

MIT DEM SMARTPHONE AUF DEN SPUREN LUTHERS

Ein medienpädagogisches Projekt für den Religionsunterricht und die Konfirmandenarbeit

Karsten Müller

Mit dem Smartphone auf Exkursion

Wie jedes Jahr fahren die Religionsgruppen (Jg. 8) des Wilhelmsgymasiums aus Kassel anlässlich des Reformationstages nach Eisenach auf die Wartburg. Die beeindruckende historische Kulisse lässt Unterrichtsinhalte ganz von selbst anschaulich werden. Die nachfolgende Erkundung der Altstadt verläuft in diesem Jahr jedoch anders – nämlich mit einer Smartphone-Rallye: Mithilfe von GPS-Daten werden die Spielenden durch die Straßen zu verschiedenen Stationen geführt, an denen unterschiedliche Aufgaben zu lösen sind. Ein Stadtbummel der besonderen Art: Hier erzählen Gebäude und Orte die Geschichte der Reformation anhand des Lebenslaufes Luthers nach. Der Clou: Die Spielenden werden im Verlauf der Rallye selbst zu Hauptdarstellern!

Reformation 2.0

Neugierig geworden? Dann laden Sie sich die kostenfreie App „Actionbound“ auf Ihr Smartphone / Tablet herunter. Innerhalb der App tippen Sie auf das Suchfeld „Code scannen“ und halten die Kamera direkt über folgenden QR-Code:



Diese Beispielstation ist ein Element des medienpädagogischen Projektes „Reformation 2.0“, das als digitale Schnitzeljagd zusammen mit Lutz Neumeier (Pfarrer Marienstiftgemeinde Lich) entworfen wurde. Weitere Informationen, Material zu allen Stationen und die Anleitung, wie Sie mit der zusätzlichen, ebenfalls kostenfreien App „Reformation 2.0“ diesen Actionbound auch als QR-Code-Rallye spielen können, finden Sie unter www.reformationzweinull.de.

Actionbound

Die Methode, Webseite und App wurde erst kürzlich mit dem deutschen Bildungsmedien-Preis ausgezeichnet: „Medien nutzen und gleichzeitig aktiv sein? Medien nutzen und gleichzeitig Medien gestalten – und zwar nicht allein sondern in der Gruppe? Geht das? Die Klischeevorstellung von mediennutzenden Kindern und Jugendlichen sieht anders aus: vom Bildschirmlicht stundenlang beleuchtete Gesichter in geschlossenen Räumen. Actionbound räumt damit auf medienpädagogisch geniale Weise auf, denn die Möglichkeiten der digitalen Rallye sind mannigfaltig.“¹

¹ <https://www.digita.de/2016/sonder.htm#>

Worum geht es:

Bei der Smartphone-Rallye handelt es sich um ein medienpädagogisches Projekt, das mit Hilfe des mobilen Lernens und neuer Medien versucht, die reformatorische Erkenntnis Luthers verständlich werden zu lassen. Ohne spezielle Kenntnisse lassen sich solche digitalen Schnitzeljagden auch in der eigenen Lerngruppe realisieren. Ein entsprechendes Unterrichtsprojekt zum Thema „Martin Luther“ wird im vorliegenden Beitrag skizziert.

Autor:

Karsten Müller, Studienleiter
Medienbildung / Neue Medien
im RPI Kassel
Karsten.Mueller@rpi-ekkw-ekhn.de
<http://rpi-ekkw-ekhn.de/home/rpi-arbeitsbereiche/medienbildung/>



Klassenstufe:

Jahrgangsstufen 7-10

Stundenumfang:

2 Unterrichtsstunden für die Durchführung und Auswertung der fertigen Rallye
6 Unterrichtsstunden für die Erstellung einer eigenen Rallye

Kompetenzen:

Die Schülerinnen und Schüler können

- Luthers Lebensweg und seine reformatorische Erkenntnis mit eigenen biografischen Erfahrungen vergleichen,
- die Bedeutung von Jesus Christus für die Beziehung von Mensch und Gott beschreiben,
- durch einen digitalen Thesenanschlag Kritik an der Kirche formulieren und Veränderungsmöglichkeiten von Kirche erörtern

Material:

- M1** Filme zu Luther
- M2** Luther, ein Held?
- M3** Ein Denkmal für Luther?
- M4** Eine Zeitungsmeldung

Diese Materialien sind auf unserer Homepage verfügbar (www.rpi-impulse.de).

Während der „digitalen Schnitzeljagd“ erscheinen alle notwendigen Informationen auf dem Display, das die Spielenden von Station zu Station führt. So ist es möglich, einen digital vorbereiteten Parcours begehen zu lassen, in dessen Verlauf die Teilnehmenden selbst kreativ werden und eigene Ideen einbringen. Actionbound ist grundsätzlich kostenfrei für Privatpersonen und Schulen (<https://de.actionbound.com/preise>).

Unterrichtsprojekt „Smartphone-Rallye“ zum Leben Martin Luthers

Lernende und Lehrende konnten in Eisenach auf die bereits vorbereitete Rallye „Reformation 2.0“ zurückgreifen. Dieselbe Geschichte kann jedoch auch direkt vor der eigenen Haus-/Schul-/Kirchentür nacherlebt werden. Besonders attraktiv ist es für viele Schülerinnen und Schüler, sich selbst an der Erstellung der Rallye zu beteiligen.

Phase 1 – Einstieg: Leben Martin Luthers

Zum Einstieg bietet sich u.a. eine Vielzahl von Filmen an (M1). Die Impulsfrage „Ist Luther ein Held?“ soll den Lernenden neben der historischen auch eine persönliche Perspektive auf den Reformator ermöglichen. Unterstützen kann diesen Austausch auch das Interview mit Dr. Peter Tauber: „Mein Held Luther“ (M2).

Alternativ könnte auch die Frage erörtert werden, ob ein Denkmal für Luther angebracht ist (M3). Wichtig ist, dass das Unterrichtsgespräch nicht nur historische Leistungen summiert, sondern die Persönlichkeit des Reformators in den Blick nimmt. So kann die Beschäftigung mit Martin Luther später für die Lernenden selbst anschlussfähig gestaltet werden: Die festgehaltenen Ergebnisse ermöglichen abschließend eine Sensibilisierung für die religiöse Dimension von Lebenserfahrungen, Entscheidungssituationen und tiefen Empfindungen.

Phase 2 – Planung: Von der Idee zur Story

Die erste Phase hat bereits für die Persönlichkeit des Reformators sensibilisiert und macht ihn damit für die Lernenden als Menschen erfahrbar.

Die nachfolgend zu entwerfende Schnitzeljagd beinhaltet als Gerüst verschiedene Stationen. Um diese zu ermitteln, werden nun unter Bezugnahme auf die Sammlung in Phase 1 die für die Schüler/innen beeindruckenden Ereignisse im Leben Luthers benannt und dann in Kleingruppen in einer kurzen Zeitungsmeldung zum Ausdruck gebracht (M4).

Dabei sollte betont werden, dass es um biografische Erfahrungen Luthers geht, die im Kontext seiner reformatorischen Entdeckung von Bedeutung sind. So darf die Zeitungsmeldung immer auch Luthers emotionales Innenleben beleuchten.

Phase 3 – Umsetzung: Von der Story zur Rallye

Die in Phase 2 ermittelten Stationen können nun am Rechner zu einer Smartphone-Rallye zusammengesetzt werden. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten in Kleingruppen an je einer Station des neuen Bounds. Leitend

für die Erstellung jeder einzelnen Station sollte sein, dass nicht nur die historische Dimension der Reformation eine Rolle spielt; jedes Lebensereignis Luthers sollte den Spielenden zusätzlich auch die Möglichkeit bieten, ihre eigenen Gedanken kreativ zum Ausdruck zu bringen.

Hinweise zur Erstellung eines eigenen Actionbounds: Die Lehrkraft registriert sich unter www.actionbound.com. Unter diesem Zugang ist es nun möglich, dass sowohl die Lehrkraft als auch Schülergruppen Stationen eines neuen „Bounds“ (einer neuen Smartphone-Rallye) erstellen. Dabei gibt es eine Vielzahl von Optionen, um die Rallye interaktiv und informativ zu gestalten. Eine leicht verständliche Anleitung ist unter <https://de.actionbound.com/blog/523721677188c7f9630000fe> als Video-Tutorial abrufbar.

Phase 4 – Aktion: vom Rechner zum Smartphone

Nach dem Veröffentlichen des Bounds kann dieser nun mit dem Smartphone gespielt werden. Dazu wird auf das eigene mobile Endgerät der Spieler die kostenfreie App „Actionbound“ heruntergeladen. Nach Öffnen der App kann im Suchfeld der Name der Rallye eingegeben werden. Die Lernenden begeben sich nun in Kleingruppen mit jeweils einem Smartphone auf die Schnitzeljagd. Zum Schluss werden alle Ergebnisse und Produkte (Foto, Film, Texte ...) der Gruppen auf das Actionbound-Konto der Lehrkraft hochgeladen.

Phase 5 – Austausch: Von der Aktion zur Reflektion

Dadurch, dass alle Gruppen-Ergebnisse digital verfügbar gehalten werden, kann die Lehrkraft nun mit der Lerngruppe anhand derer Ideen vertiefend ins Gespräch kommen. Dabei soll der Spaß bei der Präsentation von z.B. Fotos oder Filmen der einzelnen Gruppen nicht zu kurz kommen. Aus religionspädagogischer Perspektive ist hier jedoch zentral, ob die Auseinandersetzung mit der Person Martin Luthers geholfen hat, dessen reformatorische Entdeckung nachzuvollziehen. Darum kann zum Abschluss der Einheit noch einmal auf die Eingangsfrage „Ist Luther ein Held?“ zurückgegriffen werden. Nun könnte stärker der Aspekt ins Zentrum rücken, inwiefern seine Haltung heute noch als vorbildlich gelten kann, wie sehr eigene Lebenserfahrungen das religiöse Suchen prägen und auf welche Fragen heute Kirche Antworten finden sollte.

Das Unterrichtsprojekt erschließt den Lernenden einen Zugang zu sich selbst, ermutigt zu zentralen Sinn- und Lebensfragen und ermöglicht so eine Annäherung an die Themen „Religion“ und Glaube“ aus der Perspektive der Jugendlichen.