

Verlaufsplanung Martin Luther

Zeit	Ziele	Inhalt	Material	Sozialform
0 – 5 Minuten	Schüler/innen wiederholen den Stoff der letzten Stunde.	Wiederholung des bisherigen Stoffes (Biografie Martin Luthers und Grundlagen der protestantischen Religion	Tafelbild	Plenum
5 – 30 Minuten	Schüler/innen spielen via Tablet oder Laptop das Spiel „Martin Luthers Abendteuer“ durch.	Anleitung zum PC-Spiel.	App/Webversion Tablets	Einzelarbeit
30 – 45 Minuten	Schüler/innen erarbeiten ein alternatives Vermittlungskonzept zum Thema „Martin Luther“ und stellen dieses als Podcast vor, der zur Leistungsbeurteilung herangezogen werden kann.	Schüler/innen entwickeln ein eigenständiges Vermittlungskonzept auf Basis ihres Wissensstandes und kritisieren gleichzeitig ein bestehendes Konzept.	AB 1 Handy mit Diktierfunktion	Einzelarbeit

AB 1

1. **Lade** die App "Martin Luthers Abenteuer" **herunter** oder **nutze** den folgenden Link, um das Spiel online zu spielen. <https://www.kirche-entdecken.de/lutherspiel/>

2. **Erkläre** in einer fünfminütigen Audiodatei, welche anderen Möglichkeiten es gäbe, das Thema „Martin Luther“ zu präsentieren. **Berücksichtige** dabei vor allem auch andere verschiedene mediale Formate.

Starthilfe zu Aufgabe 2:

- Was ist am Spiel deiner Meinung nach gut gelungen, was nicht?
- Was würdest du anders aufbauen, und warum?
- Welche Inhalte würdest du hinzufügen, welche weglassen und warum?
- Wie beurteilst du die grafische Umsetzung?
- Wie beurteilst du die technische Ausarbeitung des Spiels?