

GESCHICHTE STEUERN, ZUKUNFT VERSTEHEN – LERNENDE ALS STAATSOBERHÄUPTER IM KI-SIMULATIONSSPIEL PAX HISTORIA

Anja Hafner




Mit dem Online-Simulationsspiel Pax Historia schlüpfen Schüler:innen in die Rolle politischer Akteur:innen und erleben, wie Entscheidungen Machtverhältnisse, gesellschaftliche Entwicklung und internationale Beziehungen beeinflussen. Durch die KI-generierten Antworten wird den Schüler:innen aufgezeigt, welche Konsequenzen politische Entscheidungen haben können.



Thema	Zweiter Weltkrieg
Schulstufe	11. Schulstufe
Kompetenz	politische Handlungs- und Urteilskompetenz
didaktische Zielsetzung	Die Schüler:innen sollen durch das Szenario „World War II“ erfahren, wie politische, wirtschaftliche und militärische Entscheidungen in dieser historischen Simulation ineinandergreifen. Sie analysieren Akteur:inneninteressen, vergleichen reale und alternative historische Verläufe und reflektieren, wie politische Entscheidungen zu Eskalation, Kooperation oder Veränderung europäischer Machtverhältnisse führen.
Prompt	Die Schüler:innen spielen als Vereinigtes Königreich mit dem Schwierigkeitsgrad Normal und verwenden folgenden Prompt: <i>„Strengthen the Royal Navy and station a patrol group in the North Sea to monitor German activity. Stabilize the pound by strengthening ties with Commonwealth markets.“</i>
Link, Zusatzmaterial etc.	Das Spiel ist kostenpflichtig, für den Unterrichtsbeitrag reicht allerdings das zur Verfügung gestellte Startguthaben aus. https://www.paxhistoria.co/games
Online unter	www.politik-lernen.at/pax-historia-ki-simulationsspiel

Das Szenario „World War II“ eröffnet Schüler:innen einen handlungsorientierten Zugang zu den politischen, wirtschaftlichen und militärischen Dynamiken der Vorkriegszeit und des Zweiten Weltkriegs.






Geschichte erscheint dabei nicht als vorgegebene Abfolge feststehender Ereignisse, sondern als offener Prozess, geprägt von divergierenden Interessen, asymmetrischen Machtressourcen und unsicheren Rahmenbedingungen.

-  Durch eigenes Entscheiden erleben die Lernenden, wie verschiedene Faktoren ineinandergreifen und welche Konsequenzen selbst kleine strategische Schritte nach sich ziehen können.
-  Zu Beginn der Unterrichtssequenz wird das Vorwissen der Schüler:innen über die politische Lage Europas in den 1930er-Jahren aktiviert. Die Lehrperson ergänzt zentrale Elemente wie wirtschaftliche Unsicherheit, politische Instabilität und das Erstarken autoritärer Regime.
-  Anschließend erhalten die Lernenden einen **Überblick über die Situation Großbritanniens im Jahr 1935**, insbesondere über seine angespannte wirtschaftliche Lage, die stark friedensorientierte öffentliche Meinung und die daraus motivierte Appeasement-Politik.
-  Daraufhin starten die Lernenden das **Szenario „World War II“** in der Rolle des Vereinigten Königreichs und verwenden folgenden Prompt:

„Strengthen the Royal Navy and station a patrol group in the North Sea to monitor German activity. Stabilize the pound by strengthening ties with Commonwealth markets.“
-  Anschließend wird das Spiel um ein Jahr vorge-spult, sodass die KI eine aktualisierte geopolitische Lage erzeugt.
-  Auf dieser Grundlage reagieren die Schüler:innen wie Staatsoberhäupter, treffen politische, wirtschaftliche und diplomatische Entscheidungen und können bewusst alternative Wege einschlagen, um unterschiedliche historische Entwick-

lungen auszuprobieren. Zusätzlich haben sie die Möglichkeit, jederzeit in laufende Generierungsprozesse der KI einzugreifen, wenn sie akut auf Ereignisse reagieren möchten. Auch diplomatische Chats können im Spiel genutzt werden, um Allianzen auszuhandeln, Forderungen zu formulieren oder Konflikte zu entschärfen. Dadurch entsteht ein fortlaufender Entscheidungsprozess, der die Komplexität politischer Handlungsspielräume erfahrbar macht.

Zum Zweck der Multiperspektivität kann eine zweite Gruppe das Szenario parallel als Sowjetunion spielen. Sie beginnt mit dem Prompt: *„Advance the Five-Year Plan with priority on heavy industry and military logistics.“*

-  **Im Plenum werden abschließend beide Spielerfahrungen gegenübergestellt**, um unterschiedliche Ausgangslagen, Bedrohungsperzeptionen und strategische Optionen sichtbar zu machen.
-  **Die Lehrperson ordnet die Spielergebnisse historisch ein, ohne sie als exakte Rekonstruktion realer Abläufe zu interpretieren.** Ziel ist es, politische Entscheidungsprozesse und ihre begrenzte Steuerbarkeit sichtbar zu machen.
-  Optional kann eine **schriftliche Reflexion** folgen, in der die Bedeutung verantwortungsvoller politischer Entscheidungen diskutiert wird, oder eine Podcastfolge aufgenommen werden, in der Schüler:innen die Rolle eines Staatsoberhäupters einnehmen, aus dieser Perspektive ihre Aktionen beschreiben und die KI-generierten Folgen reflektieren.