

M3: Checkliste – Kriterien zum Einsatz von Games

inkl. Erläuterungen

HINWEIS: Die folgende Checkliste beinhaltet Entscheidungskriterien, die Ihnen bei der Auswahl von Games für den Einsatz in historischen Bildungskontexten helfen können. Mithilfe dieser verschaffen Sie sich einen Überblick über die Beschaffenheit eines Spiels und entscheiden anschließend, ob dieses für Ihr Szenario oder Ihre spezifische Zielgruppe geeignet ist – die Liste ermöglicht folglich Aussagen über die Passung eines Spiels und nicht über dessen Qualität.

ALLGEMEINE KRITERIEN

Spieltitlel	
Altersfreigabe	
Verfügbare Plattformen	
Spielzeit	
Kosten	
Thema	

SPIELBEZOGENE KRITERIEN

Kriterium	Erläuterung
Form der Auseinandersetzung <ul style="list-style-type: none">○ eher interaktiv oder○ eher präsentierend	<i>Hier geht es um die Möglichkeiten, die das Spiel den Spielenden lässt. Werden die Inhalte selbst erschlossen oder durch eigenständig getroffene Entscheidungen so-gar beeinflusst oder werden die Inhalte eher präsentiert?</i>
Tragweite des eigenen Handelns <ul style="list-style-type: none">○ eher exemplarisch oder○ eher generalisierend	<i>Hier geht es darum, wie weitreichend die Entschei-dungen der Spielenden im Spiel sind. Beeinflussen die Ent-scheidungen der Spieler*innen den Spielverlauf eher im Kleinen, oder wirken sie sich größer auf Gesamtstruktu-ren des dargestellten Inhalts aus?</i>
Gerichtetes Spielen <ul style="list-style-type: none">○ eher gegen eine Instanz oder○ eher für eine Instanz	<i>Hier geht es um die Rolle, die die Spielenden einneh-men. Ist es ihre Aufgabe, sich gegen eine Instanz zu stel-len oder aber ist das Ziel, sich für einen Inhalt/ein Thema einzusetzen?</i>
Darstellung <ul style="list-style-type: none">○ eher abstrakt oder○ eher konkret	<i>Hier geht es um die ästhetische Ebene des Spiels. Wer-den die Inhalte eher abstrakt dargestellt, sodass eine größere Distanz zu den Inhalten entsteht, oder aber sind sie eher lebenswelt- und realitätsnah?</i>
Spielprinzip <ul style="list-style-type: none">○ eher allein oder○ eher zusammen	<i>Hier geht es um die Möglichkeiten als Single- oder Mul-tiplayerspiel. Entfaltet das Spiel sein volles Potenzial eher, wenn Spielende es allein spielen oder ist die Auseinandersetzung wirkungsvoller, wenn Kleingruppen mitei-ander Spielprozesse aushandeln müssen?</i>

KRITERIEN ZUR HISTORISCHEN BILDUNG (SCHWERPUNKT ERINNERUNGSKULTUR)

Kriterium	Erläuterung
<p>Multiperspektivität</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ eher mono- oder ○ eher multiperspektivisch 	<p><i>Hier geht es um die Perspektivierung des Spiels und den sich hieraus ergebenden Potenzialen: Wird im Spiel eine Perspektive auf historische Ereignisse verfolgt oder aber ein multiperspektivischer Zugriff ermöglicht?</i></p>
<p>Geschichtsbewusstsein</p> <p>...Einbezug von historischen Dimensionen</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Temporalbewusstsein ○ Wirklichkeitsbewusstsein ○ Historizitätsbewusstsein <p>...Einbezug von sozialen Dimensionen</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Identitätsbewusstsein ○ Politisches Bewusstsein ○ Ökonomisch-soziales Bewusstsein ○ Moralisches Bewusstsein 	<p><i>Hier geht es darum, inwiefern das Spiel im Sinne der Erinnerungskultur zur Ausprägung einer oder mehrere Dimensionen des Geschichtsbewusstseins (hier nach Pandel 2016) genutzt werden kann.</i></p> <p><i>Das Spiel kann dabei entweder nur für eine Dimension oder auch für mehrere Dimensionen geeignet ein oder sich aufgrund seiner Struktur in besonderer Art und Weise für spezifische Schwerpunkte anbieten.</i></p> <p><i>Der Einbezug alternativer Kompetenzmodelle ist selbstverständlich möglich, die Dimensionen des Geschichtsbewusstseins nach Pandel erlauben nur einen schnellen und pragmatischen Zugriff auf die spielinhärenten Gestaltungsstrukturen, weshalb es an dieser Stelle exemplarisch ausgewählt wurde.</i></p>
<p>Einbezug von Quellen und Darstellungen</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ eher Quellenarbeit oder ○ eher geschichtskulturelle Darstellungen 	<p><i>Hier geht es um die Einbettung von historischen Quellen und Darstellungen im Spiel, die als potenzielle Zugriffsmöglichkeiten für die Anbahnung historischer Bildungsprozesse genutzt werden können: Werden im Spiel Originalquellen bzw. Abbildungen davon verwendet, oder handelt es sich eher um Darstellungen des Geschehens?</i></p>

METHODISCHE EINBETTUNG

Kriterium	Erläuterung
<p>Hinweis: Die hier aufgeführten methodischen Umsetzungsideen geben lediglich einen Überblick über ein exemplarisches Spektrum – weitere methodische Einbettungen, die sich an den jeweiligen Einrichtungen und Zielgruppen orientieren, sind möglich.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Workshop/Impuls anhand eines Spiels zu einem Schwerpunktthema ○ Teil einer (interaktiven) Ausstellung/eines Rundgangs als <ul style="list-style-type: none"> ○ Selbstlernangebot oder ○ als geschichtskulturelle Darstellung ○ Ausgangspunkt für eigene Recherchen/Vertiefungen der Besucher*innen 	<p><i>Hier geht es um mögliche Einsatzszenarien des Spiels in der jeweiligen Einrichtung/ Gedenkstätte vor dem Hintergrund der Zielsetzung, der Rahmenbedingungen vor Ort und der spezifischen Zielgruppe. Macht es beispielsweise Sinn, einen Workshop anzubieten, indem Besucher*innen sich anhand des Spiels mit einem Schwerpunktthema auseinandersetzen können? Kann das Spiel in eine Ausstellung oder einen Rundgang integriert werden? Braucht die Zielgruppe hierzu Unterstützung? Oder kann das Spiel aus Ausgangspunkt für eine weiterführende Vertiefung mit Themen aus der Gedenkstätte fungieren?</i></p>