

# Inhalt

<b>1. Digitale Spiele als Kultur- und Lernmedien</b> .....	5
<b>2. Basiswissen digitale Spiele</b> .....	7
Arbeitsblatt: Digitale Spiele präsentieren und kennenlernen .....	8
<b>3. Digitale Spiele als gesellschaftliches Phänomen</b> .....	9
Arbeitsblatt: Digitaler Spielekonsum in Deutschland und in der Klasse .....	9
<b>4. Formen von Geschichte im digitalen Spiel</b> .....	11
Arbeitsblatt: Wie in digitalen Spielen mit Geschichte umgegangen wird .....	12
<b>5. Die Darstellung von Geschichte in Videospielen</b> .....	13
Arbeitsblatt: Geschichte in „Assassin’s Creed“ .....	14
<b>6. Spielend lernen? – Digitale Spiele als Lernmedien</b> .....	17
Arbeitsblatt: Spielerisch Lernen durch ‚ernsthafte Spiele‘? .....	18
<b>7. Die vormoderne Stadt</b> .....	21
Arbeitsblatt: Die vormoderne digitale Stadt .....	22
<b>8. Politische Ideengeschichte</b> .....	23
Arbeitsblatt: Politische Ideologien in BioShock .....	24
<b>9. Globalgeschichte – Sklaverei und koloniale Raubgüter</b> .....	27
Arbeitsblatt: Kolonialismus und Imperialismus im digitalen Spiel .....	28
<b>10. Der Zweite Weltkrieg im digitalen Spiel</b> .....	31
Arbeitsblatt: Wehrmacht ohne Nationalsozialismus – der Zweite Weltkrieg im digitalen Spiel .....	32
<b>11. Flucht und Migration im digitalen Spiel</b> .....	35
Arbeitsblatt: Flucht und Migration im digitalen Spiel – Podiumsdiskussion .....	36
<b>12. „Path out“ – Ein Spiel im Detail analysieren (Andreas Hametner)</b> .....	37
Arbeitsblatt: „Path out“ – ein Spiel zum Thema Flucht .....	38
<b>13. Demokratie im digitalen Spiel</b> .....	39
Arbeitsblatt: „Democracy 3“ als Planspiel verwenden .....	40
<b>14. Medien, Social Media und Demokratie</b> .....	42
Arbeitsblatt: Fakten, Fake News, Foren – das Mediensystem im digitalen Spiel .....	43
<b>15. Freiheit und Sicherheit</b> .....	44
Arbeitsblatt: Mehr Sicherheit = mehr Freiheit? .....	45
<b>16. Krieg aus ziviler Sicht – Die Belagerung von Sarajevo</b> .....	49
Arbeitsblatt: Abseits vom Ego-Shooter – Krieg aus Sicht der Opfer .....	50
<b>17. Digitale Spiele als Kulturgut?</b> .....	53
Arbeitsblatt: Warum Computerspiele (nicht) wie Goethe sind .....	53
<b>18. Thematische Spieleauswahl</b> .....	55