

Begleitmaterial

Doing History!

erstellt von Alexander Preisinger

GESCHICHTE UNTERRICHTEN



ALEXANDER PREISINGER

Doing History!

Eine Methodensammlung für einen
Geschichtsunterricht mit Agency

© WOCHENSCHAU Verlag
Dr. Kurt Debus GmbH
Frankfurt/M. 2025
www.wochenschau-verlag.de

Umschlaggestaltung: Ohl Design
Umschlagmotiv: © Ariestia - stock.adobe.com
ISBN 978-3-7344-1697-2 (Buch)
E-Book ISBN 978-3-7566-1697-8 (PDF)
ISSN 2943-0011; eISSN 2943-0577



**WOCHEN
SCHAU
GESCHICHTE**



1. Exemplarische geschichtskulturelle Analyse

Die vielfältigen Aspekte und Handlungszusammenhänge sollen anhand eines kompakten Beispiels konkretisiert werden: 2013 erschien das historische Anti-Sklaverei Spiel „Playing History 2 – Slave Trade“ (Serious Games Interactive). In diesem edukativen Spiel ‚erlebt‘ der oder die Spielende die Fahrt eines Handelsschiffs durch die Augen des Schiffsjungen Tim, eines ehemaligen Sklaven. Eine Reihe von Minigames wurde in die Haupthandlung eingebaut, um

die historischen Sachinformationsteile abwechslungsreicher zu gestalten. Für Aufregung sorgte das Minigame „Slave Tetris“, bei dem der oder die Spielende Menschenkörper im Rumpf des Schiffes im Stil des Computerspiels „Tetris“ (Paschitnow 1984) möglichst platzsparend stapeln sollte. Die geschichtskulturellen Aspekte und unterrichtlichen Anwendungen verzeichnet die folgende Tabelle, die nach der Einteilung von Lücke (2023, 259–262, s.o.) strukturiert ist:

Wissensbereiche	Inhalte	Beispiele
geschichtskulturelles Sachverhaltenswissen	Kenntnisse vom Minigame und der Debatte um das Spiel	„Slave Tetris“-Minigame im Spiel „Playing History 2 – Slave Trade“ in dem Menschenkörper im Stile eines ‚falling block puzzle game‘ („Tetris“) angeordnet werden. Hintergrund für die Spielidee waren schematische Längsschnitte von Schiffen, die die verladenen Sklaven und Sklavinnen zeigten.
konzeptuelles geschichtskulturelles Wissen	Analyse des gesellschaftlichen Umgangs mit dem geschichtskulturellen Ereignis oder Produkt	Auf <i>Twitter/X</i> , <i>Steam</i> und <i>Reddit</i> gab es bald Kritik an der Darstellung. Kritiker:innen argumentierten über die Kategorie der Verharmlosung und der unangemessenen Darstellung. Simon Egenfeld-Nielsen, CEO der Firma, verteidigte das Spiel in ethischer Hinsicht (‚falling block puzzle game‘ als gezielte Darstellung der Inhumanität) und mit dem Argument national bedingter Erinnerungskulturunterschiede (europäische vs. US-amerikanische Sichtweise).
methodisches geschichtskulturelles Wissen	Analyse des Produkts und der Diskussion	Computerspielanalyse oder Textanalyse, um die Diskussion gesellschaftspolitisch (Rolle von Serious Games) und instrumentell (Rolle von <i>Twitter/X</i>) zu verorten.
metakognitives geschichtskulturelles Wissen	Analyse der Urteilsbildung und der eingesetzten Mittel zur Darstellung und Durchsetzung, eigene Urteilsbildung	Die Debatte ist Ausdruck einer breiten gesellschaftlichen Bewegung, die mehr Sensibilität gegenüber rassistischen Themen einfordert (Wirklichkeitsbereich: Politik, Ethik) und darüber, wie Serious Games funktionieren sollen. Der CEO ist v. a. an wirtschaftlichen Aspekten (Ertrags-Aufwandsrelation, Prädikat ‚Serious Game‘) interessiert. Die Diskussion ist ein Beispiel für eine zivilgesellschaftliche Intervention über Social Media. Die Schüler:innen müssen in der Debatte zu einem eigenen begründeten Werturteil kommen.
geschichtskulturelle Handlungskompetenz	Handlungsmöglichkeiten im Kontext des geschichtskulturellen Ereignisses oder Produkts und/oder des gesellschaftlichen Umgangs damit	Folgende Optionen können simulativ erstellt werden: Teilnahme an einer Pro-Contra-Debatte, Brief an Entwickler:innen verfassen, Postings auf verschiedenen Plattformen schreiben, alternatives Game Design überlegen, ein eigenes Spiel konzipieren, ein Let’s Play mit dem Spiel produzieren, Teilnahme an einer Pressekonferenz.



2. Arbeitspass für einen Stationenbetrieb

Kann ein Schnappschuss den Lauf der Geschichte verändern? Foto-Ikonen des Kalten Kriegs

Thema	Wahl- oder Pflichtaufgabe/ Auftrag	Zusatzinformationen	Erledigt?
Station 1 Bildrecherche und Collagen-Erstellung	Pflichtaufgabe Suche über die Google Bildsuche nach bedeutsamen Fotografien (= Ikonen) aus der Zeit des Kalten Kriegs und erstelle über eine beliebige App (etwa <i>PicCollage</i>) eine Collage. Wähle nur solche Fotografien, für die die Eckdaten klar ausgewiesen sind. Lege anschließend ein <i>Padlet</i> an und verwende die Collage als Hintergrund.	<ul style="list-style-type: none"> · 10 Minuten · leichter Schwierigkeitsgrad · Einzelarbeit · Abgabe über das digitale Portfolio auf <i>Padlet</i> 	
Station 2 Bildanalyse	Pflichtaufgabe Wähle eine bei der Station ausliegende Fotografie (M1–4) und analysiere sie nach dem Schema, das im Unterricht besprochen wurde. Verwende dazu eine <i>PowerPoint</i> -Aufnahme. Solltest du Hilfe brauchen, findest du auch im Methodenteil des Schulbuchs (S. 207) eine Anleitung. Erledige anschließend Wahlaufgabe I oder II.	<ul style="list-style-type: none"> · 15 Minuten · mittlerer Schwierigkeitsgrad · Einzelarbeit · Abgabe über das digitale Portfolio auf <i>Padlet</i> 	
Station 3 Bildvergleich	Wahlaufgabe I Suche dir einen oder eine Partner:in mit einer anderen Fotografie. Stellt euch gegenseitig eure Sachanalysen vor. Befüllt dazu das Placemat am Arbeitsblatt bei der Station, fotografiert es ab und stellt es auf <i>Padlet</i> .	<ul style="list-style-type: none"> · 10 Minuten · mittlerer Schwierigkeitsgrad · Partner:innenarbeit · Abgabe über das digitale Portfolio auf <i>Padlet</i> 	
Station 3 Bildvergleich	Wahlaufgabe II Bitte einen oder eine Mitschüler:in, dir seine oder ihre besprochene <i>PowerPoint</i> zur Verfügung zu stellen. Verwende das Placemat am Arbeitsblatt bei der Station, um die Ergebnisse festzuhalten.	<ul style="list-style-type: none"> · 10 Minuten · mittlerer Schwierigkeitsgrad · Einzelarbeit · Abgabe über das digitale Portfolio auf <i>Padlet</i> 	
Station 4 Interpretation	Pflichtaufgabe Bilde mit zwei weiteren Schüler:innen, die eine andere Fotografie analysiert haben, eine Arbeitsgruppe und bearbeite auf Basis eurer bisherigen Erfahrungen folgende Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Die von euch analysierten Bilder werden als Foto-Ikonen bezeichnet. Analysiert, welche Wirkung und Bedeutung mit dieser Bezeichnung den Fotografien (angeblich) zukommt. 2. Beurteilt, ob die Bezeichnung historisch angemessen ist. 3. Diskutiert die Frage, ob auch heute noch einzelne Fotografien das Potenzial haben, die Meinung der Öffentlichkeit zu verändern. Besprecht zunächst die Aufgaben und wählt anschließend aus den folgenden drei Abgabeformaten: <ol style="list-style-type: none"> 1. Per Recorder-App gespeicherte Sprachaufnahme von maximal 5 Minuten. 2. Per selbsterstellter Infografik (z. B. über <i>Canva</i>). 3. Per journalistischem Kommentar (500 Wörter). 	<ul style="list-style-type: none"> · 20 Minuten · anspruchsvoller Schwierigkeitsgrad · Gruppenarbeit · Abgabe über das digitale Portfolio auf <i>Padlet</i> 	



3. Analyseraster Schulbuch

Name	
Titel des Schulbuchs	
Eckdaten: Verlag, Erscheinungsjahr, Autor:innen, Seiten, Kapitel etc.	
Welche Ordnungsstruktur dominiert das Buch? (chronologisch, thematisch, Querschnitt)	
Welche Orientierungshilfen bietet das Buch? (Register, Inhaltsverzeichnis, Gestaltungselemente etc.)	
Welches Angebot machen die Auftaktseiten der Kapitel?	
Welche unterschiedlichen Textgattungen und Funktionen beinhaltet das Buch? (Informations-, Arbeits-, Übungsteil etc.)	
Gibt es besondere Textabschnitte? (Infoboxen, Zusammenfassung, herausgestellte Zitate, Wortspeicher, Fremdwörterklärungen etc.)	
Welche Zeitabschnitte/Themen behandelt das Buch?	
Wie ist das Verhältnis zwischen der Seitenanzahl und den einzelnen Kapiteln?	



4. Persönliche Bewertung des Schulbuchs

Aspekte	trifft zu	trifft teilweise zu	unentschieden	trifft kaum zu	trifft nicht zu
Das Buch ist für mich ansprechend gestaltet und ermöglicht eine rasche Orientierung.					
Das Buch macht mich durch seine Gestaltung auf die Inhalte neugierig.					
Die im Buch angeführten Aufgaben empfinde ich als abwechslungsreich.					
Die im Buch vorhandenen Aufgaben lassen mehrere Lösungswege zu.					
Für die Aufgaben verwendet das Buch unterschiedliche Materialien (etwa Karten, Texte, Websites).					
Das Buch bietet Wahlaufgaben und/oder alternative Aufgabenstellungen an.					
Die Texte und Arbeitsaufgaben sind für mich verständlich formuliert.					
Das Buch bietet Wiederholungsübungen, damit ich mein Wissen festigen kann.					
Abschließend betrachtet kann ich mit dem Buch gut lernen.					