

Lehrplanbezug der Einheit im Fach Geschichte

Computerspielbasierte Unterrichtsreihe für das Fach Geschichte
Didaktische/Methodische Hinweise (Klasse 8; E-Niveau & F-Niveau)

Eingebettet in den Unterrichtsalltag im Fach Geschichte bieten Computerspiele die Möglichkeit, Lerninhalte auf spielerische Art und Weise zu vermitteln. Zur Unterrichtseinheit werden im Folgenden Bezüge zum Lernplan, Differenzierungsmöglichkeiten sowie didaktische und methodische Hinweise vorgestellt.

Bezug zu den Lehrinhalten

Die Beschäftigung mit der Vergangenheit dient der Orientierung in der Gegenwart. In der Auseinandersetzung mit vergangenen Begebenheiten und Zuständen entwickeln Schülerinnen und Schüler Maßstäbe für das Handeln in ihrer Lebenswelt sowie werthaltige Vorstellungen vom gesellschaftlichen Zusammenleben und der eigenen Zukunft.¹

Im Unterricht des Faches Geschichte erwerben Schülerinnen und Schüler Kenntnisse über historische Ereignisse, Prozesse sowie Strukturen. Sie verstehen und erklären das Handeln von Menschen in der Vergangenheit. Darüber hinaus eignen sie sich methodische Fertigkeiten insbesondere im Umgang mit Quellen und Darstellungen an.²

Die hier vorgestellte Lerneinheit folgt diesen Leitideen des Rahmenlehrplans Berlin-Brandenburg und orientiert sich an folgenden Lerninhalten in der Doppeljahrgangsstufe 7/8:

Basismodule

- Epochenüberblick: Orientierung in der Zeit
- Epochenvertiefung: Zeitalter der Revolutionen

Module im gesellschaftswissenschaftlichen Fächerverbund

- Armut und Reichtum

Bezug zu den Kompetenzen

Hinsichtlich der zu erwartenden Kompetenzen der Jahrgangsstufe 8 werden folgende Kompetenzen angestrebt:

Deuten

Die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass Ereignisse in der Vergangenheit von Menschen verschieden betrachtet, erklärt und beurteilt wurden. Sie untersuchen und vergleichen diese unterschiedlichen Perspektiven in den Quellen, nehmen zu vorgebrachten Aussagen Stellung und kommen, stets auf der

¹ Rahmenlehrplan Geschichte Berlin-Brandenburg, https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene/Rahmenlehrplanprojekt/amtliche_Fassung/Teil_C_Geschichte_2015_11_10_WEB.pdf, S. 3.

² Ibid.

Grundlage von begründetem Wissen und reflektierten Werthaltungen, zu historischen Erzählungen bzw. Darstellungen.³

Analysieren

Im Kompetenzbereich des Analysierens nehmen Schülerinnen und Schüler zu vorliegenden Darstellungen von Vergangenheit kritisch Stellung. Sie untersuchen und erörtern diese. Sie unterscheiden frei Erdachtes, bloß Angenommenes und auch Falsches von historischen Tatsachen und erkennen die mit den Interpretationen verbundenen Wertungen und Absichten.⁴

Methoden anwenden

Die Schülerinnen und Schüler wenden Methoden an, wenn sie Fragen an die Vergangenheit stellen, Quellen unterschiedlicher Gattungen analysieren und Sachtexte (Darstellungen) sowie mediale Präsentationen auswerten. Sie sammeln historische Informationen, ordnen diese, werten sie aus und präsentieren ihre Arbeitsergebnisse adressatengerecht.⁵

Urteilen und sich orientieren

Die Schülerinnen und Schüler bilden rationale Urteile über die Vergangenheit und deren Interpretationen. Sie unterscheiden dabei zwischen dem Sachurteil und ihrem persönlichen Werturteil aus heutiger Perspektive. Sie beziehen diese Urteile auf ihr eigenes Leben und entwickeln die Kompetenz, sich selbst auf der Grundlage dieser Urteile in Gegenwart und Zukunft zu orientieren.⁶

Darstellen - historisch erzählen

Die Schülerinnen und Schüler zeigen sich in den zuvor genannten vier Bereichen dann kompetent, wenn sie selbst auf der Grundlage von Wissen historische Sachverhalte chronologisch ordnen und nach Ursache(n) und Wirkung(en) verknüpfen. Sie beschreiben, erzählen und begründen geschichtliche Zusammenhänge sinnvoll. Zudem analysieren, erörtern und beurteilen sie die Zuverlässigkeit und Angemessenheit von Darstellungen über Vergangenheit.⁷

Sprachmittlung

Die Schülerinnen und Schüler können in einfachen Begegnungssituationen mündliche und schriftliche Äußerungen bzw. Texte in vertrauten thematischen Zusammenhängen in der jeweils anderen Sprache so wiedergeben, dass ein allgemeines Verständnis gesichert ist. Sie können

- aus einfachen kurzen englischsprachigen Gebrauchstexten (u. a. Aushängen, Warnhinweisen) die Kernaussage erschließen und auf Deutsch wiedergeben

³ Ibid., S. 4.

⁴ Ibid.

⁵ Ibid.

⁶ Ibid, S. 5.

⁷ Ibid.

Methodische Hinweise

Die vorgestellten Materialien stellen, neben dem Erlernen der Spielmechaniken, die Verbindung zu den Inhalten der Lerneinheit her. Dabei stellt der Verlaufsplan einen Gestaltungsvorschlag dar, dem jedoch anthropologische, personelle und situative Gegebenheiten gegenüberstehen. Eine Anpassung an diese Gegebenheiten ist unumgänglich.

Jede Doppelstunde beginnt vorentlastend mit einer Hinführung zum jeweiligen Thema: Mögliche Probleme im Hinblick auf beschriebene Geräte, Maschinen und Techniken werden ausgeräumt. Gleichzeitig wird den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit gegeben, mögliches Vorwissen einzubringen.

In der Folge wird von den Schülerinnen und Schülern der Übertragung in das Spielgeschehen vorgenommen und die Konsequenzen des eigenen Handelns wahrgenommen, wobei sie jederzeit mitverfolgen können, wie ihre Gegner handeln. Entsprechend werden die weiteren eigenen Spielzüge reflektiert, in einer neuen Runde u. U. anders ausgeführt – eben, wie sie auch das historische Geschehen betrachten und fragend damit umgehen.

In jeder Doppelstunde wird den Schülerinnen und Schülern reichlich Spielzeit gegeben. Das ist dringend erforderlich, zum einen, um sich mit dem Spiel selbst vertraut zu machen, zum anderen aber auch, um immer wieder die Gelegenheit zu erhalten, verschiedene Handlungswege nachvollziehen zu können.

Differenzierungsmöglichkeiten

Das Spiel sowie der Unterrichtsaufbau selbst bieten in Verbindung mit der Lehrkraft bereits die erste Differenzierungsstufe. Das Niveau der Hilfestellung durch die Lehrkraft und die Art der gegebenen Hilfen beinhaltet hier bereits großes Differenzierungspotential.

Durch die Anzahl der Mitspieler ändert sich der Schwierigkeitsgrad: Während man bei einem Spiel mit vier Spielern z. B. die Infrastruktur der Mitspieler nutzen kann, fällt dies bei einem Spiel mit zwei Spielern nahezu komplett weg, das Spiel muss dann strategisch anders geführt werden.

Das Spiel gegen die KI ist anders zu gestalten als das Spiel gegen menschliche Mitspieler. Die Handlungen der KI wiederholen sich oft, während ein menschlicher Mitspieler seine Strategie bei jedem Spiel neu wählt.

Die Arbeitsblätter können um Vorgaben ergänzt werden, die ein Arbeiten auf niedrigerem Niveau erleichtern, bzw. können für ein höheres Niveau angepasst werden.