

abenteuer kirche

hrsg. v.d. FWU – das Medieninstitut der Länder

1. Technik

- Systemvoraussetzungen

Alle gängigen Windows Betriebssysteme 95/98/ME/NT/2000/XP

Pentium II Prozessor und höher, empfohlen Pentium III

64 MB Arbeitsspeicher / Festplatte / CD ROM Laufwerk ab 16 fach/ Bildschirmauflösung ab 800x600 und 16 bit Highcolor / Maus

Empfohlen wird eine Soundkarte

(Entspricht weniger als dem Standard eines gegenwärtigen Standardcomputers)

- Support

a) Telefonische Hotline

Tel 089 / 6497 – 244

Fax 089 / 6497 – 360

b) Serviceemail des Verlages: service@kreuzverlag.de

- Die Installation des Programmes wird im beiliegenden Handbuch erläutert. Das Programm kann sowohl von CD aus gestartet werden (ohne Installation) als auch direkt auf der Festplatte installiert werden. Spielstände können auf Festplatte zwischengespeichert werden.

- Softwarevoraussetzungen

a) Acrobat Reader zum Lesen des Lehrerhandbuches (Handbuch und Reader werden auf CD ROM mitgeliefert). Allerdings ist das hier genannte „Lehrerhandbuch“ wohl identisch mit dem mitgelieferten gedruckten Handbuch. Ein spezielles Handuch für die Hand der Lehrkraft ist nicht vorhanden.

b) Internetbrowser

c) Das Programm ist netzwerkfähig.

- Notwendige Vorkenntnisse des Users im Normalfall nicht nötig. Umgang mit Dateimanager (Explorer) und Internetbrowser sinnvoll.

2. Produktangaben

a) Bibliographische Angaben

- Titel: „abenteuer kirche“

- Herausgeber: FWU Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht

- Kreuz Verlag

- Vertriebs sammelnummern

Tel 089 / 6497 – 444

Fax 089 / 6497 – 240

Email: vertreib@fwu.de

- ISBN 3-7831 2266 X

b) Beschreibende Angaben

Die Software ist konzipiert für die Jahrgangsstufe der 10-14 jährige Jugendliche. Zielgruppe sind Schülerinnen und Schüler (für den Einsatz im Unterricht und in eigenständigen Lernprozessen) Die Themen sind: Kirche und Kirchenraum / Grunderfahrungen des Lebens (Liebe, Tod, Hoffnung, u.a. / Persönlichkeiten der Kirchengeschichte. Eine Kurzbeschreibung ist vorhanden und stellt die Software verständlich dar. „abenteuer kirche“ will „Interesse wecken für die christliche Botschaft“. „Antworten der Kirche auf zentrale menschliche Grunderfahrungen“ sollen anhand von 12 Symbolen des Kirchenraumes erschlossen werden. Ein 46-seitiges Ahndbuch liegt bei. Ein Lehrerhandbuch als PDF Datei ist auf der CD ROM vorhanden. Erscheinungsjahr ist 2003

3. Produktbeschreibung

„abenteuer kirche“ bsetzt aus einem kurzen Spiel, einem interaktiven Bereich der Erkundung eines Kircheninnenraumes, einer Tafel mit Kurzinfos zu 10 Persönlichkeiten der Kirchengeschichte, ausgewählten biblischen Texten und einem Glossar (Lexikon mit ca. 120 Begriffen). Einmal im Kirchenraum angekommen bewegt sich der Nutzer mithilfe einer Taschenlampe (Lichtkegel) im Raum und steuert bestimmte Orte an. So soll der Nutzer sich die Kirche und ihre Symbole erschließen (entdecken). Alternative Steuerungsmöglichkeiten über einen Kirchengrundriß oder die Sitemap sind zu jeder Zeit möglich.

Das Spiel selbst wird niemand mehr als einmal spielen, besteht es doch nur darin, einen Weg zur Kirche zu finden. Die Infos zu den Persönlichkeiten der Kirchengeschichte sind knapp. Doch gibt es zu jeder Person auch Zitate aufzurufen.

Im Kirchenraum existieren zwei Arten von Interaktionsfeldern. Hinter manchen Gegenständen und Symbolen verbergen sich reine Informationsfelder, in denen jeweils ein katholischer Priester und eine evangelische Pfarrerin konfessionspezifische Informationen gibt. Die 12 Themen bilden den Kernbereich des Programmes und öffnen einen interaktiven Bereich. Dort findens ich Spiele, Lückentexte, Puzzle, Lieder u.v.a.m. An einigen Stellen sind weitergehende Links ins Interent angebracht. Es gibt viele Verweistexte. Die konkreten Ergebnisse einer Station werden nachher im Kirchenraum an der jeweiligen Station sichtbar.

Im Handbuch ist jeder Bereich aufgeschlüsselt und übersichtlich zu begreifen.

4. Formale Bewertung

Die Installationsanleitung ist verständlich und konkret. Das Handbuch und der Hardcover sind ansprechend gestaltet. Die Benutzerführung ist intuitiv. In den einzelnen Kapitel existieren jeweils die Möglichkeit eine Ebene / ein Schritt zurückzugehen als auch die Möglichkeit die aktuelle Seite auszudrucken. Die Möglichkeit jederzeit zu unterbrechen / zu beenden ist gegeben. Spielzwischenstände können problemlos gespeichert und wieder aufgerufen werden. Das Hilfesystem ist verständlich und einheitlich für das ganze Programm gestaltet. Es gibt keine spezifische Hilfe für die einzelnen Bereiche. Dennoch ist eine durch die Transparenz der Menüführung eine hohe Benutzerfreundlichkeit gegeben. Von jeder Stelle aus ist eine „Sitemap“ erreichbar, die alle Orte des Programmes direkt ansteuerbar macht. Die Aufmachung des Programmes ist ansprechend und einladend. Über Aktualisierungsmöglichkeiten (Updates) werden keine Angaben gemacht.

5. Analytische Bewertung

a) Methodische Aspekte

Die Software ist für die Hand des Schülers/der Schülerin konzipiert. Es kann für Einzel- oder Gruppenarbeit im Unterricht, als auch zur Weiterarbeit zuhause eingesetzt werden. Arbeitsblätter und Ergebnisblätter können ausgedruckt und weiterbearbeitet werden. Als Methodik wird „entdeckendes Lernen“ mit einem „symboldidaktischen Ansatz“ angegeben. Die Eigentätigkeit der Schüler wird dadurch in der Tat gefördert die Vorgaben sind allerdings an einigen Stellen recht eng gesteckt. Die Verbindung der kirchlichen Symbole mit der Erlebniswelt der Jugendlichen ist gut gelungen und auch dem Inhalt sachgemäß umgesetzt.

Die einzelnen Arbeitstexte sind auszudrucken, aber leider nicht als Datei weiterbearbeitbar. (keine Exportfunktion). Die Software ist konfessionsübergreifend konzipiert. Die jeweils spezifischen Symbole einer Konfession werden dennoch von beiden Konfessionen aus gedeutet. Die Software eignet sich für den jeweil eigenen Unterricht einer Konfession, aber auch bspw. gut für ein ökumenisches Projekt. Fächerübergreifende Möglichkeiten bieten sich im Fach Deutsch, Musik, Geschichte.

b) Didaktische Aspekte

Das Lernangebot „Antworten der Kirche auf menschliche Grunderfahrungen zu erarbeiten“ ist sehr hoch angesetzt, auf jeden Fall ermöglicht die Software aber eine altergemäße Erarbeitung verschiedener kirchlicher und religiöser Symbole aus der Erlebniswelt der Jugendlichen heraus.

Eine direkte Zuordnung zu den Lehrplanthemen ist denkbar im Bereich der Einheiten: „Die Sprache der Religion: Bilder, Zeichen und Symbole“, „Reformation“ und „Evangelisch – Katholisch“. Einzelaaspekte sind auch in anderen Themenbereichen denkbar.

Unterschiedliche Lern- /Arbeitsniveaus werden explizit nicht angeboten. Ebenso wenig existieren unterschiedliche Schwierigkeitsgrade. Eine Differenzierung ist aber durch die Auswahl und Anzahl der zu bearbeitenden Stationen möglich. Einzelarbeit, Werkstatt, Wochenplan, Projektarbeit, ist mit dieser Software denkbar. Über die Personen eines Priesters / einer Pfarrerin werden beide Geschlechterrollen als Figuren im Programm angeboten. Ansonsten spielen „gender“- Aspekte keine Rolle.

c) Medienpädagogische Aspekte

Die Möglichkeiten der Multimedialität werden genutzt. Sowohl über eine gute interne Verlinkung, als auch über den Einbau von Musik, Videos und Internet. Ein Einsatz in der Schule ist medienpädagogisch denkbar und technisch relativ unproblematisch.

6. Fazit

Alles in allem ist „abenteuer kirche“ ein erfreuliches Werk. Auf der einen Seite technisch sehr anspruchslos – was den Einsatz problemlos gestalten sollte, auf der anderen Seite inhaltlich und medienpädagogisch recht anspruchsvoll – was den Einsatz auch lohnend machen kann. Besonders gut kann ich mir dieses Produkt im gemeinsamen ev.kath. Projekten vorstellen. Hier hat es echte Stärken.

***** (5 Sterne)