

„Geschichtslernen digital“

Technologie, Technik und historisches Lernen

Alexander König

Seit der Erfindung des Personal Computers hat sich die Art und Weise, wie Geschichte gelernt wird, verändert. Durch den digitalen Wandel und die Technologisierung der Bildung transformieren sich sowohl die Vermittlung als auch die Aneignung von Geschichte. Der vorliegende Beitrag skizziert exemplarisch Entwicklungslinien dieses Wandels.

Geschichte ist ein Geschäft der Gegenwart. Im Hier und Jetzt wird Geschichte erfahren, durchdacht, narrativiert. Vergangenes wird sowohl medial weitergegeben als auch angeeignet. Hierbei spielen Technik und Technologie eine Rolle. Sie sind gleichsam *Conditio sine qua non*. Zugespitzt könnte formuliert werden: keine Geschichte ohne Medien.

Dass diese Erkenntnis immer stärker in das öffentliche Bewusstsein tritt, belegen sowohl Veröffentlichungen von Praktikern (Bernsen u. a. 2012) als auch Publikationen aus dem akademischen Bereich, die sich z. T. äußerst kontrovers mit den verschiedenen Standpunkten zum digitalen Wandel auseinandersetzen (z. B. Hodel 2008; Friedburg 2014). Im Kern geht es um die Frage, wie sich die Veränderungen der letzten Jahre auf die Geschichtskultur, das Geschichtslernen und die Geschichtswissenschaften auswirken. Angesichts der technologischen Durchdringung unseres Alltags erscheinen Apparate und Geräte zunehmend als Werkzeuge der Aneignung von Welt (Wagner 2004). Der Einsatz digitaler Technologie beeinflusst aus diesem Blickwinkel unser Arbeiten, Denken und Lernen.

Im Folgenden werden drei Phasen identifiziert (vgl. auch Heinen 2011). Die beschriebenen Entwicklungen sind bei Weitem noch nicht zum Abschluss gekommen. Tatsächlich verlaufen sie teilweise parallel und greifen ineinander.

Entgrenzung, Entschriftlichung, Entlinearisierung

Mit der Einführung des Personal Computers sowie dem Marktdurchbruch von Betriebssystemen mit grafischer Benutzeroberfläche hielten seit Mitte der 1980er-Jahre digitale Medien Einzug in eine breitere Öffentlichkeit. Schon früh gab es Computerspiele zu historischen Inhalten (Kaiser, Hanse etc.). Sie zielten aber kaum auf das historische Lernen. Ihr Anliegen war Unterhaltung und Zeitvertreib. Etwa zeitgleich avancierte der Computer zur elektronischen Schreibmaschine. Er vereinfachte die Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe von Texten erheblich. Die Produktion erfolgte immer häufiger „on the fly“ (Moser/Holzwarth 2011).

Erst die Erfindung des World Wide Web (WWW) sowie die Entwicklung grafischer Browser verhalfen Mitte der 1990er-Jahre Computer

und Internet zum Durchbruch. Während Rechenleistung, Speicherkapazität und Bandbreite anstiegen, reflektierte man im sogenannten „E-Learning“ den unterrichtlichen Einsatz digitaler Lehr-Lernumgebungen. In diesem Zusammenhang wurde von der Nutzung des Computers als einem nicht vernetzten Einzelmedium ausgegangen. Software sollte beim Lehren und Lernen helfen. Auf der einen Seite wurden die vielfältigen Möglichkeiten von Büroanwendungen als Hilfsmittel intensiv diskutiert. Sie erleichterten die Aufbereitung von Texten, die Gestaltung von Schaubildern und Präsentationen erheblich (vgl. z. B. Maxwell 2007). Der Computer galt dabei im schulischen Geschichtsunterricht als wichtiges Visualisierungs- und Simulationsmedium (Rave 2005). Große Hoffnungen setzte man in spezielle Lernsoftware. Computer-Based Trainings (CBTs) sollten das selbst gesteuerte Lernen fördern. Programme mit didaktischem Anspruch kamen als CD-ROM für die historisch-politische Bildung auf den Markt. Diese Produkte machten sich die Vorteile der enormen Speicherkapazität digitaler Medien zunutze. Text, Bild, Ton und Bewegtbilder (Animationen und/oder Videosequenzen) konnten vom Datenträger direkt auf den Bildschirm geholt werden (Diester 2014). Obwohl hier oft ein riesiger Materialfundus zur Verfügung gestellt wurde, hielt sich die Qualität aus didaktischer Sicht meist in Grenzen. Lernaufgaben beschränkten sich auf einfache Testformate wie z. B. Multiple-Choice-Abfragen (Alavi 2007). Allerdings steht die multimediale CD-ROM mit ihren interaktiven Zugängen zur Geschichte gleichsam prototypisch für den Prozess der Entschriftlichung. Textinformationen traten hinter piktoral-bildhafte Informationen zurück. Auf der anderen Seite rückten Überlegungen zum Web-Based Training (WBT) Kommunikation und Vernetzung in den Mittelpunkt. Sie fragten, wie E-Mail, Foren, Newsgroups usw. für historische Lehr-Lernsettings sinnvoll eingesetzt werden könnten. Geschichte kam auf diese Weise als diskursiv angelegtes Aushandlungsgeschäft in den Blick (Martin u. a. 2007).

Das Netz entgrenzte nicht nur den Klassenraum in bis dahin unbekannter Weise. Es brach auch mit Konventionen bei der Bereitstellung historischer Information. Die Tatsache, dass praktisch jedermann Inhalte veröffentlichen und über das Web zugänglich machen konnte, wirkte irritierend (Grosch 2008). Informationen waren in Sekundenschnelle

über Suchmaschinen, Kataloge usw. zugänglich. Dies erforderte besondere Kompetenzen des Auffindens und Bewertens (Hodel 2008). Zugleich ermöglichte das Netz die Kontaktaufnahme zu Expertinnen und Experten und den Austausch mit Peers im globalen bzw. transnationalen Klassenzimmer.

Des Weiteren präsentierten sich Netzinhalte vielfach miteinander verknüpft. Das World Wide Web mit seinen Inhalten zeichnet sich durch seinen hypertextuellen Charakter aus. Einzelne Dokumente konnten mithilfe von Links miteinander verbunden werden. Das „Surfen“ erschien demnach als ein individuelles Navigieren entlang nonlinearer Lesepfade (Krameritsch/Gasteiner 2006). Geschichte muss daher heute gerade im Jugendalter auch als „Netz narrativer Fragmente“ (Hodel 2013) verstanden werden.

(Ent-) Individualisierung und Enthierarchisierung

Tim O'Reilly markierte 2004 mit seinem Aufsatz *What is Web 2.0?* einen Einschnitt (O'Reilly 2004). Er wies das Web als Arbeitsplattform aus. Seine These lautete: Anwendungen werden immer häufiger online bereitgestellt. Das Aufkommen von Weblogs, Wikis und sozialen Netzwerken veränderte das Web. In der Tat erstellten Nutzerinnen und Nutzer zunehmend eigene Inhalte in Form von Texten, Bildern usw. und veröffentlichten diese über sogenannte Web-2.0-Dienste.

Obwohl sich mit Plattformen wie YouTube die Tendenz zur Entschriftlichung von Informationen fortsetzte, rückten Forschungsarbeiten das schriftgebundene historische Lernen mit Wikis oder Blogs ins Zentrum (vgl. Haber/Hodel 2009). Insbesondere bei Wikis zeigte sich ein weiteres Phänomen des digitalen Wandels. In der kooperativ-kollaborativen Bearbeitung von Internetseiten durch mehrere Autorinnen und Autoren verschwindet der Einzelne hinter dem Gruppenergebnis. Formale Qualifikationen spielen bei dieser Art der Textproduktion eine untergeordnete Rolle. Solche Web-2.0-Dienste folgen insofern strukturell einem partizipativen Ansatz. Er wird z. B. bei synchronen Formen der Texterstellung (beispielsweise mithilfe des Dienstes Etherpad) noch deutlicher. Auf der Produktebene enthierarchisiert und entindividualisiert das Web 2.0.

Die Flut



»Die Formen des historischen E-Learnings werden in den nächsten Jahren noch stärker ins Methodenrepertoire von Lehrkräften Eingang finden und das Geschichtslernen prägen.«

Andere Linien deuten darauf hin, dass sich Geschichtslernen im 21. Jahrhundert sehr stark individualisiert. Hinweise geben soziale Dienste wie Weblogs (vgl. Haber/Pfanzelter 2013) oder soziale Netzwerke: Informationen, Gedanken usw. werden durch die Nutzer in umgekehrt verlaufender Chronologie digital dokumentiert und archiviert. Andere Leserinnen und Leser können Kommentare abgeben. Auch Angebote wie deinegeschichte.de oder zeitzeugengeschichte.de zeigen diesen Trend an. Ins Zentrum der Geschichtsvermittlung tritt dort die Weitergabe und Analyse eigener oder fremder Erfahrungen in Form von Zeitzeugenberichten.

Entkopplung und Entdeckung

Virtualität wird aktuell zum integralen Bestandteil der Realität. Ablesbar ist dies an der Ausstattung mit mobilen Endgeräten (Smartphones, Tablet-PCs). Diese Apparate vereinen unterschiedlichste Funktionen. Neben Telefon und Kurznachrichtendienst sind sie u. a. Notizblock, Kamera und Audiorekorder. Viele mobile Geräte lassen zudem die Ortung des eigenen Standortes per Satellit zu. Dies hat Konsequenzen für das Geschichtslernen. Das Lernen kommt im wahrsten Sinne in Bewegung. Beim sogenannten Mobile Learning wird das Lernen in einen konkreten Kontext situiert (De Witt/Sieber 2013). Ein mobiles Endgerät ermöglicht das Lernen zu jeder Zeit und überall. Traditionelle Lernräume und Sozialformen des Lernens werden entkoppelt. Geschichtslernen findet außerhalb des Klassenzimmers vor Ort statt. Nach und nach etablieren sich neue Methoden wie Geocaching als moderne Variante der Schnitzeljagd oder QR-Rallyes, welche die Potenziale dieser „neuesten“ Medien nutzen. Derartige Verfahren schaffen eine Verbindung zwischen mobilen Medien und Lernkontexten. Dies kann über die Basisfunktionen oder durch Apps geschehen, welche z. B. Kartenmaterialien, Annotierungsmöglichkeiten für Fototaufnahmen usw. bereitstellen (vgl. König/Bernsen 2014). Andere Zusatzprogramme (wie z. B. Wikitude) zielen auf eine Anreicherung der Umgebung (Augmented Reality) ab. Orte oder Gegenstände werden bei diesen Anwendungen mit Zusatzinformationen versehen. Die Übertragung kann über das Display des Endgeräts oder spezielle Brillen (vgl. z. B. Google Glass) erfolgen.

Fazit

Die vorgestellten Formen des historischen E-Learnings werden in den nächsten Jahren noch stärker ins Methodenrepertoire von Lehrkräften Eingang finden und das Geschichtslernen prägen. Grundsätzlich haben die beschriebenen Phasen der technologischen Entwicklung das Nachdenken über historisches Lernen angeregt. Technologie bietet dabei neue Gestaltungsmöglichkeiten. Dabei zeichnet sich ab, dass entweder Geschichte in digitale Erzählungen eingebunden wird oder sich in multimedialen Artikulations- und Repräsentationsformen als „digital storytelling“ zeigt. Geschichtslernen im 21. Jahrhundert lebt von der Kreativität, dem Mixen und Sampeln.

Literatur:

- Alavi, B.:**
Wie lernen Schüler/Innen mit „historischer“ Selbstlernsoftware? In: J. Martin/C. Hamann (Hrsg.): *Geschichte, Friedensgeschichte, Lebensgeschichte*. Herbolzheim 2007, S. 205–217
- Bernsen, D./König, A./Spahn, T.:**
Medien und historisches Lernen. In: Zeitschrift für digitale Geschichtswissenschaften, 1/2012.
Abrufbar unter: <http://tinyurl.com/jvwbaf5> (letzter Zugriff: 15.09.2014)
- De Witt, C./Sieber, A. (Hrsg.):**
Mobile Learning. Wiesbaden 2013
- Diester, T.:**
Lernsoftware im Unterricht. Frankfurt am Main u. a. 2014
- Friedburg, C.:**
»Digital« vs. »Analog«? In: Zeitschrift für Geschichtsdidaktik, 13/2014, S. 117–133
- Grosch, W.:**
Das Internet als Raum historischen Lernens. In: U. Danker/A. Schwabe (Hrsg.): *Historisches Lernen im Internet*. Schwalbach, Ts. 2008, S. 13–35
- Haber, P./Hodel, J.:**
Wikipedia und die Geschichtswissenschaft. In: Schweizerische Zeitschrift für Geschichte, 49/2009, S. 455–461
- Haber, P./Pfanzelter, E. (Hrsg.):**
Bloggen in den Geschichtswissenschaften. München 2013
- Heinen, A.:**
Mediaspektion der Historiographie. In: *Zeitenblicke*, 10/2011, S. 1–43.
Abrufbar unter: <http://tinyurl.com/q8pys2w> (letzter Zugriff: 17.09.2014)
- Hodel, J.:**
Digital lesen, digital schreiben, digital denken? In: M. Jorio/C. Eggs (Hrsg.): *Am Anfang ist das Wort*. Baden 2008, S. 113–125
- Hodel, J.:**
Verkürzen und Verknüpfen. Bern 2013
- König, A./Bernsen, D.:**
Mobile Learning in History Education. In: *Journal of Educational Media, Memory, and Society*, 6/2014, S. 107–123
- Krameritsch, J./Gasteiner, M.:**
Schreiben für das WWW. In: W. Schmale (Hrsg.): *Schreib-Guide Geschichte*. Wien u. a. 2006, S. 231–271
- Martin, D./Coffin, C./North, S.:**
What's your claim? In: *Teaching History*, 126/2007, S. 32–37
- Maxwell, A.:**
Ban the Bullet-Point! In: *The History Teacher*, 41/2007.
Abrufbar unter: <http://tinyurl.com/n49aolv> (letzter Zugriff: 15.09.2014)
- Moser, H./Holzwarth, P.:**
Mit Medien arbeiten. Konstanz/München 2011, S. 33–45
- O'Reilly, T.:**
What Is Web 2.0? O. O. 2004.
Abrufbar unter: <http://tinyurl.com/nx36fj> (letzter Zugriff: 15.09.2014)
- Rave, J.:**
Computereinsatz. In: H.-J. Pandel/G. Schneider (Hrsg.): *Handbuch Medien im Geschichtsunterricht*. Schwalbach, Ts. 2005
- Wagner, W.-R.:**
Medienkompetenz revisited. Medien als Werkzeuge der Weltaneignung: ein pädagogisches Programm. München 2004

Weiterführende Links:

Digitale Medien historischen Lernens (Auswahl), abrufbar unter:
<https://www.dhm.de/lemo>
<http://www.planet-schule.de/stadt-im-mittelalter/>
<http://www.chronik-der-mauer.de/>
<http://pastperfect.at/>
<http://www.deinegeschichte.de/>
<http://www.zeitzeugengeschichte.de/>
<http://app-in-die-geschichte.de/>

Geschichtsdidaktische Blogs (Auswahl), abrufbar unter:
<http://geschichtsunterricht.wordpress.com/>
<http://historischdenken.hypotheses.org/>

Alexander König ist Leiter der Landesbildstelle am Landesinstitut für Pädagogik und Medien und Lehrbeauftragter am Historischen Institut der Universität des Saarlandes. Er studierte u. a. Geschichte, Germanistik und Medien und Bildung in Saarbrücken, Rostock und Kassel.

