

Games im Fachunterricht - Geschichte: Der erste und zweite Weltkrieg auf dem Tablet

Patrick Heike, Artland-Gymnasium Quakenbrück

Dr. Lucas Haasis, Universität Oldenburg

14. Oktober ALP Dillingen



Triggerwarnung

Thema in der heutigen Fortbildung sind Spiele zum 1. und 2. Weltkrieg. Es werden im Laufe der Veranstaltung auch Kriegsszenen gezeigt, die in Anbetracht des derzeitigen Angriffskriegs Russlands gegen die Ukraine schwer zu verarbeiten sind und Szenen von körperlicher und seelischer Gewalt, Krieg, Suizid, Tod, Qual beinhalten. Bitte beachten Sie diese Triggerwarnung.





CALL OF DUTY WWII



„Digitale Spiele [sind] ein fester Bestandteil der Populärkultur geworden [...] [gerade] Spiele, die historische Settings gewählt haben [...] [sind beliebt und] ein Teil der Geschichtskultur, in der wir uns bewegen, [...] wir haben es also mit einem Medium zu tun, das man ernst nehmen sollte.“

Angela Schwarz, *bpb Werkstattgespräch*



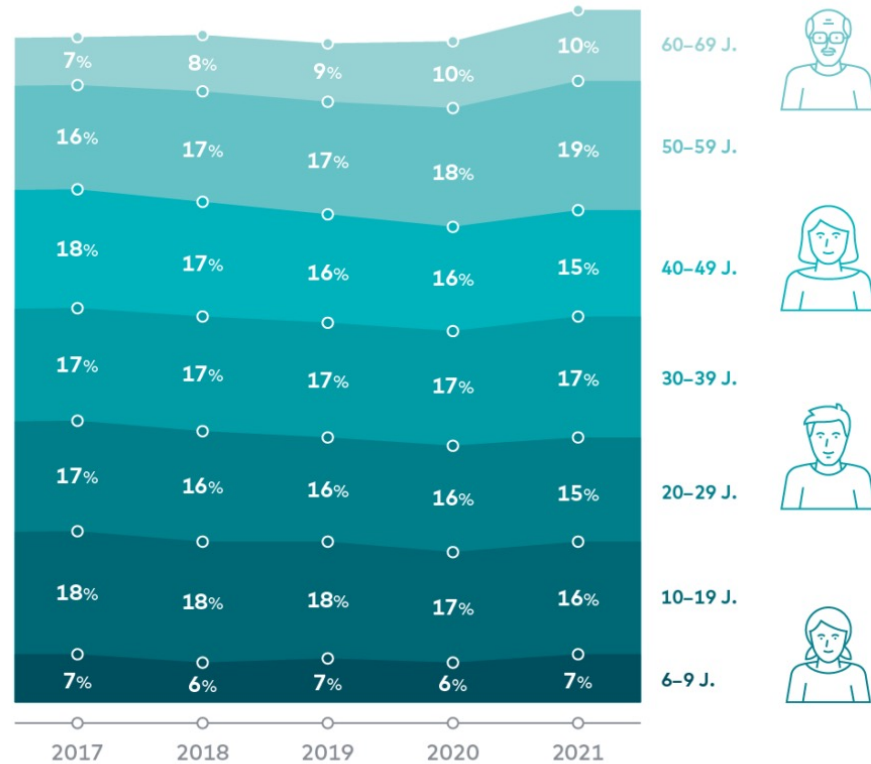
Rund 6 von 10 Deutschen spielen Games

Spielerinnen und Spieler, die mindestens gelegentlich spielen



58%
der Deutschen spielen
Computer- und Videospiele

game
Verband der deutschen
Games-Branche



www.game.de

Hinweis: Für eine bessere internationale Vergleichbarkeit der Demographie wurde für den Anteil der Spielenden an der Gesamtbevölkerung die Auswahl der Altersgruppen auf 6-69 Jahre angepasst.
Quelle: Berechnungen auf Grundlage des GfK Consumer Panels (2019/2020; n=25.000). Zeitpunkt: Januar 2021. © game 2021



„Die Bildungsarbeit kann [...] von ihrem Einsatz nur profitieren, da dieser bedeutet, die **Lebenswirklichkeit von jungen Menschen zu bejahen** [...].“

Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, in *Bildung neu gestalten mit Games*.

Widerstände abbauen & Brücken schlagen

„Es ist für Lehrer*innen eine große Chance, wenn sie sich mit diesem Medium auskennen und sich mit ihren Schüler*innen austauschen können. Oft haben Lehrer*innen Angst, die Kontrolle zu verlieren. Im klassischen Bild steht der Lehrer vorne und die Schüler hören zu. Moderner wäre es, den Mut zu haben, Schüler*innen auch **als Expert*innen hinzuziehen**. [...] Letztlich ist Medien- und Popkulturkompetenz wichtig, damit Lehrkräfte mit ihren Schülern auf Augenhöhe sprechen können.“

Dejan Simonović, Leiter der Computerspielschule Stuttgart, *im Interview*.

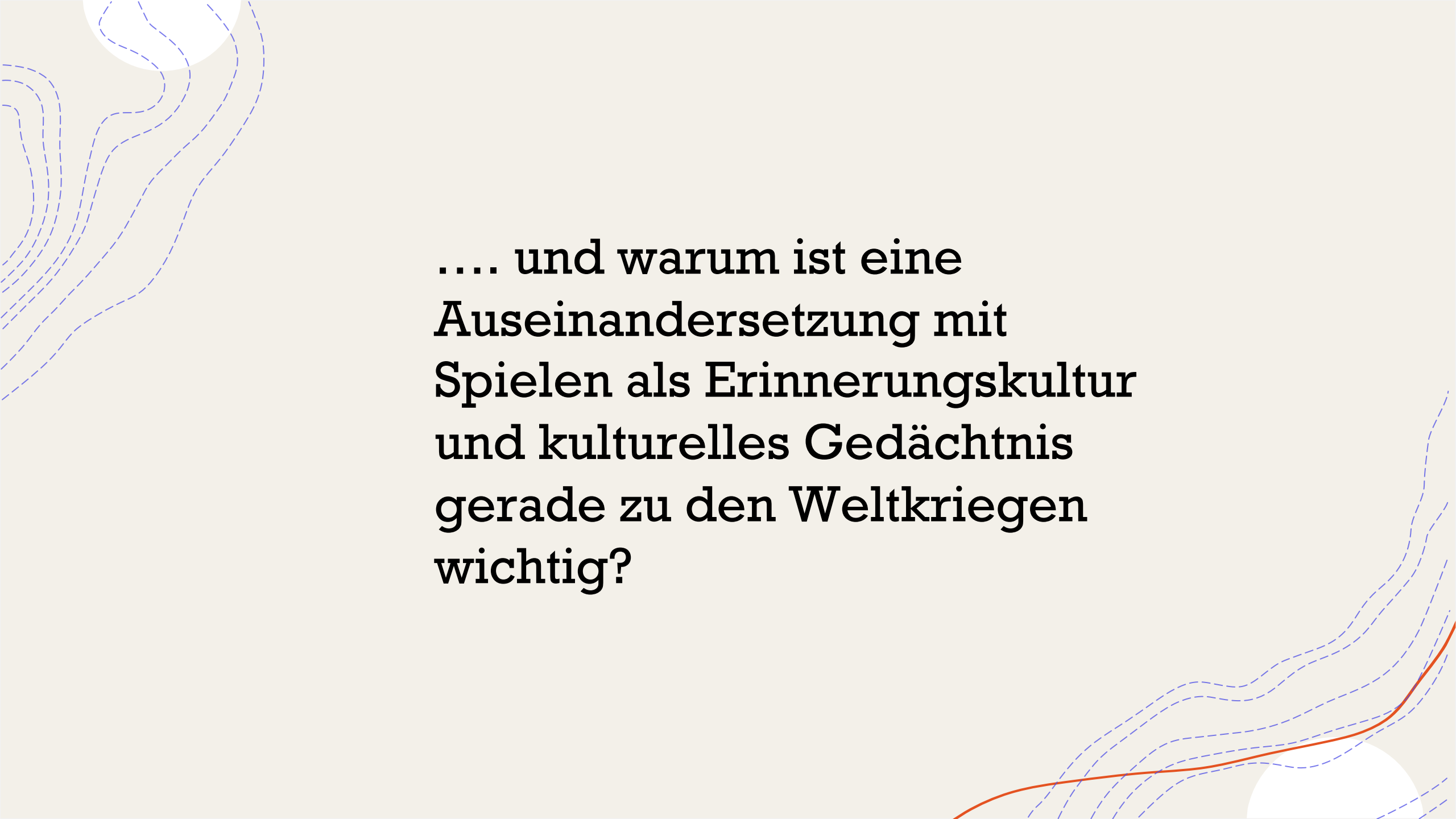
<https://www.watson.de/digital/interview/579167604-assassins-creed-statt-effi-briest-warum-games-in-die-schule-gehoeren>

Was bieten Spiele?

Spiele sind Teil der **medialen Lebenswirklichkeit** der Jugendlichen. Sie im didaktischen Setting einzusetzen bedeutet, an die **Begeisterung** der Jugendlichen anzuknüpfen. Spiele ermöglichen **Probehandeln**, das Entwickeln von **Selbstwirksamkeit**, sie verbinden **kognitive und emotionale Aspekte** des Lernens und sind gerade deshalb lerneffiziente und nachhaltige Medien. [...] Digitale Spiele haben darüberhinaus den Vorteil, **multimedial und -modal** (geschriebene und gesprochene Sprache, filmische Szenen, Interaktivität etc.) zu sein und dadurch unterschiedliche **Kompetenzbereiche** anzusprechen. Ihre Themen- und Problemorientierung führt zwangsweise zu einem **forschend-entdeckenden Lernen**, das die Neugierde beflügelt und auch zu Bewertung und Kritik, also zur **aktiven Aneignung von Inhalten** die über die Spiele hinausgehen, auffordert.“

Mai/Preisinger, *Digitale Spiele und historisches Lernen*





**.... und warum ist eine
Auseinandersetzung mit
Spielen als Erinnerungskultur
und kulturelles Gedächtnis
gerade zu den Weltkriegen
wichtig?**

Nationalsozialismus

Wir brauchen mehr Geschichtsunterricht

Heutige Jugendliche zeigten weniger Interesse an der Nazi-Zeit als vorherige Generationen, heißt es oft. Eine Schülerin berichtet, wie sie das empfindet.

Von **Ella Sadigh**

27. Januar 2020, 13:16 Uhr / [215 Kommentare](#) /

Ella Sadigh ist 17 Jahre alt und besucht die Oberstufe eines Hamburger Gymnasiums. Hier schreibt die Tochter der ZEIT-ONLINE-Redakteurin Parvin Sadigh über ihren persönlichen Umgang mit der deutschen Geschichte, dem Nationalsozialismus und dem Völkermord an den Juden.

Digitale Spiele sind erstens „eine neue historische Form, d. h. sie erzählen auf spezifische Art und Weise Geschichte, indem sie ihre wiederum spezifischen medialen Eigenschaften nutzen. [...] Von Interesse ist hier, mit welchen Mitteln Digitale Spiele Vergangenheit erzählen und somit eigene Arten von Geschichte schreiben, die sich qualitativ ganz grundsätzlich von wissenschaftlichen Monographien, aber auch von Historien-Romanen oder -Filmen unterscheiden.

Zweitens sind Digitale Spiele immer Produkte ihrer jeweiligen Entstehungszeit und deswegen außerordentlich lohnende Quellen, um Aussagen über diese zu treffen. Sie geben Auskunft über die Gesellschaft, Kultur und Politik, die sie hervorgebracht hat.“

Pfister/Zimmermann, *Erinnerungskultur*, Handbuch Gameskultur



Arbeitskreis
**Geschichtswissenschaft
und Digitale Spiele**

Ablauf



**Warum digitale Spiele im
Geschichtsunterricht?**



Spiele im Check



Diskussion



Spiele im Check

Einsatz von Serious Games (iPad/Browser)
im Geschichtsunterricht Sek II

ATTENTAT 1942



FORCED tage eines zwangsarbeiters **ABROAD**

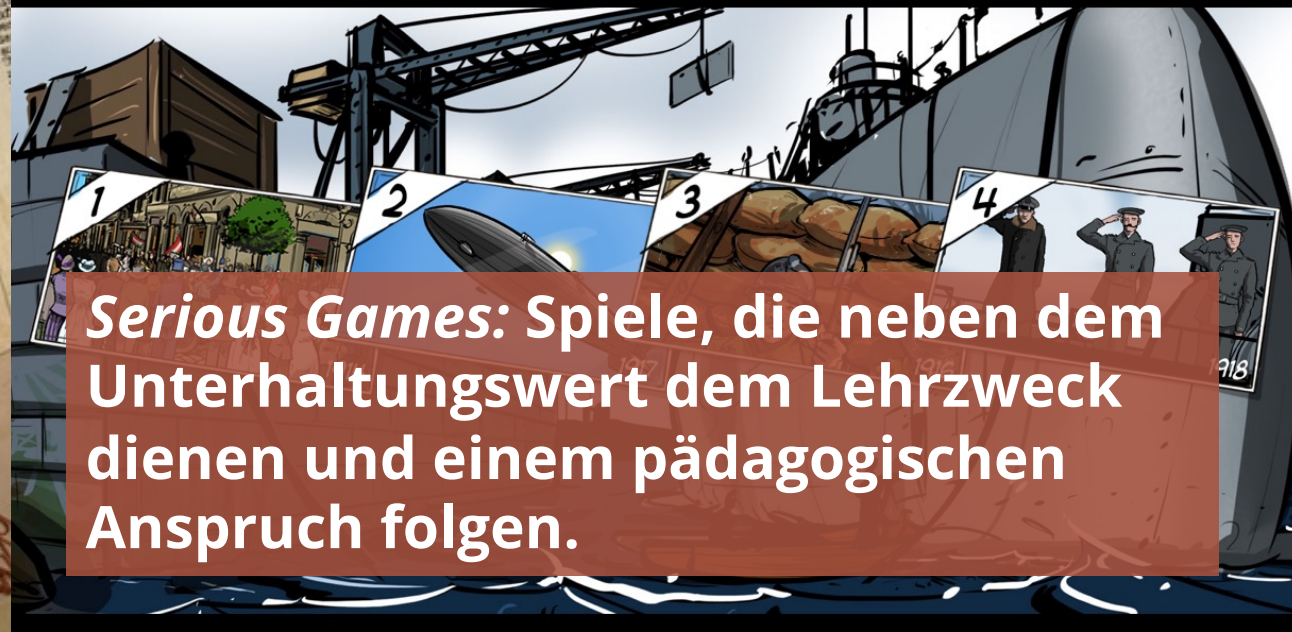


SPUREN AUF PAPIER



SCHRITTE IM GROSSEN KRIEG

IMPRESSUM



Serious Games: Spiele, die neben dem Unterhaltungswert dem Lehrzweck dienen und einem pädagogischen Anspruch folgen.

ATTENTAT 1942

FORCED
tage eines zwangsarbeiters
ABROAD

- Spielbar auf dem iPad (Handy oder Browser)
- Gameplay einfach und niedrigschwellig
- Nicht zeitaufwendig
- Keine oder sehr geringe Anschaffungskosten

SPUREN
AUF PAPIER



IMPRESSUM



Datenbank: Games und Erinnerungskultur

<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/games-erinnerungskultur/>

Eine von Geschichtswissenschaftler*innen kuratierte Liste von Games, die von besonderer erinnerungskultureller Relevanz sind.

Datenbank: Digitale Spiele mit pädagogischem Potential













<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/paedagogische-spiele/>

Eine für Eltern, Lehrkräfte und Pädagog*innen kuratierte Auswahl für das Lernen mit Games.

Datenbank: Spieleratgeber

<https://www.spieleratgeber-nrw.de>

 ZEITHORIZONT

-  18. Jahrhundert
-  19. Jahrhundert
-  20. Jahrhundert
-  21. Jahrhundert
-  Fiktion
-  I. Weltkrieg
-  II. Weltkrieg
-  Industrialisierung
-  Kalter Krieg
-  Nachkriegszeit
-  NS-Zeit
-  Zeitgeschichte

 THEMEN

- Flucht & Migration
- Kolonialismus



Attentat 1942

Zeitlicher Horizont: 20. Jahrhundert | II. Weltkrieg | NS-Zeit
Themen: NS & Holocaust, Widerstand, Zivilbevölkerung

Im heutigen Prag versucht die Spieler*in, Informationen darüber zu sammeln in welchem Maße ihr Großvater an dem tödlichen Attentat auf Obergruppenführer und Stellvertretendem Reichsprotector in Böhmen u. Mähren Rei [...]



Wenig Gewalt



Battlefield 1

Zeitlicher Horizont: 20. Jahrhundert | I. Weltkrieg
Themen: Militär

Der Erste Weltkrieg markiert einen epochalen Umbruch, den der Militär Shooter vor allem aus Sicht des britischen Empires darstellt. Für Spieler beginnt der Prolog am Kriegsende in den Trümmern der Westfront. Eindr [...]



Sammlung: Alle Spiele, Links, Info und Unterrichtsmaterial (Handout)

Kleine Schritte: <https://www.planet-schule.de/mm/kleine-schritte>

Attentat 1942: <https://attentat1942.com/de>

Erinnerungskulturell eingeordnet: <https://youtu.be/fjOrDcHy0U4>

Spuren auf Papier: <https://gedenkkreis.de/spuren-auf-papier>

AR App WDR: <https://www1.wdr.de/fernsehen/unterwegs-im-westen/ar-app/tutorial-app100.html>

Forced Abroad: <https://paintbucket.de/de/game/forcedabroad>

Fortbildung: <https://www.nsdoku.de/programm/aktuell/detailseite/games-und-erinnerungskultur-1062>

Unsere Sessions / Interviews: <https://www.youtube.com/channel/UCtAIJBZ8iktRG4oicVnvCFQ>





TIGA Awards
Best Educational Game
2018



**INDEPENDENT
GAMES FESTIVAL**
FINALIST



**Central & Eastern
European Game Awards**
Hidden Gem
2018

ATTENTAT 1942



A MAZE
Most Amazing Game
2018



Game Industry News GOTY
Best Story Elements in a Game
2018



Games for Change
Best Learning Game
2018

<https://attentat1942.com/de>

Erinnerungskulturell eingeordnet: Attentat 1942

<https://youtu.be/fjOrDcHy0U4>

ERINNERN MIT GAMES: KURZREVIEW

 **ATTENTAT 1942**

 CHARLES GAMES (2017)

JAN HEINEMANN (Arbeitskreis Geschichtswissenschaft & Digitale Spiele)

ERINNERN
MIT GAMES



AR-Apps wie Kriegskinder WDR *Zeitzeugen im Klassenzimmer*

<https://www1.wdr.de/fernsehen/unterwegs-im-westen/ar-app/tutorial-app100.html>

SPUREN AUF PAPIER



<https://gedenkkreis.de/spuren-auf-papier>

FORCED tage eines zwangsarbeiters ABROAD



<https://paintbucket.de/de/game/forcedabroad>



<https://www.nsdoku.de/programm/aktuell/detailseite/games-und-erinnerungskultur-1062>

Screenshot aus *Forced Abroad. Tagebuch eines Zwangsarbeiters, 2022* | © Paintbucket Games

FORTBILDUNG

Games und Erinnerungskultur

Infos zur Veranstaltung

20. Okt 2022 | 08.30 Uhr



→ Jetzt anmelden

Ort

NS-Dokumentationszentrum München

Dauer

5 Stunden

Teilnahme kostenfrei

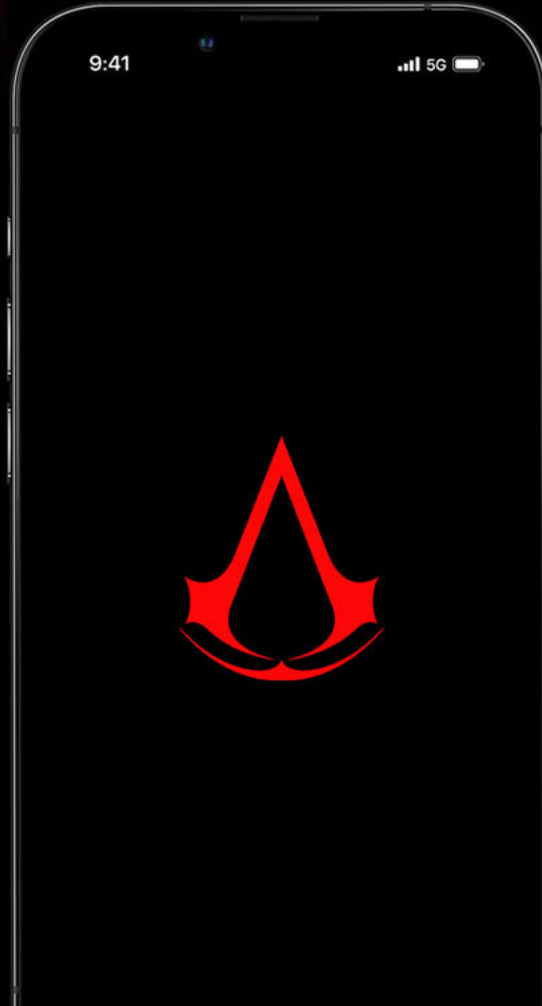
The background features a light beige color with decorative elements. On the left, there are several blue dashed wavy lines and a white circle. On the right, there are blue dashed wavy lines, a solid red wavy line, and a white circle.

Ausblick

VALIANT HEARTS

- THE GREAT WAR™ -







Vielen Dank! Kontakt



Patrick Heike: patrickheike7@t-online.de
Artland Gymnasium Quakenbrück

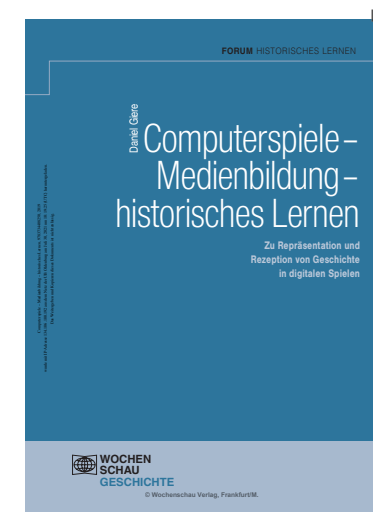
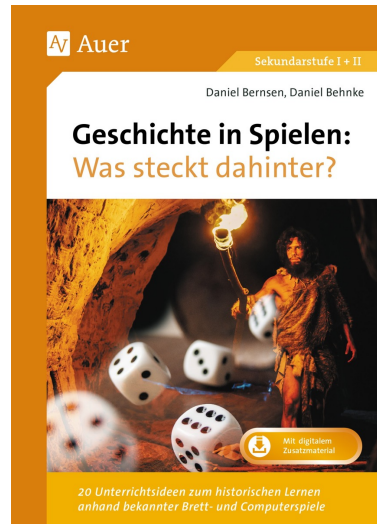
Dr. Lucas Haasis: lucas.haasis@uni-oldenburg.de
Carl von Ossietzky Universität Oldenburg

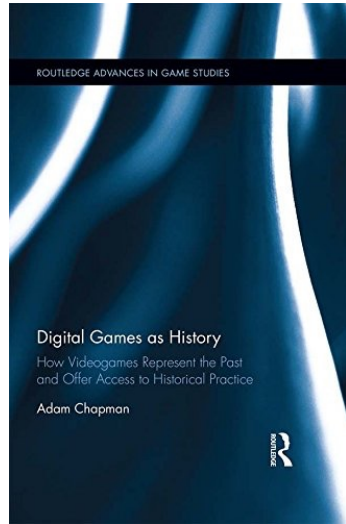
Homepage:

<https://uol.de/villa-geistreich/projekte-geschichte/digitale-spiele-in-geschichtswissenschaft-und-unterricht>



Weitere Literaturhinweise und Links





Florian Kerschbaumer, Tobias Winnerling (Hg.)

FRÜHE NEUZEIT IM VIDEOSPIEL

Geschichtswissenschaftliche Perspektiven

[transcript] Histoire



Marz 2021/20. Jahrgang | ISSN: No. 517194

Geschichte

194 L E R N E N



FRIEDRICH
Friedrich Verlag

Geschichtsunterricht im Medienwandel

WEITERE THEMEN

- Im Panzer an der Westfront – geschichtskultureller Diskurs um Battlefield V
- „App in die Geschichte“ – Schülerinnen und Schüler auf Spurensuche
- Interkulturelles Lernen – geschichtsdidaktische Theorie und Anregungen für die Umsetzung im Unterricht

Heft 4 | 1. Quartal 2021 | 2. Jahrgang | Bestell-Nr. 1431004



on
Lernen in der digitalen Welt

Mit Videogames neue Lernwelten schaffen

Bloxels und Minetest in Unterrichtsprojekten

Assassin's Creed fürs Geschichtslernen?

Games selbst designen – machen Sie mit!

NEU!

Game-based Learning

FRIEDRICH
Friedrich Verlag

8

Forum Geschichte

Baden-Württemberg
Handreichungen



Handreichungen für den Unterricht
mit audiovisuellen Materialien und Kopiervorlagen

Cornelsen

HW-CD-ROM

Forschung | Institutionalisierung

Arbeitskreis Digitale Spiele und Geschichtswissenschaft

<https://gespielt.hypotheses.org>

Zentrum für Didaktische Computerspielforschung Freiburg

<https://www.ph-freiburg.de/zfdc.html>

Paidia Zeitschrift für Computerspielforschung

<https://www.paidia.de>

Stiftung Digitale Spielekultur

<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de>

GameLab Didaktik der Geschichte

[GameLab - Didaktik der Geschichte](#)

Zentrum für angewandte Spieleforschung

<https://donau-uni.ac.at/de/universitaet/fakultaeten/bildung-kunst-architektur/departments/kunst-kulturwissenschaften/zentren/angewandte-spieleforschung.html>

Plattformen | Unterrichtsmaterialien

- + Games im Unterricht: <https://games-im-unterricht.de>
- + Spielbar: <https://www.spielbar.de>
- + Gespielt: <https://gespielt.hypotheses.org>
- + Digitale Spielewelten: <https://digitale-spielewelten.de>
- + HistoGames: <https://geschichtearten.blogs.uni-hamburg.de/category/games>
- + KMS Bildung: <https://kms-b.de> | <https://digitiv.digital>



Digitale
Spielewelten



Arbeitskreis
Geschichtswissenschaft
und Digitale Spiele