

Rezension des Unterrichtskonzepts

Assassin's Creed Odyssey – Die attische Demokratie

Team: Davide Herde, Dominik Kalb-Rottmann, Tim Pleschka

Rezensenten: Nico Nolden, Alexander Buck, Daniel Giere

Historische Fragestellung

Geschickt steigt das Unterrichtskonzept nicht nur in historische Hintergründe ein, sondern betont, dass das Spiel eine fiktive Variante des Peloponnesischen Krieges im antiken Griechenland inszeniert. Es verdeutlicht damit, dass es eine Interpretation ist und Spielmechaniken im Vordergrund stehen. Sehr gelungen schlägt die historische Einführung den Bogen über die historischen Details zurück zu den Spielinhalten. Damit leitet es schlüssig von der Spielbeschreibung in die Methodik.

Treffend ist der Zeitraum um den Peloponnesischen Krieg als ereignisreiche Zeit der Klassik beschrieben, in der sich das politische Klima grundlegend änderte. Das Konzept führt die zentralen Aspekte ein: die Polis Athen auf dem Höhepunkt ihrer Macht, das Bündnissystem der Ägäis, der Attische Seebund, Sparta als Antagonist, auch aus Furcht vor der Expansion Athens, das entstehende Gegenbündnis „Peloponnesischer Bund“. Das Konzept verweist auf die Instabilität durch Kriege in der griechischen Welt, in die auch Makedonien einfiel. Bezogen auf den Fokus dieses Unterrichtskonzept hätte der Verlauf des Krieges gestrafft werden können. Die für das Konzept wichtigeren Zusammenhänge von Kultur und Gesellschaft stellt es hingegen plausibel als kulturelle und gesellschaftliche Blütezeit dar, in der sich auch die attische Demokratie ausprägte, die im Unterrichtskonzept im Mittelpunkt steht.

Irritierend ist, dass sich dieser Schwerpunkt nicht im Titel des Konzeptes wiederfindet. Im Mittelpunkt steht ja gerade nicht das Spiel Odyssey, sondern die Inszenierung der attischen Demokratie in verschiedenen Quellen. Sprachlich irritiert auch die Formulierung, dass die Demokratie „nie fortgeschrittener als zu dieser Zeit“ war, auch wenn möglicherweise „nie“ in der griechischen Klassik gemeint war. Auch ist „Fortschritt“ als Begriff an dieser Stelle schwammig. Gemeint ist doch wohl nicht, dass die damalige gegenüber der heutigen Demokratie ausgereifter gewesen wäre. Dem widerspräche auch die Lektion aus dem Rollenspiel am Ende der Unterrichtsstunde.

Treffend arbeitet das Unterrichtskonzept den zentralen Antagonismus zwischen der attischen Demokratie, der Blüte an Kunst und Kultur und der militaristischen, spartanische Oligarchie mit Doppelmonarchie heraus. Dass aber in Sparta „für Kunst und Kultur [...] kein Platz“ war, dürfte zumindest fraglich sein, hat doch die Überlieferung und die Forschung im 19. Jahrhundert diese Klischeebildung mit gefördert. Dass wiederum dieser Gegensatz auch vom Spiel aufgegriffen wird, ist eine treffende Feststellung: Hier trifft ein imposantes, lebendiges Athen mit opulent rekonstruierten Gebäuden, die auch Orte der Demokratie wie die Pnyx inszenieren, auf ein Sparta, dargestellt als „schmutzig, roh und martialisch“ ohne gelebte Demokratie.

Didaktische Vorgehensweise

Das Konzept skizziert den Unterricht an einer 5. Gymnasialklasse. Weshalb spezifisch nur für ein gymnasiales Niveau, wird nicht ausgeführt. Es ist Bestandteil einer Unterrichtseinheit zum „antiken Griechenland“, spezifischer positioniert wird es darin nicht. Es eignet sich allerdings weder zum Einstieg, noch als Abschluss einer Unterrichtseinheit. Einige Unterrichtsstunden müssen Vorwissen gebildet haben: Kenntnisse zur Alleinherrschaft im Alten Ägypten auf, speziell zu Griechenland die Struktur der Polis, die Ereignisse des Perser- und des Peloponnesischen Krieges, Aspekte von Gesellschaft und Kultur, als deren Teil auch die attische Demokratie besprochen wird. Auf dieser Basis werden Demokratiebegriffe erörtert. Das Konzept leitet über zum Unterricht über die römische Republik und den Prinzipat. Als Ziel verfolgt das Konzept, dass Schülerinnen und Schüler minimal ein begründetes Sachurteil fällen können: Sie sollen die attische Demokratie als politische Errungenschaft mit Vorteilen gegenüber der Autokratie erkennen. Maximal strebt das Konzept ein differenziertes Werturteil an: Die attische Demokratie entspricht nicht dem heutigen Demokratiebegriff und ist aus heutiger Sicht verbesserungswürdig. Dafür konzentriert sich das Konzept auf allgemeine Grundprinzipien (Partizipation, Ausschluss, Wahlrecht, Kontrollinstanzen), spart der Klassenstufe entsprechend aber Spezialwissen aus

(Gesetzgebungen, Entwicklungen/Reformen politische Strukturen). Auch einzelne Persönlichkeiten und der Kriegsverlauf bleiben unberücksichtigt. Deshalb hätte Letzterer im historischen Kontext weniger detailliert ausgeführt werden können.

Die Unterrichtsstunde soll das Wissen zu Herrschaft und Staatlichkeit erweitern, indem es die attische Polis der autokratischen Herrschaft Ägyptens gegenüberstellt. Als Orientierungskompetenz sollen die Schülerinnen und Schüler Spezifika der attischen Demokratie benennen und zuordnen können. Vor und Nachteile werden anhand von Quelle M1 herausgearbeitet und adressieren die Lesekompetenz. Eine Phrase bildet leider der Verweis, die Schülerinnen und Schüler sollten „kritisch reflektieren“. Angesichts einer inflationären Verwendung wäre dies besser präzisiert worden. Methodenkompetenz soll die Gegenüberstellung der Textquelle mit dem Videospiel hervorrufen. Schülerinnen und Schüler sollen erkennen, dass die Quellen unterschiedlich darstellen und verschiedene Quellengattungen darstellen. Wie allerdings Schülerinnen und Schüler daraus erkennen sollen, welche Vorteile die heutige Demokratie bietet, bleibt in diesem Zusammenhang unklar. Erst die Erläuterungen zum Rollenspiel präzisieren eine Methode dafür.

Methodisch führt das Unterrichtskonzept mit der Videosequenz (M2) nur illustrativ ein. Dies soll irritieren und Neugier wecken, wirft aber die Frage auf, ob die Inhalte ohne die Schriftquelle überhaupt verständlich sind. Eine rein illustrative Nutzung aber zeugt von wenig Mut, das Videospiel als Quelle in den Mittelpunkt zu rücken. Dem Medium und einer integrativen Beschäftigung im Unterrichtskonzept wäre mehr zuzutrauen. Unklar ist, warum explizit ein Smartboard genutzt werden soll. Als Beispiel wäre es verständlich, verpflichtend ist es nicht genug begründet. An die Vorführung schließt sich eine Beschreibung und Analyse der Sequenz im Plenum an, unklar bleibt jedoch, wie diese Ergebnisse präsent gehalten, bzw. gesichert werden sollen.

Anhand der Textquelle auf Arbeitsblatt (M1) folgt eine Einzelarbeit, deren Arbeitsauftrag durch das Arbeitsblatt präzise benannt wird. Eine Ergebnissicherung soll wieder einen gemeinsamen Arbeitsstand herstellen, wie genau dieser Ergebnisstand allerdings gesichert wird, führt das Konzept nicht auf.

Inkonsistent greift das Unterrichtskonzept laut Ablauf-Tabelle zwar die die Videosequenz (M2) erneut auf, um sie tiefergehend im Unterricht zu behandeln, aber die Beschreibung des Unterrichts im Text enthält dieses – eigentlich sinnvolle – Element nicht. Erst dadurch aber wird das Videospiel nicht mehr nur illustrativ eingesetzt, sondern substantiell als Quelle genutzt. Insbesondere erscheint dieser Schritt wichtig, weil erst der Zwischenschritt über die Textquelle eine konzentriertere Haltung der Schülerinnen und Schüler gegenüber der Videosequenz herbeiführt.

Der nächste Schritt des Unterrichtskonzepts beruht vorbereiteten Funktionskarten (M3). In einem Rollenspiel wird die Wahl des Strategen nach den Regeln der attischen Demokratie simuliert. Die Rollenkarten weisen den Schülerinnen und Schülern jeweils verschiedene Meinungen, abhängig von ihrem Status in der Athener Gesellschaft zu. Im Austausch von Meinungen und Positionen sollen Schülerinnen und Schüler ein Sachurteil bilden. Die Abstimmung operiert mit der Verstörung der Beteiligten, weil gemäß dem attischen Demokratieverständnis ganze Gruppen ausgeschlossen werden. In der anschließenden Auswertung am Ende der Stunde kann hier die Eignung der griechischen Demokratie mit Gegenwartsbezug besprochen werden. Hierin liegt das definierte Maximalziel.

Materialien

Das Unterrichtskonzept selbst, auch wenn ein Titelblatt mit formalen Angaben erst auf Nachfrage eingereicht wurde, ist knapp auf die nötigen Details konzentriert, aber im Wesentlichen präzise, inhaltlich zielgerichtet und übersichtlich präsentiert. Ein erhebliches Manko ist, dass gegenüber der Tabelle im Ablaufplan der Schritt im textlichen Ablauf fehlt, die Sequenz des Videospiels nicht nur illustrativ einführend, sondern als Quelle mit eigenem Charakter im Unterricht aufzugreifen.

Die textliche Quelle wählt das Konzept geeignet, denn sie konzentriert sich auf die wesentliche Fragestellung. Zudem wurde bereits ein Arbeitsblatt (M1) daraus mit Arbeitsanweisungen und einer Beispiellösung konzipiert.

Die Videosequenz aus dem Spiel (M2) zeigt den Aufstieg zur Pnyx, wo ein inszeniertes Pro-/Kontra-Gespräch zwischen Hauptfigur Alexios und Sokrates den anwesenden Athenern vorgetragen wird. Es geht um einen Angriff per Schiff, den Konflikt zwischen Mehrheit und Alleinherrschaft sowie der Verantwortung bei Mitbestimmung und einer Änderung von Entscheidungen. Leider gelingt dem einen Video allein nur, den performativen Charakter des Spielens anzudeuten. Zwar zeigt es die Wahl der Antwortmöglichkeiten durch die Aufzeichner des Videos, nicht jedoch aber andere Alternativen. Gerade zum Hervorheben des Charakters von digitalen Spielen wäre vielleicht ein zweites Video mit anderem Gesprächsverlauf sinnvoll gewesen. In zwei Gruppen hätten die Schülerinnen und Schülern jeweils eines sehen können, und wären darüber in den Austausch getreten.

Drittens bietet das Konzept Rollenkarten (M3) eine hervorragende Unterstützung des Unterrichtskonzept wegen der Motive, der Biografien, der Gesellschaftszugehörigkeiten und der Meinungsstatements. So gelingt übersichtlich eine gute Anbindung und präzise Meinungsbildung für das anvisierte Sachurteil. Dass im Abstimmungsprozess viele Rollen ausgeschlossen werden, verstört für die Verknüpfung der historischen Situation mit dem Gegenwartsbezug überzeugend.

Mediale Eigenschaften digitaler Spiele

Die Darstellung des digitalen Spieles fällt eingangs detailreich aus. Sie gibt ein umfassendes Bild zum Spieltyp und Szenario. Sie stellt ein Action-Abenteuerspiel mit Rollenspielelementen heraus, in dem sich das spielerische Handeln auf das Kampfsystem konzentriert. Stärker hätte sich die Beschreibung bereits auf die historische Raumerfahrung beziehen können, die mit dem Analyseschema nach Chapman klug mit Raumstruktur, Erzählstruktur und Realitätsgrad herausgearbeitet wird. Ob es nötig ist, die Geheimgesellschaften für den Zusammenhang mit dem Unterrichtskonzept zu erwähnen, kommt sicherlich darauf an, als wie entscheidend man diesen Hintergrund für die konkrete historische Spielerfahrung wertet.

Das Konzept erläutert die Möglichkeiten und Grenzen bei der spielerischen Entscheidungsfreiheit treffend (Bsp. Entscheidung gegen oder für die Hinrichtung einer Familie, Ansteckung Epidemie, keine persönliche Relevanz für die verkörperte Hauptfigur). Leider behält das Konzept nicht immer den Charakter des Spieles im Fokus. So lernen Spielende nicht „reale Charakter der antiken Welt“ kennen und interagieren nicht mit ihnen. Sie sind Interpretationen historisch überlieferter Charaktere, transportiert mit den Möglichkeiten eines zeitgenössischen Mediums. Auch ist die Bandbreite von Interaktionen ja durchaus beschränkt – auf das Auslösen von Dialogen mit Gesprächsoptionen und Kämpfe.

Bei der Bewertung steht man in einem Dilemma: Leider ist das digitale Spiel in der textlichen Fassung nur illustrativ eingebunden. Analoges Rollenspiel und Simulation dominieren als bekannte Konzepte das Unterrichtsgeschehen. Das Video tangiert die eigentlichen Eigenschaften digitaler Spiele (eigenes Handeln, bewegen durch Raum) nur. Ein Mehrwert entstünde erst durch eine tiefergehende Gegenüberstellung inmitten des Unterrichtes, die aber nur der tabellarische Ablauf andeutet. Den Mehrwert aufgrund der Charakteristika digitaler Spiele hätte bereits ein zweites Video mit einem anderen Gesprächsverlauf zwischen Alexios und Sokrates herausstellen können.

Zusammenfassung

Das vorgelegte Unterrichtskonzept ist weitgehend schlüssig und präzise. Bis auf wenige Ausnahmen ist es gut korrekturgelesen, stilistisch und vom Aufbau zeigt es sich stringent und nachvollziehbar. Manchmal trübt eine fachlich unpräzise Wortwahl die Qualität („reale Charaktere“, „SuS gucken“, „attische Polis Athen“ u.a.). Dass ein Deckblatt mit Titel und Angaben zu den Autoren fehlte, folgt aus mangelnder Sorgfalt.

Der historische Hintergrund ist treffend geschildert. Der Kriegsverlauf könnte gestrafft werden, dagegen ist der Antagonismus zwischen Athen und Sparta pointiert dargestellt. Ein Hinweis darauf, dass der scheinbare Antagonismus (Militärstaat vs. Kulturstaat) in der früheren Forschung auch stereotyp stilisiert wurde, wäre angebracht gewesen. Dass der Titel des Konzeptes den Schwerpunkt der attischen Demokratie nicht erwähnt, aber zentral das Spiel, das im Konzept wiederum nur eine untergeordnete Rolle einnimmt, irritiert. Das Konzept richtet sich an eine 5. Gymnasialklasse, warum nur gymnasial, erläutert es aber nicht. Da es auf Vorwissen basiert, jedoch nicht die Unterrichtseinheit abschließen kann, wird es folgerichtig inmitten einer Unterrichtseinheit

positioniert. Genauer wird auch dies nicht spezifiziert. Es zielt darauf, dass die Schülerinnen und Schüler ein Sachurteil über die attische Demokratie im Ggs. zur Autokratie fällen können. Maximal wird ein Werturteil angestrebt, dass diese nicht der heutigen Demokratie entspricht und verbesserungswürdig ist.

Das Konzept verwendet mehrere Unterrichtsmethoden (mündliche Auswertung des Videos, Einzelarbeit an Schriftquelle, Rollenspiel mit Verstörung). Es bindet mit dem Arbeitsblatt, den Rollenkarten und der Videospielsequenz drei sinnvolle Materialien ein. Es wäre eine hervorragende Leistung, bliebe es nicht an einer wesentlichen Stelle inkonsequent. Das Konzept leidet darunter, dass seine textliche Fassung bezüglich der Eigenschaften digitaler Spiele hinter seiner Grundanlage zurückbleibt. Bezieht man das vertiefende Wiederaufgreifen des Videomaterials in der tabellarischen Form wohlwollend mit ein, vermisst man im Text methodische Überlegungen, mit welchen Scharnieren es im Unterrichtsverlauf einzubinden ist. Neben einer rein illustrativen Einführung durch das Video bliebe im Ergebnis bloß ein konventioneller Umgang mit textlichen Quellen und einem analogen Rollenspiel zur Strategen-Wahl übrig.

Kommentar von Alexander Buck:

Grundlegend schließe ich mich den Aspekten von Herrn Nolden an. Ich gewichte sie allerdings etwas anders. Die Auswahl der Spielszene halte ich für gut, die Arbeit mit dem digitalen Spiel ebenfalls. Deutlich problematischer sehe ich jedoch die Verwendung einzelner geschichtsdidaktischer Begriffe. So verwenden Sie beispielsweise den Begriff der Orientierungskompetenz lediglich im Sinne einer Orientierung „in“ der Geschichte. Viel spannender wäre – aus meiner Sicht – die Frage, wie mithilfe historischen Denkens eine Orientierung „durch“ Geschichte ermöglicht wird. Und dazu zählt in meiner Auffassung auch ein reflektierter Umgang den Deutungs- und Orientierungsangeboten historischer digitaler Spiele. Die Verwendung von Fremdmaterial ergibt zwar Sinn, hätte aber neben einer wissenschaftlich korrekten Angabe unbedingt weiterer Reflexion bedurft.

Kommentar von Daniel Giere:

Grundsätzlich schließe ich mich den Ausführungen von Nico Nolden und Alexander Buck an, möchte allerdings die zwingende Notwendigkeit des Fremdmaterials noch einmal unterstreichen. Gerade in einer 5ten Klasse ist nach meinen Erfahrungen besonders wichtig, den SuS durch Quellen Orientierung bei der Beurteilung bzw. Bewertung zu ermöglichen. Die Quelle eignet sich mitunter besonders, um den Unterschied zwischen Auto- und Demokratie eigenständig zu beurteilen und zu bewerten. Vielmehr zeigt der Entwurf, dass digitale Spiele ebenso für Einstiege und als Impulse im Geschichtsunterricht Anwendung finden können. Der Entwurf unterstreicht die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten im Geschichtsunterricht, auch wenn die Lernfunktionalität der Spielmitschnitte nicht unbedingt optimal gelingt.