

Rezension zum Unterrichtskonzept

# Konsequenzen des Krieges für Familien. Untersucht am Beispiel des 1. Weltkriegs und Valiant Hearts

Autor: Gidon Hausmann

Rezensent: Nico Nolden

## Historischer Kontext

Im Grunde formuliert die Überschrift des Konzeptes nun auf den ersten Blick klar, was den Auftrag des Unterrichtskonzeptes darstellt. Zentral soll sein, welche Konsequenzen aus dem Krieg für Familien folgen. Problematisch ist nur an der Formulierung, dass hier mit einem bestimmten Artikel auf einen bestimmten Krieg verwiesen wird. Ob nun damit explizit der nachfolgende Erste Weltkrieg gemeint ist oder allgemeiner Kriegsfolgen auch anderer Konflikte bleibt so diffus. Besser wäre gewesen, sich entweder für „Konsequenzen des Ersten Weltkriegs für Familien“ oder „Konsequenzen von Krieg für Familien“ zu entscheiden.

Trotz deutlicher Kritik in der Beurteilung am Ausgangskonzept, das dem Autor hier als Vorlage für die Überarbeitung dient, wird der thematische Schwerpunkt der historischen Einordnung beibehalten. Die damalige Rezension bemängelte, dass der dort geschilderte Kontext eine diplomatische und politische Ereignisgeschichte des Krieges zeichnet, nicht aber den Schwerpunkt auf Familien legt – insbesondere mit internationalen, grenzübergreifenden Verbindungen. Dieser Teil hätte am stärksten überarbeitet werden müssen, weil schon die Literaturlauswahl eine solche Schwerpunktsetzung nicht ermöglicht. Die vorherige Kritik aus der Beurteilung des Vorgängermaterials bleibt also leider bestehen: „Im Mittelpunkt müssten also Leid und Protest von Familien gegen den Ausbruch des Krieges, Willkür staatlicher Organe und der Gegensatz zwischen einer nationalistischen Begeisterung von Unternehmern und Adel gegenüber einer Ablehnung beim einfachen Volk und Mittelstand stehen. Dafür hätte es einer anderen Auswahl geschichtswissenschaftlicher Literatur bedurft. Leider zielt der historische Kontext so am eigentlichen sozialhistorischen Thema der Unterrichtsstunde vorbei.“ So hat sich im historischen Kontext leider keine Verbesserung ergeben, weder in der Auswahl der Literatur, noch in der Behandlung eines geeigneten Themenspektrums.

## Didaktische Vorgehensweise

Größere Eingriffe nahm der Überarbeiter bei den didaktischen Überlegungen vor. Der Hinweis auf die Nutzung im Lehrplan knüpft jetzt gemäß des Hamburger Lehrplanes an ein konkretes Thema der 9./10. Klasse. Das Konzept wird weiterhin als aufbauender Unterricht später in einer Unterrichtseinheit zum Ersten Weltkrieg verortet. Eine vorangegangene Stunde soll die Wirkung des Kriegsausbruches auf die Stimmung der Gesellschaft(en?) thematisieren.

Erneut wird nicht kritisch genug auf das vermeintliche „Augusterlebnis“ hingewiesen, dessen Mythos das Spiel sowie ältere Literatur befeuern. Jüngere Forschungsergebnisse finden dafür jedoch nur Belege in bestimmten Kreisen (Adel, Industrielle). Im Gegenteil stößt das Betreiben, den Krieg herbeizuführen, nicht auf Masseneuphorie breiter sozialer Schichten, sondern Proteste. Die Beurteilung des ersten Konzeptes wies auf dieses Defizit deutlich hin. Im Gegensatz zu den Themen und Spielen bei anderen Unterrichtskonzepten existiert schon ein überschaubarer Diskurs der Didaktik und der Geschichtswissenschaft zu Valiant Hearts. Schon ein oberflächlicher Blick dorthin hätte diesen Kritikpunkt mithilfe von Literatur entschärfen können. Richtig bleibt, dass die Behauptung des „Augusterlebnisses“ und die anfängliche Inszenierung im Spiel ein wichtiger Schlüssel sind, um die späteren Erfahrungen der Spielfiguren und das familiäre Leid daran kontrastieren zu können. Sehr gut ist der Hinweis auf die Multiperspektivität der Geschichtsinszenierung durch das Konzert der Protagonisten für die Ansiedlung im Lehrplan der 9./10. Klasse. Die verschiedenen Charaktere blicken aufgrund ihrer Lebenssituation und Vorerfahrungen unterschiedlich auf den Krieg. Dies lässt an den Auftrag im Lehrplan anschließen, sich in Lebenswelten anderer vielfältig hineinzusetzen und die Diversität fremder Blickwinkel zu beurteilen. Der

Hamburger Lehrplan beauftragt zu klären, inwieweit der Erste Weltkrieg eine „Urkatastrophe für das 20. Jahrhundert“ darstellt. Sehr gut führt das Unterrichtskonzept im Gegensatz zur dortigen staatlich-politischen Lesart eine neue Perspektive darauf als prägendes Urereignis aufgrund der familiären Verluste zum Beispiel vieler Männer und Väter durch den Ersten Weltkrieg hin.

Insgesamt wird der Unterrichtszusammenhang zwischen Spiel und historischem Kontext besser hergestellt. Er hätte aber noch viel besser funktioniert, wäre auch der Abschnitt zum historischen Kontext selbst auf das familiäre, soziale Thema umgestellt worden. Der Beleg zur Wahrnehmung von Farbe und Musik als wesentliche Bestandteile der Inszenierung durch die Spielenden ist nun keine Behauptung mehr wie im Vorgängerkonzept, sondern bezieht sich auf die Erfahrungsberichte im Portal Steam. Allerdings wird erneut nicht konkret auf Diskussionsbeiträge als Quelle verwiesen. Das ist bedauerlich, auch weil diese Erfahrungsberichte sich für den Unterricht heben ließen.

Der Abschnitt des Textes zur Schwerpunktsetzung bleibt im Wesentlichen unberührt, allerdings stellen die ersten beiden Sätze die Tonalität stärker als in der Vorlage auf den Kontext von Familien ein: „Die Trennung von Familien, der Kampf von teilweise Freunden und Familienmitgliedern gegeneinander an der Front und der Verlust von Familienmitgliedern und Freunden im Ersten Weltkrieg sollen behandelt werden.“ Damit passt auch diese Schwerpunktsetzung nun stringenter zum Leitmotiv des Unterrichtskonzeptes.

Wenn auch die Beurteilung auf die Gefahr hinweist, mit dem familiären Leid im Krieg an Traumata von Schülerinnen und Schülern zu rühren, so ist der Warnhinweis im überarbeiteten Konzept doch etwas übertrieben. Nüchterner hätte man diesen Aspekt nicht als Warnung, sondern auch als Chance formulieren können, damit Verständnis für die Situation von Mitschülerinnen und -schülern und einen Bezug zur Lebenswelt aller herzustellen.

Bei der Formulierung der minimalen und maximalen Lernziele fehlte im Ursprungskonzept ein maximales Lernziel, das nun eingefügt wurde. Das Minimalziel bleibt weitgehend unverändert, allerdings wird im vierten Spielpunkt sinnvoll umformuliert: „historisch authentisches Bild“ -> „historisch fundiertes Bild“. Durch das neue Maximalziel wird eine sinnvolle Übertragung der Erkenntnisse auf gesellschaftliche Nachkriegsfolgen oder andere Kriege sowie eine inhaltliche Erweiterung (Europäische Integration, „Urkatastrophe und Medienpädagogik anhand Valiant Hearts, andere Familien im Krieg „This War of Mine“) angeregt. Der Hinweis in Fußnote 8 auf besondere Qualitäten von digitalen Spielen ist leider nicht näher mit dem Konzept verknüpft worden. So bietet er unerfahrenen Lehrenden keinerlei Ansatzpunkte, was genau mit dieser Empfehlung gemeint ist, wie sie sich und wo sie sich in das Konzept und den Unterrichtsablauf integrieren ließe. Als Maximalziel ist es daher nicht tauglich eingeführt. Ebenso ist zwar die Erweiterung auf „This War of Mine“ als anderes Spiel mit einem Fokus auf einen anderen Konflikt („die Belagerung Sarajevos „) denkbar und reizvoll, weder Spiel noch Kontext werden auch nur annähernd genügend eingeführt, um tatsächlich für Lehrende anwendbar zu sein. Als Maximalziel wird auch dieser Aspekt nicht genügend mit dem übrigen Konzept verzahnt. Die Erwähnung in Fußnoten allein ist dafür schlicht bei beiden Elementen ungeeignet.

### **Spielmechanische Integration**

Für die Einordnung des Spieles selbst wurden die ersten Absätze weitgehend aus dem Ausgangsmaterial übernommen. Die letzten beiden Absätze ergänzen jedoch sinnvoll fehlende Elemente, die zum Verständnis der Spielerfahrung nötig sind. Grundlegende Beschreibungen des Spielprinzips (Spielweise) holen eine zuvor fehlende Einordnung der Spielmechanik plausibel nach. Zudem ergänzt der Überarbeiter Hinweise auf die Spielcharaktere und die daraus resultierende Multiperspektivität. Sie wirkt sich nicht nur auf die Narration des Spieles aus, sondern manifestiert sich zudem in der Spielweise. Insgesamt fehlt aber immer noch eine deutliche Verknüpfung von Spielmechanik, Spielform und Inhalten mit den Auswirkungen auf das Szenario des Ersten Weltkriegs und familiäre Belastungen und Leiden im historischen Kontext. Umso schwerer wiegt dieses Defizites, weil bereits einige historische Einordnungsversuche im Fachdiskurs existieren, auf die hier lediglich hätte verwiesen werden müssen. So hat sich dieser Abschnitt zwar verbessert, Eigenschaften des Spieles wurden jedoch noch immer nicht genügend mit den genannten Inhalten verbunden.

## Materialien und Unterrichtsablauf

Auch die methodischen Überlegungen zum Unterrichtsablauf übernimmt das überarbeitete Konzept wortgleich. Als einzige Änderung wird nun die Wahl der Methode von Expertengruppen als zu zeitaufwändig bezeichnet. Eine Alternative für den Einstieg aber wird stattdessen nicht angeboten. Dadurch wirkt dieser methodische Überblick nun inkonsistenter als in der Vorlage.

Die Materialien des Ausgangskonzeptes werden nicht geändert oder überarbeitet. So bleibt immer noch das Problem bestehen, dass nicht geeignete Spielsequenzen im eigentlichen Sinne angeboten werden, um das Leitthema zu unterstützen, sondern lediglich Intro und Extro aufgezeichnet wurden. Auch das neue Konzept behebt also nicht den Umstand, dass das Material den Spielcharakter nicht dokumentiert, sondern lediglich lineare filmartige Sequenzen bereitstellt. Ein oft vorgebrachtes Argument von Lehrenden in dem einjährigen Projektverlauf gegen digitale Spiele, dass man ja auch Filme für den Unterricht verwenden kann, wird so leider immer noch nicht entkräftet. Der eigentliche Charakter der spielerischen Erfahrung kann auf diese Weise nicht in den Unterricht eingebracht werden.

Zwar verweist der Abschnitt Material und Medien darauf, dass der einleitende Abschnitt auch symbolisch von einem Schüler oder einer Schülerin im Unterricht an einem Whiteboard (gemeint ist wahrscheinlich Smartboard) oder via Projektor vorgespielt werden kann. Der Unterrichtsablauf rückt allerdings das Video in den Mittelpunkt. Die Beobachtung der Schülerin oder des Schülers in dieser Anfangssequenz würde jedoch immerhin unterstreichen, dass sie stark abhängig von ihrem Spielverhalten sehr unterschiedlich spielen und verschiedene Aspekte wahrnehmen. Hier läge das eigentliche Potential des Einsatzes eines digitalen Spieles.

In der zeitlichen Planung im tabellarischen Unterrichtsablauf wurden die Zeitkontingente nun plausibler auf den Zeitraum eines Unterrichts angepasst. Das Extro zu betrachten, integriert das Ende der Unterrichtsstunde jedoch nun eher optional. Zugleich wird ohne inhaltliche Anpassung des Ablaufes auch das Maximalziel dort neu eingefügt. Dadurch fasert das letzte Segment des Unterrichts, das eigentlich der Ergebnisicherung dienen müsste, stärker auseinander als noch im Ausgangsmaterial. Besser wäre gewesen, auch den vorherigen Unterrichtsablauf stärker anzupassen als nur die Zeitkontingente zu stauchen. Weiterhin bleibt die Länge der Videosequenzen (und ein eventuelles Anspielen von Valiant Hearts) für das Zeitmanagement des Unterrichtsablauf unberücksichtigt.

Dem Unterrichtskonzept wurde schon in der ersten Version eine prinzipiell hilfreiche Bibliografie für interessierte Lehrende, aber auch als Angebot an interessierte Schülerinnen und Schüler beigelegt. Leider änderte sich an der Literaturliste ebenso wenig wie beim Zuschnitt des historischen Kontextes. Gemäß den Zitierrichtlinien wurden nun die Internetquellen den Vorgaben angepasst.

## Anschluss an das Ausgangskonzept

Die Titelei weist unterhalb der Namen der AutorInnen des Vorgängerkonzeptes auf die Überarbeitung hin. Diese Angabe fällt nicht sehr prominent aus und ist leicht zu übersehen. Die textlichen Eingriffe sind teils marginal wie z.B. bei der Beschreibung des Spieles und dem historischen Kontext. Selbst Seitenumbrüche treten nun als irritierende zusätzliche Absätze im Text auf, vor der Abgabe wurde also auch der Aufbau nicht sauber genug überprüft. Viele sprachliche und Aufbauprobleme der Vorlage wurden daher nicht überarbeitet (siehe bspw. S. 1. „wohingegen im konzeptuellen Spiel beides die räum- und zeitliche Darstellung nicht realitätsnah sein müssen.“). Kritische Passagen, welche die Beurteilung des Ausgangsmaterials aufführt, wurden inhaltlich nicht verbessert, sondern unkommentiert ersatzlos gestrichen. Teils sind diese Eingriffe problematisch wie etwa bei S.1: „Das Spiel versucht die Geschichte, die es erzählt, als realitätsnah rüberzubringen.“)

## Zusammenfassung

Nimmt man alle Aspekte zusammen, gerät die Überarbeitung nicht tiefgreifend genug. Probleme bei der Sorgfalt wurden mitsamt ganzer Textpassagen übernommen und neue hinzugefügt. Die Spielbeschreibung trifft jetzt besser durch zwei ergänzte Absätze den Kern des Spielcharakters und die Multiperspektivität der Protagonisten. Immer noch sind diese Bestandteile jedoch nicht ausreichend mit dem historischen Kontext und dem Unterrichtsablauf verknüpft. Dies liegt auch daran, dass das zuvor kritisierte Videomaterial nicht geändert wurde, beispielsweise zu Aufzeichnungen selbst gespielter Sequenzen. Die Nutzung von Intro und Extro bleibt

noch immer illustrativ. Gemieden wurde die Überarbeitung der größten Baustelle beim historischen Kontext. Anstelle von sozio- und familienhistorischer Literatur verweist er weiter auf den kritisierten diplomatisch-politischen Kontext, der am eigentlichen Thema vorbeiführt. Hier hätte eine neue Literaturschau vorgenommen werden müssen, etwa mithilfe des oft im Seminar thematisierten Portals HSozKult oder anderer Rezensions-sammlungen. Ähnlich wäre Literaturarbeit erforderlich gewesen, um die jüngere Forschung zum „Augusterlebnis“ zu würdigen, gerade weil dessen historische Einschätzung eine kritische Verbindung zu Spiel und Familien darstellt. Trotz Anpassung des Zeitmanagements sind die zeitlichen Probleme des Unterrichtsentwurfs nicht behoben, was auch daran liegt, dass die Länge der zu zeigenden Materialien nicht bewusst gemacht wird. Das an sich begrüßenswerte, neue Maximalziel und die Auskopplung des Extras aus der Ergebnissicherung lässt den Unterrichtsablauf am Ende nicht mehr abgestimmt wirken. Durch die nicht weit genug gehende Überarbeitung substantieller Elemente des Vorgängerkonzeptes, welche dessen Beurteilung konkret anmahnt, bleibt die Nutzung von Material, Spiel und des Konzeptes für das Lernarrangement weit hinter dem Möglichen zurück. Insbesondere gilt dies für das Lernziel „Multiperspektivität auf Familien im Ersten Weltkrieg“. Gerade bei diesem Spiel, das so vielfältig bereits in der Literatur diskutiert wird, ist das sehr bedauerlich.