

Serious Games im Geschichtsunterricht: Der erste und zweite Weltkrieg auf dem iPad

Patrick Heike, Artland-Gymnasium Quakenbrück

Dr. Lucas Haasis, CvO Universität Oldenburg

06. April FIBS Fortbildungen in bayerischen Schulen





CALL OF DUTY WWII



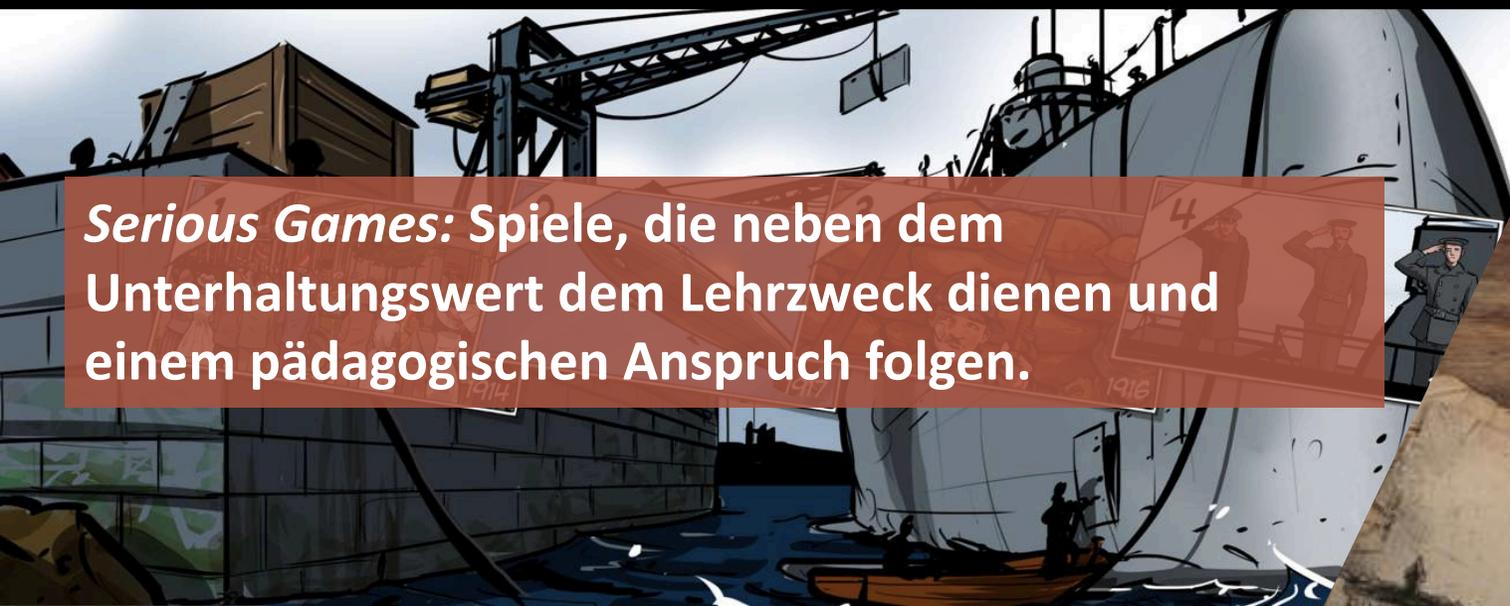


KLEINE SCHRITTE IM GROSSEN KRIEG

IMPRESSUM

planet schule

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



SPUREN
AUF PAPIER



ATTENTAT
1942

Kriterien für das Kennzeichen „USK 12“

12- bis 15-Jährigen wird die Fähigkeit zur Unterscheidung zwischen Spielwelt und Wirklichkeit bereits stärker zugetraut als jüngeren Kindern. Sie können bereits auf vielfältige und komplexe Medienerfahrungen zurückgreifen und sich mit deren Hilfe auch von einem mitreißenden Spielgeschehen distanzieren. Die Darstellung und Rahmung von Kämpfen oder Auseinandersetzungen sorgt dafür, dass diese auch für 12-Jährige eindeutig als Teil einer erdachten Spielwelt erkennbar bleiben. [...]

Sofern sie durch die Handlung gerahmt und nicht zu detailliert gezeigt werden, können auch realistischere Gewalttaten thematisiert werden. Ebenso können in alltagsnahen Settings Themen wie Gewalt oder Sex eine Rolle spielen [...]. Die daraus entstehende Auseinandersetzung oder auch Identifizierung mit Problemen und Charakteren darf 12-jährige dabei zwar herausfordern; sollte aber weder verstörend oder sozial-ethisch/sexual-ethisch desorientierend wirken.

<https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/usk-ab-12-jahren/>

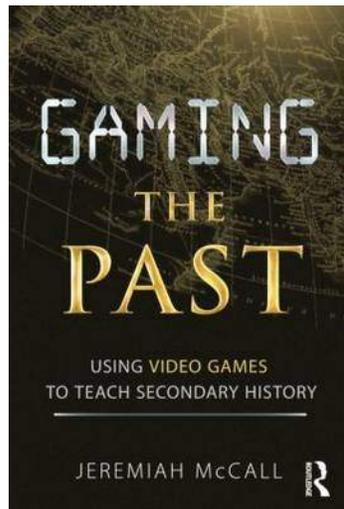
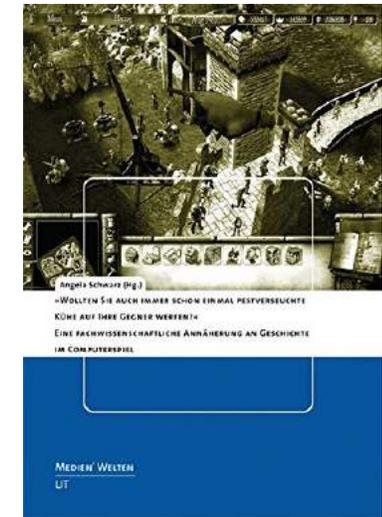
Berliner Modellprojekt „Games machen Schule“

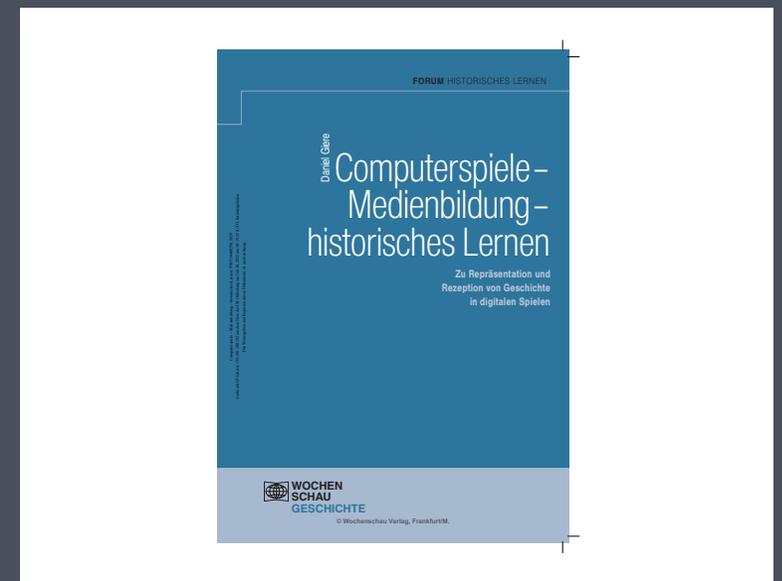
71 Prozent haben ihre Schüler*innen während der Projektlaufzeit als engagiert und motiviert beschrieben. Einzelne Rückmeldungen heben hervor, dass sich vor allem sonst eher passiv auftretende Jugendliche wesentlich stärker einbrachten. Über 85 Prozent der Lehrkräfte wünschen sich außerdem, dass digitale Spiele eine Rolle in der Lehramtsausbildung spielen sollten. Auch qualitatives Feedback von teilnehmenden Schüler*innen unterstreicht den positiven Effekt von Games auf die Lernmotivation: Die überwiegende Mehrheit erwähnte, dass sie durch die in die Lehrpläne eingebetteten Spiele den Unterricht interessanter fanden. Der Großteil wünscht sich außerdem einen häufigeren Einsatz von Games im Unterricht.

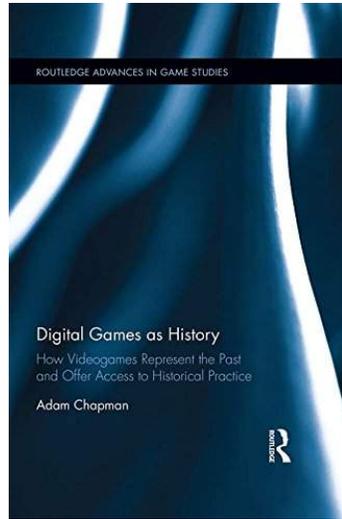
<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/press/engagiertes-lernen-technische-herausforderungen-berliner-modellprojekt-games-machen-schule-veroeffentlicht-ergebnisse>



Was können digitale Spiele im Geschichtsunterricht bieten?





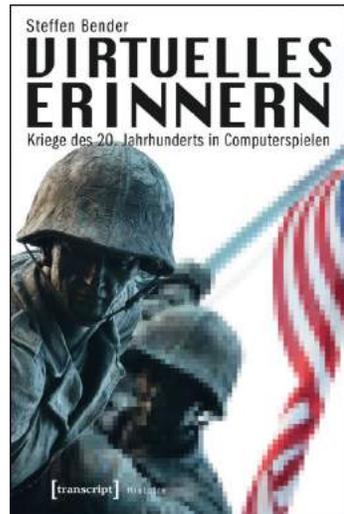


Florian Kerschbaumer, Tobias Winnerling (Hg.)

FRÜHE NEUZEIT IM VIDEOSPIEL

Geschichtswissenschaftliche Perspektiven

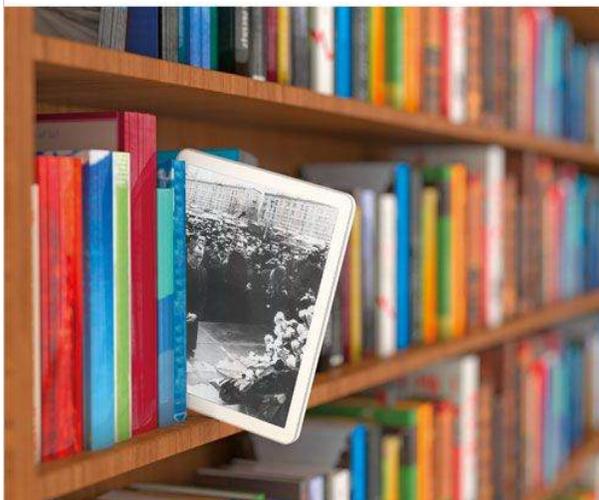
[transcript] Histoire



Marz 2020/21a Jahrgang/Issue No. 571794

Geschichte

194 L E R N E N



FRIEDRICH
Friedrich
FRIEDRICH

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

Hft 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!

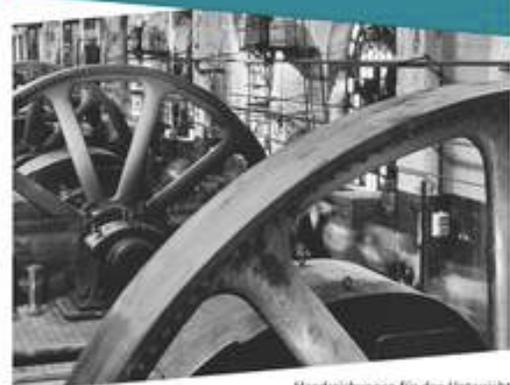
Game-based Learning

FRIEDRICH
Friedrich
FRIEDRICH

8

Forum Geschichte

Baden-Württemberg
Handreichungen



Handreichungen für den Unterricht
mit audiovisuellen Materialien und Kopiervorlagen

Cornelsen



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://geschichtssorten.blogs.uni-hamburg.de/category/games>
- + KMS Bildung: <https://kms-b.de> | <https://digitive.digital>



Digitale
Spielewelten



Arbeitskreis
**Geschichtswissenschaft
und Digitale Spiele**

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.

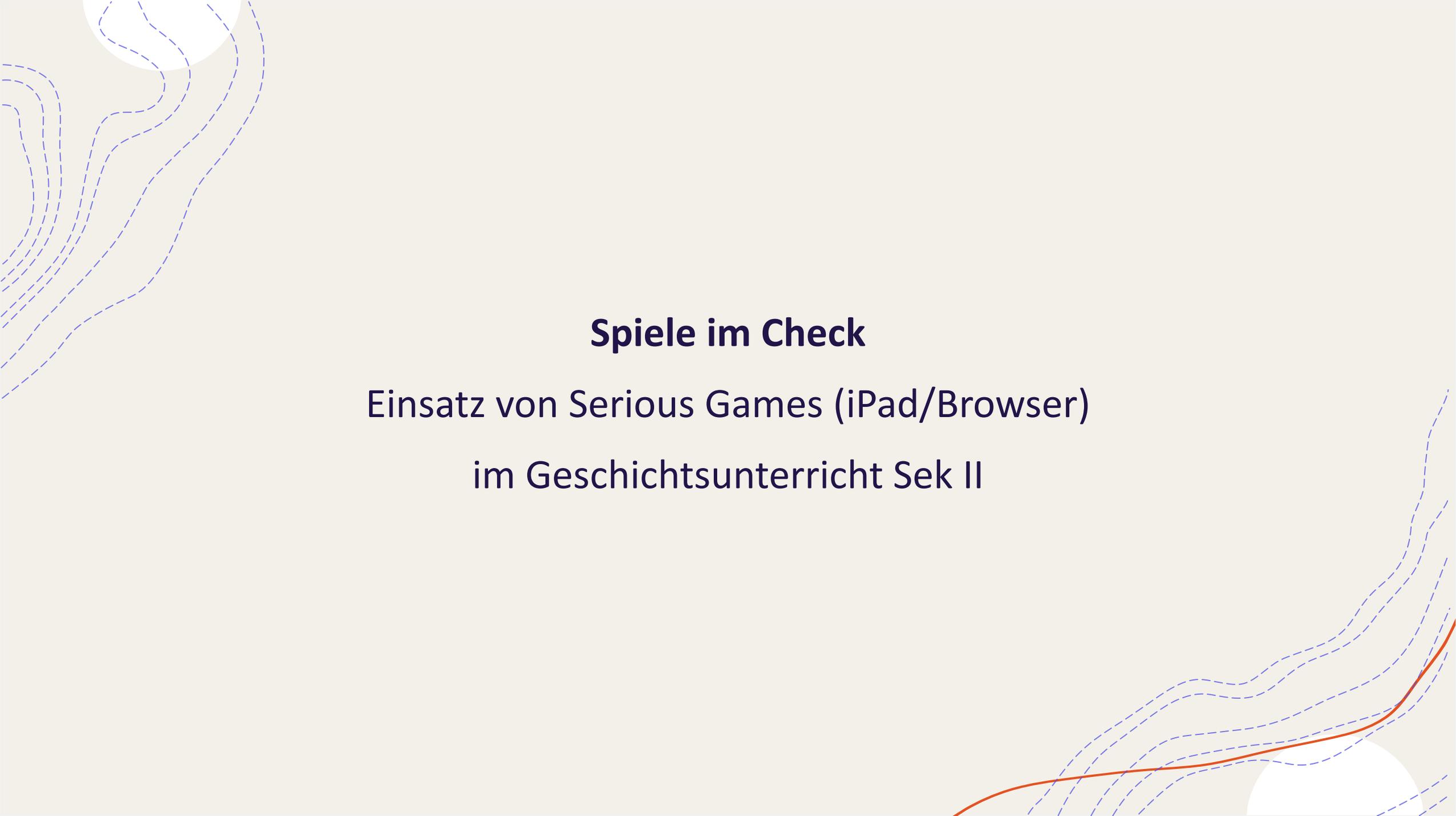
Datenbank: Digitale Spiele mit pädagogischem Potential

<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>



Spiele im Check

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



1

1914

2

1917

3

1916

4

1918

Kleine Schritte im großen Krieg

- + interaktiver Comic zum Ersten Weltkrieg
- + 2-D-Spiel in Trickfilmoptik
- + vier Missionen im Stil von Graphic Novels (1914-1918)
- + die vier Missionen setzen sich mit historischen Ereignissen auseinander (z.B. Attentat von Sarajevo 1914)
- + interaktives Spiel, bei dem Aufgaben gelöst und Entscheidungen getroffen werden müssen
- + Steuerung einer ahistorischen Person

NAME:

L
.....

ALTER:

25
.....

ALTER VATER ODER MUTTER: *

50
.....

ALTER GROSSVATER
ODER GROSSMUTTER: *

80
.....

* NICHT ERFORDERLICH



WEITER >



Vier unterschiedliche Missionen

1. Mission: Mitglieder der Schwarzen Hand (nationalistisch-irredentistischer jugoslawischer Geheimbund) töten Franz Ferdinand (1914)
2. Mission: Kampfpilot auf der Jagd nach einem Zeppelin der Deutschen (1917)
3. Mission: Suche nach dem Freund eines Soldaten in den Schützengräben (1916)
4. Mission: Besatzungsmitglied eines deutschen Ubootes, das versucht die englische Seeblockade zu durchbrechen (1918)

Mission 1 – AB A: Entscheidungssituationen



Spielt Mission 1 zum Jahr 1914. Immer wieder müsst ihr Entscheidungen treffen.

1. Haltet jedes Mal an, wenn ihr euch entscheiden müsst.
2. Sprecht über die verschiedenen Möglichkeiten.
3. Begründet eure Entscheidung in Stichworten, **bevor** ihr weiterspielt!
(Achtung: manchmal zwingt das Spiel euch zu einer bestimmten Entscheidung. Kreuzt nur an, auf welches Feld ihr **zuerst** klicken wollt, und begründet warum!)



Unsere Entscheidung:
 Das ist gut. Warum?

Begründung:



Unsere Entscheidung:
 Ja, schon unterwegs. Nein, zuerst helfe ich dir.

Begründung:



Unsere Entscheidung:
 Ja Nein Ich weiß nicht

Begründung:



Unsere Entscheidung:
 Ja Nein

Begründung:

Mission 1 – AB 1: Was behauptet Oberst Apis?



ACHTUNG! Oberst Apis ist Führer eines Geheimbundes. Was er sagt, ist sehr einseitig!

Auf der Internetseite von Planet Schule werden wichtige Begriffe zum 1. Weltkrieg erklärt. Lies den Text zu „Das Attentat von Sarajevo“ durch. Überprüfe danach die Aussagen von Oberst Apis im Spiel.

Apis: „Schon seit sechs Jahren plündert Österreich-Ungarn unser Land.“

Was geschah 1908 mit Bosnien und Herzegowina?

Apis: „Unser Volk lebt in Armut – unsere Kinder leiden Hunger“

Wie ging es den Serben, die in Bosnien und Herzegowina lebten?

Apis: „Und niemand greift ein! – Niemand... außer unserer Organisation.“

Wie ging die „Schwarze Hand“ vor, um politische Ziele zu erreichen?

Überlege gemeinsam mit einem Arbeitspartner:

Kennt ihr Organisationen, die heutzutage Attentate verüben? Welche?

Wie findet ihr ein solches Verhalten? Begründet eure Meinung!

Kleine Schritte (Multimediaspiel – Erster Weltkrieg)

Mission 1 – AB B: Töten als legitimes Mittel



Bei „Kleine Schritte im großen Krieg“ habt ihr bei einem Attentat mitgemacht. Das war ein Spiel. Wie sieht es in Wirklichkeit aus - ist es in Ordnung, Ziele mit Gewalt durchzusetzen?

Sucht Argumente für beide Positionen!

Position 1: Der Zweck kann es rechtfertigen, einen Menschen zu töten. Beispielsweise um Freunde oder Verwandte zu befreien.	Position 2: Ein Mord ist immer schlecht. Dadurch werden die Probleme nur noch größer.

Aktives spielen

Nutzen Sie nun gerne die nächsten fünf Minuten, um selbst zu spielen und sich auszuprobieren. Anschließend sprechen wir über Ihre Erfahrungen.

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

QR-Code:



Verortung im Kerncurriculum (Bsp. Gymnasium)

Narrative Kompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler gewinnen die Erkenntnis, dass Geschichte wesentlich über Narrationen, also erzählende Darstellungen von Vergangenheit, vermittelt und somit von handelnden Subjekten konstruiert wird. Die Narrative Kompetenz hat somit eine erkenntnistheoretische (Geschichte als Konstrukt) und eine konkrete (z. B. Verstehen und Verfassen von Texten) Bedeutung. Letztere beinhaltet wiederum eine rezeptive und eine produktive Dimension. Im Unterricht und in der Aufgabenkultur dominiert die konkrete Bedeutung der Narrativen Kompetenz: Die Schülerinnen und Schüler nutzen die aus Quellen und Darstellungen entnommenen Informationen, bewerten ihre Aussagekraft und berücksichtigen die Perspektive (sachliche Schilderung, subjektiver Tagebucheintrag etc.).

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler erwerben die Fähigkeit, Quellen verschiedener Gattungen (z. B. gegenständliche Quellen, Textquellen, Bildquellen, Tondokumente und Filme) und Darstellungen (z. B. Schulbuchtexte, fachwissenschaftliche und journalistische Texte, Grafiken und Statistiken, Geschichtskarten) zu analysieren und zu interpretieren. Methodenkompetenz bedeutet für das Fach Geschichte u. a., zwischen Quelle und Darstellung zu unterscheiden sowie Informationen aus Narrationen unterschiedlicher Art zu entnehmen. Die Schülerinnen und Schüler sind imstande, Spezifika und Aussagepotenziale von Quellengattungen und Darstellungsformen zu bestimmen und zu bewerten. Dazu gehört auch der reflektierte Umgang mit nichtwissenschaftlichen Ausformungen der Geschichtskultur (z. B. Spielfilme, Comics). Auf der Grundlage von Methodenkompetenz rekonstruieren sie mithilfe von Quellen und Darstellungen historische Sachverhalte und verfassen eigene triftige und adressatengerechte Narrationen (Narrative Kompetenz). Die Methodenkompetenz umfasst auch die sinnvolle Nutzung traditioneller wie neuer Medien und den angemessenen Einsatz moderner Präsentationsformen.



VALIANT HEARTS

- THE GREAT WAR™ -

Wir bewegen uns „wie
Versprengte in einem Krieg, den
wir nicht wollten, in dem es
keine Gewinner gibt, und in
dem wir niemanden
totschießen sollen.“ Matthias
Thanos (bpb)







Fakten

In Zusammenarbeit mit 14. MAI 1915 **APOCALYPSE**

Amerikaner in der französischen Armee

Trotz der Neutralität der Vereinigten Staaten beschlossen einige US-amerikanische Staatsbürger, auf Seiten Frankreichs in den Krieg zu ziehen. Um nicht ausgebürgert zu werden, meldeten sie sich zur Fremdenlegion. 24 dieser Legionäre fanden den Tod, unter ihnen auch der junge Dichter Alan Seeger. Das Medieninteresse, das sie in ihrem Heimatland hervorriefen, trug maßgeblich zum Kriegseintritt der USA drei Jahre später bei. 1923 wurde ihnen zu Ehren in Paris auf dem Place des Etats-Unis ein Denkmal errichtet.

tätigen **Esc** Schließen **L-Alt** Reiter wechseln Weitere Infos **APOCALYPSE**

Fakten

In Zusammenarbeit mit 14. MAI 1915 **APOCALYPSE**

Erster Gasangriff

Am 22. April 1915 kam es bei Ypern zum ersten Gasangriff der Geschichte. 5 730 Flaschen mit Chlorgas wurden von den Deutschen geöffnet, als der Wind in Richtung der feindlichen Stellungen wehte. Chlorgas verursacht Verbrennungen an Augen, Haut und Lungen und dringt sowohl durch die Kleidung als auch das Gummi der Stiefel. Die Folgen waren verheerend. Vor Einführung der Gasmasken bestand der einzige Schutz aus in Urin getränkten Taschentüchern, die man sich vor die Nase hielt. Die Kanadier hatten diese einfache Schutzmaßnahme erfunden.

Esc Schließen **L-Alt** Reiter wechseln Weitere Infos **APOCALYPSE**

Valiant Hearts: The Great War

- + Veröffentlichung: 2014
- + Entwickler: Ubisoft
- + Setting: 1. Weltkrieg, Krieg zwischen Frankreich – Deutschland (Westfront)
- + Verfügbar für: PlayStation, XBOX, Nintendo Switch, Windows, iOS, Android: Auf iPad und Handy gut & mit einfacher Spielmechanik spielbar
- + Genre: Adventure, Rätselspiel (Puzzle), Serious Game
- + USK 12
- + Kostenpunkt: Erster Teil (hpsl. Emile): kostenlos (1 Stunde), weitere Teile 6,99 Euro (7 Stunden)
- + Geeignet für: Sekundarstufe I und II (ab Klasse 8) als begleitende Unterrichtseinheit, Stationenlernen
- + Besonderheiten: Multiperspektivität, Spielästhetik (Grauen des Krieges), Einbezug Quellen und Darstellungen, Originalquellen, Infos zu Ereignissen, keine Heroisierung (Leid und Tragik), Gameplay selbst ist friedlich



Trailer deutsch

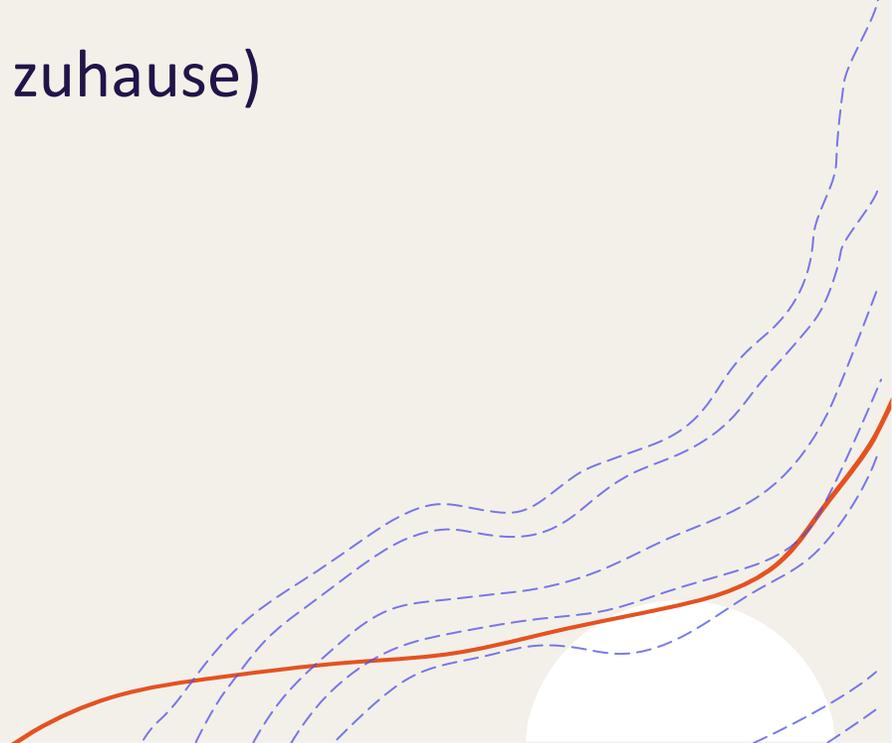
<https://youtu.be/P6x2vBle6o>

Kompletter Walk-through Part I (Emile) (für zuhause)

https://youtu.be/C_NCU-1Dxd4

Entwicklertagebuch!

<https://youtu.be/BBN1VEfEhtQ>



Kapitel einzeln anwählbar:

Gefangenenlager

Douaumont

Vauquois-Stollen

Wald bei Reims

Die Somme

Vaubecourt

Winterjagd





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

Attentat 1942

- + Veröffentlichung: 2017
- + Entwickler: Charles Games
- + Setting: 2. Weltkrieg, Tschechien, NS & Holocaust, Widerstand, Zivilbevölkerung
- + Verfügbar für: Windows, MacOS, Linux, iOS, Android, Auf iPad und Handy gut & mit einfacher Spielmechanik spielbar – Dauer: 2 Stunden
- + Genre: Adventure, Indie, Serious Game: „Attentat 1942 ist ein Serious Game, das über Erzählungen und Dokumente ein historisches Ereignis vermittelt. Es wird eine fiktive Erzählung aufgebaut, die in verschiedene mediale Formate gekleidet ist.“ Spielbar
- + USK 12
- + Kostenpunkt: 3,40 Euro (ursprünglich: 8,99 Euro)
- + Geeignet für: Sekundarstufe I und II (ab Klasse 8) als begleitende Unterrichtseinheit oder auch Stationenlernen
- + Besonderheiten: Alltags- und Objektbezug, Quellenkritik, Einbezug Quellen und Darstellungen, Originalquellen, Infos zu Ereignissen, keine Heroisierung

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>

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>