

KI 8 a /b Religion

Zeitraum	Thema / Aufgabe	Material
16.03. – 20.03.	<p>Reformation Wir haben das Thema bereits begonnen. Fülle das Arbeitsblatt „Die Reformatin Martin Luthers 2. Der Lebenslauf des Dr. Martin Luther“ mit Hilfe des Internets aus. Schreibe mit Bleistift, damit du die Einträge evtl. korrigieren kannst.</p> <p>Beginne mit dem Spiel https://schulprojekte-reformation.de/spiel/</p> <p>Anleitung Auf der Internetseite findest du alle Informationen, die du brauchst. Scrolle auf der Seite nach unten. Hier kannst du entscheiden, ob du im Browser (online spielst, oder das Spiel herunterlädst.</p> <p>Nutze die Langversion Die vollständige Version des Spiels umfasst 20 Spielszenen. Die gesamte Spieldauer beträgt 180–240 Minuten.</p>	<p>Arbeitsblatt im Hefter</p> <p>Internet per PC; Tablet oder Smartphone</p>
23.03. – 27.03.	<p>Das Point-and-Click-Adventure „Martin Luther auf der Spur“ setzt sich auf spielerisch-kreative Weise mit Person und Wirken Martin Luthers auseinander. Es vermittelt einen Eindruck der Lebensbedingungen in der Frühen Neuzeit, thematisiert theologische Grundanliegen der Reformation und bezieht diese auf lebensweltliche Situationen der Gegenwart. Gemeinsam mit den beiden Protagonisten Klara und Simon reisen die Schülerinnen und Schüler in die Vergangenheit und lösen auf ihrer Reise Rätsel an verschiedenen historischen Stationen, die für den Werdegang Luthers und der Reformation von Bedeutung waren. Eine spannende Hintergrundgeschichte wirft zudem die Frage nach der Gegenwartsrelevanz der Reformation und ihrer Folgen auf.</p> <p>Soll das Spiel unterbrochen und zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt werden, gibt es zwei Möglichkeiten:</p> <p><i>Spiel speichern</i></p>	<p>PC Hefter</p>

	<p>Diese Möglichkeit besteht in den PC- und App-Versionen. Die Speicherung erfolgt automatisch im Hintergrund. Um das Spiel fortzusetzen, muss der Nutzer auf dem gleichen Gerät die bisherige Version des Spiels weiterspielen (SPIEL FORTSETZEN im Hauptmenü). Der gespeicherte Spielstand „verfällt“, wenn man ein neues Spiel beginnt, z. B. um alternative Handlungsoptionen auszuprobieren.</p> <p><i>Codes</i> Am Ende jedes Levels wird ein Code angezeigt. Er enthält den aktuellen Spielstand (Szene und bisher erworbene Gegenstände). Dieser Code kann notiert werden und erlaubt es, das Spiel auf einem beliebigen Gerät und auf einer beliebigen Plattform fortzusetzen. Dafür wird der entsprechende Code im Hauptmenü eingegeben (Menüpunkt CODE EINGEBEN).</p> <p><u>Aufgabe 1</u></p> <p>Nach Beendigung des Spiels erhalten die Spieler einen Code, der auf der <i>Website</i> (http://schulprojekte-reformation.de/spiel/deine-sammlung/) eingegeben werden muss: (Button „Code für deine Sammlung“). Der Spieler erhält daraufhin ein PDF-Dokument, das der du speichern und ausdrucken musst. In ihm sind alle im Laufe des Spiels gesammelten Objekte abgebildet und beschrieben. Dieses Dokument wird als Grundlage für die Besprechung des Spiels im Unterricht dienen. Da jeder Spieler – abhängig von den im Spiel getroffenen Entscheidungen – eine individuelle Sammlung besitzt, ergeben sich davon ausgehend vielfältige Gesprächsanlässe.</p> <p><u>Aufgabe 2</u> Ergänze mit Hilfe deiner Kenntnisse des Spiels die Mitschrift im Hefter. Was ist mit <i>sola gracia, sola fide</i> und <i>sola scriptura</i> gemeint?</p>	
30.03. – 09.04.	<p>https://schulprojekte-reformation.de/bibliothek/leben-luther/</p> <p>Schau die Episoden 8 und 9 Das Leben des Martin Luther 8: Das Geheimnis der Wartburg Löse auf dem Arbeitsblatt (Kl 8 a_b Religion Episode_8_Wartburg) die Aufgabe 1 c und 2 a,c,d,e Das Leben des Martin Luther 9: Blut, Blut, Blut Erledige alle Aufträge auf dem Arbeitsblatt (Kl 8 a_b Religion Episode_9_Politik) zum Film.</p> <p>Zusatzaufgabe gegen CoronaLangeweile: https://schulprojekte-reformation.de/projekt/luthershow/</p>	<p>PC, Arbeitsblätter ausgedruckt</p> <p>Gestalte eine Luthershow</p>