



Comicbibel

Die Schülerinnen und Schüler wählen in ihrer Lerngruppe eine Bibelstelle und setzen die Inhalte in Form eines Comics um. Sie planen und strukturieren ihr Vorgehen vorab in einer Mindmap. Der Bibeltext wird in Sinnabschnitte eingeteilt und in Fotos mit Spielfiguren dargestellt. Die Fotos werden in einem Comic zusammen mit passenden Dialogen und Erzähltexten präsentiert. Abschließend teilen, bewerten und analysieren die Schülerinnen und Schüler ihre Arbeitsergebnisse auf einer digitalen Pinnwand.

Ziele und Möglichkeiten des Kurses

Die Schülerinnen und Schüler ...

- wählen einen Bibeltext und setzen sich mit dem Inhalt auseinander.
- gliedern den Bibeltext in Sinnabschnitte und fassen ihn zusammen.
- arbeiten im Team, erstellen eine Mindmap und organisieren sich Materialien für ihr Projekt.
- setzen den Bibeltext in Szene und fertigen Fotos zu den Sinnabschnitten an.
- interpretieren den Bibeltext neu und schreiben eigene Texte zu den Bildern.
- diskutieren und reflektieren in der Gruppe über ihre Arbeitsergebnisse.
- bewerten ihre Arbeitsergebnisse auf einer digitalen Pinnwand.

Sozialform

Die digitale Lernaufgabe kann in Partner- oder Gruppenarbeit umgesetzt werden.



Individuum



Suchen und
Verarbeiten



Produzieren und
Präsentieren



Analysieren und
Reflektieren

Primarstufe

Grundschule

Katholische Religionslehre

6 - 8 Unterrichtseinheiten



Projektverlauf

Die Schülerinnen und Schüler finden sich in Lerngruppen zusammen und werden von der Lehrkraft über den Projektinhalt informiert. Mithilfe der Grundschulbibel wählen sie in ihrer Gruppe eine für ihre Arbeit geeignete Bibelgeschichte aus. Die Lehrkraft unterstützt die Lerngruppen bei einer geeigneten Auswahl. Im Anschluss daran erstellen die Schülerinnen und Schüler eine Mindmap auf einem DIN-A3-Papier (in weiterführenden Schulen auch in digitaler Form möglich) zur Geschichte.

Sie überlegen sich Figuren, Hintergründe und Requisiten, die sie für ihre Fotoproduktion benötigen. Darüber hinaus versuchen sie, die Geschichte in Sinnabschnitte und Kernaussagen zu gliedern. Das Team trägt die Verantwortung für die Materialien und bringt diese zur nächsten Unterrichtseinheit mit. Die Arbeitsgruppe stellt nun Szenen aus der Bibelgeschichte mit Spielfiguren nach und wählt geeignete Hintergründe für das jeweilige Foto (vgl. Legografie) aus. Die Fotos können sowohl im Schulgebäude als auch in der freien Natur aufgenommen werden. Es wird empfohlen, den Schülerinnen und Schülern vorab entsprechende Bilder im Internet zu zeigen, damit sie eine Vorstellung von der künstlerischen Darstellungsform haben und ihnen die Fotos gelingen. Zudem ist es wichtig, scharfe Fotos zu machen und den Umgang mit der Tablet-Kamera zu erklären.

Mithilfe einer K-App zur digitalen Bucherstellung werden die Fotos in eine Comicvorlage eingefügt und mit passenden Texten in Sprechblasen und Erzählfeldern ergänzt. Die Lehrkraft unterstützt die Lerngruppe im Umgang mit dem Medium und gibt Hilfestellung bei der Textgestaltung. Am Ende einer Arbeitsphase kann eine Zwischenbesprechung stehen und Feedback aus der Klasse zu ersten Ergebnissen eingeholt werden. Nach Fertigstellung des Comics gibt die Lehrkraft Hinweise zur orthographischen Überarbeitung und Verbesserungsvorschläge aus der Lerngruppe werden umgesetzt.

Abschließend können alle Comics in einem Dokument zusammengefasst werden. Es besteht zudem die Möglichkeit, die Comics über eine Cloud als Videodatei oder im PDF-Format auf einer digitalen Pinnwand zu veröffentlichen. So können die Schülerinnen und Schüler ihre Ergebnisse in der Zusammenschau sehen, kommentieren und bewerten.

Lehrplanbezug

LB 5 Die Heilige Schrift – Buch des Lebens und Glaubens