



Carl von Ossietzky
Universität
Oldenburg

Historische Videospiele

Chancen und Grenzen für den schulischen Einsatz

Roundtable Do. 19.08.21, 18-20 Uhr online via Webex

Anna Klara Falke | Aurelia Brandenburg

Felix Zimmermann | PD Dr. Tobias Winnerling

Patrick Heike | moderiert von Lucas Haasis

Workshop Fr. 20.08.21, 10-15 Uhr in Präsenz UOL, A1 0-006/008

Einführung und Diskussion zu schulischen Einsatzmöglichkeiten der
Ubisoft Discovery Tour | Spielung und Anleitung | Ausstrahlung & Diskussion:

Interview mit Maxime Durand pre-recorded

World Design Director, Ubisoft Montréal (CA)



veranstaltet von Patrick Heike & Lucas Haasis, UOL, gefördert von
der Programmlinie Lehre, unterstützt von Ubisoft Deutschland und



Arbeitskreis
Geschichtswissenschaft
und Digitale Spiele





Carl von Ossietzky
Universität
Oldenburg

Historische Videospiele

Chancen und Grenzen für den
schulischen Einsatz



Interview mit Maxime Durand

World Design Director bei Ubisoft Montréal (CA)

Das Interview und ein Tutorial zur Discovery Tour von Maxime Durand werden auf dem Workshop gezeigt und diskutiert sowie online zur Verfügung gestellt.

Das Interview wird geführt von Patrick Heike & Lucas Haasis, UOL Institut für Geschichte



Historische Videospiele: Roundtable

PD Dr. Tobias Winnerling | Felix Zimmermann

Anna Klara Falke | Aurelia Brandenburg

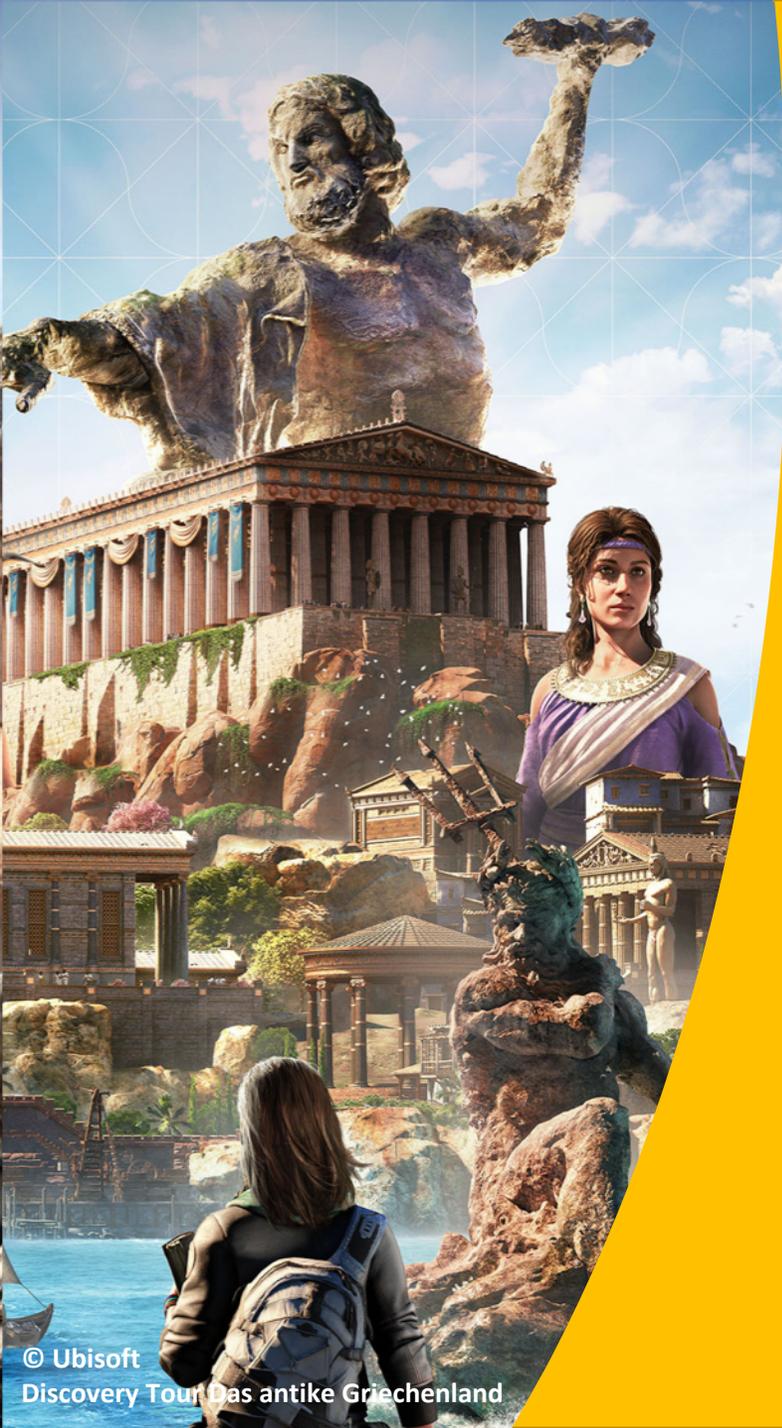
Patrick Heike | moderiert von Lucas Haasis

Carl von Ossietzky
Universität
Oldenburg



Arbeitskreis
Geschichtswissenschaft
und Digitale Spiele

19.08.21
18-20 Uhr



Historische Videospiele: Roundtable

PD Dr. Tobias Winnerling | Institut für Geschichtswissenschaften, Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf
Digitale Spiele, (ihre) Geschichte, Gesellschaft: Zum Stand des Feldes

Felix Zimmermann | a.r.t.e.s. Graduate School for the Humanities Cologne / Universität zu Köln
Akkurat, authentisch, atmosphärisch - Auf der Suche nach der 'echten' Geschichte im Digitalen Spiel

Anna Klara Falke | Bibelmuseum der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster
Digitale Spiele als Exponate im Museum - Chancen und Möglichkeiten

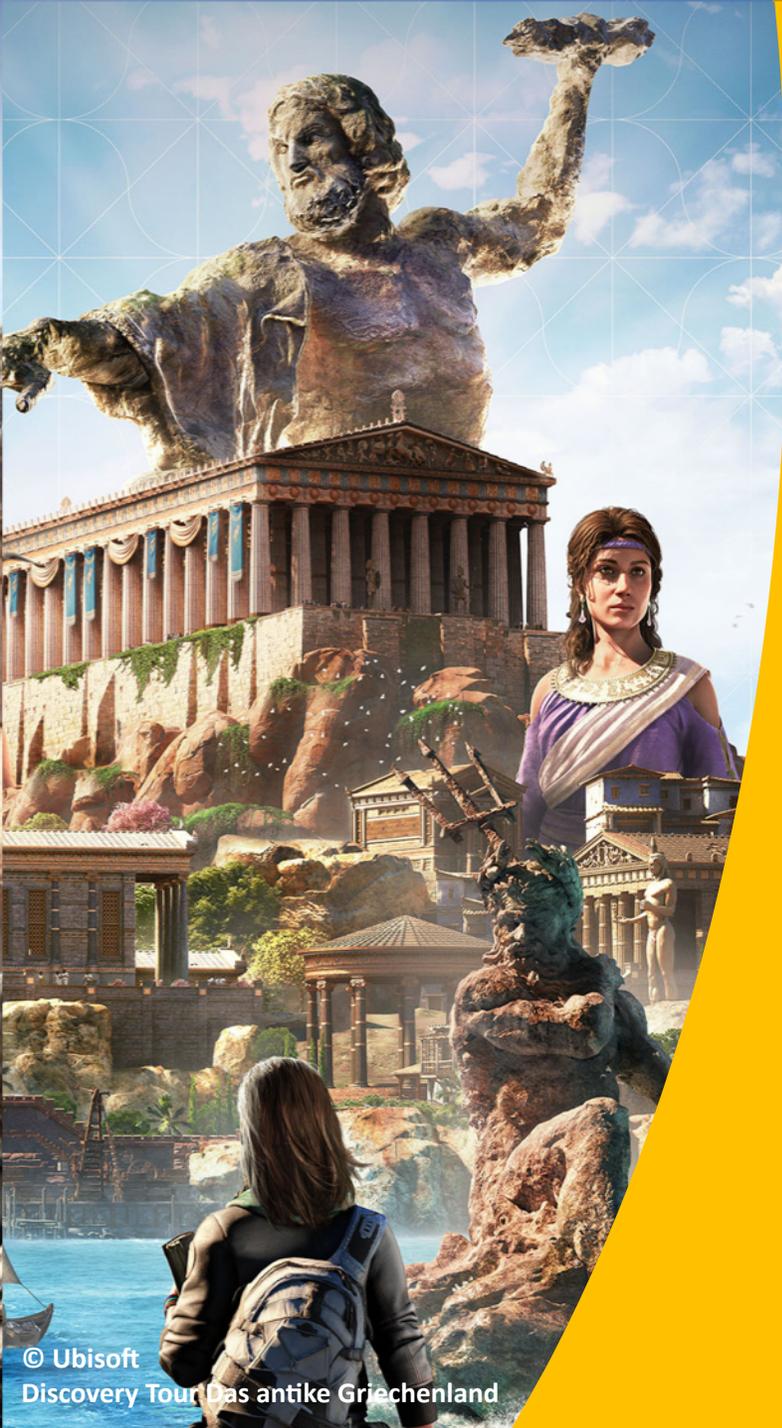
Aurelia Brandenburg | Universität Würzburg, Lehrstuhl für Fränkische Landesgeschichte
Wessen Spiele, wessen Geschichte? Identitäts- und Geschichtskonstruktionen von und mit Digitalen Spielen

Patrick Heike | Universität Oldenburg
Videospiele im Geschichtsunterricht: Am Beispiel der Ubisoft Discovery Tour

Moderation: Lucas Haasis | Universität Oldenburg

Anmeldung





Workshop

Historische Videospiele für den Computer oder die Konsole haben Hochkonjunktur. Die Spiele rekurrieren auf unterschiedliche historische Settings von der Antike über die Frühe Neuzeit bis heute. Die Spieler*innen werden in historische Gegenwarten versetzt. Die Spiele-Entwickler*innen arbeiten eng mit Historiker*innen zusammen. Die Verbindung des Genres Action-Adventure mit historischem Kontext ist dabei nicht nur Kassenschlager. Die Spiele werden auch das historische Bewusstsein der nachfolgenden Generationen nachhaltig prägen. Die Spiele wecken das Interesse immer jünger werdender Generationen für Geschichte. Gleichzeitig birgt dies Gefahren: von einer Romantisierung über die Verklärung bis hin zur Weitergabe falscher Tatsachen oder einer vorschnellen Realitätsannahme. Es ist daher zentral, dass wir uns heute in der Forschung, im Museum, in der Lehre, gerade in der Lehrer*innenausbildung und insbesondere in der Schule der Bedeutung dieses Mediums als Teil unserer Geschichtskultur bewusst werden und lernen, die Spiele kompetent in Lehre und Unterricht einzubinden. In historischen Videospiele - gerade wenn diese, wie im Falle von Ubisoft, historische Entdeckertouren als pädagogisch ausgereiftes Tool anbieten - steckt großes Potential für die Geschichtsvermittlung.

Der Workshop richtet sich an Studierende und Dozent*innen der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg sowie an angehende oder aktive Lehrer*innen in Oldenburg und Umland. Es wird die Möglichkeit geboten, das Medium des historischen Videospiele in seinen unterschiedlichen Facetten, aber auch mit allen verbundenen Fallstricken, vor allem aber in der konkreten Anwendung kennenzulernen. Im schulischen Kontext spielen Videospiele bis heute nahezu keine Rolle. Das ist eine vertane Chance, denn durch Videospiele kann Geschichte für Schüler*innen „erlebbar“ gemacht werden, der Entdeckergeist angesprochen werden, gleichzeitig setzt eine kritische Auseinandersetzung mit dem Medium Videospiele und mit der Vergangenheit ein. Das Interesse und die Freude am Geschichtsunterricht werden so entfacht und nachhaltig die Perspektive von Schüler*innen auf diesen verändert.

Ziel dieses Workshops ist es, die Grundlage zu schaffen, sich als Lehrer*in im Unterricht auf den Einsatz von historischen Videospiele einzulassen und dazu die nötige Kompetenz im Umgang mit den Spielen mitzubringen. Im Workshop werden Chancen und Risiken des Mediums gezeigt und diskutiert, um die Beteiligten für einen möglichen Einsatz zu sensibilisieren. Die Teilnehmer*innen sollen sowohl praktische Einsatzmöglichkeiten von Videospiele kennenlernen als auch im Spielemodus selbst geschult werden und nicht zuletzt soll das notwendige wissenschaftliche Know-How vermittelt werden, um mit den Spielen im Unterricht umzugehen.

Im Zentrum der praktischen Anwendung steht während des Workshops die **Ubisoft Discovery Tour**. Die „Discovery Tour: Das alte Ägypten“ gewann 2019 den Preis für das beste Lernspiel und den G4C-Publikumspreis beim Games for Change Festival. Die „Discovery Tour: Das antike Griechenland“ wurde 2020 beim Deutschen Kindersoftwarepreis TOMMI als bestes Spiel in der Kategorie Bildung ausgezeichnet. Die Teilnehmenden des Workshops werden in die Discovery Touren eingeführt und erhalten praktische Kenntnisse für den Einsatz dieses Modus im Geschichtsunterricht.

Um Anmeldung wird gebeten bei: lucas.hasis@uni-oldenburg.de