

Age of Empires: Definitive Edition

Bildungspotential

Age of Empires ist eine Reihe von historischen Echtzeit-Strategiespielen. Age of Empires konzentriert sich auf Ereignisse in Europa, Afrika und Asien, die von der Steinzeit bis zur Eisenzeit reichen; das Erweiterungsspiel untersucht die Entstehung und Expansion des Römischen Reiches. Die folgenden drei Spiele von Age of Empires III erkunden die frühe Neuzeit, als Europa Amerika kolonisierte und mehrere asiatische Nationen auf dem Rückzug waren. Die neueste Ausgabe, Age of Empires Online, verfolgt einen anderen Ansatz als kostenloses Online-Spiel mit Games for Windows Live. Ein Spin-off-Spiel, Age of Mythology, wurde in der gleichen Zeit wie das ursprüngliche Age of Empires gespielt, konzentriert sich aber auf mythologische Elemente der griechischen, ägyptischen und nordischen Mythologie.

Dieses Freizeit-Videospiel hat ein großes Bildungspotenzial, da es auf historischen Ereignissen basiert. Dadurch werden die zukünftigen SchülerInnen mit Ereignissen in Europa, Afrika und Asien sowie mit mythologischen Elementen der griechischen, ägyptischen und nordischen Mythologie vertraut gemacht.

Lernobjekt / Empfohlene Aktivitäten mit SchülerInnen

Dieses Videospiel könnte während des Geschichtsunterrichts verwendet werden, um SchülerInnen über ein bestimmtes historisches Ereignis zu informieren und zu unterrichten. Ein mögliches Szenario sollte von einem/r LehrerIn bereitgestellt werden. Alle SchülerInnen sollten dieses Spiel spielen und nach dem Spiel könnten die SchülerInnen ihre Eindrücke und ihr Wissen teilen, wie z.B. die Hauptmerkmale der Steinzeit und der Eisenzeit. Der/die Lehrende sollte die Ergebnisse ja nach Alter der SchülerInnen bewerten.