

Martin Lehrer M.A. - **Einsatz neuer Medien in der Geschichtsvermittlung**

- T h e s e n -

- Neue digitale Medien können dazu beitragen, Inhalte und Zusammenhänge für eine „digital sozialisierte“ Klientel plastisch darzustellen
- Die Bedeutung des Originals und die Faszination, die davon ausgeht, bleiben davon unberührt
- Aufgrund der rasanten technischen Entwicklung empfiehlt sich die Hilfe durch Experten und Expertinnen bei der Nutzbarmachung der neuen digitalen Medien für geschichtsdidaktische Zwecke
- Um Kosten zu sparen und technisch/gestalterisch auf dem stets aktuellen Stand zu sein, ist eine Kooperation mit Schulen / Hochschulen ratsam
- Bereits zu Forschungszwecken erhobene Daten (3D-Scans, CAD-Entwürfe etc.) können für Visualisierungen oder Rekonstruktion kreativ genutzt werden
- Herausragende Exponate lassen sich in Originalgröße, verkleinert oder vergrößert per 3D-Druck reproduzieren, ebenso lassen sich auf diese Weise Gebäudemodelle herstellen
- Mittels Augmented Reality (AR) lassen sich historische Gegebenheiten in einer aktuellen Umgebung per Smartphone oder Tablet-PC sichtbar machen
- Entwicklungen und Übergänge zwischen unterschiedlichen Epochen eines Gebäudes oder einer Anlage können als Videoclip visualisiert werden
- An historischen Gebäudefassaden können per Video Mapping Strukturen / Farbfassungen / frühere Bauzustände sichtbar gemacht werden HIGH END
- Anhand zweidimensionaler Zeugnisse (Fotos, Zeichnungen, Pläne) lassen sich dreidimensionale Welten rekonstruieren (Beispiel Timeride Köln) HIGH END
- Mittels Animationstechnik aus der Filmproduktion kann man historische Personen animieren und in eine aktuelle oder rekonstruierte historische Umgebung einfügen HIGH END