



mehrwöchige Projektarbeit



Projekt, Erarbeitung und Präsentation



Orte und Personen des Glaubens erleben und erkunden

Beschreibung

Die Schüler*innen erkunden zunächst virtuell und persönlich Orte und Menschen des Glaubens, um dann mit den Ergebnissen eine Schnitzeljagd zu erstellen. Jede Gruppe wird zu sogenannten Verstecker*innen und Sucher*innen. Mithilfe von QR-Codes werden die Gruppen von Station zu Station geleitet und müssen dort Aufgaben erfüllen oder erhalten Informationen.

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Smartphone mit Internetzugang pro Kleingruppe für unterwegs
- Internetzugang zu Recherchezwecken
- App zum Lesen und Erstellen von QR-Codes, z. B. <http://goqr.me/de> oder <https://www.qrcode-monkey.com/de>
- vorinstallierte E-Book-App Book Creator (<https://bookcreator.com>)

Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Setting: Die Schüler*innen unterhalten sich zunächst über den Ablauf einer klassischen Schnitzeljagd und sammeln gemeinsam Ideen für die Umsetzung der virtuellen Schnitzeljagd.
- Die Lehrkraft erläutert die Projektidee: Die Schüler*innen sollen in einer Schnitzeljagd, die in Kleingruppen vorbereitet wird, Orte und Personen des Glaubens erleben.
- Vorbereitung: Die Schüler*innen teilen sich in vier bzw. sechs Kleingruppen auf.
- Die Kleingruppen sammeln Ideen: Welche Orte in unserer Gemeinde sagen etwas über den Glauben aus? Welche Personen können uns von sich und ihrem Glauben erzählen?
- Ideen: Kirchen, Kloster, Friedhof, Kreuz, Kapelle, Marienstatue, Gedenkstätte, Krankenhauskapelle, Gemälde, Pfarrer*in, Küster*in, Ordensschwester etc.
- Die Gruppen erstellen einen Plan mit ca. zehn Stationen. Sie informieren sich über die Orte und Personen, um anschließend die Aufgaben zu entwickeln, die die Gruppen lösen sollen.
- Mögliche Aufgaben: Löse das folgende Rätsel, indem du die Kirche erkundest. Fertige eine Zeichnung des Kreuzes mit den besonderen Merkmalen an. Mache ein Foto des Gemäldes. Bitte die Ordensschwester, dir ihren Lebensweg zu schildern, und mache dir dabei Stichpunkte.
- Damit die Gruppen von einer zur anderen Station der Schnitzeljagd gelangen können, wird vor Ort ein QR-Code gut sichtbar hinterlegt (z. B. in einer Klarsichtfolie).
- Die einzelnen Kleingruppen tauschen ihre erarbeiteten Projekte untereinander aus, sodass jede Gruppe eine Schnitzeljagd durchführt, die von einer anderen Lerngruppe erarbeitet wurde.
- Die Schüler*innen erstellen eine digitale Landkarte ihrer Schnitzeljagd (Kartenausschnitt fotografieren und Punkte markieren) und dokumentieren ihre Erfahrungen mit Fotos, Videos oder Audioaufnahmen. Die Ergebnisse übertragen sie in ein E-Book (Book Creator), das für alle Schüler*innen zugänglich ist. Hierfür muss sich die Lehrkraft im Voraus registrieren. Die Schüler*innen bekommen einen Anmelde-Code und fertigen dann ein Buch im Account der Lehrkraft an.
- Die Ergebnisse der Schnitzeljagd werden vorgestellt und nach vorgegebenen Kriterien benotet (Fach-, Methoden-, Sozialkompetenz).
- Die Dokumentationen können in einer virtuellen Ausstellung auch für die gesamte Schulgemeinschaft zugänglich gemacht werden.

Mögliche Fallstricke und Tipps

- Die Schnitzeljagd muss gut vorbereitet sein, damit die Suchenden sich nicht auf falsche Wege begeben.
- Mit Personen, die besucht werden, sollten vorher genaue Termine vereinbart werden.
- Bei Fotos von Einzelpersonen oder Gruppen muss vorher das Einverständnis eingeholt werden.
- Es ist sinnvoll, dass die Gruppe, die die Schnitzeljagd erstellt, alle Orte und Personen vorher in einem Probelauf erkundet, um so auch einen Zeitplan anzufertigen.
- Die Planungen sollten mit der Lehrkraft abgesprochen werden. Sie kann auch evtl. die Kontakte herstellen.
- Da sich die Schüler*innen bei der Durchführung der Schnitzeljagd außerhalb der Schule aufhalten, sollte das „Lernen am anderen Ort“ frühzeitig mit der Schulleitung abgesprochen werden.
- Mit Actionbound (<https://de.actionbound.com>) oder Placity (<http://placity.de>) lassen sich multimediale Erlebnistouren planen und durchführen („Bound“). Die interaktive Schnitzeljagd eignet sich gut zur spielerischen Vermittlung von Lerninhalten. Beide sind kostenlos und können auf PC und mobilen Geräten mit iOS und Android genutzt werden.
- Mithilfe von QR-Codes lassen sich einfache und auch komplexe Spiele erfinden, indem auf Audio-, Text-, Video- oder Bilddateien verwiesen wird.

Analoge Alternative

Die einzelnen Gruppen erhalten unterschiedliche Fotos von Orten und Personen. Sie begeben sich auf die Suche, um dabei Daten und Informationen zu sammeln.

Die Schnitzeljagd wird als Schatzsuche inszeniert, bei der Rätsel vor Ort gelöst werden müssen, die weitere Hinweise enthalten.

Beispiele und Infoseiten

- Praxisorientierte Einführung für die Arbeit mit Actionbound:
https://www.wstaib.de/content/mat/6_Digitalsierung_in_RU_und_Ethik.pdf 1
- Praxisorientierte Informationen zum Thema „QR-Code-Rallye“:
<https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2012/12/12/qr-code-rallye/> 2
- QR-Code-Rallye:
<https://sonnigeeinsichten.jimdo.com/2018/11/25/das-geheimnis-der-qr-codes-eine-rallye/> 3
- T@p-App des Erzbistum Köln, mit der man eigene interaktive Touren gestalten kann:
https://www.erzbistum-koeln.de/seelsorge_und_glaube/ehe_und_familie/familie_und_kinder/ausstellungen_aktionen/tap_erlebnis/ 4
- Mit dem Chatbot durch die Kirche:
<https://www.evangelisch.de/inhalte/159098/21-08-2019/mit-dem-chatbot-durch-die-kirche> 5



1



2



3



4



5



einige Wochen vor Beginn der Adventszeit



Erarbeitung / Präsentation



einen Adventskalender mit Impulsen gestalten

Beschreibung

Adventskalender sind beliebt und verkürzen die Zeit bis Weihnachten. Im analogen Format sind die Kalendertürchen häufig mit Süßigkeiten gefüllt. Die Religionsgruppe erstellt einen digitalen Adventskalender, auf den die ganze Schulgemeinschaft zugreifen und von dem sie sich inspirieren lassen kann. Die einzelnen Türen enthalten beim Öffnen unterschiedliche Inhalte, die vor allem zum Nachdenken und zum kreativen Tun inspirieren wollen.

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

Computer mit Internetzugang pro Kleingruppe

Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Setting: Gestaltung eines digitalen Adventskalenders
- Bevor der Adventskalender erstellt wird, werden grundlegende Fragen geklärt: Wer sollen die Adressat*innen des Kalenders sein (Schüler*innen, Lehrer*innen, Eltern)? Wie machen wir auf den Kalender aufmerksam? Wer erhält einen Zugang? Mit welchen Inhalten wollen wir den Kalender füllen?
- Die Lehrkraft stellt die Kalendersoftware vor und zeigt deren Handhabung. Sie hat einen Zugang angelegt, den die Schüler*innen erhalten, um den Kalender bearbeiten zu können. Eine kostenlose Onlineversion ohne Registrierung gibt es unter <https://tuerchen.com/de/>.
- Es werden z. B. acht Arbeitsgruppen gebildet, die jeweils drei Tage der Adventszeit (1 bis 24) bearbeiten.
- Die einzelnen Türen des Adventskalenders können mit unterschiedlichen Inhalten gefüllt werden: Geschichten, Kurztexte, Bilder, Kurzfilme, Bibeltexte, Lebensweisheiten, eine gute Tat, QR-Code, Zitate, Quiz, Rätsel, Lieder, Musik etc. Dabei können bei der Konfiguration zunächst Titel, Schriftart, Farben, Türchen-Text und Tür-Stil gewählt werden. Auch verschiedene Effekte wie Sterne oder Schneefall sind möglich.
- Jede Gruppe überlegt sich, welche Inhalte zum Nachdenken und Tun anregen können. Sie diskutieren die Inhalte und stellen die Ergebnisse in den Kalender ein.
- Der fertige Kalender wird in einer Endredaktion von der ganzen Klasse begutachtet und überarbeitet.
- Über einen individuellen Link können alle, die über die Adresse verfügen, auf den Kalender zugreifen. Der fertige digitale Adventskalender ist nun Tag für Tag durch Öffnen eines Türchens zugänglich.

Mögliche Fallstricke und Tipps

- Übrigens ist die Mehrzahl der Angebote im Internet an Unternehmen gerichtet, die ihre Kunden mit einem Adventskalender erfreuen wollen. Aber auch für die Schulgemeinschaft wäre ein solches Angebot eine gute Werbung.
- Es wäre sinnvoll, den Adventskalender unter ein bestimmtes Motto bzw. Thema zu stellen, an dem sich die Inhalte orientieren (z. B. Zur Ruhe kommen, Hoffnung, Warten auf die Botschaft der Liebe).

- Als Inhalte können natürlich auch eigene Fotos, Videos oder Texte genutzt werden. Dabei ist jedoch auf die Privatsphäre und den Datenschutz zu achten.
- Der Kalender könnte über die Schulhomepage zugänglich gemacht werden.
- Ähnliche Aktionen wären auch während der Fastenzeit möglich: Das Angebot der Klasse besteht darin, in der vorösterlichen Zeit jeden Tag per E-Mail eine persönliche Lebensweisheit als Impuls zum Nachdenken zu verschicken. Das Angebot wird bekanntgemacht und wer eine solche E-Mail erhalten will, sendet eine Zusage an eine vorgegebene Fastenzeit-Adresse. Die Impulse werden dann täglich an die Adressen verschickt. Die einzelnen Impulse werden von den Schüler*innen ausgesucht oder selbst erstellt.
- QR-Adventskalender: Jeden Tag wird in der Pausenhalle ein QR-Code mit einem Impuls ausgehängt. Die Schüler*innen erhalten mithilfe ihres Smartphones einen Zugang zu den ausgewählten Inhalten.

Analoge Alternative

Es wird für jeden Tag der Adventszeit ein Kalenderblatt / -plakat gestaltet, das jeden Morgen im Pausenraum aufgehängt wird.

Beispiele und Infoseiten

- Kostenlose Adventskalender, bei denen eine Registrierung durch die Lehrkraft möglich ist:
 - <https://www.onlineadventskalender.com/account/login/>
 - <https://www.advientos.com>
- Individueller Online-Adventskalender:
<https://www.myadvent.net/de/>

1
2
3



1



2



3