



Carl von Ossietzky
Universität
Oldenburg

Patrick Heike
Lucas Haasis

Historische Videospiele Chancen und Grenzen für den schulischen Einsatz

| Artland Gymnasium Quakenbrück
| Institut für Geschichte UOL

19. – 20. August 2021 Carl von Ossietzky Universität Oldenburg



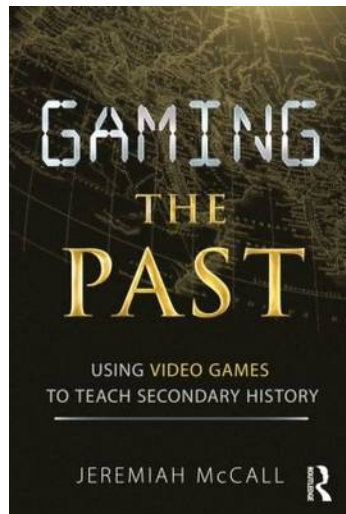
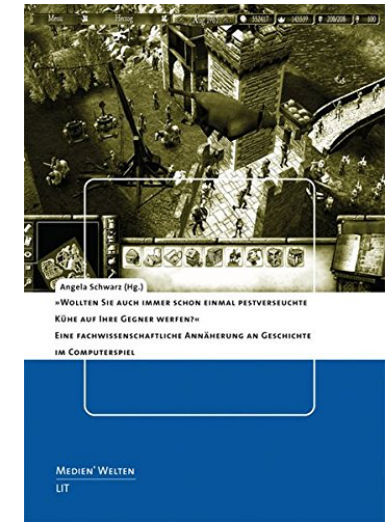
Carl von Ossietzky
Universität
Oldenburg

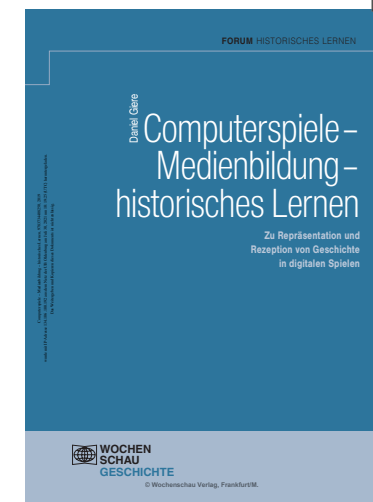
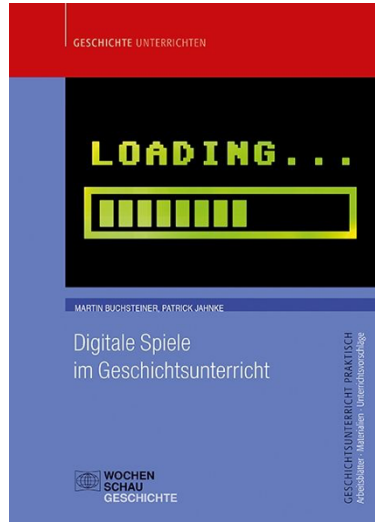
Patrick Heike
Lucas Haasis

Ubisoft Discovery Tour Potenziale für den Geschichtsunterricht

| Artland Gymnasium Quakenbrück
| Institut für Geschichte UOL

26. August 2021 Gamescom Congress







Florian Kerschbaumer, Tobias Winnerling (Hg.)

FRÜHE NEUZEIT IM VIDEOSPIEL

Geschichtswissenschaftliche Perspektiven

[transcript] | historia

Steffen Bender

VRTUELLES ERINNERN

Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen



[transcript] | historia

ROUTLEDGE ADVANCES IN GAME STUDIES

Digital Games as History

How Videogames Represent the Past
and Offer Access to Historical Practice

Adam Chapman

ROUTLEDGE
R

Carl Heinze

MITTELALTER COMPUTER SPIELE

Zur Darstellung und Modellierung von
Geschichte im populären Computerspiel



[transcript] | Historische Lebenswelten

März 2020 | 33. Jahrgang | Best.-Nr. 517194

Geschichte

194 L E R N E N



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

on

Lernen in der digitalen Welt

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

NEU!

Game-based Learning

Mit Videogames neue Lernwelten schaffen

Bloxels und Minetest in Unterrichtsprojekten

Assassin's Creed fürs Geschichtslernen?

Games selbst designen – machen Sie mit!



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 Spielkultur: Initiative "Games machen Schule"

<https://www.stiftung-digitale-spielkultur.de/project/games-schule-unterricht/>

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

+ 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.

Zitate

- + Angela Schwarz, Jan Pasternak: „Auf Entdeckungstour. Chancen und Grenzen von Geschichtsangeboten in digitalen Spielen,“ in: On lernen digital 4 / 2021, Game-based Learning, Online-Version.
- + Eugen Pfister, Tobias Winnerling: Digitale Spiele, Version: 1.0, in: Docupedia-Zeitgeschichte, 10.01.2020, [http://docupedia.de/zg/Pfister Winnerling digitale spiele v1 de 2020](http://docupedia.de/zg/Pfister_Winnerling_digitale_spiele_v1_de_2020), DOI: <http://dx.doi.org/10.14765/zzf.dok-1718>
- + Eugen Pfister, „Potentiale digitaler Spiele für die Erinnerungskultur“, Keynote auf der Fachkonferenz *Erinnern mit Games*, Juni 2021.
- + Jean Coert: Rezension zu: Discovery Tour: Ancient Greece, in: H-Soz-Kult, 25.01.2020, www.hsozkult.de/webreview/id/rezwww-201.
- + Maike Groen, Carolin Wendt, Stiftung digitale Spielekultur, Spielraum (Hrsg.): Digitale Spiele in der Schule. Praxisbeispiele für den Unterricht (Broschüre), Berlin/Köln 2017.
- + Nico Nolden, Geschichtsunterricht – auf's Spiel gesetzt?. Das Repository HistoGames, in: AKGWDS, 31.10.2018, <https://gespielt.hypotheses.org/2059> (05.10.2019).
- + Stiftung Digitale Spielekultur (Hrsg.): Bildung neu gestalten mit Games (Broschüre), Berlin 2019.
- + Wolfgang Zielinski / Sandra Aßmann / Kai Kaspar / Peter Moormann (Hrsg.): Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht (Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW 5), Düsseldorf/München 2017.

Kontakt



Patrick Heike: patrickheike7@t-online.de

Artland Gymnasium Quakenbrück

Lucas Haasis: lucas.haasis@uni-oldenburg.de

Carl von Ossietzky Universität Oldenburg

Melden Sie sich gerne bei Fragen, zu Veranstaltungen oder bei Kooperationsanfragen

Gerne stellen wir auch den Kontakt zu Ubisoft Deutschland her