

Lernspiele (in Auswahl)

Die digitale Welt führt auch zu einem bedeutsamen Wandel in der Gedenkarbeit und Erinnerungskultur, wodurch sich Veränderungen in Vermittlung, Lernen und der Kommunikation historischer Inhalte ergeben. Audiovisuell und möglichst interaktiv werden somit Erinnerungen wachgehalten.

Anbei ist eine Auswahl von verschiedenen Lernspielen aus dem Bereich der Gedenk- und Erinnerungsarbeit sowie der Demokratiebildung zu finden.

Thema Gedenkstätten

1. Virtueller Rundgang durch die Gedenkstätte KZ Lichtenburg Prettin in Minecraft

„HistoryCraft“: <https://ev-akademie-wittenberg.de/node/3040> [zuletzt eingesehen am 10.02.2020].

Jugendliche aus der Region Wittenberg haben für die Gedenkstätte KZ Lichtenburg Prettin einen virtuellen Rundgang in Minecraft erstellt. Entstanden ist eine Adventure-Map mit Aufgaben im ehemaligen Zellentrakt, in den Schlafsälen der Häftlinge sowie im so genannten Bunker erstellt.

Thema Mauerbau

2. Eine Reise in das Berlin am Tag des Mauerbaus

„1961“: <http://www.1961.uni-halle.de/> [zuletzt eingesehen am 10.02.2020].

Inhalt:

In dem Lernspiel werden verschiedene Perspektiven auf den Mauerbau und der Alltag der an der Mauer lebenden Menschen verdeutlicht.

Technische Informationen:

Diese multimediale Lernumgebung für den Geschichtsunterricht der neunten und zehnten Klassen besteht aus einem digitalen Lernspiel in Form eines Point-&-Click-Adventures¹ und aus einer zugehörigen E-Learning-Anwendung.

Vor der Nutzung ist eine Anmeldung durch die Lehrkraft erforderlich.

Anmerkungen für die pädagogische Arbeit:

Die Entdeckungsreise durch das Berlin zur Zeit des Mauerbaus „provoziert [...] Fragen zum Mauerbau und regt den Vergleich mit der historischen Realität an: Warum liegt hier mitten auf der Straße Stacheldraht? Wer ließ die Mauer bauen und warum? War das damals wirklich so, wie es im Spiel dargestellt wird?“²

¹ Auf dem Bildschirm ist ein Zeiger dargestellt, der durch Drücken eine vordefinierte Aktion auslöst.

² Zit. n. <https://blog.llz.uni-halle.de/2014/09/spielend-geschichte-lernen-mit-dem-lernspiel-und-der-e-learning-anwendung-1961-koennen-schueler-mehr-ueber-den-mauerbau-erfahren/> [zuletzt eingesehen am 10.02.2020].

Um der Thematik gerecht zu werden, gibt es neben dem Computerspiel eine E-Learning-Anwendung mit vielen verschiedenen Materialien sowie didaktischen Hinweisen für die Lehrkräfte.

Thema Flucht, Vertreibung, Menschenrechte

3. Flucht verstehen durch digitales Spiel

„Last Exit Flucht“: <http://www.lastexitflucht.org> [zuletzt eingesehen am 10.02.2020].

Inhalt:

In dem von dem UN-Flüchtlingskommissariat (UNHCR) entwickelten Spiel „Last Exit Flucht“ geht es um die Erfahrungen von Geflüchteten. Es ist in elf Sprachen verfügbar und ab 13 Jahren frei gegeben. Zwischen den drei Kapiteln „Krieg und Konflikt – Auf der Flucht vor Verfolgung“, „Grenzland – Kann ich hier bleiben?“ und „Ein neues Leben – Verlust und Herausforderung“ kann frei gewählt werden.

Kapitel 1: „Krieg und Konflikt“ → Der Spieler muss in kürzester Zeit entscheiden, was er auf seiner Flucht mitnehmen kann und welches Transportmittel das sicherste ist.

Kapitel 2: „Grenzland“ → Quiz „Flüchtling oder Einwanderer?“

Kapitel 3: „Ein neues Leben“ → Der Asylantrag des Spielers wurde genehmigt, er ist damit ein anerkannter Flüchtling. Jetzt muss er sein Leben neu organisieren.

Anmerkungen für die pädagogische Arbeit:

Zu dem Spiel gibt es einen Leitfaden, der Vorschläge für Rollenspiele und Gruppendiskussionen liefert. Das Spiel beinhaltet schwierige Themen wie Angst und Gewalt, die jedoch abstrahiert werden.³

Thema Demokratiebildung

4. Kanzlersimulator

„Kanzlersimulator“: <https://www.planet-schule.de/demokratie/kanzlersimulator/> [zuletzt eingesehen am 10.02.2020].

In dem Spiel schlüpft man in die Rolle eines Bundeskanzlers. Ist man gewählt, müssen Aufgaben wie die Koalitionsbildung oder die Ernennung von Ministern erledigt werden. Wichtig sind zudem die Umfragewerte sowie die politischen Einstellungen anderer Politiker und Parteien. Eine etwaige Wiederwahl hängt vor allem von den politischen Erfolgen des Spielers ab.

³ Weitere Informationen unter: <https://digitale-spielwelten.de/projekte/last-exit-flucht-verstehen-durch-digitales-spiel/125>; <https://www.uno-fluechtlingshilfe.de/informieren/mediathek/einzelansicht/informationsmaterial/online-spiel-last-exit-flucht/> [zuletzt eingesehen am 10.02.2020].