Assassin´s Creed Origins - Discovery Tour

Sek 1 (Klasse 5-10)
Geschichte (GES)
5 Unterrichtstunde(n)
Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Hier geht's zu einer kurzen Video-Einführung.

Die *Assassin's Creed Origins Discovery Tour* bietet Schüler*innen die Möglichkeit, in die Welt des alten Ägypten einzutauchen. Sie lernen das gesellschaftliche und kulturelle Leben zu dieser Zeit kennen. Die Schüler*innen können die Umgebung in einem virtuellen Museumsrundgang (keine Aufträge, kein Konflikt, kein Zeitdruck, keine Gewalt) entdecken und an einer virtuellen Schnitzeljagd teilnehmen. Die Lehrkraft bereitet Forschungsaufgaben vor, die in Gruppenarbeit gelöst werden. Das Spiel bietet unterschiedliche thematische Schwerpunkte der Geschichte an, sodass die Gruppen zu den jeweiligen Themen eingeteilt werden können. So kann sich eine Gruppe beispielsweise mit dem Thema Politik, Philosophie, Kunst, Städten oder dem alltäglichen Leben im alten Ägypten beschäftigen.

Anspruch für Lehrkraft in Hinblick auf Technik und Spielerfahrung

★☆☆☆ Keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen und kaum technische Kenntnisse nötig
★★☆☆ Grundlegende Computerkenntnisse, aber keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen nötig
★★★☆ Vorerfahrung mit Games empfehlenswert
★★★★ Konzepte für Gamer

geeignet für
Ergänzung
Gruppenarbeit
Schülerhausarbeit
Übung
Vertiefung

Bildungsplanbezug

Inhaltsbezogene Kompetenzen
GES - Ägypten: Kultur und Hochkultur
Prozessbezogene Kompetenzen
Medienkompetenz
Informationskompetenz
Methodenkompetenz
Produktion und Präsentation
Leitperspektiven
Medienbildung (MB)

Vorbereitung

Vorbereitungszeit: 1 h
Die LehrerInnen müssen zur Vorbereitung das Spiel gespielt haben.

Vorraussetzungen

Räumliche Ansprüche
Schüler*innen, die zuhause einen leistungsstarken PC oder eine Konsole haben und das Spiel möglicherweise besitzen, können ihre Arbeit auch zu Hause vorbereiten. Dann findet nur die Vor-

und Nachbereitung in der Schule statt und damit ist keine Installation nötig ist.
Andernfalls muss das Spiel auf mindestens einem, idealerweise auf mehreren Rechnern installiert und gemeinsam im Unterricht gespielt werden.
Zum Spielen benötigte Geräte
PC, Computer
Xbox One
Playstation 4
Materialliste
Hinweis: Wer das reguläre Spiel besitzt, hat auch Zugriff auf den Discovery Mode.

Personelle Unterstützung

i.d.R. nicht nötig

Unterrichtsabschnitt
10 min
Einstieg
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Für den Einstieg in die Unterrichtseinheit bietet sich der Trailer oder der Beginn des Spiels an. Hierbei kann exemplarisch eine Tour mit der gesamten Klasse durchgespielt werden. Die Schüler*innen werden in Arbeitsgruppen eingeteilt.

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

leistungsstarker Computer, Beamer

10 min
Aufgabenstellung
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen erhalten gruppenspezifische Forschungsprojekte in Form konkreter Leitfragen zu einem bestimmten Schwerpunkt des alten Ägyptens. Die einzelnen Forschungsprojekte sind jeweils einer spezifischen Episode von der Entdeckungstour zugeordnet, die sich dafür besonders eignet.
Die topografische Karte der virtuellen Welt ist thematisch sortiert, sodass die Schüler*innen ihre Touren auf der Karte ohne zusätzliche Hilfe finden. Außerdem werden Zeitangaben für die einzelnen Touren angegeben. Touren, die durchgespielt werden können, sind beispielsweise:

-die wichtigsten Orte Ägyptens

-der Nil

-die Oase Siwa

Die Schüler*innen erhalten Forschungsfragen, die sie im nächsten Unterrichtsabschnitt mit Hilfe der im Spiel beschriebenen Begebenheiten, Situationen und Handlungen beantworten sollen. Exemplarische Spielszenen werden als Screenshot/Handyfoto festgehalten, die in einer zweiten Arbeitsphase als „Exponate“ innerhalb einer (digitalen) Ausstellung dienen sollen. Mit ihrer Hilfe wird die Beantwortung der Leitfragen präsentiert.

Unterrichtsform

Plenum

90 min
Erarbeitung
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen beschäftigen sich in Gruppenarbeit mit den thematischen Schwerpunkten, indem sie die Touren ihres Forschungsthemas durchspielen. Sie machen Screenshots von wichtigen und interessanten Stellen im Spiel und beantworten ihre Forschungsfragen. Im Anschluss an jede Tour müssen die Schüler*innen einen Test im Spiel bestehen und können somit ihren Wissensfortschritt nachvollziehen. Anschließend folgt die Produktion einer Präsentation ihrer Erkenntnisse und Entdeckungen.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Das Spiel *Assassin´s Creed Origins - Discovery Tour*, Computer/Xbox One/Playstation 4

45 min
Präsentation
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen präsentieren ihren thematischen Schwerpunkt mit Hilfe der Informationen aus dem Spiel. Die Präsentationen werden mit den von ihnen gemachten Screenshots der Touren visuell unterstützt. Zur Präsentation gehören die Beantwortungen der Aufgabenstellung, die Präsentation ihrer neuen Wissenserkenntnisse, ihrer Erlebnisse auf der Tour und eine Reflexion der Gruppenarbeit.

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Computer, Beamer oder Whiteboard zur Präsentation

10 min
Reflexion der Gruppenarbeit
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Wenn alle Gruppen ihre Ergebnisse präsentiert haben, sollte eine Gesamtreflexion über die historischen Erkenntnisse und über die Gruppenarbeit stattfinden.

Unterrichtsform

Plenum

45 min
Ergänzung
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Es bietet sich an, die Wissensvermittlung durch ein digitales Spiel als historische Quelle zu thematisieren. Wie werden Dinge im Spiel dargestellt? Woher kennen die Spieleentwickler*innen so viele Details über das Leben alten Ägyptens? Welche historischen Begebenheiten werden aufgegriffen, welche nicht?

Um das Arbeiten und Rekonstruieren von Geschichte mit Hilfe von Quellen bei Schüler*innen zu fördern, könnte die Lehrkraft nach weiteren historischen Quellen zu dieser Zeit recherchieren. Diese unterschiedlichen Quellen werden anschließend verglichen und hinterfragt. Somit können sichere Vermutungen über die Zeit des alten Ägyptens und das Leben der Menschen zu dieser Zeit geäußert und festgehalten werden.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Ergänzende Materialien

Links

Hier geht's zu einem kurzen Let's Teach zu den Assassin's Creed Discovery Modi.