

## **Erfahrungen bei der Gestaltung des Historischen in digitalen Schulbüchern und Lernanwendungen für den Geschichtsunterricht**

(Marcus Ventzke)

Geschichte ist Narration. Und als solche war und ist sie an die "Organisationsform" des Mediums (Luhmann) gebunden. Das gedruckte Buch als Lernmedium war bis zum Anbruch des digitalen Zeitalters in den als nahezu unumstößlich erscheinenden Kontext der "Gutenberg-Galaxis" (Marshall McLuhan) fest integriert. Dieser transportierte die gesellschaftlichen Standards der Informationsweitergabe und definierte damit den kreativen Kern des Mediums, seine Erstellungs- und Nutzungsregeln sowie nicht zuletzt die Kommerzialisierungsbedingungen.

Der Beginn des digitalen Zeitalters hat eine Reflexion über die Elemente von Schulbuchseiten, ihre Funktionen und ihre Verbindungen angestoßen, weil die Umsetzung medialer Gestaltungen im digitalen Raum immer mit der Möglichkeit schneller Veränderungen, Erweiterungen und (funktionaler) Neugruppierungen verbunden ist.

Der Vortrag greift fünf Punkte auf, die als Folge einer *Narrativität im digitalen Raum* bei der Gestaltung von Lehr- und Lernmitteln von Bedeutung sind:

- Potentiale der Mediengenres und das Verhältnis dieser zueinander in einer nach Kohärenz strebenden Narration,
- Vertiefung de- und re-konstruierender historischer Analyse mit interaktiven Mitteln,
- Differenzierungsmöglichkeiten im Hinblick auf die Anforderungen eines individualisierten und inklusiven Unterrichts,
- Umsetzung fachdidaktischer Anforderungen wie Multiperspektivität und Kompetenzenförderung und
- Verbindung von Inhalten und methodischer Arbeit.

An diese Punkte lässt sich eine vergleichende Überlegung zu den Gestaltungspotentialen gedruckter und digital-multimedialer Schulbücher nach den Kriterien

- Konfiguration der genutzten Medien,
- Darstellungsweise,
- Rezeptionsmöglichkeiten,
- technische und fachliche Kontextualisierung sowie
- Nachhaltigkeit

anschließen.

Moderne Darstellungstechniken ermöglichen die Schaffung vielfältiger Inszenierungen für Lehr-Lern-Zusammenhänge, bis hin zu virtuellen Welten. Das wiederum erlaubt nicht nur eine didaktisch gesteuerte Simulation des menschlichen Lebens der Vergangenheit,

sondern auch ganz neue Betrachtungs- und Arbeitsweisen im Umgang mit Geschichte und Vergangenheit. So lassen sich beispielsweise ungewöhnliche Perspektiven auf ein Geschehen oder einen Raum erschaffen, die zudem mit Steuerungs- und Analyseoptionen verbunden werden können.

Die Grundkategorien des Fachs finden damit eine medial-gestalterische Entsprechung des mit ihnen Gemeinten: Beispielsweise wird die Zeit eine Prozessgröße, weil sie nunmehr tatsächlich Verlaufsdarstellungen bezeichnet. In digitalen Anwendungen lassen sich ausgewählte Momente eines Geschehens beschleunigen, verlangsamen, synchronisieren, beliebig oft wiederholen etc.

Letztlich kann die Betrachtung des Verhältnisses von digitaler und geschichtlicher Konstruktion den Weg für zukünftige Lehr- und Lernmittel-Produktionen im Fach Geschichte öffnen.