
Virtuelle Zeitreisen

Geschichte „erleben“ mit 360-Grad-Videos?

Fak. für Philosophie und Erziehungswissenschaft, Pädagogische Psychologie und Bildungstechnologie
Selina Yek, Dr. Valentina Nachtigall, Prof. Dr. Nikol Rummel, im Rahmen des Verbundprojektes „ViRaGe“



© ddrbildarchiv.de/Manfred Uhlenhuth;
ATINO GmbH/Sabine Hagemeyer

Um vergangenes Geschehen für die nachfolgenden Generationen „erlebbar“ und „anschaulich“ zu gestalten, setzen Museen, Gedenkstätten und andere informelle Lernorte vermehrt auf digitale Angebote wie Virtual Reality (VR), die einen unmittelbaren Zugang z.B. zu Diktaturerfahrungen des Nationalsozialismus und der DDR ermöglichen sollen. Das Eintauchen in virtuelle Welten und die vermeintliche „Zeitreise“ in die Vergangenheit implizieren jedoch einige Schwierigkeiten und Herausforderungen, denen wir im Schülerlabor nachgehen wollen.

Auch wenn Virtual Reality-Anwendungen mit einer „Reise in die Vergangenheit“ werben, sind wir keine Zeitreisenden, sondern Rezipient*innen einer möglichen Darstellung vergangenen Geschehens. Da audiovisuelle Medien einen starken Einfluss auf unsere Vorstellungsbilder ausüben, gilt es, sich der Darstellung von Vergangenheit kritisch zu nähern. Im Rahmen des Schülerlaborprojekts soll untersucht werden, wie Schüler*innen beim Umgang mit geschichtsbezogener Virtual Reality bestmöglich unterstützt werden können. Ziel ist die selbstständige Erforschung geschichtsbezogener 360°-Videos durch kritische und reflektierte Auseinandersetzung mit den Inhalten des Films sowie dem Medium Virtual Reality. Die Schüler*innen versetzen sich dazu in die Rolle kritischer Betrachter*innen und lernen, was bei der Analyse solcher Videos relevant ist. Neben der Analyse der Darstellung lernen die Schüler*innen, ihre Wahrnehmungen und ihren Lernprozess zu reflektieren.

Das Projekt fördert Methoden- und Urteilskompetenz und dient dem Erwerb von Handlungskompetenz für die „reflektierte Teilhabe an der Geschichtskultur“. Im Rahmen des Verbundprojektes „ViRaGe – Virtuelle Realitäten als Geschichtserfahrung“ wird untersucht, wie Schüler*innen bei der kritischen und reflektierten Auseinandersetzung mit einer geschichtsbezogenen Virtual Reality-Anwendung gefördert werden können.

Organisatorisches:

Zielgruppe	Schüler/-innen ab Klasse 10 im Schulfach Geschichte.
Wo?	Ruhr-Universität Bochum, Gebäude SSC, Etage 2
Wann?	Das Projekt findet von 9 bis etwa 14 Uhr statt, Termine nach Vereinbarung.
Kosten	keine; Anreise- und Verpflegungskosten tragen die Teilnehmer selbst.
Infos unter	www.aks.rub.de .

Nähere Informationen und Anmeldung:

Koordinationsbüro GG | Telefon: 0234/32-24723 | E-Mail: schuelerlabor-gg@rub.de