



Digitale Medien werden auch im Geschichtsunterricht immer wichtiger.

## Editorial

Der Medienwandel ist in vollem Gange. Die zukünftige Arbeits- und Lebenswelt heutiger Schülerinnen und Schüler wird eine digitale sein. Unser Themenheft enthält deshalb praxisnahe Vorschläge, technische und digitale Angebote geschichtsdidaktisch sinnvoll für das historische Lernen nutzbar zu machen. Dazu haben wir diese Angebote systematisiert und ein Glossar erstellt, in dem Sie gängige Applikationen finden, die Sie in unterschiedlichen Phasen zu unterschiedlichen Zwecken anwenden können. Was Sie dort finden, ist kein Hexenwerk, sondern es sind zumeist einfach zu bedienende Apps, Websites oder Programme, mit denen man digitale Medien unkompliziert zur Förderung des historischen Lernens einsetzen kann. Denn letztlich wird auch die Zukunft des Geschichtsunterrichts davon abhängen, ob es gelingt, die digitale Welt sinnvoll in die mediale, methodische und inhaltliche Struktur des Fachs Geschichte zu integrieren.

Viel Vergnügen wünschen

Markus Bernhardt

Sven Neeb

# Geschichtsunterricht im Medienwandel

Herausgeber dieser Ausgabe: Markus Bernhardt und Sven Neeb

## Basisartikel

Markus Bernhardt/Sven Alexander Neeb

**Medienwandel** ..... 2

Digitale Lernumgebungen im Geschichtsunterricht

## Unterricht

Michael Kolbenschlager

**Instagram im Geschichtsunterricht?** ..... 12

*eva.stories* über den Holocaust als Beispiel für neue Formen der Erinnerungskultur im Zeitalter der Digitalisierung

Lars-Steffen Meier

**„Likes für die Shoa?“** ..... 18

Bewertung des erinnerungskulturellen Instagram-Kanals *eva.stories*

Thomas Koziarka

**Eine „Demokratie mit zu wenigen Demokraten?“** ..... 24

Die politische Kultur der Weimarer Republik im Spiegel „verfilmter“ Wahlplakate

Martin Cremer

**Geschichtliche Konstruktion des Epochenjahres 1989** ..... 30

Das Erstellen einer digitalen Zeitleiste mit dem Programm *Timeline JS*

Matthias Häberlin

**Geschichtsunterricht ohne Medienbrüche** ..... 34

Digitale und analoge Narration zur Steinzeit in Museumsguides verbinden

Daniel Milch/Nico Nolden

**Boston Harbor a Teapot Tonight!** ..... 40

Analysemodell zur Darstellung von Geschichte im digitalen Spiel am Beispiel von *Assassin's Creed III*

Markus Bultmann/Denis Gromut/Florian Hellberg/Ulf Kerber

**Historische Bilder als Waffen in sozialen Netzwerken?** ..... 46

Visual Fakes zur Revolution 1989/90 bewerten

Rebecca Quick

**Von der „flachen Erzählung“ hin zu „erlebbarer Erzählung“** ..... 53

Die WDR History App *Kriegskinder 1933–1945*

## Forum

Alexander Plattner

**Im Panzer an der Westfront** ..... 58

Geschichtskultureller Diskurs um *Battlefield V*

Alexandra Krebs

**„App in die Geschichte“** ..... 60

Schülerinnen und Schüler auf Spurensuche

Franziska Conrad

**Interkulturelles Lernen** ..... 63

Geschichtsdidaktische Theorie und Anregungen für die Umsetzung im Unterricht

**Impressum/Autorinnen und Autoren/Vorschau** ..... 64



Alle ergänzenden **Online-Materialien** dieser Ausgabe stellen wir Ihnen als **PDF** und als **editierbares Word-Dokument** zur Verfügung. Geben Sie dazu den **Download-Code** [REDACTED] bei der Webadresse <https://www.friedrich-verlag.de/sekundarstufe/gesellschaft/geschichte/geschichte-lernen/> in die **Suchmaske** (rechts oben auf der Webseite) ein.