

# Inhalt

Vorwort .....	9
1. Einleitung .....	11
2. Die Lernplattform <i>segu</i> .....	24
2.1 <i>segu</i> als eine Plattform für den offenen Geschichtsunterricht .....	32
2.2 <i>segu</i> als Open Educational Resources .....	34
3. Durch digitale Medien Geschichte lernen .....	36
3.1 Medienbegriff .....	36
3.1.1 Elementarer Medienbegriff .....	38
3.1.2 Technischer Medienbegriff .....	38
3.2 Geschichtsdidaktischer Medienbegriff .....	42
3.2.1 Medienbegriff bei Pandel .....	42
3.2.2 Kritik am Pandel'schen Medienbegriff .....	45
3.2.3 Medien historischer Erkenntnis: Quelle und Darstellung .....	47
3.3 Medien auf <i>segu</i> .....	49
3.3.1 Digitalisierte analoge Quellen und Darstellungen .....	51
3.3.2 Digital born Quellen und Darstellungen .....	53
3.3.3 Didaktisierte Quellen und Darstellungen .....	55
3.3.3.1 Dynamische Formate .....	56
3.3.3.2 Spielerische Formate .....	62
3.4 Veränderungen durch den digitalen Wandel: Medienkompetenz .....	63
3.4.1 Historische Medienkompetenz .....	64
3.4.2 (Heraus)Forderungen für den Geschichtsunterricht .....	68
3.5 Zwischenfazit: Durch digitale Medien Geschichte lernen .....	70
4. Lernaufgaben bei <i>segu</i> .....	72
4.1 Aufgaben im Geschichtsunterricht .....	72
4.1.1 Definitive Vorüberlegungen: Was sind Aufgaben? .....	74
4.1.2 Aufgaben im sozialen System des Geschichtsunterrichts .....	76
4.1.3 Kompetenzerwerb im Geschichtsunterricht .....	78
4.2 Forschungsstand zur Aufgabenkultur des Geschichtsunterrichts .....	80
4.2.1 Gütekriterien für gute Lernaufgaben .....	80
4.2.2 Klassifizierung von Aufgabenformaten .....	82
4.2.3 Vorschlag zur Ausdifferenzierung von Aufgabenformaten im narrativen Paradigma .....	91

4.2.4	Analyseraster zur Bestimmung des Anforderungsniveaus von Aufgaben .....	103
4.2.5	Zwischenfazit: Forschungsstand zur Aufgabenkultur des Geschichtsunterrichts .....	111
4.3	Typologisierungsraster zur Bestimmung des Anforderungsniveaus der Lernaufgaben der Plattform <i>segu</i> .....	113
4.3.1	Merkmalsbereich Komplexität .....	115
4.3.1.1	Repräsentationsformen .....	115
4.3.1.2	Offenheit der Aufgabenstellung .....	116
4.3.1.3	Aufgabenkontext .....	117
4.3.2	Merkmalsbereich Kognition .....	118
4.3.2.1	Kognitive Aktivierung .....	118
4.3.2.2	Wissensbereiche .....	123
4.3.2.3	Adressierter Kompetenzzuwachs .....	130
4.3.3	Merkmalsbereich Medium .....	134
4.3.4	Zwischenfazit: Typologisierungsraster .....	135
4.4	Angebotsanalyse der Lernaufgaben der Plattform <i>segu</i> .....	136
4.4.1	Methode und Vorgehen .....	137
4.4.2	Ergebnisdarstellung .....	141
4.4.2.1	Gesamteinschätzung des Anforderungsniveaus der Lernaufgaben der Plattform <i>segu</i> .....	141
4.4.2.2	Einschätzung des Anforderungsniveaus der Lernaufgaben des Lernmoduls Antike .....	143
4.4.2.3	Einschätzung des Anforderungsniveaus der Lernaufgaben des Lernmoduls Neuzeit .....	146
4.4.3	Zwischenfazit: Aufgabenanalyse .....	150
5.	Nutzungsanalyse der Lernplattform <i>segu</i> – wie Schüler*innen digitale Aufgabenformate lösen .....	153
5.1.	Rekonstruktive Sozialforschung und dokumentarische Unterrichtsforschung: methodologische Reflexion .....	155
5.1.1.	Grundannahmen und Kennzeichen qualitativ-rekonstruktiver Forschung .....	155
5.1.2	Grundlagen der Dokumentarischen Unterrichtsforschung .....	157
5.2	Durchführung der Datenerhebung .....	167
5.2.1	Sampling .....	167
5.2.2	Erhebungsmethode: videografiegestützte Beobachtung .....	171
5.3	Auswertung des empirischen Materials .....	175
5.3.1	Auswahl der Sequenzen .....	175
5.3.2	Transkriptionen .....	176
5.3.3	Formulierende Interpretation .....	179
5.3.4	Reflektierende Interpretation .....	180
5.3.5	Komparative Analyse und Typenbildung .....	182
5.3.6	Reflexion des Vorgehens .....	184

6.	Rekonstruktion der Praktiken der (digitalen) Aufgabenbearbeitung der Schüler*innen-Tandems: Ergebnisse der empirischen Studie .....	185
6.1	Beschreibe-Aufgaben .....	187
6.1.1	Wahrnehmungsbasierte Beschreibe-Aufgabe – „Das sieht doch aus wie ein Tempel hier“ .....	188
6.1.1.1	„Da müssen wir gleich hin, oder?“ – Kommunikation über die Aufgabenstellung .....	191
6.1.1.2	„Wo sind wir denn hier?“ – Orientierung in der virtuellen Umgebung finden .....	194
6.1.1.3	„Man kann nur noch die Fundamente und einzelne Säulen sehen.“ – Was die Schüler*innen in Olympia sehen können .....	206
6.1.1.4	Zusammenfassung der Orientierungen in komparativer Betrachtung .....	209
6.1.2	Wissensbasierte Beschreibe-Aufgabe – „Aus dem Hexenkessel aufsteigende Dämpfe verursachen Hagelschauer.“ .....	210
6.1.2.1	„Welche Hinweise?“ – Die digitale Struktur der Materialgrundlage: Erschließung der interaktiven Bildquelle .....	213
6.1.2.2	„Oben rechts. Noch einmal durchlesen?“ – Lösungsstrategien der Teams .....	216
6.1.2.3	„Unter einem Wetterzauber ist glaube ich so zu verstehen...“ – Realisierungen der Sprachhandlung einer wissensbasierten Beschreibung .....	223
6.1.2.4	Zusammenfassung der Orientierungen in komparativer Betrachtung .....	224
6.2	Zuordne-Aufgaben .....	225
6.2.1	„Wir gleichen das dann ab mit der oben“ – Reaktion auf die Aufgabenstellung .....	228
6.2.2	„Was sieht denn hier nach einem Trainingsplatz aus?“ – Lösungsstrategien der Teams .....	231
6.2.3	Abstraktion der Ergebnisse im Vergleich mit der Bearbeitung der Zuordne-Aufgabe 2 <sup>05</sup> .....	239
6.3	Notiere-Aufgaben .....	242
6.3.1	Von Hyperlinks und ob sie zu finden sind – Die digitale Struktur des Aufgabentextes .....	248
6.3.2	„Ich stoppe mal kurz“ – Rekonstruktion verschiedener Rezeptionsmuster bei der Erschließung der Materialien .....	252
6.3.3	„Ich habe einfach die Wörter genommen, die die gesagt haben“ – Lösungsstrategien der Teams .....	260
6.3.3.1	Rückgriff auf Wissens Elemente aus dem Zeitungsartikel .....	260
6.3.3.2	Rückbezug auf Wissens Elemente aus der vorherigen Aufgabenbearbeitung .....	266
6.3.3.3	Rückgriff auf handschriftliche Notizen zur Aufgabenlösung .....	268
6.3.4	Zusammenfassung der Orientierungen in komparativer Betrachtung .....	272

6.4	Bewerte-Aufgaben .....	274
6.4.1	„Ist mit dem Umbenennen auch gemeint, dass die Bedeutung des Tages auch geändert wird?“ – Kommunikation über die Aufgabenstellung .....	280
6.4.1.1	Mauszeiger als Orientierungstool .....	280
6.4.1.2	Metakommunikation über die Aufgabenstellung .....	280
6.4.1.3	Zusammenfassung der Orientierungen in komparativer Betrachtung .....	284
6.4.2	„Lass uns doch erstmal googeln“ – Lösungsstrategien der Teams ....	284
6.4.2.1	Nicht-Anwählen des Hyperlinks .....	284
6.4.2.2	Auf der Suche nach der Materialgrundlage .....	287
6.4.2.3	Routinierter Umgang mit der Hypertextstruktur .....	291
6.4.2.4	Zusammenfassung der Orientierungen in komparativer Betrachtung .....	296
6.4.3	Die Aushandlung geschichtskultureller Diskurse in der Nussschale – Aufgabenlösungen der Teams .....	298
6.4.3.1	„So ein Denkmal ist keine schlechte Idee“ – Befürwortung der Erinnerungswürdigkeit der Geschichte .....	299
6.4.3.2	„Ja jetzt gibt es halt dieses Thema nicht so“ – Verneinung der Erinnerungswürdigkeit der Geschichte .....	309
6.4.3.3	Der Columbus Day sollte umbenannt, abgeschafft oder beibehalten werden – Uneindeutige Beantwortung der Problemfrage durch Rahmenkomplementarität in Team 9.....	310
7.	Praktiken der Bearbeitung digitaler historischer Lernaufgaben – Zusammenfassung und Diskussion der Ergebnisse .....	318
7.1	Peer-Interaktion .....	318
7.2	Mediales Handlungswissen.....	322
7.3	Lernstrategisches Handeln der Schüler*innen im Kontinuum der Objekt- und Subjektebene .....	329
7.3.1	Beschreibe-Aufgaben .....	330
7.3.2	Zuordne-Aufgaben .....	336
7.3.3	Notiere-Aufgaben .....	338
7.3.4	Bewerte-Aufgaben .....	344
8.	Fazit der Studie und Ausblick für Forschung und Praxis .....	349
	Literatur .....	358
	Abbildungs-, Tabellen- und Passagenverzeichnis.....	378