

POLITISCHE BILDUNG UND DIGITALES LERNEN

INSTITUTIONEN,
TOOLS UND SPIELE

Zentrum
polis
Politik Lernen
in der Schule

universität
wien

INHALT

VORWORT

- 4 Alexander Preisinger und
Christine Ottner

INSTITUTIONEN

- 6 Stephan Friedrich Mai:
Institutionen mit Spielebezug
- 7 Petra Szucsich, Klaus Himpsl-Gutermann:
Zentrum für Lerntechnologie und Innovation (ZLI)
der Pädagogischen Hochschule Wien
- 8 Patricia Hladschik:
Zentrum *polis* – Politik Lernen in der Schule.
Für inhaltliche und methodische Vielfalt in Öster-
reichs Klassenzimmern
- 9 Lara Möller:
Demokratiezentrum Wien: Eine virtuelle Wissens-
plattform für die Politische Bildung
- 10 Felix Zimmermann:
Arbeitskreis „Geschichtswissenschaft und Digitale
Spiele“
- 11 Ursula Maurič:
Das Schulnetzwerk voXmi: Digitale Medien zur
Förderung von Mehrsprachigkeit und Menschen-
rechtsbildung

TOOLS

- 12 Isabella Schild:
Padlet: Eine multimediale Online-Pinnwand
- 13 Heike Krösche:
GrafStat: Das Fragebogenprogramm
- 14 Sigrid Schefer-Wenzl, Igor Miladinovic:
PollEverywhere: Interaktives Online-Voting
- 15 Andrea Brait, Christian Wagner:
Tricider: Ein Tool zum Sammeln von Ideen
und für Abstimmungen
- 16 Benedikt Völker:
classtools.net: Eine Sammlung von kreativen
und hilfreichen Tools für den Unterrichts-
gebrauch
- 17 Judith Gasser:
Twine: Interaktive Erzählungen gestalten
- 18 Matthias Wenzl:
Mattermost: Arbeitsprozesse gemeinsam
gestalten

SPIELE

- 19 Judith Breitfuß:
NationStates: Ein Staatssimulationsspiel
für den Politikunterricht
- 20 Gabriel Bremer:
Sid Meier's Civilization: Ein globales
Strategiespiel
- 21 Florian Günter Aumayr:
Frostpunk: Politische Strategien in einer
postapokalyptischen Welt
- 22 Andreas Hametner:
Last Exit Flucht: Educational Adventure als
Browserspiel
- 23 Raffael Herzog:
Supreme Ruler: Cold War – Ein Simulationsspiel
zum Kalten Krieg
- 24 Sara Höferer:
Far Cry 5: Politischer Widerstand als
Ego-Shooter
- 25 Alexander Moser:
Wolfenstein 2: The New Colossus – Kampf
gegen die NS-Herrschaft als First-Person-
Shooter

26 AUTOREN UND AUTORINNEN

VORWORT

DIGITALE ANGEBOTE FÜR DEN UNTERRICHT IN POLITISCHER BILDUNG

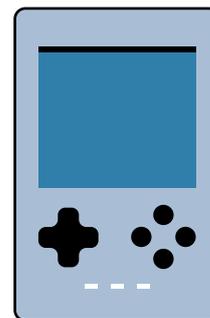
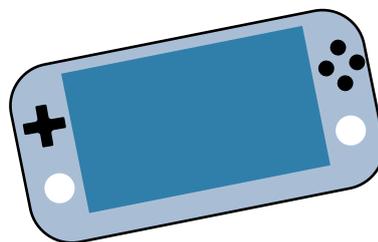
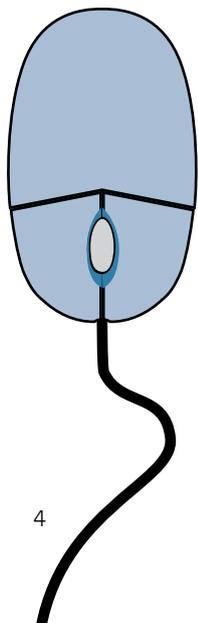


Medienkompetenz ist zu einem zentralen Schlagwort von Schulentwicklungsprozessen geworden: Vom Engagement der Europäischen Kommission über die Initiativen der einzelnen deutschen Bundesländer bis zum Masterplan des österreichischen Ministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung für die Digitalisierung im Bildungswesen – als vierter Kulturtechnik wird der Medienkompetenz neben Schreib-, Lese- und Rechenkompetenz bildungspolitisch zentrale Bedeutung zugeschrieben.

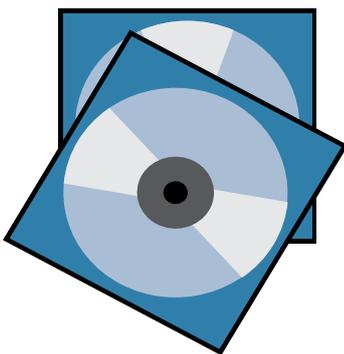
Die Anlässe dafür sind vielfältig: Der Ausbau einer E-Democracy zeichnet sich ab, die Durchdringung aller Lebensbereiche durch digitale Anwendungen, etwa über die omnipräsenten Smartphones, verändert unser Gemeinwesen und die Sozialen Netzwerke führen zur Transformation der Medienlandschaft und der politischen Öffentlichkeit. Man mag zu all diesen Prozessen stehen, wie man will, aber sie betreffen jedenfalls die Lebenswirklichkeiten gegenwärtiger und vor allem künftiger Generationen. Sie aus der Schule auszuklamern, kann daher kein nachhaltiger Zugang sein.

Der Bereich der Politischen Bildung ist von dieser Veränderung besonders betroffen. Verkürzt dargestellt trifft dies zumindest in zweifacher Hinsicht zu:

- Erstens zeigen die Diskussionen um die Algorithmisierung, die vermutete Manipulation von Wahlverhalten durch elektronisches Mikrotargeting – wie in den USA – oder die politische Einflussnahme Russlands durch gezielte Desinformation und Fake News, dass der mediale Wandel zutiefst politisch ist, weil er die Formen unseres Zusammenlebens auf grundlegende Art und Weise verändert. An politischen Debatten über Migration, Spielarten von Cyberhate oder problematischen Nutzungsbedingungen der Sozialen Netzwerke wird schnell plausibel, dass das Politische hier in einer für SchülerInnen sehr konkreten Form in Erscheinung tritt.



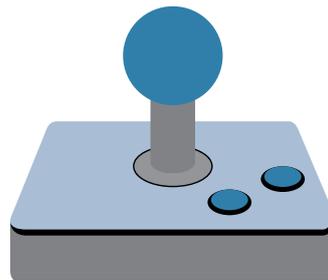
- Zweitens umfasst der mediale Wandel mehr, als Inhalte in digitale Formen zu gießen. Dies lässt sich an Schule erkennen: Dort verändert er die Art und Weise, wie wir Unterricht gestalten und denken. Instant Messaging, Plattformen kollaborativen Arbeitens, Lernvideos und Simple Shows haben das Potenzial, Schule zu einem Ort einer egalitären, partizipativen, auf geteilten Wissens- und Handlungsformen basierenden Lernkultur zu machen. Es geht also um eine fundamentale Veränderung des Unterrichts, der Schulkultur und der Schulpolitik. Sinnvollerweise muss daher gelebte Medienkompetenz – ebenso wie eine demokratische Kultur – ein Prinzip von Schule selbst darstellen und darf nicht nur als isoliertes Fach gedacht werden.



**Weiterer Tipp zum Thema im *polis*-Shop:
KLIMAWANDEL IM DIGITALEN SPIEL**

Endl, Andreas; Preisinger, Alexander. Wien: Edition polis, 2018. 12 Seiten. ISBN 978-3-902659-15-6
Themenheft für Lehrkräfte mit einer Reihe von Spielen zum Klimawandel.

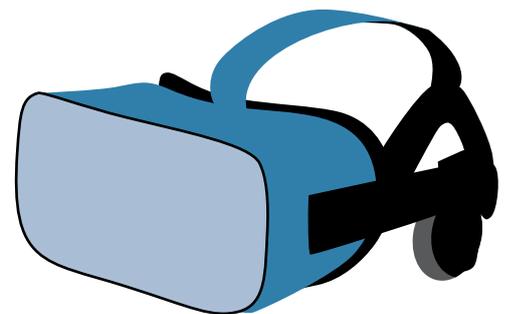
www.politik-lernen.at/klimawandeldigitalesspiel

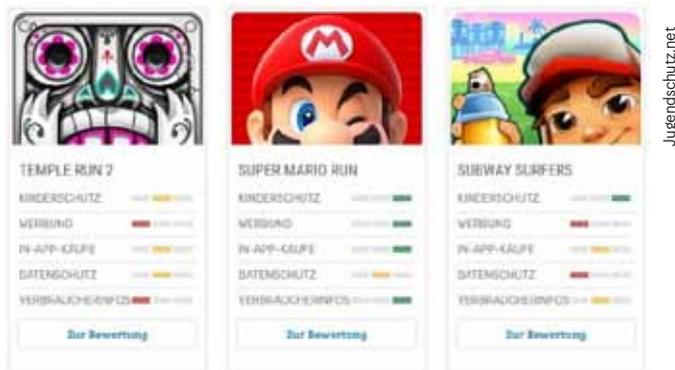


Die vorliegende Broschüre zeigt mit Blick auf die Politische Bildung, dass die Netzkultur kreativ und vielseitig sein kann und sehr gut zu zeitgemäßer Bildung passt. Sie liefert allen interessierten Lehrerinnen und Lehrern Ideen für den Einsatz konkreter digitaler Angebote und Basisinformationen zu entsprechenden Einrichtungen. Der Aufbau des Heftes gliedert sich demnach in Institutionen, exemplarische Tools und digitale Spiele. Bei der Auswahl wurde auf die rasche Einsetzbarkeit im Unterricht, die leichte Anwendbarkeit und den nach Möglichkeit kostenlosen Zugang geachtet. Das elektronische Angebot soll dazu anregen, nicht einfach Altbewährtes zu digitalisieren, sondern in neuen Bearbeitungsformen zu denken und handlungsorientiertes Unterrichten zu gewährleisten.



Alexander Preisinger und Christine Ottner





Videospiele gehören zu unserem Alltag, sind aber kein kostenfreies Vergnügen: Man bezahlt die zahlreichen Angebote mit der Freigabe persönlicher Daten und mit Geld. Je nach Struktur sind Spiele auch anfällig für Missbrauch, z. B. durch die Nutzerinteraktion (Cybermobbing, sexuelle Belästigung ...). Institutionen wie die deutsche *Bundeszentrale für politische Bildung* (www.spielbar.de) oder die Technische Hochschule Köln in Zusammenarbeit mit der Stiftung Digitale Spielekultur und Spielraum (www.digitale-spielewelten.de) bieten daher umfassendes Informationsmaterial an, das von Lernenden, Lehrenden und Erziehenden gleichermaßen genutzt werden kann.

JUGENDSCHUTZ.NET

Das Potenzial für demokratiepolitisches Lernen verdeutlicht das Beispiel *jugendschutz.net*, eines mit gesetzlichem Auftrag handelnden deutschen Kompetenzzentrums. Der Auftrag dieser seit 1997 bestehenden Institution besteht in der Förderung des Jugendschutzes. Das Angebot richtet sich daher an die Heranwachsenden, ihre Eltern und das pädagogische Personal.

APP-GEPRÜFT

Die Seite *app-geprüft* von *jugendschutz.net* bietet Informationen über eine Auswahl an Spielen, die momentan bei Kindern und Jugendlichen sehr beliebt sind und die als Apps auf Smartphones und Tablets laufen, z. B. Pokémon Go oder Clash Royale. *App-geprüft* beschreibt diese Apps und bietet über Abbildungen einen Einblick in ihr Aussehen. Zudem wurden die Apps auf die Kategorien Kinderschutz, Werbung, In-App-Käufe, Datenschutz und Verbraucherinfos untersucht. Jede Kategorie verfügt über einsehbar Unterkategorien. So ist beispielsweise die Kategorie *Datenschutz* in die App-Berechtigungen (z. B. Zugriff auf den aktuellen Standort), das Datensendeverhalten und den Umgang mit NutzerInnendaten unterteilt. Das potenziell problematische Verhalten einer App in einer Kategorie wird graphisch mit Ampelfarben bewertet.

CHANCEN FÜR DEMOKRATIE-POLITISCHES LERNEN

Kinder und Jugendliche können durch diese Seiten ihren eigenen Umgang mit Spiele-Apps reflektieren und darüber nachdenken, um anschließend gemeinsam den Wert von Jugend-, KonsumentInnen- und Datenschutz im Unterricht diskutieren: Der Konsum der Kinder und Jugendlichen ist der Ausgangspunkt, um sich kritisch mit dem zunehmend digitalisierten Alltag und seinen Chancen und Risiken auseinanderzusetzen.

 Stephan Friedrich Mai

ZENTRUM FÜR LERnteCHNOLOGIE UND INNOVATION (ZLI) DER PÄDAGOGISCHEN HOCHSCHULE WIEN



Bildungsprozesse sind ohne Medien aller Art nicht denkbar – nichtsdestotrotz wird insbesondere die Bedeutung digitaler Technologien für das Lernen oft noch zu wenig erkannt und deren innovatives Potenzial in der Lehre weder systematisch noch didaktisch kohärent genutzt. Zudem bringt die rasant voranschreitende Digitalisierung vielfältige Herausforderungen für den Bildungsbereich mit sich. Genau an diesen Punkten setzt das im September 2014 gegründete Zentrum für Lerntechnologie und Innovation (ZLI) der Pädagogischen Hochschule Wien an. Unter Einbeziehung internationaler Entwicklungen und aktueller Forschungserkenntnisse erprobt und erarbeitet das ZLI Modelle, Best-Practice-Beispiele und Materialien für eine effiziente Kommunikation und Kooperation in Lerngruppen und -netzwerken. Das ZLI ist abgeschlossen und offen für Neues, setzt sich dabei aber kritisch-konstruktiv und reflexiv mit den Möglichkeiten digitaler Technologien zur Förderung der Kernkompetenzen im 21. Jahrhundert auseinander, um nachhaltige Konzepte und Lösungen im Umgang mit der Digitalisierung für Schule und Hochschule zu entwickeln.

Um aktiv und selbstbestimmt am gesellschaftlichen Leben mitwirken zu können, ist etwa die Förderung von Verantwortungsbewusstsein, Urteilsfähigkeit, Kreativität sowie demokratiepolitischem Lernen unerlässlich. Dazu müssen Inhalte und Kompetenzen der Informatik und Medienbildung verknüpft, verpflichtend im Curriculum aller Schulformen verankert und in möglichst viele Gegenstände integriert werden. Das Team des ZLI widmet sich diesen Aufgaben in drei „großen“ Themenfeldern:

- E-Learning und innovative Didaktik
- Medienbildung
- Digitale Kompetenzen und informatische Grundbildung

Das ZLI betreut verschiedene Lernräume an der PH Wien, die als „Innovationspunkte“ für Forschung, Aus-, Fort-, Weiterbildung und Schulentwicklung fungieren. Diese sind derzeit:

- Education Innovation Studio (EIS):
<https://zli.phwien.ac.at/lernraum/eis/>
- Future Learning Lab (FLL): <http://www.fll.wien/>
- MAKER LAB (MAL):
<https://zli.phwien.ac.at/lernraum/mal/>
- MEDIA LAB (MEL):
<https://zli.phwien.ac.at/lernraum/mel/>
- Zentrum für Lerntechnologie und Innovation:
<https://zli.phwien.ac.at>

 Petra Szucsich, Klaus Himpsl-Gutermann

ZENTRUM *polis* – POLITIK LERNEN IN DER SCHULE

FÜR INHALTLICHE UND METHODISCHE VIELFALT IN ÖSTERREICHS KLASSENZIMMERN



Zentrum *polis* ist die zentrale Serviceeinrichtung zur schulischen Politischen Bildung in Österreich. Das Zentrum ist Informationsdrehscheibe und Beratungsstelle, erstellt kontinuierlich Unterrichtsmaterialien, bietet Lehrkräfteaus- und -fortbildung an und organisiert Veranstaltungen. Materialien sind in erster Linie in gedruckter Form oder als PDF-Download erhältlich (www.politik-lernen.at/shop), zunehmend werden jedoch auch digitale Formate entwickelt.

PRAXISBÖRSE – ONLINE-DATENBANK MIT STUNDENBILDERN

Die Datenbank mit über 300 Unterrichtsbeispielen, Stundenbildern und Projektideen wird laufend aktualisiert und erweitert. Die Einträge können nach Thema und Schulstufe sortiert werden. Darüber hinaus steht eine Stichwortsuche zur Verfügung. Die Themen decken eine große Bandbreite von A wie Arbeit bis Z wie Zivilcourage ab.

www.praxisboerse.politik-lernen.at

DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION

Zentrum *polis* ist in eine Arbeitsgruppe des Europarats zu „Digital Citizenship Education“ nominiert. Das Ziel ist, Kinder und Jugendliche mit jenem Handwerkszeug auszustatten, das sie brauchen, um sich den Herausforderungen der digitalen Technologien und des Internets stellen und von den vielfältigen Möglichkeiten profitieren zu können.

www.coe.int/dce

ERSTER WIENER PROTESTWANDERWEG

Der Protestwanderweg führt zu Orten des Widerstands, der Solidarität, der Zivilcourage und des Kampfes um wichtige Menschenrechte. An diesen Standorten sind Tafeln mit QR-Codes angebracht, über die Interessierte Podcasts, Bildergalerien und Videos abrufen und so die Geschichte des Platzes an Ort und Stelle kennenlernen können. Alle Inhalte sind auch im Internet abrufbar. Ein Lehrkräftebegleitheft gibt Hilfestellung für die Vor- und Nachbereitung im Unterricht. Derzeit gibt es 17 Stationen.

www.politik-lernen.at/pww
www.protestwanderweg.at

POLITIKLEXIKON FÜR JUNGE LEUTE

Das Online-Lexikon enthält über 600 Stichwörter zur österreichischen und europäischen Politik und ihren Institutionen sowie aus angrenzenden Bereichen wie Geschichte, Wirtschaft und Soziologie. Die kurzen Einträge erklären komplexe Sachverhalte einfach und verständlich. Seit 2017 gibt es auch eine mobile Version. Im Jahr 2018 wurde aus Anlass des 100. Geburtstags der Gründung der Ersten Republik eine Subseite eingerichtet. **oesterreich1918+** erzählt 101 Geschichten aus der Geschichte Österreichs und richtet sich ebenfalls an Jugendliche.

www.politik-lexikon.at/
www.politik-lexikon.at/oesterreich1918plus/

 Patricia Hladschik



Die virtuelle Wissensplattform des Demokratiezentrum Wien bietet unterschiedlichen Zielgruppen eine umfangreiche Lernressource zu Themen rund um Politische Bildung. In Form von Einstiegsinformationen sowie Vertiefungswissen können sich Schülerinnen und Schüler, Pädagoginnen und Pädagogen sowie Personen, die in der Jugendarbeit und außerschulischen Bildungsarbeit tätig sind, einfach, schnell und selbstbestimmt Wissen über die angebotenen Inhalte aneignen, um sich im Sinne des lebensbegleitenden Lernens medienadäquat weiterzubilden. Die virtuelle Wissensplattform bietet die Möglichkeit für niederschwelliges, selbstinitiiertes und informelles Lernen und steht für ein inklusives Konzept von Bildung, welches das Ziel verfolgt, möglichst alle gesellschaftlichen Gruppen anzusprechen.

Zu den behandelten Schwerpunktthemen zählen aktuelle und historische Demokratisierungsprozesse, Demokratieentwicklung, Partizipation, Genderperspektiven, vielfältige Konzepte von Citizenship, Erinnerungskultur, Europäische Union, Migration und Mediengesellschaft. Zusätzlich zu den Informationstexten bieten thematisch gegliederte Lernmodule praktische inhaltliche Einstiegsmöglichkeiten in ein Thema entlang von Lehr- und Lernzielen im Bereich der Geschichte und der Politischen Bildung für die Sekundarstufen I und II. Diese in der Klasse anwendbaren Lernmodule enthalten methodisch-didaktische Hinweise, Unterrichtsbeispiele und Arbeitsaufgaben, Kontextwissen zu den thematischen Schwerpunkten, Leitfäden für den Umgang mit audiovisuellen Materialien und Informationen zu den verwendeten audiovisuellen Medien. Die digitale Mediathek umfasst zahlreiche historische und aktuelle Bilder, Wahlplakate sowie Audio- und Videodokumente. Themenspezifische Materialien und Broschüren können kostenlos heruntergeladen werden. Die Angebote und Inhalte werden laufend weiterentwickelt und erweitert.

www.demokratiezentrum.org



Lara Möller



Der Arbeitskreis „Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele“ ist die zentrale Anlaufstelle im deutschsprachigen Raum für Forschende, Lehrende und Interessierte, die sich an der Schnittstelle von Geschichtswissenschaft, Geschichtsdidaktik, Game Studies, Kulturwissenschaft sowie Politikwissenschaft bewegen. Ziel und Antrieb des Arbeitskreises ist es, der Erforschung Digitaler Spiele aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive einen höheren Stellenwert in Forschung und Gesellschaft zu verschaffen. Digitale Spiele werden als prägende Medien der Erinnerungskultur und der politischen Meinungsbildung verstanden, weshalb eine angemessene Auseinandersetzung mit ihnen von besonderer Wichtigkeit ist.

Der Arbeitskreis ist eine offene Diskussionsplattform, die alle willkommen heißt, die an diesem Themenkomplex interessiert sind. Die Koordination der Tätigkeiten des Arbeitskreises übernimmt das sogenannte Zentralkomitee, das außerdem regelmäßig Tagungen organisiert und Kooperationen anregt.

Die im Arbeitskreis organisierten Expertinnen und Experten decken ein breites thematisches Spektrum ab und stehen für Anfragen im Hinblick auf Beratung und Zusammenarbeit zur Verfügung. Auf der Website des Arbeitskreises (siehe untenstehender Link) finden sich Übersichten aller Mitglieder und ihrer einschlägigen Veröffentlichungen, um die Orientierung und Kontaktaufnahme zu erleichtern. Das Manifest des Arbeitskreises, das zur Einsicht ebenfalls auf der Website zur Verfügung steht, bietet fundierte Handreichungen für geschichtswissenschaftliches Arbeiten mit Digitalen Spielen.

Auf seinem Blog bildet der Arbeitskreis außerdem elementare Diskurse der geschichtswissenschaftlichen Digitalspieelforschung ab und bietet einen Rahmen für einen interdisziplinären Austausch mit flachen Hierarchien. Interessierte sind herzlich dazu eingeladen, auf dem Blog, auf Twitter (@AK_GWDS) und in der Facebook-Gruppe (AKGWDS Geschichte & Digitale Spiele) mit dem Arbeitskreis in Kontakt zu treten.

<https://gespielt.hypotheses.org/>



Felix Zimmermann

DAS SCHULNETZWERK VOXMI

DIGITALE MEDIEN ZUR FÖRDERUNG VON MEHRSPRACHIGKEIT UND MENSCHENRECHTSBILDUNG



Das Akronym voXmi steht für „voneinander und miteinander Sprachen lernen und erleben“. voXmi-Schulen stärken Mehrsprachigkeit, sprachliche Bildung sowie den Einsatz digitaler Medien in allen Bereichen des schulischen Lebens. Sie tragen so zur Umsetzung nationaler und internationaler Vorgaben für Bildung bei. Österreichweit gibt es rund 50 voXmi-Schulen.

voXmi-Schulen tauschen sich regelmäßig zu ihrer Praxis in Unterricht und Schulentwicklung aus. Lehrpersonen und Schulen erhalten so wertvolle Impulse dafür, wie es gelingen kann, das interkulturelle Interesse und wertschätzende Miteinander an der Schule zu fördern. voXmi-Schulen bauen dabei auf einem positiven Menschenbild auf. Zentrale Themen sind:

- mit gezielten Maßnahmen die Mehrsprachigkeit gewinnbringend zu fördern,
- auf diese Weise den Selbstwert der Schülerinnen und Schüler zu stärken,
- Diskriminierung und Rassismus entgegenzutreten,
- Gewaltprävention zu betreiben,
- die im Kontext von voXmi geförderten Kompetenzen auch bei der späteren Berufswahl zu berücksichtigen.

voXmi-Schulen nutzen digitale Medien gezielt für den Unterricht und die Kommunikation im Netzwerk. Eine wichtige Rolle spielen sie auch für die Kommunikation in nationalen und internationalen Kooperationsprojekten. Seit der Entstehung von voXmi 2008/2009 sind daher Medienwandel und Digitalisierung, digitale Kommunikation und Social Media integrative Teile der Fortbildung von voXmi-Lehrerinnen und voXmi-Lehrern.

Jedes Frühjahr werden zu den jeweiligen Themenschwerpunkten für die Schulentwicklung im voXmi-Netzwerk konkrete eLectures in Kooperation mit der Virtuellen Pädagogischen Hochschule angeboten. Im Jahr 2019 sind die beiden eLectures der Menschenrechtsbildung in Verbindung mit dem Themenbereich digitale Medien und Mehrsprachigkeit gewidmet.

www.voxmi.at
www.virtuelle-ph.at/

 Ursula Maurič

PADLET: EINE MULTIMEDIALE ONLINE-PINNWAND



Padlet ist eine digitale Online-Pinnwand, an die Texte, Bilder, Videos und Links geheftet werden können. Mit einem Padlet können wie auf einer Pinnwand Informationen auf einem Blick erfasst werden. Der Vorteil gegenüber einer analogen Pinnwand ist, dass Padlet multimedial funktioniert und Ordnungssysteme anbietet, die eine Übersichtlichkeit auf der Pinnwand garantieren.

Die Software kann entweder

- (1) von Lehrkräften für Lernende gestaltet werden, sodass die Lernenden das Padlet als Arbeits- und Informationsquelle nützen, oder
- (2) von Lehrkräften für Schülerinnen und Schüler vorbereitet werden und die Lernenden arbeiten an der Ausgestaltung der Online-Pinnwand mit oder
- (3) völlig selbstständig von den Schülerinnen und Schülern erstellt werden, indem sie eigene Padlets zur Dokumentation oder die Präsentation von Arbeitsaufträgen gestalten.



Alle Padlets können allein oder kollaborativ bearbeitet werden. Wird gewünscht, dass mehrere Personen zugreifen, muss die Urheberin oder der Urheber einen Link oder einen QR-Code an mögliche Userinnen und User ausgeben. In den Einstellungen ist festzuhalten, ob die Nutzenden eine Lese-, Schreib- oder Moderationsberechtigung besitzen.

In der Politischen Bildung kann das Tool genutzt werden, um Informationen und Arbeitsaufträge übersichtlich digital aufzubereiten. Die Schülerinnen und Schüler könnten multimedial brainstormen, einen Pressespiegel über mehrere Wochen anlegen, einen Wochenüberblick über aktuelles Geschehen gestalten, kontroverse Medieninhalte zum selben Thema sammeln, bewusst manipulative Padlets gestalten und kritisch das Entstehen von politisch-manipulativen Internetseiten reflektieren oder Padlets entlang von Gütekriterien konstruieren. Ebenso ist die Gestaltung von Empfehlungsseiten mit konkreten Material- und Linktipps möglich.

<https://padlet.com/>

 Isabella Schild

GRAFSTAT: DAS FRAGEBOGENPROGRAMM



Software für
empirische
Umfragen

„GrafStat“ ist ein Kofferwort aus „Grafik“ und „Statistik“. Dahinter verbirgt sich eine Software für empirische Umfragen, die öffentlichen Bildungseinrichtungen kostenfrei zur Verfügung steht. Das Programm unterstützt die Nutzenden in allen Phasen einer Befragung: von der Entwicklung und Gestaltung eines Fragebogens bis zur statistischen Auswertung und Präsentation der gewonnenen Daten. Dabei kann das Fragebogenformular entweder zum Ausdrucken oder für das Internet als HTML-Version aufbereitet werden.

Vorkenntnisse zu quantitativen Methoden sind nicht zwingend notwendig. Da die zentrale Zielgruppe des Fragebogenprogramms Schülerinnen und Schüler sind, werden Struktur und Handhabung der Software besonders einfach gehalten. So kann zum Beispiel ein bereits vorhandener Fragebogen genutzt und überarbeitet werden. Es ist auch möglich, öffentlich zugängliche Umfragedaten mithilfe der Software zu analysieren. Weiters wird jede einzelne Phase Schritt für Schritt angeleitet und durch Erklärungen unterstützt. Dabei können die Nutzenden zwischen verschiedenen Techniken der Datenerhebung und Auswertung wählen. Im Sinne der Benutzerfreundlichkeit beinhaltet das Software-Paket eine Vielzahl an Praxisbeispielen der Bundeszentrale für politische Bildung, die den Einstieg in die Umfragesoftware „GrafStat“ erleichtern.

Die Fragebogensoftware „GrafStat“ können Lehrerinnen und Lehrer dafür nutzen, Formen aktiver Beteiligung in demokratischen Gesellschaften, wie z. B. Wahlen und Meinungsumfragen, zu thematisieren. Verknüpfen lässt sich das insbesondere mit den veränderten Partizipationsmöglichkeiten im Zug der zunehmenden Digitalisierung. Durch die Arbeit mit „GrafStat“ im Unterricht sammeln die Schülerinnen und Schüler praktische Erfahrungen darin, Interessen, Werte und Meinungen zu erheben und zu den eigenen Standpunkten in Beziehung zu setzen. Ergänzend dazu sollten Formen der Beeinflussung und Manipulation gemeinsam reflektiert werden. Dadurch können letztendlich die Urteilsfähigkeit und das Demokratiebewusstsein der Lernenden gestärkt werden.

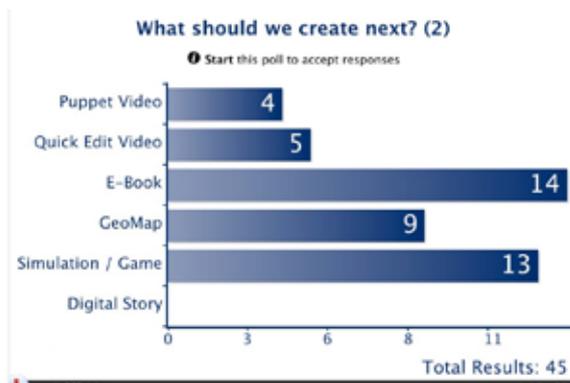
„GrafStat“ erweist sich als ideal für den Einsatz im Projektunterricht, z. B. zum Thema „Wahlen“. Der Vorteil liegt vor allem darin, dass die Schülerinnen und Schüler selbst aktiv werden müssen und dabei methodische Einblicke in die empirische Sozialforschung bekommen. Durch die starke Handlungs- und Produktionsorientierung wird somit das forschend-entdeckende Lernen unterstützt.

www.grafstat.com/de/



Heike Krösche

POLLEVERYWHERE: INTERAKTIVES ONLINE-VOTING



PollEverywhere ist ein webbasiertes Antwortsystem, das in seiner kostenlosen Version bestimmte Funktionalitäten wie die Erstellung von Umfragen und Online-Votings bei sofortiger Anzeige der Ergebnisse bietet. So haben etwa Zuhörerinnen und Zuhörer bei einem Vortrag die Möglichkeit, mittels eigener Smartphones, Tablets oder Notebooks interaktiv und anonym Rückmeldungen zu verfassen. Vortragende sowie das Publikum sehen sofort die Ergebnisse und der Vortrag lässt sich danach gestalten. PollEverywhere unterstützt verschiedene Fragentypen sowie eine Einbindung in Powerpoint-Präsentationen. Die Hauptlimitierung der kostenlosen Version liegt in der Anzahl der unterstützten Antwortenden pro Umfrage (derzeit maximal 40).



Das Tool ermöglicht auch im Rahmen des Unterrichts verschiedene Formen der Beteiligung. Das Publikum hat die Möglichkeit der partizipativen Mitgestaltung, beispielsweise durch Fragen oder Abstimmungen. Diese Form von demokratischer Unterrichtskultur wird zum Beispiel an der FH Campus Wien eingesetzt, um die besten und innovativsten Ideen der Studierenden für geplante Software-Projekte zu identifizieren. Jede Gruppe von Studierenden darf mehrere Ideen vorstellen. Mittels Online-Voting wird das Feedback der anderen Zuhörerinnen und Zuhörer eingeholt und in Echtzeit dargestellt. Dieses Feedback dient als eine Entscheidungshilfe. Jede Gruppe entscheidet jedoch im Endeffekt immer noch selbst, welche Idee sie als Software-Projekt umsetzen wird.

www.poll everywhere.com



 Sigrid Schefer-Wenzl, Igor Miladinovic

TRICIDER: EIN TOOL ZUM SAMMELN VON IDEEN UND FÜR ABSTIMMUNGEN



Das Online-Werkzeug tricider ermöglicht Gruppen, Ideen zu einem Thema bzw. einer Frage zusammenzutragen, mit Argumenten zu unterstützen und schließlich darüber abzustimmen. Dies ist in wenigen, leicht verständlichen Schritten möglich. Ohne Registrierung kann direkt auf der Startseite begonnen werden. Um über die verschiedenen Ideen abstimmen zu können, wird der Link per E-Mail oder Social Media geteilt.

Für die Ideensammlung werden (anonym) verschiedene Themen bzw. Fragen frei eingegeben, die auch für die Allgemeinheit freigeschaltet werden können. Es ist möglich, die gesammelten Vorschläge um (Pro- oder Contra-)Argumente zu ergänzen, und zu bewerten. Schlussendlich wird über die Ideen abgestimmt. Diejenigen, die Fragen erstellen (z. B. die Lehrkraft), können ihre Eingaben jederzeit ändern oder löschen. Nach der Anmeldung ist es für die Erstellerin oder den Ersteller eines Themas bzw. einer Frage möglich, Abstimmungen längerfristig zu speichern und zu verwalten. Außerdem kann man die in der Gruppe erarbeiteten Ideen zu einem Thema bzw. einer Frage als Newsletter erhalten.

Das Tool tricider eignet sich besonders gut zur Förderung von politischer Handlungskompetenz. Dabei sollen Schülerinnen und Schüler die Artikulation und Durchsetzung von (politischen) Interessen trainieren. Durch das Einbringen von Vorschlägen, die Formulierung von Argumenten und die Abstimmung können die Lernenden demokratische Entscheidungsprozesse nachvollziehen. Es besteht auch die Möglichkeit, Wahlmanipulationen nachzustellen (z. B. indem eine Person unter falschem Namen ganz viele Stimmen abgibt). Eine weitere Option ist, die in tricider gesammelten Vorschläge und Argumente als Vorbereitung bzw. Leitfaden für eine in der Klasse durchgeführte mündliche Diskussion (z. B. Fishbowl) zu verwenden. Lehrkräfte können das Tool auch abseits der Politischen Bildung gut nutzen, beispielsweise um Interessen der Lerngruppe (für Lehrausgänge usw.) oder um Vorwissen zu erheben.

www.tricider.com



Andrea Brait, Christian Wagner

CLASSTOOLS.NET: EINE SAMMLUNG VON KREATIVEN UND HILFREICHEN TOOLS FÜR DEN UNTERRICHTSГEBRAUCH



Die Website classtools.net, die vom Historiker und Pädagogen Russel Tarr (www.activehistory.co.uk) betrieben wird, bietet unterschiedliche Tools und Vorlagen für den Einsatz im Unterricht. Die Seite mag auf den ersten Blick etwas altmodisch erscheinen, stellt jedoch ein breites Spektrum an Materialien zur Verfügung. Ein Teil dieser Tools zielt auf die Erleichterung des Alltags von Pädagoginnen und Pädagogen ab oder ermöglicht eine lebendigere Gestaltung des Unterrichtsgeschehens durch die Lehrperson. So werden neben Vorlagen für interaktive Quizformate, Rätsel und Lernspiele, Zeitleisten und Diagramme unter anderem auch „random word pickers“, Timer und Präsentationstools angeboten.

Neben diesen Planungshilfen bietet classtools.net jedoch auch unterschiedliche Tools, die sich vorzüglich für das Lernen in der Politischen Bildung eignen. So können im Tool „Fakebook“, wie bereits der Name suggeriert, imaginäre Facebook-Profile für fiktive oder reale Personen erstellt und mit diversen Details wie Bildern, Statusnachrichten, Facebook-Freunden, Likes und Gruppenzugehörigkeiten befüllt werden.

Als besonderes Feature wird hier bei Eingabe eines Namens eine Bildersuche durchgeführt, sodass ein passendes Bild für das Fakeprofil – zumindest bei prominenten Persönlichkeiten – schnell gefunden ist. „Fakebook“ eignet sich somit beispielsweise zur Thematisierung der aktuell sehr im Fokus der Öffentlichkeit stehenden „Fake News“. In eine ähnliche Kerbe schlagen auch der „Breaking News Generator“ sowie der „Headline Generator“, mit welchen Fernseh- bzw. Online-Zeitungsschlagzeilen erstellt, mit Bildern versehen und anschließend exportiert werden können. Der „SMS Generator“, mit dem fiktive SMS-Konversationen erstellt und editiert werden können, rundet schließlich ein Angebot ab, welches Schülerinnen und Schüler zu einer aktiven und vor allem kreativen Beschäftigung mit der jeweiligen Materie einlädt. Es bietet einen ausgezeichneten Ausgangspunkt für Diskussionen.

www.classtools.net

 Benedikt Völker



TWINE: INTERAKTIVE ERZÄHLUNGEN GESTALTEN



Twine ist ein Open Source-Tool zum Erstellen interaktiver Erzählungen oder textbasierter Spiele. Die Entwicklung einer Geschichte ist einfach: Textfelder werden mit Passagen der Geschichte befüllt und mit Verlinkungen verknüpft. Twine arbeitet mit verschiedenen Programmiersprachen, für die es ein Wiki sowie ein Forum gibt. Dadurch ist es auch für Personen mit geringen Programmierkenntnissen möglich, eine Geschichte zu gestalten. Zudem können das Aussehen des Textes mit Hilfe von CSS verändert und multimediale Inhalte durch Links eingebunden werden. Sie benötigen einen eigenen Server, von dem sie abgerufen werden. Nutzerinnen und Nutzern steht somit eine Vielzahl von Gestaltungsmöglichkeiten offen, mit denen sie simple bis komplexe Geschichten erarbeiten können.

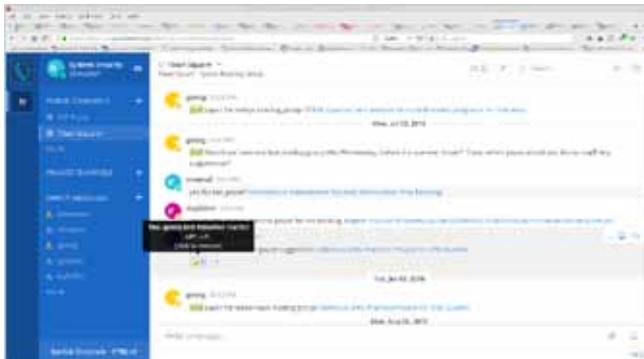
Die Erzählform von Twine eignet sich hervorragend, um über partizipative Strukturen in vielen Bereichen des Lebens nachzudenken. Die bedingte Einflussnahme auf die Geschichte ist nicht mit Gestaltungsfreiheit durch die Leserinnen und Leser gleichzusetzen, denn die Varianten müssen ja von den Autorinnen und Autoren vorgegeben werden. Daher geht es auch darum, über die Grenzen von gestalterischer Partizipation nachzudenken. Diese Reflexion kann auch durch die Erstellung einer eigenen Geschichte stattfinden bzw. verstärkt werden. Ein wichtiger Aspekt der Politischen Bildung, für dessen Vermittlung sich Twine eignet, ist jener der Multiperspektivität: Viele komplexe politische Ereignisse oder Herausforderungen erfordern eine multiperspektivische Betrachtungsweise. Twine bietet nicht nur eine spannende Möglichkeit, solche Themen für die Lernenden aus verschiedenen Blickwinkeln zu beleuchten, sondern ebenso die Gelegenheit, sich mit Multiperspektivität auf einer Meta-Ebene zu befassen. Zuletzt soll auch die Möglichkeit der fächerübergreifenden Zusammenarbeit mit dem Fach Informatik hervorgehoben werden. Die Gestaltung einer Geschichte bzw. eines Spiels für die Politische Bildung kann etwa im Informatikunterricht erfolgen, indem der Fokus auf die Programmiersprachen gelegt wird.

<http://twinery.org/>



Judith Gasser

MATTERMOST: ARBEITSPROZESSE GEMEINSAM GESTALTEN



Mattermost ist eine erweiterbare Kollaborations- und Kommunikationsplattform, die überdies noch selbst gehostet werden kann. Die Userinnen und User sind somit vor diversen Datenschutzbedenken, die durch die Unwissenheit bezüglich des Server-standortes des Anbieters entstehen können, gefeit. Neben Basisfunktionen wie Gruppenchats, Teilen und Verwalten von Dokumenten durch einen Administrator (z.B. Lehrkraft) kann Mattermost über diverse Erweiterungen (Plugins) mit zusätzlichen Funktionen angereichert werden. Dies betrifft unter anderem Umfragewerkzeuge, mit denen sich schnell ein Stimmungsbild erheben und wiedergeben lässt.

Mattermost ist als Webservice realisiert und kann über einen gewöhnlichen Webbrowser auf einem PC, aber auch über eine geeignete Smartphone App (Android und iPhone) genutzt werden, was wiederum der Verwendung von Mobile Learning entgegen kommt. So wäre es z. B. ohne weiteres möglich, Schülerinnen und Schüler, Studierende oder andere Gruppen während einer Exkursion mit Zusatzmaterialien zu versorgen. Das Softwarepaket ist in der Team Edition kostenlos. Mattermost ermöglicht es, Diskussionen oder Gruppenarbeiten in separate und unabhängig voneinander zu administrierende Einheiten aufzuteilen. Es ist somit einfach möglich, einen Arbeitsablauf folgendermaßen abzubilden: In einer ersten Phase erarbeiten unabhängige Kleingruppen Lösungsvorschläge für ein größeres Problem (z. B. Anforderungen an das Projekt der schwedischen Regierung, bis 2030 keine Autos mit Verbrennungsmotoren mehr verkaufen zu wollen). Die daraus generierten Ergebnisse werden in weiteren Gruppen bearbeitet, die sich mit etwas mehr Details

der identifizierten Teilprobleme beschäftigen (z. B. das Problem der nachhaltigen Batteriebewirtschaftung). Dieses Muster lässt sich bis zu einem beliebigen Detailgrad weiterverfolgen. Der Nutzen, den Mattermost hier bringen kann, liegt etwa in der Unterstützung der Organisation, des Arbeitsflusses und der Übergabe von Ergebnissen an weitere Gruppen. Das Werkzeug kann somit dazu beitragen, erfolgreiche Divide & Conquer-Verfahren zur Lösung von Problemen unterschiedlicher Natur unmittelbar und lebhaft zu vermitteln. Die Unterstützung von Abstimmungsmechanismen hilft, Entscheidungen in der Gruppe direkt und transparent nachvollziehbar zu machen.

<https://mattermost.com/>

 Matthias Wenzl



SPIELE

NATIONSTATES: EIN STAATSSIMULATIONSSPIEL FÜR DEN POLITIKUNTERRICHT



Für alle, die schon immer davon geträumt haben, über einen eigenen Staat zu herrschen, wird im kostenlosen Browserspiel *NationStates* genau das möglich: Zu Beginn des Spiels entwirft die spielende Person eine eigene Nation, für die sie neben Namen, Flagge und Währung verschiedene Parameter, wie zum Beispiel die Staatsform und den geschichtlichen Hintergrund der Nationsgründung, festlegt. Sobald die Nation gegründet wurde, geht es mit dem eigentlichen Spiel los: Dieses besteht hauptsächlich darin, dass das Staatsoberhaupt (also der Spieler oder die Spielerin) regelmäßig Entscheidungen über so genannte *issues* fällen muss, so etwa über die Frage, ob es einem Unternehmen erlaubt sein soll, Bodenschätze auf dem Staatsgebiet abzubauen und dafür einen Teil des Regenwaldes abzuholzen. Jede Entscheidung über ein *issue* hat automatisch direkte Auswirkungen auf den politischen, sozialen und wirtschaftlichen Status der Nation: So fördert ein „Nein“ zum Abbau von Bodenschätzen in diesem Fall die Kategorien Umwelt und Tourismus, wirkt sich allerdings negativ auf die Kategorie Wirtschaft aus. Schlussendlich werden die verschiedenen Bewertungskategorien (insgesamt gibt es davon 82 – von „Autoritarismus“ bis „Wohlfahrt“) dazu herangezogen, um den Rang der eigenen Nation im *World Census Report* zu ermitteln.

NationStates eignet sich hervorragend dazu, um sich spielerisch mit politischen Begriffen und Mechanismen auf nationaler und internationaler Ebene zu beschäftigen. Zunächst arbeitet das Spiel mit einer großen Anzahl an politischen Grundbegriffen, vor allem im Hinblick auf unterschiedliche Staats- und Herrschaftsformen. Diese können im Verlauf des Spiels systema-

tisch gesammelt und definiert werden (etwa in Form einer Mindmap). Weiters ermöglicht *NationStates* den Lernenden einen Einblick in diplomatische Prozesse und internationale politische Institutionen: Jede Nation kann in Austausch mit anderen Nationen treten und Mitglied der so genannten *World Assembly* (dem Äquivalent der Vereinten Nationen) werden, wodurch ermöglicht wird, auch über internationale Resolutionen mitabzustimmen. Schlussendlich zeigt *NationStates* vor allem die Komplexität der politischen Entscheidungsfindung auf: Das Spiel illustriert auf anschauliche Weise, dass politische Entscheidungen selten „richtig“ oder „falsch“ sind, sondern dass dahinter stets ein Abwägen zwischen verschiedenen Nutzen und Interessensgruppen steckt.

Zu beachten ist, dass das Spiel, welches bis dato nur in einer englischen Version existiert, aufgrund seiner sprachlichen Komplexität vor allem für Schülerinnen und Schüler der 11. und 12. Schulstufe geeignet ist.

www.nationstates.net/

Eine eigene Seite mit Informationen zum Einsatz des Spiels im Unterricht findet sich unter: www.nationstates.net/page=educators



Judith Breitfuß

SID MEIER'S CIVILIZATION: EIN GLOBALES STRATEGIESPIEL



In der Schule lernen wir in vielen verschiedenen Fächern zum Teil sehr detailliert über Wirtschaft, Technik & Allgemeinwissen. Was fehlt dabei? Das zusammenhängende Denken – der Blick auf das „big picture“! Genau diese Lücke füllt das Globalstrategiespiel „Sid Meier's Civilization“: Spielerinnen und Spieler entwickeln abhängig von ihrer Startposition eine Strategie, um die gewählte Zivilisation zum Blühen zu bringen. Bei diesem komplexen Simulator kommt es auf die richtige Balance zwischen Forschung, Kultur, Wirtschaft, Industrie und Religion an. Aber auch das Militär, Diplomatie und scheinbar simple Aspekte, wie Nahrung und Zufriedenheit, spielen eine große Rolle.

Der größte Erkenntnisgewinn ist, dass alles – und zwar wirklich alles – miteinander zusammenhängt: investiert man zum Beispiel früh in die Forschung, ist man später den restlichen Zivilisationen um Meilen voraus. Gleichzeitig macht sich eine Nation dadurch militärisch verwundbar. Das strategische Denken wird geschickt mit Wissen über Geschichte, Weltwunder und alte Technologie kombiniert und auf subtile Art und Weise vermittelt und gefördert. Man lernt nicht bewusst oder mit Mühe, ist nachher aber trotzdem klüger!

Wenn wir den Blick in die Politik und die echte Welt werfen, sehen wir, dass alles miteinander verbunden ist. Eine strategische Fehlentscheidung reicht, um das ganze Land zum Stillstand zu bringen. Hier hilft vorausschauendes Handeln, ein sorgsamer Umgang mit Ressourcen und ein Grundgerüst an historischem Wissen. Alle diese essenziellen Bereiche werden in Civilization angesprochen und trainiert. Das ist jedenfalls Grund genug, Globalstrategiespiele im Rahmen des Unterrichts zu diskutieren und damit Schule aktiv mitzugestalten. Ab 12 Jahren.

<https://civilization.com>

 Gabriel Bremer



FROSTPUNK: POLITISCHE STRATEGIEN IN EINER POSTAPOKALYPTISCHEN WELT



Rechtfertigt eine Krise die Etablierung eines anti-demokratischen Systems? In dem digitalen Spiel „Frostpunk“ steuert die Spielerin oder der Spieler die Geschicke einer Siedlung in einer postapokalyptischen Welt in Form eines Echtzeit-Aufbauspiels. Dabei liegt die Aufgabe nicht im Besiegen feindlicher Fraktionen, sondern im Überlebenskampf in einer Umwelt, die sich als unbarmherzige Einöde ewigen Winters darstellt. An diesem Überlebenskampf setzt eine besondere Mechanik dieses Spiels an: Es kann als durchaus genretypisch gelten, dass man in totalitärer Manier mit der zur Verfügung stehenden Bevölkerung verfährt, die Spielenden sollen schließlich umfangreiche Eingriffsmöglichkeiten in das Spielgeschehen haben. Die Besonderheit dieses Spiels liegt aber darin, dass der autoritäre Umgang mit der Bevölkerung thematisiert und durch die klimatische Extremsituation gerechtfertigt wird. Im Spiel gibt es eine Sammlung an „Regeln“ für die Siedlung, genannt „Gesetzesbuch“, die genau diesen Umgang mit der Bevölkerung festlegt. Die Spielerin oder der Spieler muss sich für oder gegen bestimmte „Gesetze“ entscheiden, zum Beispiel ob man Kinderarbeit zulässt oder nicht. Entscheidet man sich für Kinderarbeit, steht kurzfristig mehr Arbeitskraft zur Verfügung, entscheidet man sich dagegen und ermöglicht Kindern damit eine adäquate Schul Ausbildung, hat man langfristig die Aussicht auf eine besser ausgebildete Bevölkerung mit entsprechenden Vorteilen.

Die Rechtfertigung für sämtliche Entscheidungen bietet die klimatische Krise: Den Spielenden wird suggeriert, dass es nötig sei, auf Menschenrechte und Demokratie zugunsten des Überlebens zu verzichten. Demokratische Entscheidungsmechanismen und Kontrollinstitutionen werden als (gefährlich) ineffizient dargestellt, antidemokratische Maßnahmen erscheinen als natürlich, effizient und notwendig. Auch in der Vergangenheit wurden Krisen als Anlass für Notverordnungen herangezogen und von autoritären politischen Strömungen für pauschale Kritik an demokratischen Systemen verwendet. Man denke an das „austrofaschistische“ Narrativ der „Selbstausschaltung des Parlaments“ oder die Krisenrhetorik zeitgenössischer populistischer Strömungen. Die zugespitzte Darstellung der Krise samt den dadurch gerechtfertigten Auswirkungen auf Menschenrechte und Staatsform im Spiel „Frostpunk“ ermöglicht eine anschauliche Diskussion über politische Ideologien und Maßnahmen, die auch in unserer Gegenwart in Frage gestellt werden müssen. So bietet es sich etwa an, über theoretische Maßnahmen gegen die Klimakrise zu debattieren, die mitunter demokratiegefährdende Einschnitte in das Recht auf Konsum mit sich bringen können. Ab 16 Jahren.

www.frostpunkgame.com

 Florian Günter Aumayr

**Echtzeit-
Aufbau/
Survival**

LAST EXIT FLUCHT

EDUCATIONAL ADVENTURE ALS BROWSERSPIEL



„Last Exit Flucht“ erzählt die Geschichte einer flüchtenden Person vom Anfang der Verfolgung in einer nicht genannten Nation bis zur Integration im Zufluchtsland. Das Spiel behandelt sowohl Extrem- als auch Alltagssituationen, die durch kurze spielerische Sequenzen, Minigames, umgesetzt werden. Es wurde zur Verwendung im Unterricht entworfen und ist deswegen kostenlos und leicht zugänglich im Browser spielbar. Es bietet sowohl eine Speicherfunktion als auch eine Auswahl des zu spielenden Kapitels, wodurch es möglich ist, es in mehreren Sitzungen zu verwenden. Das Spiel stellt Zusatzmaterial für Spielerinnen und Spieler (Web Facts) und auch für Lehrkräfte (Teacher’s Guide) zur Verfügung, was die Verwendung im Unterricht erleichtert. Die Interaktion mit dem Spiel ist intuitiv, sie funktioniert durch Mausclicks und teilweise mit den Pfeiltasten der Tastatur.

Das wichtigste Thema des Spiels sind die Flucht und die damit verbundenen Strapazen und Herausforderungen. Daneben werden verwandte Themen behandelt, wie Rassismus, Vorurteile oder auch Integration und die damit einhergehenden Probleme. Das Spiel versucht, die Spielenden mit der flüchtenden Person mitfühlen zu lassen und dadurch Einfühlungsvermögen und Verständnis mit Menschen in Not zu vermitteln. Die Urteilskompetenz wird durch dieses Spiel besonders herausgefordert, denn es werden Vorurteile aufgearbeitet und umstrittene Themen aus dem Blickwinkel einer flüchtenden Person bearbeitet. Die mitgelieferten Materialien für Lehrkräfte bieten auch Übungen zur Vertiefung weiterer Kompetenzen, unter anderem der politischen Handlungskompetenz. Diese soll durch Gruppenarbeiten und Diskussionen eingeübt und gefördert werden. Ab 13 Jahren.

www.lastexitflucht.org

 Andreas Hametner



SUPREME RULER: COLD WAR

EIN SIMULATIONSSPIEL ZUM KALTEN KRIEG



Das Strategiespiel „Supreme Ruler: Cold War“ ist die Fortsetzung von „Supreme Ruler 2010“ und „2020“. Jedoch muss man die Vorgänger nicht gespielt haben, um das Spiel zu verstehen, da der Kalte Krieg als neues Szenario eingeführt wird.

Zu Beginn des Spieles entscheidet man sich für eine Nation, zum Beispiel die UdSSR. Mit einem Rechtsklick auf eine bestimmte Region kann man Industrie, Militärinfrastruktur, städtische Infrastruktur und Transportwege bauen. Außerdem können die Spielenden festlegen, wie sich ihre MinisterInnen verhalten, welche Forschung im Land durchgeführt werden soll oder welche Rüstungsgüter hergestellt werden.

Das Spiel simuliert anschaulich und eindeutig, wie die Spannungen zwischen den USA und Russland zunehmend eskalieren. Um dem Gegner im globalen Wettkampf die Stirn bieten zu können, müssen Bündnispartner gewonnen werden. Ereignisse, wie die Gründung des Warschauer Pakts, simulieren tendenziell den realhistorischen Verlauf. Entscheidet man sich etwa, die USA zu spielen, beginnt es mit der Gründung der NATO.

Weitere Aspekte, welche im Spiel behandelt werden, sind die Rolle der Diplomatie, die Bedeutung einer prosperierenden Wirtschaft sowie der Umgang mit sozialer Zufriedenheit. Wenn das eigene Volk oder die Verbündeten unzufrieden sind, kann dies zu Aufständen im eigenen Land führen oder sogar zum Verlust von Bündnispartnern, die im schlimmsten Fall zum Feind werden. Trotz der großen Gestaltungsmöglichkeiten kann man so den Kalten Krieg verstehen lernen.

„Supreme Ruler: Cold War“ ist auch für unerfahrene Spielerinnen und Spieler gut geeignet. Allerdings sollte man sich zuerst das Handbuch zum Spiel durchlesen oder vor dem Spielen ein YouTube-Video ansehen, um mit den teilweise recht komplexen Steuerungsprozessen zurechtzukommen.

Keine Altersangabe.

<http://battlegoat.com/index.php/supreme-ruler-cold-war/>



Raffael Herzog

FAR CRY 5: POLITISCHER WIDERSTAND ALS EGO-SHOOTER



„Far Cry 5“ ist ein Open-World-Spiel, entwickelt von Ubisoft Montreal. Es steht für Microsoft Windows, PlayStation 4 und Xbox One zur Verfügung. Der Plot spielt im Norden der USA im Bundesstaat Montana, in einer kleinen Stadt namens Fall's End. Diese wird von einer rechtsextremen christlichen Sekte unter der Führung des Sektenvaters Joseph Seed und seinen Geschwistern Faith, Jacob und John geleitet. Die Aufgabe der Spielenden besteht darin, Widerstand zu formen und somit die Sekte und das Vorhaben, eine Apokalypse herbeizuführen, zu stoppen.

Wie in den vorherigen Spielen der Far-Cry-Spielreihe steht es den Spielerinnen und Spielern frei, die gesamte Welt in der Egoperspektive zu erkunden und mit ihr auf unterschiedliche Art und Weise zu interagieren. Die Spielwelt ist in fünf Regionen aufgeteilt: die Insel von Dutch (Dutch ist Gegner der Sekte), Josephs Anwesen und drei Bereiche, welche jeweils einem der Geschwister von Joseph Seed zugeteilt sind. Um das eigene Vorhaben durchzuführen, muss man verschiedene Aufgaben lösen, um Widerstandspunkte zu sammeln. Diese Aufgaben reichen von der Rettung von Geiseln und der Zerstörung des Eigentums der Sekte und ihrer Außenposten bis hin zur Befreiung ganzer Regionen von der Seed-Familie.

Das Spiel hat mit Fall's End eine Stadt erschaffen, die Idealvorstellungen des amerikanischen Traums widerspiegelt: Familie, Religion, Freiheit und Waffen in Hülle und Fülle. Die Spielenden werden nicht nur mit dem offenen Rechtsextremismus der Sekte konfrontiert, sondern müssen sich zwangsweise auch mit den Glaubensgrundsätzen ihres eigenen Widerstandes auseinandersetzen, welcher nicht weniger fragwürdige Ziele verfolgt. Außerdem macht „Far Cry 5“ keinen Halt vor Anspielungen auf verschiedene Verschwörungstheorien aus den 1990er Jahren sowie vor Witzen über den derzeitigen Präsidenten der USA. Ab 18 Jahren.

www.xbox.com/en-US/games/far-cry-5

 Sara Höferer



WOLFENSTEIN 2: THE NEW COLOSSUS – KAMPF GEGEN DIE NS-HERRSCHAFT ALS FIRST-PERSON-SHOOTER



„Wolfenstein 2: The New Colossus“ spielt in einer alternativen Realität, in welcher Deutschland den Zweiten Weltkrieg aufgrund der Kreation einiger „Wunderwaffen“ wie zum Beispiel Kampfmaschinen gewonnen hat. In Folge dessen scheitert die Invasion der Normandie und bis 1948 kapitulieren die USA, Großbritannien und die Sowjetunion. Das ganze Spiel ist ein recht konventionell gemachter Shooter, in welchem man in schlauchartigen Leveln gegen die Nazi-Herrschaft kämpfen muss. Das Spiel wird je nach Plattform entweder mit Maus und Tastatur oder mit einem Controller gesteuert. Es ist außerdem in zwei Versionen erhältlich: in einer zensurierten Version für Österreich und Deutschland, in welcher keine Hakenkreuze und andere Symbole verfassungswidriger Organisationen verwendet werden und der Führer als „Kanzler“ bzw. „Herr Heiler“ bezeichnet wird und keinen Bart hat, und in einer internationalen Version für die restlichen 192 Staaten ohne die genannten Einschränkungen – in dieser Version werden Hakenkreuze ganz offen verwendet.



Die Veröffentlichung des Spiels wurde in Deutschland von der Diskussion begleitet, ob digitale Spiele verfassungsfeindliche Symbole zeigen dürfen, ähnlich wie es Filme tun. Im Sommer 2018 hob die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) das generelle Verbot auf. Dies ebnete einem „Wolfenstein“ mit Hakenkreuzen in einer deutschen Fassung den Weg. Weitere Spiele wie „Through the Darkest of Times“ zeigen ebenfalls Hakenkreuze, jedoch ist die Diskussion bei „Wolfenstein 2“ um einiges komplizierter: Denn die Wolfenstein-Entwickler arbeiten in ihren Spielen mit sehr viel Humor, greifen dabei oft auf überspitzte deutsche Stereotype zurück und machen so vor keinem Tabu Halt: So ist der halbjüdische Held William J. Blazkovicz der stereotype Inbegriff eines „arischen“ Supersoldaten. Daher lässt sich streiten, ob solche Symbole in einem Spiel wie diesem wirklich angebracht sind und inwieweit digitale Spiele aufgrund ihrer Interaktivität überhaupt mit Filmen gleichzustellen sind. Diese Fragen lassen sich, genauso wie die Inhalte des Spiels, gewinnbringend im Rahmen der Politischen Bildung bearbeiten und diskutieren. Ab 18 Jahren.

Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch

 Alexander Moser

AUTOREN UND AUTORINNEN

Florian **Aumayr** maturierte 2008 am BG/BRG Freistadt, studierte die Unterrichtsfächer Geschichte und Latein an der Universität Wien und arbeitet als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Karl Landsteiner Institut. Er begeistert sich seit seiner Kindheit für digitale Spiele, besonders solche mit historischem Setting, und verfasste auch seine Diplomarbeit zu diesem Thema.

Andrea **Brait** ist Assistenzprofessorin am Institut für Zeitgeschichte und am Institut für Fachdidaktik der Universität Innsbruck, Lektorin am Institut für Geschichte der Universität Wien, am Institut für Geschichte der Universität Hildesheim und an Pädagogischen Hochschulen. Sie lehrt und forscht zum historisch-politischen Lernen und zu außerschulischen Lernorten.

Judith **Breitfuß** ist Universitätsassistentin und Doktorandin am Institut für Geschichte (Didaktik der Geschichte und politischen Bildung) an der Universität Wien. Sie ist außerdem als Redakteurin für das internationale Blogjournal Public History Weekly tätig.

Gabriel **Bremer** besucht die Schumpeter HAK 13. Er interessiert sich für eine Qualitätsverbesserung im Bildungsbereich und arbeitet daher beim Verein „Youth Empowerment and Participation“. Er hat im Unterrichtsausschuss über 500 Jugendliche aus ganz Österreich vertreten. Nebenbei spielt er gerne Computerspiele.

Judith **Gasser** besuchte eine Wiener AHS, danach das Multimediakolleg an der Graphischen, anschließend war sie geringfügig Beschäftigte in einem Kino und begann mit dem Lehramtsstudium Englisch und Geschichte. Seit Oktober 2018 ist sie Lernbetreuerin bei der VHS.

Andreas **Hametner** maturierte 2010 an der HTL Perg und zog dann nach einer kurzen Zeit als Programmierer nach Wien, um die Unterrichtsfächer Englisch und Geschichte an der Universität Wien zu studieren. Seit seine Familie den ersten Computer kaufte, interessiert er sich für digitale Spiele und schrieb dann auch seine Diplomarbeit über dieses Medium.

Raffael **Herzog** ist Schüler der Schumpeter Handelsakademie und Handelsschule Wien 13. Aufgrund seines Interesses und seiner Diplomarbeit über den E-Sport-Bereich testet er mit großer Leidenschaft diverse digitale Spiele für den Unterricht. Unter anderem war er auch in der Fachjury des „Youth Hackathon Awards“, dessen Ziel es ist, junge Menschen für die Technik und im Speziellen für das Programmieren zu begeistern.

Klaus **Himpsl-Gutermann** ist seit 2013 an der Pädagogischen Hochschule Wien am Institut für übergreifende Bildungsschwerpunkte tätig. Er ist Hochschulprofessor für Professionsforschung mit Schwerpunkt Lifelong Learning, Institutskoordinator und Leiter des Zentrums für Lerntechnologie und Innovation (ZLI).

Patricia **Hladschik** ist Leiterin von Zentrum *polis* – Politik Lernen in der Schule und österreichisches Mitglied des 2018 gegründeten Education Policy Advisors Network (EPAN) des Europarats.

Sara **Höferer** ist Schülerin der Schumpeter Handelsakademie und Handelsschule Wien 13 und besucht dort derzeit den 5. Jahrgang. Sie ist eine begeisterte Spielerin von politischen und historischen Videospielen und nebenbei die beste Mario-Kart Spielerin Österreichs! :-)

Heike **Krösche** ist Professorin für Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung an der Privaten Pädagogischen Hochschule der Diözese Linz. Zu ihren Forschungsinteressen gehören das frühe historisch-politische Lernen, das Lernen mit digitalen Medien und das Thema Erinnerungskulturen als Gegenstand historisch-politischen Lernens.

Stephan Friedrich **Mai** absolvierte ein Lehramtsstudium an der Universität Heidelberg, bevor er als Universitätsassistent am Institut für Geschichte (Universität Wien) arbeitete. Zu seinen Forschungsinteressen gehören unter anderem die Kulturgeschichte von Politik, Diplomatie und Völkerrecht, die Wissens- und Geschlechtergeschichte sowie die Darstellung von Geschichte in Videospielen.

Ursula **Maurič** lehrt und forscht an der Pädagogischen Hochschule Wien zu personenbezogenen überfachlichen Kompetenzen des Lehrberufs, der Mehrsprachigkeit und Global Citizenship Education. Sie ist Mitglied des voXmi-Koordinationssteams für Wien.

Igor **Miladinovic** leitet den Bachelorstudiengang Computer Science and Digital Communications und den Masterstudiengang Software Design and Engineering an der FH Campus Wien. Der Fokus seiner Forschung liegt in den Bereichen Software Engineering und Hochschuldidaktik.

Lara **Möller** arbeitet als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Demokratiezentrum Wien und als Universitätsassistentin im Arbeitsbereich Didaktik der Politischen Bildung an der Universität Wien. Zu ihren Forschungsschwerpunkten gehören Demokratiedidaktik, subjektorientierte Politische Bildung und Prozesse der Inklusion und Exklusion.

Alexander **Moser** ist Schüler aus Wien. Er besucht im Moment die Schumpeter Handelsschule und Handelsakademie in der Maygasse. Er ist interessiert an Geschichte und Politik und spielt in seiner Freizeit u.a. gerne Videospiele.

Christine **Ottner** ist Hochschullehrende für Neuere Geschichte und Didaktik der Geschichte und Politischen Bildung an der Pädagogischen Hochschule Wien und an der Universität Wien. Ihre Forschungsinteressen liegen im Bereich der Wissenschaftsgeschichte, der Schulentwicklung und des historisch-politischen Lernens mit digitalen Medien.

Alexander **Preisinger** ist Lehrer für Deutsch und Geschichte an einer Wiener Handelsakademie und als Senior Lecturer für die Didaktik der Geschichte und Politischen Bildung an der Universität Wien tätig. Sein Arbeitsschwerpunkt liegt im Bereich der Methodik und der digitalen Medien im Geschichtsunterricht sowie der historischen Game Studies.

Sigrid **Schefer-Wenzl** arbeitet hauptberuflich in Forschung und Lehre im Bachelorstudiengang Computer Science and Digital Communications und im Masterstudiengang Software Design and Engineering an der FH Campus Wien. Ihre wissenschaftlichen Aktivitäten konzentrieren sich auf die Bereiche Software Engineering und Hochschuldidaktik.

Isabella **Schild** ist ausgebildete Deutsch- und Geschichtelehrerin und arbeitet derzeit als Universitätsassistentin für die Didaktik der Geschichte und Politischen Bildung an der Universität Wien. Ihre Arbeitsschwerpunkte sind digitale Medien im Geschichtsunterricht und das Konzeptuelle Lernen.

Petra **Szucsich** ist seit September 2014 an der Pädagogischen Hochschule Wien, wo sie am Institut für übergreifende Bildungsschwerpunkte im Zentrum für Lerntechnologie und Innovation (ZLI) arbeitet. Derzeit forscht sie im Rahmen mehrerer Projekte insbesondere am Einsatz von digitalen Tools im Unterricht sowie in den Bereichen didaktisches Design, digitale Grundbildung und digitale Kompetenzen.

Benedikt **Völker** ist seit 2018 Hochschullehrender im Bereich Musikdidaktik, digitale Medien und Coaching an der Pädagogischen Hochschule Wien, Gesamtkoordinator für Fort- und Weiterbildung ebendort, ausgebildeter NMS-Lehrer für Mathematik und Musik, bis Juni 2018 IKT-Kustode und Regionalbetreuer im Wiener Bildungsnetz.

Christian **Wagner** ist IT-Koordinator der Philologisch-Kulturwissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien, Lektor am Institut für Geschichte der Universität Wien und Mitarbeiter an Forschungsprojekten an der Universität Wien im Bereich der Digital Humanities. Seine Schwerpunkte sind Strukturen zur Langzeitorganisation im Umgang mit Forschungsdaten und Möglichkeiten neuer Technologien für Lehre und Forschung.

Matthias **Wenzl** arbeitet derzeit als Lektor und F&E Mitarbeiter in der Gruppe für Embedded Systems der Fakultät für Electronic Engineering an der FH Technikum Wien.

Felix **Zimmermann** ist ein Public Historian aus Köln. Er ist Stipendiat der a.r.t.e.s. Graduate School for the Humanities Cologne. Er forscht zu Vergangenheitsdarstellungen im Digitalen Spiel, dabei schwerpunktmäßig zu atmosphärischem Erleben in virtuellen Welten.



Impressum

Zentrum *polis* – Politik Lernen in der Schule
Helferstorferstraße 5, 1010 Wien | T 01/42 77-274 44
service@politik-lernen.at | www.politik-lernen.at
https://twitter.com/Zentrum_polis

Wien: Edition *polis*, 2019 | ISBN 978-3-902659-17-0

Die Erlaubnis zur Verwendung der Screenshots und Logos wurde dankenswerterweise von den RechteinhaberInnen zur Verfügung gestellt.

Zentrum *polis* arbeitet im Auftrag des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung, Abteilung I/1 [Politische Bildung].
Projekträger: Ludwig Boltzmann Institut für Menschenrechte-
Forschungsverein