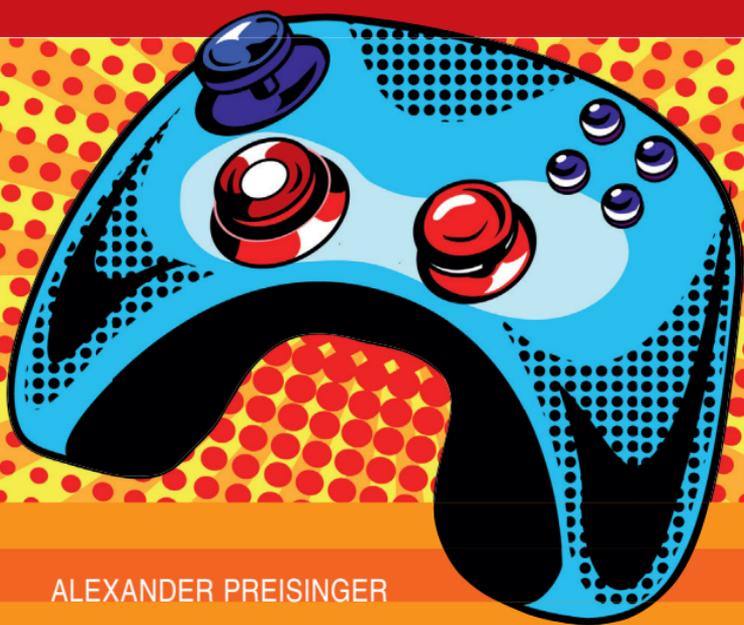


METHODEN HISTORISCHEN LERNENS



ALEXANDER PREISINGER

Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung



**WOCHEN
SCHAU
GESCHICHTE**

© Wochenschau Verlag, Frankfurt/M.

Alexander Preisinger

Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung

Alexander Preisinger

Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung

unter Mitarbeit von Florian Aumayr



**WOCHEN
SCHAU
GESCHICHTE**

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Die Qualität der in dieser Reihe erscheinenden Bände wird vor der Publikation in einem offenen Peer-Review-Verfahren durch das Herausbergergremium – gegebenenfalls in Verbindung mit externen, vom Herausbergergremium benannten Gutachtern – geprüft.

Die Reihe „Methoden historischen Lernens“
wird i. A. des Wochenschau Verlags herausgegeben von
Michele Barricelli
Peter Gautschi
Christine Gundermann
Vadim Oswald

Die Reihe wurde gegründet von Klaus Bergmann, Ulrich Mayer,
Hans-Jürgen Pandel und Gerhard Schneider

© WOCHENSCHAU Verlag,
Dr. Kurt Debus GmbH
Frankfurt/M. 2022

www.wochenschau-verlag.de

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet werden.

Titelgestaltung: Ohl Design
Titelbild: Alexander Pokusay, adobe stock
Gesamtherstellung: Wochenschau Verlag
Gedruckt auf chlorfrei gebleichtem Papier
ISBN 978-3-7344-1323-0 (Buch)
E-Book ISBN 978-3-7344-1324-7 (PDF)
ISSN 1610-9686
eISSN 2749-1382
DOI <https://doi.org/10.46499/1549>

Inhalt

1. Vorwort: Digitale Spiele als massenkulturelles Phänomen und historische Populärkultur	9
2. Das (digitale) Spiel als Begriff, Kulturgut und historisches Lernmedium	13
2.1 Das Spiel – Begriffsbestimmung und Systematisierungen . .	13
2.2 Das (digitale) Spiele als Medium historischer Sinnbildung	19
3. Basiswissen digitale Spiele	22
3.1 Produktion, Vertrieb und Konsumationsmöglichkeiten . .	22
3.2 Alterseinstufungen und rechtliche Bestimmungen	26
3.3 Einteilung digitaler Spiele	30
3.4 Spielkultur und Spiele als Kultur	33
4. Game Studies und Spielanalyse	42
4.1 Digitale Spiele in der Wissenschaft	42
4.2 Ein Modell der allgemeinen Spielanalyse	46
5. Digitale Spiele als Teil der Geschichtskultur	50
5.1 Public History, Geschichtsbewusstsein und Geschichtskultur	50
5.2 Digitale Spiele als populärkulturelle Medien historischer Sinnbildung	53
5.3 Geschichtswissenschaft, digitales Spiel und historische Game Studies	56
5.4 Fallbeispiel: „Sid Meier’s Civilization“-Reihe und die historischen Game Studies	60
5.5 Formen von Geschichte und Politik im digitalen Spiel . . .	65
5.6 Die Konstruktion ‚echter‘ Geschichte – Authentizitätsstrategien im digitalen Spiel	73
5.7 Merkmale einer spielbaren Geschichte	76
5.8 Die historische Spielanalyse	78

6.	Historisches Lehren und Lernen mit digitalen Spielen . .	86
6.1	Digital Game-Based Learning und Serious Games – Systematisierung und Konzepte	86
6.2	Was durch Digital Game-Based Learning gelernt werden kann	89
6.3	Wie durch Digital Game-Based Learning gelernt werden kann – das Transfermodell nach Fritz	97
6.4	Digitale Medien in der Geschichtsdidaktik	102
6.5	Planungsprinzipien und Konzepte für die Einbettung digitaler Spiele im Geschichtsunterricht	107
6.5.1	Herausforderungen und mögliche Lösungen	107
6.5.2	Unterrichtsvorbereitung: Spielauswahl, Spielverwendung, Lehrer*innenrolle und Spielelernen	109
6.5.3	Unterrichtsdurchführung: Verlaufskonzepte und historisch-politische Sinnbildung	118
6.5.4	Schlussfolgerungen für die Nutzung digitaler Spiele im Unterricht	126
6.5.5	Methoden	127
7.	Unterrichtsentwürfe	143
7.1	Geschichtskulturelle Kontroversen um Geschichte im digitalen Spiel	143
7.2	Geschichtsaneignung und Geschichtsauslegung in Spielmodifikationen (Mods)	146
7.3	Geschichtsaneignung in Spiele-Foren	149
7.4	Erkunden, expandieren, ausbeuten und erobern – populäre Vorstellungen historischer Entwicklung dekonstruieren	153
7.5	Die Antike im virtuellen Museum	158
7.6	Das ‚echte‘ Mittelalter spielen in „Kingdom Come: Deliverance“	160
7.7	Mittelalterbilder im digitalen Spiel	163
7.8	Geschichte spielbar machen	166
7.9	Authentifizierungsstrategien	171
7.10	Wissenschaftsgeschichte des 17. Jahrhunderts	173
7.11	Geschichte der Stadt	176
7.12	Historische Dekonstruktion von „Empire: Total War“ . . .	180
7.13	Moderne, Frauengeschichte und Arbeit	183

7.14	Wien um 1900	185
7.15	Alternative Darstellungen von Krieg	189
7.16	Als Historiker*in arbeiten	192
7.17	An der Grenze des Spielbaren	195
7.18	Der Zweite Weltkrieg und die digitale Erinnerungskultur	200
7.19	Die Iranische Revolution 1979	206
7.20	Der Nahostkonflikt	210
7.21	Demokratie und Medien	213
7.22	Flucht und Migration	217
7.23	Landwirtschaft in Ländern des Globalen Südens	220
7.24	Fake News, Filterblase und ‚postfaktische‘ Gesellschaft	223
7.25	Dystopien, Utopien und was sie über die Gegenwart aussagen	226
7.26	Themenpakete und Kurzentwürfe	228
8.	Literaturverzeichnis	234
9.	Spieleverzeichnis	251



**WOCHEN
SCHAU
VERLAG**

... ein Begriff für politische Bildung

METHODEN HISTORISCHEN LERNENS

Manuel Köster

Aufgabenkultur im Geschichtsunterricht

Aufgaben spielen im Geschichtsunterricht eine zentrale Rolle. Mittels Aufgaben setzen sich die Schüler*innen mit historischen Inhalten und Problemen, mit Quellen und Darstellungen sowie mit fachlichen Methoden und Verfahren auseinander. Sie stellen die Beziehung zwischen Zielen, Inhalten, Medien und Lernenden her. Eine gute Aufgabenkultur ist deshalb Voraussetzung für gelungenes historische Lernen.

Dieser Band verbindet verschiedene Diskussionen zu unterschiedlichen Aufgabentypen und ihrer Bedeutung für das historische Lehren und Lernen. Auf dieser Basis werden eigene Überlegungen zu Merkmalen guter Aufgaben und zum Umgang mit Aufgaben im Geschichtsunterricht entwickelt. Zahlreiche Beispiele konkretisieren, was eine gelungene Aufgabenkultur ausmacht.



ISBN 978-3-7344-1211-0,
208 S., € 14,90

Zur Fortsetzung: € 11,90

E-Book ISBN 978-3-7344-1212-7
(PDF), € 13,99





**WOCHEN
SCHAU
VERLAG**

... ein Begriff für politische Bildung

METHODEN HISTORISCHEN LERNENS

Juliane Brauer

Lied und Musik im Geschichtsunterricht

Musik verbindet Menschen über Kontinente und Jahrhunderte hinweg. Sie appelliert zuerst an die Emotionen, kann also ein Schlüssel für die Vorstellungswelten vergangener Zeiten sein und ist gleichzeitig ein scheinbar vertrautes Medium, das überall in der Alltagswelt verfügbar ist. Auf diese Kombination von Potenzial und Zugänglichkeit baut das vorliegende Buch. Es zeigt, wie sich Musik als eine ernstzunehmende und bedeutende Quelle in den Geschichtsunterricht integrieren lässt, ohne dass dazu Notenkenntnisse erforderlich wären. Ein Methodenpool sowie zahlreiche Unterrichtsvorschläge systematisieren diese Überlegungen für die schulische Praxis.



ISBN 978-3-7344-1213-4,
240 S., € 14,90

Zur Fortsetzung: € 11,90

E-Book ISBN 978-3-7344-1214-1
(PDF), € 13,99





Alexander Preisinger

ist Senior Lecturer an der Fachdidaktik Geschichte der Universität Wien und Lehrer an einer Wiener Handelsakademie für Deutsch und Geschichte.

In Kooperation mit Nintendo betreibt er ein GameLab, dessen Switch-Konsolen an der Universität zur Beforschung digitaler Spiele und in der Schule als Unterrichtsmittel verwendet werden.

Zu diesem Buch

Digitale Spiele sind ein wichtiger Teil nicht nur, aber vor allem der Jugendkultur geworden. Es ist an der Zeit, ihre Möglichkeiten und die mit ihnen verbundenen Potenziale in der historisch-politischen Bildung zu nutzen. Anregungen dazu gibt das vorliegende Buch.

Es vermittelt Basiswissen über digitale Spiele und ihre Erforschung, verortet sie als Teil der Geschichtskultur und zeigt, wie Lernen in und mit Spielen möglich ist. Den Schwerpunkt bildet die Darstellung des Computerspiels als Unterrichtsmittel: Neben konkreten Einzeltiteln werden Formen der Spieleverwendung, Unterrichtskonzepte und methodische Umsetzungen vorgestellt. Abgeschlossen wird der Band mit 25 detailliert dargestellten Unterrichtsbeispielen, die eine niederschwellige Umsetzung im Unterricht möglich machen.

Zur Reihe

METHODEN HISTORISCHEN LERNENS ist eine Reihe, mit der in loser Folge eine „Methodik historischen Lernens in Einzeldarstellungen“ vorgestellt wird. Jeder Band ist einer bestimmten Methode oder einem konkreten Medium gewidmet, beschreibt deren Charakter, stellt den Stand der methodisch-didaktischen Diskussion vor und bietet Beispiele für die Unterrichtspraxis.

METHODEN HISTORISCHEN LERNENS sind die modernen Leitfäden für den Geschichtsunterricht und für die Museums-, Gedenkstätten- und Archivpädagogik.

ISBN 978-3-7344-1323-0



**WOCHEN
SCHAU**
GESCHICHTE



© Wochenschau Verlag, Frankfurt/M.