

ER 5.5 »Spuren des Glaubens«

Ev 7.1 »Grundlage und Gestaltung der Kirche«

ER 7.1 »Glaube findet Sprache«

Individuelle häusliche
Erarbeitung,
Präsentation

Beamer, ggf. Internetzugang
bzw. (eig.) Laptop/Tablet

Kirchenbau | Kreativität | Visionen | Digitalisierung | Minecraft

Begründung

Die SchülerInnen »erklären in Ansätzen die Bedeutung von religiösen Ausdrucksformen für das Leben vor Ort [und] erläutern die Bedeutung ausgewählter Symbole und Zeichen im Kontext des christlichen Glaubens« (ER 5.5), sie »zeigen, wie Glaube in Architektur ausgedrückt wird« (ER 7.1): Das sind Kompetenzerwartungen, die es nach dem LehrplanPLUS umzusetzen gilt, zugehörige Inhalte sind z. B. »Spuren und Ausdrucksformen von Glaube und Religion [...] in Architektur, im sozialen Leben« (5.5) oder »Gestaltung von Kirchen in unterschiedlichen Epochen« (7.1).

Zunächst ist festzustellen, dass vergleichbare Bausteine auch schon im mittlerweile ›alten‹ G8-Lehrplan zu finden sind: Zum Thema Ev 5.2 »Christentum vor Ort« war eine Betrachtung »christliche[r] Symbolsprache an einem Beispiel aus der Bildenden Kunst bzw. Architektur, ggf. im Kirchenraum« vorgesehen, Ev 7.1 erwähnt die »Bedeutung des Kirchenbaus; Kirchenräume [...] als Ausdruck des Glaubens«. Diese Vorgaben waren und sind mit Sicherheit auf ganz verschiedene Arten und Weisen umsetzbar:

Im Aufwand ganz unproblematisch ist zuallererst die klassische *Bildbetrachtung* – allerdings könnte hier der Zugang besonders für SchülerInnen der 7. Jahrgangsstufe sich eher schwierig gestalten. Kreative Ansätze können *Malen* oder vielleicht das *Bauen einer eigenen Kirche* mittels LEGO oder vergleichbarer Spielsysteme sein. Erstere Methode hat allerdings die Schwierigkeit, kaum im dreidimensionalen Raum arbeiten zu können. Dies könnte zwar durch die Nutzung von Lego erreicht werden, jedoch fällt hier, neben dem Aufwand allgemein, negativ ins Gewicht, dass ein Blick in den Innenraum der so entstehenden Kirchen nur auf Kosten einer Bruchstückhaftigkeit des Entwurfs zu erreichen ist.

Denkbar sind natürlich *Kirchenraumexkursionen*, mit denen man durch die Abwechslung im Schulalltag schnell einen guten Zugang erreichen kann. Doch nicht immer findet sich im eng getakteten Terminplan der Klasse, die ja meistens noch aus mehreren Teilklassen besteht, oder im evtl. noch enger getakteten Terminplan der Lehrkraft Zeit für Organisation und Durchführung. Hier wird es bei einem Anschauungsbeispiel bleiben müssen; auch bleiben so visionäre und kreative Aspekte eher außen vor.

In dieser Unterrichtsankregung soll nun eine Methode aufgezeigt werden, die die Vorteile der vorangegangenen aufgreift, zusammenführt und die Nachteile zu minimieren versucht. Natürlich kann die Anregung auch immer zusätzlich zum bisherigen Konzept genutzt werden.

Hierfür soll die Nutzung des weltweit sehr bekannten *Computerspiels Minecraft* herangezogen werden, wofür sich einige Argumente anführen lassen:

Niederschwelliger Zugang. Die SchülerInnen der Unterstufe kennen in der Regel das Spiel, da es besonders in ihrer Altersklasse sehr weit verbreitet ist und in ihrem medialen Umfeld (bes. YouTube, vgl. JIM-Studie 2017) oft thematisiert wird. Hinzu kommt für die SchülerInnen, die das Spiel nicht kennen sollten, dass es trotzdem eine schöne Abwechslung im Unterrichtalltag darstellt, wenn das Spiel für die Schule genutzt bzw. im Unterricht vorgeführt wird.

Kreativität. Die SchülerInnen können in Minecraft eine eigene Kirche bauen. Das Spielprinzip ist hier im Endeffekt dasselbe wie bei klassischen Spielesystemen wie LEGO, nur eben digital anstatt analog: Man setzt die verschiedensten Klötzchen zu einem Gebilde zusammen, in diesem Fall einer Kirche. Dabei stehen in Minecraft grundsätzlich zwei Spielmodi zur Verfügung: Survival und Creative. Für diesen Vorschlag soll auf den Creative-Modus zurückgegriffen werden, da das Ziel das Errichten einer Kirche ist und nicht, möglichst lange innerhalb der computergesteuerten Flora und Fauna zu überleben ...

Einfache Präsentationsmöglichkeiten. Mittels Beamer können die SchülerInnen ihre eigene Kirche im Klassenzimmer präsentieren. Dabei ist es möglich, als Spielfigur den digitalen Kirchenraum zu begehen, es kommt also nicht nur auf die Außengestaltung des Gebäudes an, sondern auch auf das kirchentypische (oder auch ganz kirchenuntypische!) Interieur. Mittels Konsolenbefehle kann die Kirche auch aus einer Vogelperspektive oder von außen aus der Luft betrachtet werden.

Während der digitalen Begehung erläutert der/die SchülerIn den Bau und die Ausstattung. Dabei kommt es natürlich zentral darauf an, die Beweggründe zu benennen, die einen zu der bestimmten Gestaltung geführt haben.

Überschaubarer Zeitaufwand. Durch die Stellung der Aufgabe als Referats- bzw. Präsentationsthema wird die Erarbeitungsphase aus dem Unterricht verlagert. Die Präsentationsphase nimmt sodann pro Kirche je nach Umfang des Baus bis zu 15 Minuten in Anspruch, ist also leicht im laufenden Unterrichtsgeschehen zu integrieren.

Bindegliedfunktion. Durch das Aufgreifen eines bekannten Computerspiels kann in der Jahrgangsstufe 7 umgehend Lernbereich 4 (»Wünsche und Visionen«) angeschlossen bzw. daran angeknüpft werden.

Es soll nicht verschwiegen werden, dass natürlich mit der Nutzung dieser kommerziellen Software alle Nachteile verbunden sind, die auch durch die Verwendung z. B. der Office-Pakete aus dem selben Haus Microsoft verbunden sind:

Kosten entstehen sowohl der Lehrkraft wie den SchülerInnen, so sie nicht bereits das Spiel besitzen. Diese sind zwar überschaubar (ca. 7 – 24 €), aber dennoch nicht zu vernachlässigen – hier wäre ggf. eine Anschaffung durch die Schule in fächerübergreifende Kooperation z. B. mit Informatik denkbar.

Kundenbindung und **Werbeeffekt** im Bildungsrahmen sind ebenfalls zu bedenken, aber sicher nicht höher als bei der hartnäckigen Verwendung von Markennamen wie »PowerPoint« oder »Excel«, ganz zu schweigen von deren Verwendung im Rahmen von Schulrabattprogrammen.

Josef Last

Hinweise zur Durchführung

Der/die **SchülerIn** benötigt:

- das Computerspiel Minecraft (für unzählige Systeme von Smartphones aller gängigen Marken, PCs, Spielekonsolen erhältlich und in der Regel im Besitz vieler SchülerInnen der Unterstufe, ansonsten s. o.)
- Zeit zur Erarbeitung (1-2 Wochen, je nach individuellen Umständen)
- einen Laptop mit passendem Anschluss für den Beamer im Klassenzimmer

Zu beachten: Verfügbarkeit eines HDMI- bzw. VGA-Anschlusses Beamer und Laptop, passende Adapter (nicht nur) bei Apple-Geräten.

Die **Lehrkraft** benötigt:

- Beamer im Klassenzimmer
- evtl. eigenen Laptop mit Minecraft-Account (derzeit 23,95 €)

Zu beachten: Wird ein Lehrerlaptop mit privatem Lehrerzugang zu Minecraft verwendet, sind wahrscheinlich nicht alle installierten *Mods* (Spieländerungen) und besonders *Skinpacks* (Aussehen des Spiels) gleich zur privaten Schülerversion. Eine digitale Kirchenbegehung im »default-look« ist zwar möglich, aber natürlich weniger eindrucksvoll.

- Zeit zur Präsentation (1-2 Schulstunden, je nach Präsentationsanzahl – oder als Einzelelement über einen längeren Zeitraum)

Tipp: Es gibt bereits eine Vielzahl von existierenden Kirchen, die in Minecraft nachgebaut wurden und zu Demonstrationszwecken präsentierbar sind. Diverse Beispiele kursieren dazu auf Youtube; in den Videobeschreibungen finden sich oft kostenlose Downloads der entsprechenden Leveldateien, die dann nur noch in Minecraft eingefügt werden müssen (z.B. Kölner Dom, Notre-Dame de Paris, Petersdom u.v.m. – Beispiele s. u. M2)

- Kenntnis über ein paar wichtige Konsolenbefehle für die Präsentation (oft wissen das auch die SchülerInnen!):

<i>t</i>	Öffnet den Chat, wodurch die Befehle eingegeben werden können
<i>/gamemode creative</i>	Setzt den Spielmodus in den Creative-Modus, sodass man nicht dazu gezwungen ist zu essen
<i>Schnelles zweimaliges Drücken der Leertaste</i>	Funktioniert nur im Creative-Modus: Die Spielfigur fliegt – Aufsteigen: gedrückte Leertaste; Sinken: Shift links
<i>/difficulty peaceful</i>	Setzt den Spielmodus auf „friedlich“, sodass keine feindlichen NPCs erscheinen
<i>/time set 0</i>	Setzt die Spielzeit auf morgens, sodass Tageslicht vorhanden ist
<i>/weather clear</i>	Beendet Regen oder Gewitter, was die Sicht im Spiel beeinträchtigt

Materialindex

M1	Bild	Impulsbild https://pixabay.com/de/minecraft-kirche-spiel-2927742/
M2	Links/Info	Generische »mittelalterliche Kapelle« https://www.youtube.com/watch?v=j2vNYKaEYgs http://pixlriffs.com/download/147/ Der Kölner Dom https://www.youtube.com/watch?v=CdSEybi_vSU https://www.planetminecraft.com/project/cathedral-of-cologne-11/
M3	Link/Info	Die offizielle Webseite https://minecraft.net/de-de/ bietet einen ersten Überblick über das Spiel und vielfältige Beispiele, Hilfe- und Downloadmöglichkeiten.

Kompetenzerwartungen und daraus abgeleitete Verlaufsvorschläge

Die SchülerInnen können...

- die im Laufe der Vorsequenz erworbenen Kenntnisse zum Kirchenbau in eine eigene Gestaltungsform überführen.
- spielerisch einen ihrer Lebenswelt angemessenen Umgang mit Elementen von religiöser Symbolik (und Architektur als deren Inszenierung) erproben.
- im Rahmen einer freien Präsentation über das Dokument ihrer Überlegungen Auskunft geben.

	Soz.form	Mat
Planung <ul style="list-style-type: none"> • Erläuterung der Präsentationssaufgabe durch die Lehrkraft rechtzeitig vor Ende der Einheit zum Kirchenbau • ggf. Präsentation von »großen« und »kleinen« Beispielen • evtl. Hinweis auf Bewertung (vgl. Referat) • Terminfindung 	UG	M1/ M2
Erarbeitung <ul style="list-style-type: none"> • Erarbeitung der eigenen Kirchen durch die SchülerInnen, die die Präsentation freiwillig erstellen möchten, zuhause 	EA	
Präsentation <ul style="list-style-type: none"> • Ggf. hier Einführung durch die Lehrkraft mittels Bsp. (s. o.) • Präsentation der einzelnen Kirchen durch die SchülerInnen • Anschließende Besprechung des Bauwerks mit der gesamten Klasse, Raum für Nachfragen bzw. Nachforschungen innerhalb oder außerhalb des Gebäudes 	P UG	

