

# FINDING J – EINE REISE IN DIE ZEIT JESU MIT DER SMARTPHONE-APP

Eine Entdeckerreise für Schule und Konfirmanden- oder Jugendarbeit

Lutz Neumeier

## Worum geht es:

Jugendliche erfahren ihre Welt heute in vielen Fällen mithilfe ihres Handys. Diese Herausforderung für die Pädagogik lässt sich mit der Smartphone-App „findingJ“ (iPhone und Android) meistern. Sie gibt einen interaktiven Überblick über das Leben und Wirken Jesu in seiner Zeit.

## Autor:

Lutz Neumeier  
Pfarrer in Lich und Medienpädagoge  
mail@neumedier.de



## Klassenstufe:

Jahrgang 7-10

## Stundenumfang:

4 Stunden (ca. je 90 Minuten für die virtuelle Zeitreise mit der App und für die gemeinsamen Besprechung)

## Material:

- App „findingJ“ im Appstore (iPhone) und Playstore (Android)
- Im internen Bereich der Webseite [www.findingj.de](http://www.findingj.de) finden sich neben QR-Codes eine Übersicht über den Inhalt sowie eine Übersicht über Fragen und Antworten.



## Überblick

Bei *findingJ* handelt es sich um eine App, die die Geschichte Jesu digital erzählt und die Appnutzer (im Folgenden „Reisende“ genannt) auf eine virtuelle Smartphone-Reise mitnimmt: Wer die App startet, erlebt nach einer kurzen Einleitung einen „Zeitsprung“ und findet sich in der Römerzeit wieder. Die Reisenden werden auf ihrer Handyreise viel über die Zeit Jesu erleben, sie lernen Menschen kennen, denen Jesus begegnet ist und sie werden dazu ermuntert, die Geschichte Jesu mit dem eigenen Leben in Beziehung zu setzen.

Als Lehrperson, Pfarrperson oder Gruppenleiter/in (im Folgenden „Reiseleiter“ genannt) muss man selbst kein Smartphone besitzen. Auf der Webseite [www.findingj.de](http://www.findingj.de) kann man sich in den internen Bereich einloggen, das Passwort dazu erhält man als Antwort auf eine E-Mail an [info@findingj.de](mailto:info@findingj.de). Im internen Bereich kann man die ganze Reise in einem Showcase erleben.

## Verlauf der App-Reise

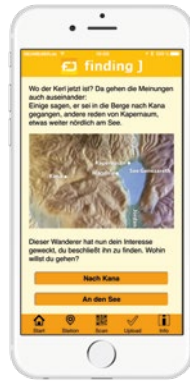
Wer die App *findingJ* aus einem der beiden Stores heruntergeladen hat und startet, wird mitgenommen auf eine virtuelle Reise nach Tel Aviv, um dort Strand und Meer und die Sonnenuntergänge bei Partymusik zu genießen. Nach drei „Seiten“ erleben die Reisenden einen Zeitsprung und finden sich statt in einem Taxi auf einem Pferdewagen wieder. Nun beginnt das Abenteuer ...

Die Reisenden erfahren, dass sie durch den Zeitsprung im Jahr 30 gelandet sind. In Tiberias am See Genesareth angekommen, erfahren sie von einem Bäcker, dass es am See jemanden gibt, der Brot gratis verschenke, wohl ein Wanderbäcker, und die Reisenden beschließen, sich auf die Suche nach diesem zu machen.

Im Lauf der Reise können sie immer wieder wählen, welchen Weg sie einschlagen wollen oder mit wem sie sich unterhalten möchten. So gleicht keine Reise der anderen und die Reisenden werden am Ende viele verschiedene Eindrücke mitbringen. Immer wieder einmal bekommen sie auf ihrer Reise in der App von den Menschen, denen



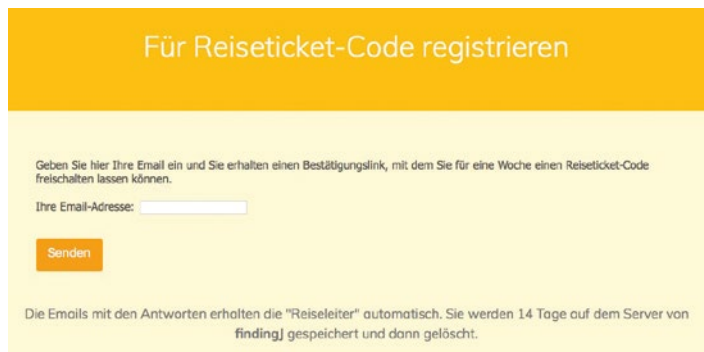
sie begegnen Fragen gestellt, die auf dem Smartphone zu beantworten sind (z.B.: „Wieviel Essen hatte der Wanderbäcker wirklich für die 5000 Menschen? „Er hatte 12 Käse und 70 Brote“ – „5 Brote und 2 Fische“ – „49 Fische und Brot“ – „144 Brote und 120 Fische“). Auch werden die Reisenden „unterwegs“ immer wieder ermuntert, das eine oder andere Foto mit ihrem Smartphone zu machen.



Immer wieder begegnen den Reisenden Menschen, die Jesus erlebt haben. In Jerusalem lernen sie Maria und Thomas (nach der Auferstehung) kennen und kehren mit diesen nach Galiläa zurück. Kurz vor der Himmelfahrt sehen die Reisenden Jesus selbst. Danach kehren sie über Tiberias wieder ans Mittelmeer zurück. Wieder gibt es einen Zeitsprung und sie finden sich in der heutigen Zeit wieder. Den Reisenden wird über Jesu Geburt erzählt, sie lernen einige Wunder kennen (z.B. die auf dem See) und erfahren, was Jesus gelehrt hat (z.B. über das Beten oder von der Vergebung). Menschen erzählen ihnen zwei Gleichnisse und Zachäus berichtet den Reisenden von seinem Erlebnis mit Jesus. In Jerusalem hören die Reisenden von Augenzeugen über das Abendmahl, die Verhaftung und das Verhör, Kreuzigung, Grablegung und Auferstehung. Gegen Ende erleben die Reisenden die Himmelfahrt mit. Insgesamt hat die ganze Reise 42 Stationen.

### Interaktivität und Nacharbeit

Insgesamt gibt es für die Reisenden 13 multiple-choice-Fragen zu beantworten, 6 Fragen zur eigenen Texteingabe und 5 Anregungen, ein Foto zu machen. Alle Antworten und Fotos werden über die Upload-Möglichkeit an die E-Mail-Adresse der Reiseleiter geschickt. Die Fragen und Antworten sind für die Reiseleiter alle in einem PDF (im internen Bereich herunterzuladen) zusammengestellt, ein guter Überblick zur Auswertung ist somit gewährleistet. Alle Antworten und Fotos werden im Handy gespeichert. Aber was dann damit?

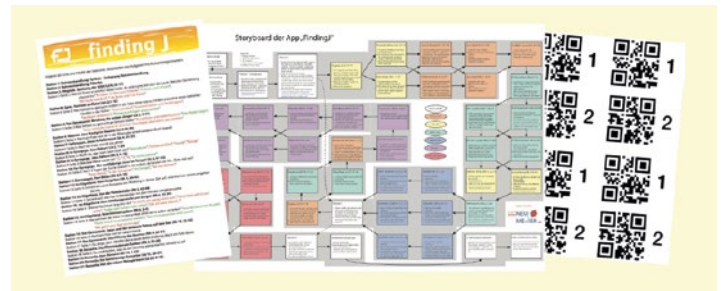
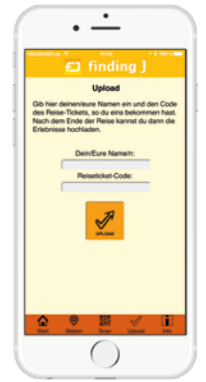


Wenn sich die Reiseleiter vor Reisebeginn auf [www.findingj.de](http://www.findingj.de) eingeloggt haben, können Sie sich mit ihrer eigenen E-Mail registrieren und bekommen dann einen Reiseticket-Code zugeschickt. Diesen geben die Reiseleiter an die Reisenden weiter. Die Reisenden geben in der App den Reiseticket-Code ein und laden die Antworten und Fotos am Ende hoch. Die Reiseleiter bekommen dann eine E-Mail mit allen Antworten und Fotos.<sup>1</sup> Diese können später gemeinsam besprochen und ausgewertet werden.

### Varianten und Material

Sollte die ganze Reise über alle 42 Stationen zu lang sein, kann man sie mit Hilfe von in der App zu scannenden QR-Codes (beim von der Webseite [www.findingj.de](http://www.findingj.de) herunterladbaren Material enthalten) halbieren:

1. Hälfte: Tel Aviv – Tiberias – Jesu Geburt und Wirken – Tiberias – Tel Aviv
2. Hälfte: Tel Aviv – Tiberias – Passion und Auferstehung – Tiberias – Tel Aviv



Neben den QR-Codes gibt es im internen Bereich ein PDF mit allen Fragen und Antworten zu laden und ein Storyboard (eine grafische Übersicht) über den gesamten App-Inhalt mit allen möglichen Stationen. Auf dieser Übersicht wird auch deutlich, welche alternativen Wege die Reisenden wählen können. Alle drei PDFs werden in einer ZIP-Datei gemeinsam heruntergeladen.

### Zusammenfassung

Wie beschrieben sind bei den Lehrenden keine technischen Vorkenntnisse nötig, die Jugendlichen können alle Apps auf ihren Smartphones installieren und nutzen.

Sollten sich Eltern oder die Jugendlichen unter Druck gesetzt sehen, eine technische Anschaffung (Smartphone) tätigen zu müssen<sup>2</sup>, ist es auch möglich in Kleingruppen oder Partnerarbeit zu arbeiten. Hier wäre dann jeweils nur ein Smartphone nötig.

Mit *findingJ* finden Lehrkräfte, Pfarrer/-innen oder Gruppenleiter/-innen eine moderne und der Lebenswelt der Jugendlichen entsprechende Möglichkeit, diese das Leben und Wirken Jesu nachempfinden zu lassen und es gleichzeitig mit ihrem eigenen Leben in Beziehung setzen zu können. Nach der virtuellen Reise können die Erfahrungen anhand der Antworten und Fotos gemeinsam besprochen werden.

<sup>1</sup> Die Reisenden müssen die E-Mailadresse der Reiseleiter nicht kennen und erfahren sie auch nicht durch die App.  
<sup>2</sup> Laut JIM-Studie: „Jugend, Information, (Multi-) Media“ besitzen 2017 97% der Jugendlichen ein Smartphone. Download der Studie: <https://www.mpfs.de/studien/?tab=tab-18-1>