thema „Heimatgeschichte“ historisch und individuell aufbereitet oder fremde und ferne Orte ins Klassenzimmer geholt werden, die sonst unerreichbar scheinen. Die Medienvielfalt biete den SuS individuelle Ausdrucksmittel. Die Dozierenden Frau Prof. Dr. habil. Gabriele Kniffka und Herr Prof. Dr. habil. Thomas Buck verwiesen darauf, dass sich dabei vielfältige Möglichkeiten zum authentischen Sprachhandeln in den jeweiligen Fachbereichen eröffneten, die den literaten Sprachausbau fördern können. Auch die *visual literacy* (vgl. Visual Turn) wird gefördert. Und nicht zuletzt trägt der fachbedingte Perspektivwechsel bei gleichen Inhalten zur Kompetenzerweiterung bei.

Gelernt werden durch das Mitwirken an virtuellen Museen nicht nur die Inhalte, sondern auch das mediale Knowhow und Kenntnisse darüber, welche Möglichkeiten unterschiedliche Medien bieten. Genannt wurde in diesem Zusammenhang die Gestaltung von Kurzfilmen, die sowohl inhaltlich als auch technische Informationen transportieren.

Zum Abschluss stellte Herr Baumann das Spiel „HistoCity – Archäologen aus der Zukunft“ vor, welches seit zwei Jahren in enger Zusammenarbeit mit dem Deutsch-Französischem Gymnasium in Freiburg entstand und welches analoge und digitale Inhalte verknüpfen soll. Auch hier schlüpfen die SuS in die Rolle von Zeitreisenden und buddeln (wortwörtlich) eine Karte in einem realen Raum (ca. 20m²) aus. Auf dieser Karte werden Informationen durch QR-Codes vermittelt, welche digital abgerufen werden und die Informationen über Freiburg und seine Geschichte vermitteln. Diese Informationen werden per Video gegeben, in denen eine schwarze Katze als Vermittlerin fungiert. Wenn die SuS es geschafft haben, alle Informationen freizulegen, gilt es, mit 24 ca. 1,5m hohen Gebäudemodellen, welche im Kunstunterricht entstanden sind, Freiburg zu rekonstruieren. Das Projekt wurde so geplant, dass es an Schulen ausgeliehen werden kann.

Bericht: Jennifer-Josefin Witthöft