

Spielerisch historisch Lehren und Lernen

mit Assassins Creed

KONTAKTPERSON

Dr. Kai Matuszkiewicz
 kai.matuszkiewicz@uni-marburg.de

HOCHSCHULE/ UNIVERSITÄT

Philipps-Universität Marburg

THEMEN-/ FACHBEREICH

Geschichtswissenschaft,
Medienwissenschaft

ZIELGRUPPE

Studierende, Interessierte

SPIELDAUER



ERSTELLUNGSDAUER



Kurzbeschreibung

Die Vermittlung historischer Inhalte ist für demokratische Bildung entscheidend, wird jedoch oft als uninteressant empfunden. Spielbasierte Lehr-Lernansätze wie Digital Game-based Learning und Edutainment steigern die intrinsische Motivation, indem sie populärkulturelle digitale Spiele nutzen und lebensweltliche Bezüge herstellen. Sie fördern auch digitale Medienkompetenz durch Reflexion und Analyse. Projektarbeiten sollten als Videoessay abgeschlossen werden, um medienproduktive und medienpraktische Kompetenzen zu entwickeln. Gleichzeitig erweitern Lerner:innen ihre mediendidaktischen und geschichtswissenschaftlichen Kompetenzen durch die Rekonstruktion historischer Welten.

Gamification- Art

- Digital Game-based Learning
- Edutainment

Gamification- Elemente

- Erfahr- und erlebbare Konstruktionen historischer Welten
- Erkunden, Kämpfen
- Quiz
- Aufträge
- Rätsel
- Objekte sammeln
- Karte
- Inventar
- Fortschritt
- Entscheidungen
- Storytelling

Verwendete Technik/ Tools

- Spielkonsole
- PC
- kommerzielle digitale Spiele
- Audio- und Videobearbeitungsprogramme (z. B. DaVinci Resolve)

Zugriff / Lizenzierung

- Proprietär, frei



Good Practice

Stand: 05.03.25