

Rezension des Unterrichtskonzepts

Valiant Hearts

„Konzept für Valiant Hearts: The Great War im Unterricht einer 9. oder 10. Klasse“

Team: Christian Hollendieck, Adriana Noori, Lysander Gipp

Rezensenten: Nico Nolden, Alexander Buck, Daniel Giere

Historische Fragestellung

Kern des Unterrichtskonzeptes ist die Auswirkung des Ersten Weltkrieges auf Familien, insbesondere jene, die Grenzen übergriffen und dadurch auseinandergerissen wurden. Der historische Kontext liefert allerlei Informationen zum Ausbruch und den Ursachen des Ersten Weltkrieges. Leider bleibt der Text fast ausschließlich in einer politisch-diplomatischen Geschichtsdarstellung verhaftet. Wenn der Kern aber ein sozialgeschichtliches Lernziel sein soll, müsste der Schwerpunkt der historischen Darstellung vielmehr auf Familien im Krieg liegen. Als Thema legt das Spiel „Valiant Hearts“ die Trennung einer deutsch-französischen Familie vor, da der Schwiegersohn Karl als Deutscher aus Frankreich verwiesen wird, obwohl er mit seiner Frau ein Neugeborenes hat und sich scheinbar nichts zuschulden hat kommen lassen. 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.

Didaktische Vorgehensweise

Zwar wird im Titel genannt, das Konzept zielt auf die 9./10. Klassenstufe. Worauf im Lehrplan aber genau, erklärt das Konzept nicht explizit. Dabei liefert der Text genügend Anlässe, die lediglich auf den Lehrplan hätten bezogen werden müssen. Das Konzept nennt etwa die Folgen des Ersten Weltkrieges in Bezug auf die Kriegsverluste der einzelnen Länder, die Trennung von Familien und Freunden und ihr Kampf gegeneinander auf beiden Seiten der Fronten. Damit ließe sich explizit im Lehrplan anknüpfen. Als Vorwissen zum Ersten Weltkrieg nennt das Konzept Ursachen des Kriegsausbruchs und das Attentat von Sarajewo. Kritisch ist die Behauptung, dass es auf deutscher Seite eine Euphorie gegeben habe, denn das widerspricht jüngeren Forschungsergebnissen. Das ist besonders fragwürdig, weil bereits eine oberflächliche Recherche erbracht hätte, dass dies auch Artikel und Fachvideos in Bezug auf Valiant Hearts kritisieren. Ausgeführt wird zudem nicht, warum diese Aspekte Voraussetzung für den Ansatz zu Familien im Krieg sein sollten. Unverständlich ist der Abschluss des Unterrichtszusammenhanges: Nach den Auswirkungen des Ersten Weltkriegs auf die Stimmung der Gesellschaft könne das Konzept in der Folgestunde die Ursachen der „abgewandelten Kriegseuphorie“ zum Thema Familien im Krieg behandeln. Wieso nicht etwa exakt die Unterrichtsstunde zu Familien – der kleinsten Gesellschaftseinheit – diese Auswirkungen des Ersten Weltkriegs auf die gesellschaftliche Stimmung übernehmen kann, ist nicht differenziert.

Das Konzept sieht in „Valiant Hearts“ eine gute Grundlage, weil auch dessen Schwerpunkt auf Familien im Krieg liege. Leider wird das Spiel nur illustrativ verwendet und auch nicht entlang der Grundeigenschaften des Mediums. Das Konzept baut lediglich zwei Filmsequenzen in den Unterrichtsablauf ein. Im Kern des Unterrichtes überprüfen dann fünf Feldpostbriefe aus dem ersten Weltkrieg die Hypothesen, die durch das Anschauen der Videos aufgestellt wurden. Gemessen an den medialen Eigenschaften und den behandelten Komponenten historischer Darstellungen in digitalen Spielen (Narrative Netzwerke, Objektkultur, Rechenmodelle, Weltenwürfe) bleibt dieser Ansatz dürftig. Gut vorausgedacht ist, dass der Themenkomplex an die Lebenswelt vieler Schülerinnen und Schüler anschließt (Kriegsängste, Sicherheit der Familie, Flucht, Vertreibung). Bedenklich aber ist, dass das Konzept Lehrkräfte nicht dafür sensibilisiert, dass traumatisierte Schülerinnen und Schüler von den Inhalten überfordert sein könnten.

Bei den Zielen formuliert das Konzept kein Maximalziel. Präzise benennt es aber als Minimalziel, dass Schülerinnen und Schüler die Darstellung von Familie im Ersten Weltkrieg am Spiel charakterisieren können und im kritischen Vergleich mit den Briefen ein Sachurteil über die familiäre Lage fällen können. Viel weiter hinten

erst ergänzt der Ablaufplan am Ende ein neues Unterrichtsziel. Warum es erst dort aufgeführt wird, hinterlässt ratlos. Sinnvoller wäre es bei den Erläuterungen zum Unterrichtsziel vor den methodischen Überlegungen eingeführt worden. Wenn dort ausdrücklich ein Minimalziel formuliert wird, gilt es dann dort das Maximalziel? Ziel des Konzeptes solle es sein, ein authentisches(?) Bild von Familie im Ersten Weltkrieg zu vermitteln. Über dieses Bild sollen Schülerinnen und Schüler anhand der angewendeten Quellenformate ein Sachurteil über Konsequenzen für Familien im Krieg fällen können. Erläutert wird leider nicht, was ein „authentisches“ Bild ausmacht, obwohl der Begriff in der Geschichtsdidaktik/-wissenschaft hochumstritten ist und vielfältig verstanden wird. Überraschend kommt hinzu, dass dieses Sachurteil allgemein über Krieg, nicht spezifisch zum Ersten Weltkrieg gefällt werden soll. Dieser Schritt wirkt überhastet, konzentriert sich der Unterrichtsentwurf doch durchweg auf den Ersten Weltkrieg. An dieser Stelle erweitert die Tabelle plötzlich auf die deutsch-französische Erzfeindschaft und fügt den europäischen Integrationsprozess hinzu, die zuvor nirgendwo methodisch eingeführt wurden und auch inhaltlich weder Material noch Unterrichtsverlauf adressieren. Explizit verdeutlicht, wie dieses Thema auf Familien und ihr Leiden im Krieg bezogen wird, entstünde sicherlich ein lohnenswerter Anknüpfungspunkt an den Lehrplan. Auch über Geschichte hinaus würde das Konzept so in z.B. Fächern wie Wirtschaft-Politik, Gemeinschaftskunde oder auch dem Französisch-Unterricht anwendbar.

Der tabellarische Ablaufplan skizziert einen gut durchdachten Unterrichtsentwurf, der soziale Gruppen zweifach durchmischt und damit gut geeignet ist, eine historische Multiperspektivität herbeizuführen. Der Einstieg erfolgt mit einem Mitschnitt der Intro-Filmsequenz zu Valiant Hearts (M1), die von der Lehrkraft gezeigt wird. Schülerinnen und Schüler beschreiben in Plenumsarbeit das Gesehene. Der/Die Lehrende sorgt mit Leitfragen für Orientierung, welches Geschehen in Bezug auf die dargestellte Familienlage zu sehen ist und welche Stimmung vorherrscht. Eine Sicherungsphase sammelt diese Ergebnisse im Unterrichtsgespräch auf einer Tafel. Hernach schließt sich die erste Erarbeitungsphase als Einzelarbeit an, in der die Aufgaben auf den Arbeitsblättern zu fünf zeitgenössischen Frontbriefen bearbeitet werden. Die Blätter stellen die identischen Aufgaben an jeweils unterschiedliche Quellen und fragen nach den Verfassern und ihren Perspektiven. Mit 5-10 Min. scheint die Erarbeitung knapp bemessen. Eine zweite Erarbeitungsphase lässt die Schülerinnen und Schüler zu den gleichen fünf Quellen in Gruppenarbeit zusammenkommen, um ihre jeweiligen Notizen an einer identischen Quelle abzugleichen. Dafür sind bis zu 20 Min. vorgesehen. Erarbeitet werden Hypothesen zu den Auswirkungen des Ersten Weltkrieges auf Familien. Zur Vertiefung durchmischt eine zweite Gruppenarbeitsphase die Perspektiven. Nun kommen Gruppen zusammen, in denen alle fünf Quellen vertreten sind. Sie erarbeiten, welche Inhalte der Quellen sich gleichen und unterscheiden. Da sie die Ergebnisse danach in einer Sicherungsphase in 3-Minuten-Referaten vortragen sollen, um den Vergleich auf der Tafel zu sichern, ist die Zeitspanne mit 15-18 Minuten bei fünf Gruppen eng bemessen. Zumal hier auch bereits verglichen werden soll, wie sich Ergebnisse aus den Frontbriefen mit denen zur Einstiegssequenz (M1) gleichen/unterscheiden. Wie das zugleich gelingen soll, bleibt rätselhaft, denn erst die Auflösung der Situation schließt eine Diskussion im Unterrichtsgespräch an. Zu ihrem Beginn wird die mitgeschnittene Filmsequenz vom Ende des Spieles (M3) gezeigt. Schülerinnen und Schüler sollen die Ergebnisse aus den Arbeitsschritten vergleichen. Zugleich werden sie zu einer kritischen Urteilsbildung geführt. Worin diese aber im Unterschied zum Sachurteil besteht, bleiben Ablaufplan und Text schuldig.

Materialien

Das Unterrichtskonzept weist ein ansprechendes Design des Deckblattes auf. Der Titel des Dokumentes ist technisch und einfallslos, sollte er eigentlich aber inhaltlich auf den Kern des Konzepts verweisen. Im Laufe der Seiten verschwendet eine umfangreiche Kopfzeile viel Platz. Eine Kopfzeile mit dem Titel und den Namen der Verfasser hätte ausgereicht. Auffällig mangelt es dem Dokument an Sorgfalt, was die Groß- und Kleinschreibung betrifft, Rechtschreibung, Kommafehler und einen zusätzlichen Absatz im Unterrichtszusammenhang. Manchmal sind die Sätze auch inhaltlich verschwurbelt („abgewandelte Kriegseuphorie“). Bei der Schwerpunktsetzung befindet sich eine befremdliche Fussnote, die verkündet, dass die Wirkung von Musik und Farbe „auch all die Erfahrungsberichte der Spieler dieses Spiels“ berichten. Eine professionelle Anmerkung hätte dazu entsprechende Erfahrungsberichte referenziert, zum Beispiel im Netzwerk Steam. So ist die Äußerung nicht von wissenschaftlicher Qualität („Alle haben gesagt, dass...“).

Die beigefügte Bibliografie ist für Lehrende sehr hilfreich, leider führt sie nicht alle verwendeten Texte auf wie etwa Chapman 2016. Die angegebenen Internetquellen folgen nicht den Empfehlungen aus den Zitierrichtlinien. Darüber hinaus sind sie nicht konsistent. Vor allem fehlen Titel und Herausgeber der Webseiten für die Links. Ziel von Referenzen ist, dass sich Quellen immer wieder finden lassen. Titel und Herausgeber würden helfen, falls Links umbenannt werden. Der Sammelband von Christopher Clark ist auch als Sonderdruck der Bundeszentrale für politische Bildung erhältlich.

Das Material M1 zeigt einen Mitschnitt des Introvideos. Spielbare Szenen sind nicht dokumentiert. Gleiches gilt auch für die Endsequenz M3, welche das Spiel und die Familiengeschichte abschließt. M3 enthält das Wasserzeichen eines Aufzeichnungstools, die Anfangssequenz nicht.

Treffend gewählt sind die fünf Frontbriefe (M2), die den Krieg und Familienverhältnisse thematisieren. Die Arbeitsblätter sind sorgfältig erstellt und enthalten jeweils dieselben Arbeitsaufträge. Die Quellen sollen gelesen werden, zentrale Begriffe sind zu markieren. Betrachtet werden Verfasser und Motivationen, die als Basis für die Diskussion zur Wirkung des Ersten Weltkriegs auf Familien dienen. Klug durchmischt ihr Einsatz im Unterricht die ursprünglich einzeln erarbeiteten Perspektiven auf Familien im Ersten Weltkrieg in zwei Gruppenarbeitsphasen.

Mediale Eigenschaften digitaler Spiele

Sehr gründlich führt die Spielbeschreibung die Rahmendaten wie verfügbare Plattformen und die Altersfreigabe aus. Zur Einordnung der Spielerfahrung wird das Analysemodell nach Adam Chapman verwendet, auf den jedoch leider nicht korrekt referenziert wird. Auch in der Bibliografie ist sein Buch nicht genannt. Sehr hilfreich für die Einordnung durch Lehrende, gibt das Analyseraster einen Überblick zur audiovisuellen Darstellung, den Kategorien Raum und Zeit, der Erzählstruktur sowie der Perspektive von Spielenden.

Leider scheint die Gegenüberstellung von „realitätsnah“ und „konzeptuell“ nicht ganz verstanden zu sein. Zu konzeptuell erläutert das Konzept, dass Audiovisuelles und Zeit „vom Spiel frei genutzt werden“. Das trifft den Kern nicht. Konzeptuell bedeutet schlicht, dass diese Elemente nicht eine reale Welt nachahmen, sondern mit Abstrichen oder Überzeichnungen abstrahieren. Treffender wird dagegen die audiovisuelle Darstellung eingeordnet, wenn sie am *Graphic Novel*-Stil begründet wird. Stereotype dienen zur Wiedererkennung von Franzosen und Deutschen. Gleichwohl bemüht sich das Spiel um realitätsnahe Darstellungen von Schauplätzen und Schlachtfeldern innerhalb dieses Stils. Die Darstellung von Zeit ist eher konzeptuell, denn es gibt Sprünge, die Spielerzeit ist variabel, letztlich unterstützt sie die Konzentration auf die erzählte Geschichte. Was bedeuten soll, das Spiel „versucht die Geschichte, die es erzählt, als realitätsnah rüberzubringen“, bleibt kryptisch. Die räumliche und erzählerische Struktur lässt sich nach dem Konzept eindeutig als determiniert bezeichnen. Die Umgebung sei nur an vorgegebenen Stellen veränderbar. Die Erzählform sei sogar völlig determiniert. Dieser Umstand hängt allerdings stark davon ab, welche Spielweisen die Spielenden mitbringen. „Erzählung“ ist nicht gleichbedeutend mit „Haupthandlung“. Das im Seminar angeführte Beispiel der Sammelgegenstände und der damit zusammenhängenden Einträge in die historische Datenbank zeigt sehr deutlich, dass die historische Erzählstruktur je nach Spielweise variabel erweiterbar ist, selbst wenn die Levelstruktur im Wesentlichen an einer Haupthandlung entlang führt. Dass die Spielerperspektive auf das Geschehen halb-subjektiv ist, stütze die determinierte Erzählung, weil sie von außen durch die Spielenden mitverfolgt wird.

Das aufgezeichnete Material untermauert einseitig diese Sichtweise auf das Spiel. Wenn sie auch im Prinzip für den Levelaufbau und die Haupthandlung korrekt ist, verändern doch Spielende durch ihre jeweilige Spielweise, welche historischen Narrative sie sich aneignen. Suchen sie etwa gezielt die Sammelgegenstände, bildet sich ein anderes Geschichtsbild, oder ein intensiveres, je nachdem. Hier wird auch ein Hauptkritikpunkt am Umgang mit dem Medium deutlich. Das Material und das Unterrichtskonzept berücksichtigen im Grunde überhaupt nicht die Eigenschaften digitaler Spiele. Auch wenn mithilfe von Chapman wesentliche Elemente der Spielform herausgearbeitet wurden, steht die Spielbeschreibung zusammenhanglos neben den verwendeten Materialien. Für das Konzept eingespannt werden lediglich Anfangssequenz und Epilog von *Valiant Hearts*, und beide illustrativ. Die intensiv im Seminar behandelten, speziellen Eigenschaften digitaler Spiele werden auf diese Weise nicht sichtbar (Multiperspektivität, Performativität, Prozeduralität, Objekte, narrative Netzwerke, Modelle, Weltentwürfe). Leider liegt hier ein erhebliches Defizit des Konzepts, denn im Grunde wird das Material nicht

anders genutzt als ein Anime-/Cartoon-Film. Gerade weil bereits einige didaktische Materialien zu eben dem Beispiel Valiant Hearts existieren, hätte das Unterrichtskonzept hier bewusst Akzente setzen können. Diese Verwendung ist besonders bedauerlich, weil die Schwerpunktsetzung des Konzeptes exakt die Emotionalität durch Musik und Farbe als besondere Merkmale der Spielerfahrung herausstellt, sie jedoch nicht mehr aufgreift.

Zusammenfassung

Das Unterrichtskonzept führt in einen historischen Kontext ein, der vorwiegend politisch-diplomatisch bleibt. Im Kern behandelt das Spiel aber ein sozialhistorisches Thema. Familien und ihr Leiden im Krieg hätte, mit entsprechender Literatur, im Mittelpunkt stehen müssen. Das Konzept erkennt an, dass dieses Spiel einen besonderen Ansatzpunkt mit Familien im Ersten Weltkrieg bietet, der vielfältig an Lehrpläne anschließen kann. Leider führt das Konzept bis auf die Klassenstufen nicht aus, an welche Inhalte genau. Zugleich überfordert das Konzept Schülerinnen und Schüler mit inhaltlichen Sprüngen. Zum Beispiel wird durchweg am Ersten Weltkrieg gearbeitet, unvermittelt bringt der Ablaufplan die europäische Integration mit ins Konzept.

Die Spielbeschreibung arbeitet mit Adam Chapmans Analysemodell treffend viele Aspekte des Spiels heraus. Insbesondere die Erläuterungen zur Erzählstruktur aber zeigen, dass die Eigenschaften digitaler Spiele nicht bei der Erstellung des Konzeptes eingingen. Durch die Sammelgegenstände etwa werden Einflüsse verschiedener Spielertypen auf unterschiedliche historische Erfahrungen erkennbar, auch wenn dadurch Valiant Hearts räumlich und erzählerisch weiterhin recht determiniert bleibt. Die durchweg vertretene Einseitigkeit in der Perspektive führte möglicherweise auch zur Auswahl zweier Filmsequenzen als Mitschnitte aus dem Spiel.

Sie zeigen jedoch keine spezifischen Eigenschaften digitaler Spiele, sondern funktionieren eben wie Filme. Erwähnt das Konzept zwar die Farblichkeit und Emotionalität der historischen Inszenierung, was zusammen mit der Behandlung von Familien durchaus neue Aspekte in den Geschichtsunterricht tragen könnte, greift die methodische Vorgehensweise im Unterrichtsablauf diese Vorlage nicht mehr auf. Letztlich treffen hier klassische Filmsequenzen auf Textarbeit an Quellen. Durch die verschiedenen Perspektiven in fünf Quellen und den Austausch in zwei Gruppenphasen, welche die Schülerinnen und Schüler durchmischt, ist diese Textarbeit allerdings klug durchdacht. Die Kritik an der Verwendung des Spieles in dieser Form im Kontext des Unterrichtes wiegt umso schwerer, da eine oberflächliche Recherche sowohl geschichtswissenschaftliche Texte als auch bereits existierende Konzepte für den Einsatz im Unterricht hätte finden lassen. Durch die Wertschätzung der Eigenschaften digitaler Spiele hätte das Unterrichtskonzept einen Gegenentwurf platzieren können.

Kommentar Alexander Buck

Obwohl die Rahmenbedingungen nicht in die Bewertung des Gesamtergebnisses einfließen, sei angemerkt, dass Sie im Hinblick auf die Schwierigkeiten während der Spielauswahl, der Exploration und letztlich auch während der Erarbeitung des Konzepts durchaus schlüssige Ansätze für eine Umsetzung von Valiant Hearts im Unterricht präsentiert haben. Die Idee unter Rückgriff auf ein „Schlüsselproblem“ die Orientierungen der Schüler*innen ernst zu nehmen ist gut. Leider treffen auf das Konzept insgesamt die von Herrn Nolden angesprochenen Kritikpunkte zu. Insbesondere hätten Sie viel klarer herausarbeiten müssen, inwiefern sich Ihr Konzept von der Arbeit mit „Filmen“ im Geschichtsunterricht unterscheidet.

Kommentar Daniel Giere

Grundsätzlich schließe ich mich den beiden Ausführungen von Nico Nolden und Alexander Buck an. Die grundsätzliche Idee für das Unterrichtskonzept ist sehr schlüssig, doch wurde zu wenig Zeit in die genaue Analyse der Quellen für die Erarbeitung gelegt. Eine Passung der verschiedenen Phasen des Unterrichts ist daher kaum gewährleistet. Zwar stimme ich Nico Nolden zu, dass die Potentiale digitaler Spiele hier nicht in Gänze ausgenutzt wurden, doch können sie ebenso als „Filmmitschnitte“ im Unterricht thematisiert werden und können so als motivationaler und schülerorientierter Einstieg genutzt werden. Dennoch gelingt es mit dem vorgelegten Konzept nicht die Schülerinnen und Schüler auf einen geeigneten Lernweg zum Erreichen der Lernziele zu schicken.