

Umsetzungsbeispiel Geschichte – Virtueller Museumsbesuch

Beschreibung des Artefakts

Im Rahmen der geplanten Geschichtseinheit soll es um einen virtuellen Museumsbesuch im Anne-Frank-Haus in Amsterdam gehen, welches vollständig digital mit einem virtuellen Guide besucht werden kann. Während des Rundgangs, welcher im eigenen Tempo durch das Weiterklicken auf entsprechende Räume in einer 360°-Ansicht durchlaufen werden kann, werden Audiobeiträge eingespielt, welche Informationen zu den jeweiligen Räumen geben. In den Räumlichkeiten kann beliebig heraus- und herangezoomt werden, Informationsvideos abgespielt und in einem Rundumblick durch den Raum geschwenkt werden. Der Rundgang ist kostenfrei und über die Internetseite des Anne-Frank-Hauses öffentlich zu erreichen. Er lässt sich explorativ oder geführt im Unterricht einsetzen und kann durch konkrete Frage- bzw. Aufgabenstellungen ähnlich einem tatsächlichem Museumsbesuch angesehen werden.

Beschreibung des Szenarios

Die Schüler*innen können etwas über die Geschichte der Judenverfolgung im Nationalsozialismus lernen. Vor allem soll im Rahmen dieser Unterrichtseinheit jedoch gelernt werden, wie Geschichte digital vermittelt, dargestellt und gedeutet werden kann, sodass am Ende der Unterrichteinheit begründete Werturteile darüber getroffen werden können, inwiefern digitale Möglichkeiten, wie ein virtueller Museumsbesuch, zu einer nachhaltigen Geschichtsverständnisbildung beitragen kann. Die Schüler*innen sollen reflektieren, ob und in welcher Form digitale Gestaltungen die historische Wahrnehmung beeinflussen, wo ihre Stärken und Schwächen liegen und welchen Zugewinn sie zur Wissensaneignung gegenüber schriftlichen und ähnlichen Quellenformaten zum gleichen Sachverhalt haben. Die übersichtliche und intuitive Gestaltung der Ausstellung macht es möglich, die Schüler*innen selbstständig den virtuellen Rundgang beschreiten zu lassen. Mit konkreten, begleitenden, und den Rundgang leitenden Fragen kann eine umfangreiche Bearbeitung sichergestellt und im Anschluss überprüft werden.

Basisangaben

Fach	Geschichte	Klassenstufe	9
Schulform	Gymnasium	Lernbereich	3
Zeitbedarf	90 Minuten	Kompetenzrahmen	1.2.1, 2.5.1, 3.2.1, 5.2.4

Artefakt-Steckbrief Virtueller Museumsbesuch

Wofür wird es genutzt?

Die Möglichkeit eines virtuellen Museumsbesuchs biete verschiedene Vorteile. Am offensichtlichsten ist dabei die eingesparte Wegstrecke, welche nicht erst zurückgelegt werden muss. Es macht Museums- und Gedenkstättenerkundungen möglich, welche man sonst aus Kosten- oder Logistikgründen nicht hätte unternehmen können. Besonders im Geschichtsunterricht haben Gedenkstätten- und Museumsbesuche eine wichtige Funktion. Sie ermöglichen, sich in Geschichte hineinzuversetzen und schaffen einen Ort außerschulischen Lernens. Es können Emotionen und Verbindungen zu Themen aufgebaut werden, welche durch Anschauungsmaterial, Filme und Lehrmaterial allein nicht in gleichem Maße generiert werden können. Die selbstständige Erkundung des Museums gibt den Schüler*innen die Chance, in ihrem eigenen Tempo Eindrücke zu sammeln und Wissen zu vertiefen. Mit dem Besuch eines virtuellen Museums wird das Risiko der emotionalen Überwältigung, besonders mit Blick auf brutale, gewaltreiche und kriegerische Ereignisse, gebannt und doch zugleich ein tiefgreifenderer Zugang zur Thematik ermöglicht. Die Kenntnis über die Möglichkeit solcher virtuellen Rundgänge eröffnet eine Bandbreite weiterer virtueller Besuche mit dem Vorteil der unmittelbaren Besuchsmöglichkeit, Kostenabwägungen und neuer Wissensaneignung. Die Ergänzung eines solchen Rundgangs durch spezifische Fragen, welche mit der Besichtigung beantwortet werden sollen, ermöglicht und legitimiert eine didaktische und methodische Einordnung in den unterrichtlichen Kontext.

Wie funktioniert es?

Auf der Webseite des Anne-Frank-Hauses in Amsterdam besteht die Möglichkeit eines rein virtuellen Besuchs. Alle Räume der Ausstellung sind im 360°-Verfahren erfasst worden und können per Mausklick in alle Richtungen erkundet werden. Orientierungspfeile zum Anklicken leiten durch die virtuellen Räume und geben eine mögliche Richtung vor. An den Wänden der virtuellen Räume finden sich Bilder und andere Besichtigungsstücke. Diese beinhalten Audio- oder Videosequenzen, welche durch Anklicken aktiviert und abgespielt werden können. Eine virtuelle Museumsführerin begleitet die Erkundungstour durch die Räume und gibt zu jedem neu betretenen Raum einen kurzen Überblick, angelehnt an einen Audioguide. Sie gibt die Richtungen an, in welche man sich bewegen soll, um die Ausstellung im Ganzen zu erfassen. Zudem verweist sie auf zusätzliche Video- und Audiobutton, welche weitere virtuelle Eindrücke ermöglichen. Die Sprache ist dabei leicht verständlich und auf Deutsch. Sie entschleunigt ein Stück weit die Tour und verhindert durch ihre Beiträge

ein schlichtes „Durch-rasen“ durch die Ausstellung, welches nicht sachdienlich wäre. Zu jeder Zeit kann man auch individuell zwischen den Räumen hin und her wechseln. Das 3D-Modell in der unteren linken Ecke kann dazu verwendet werden, direkt und auf kurzen Wegen in beliebige Räume zu wechseln, ohne dabei Schritt für Schritt durch die Ausstellung navigieren zu müssen. Für den virtuellen Rundgang im Klassenverband empfiehlt sich daher die Nutzung von Headsets, um den individuellen Informationsbeiträgen ungestört zuhören zu können.

Umsetzung im Unterricht

Technisch-/ infrastrukturelle Voraussetzungen

Für die Einbindung in den Unterricht bedarf es einiger technischer Voraussetzungen, mit welchen die Schüler*innen der 9. Klassenstufe bereits hinreichend vertraut sind, sodass die Fokussierung auf der Anwendung des Artefakts liegen kann. Je nach Entscheidung der Lehrperson kann der Rundgang in Einzelarbeit oder in Gruppenarbeit beschritten werden. Für die folgende Unterrichtseinheit ist die Organisationsform Kleingruppenarbeit (jeweils 3 Personen) vorgesehen. Pro Gruppe wird ein Computer bzw. Laptop, mit der Möglichkeit Headsets in ausreichender Anzahl anzuschließen, benötigt. Alternativ könnten auch Tablets genutzt werden. Zudem empfiehlt sich, je nach Bedarf, die Nutzung einer externen Maus, um die Handhabung zu erleichtern. Eine stabile Internetverbindung wird vorausgesetzt. Da die Schüler*innen ihre Aufgaben analog bearbeiten, bedarf es keiner weiteren individuellen Soft- oder Hardware. Räumlich sollte ausreichend Platz für die Gruppen und deren Arbeitsflächenbedarf eingeplant sein. Für die Präsentation der Aufgaben, der zeitlichen Vorgaben und der Internetseite wird eine interaktive Tafel zum Einsatz kommen. Alternativ könnten diese Informationen auch analog vermittelt werden. Damit gestaltet sich die Unterrichtseinheit als übersichtlich mit Blick auf den technischen Bedarf und könnte in verschiedenen Unterrichtsräumen stattfinden.

Curriculare Analyse

Fachlehrplan

In der Klassenstufe 9 der Schulart Gymnasium wird der Lernbereich 3 „Die nationalistische Diktatur – ein System von Terror und Gewalt“ bearbeitet. Der virtuelle Rundgang gliedert sich schwerpunktmäßig in das Thema „Kennen von ideologischen Grundlagen und Methoden der Ausgrenzung und Verfolgung durch die NS-Diktatur“ ein. Die Analyse von politischen Strukturen, Kriegsverläufen, nationalsozialistischer Idee und Ideologie geht der vorliegenden Unterrichtseinheit voraus. Damit bilden sie den Anschluss an die Epoche der sogenannten Weimarer Republik und den mit deren Scheitern einhergehenden nationalistischen Entwicklungen, sowie der Erstarkung radikaler und antisemitischer Kräfte. Aspekte wie Gewalt und Terror werden aus unterschiedlichen Perspektiven zum Unterrichtsgegenstand gemacht. Widerstandsbewegungen bilden einen weiteren Blickwinkel auf das totalitäre Regime. Die Verfolgung, Vertreibung und Vernichtung politischer und ideologischer Feinde nimmt in diesem Lernbereich eine auch emotional-aufgeladene Rolle ein und muss mit

besonderer Vorsicht zum Vermittlungsgegenstand gemacht werden. Mit Blick auf die Auswahl des digitalen Artefakts sei an dieser Stelle insbesondere der unmenschliche Umgang mit Jüdinnen und Juden genannt. Im gewählten Lernbereich erlangen die Schüler*innen dazu geschichtliches Wissen über Quellen digitaler und traditioneller Medien zu beherrschen und zur Geschichtsbildung anzuwenden. Der Lehrplan sieht darüber hinaus die Entwicklung der Fähigkeit vor, die Besonderheiten von Ton- und Filmaufnahmen zu erkennen und ihre Wirkung reflektiert zu betrachten. Auch die verschiedenen Formen des Gedenkens, beispielsweise an Gedenkort, sollen erarbeitet werden. Innerhalb dieses Lernbereichs sind üblicherweise Gedenkstättenfahrten vorgesehen. Diese können mit regionalem oder überregionalem Bezug ausgewählt werden. Besonders eindrucksvoll stechen dabei Fahrten in Vernichtungslager, wie beispielsweise Auschwitz-Birkenau, heraus. Diese Fahrten beabsichtigen, dass Schüler*innen angeleitet werden, sich selbst informiert und kritisch in Diskussionen einzubringen und dabei von ihrem Geschichtswissen zu profitieren.

Die Verwendung des digitalen Artefakts ermöglicht eine Reflexion hinsichtlich der Wirkungsmacht von Gedenkstätten und spielt damit in die vom Lehrplan aufgeführten Lernziele hinein.

digitalisierungsbezogene Lernziele

#	MIA	K#	Qualifikationsebene Kompetenzrahmen	Handlungsebene
D1	A	1.2.1	Die SuS analysieren Daten und Informationen kritisch,	indem sie im Verlauf des virtuellen Rundgangs die Räume mit Blick auf die Fragenbeantwortung untersuchen und dafür relevante Informationen von irrelevanten unterscheiden.
D2	A	1.2.1	Die SuS interpretieren Daten und Informationen kritisch,	indem sie die Lebensbedingungen des Verstecks der Familie Frank in schriftlicher Form in eigenen Worten darstellen.
D3	M	1.2.1	Die SuS bewerten Daten und Informationen kritisch	indem sie den Wissenszuwachs über Virtualität im Vergleich zu tatsächlichen Museumsbesuchen einschätzen.
D4	I	2.5.1	Die SuS nutzen öffentliche und private Dienste,	indem sie die virtuellen Möglichkeiten des Museums mit Blick auf die Handhabung testen.
D5	A	3.2.1	Die SuS bearbeiten Informationen in verschiedenen Formaten,	indem sie die Bedingungen im Versteck der Familie Frank in analoger und virtuell-digitaler Art und Weise erarbeiten.
D6	M	5.2.4	Die SuS passen digitale Werkzeuge und Umgebungen an ihren Gebrauch an,	indem sie den virtuellen Rundgang für die Möglichkeit des Lernens nationalsozialistischer Vertreibungsschicksale anwenden.

Unterrichtsverlaufsplanung

Legende		Unterrichtsmedium	Unterrichtswerkzeug	Unterrichtsgegenstand		
Zeit	Phase	Inhalt	SF/M ¹	Medien/Material	LZ Nr.	
10'	Motivation Einführung in das Thema	Hinführung zum Thema /Digitalisierungsbezug: > „Wie lässt sich Verfolgung im Nationalsozialismus jenseits von Gesetzen und Zahlen erfassen?“ → Auszug aus Tagebuch der Anne Frank lesen → Überleitung zum digitalen Artefakt > „Wo wart ihr schon einmal digital unterwegs?“ (Google Earth, Gaming, Virtuelle Rundgänge) > Sammlung an Tafel > „Kann man am digitalen Ort auch digital Geschichte lernen? Wie erzählt ein digitaler Ort Geschichte und was können wir dort über den Nationalsozialismus lernen?“ > „Heute erkunden wir einen solchen digitalen Lernraum in Amsterdam aus dem Klassenraum heraus.“	UG	- Whiteboard, Smartboard	5.2.4	

¹SF – Sozialform (EA: Einzelarbeit, PA: Partnerarbeit, GA: Gruppenarbeit; FU: Frontalunterricht); M - Methode

Zeit	Phase	Inhalt	SF/M ¹	Medien/Material	LZ Nr.
15'	Bekanntgabe Stundenmaterial und Aufgaben	> Vorstellung digitaler Museumsbesuch Anne-Frank-Haus Amsterdam → Internetseite bietet eine Möglichkeit zur vollständig digitalen Erkundung der Ausstellungsräume, die man auch vor Ort besichtigen kann. Dabei können Audio-Einspieler und Videosequenzen, sowie ein Guide genutzt werden. Man bewegt sich selbstständig im eigenen Tempo per Mausklick durch die Räume. > Vorstellung Aufgabenstellungen zur Bearbeitung > „Bearbeitet die Aufgaben auf dem Arbeitsblatt! Nutzt dafür den virtuellen Rundgang des Anne-Frank-Hauses!“ > Gruppenbildung (Zusammenfindung zu dritt) (ggf. eigenständige Zusammenfindung oder Einteilung der Gruppen durch LP)	FU	- Laptops (Tablets), Smartboard, Aufgabenblatt 1	2.5.1
40'	Erarbeitung I	> Gruppenweise virtueller Grundgang durch Ausstellung und Bearbeitung analoger Aufgaben	GA/PA	- Laptops (Tablets), Smartboard, Aufgabenblatt 1	3.2.1 1.2.1
20'	Erarbeitung II	> Reflexion in der Gruppe	GA/PA	- Aufgabenblatt 2	
5'	Reflexion und Abschluss	> Reflexion im Plenum mit begründeter Bewertung des digitalen Artefakts > ggf. Sammlung der Eindrücke an der Tafel	UG	- Aufgabenblatt 2, Smartboard	1.2.1

Arbeitsmaterialien

1. Arbeitsaufträge für den virtuellen Rundgang

Arbeitsaufträge – AB. 1

1. Orientierung und Informationsentnahme

- Öffnet den virtuellen Rundgang und verschafft euch zunächst einen Überblick!
- Wählt **einen** Raum im Hinterhaus aus!
(z. B. Anne Franks Zimmer, Gemeinschaftsraum, Zugang zum Versteck).
- Notiert stichpunktartig:
 - Welche Gegenstände oder Raummerkmale fallen euch auf?
 - Welche Informationen liefert der Rundgang zu diesem Raum?
 - Was erfahrt ihr über den Alltag der Menschen im Versteck?

Online Anne Frank Haus

Besuch aus der ganzen Welt

2. Raum als historische Quelle analysieren

- Betrachtet euren gewählten Raum nun **als historische Quelle**!
- Bearbeitet gemeinsam folgende Fragen:
 - Was sagt der Raum über Lebensbedingungen, Ängste und Einschränkungen aus?
 - Welche Informationen vermittelt der Raum ohne Text?
 - Welche Aspekte des Lebens im Versteck bleiben unsichtbar?
- Formuliert **eine zentrale Aussage**, die euer Raum über das Leben im Nationalsozialismus trifft!

3. Digitaler Rundgang – Darstellung vs. Wirklichkeit

- Analysiert den virtuellen Rundgang als **digitale Darstellung von Geschichte**:
 - Wie wirkt der Raum auf euch (eng, ruhig, bedrohlich, neutral ...)?
 - Wie beeinflussen Perspektive, Kameraführung und Auswahl der Räume eure Wahrnehmung?
- Diskutiert zu zweit:
 - Wirkt der Rundgang eher sachlich oder emotional?
 - Ist der Rundgang neutral oder deutend?
- Haltet eure Einschätzung in drei bis vier Sätzen fest!



Bildausschnitt der Webseite

Reflexion zum digitalen Museumsbesuch – AB. 2

4. Der Wert des digitalen Lernens

- a) Vergleicht **mündlich** den virtuellen Rundgang mit einer **klassischen Textquelle** (z. B. Auszug aus Anne Franks Tagebuch, der bereits bekannt ist).
- b) Bearbeitet gemeinsam (**mündlich**):
 - Was zeigt der virtuelle Rundgang, was ein Text allein nicht leisten kann?
 - Was kann ein Text besser vermitteln als der digitale Rundgang?
 - Warum ist der virtuelle Rundgang gerade für dieses Thema sinnvoll?

5. Reflexion – Digital Geschichte lernen

- a) Formuliert gemeinsam eine kurze **schriftliche** Reflexion (ca. 6 bis 8 Sätze):
„Was bringt der Einsatz digitaler Möglichkeiten, wie virtueller Rundgänge, besonders für das Lernen über den Nationalsozialismus? Welche neuen Zugänge zu Geschichtswissen eröffnen digitale Medien?“
- b) Geht dabei auf folgende Aspekte ein:
 - Anschaulichkeit
 - Empathie
 - eigenes Lernen
 - kritisches Denken

Online-Besuch

→ Virtueller 3D-Rundgang

Die Besucher können durch jeden Raum des Anne Frank Hauses navigieren, begleitet von Fotos, Videoclips, Soundclips, Dokumenten und Objekten. Rachel Riley, ein mehrsprachiger KI-Avatar, führt die Besucher durch das Haus.

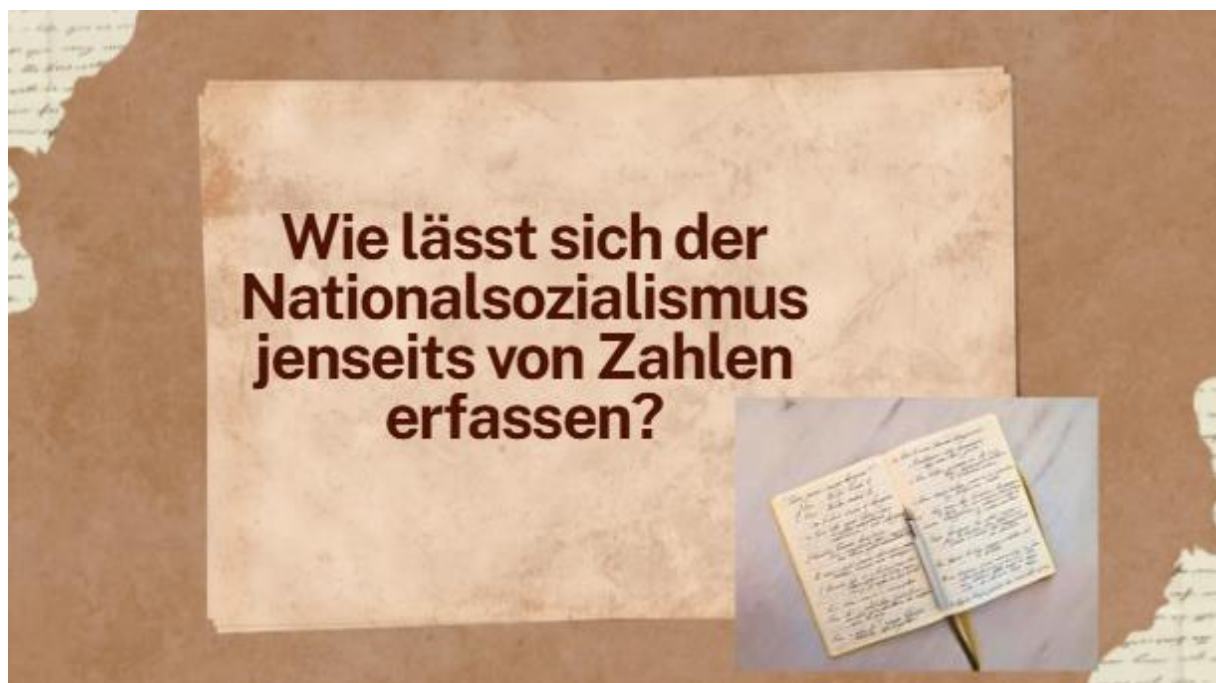
→ Das Hinterhaus online

Schauen Sie sich um und entdecken Sie das Hinterhaus, den Ort, an dem sich Anne Frank im Zweiten Weltkrieg mehr als zwei Jahre lang versteckt hielt und wo sie ihr Tagebuch schrieb.

2. Präsentationsfolien für die Unterrichtseinheit



Folie 1



Folie 2

Wie erzählt ein digitaler Ort Geschichte und was können wir dort über den Nationalsozialismus lernen?



Folie 3

Bearbeitet die Aufgaben auf dem Arbeitsblatt. Nutzt dafür den virtuellen Rundgang des Anne-Frank-Hauses!



Folie 4



Folie 5