

# Geschichte abwechslungsreich unterrichten

Die «Zeitreise» bietet eine Reihe von Möglichkeiten, um Geschichte abwechslungsreich zu unterrichten. Dazu tragen die Texte der Autorinnen, Autoren, die vielen Bilder und Quellen, die reichhaltigen Aufgaben und auch die multimedialen Begleitmaterialien bei. All das dient dazu, den Schülerinnen und Schülern (S) eine interessante Begegnung mit Geschichte zu ermöglichen: Sie sollen Vergangenes wahrnehmen, erschliessen, dadurch Orientierung gewinnen, ihre Handlungsfähigkeit für Gegenwart und Zukunft erweitern und sich also Kompetenzen im Umgang mit Geschichte aneignen.

Im Folgenden finden sich einige Hinweise für einen abwechslungsreichen Geschichtsunterricht. Im ersten Abschnitt werden einige grundsätzliche Überlegungen angestellt. Danach beschäftigt sich der zweite Abschnitt mit einer zentralen Phase des Unterrichts: dem Einstieg. Im dritten Abschnitt werden verschiedene Unterrichtsformen für den Hauptteil einer Geschichtslektion vorgestellt und wird eine Reihe von dafür geeigneten Lernsituationen kurz beschrieben. Der vierte Abschnitt befasst sich mit dem Abschliessen. Zum Schluss werden im fünften Abschnitt weitere Wege skizziert, die ebenfalls zu einem abwechslungsreichen Geschichtsunterricht führen.

## 1. Einleitende Gedanken

Wer Geschichte abwechslungsreich unterrichten will, richtet seinen Fokus in erster Linie auf das Wie des Unterrichts. Eine gelungene *Unterrichtsgestaltung* durch die Lehrperson (LP) ermöglicht es, die vorhandene Zeit gut zu nutzen, die Klasse effizient zu führen, ein unterstützendes Klassenklima aufzubauen, den Unterricht klar und angemessen zu strukturieren und insbesondere anregende, aktivierende, angepasste und vielfältige Lerngelegenheiten zu gewährleisten. Selbstverständlich aber ist dieses Wie des Unterrichtens, also die Gestaltung des Lernprozesses, nicht die einzige Dimension, auf die es zu achten gilt. Abwechslung ist nicht einfach Selbstzweck.

Noch wichtiger als die Abwechslung ist der *Lerngegenstand*, also das Was des Unterrichts. In dieser Hinsicht bietet die «Zeitreise» Gewähr, dass ein bedeutsames Thema aufgegriffen, menschliches Handeln in gesellschaftlicher Praxis behandelt und das Thema auf die Situation der Lernenden bezogen wird. Weiter werden durch die «Zeitreise» Veränderungen in der Zeit und Entwicklungszusammenhänge berücksichtigt, und es wird darauf geachtet, dass das Dargestellte sachlich richtig sowie multiperspektivisch und kontrovers erläutert wird. Natürlich ist auch der Auswahl von exemplarischen und zielangepassten Veranschaulichungen von Geschichte grosse Aufmerksamkeit geschenkt.

Neben den Fragen nach dem Wie und dem Was gehört auch diejenige nach dem Wozu zu den drei zentralen Aspekten für die Gestaltung von gutem Geschichtsunterricht. Erst wenn es gelingt, dass die S *Kompetenzen* in allen Facetten, also mit Wissen, Können, Einstellungen, Interesse und Motivation, aufbauen, macht eine abwechslungsreiche Unterrichtsgestaltung Sinn.

In Bezug auf das Wie des Unterrichts beschäftigen sich Didaktikerinnen und Didaktiker seit je damit, einen vernünftigen *Funktionsrhythmus* zu finden. Immer geht es um die Frage, wie ein vollständiger und zielführender Lernprozess richtig aufgebaut ist. Dass es ein ideales Ablaufschema nicht gibt, zeigt sich darin, dass viele unterschiedliche Vorschläge nebeneinander existieren. Bekannt und weit verbreitet ist etwa das Modell PADUA, mit dem der Lernpsychologe Hans Aebli einen verstehensorientierten Lernprozess beschreibt. Dort bedeutet der Buchstabe P «Problem». Dieses soll die S zum Lernen motivieren. A steht für «Aufbau». Wenn die S einen Überblick über den gesamten Lernprozess haben, bekommen sie Klarheit und lernen leichter. D ist die Abkürzung für «Durcharbeiten». Das sollen die S tun. Hier wird der neue Lerngegenstand an ihre bisherigen kognitiven Strukturen angedockt, was zu einer Ausdifferenzierung des Wissens und Könnens der S führt. U steht bei Aebli für «Üben»: Durch Wiederholung werden die einmal durchgearbeiteten Strukturen vertieft und stabilisiert. Das letzte A bedeutet «Anwenden». Hier wird das einmal erworbene Wissen und Können auf andere Themen oder ausser-schulische Kontexte transferiert.

Wer seinen Unterricht entlang eines ausgewählten Funktionsrhythmus gestaltet, sorgt für Abwechslung bei den Lehr- und Lerntätigkeiten und verhindert Monotonie. Selbstverständlich ist es nicht das Ziel, alle möglichen Lehr- und Lernaktivitäten in eine Lektion hineinzupacken. Dies würde in aller Regel zu einem hektischen Ablauf der Lektion führen und der Hauptabsicht entgegenlaufen, den S eine vertiefte Begegnung mit dem Lerngegenstand zu ermöglichen. Ein Unterricht kann also auch zu viel Abwechslung bieten und gerade dadurch erfolgreiches Lernen

verhindern. Erfolgreiches Lernen braucht nämlich immer seine Zeit.

Geschichte lässt sich in unterschiedlichen Zeitgefässen abwechslungsreich unterrichten. Längere Zeitgefässe, also Doppelstunden oder auch eine ganze Unterrichtswoche, vergrössern die Möglichkeit, die S in aktivierende Lernprozesse zu verwickeln, erhöhen aber auch die Herausforderung, den Unterricht abwechslungsreich zu gestalten. Im Unterschied dazu ist es im häufigen Zeitmass der Einzelstunde unter Umständen schwieriger, die S kognitiv zu aktivieren. Dafür ist es einfacher, in einer Einzelstunde Abwechslung zu bieten. Wer die Grundregel einhält, in einer Einzellektion mindestens *drei Phasen* zu gestalten (Einstieg, Hauptteil, Abschluss), der hat schon Gewähr, dass eine grundlegende Abwechslung erfolgt. Als günstig erweist es sich auch, die Anknüpfung von der einen Lektion zur nächsten vorzuplanen und also eine Anschlussstufe mit in den Blick zu nehmen. Ein Wechsel der Phasen soll deutlich werden, beispielsweise durch einen Wechsel der zugrunde gelegten Medien, durch einen Wechsel von Sozialformen (Näheres dazu im fünften Unterkapitel) und wie oben erwähnt durch einen Wechsel der Funktionsformen, also der unterschiedlichen Lernformen innerhalb eines Funktionsrhythmus.

## 2. Einstieg in Geschichtslektionen

Die Gestaltung des Einstiegs gehört zu einer der wichtigsten Aufgaben der LP. Der Auftakt ist planbar und gestaltbar wie kaum eine andere Unterrichtssituation. Zum Einstieg gehören die Spannung zwischen Neugier und Interesse auf der einen Seite sowie Zurückhaltung und Vorsicht auf der anderen Seite. Für die LP ist es deshalb wichtig, gleich beim Einstieg eine gewisse *Sicherheit* anzubieten und beispielsweise das Thema, die Ziele und den Ablauf bekanntzugeben.

Der Einstieg dient unter anderem dazu, die nötige *Aufmerksamkeit auf das Thema* zu richten und die Bereitschaft zum Lernen hervorzurufen. Lernende sollen sich auf das Kommende einlassen. Häufig weist der Einstieg auch bereits auf den Kern der Sache hin. Das trägt zur Klarheit bei und weckt Neugierde sowie Interesse. Selbstverständlich kann ein Einstieg auch dazu dienen, das *Vorwissen zu klären* oder den Anschluss an das bereits Durchgenommene und Behandelte zu sichern, also an das Vorverständnis der S anzuknüpfen.

Es gibt eine ganze Reihe von *Lernsituationen für den Einstieg*. Die «Zeitreise» bietet hier viele Materialien,

die es ermöglichen, bereits zu Beginn des Unterrichts für Abwechslung sorgen:

- Mithilfe *offener Fragen*, welche die S vorgängig als Hausaufgabe bearbeiten und in Partner- oder Kleingruppenarbeit beantworten, können sie ihr Vorwissen aktivieren. Sie erhalten den Titel des nächsten Geschichtsthemas und schreiben zu den folgenden drei Aussagen auf, was ihnen in den Sinn kommt:
  - *Das weiss ich schon*
  - *Das vermute ich zu wissen*
  - *Das möchte ich noch genauer wissen*Auf einem gemeinsamen Plakat wird alles gesammelt und im Schulzimmer aufgehängt. Die Plakate werden immer wieder mit einbezogen, während ein Thema behandelt wird.
- Mit dem *informierenden Unterrichtseinstieg* werden den Lernenden das Thema, die Ziele und der Unterrichtsverlauf zu ihrer Orientierung mitgeteilt.
- Oft bewirkt ein einleitendes *Zitat* gleich zu Beginn eine intensive Diskussion.
- Mit der Projektion eines *Bilds* auf die Leinwand oder – noch besser (weil dauerhafter) – mit dem Aufhängen eines grossen Bilds an der Wandtafel oder der Schulzimmerwand kann die Aufmerksamkeit auf einen ausgewählten Aspekt gerichtet werden. Dafür eignen sich alle Veranschaulichungen aus der «Zeitreise», seien das Abbildungen, Karten oder Grafiken.
- Auch die *Schaubilder* der «Zeitreise» eignen sich als anschauliche grafische Darstellungen eines Sachverhalts.
- Ein *Filmausschnitt* kann den Kern der Sache visualisieren.
- Mit dem *Brainstorming* können zu einem bestimmten Stichwort, zu einem Titel einer Themeneinheit aus der «Zeitreise» oder auch zu einem Bild spontane Assoziationen von Lernenden an der Tafel, auf einem Flipchart, auf Moderationswänden oder auch am Visualizer bzw. Presenter gesammelt werden.
- Auch ein *Zauberwort* eignet sich ausgezeichnet zum Einsteigen. Ein Zauberwort bewirkt ein geführtes Brainstorming, bei welchem ein zentraler Begriff des Themas (z. B. Entdeckungen) senkrecht aufgeschrieben wird und die Lernenden zu jedem Buchstaben des Begriffs ihre Assoziationen zum Thema festhalten sollen.
- Mit einem kurzen Ausschnitt aus einem *Comic* kann eine einleitende Geschichte erzählt und damit Motivation erzeugt werden.
- Mit einem *Erwartungsinventar* können S zu einem bestimmten Thema oder zu einer Kernfrage ihre Erwartungen zum Was oder zum Wie des kommenden Lernprozesses formulieren. Auf diese Weise entsteht eine Liste mit Stichworten.

- Bei einer *Fantasiereise* lassen Lernende Geschichte vor ihrem geistigen Auge ablaufen, wenn ihnen die LP etwas vorliest oder erzählt. So entstehen Bilder über die Vergangenheit, und die Imagination wird entwickelt.
- Mit einer *Fotolanguage* stellt die LP zu einer bestimmten Frage oder zu einem Problem ein Überangebot von Fotografien bereit. Die Lernenden suchen sich zur Frage oder zum Problem das Bild aus, welches für sie am besten zur Fragestellung passt.
- Graffiti können dazu dienen, Wissen der S, das bereits vorhanden ist, sichtbar zu machen. Im Raum hängen Plakate mit unvollständigen Sätzen, beispielsweise «Die Französische Revolution ist ausgebrochen, weil ...». Die S sollen einzeln oder in Gruppen die Satzanfänge ergänzen.
- Bei einem *Kugellager* wird die Klasse in zwei gleich grosse Halbgruppen aufgeteilt. Die einen sitzen im Innenkreis und schauen nach aussen, die anderen im Aussenkreis und schauen nach innen, sodass immer zwei Lernende einander zugewandt sind und miteinander sprechen können. Die LP stellt bestimmte Fragen, und die beiden, die einander gegenüber sitzen, tauschen sich aus. Anschliessend rücken die Lernenden im Aussenkreis beispielsweise zwei Stühle nach rechts und sprechen nun mit neuen Partnerinnen und Partnern zur gleichen Frage oder zu einer neuen.
- *Lieder* eignen sich im Geschichtsunterricht entweder als Quelle oder zur Illustration von bereits erarbeitetem Wissen und sprechen oft emotionale Kräfte an. Gerade zu Beginn einer Lektion kann ein Lied Gemeinsamkeit stiften.
- *Originalgegenstände* oder Duplikate können gleich zu Beginn der Lektion Gesprächsanlass oder Anregung zum handelnden Lernen oder zum Gestalten sein. Zu fast allen Themen gibt es Gegenstände, die den Kern einer Sache visualisieren, zum Beispiel ein altes Bügeleisen, ein Kompass, ein Spinnrad.
- Zu Beginn der Lektion eignet sich auch ein *Puzzle*, um die spielerischen Kräfte zu aktivieren: Eine Quelle, ein Lesetext, ein Lied, eine Karte oder anderes wird in verschiedene Teile zerschnitten, und die Lernenden sollen versuchen, wieder das Ganze zusammzusetzen. Einzelne Lernende bekommen entweder alle Teile, damit sie das Puzzle selber fertigstellen können, oder nur wenige Teile, wenn das Puzzle in Gruppen gelöst werden soll. Zu diesem Zweck können zum Beispiel Karten oder Quellen aus dem Schulbuch oder den Kopiervorlagen kopiert und zerschnitten werden.
- Als Einstieg besonders gut geeignet ist die *Vier-eckenfigur*: Die LP schreibt zu einem bestimmten Thema vier provokative, konträre Aussagen auf je ein Plakat und hängt sie in die vier Ecken des

Raums. Die Lernenden bewegen sich im Raum, lesen die Aussagen, diskutieren miteinander und stellen sich nach einer festgelegten Zeit zu einer Aussage, zu der sie stehen können, so in den Raum, dass ihre Position zu den Aussagen sichtbar wird. Anschliessend beginnt ein Austausch zu den sichtbar gemachten Meinungen.

- Immer geeignet ist zum Anfangen ein *Zeitstrahl*, wo das grosse Ganze in den Blick gerückt wird. Auch dafür eignet sich die «Zeitreise» mit ihren Auftaktseiten und dem separat erhältlichen Zeitstrahl.

Oft gelingt ein Einstieg dann besonders gut, wenn die S gleich zu Beginn selber Produkte entwickeln, sei es bei einem Brainstorming, mit einem Zauberwort oder mittels der anderen (oben vorgestellten) Lernsituationen. Diese Produkte können gesammelt, strukturiert und diskutiert werden. Auf diese Weise sichert der Einstieg erstens die Verknüpfung mit dem Vorher, erstellt zweitens eine Verbindung zu den S und baut drittens eine Startrampe für den kommenden Hauptteil des Unterrichts.

### 3. Hauptteil von Geschichtslektionen

#### 3.1 Unterrichtsformen

Der Hauptteil einer Geschichtslektion kann grundsätzlich in vier unterschiedlichen Unterrichtsformen gestaltet werden: im darbietenden, erarbeitenden, aufgabenbasierten und entdeckenlassenden Geschichtsunterricht. Die Unterrichtsformen unterscheiden sich in der Art und Weise, wie LP den S das Nutzungsangebot unterbreiten und welche Art des Umgangs mit Vergangenheit und Geschichte angestrebt wird. Wer in der Lage ist, in verschiedenen Lektionen unterschiedliche Unterrichtsformen anzubieten, trägt viel zu abwechslungsreichem Geschichtsunterricht bei. Allerdings gilt auch hier: Die Gestaltung des Unterrichts (also das Wie) ist abhängig vom Was und vom Wozu des Unterrichts. Das Ganze muss stimmig sein.

Zudem ist nicht jede Unterrichtsform für alle S gleich geeignet. Wo die Lernenden noch über wenig Eigeninitiative, Selbstdisziplin und themenbezogenes Interesse verfügen, kann es schwierig sein, ihnen mit entdeckenlassendem Geschichtsunterricht eine grosse Selbststeuerung zuzumuten. Umgekehrt kann bei grossem thematischen Interesse, bei hohen Kompetenzen und bei erheblichem Vorwissen ein darbietender oder erarbeitender Geschichtsunterricht lähmend wirken und unterfordernd sein.

#### Darbietender Geschichtsunterricht

Darbietenden Geschichtsunterricht erkennt man daran, dass die LP etwas *erklärt* oder *erzählt*. Mit der

«Zeitreise» gelingt das, wenn die LP beispielsweise die Verfassertexte vorliest oder frei vorträgt. Selbstverständlich ist hier eine zusätzliche Anreicherung mit weiteren Materialien, mit *Bildern* oder *Filmausschnitten* denkbar. Zudem gibt es praktisch zu allen Themen der «Zeitreise» *Spielfilme*, was sich auch auf den Einstiegsseiten des Schulbuchs zeigt. Spielfilme sind geeignete und bei Lernenden beliebte Medien, um Geschichte zu veranschaulichen.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um die S auch bei Darbietungen zu sichtbaren Lernaktivitäten anzuregen. Sie können beispielsweise eine Mindmap zum Gehörten und Gesehenen zeichnen, einen kleinen Text zu einem vorgegebenen Thema entwickeln oder ihre Eindrücke spontan formulieren, sich in Partner- bzw. Gruppenarbeit oder in der Klasse frei oder entlang von Fragen austauschen.

Wir wissen aber aus Erfahrungsberichten auch, dass schlichtes Zuhören oder Zuschauen bereits zu inneren Verarbeitungsprozessen und zu individuellen Lernerfolgen führen kann. Gerade dann, wenn die LP über einen Menschen aus der Vergangenheit oder über eine spannende Begebenheit erzählt und ihre Darbietung mit einer Präsentation unterstützt, lohnt es sich ab und zu, allein auf die Vorstellungskraft der S zu vertrauen und ihre Imagination nicht mit zu vielen Aufgabenstellungen zu hemmen.

Für Darbietungen eignen sich auch Hörbücher, die Geschichtserzählungen anbieten oder historische Reden präsentieren. Auch inszenierte Hörspiele, Podcast-Sendungen oder historische Lieder eignen sich für eine Darbietung. Natürlich ist es wichtig, die Länge der Darbietung auf die Wahrnehmungsfähigkeit der S abzustimmen. Auch hier gilt wie bei so vielem im schulischen Lernen: Eine Erweiterung der Wahrnehmungskompetenzen ist bei periodischen Wiederholungen möglich und erwartbar; vielleicht also mit eher kürzeren Darbietungen beginnen und im Verlauf der Zeit diese ausbauen.

### Erarbeitender Geschichtsunterricht

Mit den vielen Verfasser texts, Bildern und Textquellen sowie mit den weiteren Materialien, welche die «Zeitreise» anbietet, lässt sich problemlos erarbeitender Geschichtsunterricht inszenieren. Diesen erkennt man daran, dass sich Lehrende und Lernende im *wechselseitigen Gespräch* bzw. *Austausch* mit einem Thema beschäftigen. Oft stellen Lehrende Fragen, die die Lernenden beantworten sollen. Lehrende und Lernende nehmen gemeinsam wahr, erschliessen, interpretieren und entwickeln vielleicht auch gemeinsame Werturteile. Sowohl für die Lernenden als auch für die Lehrenden ist erarbeitender Geschichtsunterricht anspruchsvoll.

Wichtig bei erarbeitendem Geschichtsunterricht ist es, die zentralen Fragen und Gesprächsbeiträge zu verschriftlichen, sei es auf Papierkärtchen, die an die Tafel oder an die Wand geheftet werden, sei es direkt mit einer Tafel- oder Whiteboard-Skizze oder am Presenter bzw. Visualizer.

Für erarbeitenden Unterricht sind Rituale und Handlungsmuster günstig, weil sie bei allen Beteiligten zur Klarheit beitragen und Sicherheit vermitteln. So gibt es verschiedenste Vorschläge für den Gesprächsverlauf im Umgang mit Textquellen.

Geschichtswissenschaftlich und lernpsychologisch gut abgestützt ist der Dreischritt *Beschreibung – Interpretation – Beurteilung*:

1. Beschreibe die inhaltlichen und formalen Merkmale der Quelle.
2. Interpretiere die Quelle im historischen Kontext.
3. Beurteile die Aussagen und Erkenntnisse der Quelle im historischen Kontext und aus heutiger Sicht.

Je nach Lernstand der S müssten die drei Teilfragen im Gespräch ausdifferenziert formuliert werden.

Geeignete Handlungsmuster für erarbeitenden Geschichtsunterricht bietet die «Zeitreise» mit ihrem Methodenglossar, das sich im Anhang des Schulbuchs befindet. Hier finden sich Fragen, die nacheinander in der Klasse besprochen werden können. Auch die Aufgaben der Themenseiten und schliesslich das reichhaltige Material der Abschlusseiten einer Themeneinheit können als Impulse für einen erarbeitenden Geschichtsunterricht dienen.

### Aufgabenbasierter Geschichtsunterricht

Aufgabenbasierten Geschichtsunterricht erkennt man daran, dass die LP im Unterschied zum darbietenden oder erarbeitenden Geschichtsunterricht nicht mehr gleichzeitig und direkt das Was und Wie des Unterrichts steuern. Sie sind in der Rolle des Coachs, der das Lernen begleitet und der nicht direkt vermittelt. Die Lernenden erhalten also die Quellen oder Darstellungen sowie schriftliche Fragen, Impulse und Aufträge – kurz: Sie bekommen eine Aufgabe –, und sie sollen *selbstständig*, aber durch Aufgaben geleitet *mit historischen Zeugnissen umgehen*. Wenn sie nicht weiterkommen, steht ihnen die LP beratend zur Verfügung.

Aufgaben sind Anforderungen, mit denen S im Unterricht seitens der LP oder der «Zeitreise» konfrontiert werden, und sie gelten heute als wichtiges Qualitätsmerkmal für guten Geschichtsunterricht.

Die «Zeitreise» präsentiert ein durchdachtes und vielseitiges Aufgabenkonzept und fördert auf diese Weise kompetenzorientierten Geschichtsunterricht.

Aufgabenbasierter Geschichtsunterricht eignet sich (wie auch entdeckenlassender Geschichtsunterricht) ausgezeichnet zur *Binnendifferenzierung*. Mit Aufgaben können unterschiedliche Lerntypen angesprochen werden, und Aufgaben können unterschiedliche Anspruchsniveaus erreichen. Der Aufgabenblock auf den Themenseiten des Schulbuchs trägt diesem Umstand Rechnung. Die Kopierunterlagen der «Zeitreise» bieten ebenfalls eine Reihe von Vorschlägen.

Selbstverständlich gibt es auch im aufgabenbasierten Unterricht viele Möglichkeiten, mit denen S, die Schwierigkeiten im Bereich des Lesens und Schreibens haben, angesprochen werden können. So lassen sich Quellentexte als Strichmännchen-Comics zeichnen. Teile von Bildern können abgedeckt werden, damit S sie selber zeichnen. Sprach- und Denkblasen als Ergänzung in Bildern sprechen die S an. Neben den gestaltungsorientierten Vorschlägen eignen sich Rollenspiele, um Geschichte nachzustellen. Weiter können Szenen aus der Geschichte mit einfachen Materialien wie Knete, Korkzapfen, Schnur, Spielfiguren usw. dargestellt werden. Für solch einen Unterricht gibt es von verschiedenen Anbietern Materialschachteln, mit denen beim aufgabenbasierten Unterricht gestalterisch gelernt werden kann. Verbreitet ist etwa «Compad». Damit können abstrakte Zusammenhänge mit Symbolen und Gegenständen konkreter dargestellt werden.

Die «Zeitreise» mit ihren vielen Aufgaben und Materialien dient als Ausgangsbasis, um selber neue und zusätzliche Aufgaben zu entwickeln. Dabei ist darauf zu achten, dass neben der dominanten Aufgabenform – 1 Material (z. B. 1 Karikatur, 1 Textquelle, 1 Bild) mit einer oder mehreren darauf bezogenen Fragen – auch Aufgabensets angeboten werden. Ein Aufgabenset besteht aus mehreren Materialien zu demselben Thema. Die unterschiedlichen Materialien sind thematisch verwandt, stammen aber zum Beispiel aus unterschiedlichen Zeiten oder beleuchten unterschiedliche Perspektiven. So entstehen kognitive Irritationen oder Fragen, die zu einem anregenden Lernprozess führen, der sich idealerweise entlang unterschiedlicher Handlungsaspekte entwickelt.

Aufgaben können auch zu ganzen Unterrichtsmethoden zusammengestellt werden. Bekannt sind etwa Lernwerkstätten, Leitprogramme oder Gruppenpuzzles.

### Entdeckenlassender Geschichtsunterricht

Beim entdeckenlassenden Geschichtsunterricht wird den Lernenden weder das Was (Quellen, Darstellungen) zur Verfügung gestellt noch das Wie detailliert vorgeschrieben. Die S nehmen selbstgesteuert wahr,

erschliessen, interpretieren, urteilen und stellen dar. Natürlich bietet auch die «Zeitreise» ausgezeichnete Grundlagen für solchen entdeckenlassenden Geschichtsunterricht, der auch als Projektunterricht bezeichnet wird. Die S können sich zum Beispiel eigenständig mit einer ganzen Themeneinheit auseinandersetzen und ein dazu passendes Produkt entwickeln. Oder sie können die Portfolio-Aufträge der «Zeitreise» bearbeiten, die sich bei den Kopierunterlagen befinden und auf die auf den Auftaktseiten hingewiesen wird. Auf diese Weise lernen die S relativ frei. Mit solch einem Geschichtsunterricht wird ein zentrales Ziel, das auch die «Zeitreise» anpeilt, erreicht: S lernen selber historisch zu denken.

### 3.2 Unterrichtsmethoden

Für die vier verschiedenen Unterrichtsformen steht eine Reihe von unterschiedlichen Unterrichtsmethoden zur Verfügung.

Für den **darbietenden Unterricht** eignen sich neben der *Lehrererzählung* auch *Spielfilme*, *Dokumentarfilme*, *Theaterstücke* oder *Fernsehberichte*.

**Erarbeitender Geschichtsunterricht** kann in Form eines *Aquariums* durchgeführt werden. Dabei wird die Klasse aufgeteilt: Eine kleine Gruppe bildet einen Innenkreis. Sie führt stellvertretend für die ganze Gruppe ein Gespräch. Andere bekannte Gesprächsformen sind die *Debatte*, bei der die Teilnehmenden versuchen, ihre Standpunkte gegenüber anderen Positionen durchzusetzen, oder die *Diskussion*, bei welcher zu einem vereinbarten Thema sachbezogen und unter Einhaltung bestimmter Gesprächsregeln Meinungen ausgetauscht werden. Auch eine *Reporterumfrage* setzt erarbeitenden Unterricht gut um. Hier entwickelt die LP zu einem bestimmten Thema so viele Fragen, wie Lernende in der Gruppe sind. Alle S bekommen je eine Frage und holen nun dazu Stellungnahmen von Mitlernenden ein, die sie anschliessend auswerten, ordnen, gewichten und der Lerngruppe (und der LP) schriftlich oder mündlich zurückmelden.

Die *wachsende Gruppe* eignet sich ebenfalls als Gesprächsform für den Hauptteil von Geschichtsunterricht. Hier werden zuerst alle Lernenden individuell aufgefordert, zu einer Frage Stellung zu nehmen. Sie versuchen anschliessend zu zweit, das Wichtigste herauszufinden, und treffen sich danach in einer Vierergruppe, wo wiederum ein Konsens gesucht wird. Das Verfahren wird so lange fortgesetzt, bis entweder zwei Halbgruppen eine Meinung haben, damit die beiden Meinungen einander gegenübergestellt werden können, oder bis ein Konsens im Plenum erreicht worden ist.

Bekannt ist schliesslich die Gesprächsform *World Café*: Hier stehen zum Beispiel sechs Tischgruppen

mit je fünf Stühlen im Schulzimmer, und auf jedem Tisch hat es ein grosses Plakat und eine Reihe von Stiften. Die LP gibt einleitend die Fragen für die Gesprächsrunden bekannt und erläutert den Ablauf. Für jede Tischgruppe wird ein S als «Gastgeber» bestimmt. Er stellt die Fragen am Tisch, leitet das Gespräch und lädt die anderen S, die «Gäste», dazu ein, die wichtigen Gedanken auf die Plakate zu schreiben. Nach ungefähr zehn Minuten wechseln alle S, die nicht «Gastgeber» sind, auf ein Zeichen hin den Tisch und diskutieren am neuen Tisch in der neuen Gruppe weiter. Auf diese Weise können wichtige Aspekte gesammelt und verdichtet werden.

Für den **aufgabenbasierten Geschichtsunterricht** ist eine ganze Reihe von guten Unterrichtsmethoden geeignet. Die Materialien der «Zeitreise» können problemlos zu diesen Formen zusammengestellt werden.

- Das *Gruppenpuzzle* ist eine verbreitete Form der arbeitsteiligen Gruppenarbeit. Zuerst beschäftigen sich «Expertengruppen» mit unterschiedlichen Themen. Anschliessend werden neue «Austauschgruppen» gebildet, in welchen die Lernenden aus allen Themengruppen ihr Gelerntes weitergeben können, sodass alle am Schluss über das ganze Themenspektrum informiert sind.
- Auch die Entwicklung von *Lernwerkstätten* wird durch die «Zeitreise» gut unterstützt. Hier können Lernende aus einem Überangebot an Lernsituationen zu einem eingegrenzten Thema eigenständig auswählen, an welchen Stationen sie arbeiten möchten. Die einzelnen Stationen können sich beispielsweise bezüglich ihres Inhalts oder auch ihres Anspruchsniveaus unterscheiden. Beispielsweise kann eine ganze Themeneinheit leicht zu einer Lernwerkstatt umgearbeitet werden, indem jeweils die einzelnen Doppelseiten die Stationen dieser Lernwerkstatt bilden.
- Bekannt ist die *Fallmethode*, bei der die S einen konstruierten oder rekonstruierten Fall untersuchen, um sich Wissen anzueignen, aber vor allem um ihre Urteils- und Entscheidungsfähigkeit auszubilden. Zuerst müssen die Lernenden die Fallsituation kennen lernen, danach in den Gruppen eine Antwort oder Lösung finden und diese dann dem Plenum präsentieren. Abschliessend werden die verschiedenen Präsentationen verglichen und bewertet. Als Ausgangspunkt für solche Fälle eignen sich viele Themendoppelseiten des Schulbuchs, vor allem dann, wenn dort Menschen vorgestellt werden.
- Das *Leitprogramm* ist ein Dossier, mit dem sich die S selbstständig und auf eine wirksame Weise Wissen aneignen können. Das Leitprogramm besteht aus einzelnen Kapiteln, die alle gleich

aufgebaut sind: Nach einem Überblick und den Zielen erfolgt die Wissensvermittlung. Anschliessend können die Lernenden selber kontrollieren, ob sie den Lerninhalt begriffen haben, bevor sie dies im Kapiteltest unter Beweis stellen. Auch dafür bietet die «Zeitreise» bestes Ausgangsmaterial.

- Eine Sonderform des aufgabenbasierten Geschichtsunterrichts ist das *Rollenspiel*, bei dem Lernende im Rahmen einer festgelegten Situation definierte Rollen übernehmen und sie im Spiel vertreten. Rollenspiele gelingen leichter, wenn sich im Klassenzimmer eine Requisitenkiste befindet, damit sich die S für ihre Rollenspiele mit einzelnen Kleidungsstücken oder Attributen schmücken können.

Zum **entdeckenlassenden Geschichtsunterricht** wird der Projektunterricht gezählt. Ausserdem ist es günstig, erinnerungskulturelle Vermittlungsorte aufzusuchen, etwa die *Bibliothek*, das *Archiv*, ein *Museum* oder *Denkmal*, einen *originalen Schauplatz* und natürlich das *Internet*.

Die Begegnung mit solchen Vermittlungsorten kann auch im aufgabenbasierten Geschichtsunterricht erfolgen oder als darbietender Geschichtsunterricht inszeniert werden, etwa wenn ein Museumsführer durch eine Ausstellung leitet. So zeigt es sich auch an diesem Beispiel, dass ein stetes Abwägen zwischen dem Was, dem Wie und dem Wozu nötig ist, um einen abwechslungsreichen und gleichzeitig ergiebigen Geschichtsunterricht zu inszenieren.

#### 4. Abschluss von Geschichtslektionen

Aufhören kann jeder, einen guten Schluss machen nicht. Lernsituationen zum Abschliessen gehören wie die für den Einstieg zu den wichtigsten didaktischen Gestaltungsmomenten des Unterrichts. Ein gelungener Abschluss verstärkt den Lernprozess. Erstens sollen das Bearbeitete und das Erworbene rückwärtsblickend gesichert und gefestigt werden. Zweitens soll der Abschluss vorwärtsblickend einen Transfer ermöglichen: Wissen, Können sowie Einstellungen und Haltungen sollen auch ausserhalb des Geschichtsunterrichts hilfreich sein und angewendet werden. Zum Abschliessen gehört immer auch das Loslassen. Für die LP ist es deshalb wichtig, die strukturellen Bedingungen zur Verarbeitung von Gefühlen, Stimmungen, Erwartungen oder Lernerfahrung bereitzustellen.

Eine ganze Reihe von Lernsituationen ermöglicht ein gelingendes Abschliessen:

- Bekannt ist die *Strukturlegetechnik*. Hier schreibt die LP etwa 24 zentrale Begriffe eines Themas

oder einer Darbietung auf kleine Zettel und gibt allen Lernenden oder nur einer Gruppe ein Set mit allen Zetteln. Die Lernenden sollen in einem ersten Schritt die Zettel entlang des Kriteriums «verstanden – nicht verstanden» sortieren. Nicht verstandene Begriffe klären sie mit der LP oder Mitlernenden. Anschliessend versuchen die S, die Zettel so zu strukturieren, dass es für sie Sinn macht. Die Entwicklung der Struktur und das Gespräch über die verschiedenen Möglichkeiten vertiefen das Verständnis für ein Thema, beispielsweise nach einer Darbietung. Die «Zeitreise» bietet mit der Abschlussseite einer Themeneinheit und den Begriffen in der Marginalspalte einer Themenseite eine Reihe von Ideen für solche Zettel.

- Auch das *Blitzlicht* ist eine bewährte Methode des Abschliessens. Hier wird in einer Lerngruppe eine Momentaufnahme über die augenblicklichen Meinungen, Standorte und Befindlichkeiten erhoben. Alle Lernenden sollen sich reihum zu einer präzisen Frage mit wenigen Sätzen äussern. Die Aussagen werden in dieser Sammlungsrunde nicht kommentiert.
- Zum Abschliessen eignet sich auch das *gemeinsame Nachdenken* mit den Lernenden über den Unterricht: Die S reflektieren den Lernprozess hinsichtlich des persönlichen Lerngewinns, ihres Wissenszuwachses, der allfälligen Veränderungen in ihrem Verhalten oder in ihren Gefühlen. Sie sollen zum Beispiel schriftlich Antwort geben auf die Frage: «Was geht mir durch den Kopf, wenn ich nach dieser Geschichtsstunde nach Hause gehe?»
- *Lernkontrollen*: Gelegentlich ist es günstig, das Erreichen der Lernziele mündlich oder schriftlich summativ oder formativ zu überprüfen. Das kann mit kurzen Testfragen, in Form eines Spieles oder Rätsels geschehen.
- *Zusammenfassungen*: Die Lernenden oder Lehrenden fassen das Gelernte systematisch und kurz zusammen und halten es schriftlich fest. Auch hier sind verschiedenste Formen denkbar, etwa ein Kurzdiktat, ein vorbereiteter zusammenfassender Tafeltext oder eine zusammenfassende bildliche Darstellung. Vielleicht schreiben einzelne Lernende ein Protokoll, welches sie in der nächsten Veranstaltung allen verteilen, oder die S verfassen eigenständig eine Zusammenfassung. Hierfür eignen sich in der «Zeitreise» auch und besonders die vorbereiteten Tafelbilder im Begleitband, die abgeschrieben und auch ergänzt werden können.
- Manchmal ist es günstig, zum Schluss einer Geschichtslektion die Anschlussziele bekanntzugeben. Das kann darin bestehen, dass *Hausaufgaben* erteilt werden oder dass ein kurzer Ausblick auf die nächste Lektion gegeben wird.

- *Wissensspiele* sind bei S und LP beliebt, zum Beispiel *Memory*, bei dem alle Namen der Lernenden und gleich viele Stichworte oder Sachfragen aufgeschrieben werden. Danach werden je ein Namenskärtchen und ein Sachkärtchen gezogen und die entsprechenden S sollen zum Sachthema Stellung nehmen oder die Frage beantworten. Dieses Spiel kann zum *Lotto* ausgebaut werden, bei dem viele Fragen existieren, welche mit einem Schwierigkeitsgrad bezeichnet werden. Lernende können Fragen austauschen und sollen versuchen, möglichst viele Punkte zu sammeln. Auch hierfür eignet sich die «Zeitreise» mit den vielen Aufgaben, die sie zur Verfügung stellt, aber auch mit den Abschlussseiten der Themeneinheiten.
- Eine sinnvolle Lernsituation zum Abschliessen ist die *Placemat Activity*. Hier setzen sich vier S um einen Tisch herum. In der Mitte liegt ein A3-Blatt mit fünf Feldern. Jeder und jede S schreibt zu einer ausgewählten Frage oder zu einem Stichwort zuerst die eigenen Gedanken, Ideen oder das erworbene Wissen in ein Feld; das fünfte Feld in der Mitte bleibt vorerst leer. In der zweiten Phase lesen alle S die Gedanken ihrer Kolleginnen und Kollegen, und in der dritten Phase wird ins fünfte Feld geschrieben, was alle als wichtig betrachten oder was alle aufgeschrieben hatten.
- *Lückentext*: Hier wird das Gelernte gefestigt und repetiert, indem die LP einen Text vorbereitet, in welchem die wichtigsten Begriffe fehlen. Eventuell stehen in den Lücken so viele Punkte, wie das gesuchte Wort Buchstaben hat. In den Kopiervorlagen der «Zeitreise» findet sich eine Reihe von solchen Lückentexten, die sich zum Abschliessen eignen.
- Überhaupt sind es *Arbeitsblätter*, die sich auch als Lernsituation zum Abschliessen eignen. Nach einer Darbietung oder Erarbeitung, nach aufgabenbasiertem Unterricht oder auch in einem Projekt können solche Arbeitsblätter, die sich bei den Kopiervorlagen der «Zeitreise» finden, den Transfer ermöglichen und das Weitergehen anregen.
- *Evaluationsformen* eignen sich zum Abschliessen von Geschichtsunterricht und bringen Abwechslung in den Unterrichtsalltag. Mit dem *Barometer* etwa werden die Einschätzungen von Lernenden zu einem bestimmten Aspekt auf einer vorgegebenen Skala erhoben und festgehalten.
- Mit einer *Bilanzfrage* können die S zu einem bestimmten kontroversen Thema schriftlich Stellung nehmen, indem sie die einen Aspekte links und die anderen rechts auf ein Plakat oder in eine vorgegebene Darstellung einer Waage hineinschreiben. Die Bilanzfrage eignet sich zur Erhebung von Meinungen oder zur abschliessenden Stellungnahme von Lernenden.
- Viele gestalterische Möglichkeiten bieten sich zum

Abschliessen an, etwa die Entwicklung einer *Mindmap*, eines *Clusters*, bei dem die Lernenden zu einem bestimmten Thema möglichst viele Assoziationen suchen und festhalten, oder einer *Collage*, wo die S aus einem Überangebot an Materialien, beispielsweise aus Zeitschriften, Bildern und Texte herausuchen, die sie auf einem neuen Blatt so zusammenkleben, dass eine eigenständige Aussage entsteht.

Abschliessen heisst einen Schlusspunkt setzen und bereits neue Brücken bauen. Ein gelungener Abschluss erleichtert den nächsten Einstieg. Ein guter Einstieg hilft, einen guten Abschluss zu inszenieren. Viele Lernsituationen für den Einstieg eignen sich deshalb für das Abschliessen und umgekehrt. Wer die S beispielsweise am Schluss einer Veranstaltung festhalten lässt, was ihnen durch den Kopf geht, wenn sie nach Hause gehen, wird viele Aussagen finden, um den nächsten Einstieg zu gestalten. Die LP kann alle Aussagen in der nächsten Geschichtslektion wieder auflegen und lesen lassen. Häufig führt dies zu einem spannenden Klassengespräch, in welchem das Gelernte gefestigt und über das Lernen nachgedacht wird.

## 5. Weitere Gestaltungselemente

Ebenso wie die verschiedenen Unterrichtsmethoden und Lernsituationen tragen weitere Gestaltungselemente zu einem abwechslungsreichen Geschichtsunterricht bei. Es sind dies in erster Linie die unterschiedlichen Sozialformen, die vielen denkbaren Medien und Materialien, dann auch ausserschulische Lernorte oder der Einbezug weiterer Fachleute und schliesslich der Einsatz des Schulbuchs selber.

Dass all die Unterrichtsmethoden und Lernsituationen in unterschiedlichen *Sozialformen* durchgeführt werden können, versteht sich von selber. Hier immer wieder zwischen Einzelarbeit, Partnerarbeit, Kleingruppen-, Grossgruppen- und Plenumsarbeit zu wechseln, trägt viel zu einer Rhythmisierung von Unterricht bei. Empfehlenswert ist auch hier, nicht zu häufig und nicht zu schnell zu wechseln und die Wechsel wenn möglich mit den Unterrichtsphasen und den Funktionsformen, also den unterschiedlichen Lernformen eines Funktionsrhythmus, zusammenzulegen. Ein klug konzipierter Dreischritt wechselt nach dem Einstieg sowohl die leitende Fragestellung als auch den Funktionsrhythmus und die Sozialform, und analog geschieht dies beim Wechsel vom Hauptteil zum Abschluss. Überhaupt sind diese Wechsel die Scharnierstelle von gelingendem Geschichtsunterricht. Es gilt also, diese Wechsel mit aller Sorgfalt zu planen. Dabei können die

Vorschläge zur Gestaltung des Unterrichts im Begleitband der «Zeitreise» hilfreiche Unterstützung bieten.

Die «Zeitreise» bietet zudem eine grosse Abwechslung im Bereich der *Medien*, die als Speicher und Vermittlungsorte von Geschichte und Erinnerung dienen. So ist es denn wichtig, sowohl beim Einstieg als auch im Hauptteil oder beim Abschluss Varianz zu erzeugen. Der mediale Reichtum hat sich bekanntlich in den letzten Jahren enorm vergrössert, und den gilt es zu nutzen: Neben die traditionelleren Medien wie Textquellen, Bilder oder Karten ist eine ganze Reihe von weiteren Medien getreten, etwa Karikaturen, aber auch Comics, Filme und weitere multimediale Anwendungen auf DVD, in Apps und Videobooks und natürlich im Internet.

Abwechslung im Geschichtsunterricht entsteht auch dadurch, dass ab und zu *ausserschulische Lernorte* oder originale Schauplätze aufgesucht werden. Geschichtsunterricht muss nicht immer im Schulzimmer stattfinden. Gerade dann, wenn die «Zeitreise» selber von ausserschulischen Lernorten berichtet und beispielsweise ein Denkmal vorstellt, liegt es auf der Hand, Denkmäler der eigenen Umgebung zu thematisieren und sie vor Ort anzuschauen.

Gelegentliches Beiziehen von *Expertinnen und Experten* zu bestimmten Themen oder von *Zeitzeuginnen und Zeitzeugen* bringt ebenfalls willkommene Abwechslung und in aller Regel auch neue Perspektiven und vertiefte Einsichten.

*Computer oder Laptop* ermöglichen neue und abwechslungsreiche Formen der Geschichtsvermittlung und -aneignung. Für S besonders geeignet sind *Tablets*, weil sie die Möglichkeit bieten, rezeptive und produktive Lernaktivitäten zu verknüpfen. S können beispielsweise Bilder der «Zeitreise» fotografieren, mit eigenen Texten versehen, dazu weitere Bilder aus dem Internet hinzufügen, Zusammenhänge formulieren und so zu einem bestimmten Thema ein eigenes neues Produkt zusammensetzen, um das eigene Lernen zu dokumentieren und festzuhalten.

So wird die «Zeitreise» für die S zum Ausgangspunkt für die Entwicklung eines eigenen «Geschichtsbuchs». Dies macht deutlich, dass selbst im Umgang mit dem Schulgeschichtsbuch auf Abwechslung geachtet werden kann: Nicht immer ist die «Zeitreise» schon beim Einstieg präsent. Manchmal wird sie erst für den Hauptteil beigezogen, gelegentlich erst zum Abschliessen und manchmal während einer Geschichtslektion gar nicht. Mit all ihren Komponenten bietet die «Zeitreise» der LP ganz unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten. Sie kann als «Leitfaden»

oder als «Steinbruch» genutzt werden und bietet jedenfalls eine gute Grundlage für abwechslungsreichen Geschichtsunterricht. Die konkrete und alltägliche Gestaltung eines abwechslungsreichen und guten Geschichtsunterrichts allerdings liegt in den Händen der S und vor allem der LP.

Peter Gautschi, Karin Fuchs, Hans Utz  
Zentrum Geschichtsdidaktik und Erinnerungskulturen  
Pädagogische Hochschule Luzern

Dieser Text ist ein Auszug aus:  
Zeitreise Band 1, Begleitband 264-84163

«Zeitreise» heisst das Lehrwerk für historisches Lernen und politische Bildung im Fachbereich «Räume, Zeiten, Gesellschaften» der Sekundarstufe I. Es orientiert sich am Lehrplan 21 und umfasst drei Bände:

