



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

33 Ideen Digitale Medien Geschichte

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Einleitung	4
Ideensammlung	
1. Geschichte medienspezifisch darstellen	
1.1 Fotos recherchieren, auswählen und präsentieren	8
1.2 LearningApps – interaktive Übungen erstellen	10
1.3 Digitale Zeitleisten erstellen	12
1.4 Digitale Karten erstellen	14
1.5 Geschichtsdarstellungen visuell strukturieren	16
1.6 Geschichtscomics erstellen	18
1.7 Einen Pecha Kucha-Vortrag erstellen	20
1.8 Einen virtuellen Stadtrundgang gestalten	22
1.9 Rollenspiele mit Twitter®	24
1.10 Geocaching – Geschichte draußen entdecken	26
1.11 Eine (Online-)Ausstellung kuratieren	28
1.12 Eine Geschichtsdokumentation drehen	30
2. Bedeutsamkeit historischer Personen, Ereignisse und Entwicklungen erkennen und begründen	
2.1 Ereignisse sammeln, auswählen und lernen	32
2.2 Klassenlexikon mit Fachbegriffen anlegen	34
2.3 Historische Namen und Fachbegriffe übersetzen und deuten	36
2.4 Internationale Online-Projekte durchführen	38
3. Quellen und Darstellungen suchen und ihre Zuverlässigkeit prüfen	
3.1 Online recherchieren und Zuverlässigkeit von Internetseiten prüfen	40
3.2 Links zur Geschichte sammeln, ordnen und bewerten	42
3.3 Historische Fotos prüfen	44
3.4 Mit Online-Zeitzeugenvideos arbeiten	47
3.5 Mit manipulierten Quellen grundlegende Methoden erarbeiten	49
4. Quellen und Darstellungen erschließen und untersuchen	
4.1 Komplexe Texte erschließen	51
4.2 Tagging – Beschreiben durch Verschlagwortung	53
4.3 Bildanalyse durch Annotationen	55
4.4 Karikaturen mithilfe des Webs erschließen	57
4.5 Virtuelle Exkursionen durchführen	59
4.6 Geschichtsdarstellungen in Computerspielen untersuchen	61
5. Veränderungen wahrnehmen und beschreiben	
5.1 Fotos manipulieren	63
5.2 Fotorallye – den Schulort mit dem Smartphone entdecken	65
5.3 Data-Mining – statistische Methoden anwenden	67
6. Eigene Fragestellungen entwickeln	
6.1 Experteninterview als Chat oder Videokonferenz	70
6.2 Prüfungsvorbereitung im Barcampformat	72
6.3 Zeitzeugeninterviews führen und veröffentlichen	75
Glossar	78

Digitale Medien im Geschichtsunterricht

Digitale Medien können helfen, Schul- und Unterrichtsentwicklung voranzutreiben. Die Rahmenbedingungen stimmen, wenn die nötige Ausstattung in ausreichender Anzahl vorhanden ist und der Internetzugang, die regelmäßige Wartung und die Erneuerung von Netzwerk und Geräten geregelt sind. Aber auch dort, wo die Rahmenbedingungen nicht ideal sind, kann jeder Lehrer¹ punktuell digitale Medien in seinen Unterricht integrieren. Die vorliegenden Unterrichtsideen sind so konzipiert, dass ein normaler Computerraum, wie er in der Regel in jeder weiterführenden Schule vorhanden ist, zur Umsetzung der Ideen genügt.

Notwendige Voraussetzung für die Arbeit mit digitalen Medien in der Schule ist – wohl noch mehr als die Infrastruktur – die Bereitschaft des Lehrers, Neues auszuprobieren, den Schülern Vertrauen zu schenken und den eigenen Unterricht zu öffnen.

Die Unterrichtsideen in diesem Band sind mehrheitlich darauf ausgerichtet, Aktivitäten der Schüler im Sinne einer Produkt- und Handlungsorientierung anzuregen. Das World Wide Web bietet einen Zugang zu einer in der Schule sonst unbekanntem Vielfalt von historischen Quellen und Geschichtsdarstellungen, die eine Öffnung des Geschichtsunterrichts in dreifacher Hinsicht ermöglichen:

1. **Auswahl der Inhalte durch die Lernenden:** Die Schüler können innerhalb der vorgegebenen Lehrplanthemen selbst Unterthemen auswählen und eigene Schwerpunkte setzen, ohne dass dies für den Lehrer zusätzlichen (Vorbereitungs-)Aufwand, vor allem auch enormen Kopieraufwand, bedeutet. Voraussetzung ist allein, dass die Schüler einen Internetzugang haben und grundlegend wissen, wie sie gezielt recherchieren können, um genau das zu finden, wonach sie suchen.
2. **Auswahl der Lernprodukte durch die Lernenden:** Auch die Lernprodukte können von den Schülern selbst ausgewählt werden. Es ist keineswegs zwingend notwendig, dass alle Schüler immer das gleiche Produkt erarbeiten. So kann beispielsweise Gruppe 1 einen Vortrag ausarbeiten, Gruppe 2 ein Video drehen und Gruppe 3 eine Umsetzung ihres Themas in Form eines Blogs oder Comics realisieren. Voraussetzung für diese offene Differenzierung ist, dass die Schüler Zugang zu den benötigten Geräten haben – ob nun ihre eigenen Geräte oder Geräte der Schule – und dass für alle Lernprodukte die Qualitätskriterien (Kriterien, was ein gutes Produkt in dem jeweiligen Fall ausmacht) transparent sind. Darüber hinaus sollten die Schüler in der Lage sein, die Präsentation ihrer Arbeitsergebnisse der Jahrgangsstufe entsprechend medien-spezifisch umzusetzen. Langfristig ist darauf zu achten, dass die Schüler im Laufe des Schuljahres immer unterschiedliche Darstellungsformen wählen und erproben.
3. **Gestaltung der Lernwege durch die Lernenden:** Ist der Lehrer bereit, sich auf die Öffnung von Thema und Lernprodukt einzulassen – auch wenn dies zum Teil eine enorme Umstellung bedeutet –, so hat dies zur Folge, dass sich auch die Lernwege der Schüler öffnen. Der Lehrer begleitet die Schüler in ihren Prozessen. Er hilft ihnen, Lernen selbst zu bestimmen und zu gestalten. Vergleichbar einem Navigationssystem zeigt der Lehrer den Schülern mögliche Wege zum Ziel auf und unterstützt und motiviert sie dabei, dieses zu erreichen. Umwege sind möglich und bieten in der Regel spannende Lernmöglichkeiten – der Weg zum Ziel wird dann nur entsprechend angepasst.

Aber nicht nur der Lehrer hilft, auch die Schüler unterstützen sich gegenseitig und lernen voneinander. Die Unterrichtsideen in diesem Band sind so angelegt, dass sie offene und ⇒ kollaborative Lernarrangements fördern. Es wird versucht, Anregungen zu geben, die Schüler mit digitalen Medien zu aktiv Handelnden zu machen. In der Schule werden digitale Medien allerdings oft nur als „Hilfsmittel“ oder „Werkzeuge“ wahrgenommen und im lehrerzentrierten Frontalunterricht genutzt. Ihr Potenzial für Differenzierung und Personalisierung von schulischem sowie lebenslangem Lernen wird dabei nicht ausgeschöpft.

¹ Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Lehrer immer auch die Lehrerin gemeint, ebenso verhält es sich bei Schüler und Schülerin etc.

Der Zugang zum Web und die Produktorientierung bringen auch einen stärkeren Zugang zu geschichtskulturellen Zeugnissen mit sich: sowohl als Untersuchungsgegenstand als auch in Form selbst erstellter Lernprodukte. Neben dem Schreiben von Texten und Vorträgen können zahlreiche Formen, auch kreative Darstellungsformen wie Comics, Videos oder Ausstellungen, mithilfe digitaler Medien auf einfache Weise in den Unterricht integriert werden. Somit bieten sich über Formen der kulturellen Bildung, also der künstlerischen Auseinandersetzung mit den Gegenständen historischen Lernens, neue Zugänge zur Geschichte.

Nicht zuletzt kann der Geschichtsunterricht, der wie kaum ein anderes Fach mit „Medien“ arbeitet, zum Leitfach einer breit verstandenen, historisch orientierten Medienbildung an Schulen werden. Beide, kulturelle wie mediale Bildung, sind Grundlage für die kritische Teilhabe als Bürger in der Informations- und Mediengesellschaft. Der Geschichtsunterricht kann hierbei einen wichtigen Beitrag zur Allgemeinbildung und kulturellen wie politischen Teilhabe der Schüler leisten.

Aufbau des Bandes

Der vorliegende Band bietet 33 Unterrichtsideen für den Geschichtsunterricht mit digitalen Medien. Die Vorschläge entstammen der Praxis und sind alle im Unterricht erprobt.

Die Ideen werden jeweils auf einer Doppelseite übersichtlich und verständlich dargestellt. Sie werden jeweils zunächst allgemein beschrieben (**Beschreibung**) und anschließend noch an einem konkreten Beispiel ausgeführt (**Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel**). Diese Beispiele nehmen oft Bezug auf die lokale Geschichte und können nicht immer an jedem Ort in gleicher Form durchgeführt werden. Sie sind daher exemplarisch zu verstehen. Mithilfe der konkreten Beispiele soll die vorgestellte Methode nachvollziehbar werden, die Themen können jeweils angepasst oder ausgetauscht werden.

Die hier vorgestellten Ideen können grundsätzlich in jeder Schulart eingesetzt werden. Je nach Grad der Komplexität der Methode bieten sich einzelne Ideen nur in höheren Jahrgangsstufen an. Bei jeder Idee findet sich jeweils in der Kopfzeile ein Hinweis, für welche Jahrgangsstufe der vorgestellte Ansatz geeignet erscheint.

Die technischen Voraussetzungen (**Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen**) für die einzelnen Unterrichtsideen sind so einfach wie möglich gehalten: Notwendig ist in der Regel nur ein Computer oder ein Tablet mit Internetzugang für jede Arbeitsgruppe. Ein PC oder Laptop bieten sich vor allem dann an, wenn ein größerer Bildschirm oder eine richtige Tastatur zum Schreiben längerer Texte hilfreich sind. In einigen Fällen ist eine spezielle Software oder App notwendig. Der entsprechende Hinweis auf kostenfrei verfügbare Angebote findet sich ebenfalls in der Beschreibung. Vereinzelt wird zusätzlich auf kostenpflichtige Programme verwiesen, wenn diese einen größeren Funktionsumfang bieten, der für den schulischen Anwendungsrahmen sinnvoll erscheint. Für wenige Unterrichtsideen ist zusätzliches Zubehör wie eine Webcam oder ein Smartphone mit Foto- oder Videofunktion notwendig. Letzteres haben die Schüler zum größten Teil ohnehin „in der Hosentasche“ dabei. Angesichts der hohen Qualität der eingebauten Kameras reicht für die meisten Anwendungsszenarien ein Smartphone vollkommen aus, sodass keine zusätzlichen Geräte notwendig sind.

Die ausgewiesenen **Kompetenzbereiche** sind bewusst nicht aus einem der verschiedenen Kompetenzmodelle der verschiedenen Lehrpläne oder der Geschichtsdidaktik übernommen, sondern so formuliert, dass die Zuordnung zu den unterschiedlichen Modellen möglichst einfach ist. Jeder Unterrichtsidee wird jeweils ein Hauptkompetenzbereich zugewiesen, der in besonderem Maße gefördert wird, auch wenn andere Bereiche, jedoch in geringerem Umfang, immer auch eine Rolle spielen. Neben dem aufgeführten Kompetenzbereich werden selbstverständlich auch andere Fertigkeiten und Fähigkeiten aufgebaut und gefördert. Es geht also vor allem darum, den Kern eines Lernarrangements auf einen Blick deutlich zu machen und zugleich eine möglichst hohe Anschlussfähigkeit an die existierenden Modelle zu gewährleisten. Die Kompetenzbereiche sind in diesem Band wie folgt benannt:



- Geschichte medienspezifisch darstellen
- Bedeutsamkeit historischer Personen, Ereignisse und Entwicklungen erkennen und begründen
- Quellen und Darstellungen suchen und ihre Zuverlässigkeit prüfen
- Quellen und Darstellungen erschließen und untersuchen
- Veränderungen wahrnehmen und beschreiben
- Eigene Fragestellungen entwickeln

Die Unterrichtsideen sind jeweils einer oder in einigen Fällen auch mehreren **Unterrichtsphasen** zugeordnet. Dies dient gleichfalls der schnellen Orientierung für die Unterrichtsplanung. Es werden folgende „Phasen“ unterschieden:



- Einstieg
- Erarbeitung
- Ergebnissicherung
- Vertiefung
- Wiederholung
- Anwendung

Eigenständige Reihen sind jeweils als Projekt gekennzeichnet.

Unter dem Punkt **Mögliche Fallstricke und Tipps** wird auf potenzielle Probleme hingewiesen, die sich mit den hier gegebenen Tipps leicht vermeiden lassen. Zudem finden sich hier Vorschläge für mögliche Variationen in der Durchführung.

Um zu verdeutlichen, wie sich die Arbeit mit digitalen Medien von analogen Arbeitsformen unterscheidet, ist jeder Unterrichtsidee eine kurze Skizze einer **analogen Alternative** beigelegt. Diese Alternativen zeigen, wie sich die oben beschriebene Öffnung des Geschichtsunterrichts auch ohne digitale Medien umsetzen lässt – dies ist sicher insbesondere für die Lehrer interessant, die an Schulen arbeiten, die nicht so gut ausgestattet sind.

Abschließend bietet jede Unterrichtsidee als Anregung für die eigene Unterrichtsgestaltung Hinweise auf Materialien, auf bestehende Umsetzungsbeispiele, die sich frei zugänglich im World Wide Web finden, auf Unterrichtsvorschläge sowie auf weiterführende geschichtsdidaktische Literatur (**Materialhinweise, Beispiele und Infoseiten**). Hier werden jeweils die Links angegeben, über die ⇒ **QR-Codes**® können die jeweiligen Seiten direkt aufgerufen werden. Für die Nutzung der QR-Codes® wird ein Smartphone oder Tablet mit installierter Barcode-Scan-App (kostenlos erhältlich über Google Play® bzw. App Store®) benötigt. Die im Band enthaltenen QR-Codes® wurden mit der Scan-App i-nigma getestet.

Ausblick

Die technologische und technische Entwicklung rast seit Jahrzehnten voran, sodass jeder Versuch einer aktuellen Darstellung in gedruckter Form schon bei Erscheinen veraltet sein kann. Daher wurden für diesen Band nicht die aktuellsten Trends berücksichtigt, sondern 33 Unterrichtsideen ausgewählt, die alle in den letzten Jahren bereits mehrfach im Unterricht erprobt wurden und sich bewährt haben. Zwei aktuelle Trends, die deshalb in diesem Band nur am Rande Berücksichtigung gefunden haben, sollen zumindest noch kurz explizit Erwähnung finden: Augmented bzw. Virtual Reality sowie Mobiles Lernen.

Die Verfügbarkeit von mobilen Endgeräten mit Internetzugang wie Smartphones und Tablets hat sich auch bei Kindern und Jugendlichen in den letzten Jahren rasant erhöht. Während in vielen Schulen noch ein „Handy-Verbot“ gilt, können diese „Kulturpartizipationsgeräte“ für das Lernen, das Produzieren und das gesellschaftliche Partizipieren sinnvoll genutzt werden – sowohl außerhalb als auch innerhalb des Unterrichts.

Mobile Endgeräte vereinfachen und erweitern den Zugang zum Weltwissen, in Bezug auf Geschichte zu Quellen und Darstellungen, und machen diesen Zugang – im Gegensatz zu Archiven und Bibliotheken – unabhängig von Ort und Zeit. Damit kann also nicht nur im Klassenzimmer Geschichte gelernt werden, sondern jeder Ort kann zu einem Lernort für Geschichte werden. Daneben erweitern mobile Endgeräte aber vor allem auch die Möglichkeiten, selbst Untersuchungen, Messungen und Ähnliches vorzunehmen sowie eigene und fremde Beobachtungen festzuhalten und zu dokumentieren. Damit könnte schulisches Lernen viel stärker als bisher die Grenzen von Klassenzimmer und Schulfach überwinden. Anregungen hierzu finden sich in diesem Band z. B. bei den Unterrichtsideen „5.2 Fotorallye – den Schulort mit dem Smartphone entdecken“ (siehe S. 65) und „6.3 Zeitzeugeninterviews führen und veröffentlichen“ (siehe S. 75).

Noch am Anfang stehen die Nutzung von Augmented Reality und Virtual Reality für historisches Lernen. Viele Museen und andere Kultureinrichtungen haben sich schon auf den Weg gemacht, diese neuen Technologien zu nutzen. Das Anreichern (engl. augment) der wahrnehmbaren (historisch gewachsenen) Umgebung mit zusätzlichen Informationen, die durch eine Linse, z. B. einer Brille oder eines Smartphones, eingeblendet werden, eröffnet neue Zugänge zur Erschließung des historischen Raums, von Gebäuden und Architektur, aber auch in der Nutzung von Büchern oder bei der Analyse von Gemälden.

Virtual Reality bietet neben der Raumerfahrung, z. B. beim Durchschreiten eines virtuell nachgebauten Schlosses, auch die Möglichkeit, Sachquellen, Modelle und Rekonstruktionen nicht mehr nur als Bild in einem Buch abzudrucken, sondern als 3D-Objekt zu zeigen, das gedreht und von allen Seiten betrachtet werden kann.

Die Methoden des historischen Lernens und Arbeitens ändern sich durch diese neuen Darstellungsformen zunächst nicht. Wohl aber können sie die Untersuchungsgegenstände des schulischen Geschichtsunterrichts verändern: Ist der Geschichtsunterricht traditionell auf den Umgang mit Texten fokussiert, so hat die Bedeutung von Karten und neuerdings – mit dem Visual Turn – auch die von Bildern deutlich zugenommen. Zukünftig könnten auch Sachquellen, Modelle, Rekonstruktionen und insbesondere der historische Raum (Spatial Turn) als Untersuchungsgegenstände in den Fokus rücken, da sie nun über die Technik für die Schüler verfügbar und zugänglich gemacht werden können. Auch hierfür finden sich in dem vorliegenden Band erste Ansätze.

Mit einer gewissen Zeitverzögerung zur technologischen Entwicklung ist in den nächsten Jahren sicherlich mit neuen, innovativen Ansätzen für das historische Lernen in der Schule zu rechnen.

Zum Weiterlesen

- Daniel Bernsen / Ulf Kerber (Hg.): Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter, Opladen / Berlin / Toronto 2017.
- Wolfgang Buchberger / Christoph Kühberger / Christoph Stuhlberger (Hg.): Nutzung digitaler Medien im Geschichtsunterricht, Innsbruck 2015.
- Marko Demantowski / Christoph Pallaske (Hg.): Geschichte lernen im digitalen Wandel, Berlin / München / Boston 2015.
- Geschichte lernen 159 / 160 (2014): Historisches Lernen mit digitalen Medien.
- Michael Sauer (Hg.): Spurensucher. Ein Praxisbuch für historische Projektarbeit, Hamburg 2014.



45 Minuten



Einstieg (in eine Unterrichtsreihe)



Geschichte medienspezifisch darstellen

Beschreibung

Als Einstieg in ein neues Thema können historische Fotoaufnahmen genutzt werden, um das Vorwissen und die vorhandenen Vorstellungen der Schüler zu aktivieren und explizit zu machen, um darauf den weiteren Unterricht aufzubauen.

Die Schüler tauschen sich zunächst über das Thema aus und halten die für sie zentralen Aspekte des Themas fest. Diese werden bei der anschließenden Fotorecherche – entweder über eine Suchmaschine oder in einer thematischen Online-Fotosammlung – als Suchbegriffe verwendet. Die Schüler wählen Bilder aus, die diese Aspekte für sie repräsentieren, und kombinieren diese in einer Collage oder Präsentation, die dann den Mitschülern vorgestellt wird. Dabei begründen sie jeweils ihre Auswahl.

Am Ende der Unterrichtsreihe können die ausgewählten Fotos noch einmal Verwendung finden: Die Schüler beurteilen, ob sie weiterhin die ausgewählten Fotos als repräsentativ für das Thema erachten oder ob sie nun andere Aspekte bzw. Fotos auswählen würden. Auf diese Weise wird deutlich, inwiefern sich durch die Beschäftigung mit dem Thema Konzepte und Vorstellungen der Schüler geschärft, vertieft oder ggf. auch geändert haben.

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Computer oder Tablet mit Internetzugang sowie vorinstallierter Präsentationssoftware, z. B. Microsoft® PowerPoint, Glogster™ EDU (<http://edu.glogster.com>) oder Software eines interaktiven Whiteboards, pro Kleingruppe

Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Setting: Einstieg in das Thema Erster Weltkrieg
- Die Schüler bilden Kleingruppen (drei bis vier Schüler). Der Lehrer fordert die Kleingruppen auf, jeweils fünf Aspekte zu notieren, die den Schülern zu dem Thema Erster Weltkrieg einfallen (z. B. Schützengräben, Frontsoldaten, Panzer, Familien ohne Väter, Zerstörung ganzer Landschaften).
- Die Kleingruppen recherchieren auf <http://www.europeana1914-1918.eu/de> (siehe „Materialhinweise“) und wählen jeweils vier bis fünf Fotos aus, die die von ihnen als zentral benannten Aspekte repräsentieren. Sie fügen die Bilder in einer Collage zusammen oder erstellen eine kurze Präsentation.
- Abschließend präsentieren die Kleingruppen ihre Fotos vor der Klasse und begründen jeweils, warum für sie die ausgewählten Aspekte zentral sind und warum die ausgewählten Fotos diese Aspekte jeweils repräsentativ darstellen.

Mögliche Fallstricke und Tipps

- Sowohl für die Suche mit einer Suchmaschine als auch für die Arbeit mit einer Datenbank sollten, wenn dies nicht regelmäßig im Unterricht angeleitet und geübt wird, vorab Suchstrategien und grundlegende Tipps zur Online-Recherche besprochen werden.

- Je nach Datenbank bzw. Fotosammlung kann es hilfreich sein, die Suchbegriffe in Englisch einzugeben, um bessere Ergebnisse zu erzielen.
- Die Methode kann im Grunde in allen Jahrgangsstufen eingesetzt werden. Allerdings fällt es jüngeren Schülern oft noch schwer, passende Oberbegriffe zu bilden und die eigene Auswahl zu begründen. Hier hilft regelmäßiges Üben. In den höheren Jahrgangsstufen steigt die Komplexität der Auseinandersetzung.
- Alternativ lässt sich die Idee auch in Einzelarbeit umsetzen. Dies hat den Vorteil, dass so auch individuelle Konzepte sichtbar werden. Der Nachteil ist allerdings, dass die notwendige Präsentationsphase dann recht lange dauert. Gegebenenfalls kann bei Einzelarbeit die Vorgabe auch auf einen zentralen Aspekt und ein Foto beschränkt werden. Gruppenarbeit bietet wiederum, gerade mit der Einstiegsdiskussion in der Gruppe, ein dynamischeres Verfahren, das insbesondere schwächeren Schülern hilft, vorhandene Vorstellungen überhaupt erst abzurufen.

Analoge Alternative

Der Lehrer legt unterschiedliche Fotos, die er vorab gesammelt, ausgedruckt und ausgeschnitten hat, im Klassenzimmer aus. Jeder Schüler wählt ein Foto aus, das er mit dem neuen Thema verbindet. In einem kurzen Blitzlicht stellt jeder Schüler sein Foto kurz vor und begründet, warum er sich für dieses Foto entschieden hat.

Wichtig ist, dass deutlich mehr Fotos zur Auswahl stehen als Schüler in der Klasse sind, sodass eine wirkliche Auswahl möglich ist, und dass die Bilder unterschiedliche Aspekte des Themas aufgreifen.

Materialhinweise

- Erster Weltkrieg – Europeana 1914–1918:
<http://www.europeana1914-1918.eu/de>
- Berliner Mauer und Mauerfall:
<http://www.chronik-der-mauer.de/material/163703/fotos>
- Deutsche Geschichte – Weimarer Republik, Nationalsozialismus, BRD und DDR:
<http://www.bild.bundesarchiv.de>

1

2

3



1



2



3



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

33 Ideen Digitale Medien Geschichte

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

