GAMES
im Unterricht

Assassin´s Creed Odyssey - Discovery Tour

Die *Assassin's Creed*-Reihe des Software-Herstellers Ubisoft gehört zu einer der erfolgreichsten Reihen der Videospielbranche. Alle Titel der Reihe haben einen historischen Schauplatz wie zum Beispiel Paris zur Zeit der französischen Revolution (*Assassin's Creed Unity*) oder London zur Zeit der industriellen Umwälzungen (*Assassin's Creed Syndikate*).

Sek 1 (Klasse 5-10)	Geschichte (GES)	5 Unterrichtstunde(n)

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Hier geht es zu einer kurzen Video-Einführung.

Die *Assassin's Creed Odysee Discovery Tour* bietet Schüler*innen die Möglichkeit, in die Welt des antiken Griechenlands 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 antiken Griechenland 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

Bildungsplanbezug

Inhaltsbezogene Kompetenzen

- griechisch-römische Antike – Zusammenleben in der Polis und im Imperium
- GES - Griechisch-römische Antike, Zusammenleben in der Polis und im Imperium

Prozessbezogene Kompetenzen

- Medienkompetenz
- Informationskompetenz
- Methodenkompetenz
- Produktion und Präsentation

Leitperspektiven

- Medienbildung (MB)

Vorbereitung

✔ In der Schule muss eine Softwareinstallation vorgenommen werden.
✔ 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
- Playstation 4
- Xbox One

Personelle Unterstützung

Ja

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

Unterrichtsabschnitt

10 min	Aufgabenstellung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen erhalten gruppenspezifische Forschungsprojekte in Form konkreter Leitfragen zu einem bestimmten Schwerpunkt des antiken Griechenlands. 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:

- das Orakel von Delphi

- die Akropolis

- der Palast von Knossos

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

Unterrichtsabschnitt

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 Odyssey - Discovery Tour", Computer/Xbox One/Playstation 4

Unterrichtsabschnitt

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

Unterrichtsabschnitt

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

Unterrichtsabschnitt

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 antike Griechenland? 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 antiken Griechenlands und das Leben der Menschen zu dieser Zeit geäußert und festgehalten werden.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

LaurenSchulz, CC-BY-SA 4.0