



Jahrestagung EUropa in der Schule



MMag. Dr. Alexander Preisinger

- Senior Lecturer an der Universität Wien, Didaktik der Geschichte und Politischen Bildung
- Lehrer an der Schumpeter HAK/HAS 13



alexander.preisinger@bhakwien13.at
alexander.preisinger@univie.ac.at



gamelab.univie.ac.at



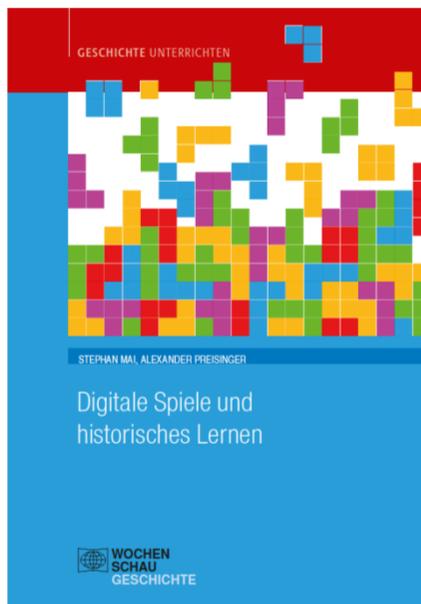
gamelab_geschichte_wien



Publikationen



Zentrum polis >
Shop > „Preisinger“



2021
Alexander Preisinger

Digitale Spiele im Geschichtsunterricht

Wochenschau-Verlag
Reihe: Methoden historischen Lernens

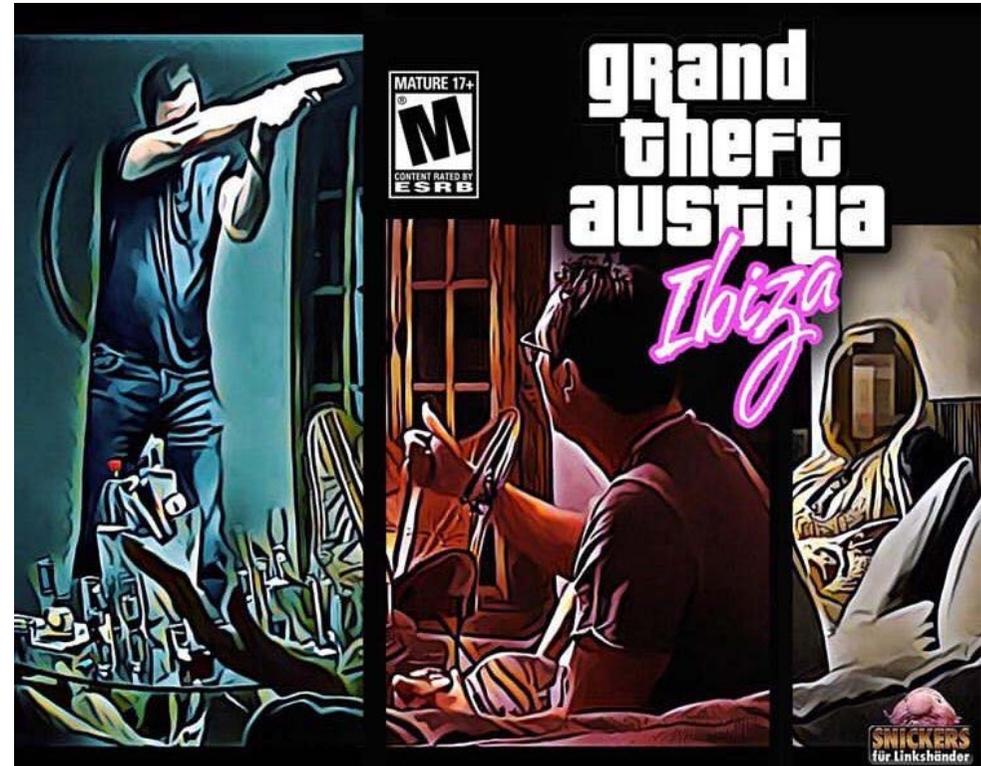


gamelab.univie.ac.at

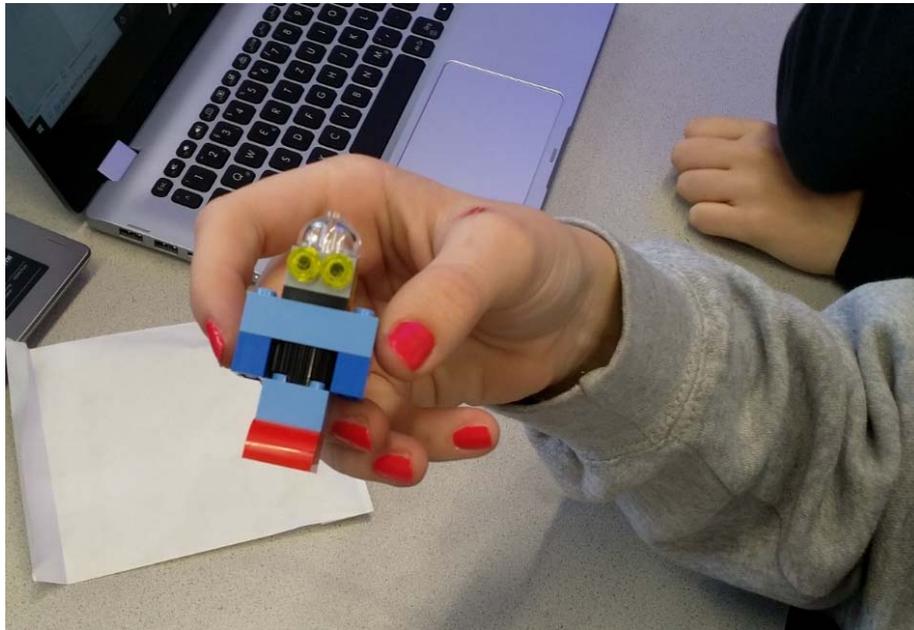


[gamelab_geschichte_wien](https://www.instagram.com/gamelab_geschichte_wien)

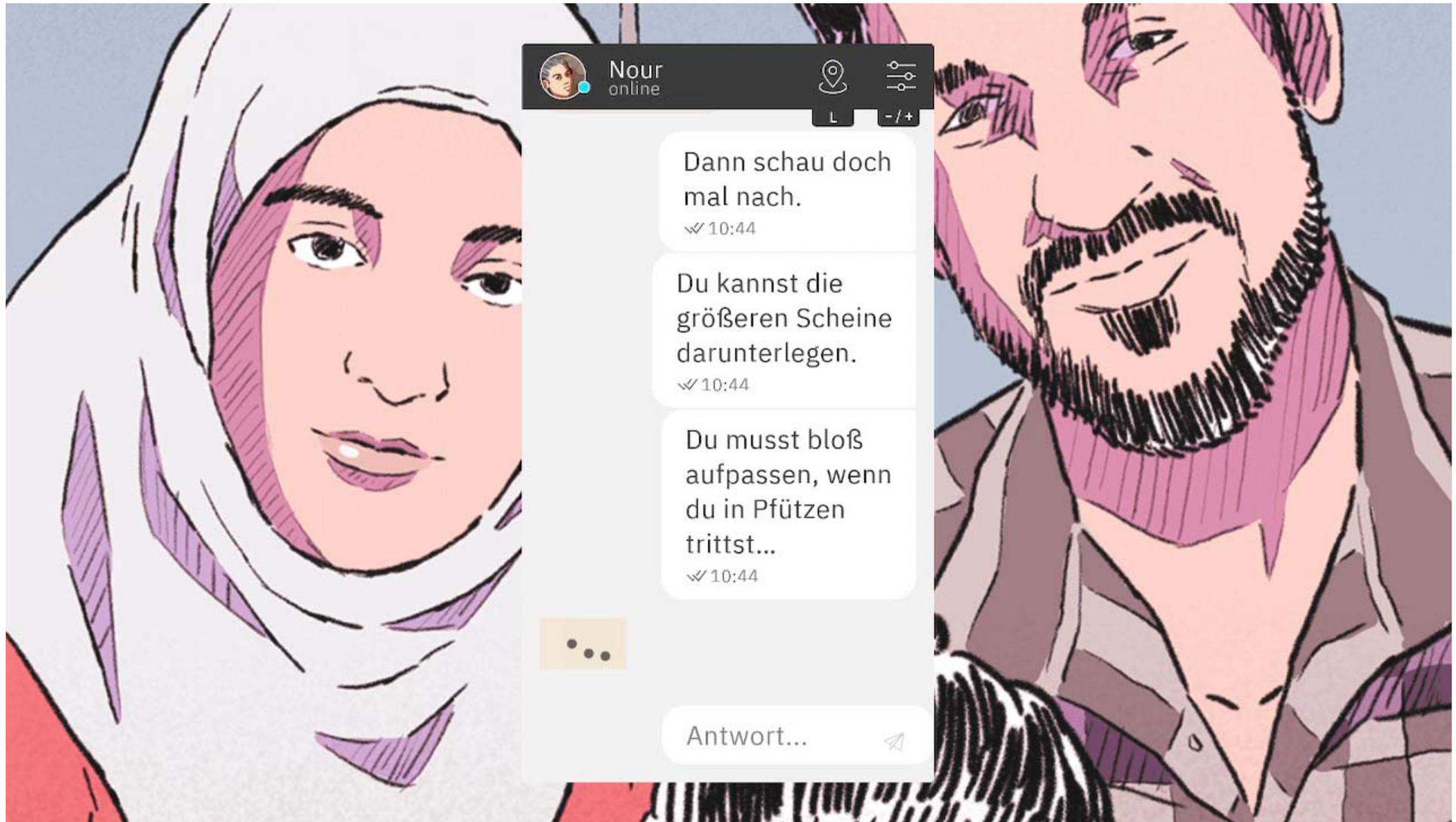
digitale Spiele als Kulturgut



Gamification



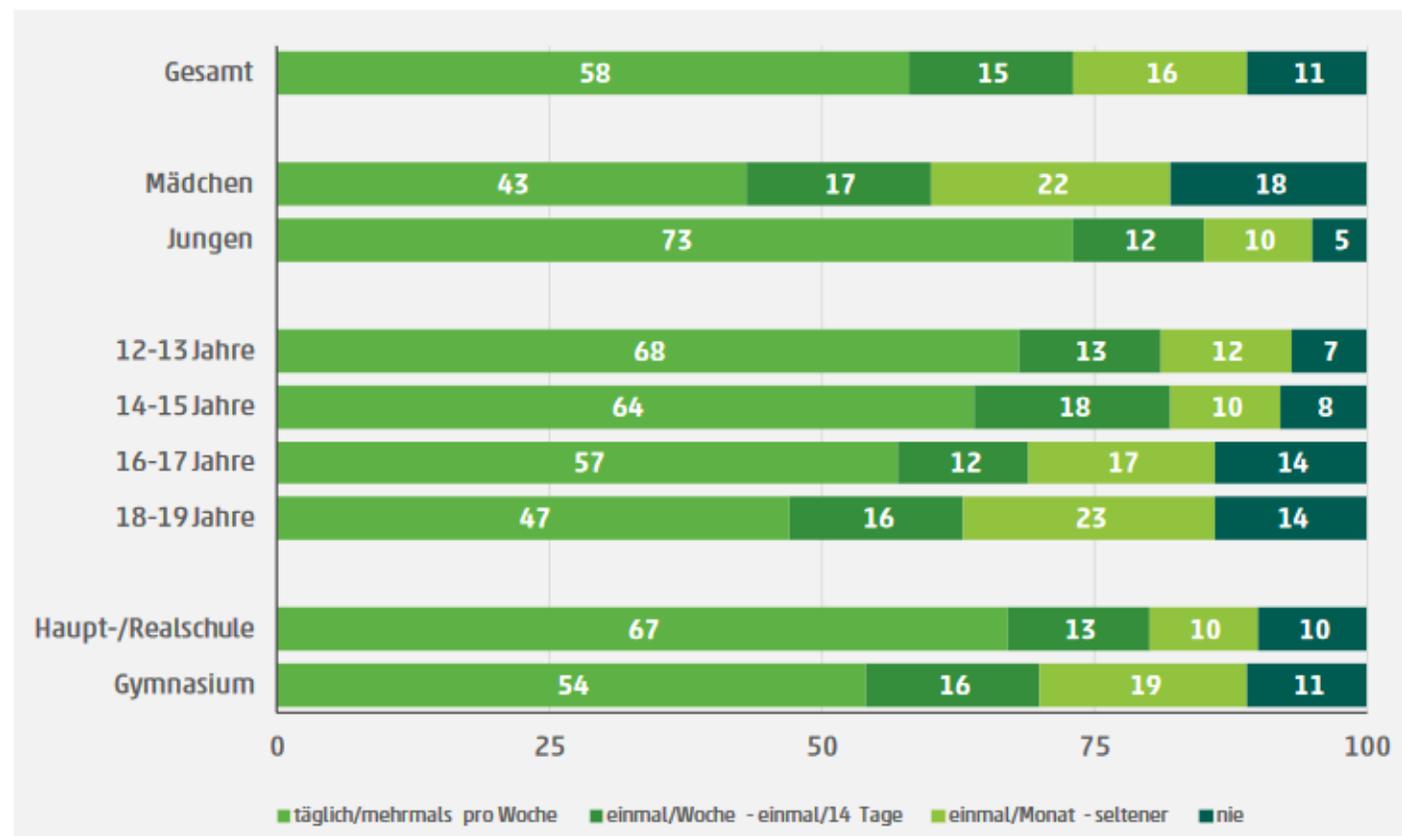
The image is a screenshot of the ARTE website interface. At the top, the ARTE logo is on the left, followed by navigation links: Home, Programm, Live, Suche, and language options FR, DE, EN, ES, PL. The main title of the page is 'Begrabe mich, mein Schatz' in German, with its Arabic equivalent 'تقبريني يا حبي' below it. The background features a stylized illustration of a refugee camp with numerous tents. One tent has 'NO BORDERS' written on it. A man in a white shirt and orange cap is working on a green tent, while a child sits on the ground nearby. On the left side, there is a vertical portrait of a man with a beard and a headscarf. At the bottom of the page, there are several platform logos: 'Laden im App Store', 'JETZT BEI Google Play', 'PROLOG', 'NINTENDO SWITCH', and 'STEAM'. A small text in the bottom left corner reads 'Sent by Nour - 4:14 PM'.



- 3 von 5 Jugendlichen spielen regelmäßig
- Smartphones sind das wichtigste digitale Spielmittel
- durchschnittliche Spieldauer beträgt 103 Minuten pro Tag

Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2018

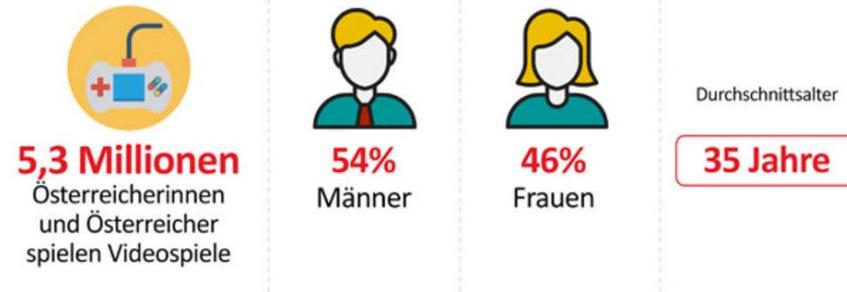
- Computer-, Konsolen-, Tablet- und Handyspiele (netto) -



Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200



Gaming in Österreich (2019)



Merkmale Spielen und Lernen (Breuer 2010, 12)

- Es gibt zuvor **verbindlich** formulierte **Ziele**
- Spieler/Lerner widmen ihre **ganze Aufmerksamkeit** der Aufgabe
- Erfolgserlebnisse vermitteln ein Gefühl der **Selbstwirksamkeit**
- Spieler/Lerner erhalten eine **Rückmeldung** über ihre Leistung
- Spieler/Lerner sind idealiter **motiviert**, die Ziele zu erreichen
- Spieler/Lerner sollen **weder unter- noch überfordert** werden
- Spieler/Lerner müssen selbst **aktiv** sein

DGBL =
digitales,
spielbasiertes
Lernen

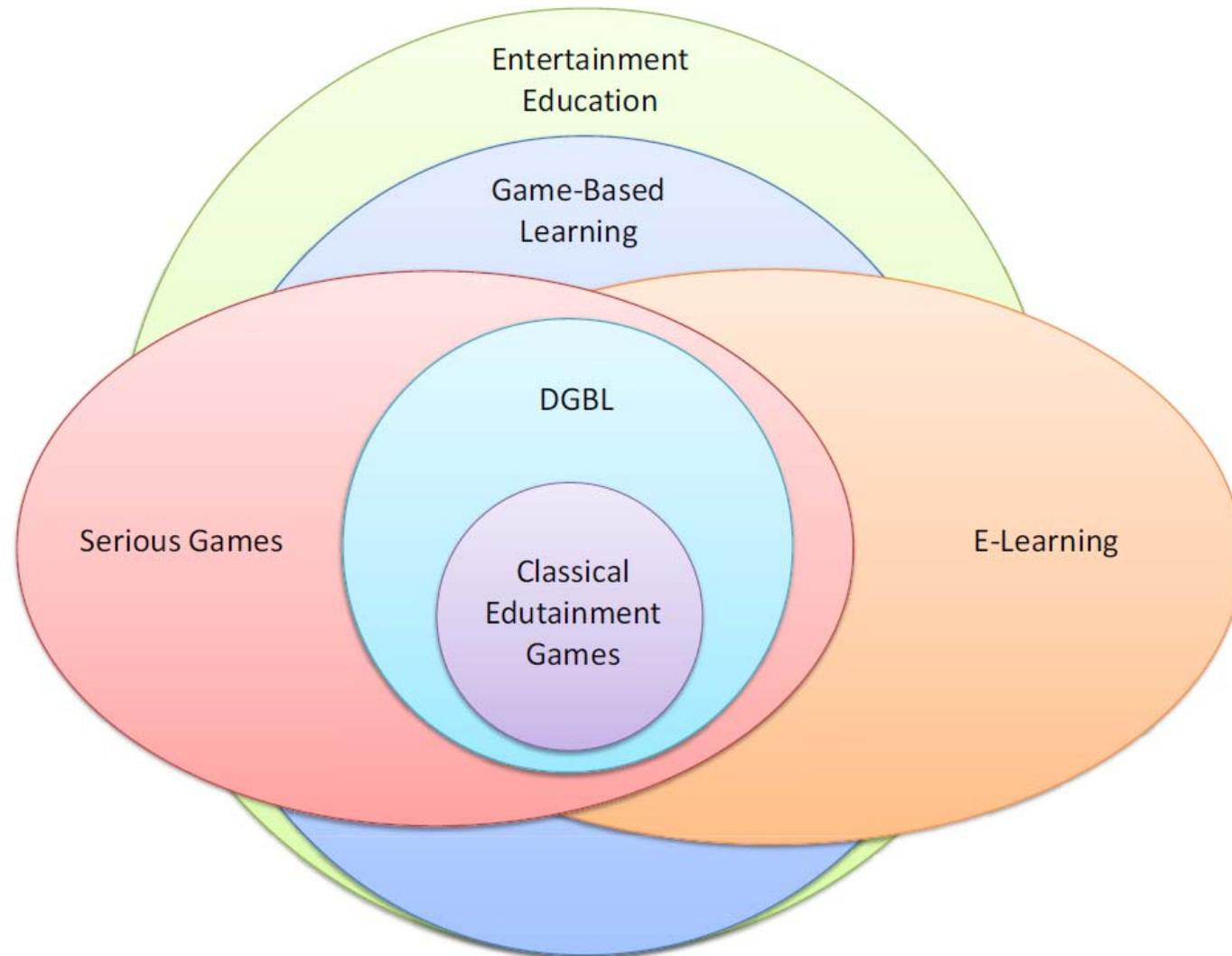
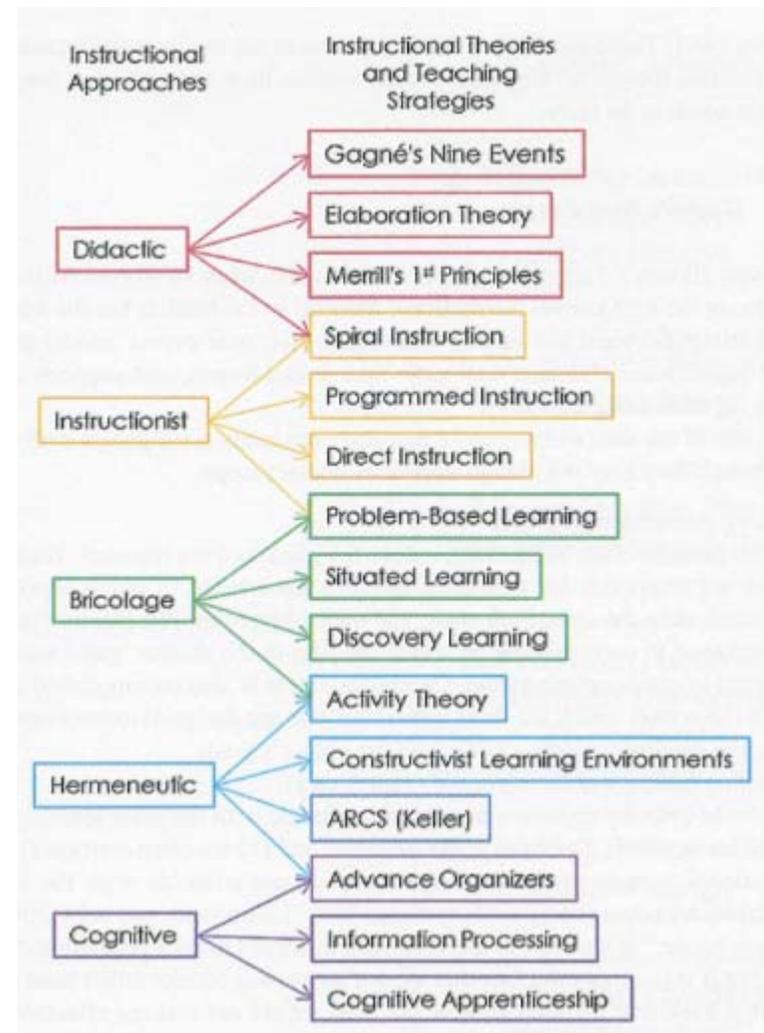
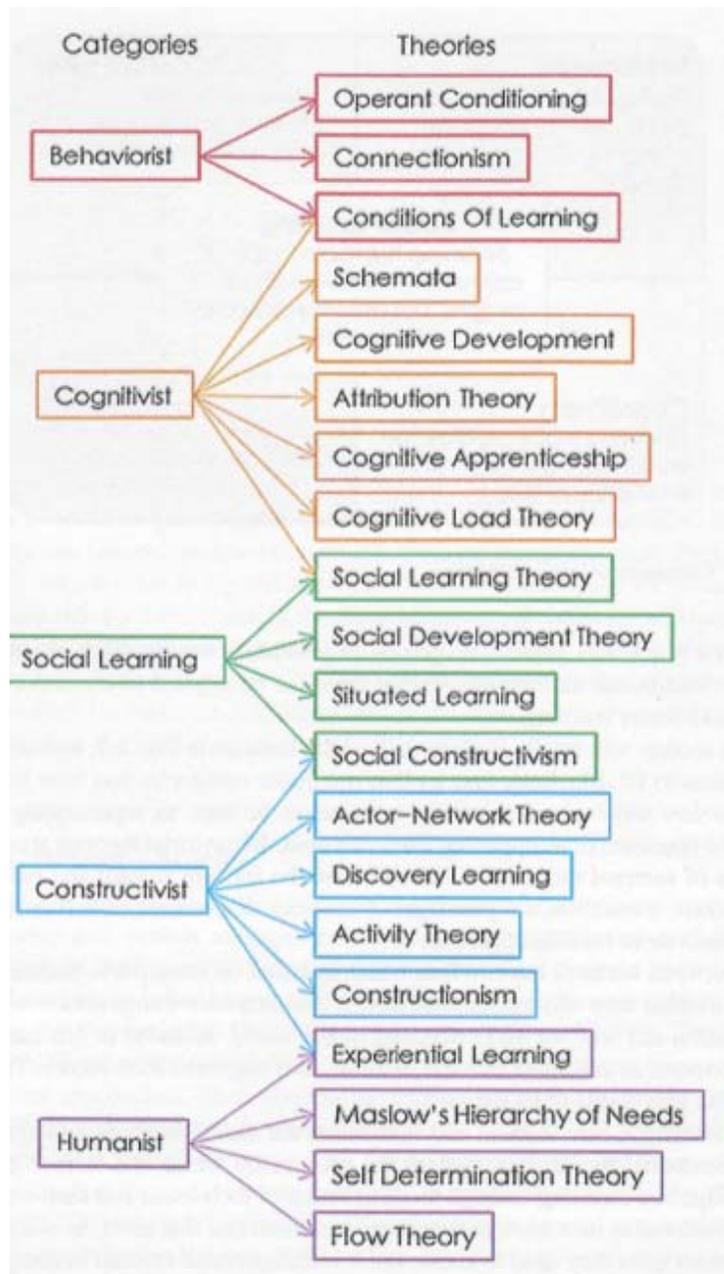
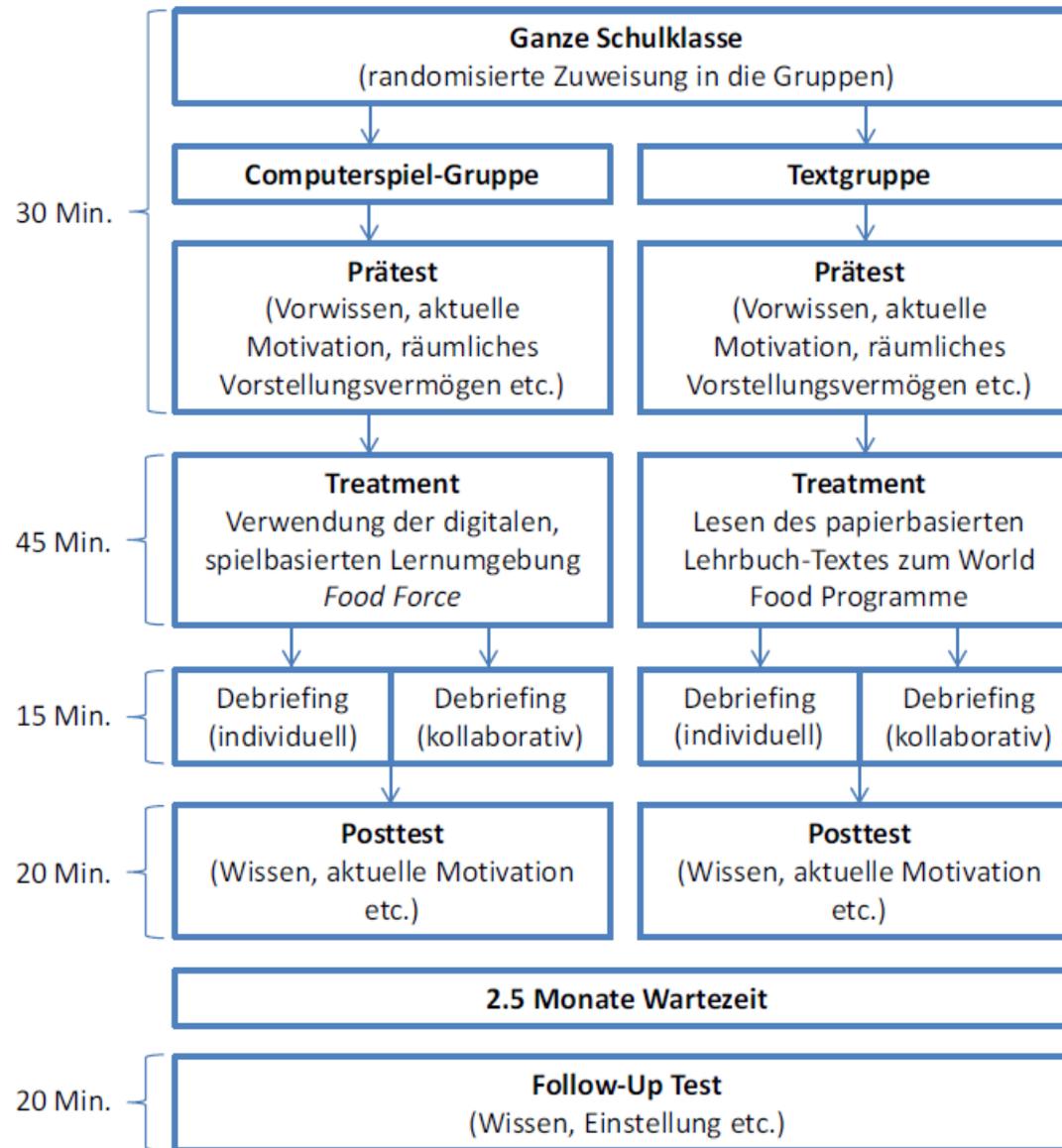


Abbildung 3: DGBL und verwandte Konzepte (Abb. nach Breuer & Bente, 2010, S. 11)



Becker
2017:
30, 69



Motyka
2018, 244

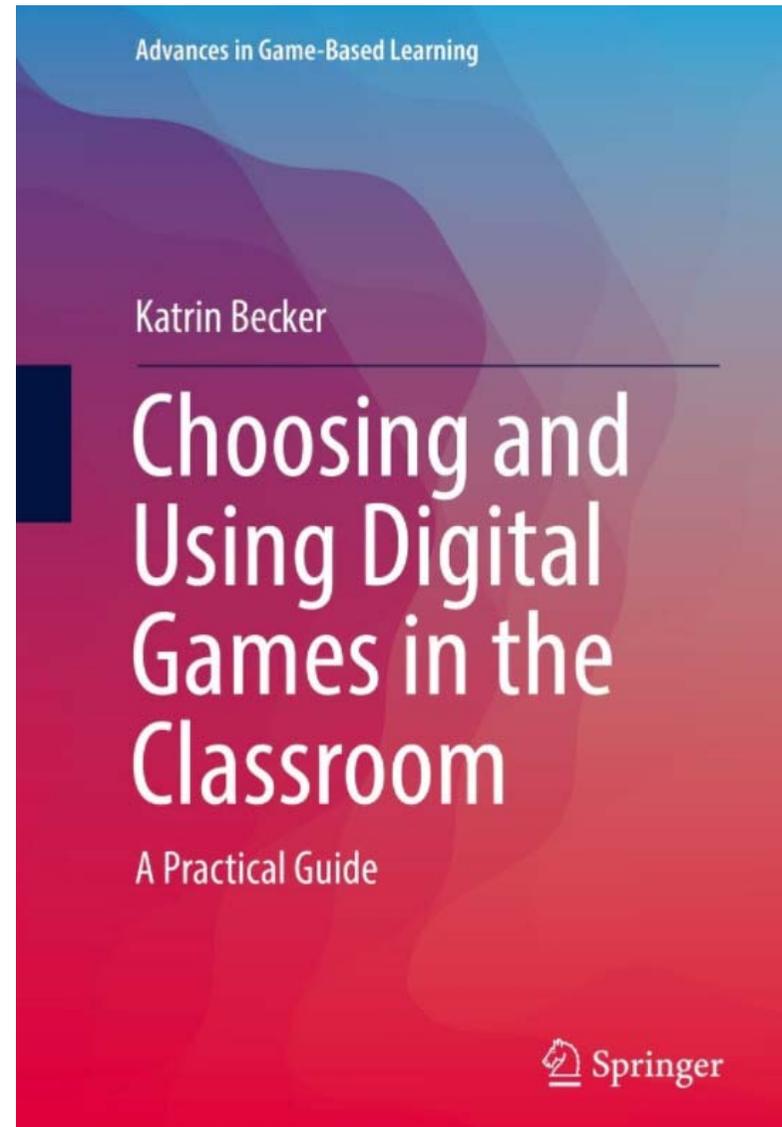
Abbildung 25: Übersicht zum Ablauf der experimentellen Studie

Schuldidaktik

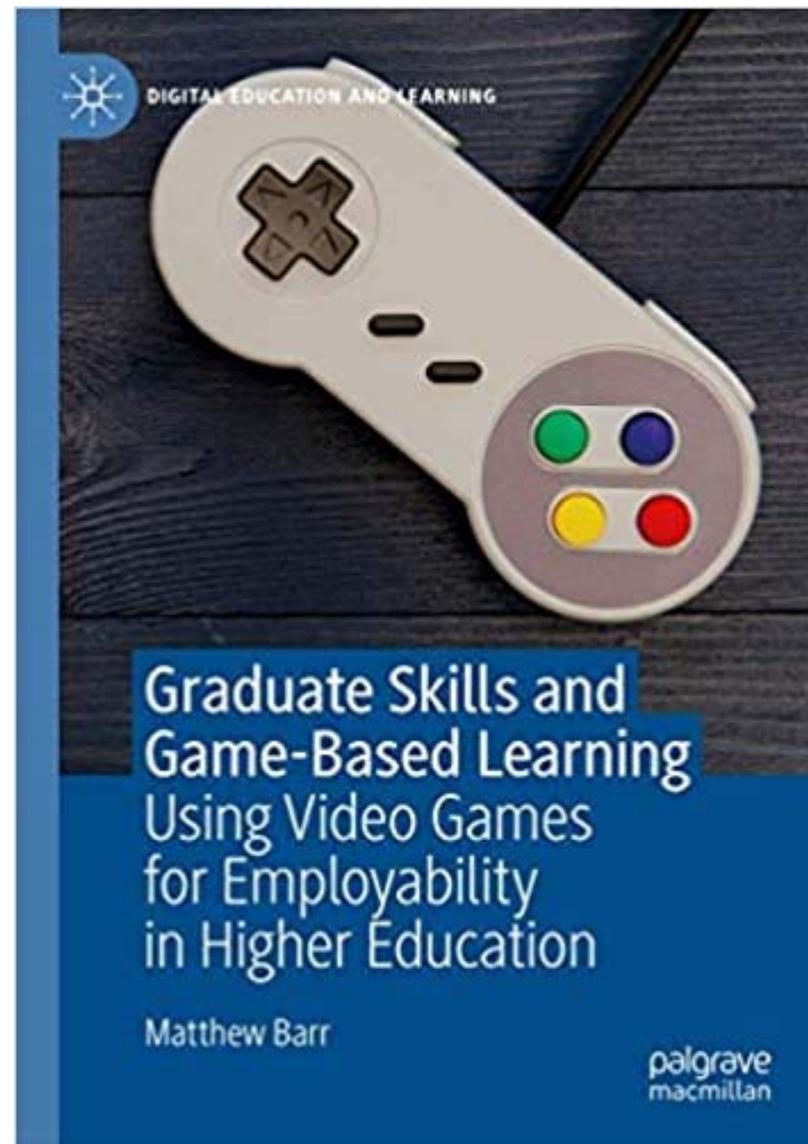
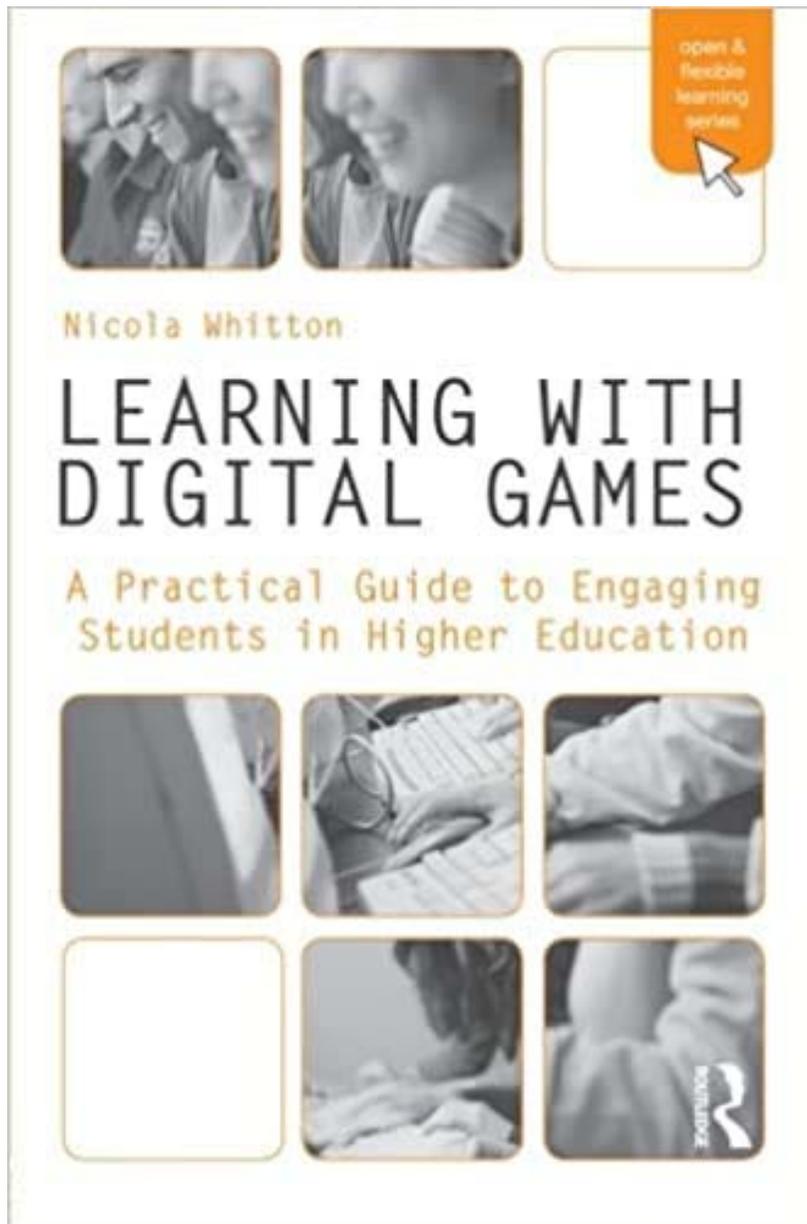


Digitale Spiele in der Schule

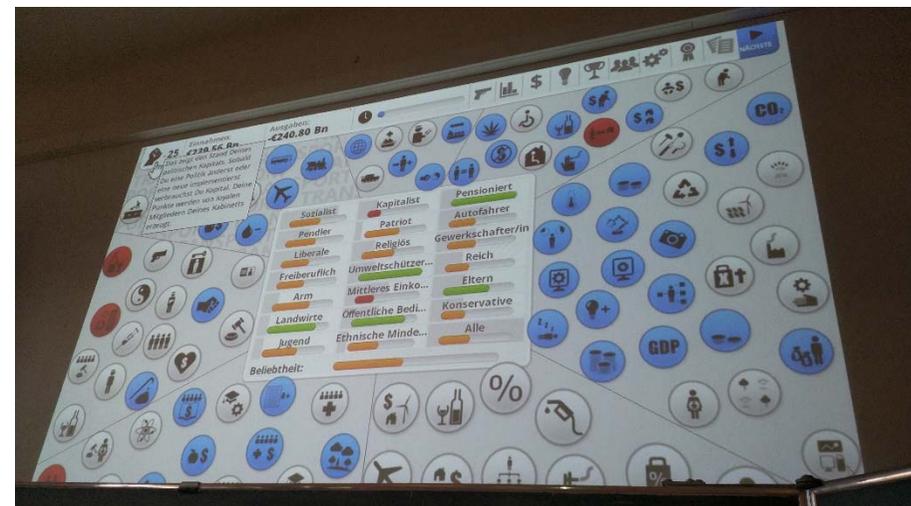
Praxisbeispiele für den Unterricht



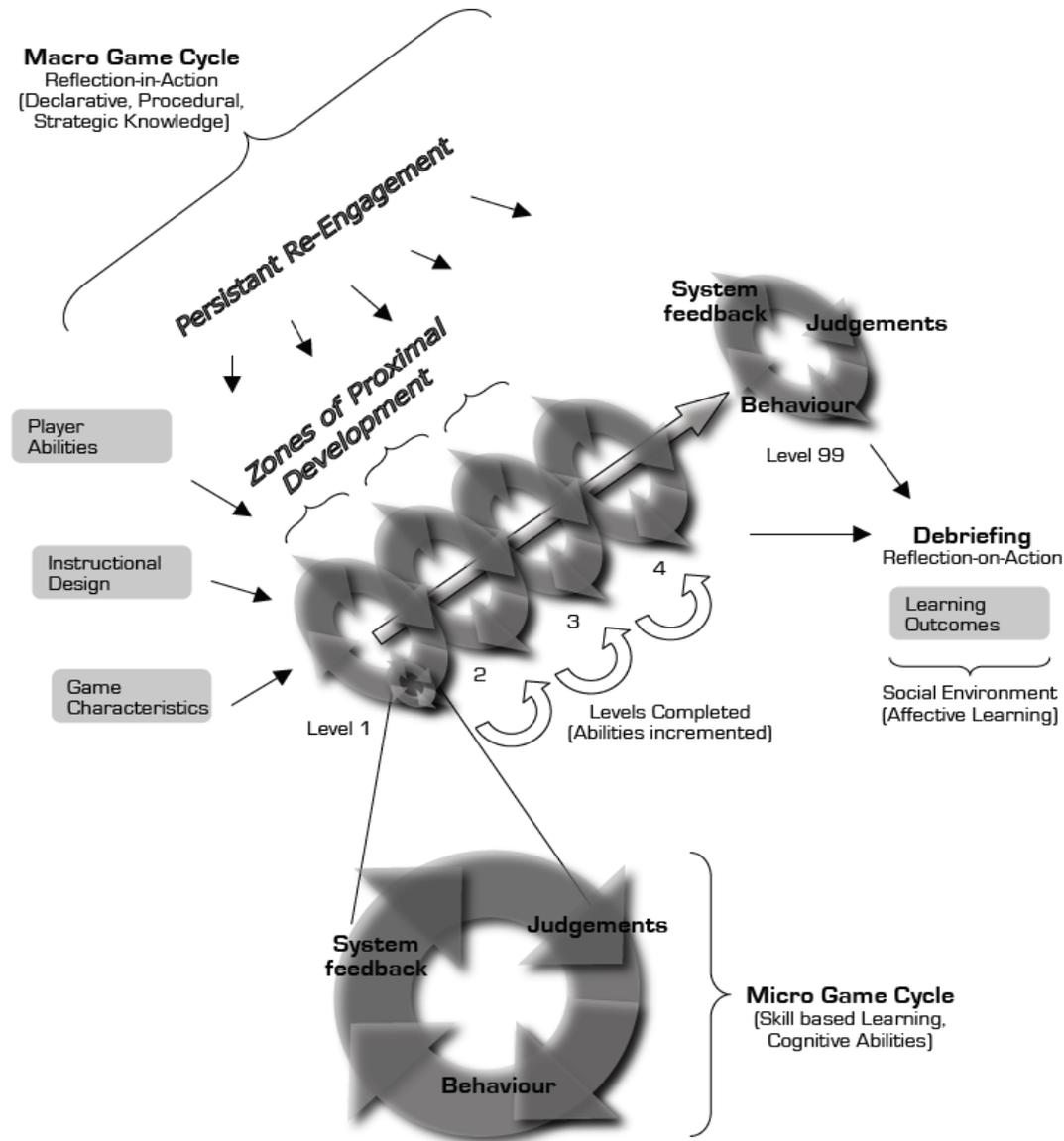
Hochschuldidaktik



Democracy 3



Recursive loops of Game-Based Learning



Pivec/Kearney 2007: 420

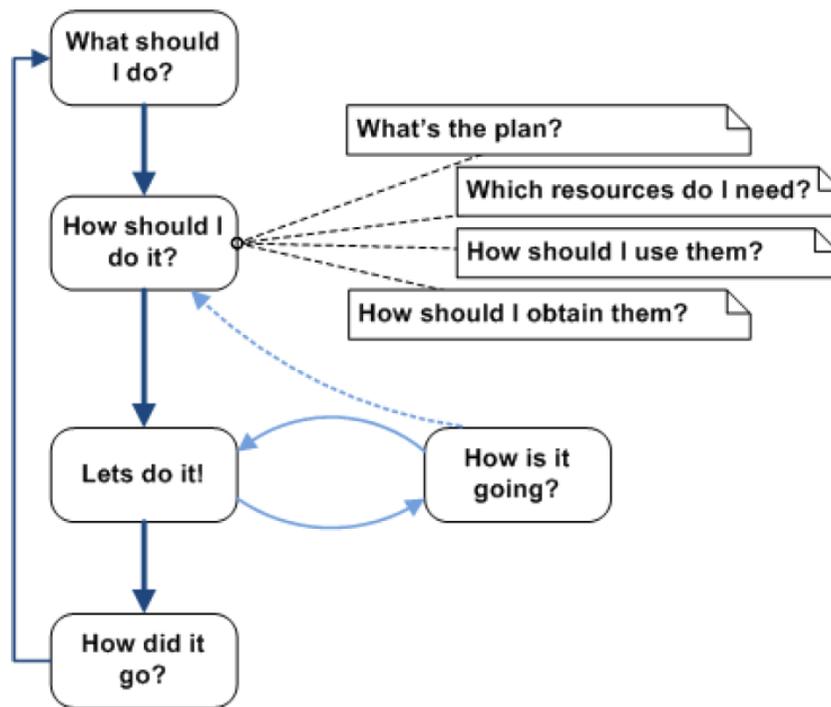
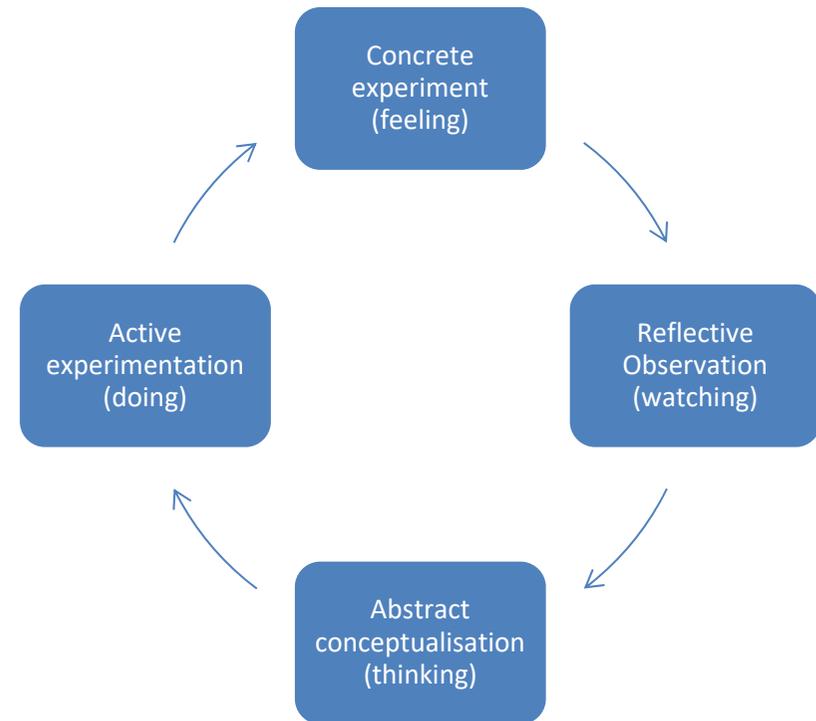


Figure 2: Articulation of the game experience (Fabricatore and López 2009)

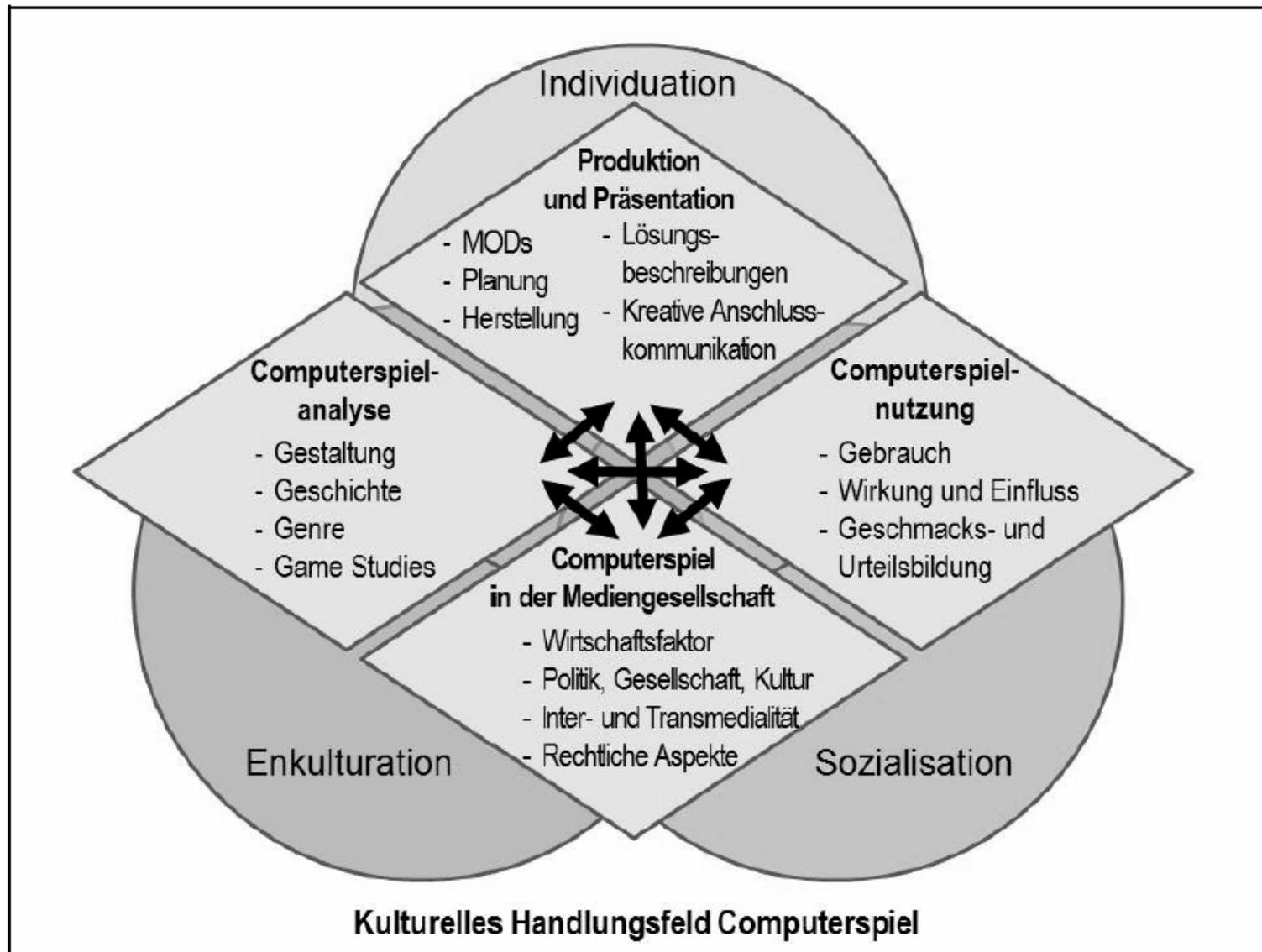


Fabricatores/López 2012: 212

Gloria/Bellotti/Berta (2014)

- Alternative Geschichtsschreibung
- Angeleitetes Spiel
- Anleitung oder Strategieguides schreiben und historisch auswerten
- Authentifizierungsstrategien herausarbeiten
- Brief an die Entwickler*innen
- Computerspielpreis vergeben
- Cover-Analyse
- Entscheidungsdiagramme
- Entscheidungsprotokolle
- Ersteindrücke notieren
- Forschungsfragen entwickeln
- Game Design
- Gemeinsames Spielen
- Historische Spielanalyse

- Historische Spielbewertungen: Rezensionen, Podcasts, Reviews
- Kontrafaktisches Spiel
- Museum digitaler Objekte
- Plenarspiel mit Erklärung
- Rezensionen und deren historische Bezugnahmen
- Screenshots annotieren
- Spielbeobachter*in
- Spielecoaching
- Spielevergleich
- Spielkonzept erstellen und pitchen
- Spielprotokoll und –tagebuch
- Spielverlaufshypothesen
- Transformation zu Texten
- Videos von digitalen Spielen produzieren
- Werbungsanalyse



Demokratie-Kompetenzen (Reinhardt 2004)

- Perspektiven-
übernahme
- Konflikt- und politische
Urteilsfähigkeit
- politische Partizipation
- sozialwissenschaftliche
Analyse (Soziologie,
Wirtschaft, Politik)



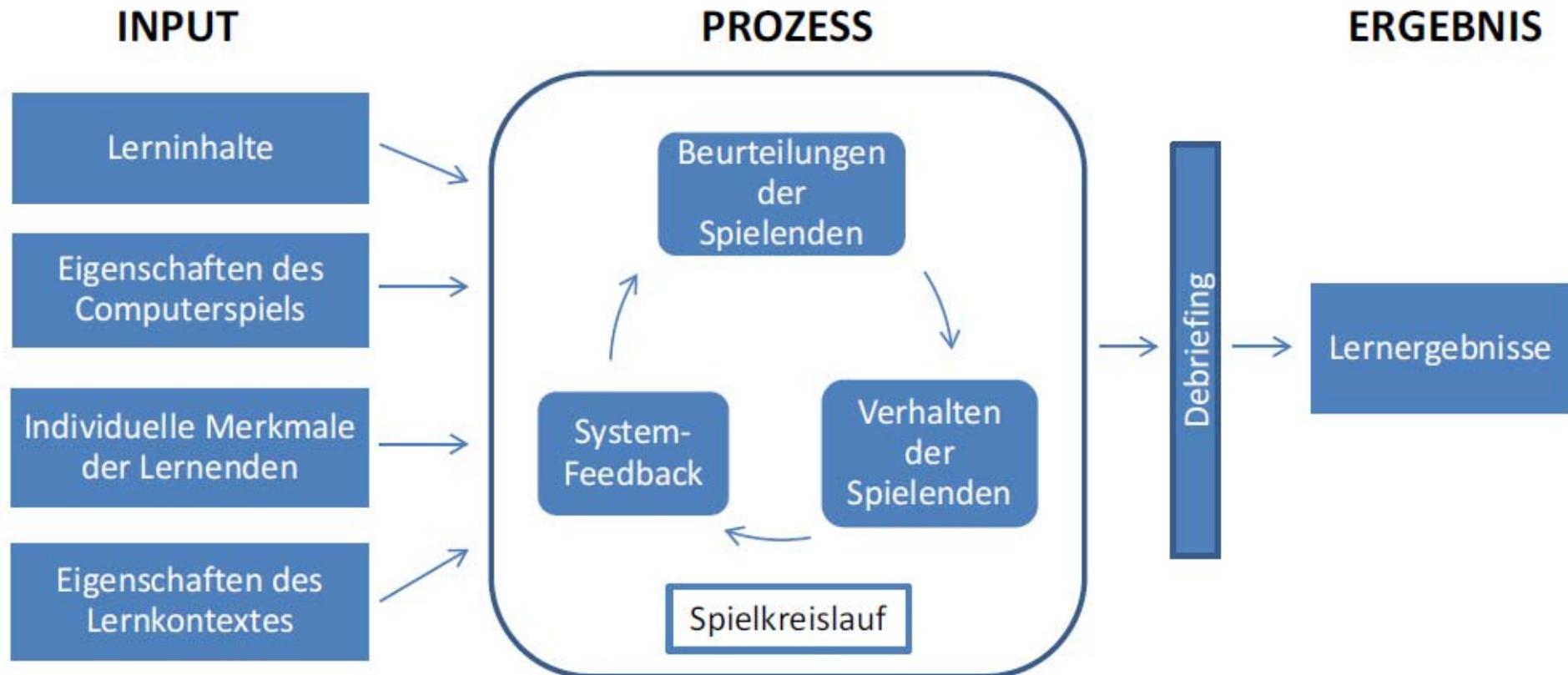


Abbildung 10: Erweiterung der Input-Dimension des IPO-Modells

Wien um 1900 – „The Lion’s Song“



Wien um 1900 – „The Lion’s Song“

EPISODE 1

„Der Literaturbetrieb um 1900“

- Welche LiteratInnen prägen die Wiener Moderne?
- Welche Werke sind besonders exemplarisch für das literarische Wien um 1900?
- Wie stehen sie mit anderen Ideen/Innovationen der Zeit im Zusammenhang?
- Welche Auswirkungen davon sind heute noch zu beobachten?

EPISODE 1

„Internationalität“

- Welcher geographische Raum steht den ProtagonistInnen des Spiels zur Verfügung?
- Welche Konsequenzen hat das für den Kulturbetrieb um 1900?
- Wie wird der Aspekt „Internationalität“ in der Episode umgesetzt?
- Welche Auswirkungen davon sind heute noch zu beobachten?

EPISODE 1

„Traumdeutung“

- Welche zentralen Personen stehen mit der Traumdeutung in Verbindung?
- Wie schlägt sich die neue Idee im Bereich der Literatur und Kunst nieder?
- Wie wird der Aspekt „Traumdeutung“ in der Episode genutzt?
- Welche Auswirkungen davon sind heute noch zu beobachten?

2019-2020 ▼



00 / 24.09. / Semia...

07 / 27.09. / Kultu...

08 / 08.10. / Repo...

07 / 11.10. / Terror

12 / 15.10. / Repo...

13 / 18.10. / Repo...

14 / 22.10. / Litera...

15 / 25.10. / Litera...

16 / 05.11. / Jirak:...

17 / 07.11. / Jirak:...

08.11. / The Lion's...

18 / 12.11. / Kultu...

19 / 19.11. / Grab...

20 / 22.11. / Texti...

+ Seite hinzufü...

08.11. / The Lion's Song - Wien um 1900

Freitag, 8. November 2019 08:56

Wien um 1900: Blütezeit von Philosophie, Architektur, Jung-Wien war eine Gruppe von Wiener Dichtern und Schriftstellern des Impressionismus und Symbolismus. Wortführer Hermann Bahr traf sich mit Peter Altenberg, Raoul Auerheimer, Arthur Schnitzler und vielen mehr besonders gern im Café Sztajnsel. Sie waren mit mehreren Zeitschriften und Zeitungen wie die „Moderne Rundschau“ wichtige Vertreter der Wiener Moderne. Die junge Generation bestand hauptsächlich aus Juden, von denen fast alle während dem Nationalsozialismus umgekommen sind. Dies lässt sich aus den Sterbedaten der Schriftsteller lesen.



Episode 2 (Luca): Orte der Begegnung
Orte der Begegnung in Wien um 1900 waren Salons, Kaffeehäuser und der Markt. Die Rolle der Salons war, dass sich dort Künstler und (vermeintlich) Kunstinteressierte treffen konnten und so eine Plattform für die Künstler entstand. Für den Protagonisten sind diese Orte als Inspirationsquelle wichtig, hier findet er seine nächsten Modelle.



Episode (1):
Musik und Literatur. Das Bild oben zeigt ein Konzert.
Episode 1 beschäftigt sich mit der musikalischen Entwicklung eines Mädchens. Sie wird in die Berge geschickt, um sich inspirieren zu lassen für ihre neue Komposition.
Traumdeutung:
Freud war das große Vorbild für die Traumdeutung.
Sie träumt, wacht erschrocken auf und versucht aus ihren Träumen, reale Schlüsse zu ziehen und in ihre Kompositione



Episode 3 - Geschlechterverhältnis (Sophie):
Auf diesem Bild ist erkennbar, dass um 1900 in der Wiener Moderne verschiedene Rollenbilder von Mann und Frau existieren.

Für die Protagonistin Emma Recniczeks in dem Spiel "The Lion's Song" ist das typische Frauenbild des 20. Jahrhunderts ihre größte Hürde, denn jedem Geschlecht werden Werte wie Familie und Beruf zugeordnet.

Sie ist Mathematikerin und möchte ihre Theorie vorstellen und sich mit anderen Mathematikern austauschen.

Jedoch werden Frauen zu dieser Zeit für dumm gehalten und haben keine Wertigkeit. Bei Interaktionen zwischen Männern und Frauen, wird das weibliche Geschlecht häufig herabgewürdigt oder es wird ihnen kein Vertrauen geschenkt.

Um ihrem Ziel näher zu kommen, muss Emma sich als Mann ausgeben. Anhand ihrer männlichen Erscheinung durch ausgewählte Kleidung, schafft sie es in den Radius, in den Kreis der Mathematiker zu kommen.

Auch heute noch sind Züge dieser Geschlechterrollen vorhanden. Der Umgang zwischen weiblich und männlich stimmt teilweise noch überein, zum Beispiel Türen aufhalten. Ebenso sind