

# GDT Eichstätt.

## Historischer Raum & produktive Gestaltungspotentiale durch Augmented Reality

Augmented Reality (AR), die **Erweiterung der Realität mit digitalen Inhalten durch mobile Endgeräte**, findet mehr und mehr Einzug in schulische & museale Vermittlung von Kunst-/Geschichte. Rezeptive und Produktive Formate bieten hier zahlreiche Möglichkeiten zur **Vermittlung ortsspezifischer Information bzw. produktiv-kreativen Auseinandersetzung** mit historischen Lernorten. Im Forschungsprojekt wird der Einsatz von AR-Formaten in Bezug auf gestalterische Annäherung an historische Lernorte untersucht. Der Fokus liegt hier auf der **Entwicklung ästhetischer Zugänge zu historischen Orten** in München, die exemplarisch für andere Orte mit Augmented Reality erarbeitet werden.

### Fragestellungen

- Welche **Chancen und Grenzen** bietet AR in der produktiven Aneignung historischer Lernorte?
- Wie kann der Einsatz von AR an historischen Lernorten **klassifiziert** werden?
- Wie beeinflusst spezifisch der **ästhetisch-digitale Zugriff an historischen Lernorten** das Geschichtsbewusstsein der Probanden?
- Wie können **Lehrkräfte mit unterschiedlicher Medienkompetenz** & zeitlichen Rahmenbedingungen AR-Projekte begleiten?
- Welche **nutzerspezifischen Anforderungen** stellen Schülerinnen und Schüler verschiedener Jahrgangsstufen an Software & Hardware?

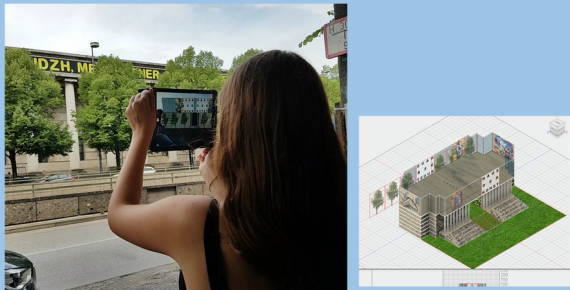


Abbildung 1/2 Schülerarbeit (2017) Neukonzeption Haus der Kunst, 3D-Gestaltung, Augmented Reality Einblendung vor Ort. Programme: Autodesk Sketchup, Aurasma

### Zielsetzungen

- Empirische Fundierung von AR-Lernprozessen an historischen Orten
- Erstellung und Evaluation AR-gestützter Unterrichtskonzepte
- Reflexion und Entwicklung digitaler fachdidaktischer Theorie (Fächerverbindend Geschichtsdidaktik/Kunst/IT)
- Forschungszeitraum: 2016-2019
- Datenerhebung: Interview/Audio- & Videografie
- Datenauswertung: Qualitative Inhaltsanalyse, Kriteriengestützte Audio/Videoauswertung
- ProbandInnen: n=60, Schülerinnen und Schüler (9./10.Jahrgangsstufe, Realschule, Gymnasium)

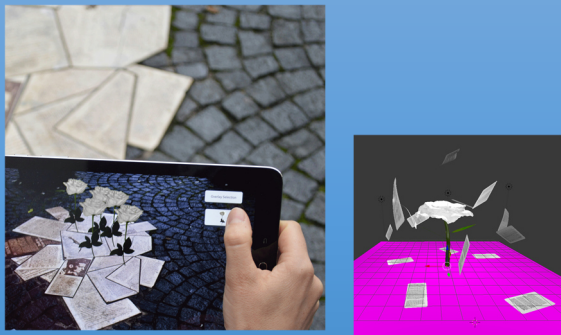


Abbildung 3/4 Schülerarbeit (2016) Denkmal Weiße Rose, 3D-Gestaltung, Augmented Reality Einblendung Geschwister-Scholl-Platz. Programme: Vuforia, Blender, Autodesk Recap

**Regina Bäck (Kunstpädagogik, Fächerverbindende Synergien)**  
**Lehrstuhl Didaktik der Geschichte und Public History Prof. Dr. Michele Barricelli**

**Projektrahmen, GeschichtePLUS**  
Lehrerbildung@LMU, Qualitätsoffensive Lehrerbildung Interdisziplinäre Dozententeams, Fakultätsübergreifende Lehre