

# Vom Schlachtfeldpanorama zur Virtual-Reality-Anwendung – Forschendes (historisches) Lernen im Museum

*Elena Lewers (Fakultät für Geschichtswissenschaften/ Historisches Institut), Prof. Dr. Christian Bunnenberg*

## Was zeichnet das Lehrmuster aus?

Das Projekt besteht aus zwei Seminaren (S I/SII): SI beschäftigt sich fachwissenschaftlich mit dem dt.-frz. Krieg von 1870/71 und der zeitgenössischen medialen Aufarbeitung in 360°-Panoramagemälden, während in SII eine fachdidaktische Perspektive eingenommen wird und eine Beschäftigung mit Geschichtsdarstellungen in Virtual Reality erfolgt. VR ist eine Technologie, die in der aktuellen Geschichtsvermittlung einen „Boom“ erlebt. Im Zentrum des Projekts stehen die im Bayrischen Armeemuseum in Ingolstadt erhaltenen Skizzen für das Panorama der Schlacht von Wörth von 1888. Die Skizzen werden von den Studierenden nach einer Exkursion in das Museum für die dortige Ausstellung in eine VR-Anwendung überführt, wodurch sich das Projekt durch einen starken Produktions-/Praxisbezug auszeichnet. Die Studierenden wenden dabei geschichtswissenschaftliche Methoden an, darüber hinaus werden didaktische und technische Kompetenzen gefördert, um mit dem digital rekonstruierten Panorama ein Vermittlungsangebot für Besucher\*innen des Museums zu schaffen.

## Fakten im Überblick:

**In welcher Form existiert eine Präsenzphase?**

Einzeltermine

## In welchem Zeitraum wird das Lehrmuster durchgeführt?

Während Vorlesungszeit

## Wird das Lehrmuster über einen Zeitraum von mehreren Semester durchgeführt?

Nein

## Welchen Umfang hat das Lehrmuster?

Creditpoints: 13

Teilnehmerzahl: 21

Umfasst ein Modul (zwei Seminare, Exkursion)

## In welchem Studienabschnitt ist das Lehrmuster angesiedelt?

Master

## In welcher Art ist das Lehrmuster curricular verankert?

Pflichtmodul

## Worum geht es in dem Lehrmuster insbesondere?

Selbstständiges Arbeiten am Text / an Quellen / an Fällen / an Daten

## Welche Zielsetzung hat das Lehrmuster?

Im Zentrum des Projekts steht eine Exkursion zum Bayrischen Armeemuseum in Ingolstadt, in dem großformatig ausgeführte Vorarbeiten für das Panorama der Schlacht von Wörth (1888) erhalten sind und bei der für 2023 anstehenden Neugestaltung der Dauerausstellung ein „Anker-Objekt“ darstellen. Mit dem Lehrprojekt soll das nicht mehr erhaltene Panorama auf Grundlage der musealen Objekte in eine Virtual Reality- Anwendung überführt und der Eindruck des Rundgemäldes rekonstruiert werden. Dabei erfolgt Forschendes Lernen auf mehreren Ebenen: Die Studierenden erarbeiten sich historischen Kontext und Inhalt des Schlachtengemäldes und wenden dabei quellenkritische Methoden der Geschichtswissenschaft an (Seminar I). Weiterhin werden didaktische und technische Kompetenzen entwickelt und angewandt, um mit dem digital rekonstruierten Panorama ein Vermittlungsangebot für Besucher\*innen des Museums zu schaffen (Seminar II). Dabei kommen auch kreative Methoden zum Einsatz. Die Studierenden lernen z.B. Bildbearbeitungsprogramme (Photoshop, Blender) kennen und praktisch damit zu arbeiten.

Die Exkursion ist für das Gelingen des Projektes ein unverzichtbarer

Bestandteil, um das Museum, die Objekte und die Ausstellungskonzepte vor Ort im direkten Austausch mit der Museumsleitung und dem Kurator kennenzulernen und zu diskutieren. Durch die Exkursion werden außerdem das Gruppengefühl und soziale Kompetenzen der Studierenden gestärkt. Während des Projektes wenden die Studierenden ihre theoretischen Kenntnisse in praktischen Zusammenhängen an, werden dadurch zu Forscher\*innen und erhalten Einblicke in Museumspraxis. Das Besondere des Projektes liegt in eben dieser Praxis- und Produktionsorientierung begründet, die sich aus der engen Verbindung von Fachwissenschaft und -didaktik sowie aus der Kooperation mit einer geschichtsvermittelnden Institution ergibt. Durch die enge Einbindung in die Entwicklungszusammenhänge der Ausstellung und der digitalen Objektgestaltung wird die Professionalisierung der Studierenden für ein potenzielles künftiges Berufsfeld gefördert.

## Was sind wesentliche Inhalte des Lehrmusters?

In Seminar I stehen die fachwissenschaftlichen Grundlagen im Vordergrund. In zwei Blocksitzungen werden die Hintergründe des deutsch-französischen Krieges 1870/71 und die Schlacht von Wörth am 6. August auf Basis von Forschungsliteratur sowie zahlreichen Quellen besprochen. Es wird zudem eine medienkulturhistorische Perspektive eingenommen und Panoramen als Medium des 19. Jahrhunderts betrachtet.

In Seminar II geht es um Virtual Reality als Medium für Geschichtsvermittlung. Es wird danach gefragt, mit welchen Intentionen wer da Medium einsetzt und wie es auf die Besucher\*innen wirkt. Dabei werden Beispiele analysiert und Überlegungen zum Einsatz von VR im Museum angestellt.

In der zweiten Hälfte des Semesters wird die Trennung der Seminare aufgebrochen. Die Studierenden arbeiten in Gruppen an der Überführung der Panoramaskizzen in eine digitale Umgebung, nachdem sie eine Einführung in die Tools erhalten haben. Den Abschluss des Seminars bildet die Präsentation der Skizzen sowie eine allgemeine Diskussion dazu, wie der Einsatz von VR im Museum eingeschätzt wird.

## Wie ist das Lehrmuster strukturiert?

Für die Seminare stehen im Sommersemester vier Wochenstunden (4 SWS) zur

Verfügung. Bei der Bearbeitung des Gegenstands wird die strikte Trennung der Seminare aufgebrochen, indem in thematischen Blöcken gearbeitet wird. In den ersten Wochen werden die fachwissenschaftlichen Grundlagen zum deutsch-französischen Krieg und der medialen Aufbereitung des Krieges erarbeitet sowie eine medienkulturgeschichtliche Perspektive auf Panoramen eingenommen. Anschließend wird das Medium Virtual Reality fokussiert und dabei sowohl theoretische Grundlagen zur Darstellung von Geschichte in VR gelegt wie auch eine analytische Herangehensweise eingeübt. In den Seminarsitzungen wird in der gesamten Gruppe gearbeitet, die schriftlichen Abgaben sind in Einzelarbeit zu erledigen.

Die Exkursion findet in der Mitte des Semesters statt, nachdem die Studierenden fachwissenschaftliche wie fachdidaktische Grundlagen erarbeitet haben. Geplant sind eine praktische Auseinandersetzung mit den Vorarbeiten für das Panorama der Schlacht von Wörth sowie ein Austausch mit der Leitung und den wissenschaftlichen Mitarbeitenden des Bayrischen Armeemuseums. Während der Exkursion bilden die Studierenden Interessensgruppen zu bestimmten Aspekten der Panoramaskizze (z.B. Provenienz, Bildanalyse). Nach der Exkursion beginnt die Produktionsphase, die durch Besprechungen und weitere Unterstützungen wie Story Boards begleitet wird. Die Studierenden erarbeiten eine digitale Rekonstruktion des Panoramas und ergänzen diese durch kontextualisierende Objektbeschreibungen auf Grundlage von Quellen. Abschließend werden die Erarbeitungen präsentiert, besprochen und weiterentwickelt, möglichst mit Beteiligung des Bayrischen Armeemuseums. Den Schluss der Veranstaltungen bildet die mündliche Prüfung, bei der beide Seminare gemeinsam geprüft werden und eine Reflexion des Gelernten erfolgt. Bei den Veranstaltungen wird in synchronen und asynchronen Einheiten gearbeitet und dabei auf digitale Tools wie Moodle oder Zoom zurückgegriffen, um eine höhere zeitliche Flexibilität zu ermöglichen.

### **Welches Prüfungsform ist in dem Lehrmuster vorgesehen?**

Während des Semesters müssen die Studierenden schriftliche Aufgaben abgeben, die von den Lehrenden kontrolliert werden und Feedback gegeben wird. Damit wird sichergestellt, dass die zentralen Punkte von den Studierenden verstanden wurden. Am Ende des Semesters findet eine Modulabschlussprüfung statt, bei der beide Seminare in einer mündlichen Prüfung gemeinsam geprüft werden. Die Note der Prüfung bestimmt die Note des Moduls.

## Welche E-Learning-Elemente werden eingesetzt?

Für die Durchführung des Seminars wird auf Moodle zurückgegriffen, um Materialien bereitzustellen (Tool: Dateiaustausch) und Austausch zwischen Studierenden zu ermöglichen (Tools: z.B. Peer-Review, Etherpad). Für den Austausch (z.B. mit Expert\*innen von außerhalb) wird außerdem Zoom genutzt. Für die Erstellung des digitalen Panoramas werden die Programme Blender, Photoshop und Mozilla Hubs eingesetzt.

## Tipps für die Umsetzung:

*"Die Zeit im Projekt war stets knapp bemessen. Bei einem nächsten Durchgang sollte mehr Zeit für die theoretischen Grundlagen eingeplant werden. Idealerweise ist für ein solches Projekt nicht nur ein, sondern zwei Semester Zeit, damit nicht die theoretischen und/oder praktischen Anteile zu kurz kommen. Eine weitere Idee ist, neben den beiden Seminaren eine praktische Übung zu veranstalten, um den Workload dorthin zu verschieben und um mehr Unterstützung leisten zu können. Außerdem ist die Transparenz bzgl. der Seminarplanung und der Lernziele von Beginn an wichtig."* Elena Lewers

## Konzipierung:

Kontaktperson: Elena Lewers (elena.lewers@rub.de) , Fakultät für Geschichtswissenschaften/  
Historisches Institut

Weitere Beteiligte: Prof. Dr. Christian Bunnenberg

## Weitere Informationen:

Veröffentlichungsdatum: 09.08.2023, 08:36 Uhr

Schlagwörter: Exkursion, Forschendes Lernen, Museum, Virtual Reality

Fächergruppen: Geisteswissenschaften, Gesellschaftswissenschaften

Das Lehrmuster ist online abrufbar unter: <https://lehrmuster.ruhr-uni-bochum.de/?p=1194>

Die PDF-Datei wurde generiert am: 13.04.2026, 12:10 Uhr