

## MIT DEM SCHWARZEN TOD IM DIALOG – EINE HISTORISCHE SIMULATION MIT ChatGPT ZUR STADTPOLITIK



Jana Schwarz

In dieser Didaktisierung agieren die Schüler:innen als Krisenmanager:innen in Zeiten der Pestepidemie. In der italienischen Stadt Pistoia müssen sie im Jahr 1348 zwischen Machtinteressen, Glaubensvorstellungen und Notmaßnahmen verhandeln – ohne dabei selbst der Seuche zum Opfer zu fallen.

Thema	historische Simulation, Rollenspiel mit ChatGPT
Schulstufe	9. Schulstufe
Kompetenz	politische Handlungs- und Urteilskompetenz
didaktische Zielsetzung	Die immersive Nutzung von historisierenden Rollenspielen mit Hilfe von ChatGPT fördert die Imagination und Empathie, indem Lernende in vergangene Lebenswelten ‚eintauchen‘ und den simulierten historischen Verlauf ‚mitgestalten‘. Die Simulation ermöglicht Vergleiche mit heutigen Deutungen von Pandemien und regt zur Reflexion über den Umgang mit Quellen, Darstellungen und fiktionalen Elementen an. Zudem stärkt sie die digitale Urteilskompetenz im Umgang mit KI im Geschichtsunterricht und in der Politischen Bildung.
Prompt	Im folgenden Google-Doc befindet sich der Prompt, der kopiert und in ChatGPT eingefügt werden kann. Um auf Deutsch zu spielen, erweitern Sie den Prompt um die Zeile „ <i>Starte die Simulation auf Deutsch</i> “. Weiters finden Sie im Dokument einen beispielhaften Spielverlauf. <a href="https://docs.google.com/document/d/1658DS4Q_MUaGVbkcFNkvTn-P4bdggrhMF0otsMdYhNc/edit?tab=t.0">https://docs.google.com/document/d/1658DS4Q_MUaGVbkcFNkvTn-P4bdggrhMF0otsMdYhNc/edit?tab=t.0</a>
Link, Zusatzmaterial etc.	Unter diesem Link finden Sie die Reflexion und die Anmerkungen des Historikers Benjamin Breen, der diese Simulation für seine Student:innen entwickelt hat: <a href="https://resobscura.substack.com/p/simulating-history-with-chatgpt">https://resobscura.substack.com/p/simulating-history-with-chatgpt</a>
Online unter	<a href="http://www.politik-lernen.at/mit-dem-schwarzen-tod-im-dialog">www.politik-lernen.at/mit-dem-schwarzen-tod-im-dialog</a>



### VERWEISE

-  Breen, Benjamin (2023): Simulating History with ChatGPT. The Case for LLMs as Hallucination Engines. In: ResObscura. Online: <https://resobscura.substack.com/p/simulating-history-with-chatgpt>
-  OpenAI (2022): ChatGPT. Online: <https://chatgpt.com>

Die Idee zu dieser Methode stammt vom US-amerikanischen Historiker **Benjamin Breen** (2023), der die zugehörigen Prompts ursprünglich für ein universitäres Setting entwickelte.

**Für den Einsatz im schulischen Kontext empfiehlt sich daher eine didaktisch reduzierte und sprachlich angepasste Version.**

Um die Simulation passgenau auf die jeweilige Lerngruppe oder das Individuum zuzuschneiden, kann der Prompt mit Erweiterungen wie „Starte die Simulation auf Deutsch/Kroatisch/in einfacher Sprache/Erkläre Fremdwörter“ angepasst werden. So entsteht ein niederschwelliger Zugang, der auch bei sehr heterogenen Schüler:innengruppen differenziertes Lernen ermöglicht. Es können auch jederzeit Zwischenfragen an ChatGPT (OpenAI 2022) gestellt werden, sollten Unklarheiten auftauchen.

Auch wenn das Rollenspiel vor allem einen Beitrag zur Förderung der politischen und digitalen Urteilskompetenz leistet, schafft es thematische Anknüpfungspunkte, die den Einsatz in anderen Unterrichtsgegenständen ermöglicht.

Damit die Methode ihr volles Potenzial entfalten kann, ist eine **durchdachte didaktische Einbettung** und vor allem eine **intensive Reflexion** entscheidend.

- Die Simulation eignet sich aufgrund ihrer Komplexität eher als Vertiefung oder kreativer Abschluss, weniger als thematischer Einstieg. Die Simulation kann in verschiedenen Sozialformen erprobt werden.
- Besonders produktiv ist der Einsatz in Partner:innen- oder Kleingruppenarbeit: Zwei bis drei Schüler:innen übernehmen gemeinsam eine Rolle, treten über ChatGPT in Dialog mit der KI und dokumentieren, wenn von der Lehrkraft gewünscht, die Interaktion.

Die gemeinsame Entscheidungsfindung ist vor allem im Sinne der politischen Handlungskompetenz wichtig und verhindert eine bloße Aneinanderreihung fiktionaler Aussagen. Alternativ kann die Lehrkraft den Chatverlauf über Beamer oder Whiteboard projizieren und das Plenum steuert, entscheidet und reflektiert gemeinsam.

Egal in welcher Form gespielt wird: **Nach dem Spiel sollte die Simulation besprochen und kritisch de-konstruiert werden.** Da diese Aufgabe, die vor allem im dritten Anforderungsbereich angesiedelt ist, für Schüler:innen herausfordernd sein kann, ist eine gemeinsame Bearbeitung essenziell:

- Welche Perspektive habe ich eingenommen?
- Welche Motivation hat mein Handeln gesteuert?
- Welche historischen Bezüge waren erkennbar?
- Was war realistisch – und was nicht?

Die Auswertung kann durch Vergleiche mit historischen Quellen oder Schulbuchdarstellungen vertieft werden. So wird die Simulation zum Ausgangspunkt für quellengestütztes, reflexives Lernen.

Besonders wichtig ist auch ein **Transfer in die Gegenwart:** Die Schüler:innen können diskutieren, wie sich gesellschaftliche Reaktionen auf Seuchen im Laufe der Zeit verändert haben und welche Parallelen zur Corona-Pandemie bestehen. Dabei bietet sich die Möglichkeit, Kontinuitäten, Brüche und mediale Deutungsmuster kritisch zu beleuchten – ein Zugang, der sowohl historisches als auch politisches Lernen ermöglicht und auf die Lebenswelt der Schüler:innen Bezug nimmt.