

Abstract

Das Thematisieren historischer Aspekte im Informatikunterricht ist wegen der Möglichkeiten zur didaktischen Reduktion und der Kreativitätsförderung lohnenswert. Computer- und Informatikausstellungen vermitteln informatische Inhalte aus einer historischen oder aktuellen Perspektive. Die vorliegende Arbeit hat zum Ziel, den Besuch von Computer- und Informatikausstellungen für die Fachdidaktik Informatik zu erschließen. Die empirischen Untersuchungen wurden in drei maßgeblichen Computer- und Informatikausstellungen durchgeführt. Der Fokus liegt dabei auf den Exponaten als Lerngelegenheiten. Zur theoretischen Fundierung werden Grundlagen des Lernens und Modelle der musealen Publikumsforschung herangezogen. In einer Interviewstudie werden zwölf Gründe zum Stoppen und Verweilen an Exponaten herausgearbeitet, welche exponatspezifische Faktoren und verschiedene Ausprägungen individueller Eigenschaften wie Neugier, Interesse und Vorwissen unterscheiden. Eine sich anschließende Online-Befragung zum Moment des Verweilens und zur Rolle von Exponaten belegt, dass Besucherinnen und Besucher Exponate als Gelegenheit zum Lernen nutzen möchten. Geräte bzw. Instrumente (Artefakte) und Modelle, Experimentier- oder Multimediationen zur Darstellung von informatischen Prinzipien (Mentefakte) wirken dabei unterschiedlich. Eine weitere Erhebung von langfristig bestehenden Erinnerungen an Ausstellungsbesuche zeigt, dass sowohl im episodischen als auch im semantischen Gedächtnis Informationen abgelegt und mit Erinnerungen und Vorerfahrungen aus der Lebenswelt der Befragten verknüpft werden. Ein wichtiges Fazit ist, dass der Besuch von Computer- und Informatikausstellungen zur informatischen Bildung beitragen kann.

Graap, F. (2022): Computer- und Informatikausstellungen aus der Perspektive der Fachdidaktik Informatik: Eine Untersuchung zu Exponaten und Lerngelegenheiten (Dissertation, Informatikdidaktik)