

Geschichte & Digitale Spiele

Postersession zur Welt der Games und der historisch inszenierten Vergangenheit

veranstaltet von Patrick Heike und Dr. Lucas Haasis
Bachelor | Master | Fachmaster | Lehramt | Museum & Ausstellung

Fr., 22. Juli, 16-17:30 Uhr
Foyer Hörsaalzentrum A14

Digitale Spiele sind ein wesentlicher Teil unserer Geschichts- und Erinnerungskultur. Es gibt eine sehr aktive wissenschaftliche Auseinandersetzung mit digitalen Spielen mit historischem Setting. Den Weg in Seminarräume an der Uni oder Klassenräume in Schulen finden Spiele dennoch immer nur selten. Das ist eine verpasste Chance, weil digitale Spiele einen hohen Lebensweltbezug aufweisen, neue Formen der Vermittlung zulassen, Kompetenzen und die kritische Auseinandersetzung mit Geschichtsbildern fördern. Sie wecken zudem Interesse für unterschiedliche Epochen und historische Themen.

Das Seminar "Geschichte & Digitale Spiele" am Institut für Geschichte bot den Studierenden Einblicke in die aktuelle Forschung zu digitalen Spielen als auch praktische Anteile. Das Format der Veranstaltung war eine Kombination aus Präsenzveranstaltungen an der Uni mit Online-Sessions am Vorabend mit geladenen Expert*innen aus der Geschichtswissenschaft, der Geschichtsdidaktik, den Game Studies, von Gedenkstätten und der internationalen Games Branche. Dialog und Austausch zwischen unterschiedlichen Forschungs- und Berufsfeldern sind für die Analyse und Weiterentwicklung von Games unerlässlich. Als Veranstaltung mit Fokus auf forschungsbasiertem Lernen war das Seminar angebunden an die Studierendenkonferenz „Level 1“ des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele.

Highlights der Veranstaltung boten die Kooperation mit Lehrkräften und Schulklassen der IGS Flötenteich in Oldenburg, der Realschule Volkach in Bayern und dem Gymnasium Goetheschule in Hannover, ein Workshop mit dem bekannten Berliner Spiele-Entwickler Jörg Friedrich von Paintbucket Games, der mit „Through the Darkest of Times“ eines der prägendsten „Serious Games“ des letzten Jahrzehnts geschaffen hat sowie ein Tutorial mit Maxime Durand von Ubisoft Montreal.

Das Seminar schließt nun mit einer öffentlichen Postersession an der Universität Oldenburg im Foyer des Hörsaalzentrums A14 Campus Uhlhornsweg am 22.07. von 16-17:30 Uhr bei der die Projekte der Studierenden gezeigt werden. Auch wird es möglich sein, die Spiele zu denen die Studierenden gearbeitet haben vor Ort anzuspielden.

Kommen Sie gerne vorbei! Vorwissen oder praktische Erfahrungen mit Spielen sind nicht von Nöten. Lassen Sie sich stattdessen gerne von den Studierenden in die Welt der Games, des immersiven Lernens und Erlebens und der Illusion der digitalen Zeitreisen entführen!

Weitere Informationen zum Seminar finden sich unter:

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