

Flaschengeist. Teamgeist. Heiliger Geist?

„Pfingsten? Das hat doch was mit der Auferstehung zu tun“, sagt eine 12-Jährige bei einer Zeitungsumfrage. Viele Religionslehrkräfte verspüren da wahrscheinlich den Impuls zu widersprechen: Nein, das mit der Auferstehung, das ist Ostern! Wer sich den religionsdidaktischen Ansatz des Theologisierens angeeignet hat, könnte bei dieser Antwort dagegen neugierig werden: Was hat Pfingsten denn deiner Meinung nach mit der Auferstehung zu tun? Ich wäre sehr gespannt, wie die 12-Jährige darauf reagieren würde.

Mit diesem Absatz beginnt mein Artikel im Heft 2/2021 der Zeitschrift „Praxis Gemeindepädagogik“. Das Heft trägt den Titel „Inspiration“ und beschäftigt sich in vielen Artikeln und Entwürfen mit dem Thema „Heiliger Geist“ für die gemeindepädagogische Praxis. Die Überschrift zu meinem Artikel ist ein Zitat: „Das Feuer der Begeisterung erreicht jeden Einzelnen.“ Es war die Antwort aus einer Gruppe von Jugendlichen, die sich – mit meiner Methode „Bibel interaktiv“ (s. www.theologisieren.de/methoden) – in die Pfingstgeschichte hineinversetzt haben.

Für die Anwärmphase hatte ich eine kurze Einheit vorgeschaltet, in der es um den Geist-Begriff ging. Jedes Gruppenmitglied erhielt einen Blattstreifen, auf dem ein „geist“-haltiger Begriff stand: Himbeergeist – Geistliche – vergeistigt – geisteskrank – herumgeistern – geistesabwesend – Geistesgegenwart – Begeisterung – geisterhaft – geistreich – geistig – entgeistert – Geisterhaus – Totengeister – Teamgeist – Flaschengeist – geistlos – Geisterbeschwörung. Die Aufgabe bestand darin, diese Begriffe auf dem Boden sinnvoll in Gruppen zu ordnen. Wer seinen Begriff zu anderen dazulegte, musste die „Verwandtschaft“ begründen. Die anderen konnten dabei helfen und gegebenenfalls auch Vorschläge für eine andere Zuordnung machen. Als alle Begriffe abgelegt waren, brachte ich die Karte „Heiliger Geist“ ins Spiel. Zu welcher Gruppe von Begriffen passt der Heilige Geist? Warum?

Diese Anwärmübung eignet sich auch gut für den **Online-Unterricht**.

1. Zur Vorbereitung eröffnet die Lehrkraft eine virtuelle ONCOO-Tafel (Anleitung s. Anhang).
2. Die Jugendlichen erhalten den Code und werden gebeten, mit ihrem Smartphone einen Begriff „an die Tafel“ zu schreiben, in dem „GEIST“ vorkommt.
3. Vor der Video-Konferenz sichtet die Lehrkraft die virtuelle Tafel ([www.oncoo.de/t/\[Code\]](http://www.oncoo.de/t/[Code])), zieht die „Kärtchen“ auseinander, färbt alle Kärtchen gleich ein und löscht Dubletten. (Wer mag, kann mehrfach genannte Begriffe „gewichten“ (s. Anleitung rechts unten).
Bei größeren Gruppen bietet es sich an, den Tafelinhalt zu duplizieren (Schaltfläche auf der Tafel rechts unten; der neue Code wird unmittelbar angezeigt), um später mehrere Kleingruppen bilden zu können. Die Lehrkraft notiert sich alle Codes für die Video-Konferenz und speichert sich für jede Tafel ein extra Browser-Fenster.
4. Zu Beginn der Video-Konferenz macht die Lehrkraft die Gesamtgruppe mit dem Arbeiten auf der ONCOO-Tafel vertraut. Dafür teilt sie ihren Bildschirm mit einer der Tafeln,

- bewegt die Kärtchen mit der Maus hin und her und erklärt dabei die Gruppen-Aufgabe („Ordnet diese Kärtchen sinnvoll: Verwandte Begriffe sollen beieinander stehen.“).
5. Die Gesamtgruppe wird in Kleingruppen aufgeteilt. Ein Gruppenmitglied erhält – per persönlichem Chat – den Link zur Tafel (s.o.). Er/sie ist für diese Einheit die Gruppenleitung und ordnet die Kärtchen gemäß der Diskussion in der Gruppe. Die Lehrkraft kann die Bewegungen auf den einzelnen Tafeln mitverfolgen, indem sie hin und wieder eines der Browser-Fenster öffnet – ohne selbst in die Gruppenarbeit einzugreifen!
 6. Nach etwa 15 Minuten schickt die Lehrkraft per Smartphone jeweils den Begriff „Heiliger Geist“ an jede der Tafeln: oncoo.de > Code eingeben > Heiliger Geist > Alle an die Tafel. (Dieser Vorgang muss für jeden Code extra ausgeführt werden.)
 7. Nach weiteren 10 Minuten wird die Gruppenarbeit abgebrochen. Die Lehrkraft teilt ein Browser-Fenster (=ONCOO-Tafel) nach der anderen mit der Gesamtgruppe und lässt sich die jeweiligen Überlegungen erklären, ermuntert zu Kommentaren/Ergänzungen der anderen. Das Hauptaugenmerk liegt dabei auf den Argumenten für die Zuordnung der „Heiliger Geist“-Karte. Wichtig: Kein vorschnelles Bewerten! Sondern Interesse an den jeweiligen Argumenten und den dahinterstehenden theologischen Konstruktionen!

Als Hausaufgabe und Vertiefung könnten die Jugendlichen für sich den Videoclip „Der Heilige Geist“ (YouTube-Link über www.theologisieren.de/impulse) anschauen und auf geeignete Weise (z.B. neue ONCOO-Tafel oder per Mentimeter) anonym Fragen, Kommentare etc. dazu schreiben. Dies wäre dann die Vorbereitung für die nächste Video-Konferenz. 😊

Anlage:

Anleitung ONCOO

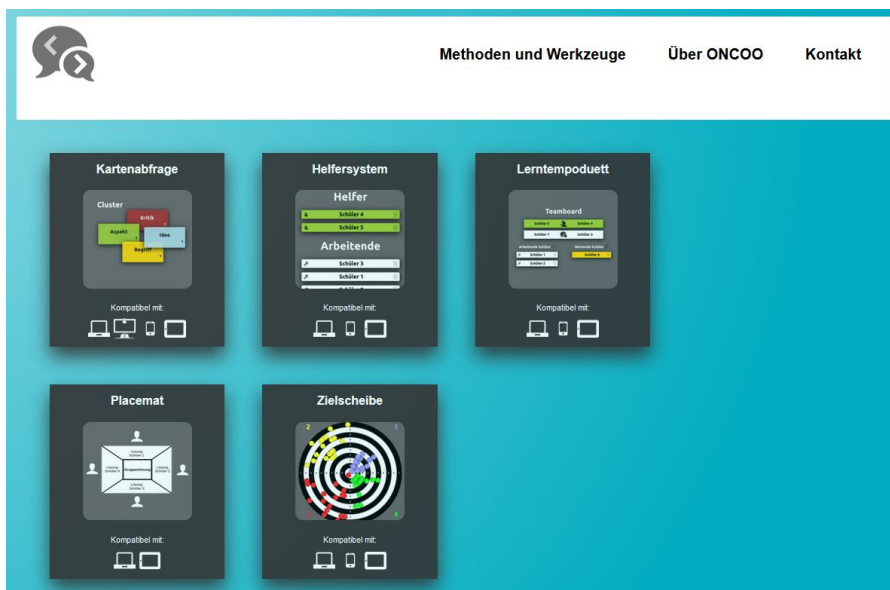
Anleitung ONCOO

„Oncoo“ ist ein digitaler Werkzeugkasten zur Online-Strukturierung unterrichtlicher Methoden. Die Plattform wurde am Studienseminar für das Lehramt an berufsbildenden Schulen in Osnabrück entwickelt und kann ohne Registrierung kostenlos genutzt werden.

www.oncoo.de



Neues ONCOO erstellen



Kartenabfrage

Willkommen zur Kartenabfrage!

ein Passwort vergeben

Sie können hier ein Passwort vergeben. Damit können sie verhindern, dass Schülerinnen oder Schüler später auf die Tafelansicht zugreifen. Wenn Sie kein Passwort vergeben möchten, lassen Sie das Feld frei.

weitere Einstellungen

Aufgabenstellung beim Start anzeigen

Wenn Sie möchten, dass die Aufgabenstellung an der Tafel erscheint, geben Sie sie hier an.

Erstellen

Wer bereits einigermaßen mit ONCOO vertraut ist, gelangt durch Code auch sehr einfach auf die URL der „Tafelansicht“. (Hinter „oncoo.de/“ wird einfach „t/“ vor dem Code eingefügt.) Um dies für Unbefugte zu verhindern, kann hier ein Passwort eingegeben werden.

Für den „Kummerkasten“ ist hier kein Eintrag nötig. Aber es lohnt sich, damit zu experimentieren. 😊

Durch „Erstellen“ wird der Eingabe-Code erzeugt.

Diese Abfrage ist unter folgendem Code erreichbar:



Bitte notieren Sie sich den Code, um später darauf zugreifen zu können. Die Schülerinnen und Schüler erreichen die Kartenabfrage unter folgender Adresse:

<https://oncoo.de/>



Mit Hilfe der Tastenkombinationen [Strg] - [+] und [Strg] - [-] lässt sich die Kartenabfrage bequem zoomen.

Los geht's!

Das ist der wichtige vierstellig Code, der sowohl zur Eingabe-Seite wie – durch die Erweiterung mit „t/“ zur „Tafel“ führt. An die URL <https://oncoo.de/> angehängt, führt er die Kinder und Jugendlichen zum Eingabe-Fenster (s.u.). Das ist auch über den QR-Code möglich.

Mit Klick auf „Los geht's“ gelangen sie direkt auf die virtuelle Pinnwand. Sie hat immer die URL „[https://oncoo.de/t/\[Code\]](https://oncoo.de/t/[Code])“

Eingabe über Smartphone, Tablet, Laptop oder PC



A horizontal bar with six colored segments: red, green, blue, yellow, pink, and white. Below it is a large white input field. At the bottom are two buttons: "Auf den Stapel" and "Alle an die Tafel".

Über den Link bzw. den QR-Code gelangen die Teilnehmenden zum Eingabe-Fenster. Hier schreiben sie ihren Text hinein und klicken entweder „Auf den Stapel“ (wer mehrere Äußerungen posten möchte; gleicher Effekt durch „Eingabetaste“) oder gleich auf „Alle an die Tafel“ (wer nur eine Äußerung posten will). (Die Farben am oberen Rand sind für den Fall relevant, dass Sie bei der Kartenabfrage bei „weitere Einstellungen“ eine „Aufgabenstellung“ benannt haben. Dann erhalten Sie mehrere Möglichkeiten, um bestimmte Cluster (z. B. Frage, Sorge, Dank etc.) farblich hervorheben zu lassen.)

Die virtuelle Pinnwand ([https://oncoo.de/t/\[vierstelliger Code\]](https://oncoo.de/t/[vierstelliger Code]))

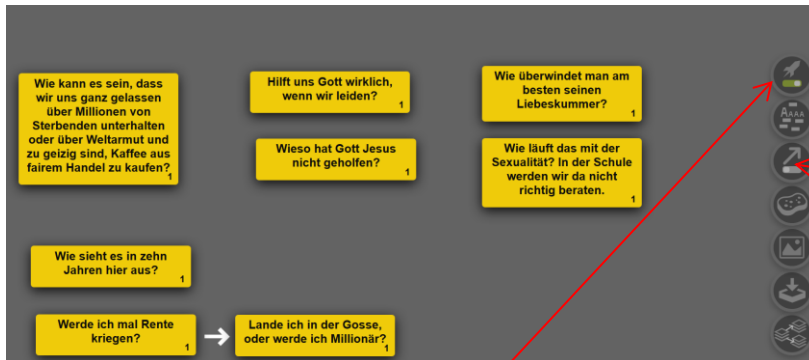


A dark grey interface with several yellow question cards. The cards contain questions like "Wie kann es sein, dass wir uns ganz gelassen über Millionen von Sterbenden unterhalten oder über Weltarmut und zu geizig sind, Kaffee aus fairem Handel zu kaufen?", "Wie überwindet man am besten seinen Liebeskummer?", "Hilft uns Gott wirklich, wenn wir leiden?", "Werde ich mal Rente kriegen?", and "Wie sieht es in zehn Jahren hier aus?". On the right side, there is a vertical sidebar with several icons representing different actions.

Die Bedeutung der Befehle am rechten Rand wird sichtbar, wenn Sie mit dem Cursor darauf zeigen.

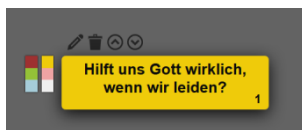
Bearbeiten der virtuellen Pinnwand

Die Karten erscheinen zunächst aus Haufen. Per *drag and drop* können sie verschoben werden. Cluster können gebildet und Beziehungen durch Pfeile dargestellt werden.



Durch Klick auf dieses Symbol aktivieren Sie die Möglichkeit, Pfeile einzutragen. Wenn dieses Symbol aktiviert ist, können die Karten nicht bearbeitet oder verschoben werden.

Nur wenn hier auf „grün“ geschaltet ist, können Einträge an die Tafel geschickt werden.



Wenn Sie mit dem Mauszeiger auf eine Karte gehen, erscheint ein kleines Kontextmenü: Sie können die Karte anders einfärben, den Text bearbeiten, die ganze Karte löschen oder über die „nach oben/unten“-Pfeile Gewichtungen eintragen (d.h. z. B.: Diese Aussage kam mehrmals vor).