

Hearts of Iron

Bildungspotential

Dieses Videospiel vermittelt Geschichte durch Videospiele. Mit dem Strategiespiel Hearts of Iron IV können Sie das Kommando über jede Nation im Zweiten Weltkrieg übernehmen – einem der spannendsten Konflikte der Weltgeschichte.

Sie sind dafür verantwortlich, Militär, Wirtschaft, Technologie und Diplomatie eines Landes durch die turbulentesten Jahre des 20. Jahrhunderts zu führen.

Die Welt von Hearts of Iron ist in drei Fraktionen unterteilt: die Alliierten, die Achse und die Komintern.

Das Spiel endet, wenn nur noch eine Allianz übrig ist oder um Mitternacht, 30. Dezember 1947, und die Siegerallianz wird durch ein Punktesystem bestimmt, das den Allianzen, die wichtige Regionen oder Städte kontrollieren, Punkte gibt.

Das pädagogische Potenzial dieses Videospieles für den Geschichtsunterricht wird zunehmend erkannt. Es könnte auch zukünftige StudentInnen an Konzepte und Literatur sowie an berühmte historische Persönlichkeiten heranzuführen, die in einer bestimmten Periode der Weltgeschichte dominierten.

Dieses Videospiel wurde mit expliziten Lernzielen konzipiert, die dazu dienen sollen, Lehr- und Lernprozesse zu unterstützen.

Nachfolgend sind die Stärken dieses Videospieles in Bezug auf Bildungskontexte und die Qualität der Inhalte und fachspezifischen Informationen aufgeführt:

- Unterrichtet Geschichte des Zweiten Weltkriegs. Hier sind weitere Informationen dazu:

http://www.societyforhistoryeducation.org/pdfs/A14_Wainwright.pdf

- Entwickelt Wissen über Technologie und Wirtschaft im Zusammenhang mit militärischem und strategischem Denken. Die Akteure sind für die Erforschung ihrer Technologie verantwortlich (es gibt weit mehr als 300 Projekte zu erforschen). <http://pc.gamespy.com/pc/hearts-of-iron-platinum/568123p1.html>

Mögliche Risiken:

- Persönlichkeitsmerkmale wie Aggressivität, ein starker Bedarf an neuen oder einzigartigen Erfahrungen, allgemeines Angstniveau (Merkmalsangst) und Neurotizismus scheinen Risikofaktoren für die Abhängigkeit von Videospiele zu sein. <http://www.techaddiction.ca/video-game-addiction-risk-factors.html>

- Vorhandensein von gewalttätigen oder unangemessenen Inhalten, von Grausamkeiten, Schüssen und Aggressionen.

Lernobjekt / Empfohlene Aktivitäten mit SchülerInnen

Dieses Videospiel könnte als zusätzliches Werkzeug von Lehrenden genutzt werden, um ihren Unterricht über den Zweiten Weltkrieg zu diversifizieren.

Während des Geschichtsunterrichts können zukünftige SchülerInnen auf drei Gruppen mit wenigen Mitgliedern in jeder Gruppe verteilt werden.

Jede Gruppe wäre für ein bestimmtes Land mit drei möglichen Optionen verantwortlich: die Verbündeten, die Achse oder die Komintern.

Die Aufgabe könnte sein - den Weltkrieg zu gewinnen und eine Präsentation über Ihre Strategie, Hauptfiguren, verwendete Technologien und Ergebnisse zu erstellen. Das Spiel kann zur Entwicklung des Wortschatzes und zur Verbesserung der Rechtschreibkenntnisse (der Muttersprache oder einer Fremdsprache) verwendet werden (insgesamt stehen 30 Sprachen zur Auswahl).