

Historisches Lernen in der virtuellen Welt am Beispiel von *kitely.com*

Isabel Bohlmann, Mona Hilliges & Mario Resch

Zusammenfassung

Im ERASMUS+-Projekt NAETINEM geht es um Fragen der nationalen und der europäischen Identität aus der Perspektive von Partnern aus Deutschland, der Tschechischen Republik und der Slowakei. Neben der inhaltlichen Konturierung des Themas ist die Entwicklung von Lernangeboten für die virtuelle 3D-Plattform von *kitely.com* ein Ziel des Projekts. Die virtuelle Welt von *kitely.com*, in der sich Lehrende und Lernende als Avatare bewegen, wird u.a. als eine Alternative zum Lernen mittels Videokonferenzsystemen gesehen. Im Rahmen der Projektaktivitäten gilt es zu klären, inwiefern die technischen Möglichkeiten von *kitely.com* den spezifischen Anforderungen historischen Lernens entsprechen können und inwiefern eine barrierefreie Nutzung der Lerngelegenheiten hinsichtlich des Zugangs zur virtuellen Welt sowie der Partizipation an ihr möglich sind. Derweil werden Studierende mit besonderen Förderbedarfen mit der Plattform vertraut gemacht, damit diese mit ihren Hinweisen dazu beitragen können, die virtuelle Welt möglichst barrierefrei zu gestalten.

Fragestellungen

Wie können Lernangebote für den Geschichtsunterricht gestaltet sein, die anhand von Erzählungen über Europa zur Identitätsreflexion anregen?

Können die entwickelten Lernangebote auf der virtuellen 3D-Plattform *kitely.com* barrierefrei umgesetzt werden?



Projektdesign

- Sept. 2019 • Inhaltliche Konturierung des Themas innerhalb der ProjektpartnerInnen
- März 2020 • Entwicklung von Lernangeboten zur Identitätsreflexion mit geschichtskulturellen Bezügen
- Feb. 2021 • Diskussion der Lernangebote mit den ProjektpartnerInnen
- Sept. 2021 • Umsetzung der Lernangebote auf *kitely.com*
- Feb. 2022 • Evaluation der Lernangebote durch Studierende mit besonderen Förderbedarfen (n = 8)
- Apr. 2022 • Überarbeitung und Fertigstellung der Lernangebote

Immersives Lernen auf *kitely.com*

- Das Projekt nutzt den Ansatz des „immersiven Lernens“, bei dem das Eintauchen der Lernenden in eine interaktive Lernumgebung den Kompetenzaufbau unterstützen soll
- Ein hoher Grad an Interaktion sowie selbstständiges Handeln wird gefördert
- Neuere Forschungen haben gezeigt, dass der Spielcharakter („gamification“), dass das handlungsorientierte Lernen sowie das Gefühl, etwas zusammen gemacht zu haben, zur Nachhaltigkeit des immersiven Lernens beitragen
- Der unbeschränkte Zugang von Studierenden und Lehrpersonen aus verschiedenen Ländern zu dieser virtuellen Welt ermöglicht ein schnelles Miteinander bei gleichzeitigem Präsenzgefühl
- Die virtuelle Projektwelt auf *kitely.com* ist einer Universität oder einem Schulgebäude nachempfunden, in der sich eine Bibliothek, Seminarräume und Außenanlagen befinden.
- Die Lernenden betreten die virtuellen Räume als Avatare und können im Austausch mit Lernenden aus verschiedenen Ländern kooperativ Aufgaben bearbeiten, zusammen debattieren, sich untereinander austauschen und Lösungen entwickeln
- Die Beratung durch Lehrende ist in der virtuellen Welt problemlos länderübergreifend möglich



Nationale oder europäische Erinnerung an den Ersten Weltkrieg?

Eine Lernaufgabe zur Urteilsbildung im Geschichtsunterricht

Gedenkreden, Denkmäler, Museen, Kriegsgräber- oder Gedenkstätten sind Veranstaltungen und Orte an denen an den Ersten Weltkrieg erinnert wird. Die Erinnerung an den Ersten Weltkrieg findet in verschiedenen Ländern aber mit unterschiedlichen Schwerpunktsetzungen statt. Das Gedenken an die „Urkatastrophe des 20. Jahrhunderts“ ist einerseits an die Erfahrungen und Interessen der einzelnen Länder gebunden, aber andererseits gibt es mittlerweile auch Forderungen nach einem gemeinsamen europäischen Erinnern an den Ersten Weltkrieg. Im Folgenden sollst du beurteilen, ob gemeinsame europäische Gedenkveranstaltungen an den Ersten Weltkrieg sinnvoll sind und wie diese gemeinsamen Veranstaltungen gestaltet sein können.

1. Den Begriffen „Erinnerung“ und „Erinnerungskultur“ kommt bei der Beschäftigung mit dem Gedenken an den Ersten Weltkrieg eine besondere Bedeutung zu. Im Folgenden lernst du diese Begriffe genauer kennen.

- a. Im Text M1 differenziert Astrid Ertl den Begriff „Erinnerung“ in verschiedenen Unterbegriffen weiter aus. Versuche die Begriffe in einer Mindmap zu ordnen und Beispiele für die im Text von Astrid Ertl genannten Unterbegriffe zu finden.
- b. Im Text M2 lernst du den Begriff „Erinnerungskultur“ kennen. Suche im Internet nach Beispielen wie an den Ersten Weltkrieg erinnert wird.

2. Lese dir die Reden von Angela Merkel, David Cameron und Emmanuel Macron genau durch und mache dir zu den folgenden Punkten der Reden Notizen:

- a. was sind die zentralen Aussagen der Gedenkrede?
- b. wer wird in den Gedenkreden angesprochen?
- c. wer wird in den Gedenkreden besonders gewürdigt?
- d. welche Hoffnungen und Wünsche werden in den Gedenkreden angesprochen?
- e. welche möglichen Gefahren werden in den Gedenkreden angesprochen?
- f. hebe die zentralen Unterschiede und Gemeinsamkeiten aus den Gedenkreden hervor, indem du sie in deinen Notizen mit unterschiedlichen Farben kennzeichnest.

3. Analysiere anhand des Darstellungstextes wie sich die nationalen Unterschiede im Gedenken an den Ersten Weltkrieg erklären lassen. Stelle deine Erkenntnisse für jede Nation in einer Tabelle gegenüber.

4. Momentan verhandelt die Europäische Union über gemeinsame europäische

Gedenkveranstaltungen für die Opfer des Ersten Weltkriegs. Überlege Dir, inwiefern solche Veranstaltungen sinnvoll sind und wie diese aussehen könnten.

- a. Fasse auf der Grundlage deiner Notizen zu den Gedenkreden Pro- und Kontra Argumente in einer Tabelle zusammen.
- b. Mache dir Notizen! Wie könnte deiner Meinung nach eine gemeinsame europäische Gedenkveranstaltung aussehen (Wo findet die Veranstaltung statt? Wer spricht? Wer spricht zuerst? ...).
- c. Verfasse anschließend eine Rede, die Du vor dem EU Parlament hältst und in der du begründest, wie an den Ersten Weltkrieg erinnert werden sollte. Für deinen Text kannst du diese Formulierungen verwenden:

Ich finde es richtig/falsch, dass ...

Einerseits finde ich es angemessen, dass ..., Andererseits finde ich es nicht angemessen, dass ...

Auf der einen Seite finde ich es nachvollziehbar, dass ..., Auf der anderen Seite finde ich es nicht nachvollziehbar, dass ...

5. Findet euch in einer Fünfergruppe zusammen und stellt euch eure Reden gegenseitig vor. Haltet in einem Protokoll zu jedem Redner die folgenden Punkte stichwortartig fest:

- a. zu welchem Urteil ist der Redner gekommen?
- b. wie wurde das Urteil begründet?

Diskutiert in einer Runde, wie überzeugend ihr die Argumentation des Redners findet und gebt dem Redner abschließend eine entsprechende Rückmeldung.

Erste Befunde

<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interaktive Lernumgebung ✓ Gamification ✓ Gefühl der Präsenz ✓ Individualität ✓ Austausch und Privatsphäre ✓ Realitätsnahe Umsetzung ✓ Chatfunktion ✓ Internationale Zusammenarbeit 	<ul style="list-style-type: none"> x Aufwändige Schulung und Bedienung x Nicht grundsätzlich barrierefrei x Enttäuschte Erwartungen x Komplizierte Installation x Projektsprache Englisch x Wegfall Mundbild x Fehlende Darstellung von Behinderung x Geschlechterstereotypen
--	---