

## Zeigt uns der Spielfilmausschnitt, wie es damals stattgefunden hat? („Konstruktivität“) Sekundarstufe

### „Konstruktivität“ als Konzept: Intention des *Concept Cartoons*

Dieser Baustein geht davon aus, dass der Konstruktionscharakter von Geschichte eine zentrale Rolle für das historische Denken spielt. Damit wird darauf verwiesen, dass „Geschichte“, in welcher Form sie auch immer auftritt (als Darstellung im Schulbuch, als TV-Dokumentation, als Sachbuch, als Computerspiel, im Spielfilm etc.) von Menschen gemacht, also konstruiert wurde. Im Idealfall werden dabei Einsichten aus der kritischen Arbeit mit historischen Quellen und wissenschaftliche Erkenntnisse berücksichtigt. Es geht darum, dass Lernende erkennen, dass Geschichte niemals ein Abbild der Vergangenheit sein kann, sondern stets nur eine interpretative Annäherung.<sup>1</sup>

### Das konkrete *Concept Cartoon*

In der Lebenswelt begegnen Schüler\_innen verschiedenen Formen von geschichtskulturellen Produkten (z.B. Spielfilm, Comics, Einträge in Internetforen), in denen die Vergangenheit re-konstruiert wurde. Diesem *Concept Cartoon* sollte man einen kurzen Filmausschnitt eines Spielfilmes über die Vergangenheit voranstellen, der zu dem gerade im Geschichtsunterricht bearbeiteten Thema passt. Idealerweise wird eine Szene gezeigt, die in der Vergangenheit auch stattgefunden hat (z.B. Landung des Columbus mit seiner Besatzung in der Karibik oder die Krönung eines Monarchen etc.). In diesem *Concept Cartoon* werden dafür dann typische Aussagen von Schüler\_innen der 7. Schulstufe präsentiert, die sich mit der Leitfrage beschäftigen. Wie man aus der geschichtsdidaktischen Forschung weiß, gehen Lernende in der Sekundarstufe I zu einem sehr hohen Anteil davon aus, dass Spielfilme über die Vergangenheit dazu in der Lage wären, die Vergangenheit tatsächlich abzubilden. Gleichzeitig erkennen nur wenige die besonderen Probleme, die mit der (Re-)Konstruktion der Vergangenheit einhergehen.<sup>2</sup> Das *Concept Cartoon* führt daher verschiedene empirisch erhobene Schülervorstellungen vor, damit eine kontroverse, nach Argumenten ringende Auseinandersetzung zwischen den verschiedenen Verständnisformen ermöglicht wird. Während nämlich Markus davon ausgeht, dass der Filmausschnitt es einfach problemlos zeigen kann (naive Positionierung), verneint die am Boden sitzende Rosa, dass dies auch nur irgendwie möglich wäre (skeptisch-agnostische Position). Demir glaubt daran, dass es möglich wäre, wenn man sich nur ausreichend darum bemühen würde (positivistische Position). Sarah merkt hingegen an, dass sie sich das anders vorgestellt hat und man es anders machen müsste (darstellungskritische Position). In ihrem

---

<sup>1</sup> Vgl. Ch. Kühberger: Konzeptionelles Wissen als besondere Grundlage für das historische Lernen. In: Historisches Wissen. Geschichtsdidaktische Erkundungen über Art, Umfang und Tiefe für das historische Lernen. Hg. v. Ch. Kühberger. Schwalbach/Ts. 2012, 33-74, hier 55.

<sup>2</sup> Vgl. H. Ammerer/Ch. Kühberger: Typen des Umgangs mit Geschichte. In: Geschichte denken. Zum Umgang mit Geschichte und Vergangenheit von Schüler/innen der Sekundarstufe I am Beispiel "Spielfilm". Empirische Befunde – Diagnostische Tools – Methodische Hinweise. Hg. v. Ch. Kühberger. Innsbruck 2013, 68-80.

Fall ist es nicht eindeutig, ob sie es schon verstanden hat, dass Geschichte immer nur eine interpretative Annäherung ist, oder ob sie davon ausgeht, dass man auf eine andere Art die Vergangenheit 1:1 abbilden könnte. Nur Jasmina vertritt die wissenschaftsorientierte Position (konstruktivistische Position). Sie verweist darauf, dass das Gezeigte „nur die Ideen der Leute vom Film“ sind.

Um mit dem vorliegenden *Concept Cartoon* arbeiten zu können, ist es zwar nicht notwendig, aber sicherlich günstig, den Lernenden einen kurzen Spielfilmausschnitt zu zeigen. Die Szene sollte in der Vergangenheit spielen.

## Zeigt uns der Spielfilmausschnitt, wie es damals stattgefunden hat?

Super Film! Es ist gut dargestellt, wie es damals war!

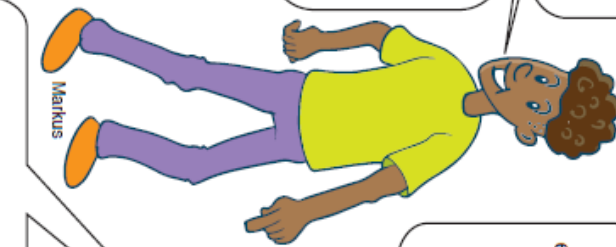
Mir hat der Film nicht sehr gefallen. Ich habe mir das ganz anders vorgestellt. Und auch wie die gesprochen haben. Das muss man anders machen.



Sarah

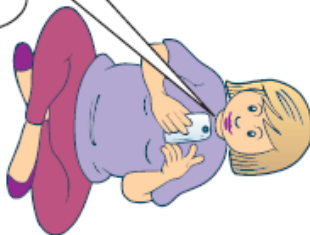
Ich glaube dass ein Film das nicht kann. Das sind doch nur die Ideen der Leute vom Film

Wahrscheinlich war es so, doch das kann doch niemand so genau wissen! Es war ja niemand dabei, der es uns erzählen könnte!



Markus

Wenn die Leute vom Film sich bemühen, können sie uns genau zeigen, wie es damals war.

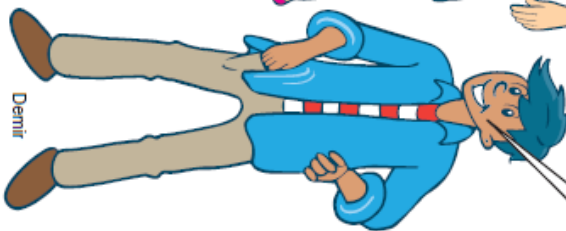


Rosa

Wenn die Leute vom Film sich bemühen, können sie uns genau zeigen, wie es damals war.



Jasminna



Demir



## Methode: Bausteine A-B-C

Der methodische Vorschlag, der mit diesem *Concept Cartoon* verknüpft wird, besteht in einem klassischen Zugang, indem die allgemeinen Bausteine A, B und C zur Anwendung kommen. Es gilt die dort enthaltenen Schritte für das hier vorgestellte Beispiel zu berücksichtigen (vgl. Kapitel 5.1.).

**Baustein A:** Die Schüler\_innen werden auf die Leitfrage des *Concept Cartoons* hingewiesen, um die Absicht hinter dem *Concept Cartoons* zu erkennen. Im Anschluss werden die einzelnen Aussagen mit Blick auf diese Fragestellung inhaltlich erschlossen und besprochen. Hier geht es jedoch noch um keine Auflösung, welche Aussagen (eher) richtig oder (eher) falsch sind. Differenzierende Umsetzungsmöglichkeiten zur inhaltlichen Erschließung, die im Baustein A angeregt werden, sollten berücksichtigt werden!

**Baustein B:** Bei der Umsetzung von Baustein B wird versucht, die Vorstellungen zu dokumentieren, die in der Lerngruppe zu der Leitfrage des *Concept Cartoons* auftreten. Hierzu gibt der Baustein B Anregungen für die konkrete Umsetzung.

**Baustein C:** Im Baustein C findet man die notwendigen Schritte für die Planung und Umsetzung einer Follow-Up-Aktivität. Eine mögliche Follow-Up-Aktivität könnte darin bestehen, die aufgeworfene Problemkonstellation des historischen Denkens oder Arbeitens wieder an den konkreten Spielfilmausschnitt zurückzubinden. So bietet es sich an, den Filmausschnitt hinsichtlich seiner (1) *empirischen Triftigkeit* zu überprüfen, also anhand von zur Verfügung gestellten historischen Quellen die gezeigten Szenen zu hinterfragen sowie zu erörtern, inwieweit man diese tatsächlich plausibel re-konstruieren kann; hinsichtlich der (2) *narrativen Triftigkeit*, also mit Blick auf die Frage, wie und mit welchen Mitteln (z.B. Dramatisierung durch Dialoge, Emotionalisierung durch Musik) der Spielfilmausschnitt die Vergangenheit erzählt bzw. was betont oder nicht erwähnt wird, und hinsichtlich seiner (3) *normativen Triftigkeit*, also eine Analyse der im Ausschnitt getätigten Bewertungen und der eingenommenen Perspektive vorzunehmen. Auf diese Weise wird exemplarisch am konzeptionellen Verständnis von „Konstruktivität“ gearbeitet. Dazu gibt es in der Geschichtsdidaktik bereits viele Vorschläge für die Umsetzung.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Vgl. die praktischen Umsetzungen in: Ch. Kühberger (Hg.): *Geschichte denken. Zum Umgang mit Geschichte und Vergangenheit von Schüler/innen der Sekundarstufe I am Beispiel „Spielfilm“*. Empirische Befunde – Diagnostische Tools – Methodische Hinweise. Innsbruck/Wien/Bozen 2013, 157-206; H. Ammerer: *Filmanalyse. Arbeitsblätter für einen kompetenzorientierten Geschichtsunterricht*. Schwalbach/ Ts. 2016.