

Rezension des Unterrichtskonzepts

Europa Universalis IV – Reformation und Herrschaft

Team: Nils Ahrens, Linus Braker, Elgin Erkal, Mina Omer, Nikolaus Paul

Rezensenten: Nico Nolden, Alexander Buck, Daniel Giere

Historische Fragestellung

Da dem Unterrichtskonzept leider eine aussagekräftige Überschrift fehlt, führt es erst bei der Erläuterung des historischen Rahmens auf Textseite 2 sein eigentliches Kernthema ein. Dabei bezieht es sich nicht explizit auf die zuvor erläuterte Spielmechanik, obwohl die historischen Inhalte damit in Beziehung gesetzt werden müssten. Prinzipiell stellt das Konzept die historischen Umstände und Folgen der Reformationsbewegung zwar dar, verharret aber im engen Bezug auf das Heilige Römische Reich. Wegen der erläuterten, globalhistorischen Spielprinzipien wäre reformatorische Bestrebungen in anderen globalen, wenigstens aber europäischen Kontexten erwähnenswert. Dieser Ansatz hätte eine Öffnung des Unterrichtskonzeptes im Gegensatz zu nationalen Traditionen der Geschichtsschreibungen ermöglicht, und damit ein wichtiges Argument für den Einsatz digitaler Spiele im Geschichtsunterricht gesetzt. Leider zielen Spielbeschreibung und historischer Kontext so aneinander vorbei.

Klug konzentriert sich das Konzept auf einen Teilaspekt des großen Komplexes der Reformation. Es rückt oft übersehene Folgen der Reformation in kleinen, lokalen Einheiten wie freien Städten in den Mittelpunkt sowie gruppenabhängige Deutungen der Entwicklungen. Dass sich hieran bereits eine Einführung in verwendete Materialien anschließt (städtische Quellen und Let's Plays) ist ungünstig. Besser wären diese Erläuterungen im methodischen Abschnitt aufgehoben. An dieser Stelle entstünde so mehr Raum, um die globalhistorische Spielmechanik mit ihren Differenzierungen auf traditionelle Geschichtsbilder zu beziehen. Kontext, Spielmechanik und verwendete Materialien drängen die Frage auf, in welchem Verhältnis zur globalhistorischen, militärisch-diplomatischen Perspektive des Fallbeispiels Europa Universalis IV die städtische Herrschaft steht. Städte an sich spielen in EU IV nur eine untergeordnete Rolle – sieht man von Expansionspaketen wie zur Hanse ab.

Vorformuliert wird hier auch schon das didaktische Ziel der Unterrichtskonzeption. Sie zielt auf Multiperspektivität im historischen Kontext im Allgemeinen und das kritische Herausarbeiten dieser Multiperspektivität im Handeln der Spielenden im Speziellen. Anhand der Städte will es verdeutlichen, wie subjektiv und unterschiedlich einzelne Personen oder Gruppen Geschichte wahrnehmen. Die Erläuterung der Quellen und des Materials sowie des Lernziels greifen hier viel Raum, der einer besseren historischen Einordnung im Lichte der spielmechanischen Prinzipien hätte dienen können. Es fehlt an der Verzahnung der Zahnräder zum wirkungsvollen Getriebe.

Didaktische Vorgehensweise

Die didaktischen Erläuterungen trennen sich in den textlichen Teil und eine tabellarische Übersicht zum Unterrichtsablauf. Einleitend hält das Konzept die Voraussetzung fest, Schülerinnen und Schüler müssten das Konzept der Herrschaft und Begriffe der Herrschaft kennen. Diese Formulierung wäre zu präzisieren, weil sie wenig Vorstellung davon gibt, welche Aspekte in dem Komplex „Herrschaft“ spezifisch zu betonen wären. Sinnvoll ließe sich das Konzept mindestens auf „frühneuzeitliche“ Herrschaft eingrenzen. Befähigt sollen Schülerinnen und Schüler auch sein, quellenkritisch zwei städtische Quellentexte zu bearbeiten. Infolgedessen wäre der Kontext städtischer Herrschaft eine weitere Einschränkung. Durch das gewählte Material und das Spiel stehen Herrschaftskonzepte zudem in einer bislang nicht erläuterten Spannung, da im Spiel eher fürstliche Territorialherrschaft, in den Quellen eher Stadtherrschaft mit der Reformation kollidiert.

Vorschläge ergehen zu Vertiefungen zum Beispiel bezüglich quellenkritischer Arbeitsweisen und zur Medienkompetenz – etwa im Vergleich mit anderen Medien. Das Konzept ordnet auch überfachliche Zielkompetenzen zu wie sozial-kommunikative und Selbst-Kompetenz. Ist dieses Anliegen an sich zu begrüßen, spezifiziert das Konzept leider nicht näher, worin genau Anknüpfungspunkte bestehen. Das Konzept im Mittelteil einer Unterrichtseinheit zur Reformation zu positionieren, scheint nachvollziehbar. Ausführlich aber wäre zu begründen, wie es eine ganze Unterrichtseinheit mit einer entsprechenden Ergebnissicherung abschließen könnte. Die Ergebnissicherung im Konzept bezieht sich jedenfalls nur auf die Unterrichtsstunde.

Den Schwerpunkt legt das Unterrichtskonzept im didaktischen Abschnitt auf den Unterschied von Sach- und Werturteilen sowie die Ausdifferenzierung unterschiedlicher Werturteile, abhängig von externen Gründen. Weiter oben hatte die historische Einführung angekündigt, man konzentriere sich auf Multiperspektivität. Diesen Zusammenhang zwischen Urteilsbildung und Multiperspektivität hätte das Konzept explizit erläutern müssen. Dem entgegen behandelt der Abschnitt viele auszuschließende Aspekte. Er müsste aber bekräftigen, warum sich das Konzept gerade auf den Schwerpunkt einer städtischen Meinungsbildung in Bezug auf die Reformation konzentriert. Diese Absätze bleiben dadurch leider kryptisch. Die abschließende tabellarische Übersicht formuliert für das Kernziel ebenso wenig erhellend, wie Multiperspektivität hineinspielt. Sie betont erneut, dass der Unterschied zwischen Sach- und Werturteilen verstanden und eine kritische Reflexionsfähigkeit gegenüber medial vermittelten Werturteilen herausgebildet werden sollen.

Der Ablaufplan beginnt mit dem Ansehen zweier Let's Play-Videos (M1). Die verlinkten Videos sind allerdings lang und es fehlen Angaben zu bestimmten Zeitausschnitten. Immerhin führen die Links auf einen spezifischen Startpunkt. Ggfs. wird je nach Lernstärke der Gruppen vorgeschlagen, sie sogar mehrfach anzusehen. Da sich die Zeitkontingente im tabellarischen Ablauf insgesamt auf 90 Minuten summieren, liegt darin eine ungeklärte Diskrepanz. Im Unterrichtsgespräch führt dann 15 Minuten vorwiegend die Lehrkraft zur Beantwortung der Leitfrage, was in den Videos geschieht. Ziel sei das Erkennen der Reformation als historisches Ereignis und das benennen der Werturteilsbildung durch den Spielenden. Dabei werden Fragepotentiale identifiziert. Die Sicherungsphase I erfolgt in fünf Minuten an der Tafel, wo gemeinsam ein Aussagesatz zur Leitfrage formuliert wird. Arbeitsphase I führt Schülerinnen und Schüler methodisch in ein Gruppenpuzzle. Sie arbeiten ca. 40 Minuten mit den Arbeitsblättern M2 u. M3. Aufgabe 1 ist eine Einzelarbeit, Aufgabe 2 auf den Blättern eine Gruppenarbeit. Zwischendurch bilden sich Expertinnen- und Experten-Gruppen, die ihre Thesen aus den gemeinsamen Quellen nun an den jeweils anderen Quellen prüfen. Die empfohlene Vorgehensweise für die Durchmischung bleibt leider diffus. Im Austausch über die Ergebnisse erfolgt dann die Bearbeitung von Aufgabe 3, um gemeinsame Sachurteile zu sammeln. Für die Sicherung dieser Ergebnisse und ihre Reflexion kehren die Expertinnen und Experten wieder in ihre Ausgangsgruppen zurück. Sie verschriftlichen ein Sachurteil je Gruppe auf Karteikarten, um sie auf Tafel / Whiteboard o.ä. zu sammeln. Zur weiteren Bearbeitung fotografiert der/die Lehrende das entstehende Tafelbild und soll es ausgedruckt oder digital den Schülerinnen und Schülern bereitstellen. Arbeitsphase II greift die Werturteile aus den Let's Plays auf und stellt sie den Sachurteilen aus Sicherung I gegenüber. Das Unterrichtsgespräch arbeitet Unterschiede und Gemeinsamkeiten heraus und stellt sie in Sicherungsphase III in einer Tabelle gegenüber. Daran verbalisiert die Lehrkraft den Unterschied zwischen Sach- und Werturteil und konzentriert ihn auf einen Merksatz. Insgesamt handelt es sich um eine begründete, gestufte und binnendifferenzierte Vorgehensweise, allerdings erscheint das Zeitmanagement überambitioniert.

Zusammen mit dem methodischen Vorgehen formuliert das Konzept vorbildlich kaskadierende Teilziele der Unterrichtskonzeption. Komplementär zur Übersicht in tabellarischer Form zeichnet das Konzept die Ziele und die Methodik des Unterrichtskonzeptes wohlüberlegt und überzeugend nach. Es definiert 5 Teilziele, die zwar miteinander in Beziehung stehen, jedoch den Unterrichtserfolg flexibler nach unterschiedlichen Schwerpunkten messen lassen. Zudem werden Verwendungsziele der einzelnen Unterrichtsmaterialien differenziert aufgezeigt. So wird an dieser Stelle auch implizit deutlicher, wie etwa eine stärkere Ausrichtung des Konzeptes auf Medienkompetenz statt Quellenarbeit durch Lehrende vollzogen werden könnte. Explizite Hinweise hätten Lehrende beim Abschnitt Schwerpunktsetzung geholfen.

Das Konzept konzentriert sich anhand der Arbeitsphasen insgesamt auf fünf abgestufte Lernziele. Erstens sollen Schülerinnen und Schüler unterschiedliche Kontexte und die emotionalen Reaktionen auf das Auftreten der Reformation in den Let's Plays erkennen können. Zweitens sollen sie Werturteile über das Geschehen in den Let's Plays aus der spielmechanischen, gegenwärtigen Perspektive beschreiben. Drittens sollen Schülerinnen und Schüler ein Sachurteil aus den städtischen Quellen über Herrschaft und regionale Strukturen im Umbruch bilden. Besonders gut überlegt ist, dass die Quellen nach verschiedenen Leistungsniveaus binnendifferenzieren. Ziel 4 formuliert das Minimalziel am Ende der Unterrichtsstunde, das Schülerinnen und Schüler mit den unterschiedlichen Bewertungen in den Let's Plays und den eigenen Urteilen umgehen lernen. Sie verstehen den Unterschied zwischen einem Sach- und einem Werturteil und können ihn begründen. Das fünfte und Maximalziel adressiert,

dass im Medium digitaler Spiele gehäuft Werturteile auftreten. Die spielmechanische Konstruktion von digitalen Spielen löse, so die Urheber des Unterrichtskonzepts, keine Sach-, sondern Werturteile aus. Diese kräftige These ist eine gute Ausgangsbasis für ein maximales Lernziel, müsste aber medienpädagogisch näher erläutert werden. So einfach ergibt sich die Erkenntnis nicht aus dem Konzept. Auch ihre wissenschaftliche Haltbarkeit wäre zu klären, damit Lehrende im Unterrichtsverlauf das Lernziel nachvollziehen und selbständig ableiten können.

Materialien

Leider beginnt das Unterrichtskonzept unvorteilhaft ohne einen Titel. So verweist es nicht unmittelbar auf sein Kernziel. Ein geeigneter Titel sollte das historische Kernthema und die Intention des Unterrichtskonzeptes unmittelbar erkennen lassen, um für Lehrende am Konzept Auswahl und Einstieg zu erleichtern. Im Inneren erleichtert wiederum das Inhaltsverzeichnis strukturierte Zugriffe auf Bestandteile des Konzepts. Problematisch zeigt sich gelegentlich die Begriffswahl im Unterrichtskonzept. EU IV stellt nicht moderne „Staaten“ oder gar „Nationen“ dar. Historisch präziser müsste man sie als 720 „Territorien“ bezeichnen.

Material M1 besteht aus zwei Links zu externen Let's Plays. Diese Wertungen durch Spielende über eine Spielerfahrung hinzuzuziehen, ist prinzipiell eine gute Idee, besonders im Hinblick auf das Verhältnis von Sach- und Werturteilen. Sie dokumentieren unterschiedliche Pfade im Spiel und die Reaktionen der Spieler. Die Verwendung von Fremdmaterial kann leider nicht dauerhaft garantieren, dass es verfügbar bleibt, sei es durch gelegentliche Löschwellen bei Youtube, sei es durch Deaktivierung durch den Urheber. Zu Unterrichtszwecken wäre denkbar, die entsprechende Sequenz nachzuspielen und selbst zu vertonen, um diese Risiken auszuschließen. Bei den vierzig Minuten dauernden Videos sind keine Zeitkorridore spezifiziert, zudem wird nicht angeleitet, auf welche inhaltlichen Aspekte zu achten ist. Auch ihre Handhabung bleibt rätselhaft, insbesondere weil das Konzept vorschlägt, sie ggfs. mehrfach anzusehen. Die These so zu formulieren, dass im Medium digitaler Spiele gehäuft Werturteile auftreten würden, erscheint auf der Basis von Let's Plays gewagt - schließlich verkörpern sie nicht direkt das digitale Spiel. Vielmehr sind sie als kommentierte Spielverläufe eine eigene Quellenform. Wie sich daran die These der Werturteile auf digitale Spiele selbst erweitern ließe, müsste schon genauer begründet werden. Bei den methodischen Überlegungen setzt das Konzept zudem voraus, dass Schülerinnen und Schüler das Format kennen. Im Gegenteil müsste davon ausgegangen werden, dass manche Schülerinnen und Schüler Let's Plays nicht kennen, bzw. andere sie unzureichend hinterfragen. Zudem bedenkt das Konzept nicht gruppendynamisch, dass sich manche von ihnen nicht trauen könnten, ihre Unkenntnis vor Mitschülerinnen und Mitschülern bzw. Lehrenden zu offenbaren. Da aber die Decodierung der Werturteile in den Videos vom Verständnis dieses Formats abhängt, ist eine Einführung durch Lehrende zu Beginn anzuraten. Elementar wäre herauszuarbeiten, dass Let's Plays ein Rezeptionsformat sind und sich von der eigentlichen Spielerfahrung unterscheiden. Die Videos sollen mit den darin enthaltenen Urteilen die Schülerinnen und Schüler irritieren. Den Zweck dieser Irritation erläutert das Konzept aber nicht. Vielleicht wäre ratsam, wenn sich die Lehrkraft zurücknimmt. Unterschiedliche Einschätzungen der Schülerinnen und Schüler darüber aufzunehmen, was ein „Echtzeitstrategiespiel“ sei, könnten bei der Einführung in den Unterricht helfen. Differenziert nach der Lernstärke der Gruppe sollen die Ausschnitte zwei bis drei Mal angesehen werden. Neben der unbestimmten Laufzeit der Videos bleibt die Leitfrage „Was findet in den Videos statt?“ unspezifisch, solange nicht erläutert wird, worauf zu achten ist. Zumindest für die Lehrenden müsste das Konzept diese Aspekte offenlegen. Das Unterrichtsgespräch über die Beobachtungen der Schülerinnen und Schüler ließe sich zudem mit einer Gruppenarbeitsphase flankieren, je nachdem wie aktiv und diskutierfreudig sie im Unterricht sind.

Die Materialien M2 und M3 bestehen aus Arbeitsblättern mit Textquellen zur Stadt Esslingen und dem Reformator Bugenhagen. Sie stellen klar definierte Aufgaben zu einem überschaubaren Quellenumfang. M2 und M3 differenziert das Konzept nach Schwierigkeitsgraden. Lehrenden ermöglicht diese Differenzierung ein Eingehen auf ihre spezifische Unterrichtssituation. M2 und Q2 bergen einen höheren Anspruch, allerdings wird nicht erläutert, woran dieser höhere Anspruch festgemacht wird. Als hervorragende Unterstützung für Lehrende arbeitet das Unterrichtskonzept historische Kontexte aus den Zeilen der Quellen heraus. Möglicherweise nimmt dieser Service Lehrenden bereits zu viel eigene Denkarbeit ab, um das Konzept selbständig zu durchdringen. Das Angebot

wird jedoch sicherlich dankbar angenommen. Detailliert exerziert diese Hilfe vor, wie der Erkenntnisprozess den Quellen folgt. Hilfreich legt das Konzept am Ende Quellen und Literatur offen, um Interessen zu vertiefen.

Mediale Eigenschaften digitaler Spiele

Das Konzept leitet mit grundlegenden Informationen zur Veröffentlichung des Spieles ein. Es hebt den kontinuierlichen Entwicklungsprozess hervor, der EUIV zumindest bis zum Entstehungszeitraum des Unterrichtskonzeptes gepflegt hat. Klug rückt das Konzept die Perspektive von Spielenden in den Mittelpunkt. Im Zentrum stehe die Spielmechanik eines frühneuzeitlichen Staatswesens zwischen 1444 und 1821. Spielende verkörpern im Spiel also einen Staat, keine Person. Eine globalstrategische Perspektive macht das Konzept zurecht am Einzugsbereich der Spielwelt und an der Schichtung von Herrschaftsebenen fest. Bezeichnet wird der Überflug der Spielenden über die Spielfläche als „Vogelflug“. Dass ist sicherlich nicht falsch, weil die Metapher eindeutig verständlich ist. Dieses Beispiel verdeutlicht jedoch, dass eine engere Verzahnung mit dem historischen Kontext in der Spielbeschreibung fehlt. Als historische Analogie böte sich an, zumindest die augenfälligen Parallelen der visuellen Gestaltung und der spielmechanischen Prinzipien zur Kartentischperspektive frühneuzeitlicher Diplomatie zu ergänzen. Sie hätte zudem eine weitere Brücke zum historischen Kontext geschlagen: Das Konzept betont zurecht, dass alle historischen Aspekte den militärisch-diplomatischen Spielprinzipien untergeordnet sind - zum Beispiel die ökonomische Prosperität des Staatswesens. Sinnvoll wäre darauf hinzuweisen, dass dieses Staatenmodell aus einer historischen Staatsvorstellung der Epoche erwächst, nicht willkürlich von den Entwicklern konstruiert wird.

Richtig wird erkannt, dass sich das Spiel nicht als realistische Simulation betrachtet, sondern die Inszenierung der Staatswesen der Spielbarkeit unterordnet. Im Prinzip ist natürlich korrekt, dass jedes Spiel abstrahiert, im Unterschied zu fast allen anderen digitalen Spielen aber stellt die Komplexität gerade von EU IV extreme Ansprüche an Spielende, sich mit wechselwirkenden und teils widerstreitenden Spielmodellen als historische Interpretation auseinanderzusetzen. Also besteht weniger ein Gegensatz zu Simulationen. Vielmehr bieten die Spielmodelle graduelle Annäherung an manipulierbare Simulationen. Auf der anderen Seite bilden auch wissenschaftliche Simulationen keine Realitäten ab, sondern abstrahieren zu Modellrechnungen.

Das Unterrichtskonzept hält fest, dass Europa Universalis IV den Spielenden keine Spielziele vorgibt. Im Hinblick auf die Vorurteile gegenüber digitalen Spielen lässt sich kaum überbetonen, dass Spielerinnen und Spieler unabhängig von Siegbedingungen eigene Interessen verfolgen können: eine Kleinstprovinz durch die Wirren der Zeit manövrieren, militärisch oder durch geschickte Diplomatie expandieren oder eben unvorhergesehene Intentionen verfolgen. Das Handeln der Spielenden löst stets kurz-, mittel- und langfristige Konsequenzen aus, so dass die Spielmechanik prozesshaft das Verständnis von komplexen Ursache-Wirkung-Netzen befördert. Abhängig ist das Handlungsvermögen sicherlich neben dem Verständnis der komplexen Spielmechanik auch von dem Grad der historischen Bildung über das frühzeitliche Staatswesen und seine Diplomatie.

Erwähnt wird auch ein Zufallsfaktor in der Spielmechanik, worin er sich äußert, wird erneut nicht explizit gemacht. Hier hätte erwähnt werden können, dass historische Ereignisse zwar eintreten, jedoch nicht notwendig am Ort oder zur Zeit ihrer historischen Überlieferung. Zweitens berechnet das Programm prozedural, also abhängig von interagierenden Regelmechaniken, wie sich alle übrigen Herrscher von Territorien auf den unterschiedlichen hierarchischen Staatsebenen in einem Konzert aus 720 Provinzen verhalten. Dadurch hängt drittens jeder individuelle Spielverlauf - der Begriff „(Spiel-)Runde“ ist eher unpräzise – einzigartig von der Wechselwirkung mit Spielweisen und Spielerinteressen ab. Deutlich ist zu betonen, dass in der Folge EUIV kennzeichnet, dass es von historischen Prozessen und Modellen handelt, nicht von historischen Nacherzählungen und faktischen Ereignissen.

Interessant wäre auch ein genauerer Blick auf das Zeitkonzept in EU IV. Die Zeitachse ist durchaus manipulierbar, jedoch lässt sich nur der Verlauf verlangsamen und beschleunigen. Sprünge hingegen sind nicht erlaubt, argumentieren ließe sich jedoch, dass dafür das Speichersystem genutzt werden kann. Es gestattet nicht nur eine freie Zahl an Speicherpunkten, auch lässt sich frei in jeder Häufigkeit speichern. Indem neu geladen wird, ließe sich natürlich auch die Zeitachse manipulieren. So könnten Lehrende bspw. Entwicklungslinien zwischen zwei Zuständen vergleichen lassen.

Zusammenfassung

In formaler Hinsicht trüben eigentlich nur Kleinigkeiten das Konzept. Manchmal fällt der Stil salopp aus („gucken“ statt „ansehen“), nicht immer glückt die Rechtschreibung und eine wissenschaftssprachliche Präzision wahrt es nicht durchgängig (Begriffe: „Runde“, „Nation“). Hervorragend gelöst ist der stete Versuch, mithilfe von Methodik und Schwierigkeitsgrad zu binnendifferenzieren. Intensiver ließe sich diesbezüglich Input durch die Schülerinnen und Schüler für die Einführung nutzen, um etwa den Charakter von Strategiespielen und Let's Plays zu besprechen. Gerade das gewählte Unterrichtsziel „Sach- vs. Werturteil“ ließe sich mit den Erfahrungen am Computerspiel so konsistenter verbinden, weil sie stark von Spielweisen und Haltungen der Spielenden abhängen. Die Verwendung des Rezeptionsmediums „Let's Play“, die weitreichende Ableitungshilfe der historischen Kontexte aus den Quellentexten sowie das Angebot einer Bibliografie zeugen von einem herausragenden Einfühlen in die Bedürfnisse von Lehrenden für die Unterrichtseinheit. Alle drei Komponenten bieten prinzipiell genügend Ansatzpunkte, um die intendierten Lernziele nicht nur nachzuvollziehen, sondern auch individuell durch Lehrende umzugestalten.

Die Abschnitte des Konzeptes sind für sich genommen zwar verständlich, schlingern aber in der Gesamtschau durch mangelhafte Abstimmung an wesentlichen Potentialen vorbei. Manche verschriftliche Informationen sind für die Intention nicht relevant, andere Aspekte hätten betont werden müssen. Die Versatzstücke greifen nicht ineinander. So thematisiert die Spielerläuterung die Globalstrategie zwischen frühneuzeitlichen Territorien, das Unterrichtskonzept historisch aber das städtische Verhältnis zur Reformation. Diese Diskrepanz wäre gewinnbringend nutzbar, wird aber nicht aktiv aufgegriffen. Schülerinnen und Schülern kann sie ohne Anleitung eher nicht bewusst werden. Raum für eine solche Reflexion sieht das Konzept nicht vor. Wollte man diesen Konflikt für diese Unterrichtskonzeption vermeiden, hätten sich besser fürstliche Quellen über reformatorische Bestrebungen angeboten. Außerdem bietet das Spiel offensichtliche Anknüpfungspunkte an eine globalhistorische Betrachtung im Gegensatz zu einer traditionell nationalfixierten Historiografie, die auch Lehrpläne und Schulbücher noch prägt. Diese Ausweitung würde eröffnen, reformatorische Bestrebungen in aller Welt mit der christlichen Frühneuzeit gegenüberzustellen. Ohne solche Bezüge bleibt die Quellenauswahl auf den deutschen Raum fixiert und damit geschichtswissenschaftlich konservativ. Vergleichbar wurde die Perspektive im Spiel als „Vogelflug“ bezeichnet, ohne sie auf frühneuzeitliche Kartentisch-Diplomatie zu beziehen. Dadurch verschenkt das Konzept nicht nur historisches Lernpotential, sondern betont auch nicht den eigentlichen Mehrwert des gewählten Spieles als neuartiges Unterrichtsmedium.

Demgegenüber ist die didaktische Methodik prinzipiell gut durchdacht, auch sie ist aber ungenau ausgeführt. Die Zeitplanung ist überambitioniert. Anfänglich wird Multiperspektivität als Unterrichtsziel vorgegeben, später jedoch kommentarlos gewandelt zu Sach- vs. Werturteil. Die städtischen Quellen sind zur Reformation gut gewählt, wie die gekennzeichneten historischen Kontexte herausstellen. Dabei wäre aber essentiell, sie mit der Spielerperspektive gegenüberzustellen, um das Lernziel zu erreichen, Sach- und Werturteile differenzieren zu lernen. Schwierigkeit bestehen auch bei der Einführung der Let's Plays. Das Konzept bedenkt weder, dass man nicht einfach davon ausgehen kann, dass jede(r) das Format kennt, noch die gruppensozialen Prozesse, aufgrund derer Schülerinnen und Schüler sich eine Offenlegung von Unwissen scheuen könnten. Der Einsatz der Let's Plays im Hinblick auf die Werturteile ist methodisch sinnvoll, wird aber kaum angeleitet. Daher wäre eine Einführung durch die Lehrenden sinnvoll, ein höherer Anteil der Schülerinnen und Schüler daran vielleicht auch.

Kommentar von Daniel Milch:

Grundsätzlich stimme ich den Ausführungen von Nico Nolden zu, möchte aber noch einmal betonen, dass der Grundaufbau des Unterrichtskonzept absolut lernfunktional ist, auch wenn es einige Unstimmigkeiten unterhalb der einzelnen Kapitel gibt. Problematisch ist, dass die Stunde derzeit noch zwei Schwerpunkte mit zwei Lernzielen besitzt, hier wäre ein Fokus auf Sach- vs. Werturteil zu empfehlen. Sämtliche Lernschritte der Stunde müssen auf dieses Ziel fokussiert werden ohne unnötige Nebenschauplätze aufzubauen. Alles in allem finde ich die grundlegende Idee der Stunde famos, auch wenn die einzelnen Bearbeitungsteile nicht unbedingt optimal ineinander greifen.

Kommentar von Alexander Buck:

Nachdem ich nun mehrere Unterrichtsstunden des Projekts bereits im Klassenraum erleben durfte, kristallisiert sich für mich mehr und mehr heraus, dass es verstärkt darum gehen muss, die digitalen Spiele selbst ins Zentrum des Unterrichts zu rücken und ihre Reflexion aktiv einzufordern. Insofern stellt Ihre Idee, echte Spieler*innen-Reaktionen zu integrieren, eine in meinen Augen sehr sinnvolle Variante dar. Insofern hätte ich mir noch mehr gewünscht, dass die Schüler*innen die Chance haben, (1) ein fundiertes Konzept von unterschiedlichen Urteilsformen innerhalb der Historiografie zu erarbeiten, (2) die Urteile in ihrer Struktur und Begründung in den Videos zu identifizieren (z.B.: Handelt es sich z.B. lediglich um Urteils-Cluster oder werden diese irgendwie triftig hergeleitet?) und (3) die Verbindungen von diesen Urteilen und dem Spielgeschehen zu reflektieren (hier spielen die von Herrn Nolden angesprochenen Aspekte, z.B. Kontingenzerfahrungen innerhalb der Spielwelt, eine wichtige Rolle). Die Quellen sind durchaus klug ausgewählt und aufbereitet, könnten aber IMHO eher zentraler Aspekt der Vorstunde sein.