

# Entwicklung einer interaktiven AR-Stadtführung zum Thema „100 Jahre Revolution und Rätezeit“ in München

Projektleitung: Prof. Dr. Michele Barricelli, Lehrstuhl für Didaktik der Geschichte und Public History  
Mitarbeit: Angelika Pleyer, Koordinatorin / Daniela Andre, abgeordnete Lehrkraft

## Das Projekt GeschichtePLUSdigital

GeschichtePLUSdigital möchte mit dem Thema *Digitale Medien* eine Brücke zwischen der Lehrerbildung an der Universität und den aktiven Lehrkräften aller Schularten schlagen. Der Projektschwerpunkt liegt v.a. auf der **exemplarischen, interdisziplinären und praktischen** Auseinandersetzung mit dem Gegenstand *Digitale Medien* in Verbindung mit historischen Lehr-Lernprozessen.



## Die Entwicklung einer Stadtführungs-App zur Revolution und Rätezeit 1918/19

Im Rahmen des Projekts wurde mit Unterstützung des Kulturreferats der Stadt München im Jubiläumsjahr 2018 innerhalb eines **interdisziplinären Teams** eine AR-basierte App (Augmented Reality = Erweiterte Realität) entwickelt. Zur Arbeitsgruppe gehörten einerseits Studierende und Mitarbeitende der LMU aus den Fachbereichen Geschichtsdidaktik und Kunstpädagogik, andererseits Informatik-Studierende der TU mit Schwerpunkt AR. Der entwickelte Guide informiert über **Kurt Eisner, den Revolutionsführer, der am 7. November 1918 den Freistaat Bayern ausrief, als erster bayerischer Ministerpräsident einer Räterepublik innerhalb weniger Monate scheiterte und schließlich von Graf von Arco Valley am 21. Februar 1919 erschossen wurde**. Ausgehend von diesem Ausschnitt aus seinem Leben sollen die Nutzer\*innen einen Einblick in die komplexen Ereignisse der Revolution 1918/19 in München sowie der ersten bayerischen Räterepublik erhalten.

## Didaktische Überlegungen zu den Stationen der Stadtführungs-App

**Zugang zu historischen Orten:** „Erkundung“ – Lenken der Aufmerksamkeit durch eingebundene Quellen und Darstellungen auf relevante Orte, Erläutern von Hintergründen und Aufzeigen des Gegenwartsbezugs der historischen Ereignisse  
**Lernen mit mehreren Sinnen:** „Sehen – Hören – Fühlen“, z.B. Einbezug der affektiven Ebene, durch das virtuelle Auffangen von Flugblättern oder den Besuch einer „schwebenden“, teils animierten Galerie

**Selbstbestimmung:** eigenständige Nutzung der App / Ermöglichung eines aktiven, kreativen Beitrags durch die Gestaltung eines eigenen Denkmals

**Differenzierung:** Möglichkeit zur Vertiefung einzelner Themen, z.B. durch Angebot zusätzlicher Informationen, zeitliche Flexibilität

## Technische Überlegungen zur Umsetzung des Konzepts der Stadtführung

AR (= Anreicherung und Erweiterung der wahrnehmbaren, realen Umgebung durch virtuelle Elemente und digitale Informationen in Echtzeit):



aktuelle Kamerasiicht = „Gegenwart“  
historische Quelle, z.B. Foto, Text etc. = „Vergangenheit“

Ziel: Erweiterung der gegenwärtigen Erfahrung am historischen Ort durch virtuell präsentierte Informationen

## Die einzelnen Stationen der Stadtführung in der Münchner Innenstadt

### ☉ Kardinal-Faulhaber-Straße

⇒ Bodendenkmal für Kurt Eisner, errichtet am Ort der Ermordung am 21. Februar 1919

#### Zielsetzung:

- ✓ Information zur Biographie Kurt Eisners
- ✓ Überblick zu seinen politischen Überzeugungen und das Parteienspektrum seiner Zeit
- ✓ Erkennen von Gemeinsamkeiten und Unterschieden zur heutigen politischen Landschaft



### ☉ Wittelsbacher Platz

⇒ Symbol für das System der Monarchie

#### Zielsetzung:

- ✓ Sammeln von Informationen zur Ausrufung der Räterepublik
- ✓ Gegenüberstellung der politischen Systeme Monarchie und Räterepublik
- ✓ Erkennen des Nachwirkens der Ereignisse in der heutigen Zeit (z.B. Einführung des Frauenwahlrechts)
- ✓ Einblick in das politische Massenmedium Flugblatt



### ☉ Residenz / Hofgarten

⇒ angeblicher Schauplatz einer Anekdote zum Ende der Wittelsbacher Herrschaft nach 800 Jahren und Machtzentrum des Herzogtums, Kurfürstentums und Königreichs Bayern

#### Zielsetzung:

- ✓ Vorstellung der Anekdote
- ✓ Bedeutung von Demonstrationen (früher und heute)



### ☉ Odeonsplatz

⇒ Nähe zur ehemaligen Galerie Goltz, in der die gezeigten Bilder ausgestellt wurden

#### Zielsetzung:

- ✓ Einblicke in ausgewählte Kunstwerke aus der Zeit um 1918/19
- ✓ Erkennen der politischen Dimension von Kunst



### ☉ Kreativstation ⇒ ortsunabhängig

#### Zielsetzung:

- ✓ Virtuelle Umgestaltung und mögliche Versetzung des Glasskulptur-Denkmals für Kurt Eisner (eigentlicher Standort: Oberanger)

## Erste Ergebnisse

Auszüge aus einer Online-Befragung, die von Teilnehmer\*innen an zwei Stadtführungsterminen im Januar und Februar 2019 bearbeitet wurde:

Wie schätzen Sie den Effekt von Augmented Reality als Medium für den Unterricht ein? (N = 18)

	sehr schwach					schwach					mittel					stark					sehr stark				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Motivation	-	-	14	5,56	11	44,44	70	38,89	20	11,11	3,56	0,78	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Aufmerksamkeit	-	-	14	5,56	11	61,11	60	33,33	-	-	3,28	0,57	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Erinnerungsvermögen	1x	5,56	2x	11,11	3x	44,44	70	38,89	-	-	3,17	0,84	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Vorstellungsvermögen	-	-	2x	11,11	7x	38,89	60	33,33	3x	16,67	3,56	0,92	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Wissensvermittlung	-	-	1x	5,56	11	27,78	50	50,00	1x	22,22	2,94	0,73	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Kompetenzvermittlung	2x	11,11	3x	16,67	3x	50,00	3x	16,67	1x	5,56	2,98	1,02	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	

Welche Unterschiede sehen Sie zwischen einer persönlichen und einer AR-basierten Stadtführung? (N = 6)

- Mehr Informationen durch klassische Stadtführung
- bei der AR musste ziemlich viel gelesen werden, dafür wird Aktivität durch die Bedienung der APP gefordert. Es war spannend zu sehen, was als nächstes passiert.
- eine persönliche Stadtführung erlaubt Rückfragen und Spontanität.
- Ich tauche leichter in die Welt des Historischen ab, AR als zweiter Motor meiner Phantasie.
- Bei einer persönlichen Führung kann auf individuelle Fragen eingegangen werden
- persönlicher vs. digitaler Zugang
- Bei AR wird man selbst aktiv und hört nicht nur zu. Folge: längere Aufmerksamkeit und Motivation.