

König, Alexander

"Digitales Daumenkino" im Geschichtsunterricht. Ein Projekt zur historischen Sinnbildung zum Thema "Restauration und Vormärz" im Web 2.0

Medienbrief (2009) 2, S. 21-23



Quellenangabe/ Reference:

König, Alexander: "Digitales Daumenkino" im Geschichtsunterricht. Ein Projekt zur historischen Sinnbildung zum Thema "Restauration und Vormärz" im Web 2.0 - In: Medienbrief (2009) 2, S. 21-23 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-365157 - DOI: 10.25656/01:36515

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-365157>

<https://doi.org/10.25656/01:36515>

Nutzungsbedingungen

Dieses Dokument steht unter folgender Creative Commons-Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/de/deed> - Sie dürfen das Werk bzw. den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen sowie Abwandlungen und Bearbeitungen des Werkes bzw. Inhaltes anfertigen, solange Sie den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen und das Werk bzw. den Inhalt nicht für kommerzielle Zwecke verwenden.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

This document is published under following Creative Commons-License: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/de/deed.en> - You may copy, distribute and render this document accessible, make adaptations of this work or its contents accessible to the public as long as you attribute the work in the manner specified by the author or licensor. You are not allowed to make commercial use of the work, provided that the work or its contents are not used for commercial purposes.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.



Kontakt / Contact:

peDOCS

DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation

Informationszentrum (IZ) Bildung

E-Mail: pedocs@dipf.de

Internet: www.pedocs.de

Mitglied der


Leibniz-Gemeinschaft

„Digitales Daumenkino“ im Geschichtsunterricht

Ein Projekt zur historischen Sinnbildung zum
Thema „Restauration und Vormärz“ im Web 2.0

Alexander König

Der Ansatz des „Digital Storytelling“ ist bisher insbesondere in den angloamerikanischen Ländern verbreitet. Die hier vorgestellte Unterrichtseinheit zeigt, wie fachintegrativ Medienkompetenzen vermittelt werden können, während fachdidaktische Zielsetzungen gleichermaßen Berücksichtigung finden.

„Digitales Daumenkino“ als Unterrichtsidee

Wir kennen das Daumenkino aus unserer Jugend. Eine gezeichnete Geschichte wird in eine Folge von Einzelbildern zerlegt, die mit dem Daumen unter nötigem Druck als Abblätterbuch „abgespielt“ wird. Die Trägheit des Auges lässt die Bilderfolge als Bewegtbild erscheinen.

Diese Grundidee macht sich die folgende im Schuljahr 2008/09 am Theodor-Heuss-Gymnasium, Sulzbach (Saar) im Rahmen von acht Stunden umgesetzte Unterrichtseinheit zu nutze. Die Prinzipien des Daumenkinos werden dabei von Schülerinnen und Schülern der gymnasialen Oberstufe in den Kontext des Web 2.0 gestellt. Im Zentrum steht der Dienst Slideshare, eine Plattform zum Tausch von digitalen Folienpräsentationen mit Funktionen von Social Software. Es bestehen die Möglichkeiten der Verschlagwortung („Tagging“), der Wissensteilung („Sharing“) und Netzwerkbildung („community building“). Artefakte werden Gruppen oder der Netzöffentlichkeit zur Verfügung gestellt. Es bestehen Kommunikationsmöglichkeiten: Über ein internes Benachrichtigungssystem können die Nutzerinnen und Nutzer in Kontakt treten. Die eingestellten Beiträge können aber auch direkt einzeln kommentiert werden. Über den Dienst Slideshare veröffentlichen die Lerner ihre digital mit einer Präsentationssoftware gestalteten Foliensätze. Anschließend wird eine Tonspur als MP3-Datei (z.B. ein OpenSource-Audio oder andere lizenzfreie Musik) hinzugefügt. Mit Hilfe eines auf der Plattform zur Verfügung gestellten Online-Werkzeugs, dem „Synchronization Tool“, entsteht ein „Slidecast“, also eine Präsentation mit parallel zu den Einzelfolien ablaufender Tonspur. Nach der Produktion sind die Foliensätze in einen Player integriert und im Internetbrowser abspielbar. „Slideshare“ bietet auch einen „Embedding“-Code an. Die aufbereiteten Folien können auf diese Weise später in eine Internetseite oder ein Lernmanagementsystem als Projektdokumentation bzw. als Lehr- oder Lernressource eingebaut werden. Eine Wiederverwertbarkeit der Inhalte ist insofern gewährleistet.

Technik und eingesetzte Software

Bei den Planungen sollte darauf geachtet werden, dass das Vorhaben mit einfachsten Mitteln im schulischen Rahmen realisierbar bleibt. Die in den meisten Schulen vorhandene technische Ausstattung genügt, um mit Schülerinnen und Schülern Geschichte im Format des „digitalen Daumenkinos“ erzählen zu lassen. Da zur Veröffentlichung der Unterrichtsprodukte auf eine Web 2.0-Applikation zurückgegriffen wird, ist allerdings ein leistungsfähiger Breitbandzugang zum Internet unabdingbar. Es kommen vor allem gängige Office-Programme zum Einsatz. Im Mittelpunkt stehen Textverarbeitung und Präsentationssoftware. Sofern nicht bereits fach- oder sogar schulintern die Verwendung *einer* Office-Suite als Standard gesetzt ist, empfiehlt es sich im Rahmen des Projekts dies zu tun. Am Theodor-Heuss-Gymnasium in Sulzbach favorisieren die Lehrkräfte schulintern die freie Bürosoftware OpenOffice. Zur Bearbeitung der Tonspur wird die OpenSource-Software *Audacity* eingesetzt. Die ausgewählte Software ist für alle Schülerinnen und Schüler kostenfrei über das Internet beziehbar. Sie kann also auch am Heim-PC zuhause völlig legal genutzt werden.

Vorgehen, Materialeinsatz und Aufgabenstellung

Nach einer kurzen Einführung durch die Lehrkraft wird die Klasse in Kleingruppen à zwei bis drei Personen eingeteilt. Jede Gruppe hat Zugriff auf eigens für das Unterrichtsvorhaben zusammengestellte Internetressourcen. Das Rückgrad bilden ca. 20 Bildmedien, die in digitaler Form vorliegen. Unter anderem stehen Bildmaterialien zum Wiener Kongress, zum Wartburgfest und den Karlsbader Beschlüssen zur Verfügung. Sie entstammen dem Internetarchiv der *Wikimedia*. Die Audiomaterialien sollen die Schülerinnen und Schüler der großen OpenSource Sammlung auf archive.org entnehmen. Da in dieser produktorientierten Unterrichtssequenz eine Veröffentlichung im weltweiten Netz anvisiert wird, ist darauf zu achten, dass ausschließlich gemeinfreie oder unter Creative Commons stehende Ressourcen Verwendung finden.

Die Gruppen erhalten einen präzisen Arbeitsauftrag. Sie sollen die politischen und gesellschaftlichen Veränderungen der Jahre 1815 bis 1848, die unter den historischen Leitbegriffen „Restauration und Vormärz“ gefasst werden können, jeweils aus unterschiedlichen Perspektiven erzählen. Für Schülerinnen



© Putzger – Historischer Weltatlas, 89. Auflage, 1965

und Schüler, die bereits Erfahrungen mit den Werkzeugen haben, bietet es sich an, die Anzahl der Folien bzw. die Länge des produzierten Slidecasts zu reglementieren.

Eine Hälfte der Klasse erzählt aus der Sicht des konservativ gesinnten österreichischen Staatskanzlers Metternich, die andere aus der Perspektive des liberal denkenden Schriftstellers Heinrich Heine. Hierzu wurden verschiedene Materialien zur Verfügung gestellt. Neben Quellen- und Darstellungstexten aus dem eingeführten Schulbuch oder aus vertrauenswürdigen Internetsammlungen bekommen die Schülerinnen und Schüler zur Orientierung zwei Kurzbiographien von Metternich und Heine an die Hand. Sobald die Schülerinnen und Schüler die Texte gelesen haben, sind sie in der Lage die einzelnen Abbildungen historisch zu kontextualisieren. Hierzu gehört nicht nur, dass sie das Material in eine richtige chronologische Reihung bringen, sondern auch kausale Zusammenhänge erklären.

Die Geschichtserzählung entsteht in einem ersten Schritt auf einem Storyboard. Ein digitales Arbeitsblatt dient den Schülerinnen und Schülern als Vorlage. Das Storyboard ist ein Drehbuch, das im Unterschied zur Storymap die Sequentialität der Erzählung betont (Ohler 2008, S. 78f). Neben den auf den einzelnen Folien zum Einsatz kommenden Bildmaterialien und Texten sollen die Schülerinnen und Schüler des Weiteren festhalten, welche Autoformen (Blitz, Sonne usw.) zum Einsatz kommen oder ob Sprech- oder Gedankenblasentexte Verwendung finden usw.

Zum Abschluss werden die Foliensätze gestaltet. Die Lehrkraft hat im Vorfeld Useraccounts mit fiktiven Nutzernamen für den Web 2.0 Dienst Slideshare eingerichtet, um eine gewisse Anonymität zu gewährleisten. Sobald die Folien fertig sind, können sie auf die Plattform geladen und präsentiert werden. Abschließend wird jeweils von den Schülerinnen und Schülern ein Soundtrack ausgewählt. Folien und Audio sind nun lediglich zu synchronisieren. In einer

Hausaufgabe sollen sich die Lerner gegenseitig über die Kommentarfunktion Feedback zu den erstellten Präsentationen geben.

Kompetenztraining in verschiedenen Dimensionen

Das Training von Medienkompetenzen hat in schulischen Kontexten immer etwas mit dem Aufbau von Lernkompetenzen zu tun. Medien werden für das Lernen und zum Lernen eingesetzt. In der vorgestellten Unterrichtseinheit ließe sich dies an den folgenden Lerntätigkeiten konkretisieren.

- Die Schülerinnen und Schüler *strukturieren* das vorliegende Material und *informieren* sich im Schulbuch über die Hintergründe, ergänzen ggf. einzelne Aspekte durch eine Internetrecherche. Teamfähigkeit spielt sowohl bei der Erstellung der Folien als auch bei der späteren Feedbackvergabe eine Rolle.
- Die Lerner müssen *kooperieren*, d.h. konkret, sie müssen sich unter anderem über die Gestaltung der Geschichtserzählung der Gruppen abstimmen, aber auch über die Interpretation und das Arrangement der Bildmaterialien. Durch die Nutzung der Kommentarfunktion von Slideshare trainieren die Schülerinnen und Schüler auch die verantwortungsvolle und zielgerichtete Nutzung dieser Art virtueller und kooperativer Lernumgebung.
- Die Lerneinheit ist produktorientiert. Es wird etwas *hergestellt*. Am Ende stehen ein Storyboard und ein Foliensatz in Form eines „digitalen Daumenkinos“, welcher der Netzgemeinschaft *präsentiert* wird.

Handelt es sich bei diesen Kompetenzen gleichsam um überfachliche Schlüsselkompetenzen, bleiben die fachdidaktischen Stellgrößen nicht außen vor. Neben Sachkompetenzen werden ebenso Medien- und Methodenkompetenzen geschult. Des Weiteren werden im vorgestellten aufgaben- und kompetenzorientierten Lernarrangement Deute- und Reflexionskompetenzen eingeübt. Im Mittelpunkt steht die Übernahme unterschiedlicher Perspektiven, aus denen die Geschichtserzählung zu konstruieren ist. Die Foliengestaltung folgt weniger der für Präsentationen üblichen reduktionistischen Logik der „Bullet-Points“ (vgl. Tufte² 2006), sondern eröffnet für die Schülerinnen und Schüler handlungs- und inhaltsorientierte Zugänge zur Geschichte. Wenn auch das gestellte Bildmaterial nicht quellenkritisch bearbeitet wird, so erfüllt das Material eine wichtige didaktische Funktion. Lernpsychologisch ist erwiesen, dass Bild-Text-Kombinationen bessere Behaltensleistungen hervorrufen. Insofern ist der geschichtsdidaktische Gewinn des „digitalen Daumenkinos“ in der Tatsache zu suchen,

dass die Lerner Fähigkeiten und Fertigkeiten erwerben Geschichte im Narrativ zu (re-)konstruieren. Die Konstruktion ist dabei keineswegs willkürlich. Vielmehr geht es um „historische Sinnbildung“, die intersubjektiv nachprüfbar und vernünftigen Kriterien folgt (Rüsen 1994, S. 58ff). Die Vergangenheit wird dabei nicht abgebildet, sondern perspektivisch von den Schülerinnen und Schülern *nacherzählt*.

Alexander König, M.A., ist Lehrer am Theodor-Heuss-Gymnasium in Sulzbach für die Fächer Geschichte und katholische Religion sowie Fachreferent für E-Learning am Landesinstitut für Pädagogik und Medien.

Literatur

- Maxwell, Alexander (2007): Ban the bullet-point! Content-Based PowerPoint for Historians, in: The History Teacher, Jg. 41, Nr. 1, S. 39-54
Ohler, Jason (2008): Digital Storytelling in the Classroom.
New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
Rüsen, Jörn (1994): Historisches Lernen. Grundlagen und Paradigmen. Köln/Weimar Wien: Böhlau.
Tufte, Edward R. (2006): The Cognitive Style of PowerPoint: Pitching Out Corrupts Within. Cheshire, Conn.: Graphics Press.

Foto: © LVR-Zentrum für Medien und Bildung

