

Was für ein Vertrauen?

Ein Mitmachprojekt zu Psalm 23 in Minecraft

Pascal Bullan hat während seines Studiums an der Humboldt-Universität im Bibelkabinett der von Cansteinschen Bibelanstalt Berlin mitgearbeitet und ist jetzt Referendar für die Fächer Ev. Religion und Geschichte am Ev. Gymnasium Zum Grauen Kloster

Minecraft im Unterricht zu verwenden ist längst keine neue Idee mehr. Gerade in den MINT-Fächern findet das Computerspiel großen Anklang. Bietet es doch einen wörtlich spielerischen Weg, fachliches Wissen beispielsweise über Stromkreise, chemische Vorgänge oder mechanische Abläufe visuell und einfach erfahrbar aufzubereiten. Die Plattform Minecraft Education (<https://education.minecraft.net/>) ist vor allem im englischsprachigen Bereich ein Vorreiter und bietet Austausch für Lehrer*innen, die Stunden in Minecraft planen und zur Verfügung stellen. Schaut man allerdings in den geisteswissenschaftlichen und dort in den Fachbereich Religion, sieht das Angebot etwas dürftig aus. Nimmt man dazu noch die teils schwierige technische Ausgangslage an Schulen hinzu, rückt die Idee „Minecraft im Religionsunterricht“ schnell in weite Ferne. Die von Cansteinsche Bibelanstalt in Berlin e.V. (vCBA) versucht, ein Angebot für Lehrer*innen und Schüler*innen zu schaffen und nutzt dazu die Minecraft-inhärenten Strukturen. Im Folgenden wird zunächst die Idee beschrieben und anschließend Anwendungsmöglichkeiten für den Unterricht.

Ein Projekt für Ihre Klasse!

Das Mitmachprojekt findet auf einem Minecraft-Server der vCBA statt. Dieser wird durch die vCBA betreut und pädagogisch vorbereitet. Dadurch können Schulen, Kinder und Interessierte ortsunabhängig jederzeit zusammen lernen. Er ist in verschiedene Bereiche aufgeteilt, um unterschiedliche didaktische Ansätze zu bieten.

Der Hauptbereich des Servers ist der Projektbereich. In diesem gibt es wechselnde, konkrete Aufgaben für die Spielenden, die eine Auseinandersetzung mit dem biblischen Text anregen. Bis zum 17.11.2019 haben Kinder und Lerngruppen hier die Möglichkeit, zum Psalm 23 zu arbeiten. Unter dem Motto des Kirchentags „Was für ein Vertrauen“ soll eine visuelle, plastische und vor allem eine Auseinandersetzung aus der Welt der Schüler*innen heraus mit dem Psalm und eine Reflexion der eigenen Vertrauensmomente erfolgen. Jedes Kind oder jede Gruppe erhält eine Teilfläche in der Minecraft-Landschaft, auf der gemeinsam oder allein die folgenden Aufgaben bearbeitet werden.

Aufgaben:

1. Lies dir den Psalm 23 durch. Das kannst du entweder direkt in Minecraft tun, in einer gedruckten Bibel oder in einer Online-Bibel, z.B. unter: <https://www.die-bibel.de/bibeln/online-bibel/>

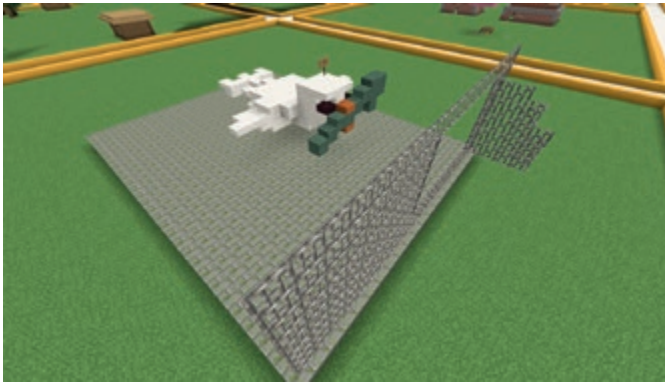
2. Im Psalm wird bildlich von Gott als Hirten gesprochen. Einem guten Hirten, der Gutes schenkt, mit grüner Wiese und frischem Wasser versorgt. Wofür kannst du Gott dankbar sein? Baue es in Minecraft nach.
3. Überlege, was dir Angst oder Schwierigkeiten macht, wie im Psalm das dunkle Tal. Baue es in Minecraft nach!
4. Im Psalm wird Gott als ein Gott beschrieben, auf den man vertrauen kann. Der Verfasser stellt sich Gott als guten Hirten vor. Überlege, wie Vertrauen auf Gott für dich aussehen kann. Baue es in Minecraft nach.
5. Schreibe auf, welches Bauwerk du warum gebaut hast.

Die unterschiedlichen Interpretationen des Psalms sind dort für alle einsehbar, sodass ein Austausch über die Ergebnisse stattfinden kann. Besonders gelungene Ergebnisse werden dann in den Museumsbereich übernommen, wo sie auch nach Ablauf des Projekts zu sehen sind. Die Teilnehmenden haben also die Chance, sich auf dem Server zu verewigen.

So kann im Unterricht damit gearbeitet werden:

Befinden sich in der Klasse Minecraft-interessierte Schüler*innen, können diese an dem Projekt zu Psalm 23 teilnehmen. Eine Rückbindung erfolgt durch Vorstellung der Ergebnisse im Unterricht. Dazu können sie entweder Bildschirmfotos ihrer Bauten oder kurze Filme in den Unterricht mitbringen und diese vorstellen. Am besten ist aber eine virtuelle Tour im Unterricht.





Hat die Schule die notwendigen Voraussetzungen, mit einem Klassensatz Computern in Minecraft zu arbeiten, kann mit der ganzen Klasse eine Einheit zum aktuellen Projekt durchgeführt werden. Wir empfehlen, immer zwei Kinder an einem Rechner arbeiten zu lassen. Die erste Stunde wird zur Texterschließung und Ideensammlung für die Umsetzung in Minecraft genutzt. Hier erfolgt noch keine Arbeit am Computer. Ziel ist es in diesem Abschnitt, den Text in seinen Deutungsebenen zu erschließen. Grundlage können dafür die oben genannten Leitfragen sein.

Ein bis zwei Stunden werden dann dafür aufgebracht, um das analog Erarbeitete in Minecraft umzusetzen. Abschließend gibt es eine Stunde, in der die Ergebnisse vorgestellt und die Arbeit reflektiert werden. Welche unterschiedlichen Interpretationen gab es zum Text? Worin unterscheiden oder gleichen sich die Darstellungen?

Der Server bietet die Möglichkeit, dass alle Kinder in einer Welt spielen können, in der die Aufgaben vorgegeben sind. Zum Abschluss kann ein virtueller Rundgang durch die Ergebnisse erfolgen.

Passt das aktuelle Projekt nicht in die eigene Unterrichtsplanung, können eigene Aufgaben zu selbstausgewählten Bibeltexten erstellt werden. Diese lassen sich dann in der freien Spielwelt umsetzen, da hier keine Beschränkung auf eine Projektaufgabe besteht. Eine Rücksprache mit der vCBA für neue Projektideen ist jederzeit möglich.

Gemeinsam Staunen: ein virtueller Ausflug

Im virtuellen Museum des Servers befinden sich verschiedene kreative Ergebnisse inhaltlicher Arbeit aus den anderen Bereichen und biblische Ausstellungstücke. Neben dem Anreiz für die Kinder, mit ihrem Projektergebnis langfristig im Museum sichtbar zu sein, bietet dieser Bereich noch andere didaktisch-pädagogische Vorteile. So kann auch nach dem jeweiligen Projektende eine Auseinandersetzung mit den Ergebnissen erfolgen. Sie können interpretiert und diskutiert werden.

Außerdem gibt es verschiedene Nachbauten aus der biblischen Zeit, die erkundet werden können; beispielsweise einen Nachbau des zweiten Tempels um 70 n.Chr., verschiedene Modelle von Häusern zur Zeit Jesu oder ein Fischerboot auf dem See Genezareth.

So kann im Unterricht damit gearbeitet werden:

Selbst für Schulen mit wenig technischen Ressourcen ist der Museumsbereich nutzbar. Hierfür bedarf es lediglich eines Laptops mit Minecraft und Internetzugang sowie eines Beamers. Im Unterricht kann dann eine Tour durch das Museum abgeschrieben werden. Den Kindern wird so ein plastischer und visueller Eindruck von Gebäuden wie dem Tempel oder Häusern zur Zeit Jesu vermittelt. Ein einzelnes Bild kann das nicht leisten. Über den äußeren und inneren Hof auf dem Weg ins Heilige kann am Ende entdeckt werden, ob vielleicht sogar ein Blick ins Allerheiligste möglich ist. Oder: Wie groß war eigentlich ein Boot auf dem See Genezareth? Ein kleines Ruderboot oder ein Schiff mit mehreren Masten? Hier kann es herausgefunden werden.

Daneben können Ergebnisse aus vergangenen Bibelprojekten begutachtet, interpretiert und diskutiert werden. Wie verstehen bspw. Kinder heute Jesaja 43,18-19 und setzen ihre Interpretation in Minecraft um?

Besteht keine Möglichkeit, an dem aktuellen Projekt teilzunehmen, können zumindest die Ergebnisse anderer Teilnehmender jederzeit angeschaut werden. Im Unterricht kann so in einer Einheit zu Psalm 23 ein virtueller Ausflug in die Interpretationen anderer Kinder unternommen werden.

Hilfe und Informationen:

unter: www.canstein-berlin.de/minecraftserver finden Sie eine ausführliche Anleitung zum Server sowie Informationen zu den Aufgabenstellungen. Dort finden Sie auch die Kontaktdaten der Ansprechpartner*innen bei Fragen und Problemen.