

## M3: Checkliste – Kriterien zum Einsatz von Games

**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

Spieltitel	
Altersfreigabe	
Verfügbare Plattformen	
Spielzeit	
Kosten	
Thema	

### SPIELBEZOGENE KRITERIEN

<b>Form der Auseinandersetzung</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ eher interaktiv oder</li> <li>○ eher präsentierend</li> </ul>	<b>Darstellung</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ eher abstrakt oder</li> <li>○ eher konkret</li> </ul>
<b>Tragweite des eigenen Handelns</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ eher exemplarisch oder</li> <li>○ eher generalisierend</li> </ul>	<b>Spielprinzip</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ eher allein oder</li> <li>○ eher zusammen</li> </ul>
<b>Gerichtetes Spielen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ eher gegen eine Instanz oder</li> <li>○ eher für eine Instanz</li> </ul>	

### KRITERIEN ZUR HISTORISCHEN BILDUNG (SCHWERPUNKT ERINNERUNGSKULTUR)

<b>Geschichtsbewusstsein</b> ...Einbezug von historischen Dimensionen <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Temporalbewusstsein</li> <li>○ Wirklichkeitsbewusstsein</li> <li>○ Historizitätsbewusstsein</li> </ul> ...Einbezug von sozialen Dimensionen <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Identitätsbewusstsein</li> <li>○ Politisches Bewusstsein</li> <li>○ Ökonomisch-soziales Bewusstsein</li> <li>○ Moralisches Bewusstsein</li> </ul>	<b>Multiperspektivität</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ eher mono- oder</li> <li>○ eher multiperspektivisch</li> </ul>
	<b>Einbezug von Quellen und Darstellungen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ eher Quellenarbeit oder</li> <li>○ eher geschichtskulturelle Darstellungen</li> </ul>

### METHODISCHE EINBETTUNG

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Workshop/Impuls anhand eines Spiels zu einem Schwerpunktthema</li> <li>○ Teil einer (interaktiven) Ausstellung/eines Rundgangs als             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Selbstlernangebot oder</li> <li>○ als geschichtskulturelle Darstellung</li> </ul> </li> <li>○ Ausgangspunkt für eigene Recherchen/Vertiefungen der Besucher*innen</li> </ul>
---