

Karsten Müller

App and away

Eine digitale Smartphone-Rallye zum Thema »Reformation«

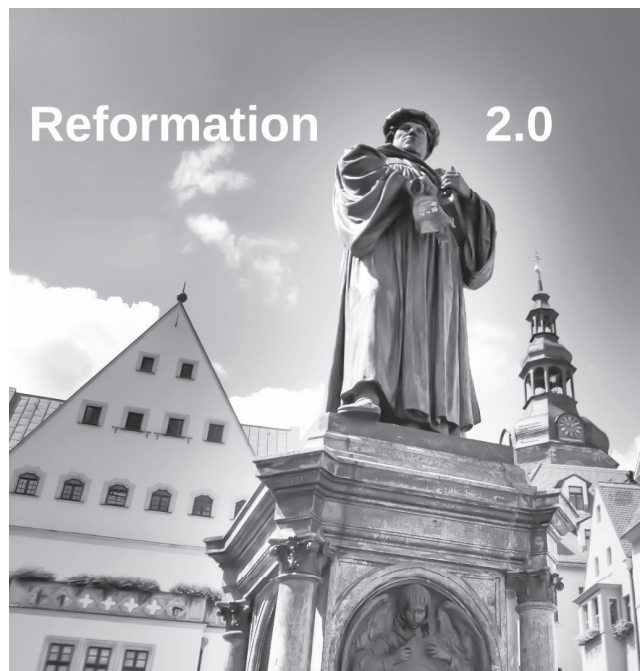
Klassenstufe	Jahrgangsstufe 7/8
Zeitbedarf	ca. 3 Unterrichtsstunden (Durchführung der Rallye inkl. Vor- und Nachbereitung am Ende des Unterrichtsschwerpunktes »Reformation«)
Kompetenzbereiche/ Bildungsstandards	<p>Wahrnehmen und beschreiben</p> <ul style="list-style-type: none"> • die religiöse Dimension von Lebenserfahrungen und Entscheidungssituationen im eigenen Umfeld wahrnehmen <p>Deuten und verstehen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Glaubensaussagen biblischer Texte und anderer Zeugnisse erschließen und Bezüge zum eigenen Leben und Handeln herstellen <p>Fragen und begründen</p> <ul style="list-style-type: none"> • eigene Überlegungen zu religiösen Fragen formulieren und begründen <p>Kommunizieren und bewerten</p> <ul style="list-style-type: none"> • über die eigene religiöse Tradition Auskunft geben <p>Entscheiden und teilhaben</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formen einer religiös motivierten Lebensgestaltung durchdenken und eigene Entscheidungen treffen
Inhaltsbezogene Kompetenzen	<p>Die Lernenden können</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luthers Lebensweg und seine reformatorische Erkenntnis mit eigenen biografischen Erfahrungen vergleichen, • über ein Hauptanliegen der Reformation Auskunft geben, • neutestamentliche Texte zum Thema »Rechtfertigung« deuten, • erklären, wie es zu zwei christlichen Konfessionen kam, • sich konstruktiv mit der Aktualität des Themas »Reformation« auseinandersetzen.
Thematische Schwerpunkte	<ul style="list-style-type: none"> • Die Suche des Menschen nach Glück und Sinn • Martin Luther und die Reformation • Die Bedeutung von Jesus Christus für die Beziehung von Mensch und Gott • Evangelisch – katholisch, konfessionelle Vielfalt und Ökumene
Anforderungssituation	Das Reformationsjubiläum wird im Jahr 2017 (»500 Jahre Reformation«) weltweit gefeiert werden. Die vorliegende Medienprojektidee ist in seiner didaktischen Perspektive vor diesem Hintergrund zu verstehen und versucht auf den konkreten Anlass einzustimmen. Einem zunehmenden Unverständnis in der Gesellschaft gegenüber einer konfessionellen Trennung, basierend auf Unkenntnis der historischen Situation sowie des theologisch-biblischen Hintergrundes, möchte die Smartphone-Rallye Rechnung tragen.

■ Vorbemerkung

Kinder und Jugendliche wachsen heute in einer von digitalen Geräten geprägten Welt auf: Durch Daten-Flatrates und den Gebrauch von mobilen Endgeräten (Smartphones, Tablets) sowie darauf zugeschnittenen Mini-Programmen (Apps) hat das Internet mit all seinen Möglichkeiten eine enorme Verbreitung erlangt. Die Medienentwicklung verläuft derart rasant, dass sich ein »Mithalten« mitunter schwierig gestaltet; denn wer den Überblick behalten will, muss die Technik aktiv nutzen. Die meisten Heranwachsenden haben sich mittlerweile technische Fertigkeiten erworben, die es unterrichtlich zu nutzen gilt. Das Unterrichtsprojekt orientiert sich an dieser (digitalen) Lebenswelt von Jugendlichen und möchte deren vermutete Motivation durch die Arbeit mit Smartphones für Lerninhalte nutzen: Junge Menschen zeigen einen oftmals unvoreingenommenen, experimentierfreudigen und spielerischen Umgang mit den so genannten und für sie ganz und gar nicht »neuen« Medien. Sie haben durch die mobilen Endgeräte bestimmte Sehgewohnheiten und Herangehensweise, um sich neue Inhalte zu erschließen. Während das Smartphone im schulischen Kontext von Lehrkräften oft als störend empfunden wird, soll dessen Benutzung den Lernenden hier bewusst ermöglicht werden: Es stellt für sie ein vertrautes »Instrument« dar, das Mobilität und damit außerschulisches Lernen bei gleichzeitigem Vorhalten aller benötigten Unterrichtsmaterialien ermöglicht.

■ Rolle der Lehrkraft

Zunächst bleibt festzuhalten, dass bei medienpädagogischen Projekten noch allzu oft so manch technische Herausforderung überwunden werden muss. Daher ist es wichtig, gerade auch Lehrkräften, die von sich aus kaum eine technische Affinität mitbringen, ein verlässliches Instrumentarium an die Hand zu geben, das keine besondere Einarbeitung erfordert. Die Rolle der Lehrkraft kann hier freier interpretiert werden: In technischer Hinsicht erfolgt eine Entlastung, da sowohl Hard- als auch Software bereits zur Verfügung gestellt werden. Der Lehrer kann sich daher ganz auf die inhaltliche und organisatorische Ebene konzentrieren und zwischendurch auch als Lernbegleiter fungieren oder sich auch einmal ganz aus dem Zentrum des Lerngeschehens zurückziehen. Das Lernen geschieht hier also unabhängig von der Lehrkraft, die die Lernenden in ein



vorbereitetes didaktisches Lernfeld entlässt, das diese selbstständig, kooperativ und in ihrem je eigenen Lerntempo bearbeiten können.

■ Das Projekt

Das vorliegende Projekt bietet den Vorteil, dass die Schüler die Hardware selber besitzen: Die Smartphone-Dichte ist mittlerweile in jeder Lerngruppe so hoch, dass zumindest in Teams oder Kleingruppen damit gearbeitet werden kann. Hinzu kommt, dass das Projekt mit einer erprobten und verlässlichen App(likation) arbeitet, die für den privaten Gebrauch kostenfrei heruntergeladen werden kann.¹ Innerhalb dieser App wurde ein Spiel zum Thema »Reformation« vorbereitet, auf das die Lernenden zurückgreifen können.

Der Name der verwendeten App ist Programm: »Actionbound« verpflichtet sich der Aktion, ist nichts für »Stubenhocker«, sondern setzt in Bewegung, führt automatisch zum eigenen Handeln.² Dieses Mobile Game zielt darauf, den eigenen unmittelbaren Sozialraum zu erkunden. Mobile Games sind Smartphone-Spiele, die

¹ Für den Gebrauch im schulischen Kontext erbitten die Programmierer eine kleine Spende. Die genaue Höhe kann über ein Kontaktformular auf der Homepage www.actionbound.de vereinbart werden.

² Auf der zugehörigen Homepage wird dies wie folgt ausgedrückt: »Actionbound heißt: Abenteuer im Stadt-Dschungel erleben, sich ohne Geld durch den Tag schlagen, Randfiguren des Lebens in den Mittelpunkt rücken, verrückte Dinge tun, kreativ sein, sich einladen lassen oder etwas Verborgenes finden. Stadt einmal ganz anders!« (www.actionbound.de)

den Spielenden aufgrund der integrierten Geodaten-Funktion (GPS) ermöglichen, sich in ihrer unmittelbaren Umgebung zu orientieren. Diese technischen Voraussetzungen bieten die Chance für eine Schnitzeljagd, bei der alle notwendigen Informationen auf dem Display erscheinen, die die Spielenden von Station zu Station führen. Zusätzlich zur bloßen Orientierung bietet die App aber auch informierende Texte, veranschaulichendes Material und zu lösende Aufgaben an. So ist es möglich, einen digital vorbereiteten Parcours ablaufen zu lassen, in deren Verlauf die Teilnehmenden eigene Texte, Bilder etc. eingeben, so dass sich ihre Rolle vom bloßen Konsumenten hin zum Produzenten wandelt («Prosumer«), der kreativ eigene Ideen einbringt. Der besondere »Charme« der Anwendung besteht darin, dass durch die vorbereiteten Texte für die Lernenden ein narrativer Rahmen entsteht, sie also gewissermaßen auf eine erzählerische Reise mitgenommen werden.

Die Actionbound-App gibt es kostenfrei für Android-Geräte, iPhone und iPad. Auf der Homepage erklärt ein Video-Tutorial die Funktionsweise: Actionbound verlinkt auf seiner Homepage zu einem so genannten Bound-Creator, der es ermöglicht, das eigene didaktische Szenario einer Lehrkraft in eine Smartphone-Schnitzeljagd zu übertragen. Im Unterschied zum Geocaching lässt sich bei dieser digitalen Rallye den Spielenden (und Lernenden!) leichter ein narrativer »roter Faden« zur Verfügung stellen, der verschiedene veranschaulichende multimediale Elemente bereit stellt (Text-, Audio-, Bild-, Video-Material) und immer auf die kreative, produktive Beteiligung der Teilnehmenden setzt: So werden alle Beiträge und Ergebnisse der Teilnehmenden (Ankreuz-Antworten, Texte, Fotos, Videos, ...), die sie mit ihrem Smartphone im Verlauf des Bounds produzieren, nach dem Spiel hochgeladen. Die Lehrkraft kann dort die Ergebnisse einsehen, abrufen und diese in den weiteren Unterrichtsverlauf einbinden.

■ Thema »Reformation«

Im vorliegenden Projekt kann auf ein vorbereitetes Spiel (Bound) bereits zurückgegriffen werden. Im Team wurde ein Bound entwickelt, der das Reformationsjubiläum im Jahr 2017 zum Anlass nimmt, um ein medienpädagogisches Unterrichtsprojekt zum Thema Reformation anzubieten, für das Lehrkräfte zunächst kaum technische Vorbildung benötigen und das ortsunabhängig umgesetzt werden kann (www.reformationzweinull.de).

Der Bound »Reformation 2.0« orientiert sich an der Vita Luthers, indem die Spielenden zentrale biographische Stationen Luthers auf seinem Weg zur »reformatorischen Erkenntnis« nachspielen und -erleben können. Daher bietet es sich an, das Unterrichtsprojekt am Ende der Unterrichtseinheit einzuplanen, so dass sich die Lernenden auf die bereits erarbeitete damalige Lebenssituation Luthers beziehen können. Das Projekt kann also gleichzeitig als Ersatz für eine Lernzielkontrolle benutzt werden. Die beabsichtigte Pointe besteht darin, dass sich die Spielenden nicht nur in Luthers damalige historische Situation hineinbegeben, sondern seine vermuteten elementaren Gefühle nachempfinden und auf sich übertragen können. So soll es möglich werden, das Thema »Reformation« aus einer vielleicht verstaubt anmutenden historischen Ecke herauszuholen und selbst neu zu erleben. Reformation fand dann nicht nur vor ca. 500 Jahren statt, sondern heute, »in mir selbst«, ortsunabhängig. So kann an das Unterrichtsthema »Reformation« anknüpfend den Lernenden ein existenzieller Transfer angeboten werden, der einen Zugang zu sich selbst aufschließt, zu zentralen Sinn- und Lebensfragen ermutigt und letztlich eine Annäherung zu den Themen »Glaube« sowie »Religion« ermöglicht. Auf diesem Pfad der Selbsterkundung kann darüber hinaus ein Transfer auf die heutige Kirchensituation gelingen, indem die Schüler von sich selbst ausgehend Wünsche oder Forderungen an die Kirche im 21. Jahrhundert stellt, also »einen digitalen Thesenanschlag« vollführt.

■ Erste Schritte

Einen Vorgeschmack auf das Spiel zur Reformation bietet die durch einen QR-Code auf der Homepage »www.reformationzweinull.de« vorgehaltene Beispielstation. Nähere Hinweise finden Sie auf dem folgenden Arbeitsblatt im Materialteil.

Eine Möglichkeit zur Weiterarbeit bietet der Spielfilm »Luther« (Regie: Eric Till; 2004), der zur weiteren Veranschaulichung herangezogen und altersadäquat behandelt werden kann.

Für Rückfragen und Beratung stehen wir gerne zur Verfügung (Kontakt: karsten.mueller@ekkw.de) und verweisen auch auf unser Fortbildungsangebot.³

³ Vgl. die Fortbildungsveranstaltung »App and away – mehr Mobilität mit mobile devices. Neue Wege für den RU« (17.-19.07.2015, KiFAS, Kassel). Weitere Informationen finden sich dazu in unserem Tagungsprogramm, das auch auf unserer Homepage (www.pti-kassel.de) abrufbar ist.

M1 ■ Reformation 2.0 – Erste Schritte mit der App »Actionbound«

- Zunächst laden Sie die kostenfreie App »Actionbound« auf Ihr Smartphone oder Tablet.
- Zusätzlich benötigt Ihr mobiles Endgerät einen QR-Code-Scanner, der – falls noch nicht vorhanden – ebenfalls als App gratis herunter geladen werden kann.
- Starten Sie die App »Actionbound« und tippen Sie auf die Schaltfläche »Code scannen«.
- Richten Sie nun die Kamera Ihres Smartphone/ Ihres Tablets auf nebenstehenden QR-Code, der auch unter <http://actionbound.de/bound/reformationbeispielstation> abgebildet ist.
- Die App leitet Sie daraufhin automatisch zum Startbildschirm der Rallye weiter.
- Tippen Sie nun auf die Schaltfläche »Start«: Nun werden die Medieninhalte der Rallye (z. B. Bilder) auf Ihr Gerät geladen.
- Benennen Sie auf dem folgenden Bildschirm Ihr Team, geben Sie die Namen der Mitspielenden ein, tippen Sie auf die Schaltfläche »Los geht`s!« und folgen Sie einfach den Anweisungen des Spiels.
- Zum Schluss können Sie Ihre Ergebnisse hochladen und sich durch Eingabe Ihrer E-Mail-Adresse zuschicken lassen.



Auf der Homepage www.reformationzweinull.de finden Sie zudem eine online-Präsentation, die noch einmal das didaktische Konzept dieser Smartphone-Rallye stichwortartig erläutert.

Viel Freude beim Ausprobieren!

Kontakt:

Karsten.mueller@ekkw.de

