



Historische Computerspiele Im Geschichtsunterricht - Ein Beitrag Zur Kompetenzentwicklung? (German Edition)

Thomas Schulze

Download now

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

Historische Computerspiele Im Geschichtsunterricht - Ein Beitrag Zur Kompetenzentwicklung? (German Edition)

Thomas Schulze

Historische Computerspiele Im Geschichtsunterricht - Ein Beitrag Zur Kompetenzentwicklung? (German Edition) Thomas Schulze

Bachelorarbeit aus dem Jahr 2011 im Fachbereich Geschichte - Didaktik, Note: 1,5, Humboldt-Universität zu Berlin (Institut für Geschichtswissenschaften), Sprache: Deutsch, Abstract: Ziel dieser Arbeit ist die Untersuchung der Frage, ob und inwieweit populäre historische Computerspiele Beiträge zur Kompetenzentwicklung und Kompetenzförderung im Geschichtsunterricht leisten können. Die Popularität und Allgegenwärtigkeit historischer Computerspiele, insbesondere in Form historischer Strategiespiele, die Vertrautheit der Schülerinnen und Schüler im Umgang mit Computerspielen und die Wirkung historischer Computerspiele auf ihre Rezipienten stellen dabei den Ausgangspunkt einer Frage nach dem kompetenzförderlichen Potential dieser Unterhaltungsprodukte. Im Kern der Arbeit stehen dabei drei Fragen: Welche Legitimationsgrundlage hat ein Einsatz historischer Computerspiele im Geschichtsunterricht? Wie erzählen Computerspiele Geschichte? Wie können historische Computerspiele zur Kompetenzentwicklung beitragen? Der erste Teil der Arbeit setzt sich zunächst mit der Spieltheorie auseinander und fragt, welchen Platz historische Computerspiele im Geschichtsunterricht haben und inwiefern sich Nutzungsmotive, Faszination und Motivationspotentiale historischer Computerspiele für die pädagogische Praxis nutzen lassen. Der zweite Teil der Arbeit untersucht, wie historische Computerspiele erzählen, welche konkreten Geschichtsbilder sich aus ihren Narrationen entwickeln und wie der Wert dieser Geschichtsbilder in Hinblick auf einen potentiellen Einsatz im Unterricht einzuschätzen ist. Schließlich werden im dritten Teil Chancen, Grenzen und kompetenzförderliche Potentiale historischer Computerspiele diskutiert und anhand des historischen Strategiespiels Imperium Romanum drei mögliche Ansätze zur Kompetenzförderung durch den Einsatz historischer Computerspiele vorgestellt.

 [Download Historische Computerspiele Im Geschichtsunterricht ...pdf](#)

 [Read Online Historische Computerspiele Im Geschichtsunterric ...pdf](#)

Download and Read Free Online Historische Computerspiele Im Geschichtsunterricht - Ein Beitrag Zur Kompetenzentwicklung? (German Edition) Thomas Schulze

From reader reviews:

Ramiro Alvarez:

Do you have favorite book? In case you have, what is your favorite's book? Guide is very important thing for us to learn everything in the world. Each guide has different aim or perhaps goal; it means that reserve has different type. Some people feel enjoy to spend their time for you to read a book. These are reading whatever they have because their hobby is actually reading a book. How about the person who don't like reading through a book? Sometime, particular person feel need book whenever they found difficult problem or maybe exercise. Well, probably you will need this Historische Computerspiele Im Geschichtsunterricht - Ein Beitrag Zur Kompetenzentwicklung? (German Edition).

Charlie Hartman:

Book is usually written, printed, or created for everything. You can recognize everything you want by a reserve. Book has a different type. To be sure that book is important matter to bring us around the world. Alongside that you can your reading talent was fluently. A reserve Historische Computerspiele Im Geschichtsunterricht - Ein Beitrag Zur Kompetenzentwicklung? (German Edition) will make you to be smarter. You can feel far more confidence if you can know about every little thing. But some of you think that open or reading any book make you bored. It isn't make you fun. Why they could be thought like that? Have you in search of best book or appropriate book with you?

Sammy Cheney:

You are able to spend your free time to see this book this publication. This Historische Computerspiele Im Geschichtsunterricht - Ein Beitrag Zur Kompetenzentwicklung? (German Edition) is simple to deliver you can read it in the area, in the beach, train along with soon. If you did not get much space to bring the printed book, you can buy the actual e-book. It is make you simpler to read it. You can save the book in your smart phone. So there are a lot of benefits that you will get when you buy this book.

Deanna Jackson:

Reading a guide make you to get more knowledge from this. You can take knowledge and information from the book. Book is written or printed or illustrated from each source in which filled update of news. Within this modern era like currently, many ways to get information are available for you. From media social including newspaper, magazines, science book, encyclopedia, reference book, novel and comic. You can add your understanding by that book. Ready to spend your spare time to open your book? Or just trying to find the Historische Computerspiele Im Geschichtsunterricht - Ein Beitrag Zur Kompetenzentwicklung? (German Edition) when you essential it?

**Download and Read Online Historische Computerspiele Im
Geschichtsunterricht - Ein Beitrag Zur Kompetenzentwicklung?
(German Edition) Thomas Schulze #X1BPFRQE07C**

Read Historische Computerspiele Im Geschichtsunterricht - Ein Beitrag Zur Kompetenzentwicklung? (German Edition) by Thomas Schulze for online ebook

Historische Computerspiele Im Geschichtsunterricht - Ein Beitrag Zur Kompetenzentwicklung? (German Edition) by Thomas Schulze Free PDF d0wnl0ad, audio books, books to read, good books to read, cheap books, good books, online books, books online, book reviews epub, read books online, books to read online, online library, greatbooks to read, PDF best books to read, top books to read Historische Computerspiele Im Geschichtsunterricht - Ein Beitrag Zur Kompetenzentwicklung? (German Edition) by Thomas Schulze books to read online.

Online Historische Computerspiele Im Geschichtsunterricht - Ein Beitrag Zur Kompetenzentwicklung? (German Edition) by Thomas Schulze ebook PDF download

Historische Computerspiele Im Geschichtsunterricht - Ein Beitrag Zur Kompetenzentwicklung? (German Edition) by Thomas Schulze Doc

Historische Computerspiele Im Geschichtsunterricht - Ein Beitrag Zur Kompetenzentwicklung? (German Edition) by Thomas Schulze MobiPocket

Historische Computerspiele Im Geschichtsunterricht - Ein Beitrag Zur Kompetenzentwicklung? (German Edition) by Thomas Schulze EPub