

Marz 2022 | 35. Jahrgang | Best.-Nr. 51 / 206

# Geschichte

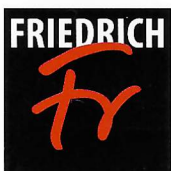
206 L E R N E N



## Geschichte der Gegenwart

- WEITERE THEMEN**
- Zeitleisten datenschutzkonform erstellen mit der App TaskCards
  - „Stadtgeschichte neu erleben“? – die MAINZ-App
  - Erinnern an Einzelschicksale der Massenvernichtung

5-172060-000001






## Editorial

„Wie weit in die Gegenwart reicht eigentlich der Lehrplan/Lehrwerke im Fach Geschichte? Werden die weitreichenden Veränderungen der letzten 25 Jahre da reflektiert?“ Diese vor Kurzem auf Twitter gestellte Frage haben wir uns ebenfalls gestellt und daraus die Idee zu diesem Heft entwickelt. In der Tat ist es recht merkwürdig, dass in vielen Lehrplänen die Geschichte um das Jahr 1990 endet und die gewiss nicht ereignisarme Zeit danach ausgespart wird. Wir schlagen angesichts der Auflösung der bipolaren Weltordnung seit 1990 und der veränderten globalen, europäischen und nationalen Problemlagen, der sich die deutsche Gegenwartsgesellschaft stellen muss, einen modifizierten Blick auf die „Geschichte der Gegenwart“ vor.

Auch uns hat der völkerrechtswidrige Überfall der russischen Truppen auf die Ukraine im Februar 2022 überrascht. Wir verurteilen diese traurigen und dramatischen Ereignisse in jeder Weise und bringen unser Mitgefühl und unsere Solidarität mit den Ukrainerinnen und Ukrainern zum Ausdruck; sie bestätigen aber in gewisser Weise auch unser Anliegen: So wie die deutsche Politik ihre Interpretationen, Perspektiven und Ziele verändern muss, muss auch der Geschichtsunterricht seine Perspektive und seine Inhalte modifizieren, um die Schülerinnen und Schüler angesichts der neuen weltpolitischen Herausforderungen handlungsfähig zu machen.

Markus Bernhardt 

## Geschichte der Gegenwart

Herausgeber dieser Ausgabe: Steffen Barth und Markus Bernhardt

### Basisartikel

Steffen Barth/Markus Bernhardt

<b>Geschichte der Gegenwart</b> .....	2
Vorschlag zur Eröffnung einer Curriculum-Diskussion	

### Unterricht

Björn Onken

<b>Auf dem Weg in eine bessere Welt?</b> .....	Sek. II	10
Die Geschichte des Internets		

Etienne Schinkel

<b>Das Pogrom von Rostock-Lichtenhagen 1992</b> .....	Sek. I/II	16
Rechtsextreme Gewalttaten und ihr Niederschlag in der Presse		

Charlotte Husemann

<b>9/11. Der Anschlag auf das World Trade Center</b> .....	Sek. I	22
Ein Tag, der die Welt veränderte?		

Christopher Friedburg

<b>Das Phänomen Rechtspopulismus</b> .....	Sek. II	31
Argumentationsstrategien und Feindbilder		

Philipp Kratz

<b>Entgegen dem internationalen Trend</b> .....	Sek. II	38
Warum plant Deutschland 2022 seine Atomkraftwerke abzuschalten?		

Ulrich Schnakenberg/Steffen Barth/Markus Bernhardt

<b>Weltmacht China in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft</b> .....	Sek. I/II	44
Die dritte historische Machtverschiebung seit Beginn der Neuzeit		

### Forum

Christiane Grüner

<b>Folgenreicher Spatenstich</b> .....	50
Jugendbücher zur jüngsten Geschichte	

Christiane Grüner

<b>Heimat auf Zeit</b> .....	52
Unterrichtstipp	

Martin Cremer

<b>Zeitleisten datenschutzkonform erstellen mit der App TaskCards</b> .....	54
Eine motivierende und moderne Orientierung in der Dimension Zeit	

Florian Hellberg/Elisabeth Sommerlad

<b>„Stadtgeschichte neu erleben“? – die MAINZ-App</b> .....	56
Immersive Städteapps im fächerverbindenden Unterricht	

Christina Wirth/Esther Junghans/Corinna Link

<b>„die letzte Lebensspur der verlorenen Liebsten“ –</b> .....	60
Erinnern an Einzelschicksale der Massenvernichtung	

<b>Impressum/Autorinnen und Autoren/Vorschau</b> .....	65
--	----

Im Abo enthalten:  
**Geschichte lernen  
digital**

So erhalten Sie Zugang  
zur digitalen Ausgabe:  
[www.friedrich-verlag.de/  
digital/](http://www.friedrich-verlag.de/digital/)



#### Alle Downloads zu dieser Ausgabe

Bitte geben Sie den Code **d517206ua** in das Suchfenster auf [www.friedrich-verlag.de](http://www.friedrich-verlag.de) ein, um alle Downloads (Arbeitsblätter & Zusatzmaterial) dieser Ausgabe herunterzuladen.



FLORIAN HELLBERG/ELISABETH SOMMERLAD

# „Stadtgeschichte neu erleben“? – die MAINZ-App

## Immersive Städteapps im fächerverbindenden Unterricht

Augmented-, Mixed- und Virtual-Reality-Anwendungen erfreuen sich immer größerer Beliebtheit (Neeb 2020) und gewinnen auch im virtuellen Städtetourismus zunehmend an Bedeutung. Zunächst wird am Beispiel der MAINZ-App (Meier 2019) das didaktische Potenzial von immersiven Städteapps zum Einsatz im fächerverbindenden kompetenzorientierten Unterricht von Geschichte und Geografie skizziert (Abb.). Die für den Städtetourismus der rheinland-pfälzischen Landeshauptstadt entwickelte App kombiniert Augmented-Reality (AR)- und Virtual-Reality (VR)-Elemente, um die Stadtgeschichte von Mainz digital erlebbar zu machen. Unter besonderer Berücksichtigung der Produzierendenperspektive soll hieran im Anschluss sowohl die „reflexive Immersion“ (Fromme et al. 2008, S. 13) als auch die Dekonstruktionskompetenz (Fenn 2016) der Schülerinnen und Schüler gefördert werden.

### MAINZ-App

Die im Jahr 2018 entwickelte MAINZ-App legt einen Fokus auf die Vermittlung des städtischen, historischen und kulturellen Erbes und ist somit grundsätzlich geeignet zum Einsatz im fachübergreifenden Unterricht. Die kostenfrei im Google Play Store und im App Store herunterladbare App soll den Nutzerinnen und Nutzern „ein virtuelles Stadterlebnis [bieten], das sich moderner Technologien bedient“ (Meier 2019, S. 514). Dabei verbindet die App „reale

Gegebenheiten mit virtuellen Rekonstruktionen und Stilelementen des ‚Storytellings‘“ (ebd., S. 515). Die primäre Intention ist eine „Weiterentwicklung des Tourismusstandortes Mainz“ (ebd., S. 514), wobei eine „spielerische, aber durchweg seriös[e] und historisch valide“ (ebd., S. 515) Darstellung gewährleistet werden soll. Bei der Umsetzung der App waren der Tourismusfonds Mainz e. V., Historikerinnen und Historiker sowie andere Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler (z. B. des Instituts für Geschichtliche Landeskunde an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz), Medienagenturen sowie städtische und kulturelle Institutionen beteiligt.

### Reflexive Immersion

Die Reflexion des Mehrwerts solcher Anwendungen für den Einsatz im (außerschulischen und fächerverbindenden) Unterricht erfolgt maßgeblich in Bezug auf Fragen nach der Förderung der „reflexive[n] Immersion“ (Fromme et al. 2008) unter Berücksichtigung der Dekonstruktionskompetenz (Fenn 2016). Demnach liegt der Schwerpunkt nicht auf der Frage danach, wie Schülerinnen und Schüler unter Einbezug von Apps in virtuelle Realitäten eintauchen können (Heusinger 2020) und die dort konstruierten immersiven Darstellungen erleben (Brendel/Mohring 2020). Vielmehr ermöglicht eine Fokussierung auf die Produzierendenperspektive (AB1) sowohl die Förderung der kritischen Reflexion der eigenen Erfahrung als auch besonders die Dekonstruktion der in der App vermittelten Geschichts- und Raumdarstellungen (Freitag et al. 2020) sowie der damit verbundenen Authentifizierungsstrategien (Bunnenberg 2020).

### Authentifizierungsstrategien

Nimmt man die MAINZ-App genauer unter die Lupe, so fällt auf, dass die Nutzerinnen und Nutzer hierin vor allem ausgewählte stadthistorische Fragmente vermittelt bekommen, die an ausgewählten Orten der Stadt verankert sind. Im Fokus stehen zwei historische Episoden: Die Römerzeit und das Mittelalter, wobei zweite ganz besonders Johannes Gutenberg in den Fokus stellt, der somit einmal mehr als prominente Figur der Mainzer Stadtgeschichte hervorgehoben wird. Hierbei dominiert ein stadthistorisches Narrativ, das auf die Vormoderne beschränkt ist und in welchem in erster Linie männliche Akteure als historisch relevant präsentiert werden. Die Konstruktionsprinzipien der immersiven (audio-)visuellen Geschichts- und Raumdarstellungen sowie der damit einhergehenden Authentifizierungsstrategien werden für die Nutzerinnen und Nutzer nicht transparent gemacht. Vielmehr dominiert ein emotionaler Zugang zur Stadtgeschichte, der durch Personalisierungen (z. B. durch ein Hologramm Gutenbergs) noch verstärkt wird.

### Einsatz im Unterricht

Sowohl im Geschichts- als auch im Geografieunterricht können die MAINZ-App und AB1 im Rahmen einer außerunterrichtlichen und fächerverbindenden Exkursion eingesetzt werden. Dabei sollen die innerhalb der App konstruierten Raum- und Geschichtsdarstellungen analysiert und unter Einbezug der Produzierendenperspektive dekonstruiert werden. Zentral wäre dabei, sowohl die Oberflächenstruktur (gattungs- und medienspezifische Merkmale, Adressatenkreis, Auftraggeber, Produzierenden)



#### Downloadmaterial:

AB 1, AB 1b (zur Differenzierung)



zu charakterisieren als auch die Tiefenstruktur (Konstruktionsmittel, Motive, Aussageabsicht und Ziele, Triftigkeitsprüfung und Wahrnehmung der Rezipientinnen und Rezipienten) zu analysieren (Fenn 2016). Die sich anschließende Dekonstruktion sollte verdeutlichen, dass es sich bei den in der App präsentierten virtuellen Realitäten „um Konstruktionen vergangener Lebenswelten und Räume handelt, die nur eine Annäherung an das Vergangene, aber kein Erleben ermöglichen“ (Bunnenberg 2020, S. 53).

Als mögliche Vertiefung in der Sekundarstufe II böte sich ein Vergleich der in der MAINZ-App präsentierten Geschichts- und Raumbilder mit denen anderer Virtual-Reality-Anwendungen (s. Kasten unten) an. Ebenso könnte die Triftigkeitsprüfung in fachliche Triftigkeit, narrative Triftigkeit und normative Triftigkeit erweitert und differenziert werden.

#### Literatur

- Brendel, Nina/Mohring, Katharina: Virtual-Reality-Exkursionen im Geographiestudium – neue Blicke auf Virtualität und Raum, in: Bernsteiner, Andreas et al. (Hg.): *Augmentierte und virtuelle Wirklichkeiten*, Innsbruck 2020, S. 189–204.
- Bunnenberg, Christian: *Mittendrin im historischen Geschehen? Immersive digitale Medien (Aug-*

*mented Reality, Virtual Reality, 360°-Film) in der Geschichtskultur und Perspektiven für den Geschichtsunterricht*, in: *gfh* 4, 2020, S. 45–58.

Ders.: *Endlich zeigen können, wie es gewesen ist? Virtual-Reality-Anwendungen und geschichtskulturelles Lernen im Geschichtsunterricht*, in: Arand, Tobias/Scholz, Peter (Hg.): *Digitalisierte Geschichte in der Schule*. Stuttgart 2021, S. 23–53.

Fenn, Monika: *Narrationen im Vakuum? – Impulse zur Erweiterung der De-Konstruktionskriterien im Kompetenz-Modell von „FUER“*, in: Lehmann, Katja et al. (Hg.): *Historisches Denken jetzt und in Zukunft. Wege zu einem theoretisch fundierten und evidenzbasierten Umgang mit Geschichte*, Berlin 2016, S. 45–66.

Freitag, Florian et al.: *Immersivity: An Interdisciplinary Approach to Spaces of Immersion*, in: *Ambiances* [Online], Varia, 11 December 2020: <http://journals.openedition.org/ambiances/3233> [letzter Zugriff 10.02.2022].

Fromme, Johannes et al.: *Bildungspotenziale digitaler Spiele und Spielkulturen*, in: *Medienpädagogik* 15, 2008, S. 1–23.

Heusinger, Monika: *Lernprozesse digital unterstützen. Ein Methodenbuch für den Unterricht*, Weinheim, Basel 2020.

Meier, Philipp: *MAINZ – das virtuelle Stadterlebnis*, in: Breyer-Mayländer, Thomas/Zerres, Christopher (Hg.): *Stadtmarketing. Grundlagen, Analysen, Praxis*, Wiesbaden 2019, S. 513–520.

Neeb, Sven Alexander: *Augmented und Virtual Reality. Historische Genese und Realisierung im virtuellen Bergwerk des WDR*, in: *Geschichte lernen* 199/2020, S. 58–60.

Pietsch, Stephan/Lämmchen, Robert: *Spielend lernen*, in: *ifl-Blog* [Weblog], 10. März 2021. Online-Publikation: <https://blog.leibniz-ifl.de/2021/03/spielend-lernen/> [letzter Zugriff 10.02.2022].



Bei einer Stadttour lässt sich die MAINZ-App vielfältig einsetzen: Zur Orientierung und Informationsbeschaffung (oben), zum Auffinden von Zusatzinformationen über AR-Elemente (unten links) sowie zum interaktiven Erleben über einen VR-Adapter

#### IMMERSIVE DIGITALE (STÄDTE-)APPS

Die MAINZ-App (1) wurde 2018 von der Stadt Mainz, der Mainzplus Citymarketing GmbH und dem Tourismusfonds Mainz e.V. entwickelt und seither sukzessiv um Inhalte erweitert (vgl. Meier 2019). Gerade die „virtuelle Gutenberg-Tour“, bei der Johannes Gutenberg den Nutzerinnen und Nutzern in Form eines Hologramms erscheint, ist besonders geeignet, die Darstellungsweise der Stadtgeschichte an konkreten Orten kritisch zu untersuchen.

Deutschlandweit gibt es mittlerweile zahlreiche Apps, die eine ähnliche Strategie verfolgen. Aus didaktischer Perspektive interessant sind dabei insbesondere solche Apps, die explizit die Vermittlung von Wissenskontexten adressieren. Im Vordergrund stehen hierbei maßgeblich historische, archäologische oder kulturelle Dimensionen.

Beispielhaft sei auf die hessische Limes-App „XPLORE“ (2) (Fokus: Imperium Romanum) oder ARGO (3) in der Region Trier-Luxemburg (Fokus: Archäologie) verwiesen sowie auf das im Naturpark Barnim angesiedelte Projekt „SpielRäume“ (4), welches explizit auf die virtuelle Vermittlung landeskundlichen Wissens über Spiele-Apps abzielt (Pietsch/Lämmchen 2021).



#### 1. Website VirtualMainz und Beschreibung der Funktionsweise der MAINZ-App

<https://www.mainz-app.de/>



#### 2. Website Landesamt für Denkmalpflege Hessen und Link zu XPLORE

<https://t1p.de/y3qo>



#### 3. Website ARGO – Augmented Archaeology

<https://ar-route.de/>



#### 4. Projektwebsite „SpielRäume“ des Leibniz-Instituts für Länderkunde

<https://leibniz-ifl.de/forschung/projekt/spielraeume-entdeckungs-und-erlebnisraum-landschaft>



## „STADTGESCHICHTE NEU ERLEBEN“? – DIE MAINZ-APP

**M1 Interview mit Philipp Meier (MAINZ-App)**

*Philipp Meier ist Bereichsleiter Marketing, Sales & Tourismus bei der mainzplus CITY-MARKETING GmbH. In der kommunalen Marketinggesellschaft der rheinland-pfälzischen Landeshauptstadt Mainz verantwortet er den Auftritt von Mainz nach innen und außen und war maßgeblich an der Entwicklung der MAINZ-App beteiligt. Aus einem Interview mit Florian Hellberg und Elisabeth Sommerlad am 8. April 2021:*

**Philipp Meier:** Wir haben die App immer in zwei Stufen gesehen oder beziehungsweise zwei Stränge, die die App abbilden. Der eine Strang ist die Basisqualität: Informationen über Sehenswürdigkeiten, Gastronomie, Einzelhandel, Services, Fahrplanauskunft, Stau-Info, Tourenvorschläge. [...] Diese ganzen normalen touristischen Services, wobei wir dann Touristen auch immer im touristischen Kontext die Bürgerinnen und Bürger als Touristen der eigenen Stadt sehen. Wenn ich Touristen sage, meine ich natürlich auch immer die Mainzerinnen und Mainzer. [...] Der zweite Strang, das ist dann der ganze Bereich Virtual und Augmented Reality. Das ist im Prinzip das, was die MAINZ-App eigentlich auch ausmacht, das andere machen andere Apps in anderen Städten auch, das ist nichts Weltbewegendes. [...] Das war Neuland, auch für unsere Agentur, mit der wir zusammengearbeitet haben. [...]

Was wir auch gemacht haben, ist, dass an verschiedenen Orten innerhalb von Mainz Erklärungen zu historischen Orten der Stadtgeschichte von Mainz enthalten sind: so zum Beispiel beim sogenannten [Johannes] Gutenberg-Pfad, die Gutenberg-Statue oder das Geburtshaus von Gutenberg, oder natürlich am Gutenberg-Museum. Dort haben wir quasi einen Tracker reinprogrammiert und wenn ich die App da per QR-Code-System dranhalt, taucht der virtuelle Johannes Gutenberg innerhalb der App auf und erzählt mir an dieser Stelle etwas zu diesem Gebäude. Hier wird dann Augmented Reality genutzt. [...] Der erzählt die wahre Geschichte, wie es wirklich war, wie es eben auch ein Gästeführer, der das für uns gemacht hat, auch auf seinen Gästeführungen erzählen würde. Auch hier haben wir die modernen Technologien genutzt, um spielerisch, niederschwellig, aber doch immer wissenschaftlich fundiert die Geschichte Gutenbergs darzustellen.

[...] Was uns ganz wichtig war: Wir haben natürlich mit den Akteuren eng zusammengearbeitet: Mit der GDKE Rheinland-Pfalz, mit dem Gutenberg-Museum, mit der Universität und der Hochschule Mainz, mit der Initiative Römisches Mainz, weil wir sind Marketing-Leute, wir sind Tourismus-Leute. Ganz, ganz wichtig war für uns die historische Seite, die Fachmänner, die Fachfrauen, die eben aus den verschiedenen Bereichen kommen, haben uns den Content [Inhalt] geliefert, haben uns beraten und wir haben es dann eben umgesetzt und nach außen getragen. [...]

**Florian Hellberg/Elisabeth Sommerlad:** Die Darstellung der Stadtgeschichte beschränkt sich in erster Linie innerhalb der App auf die Vormoderne mit einem Schwerpunkt auf der Römerzeit und der Frühen Neuzeit. Wäre es nicht reizvoll gewesen, den Blick auf die jüngere Vergangenheit zu weiten, so zum Beispiel auf die Geschichte der Stadt im 20. Jahrhundert?

**P. M.:** Wir haben über das Thema Mainz im Zweiten Weltkrieg und im Nationalsozialismus nachgedacht. Ja, was sicherlich historisch ein spannendes Thema ist, ein sehr prägendes Thema auch für Mainz. Es ist vom touristischen Kontext her, sage ich mal, nicht das Prio(= priorisierte)-Thema. Da scheiden sich auch die Geister, wie aktiv man diese Epoche auch bespielen möchte. Wir haben einfach andere Themen prioritär weiter vorne gesehen. Und das war eben Gutenberg, römisches Mainz. Es ist aber nicht ausgeschlossen, dass wir auch jüngere Geschichte mit hinzunehmen. Das sind alles Entwicklungsthemen [...]. Wenn wir jetzt irgendwelche sehr komplizierten Themen, fällt mir jetzt keines ein, aber wenn wir beispielsweise eine Mini-Epoche aus dem Mittelalter nehmen würden, zu der gar kein Nutzer einen Zugang hat, auch nicht durch den Geschichtsunterricht, dann erreichen wir auch damit keine Leute. Es muss bei den Leuten schon irgendwie bei den von uns gewählten historischen Themen klick machen. Jeder hat schon einmal Gutenberg gehört, jeder hat von den Römern gehört, und da wollen wir dann ansetzen. [...]

Wir verweisen natürlich dann überall auch an die Institutionen, die letztendlich die ersten Anlaufstellen sind, die diesen historischen Ansatz geben, sowohl textlich hinterlegt als auch in der Vermarktung, mit wem wir da zusammenarbeiten. Aber wir sehen hier Reenactment wirklich als Instrument, Geschichte erlebbar zu machen. Wir haben nicht den Anspruch, dass wir da im letzten Detail im Prinzip die Historie komplett darstellen. **(Fortsetzung auf der nächsten Seite)**

## „STADTGESCHICHTE NEU ERLEBEN“? – DIE MAINZ-APP

**F. H./E. S.:** Wie war das bisherige Feedback auf die *MAINZ-App* und gibt es schon Pläne für die Weiterentwicklungen in der Zukunft?

**P. M.:** Also ich würde sagen, es ist ein erster Schritt auf einer langen Reise, die wir mit der Mainz-App sehen, dass der Grundstein gelegt ist, auch durch moderne Technologien, dass es eben auch die Rückspiegelung aus der [Tourismus-] Branche und auch tatsächlich aus der historischen Ecke [von Historikerinnen und Historikern], und uns da sehr viel Rückenwind geben, dass wir aber noch nicht am Ende der Reise sind, dass der Grundstein gelegt ist und dass wir jetzt diese von ihnen angesprochene Vormodernität eben aktualisieren.

**F. H./E. S.:** Innerhalb der App werden in erster Linie männliche Akteure – wie ganz besonders Johannes Gutenberg – als historisch relevant präsentiert. War für die Frauen kein Platz mehr?

**P. M.:** Die dominierende Maskulinität ist mir nicht aufgefallen, nehme ich gerne zur Kenntnis und prüfen wir. Tatsächlich, da kann ich Ihnen nicht Paroli bieten, das ist ganz wichtig, dass da mal der externe Blick mal draufkommt. Und wie wir finden, haben wir den Grundstein gelegt für eine neue Art der Inwertsetzung und Erlebarmachung des historischen kulturellen Erbes [...].

Transkript (leicht gekürzt): Florian Hellberg und Elisabeth Sommerlad

## Aufgaben (Sekundarstufe I)

1. Erläutere die „zwei Stränge“, die die *MAINZ-App* abbilden.
2. Charakterisiere das Geschichtsbild der *MAINZ-App*. Beziehe folgende Begriffe in deiner Antwort mit ein:  
*Vormoderne – römische Geschichte – Frühe Neuzeit und Gutenberg – Zweiter Weltkrieg – Maskulinität*
3. „Der [virtuelle Gutenberg] erzählt die wahre Geschichte, wie es wirklich war.“ Überprüfe die Angemessenheit dieser Aussage.

## Aufgaben (Sekundarstufe II)

1. Charakterisiere das Geschichtsbild der *MAINZ-App*.
2. Prüfe die *fachliche, narrative* und *normative* Triftigkeit dieses Geschichtsbildes.
3. „Der [virtuelle Gutenberg] erzählt die wahre Geschichte, wie es wirklich war.“ Überprüfe die Angemessenheit dieser Aussage.