

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
1 Einleitung	13
1.1 Problemstellung	15
1.2 Vorgehen und Fokussierung	16
1.3 Aufbau	18
2 Theoretische Grundlagen I: Historisches Lernen	19
2.1 Das Paradox des Geschichtsbewusstseins	19
2.2 Historisches Lernen in der Schule	20
2.2.1 Didaktische Prinzipien historischen Lernens	21
2.2.2 Prinzip der Narrativität	23
2.2.3 Prinzip der Multiperspektivität	26
2.2.4 Prinzip des forschenden und entdeckenden Lernens	27
2.2.5 Kompetenzorientierung im Geschichtsunterricht	30
2.2.6 Historisches Lernen mit digitalen Medien	34
2.3 Emotionen und Empathie als Einflussfaktoren historischen Lernens	36
2.4 Historisches Lernen im Alltag	40
2.4.1 Public History	42
2.4.2 Geschichtskultur	44
2.4.3 Familiengedächtnis	48
2.5 Zwischenfazit	51
3 Theoretische Grundlagen II: Computerspiele	57
3.1 Kategorisierungsansätze digitaler Spiele	57
3.2 Serious Games	60
3.3 Ludisch-virtuelle Gewalt	62
3.4 Forschungsgeschichte der Game Studies und Digital History	65
3.5 Computerspiele und Lernen	70
3.5.1 Computerspiele und Kompetenzerwerb	72
3.5.2 Computerspiele als Methode und als Gegenstand historischen Lernens	75
3.5.3 Computerspiele als inklusives und als differenzierendes Lernmedium	79
3.6 Zwischenfazit	81

4 Zusammenführung geschichtsdidaktischer und ludo-narrativer Theorien	85
4.1 Geschichtsdidaktische Qualitätsmerkmale historischer Computerspiele	85
5 Beispielhafte Untersuchung	93
5.1 Vorstellung des Untersuchungsgegenstands	93
5.2 Untersuchung und Ergebnisse	96
5.3 Beurteilung des didaktischen Potentials	98
6 Diskussion und Ausblick	101
6.1 Limitationen	102
6.2 Zusammenstellung und Diskussion der Ergebnisse	105
6.3 Implikationen für den Geschichtsunterricht	106
6.4 Fazit	109
Literaturverzeichnis	111
Sammelwerke und Monografien	111
Zeitschriften- und Zeitungsartikel	120
Internetressourcen	120
Anhang	125
Anhang 1: Nutzung von Computerspielen in Deutschland – Altersverteilung	125
Anhang 2: Tabellarische Übersicht referenzierter Spiele	126