

Unterrichtspaket zum FÄKT Science Video „Geschichtsprofi durch Computerspiele“

Die folgenden Materialien sind in Kooperation mit FÄKT entstanden und begleiten eine oder mehrere Unterrichtseinheiten. Das FÄKT Science Video dient dabei als Grundlage der Konzeption.

Das Unterrichtspaket besteht aus einem Stundenbild einer möglichen Unterrichtseinheit zum FÄKT Science Video, den passenden Unterrichtsmaterialien und den zugehörigen Lösungen für die Lehrkraft.

Alle Übungen können online (<https://www.oebv.at/faekt>) oder analog mit den folgenden Arbeitsblättern durchgeführt werden.

Didaktischer Leitfaden „Geschichtsprofi durch Computerspiele“

Das folgende Stundenbild ist eine Empfehlung, die auf die jeweiligen Materialien abgestimmt ist. Der Unterrichtsverlauf kann nach Belieben verändert und erweitert werden. Die Unterrichtseinheit kann sowohl mit den analogen Materialien als auch mit den online verfügbaren Materialien durchgeführt werden. Im Stundenbild ist unter ‚Medien & Material‘ der jeweilige Link und QR-Code zur Online-Version angegeben.

Zeit	Inhalt	Tätigkeit Lehrkraft	Medien & Material
5 min	Begrüßung, Anwesenheitskontrolle, Besprechung des Stundenziels/der Leitfragen		
10 min	FÄKT-Video		 https://www.oebv.at/faekt?content=geschichte-pol-bildung
25 min	Bearbeitung der Arbeitsblätter bzw. Aufgaben	Beratung/Unterstützung der Lernenden	Arbeitsblätter 1–4
10 min	Ergebnissicherung: Besprechung der Ergebnisse	Lehrkraft-Lernenden-Interaktion; Plenumsdiskussion	Arbeitsblatt 3
	Weiterführende Materialien		Arbeitsblatt 5, Arbeitsblatt <i>Wissenschaftsnachrichten analysieren</i>

Wörterliste

historisch	ein Ereignis, das in der Vergangenheit passiert ist und für die Geschichte wichtig ist. Es ist mit historischen Quellen nachweisbar.
interaktiv	Das bedeutet, dass man selbst etwas steuern oder beeinflussen kann, zum Beispiel in einem Videospiel.
Games	Das ist ein anderes Wort für Computerspiele oder Videospiele.
Egoshoooter	So wird ein Computerspiel genannt, in dem man aus der Sicht der Spielfigur mit Waffen kämpft.
Strategiespiel	Das ist ein Spiel, bei dem man planen und vorausschauend denken muss, um zu gewinnen.
Holocaust (Shoa)	Der Begriff bezeichnet die systematische Ermordung von Millionen jüdischer Menschen durch die Nationalsozialisten im Zweiten Weltkrieg.
Medien	Das sind Wege, wie Informationen ausgetauscht werden können (z. B.: Bücher, Filme, Fernsehen, Internet oder Zeitungen).
historische Quelle	Informationsträger aus der Vergangenheit, mit dessen Hilfe Aussagen über die Vergangenheit getroffen werden können. Beispielsweise dingliche Quellen wie Bauwerke, bildliche Quellen wie Zeichnungen, schriftliche Quellen wie Urkunden und Tagebücher, mündliche Quellen wie Erzählungen von Menschen sowie audio-visuelle Quellen wie analoge und digitale Filme.
Debatte	Eine Diskussion, in der verschiedene Meinungen zu einem Thema ausgetauscht werden.
Pro	Das sind Argumente, die für eine Sache sprechen oder sie unterstützen.
Contra	Das sind Argumente, die gegen eine Sache sprechen oder sie kritisieren.

Lösungen zu den Arbeitsblättern „Geschichtsprofi durch Computerspiele“

Begründe, warum historische Schauplätze in Computerspielen beliebt sind.

- ☒ Weil sie Geschichte lebendig und interaktiv erlebbar machen.
- ☐ Weil sie eine exakte Darstellung der Geschichte zeigen.
- ☐ Weil sie für den Geschichtsunterricht entwickelt wurden.

Wie Games den Zweiten Weltkrieg zeigen

Historische Ereignisse kommen in vielen Filmen, Comics oder Büchern vor. Auch Computerspiele greifen diese als Thema auf. Dies gilt besonders für kriegerische Auseinandersetzungen.

Egoshoooter und Strategiespiele zeigen beispielsweise den Zweiten Weltkrieg als aufregendes „Abenteuer“. Waffen, Uniformen und Gebäude werden dabei oft sehr realistisch dargestellt. Doch häufig werden wichtige geschichtliche Hintergründe verändert oder sensible Themen, wie der Holocaust, ausgelassen. Für manche Forschende ist es dabei interessant zu untersuchen, wie Geschichte in Spielen im Vergleich zu historischen Tatsachen erzählt wird.

Erkläre, wie Computerspiele im Geschichtsunterricht sinnvoll eingesetzt werden könnten.

- ☒ Zum Vergleich mit echten historischen Quellen
- ☐ Zum Lernen für die Matura statt mit Schulbüchern
- ☐ Um die historische Wirklichkeit zu zeigen

1. Warum sind historische Schauplätze in Computerspielen beliebt?

Ob das Alte Ägypten, die Französische Revolution oder der Peloponnesische Krieg: Computerspiele lassen uns in spannende vergangene Zeiten eintauchen. Aber nicht alles, was wir dort erleben, ist auch wirklich so passiert.

Begründe, warum historische Schauplätze in Computerspielen beliebt sind.

- ☐ Weil sie Geschichte lebendig und interaktiv erlebbar machen.
- ☐ Weil sie eine exakte Darstellung der Geschichte zeigen.
- ☐ Weil sie für den Geschichtsunterricht entwickelt wurden.

2. Wie Games den Zweiten Weltkrieg zeigen

Ergänze die Begriffe an den passenden Stellen:

Abenteuer	Computerspiele	sensible
Uniformen	Ereignisse	Geschichte

Historische _____ kommen in vielen Filmen, Comics oder Büchern vor. Auch _____ greifen diese als Thema auf. Dies gilt besonders für kriegerische Auseinandersetzungen. Egoshooter und Strategiespiele zeigen den beispielsweise den Zweiten Weltkrieg als aufregendes „_____“. Waffen, _____ und Gebäude werden dabei oft sehr realistisch dargestellt. Doch häufig werden wichtige geschichtliche Hintergründe verändert oder _____ Themen, wie der Holocaust, ausgelassen. Für manche Forschende ist es dabei interessant zu untersuchen, wie _____ in Spielen im Vergleich zu historischen Tatsachen erzählt wird.

3. Geht Geschichtsunterricht auch anders?

Geschichte wird im Unterricht oft durch Bücher und Abbildungen vermittelt. Doch die Vergangenheit vorstellbar und interaktiv darzustellen, kann schwierig sein.

Erkläre, wie Computerspiele im Geschichtsunterricht sinnvoll eingesetzt werden könnten.

- ☐ Zum Vergleich mit echten historischen Quellen
- ☐ Zum Lernen für die Matura statt mit Schulbüchern
- ☐ Um die historische Wirklichkeit zu zeigen

FÄKT-Check

Einige Videospiele lassen uns berühmte Orte oder Persönlichkeiten der Geschichte besuchen. Doch zeigen sie uns die Wahrheit oder nur ein scheinbar „cooles“ Abenteuer?

- Nenne Spiele, die sich mit historischen Themen beschäftigen.
- Begründe: Findest du es richtig, historische Ereignisse in Spielen zur Unterhaltung darzustellen?
- Untersuche, wie sich die Darstellung des Zweiten Weltkriegs in Filmen, Büchern und Spielen gegenüber deinem Geschichtsunterricht unterscheidet.

Gruppenarbeit – Diskussion

Computerspiele im Geschichtsunterricht?

Jetzt seid ihr gefragt! Bildet zwei Diskussions-Gruppen:

- Eine Gruppe ist dafür, dass Computerspiele im Geschichtsunterricht verwendet werden. (Pro).
- Die andere Gruppe ist dagegen, dass Computerspiele im Geschichtsunterricht verwendet werden. (Contra).

Vorbereitung:

Jede Gruppe überlegt sich passende Argumente, um ihre Meinung zu vertreten. Bereitet euch auch auf mögliche Gegenargumente der anderen Gruppe vor.

Startet eure Debatte!

Präsentiert einander eure Argumente und geht auch auf Gegenargumente ein.

Abschluss:

Gibt es Punkte, denen beide Gruppen zustimmen?

Kommt ihr auf einen Kompromiss?

Gesprächsregeln

- Beteilige dich aktiv an der Diskussion.
- Höre aufmerksam zu und lasse andere ausreden. Sprecht nicht durcheinander.
- Beziehe deine nächste Wortmeldung auf die Vorrednerin bzw. den Vorredner.
- Bleibe sachlich und beim Thema. Zwischenrufe oder Beleidigungen sind tabu.
- Tipp: Du kannst deine Meinung überdenken und es ist völlig ok, sie zu ändern.
- Verwende für deine Wortmeldungen „Ich-Botschaften“, soweit es ausdrücklich um deine persönlichen Gefühle geht. Vermeide „Du-Botschaften“, durch die deinem Gegenüber Schuld oder Verantwortung zugeschoben wird.

Contra-Gruppe-Leitfragen

- Warum könnte es gefährlich sein, Geschichte als Unterhaltung darzustellen?
- Welche Probleme können entstehen, wenn Spiele historische Fakten falsch wiedergeben?
- Warum reicht es nicht, ein Spiel zu spielen, um Geschichte zu verstehen?
- Was passiert, wenn ein wichtiges historisches Ereignis (z. B. der Holocaust) in Spielen nicht vorkommt?

Pro-Gruppe-Leitfragen

- Wie können Computerspiele dabei helfen, sich Geschichte besser vorzustellen?
- Warum können Computerspiele oft spannender sein als der Geschichtsunterricht?
- Welche Vorteile haben interaktive Spiele gegenüber Filmen und Büchern, wenn es um Geschichte geht?
- Warum könnte es sinnvoll sein, Games als Lernmittel in der Schule zu verwenden?

Du als Wissenschaftsjournalist/in!

Stell dir vor, du wärst eine Journalistin oder ein Journalist und bist auf ein interessantes Video über ein Forschungsprojekt gestoßen.

Schau dir das Video an und beantworte dann die folgenden Fragen.

a. Was hast du gelernt?

Was findest du am Video am interessantesten? Fasse zusammen, was du Neues gelernt hast.



b. Forscher*innen gesucht

Wird im Video eine Forscherin oder ein Forscher genannt? Notiere den Namen und recherchiere gegebenenfalls die Forschungseinrichtung, an der die Person arbeitet.

Falls kein Name genannt wird, recherchiere eine Person, die in Österreich im selben Fachgebiet forscht.

Name: _____

Forschungseinrichtung (z.B. Universität): _____

c. Fragen für ein Interview vorbereiten

Stell dir vor, du triffst entweder die Forscher*innen, über die im Video berichtet wurde, oder andere Forscher*innen, die im selben Fachgebiet forschen. Du möchtest ein Interview für eine Schulzeitung oder für einen Blog führen. Dafür möchtest du von den Forscher*innen genauere Informationen erfahren. Außerdem interessierst du dich für die tägliche Arbeit in der Forschung.

Formuliere vier Fragen, die du den Forscher*innen stellen würdest:









d. Du als Wissenschaftler*in

Diskutiert zu zweit oder gemeinsam in der Klasse, ob ihr euch selbst einen Beruf als Wissenschaftlerin oder Wissenschaftler vorstellen könnt.

Welches Forschungsgebiet würdet ihr wählen?



1. Inhalte erfassen

Lies zuerst nur den Titel.

Worum könnte es im Video gehen? Notiere deine Vermutung:



Welche zusätzlichen Angaben zum Video kannst du finden?

Wer hat das Video erstellt? Wann und wo wurde es veröffentlicht?



Schau dir nun das ganze Video an.

Notiere Fachbegriffe, die dir zuvor unbekannt waren. Erkläre sie mithilfe deines Schulbuchs, eines Lexikons oder des Internets:



2. Inhalte untersuchen

Wird zwischen Fakten und Meinung klar unterschieden?

Markiere Stellen, wo diese Unterscheidung aus deiner Sicht unklar ist.

Was sind die wichtigsten Informationen im Video?

Fasse den Inhalt des Videos in deinen eigenen Worten zusammen.



3. Inhalte bewerten

Passen die Informationen zu dem, was du im Unterricht bereits gelernt hast?

Notiere Begriffe und Zusammenhänge, die dir bekannt vorkommen. Wenn möglich, gib Seiten aus deinem Schulbuch an, auf denen passende Erklärungen stehen.



Gibt es Unterschiede zwischen Inhalten des Videos und Informationen im Schulbuch?

Wenn ja, gib einen möglichen Grund dafür an:



Was interessiert dich nach dem Ansehen des Videos zu dem Thema noch?

Formuliere eine Frage, die für dich im Video noch nicht ausreichend beantwortet wurde.

