

ABSTRACTS

Kathrin Klausmeier: Distanzlernen 2020 – Ein Modernisierungsschub für den Geschichtsunterricht? Eine explorative Bestandsaufnahme

Der Beitrag bietet erste empirische Einsichten in die radikalen Veränderungen des Geschichtsunterrichts durch das pandemiebedingte Distanzlernen im Jahr 2020. Der verbreiteten These des Modernisierungsschubs für den Unterricht, der sich durch die Umstellung von konventionellem auf digitalisierten Unterricht ergebe, wird eine domänenspezifische Analyse der Unterrichtspraxis aus GeschichtslehrerInnensicht entgegengestellt.

Kathrin Klausmeier: Remote Learning 2020 – a modernizing boost for history lessons? An explorative evaluation

On the basis of initial empirical approaches looking into the radical changes of history education in times of Covid in the year 2020, the author offers a domain-specific analysis of teaching practice from the teachers' perspective. This serves as a contrast to the popular thesis of a modernization boost for school education through the innovations of remote teaching and learning.

Marcel Mierwald: Digital oder doch lieber analog? Über die Lernwirksamkeit von Medien und das historische Lehren und Lernen im digitalen Wandel

Der Autor beleuchtet den aktuellen Trend hin zu digitalen Medien im Geschichtsunterricht bei gleichzeitig in Studien konstatierte geringer Lernwirksamkeit. Mit Blick auf eine eigene Studie aus dem Jahr 2020 stellt er die Wirkung unterschiedlicher Medien auf den Erwerb historischer Kompetenzen dar und zieht schließlich Schlussfolgerungen für möglichst wirksames historisches Lehren und Lernen in Zeiten des digitalen Wandels.

Marcel Mierwald: Analog versus digital learning. On the effectiveness of media-based learning and the teaching and learning of history in times of digital change

The author illustrates the juxtaposition of the ongoing trend towards digital media in history education and their lack of learning effectiveness as presented in several empirical studies. Presenting his own study from 2020, he shows the effect of different media on the acquisition of historical skills and draws conclusions for a more effective historical teaching and learning process in times of digital change.

Übersetzung: Sylvia Semmet (Speyer)

Daniel Milch: Mittelalter als Marke: Exemplarische Analyse der Bewerbung digitaler Spiele

Populäre Medienformate sind aktuell deutlich stärker in den Fokus der Geschichtsdidaktik geraten. Das digitale Spiel markiert hierbei eines der derzeit erfolgreichsten Medienformate. Digitale Spiele historisieren – sie verbreiten Geschichtsbilder, die es gilt, zu analysieren, zu kritisieren aber auch lernwirksam im Geschichtsunterricht einzusetzen. Am Beispiel von Die Sims Mittelalter wird dargelegt, welche Rolle die Vermarktung digitaler Spiele bei der Darstellung von Geschichte spielt, sowie ein exemplarischer Unterrichtsentwurf für die Thematisierung in der Sekundarstufe I skizziert.

Daniel Milch: The Middle Ages as a brand: An exemplary analysis of the promotions of digital games

Popular media formats are currently becoming a much stronger focus of history didactics. Digital games are currently one of the most successful media formats. Digital games historicize – they disseminate historical thinking, which need to be analyzed, criticized, but also used in lessons for historical learning. Using The Sims Middle Ages as an example, the role played by the marketing of digital games in the representation of history will be outlined, as well as an exemplary lesson plan for thematization in lower secondary school.

Übersetzung: Daniel Milch

VORSCHAU

geschichte für heute, Heft 4/2021

Deutungskämpfe