

## "Mitten im damals"? Geschichtsvermittlung in ‚Virtual‘ und ‚Augmented Reality‘ am Beispiel der Geschichte des Nationalsozialismus

Timo Holste, M.A.

Historisches Seminar (HIST)

**Veranstaltungstermine:**

Freitag 14:15–16:30  
online synchron

**Anmeldung:**

per E-Mail an [timo.holste@zegk.uni-heidelberg.de](mailto:timo.holste@zegk.uni-heidelberg.de)

Die einzelnen Daten der insgesamt 10 Sitzungen werden in der ersten Sitzung bekannt gegeben

### Zuordnung:

Epochendisziplin: Neueste Geschichte (ab 1900) (NNG)

Beginn: erste Woche

Sach- und Regionaldisziplin:

Veranstaltungstyp/Modul (ECTS-Leistungspunkte): Übung „Medien- und Vermittlungskompetenzen“/B.A. Modul „Vermittlungskompetenzen“ (4), B.A. Bereich „Übergreifende Kompetenzen: Berufs-praktische Übungen“ (2/4), B.A. Vertiefungsmodul (2/4), B.A. Erweiterungsmodul (2/4); LA (GymPO) Vertiefungsmodul (5), LA (GymPO) Erweiterungsmodul (3/5); M.A. Modul „Grundwissenschaften“ (4), M.A. Modul „Vermittlungskompetenzen/Media and Mediality“ (4), M.A. Intensivmodul (2), M.A. Erweiterungsmodul (2/4), M.A. Abschlussmodul (2); M.Ed. Intensivmodul „Vertiefung“ (4), M.Ed. Modul(teil) „Methode“ (2)

### Kommentar:

„Virtual“ und „Augmented Reality“ (VR bzw. AR) haben in der Geschichtsvermittlung Einzug gehalten. Unternehmen bieten etwa virtuelle Stadtführungen an, die durch VR-Brillen vermitteln sollen, wie es „damals so war“. Auch Bildungsinstitutionen bieten vermehrt VR und AR basierte Formate an. Museen und Gedenkstätten reagieren damit nicht nur auf das Verschwinden der letzten Zeitzeugen von Nationalsozialismus und Shoah, sie versuchen so gezielt jüngere Generationen anzusprechen.

In der Übung werden wir VR und AR-Apps und -Medien gemeinsam ausprobieren und kritisch analysieren. Mit welchen Techniken wird die Vergangenheit konstruiert, wie ‚Authentizität‘ hergestellt? Wie muss wissenschaftlich mit Immersion – also dem Gefühl des Eintauchens in eine andere Realität – um-gegangen werden? Die Veranstaltung schließt damit an sowohl an fachdidaktische als auch fachwissen-schaftliche Diskussionen an. Diese konzentrieren sich auf die Frage, inwieweit VR und AR mit dem Überwältigungsverbot vereinbar sind und wie allgemein mit der Digitalisierung der Geschichte des Nationalsozialismus erkenntnistheoretisch, methodisch und ethisch umzugehen sei.

Die Arbeit erfolgt am eigenen Smartphone (Bring Your Own Device), Cardboard-VR-Brillen werden zur Verfügung gestellt. Die Übung ist als Onlineveranstaltung konzipiert. Die synchronen Veranstaltungs-termine bestehen aus Gruppenarbeitsphasen in Breakoutrooms und Plenumsdiskussionen. Der erfolg-reiche Besuch der Übung setzt eine regelmäßige und aktive Teilnahme, die Anfertigung eines kleinen Forschungssays (2LP) sowie ggf. die Absolvierung einer mündlichen Prüfung voraus (4LP).

### Literatur:

Nägel, Verena Lucia/Stegmaier, Sanna: AR und VR in der historisch-politischen Bildung zum Nationalsozialismus und Holocaust - (Interaktives) Lernen oder emotionale Überwältigung?, 13.10.2019, URL: <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/298168/ar-und-vr-in-der-historisch-politischen-bildung-zum-nationalsozialismus-und-holocaust-interaktives-lernen-oder-emotionale-ueberwaeltigung> (19.06.2020); Bunnenberg, Christian: Mittendrin im historischen Geschehen? Immersive digitale Medien (Augmented Reality, 360°-Film) in der Geschichtskultur und Perspektiven 140 für den Geschichtsunterricht, in: geschichte für heute 4 (2020), S. 45–58.