

## Fundstücke – Untersuchung römischer Originale in der Visual Novel „Quintana Quest“

Diese archäologisch nachweisbaren Personen und Objekte aus „Quintana Quest“ werden von den Schüler\*innen mithilfe von Abbildungen, Objektbeschreibungen, Rekonstruktionen, Infotexten untersucht: Amphitheater in Künzing / Brandpfeil aus Straubing / Kastell in Regensburg / Militärdiplom aus Kelheim / Mithräum in Künzing / Münzschatz aus Regensburg / Öllampe aus Passau / Weinhändler aus Passau

**Ziele:** Die Schülerinnen und Schüler ...

- erschließen die Geschichte der Visual Novel und skizzieren die darin vorkommenden Ereignisse, Personen sowie Gebäude und Gegenstände aus der Römerzeit.
- wählen in Kleingruppen ein Thema aus und untersuchen eine historisch nachweisbare Person oder ein archäologisches Objekt, das sowohl in der Visual Novel vorkommt als auch in einem der Römermuseen zu finden ist.
- beschreiben das Objekt vom Fundort bis zur Präsentation im Museum und analysieren es mithilfe von Objektbeschreibungen, Abbildungen, Grabungsdokumentation, Rekonstruktionen. Sie setzen sich so mit den Aufgaben eines Museums (Sammeln, Bewahren, Forschen, Vermitteln) auseinander.
- bewerten die Rolle oder Funktion des Gegenstandes / der Person in der Visual Novel, setzen dies in Beziehung zum originalen römischen Objekt und stellen dessen Präsentation in den Museen in Kelheim, Regensburg, Straubing, Künzing und Passau dar.
- präsentieren ihre Arbeitsergebnisse (z.B. in Form eines Posters) vor der Klasse.

**Dauer:** Mindestens 45 Minuten mit kurzen mündlichen Beschreibungen bis hin zur Projektarbeit mit Erstellung von Postern für die Präsentation.

### Aufgabe

Ihr habt die Visual Novel „Quintana Quest“ gespielt und eure kleine Gruppe hat sich für ein Objekt entschieden, das eine Rolle in der Visual Novel spielt. Zu diesem Objekt bekommt ihr Infotexte und Abbildungen. Vergleicht alles gut miteinander und wählt die wichtigsten Punkte aus. Präsentiert eure Ergebnisse vor der Klasse.

**Lehrplan Plus Grundlegende Kompetenzen Geschichte:** „Die Schülerinnen und Schüler ...

- benennen regionale historische Zeugnisse und begründen deren kulturellen Wert.“ (MS 5)
- entnehmen anschaulichen Darstellungen und Quellen zentrale Informationen und nutzen diese, um einfache geschichtliche Zusammenhänge in eigenen Worten und unter Einsatz historischer Fachbegriffe schriftlich und mündlich, auch in kreativen Formen (z. B. Comic), darzustellen.“ (Mittelschule 5)
- nutzen die aus anschaulichen Darstellungen und Quellen entnommenen zentralen Informationen, um geschichtliche Zusammenhänge in eigenen Worten und unter Einsatz einzelner historischer Fachbegriffe schriftlich und mündlich, auch in kreativen Formen, darzustellen. Digitale Medien sollten, wo es sinnvoll und möglich ist, Berücksichtigung finden.“ (Realschule 6 und Gymnasium 6)
- unterscheiden zwischen Quelle und Darstellung und werten einfache schriftliche, bildliche und gegenständliche Quellen sowie einfache Schaubilder und Geschichtskarten aus, indem sie einen knappen, vorgegebenen Kriterienkatalog verwenden.“ (Gymnasium 6)

## „Abenteuer Donaulimes“

Bausteine für Unterricht und Workshop