

Lehrerinformation
Katholische Religionslehre – Jesus heilt Bartimäus – Schuleingangsphase
Impulsbeispiele für die Lehrplanimplementation

Hinweis:

Das nachfolgende Beispiel will aufzeigen, wie die im Lehrplan ausgewiesenen Ziele der Kompetenzentwicklung an einem konkreten Unterrichtsbeispiel umgesetzt werden können. Es berücksichtigt die im Einführungsteil formulierten Grundsätze der Impulsmaterialien.

Thema/Schwerpunkt: Jesus heilt Bartimäus

Klassenstufe: 2

Lehrplanbezug:

Das nachfolgende Beispiel bezieht sich auf den LP für Katholische Religionslehre

LB 4 „Jesus Christus begegnen S. 15/16

Verknüpfungen gibt es zudem zu folgenden Lernbereichen:

LB 1 „Miteinander leben“, S. 10

LB 2 „Nach Gott fragen“, S.11

LB 3 „Die biblische Botschaft entdecken“, S.14

Ziele der Kompetenzentwicklung:

Sachkompetenz

Der Schüler kann:

- die Geschichte „Jesus heilt den blinden Bartimäus“ wiedergeben
- das Sprachbild „Mit dem Herzen sehen“ deuten und Parallelen zur Bartimäusgeschichte finden

Methodenkompetenz

Der Schüler kann:

- ein Bild zur Bartimäusgeschichte gestalten
- beispielhaftes Handeln entsprechend des Sprachbildes „Mit dem Herzen sehen“ planen und im Rollenspiel darstellen

Selbst- und Sozialkompetenz

Der Schüler kann:

- die Gefühle der Personen in den Rollenspielanfängen erkennen und darstellen

Lernausgangslage:

- Kenntnisse über das Leben zur Zeit Jesu
- erste Erfahrungen im Verschriftlichen von Gedanken
- Fertigkeiten im Umgang mit Schere und Kleber
- Einhalten von Regeln im Gesprächskreis
- Erfahrungen im Benennen und Erkennen von Gefühlen



Lehrerinformation

Katholische Religionslehre – Jesus heilt Bartimäus – Schuleingangsphase Impulsbeispiele für die Lehrplanimplementation

Hinweise zur Vorbereitung:

Magdalena Pusch, Was für ein Wunder, Vandenhoeck & Rupprecht 2006

Elisabeth Buck, Kommt und spielt, Vandenhoeck & Rupprecht 2004

Religionsunterricht praktisch 1. Schuljahr, Vandenhoeck & Rupprecht 1998

Horst Heinemann, Kindern biblische Geschichten erzählen, Vandenhoeck & Rupprecht 2004

GS Religion, Sammelband Wunder und Gleichnisse, Kallmeyer/Friedrich Verlag 2006

Methodisch-didakt. Hinweise – Wirklichkeitsbezug – Vorgehen:

Im hier vorgestellten Beispiel wird der Versuch unternommen, mehrere Ziele des Lehrplanes sinnvoll miteinander zu verknüpfen. Schwerpunkte sind dabei die biblische Geschichte vom blinden Bartimäus und das Sprachbild „Mit dem Herzen sehen“.

In der Erzählung vom blinden Bartimäus ruft Bartimäus Jesus um Erbarmen an, weil er an ihn glaubt und ihm vertraut. Jesus ruft ihn und heilt ihn mit den Worten: „Geh, dein Glaube hat dir geholfen“, ... und er folgte Jesus nach. (Mk 10,52)

Der Wirklichkeitsbezug lässt sich über folgenden Ansatz herstellen: Auch wir sind manchmal **wie** blind. Wenn wir an Jesus glauben und ihm folgen, wie Bartimäus, haben auch wir die Chance „sehend“ zu werden, können auch wir mit dem Herzen sehen.

Ausgehend von Wahrnehmungsspielen zum Thema „sehen können – blind sein“, wird die Bartimäusgeschichte erzählt. Es schließt sich ein Gespräch mit folgenden Impulsen an: Was hat Bartimäus getan? Wie hat Jesus gehandelt? Was hat Bartimäus geholfen? Wie hat sich Bartimäus` Leben nach der Begegnung mit Jesus verändert?

Zur Ergebnissicherung kann ein eigenes Bild zu einer Szene der Bibelgeschichte unter Verwendung von Sprechblasen gestaltet werden. Die entstandenen Bilder werden zu einer Bildfolge geordnet.

Der Wirklichkeitsbezug erfolgt durch das Vorgeben einer Ausgangssituation aus dem Lebensumfeld der SS: Auch wir sind manchmal wie blind und sehen nicht, dass jemand ganz mutlos ist, weil er z. B. die Aufgabe nicht lösen kann. Mögliche Rollenspielfanfänge sind:

- Sarah macht Hausaufgaben. Sie ist mutlos.
- Luka und Elias spielen Ball. Max sieht traurig zu. Mama kommt müde von der Arbeit nach Hause.
- Paul möchte nicht auf den Hof. Die Jungen der 4. Klasse warten vor der Tür.

vgl. dazu Material 1: Bildkarten für Rollenspiele zu Bartimäus

Die Rollenspielfanfänge werden mit folgender Aufgabenstellung vorgegeben und in Gruppen bearbeitet:

1. Seht genau mit dem Herzen und findet heraus, wie den Menschen zu Mute ist.
2. Überlegt, was ihr tun könnt.
3. Erprobt eure Lösung im Rollenspiel und führt sie vor.

Lehrerinformation

Katholische Religionslehre – Jesus heilt Bartimäus – Schuleingangsphase Impulsbeispiele für die Lehrplanimplementation

Aussagen zur individuellen Förderung/Differenzierung:

- Heftgestaltung: Hilfsangebote in Form von Überschriften, Bildelementen, Satzanfängen, Sprechblasenbeispielen
- Rollenspiel: Auswahl der Textvorgaben (Umfang, Schwierigkeitsgrad), Gruppenzusammensetzung

Material für die Schüler:

- Hilfsangebote in Form von Überschriften, Bildelementen, Satzanfängen, Sprechblasenbeispielen
- verschiedene Rollenspielanfänge
- Beobachtungsbogen für Rollenspiele (**vgl. dazu Material 2**)

Leistungseinschätzung:

Folgende Kriterien könnten bei der Leistungseinschätzung zugrunde gelegt werden:

- Das gestaltete Bild entspricht einer Szene der Geschichte (wichtige Personen, Gruppierung und Anordnung, aussagekräftige Sprechblasen, sorgfältige Gestaltung) und wird richtig in die Bildfolge eingeordnet.
- Im Rollenspiel wird das Problem erkannt, die Gefühle szenisch dargestellt, eine Lösung mit der Maßgabe „Mit dem Herzen sehen“ gemeinschaftlich erarbeitet und szenisch umgesetzt. Alle Schüler sind in das Spiel einbezogen. (**vgl. Material 2: Beobachtungs- und Bewertungsbogen für das Rollenspiel**)