



Archiv & App im Staatsarchiv Ludwigsburg Spielerisches Entdecken von Archivquellen mit dem digitalen Tool »Learningapps«

1 Projektarbeit mit »Learningapps« im Staatsarchiv Ludwigsburg.

Vorlage: LABW, StAL

Das neue Angebot *Archiv & App* entstand im Rahmen meines Praxisprojekts als Studentin der *Kultur- und Medienbildung* an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg. Ziel des Projekts war die Erarbeitung eines neuen archivpädagogischen Konzepts und die darauf aufbauende Entwicklung von zwei neuen Themenmodulen für die Unterstufenklassen 5–7. Die Module enthalten viele handlungsorientierte und spielerische Elemente, um Geschichte spannend zu vermitteln. Die Schülerinnen und Schüler werden selbst aktiv und kommen analog sowie digital in den Kontakt mit originalen Archivquellen. Voraussetzung für die Teilnahme einer Schulklasse ist das Mitbringen mehrerer Handys oder Tablets. Ein wesentlicher Bestandteil der neuen Themenmodule ist das Tool *Learningapps*. *Learningapps* ist eine vom Landesmedienzentrum empfohlene Onlinesoftware, mit deren Hilfe man digitale Aufgaben und Rätsel erstellen kann. Hierbei kann man zwischen 20 verschiedenen Inhaltstypen wählen wie beispielsweise Multiple-Choice-Quiz, Memory, Lückentext oder Zuordnungsaufgaben. Die erstellten Rätsel kann man über einen individuellen QR-Code mit den Schülerinnen und Schülern teilen.

Das erste Modul ist die *Rätseltour durch das Staatsarchiv*. Im ersten Teil erfahren die Schülerinnen und Schüler, ausgestattet mit ihrem Handy, an interaktiven digitalen Stationen, was genau ein Archiv ist. Anschließend begibt sich die Klasse auf eine Schatzsuche ins Magazin. Mithilfe eines Lageplans und einer Schatzkarte (Legschein) wird unter Anleitung nach einer Schatzkiste gesucht. Abschließend beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler an sechs analogen und digitalen Stationen mithilfe ihres Handys spielerisch und kreativ mit unterschiedlichen Quellenarten vom Mittelalter bis heute. Sie können ein Memory zu sprechenden Wappen der Äbte des Klosters Schöntal lösen (LABW, StAL B 503 II Bü 13) oder die Bestandteile einer Polizeiform von 1851 zuordnen (LABW, StAL F 152 III Bü 732).

Im zweiten Modul *Schriftlich festgehalten: Von Kerben im Holz zu bunten Emojis* geht es um die Entwicklung der Schrift. Nach einer kurzen Einführung erkunden die Schülerin-



1

nen und Schüler unter Anleitung das Magazin und lernen am Beispiel von drei originalen Quellen, wie vor der Erfindung des Buchdrucks geschrieben wurde. Abschließend experimentieren sie in einer Schreibwerkstatt mit alten deutschen Schriftarten wie Fraktur oder Sütterlin. Auch hier dürfen die Schülerinnen und Schüler ihr Handy nutzen, um an digitalen Stationen beispielsweise ein Sütterlin-Leserätsel zu lösen oder ein Emoji-Quiz zu entschlüsseln.

Durch den Einsatz digitaler Tools ergeben sich viele Möglichkeiten, Geschichte spannend und interaktiv an unterschiedliche Ziel- und Altersgruppen zu vermitteln. Auch die Schulklassen sind begeistert und freuen sich auf weitere Module mit digitalen Elementen.

* Emma Barthold