

# Games im Fachunterricht - Geschichte: Der erste und zweite Weltkrieg auf dem Tablet

Patrick Heike, Artland-Gymnasium Quakenbrück

Dr. Lucas Haasis, Universität Oldenburg

14. Oktober ALP Dillingen



## **Triggerwarnung**

Thema in der heutigen Fortbildung sind Spiele zum 1. und 2. Weltkrieg. Es werden im Laufe der Veranstaltung auch Kriegsszenen gezeigt, die in Anbetracht des derzeitigen Angriffskriegs Russlands gegen die Ukraine schwer zu verarbeiten sind und Szenen von körperlicher und seelischer Gewalt, Krieg, Suizid, Tod, Qual beinhalten. Bitte beachten Sie diese Triggerwarnung.





# CALL OF DUTY WWII



„Digitale Spiele [sind] ein fester Bestandteil der Populärkultur geworden [...] [gerade] Spiele, die historische Settings gewählt haben [...] [sind beliebt und] ein Teil der Geschichtskultur, in der wir uns bewegen, [...] wir haben es also mit einem Medium zu tun, das man ernst nehmen sollte.“

Angela Schwarz, *bpb Werkstattgespräch*



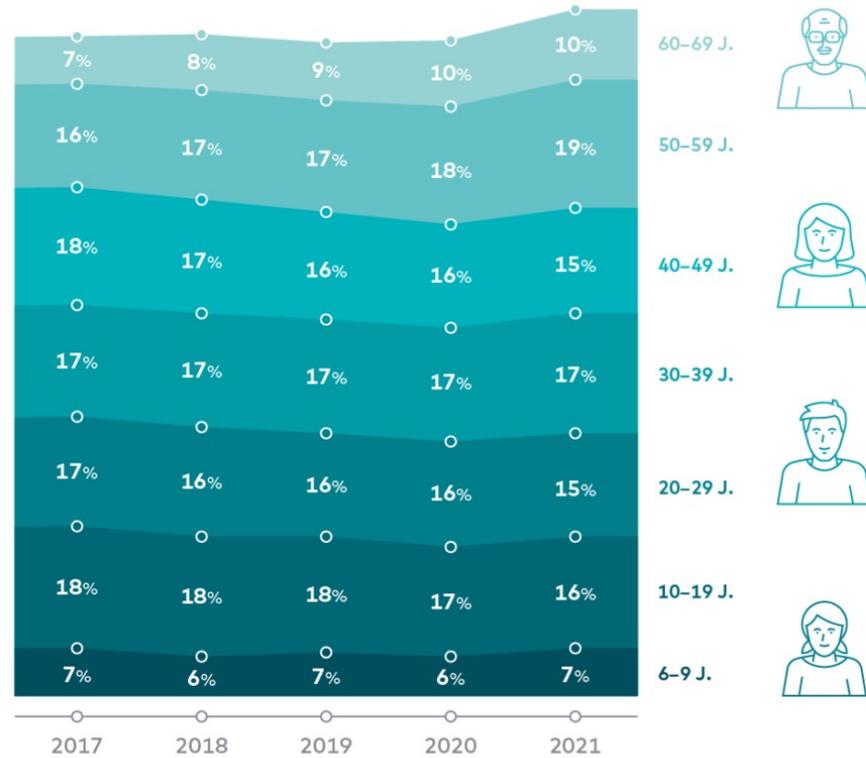
# Rund 6 von 10 Deutschen spielen Games

Spielerinnen und Spieler, die mindestens gelegentlich spielen



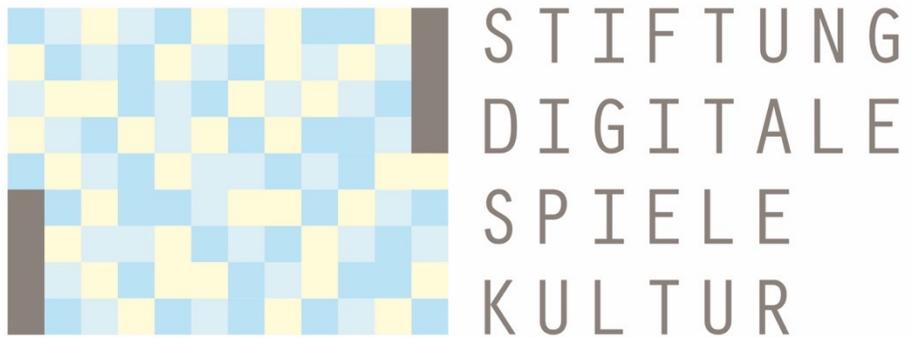
**58%**  
der Deutschen spielen  
Computer- und Videospiele

**game**  
Verband der deutschen  
Games-Branche



[www.game.de](http://www.game.de)

Hinweis: Für eine bessere internationale Vergleichbarkeit der Demographie wurde für den Anteil der Spielenden an der Gesamtbevölkerung die Auswahl der Altersgruppen auf 6-69 Jahre angepasst.  
Quelle: Berechnungen auf Grundlage des GfK Consumer Panels (2019/2020; n=25.000). Zeitpunkt: Januar 2021. © game 2021



„Die Bildungsarbeit kann [...] von ihrem Einsatz nur profitieren, da dieser bedeutet, die **Lebenswirklichkeit von jungen Menschen zu bejahen** [...].“

Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, in *Bildung neu gestalten mit Games*.

# Widerstände abbauen & Brücken schlagen

„Es ist für Lehrer\*innen eine große Chance, wenn sie sich mit diesem Medium auskennen und sich mit ihren Schüler\*innen austauschen können. Oft haben Lehrer\*innen Angst, die Kontrolle zu verlieren. Im klassischen Bild steht der Lehrer vorne und die Schüler hören zu. Moderner wäre es, den Mut zu haben, Schüler\*innen auch **als Expert\*innen hinzuziehen**. [...] Letztlich ist Medien- und Popkulturkompetenz wichtig, damit Lehrkräfte mit ihren Schülern auf Augenhöhe sprechen können.“

Dejan Simonović, Leiter der Computerspielschule Stuttgart, *im Interview*.

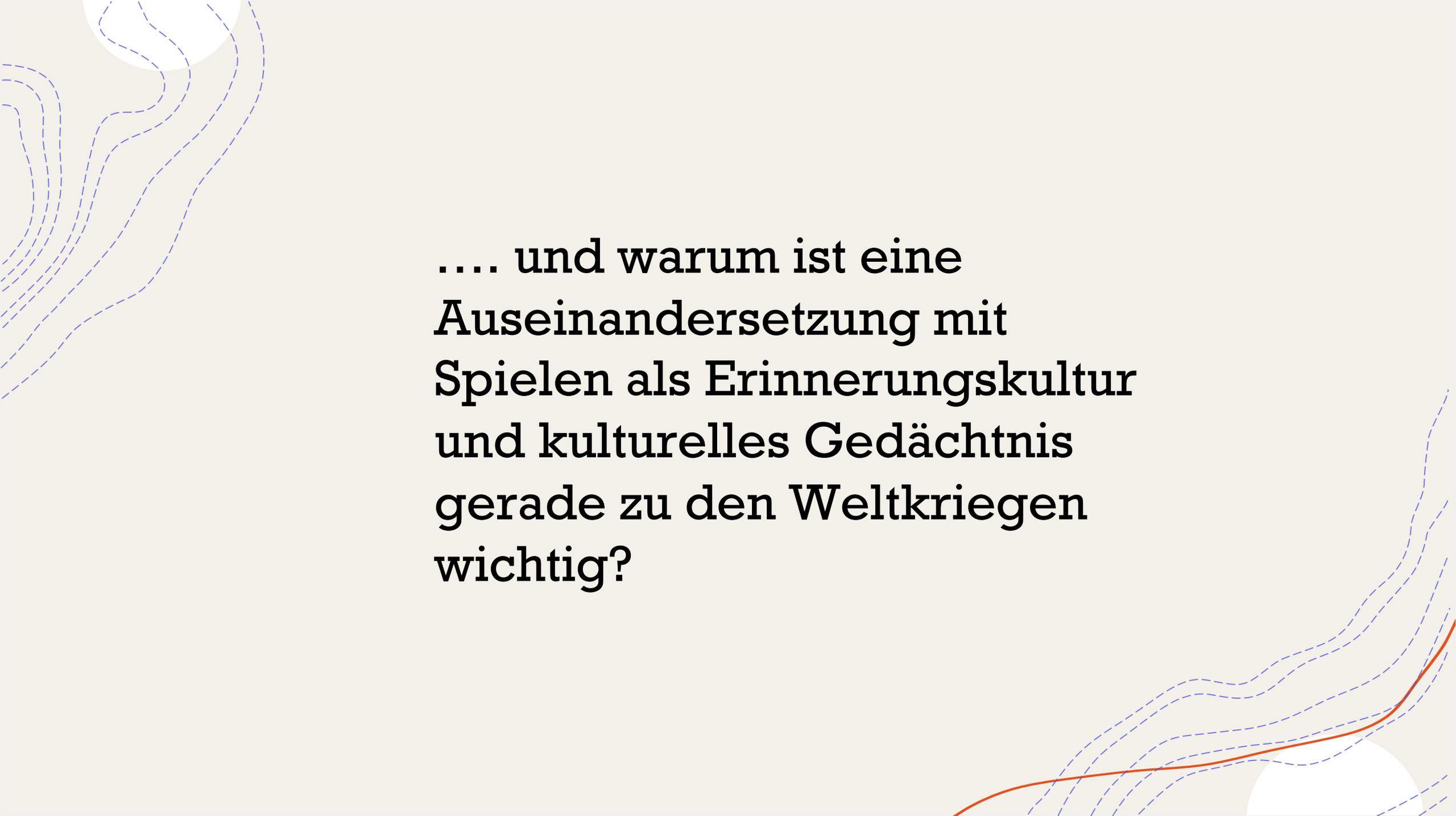
<https://www.watson.de/digital/interview/579167604-assassins-creed-statt-effi-briest-warum-games-in-die-schule-gehoeren>

# Was bieten Spiele?

Spiele sind Teil der **medialen Lebenswirklichkeit** der Jugendlichen. Sie im didaktischen Setting einzusetzen bedeutet, an die **Begeisterung** der Jugendlichen anzuknüpfen. Spiele ermöglichen **Probehandeln**, das Entwickeln von **Selbstwirksamkeit**, sie verbinden **kognitive und emotionale Aspekte** des Lernens und sind gerade deshalb lerneffiziente und nachhaltige Medien. [...] Digitale Spiele haben darüberhinaus den Vorteil, **multimedial und -modal** (geschriebene und gesprochene Sprache, filmische Szenen, Interaktivität etc.) zu sein und dadurch unterschiedliche **Kompetenzbereiche** anzusprechen. Ihre Themen- und Problemorientierung führt zwangsweise zu einem **forschend-entdeckenden Lernen**, das die Neugierde beflügelt und auch zu Bewertung und Kritik, also zur **aktiven Aneignung von Inhalten** die über die Spiele hinausgehen, auffordert.“

Mai/Preisinger, *Digitale Spiele und historisches Lernen*





.... und warum ist eine  
Auseinandersetzung mit  
Spielen als Erinnerungskultur  
und kulturelles Gedächtnis  
gerade zu den Weltkriegen  
wichtig?

Nationalsozialismus

## Wir brauchen mehr Geschichtsunterricht

Heutige Jugendliche zeigten weniger Interesse an der Nazi-Zeit als vorherige Generationen, heißt es oft. Eine Schülerin berichtet, wie sie das empfindet.

Von **Ella Sadigh**

27. Januar 2020, 13:16 Uhr / [215 Kommentare](#) /

*Ella Sadigh ist 17 Jahre alt und besucht die Oberstufe eines Hamburger Gymnasiums. Hier schreibt die Tochter der ZEIT-ONLINE-Redakteurin Parvin Sadigh über ihren persönlichen Umgang mit der deutschen Geschichte, dem Nationalsozialismus und dem Völkermord an den Juden.*

Digitale Spiele sind erstens „eine neue historische Form, d. h. sie erzählen auf spezifische Art und Weise Geschichte, indem sie ihre wiederum spezifischen medialen Eigenschaften nutzen. [...] Von Interesse ist hier, mit welchen Mitteln Digitale Spiele Vergangenheit erzählen und somit eigene Arten von Geschichte schreiben, die sich qualitativ ganz grundsätzlich von wissenschaftlichen Monographien, aber auch von Historien-Romanen oder -Filmen unterscheiden.

Zweitens sind Digitale Spiele immer Produkte ihrer jeweiligen Entstehungszeit und deswegen außerordentlich lohnende Quellen, um Aussagen über diese zu treffen. Sie geben Auskunft über die Gesellschaft, Kultur und Politik, die sie hervorgebracht hat.“

Pfister/Zimmermann, *Erinnerungskultur*, Handbuch Gameskultur



Arbeitskreis  
**Geschichtswissenschaft  
und Digitale Spiele**

# Ablauf



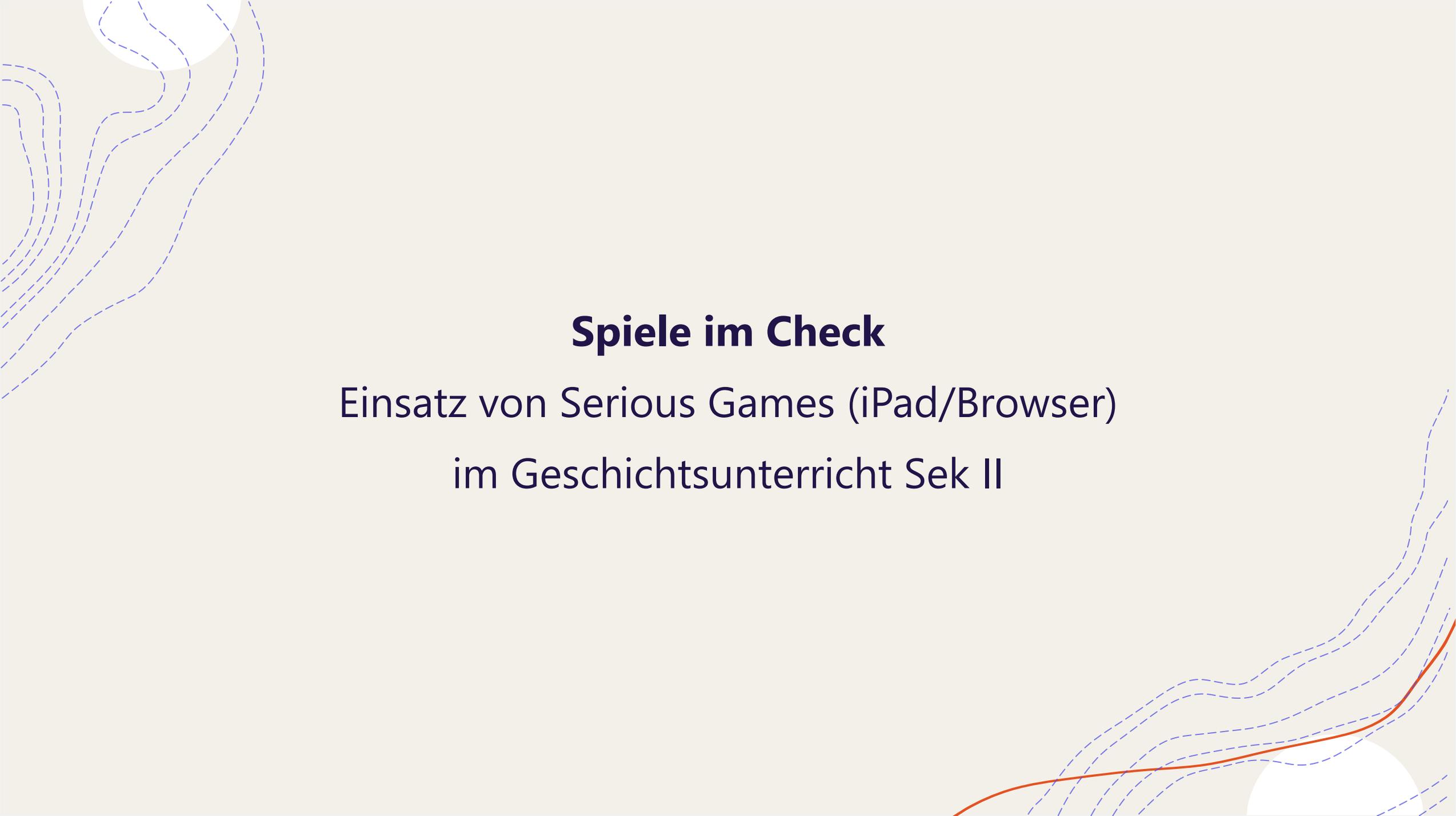
**Warum digitale Spiele im  
Geschichtsunterricht?**



**Spiele im Check**



**Diskussion**



# **Spiele im Check**

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

# ATTENTAT 1942



## **FORCED** tage eines zwangsarbeiters **ABROAD**

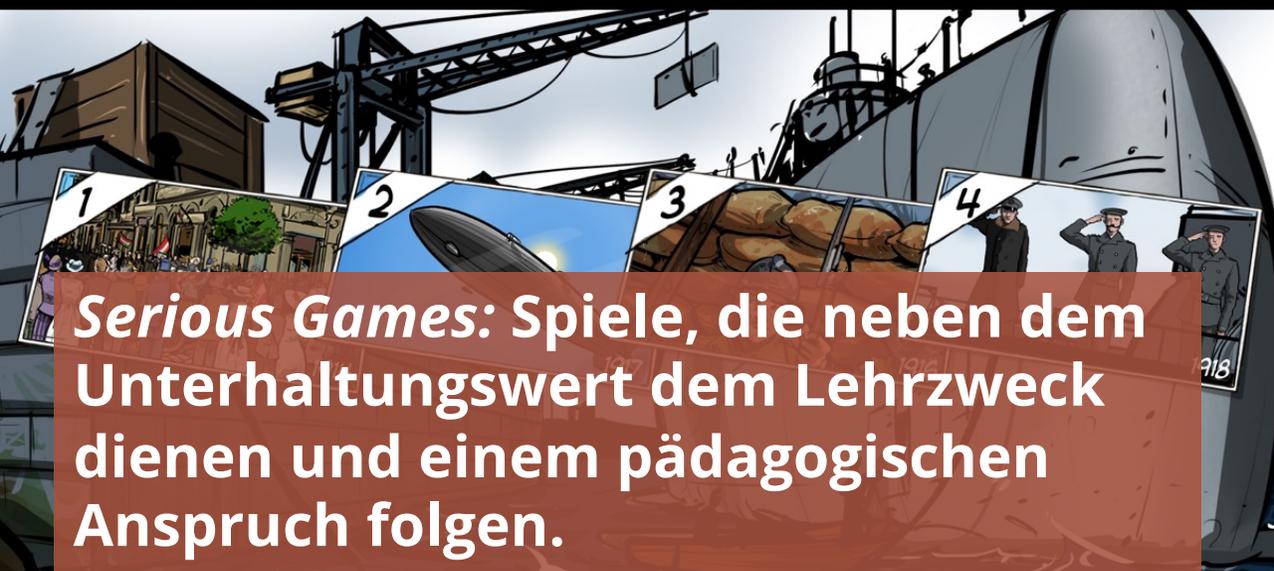


### SPUREN AUF PAPIER



SCHRITTE IM GROSSEN KRIEG

IMPRESSUM



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

# ATTENTAT 1942

**FORCED**  
tage eines zwangsarbeiters  
**ABROAD**

- Spielbar auf dem iPad (Handy oder Browser)
- Gameplay einfach und niedrigschwellig
- Nicht zeitaufwendig
- Keine oder sehr geringe Anschaffungskosten

SPUREN  
AUF PAPIER



IMPRESSUM



## **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>

 ZEITHORIZONT

-  18. Jahrhundert
-  19. Jahrhundert
-  20. Jahrhundert
-  21. Jahrhundert
-  Fiktion
-  I. Weltkrieg
-  II. Weltkrieg
-  Industrialisierung
-  Kalter Krieg
-  Nachkriegszeit
-  NS-Zeit
-  Zeitgeschichte

 THEMEN

- Flucht & Migration
- Kolonialismus



## Attentat 1942

**Zeitlicher Horizont:** 20. Jahrhundert | II. Weltkrieg | NS-Zeit  
**Themen:** NS & Holocaust, Widerstand, Zivilbevölkerung

Im heutigen Prag versucht die Spieler\*in, Informationen darüber zu sammeln, in welchem Maße ihr Großvater an dem tödlichen Attentat auf Obergruppenführer und Stellvertretendem Reichsprotector in Böhmen u. Mähren Rei [...]



Wenig Gewalt



## Battlefield 1

**Zeitlicher Horizont:** 20. Jahrhundert | I. Weltkrieg  
**Themen:** Militär

Der Erste Weltkrieg markiert einen epochalen Umbruch, den der Militär-Shooter vor allem aus Sicht des britischen Empires darstellt. Für Spieler beginnt der Prolog am Kriegsende in den Trümmern der Westfront. Eindr [...]



## **Sammlung: Alle Spiele, Links, Info und Unterrichtsmaterial (Handout)**

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

Attentat 1942: <https://attentat1942.com/de>

Erinnerungskulturell eingeordnet: <https://youtu.be/fjOrDcHy0U4>

Spuren auf Papier: <https://gedenkkreis.de/spuren-auf-papier>

AR App WDR: <https://www1.wdr.de/fernsehen/unterwegs-im-westen/ar-app/tutorial-app100.html>

Forced Abroad: <https://paintbucket.de/de/game/forcedabroad>

Fortbildung: <https://www.nsdoku.de/programm/aktuell/detailseite/games-und-erinnerungskultur-1062>

Unsere Sessions / Interviews: <https://www.youtube.com/channel/UCtAIJBZ8iktRG4oicVnvCFQ>





**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

<https://attentat1942.com/de>

# 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>

# SPUREN AUF PAPIER



<https://gedenkkreis.de/spuren-auf-papier>

# FORCED tage eines zwangsarbeiters ABROAD



<https://paintbucket.de/de/game/forcedabroad>



<https://www.nsdoku.de/programm/aktuell/detailseite/games-und-erinnerungskultur-1062>

Screenshot aus *Forced Abroad. Tagebuch eines Zwangsarbeiters, 2022* | © Paintbucket Games

FORTBILDUNG

# Games und Erinnerungskultur

## Infos zur Veranstaltung

20. Okt 2022 | 08.30 Uhr



→ Jetzt anmelden

### Ort

NS-Dokumentationszentrum München

### Dauer

5 Stunden

**Teilnahme kostenfrei**

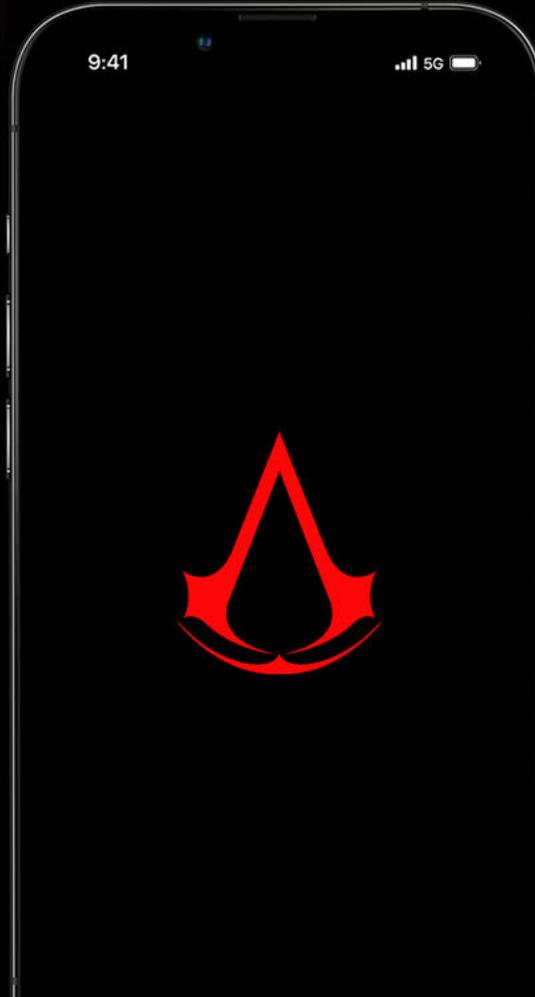
The background is a light beige color. In the top-left corner, there is a white circle partially cut off by the edge, with several blue dashed wavy lines extending downwards and to the right. In the bottom-right corner, there is another white circle partially cut off, with several blue dashed wavy lines extending upwards and to the left. A solid red line curves from the bottom-left towards the bottom-right, passing over the blue dashed lines.

# Ausblick

# VALIANT HEARTS

- THE GREAT WAR™ -







# Vielen Dank! Kontakt

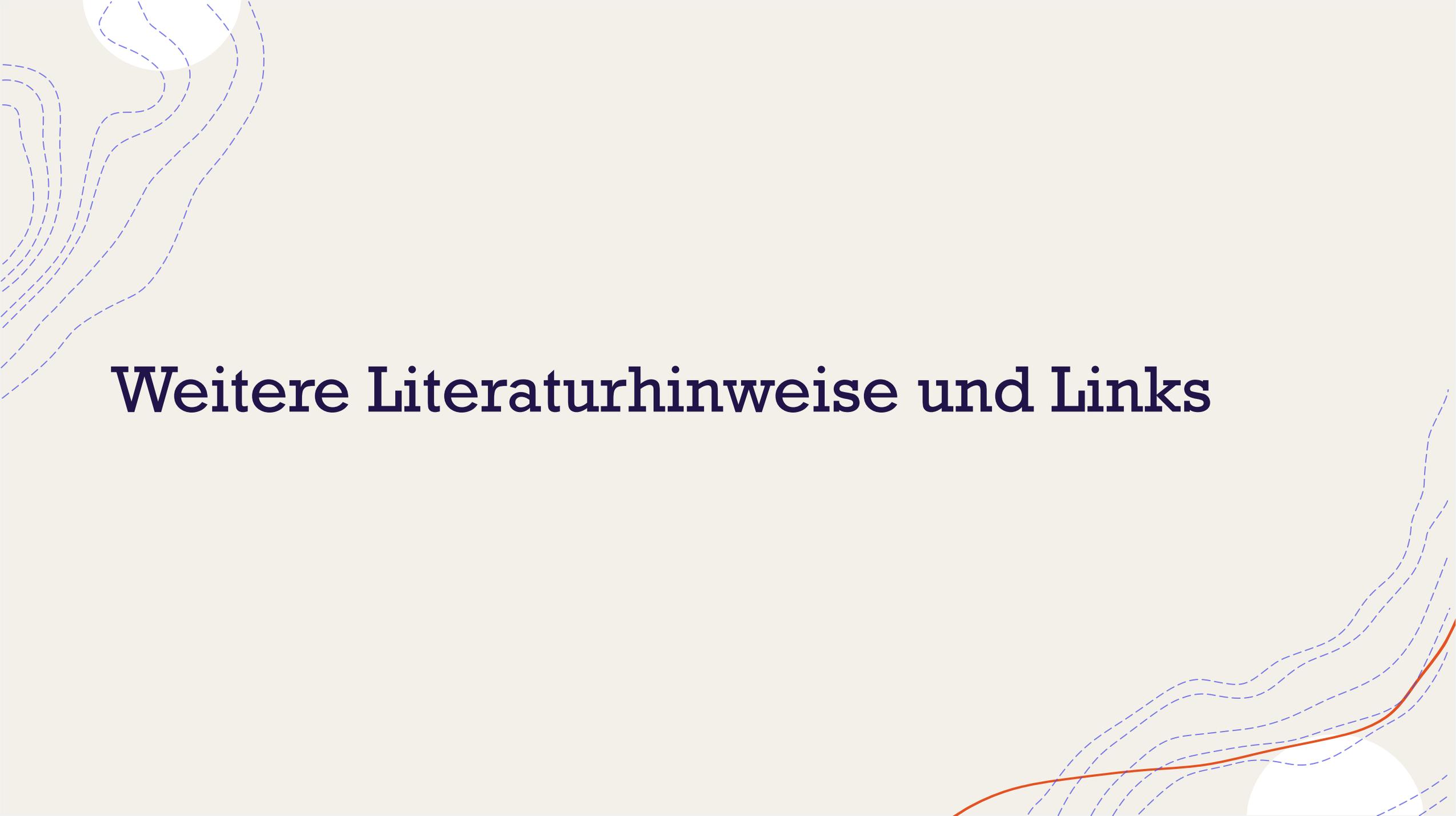


**Patrick Heike:** [patrickheike7@t-online.de](mailto:patrickheike7@t-online.de)  
Artland Gymnasium Quakenbrück

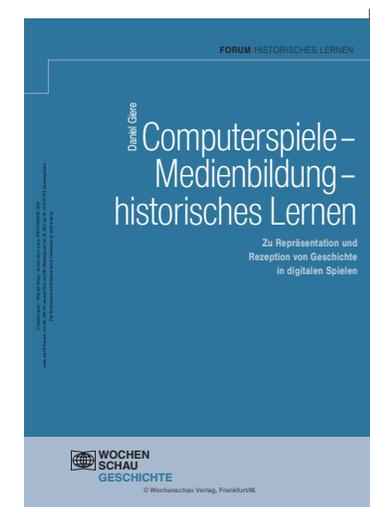
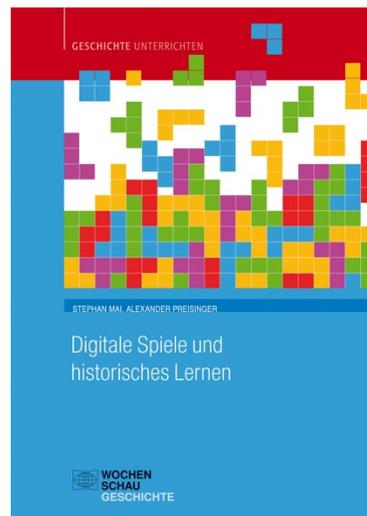
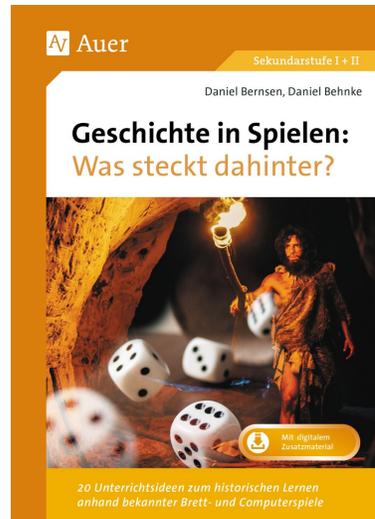
**Dr. Lucas Haasis:** [lucas.haasis@uni-oldenburg.de](mailto:lucas.haasis@uni-oldenburg.de)  
Carl von Ossietzky Universität Oldenburg

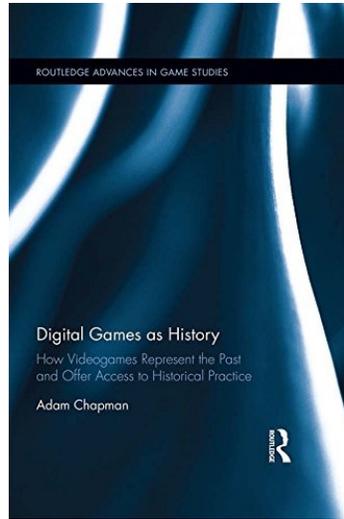
**Homepage:**

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



# Weitere Literaturhinweise und Links



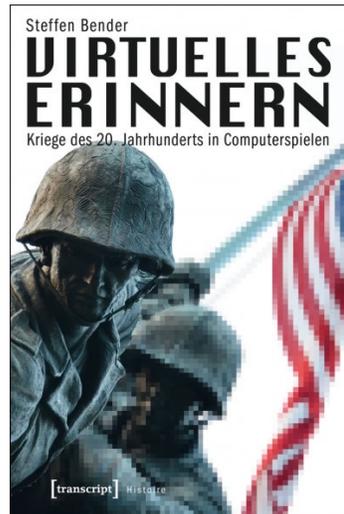


Florian Kerschbaumer, Tobias Winnerling (Hg.)

# FRÜHE NEUZEIT IM VIDEOSPIEL

Geschichtswissenschaftliche Perspektiven

[transcript] Histoire



Marz 2020/21a Jahrgang/lines: No. 517194

# Geschichte

194 L E R N E N



**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

Heft 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!**

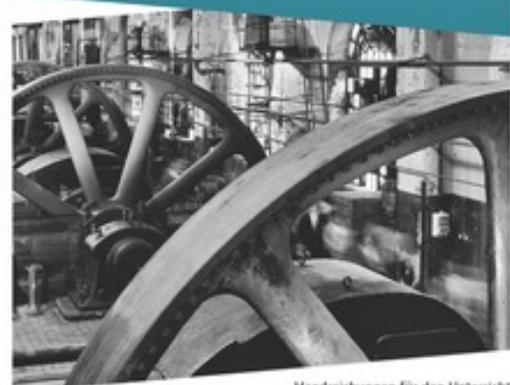
# Game-based Learning

**FRIEDRICH**  
FRIEDRICH

8

# Forum Geschichte

Baden-Württemberg  
Handreichungen



Handreichungen für den Unterricht  
mit audiovisuellen Materialien und Kopiervorlagen

**Cornelsen**

HW-CD-ROM

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



Digitale  
Spielewelten



Arbeitskreis  
Geschichtswissenschaft  
und Digitale Spiele