

Projekt GeschichtePLUSdigital

Zielsetzung:

1. Medienbildung: reflektierter Umgang mit digitalen Medien, Erstellung eigener Produkte
2. fächerverbindendes Arbeiten: Eröffnung interdisziplinärer Perspektiven
3. Praxisbezug: Evaluation und Erprobung der entwickelten Konzepte

Projektleitung: Prof. Dr. Michele Barricelli

Projektteam:

Angelika Pleyer M. Ed., Projektkoordination 2019-2022
Elisabeth Heistingering, Projektkoordination 2022
OStRin Daniela Andre, abgeordnete Lehrkraft 2019-2022

Zielgruppe:

Lehramtsstudierende aller
Schularten mit dem (Didaktik-)Fach Geschichte



WiSe 2020/21: ÜB Bildungsarbeit zum Holocaust
kritische Evaluation digitaler Angebote für den Geschichtsunterricht



WiSe 2020/21: ÜB Historisches Lernen mit Serious Games

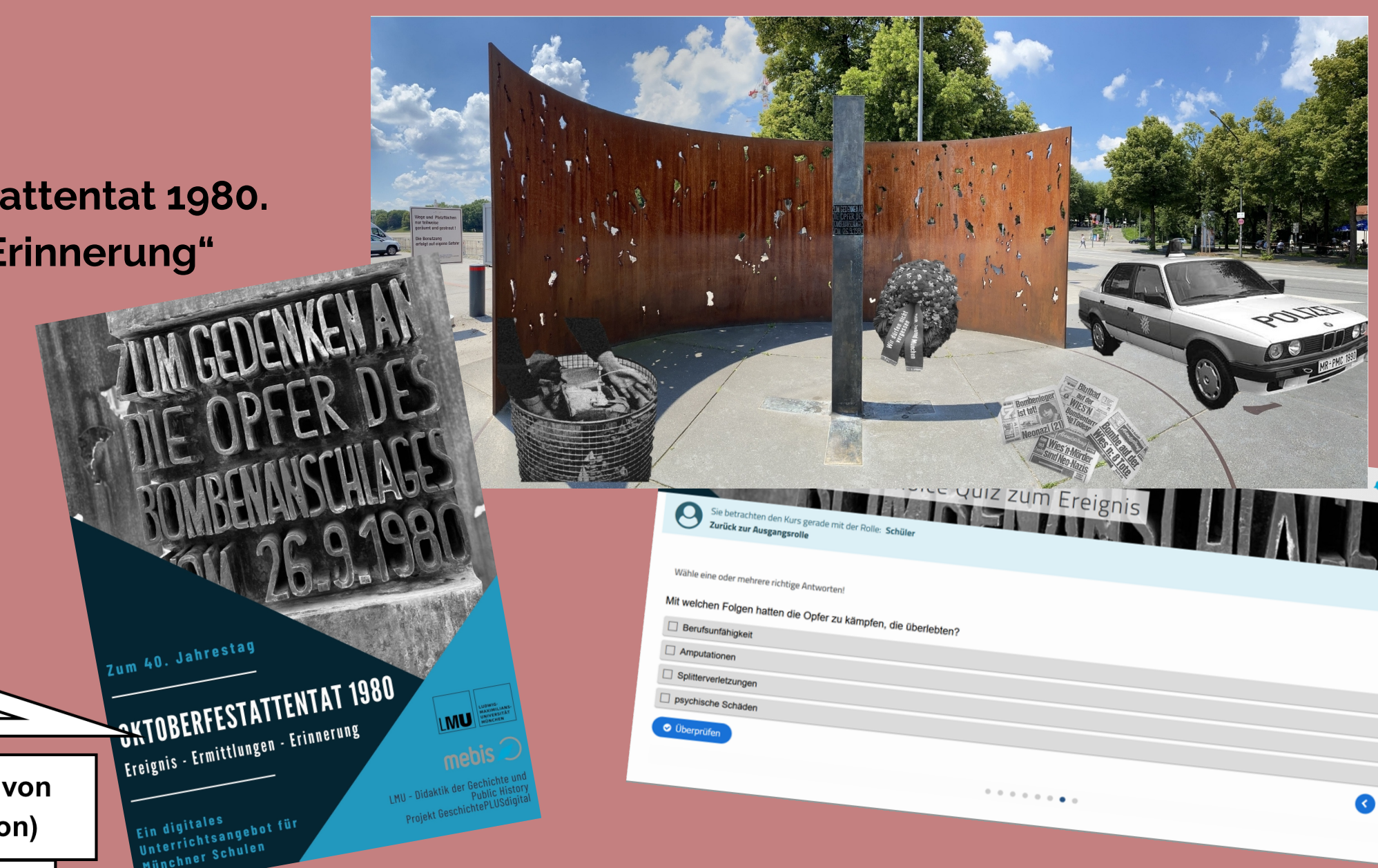
Entwicklung und Ausarbeitung von konkreten Ideen zum Einbezug der "Discovery Touren" von Assassin's Creed in den Geschichtsunterricht



Erstellung von digitalen Unterrichtsangeboten auf der Lernplattform Moodle, v.a. Ausarbeitung interaktiver Inhalte mit Hilfe von h5p

Bereitstellung der Projekte für Schüler:innen auf der bayernweiten Lernplattform Mebis

2020: Projekt „Oktoberfestattentat 1980. Ereignis – Ermittlungen – Erinnerung“



REFLEXION

Projekt GeschichtePLUSdigital

Digitale Medienbildung im Geschichtsunterricht (⇔ Reflexion)	Digitale Angebote für den Geschichtsunterricht (⇔ Anwendung)	Interdisziplinäre Entwicklung von digitalen Medien (⇔ Produktion)
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Geschichte der Medien ✓ Recherche und Selektion von Internetinformationen ✓ Analyse historischer Medien: Bilder, Musik, Filme etc. ✓ Untersuchung von digitalen Unterrichtsressourcen, Angeboten von Museen und Gedenkstätten etc. ✓ Analyse von Filmen, Computerspielen etc. mit 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Angebote auf Lernplattformen ✓ (Computer-)Spiele und Lernprogramme ✓ YouTube- und Virtual Reality-Contents ✓ medial gestützte kollaborative Arbeitsformen ✓ Tools zur Audio- und Videobearbeitung, zur Meinungsabfrage / Wiederholung 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Entwicklung von Lernmodulen ✓ Produktion von Podcasts ✓ Entwicklung von Erklärvideos ✓ Erstellung von App-Inhalten zu historischen Orten ✓ Erstellung von Modellen ✓ Arbeit mit Augmented / Virtual Reality
LERNEN ÜBER DIGITALE MEDIEN	LERNEN AN / MIT DIGITALEN MEDIEN	LERNEN IN DIGITALEN MEDIEN

PRODUKTION

2023: Projekt „Der Lichthof der LMU. Lernen am Historischen Ort“



SoSe 2022: ÜB Olympia 1972 und das Olympia-Attentat: ein Oral-History-Projekt

Durchführung von Zeitzeug:inneninterviews und Erarbeitung eines Podcasts



WiSe 2021/22: ÜB 50 Jahre Olympia-Attentat in München: Geschichte und (digitale) Vermittlung

Begleitung der Entstehung des VR-Projekts „München'72. Social VR Experience“ des Bayerischen Rundfunks



ANWENDUNG

FORTBILDUNGEN

Die Ergebnisse der Lehrveranstaltungen und Projekte wurden regelmäßig Geschichtslehrkräften in Fortbildungsveranstaltungen präsentiert, die in Kooperation mit der Akademie für Lehrerfortbildung und Personalführung Dillingen, der Regionalen Lehrerfortbildung Oberbayern Ost und West sowie dem Pädagogischen Institut der Landeshauptstadt München durchgeführt wurden.

- 22.02.2021 (online): **Der Holocaust im Schulunterricht. Vermittlung – Forschungstrends – Herausforderungen**
- 06.07.2021 (online): **Zeitgemäßer Geschichtsunterricht. Impulse für die Umsetzung im LehrplanPLUS**
- 13.10.2021 (online): **Digitale Angebote für den Geschichtsunterricht**
- 30.06.2022, Olympiapark Business Area: **Die Olympischen Spiele und das Olympia-Attentat 1972. Vermittlung und Erinnerung**
- 18./25.04.2023, LMU: **Historische Orte virtuell erkunden**
- 06.07.2023, Stadtarchiv Ingolstadt: **Geschichtskultur im Unterricht. Erinnerung an NS-Verfolgte**



Kontakt:
<https://www.did.geschichte.uni-muenchen.de/geschichteplus/index.html>

Angelika.Pleyer@lrz.uni-muenchen.de
elisabeth.heistingering@lmu.de
Daniela.Andre@lrz.uni-muenchen.de

