

Evangelische Religion - Reflexion zur DGU: Thema „Reformation“ in Jg. 8

- **Was genau wurde gemacht?**

Zum Abschluss der Unterrichtsreihe „Martin Luther und die Reformation“ wurden den Schülern zwei Formen von Lernspielen angeboten: ein digitales Spiel auf www.schulprojekte-reformation.de/spiel/ und das Brettspiel „Luther“. Alle Schüler haben beide Spiele zur Wiederholung gespielt und anschließend diese im Vergleich bewertet.

- **Hat sich das digitale Werkzeug in diesem Setting bewährt?**

Im Vergleich mit dem Brettspiel hat das Online-Spiel, das recht originell gestaltet ist, nicht so großen Anklang gefunden, da die Schüler konstatierten, dass sie beim Brettspiel viel mehr miteinander kommuniziert und agiert hätten. Dieses Gemeinschaftserlebnis haben sie durchaus geschätzt.

Als Lehrkraft konnte man auch sehr gut feststellen, dass die Schüler sich auf beide Spiele eingelassen haben und zunächst mehr auf das Online-Spiel „angesprungen“ sind. Bei dem Brettspiel haben sie aber aktiv miteinander gesprochen und gemeinsame Strategien entwickelt. Als Alternative können auch die Luther-Filme auf der gleichen Webseite in Partnerarbeit angeschaut und anschließend analysiert werden.

- **Was lief gut, was sollte beim nächsten Durchgang verändert werden?**

Tatsächlich ist es aufgrund der unterschiedlichen Ausstattung sinnvoll, einen Computerraum vorzubuchen, da nicht alle Schülerhandys über die passenden Kapazitäten verfügen.

Die Durchführung des Brettspiels, dessen Spielplanung recht komplex ist, sollte von der Lehrkraft durch eine didaktisch-reduzierte Einführung vorentlastet werden. Diese didaktische Reduktion kann unter Umständen auch durch die SchülerInnen selbst geschehen. Hierbei würde gleichzeitig eine inhaltliche Auseinandersetzung (Prioritäten setzen) angeregt werden.