

Komplexe Texte erschließen



10 Minuten



Einstieg



Quellen und Darstellungen erschließen und untersuchen

Beschreibung

Statt direkt mit dem Lesen komplexer Texte, z. B. schriftlicher Quellen oder Darstellungen, zu beginnen, können diese mithilfe einer Wort-Wolke (Tag-Cloud) vorentlastet werden. Die Schüler sehen zunächst nur die Zusammenfassung des Textes in Form einer Schlagwort-Wolke und stellen hier von ausgehend Vermutungen über den Inhalt und die Intention des Textes an. Diese Vermutungen werden anschließend beim Lesen des Textes mithilfe von Textzitate be- oder widerlegt.

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Computer und Beamer oder ein interaktives Whiteboard
- Anwendung, die einen Text in eine Schlagwort-Wolke (Tag-Cloud) umwandelt, z. B. Wortwolken (<https://www.wortwolken.com>) oder TagCrowd (<https://tagcrowd.com>)

Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Setting: Einstieg in eine Unterrichtsstunde in der Reihe Phasen der Französischen Revolution
- Vorbereitung: Der Text muss digital als Link, Word- oder PDF-Dokument vorliegen. Mithilfe einer der zuvor genannten Anwendungen kann der gewünschte Text, z. B. die Rede Robespierres vor dem Nationalkonvent am 3.12.1792 (siehe Beispiel unten), in eine Schlagwort-Wolke umgewandelt werden. Die Datei kann direkt über die Anwendung oder als Screenshot gespeichert werden.
- Der Lehrer projiziert die Schlagwort-Wolke per Beamer oder über das interaktive Whiteboard. Die Schüler äußern hiervon ausgehend erste Vermutungen über den Inhalt und die Intention der Rede, z. B. „Es geht in der Rede Robespierres um die Freiheit des Volkes, die durch Ludwig XVI. als Tyrannen gefährdet ist.“
- Anschließend wird die Rede gelesen. Die zuvor geäußerten Vermutungen der Schüler helfen bei der Texterschließung, sie werden mithilfe von Textzitate be- oder widerlegt. So kann die oben genannte Vermutung z. B. durch folgendes Zitat im Quellentext belegt werden: „Das Recht, den Tyrannen zu bestrafen, und das Recht, ihn zu entthronen, ist dasselbe. [...] seine Strafe die, welche die Freiheit des Volkes fordert.“

Mögliche Fallstricke und Tipps

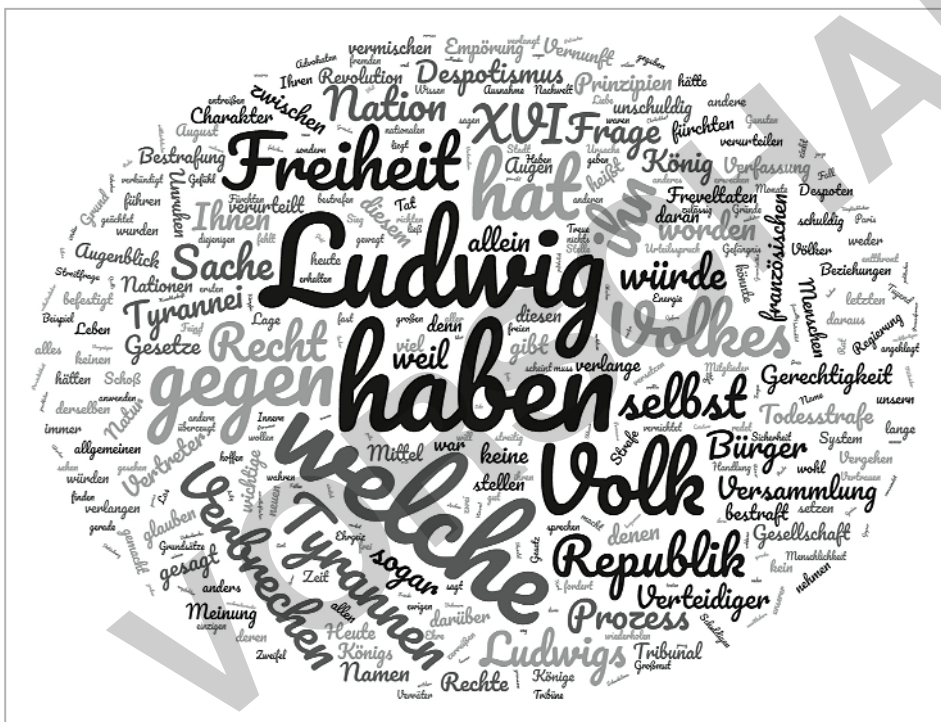
- In Texten sind immer auch viele Wörter enthalten, die für das zentrale Verständnis nicht notwendig sind (z. B. Artikel oder Hilfsverben). Diese Wörter können bei den meisten Anwendungen herausgefiltert werden, sodass sie in der Schlagwort-Wolke keine Berücksichtigung finden.
- Zusammenhängende Begriffe wie „Ludwig XVI.“ werden von den Anwendungen nicht als zusammenhängend erkannt und somit als „Ludwig“ und „XVI.“ gelesen und in der Schlagwort-Wolke getrennt dargestellt. Je nach Text kann dies ggf. irreführend sein. Problematisch ist außerdem, dass Deklinations- und Konjugationsformen eines Adjektivs, Nomens bzw. Verbs nicht als ein Wort erkannt, sondern als unterschiedliche Wörter behandelt werden, obwohl es sich um denselben, ggf. sehr häufig im Text vorkommenden Begriff handelt.

- Nicht bei jedem Text erschließen sich die Zusammenhänge durch eine Schlagwort-Wolke. Werden Begriffe beispielsweise ironisch oder propagandistisch eingesetzt, kann dies durch die Tag-Cloud allein nicht vermittelt werden. In jedem Fall aber ist für die Einordnung und das Verständnis des Textes Vorwissen notwendig. Dieses Vorwissen kann mithilfe der Schlagwort-Wolke abgerufen und vorbereitend für die anschließende Lektüre des Textes vorstrukturiert werden.
- Schriftart, Schrift- und Hintergrundfarbe können bei den meisten Anwendungen frei gewählt werden.

Analoge Alternative

Analoge Alternativen sind bekannte Texterschließungsverfahren (z. B. Annäherung über den Titel und die Zwischenüberschriften), Scanning und Skimming von Texten oder das Sammeln begründeter Vermutungen über den Textinhalt aufgrund des Vorwissens zu der Person und dem historischen Kontext.

Beispiel



Tag-Cloud der Rede Robespierres im Nationalkonvent am 3.12.1792



45 Minuten



Vertiefung



Quellen und Darstellungen erschließen und untersuchen

Beschreibung

Computer- und Videospiele sind Teil der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen. Spiele mit einem historischen Thema oder Setting sind – betrachtet man die Verkaufszahlen – überaus beliebt. Als wichtiger Teil der gegenwärtigen Geschichtskultur sollten sie folglich auch Analysegegenstand im Unterricht werden.

Bei der Untersuchung von Computer- und Videospiele kann und sollte es weniger um ein Überprüfen der historischen Korrektheit, als vielmehr um die Darstellung von Geschichte im Spiel gehen: z. B. Wie werden Personen, Epochen, Ereignisse präsentiert? Welche grundlegenden Annahmen über historische und gesellschaftliche Prozesse liegen dem Spielaufbau zugrunde?

Da das Durchspielen des Spiels im Unterricht schwierig ist, bieten sich als Materialgrundlage Werbetrailer und Auszüge aus sogenannten Playthroughs an. Daneben kann auch die Rolle von Geschichte in der Bewerbung des Spiels (z. B. Videos, Anzeigen, Plakate) untersucht werden.

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Computer und Beamer oder ein interaktives Whiteboard, jeweils mit Internetzugang, sowie Lautsprecherboxen
- Computer mit Internetzugang pro Kleingruppe sowie idealerweise Kopfhörer (können die Schüler ggf. von zu Hause mitbringen)

Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Setting: Der Erste Weltkrieg in der heutigen Geschichtskultur – Vergleich der Darstellung des Krieges in zwei Computerspielen: „Valiant Hearts: The Great War“ (Ubisoft 2014) und „Battlefield 1“ (EA 2016)
- Vorwissen: Die Schüler kennen die Ursachen, den Verlauf, die Ergebnisse und die Folgen des Ersten Weltkriegs.
- Als Einstieg projiziert der Lehrer zunächst die Cover der beiden Videospiele. Die Schüler äußern erste Beobachtungen und Vermutungen. Darauf aufbauend werden mögliche Fragen für die weitere Analyse gesammelt. Mögliche Fragen können sein: Welche Rolle übernimmt der Spieler?, Wie ist die Perspektive des Spielers?, Wie wird der Krieg dargestellt?, Welche Auswirkungen hat das Kriegsgeschehen auf den Spieler?, Welche Aspekte des Krieges werden thematisiert?, Werden reale Orte und Ereignisse referenziert? Wenn ja, wie?
- Die Schüler bilden Kleingruppen. Jede Kleingruppe wählt das Videospiele aus, das sie näher untersuchen möchte. Hierzu sehen sich die Schüler den Werbetrailer ihres Videospiele an und untersuchen das Spiel mithilfe der zuvor gesammelten Fragen.

Trailer „Valiant Hearts: The Great War“:

<https://www.youtube.com/watch?v=Nj60pXUaX0s>

Trailer „Battlefield 1“:

<https://www.youtube.com/watch?v=1ExbSILTORY>

1

2

- Im Anschluss stellen zwei Gruppen (jeweils eine Gruppe pro Videospiele) ihre Ergebnisse im Plenum vor. Die Mitschüler ergänzen oder korrigieren, wenn nötig.
- Abschließend werden die beiden Videospiele miteinander verglichen. Die Schüler diskutieren die Wirkung dieser Spiele auf den Spieler.

Mögliche Fallstricke und Tipps

- Es empfiehlt sich, die Werbetrailer in Kleingruppen untersuchen zu lassen, da so jede Gruppe in ihrem Tempo arbeiten, den Trailer anhalten, sich Notizen machen und Standbilder in Ruhe analysieren kann.
- Die Vielfalt der verschiedenen Kanäle (bewegte Bilder, gesprochener Text, Geräusche, Musik usw.) in Kombination mit den schnellen Schnitten erschwert die Analyse. Um dem zu begegnen, können sich die Schüler auch in arbeitsteiligen Gruppen auf jeweils nur einen Aspekt konzentrieren und ihre Beobachtungen anschließend in Expertengruppen zusammentragen und auswerten.

Analoge Alternative

Im Kern funktioniert die Analyse von digitalen Spielen ähnlich wie die Analyse von anderen geschichtskulturellen Zeugnissen, z. B. Comics oder Filmen. Es müssen nur die medienspezifischen Bedingungen (Entwicklung digitaler Spiele, Erzähltechniken und Spielmechanismen, Funktionsweise der Gaming-Industrie usw.) berücksichtigt werden.

Infoseite

- Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele:
<https://gespielt.hypotheses.org/>

3



1



2



3