

Projektleitung: Dr. Oliver Kiechle

Digital History – ILIAS-Lernraum

Ausgangslage

Gegenwart und Zukunft der historischen Arbeit liegen im Digitalen: Die meisten Arbeiten der Geschichtswissenschaft entstehen bereits heute rein digital in einem Schreibprogramm, auch die Recherche wissenschaftlicher Texte und historischer Quellen läuft weitgehend über digitale Datenbanken und Kataloge. Vernetztes Schreiben und öffentliches Präsentieren, ebenso wie die Archivierung und Sammlung von Quellenmaterial werden die Historiker/-innen von morgen in digitaler Form erledigen.

Einführung in Digital History

INHALT

- 1. Kurze Geschichte des Digitalen
- 2. Wissenschaft im Wandel
- 3. Digitalisierung analoger Quellen
- 4. Born Digital Sources
- 5. Data Driven History
- 6. Suchmaschinen und Datenbanken
- 7. Literaturverwaltung und Wissensorganisation
- 8. Digitales Schreiben und Publikationsmedien
- 9. Darstellen und Präsentieren - Geschichte Online
- 10. Kommunizieren und Vernetzen
- Glossar zum Lernraum
Hier finden sie Definitionen zu Begriffen, welche im Kontext mit "digital" und "Digital History" genannt werden.

Im Rahmen des Geschichtsstudiums bleibt die Vermittlung dieser Methoden jedoch ein Randereignis, welches nur in wenigen Veranstaltungen oder an einem einzelnen Seminartermin aufgegriffen wird. Dementsprechend oberflächlich ist das Wissen der Studierenden zur digitalen wissenschaftlichen Arbeit. Auch Basiswissen über Langzeitarchivierung oder die Veröffentlichung eigener Forschungsergebnisse im Netz ist den meisten Studierenden unbekannt. Deshalb wird in Fachkreisen die Einbettung der Digital Humanities in die historischen Grundwissenschaften gefordert, unter anderem, weil bereits heute die Arbeitsbereiche für Historiker/-innen auch jenseits der Wissenschaft enorm von diesen Methoden geprägt sind.

Zielgruppe

Daran anknüpfend ist es Ziel des Projekts, über einen ILIAS-Lernraum allen Studierenden und Dozierenden der Geschichtswissenschaft an der HHU ein Selbstlernangebot bereitzustellen. Durch das Prinzip „von Studierenden für Studierende“ und das räumlich und zeitlich unabhängige Lernen soll der Lernraum eine einfache Möglichkeit bieten, neues Wissen zu erwerben, dieses zu vertiefen und letztlich die angehenden Historiker/-innen besser auf das moderne Berufsfeld Geschichtswissenschaften vorzubereiten. Die thematischen Inhalte können zudem von Dozierenden der Universität als Ergänzung der eigenen Lehrveranstaltungen genutzt werden.

Umsetzung

Im Rahmen des Projektes wurde ein ILIAS-Lernraum zur „Einführung in Digital History“ erstellt, der die Grundlagen der digitalen Geschichtswissenschaft vermittelt. Es werden dort unter anderem folgende Fragen behandelt:

- Was ist Digital History, wo hat sie ihren Ursprung und wie ordnet sie sich in die Digital Humanities ein?
- Wie werden analoge Quellen digitalisiert, und wo sind diese zu finden?
- Wie geht man mit rein digital entstandenen Quellen um?
- Wie funktionieren digitale Suchmaschinen und Datenbanken?
- Welche Computerprogramme können das Studium unterstützen und erleichtern?
- Welche Möglichkeiten zur Veröffentlichung und Präsentation von Geschichte im Internet gibt es?
- Wie wirken sich die neuen Medien auf die Zusammenarbeit von Forschenden aus?
- Welche Veränderungen werden auf die Geschichtswissenschaft durch die laufende Digitalisierung zukommen?

Glossar zum Lernraum

Begriffe Info Druckansicht

Schnellzugriff Alle A B C D E F G H I M N O P Q R S T V W

(1 - 60 von 60) Filter anzeigen Zeilen

Begriff	Definitionen
Add-on	Erweiterung zu einem bestehenden Programm. Auch "Plug-in" genannt.
analog	Mit „analog“ wird in der Technik ein Zustand beschrieben der im Gegensatz zu „digital“, ständigen stufenlosen sowie kontinuierlichen Veränderungen unterliegt. Dementsprechend kann diese in der Theorie...
Analoge Quelle	Alles was uns physisch vorliegt wird als analoge Quelle bezeichnet. Hierzu zählen beispielsweise Druckerzeugnisse, Film- und Tonkassetten und Fotografien.
Archivalie	Bezeichnung für das einzelne Dokument im Archiv. Eine Vielzahl an Dokumenten werden Archivalien oder Archivgut genannt.
Archivgesetz NRW (März 2010)	Kurz ArchivG NRW, Gesetz über die Sicherung und Nutzung öffentlichen Archivguts.
Back-Up	Datenträger, der nur für die Sicherung von Daten bestimmt ist und die meiste Zeit außer Betrieb bleibt.
Bestand	Das fortlaufende Bestehen von historisch wertvollen Dokumenten.
Big Data	Große Mengen an Daten, die aus unterschiedlichen Bereichen und Quellen stammen. Mithilfe von gezielten Lösungen werden diese zugunsten der Wissensentdeckung gespeichert, verarbeitet und ausgewertet. A...
Binärcode	Code, der zur Darstellung nur die Zeichen 0 und 1 verwendet.

Der Lernraum entstand in zwei Phasen. Im Sommersemester 2017 haben sich Teilnehmende eines Praxisseminars mit den oben genannten Fragen beschäftigt und den Lernraum inhaltlich gefüllt. Neben kurzen, aufeinander aufbauenden Texten wurden je Kapitel auch Selbsttests, Hinweise auf weiterführende Literatur und ein Glossar eingebettet. Durch die dabei nötige selbstständige Anwendung digitaler Methoden und deren Reflektion wurde ein zusätzlicher Lerneffekt bei den Studierenden erzielt. Im folgenden Wintersemester 2017/18 diente der Lernraum als Grundlage einer Übung zum Thema „Digital History“. Die Teilnehmer bewerteten dabei die textlichen Inhalte sowie die visuelle Darstellung hinsichtlich Verständlichkeit, Umfang und Informationsgehalt. Anhand dieser Rückmeldungen wurde der Lernraum anschließend nochmals überarbeitet. Die endgültige Freischaltung des ILIAS-Lernraums zu „Digital History“ als Selbstlernangebot für alle Studierenden der Geschichtswissenschaften an der HHU sowie als thematische Ergänzung für die Dozierenden des Instituts für Geschichtswissenschaften ist für Ende Juni 2018 geplant.

3. Digitalisierung analoger Quellen » Digitalisierung analoger Quellen » Die Prozesse der Digitalisierung und Langzeitarchivierung...

Digitalisierung analoger Quellen

Inhalt Inhaltsverzeichnis Druckansicht Info

Die Prozesse der Digitalisierung und Langzeitarchivierung (2/3)

Vor- und Nachteile der Emulation und Migration

	Vorteile	Nachteile
Migration	- technisch gut realisierbar - kann automatisiert werden - die migrierten Dokumente sind von weiteren Komponenten unabhängig - eine Aufbewahrung der originalen Dokumente ist möglich (für eventuellen späteren Zugriff)	- zeitaufwendig -> jedes Objekt muss einzeln migriert werden - Möglichkeit des Datenverlustes - hoher Bedarf an Speicherplatz, da jede Migration inklusive Original-Dokuments gespeichert werden sollte - Migration ist nicht für jedes Format umsetzbar - es werden für jedes Format Migrations-Werkzeuge benötigt
Emulation	- die Originalobjekte bleiben unverändert -> kein Verlust von Informationen - keine Konvertierung nötig - benötigt nur wenig Speicherplatz	- für komplexe Systeme sind Emulatoren nur schwer zu erstellen - hoher Aufwand, da für jede Plattform neue Emulatoren entwickelt werden müssen