

INHALT

Einleitung	1
Arbeitsblatt: Personifizierung	3
Arbeitsblatt: Technik- und Mentalitätsgeschichte	6
Arbeitsblatt: Geschichtskultur	9
Arbeitsblatt: Fakten und Fiktionen	11
Arbeitsblatt: Geschichtsvorstellungen	14
Arbeitsblatt: Alteritätserfahrungen und Selbstreflexion	17
Arbeitsblatt: Perspektivennachvollzug	20
Raster zur Analyse von Games im Geschichtsunterricht	22
Vorschlag für eine Leistungserhebung	23
Literatur zum Weiterlesen	24
