

Hammann, Linda; Hoof, Christine van

Ein Jahr GÜdig! Von digitaler Lernwerkstattarbeit, Teamarbeit und interaktiven Gamebooks

Kihm, Pascal [Hrsg.]; Kelkel, Mareike [Hrsg.]; Peschel, Markus [Hrsg.]: Interaktionen und Kommunikationen in Hochschullernwerkstätten. Theorien, Praktiken, Utopien. Bad Heilbrunn : Verlag Julius Klinkhardt 2023, S. 240-248. - (Lernen und Studieren in Lernwerkstätten)



Quellenangabe/ Reference:

Hammann, Linda; Hoof, Christine van: Ein Jahr GÜdig! Von digitaler Lernwerkstattarbeit, Teamarbeit und interaktiven Gamebooks - In: Kihm, Pascal [Hrsg.]; Kelkel, Mareike [Hrsg.]; Peschel, Markus [Hrsg.]: Interaktionen und Kommunikationen in Hochschullernwerkstätten. Theorien, Praktiken, Utopien. Bad Heilbrunn : Verlag Julius Klinkhardt 2023, S. 240-248 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-269573 - DOI: 10.25656/01:26957; 10.35468/6009-17

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-269573>

<https://doi.org/10.25656/01:26957>

in Kooperation mit / in cooperation with:



<http://www.klinkhardt.de>

Nutzungsbedingungen

Dieses Dokument steht unter folgender Creative Commons-Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de> - Sie dürfen das Werk bzw. den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen sowie Abwandlungen und Bearbeitungen des Werkes bzw. Inhaltes anfertigen, solange Sie den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

This document is published under following Creative Commons-Licence: <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.en> - You may copy, distribute and render this document accessible, make adaptations of this work or its contents accessible to the public as long as you attribute the work in the manner specified by the author or licensor.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.



Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der


Leibniz-Gemeinschaft

Linda Hammann und Christine van Hoof

Ein Jahr GUDig! Von digitaler Lernwerkstattarbeit, Teamarbeit und interaktiven Gamebooks¹

Im März 2020 startete die Hochschullernwerkstatt „Geschichtsunterricht digital“, kurz GUDig, an der Universität des Saarlandes. Mit dem besonderen Fokus auf die Digitalität in der Geschichtsvermittlung und Geschichtsdidaktik ist GUDig die erste Hochschullernwerkstatt dieser Ausrichtung in der deutschsprachigen Hochschullandschaft. Zwar waren digitalisierungsbezogene Kompetenzen der Studierenden von Anfang an Kernthema in der Arbeit, aber beim Start des Projekts hatte wohl niemand damit gerechnet, dass die Hochschullernwerkstatt selbst angesichts der weltweiten Coronapandemie komplett in den digitalen Raum verlagert werden würde. Wie sich dieser Umstand auf das erste Jahr von GUDig auswirkte, wird in diesem Erfahrungsbericht beleuchtet.

In den letzten Jahren stellten die Dozierenden der Geschichtsdidaktik an der Universität des Saarlandes fest, dass viele ihrer Studierenden grundlegende Defizite hinsichtlich digitalisierungsbezogener Kompetenzen aufwiesen, insbesondere in den Bereichen, die das Saarländische Basiscurriculum Medienbildung als Bedienen und Anwenden sowie Produzieren und Präsentieren benennt (MBK 2019). Gerade diese o. g. Kompetenzen sind als Teil zeitgemäßer historischer Medienbildung jedoch essenziell für den Unterricht (nicht nur) in Geschichte und Gesellschaftswissenschaften (Kerber 2017) und werden in Zukunft sicher noch sehr viel stärker nachgefragt (GFD 2018; KMK 2016; MBK 2019). Damit angehende Lehrkräfte ihre späteren Schüler*innen im Bereich der digitalisierungsbezogenen Kompetenzen entsprechend fördern können, müssen sie diese selbstverständlich selbst entwickeln. Für die Geschichts- und GW²-Lehrer*innenbildung heißt das einerseits, dass der kritische und reflektierte Umgang mit digitalen Medien als

1 Das diesem Aufsatz zugrundeliegende Vorhaben GUDig als Teilprojekt von MoDiSaar wird im Rahmen der gemeinsamen „Qualitätsoffensive Lehrerbildung“ von Bund und Ländern mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01JA2035 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei den Autorinnen. Der vorliegende Aufsatz basiert auf einem Vortrag, der im Rahmen der 14. Internationalen Fachtagung der Hochschullernwerkstätten gehalten wurde.

2 GW steht für das Verbundfach Gesellschaftswissenschaften, das Inhalte aus dem Geschichtsunterricht, Erdkunde und Sozialkunde kombiniert. GW wird im Saarland derzeit in Gemeinschaftsschulen unterrichtet.

Quellen und neuen Technologien als Werkzeugen für Lehr-Lernprozessen im Geschichtsunterricht genauso eingeübt werden muss wie der Umgang mit und Einsatz von analogen Schriftquellen, Bildern oder Karten (Arand & Scholz 2021; Danker & Schwabe 2020; Bernsen, König & Spahn 2012). Andererseits muss die Erstellung verschiedener digitaler Medien, wie z. B. interaktiver, multimedialer Ebooks, sowie die Bedienung digitaler Endgeräte für den Einsatz im eigenen Unterricht erprobt und didaktisch reflektiert werden – und zwar immer unter der Prämisse, dass die digitalen bzw. digitalgestützten Lehr-Lernprodukte und -szenarien tatsächlich das historische Lernen und Denken fördern und nicht nur als Selbstzweck mit Neuheitsfaktor herangezogen werden (Bernsen 2017; Bernsen & Kerber 2017).

Vor diesem Hintergrund bewarb sich die Geschichtsdidaktik der Universität des Saarlandes erfolgreich im Rahmen von MoDiSaar,³ einem interdisziplinären Projekt der „Qualitätsoffensive Lehrerbildung“, das vom BMBF und der Saarländischen Staatskanzlei gefördert wird, um eine Hochschullernwerkstatt, die den Fokus auf die digitalen Kompetenzbereiche Bedienen und Anwenden, Kommunizieren und Kooperieren sowie Produzieren und Präsentieren legt (MBK 2019). Die Hochschullernwerkstatt „Geschichtsunterricht digital“ (GUDig) ist in MoDiSaar im Anwendungsbereich „Gesellschaftswissenschaften“ verortet.

1 Das Konzept der Hochschullernwerkstatt GUDig

Ziel der Hochschullernwerkstatt GUDig ist es, Studierende bei der Planung, der Durchführung und der geschichtsdidaktischen Reflexion digitalgestützter Lernprozesse und -materialien zu begleiten und zu unterstützen (vgl. AG Begriffsbestimmung NeHLe 2020: 253). Einerseits werden so digitalisierungsbezogene Grundkompetenzen wie die Erstellung und Gestaltung digitaler Lehr-Lern-Materialien und der Einsatz mobiler Endgeräte in unterrichtspraktischen Projekten gefördert, die in unmittelbarem Zusammenhang mit einer konkreten fachdidaktischen Übung stehen. Andererseits vermitteln unabhängig von curricularen Kursen Kurzformate anwendungsorientiertes Wissen zu aktuellen, digitalen Tools für den Geschichts- und GW-Unterricht. Das geschieht auf freiwilliger Basis und ohne Leistungsbewertung. GUDig koordiniert darüber hinaus die fachdidaktische und fachwissenschaftliche Evaluation der entstandenen Lernsettings, wie z. B. interaktiver Textadventures oder Ebooks, durch qualifiziertes Personal und betreut das Online-Repository, in dem die fertigen Lernsettings für die Nutzung in der Schule freilizenziert zur Verfügung stehen.

Zielgruppe der Hochschullernwerkstatt sind in erster Linie Studierende. Schüler*innen sind Nutznießer der digitalen Lernsettings, die sie unter Betreuung der

3 <https://modisaar.cs.uni-saarland.de/> [letzter Zugriff am 25.06.2021].

Studierenden und des Teams der Hochschullernwerkstatt erproben. Mittelfristig ist geplant, dass Schüler*innen die Lehr-Lern-Materialien auch in der (Hochschul-)Lernwerkstatt testen, coronabedingt erfolgten die letzten Erprobungen direkt in den jeweiligen Schulen. Angebote der Hochschullernwerkstatt an Referendar*innen oder Lehrpersonen zur Fort- und Weiterbildung sind für eine spätere Phase projektiert.

2 Ein digitaler Start

Als Anfang März 2020 GUDig die Arbeit aufnahm, ahnte noch niemand, dass sich in den folgenden Wochen die ursprüngliche Planung – Veranstaltungen und eine Hochschullernwerkstatt in Präsenz, in der Studierende sich regelmäßig zur Entwicklung digitaler Tools treffen sollten – komplett ändern würde. Die Studierenden sollten die Möglichkeit haben, sich in entspannter, kreativer Atmosphäre untereinander auszutauschen und sich gegenseitig zu inspirieren, im Team gemeinsam an ihren Projekten zu arbeiten und anschließend ihre Lernsettings mit Schulklassen zu testen. Aufgrund der Coronapandemie musste GUDig zwangsweise in den digitalen ‚Raum‘ ausweichen. Die geplante Hochschullernwerkstatt *fürs Digitale wurde zur digitalen Hochschullernwerkstatt*.

Der unvorbereitete Umstieg auf virtuelle Lehr-Lern-Formate, der das Sommersemester 2021 eröffnete, führte zunächst zu großer Unsicherheit im universitären Lehrbetrieb und hatte auch für GUDig Anlaufschwierigkeiten zur Folge. Die Hochschullernwerkstatt nahm zwar ihre Arbeit mit wöchentlichen, digitalen, offenen Sprechstunden auf, aber in der chaotischen Anfangsphase des Sommersemesters ging das neue Format zunächst einmal unter.

Eine deutlich wahrnehmbare Internetpräsenz sollte das geplante Angebot im digitalen Raum präsentieren und erste Tipps für das „Lehren und Lernen von zuhause aus“ geben.⁴ Die GUDig-Webseite ist immer noch die Hauptbühne der Hochschullernwerkstatt, da zum Zeitpunkt der Verschriftung des vorliegenden Beitrags nach wie vor keine Präsenzveranstaltungen und -treffen möglich sind.

3 Das digitale Angebot der Hochschullernwerkstatt

Mit drei Grundpfeilern versucht GUDig auch aus der Distanz die einleitend benannten digitalisierungsbezogenen Kompetenzen der Lehramtsstudierenden der Fächer Geschichte und Gesellschaftswissenschaften zu fördern und auf neue, didaktische Herausforderungen vorzubereiten: mit dem GUDig-Werkzeugkasten, den Online-Mini-Workshops und der Online-Begleitung von Lehrveranstaltungen.

⁴ <https://www.uni-saarland.de/fachrichtung/geschichte/institut/fachdidaktik-geschichte/gudig-die-lernwerkstatt-geschichtsunterrichtdigital.html> [letzter Zugriff am 25.06.2021].

Das digitale Herzstück von GUDig, der GUDig-Werkzeugkasten, ist eine stetig wachsende kuratierte Online-Sammlung, in der digitale Inhalte und Werkzeuge im Hinblick auf ihren geschichtsdidaktischen Einsatz bewertet und kommentiert werden. Er umfasst sowohl aktuelle Tools für den digitalgestützten (Geschichts) Unterricht als auch fertige Inhalte. Für einen schnelleren Zugang sind die Angebote sowohl chronologisch als auch nach den Themen der saarländischen Geschichts- und GW-Lehrpläne geordnet. Ein besonderes Augenmerk beim Füllen des Werkzeugkastens liegt dabei auf der Überprüfung der Lizenzbedingungen der aufgenommenen Materialien. Die bei GUDig entstandenen digitalen Lernsettings sind im „Repositorium“ der Webseite zu finden. Die Idee hinter dem Konzept des Werkzeugkastens und des Repositoriums ist einerseits, das Finden von digitalen bzw. online verfügbaren Lehr-Lernmaterialien für den Geschichts- und GW-Unterricht niederschwellig zu gestalten und so Lehrer*innen, Referendar*innen und Studierende bei der Unterrichtsplanung zu unterstützen. Andererseits soll die Sammlung zum Entdecken und Ausprobieren einladen und so zumindest im Kleinen das erkundende Element simulieren, das das Lernen in der Hochschullernwerkstatt ausmacht (Hildebrandt et al. 2014; Beyer & Johnke-Liese 2020: 106).

Seit dem Sommersemester 2021 bietet GUDig über die Plattform Microsoft Teams auch das Kurzformat der GUDig-Mini-Workshops an. In knapp 30 Minuten werden Impulse für den digitalgestützten Unterricht gegeben und beispielsweise Fragen rund um den richtigen Umgang mit Lizenzen und OER angerissen. Umfragen unter den Studierenden legen das Workshopprogramm fest. Screencasts der Workshops als zusätzliche asynchrone Lernmaterialien werden derzeit vorbereitet. Nicht zuletzt begleitet GUDig die Online-Lehre der Geschichtsdidaktik, ebenfalls über Microsoft Teams, und unterstützt dort individuell bei Fragen und Projekten rund ums Digitale. Jeden Freitag von 9 bis 14:00 Uhr ist GUDig in Form einer offenen Sprechstunde geöffnet und per Chat und Videoanruf für individuelle Fragen und Ideen erreichbar.

4 Interaktion und Kommunikation in der digitalen Hochschullernwerkstatt

Während das erste Halbjahr vor allem dem Aufbau einer Infrastruktur und der Entwicklung des digitalen Angebots gewidmet und die Hochschullernwerkstatt noch kaum unter den Studierenden bekannt war, wurde GUDig im Wintersemester 2020/21 sichtbarer. Begleitend zur Lehrveranstaltung „Narrativierung und Game-based Learning“ unter der Leitung von Christine van Hoof, unterstützte GUDig die individuelle Projektarbeit von 10 Studierenden – den ersten Nutzer*innen von GUDig. Ziel der Unterstützung war dabei die Erstellung eines interaktiven,

digitalen Gamebooks für den Geschichtsunterricht mit dem Open-Source-Programm Twine (Möslein-Tröppner & Bernhard 2018).⁵ Einerseits sollten so die für den Geschichtsunterricht zentralen narrativen Kompetenzen der Studierenden geschult werden (Barricelli 2005; Pandel 2017: 250-269; Pandel 2015). Andererseits sollten die Studierenden niederschwellig an die Grundlagen des Programmierens als überfachliche Kompetenz (MBK 2019) sowie an das digitale Storytelling herangeführt werden (Kerber 2017b; Kerber 2017c). Nicht zuletzt sollten sie das Programm Twine und das Konzept interaktiver digitaler Geschichten als Werkzeug und Methode kennen und benutzen lernen, um damit später wiederum die narrativen und digitalisierungsbezogenen Kompetenzen ihrer Schüler*innen fördern zu können. In Teams von drei bis vier Personen entstanden im Laufe des Wintersemesters thematisch an saarländische Geschichts- und GW-Lehrpläne angelehnte Textadventures, von denen zwei im GUDig-Repositoryum zur Verfügung stehen.⁶ Während in der Lehrveranstaltung die theoretisch-fachdidaktischen Grundlagen vermittelt wurden, betreute die Hochschullernwerkstatt die freien Arbeitsphasen mit der digitalen, offenen Sprechstunde und einer individuellen Beratung bei projektspezifischen Fragen. Die Interaktionen und Kommunikation zwischen den Lernbegleitenden und Studierenden, die unter ‚normalen‘ Bedingungen zumindest in Teilen in der Hochschullernwerkstatt und somit bis zu einem gewissen Grad beobachtbar stattgefunden hätten, verlagerten sich dabei zu großen Teilen in die heimische ‚Blackbox‘ hinter dem Monitor.

Das Online-Format der Hochschullernwerkstatt schuf paradoxerweise gleichzeitig mehr Distanz und mehr Nähe. Auffällig war die unerwartete Unmittelbarkeit der Kommunikation, insbesondere durch den Chat. Anders als zeitlich festgelegte Lehrveranstaltungen ist die Hochschullernwerkstatt offener konzipiert und die hohe Erreichbarkeit per Chat simulierte zumindest in Ansätzen das Gefühl einer ‚offenen Tür‘. Nachfragen, sowohl während der Lehrveranstaltung und der offenen Sprechstunde von GUDig als auch außerhalb dieser Zeitfenster, geschahen niederschwelliger als per Email oder in Präsenzsprechstunden, was möglicherweise auf die Nähe des MS Teams-Chats zu anderen im Alltag oftmals verwendeten Socialmedia-Produkten wie WhatsApp zurückzuführen ist. Auch das kreative Zusammenarbeiten litt nicht. In einer lockeren und geschäftigen Arbeitsatmosphäre konnten gerade dank der vermeintlichen technischen Einschränkungen einfach und schnell spontane Einfälle und Tipps direkt visualisiert, Bilder, Mindmaps, Konzepte etc. geteilt und unmittelbar in das Gespräch eingebunden werden. Die Kommunikation in geplanten Besprechungen war zielgerichtet und konzentriert,

⁵ www.twinery.org [letzter Zugriff am 25.06.2021].

⁶ <https://www.uni-saarland.de> → Universität → Fakultäten und Professuren → Philosophische Fakultät → Fachrichtungen → Geschichte → Fachdidaktik → GUDig → GUDig-Repositoryum [letzter Zugriff am 25.06.2021].

aber trotz aller positiven Erfahrungen fehlte manchmal das Zusammensitzen mit einer Tasse Kaffee. Gerade bei der Entwicklung von neuen Ideen und der Ausarbeitung von Projekten ist ein „kreatives“ Schweigen in Person angenehmer als das stumme Starren in die Kamera.

Eine Distanz machte sich vor allem im Diskussionsfluss bemerkbar. Hin und wieder kam das Gespräch ins Stocken, weil nicht klar war, wer als nächstes sprechen sollte. Körpersprachliche Signale waren per Video nur schwer zu erkennen und zu deuten, was häufig ein Unterbrechen bzw. „Übereinander-Reden“ zur Folge hatte und die Kommunikation beeinträchtigte. Im Vergleich zu Präsenzdiskussionen ging dadurch ein Stück Spontanität und Dynamik verloren.

Die Distanz zeigte sich auch in der Teamarbeit. Die Teambildung wurde zweistufig gestaltet. In einer Blitzlichtrunde in der ersten Sitzung der Übung stellten sich zunächst alle Akteur*innen mit Namen und Studiengang vor und nannten dann den letzten Film, den sie gesehen hatten, das letzte Buch, das sie gelesen hatten und das letzte Spiel, das sie gespielt hatten. Ziel des Blitzlichts war, Präferenzen und Interessensgebiete zu beleuchten und so den Studierenden zu helfen, Personen zu finden, mit denen sie sich eine Zusammenarbeit vorstellen konnten – auch, wenn sie ihre Kommiliton*innen noch nicht persönlich kannten.

In der nächsten Stufe sollten die Studierenden ihre Kompetenzen und Präferenzen hinsichtlich der verschiedenen Bereiche von Projektarbeit selbst einschätzen. Die Rollen und besonderen Aufgabenbereiche wurden vorgegeben: Die Creative Directors sollten auf die Kreativität sowie die ansprechende Optik des zu erstellenden Textadventures achten, die Projectmanager das Zeitmanagement im Blick behalten, die IT-Experten die technische Umsetzung überwachen und die Qualitymanager die Erfüllung der Anforderungen an das Gamebook, wie Lehrplanbezug und Multiperspektivität, im Auge behalten. Durch die o. g. Selbsteinschätzung bzgl. der verschiedenen Bereiche von Projektarbeit sollten nicht nur die Vorlieben und Stärken jedes Teammitglieds an die anderen kommuniziert werden, sondern auch die Projektarbeit strukturiert werden. Neben ihren selbstgewählten Zuständigkeitsbereichen innerhalb der oben benannten, vorgegebenen Rollen⁷ waren alle Teammitglieder als Historiker*innen für die inhaltliche und didaktische Ausarbeitung ihres Textadventures verantwortlich. Anschließend fanden sich die Studierenden unter der Vorgabe, dass in jedem Team alle Rollen vertreten sein sollten, selbstständig in Breakout Rooms zusammen und wählten einen Teamnamen. Obwohl nützlich als Mittel für die Teambildung, schien die Vergabe von Expertenrollen retrospektiv in der weiteren Erarbeitungsphase innerhalb der Teams keine Rolle mehr zu spielen, da die Studierenden in allen Bereichen vom Zeitmanagement bis zur kreativen Umsetzung gleichermaßen beteiligt waren. Die

7 Die Rollen bzw. Bereiche wurden vorgegeben, die Zuteilung zu diesen machten die Studierenden aber selbst, also z. B. „Ich sehe mich eher als Creative Director statt als Projectmanager.“

Breakout Rooms waren im Laufe der Projektphase der konstante Treffpunkt, wobei die Namensgebung auch auf den Teamraum übertragen wurde und zumindest ein kleines Maß an Individualisierung und Gestaltungsmöglichkeit brachte. Der Online-Raum der Lernwerkstatt wurde dabei zu Gunsten der individualisierten Teamräume kaum genutzt, was vermutlich einerseits mit dem zu Beginn des Wintersemesters immer noch geringen Bekanntheitsgrad der Hochschullernwerkstatt zusammenhing und andererseits mit der Einfachheit, sich als Lernbegleiter*in schnell und unkompliziert in die jeweiligen Teamräume dazuschalten zu können. Zwei von drei Teams nutzen ihren digitalen Raum regelmäßig und nahmen auch das begleitende Angebot der Hochschullernwerkstatt mehrfach wahr. Das dritte Team schien sich dagegen wenig abzustimmen und nutzte auch die Betreuung durch die Hochschullernwerkstatt, wenn überhaupt, nur als Einzelpersonen. Trotz der Bemühungen, mit dem Blitzlicht eine persönliche Perspektive in die Teambildung zu integrieren, war es schwierig, Sympathien online in der Videokonferenz zu erkennen und entsprechend für die Teambildung nutzbar zu machen, wenn nicht bereits vor Beginn der Arbeit ein gewisser Bekanntheitsgrad unter Teammitglieder vorlag (vgl. Busch 2019).

5 Fazit und Ausblick

Eine nicht repräsentative Umfrage unter Studierenden ergab eine positive Bewertung der Unterstützung der Übung durch GUDig. Das Angebot und Konzept der Hochschullernwerkstatt an sich erschien vielen Studierenden im Wintersemester aber noch „diffus“. Eine Weiternutzung, v. a. in Form von freiwilligen und flexiblen Online-Formaten, können sich dabei viele vorstellen, sodass das erste Jahr der Hochschullernwerkstatt, wenn auch ganz anders als anfänglich geplant, als Erfolg gewertet werden kann.

Die Herausforderung für Zukunft, ist, das Bild der Hochschullernwerkstatt für die Studierenden zu schärfen und das Angebot mehr ins Bewusstsein zu rücken. Derzeit bereits laufende bzw. für das kommende Wintersemester 2021/22 geplante Kooperationen mit anderen an der „Qualitätsoffensive Lehrerbildung“ beteiligten sprach- und naturwissenschaftlichen Fächern, bei denen Studierende im fächerübergreifenden Team gemeinsam digitale Lernsettings zu fächerverbindenden Themen erarbeiten, werden sicherlich einen Beitrag für die öffentliche Wahrnehmung der Lernwerkstatt GUDig leisten. Zuletzt bleibt zu hoffen, dass GUDig bald auch die analogen Türen öffnen kann.

Literatur

- AG Begriffsbestimmung – NeHle (2020): Internationales Netzwerk der Hochschullernwerkstätten e.V. – NeHle – ein Arbeitspapier der AG „Begriffsbestimmung Hochschullernwerkstatt“ zum aktuellen Stand des Arbeitsprozesses. In: Stadler-Altman U. et. al. (Hrsg.) (2020): Spielen, Lernen, Arbeiten in Lernwerkstätten. Facetten der Kooperation und Kollaboration. Bad Heilbrunn: Klinkhardt, 249-261.
- Arand, Tobias & Scholz, Peter (Hrsg.) (2021): Digitalisierte Geschichte in der Schule. Baltmannsweiler: Schneider.
- Barricelli, Michele (2005): Schüler erzählen Geschichte. Narrative Kompetenz im Geschichtsunterricht. Schwalbach: Wochenschau-Verlag.
- Bernsen, Daniel; Kerber, Ulf (2017): Medientheoretische Überlegungen für die Geschichtsdidaktik. In: Bernsen D. et al. (Hrsg.) (2017): Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter. Bonn: BPB, 22–36.
- Bernsen, Daniel (2017): Medien im Geschichtsunterricht: Funktionen, Verhältnis und Raumverständnis. In: Bernsen D. et al. (Hrsg.) (2017): Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter. Bonn: BPB, 37–44.
- Bernsen, Daniel; König, Alexander & Spahn, Thomas (2012): Medien und historisches Lernen - Eine Verhältnisbestimmung und ein Plädoyer für eine digitale Geschichtsdidaktik. Zeitschrift für digitale Geschichtswissenschaft 1, 1–27.
- Beyer, Constantin & Johnke-Liese, Florian (2020): Hochschullernwerkstatt goes digital! In: Kramer K. et. al. (Hrsg.) (2020): Hochschullernwerkstätten – Elemente von Hochschulentwicklung? Ein Rückblick auf 15 Jahre Hochschullernwerkstatt in Halle und andernorts. Bad Heilbrunn: Klinkhardt, 100-112.
- Busch, Michael W. (2019): Wer kann mit wem? Die Rolle von Sympathie in Teams. Austrian Management Review 9, 46–56.
- Danker, Uwe & Schwabe, Astrid (2020): Potenziale des Faches Geschichte für Kompetenzerwerb in der digitalisierten Welt. Ein pragmatischer und fachbezogener Zugang. Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 71, Heft 7–8, 414–434.
- Gesellschaft für Fachdidaktik (GFD) (2018): Fachliche Bildung in der digitalen Welt. Positionspapier der Gesellschaft für Fachdidaktik, Verfügbar unter: <https://www.fachdidaktik.org/wordpress/wp-content/uploads/2018/07/GFD-Positionspapier-Fachliche-Bildung-in-der-digitalen-Welt-2018-FINAL-HP-Version.pdf> [letzter Zugriff am 25.06.2021].
- Hildebrandt, Elke; Nieswandt, Martina; Schneider, Ralf; Radtke, Monika & Wildt, Johannes (2014): Werkstätten als Raum für „Forschendes Lernen“ in der Hochschulbildung. In: Hildebrandt E. et. al. (Hrsg.) (2014): Lernen zwischen freiem und instruiertem Tätigsein. Bad Heilbrunn: Klinkhardt, 80-99.
- Kerber, Ulf (2017a): Historische Medienbildung – ein transdisziplinäres Modell für den Geschichtsunterricht. In: Bernsen D. et al. (Hrsg.) (2017a): Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter. Bonn: BPB, 45–84.
- Kerber, Ulf (2017b): Narration und Digital Storytelling im Geschichtsunterricht. In: Bernsen D. et al. (Hrsg.) (2017b): Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter. Bonn: BPB, 181-192.
- Kerber, Ulf (2017c): Narrationen mit digitalen Werkzeugen selbst erstellen. In: Bernsen D. et al. (Hrsg.) (2017c): Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter. Bonn: BPB, 383-394.
- Kultusministerkonferenz (KMK) (2016): Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz, Verfügbar unter: <https://www.kmk.org/themen/bildung-in-der-digitalen-welt/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html> [letzter Zugriff am 25.06.2021].

- Ministerium für Bildung und Kultur des Saarlandes (MBK) (2019): Basiscurriculum Medienbildung und informatische Bildung, https://www.saarland.de/SharedDocs/Downloads/DE/mbk/Bildungsserver/Unterricht_und_Bildungsthemen/Medienbildung/Basiscurriculum.pdf?__blob=publicationFile&v=1 [letzter Zugriff am 25.06.2021].
- Möslein-Tröppner, Bodo & Bernhard, Willi (2018): Digitale Gamebooks in der Bildung. Spielerisch lehren und lernen mit interaktiven Stories. Berlin: Springer.
- Pandel, Hans Jürgen (2015): Historisches Erzählen. Narrativität im Geschichtsunterricht. Schwalbach: Wochenschau-Verlag.
- Pandel, Hans Jürgen (2017): Geschichtstheorie. Schwalbach: Wochenschau-Verlag.