

## Antrag zur Vorlage bei der Schulleitung

<b>Titel:</b>	Geschichte / Digitalisierung / Medienbildung / Online-Seminar: Serious Games im Geschichtsunterricht Potentiale digitale Spiele reflektieren und nutzen (Modul III)
<b>Nr.:</b>	KBS211444
<b>Kontakt:</b>	Jessica Zigann E-Mail: j.zigann@tu-braunschweig.de
<b>Dauer:</b>	mehrtägige Veranstaltung
<b>Anfang:</b>	10.03.2022 , 16:30 Uhr
<b>Ende:</b>	17.03.2022 , 18:00 Uhr
<b>Anmeldeschluss:</b>	10.02.2022
<b>max. Teiln.:</b>	15
<b>min. Teiln.:</b>	5
<b>Kosten:</b>	kostenlos
<b>Adressaten</b>	Lehrkräfte an niedersächsischen Schulen, insbesondere mit dem Fach Geschichte.
<b>Beschreibung</b>	Welche Handlungsspielräume haben Individuen in einer Diktatur? Mit welchen ethischen Dilemmata werden sie konfrontiert? Und wie konstruieren Computerspiele diesen Problemzusammenhang? In der ersten Session des Workshops werden den Teilnehmenden zwei Computerspiele vorgestellt, die die übergreifende Frage nach Handlungsspielräumen in Diktaturen auf unterschiedliche Weise verhandeln. Dabei wollen wir unseren Blick für Spielmechaniken schärfen und gemeinsam herausarbeiten, welche Rolle das Game Design bei der Konstruktion von Handlungsspielräumen und Dilemmasituationen spielen und welchen Beitrag (Serious) Games zum Verständnis dieses Problems leisten können.

In der zweiten Session wird ein Unterrichtskonzept zur Diskussion gestellt, der das Spiel „Through the Darkest of Times“ (paintbucket) verwendet, um das Thema Anpassung und Widerstand im Nationalsozialismus zu vermitteln. In einer Gruppenarbeit können die Teilnehmenden dieses Konzept besprechen und weiterentwickeln. Abschließend werden weitere Ideen zum Einsatz von Computerspielen im Geschichtsunterricht vorgestellt.

Referent\*innen:

Janina Becker und Maren Tribukait sind wissenschaftliche Mitarbeiterinnen am Leibniz-Institut für Bildungsmedien | Georg-Eckert-Institut in Braunschweig und haben dort das Digital Lab "The Basement" mit aufgebaut und entwickelt. Janina Becker hat „Kultur der technisch-wissenschaftlichen Welt“ studiert und als Mediendidaktikerin in der Projektgruppe „Lehre und

Medienbildung“ an der TU

Braunschweig gearbeitet, einer ihrer Interessenschwerpunkte ist Game Design. Maren Tribukait ist Historikerin und Geschichtsdidaktikerin und forscht zu den Veränderungen von Unterricht, Schule und Bildung in Zeiten digitaler Vernetzung und zunehmender gesellschaftlicher Polarisierung.

Das Online-Seminar wird voraussichtlich auf der Plattform BigBlueButton (BBB) über die Server des GEI angeboten. Die Einladung zur Veranstaltung erfolgt nach dem Anmeldeschluss, i. d. R. 14 Tage vor Veranstaltungsbeginn per E-Mail. Bitte kontrollieren Sie Ihre in der VeDaB hinterlegte E-Mail-Adresse, damit die Daten Sie erreichen. Wenige Tage vor der Veranstaltung erhalten Sie den Link sowie die Zugangsdaten, welche nicht an Dritte weitergegeben werden dürfen!

Die Voraussetzungen für die Online-Teilnahme sind: ein Telefonanschluss, ein stabiles Internet, eine Webcam (die TN werden gebeten, durchgehend ihre Kamera einzuschalten) sowie Lautsprecher und ein Mikrofon. Es wird empfohlen ein Headset zu benutzen. Teilnahmebescheinigungen werden Ihnen nach der erfolgreichen Teilnahme im Nachhinein zugesendet

Hinweis zum Datenschutz:

Das KLBS übernimmt keine Rechts- oder Haftungsansprüche, die bei oder aus der Nutzung von in Fortbildungen vorgestellter Software (z.B. digitale Apps, Tools etc.) entstehen könnten, und empfiehlt zuvor die Abklärung mit den zuständigen Datenschutzbeauftragt\*innen ihrer Dienststelle.

Teilnahmekosten werden nicht erhoben.

Es gelten die »Bedingungen für die Teilnahme an Fortbildungsveranstaltungen des Kompetenzzentrums Lehrerfortbildung der TU Braunschweig (KLBS)«<http://www.tu-braunschweig.de/klbs> Mit der Anmeldung zu dieser Veranstaltung erkennen Sie diese Bedingungen an.

Keywords:

Medienbildung

Digitale\_Angebote

Medienberatung\_Online

Digitales\_Angewandtes

**Zielsetzung**

Ausgehend von den Eigenschaften von Computerspielen und ihren Potentialen für das historische Lernen beschäftigen wir uns in diesem Workshop mit den Einsatzmöglichkeiten im Unterricht. Die Teilnehmenden bekommen am Beispiel des Spiels „Through the Darkest of Times“ Unterrichtsideen vorgestellt, die sie diskutieren und weiterentwickeln können.  
Qualitätsbereich 1: Demokratische Teilhabe, Kulturelle und interkulturelle

Bildung, Medienkompetenz,  
Mitgestaltung des sozialen und kulturellen Lebens; 1.1 Kompetenzen; 1.3  
Akzeptanz Qualitätsbereich 2: 2.1 Kompetenzorientierung; 2.2  
Unterrichtsführung (v.a. Strukturierung und Lernklima); 2.3 Individualisierung  
(v.a. Differenzierung und Leistungserfassung)

**Ort** [ONLINE-Veranstaltung,](#)

**Schulform** Gymnasium,  
Integrierte Gesamtschule,  
Kooperative Gesamtschule,  
Oberschule Sek I,  
Oberschule Sek II,  
Realschule,  
Sek I-Bereich,  
Sek II-Bereich

**Veranstalter** Kompetenzzentrum für Lehrkräftefortbildung der Technischen Universität  
Carolo-Wilhemina Braunschweig

**verantwortlich** Dr. Frank Walter E-Mail: frank.walter.klbs@tu-braunschweig.de

**Veranstaltungsteam** Janina Becker  
Dr. Maren Maren Tribukait Tribukait (Leitung)

Antrag gestellt von: \_\_\_\_\_

Genehmigung erteilt: \_\_\_\_\_