

ZEITPLAN Modul 2: „Let’s remember...playfully“. Erinnerungskultur in digitalen Spielen

Dauer:

- 90 Minuten

Zielsetzung:

Die Workshopteilnehmer*innen...

- erhalten einen Überblick über die Bedeutsamkeit von Erinnerungskultur in der Medienlandschaft und in der spielinhärenten Verarbeitung und
- lernen dabei zentrale Spannungsfelder an ausgewählten Phänomenen kennen (insbesondere den Diskurs rund um die Undarstellbarkeit von holocaustspezifischen Themen)
- bekommen einen Einblick in die Spezifik von historischen digitalen Spielen (zentrale Themen und Fragestellungen sowie aktuelle Tendenzen)
- setzen sich mit lernförderlichen Strukturen entsprechender Spiele auseinander und reflektieren diese vor dem Hintergrund des zur Verfügung stehenden Spektrums digitaler Spiele (und möglicher Eingrenzungen, wie mithilfe der Datenbank der Stiftung digitale Spielkultur)
- analysieren ausgewählte Fallbeispiele der Populärkultur im Hinblick auf darstellerische Auffälligkeiten und erinnerungskulturelle Artefakte

Zeit in Min	Phase	Ablauf/Methode	Sozialformen	Medien/Material	Didaktischer Kommentar
5 Min.	Einleitung nach Pause	Die Workshopleitung begrüßt die Teilnehmer*innen nach der Pause und stellt die Einheit und Zielsetzung von M2 vor.	Plenum Frontalunterricht	Präsentation M2	Kognitive (Re-)Aktivierung, transparente Zielsetzung des Workshopteils, Überblick über Inhalte

30
Min.

Input Referent*in

Die Teilnehmer*innen erhalten eine Einführung in die Thematik anhand eines Vortrags der Workshopleitung. Diese geht auf die Themenfelder ein:

- Erinnerungskultur in Medienwelt und Games
- Was leisten Games für die Erinnerungskultur?

Hierzu geht die Workshopleitung zunächst auf allgemeine Phänomene und Diskussionen rund um Erinnerungskultur in der Medienlandschaft ein (insbesondere auf den Diskurs des Undarstellbaren) und arbeitet die spezifische Wirksamkeit von Games für erinnerungskulturelle Fragestellungen heraus.

Die Teilnehmer*innen machen sich Notizen auf AB1, stellen Rückfragen und kommen miteinander ins Gespräch. Die Workshopleitung weist hierzu die Teilnehmer*innen zu Beginn des Inputs darauf hin, dass Rückfragen direkt gestellt werden können, insbesondere zu den ausgeführten Beispielen.

Plenum

Präsentation M2
(AB 1 für die Teilnehmer*innen, das bei Bedarf ausgeteilt werden kann.)

Vermittlung grundlegender Inhalte zum Thema Erinnerungskultur, Hinführung über zentrale Phänomene der Medienlandschaft, Spezifikation hinsichtlich der spielinhärenten Verarbeitung in Games, Darstellung eines Spektrums mit entsprechendem Überblick, Kennenlernen von Beispielen zu unterschiedlichen Enden des entsprechenden Spektrums, niedrigschwellige Hinführung zu lernförderlichen Strukturen in Games (am Beispiel des Spannungsverhältnisses von Aufmerksamkeit bis hin zu Verhaltensänderungen), Hinweis auf fundierte Weiterarbeit zu historischen Fragestellungen in Modul 3.

Die Inhalte sind so gestaltet, dass insbesondere unerfahrene Zielgruppen einen niedrigschwelligen Eindruck zum Thema erhalten. Bei vertiefenden Diskussionen oder besonderen Themenwünschen können die Folien aus der Präsentation „Bonusmaterial“ genutzt werden.

3 Min.	Überleitung	<p>Die Workshopleitung weist darauf hin, dass in der folgenden Phase anhand von Fallbeispielen unterschiedliche Formen erinnerungskultureller Artefakte (Umgang mit Täterschaft, Perspektivierung, Darstellungsformen etc.) gemeinsam herausgearbeitet werden sollen. Mögliche Formulierung: „Nun wollen wir uns exemplarisch fünf Anwendungen genauer anschauen.“</p> <p>Die Teilnehmer*innen erhalten AB 2, die Workshopleitung stellt die Aufgabenstellung vor und skizziert die nun zu betrachtenden Anwendungen in Kürze.</p>	Plenum	Präsentation M2	<p>Überblick über die kommende Workshopphase, Kennenlernen des Arbeitsauftrags, des Materials und der zu betrachtenden Spiele, Orientierung im Workshopgeschehen</p>
50 Min.	Arbeitsphase	<p>Die Workshopleitung geht gemeinsam mit den Teilnehmer*innen die fünf Fallbeispiele durch. Jede Anwendung wird zunächst in Kürze vorgestellt und ein passendes <i>Let's Play-Video</i> angeschaut.</p> <p>Dabei werden die Eindrücke der Teilnehmer*innen gesammelt und Erkenntnisse festgehalten.</p>	Plenum bzw. Gruppenarbeit	Präsentation M2	<p>Kennenlernen exemplarischer Fallbeispiele (orientiert nach Genre), Überblick über Spektrum gewinnen, Sensibilisierung für unterschiedliche Einbettungen erinnerungskultureller Fragestellungen, Austausch- und Diskussionsmöglichkeit</p> <p>Hinweis: Die Phase ist hier als gemeinsame Arbeit im Plenum ausgelegt. Alternativ können die Teilnehmer*innen aber auch in Kleingruppen eingeteilt werden, die sich dann ausschließlich mit einer Anwendung vertieft beschäftigen und diese am Schluss in einer Diskussionsrunde mit den anderen Teilnehmer*innen besprechen.</p>
2 Min.	Überleitung	Die Workshopleitung verabschiedet die Teilnehmer*innen in die Pause.	Plenum		Transparenz über Workshopphasen, Einleitung kognitiver Entspannung