

REMEMBER ME!

Ideen für Projekte mit Schülerinnen und Schülern zum Thema “Offene (Kultur-)Daten

Inhalt

["Kulturdaten in unserer Region"](#)

["Digitales Geschichtsbuch"](#)

["Künstlerische Datenvisualisierung"](#)

["Schüler:innen als Datenforscher"](#)

["Open Educational Resources \(OER\) für Kultur- und Bildungsdaten"](#)

["Kulturdaten und Coding"](#)

["Kulturdaten-Hackathon"](#)

["Kulturdaten und Augmented Reality \(AR\)"](#)

Das Projekt Remember Me! wurde gefördert durch



Stiftung
Niedersachsen



Klosterkammer
Hannover

VGH



Stiftung



TIB
LEBENZ-INFORMATIONSCENTRUM
TECHNIK UND NATURWISSENSCHAFTEN
UNIVERSITÄTSBIBLIOTHEK

Die Remember Me! - Materialien sind, sofern nicht anders abgegeben, lizenziert unter einer

[Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz.](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Remember Me! Projektideen

"Kulturdaten in unserer Region"

- Schulformen: Alle Schulformen (Grundschule, weiterführende Schulen, berufliche Schulen)
- Jahrgänge: Ab Klasse 5 bis zur Oberstufe
- Unterrichtsfächer: Sachkunde, Erdkunde, Geschichte, Kunst, Deutsch, Informatik
- Curriculare Anknüpfungspunkte: Heimat- und Sachkunde, Geografie, Regionalgeschichte, kulturelles Erbe, digitale Medien

"Kulturdaten in unserer Region": Die Schülerinnen und Schüler erfassen und dokumentieren kulturelle Ereignisse, Sehenswürdigkeiten und lokale Traditionen in ihrer Region. Die Daten werden gesammelt und in einer interaktiven Karte oder einer digitalen Plattform präsentiert, um das kulturelle Erbe der Region sichtbar zu machen.

- Dokumentation: Erstellen Sie eine digitale Sammlung der gesammelten Kulturdaten, z.B. in Form einer interaktiven Webseite oder einer Datenbank. Dokumentieren Sie auch den Prozess der Datenerhebung und -verarbeitung.
- Ergebnisaufbereitung: Erstellen Sie visuelle Präsentationen, Infografiken oder interaktive Karten, um die Ergebnisse der Kulturdatenanalyse anschaulich darzustellen. Gestalten Sie auch eine Abschlussveranstaltung, um die Ergebnisse der Schulgemeinschaft zu präsentieren.
- Nachhaltige Weiternutzung: Teilen Sie die Ergebnisse und Erkenntnisse des Projekts mit anderen Schulen und regionalen Bildungseinrichtungen, z.B. durch die Bereitstellung der Materialien und Präsentationen als Open Educational Resources (OER).

"Digitales Geschichtsbuch"

- Schulformen: Weiterführende Schulen (Gymnasium, Realschule, Gesamtschule)
- Jahrgänge: Klasse 8 bis zur Oberstufe
- Unterrichtsfächer: Geschichte, Deutsch, Informatik
- Curriculare Anknüpfungspunkte: Geschichtsunterricht, Quellenarbeit, Präsentationstechniken, digitale Medien

"Digitales Geschichtsbuch": Die Schülerinnen und Schüler erstellen gemeinsam ein digitales Geschichtsbuch, das verschiedene Aspekte der lokalen Geschichte abdeckt. Sie sammeln Informationen, Bilder und Dokumente, um eine multimediale Darstellung der Geschichte ihrer Schule oder ihrer Gemeinde zu erstellen.

- Dokumentation: Erstellen Sie ein digitales Archiv der recherchierten Informationen, Quellen und Multimedia-Inhalte, z.B. in Form einer Webseite oder einer Online-Datenbank. Dokumentieren Sie auch den Prozess der Recherche und Erstellung des digitalen Geschichtsbuchs.
- Ergebnisaufbereitung: Gestalten Sie das digitale Geschichtsbuch ansprechend und interaktiv. Integrieren Sie multimediale Elemente wie Videos, Bilder und interaktive Elemente, um den Lernenden ein multimediales Lernerlebnis zu bieten.
- Nachhaltige Weiternutzung: Teilen Sie das digitale Geschichtsbuch mit anderen Schulen und Bildungseinrichtungen, z.B. durch die Bereitstellung als OER oder durch die Teilnahme an regionalen Geschichtsprojekten.

"Künstlerische Datenvisualisierung"

- Schulformen: Weiterführende Schulen (Gymnasium, Realschule, Gesamtschule), Kunstschulen
- Jahrgänge: Ab Klasse 9 bis zur Oberstufe
- Unterrichtsfächer: Kunst, Informatik, Mathematik
- Curriculare Anknüpfungspunkte: Kunstunterricht, Medienkunst, Datenvisualisierung, digitale Medien

"Künstlerische Datenvisualisierung": Die Teilnehmer:innen wählen ein kulturelles Thema oder einen bestimmten Künstler aus und erstellen eine Datenvisualisierung, die auf offenen Kultur- und Bildungsdaten basiert. Dabei können sie verschiedene Visualisierungstechniken wie Infografiken, interaktive Diagramme oder animierte Grafiken einsetzen, um komplexe Informationen auf kreative Weise darzustellen.

- Dokumentation: Fotografieren oder filmen Sie den Prozess der künstlerischen Datenvisualisierung. Dokumentieren Sie die Schritte und Entscheidungen, die zur Erstellung der Kunstwerke führen.
- Ergebnisaufbereitung: Präsentieren Sie die künstlerischen Datenvisualisierungen in einer Ausstellung oder einer Online-Galerie. Ergänzen Sie die Werke mit Beschreibungen und Erläuterungen der verwendeten Daten und des künstlerischen Konzepts.
- Nachhaltige Weiternutzung: Zeigen Sie die künstlerischen Datenvisualisierungen bei Kunstausstellungen, regionalen Kunst-Events oder veröffentlichen Sie sie als digitale Kunstwerke auf Plattformen für digitale Kunst.

"Schüler:innen als Datenforscher"

- Schulformen: Alle Schulformen (Grundschule, weiterführende Schulen, berufliche Schulen)
- Jahrgänge: Ab Klasse 6 bis zur Oberstufe
- Unterrichtsfächer: Mathematik, Naturwissenschaften, Sozialwissenschaften, Informatik
- Curriculare Anknüpfungspunkte: Datenanalyse, Statistik, Forschungsmethoden, naturwissenschaftliches Arbeiten

"Schüler:innen als Datenforscher": Die Lehrkraft ermutigt ihre Schüler:innen, selbst Daten zu erheben und auszuwerten. Sie können beispielsweise Umfragen, Interviews oder Experimente durchführen und die Ergebnisse in Form von Datenvisualisierungen präsentieren. Dadurch lernen die Schüler:innen nicht nur den Umgang mit offenen Daten, sondern auch die Bedeutung von Daten in verschiedenen Kontexten.

- Dokumentation: Erstellen Sie eine umfangreiche Forschungsdokumentation, die den gesamten Prozess der Datenforschung beschreibt, einschließlich der Forschungsfragen, der Methoden, der Datenerhebung und -analyse sowie der Ergebnisse.
- Ergebnisaufbereitung: Gestalten Sie eine wissenschaftliche Publikation oder einen Forschungsbericht, der die Ergebnisse der Datenforschung präsentiert und interpretiert. Fügen Sie auch Visualisierungen wie Diagramme oder Grafiken hinzu.
- Nachhaltige Weiternutzung: Veröffentlichen Sie die Forschungsdokumentation und den Forschungsbericht als OER, um anderen Schulen und Bildungseinrichtungen den Zugang zu ermöglichen. Ermutigen Sie andere Lehrkräfte und Schüler:innen, ähnliche Forschungsprojekte durchzuführen und die Ergebnisse zu vergleichen.

"Open Educational Resources (OER) für Kultur- und Bildungsdaten"

- Schulformen: Alle Schulformen (Grundschule, weiterführende Schulen, berufliche Schulen)
- Jahrgänge: Ab Klasse 5 bis zur Oberstufe
- Unterrichtsfächer: Alle Fächer
- Curriculare Anknüpfungspunkte: Medienbildung, Informationskompetenz, Fachunterricht in verschiedenen Fächern

"Open Educational Resources (OER) für Kultur- und Bildungsdaten": Die Teilnehmer:innen entwickeln gemeinsam eine Sammlung von OER-Materialien, die Lehrkräfte dabei unterstützen, das Thema offene Kultur- und Bildungsdaten in ihren Unterricht einzubinden. Sie erstellen zum Beispiel Unterrichtsmaterialien, Tutorials oder Leitfäden, die frei zugänglich und anpassbar sind.

"Kulturdaten und Coding"

- Schulformen: Alle Schulformen (Grundschule, weiterführende Schulen, berufliche Schulen)
- Jahrgänge: Ab Klasse 5 bis zur Oberstufe
- Unterrichtsfächer: Informatik, Mathematik, Naturwissenschaften
- Curriculare Anknüpfungspunkte: Informatikunterricht, Programmieren, Algorithmisches Denken

"Kulturdaten und Coding": Die Teilnehmer:innen setzen sich mit dem Thema Coding im Kontext von Kultur- und Bildungsdaten auseinander. Sie entwickeln gemeinsam Projekte, in denen Schüler:innen mithilfe von Coding-Programmen wie Scratch oder Python interaktive Spiele, Anwendungen oder Datenvisualisierungen erstellen können.

"Kulturdaten-Hackathon"

- "Kulturdaten-Hackathon":
- Schulformen: Weiterführende Schulen (Gymnasium, Realschule, Gesamtschule)
- Jahrgänge: Ab Klasse 8 bis zur Oberstufe
- Unterrichtsfächer: Informatik, Medienbildung, Projektunterricht
- Curriculare Anknüpfungspunkte: Teamarbeit, Projektmanagement, kreatives Problemlösen

Die Teilnehmer:innen organisieren einen Kulturdaten-Hackathon, bei dem Schüler:innen zusammenkommen, um in kurzer Zeit innovative Projekte rund um offene Kultur- und Bildungsdaten zu entwickeln. Die Schüler:innen können in Teams arbeiten und ihre Ergebnisse am Ende des Hackathons präsentieren.

"Kulturdaten und Augmented Reality (AR)"

- Schulformen: Weiterführende Schulen (Gymnasium, Realschule, Gesamtschule)
- Jahrgänge: Ab Klasse 7 bis zur Oberstufe
- Unterrichtsfächer: Kunst, Informatik, Naturwissenschaften, Geschichte
- Curriculare Anknüpfungspunkte: Medienkunst, digitale Medien, Geschichte, Experimente

Die Teilnehmer:innen erkunden die Verbindung von Kultur- und Bildungsdaten mit AR-Technologien. Sie entwickeln gemeinsam AR-Anwendungen oder interaktive Rundgänge,

bei denen Schüler:innen mithilfe von mobilen Endgeräten oder AR-Brillen digitale Inhalte mit der realen Welt verknüpfen können.

Diese Projektideen sollen als Anregungen dienen und können den Bedürfnissen und Interessen der Teilnehmer:innen angepasst werden. Sie sollen dazu beitragen, dass die Lehrkräfte ihre Schüler:innen zur aktiven Auseinandersetzung mit offenen Kultur- und Bildungsdaten ermutigen können.

Diese Angaben dienen als Orientierung, können jedoch je nach regionalen Lehrplänen und schulischen Rahmenbedingungen angepasst werden.

Bedürfnisse und Anforderungen der jeweiligen Schule, Schulform, Jahrgänge, Unterrichtsfächer und Curricula sollten bei der Umsetzung berücksichtigt werden.

Ideen und Ausführung: MyGatekeeper.de für das TIB-Projekt Remember Me!

