

Fellowship für Innovationen in der Hochschullehre 2017

Bernhardt, Markus: „Geschichte ganz smart – Geschichtslehrerbildung mit digitalen Formaten innovativ gestalten“

A. Ausgangslage und persönliche Motivation

Meine persönliche Motivation besteht darin, den Geschichtsunterricht zukunftstauglich zu machen. Der digitale Wandel ist in vollem Gange. Die zukünftige Arbeits- und Lebenswelt heutiger Schülerinnen und Schüler wird eine digitale sein. Demgegenüber steht ein in vielen Bereichen weiterhin traditionell erteilter Geschichtsunterricht, der bislang kaum auf den digitalen Wandel reagiert (Bernsen 2014). Damit einher geht eine weitgehend traditionell abgehaltene Lehre im Fach Geschichte, die durch konventionelle Seminare, Übungen und Vorlesungen gekennzeichnet ist. Methodisch überwiegen Referate, Vorträge und dozentengelenkte Gespräche. Es ist mir ein dringendes persönliches Anliegen, diese Kluft mit einem didaktisch qualifizierten digitalen Lehr-/Lernkonzept bereits in der ersten Phase der Lehrerbildung zu schließen. Letztlich bin ich davon überzeugt, dass auch die Zukunft des Geschichtsunterrichts und der universitären Lehre im Fach Geschichte davon abhängt, ob es gelingt, die digitale Welt sinnvoll in die mediale, methodische und inhaltliche Struktur des Fachs zu integrieren (Kelly 2013).

Die Beschreibung des Problems, das durch die Lehrinnovation bearbeitet werden soll, ist ganz einfach. Es ist der Widerspruch zwischen der Bedeutung des Digitalen im Alltag der Studierenden und der weitgehenden Vernachlässigung dieser Materie in der Universität bzw. in der Schule. Dieser Widerspruch zeigt sich an unterschiedlichen Stellen. Der Geschichtsunterricht verharrt, abgesehen von dem einiger innovativer Lehrpersonen, in einer konventionellen Form, während sich um ihn herum der digitale Wandel vollzieht. Schülerinnen und Schüler erleben diesen Widerspruch zum Beispiel daran, dass Ihnen die Benutzung ihres Smartphones, das sie ansonsten umstandslos zu Recherchezwecken verwenden, im Unterricht verboten wird. Studierende erleben Ähnliches in Lehrveranstaltungen an den Universitäten. Smartphones, Tablets und Notebooks sind hier in der Regel zwar geduldet, sie werden aber kaum aktiv in den Lehrablauf integriert. Die Studierenden nehmen ebenfalls mit Unverständnis zur Kenntnis, dass sich digitale Angebote der (Schulbuch-)Verlage weitgehend auf digital zugängliche PDFs der analogen (Schul-)Bücher beschränken (<http://digitale-schulbuecher.de/>). Diese Art der „Digitalisierung“ lässt aber gerade zentrale Möglichkeiten ungenutzt: **Interaktivität, Kollaborativität und Produktivität**. Studierende erleben in Schulen und Universitäten, dass diese zwar teilweise mit White- oder Smartboards ausgestattet sind. Sie erfahren aber auch, dass keine oder kaum fachspezifische Materialien existieren und sie an der Universität nicht darauf vorbereitet werden, diese Geräte didaktisch qualifiziert in die Lernumgebungen der Universität oder in den Unterricht einzubinden. Viele Studierende vermitteln in unseren Einführungsseminaren zur Geschichtsdidaktik glaubhaft den Eindruck, erstmals mit Smartboards, Geschichts-Apps oder ihnen fremden Betriebssystemen (insbesondere macOS und Linux) konfrontiert zu werden.

Immer wieder tauchen in der Presse (Thier 2016; Schmoll 2017) und in Untersuchungen (Spiewank 2012) Zweifel an der Wirksamkeit von digitalen Lernumgebungen auf. Die Erwar-

„Geschichte ganz smart – Geschichtslehrausbildung mit digitalen Elementen innovativ gestalten“

tungen, die in die Digitalisierung gesetzt werden, scheinen damit nicht vereinbar zu sein. Das muss aber kein Widerspruch sein. Denn bei näherer Betrachtung liegen die Probleme, die mit der Digitalisierung einhergehen, auch an der überzogenen Erwartung, dass der digitale Wandel mit der technischen Umstellung allein bereits vollzogen sei. Das ist nicht der Fall, denn ohne eine didaktisch qualifizierte Begleitung scheint das in ähnliche Sackgassen zu führen, wie beispielsweise die Einführung von Sprachlaboren in den 1970er Jahren. Das gegenwärtig zu beobachtende Ausspielen von „Neu“ gegen „Alt“ bzw. von „Innovativ“ gegen „Überholt“ führt hier nicht weiter (Friedburg 2015). In die Irre führt auch die Vorstellung vom „digital native“, der angeblich qua Immersion digitale Kompetenzen bereits mitbringt. Studien weisen das Gegenteil nach (Maurek 2015). Deshalb liegt das Innovative unseres Ansatzes darin, den digitalen Wandel als geschichts- und hochschuldidaktische Chance zu begreifen. Tun wir das nicht, wird sich dieser Wandel auch ohne unser Zutun vollziehen. Wenn wir ihn begleiten, haben wir die Möglichkeit qualifizierend, strukturierend und organisierend einzugreifen.

B. Lehrinnovation**1. Rahmenkonzeption**

Das Lehr-/Lernprojekt will erreichen, dass die Lehramtsstudierenden des Faches Geschichte an der Universität Duisburg-Essen einen geschichtsdidaktisch qualifizierten Zugang zu mobilen Endgeräten, Notebooks und interaktiven Whiteboards sowie zu den zahlreichen digitalen historischen Angeboten im Netz erhalten und ihre in unseren Lehrveranstaltungen erworbenen digitalen Kompetenzen in die Schulen tragen.

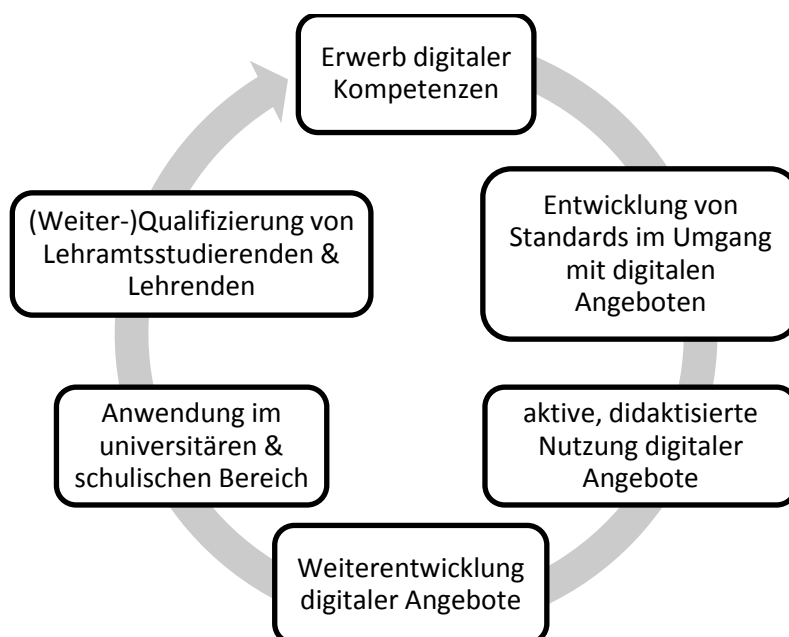


Abb. 1: Rahmenkonzeption des Lehr-/Lernprojekts

Zentrales Ziel der Lehrveranstaltungen besteht darin, dass die Studierenden

„Geschichte ganz smart – Geschichtslehrausbildung mit digitalen Elementen innovativ gestalten“

1. die **digitale Hardware** und deren Potenziale für universitäre Lernprozesse **nutzen** („learning by doing“) und
2. vorhandene **Software**, Apps oder Webseiten **anwenden**, geschichtsdidaktisch **überprüfen** sowie eigenständig Apps, digitale Lernmaterialien und methodische Lernumgebungen **kreieren**.

Die Lehrinnovation ist ein didaktischer „Doppeldecker“. Die Studierenden lernen, die digitalen Medien geschichtsdidaktisch qualifiziert zu nutzen *und* tragen dieses Anwendungskonzept selbst in den Geschichtsunterricht. Auf der inhaltlichen Ebene erwarten wir in der Lehrveranstaltung gleichzeitig einen höheren Lernerfolg, weil das mit der Lehrinnovation verbundene **produktions- und handlungsorientiertes Konzept** hochschul- und geschichtsdidaktische Forderungen an gute Lehre umsetzt. Diese Erwartung ist nicht unberechtigt, wie wir aus Evaluationen von bereits abgelaufenen Lehrveranstaltungen wissen, die einen ähnlichen konzeptionellen Zuschnitt hatten (Lehrevaluation WS 2016/17).¹

An welchem Ausgangspunkt befinden wir uns? Die Nutzung von digitalen Geräten und Anwendungen durch Studierende geschieht in aller Regel intuitiv. Anspruchsvollere Anwendungen, wie beispielsweise Recherchen in Fachdatenbanken und digitalen Quelleneditionen, werden zumeist vermieden. Die Nutzung historischer Informations- oder Lernmaterialien ist häufig positivistisch und unreflektiert, wie wir aus der JIM-Studie über jugendliches Nutzungsverhalten von 2016 wissen (<https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2016/>).

konventionelle Seminare

Referate & dozentengelenkte Gespräche ohne Kollaborativität & Interaktivität

kaum Zugang zu digitalen Materialien & (mobilen) Endgeräten

keine Schulung zur didaktischen Nutzung von Angeboten der Digitalisierung

fehlende digitale Kompetenzen

z.B. Urheberrechtsfragen, Datenbankrecherche, Quellenkritik im Internet etc.

Abb. 2: Desiderata des digitalen Lehrens und Lernens

Dem wollen wir mit unserem Lehr-/Lernprojekt entgegenwirken, indem wir die Studierenden **in den digitalen Lernumgebungen (geschichts-)didaktisch qualifizieren**. Natürlich müssen sie in diesem Kontext auch für die Bedeutung urheberrechtlicher Bestimmungen und die Anforderungen guter wissenschaftlicher Praxis sensibilisiert werden. Für diese Qualitätssi-

¹ vgl. Anhang

„Geschichte ganz smart – Geschichtslehrausbildung mit digitalen Elementen innovativ gestalten“

cherung werden wir zusammen mit den Studierenden Standards für den Umgang mit digitalen Medien entwickeln, die mit denen der Quellenkritik vergleichbar sind. Zwar existieren im Bereich der Geschichtsdidaktik etliche fach- und medientheoretische Publikationen (Danker/Schwabe 2008; Hodel 2013; Buchberger et al. 2015; Demantowsky/Pallaske 2015; Pallaske 2015; Bernsen/Kerber 2017), es fehlt jedoch ein pragmatisches, praxisorientiertes und somit alltagstaugliches Instrumentarium: Hier kann die Lehrinnovation **Pionierarbeit** leisten! Vom **Austausch mit den Fellows** des Programms erhoffe ich mir inhaltliche, methodische und mediale Rückmeldungen hinsichtlich der Gestaltung von universitären Lehr- und Lernformaten. Einerseits kann die Didaktik der Geschichte von anderen Disziplinen erheblich profitieren, da die Veränderungen durch die Digitalisierung hier noch sehr bescheiden sind. Andererseits hoffe ich auch andere von meiner Position überzeugen zu können, dass der digitale Wandel in der Schule nicht nur ein technisches, sondern auch und vielleicht in erster Linie ein fachdidaktisches Aufgabenfeld ist. Die Treffen mit den anderen Fellows bieten zudem die Möglichkeit einer **interdisziplinären Vernetzung und Evaluation**. Gerade die Didaktik verfügt über weitreichende Kompetenzen und Einsichten bezüglich der Vermittlung von Fähig- und Fertigkeiten hinsichtlich der Konzeption von Lernarrangements, die ich gerne mit interessierten Kolleginnen und Kollegen teile.

2. Lehr-/Lernkonzepte und Kompetenzerwartungen

Im Zentrum des Projektes steht auf der inhaltlichen Seite die wissenschaftlich reflektierte Auseinandersetzung der Studierenden mit den bereits vorhandenen Formen „digitaler Geschichtskultur“. Die Studierenden sollen, basierend auf dem Konzept der *Digital Humanities*, entsprechende Medien- und Methodenkompetenzen durch die **Anwendung, Analyse und selbständige Gestaltung** dieser Medien erwerben. Die *Digital Humanities* sind freilich in der Geschichtswissenschaft – wie in anderen Geisteswissenschaften – als Lehrinhalt und Forschungsmethode noch wenig entwickelt (Haber 2011).

Weiterhin sollen sie über Formen der Integration des Digitalen in den Prozess des „historischen Lernens“ reflektieren sowie im Rahmen der universitären Lehre konkrete Ideen für den schulischen Geschichtsunterricht entwickeln. Diese Ziele sollen in zwei alternierenden Hauptseminaren (a/b) und einem seminarübergreifenden Querschnittformat (c) realisiert werden.

- a) Die Studierenden werden im Seminar „Jenseits von PDF – Das digitale Geschichtsschulbuch“ in Projektgruppen mithilfe geeigneter Software (z. B. iBooks Author und Adobe XD) die Entsprechung einer traditionellen Schulbuchdoppelseite nach geschichtsdidaktischen Prinzipien und den neuen digitalen Möglichkeiten (Multimediale und interaktive Inhalte, Hypertext, Glossare, Textstrukturierungshilfen, Scaffolding und Tutorials, visuelle Unterstützung, multiperspektivische Zusatzquellen, alternative Narrationen aus anderen Schulbüchern/Ländern) gestalten. Im Gegensatz zu den bereits vorliegenden Produkten (u.a. der Schulbuchverlage) sollen die Studierenden dabei die **geschichtsdidaktischen Prinzipien** (Multiperspektivität, Kontroversität, Narrativität, Geschichte als Konstrukt, Wissenschaftsorientierung, Gegenwarts- und Zukunftsbezug usw.) in den Mittelpunkt ihrer Überlegungen stellen. Das Innovative dieses Formats besteht in der **Produktivität der Lernumgebung**, weil sie Studieren-

„Geschichte ganz smart – Geschichtslehrausbildung mit digitalen Elementen innovativ gestalten“

den ermöglicht, kreativ, selbstregulierend und kooperativ eigenständige Produkte zu kreieren.

- b) Die Studierenden werden sich im Seminar „Geschichte ganz smart – Apps & Co“ mit der **Anwendung und inhaltlichen Ausgestaltung von Lernapplikationen im Geschichtsunterricht** befassen. Ausgangspunkt werden die frei verfügbaren Apps „Biparcours“ und „Learning Apps“ sein. Für diese Applikationen existieren bereits zahlreiche Angebote, die auf Smartphones und Tablets durchgearbeitet oder durchgespielt werden können. Diese sollen im Hinblick auf ihre Eignung für das reflektierte historische Lernen untersucht und unter einer geschichtsdidaktischen Perspektive weiterentwickelt werden. Bislang herrschen hier Formate vor, die lediglich auf einer faktologischen Ebene Wissens Elemente einüben und abfragen. Sie sind vergleichbar mit zahlreichen Lernspielen, die bereits in der analogen Welt vorhanden sind. Das schöpft die Lernpotentiale nicht aus und ist geschichtswissenschaftlich sowie geschichtsdidaktisch unterkomplex. Weiterentwicklung meint unter Zuhilfenahme von elaborierteren Testinstrumenten (Borries 1988) auch Formate auf der Ebene von Sach- und Werturteilen sowie im Bereich der Gattungs- und Interpretationskompetenz zu generieren. Das ist insofern möglich, als die beiden Applikationen die eigenständige Erstellung von Lernmaterialien und Parcours eigens vorsehen. Die Innovation besteht darin, dass inhaltliche, methodische und mediale Elemente im Lernprozess der Studierenden miteinander verschränkt werden.
- c) **Interaktive und kollaborative Formate** sollen als Querschnittsaufgabe langfristig in allen geschichtsdidaktischen Lehrveranstaltungen implementiert werden. Hier geht es neben der Verwendung von interaktiven Whiteboards, Classroommanagementsystemen („NetSupport Assist“) vor allem um die didaktisch qualifizierte Einführung der Studierenden in die Nutzung von kollaborativen Plattformen („Moodle“, „Google Docs“, „Adobe Creative Cloud“) oder „Etherpad“. Weiterhin sollen die Studierenden befähigt werden, nicht nur im „digitalen Seminarraum“ mit Tablets, Cloudspeichermöglichkeiten (z. B. sciebo) zu interagieren, sondern darüber hinaus allgemeine und fachdidaktische Kompetenzen für ihre berufliche Professionalisierung zu erwerben. Mithilfe der genannten Hard- und Software sollen in unterschiedlichen Lehrveranstaltungen und -formaten Lernumgebungen gestaltet werden, die auf realistische geschichts- und hochschuldidaktische Herausforderungen reagieren.
- In der digitalen Lernumgebung kann etwa die seit langem etablierte Sozial- und Arbeitsform **Gruppenarbeit konzeptionell weiterentwickelt** werden. Es ist nun möglich, die Erkenntnis- und Zwischenschritte der Studierenden über die Tablets und das interaktive Whiteboard im Plenum zugänglich zu machen. Dadurch können für alle zwischengeschaltete Reflexions- und Feedbackphasen geschaffen werden, auf deren Basis man die Einzelprojekte weiterentwickeln kann. Diese Form einer gemeinsamen Feedback-Ebene war im analogen Raum nur sehr schwer zu bewerkstelligen. Für die verbreitete Unterrichtsmethode des „Think – Pair – Share“ können kollaborative Plattformen genutzt werden (z. B. „Google Docs“), auf denen gemeinsam an einem historischen Problem gearbeitet wird. Auch hier ist es möglich, Ergebnisse und Zwischenschritte einzelner Gruppen problemlos im Plenum zu diskutieren. Ferner sollen Differenzierungsangebote erarbeitet werden, mit denen zum Beispiel für die Auseinander-

„Geschichte ganz smart – Geschichtslehrausbildung mit digitalen Elementen innovativ gestalten“

setzung mit den Ursachen der Französischen Revolution unterschiedliche Zugangsmöglichkeiten und Unterstützungsstrukturen geschaffen werden (Texte, Videos, Audiomaterialien, Bilder, einfache Grafiken, Hilfetipps). Gemeinsam soll erarbeitet werden, wie solche Angebote in die Software des interaktiven Whiteboards integriert werden können, um dieses Medium weniger lehrerzentriert zu machen. Hier besteht das Innovative darin, dass die Studierenden in diesem Lehrkonzept im Sinne der Designbasierten Didaktik (Pferdt 2012) kooperieren und interagieren, um Lehr-/Lernkompetenzen zu erwerben, die sie befähigen, den neuen Anforderungen der Zusammenarbeit in den digitalen Räumen gerecht zu werden.

3. Innovationswert und konkrete Umsetzung

Das Konzept der Lehrveranstaltungen knüpft einerseits an hochschuldidaktische Forderungen an, andererseits findet sich darin eine deutliche **Weiterentwicklung des Formats „Hauptseminar“**, das häufig noch in der Tradition der seminaristischen Ursprungsidee mit studentischen Referaten betrieben wird. Diese Tradition ist jedoch unter den Bedingungen der Massenuniversität obsolet geworden. Das **produktionsorientierte Konzept** sichert demgegenüber die Motivation der Studierenden, indem es über die authentische Problembearbeitung Theorie und Praxis verbindet. Damit wirkt es der oft gehörten Klage entgegen, die vermittelten Inhalte seien zu theoretisch und hätten für die spätere Berufstätigkeit kaum Bedeutung.

Das Innovative an den beschriebenen Lehrveranstaltungen liegt in der konsequenten und selbstverständlichen Anwendung von digital präsentierten Inhalten sowie digitalen Methoden bzw. Medien *und* ihrer geschichtsdidaktischen Qualifizierung. Damit wird die Lehrveranstaltung **unmittelbar berufsvorbereitend**. Vieles wird beim digitalen Wandel bislang dem Zufall überlassen oder der individuellen Initiative, ohne den Lehr-/Lernwert des „Neuen“ wirklich zu erfassen. Im Zentrum der Lehrveranstaltung stehen deshalb folgende Fragen:

- a) Wie lassen sich digitale Lernumgebungen zur Vermittlung von spezifisch geschichtsdidaktischen Lerninhalten nutzen?
- b) Wie lässt sich durch die Digitalität ein geschichtsdidaktischer Mehrwert gegenüber analogen Medien generieren, der über das rein Technische hinausgeht?
- c) Auf welche Weise sind Inhalte und Methoden auf den schulischen Geschichtsunterricht zu übertragen?

Das geschichtsdidaktische Hauptseminar in den Masterstudiengängen der Lehrämter ist eine Wahlpflichtveranstaltung. Sie ist Teil des Ausbildungs-Curriculums meiner Abteilung (https://www.uni-due.de/geschichte/abteilung_didaktik_studium.php). Die Studierenden wenden sich dort unter Anleitung „einem ausgewählten geschichtsdidaktischen Gegenstand“ zu. Sie üben dort „wissenschaftliches Arbeiten mit geschichtsdidaktischen Fragestellungen und Forschungspositionen“. Es gehört mittlerweile zum pädagogischen Standardwissen, dass *situierendes Lernen in authentischen Kontexten* den Lernerfolg steigert. Günstig sind ferner das *Lernen in sozialen Kontexten* und das *Lernen unter multiplen Perspektiven* (Rothmeier/Mandl 2001, 627f.). Wir wollen diese Leitlinien in unseren Hauptseminaren mit *produktionsorientierten Lernprozessen* umsetzen. Die eigenständige bzw. gruppenbasierte Schaffung eines konkreten Produkts steht dabei im Mittelpunkt. Alle Elemente des Seminars sind funk-

„Geschichte ganz smart – Geschichtslehrausbildung mit digitalen Elementen innovativ gestalten“

tional darauf bezogen. *Handlungsorientiert* sind die Seminare ganz im Sinne Hans Aebli (1983) als **Durcharbeiten eines Handlungsplans**. Die Studierenden müssen mit den digitalen Medien ein Produkt entwickeln, ausprobieren und präsentieren (z. B. Schulbuchseite, LernApp) und dafür die zuvor erarbeiteten geschichtsdidaktischen Prinzipien auf das jeweilige digitale Medium beziehen. Auf diese Weise werden die digitale Hard- und Software in eine effektive Lernumgebung einbezogen und dienen gleichzeitig als Lerninhalt und Lernmethode. Über das engere hochschuldidaktische Lernziel hinaus ist mit den Lehrveranstaltungen die Erwartung verbunden, dass die Studierenden ihre bei uns erworbenen Kenntnisse und Kompetenzen in ihren späteren Berufsort Schule tragen.

Die Lehrinnovation soll vornehmlich in die Master-Lehramtsstudiengänge Geschichte für Gymnasium/Gesamtschule und Haupt-, Real-, Sekundar- und Gesamtschule implementiert werden. Da das geschichtsdidaktische Modul im Master um das Praxissemester herum organisiert ist, ist hier der sinnvollste Ort für die Maßnahme.

Das konkrete didaktische Konzept beruht auf den oben formulierten hochschuldidaktischen Überlegungen. Im Kern geht es darum, nicht nur das Handling der digitalen Medien einzuüben, sondern um ihre **didaktisch qualifizierte Nutzung**. Die Veranstaltungen sind in drei Teile gegliedert:

- 1) Einführung in den geschichtsdidaktischen Forschungsstand und in die (plattformübergreifenden) digitalen Lernumgebungen (Ebooks, Applikationen zum historischen Lernen, Museums-Apps, Tablets, Interaktive Whiteboards, Classroommanagementsysteme usw.).
- 2) Gruppenbildung (Kleingruppen von drei bis vier Studierenden) und Erarbeitung eines konkreten digitalen Produkts auf Basis der unter 1) vermittelten Kenntnisse (z. B. Schulbuchseite in einem digitalen Schulbuch, Applikationen für historisches Lernen, Erstellung eines digitalen Lehrpfads für ein Museum oder für einen historischen Ort u.ä.).
- 3) Präsentation der Ergebnisse in der Seminargruppe und gemeinsame Kritik und Reflexion.

Durch die Arbeit mit dem Classroommanagementsystem und mit anderen E-Learning-Plattformen wird darüber hinaus sichergestellt, dass **Zwischenstände und Arbeitsergebnisse auch online verfügbar** sind. Gruppenarbeitsphasen können auch online verabredet werden und erfolgen.

Die Studierenden sollen während der Seminare auch in die Arbeit mit der bereits an der Universität Duisburg-Essen verfügbaren Software „Smart Notebook“ eingeführt werden, indem sie beispielsweise Zwischenergebnisse, Literaturzusammenfassungen, Forschungspositionen oder einzelne Lernmaterialien (Bilder, Karten, Videos) der Seminargruppe am interaktiven Whiteboard präsentieren. Dadurch erwarten wir, dass der Gebrauch dieses inzwischen verbreiteten, aber noch wenig fachgerecht genutzten Mediums gesteigert wird.

C. Evaluation

Lehrveranstaltungen zur digitalen Geschichtsdidaktik sind in meiner Abteilung bereits abgehalten worden. Diesem Antrag ist eine universitätsinterne Förderung vorausgegangen, auf

„Geschichte ganz smart – Geschichtslehrausbildung mit digitalen Elementen innovativ gestalten“

deren Basis im Sommersemester 2013 und im darauffolgenden Wintersemester 2013/2014 entsprechende Lehrveranstaltungen stattfanden (s.u. Abschnitt E). Im Wintersemester 2016/17 und im Sommersemester 2017 wurden von meinem Mitarbeiter Sven Neeb und mir zwei Hauptseminare im Macpool der Fakultät für Geisteswissenschaften abgehalten. Die Formate der vorangegangenen Seminare wurden dort weiterentwickelt, indem nun stärker mit kollaborativen und interaktiven Lehr-/Lernformen gearbeitet wurde, unter anderem mithilfe des Classroommanagementsystems „NetSupport Assist“. Wie aus der Lehrevaluation zum WS 2016/17 hervorgeht, wird von den Studierenden vor allem der produktionsorientierte und kooperative Ansatz sehr positiv hervorgehoben. Aufgrund der positiven Resonanz soll dieser Aspekt im Rahmen der Lehrinnovation weiter ausgebaut werden. Wir haben im Sommersemester 2017 zudem zusätzlich im Forschungskolloquium, das ich zusammen mit der Kollegin Nicola Brauch von der Ruhr-Universität Bochum veranstalte, auswärtige Gäste eingeladen, die zu neuen Lehrformaten im Bereich der Geschichte sprachen (Titel des Kolloquiums: „Neue Wege der Geschichtsvermittlung“). Thematisch ging es um die Entwicklung von Serious Games für Geschichte, um Netzangebote wie YouTube (MrWissen2Go) oder die App „Biparcours“². Auch das traf auf großes Interesse auf Seiten der Studierenden.

Der Erfolg unserer Maßnahme wird durch die standardisierte Lehrevaluation der Universität Duisburg-Essen ausgewertet. Darüber hinaus hat mein Mitarbeiter Sven Neeb im Rahmen seines Promotionsprojekts einen **Fragebogen** entwickelt, der Erfahrungen und Einstellungen gegenüber dem Einsatz von digitalen Medien erfragt. Dieser Fragebogen soll jeweils als **Prä- und Posttest in den Seminaren** eingesetzt werden, um mögliche Effekte der Lehrveranstaltungen auf die Einstellungen der Studierenden festzustellen³. Es ist auch daran gedacht, auf freiwilliger Basis Studienprojekte im Praxissemester zu vergeben, in denen Studierende den Einsatz von digitalen Medien im Geschichtsunterricht erforschen oder evaluieren. Gerade zu Beginn des Projekts ist eine **evaluative Begleitung** durch TAP (Teaching Analysis Poll) sehr sinnvoll. Das Zentrum für Hochschul- und Qualitätsentwicklung der Universität Duisburg-Essen bietet eine solche qualitative Befragung veranstaltungsbegleitend an. Das würde dazu beitragen, den Zuschnitt der geplanten Seminare und der Querschnittsaufgaben zu präzisieren, die **Bedürfnisse der Studierenden** zu **erfragen**, um so eine gemeinsame **Optimierung** der Formate zu ermöglichen.

D. Transfer in die Breite und Nachhaltigkeit

1. Transfer

Eine zentrale Rolle für den Transfer spielt die geplante Publikation *„Arbeiten mit digitalen Endgeräten in geschichtsdidaktischen Lehrveranstaltungen und im Geschichtsunterricht“*, die in Form eines Sammelbandes insbesondere die fach- und hochschuldidaktisch qualifizierte Nutzung der interaktiven Whiteboards fokussieren wird. Für die Zusammenstellung dieses Sammelbandes sowie für die Unterstützung bei der Entwicklung von entsprechenden Arbeits-, Lehr- und Unterrichtsmaterialien und von den beschriebenen Fortbildungsformaten wird die Stelle einer/s Wissenschaftlichen Mitarbeiters/Mitarbeiterin (50% TVL-13) beantragt.

² vgl. Internetpräsenz der Lernapplikation Biparcours: <https://biparcours.de>

³ vgl. Anhang

„Geschichte ganz smart – Geschichtslehrausbildung mit digitalen Elementen innovativ gestalten“

Im Hinblick auf den Sammelband ist zudem eine Kooperation mit dem Mathematikdidaktiker Florian Schacht geplant, der 2016 ein digitales Fellowship einwerben konnte.

Die mit dem Projekt verbundenen Maßnahmen werden in das Historische Institut hineingetragen, indem auf Instituts- und Qualitätskonferenzen über das Projekt berichtet und für die digitalen Strategien geworben wird. Hier ist vor allem an den Einsatz der interaktiven Whiteboards gedacht, die auch den anderen Lehrenden des Instituts zugänglich gemacht werden sollen. Das soll über institutsinterne Fortbildungen geschehen. Es ist aus dem Schulbereich bekannt, dass die Bereitschaft zur Nutzung von interaktiven Whiteboards steigt, wenn *fachspezifische* Einführungen und Fortbildungen erfolgen und nicht nur solche allgemeiner Art. Mein Mitarbeiter Sven Neeb hat am 21.12.2016 im Bereich des E-Learning bereits eine institutsinterne Fortbildungsveranstaltung zu den Themen Moodle, sciebo und Gigamove durchgeführt. Mittel- und langfristig soll es auch in den anderen geschichtsdidaktischen Lehrveranstaltungen eine didaktisch qualifizierte Nutzung des interaktiven Whiteboards und des Classroommanagementsystems geben. Wir wollen die Zeit, während die spezifischen digitalen Seminare mit den Studierenden laufen, dazu nutzen, die anderen Mitarbeiter meiner Abteilung durch interne Schulungen zu qualifizieren, ebenfalls digital gestützt Lehrveranstaltungen zu planen und abzuhalten. Das wird insgesamt dafür sorgen, dass der Bereich des E-Learning stärker ausgebaut wird.

2. Verstetigung

Eine Verstetigung der Maßnahme ergibt sich daraus, dass auch über den Zeitraum der Förderung hinaus in jedem Semester ein spezifisches digitales Seminar angeboten wird. Insofern ist die einmalige Investition bereits der Grundstein für eine auf Dauer gestellte Veränderung. Zudem erhoffen wir uns durch die flankierenden Schulungsmaßnahmen die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter meiner Abteilung anzuleiten, selbst zunehmend ihre Lehrveranstaltungen mit der Hard- und Software des Projekts zu bestreiten. Die Verstetigung wird auch durch die angestrebte Publikation flankiert.

Das gilt jedoch nur für die beschriebenen Grundstrukturen. Vermutlich wird es in den nächsten Jahren immer wieder zu Anpassungen der inhaltlichen und methodischen Spezifik an die aktuellen Entwicklungen kommen. Stichworte sind hier Augmented und Virtual Reality, sowie KI-basierte Assistenz- und Tutoring Systeme als auch Game Based Learning. Es lässt sich zum gegenwärtigen Zeitpunkt nicht absehen, welche Standards sich in diesem Kontext durchsetzen werden und wie sich das auf künftige Hard- und Softwarekonfigurationen auswirken wird. Gleichwohl sind wir überzeugt, mit den beantragten Mitteln eine zukunftsfähige Lehr-/Lernstrategie umsetzen zu können.

E. Vernetzung in der Hochschule

„Geschichte ganz smart – Geschichtslehrausbildung mit digitalen Elementen innovativ gestalten“

Die Abteilung für Didaktik der Geschichte verfügt über eine digitale Strategie. Wir haben bereits in der Vergangenheit Maßnahmen ergriffen, die das sichtbar machen:

- 2012: Bewilligter Antrag Interne QV-Mittel der UDE: Digitales Lernen und historisches Lernen? – Theorie, Empirie und Pragmatik „digitalen Geschichtsunterrichts“ (Projektlaufzeit: 04.2013 – 03.2014).
- 2015: Beantragung eines interaktiven Whiteboards im Rahmen der Initiative „Digitalisierung und mediendidaktische Fundierung der Lehramtsausbildung an der UDE: Handlungsfeld ‚interaktive Schultafeln‘“ des Zentrums für Lehrerbildung (Qualitätsorientierte Lehrerbildung).
- 2016: Gemeinsamer Förderantrag bei der Stiftung „Erinnerung – Verantwortung – Zukunft“ (evz) zum Serious Game „forgotten“ mit Prof. Dr. Julia Eksner von der Frankfurt University of Applied Sciences.
- 2016: Interessenbekundung für ein Junior-Fellowship von Sven Neeb.
- 2016: Interne Fortbildung zu E-Learning-Strategien (Leitung: Sven Neeb).
- 2017: Teilnahme an den Workshops „Innovationspotenzial freisetzen – Zukunft gestalten“ und „Innovationsmethoden für Bildungsprozesse – Innovationskraft der Region“ mit dem Innovationschef von Google Frederik G. Pferdt.
- 2017: Anmeldung zur Fortbildung im Rahmen von elearn.nrw (01.09.2017).
- 2017: Fortbildung „Digitalisierung im Geschichtsunterricht“ für Fachleiterinnen und Fachleiter aus dem Regierungsbezirk Düsseldorf (16.10.2017)

Unsere Strategie besteht darin, einerseits die Weiterbildungsangebote der Universität Duisburg-Essen weiterhin zu nutzen und andererseits selbst die Ergebnisse und Erfahrungen unserer Bestrebungen in die Hochschule (und in die Schule) einzubringen. Als eine sinnvolle Zielgruppe erscheint zunächst das Historische Institut selbst und weiter die Fakultät für Geisteswissenschaften. Für diese Veranstaltungen werden Materialien, Präsentationen und Übungsformate entwickelt, die in der erwähnten Publikation münden. Da sich in unserem Projekt Hochschul- und Unterrichtsfachdidaktik verschränken, erscheint es ebenso sinnvoll, im Rahmen des Zentrums für Lehrerbildung (ZLB) unsere Erfahrungen einzubringen und das Projekt z. B. auf einer Sitzung der Ständigen AG Lehrerbildung vorzustellen.

Literatur