

Konfi-Arbeit grenzenlos

Digital aktiv in der Einen Welt



EVANGELISCHE
AKADEMIE
SACHSEN-ANHALT

Inhalt

Einleitende Worte	4
Konfi-Arbeit grenzenlos	4
Aus der Methodenkiste ...	7
Konfis in der Einen Welt	8
Mit Avataren Identität erkunden	10
In Stimmungsbildern Gemeinschaft erleben	12
10 Worte für die digitale Freiheit	14
MineHandy – Spielend entlang der Wertstoffkette	16
Das Weltspiel – Ein neuer Blick auf die Welt	18
In Kommunikation treten	20
Photo-Energy-Walk für Konfis in der Einen Welt oder: Bilder von Anderen	22
FairKleidung – Planspiel-Korrespondenzen analog und digital	24
Bubblecrasher – Filterblasen platzen lassen	26
Mit Memes Diskurse aufmischen	28
Unsere Welt gestalten	30
Nachhaltig virtuelle Welten entwerfen	32
Kreativ und sicher im Netz – Gestalten einer Konfi-Webseite	34
Mit ActionBound die Welt verändern	36
Mit dem Handabdruck Hebel für den Wandel finden	38
Impressum	41

KONFI-ARBEIT GRENZENLOS

PROF. DR. HENRIK SIMOJOKI, HU BERLIN

Konfi-Arbeit grenzenlos – der Titel dieses Heft scheint in einer eigentümlichen Spannung zu den Erfahrungen während der globalen Pandemie zu stehen, die ja im wörtlichen wie im übertragenen im Zeichen von Grenzerfahrungen stand. Es taten sich Schranken auf, wo man längst keine mehr vermutete. Der Weg in andere Länder und Regionen war plötzlich verschlossen, die leibliche Interaktion mit anderen Menschen nur noch begrenzt möglich. Für die Konfi-Arbeit, die auf Erfahrungsräume gemeinschaftlichen Lernens, Glaubens und Erfahrens setzt, war dies besonders verheerend. In der auf einmal klein gewordenen Welt hatten viele Menschen das Gefühl, auch ganz persönlich an Grenzen zu stoßen.



Podcast „Konfis Global“
mit Prof. Dr. Henrik Simojoki:



Zugleich aber rückte gerade in dieser Zeit der Welthorizont besonders deutlich ins Bewusstsein. Einmal mehr bewahrheitete sich, was Ulrich Beck bereits 2007 über die „Weltrisikogesellschaft“ geschrieben hat: „Alle wesentlichen Gefahren sind Weltgefahren geworden, die Situation jeder Nation, jeder Ethnie, jeder Klasse und jedes Einzelnen ist auch Urheber und Resultat der Menschheit. Ausschlaggebend ist: Von jetzt an ist die Sorge für das Ganze zur Aufgabe geworden. Das ist keine Option, sondern die Kondition.“¹ Auf diese Herausforderung reagiert das pädagogische Konzept Globalen Lernens.² Wenn die Sorge für das Ganze im Zuge der Globalisierung zur Aufgabe aller geworden ist, kann Bildung nicht mehr bleiben wie sie ist. Vielmehr muss sie Menschen dazu befähigen, ihr Leben im Kontext einer global vernetzten Weltgesellschaft selbstbestimmt und solidarisch zu führen.

1 | Ulrich Beck (2007): Weltrisikogesellschaft. Auf der Suche nach der verlorenen Sicherheit, Frankfurt a.M., 47f.

2 | Vgl. als Einführung Annette Scheunpflug und Nikolaus Schröck (2002): Globales Lernen. Einführung in eine pädagogische Konzeption zur entwicklungsbezogenen Bildung, Stuttgart (Brot für die Welt).

Diese Veröffentlichung erwächst aus der Überzeugung, dass die Konfi-Arbeit dafür genau der richtige Ort ist. Diese These mag zunächst überraschen, weil mit diesem kirchlichen Arbeitsfeld ja oft andere Ziele verbunden werden. Angesichts der fortschreitenden Entkirchlichung und Säkularisierung wird ihr die Aufgabe zugewiesen, die teilnehmenden jungen Menschen in ihrer (lokalen) Gemeinde zu beheimaten. Wenn im Folgenden für eine globale Profilierung der Konfi-Arbeit plädiert wird, so geht es nicht darum, diesen konstitutiven Gemeindebezug zu relativieren, sondern ihn zu erweitern: Konfi-Arbeit, wie sie in dieser Veröffentlichung angebahnt wird, dient beidem: der Beheimatung in der Ortsgemeinde und dem Einfinden in die Eine Welt.

Die Ermutigung, Globales Lernen stärker in die Konfi-Arbeit zu integrieren, hat ihren markantesten Anhaltspunkt in den Einstellungen der teilnehmenden Jugendlichen selbst. In der Fridays-for-Future-Bewegung haben sich Jugendliche weltweit energisch zu Wort gemeldet, ihren Protest artikuliert und eine Vorreiterrolle bei der Bekämpfung des Klimawandels eingenommen. In der 2012/2013 durchgeführten zweiten Studie zur Konfi-Arbeit in Deutschland und Europa bekundeten zwei Drittel der Konfis Interesse am Thema „Gerechtigkeit“.³ Allerdings zeigen die empirischen Befunde auch, dass gerade hinsichtlich der ökologischen Frage noch Luft nach oben besteht: Am Ende der Konfi-Zeit gaben lediglich 38% der befragten Jugendlichen an, ihrer Verantwortung für die Umwelt bewusster geworden zu sein, 5 Prozentpunkte weniger als in der Vorgängerstudie.

Hier wird deutlich, dass bei dieser Frage auch die Relevanz der Konfi-Arbeit auf dem Spiel steht. Im Lichte der empirischen Befragungen handelt es sich bei der Konfi-Arbeit um ein Erfolgsmodell: Drei Viertel der befragten Jugendlichen in Deutschland äußerten sich 2013 zufrieden mit der Konfi-Zeit insgesamt. Das erfreuliche Gesamtbild wird allerdings in einer Hinsicht merklich getrübt: Fast die Hälfte der Konfis ist der Ansicht, dass das, was sie in der Konfi-Zeit gelernt hätten, nur wenig mit ihrem Alltag zu tun habe. Angesichts des hohen Stellenwerts, den Fragen globaler Nachhaltigkeit und Gerechtigkeit für heutige Jugendliche haben, würde eine konsequentere Verortung der Konfi-Arbeit in der Weltgesellschaft sicherlich die subjektive Bedeutsamkeit des Gelernten stärken.

Dafür ist es wichtig, Globales Lernen in der Konfi-Arbeit existenziell anzulegen. Konfi-Arbeit grenzenlos heißt auch: Im Zentrum stehen nicht vorab definierte Probleme, sondern diejenigen Fragen, die den beteiligten jungen Menschen aktuell auf den Nägeln brennen. Bei den oft virtuellen Treffen

3 | Vgl. zum Folgenden: Henrik Simojoki, Wolfgang Ilg, Thomas Schlag und Friedrich Schweitzer (2018): Zukunftsfähige Konfirmandenarbeit. Empirische Erträge – theologische Orientierungen – Perspektiven für die Praxis, Gütersloh, 155–172.

während der Corona-Pandemie haben viele Verantwortliche in diesem Feld eine eigentümliche Erfahrung gemacht: Je mehr die soziale Welt zusammenschrumpfte, desto größer und grundsätzlicher wurden die Fragen, die in den Einheiten besprochen wurden. Dabei kann in der gemeinsamen Reflexion solcher „großen Fragen“ deutlich werden, dass der christliche Glaube hier durchaus etwas zu sagen hat. Ein Beispiel: Wer nach tragfähigen Antworten auf die kontrovers diskutierte Frage nach der Verteilung lebensschützender Ressourcen wie Masken oder Impfstoffe sucht, muss für sich geklärt haben, wie weit die Forderung nach mitmenschlicher Solidarität eigentlich reicht. Bereits im ersten Kapitel der Bibel ist klar ausgesagt: Alle Menschen sind gleichermaßen Gottes Ebenbild geschaffen, unabhängig von gesellschaftlicher Stellung, Geschlecht, geistigem Vermögen oder, nicht zu vergessen, Nationalität. Sie besitzen eine unantastbare Würde, die ihnen ohne eigenes Zutun von Gott verliehen wurde und allen ihrem Tun und Sein vorausgeht. Je ernster man diese Grundüberzeugung nimmt, desto gedämpfter wird die Freude über die im globalen Vergleich günstige Versorgungslage im eigenen Land ausfallen.

Damit wird deutlich: Es ist nicht so, dass der Impuls, Konfi-Arbeit im Horizont der Einen Welt „grenzenlos“ zu gestalten, erst durch die jüngsten Globalisierungsschübe notwendig geworden wäre. Vielmehr ist dieser Horizont vom ersten bis zum letzten Kapitel der Bibel präsent, im Glauben an die universale Gnade Gottes, der die Welt als Ganze erschaffen hat, sich in Jesus Christus „allen Völkern“ zuwendet und seine Schöpfung schlussendlich ihrer globalen Bestimmung zuführen wird. Folglich handelt es sich beim „Erlernen des Welthorizonts“, wie der ökumenische Theologe Ernst Lange vor mehr als 50 Jahren eingeschärft hat, nicht um eine der Kirche von außen aufgenötigte Anpassungsleistung als vielmehr um eine auch theologisch fällige Neubesinnung auf ihr zeitweilig verloren gegangenes „ursprüngliches Zeit- und Weltgefühl“⁴.

Die Titelformulierung *Konfi-Arbeit grenzenlos* ist aber weniger im programmatischen als im ganz konkreten Sinne praktisch gemeint. Diese Publikation richtet in erster Linie an Praktikerinnen und Praktiker, die motiviert und unterstützt werden sollen, die globale Dimension in ihrer Konfi-Arbeit stärker zur Geltung zu bringen. Den vielfältigen Themeneinheiten und Gestaltungshinweisen liegen zwei didaktische Pointen zugrunde, die beide darauf hinauslaufen, auch bei den Lernformen und Unterrichtssettings Grenzen zu überschreiten. Zum einen besitzt die Konfi-Arbeit mit ihren erfahrungsorientierten, projektartigen und partizipativen Arbeitsweisen Potenziale dialogisch-gemeinschaftlichen Lernens und Begegnens, die über die Möglichkeiten schulischer Bildung

4 | Ernst Lange (1981): Das ökumenische Unbehagen. Notizen zur gegenwärtigen Situation der ökumenischen Bewegung (1970), in: Ders.: Kirche für die Welt. Aufsätze zur Theorie kirchlichen Handelns, hg. von Rüdiger Schloz, München, 299–307, 307.

hinausgehen. Zum anderen gilt es, den Mehrwert digitaler Kommunikation auch für die Konfi-Arbeit fruchtbar zu machen.

Da gute Konfi-Arbeit aus der Sicht der Konfis entscheidend mit Gemeinschaftserfahrungen, einer erlebnisorientierten Spiritualität und besonders mit Spaß zu tun hat, wurde die durch die pandemiebedingten Schutzmaßnahmen erzwungene Umstellung auf digitale Kommunikation von den meisten Beteiligten als klare Schwächung wahrgenommen. Gleichwohl zeigen internationale Untersuchungen, dass Konfis einen sinnvollen und begrenzten Einsatz von digitalen Medien befürworten. Gerade für Globales Lernen bieten digitale Zugänge unverkennbare Vorteile: Für heutige Jugendliche sind digitale Medien Narrationsmedien, in denen sie sich entfalten, Identitäten erproben und mit anderen in Gemeinschaften treten können. Weil in der Konfi-Arbeit in besonderer Konsequenz erfahrungsorientiert gearbeitet wird, liegt es hier besonders nahe, auch an die Medienerfahrungen heutiger Jugendliche anzuschließen.

AUS DER METHODEN-KISTE ...

MIRIAM MEIR, EVANGELISCHE AKADEMIE SACHSEN-ANHALT

Das Heft „Konfi-Arbeit grenzenlos“ umfasst eine Sammlung an Methoden und Bausteine aus und für die Arbeit mit Konfirmandinnen und Konfirmanden⁵ in der Einen Welt. Einige behandeln explizit Fragestellungen des Globalen Lernens. Andere wiederum sind offen und laden die Jugendlichen ein, selbst ihre Themen zu setzen. Einen besonderen Schwerpunkt bildet dabei die Nutzung digitaler Medien. Sie knüpfen an die Lebenswelt der Konfis an und sollen ihnen als Werkzeuge dienen. Die Methoden ermutigen die Konfis dabei, sich nicht nur als Konsumierende sondern vor allem als Gestalter ihrer analogen und digitalen Umwelt zu begreifen. Dabei setzen sie sich kritisch mit der Welt auseinander und üben sich im Perspektivwechsel. Im kreativen Entwickeln von Inhalten und Lösungsansätzen können sie sich als selbstwirksam erleben und werden zum weiteren Engagement in Kirche und Gesellschaft motiviert.⁶

Viele der Bausteine entstanden im Rahmen der Projektstelle „Konfis und die Eine Welt“ an der Evangelischen Akademie Sachsen-Anhalt e.V. Als Inlandsprojektstelle von Brot für die Welt hat sie zum Ziel, Globales Lernen in der Arbeit mit Konfis zu stärken. Hierfür wurden über mehrere Jahre verschiedene Zugänge zum Globalen Lernen mit Konfis landeskirchenübergreifend gesammelt und neue Ansätze mit digitalen Medien erprobt. Akteure verschiedener Landeskirchen kamen dabei in den fruchtbaren Austausch und entwickelten neue Projekte und Ideen für Konfi-Arbeit in der Einen Welt. Hierzu zählen auch die Autorinnen und Autoren dieser Publikation, welche auf einen vielseitigen Erfahrungsschatz in der Konfi- und Jugendarbeit, zum Globalen Lernen und zur Nutzung digitaler Medien zurückgreifen.

Das Heft „Konfi-Arbeit grenzenlos“ gliedert sich in drei Teile. Im ersten Abschnitt erfahren sich die Konfis als Teil der Einen Welt. Sie setzen sich mit ihrer Identität online und offline auseinander und reflektieren ihre Rolle in globalen Zusammenhängen. Im zweiten Abschnitt geht es um die Kommunikation mit anderen. Diese Bausteine und Methoden sind auf einen Austausch und Perspektivwechsel hin ausgerichtet und mün-

5| Konfirmandinnen und Konfirmanden werden im Folgenden mit „Konfis“ zusammengefasst.

6| Vertiefende Einblicke und didaktische Hintergründe zum Globalen Lernen mit digitalen Medien und virtuellen Lernumgebungen finden sich bei Nina Brendel, Gabriele Schröder und Ingrid Schwarz (2018): Globales Lernen im digitalen Zeitalter, Münster u. New York.

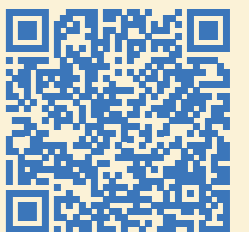
den in die Begegnung innerhalb der Gruppe oder mit anderen Menschen und Gruppen, z.B. Konfis aus dem Globalen Süden. Die Methoden des dritten Abschnittes laden die Konfis zum Handeln und Gestalten ein. Hier lernen sie, ihre Visionen kreativ auszudrücken und Hebel für eine bessere Welt in Bewegung zu setzen. Die Bausteine unterscheiden sich hinsichtlich ihres Formates und ihrer Länge. Manche dienen als Einstieg in ein Thema, andere umfassen das Konzept für eine Konfi-Stunde oder gar ein Konfi-Tag. Die meisten Methoden sind vor allem für Präsenztreffen geeignet, aber auch in der Online-Arbeit einsetzbar.

DER PODCAST „KONFIS GLOBAL“

Die Bausteine in diesem Heft sind kompakt und praxisnah formuliert. Didaktische Hintergründe, Erfahrungsberichte und kritische Reflexionen bietet dafür der Podcast „Konfis Global“, welcher begleitend zu diesem Heft entstand. In verschiedenen Interviews kommen dort Fachleute aus der Konfi-Arbeit, dem Globalen Lernen oder zur Digitalisierung zu Wort. Auch einige Autorinnen und Autoren dieser Publikation sind hier zu Gast und schenken den Hörenden vertiefende Einblicke in ihre Arbeit. Auf einzelne Folgen wird mit QR-Codes verwiesen. Die ganze Reihe ist online auf der Seite der Evangelischen Akademie Sachsen-Anhalt oder über den Anbieter Spotify unter dem Stichwort „Konfis Global“ zu finden.



Podcast
„Konfis Global“:



Konfis in der Einen Welt

Im ersten Abschnitt des Heftes finden sich Konfis in der Einen Welt und reflektieren ihre Rolle in globalen Zusammenhängen. Im Entwickeln von Avataren erkunden sie ihre eigene Identität in einer analogen sowie digitalen Umgebung. In Stimmungsbildern erfahren sie sich als Glied einer Gruppe – eine Methode, die zu verschiedenen Themen anwendbar ist. Die 10 Worten zur Digitalisierung unterstützen die Konfis dabei, sich mit ihrer Lebenswelt im digitalen Raum auseinanderzusetzen. Daran anknüpfend wagt das von Jugendlichen entwickelte Spiel MineHandy einen Blick hinter die Kulissen der Online-Welt. Es lädt Konfis zum Erforschen der Wertstoffkette ihrer Mobilgeräte ein. Im Weltspiel hingegen gewinnen sie einen Überblick über die globale Verteilung von Menschen und Ressourcen. Sie vergleichen die Situation in ihrem Land mit anderen Ländern und Kontinenten und erlangen so einen neuen Blick auf die Eine Welt.

Die Bausteine und Methoden in diesem Teil bauen auf die vielfachen Verknüpfungen und Interaktionen zwischen der analogen und der digitalen Welt. Dabei ist die digitale Wirklichkeit sowohl Gegenstand der Auseinandersetzungen als auch ein methodischer Zugang zur Welt. Wie sich Digitalisierung auf globale Gerechtigkeit auswirkt, welche Herausforderungen aber auch Chancen sie mit sich bringt, reflektiert Michaela Zischek aus der Fachstelle Social Media und Digitalisierung bei der Arbeitsgemeinschaft der Eine Welt Landesnetzwerke (agl e.V.) in einer Folge des Podcasts „Konfis Global“.

Eine praxisorientierte Perspektive auf die Nutzung digitaler Medien in der Arbeit mit Konfis formuliert Tobias Thiel, Studienleiter für gesellschaftspolitische Jugendbildung an der Evangelischen Akademie Sachsen-Anhalt. Er erzählt den Hörenden von seinen besten Erlebnissen mit digitalen Konfi-Projekten und nimmt zu Vorbehalten und Kritik daran Stellung.

Praxisimpulse und Ansprechpartner:innen zum Globalen Lernen in der Konfi-Arbeit nennt Ralf Häußler. Als Pfarrer und in seiner Arbeit am Zentrum für entwicklungsbezogene Bildung in Württemberg hat er vielfach Erfahrungen mit Konfis und dem Globalen Lernen gesammelt.



Podcast "Konfis Global"
mit Michaela Zischek:



Podcast "Konfis Global"
mit Tobias Thiel:



Podcast "Konfis Global"
mit Ralf Häußler:



MIT AVATAREN IDENTITÄT ERKUNDEN

JAN GROOTEN,
EVANGELISCHE AKADEMIE THÜRINGEN

INTENTION

Ein Avatar ist unser digitales Ich, unser:e „Stellvertreter:in“ in virtuellen Welten. Für viele Menschen gehören Avatare heute fest zum Alltag. Mit ihnen erkunden wir z.B. die Welt der Computerspiele und schlüpfen in verschiedene Rollen: Vom Ritter oder Pirat bis zur Prinzessin, von der Magierin oder dem Helden bis zur Schurkin ... Doch nicht nur in Spielen begegnen uns Avatare, sondern auch in sozialen Netzwerken, Chats und Online-Foren. Aber was von unserer Persönlichkeit steckt eigentlich in unseren Avataren? Was machen wir mit Avataren und was machen sie mit uns? Welche Rollen nehmen wir ein? Diese Methode lädt dazu ein, sich mit Fragen von Identität, gesellschaftlichen und sozialen Rollen und der eigenen Persönlichkeit auseinanderzusetzen. Die Jugendlichen lernen kulturelle und historische Hintergründe von Avataren kennen, gestalten ihre eigenen Avatare und erzählen deren Geschichten.

Auf einen Blick

Format	Ein Projekttag oder eine mehrstündige Einheit, 10-20 Teilnehmende, Kleingruppen- und Einzelarbeit, Zugang zu Computern und Internet wünschenswert (aber nicht zwingend erforderlich), Unterstützung von Teamenden ist sinnvoll
Zeit	Mind. 2 Stunden, kann auch länger angelegt sein (je nach kreativem Schaffen in der Avatar-Erstellung)
Material	Analog: Stifte, Papier, Moderationskarten, ggf. Flipcharts, Vorlagen zum Zeichnen, alte Zeitschriften, Scheren, Kleber Digital / hybrid: Beamer, Powerpoint-Präsentation zu Avataren, Laptops / Computer (wenn verfügbar)
KA-Bezug	Die Methode passt zu Themen und Fragen nach dem eigenen Selbst und Vorstellungen von gesellschaftlichen und sozialen Rollen sowie Fremd- und Selbstbildern. Die im Workshop erstellten Avatare können ggf. in der Gemeinde ausgestellt und thematisiert werden.

ANLEITUNG

1. *Hinführung zum Thema Identität und Avatare:* Mit einführenden Rollenspielen können die Konfis sich zunächst den Fragen nähern, wie es sich anfühlen kann, sich in unterschiedliche Persönlichkeiten, Eigen- und Fremdwahrnehmung hineinzudenken. Dies kann z.B. mit kleinen Rollenspiel- oder Theater-Übungen erfolgen. Anschließend tragen die Konfis ihre Erfahrungen mit dem Begriff „Avatar“ auf Moderationskarten zusammen. Fragen können dabei z.B. sein: Was ist ein Avatar? Was verbindest du mit Avataren? Wo hast / nutzt du Avatare? Was brauchen wir, um eine Person beschreiben zu können?

2. *Kurzimpuls zu Avataren:* Mit kurzen kreativen Impulsen wird auf die Ursprünge von Avataren, ihre Anwendung und Funktion in unterschiedlichen kulturellen und medialen Bereichen (z.B. Computerspiele, Filme, Social Media) eingegangen. In Form einer Präsentation oder einzelner Medienelemente wie Bilder und Kurzfilmclips können gemeinsam Beispiele angeschaut und besprochen werden.

3. *Avatar-Memory:* In einer Kreativübung versuchen die Konfis, die Fotos einiger realer Personen deren virtuellen Avataren zuzuordnen. Dabei lassen sich Fragen thematisieren wie: Wie könnte die Person hinter diesem Avatar ausschauen? Oder umgekehrt, wie sieht wohl die reale Person aus, die diesen Avatar erstellt hat? Für die Übung werden Fotos realer Personen und Bilder von Avataren benötigt, die diese Personen tatsächlich verwenden. Hier bieten sich z.B. die Bilder aus dem Kunstprojekt „Alter Ego“ des Fotografen Robbie Cooper an.

4. *Eigene Avatare erstellen:* Die Konfis sind nun eingeladen, ihre eigenen Avatare zu erstellen und deren Geschichten zu erzählen. Dazu bietet sich an, verschiedene kreative Möglichkeiten zur Verfügung zu stellen. Avatare können z.B. gezeichnet oder als Textgeschichte verfasst werden, es können Kurzfilme mit dem Smartphone gedreht oder auch kleine Live-Theaterstücke vorgespielt werden. Für die Erstellung von Avataren am Computer bieten sich Computerspiele mit eigenem Avatar-Generator oder auch Generatoren aus dem Internet an.



Ein Avatar, der im Fantasy-Computerspiel „Oblivion“ (Bethesda Game Studios, 2006) erstellt wurde.

PRAXISBEISPIEL:

„Ich und mein(e) Doppel“ – Avatar-Workshop

Der Workshop „Ich und mein(e) Doppel“ ist ein Bildungsmodul aus der Jugendbildungsstätte Junker Jörg in Eisenach, in dem nach obiger Anleitung mit Avataren gearbeitet wird. Das Erzählen von Geschichten zu den Avataren (z.B.: Was hat er/sie erlebt? In welcher Welt lebt er/sie? Welche Wünsche, Erfahrungen, Persönlichkeitsmerkmale und Einstellungen zeichnen den Avatar aus? Wie verhält er/sie sich zu Religion oder Gesellschaft, in der er/sie lebt?) ermöglicht, diese in einen gesellschaftlichen und sozialen Kontext zu setzen und anschließend über Fragen dazu ins Gespräch zu kommen. Dabei können sowohl Fragen über die eigene Identität der Jugendlichen als auch gesellschaftliche Aspekte reflektiert werden, zu denen die Avatare in Verbindung stehen (so könnte jemand z.B. einen vegetarischen Avatar erstellen, obwohl er/sie sich selbst nicht vegetarisch ernährt).



Projekt „Alter Ego“
von Robbie Cooper



ANMERKUNGEN & AUSBLICK

Die Grundidee für die Methode ist angelehnt an das Projekt „Mein Avatar und ich“, das von Spawnpoint – Institut für Spiel- und Medienkultur e.V. in Erfurt entwickelt wurde. Sofern Computerspiele für die Erstellung von Avataren genutzt werden und das Projekt veröffentlicht werden soll, ist zu beachten, dass gegebenenfalls Bild- und Urheberrechte durch die Entwickler der genutzten Computerspiele geltend gemacht werden können.

VERTIEFENDE INHALTE

Natascha Adamowsky (2000):
Spielfiguren in virtuellen Welten, Frankfurt a.M.

Robbie Cooper (2006): Alter Ego, online unter:
<https://robbiecooper.com/portfolio/alter-ego> [26.7.21].

Jürgen Fritz (2011):
Wie Computerspieler ins Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten, Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, Berlin, online unter:
<https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Forschung/LfM-Band-67.pdf> [26.7.21].

Martin Geisler (2009):
Clans, Gilden und Gamefamilies. Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften, Weinheim und München, 50-59.

Martin Geisler (2010):
Mein Avatar und ich, Institut Spawnpoint, online unter:
<https://institut-spawnpoint.de/projekte/projekt-a/projektbeschreibung> [26.7.21].

Heiner Keupp (2008):
Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne, Reinbek bei Hamburg.



Website des Instituts
Spawnpoint



IN STIMMUNGSBILDERN GEMEINSCHAFT ERLEBEN

MIRIAM MEIR,
EVANGELISCHE AKADEMIE SACHSEN-ANHALT

INTENTION

Digitale Umfrage-Tools ermöglichen es, sowohl in der analogen als auch in der digitalen Konfi-Arbeit, Stimmungsbilder einzufangen, Ideen zu sammeln und sich als Gruppe wahrzunehmen. Eine Frage wird mit einem Zahlencode an die Wand projiziert oder im Bildschirm geteilt. Die Konfis können nun alleine oder in Kleingruppen, im Browser eines Computers oder mit dem Mobilgerät die Frage beantworten. Alle Ergebnisse werden dann nach und nach für alle sichtbar unter der Frage angezeigt. Die Antworten der Konfis sind und bleiben dabei anonym. Auf diese Weise können insbesondere auch eher zurückhaltende Jugendliche ihre Gedanken in der Gruppe teilen. Besonders eignet sich dieser Zugang für das Bearbeiten von schweren oder kontroversen Themen, wie z.B. Seenotrettung oder Umgang mit Sterben und Tod. Hier können vorab Erfahrungen und Haltungen der Konfis abgefragt und in der Gruppe besprochen werden. Aber auch leichte Fragen, wie beispielsweise „Was gehört zu Deinem perfekten Sonntag?“, führen zu einer neuen und intensiveren Selbstwahrnehmung als Gruppe und bilden einen schönen Einstieg in ein Thema.

ANLEITUNG

1. *Suchen eines passenden Tools:* Mittlerweile gibt es eine Vielzahl an Umfrage-Tools mit unterschiedlichen Stärken, Schwächen und Finanzierungskonzepten. Unter „vertiefende Inhalte“ finden sich einige Optionen.
2. *Formulierung der Fragen:* Mit den Tools können klassische Umfragen mit verschiedenen bereits vorgegebenen Antwortoptionen ebenso wie offene Fragen gestellt werden. Ein besonders schönes Bild bietet auch eine Wortwolke.
3. *Sammeln der Antworten:* Im analogen Raum lässt sich das Beantworten mit unterschiedlichen Methoden verknüpfen. Ein Beispiel: In einem äußeren Kreis stehen Konfis mit Mobilgeräten und Internetzugang. Der innere Kreis hingegen braucht keine Geräte und rotiert nach jeder Frage eine Person weiter. Im Zweiergespräch tauschen sich die Konfis erst über die Frage aus und tippen dann eine gemeinsame Antwort ein. So lernen sie sich persönlich, aber auch als Gruppe besser kennen.
4. *Besprechen der Antworten:* Wenn die Ergebnisse in der Präsentation erscheinen, können die Antworten noch einmal in der Gruppe besprochen werden. Wer möchte, kann eine Antwort kommentieren oder ausführen oder Fragen hierzu formulieren. Auch besteht ggf. die Möglichkeit der Leitung ein persönliches Gespräch im geschützten Raum anzubieten.



Wortwolke mit dem Tool Mentimeter

Auf einen Blick	
Format	Methode für eine digitale oder analoge Konfi-Stunde, besonders als Einstieg in ein Thema geeignet, beliebig viele Teilnehmende
Zeit	5-15 Minuten
Material	einen Computer mit Internetzugang und Beamer
KA-Bezug	Digitale Umfrage-Tools eignen sich für alle möglichen Themen der Konfi-Arbeit oder auch zum Kennenlernen oder Selbstfinden der Gruppe.



Bild einer offenen Frage mit dem Tool Mentimeter.

PRAXISBEISPIEL: Erfahrungs- und Interessensaustausch

Als Konfis in Wittenberg sich nach dem ersten Lock-Down zum ersten Mal wieder in Präsenz treffen konnten, half ein Umfrage-Tool dabei, zu ihren Erfahrungen in der Pandemie in den Austausch zu kommen, Themen, die sie bewegten, zu sammeln und sich dabei persönlich und als Gruppe neu kennenzulernen. Zu verschiedenen ernsten und weniger ernsten Fragen kamen sie erst zu zweit und dann als Gruppe ins Gespräch. Auf diese Weise brauchte nicht jede Person ein internetfähiges Mobilgerät. Die Antworten zeigten, welche Themen ihnen wichtig waren und welche Hoffnungen und Erwartungen sie mit ihrer Konfi-Zeit verbanden. In anderen Konfi-Stunden kam das Tool als kurzer thematischen Einstieg zum Einsatz, bspw. mit der Frage „Was bedeutet Frieden für Dich?“

ANMERKUNGEN & AUSBLICK

Für digitale Umfragen in digitalen sowie Präsenzveranstaltungen gibt es mittlerweile eine Vielzahl an Tools und Anbietern. Meist ist eine Anmeldung der Umfrage-erstellenden Person notwendig. Die Teilnehmenden öffnen ausschließlich eine Internetseite und müssen nirgends personenbezogene Daten hinterlassen. Einige Anbieter bieten für Präsentationen mit vielen und unterschiedlichen Fragetypen eine kostenpflichtige Pro-Version an. Für einen einfachen Einstieg in ein Thema ist diese jedoch nicht notwendig.

VERTIEFENDE INHALTE

Das wohl bekannteste Tool, welches auch im Praxisbeispiel verwendet wurde, ist Mentimeter. Besonders ansprechend sind hier die verschiedenen Designoptionen. Mit einem kostenlosen Account können zwei Fragen pro Präsentation erstellt werden: <https://www.mentimeter.com/> [14.07.21].

Pingo hingegen ist weniger bekannt. Die Benutzungsoberfläche ist ein bisschen komplexer, aber dafür hostet das Tool alle Daten auf deutschen Servern. Mit einem kostenlosen Account können beliebig viele Umfragen erstellt werden: <https://trypingo.com/de/tour/> [14.07.21].

Kahoot! ist eigentlich für Quiz bekannt, bei denen Einzelpersonen oder Gruppen gegeneinander antreten. Ebenso lassen sich einfache Umfragen mit dem Tool erstellen: <https://kahoot.com/> [14.07.21].

Auch Gebete können in einer digitalen Umfrage ausgedrückt werden. Einen Impuls hierzu gibt Iris Kessner (2020): # mal ganz spontan. Digitale Umfragen und Präsentationen für und von Konfis, online unter: https://www.pi-villigst.de/fileadmin/user_upload/kirche/ka/material/dateien/ganzspontan.pdf [14.07.21].

Ein Video-Tutorial zum Tool Mentimeter findet sich hier: Sebastian Burkart (2018): Mentimeter- Interaktive Präsentationen – deutsch, YouTube, online unter: <https://youtu.be/INg7YGaPuoY> [14.07.21].

”

Blogbeitrag zum Konfi-Tag

10 WORTE FÜR DIE DIGITALE FREIHEIT

RALF HÄUSSLER, ZENTRUM FÜR ENTWICKLUNGSBEZOGENE BILDUNG

INTENTION

Der vorliegende Entwurf geht davon aus, dass durch die Digitalisierung grundlegende Veränderungen in der Gesellschaft und in der Selbstwahrnehmung und Selbstäußerung von jungen Menschen ausgelöst werden, die auf den Glauben und das gelebte Christentum in Kirche und Gesellschaft Auswirkungen haben. In den alttestamentlichen Zehn Geboten wird die Grundlage für ein neues Miteinander zwischen den Menschen und mit Gott im Übergang zu einer neuen Gesellschaft im verheißenen Land gelegt, von wo aus in diesem Baustein eine Parallele zu den aktuellen Übergängen heute gezogen wird. Diese Unterrichtseinheit thematisiert die individuellen und gesellschaftlichen Veränderungen durch die Digitalisierung und zeigt die Relevanz der Zehn Gebote / 10 Worte für diese Veränderungsprozesse. Dabei wird auch der Übergang vom Kind in die Jugend- und Junge Erwachsenen-Zeit thematisiert. Mit dem Rückgriff auf die hebräische Ausdrucksweise „Worte“ anstatt „Gebote“ wird eine moralisierende Intention vermieden und Wert auf eine „Ethik der Digitalisierung auf dem Weg in die Freiheit“ gelegt. Während die EKD in ihrer im April 2021 veröffentlichten Denkschrift „Freiheit digital“ von

den 10 Worten/Geboten ausgehend auf die Digitalisierung schaut, geht die vorliegende Einheit von der Digitalisierung und den ethischen Implikationen aus und bringt in einem zweiten Schritt die 10 Worte/Gebote ins Gespräch mit der Digitalisierung. Die Konfis werden auch aufgefordert über die 10 Worte/Gebote hinausweisende Worte / Gebote zu formulieren und diese zu kommunizieren – z.B. in einer öffentlichen Veranstaltung, wie dem Gottesdienst.

ANLEITUNG

1. *Auseinandersetzung mit Digitalisierung:* Die Konfis sollen sich vergegenwärtigen, wie sich die Digitalisierung der Gesellschaft auf sie auch im Persönlichen auswirkt und dies anhand von Beispielen vertiefen. Chancen und Risiken sollen deutlich werden. Die Konfis lernen die „10 Gebote der Digitalisierung“ kennen, die von Studierenden der Hochschule der Medien in Stuttgart erarbeitet wurden und wählen sich eins der Gebote aus, das sie dann vorstellen und erklären, warum sie es gewählt haben.

2. *Bilder auswählen:* Aus der Bildkartei wählen sie dann zwei Bilder aus, die positive und negative Aspekte des Lebens in der Digitalisierung darstellen. Dann stellen sich die Konfis vor, dass sie eine Woche ohne einen Messenger wie z.B. WhatsApp auskommen müssen und schreiben dann einen Brief an eine Freundin / Freund und an Patentante/Patenonkel. Der Videoclip schließt den ersten Teil nach 45 min ab.

3. *Auseinandersetzung mit den Zehn Geboten:* Im zweiten Teil werden die biblischen Zehn Gebote in ihrem Kontext des Aufbruchs in eine neue Gesellschaft verstanden und ihr Gestaltungspotenzial wird erarbeitet: Es sind Worte, die in die Freiheit führen und keine Verbote! Die Konfis wählen eines der Gebote aus und verbinden es mit einer persönlichen Geschichte oder einem Erlebnis aus ihrem näheren oder ferneren Umfeld.

4. *Worte der Digitalisierung finden:* Nun werden die 10 Gebote in ihrer Relevanz für den Alltag mit Social Media, Smartphone, PC und Co. betrachtet und diesbezügliche Erläuterungen formuliert und vorgestellt. Es wird geklärt, ob neue Gebote/Worte nötig wären und wie diese lauten sollten. Aus den biblischen und den neu formulierten 10 Geboten werden drei ausgewählt, in eine Reihenfolge gebracht und vorgestellt.

Auf einen Blick

Format	Konfi-Stunde in zwei aufeinander aufbauen- den Teilen, analog und digital möglich
Zeit	Insgesamt 90 Minuten. Bei Vertiefungen an einzelnen Punkten bzw. wenn auch ein Gottesdienst erarbeitet werden soll, muss die Zeit dementsprechend erhöht werden.
Material	Analog: Übersicht zu den Zehn Geboten (Bibel oder Konfi-Mappe), Bildkartei, „Zehn Gebote der digitalen Ethik“ - Übersichtsblatt der Hochschule der Medien in Stuttgart (siehe vertiefende Literatur), ggf. Computer und Beamer Digital oder hybrid: zusätzlich Geräte mit Internetzugang, virtuelle Pinnwand
KA-Bezug	Das Thema ist zur Bearbeitung des Themenbereichs „10 Gebote“ aber auch „Gemeinschaft“ oder „Selbstbild/Fremdbild“ geeignet.



10 Gebote der HDM



Musikclip zu digitalen Ethik



PRAXISBEISPIEL:

Handy – Segen oder Fluch?

Im Rahmen der Handy-Aktion in Baden-Württemberg wurde ein Baustein für einen ganzen Konfi-Tag konzipiert. Er kann begleitend zum Sammeln von alten Mobilgeräten eingesetzt werden. Die Aktion zielt darauf ab, alte Geräte effizient weiterzuverwerten und auf deren Wertstoffkette aufmerksam machen. Der ganze Konfi-Baustein wurde im Magazin Anknüpfen 2.6 im Jahr 2019 unter dem Titel „Dekalog 4.0“ veröffentlicht und kann online abgerufen werden.

ANMERKUNGEN & AUSBLICK

Die Bildkartei „Zukunft“ des Bausteins kann in den Evangelischen Medienzentralen ausgeliehen werden. Die Bildkartei ist nicht mehr ganz neu – die Schwarz-Weiß-Bilder sind aber sehr ansprechend! Alternativ können die Konfis im Vorfeld der Einheit auch gebeten werden, mit ihrer Kamera/ihrem Smartphone auf Entdeckungsreise zu gehen und Fotos zu Digitalisierung und den 10 Geboten/Worten zu machen, aus denen dann eine eigene Bildkartei entsteht, die auch ausgestellt werden kann. Der Baustein bietet sich auch für ein CHAT der WELTEN Projekt an. Hier können die Konfis sich mit anderen Jugendlichen im europäischen und globalen Kontext über die „10 Worte der digitalen Freiheit“ austauschen und ihre Wahrnehmung erweitern. Die ganze Einheit liegt auch digital vor. Planen Sie eine digitale Einheit, dann setzen Sie sich bitte mit Ralf Häußler in Verbindung: ralf.haeussler@elk-wue.de.

VERTIEFENDE INHALTE

Unter dem Titel „Freiheit digital – Die 10 Gebote in Zeiten des digitalen Wandels“ hat die EKD im Jahr 2021 eine Denkschrift herausgegeben: <https://www.ekd.de/freiheit-digital-63984.htm> [06.08.21].

Die Hochschule für Medien in Stuttgart veröffentlichte „Die 10 Gebote der digitalen Ethik. Wie können wir im Web gut leben“ unter: https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/lehre/10_gebote [06.08.21].

Das Übersichtsblatt kann entweder heruntergeladen und ausgedruckt oder über <https://www.klicksafe.de> [06.08.21] bestellt werden.

Wir danken der HDM Stuttgart für die Abdruckgenehmigung. Eine ausführliche Version mit erklärenden Geschichten findet sich hier: https://www.telekom-stiftung.de/sites/default/files/10_gebote_booklet.pdf [06.08.21].

Der Musikclip wurde von Juuuport (2018) veröffentlicht: Kevin – 10 Gebote der Digitalen Ethik, YouTube, online unter: <https://youtu.be/DV4Udfqxmlk> [06.08.21].

Das Unterrichtsmaterial für die Konfi-Arbeit zur Handy-Aktion wurde von Ralf Häußler für anKnüpfen erstellt (2020): Handy: Segen oder Fluch?, online unter: https://www.handy-aktion.de/wp-content/uploads/2021/01/KU_Handy-Segen-oder-Fluch_gesamt.pdf [06.08.21].

MINEHANDY – SPIELEND ENTLANG DER WERTSTOFFKETTE

TOBIAS THIEL,
EVANGELISCHE AKADEMIE SACHSEN-ANHALT

INTENTION

Mit „MineHandy“ haben junge Menschen ein Minispiel im beliebten Videogame Minecraft – und später auch der freien Alternative Minetest – erstellt, in dem die Spielenden als Journalist:in zu relevanten Orten des Handykonsums auf der ganzen Welt reisen: Zinn- und Kupfermine, Handyfabrik und Elektroschrottmüllhalde. An den Stationen lösen die Konfis Aufgaben und erfahren so mehr über Arbeits- und Umweltbedingungen, über Globalisierung und was das mit ihrem Smartphone zu tun hat.

Das Spiel dient als niedrighschwelliger Einstieg ins Thema „Wertstoffketten“ und unsere Verantwortung für globale Herstellungsprozesse. Ergänzt wird das Spiel durch eine Handreichung mit Hintergründen, technischen und pädagogischen Anleitungen.

ANLEITUNG

1. *Kurze Einführung ins Thema:* Mit Hilfe eines Eckenquiz zum Themeneinstieg werden Fakten zur Handynutzung, zum Rohstoffverbrauch, zu weiteren Umweltproblemen und zu Arbeitsbedingungen geschätzt und anschließend die tatsächlichen Zahlen präsentiert.

2. *Aufgabenbeschreibung:* Die Konfis werden informiert, dass sie gleich als Journalist:innen auf eine digitale Weltreise gehen und davon in kleinen Gruppen in einem gemeinsamen Artikel berichten werden. Es werden Kleingruppen gebildet. Darin verabreden sie, wie sie die Fakten für den Artikel sammeln und wie sie weiter zusammenarbeiten.

3. *MineHandy-Welt erkunden:* An Einzelgeräten oder gemeinsam an einem Rechner spielen die Konfis die MineHandy-Welt durch und sammeln parallel Fakten auf Papier oder in einer Textdatei.

4. *Artikel schreiben:* In ihren Gruppen schreiben die Konfis einen Artikel zur Handyproduktion. Je nach Möglichkeit können dafür weitere Quellen und Fotos verwendet werden.

5. *Artikel vorstellen:* Die Gruppen präsentieren ihre Artikel. Gern kann das in Form eines Journalist:innenpreises passieren, den sich die Gruppen wechselseitig vergeben.

6. *Ergebnissicherung:* In einer Abschlussrunde wird das Gelernte vertieft und überlegt, was jede:r Einzelne zur Veränderung der beschriebenen Probleme tun kann.

Auf einen Blick

Format Das Mini-Videospiel wird online oder nach vorherigem Download an lokalen Rechner im Einzelspielermodus oder gemeinsam am Beamer durchgespielt und anschließend reflektiert und um weitere Informationen ergänzt. Denkbar ist auch eine Einbettung in einen Konfitag zum Thema.

Zeit Ca. 30 Minuten für das Spiel, mindestens weitere 30 Minuten für die Auswertung und Nachbetrachtung

Material Internetzugang oder Download der Spielwelten, Rechner oder Android-Smartphones (nur bei Minetest möglich), Moderationsmaterial (analog) oder gemeinsame Arbeitsoberfläche (digital, z.B. Padlet, Pinnwand, Nextcloud). Für die Minecraft-Version sind kostenpflichtige Accounts nötig (können bei der Jungen Akademie Wittenberg kostenlos ausgeliehen werden).

KA-Bezug Das Thema knüpft an die (fast) universelle Verfügbarkeit des Smartphones in der Lebenswelt der Konfis an. Es sensibilisiert für weltweite Rohstoff- und Arbeitssituationen und kann im Rahmen des Themas Nächstenliebe behandelt werden.



MineHandy
Projekttag



j-a-w.de/minehandy



ANMERKUNGEN & AUSBLICK

Unterschiedliche Anwendungsszenarien und Hintergrundinformationen finden sich auf der Webseite zum Projekt und in den dort verlinktem Begleitmaterial (siehe vertiefende Inhalte). Mit Konfis aus ländlichen Räumen, die sich nicht regelmäßig treffen können, oder in Schließzeiten (z.B. durch Corona) kann die Einheit auch digital durchgeführt werden. Dazu verbinden sich die Konfis zuerst in einer Videokonferenz, spielen das Online-Spiel durch, um sich dann in der Konferenz erneut auszutauschen oder gemeinsam in einem Online-Text-Dokument einen Artikel zu schreiben. Da die MineHandy-Welt zum Download zur Verfügung steht, können die Konfis im Anschluss an eine MineHandy-Stunde auch eingeladen werden, diese weiterzuentwickeln und eine fairere Welt zu bauen. Die Nutzung von Minetest ist datenschutzrechtlich in der Regel unbedenklich, da es sich um ein freies Open-Source-Projekt ohne zentralen Anbieter handelt. Gegebenenfalls muss beim Online-Spielen auf den Anbieter des Servers geachtet werden. Minecraft gehört zu Microsoft. Da die Spielenden normalerweise nur mit ihren Accounts online sind, ist auch hier eine Weitergabe persönlicher Daten überschaubar. Trotzdem sollten hier die Datenschutzbedingungen beachtet und nach Möglichkeit Eltern informiert werden.

VERTIEFENDE INHALTE

Weitere Informationen zum Thema sind bei den Handy-Aktionen in verschiedenen Bundesländern zu finden. Hier sei der Einfachheit halber nur auf den Kooperationspartner dieses Projektes in Nordrhein-Westfalen verwiesen: <https://handyaktion-nrw.de/> [06.08.21].

Hintergrundinformationen und pädagogisches Praxismaterial sind im Begleitheft zu MineHandy der Handy Aktion-NRW zusammengefasst, online unter: https://ev-akademie-wittenberg.de/wp-content/uploads/2021/03/Begleitheft-Minehandy_Online_05.19-5MB1.pdf [06.08.21].

PRAXISBEISPIEL:

Konfi-Tag zu MineHandy

Für einen mehrstündigen Konfitag können weitere Elemente ergänzt werden, z.B. ein Tisch oder Raum, in dem ein Mobiltelefon auseinandergenommen wird oder Youtube-Videos und Materialien zur Wertstoffkette rund ums Smartphone zur Verfügung gestellt werden. Diese Erfahrungen können dann gegebenenfalls auch in die Artikel einfließen. Zwei Beispiel für einen solchen Ablauf finden sich online.



Screenshot aus dem Computerspiel MineHandy.

DAS WELTSPIEL – EIN NEUER BLICK AUF DIE WELT

RALF HÄUSSLER,
ZENTRUM FÜR ENTWICKLUNGSBEZOGENE BILDUNG

INTENTION

Das Weltspiel ist ein Aktionsspiel, das die Verteilung von Bevölkerungen, Einkommen, Energieverbrauch u.a. weltweit abbildet, um anschaulich und partizipativ einen neuen Blick auf die Welt zu bekommen. Auf der auf dem Boden liegenden Weltkarte können sich die Konfis frei bewegen, die internationalen Verhältnisse selbst oder mit Figuren darstellen und dies dann gemeinsam reflektieren. Spielerische Phasen wechseln sich mit Reflektionen und dem Austausch von Wahrnehmungen und inneren Bildern ab. Die Gruppe macht sich ein Bild von der Welt und deren Menschen, von Kontinenten und Nationen, stellt dies durch das Weltspiel dar und zur Disposition und im besten Fall kommt es zu einem neuen Blick und verändertem Handeln. Die Einheit verbindet idealtypisch spielerische Elemente mit Bewegung mit Gespräch und Austausch zu den inneren Bildern und Wahrnehmungen von sich selbst und den anderen, dem eigenen Land / Kontinent und den anderen Ländern und Kontinenten.

ANLEITUNG

1. *Vorbereitung des Spiels:* Das Basismodul für das Weltspiel ist die Einheit „Weltbevölkerung und Verteilung des Reichtums“ der Seite Das-Weltspiel.com. Die Weltkarte wird zentral im Stuhlkreis ausgelegt. In der digitalen Konfi-Arbeit wird das Bild einer Weltkarte im Bildschirm einer Video-Konferenz oder auf einer virtuellen Pinnwand geteilt. Das Material wird dann in Form von Stempeln (z.B. bei Zoom unter „Kommentieren“) oder Symbolen verteilt.

2. *Schätzen der Bevölkerungsverteilung:* Als Einstieg sollen die Konfis schätzen, wie viele Menschen insgesamt auf der Erde leben (Anfang 2019 ca. 7,9 Milliarden Menschen). Die gesamte Anzahl der Hütchen stellt 100 % der Weltbevölkerung dar. Jede Person bekommt ein oder mehrere Hütchen, welche symbolisch für einen Anteil der Weltbevölkerung stehen. Dann nennt man die Zahl, für wie viele Menschen ein Hütchen steht. Nun sollen die Konfis schätzen, wie viele Menschen auf den jeweiligen Kontinenten leben und die Hütchen entsprechend auf die Kontinente verteilen.

3. *Auswertung des Modul 1:* Hier beginnt der wichtigste Teil: Die richtige Verteilung wird genannt und die Anzahl der Hütchen auf den Kontinenten korrigiert. Anschließend werden die geschätzten und tatsächlichen Zahlen diskutiert (siehe Hinweise „Auswertung des Weltspiels“ auf der Webseite).

4. *Schätzen und Auswerten der Einkommensverteilung:* Die gesamte Anzahl der Geldscheine stellen 100% des Welteinkommens dar. Gemessen wird mit dem durchschnittlichen Bruttosozialprodukt (BSP) des jeweiligen Kontinents. Zu Beginn des Moduls muss das BSP erklärt werden. Nun sollen die Konfis schätzen, wie sich das Einkommen auf die jeweiligen Kontinente verteilt und die Geldscheine dementsprechend auslegen. Auch bei Modul 2 ist das Auswertungsgespräch der wichtigste Teil.

5. *Evtl. Schätzen von weiteren Modulen:* Das Spiel kann um beliebig viele weitere Module wie z.B.: CO²-Ausstoß oder Fluchtbewegungen ergänzt werden.



Basismodul
Weltspiel



Weltspiel digital.

ANMERKUNGEN & AUSBLICK

In der analogen Anleitung wird das Weltspiel mit der begehbaren Weltspielplane, Hütchen und Geldscheinen beschrieben. In der Praxis kann das Spiel natürlich auf unterschiedliche Weise gespielt werden. Anstelle der begehbaren Weltspielplane kann eine Landkarte, die auf einen Tisch oder den Boden gelegt wird, benutzt werden. Es können auch Schilder für die einzelnen Kontinente geschrieben und auf dem Boden ausgelegt werden. Eine weitere Möglichkeit ist es, die Kontinente zu Beginn von den Teilnehmenden mit Fäden auf dem Boden abbilden zu lassen. Als Material zur Darstellung der Zahlen können viele Gegenstände - je nach Größe der Landkarte - zum Beispiel Spielfiguren, Kronkorken, Bohnen, Streichhölzer, Radiergummis, Stifte, Murmeln usw. eingesetzt werden. Bei großen Gruppen kann das Welteinkommen durch einen Stuhl pro TN symbolisiert werden. Die Konfis verteilen die Stühle entsprechend der geschätzten Verteilung des Welteinkommens. Nach der Korrektur der Verteilung werden die Konfis gebeten sich wieder so auf die Kontinente zu verteilen wie in Modul 1 und sich auf die dort aufgestellten Stühle zu setzen. Auf diese Weise wird das Verhältnis zwischen Bevölkerung und Verteilung des Reichtums für die Teilnehmenden anschaulich erfahrbar. Die Einheit ermöglicht einen intensiven Austausch zu den Themen „Eigene Bilder von der Welt“ und „Ich und die Welt“ und sollte nicht gleich zu Beginn der Konfi-Zeit gespielt werden, da ein vertrauensvoller Umgang zwischen den Konfis hilfreich ist. Bei Bedarf stehen Ihnen in diesem Programm BtE-Bildungsreferent:innen zur Verfügung, die zum beschriebenen Thema oder zu weiteren Themen aus dem Bereich von Bildung für Nachhaltige Entwicklung und dem Globalen Lernen zu Ihnen in die Konfi-Arbeit sowie die schulische und außerschulische Bildungsarbeit kommen und Sie mit weiteren Materialien unterstützen. Bitte nehmen Sie dazu Kontakt mit den regionalen Bildungsstellen von Bildung trifft Entwicklung auf.

Weltspiel analog mit der Weltkarte Klimagerechtigkeit von BfdW.

VERTIEFENDE INHALTE

Alles rund um das Weltspiel, Hintergrundinformationen und Spielanleitungen sind auf der zentralen Webseite zu finden: <https://www.das-weltspiel.com/> [9.8.21].

Die Weltspiel-Seite ist Teil des Programms „Bildung trifft Entwicklung“. Dort bekommen Sie Unterstützung bei der Planung und Durchführung von Unterrichtseinheiten: www.bildung-trifft-entwicklung.de [9.8.21].

Das Weltspiel kann sehr gut mit dem sogenannten Worldmapper, einer digitalen Darstellung der Welt nach unterschiedlichen Kriterien (z.B. CO²-Ausstoß, ökologischer Fußabdruck, Nuklearwaffen, Armut, Milliardäre, ...), kombiniert, ergänzt und vertieft werden: <https://worldmapper.org/maps/> [9.8.21].

Auch bietet sich passend zum Spiel das Berechnen des eigenen Ökologischen Fußabdrucks an: <https://www.fussabdruck.de/> [9.8.21].

Das Weltspiel kann ebenso mit den virtuellen Projektbesuchen von Brot für die Welt, z.B. zum Thema Klimagerechtigkeit kombiniert werden: <https://www.brot-fuer-die-welt.de/bildung/material/weltkarte-klimagerechtigkeit/> [9.8.21].

Weitere Informationen zu Karten und neuen Weltsichten: Bernhard Riedmann und Maria Stöhr (2021): So haben Sie die Welt noch nicht gesehen, Spiegel, online unter: https://www.spiegel.de/ausland/die-erde-in-karten-so-haben-sie-die-welt-noch-nicht-gesehen-a-4b03cf99-672c-41f1-a846-1cee641215dd?utm_source=pocket-newtab-global-de-DE [9.8.21].



In Kommunikation treten

Die Methoden in diesem Abschnitt führen in die Kommunikation. Konfis lernen sich auszudrücken und mit anderen in den Austausch zu kommen. Der Photo-Energy-Walk eignet sich besonders im Rahmen eines Austauschprojektes mit einer Jugendgruppe aus einem anderen Land, aber auch innerhalb der eigenen Gruppe kann so der Blick für die Lebenswelten der anderen geschärft werden. Im Planspiel FairKleidung finden sich die Konfis in verschiedene Akteure des Textilhandels ein und teilen sich in Korrespondenzen ihre Interessen und Bedürfnisse mit. Die Methoden des Bubblecrasher-Materials laden dazu ein, sich der eigenen Filterblase bewusst zu werden und sie im Austausch mit als fremd empfundenen Menschen platzen zu lassen. Letztlich können Memes den Konfis dazu dienen, ihre Ansichten kreativ auszudrücken und in Online-Diskursen einzubringen.

Die Kommunikation mit anderen kann einen Perspektivwechsel herbeiführen und ist zentral im Globalen Lernen. Das kann schon in der Konfi-Gruppe, der Schule oder der Nachbarschaft beginnen. Einen besonderen Rahmen erhält sie bei einem Austauschprojekt des CHAT der WELTENS. Mit digitalen Medien begegnen sich hier zwei Jugendgruppen aus Deutschland und dem Globalen Süden und bearbeiten gemeinsam ein Thema. Im Podcast „Konfis Global“ berichtet Franziska Weiland, Koordinatorin des CHAT der WELTENS im Eine Welt Netzwerk Thüringen, über das Programm und ihre eindrucklichsten Erfahrungen.

Auch die Kampagne „WANAPANDA – Konfis pflanzen Bäume“ baut auf den globalen Austausch auf. Konfis in Deutschland nehmen sich ein Beispiel an tansanischen Jugendlichen, welche in ihrer Konfi-Zeit gemeinsam Bäume pflanzen. Im Interview erzählt Daniel Keiling, Tansania-Referent am Leipziger Missionswerk, wie es dazu kam und was es mit der Aktion auf sich hat.



Podcast „Konfis Global“
mit Franziska Weiland:



Podcast „Konfis Global“
mit Daniel Keiling:



PHOTO-ENERGY-WALK FÜR KONFIS IN DER EINEN WELT ODER: BILDER VON ANDEREN

FRANZISKA WEILAND & TIM STRÄHNZ,
EINE WELT NETZWERK THÜRINGEN

INTENTION

Die Arbeit mit Fotos und Bildern kann dabei helfen, einander kennenzulernen und miteinander in Dialog zu treten. Das ist bei der internationalen oder der online-basierten Arbeit mit Konfis essentiell! Selbst erstellte Fotos oder Bilder können dabei unterstützen, persönliche Eindrücke vom eigenen Leben und Lebensumfeld zu vermitteln. So soll diese Methode eine Möglichkeit aufzeigen, wie aktive digitale Medienarbeit mit Jugendlichen unterschiedlicher Länder gelingen kann und verdeutlichen, welche Fragen helfen können, um die Bildsprachen des jeweiligen Gegenübers besser zu verstehen. Bei dieser Methode geht es nicht um die Interpretation als Bewertung von richtig oder falsch bzw. um die kritische Betrachtung anonymierter Fotos geht. Die Fotos der Jugendlichen geben meist

sehr persönliche Eindrücke aus ihrer Lebenswelt wieder. Es geht also darum, die eigenen Interpretationen zu erkennen und die Absichten der Jugendlichen zu erfragen, sie zu Wort kommen zu lassen, ihren Antworten Raum zu geben und miteinander in Dialog zu treten. In diesem Sinne soll diese Methode für das Verhältnis zwischen Eigen- und Fremdwahrnehmung sowie Interpretation und Absicht sensibilisieren. Damit lässt sich aktiv zu Perspektivenwechsel anregen und ggfs. – insbesondere bei der Arbeit mit internationalen Partnergruppen – die Frage nach stereotypen Darstellungen neu verhandeln.

ANLEITUNG

1. *Vorbereitung und Planung:* Die Methode sollte vorzugsweise online-basiert mit einer internationalen Partnergruppe durchgeführt werden. Falls keine Partnergruppe beteiligt ist, wird Schritt 5 innerhalb der eigenen Gruppe durchgeführt. Arbeitet man online mit einer internationalen Partnergruppe, sind bereits im Vorfeld zeitliche und inhaltliche Absprachen zu treffen, so dass der online-Austausch reibungslos ablaufen kann. Bevor es losgeht, sollte noch Zeit für die Erläuterung technischer Rahmenbedingungen eingeplant werden, um Fragen zum Teilen der Bilder im Vorfeld zu klären (siehe Schritt 3 und 4).

2. *Photo-Energy-Walk in Einzelarbeit (20 Min.):* Die Konfis nehmen sich jeweils ein Smartphone/Tablet und bekommen den Auftrag, einzeln einen Spaziergang durch den Ort oder (bei schlechtem Wetter) einen Rundgang durch das Gebäude zu machen. Zu den folgenden Fragen soll dabei jeweils genau ein Foto gemacht bzw. eine visuelle Antwort in der Umgebung gefunden werden:

Frage 1: „Was bedeutet es für mich, Konfi in der Einen Welt zu sein?“

Frage 2: „Versetzt dich in die Lage eines/r ortsfremden Tourist:in, die/der zum ersten Mal an diesem Ort ist. Was würdest Du fotografieren, um anderen bzw. der Partnergruppe von diesem Ort zu berichten? Mache genau ein Foto!“

3. *Arbeit im Tandem (10 Min.):* Nach der Rückkehr der Konfis finden sie sich in Tandems zusammen und zeigen einander die Fotos zu beiden Fragen. Um die Ergebnisse zu besprechen, gehen sie folgendermaßen vor: Erst sagt die/der Betrachter:in, was er/sie sieht. Dann sagt der/die Fotograf:in, was sie/er darstellen wollte. Anschließend tauschen sich die Konfis innerhalb der Tandems zu den unterschiedlichen Betrachtungsweisen aus. Danach werden die Bilder auf die virtuelle Pinnwand geladen, sodass sie allen anderen und ggfs. der Partnergruppe zur Verfügung gestellt und sichtbar gemacht werden. Tipp: Ein zur Verfügung gestellter QR-Code oder Link ermöglicht den schnellen Zugriff auf die virtuelle Pinnwand.

4. *Diskussion im Plenum:* Die Gruppe findet sich im Stuhlkreis zusammen und schauen sich die Bilder über den Beamer auf der virtuellen Pinnwand an. Nun stellen sich die Tandems gegenseitig ihre Bilder im Plenum vor und berichten von den unterschiedlichen Erfahrungen, die sie im Rahmen der Bildauswertung und bei der Wahrnehmung unterschiedlicher Interpretationen und Absichten gemacht haben.

5. *Diskussion mit der Partnergruppe:* Nun werden alle Bilder zu Frage 2 aus dem 1. Schritt gemeinsam mit der Partnergruppe betrachtet und ggfs. einzeln ausgewertet – vorzugsweise bei einem Großgruppen-Live-Chat oder per textbasierter (asynchroner) Diskussion direkt auf der Pinnwand. Dabei sollte diskutiert werden, warum es eine Rolle spielen kann, die eigene Umgebung mit einem „fremden Blick“ zu betrachten bzw. abzubilden und warum andererseits Darstellungen häufig dann erst einen stereotypen Charakter bekommen, wenn sie von anderen betrachtet werden. Fragen wie: „Was hat Euch bei der Übung überrascht?“ oder „Inwiefern prägt meine eigene Geschichte meine Wahrnehmung und Betrachtungsweise?“, können außerdem hilfreich sein, um die Diskussion anzuregen. Falls keine Partnergruppe vorhanden ist, kann die Diskussion auch innerhalb des Plenums geführt werden.

Screenshot einer Projektpinnwand des CHAT der WELTEN Mitteldeutschland



ANMERKUNGEN & AUSBLICK

Die Methode lässt sich sowohl bei online- als auch bei Präsenzveranstaltungen einsetzen und eignet sich für synchrone und asynchrone Meetings. Bei beiden Formaten ist es wichtig, genug Zeit für den Upload der Bilder einzuplanen bzw. entsprechende technische Lösungen vorzubereiten. Bei schönem Wetter gehen die Konfis nach draußen, bei schlechtem Wetter lässt sich die Methode auch im Innenraum umsetzen. Die Methode eignet sich beispielweise für Kennenlernworkshops oder wird als Aktivierungsmethode am Morgen oder nach einer längeren Pause eingesetzt.

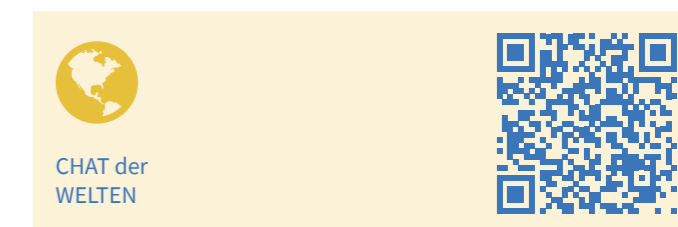
VERTIEFENDE INHALTE

Weitere Informationen zum CHAT der WELTEN sowie regionale Ansprechpartner:innen finden sich auf der Seite von Engagement Global:

<https://www.engagement-global.de/chat-der-welten.html> [06.08.21].

Für die virtuelle Pinnwand können unterschiedliche Anbieter genutzt werden – im besten Fall Programme, mit denen die Gruppe bereits gearbeitet hat. Ein Beispiel hierfür ist Padlet: <https://padlet.com/> [06.08.21].

Auf einen Blick	
Format	Draußen (bei schönem Wetter) und drinnen, 10 bis 20 TN (in jeder Gruppe)
Zeit	Ca. 60 – 150 Minuten (inkl. technischer Vorbereitungen)
Material	Digital: Smartphones/Tablets (für jede:n TN ein Gerät; bei der Nutzung eigener Geräte sollte die TN vorab hingewiesen werden), Ggfs. Zugang zu einer virtuellen Pinnwand (z. B. Padlet) für den Upload der Bilder (über Link oder QR-Code), Internetzugang (WLAN) Analog: Zusätzlich Laptop, Beamer, Ggfs. Moderationskarten und Stifte In Kombination mit einem internationalen Austausch: Zusätzlich Mikrophon, Ggfs. Online-Konferenztool (mit Breakout-Rooms bei ausschließlich digitaler Umsetzung)
KA-Bezug	Die Konfis verorten sich bildsprachlich und durch Dialog in der Einen Welt. Sie setzen sich mit der kritischen Betrachtung von Bildern sowie Fremd- und Eigenwahrnehmung auseinander bzw. mit Individualität, Gemeinsamkeiten und Unterschieden/Anderssein. Sie nutzen aktive Medienarbeit für Kommunikation und Perspektivenwechsel.



FAIRKLEIDUNG – PLANSPIEL- KORRESPONDENZEN ANALOG UND DIGITAL

MIRIAM MEIR,
EVANGELISCHE AKADEMIE SACHSEN-ANHALT

INTENTION

In Planspielen versetzen sich Lernende in die Lage und Haltung unterschiedlicher Menschen und vertreten deren Interessen und Positionen. Die Komplexität einer Situation wird so erfahrbar und es können kreative Lösungsansätze diskutiert und erprobt werden. Dabei sind die Formen von Planspielen vielfältig: in Diskussionsrunden treten Teilnehmende in einen Schlagabtausch, in Verhandlungen können sie unterschiedliche Netzwerke knüpfen und in Stationen verschiedene Rätzel lösen. Im Planspiel FairKleidung hat sich für Konfis eine schriftliche Korrespondenz unter Kleingruppen als sehr konstruktiv herausgestellt. Die Jugendlichen fassen Interessen im Textilhandel gezielt und reflektiert in Worte oder Bilder und treten auf diese Weise mit anderen in den Austausch. Dabei ist das Planspiel sowohl analog als auch digital oder hybrid durchführbar. Als Grundlage dienen virtuelle Austauschplattformen, Messengerdienste oder Briefkorrespondenzen.

ANLEITUNG

1. *Einführung in die Rollen (15-20 Min.):* Im Planspiel FairKleidung vertreten Kleingruppen zu je 2-5 Konfis je eine von fünf Akteursgruppen im Textilhandel. Um sich in ihre Positionen einzufinden, bekommen die Gruppen Informationen zu ihrer Rolle, ggf. ein Erklärvideo hierzu und eine kreative Aufgabe, wie bspw. der Entwurf eines Logos oder das Suchen eines passenden Gegenstandes oder Emojis, der sie repräsentiert.

2. *Korrespondenz (40-60 Min.):* Jede der Akteursgruppen kann in genau zwei Richtungen zu zwei weiteren Gruppen kommunizieren. Die Konfis schicken sich Nachrichten, in denen sie ihre Situation erklären oder Forderungen stellen – analog über Briefe oder digital über das Posten in verschiedenen „Räumen“, also virtuellen Pinnwänden. In der Mitte der Korrespondenz schickt die Spielleitung allen eine Intervention, welche die Lage verschärft, wie bspw. der Einsturz eines Fabrikgebäudes oder eine weltweite Pandemie.

3. *Plenum (15 Min.):* Durch eine weitere Intervention wird in ein Plenum eingeladen. Eine Person aus der Politik (gespielt von Teamenden) betritt das Geschehen und fragt noch einmal jede Gruppe nach ihren Interessen, Standpunkten und Erfahrungen im Spielverlauf. Je nach Gruppendynamik kann hier eine lebhaft Diskussion entstehen und moderiert werden.

4. *Auswertung (15 Min.):* Zur Auswertung fallen alle mit einem Energizer aus ihren Rollen. Sie tauschen sich über ihre Erlebnisse aus und sammeln Handlungsoptionen für mehr Gerechtigkeit im Textilhandel.

5. *Selbst aktiv werden (45 Min.):* Sollte mehr Zeit zur Verfügung stehen, können die Konfis nun selbst aktiv werden: Mit einem echten Brief an die Politik oder Modefirmen, einer Story für die sozialen Medien, der Organisation einer Filmveranstaltung zum Thema, einer Kleidertauschparty oder ähnliches.

Auf einen Blick	
Format	10-20 TN, Einheit mit Kleingruppen-Arbeit und Plenum, Unterstützung von Teamenden sinnvoll
Zeit	90-150 Minuten
Material	Analog: Gedruckte Rollen-Infos, Papier & Stifte, ggf. Sticker, Stempel, Briefboxen Digital: Videokonferenz mit Kleingruppenräumen, 5 virtuelle Pinnwände, Rollen-Infos Hybrid: Mind. 5 Mobilgeräte mit Internetzugang, 5 virtuelle Pinnwände, Rollen-Infos
KA-Bezug	Das Planspiel passt vor allem zum Thema Gerechtigkeit, aber auch zu Frieden, Nächstenliebe und Barmherzigkeit. Im Anschluss kann eine Veranstaltung für die Gemeinde oder Jugendarbeit organisiert werden.



Kleingruppe im Planspiel FairKleidung auf den KonfiCamps 2019 in Wittenberg. Foto von Miriam Meir.

PRAXISBEISPIEL: Lösungsansätze zu fairen Lieferketten

Das Planspiel FairKleidung war Teil des Friedenstages auf den KonfiCamps 2019 in Wittenberg und wurde dort vielfach mit Gruppen durchgeführt. Seit der Corona-Pandemie kam es vorwiegend zu Spielen im digitalen Raum. Dabei hatten die Konfis immer wieder neue Einfälle und Ideen für kreative Lösungsansätze. Mal riefen die Arbeitenden in Bangladesch zu einem globalen Generalstreik auf, Mal wurden faire Labels gegründet oder Lieferketten vereinfacht. Die ganze Planspielanleitung sowie hilfreiche Informationen sind online über die Evangelische Akademie Sachsen-Anhalt zu finden.

ANMERKUNGEN & AUSBLICK

Beim Spielen online können als virtuelle Pinnwände oder Messengerdienste unterschiedliche Anbieter genutzt werden – im besten Fall Programme, mit denen die Gruppe bereits gearbeitet hat. Mögliche Beispiele sind Padlet und Pin-Up, aber auch Chaträume über Rpivotuell, Discord oder Slack sowie geteilte Dokumente wie bspw. mit Cryptpad bieten die Option eines Gruppenchats. Auch zu vielen anderen Inhalten wurden bereits Planspiele für die Konfi-Arbeit entworfen. Hierzu gehören Themen wie interreligiöser Dialog, Klimagerechtigkeit oder Flucht und Asyl. Auf einige Beispiele wird in den vertiefenden Inhalten verwiesen.



Screenshot des Raums „Textilfabrik“ auf einer virtuellen Pinnwand.

VERTIEFENDE INHALTE

Der Friedensnobelpreisträger Laureate Kailash Satyarthi stellte den Dokumentarfilm „The Prize of Free“ (2018) zu Kinderarbeit kostenlos zur Verfügung, online unter: https://youtu.be/UsqKz1hd_CY [8.4.21].

Zum interreligiösen Dialog kann im Planspiel zur Eröffnung einer muslimischen Privatschule in Dingenskirchen eingeladen werden: Steffen Weusten und Miriam Meir (2020): Jesus interreligiös. Ein Planspiel mit interreligiöser Begegnung, KU Praxis 65, 35-37.

Online sowie offline können sich Konfis im Planspiel „Keep Cool“ näher mit dem Klimawandel und dessen Folgen auseinanderzusetzen, online unter: <http://www.climate-game.net/keep-cool-mobil/> [8.4.21].

In diesem Geländespiel für Freizeiten oder Konfi-Tage geht es um Friedensarbeit und globale Gerechtigkeit: Hannah Geiger (2019): Suche Frieden und jage ihm nach, Anknüpfen, online unter <https://www.anknuepfen.de/materialien/themen/bookletsearch/Booklet/articleDetail/150.html> [8.4.21].

Planpolitik bietet Planspiele zu allen möglichen Themen an. Aufgrund der teilweise komplexen Diskussionsgrundlage empfiehlt sich das Spielen mit älteren Jugendlichen, online unter: <https://www.planpolitik.de/> [8.4.21].

”
Planspiel
FairKleidung

BUBBLECRASHER – FILTERBLASEN PLATZEN LASSEN

TOBIAS THIEL
EVANGELISCHE AKADEMIE SACHSEN-ANHALT

INTENTION

Menschen stellen sich nicht gerne selbst infrage. Das ist nämlich anstrengend und führt mitunter zu unangenehmen Erkenntnissen wie: Ich muss mein Verhalten ändern. Oder: Da war ich ganz schön unfair. Um das zu vermeiden, umgeben sich Menschen gerne mit anderen, die ihnen ähnlich sind. Das macht Aushandlungsprozesse leichter und mensch erfährt Bestätigung dafür so zu sein, wie mensch ist. Kurz gesagt: Im Kreise von anderen, die uns ähnlich sind, fühlen wir uns wohl, angenommen und sicher. Das ist auch gar nicht verwerflich. Es führt nur dazu, dass wir uns meistens in Gruppen oder Kontexten bewegen, die ziemlich einheitlich oder homogen sind. Wir treffen nur selten auf Menschen, die ganz andere Ansichten haben. Vor allem in Online-Medien heißt dieses Phänomen Filterbubble. Nun bewegen sich die allermeisten Menschen in mehr als einer Bubble und haben zum Beispiel ihre Familie, die Schule, den Freundeskreis und den Sportverein. Und in jeder dieser Blasen treffen sie auf andere Menschen, sind andere Dinge wichtig und gelten unterschiedliche Umgangsformen. Zum Problem werden Bubbles immer dann, wenn sie nicht mehr verlassen oder als einzig wahre Welt erlebt werden. Dann wird Verständigung schwierig und Gräben in unserer Gesellschaft werden tiefer. Hier setzt Bubblecrasher ein. Ausgehend von der Fähigkeit zum Perspektivwechsel werden die Konfis eingeladen, auf eigene Bubbles zu schauen, diese kritisch zu hinterfragen und Techniken zu lernen, wie sie mit Menschen im Gespräch bleiben, die ganz andere (politische) Meinungen und Positionen vertreten.

Auf einen Blick

Format	Bubblecrasher ist eine Methodensammlung, die über einen längeren Zeitraum erprobt und reflektiert wird. Es können aber auch einzelne Methoden durchgeführt werden.
Zeit	Einzelne Methoden gibt es ab 30 Minuten, für das ganze Set wären ein Wochenende für die Einführung und weitere Konfi-Stunden zum Erfahrungsaustausch sinnvoll.
Material	Je nach Methode Arbeitsmaterial entsprechend der Methodensammlung, für die unten beschriebene Anleitung werden Filterblasen-vorlagen benötigt.
KA-Bezug	Nächsten- und Feindesliebe, Erweiterung des Horizonts der eigenen Lebenswelt, Gesprächsfähigkeit jenseits der eigenen Gruppe mit Menschen aus der Gemeinde und aus anderen Kontexten

ANLEITUNG

Exemplarisch wird hier die Methode „Meine Filterblase und ich“ vorgestellt, in der sich Konfis, aber auch Teamende und Hauptamtliche intensiv mit ihren Referenzgruppen oder Filterblasen beschäftigen.

1. *Einführung*: Den Teilnehmenden wird gesagt, dass in der Übung die eigenen Filterbubbles unter die Lupe genommen werden. Filterbubbles stehen für verschiedene Lebenskontexte oder -bereiche, in denen wir uns viel aufhalten und die wichtig für uns sind. Zu jeder Bubble gehören verschiedene Orte, Personen und Themen. Die eigene Rolle und das eigene Verhalten kann in jeder Bubble anders sein.

2. *Beschreibung des Praxisbeispiels*: In ca. 15 Minuten Zeit füllen die Teilnehmenden 2 oder 3 Bubbles (Vorlage Bubble + Leitfaden) aus. Danach werden Bubbles im Stuhlkreis vorgestellt. Dafür wählt jede:r die Bubble, in der er oder sie gerade jetzt am liebsten wäre.

3. *Vorstellung bestimmter Elemente aus den Filterblasen*: Anschließend stellt jeweils eine:r einen Aspekt aus dieser Bubble im Plenum vor und stellt sich dabei hin. Alle, auf deren Bubble das auch zutrifft, stehen auch auf. Dann ist der oder die nächste dran.

4. *Austausch über Erfahrungen*: Anschließend werden die Erfahrungen im Plenum reflektiert: Was hast du über deine Bubbles erfahren? Welche Art von Dingen habt ihr nicht vorgestellt? Wann fühlt ihr euch in euren Bubbles (nicht) wohl?

5. *Selbst aktiv werden (45 Min.)*: Sollte mehr Zeit zur Verfügung stehen, können die Konfis nun selbst aktiv werden: Mit einem echten Brief an die Politik oder Modefirmen, einer Story für die sozialen Medien, der Organisation einer Filmveranstaltung zum Thema, einer Kleidertauschparty oder ähnliches.

ANMERKUNGEN & AUSBLICK

Beim Vorstellen der Bubbles geht es nicht der Reihe nach, sondern es stellt vor, wer etwas vorstellen möchte. In der zweiten Runde wählt jede:r die Bubble, in der er oder sie gerade jetzt am wenigsten gerne wäre. Die Übung wird wie in der ersten Runde wiederholt.

Die Bubbles können sehr persönlich sein. Deshalb sollten sie nicht öffentlich im Plenum komplett vorgestellt oder gar ausgehängt werden. Die Entscheidung darüber, was vorgestellt wird, sollte jederzeit bei den Teilnehmenden liegen.

Bei der oben beschriebenen Methode handelt es sich nur um ein Beispiel aus der Methodensammlung, in der weitere Konzepte und Hintergründe erläutert werden.

VERTIEFENDE INHALTE

Die Methodensammlung und alle dazu gehörenden Materialien sowie Praxiserfahrungen stehen online zur Verfügung: <http://bubblecrasher.de/> [06.08.21].



Foto eines Bubble Crasher Workshops.



bubblecrasher.de



MIT MEMES DISKURSE AUFMISCHEN

MIRIAM MEIR,
EVANGELISCHE AKADEMIE SACHSEN-ANHALT

INTENTION

Als Memes werden Bilder mit einer prägnanten, humoristischen Aussage bezeichnet, welche mit vielseitigen Inhalten über das Internet verbreitet werden. Sie können Stimmungen Ausdruck verleihen oder auch politische Kritik satirisch aufgreifen. Durch die sozialen Medien sind Memes häufig ein selbstverständlicher Teil der jugendlichen Lebenswelten. Sie werden geteilt oder weitergeleitet, doch nicht alle wissen, wie einfach es ist, selbst ein Meme zu gestalten. In dieser Methode lernen die Jugendlichen, ihre Gefühle, Gedanken und Meinungen im digitalen bzw. analogen Raum auszudrücken und öffentliche Diskurse kreativ aufzumischen. Als Abschluss des Konfi-Bausteins „Kolonialismus. Verdrängtes Erbe?“ helfen die Memes, eine anti-rassistische Haltung zu formulieren und zu teilen.

ANLEITUNG

1. *Erarbeiten eines Themas:* Das Erstellen von Memes eignet sich gut als kreative Verarbeitung eines zuvor bearbeiteten Inhalts. Die Konfis haben sich intensiv mit einem Thema auseinandergesetzt, verschiedene Standpunkte kennengelernt und eine eigene Haltung entwickelt.

2. *Hinführung zu Memes:* Da Memes als Internetphänomen unter Jugendlichen sehr verbreitet sind, ist eine besondere Einführung oder Erklärung meist nicht nötig. Als Inspiration kann jedoch die hall-of-meme der Seite Bildmachen dienen. Sie stellt Memes aus der Jugendarbeit zu Alltag und Rassismus aus.

3. *Memes erstellen:* Zum Meme-Erstellen können verschiedene darauf spezialisierte Webseiten verwendet werden. Hierfür ist Internetzugang auf einem Computer oder einem Mobilgerät erforderlich. Eine Anmeldung ist meist nicht nötig. Die Webseiten bieten auch zahlreiche Meme-Vorlagen, die für eine analoge Konfi-Sunde ausgedruckt und als Collage verarbeitet werden können.

4. *Memes ausstellen:* Zum Abschluss können die erstellten Memes im Plenum gemeinsam betrachtet und ggf. kommentiert und erklärt werden.

PRAXISBEISPIEL: Anti-Rassismus Memes

Memes zum Thema Anti-Rassismus bildeten den kreativen Abschluss des zweiteiligen Workshops „Kolonialismus. Verdrängtes Erbe“ von Lisa Lindenau der KZ Gedenkstätte Lichtenburg Prettin und Miriam Meir der Evangelischen Akademie Sachsen-Anhalt. Nachdem sich die Konfis zuvor mit Kirche im Kolonialismus sowie Rassismus in Sprache und Bilder heute auseinandergesetzt haben, konnten sie in der Erstellung von Memes ihre Gefühle und Haltungen hierzu verarbeiten und

humorvoll weiter kommunizieren. Diese wurden in Kleingruppen erstellt und auf eine virtuelle Pinnwand gepostet. Dort hat sie die Gruppe im Plenum gemeinsam betrachtet und kommentiert.

Der ganze Baustein für einen Konfi-Tag oder zwei Einheiten zu je 90 Minuten wurde in der KU Praxis „Gerechtigkeit leben“ veröffentlicht. Bei Interesse an den Methoden kontaktieren Sie gerne Miriam Meir: meir@ev-akademie-wittenberg.de.



Meme einer Konfi-Gruppe zu Rassismus heute.

ANMERKUNGEN & AUSBLICK

Das Erstellen von Memes bietet sich insbesondere bei emotional aufgeladenen Themen an, wie neben Rassismus zum Beispiel Klimagerechtigkeit, Chancengleichheit oder Home-Schooling in der Corona Pandemie. Bei einer geplanten Veröffentlichung ist jedoch zu bedenken, dass die Verbreitung von Memes rechtlich umstritten sind. Einerseits können die Bilder durch das Urheber-, Persönlichkeits-, oder Markenrecht geschützt sein und in sehr seltenen Fällen führte die Veröffentlichung eines Memes zu einer Abmahnung. Andererseits zählen

Memes zu einem weit verbreiteten Internetphänomen und in der Praxis führen sie äußerst selten zu Konflikten. Wer mehr über die Hintergründe eines Meme-Motivs erfahren möchte, kann sich über die Wiki-Seite KnowyourMeme informieren.

VERTIEFENDE INHALTE

Lisa Lindenau und Miriam Meir (2021): Kolonialismus. Verdrängtes Erbe?, KU Praxis 66, Gütersloh, 38-42.

Ariane Alter (2020): Wo sich Rassismus versteckt und was wir dagegen tun können, PULS Reportage, online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=yI9B3KVqWQs> [20.1.21].

Amnesty International (2021): Gemeinsam gegen Rassismus in Deutschland!, Amnesty International, online unter: <https://www.amnesty.de/kampagne-gegen-rassismus-deutschland> [20.1.21].

Evangelische Akademie Sachsen-Anhalt (2020): Konfi-Bausteine zu Gerechtigkeit und Menschenrechten, online unter: https://padlet.com/EvangelischeAkademie_Wittenberg/ofkqffu6ro8o67fu [8.4.21].


Medien Weiter Bildung (2019): Memes, online unter: <https://www.medien-weiter-bildung.de/memes-2/> [8.4.21].

Tupoka Ogette (2019): exit RACISM: rassismuskritisch denken lernen, Münster.



Tobias Röttger (2020): Meme – Warum die Veröffentlichung und Verbreitung von Meme im Internet (k)ein Problem ist. Verletzen Memes das Urheberrecht?, online unter: <https://ggr-law.com/urheberrecht/faq/meme-benutzen-veroeffentlichen-verbreiten-internet-urheberrecht-abmahnung/> [8.4.21].

Petra Schickert et. al. (2020): Impulse für den Umgang mit Rechtspopulismus im kirchlichen Raum, BAG K+R, online unter: https://bagkr.de/wp-content/uploads/2020/11/Broschur_bagkr_rechtspopulismus_web.pdf [20.1.21].



Auf einen Blick	
Format	Digitale oder analoge Konfi-Stunde, Einzel- oder Kleingruppenarbeit, beliebig viele TN
Zeit	15-30 Minuten
Material	Digital oder hybrid: Geräte mit Internetzugang, virtuelle Pinnwand, ggf. Beamer Analog: ausgedruckte Memevorlagen, Papier, Stifte, Schere, evtl. alte Zeitschriften
KA-Bezug	Memes können an alle möglichen Themen der Konfi-Arbeit anknüpfen. Die fertigen Ergebnisse können ggf. in der Gemeinde ausgestellt oder über deren soziale Netzwerke geteilt werden.




Bildmachen.net

Meme-Generator von
imgflip.com

KnowYourMeme.com



Unsere Welt gestalten

Die Methoden und Bausteine des dritten Abschnitts laden die Konfis dazu ein, selbst ins Handeln zu kommen und aktiv die Eine Welt zu gestalten. So entwerfen sie VR-Bilder von ihren Zukunftsvisionen oder erstellen eine eigene Webseite, auf der sie über ihre Konfi-Zeit und ihre Erfahrungen und Gedanken berichten. Mit der App ActionBound lernen die Konfis verschiedene Wege des gesellschaftlichen Engagements kennen und können damit im Anschluss vielleicht auch die ganze Gemeinde zu mehr Beteiligung ermutigen. Im letzten Baustein versuchen die Konfis mit einer Vielzahl an Handlungsoptionen ihren ökologischen Fußabdruck zu verkleinern und treten mit einem großen ökologischen Handabdruck in die Welt, um im Ändern von Strukturen langfristig zur Bewahrung der Schöpfung beizutragen.

Ins Handeln kommen – das ist nicht nur eine der drei zentralen Kompetenzen des Globalen Lernens. Ins Handeln kommen hat auch in der Konfi-Arbeit einen großen Stellenwert. Steffen Weusten, Dozent für Konfi-Arbeit in der EKM und der Evangelischen Landeskirche Anhalts, erzählt im Podcast „Konfis Global“ was eine konstruktivistische Didaktik in der Arbeit mit Konfis auszeichnet und wo Anknüpfungspunkte zum Globalen Lernen bestehen.

Konkrete Praxisbeispiele nennt Sabrina Zubke. Sie berichtet über den Global Day auf den KonfiCamps 2021 in Wittenberg. Konfis üben hier eine barmherzige Haltung zu verschiedenen globalen Herausforderungen ein und lernen Handlungsoptionen kennen.

Wenn sich die Jugendlichen auch über ihre Konfi-Zeit hinaus weiter engagieren möchten, finden sie bei Brot für die Welt Jugend Anschluss. Johannes Küstner von Brot für die Welt informiert über das junge Netzwerk und ihre Aktivitäten und zeigt Wege auf, um mit ihnen in Kontakt zu kommen.



Podcast „Konfis Global“
mit Steffen Weusten:



Podcast „Konfis Global“
mit Sabrina Zubke



Podcast „Konfis Global“
Johannes Küstner:



NACHHALTIG VIRTUELLE WELTEN ENTWERFEN

MIRIAM MEIR,
EVANGELISCHE AKADEMIE SACHSEN-ANHALT

INTENTION

Wie sieht die perfekte Welt von morgen aus? In virtuellen (VR) und erweiterten Realitäten (AR) können Konfis Welten selbst entwerfen und (weiter-)entwickeln. Sie überlegen sich, wie sie ihre Straße, Kirche oder Welt nach den eigenen Wünschen und Bedürfnissen oder denen von anderen am liebsten verändern würden. Dann erstellen sie darauf aufbauend Bilder oder Collagen. Mit Hilfe von selbstgebastelten VR-Brillen oder Apps und ihren Smartphones tauchen die Konfis nun gegenseitig in ihre Visionen und Ideen ein. Diese können auch im Freundeskreis, der Familie oder der Gemeinde geteilt und verbreitet werden. Ziel ist es, die Konfis zu ermutigen, ihre analoge oder virtuelle Umgebung nicht als gesetzt wahrzunehmen, sondern Potential für Verbesserung darin zu erkennen. Im Teilen ihrer Bilder bringen sie ihre Ideen und Konzepte in den Diskurs ein. Auch wenn diese vielleicht erst einmal utopisch scheinen, können sie bereits der erste Schritt zur Umsetzung sein oder ermutigen vielleicht auch die Konfis dazu, selbst Hand anzulegen und zum Beispiel ein paar Wildblumen zu pflanzen oder offene Sitzecken einzurichten.

Auf einen Blick

Format	Eine digitale oder analoge Konfi-Stunde, Einzel- oder Kleingruppenarbeit, beliebig viele Teilnehmende
Zeit	60 Min. für das Erstellen der Bilder und 90 Min. inkl. gebastelter VR Brille
Material	Vorlagen für 360° Bilder (siehe Anleitung), Collage-, Mal- und Bastelmaterial, ein Smartphone mit Internetzugang pro Kleingruppe, Ggf. (Pizza-)Kartons und VR Linsen
KA-Bezug	Besonders gut passt die Methode zu Themen wie Schöpfung und Nachhaltigkeit sowie Diakonie und Inklusion. Sie kann aber auch zu Zukunftsvisionen der Kirche angewandt werden. Die Ergebnisse können mit der Gemeinde geteilt werden.

ANLEITUNG

- 1. Erarbeiten der Visionen (15 Min.):** In Kleingruppen überlegen sich die Konfis, wie für sie die perfekte Welt von morgen aussieht. Sie suchen sich einen Ort aus (z.B. ihren Gemeinde-Raum oder einen erfundenen Ort), an dem diese Ideen und Konzepte verwirklicht werden können und notieren, welche Merkmale oder Änderungen dafür nötig wären.
- 2. Gestalten von 360° Bilder (30 Min.):** Die Gruppen können dann entweder gemeinsam oder individuell Bilder gestalten. Hierfür bieten sich die Grits von Panoform.com als Vorlagen an. Die virtuellen Räume können gemalt werden oder als Collage entstehen.
- 3. Basteln von VR-Brillen (30 Min.):** VR-Brillen lassen sich einfach selber machen, z.B. aus Pizza-Kartons. Eine Anleitung hierfür findet sich auf der Seite Mein-Guckkasten.de. VR-Linsen müssten hierfür allerdings separat bestellt werden und finden sich in diversen Online-Shops.
- 4. Eintauchen in die neuen Realitäten (15 Min.):** Die fertigen Bilder können nun abfotografiert und mit der Seite Panoform.com im Smartphone mit oder ohne VR-Brille betrachtet werden. Mit Brille werden die Smartphones in der VR-Ansicht in die gebastelten Brillen gesteckt. Diese wird an das Gesicht gehalten und die Reise kann losgehen.



Aus einer Pizzaschachtel gebastelte VR-Brille



Panoform.com



AR-Portal in Wittenberg. Screenshot in der App Metaverse.



PRAXISBEISPIEL:

AR Ausstellung mit der App Metaverse

Die entstandenen Bilder lassen sich mit der App Metaverse in eine AR-Ausstellung zusammenfügen. In der App wird ein QR-Code gescannt. Dann führt ein frei gewählter Avatar durch ein Thema, gibt vielleicht Hinweise und Informationen zu einem nachhaltigen Verhalten oder stellt Fragen und Aufgaben an die Spielenden. Die 360°-Bilder können in Form von Portalen in die analoge Umgebung integriert werden. Das Erstellen der Ausstellung ist nur an einem Computer möglich und benötigt ein bisschen Einarbeitungszeit, aber ist dann recht intuitiv und selbsterklärend. Konfis oder Teamende finden sich sicher schnell in die Software ein. Die fertigen Ausstellungen können als QR Codes in den Gemeinde-Räumen aufgehängt oder online zur Verfügung gestellt werden.

ANMERKUNGEN & AUSBLICK

Auf Panoform.com müssen keine Daten hinterlassen werden und auch die Bilder werden nicht auf dem Server der Seite gespeichert. Die Installation der App Metaverse hingegen benötigt die Zulassung von verschiedenen Berechtigungen auf den Mobilgeräten. Darüber hinaus gibt es verschiedene Wege, um die entstandenen VR-Bilder auszustellen und somit u.a. der Gemeinde zugänglich zu machen. Sie lassen sich bspw. in einigen sozialen Netzwerken wie Facebook im 360°-Modus teilen oder können u.a. mit H5P in Webseiten eingebettet werden. Auf diese Weise erlangen die Zukunftsvisionen der Konfis mehr Aufmerksamkeit und können in weiteren Entscheidungsprozessen mitberücksichtigt werden.



Mein-Guckkasten.de



Metaverse Studio



VERTIEFENDE INHALTE

Impulse und Ideen zum Arbeiten mit VR z.B. mit Panoform gibt der Medienpädagogik Praxisblog (2018): (VR und) 360 Grad in der Kinder- und Jugendarbeit – 360° Panopainting – Teil 2/4, online unter: <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2018/04/24/vr-und-360-grad-in-der-kinder-und-jugendarbeit-360-panopainting-teil-2-4/> [23.07.21].

Viele verschiedene Tools für die Konfi-Arbeit stellen die KU Impulse vor. Dort findet sich auch eine ausführlichere Beschreibung der App Metaverse: Miriam Meir (2020): Metaverse, KU Impulse 10/2020, 12, online unter: https://www.emk-ku.de/index.php?elD=tx_securedownloads&p=58&u=0&g=0&t=1627131538&hash=5d3c74b7de87f7b2dadda07958be9b-7de8d62ab3&file=/fileadmin/user_upload/KU-Impulse_zehnte_Ausgabe_web.pdf [23.07.21].

Ein vertiefender Einblick zu AR Inhalte in der Jugendbildung und verschiedene App-Erfahrungsberichte findet sich im EBildungslabor von Nele Hirsch (2018): Augmented Reality im Unterricht, online unter: <https://ebildungslabor.de/blog/augmented-reality-im-unterricht/> [23.07.21].

Ein Tutorial für die App Metaverse findet sich hier: Nele Hirsch (2018): Erste Schritte mit Metaverse, YouTube, online unter: https://youtu.be/W6bCPMeVA_Q [23.07.21].

Einen Einblick in didaktische Hintergründe von VR geben Jan Hellriegel und Dino Čubela (2018): Das Potenzial von Virtual Reality für den schulischen Unterricht – eine konstruktivistische Sicht, MedienPädagogik (Dezember), 58-80, online unter: <https://www.medienpaed.com/article/view/659/645> [23.07.21].

KREATIV UND SICHER IM NETZ – GESTALTEN EINER KONFI-WEBSEITE

TOBIAS THIEL,
EVANGELISCHE AKADEMIE SACHSEN-ANHALT

INTENTION

Auch wenn mit Web 2.0 und sozialen Netzwerken alle Internetnutzer:innen inzwischen Produzent:innen sein können, haben viele Konfis noch keine Vorstellung, wie einfach es ist, eine eigene Webseite aufzubauen. Noch viel weniger wissen sie, was sie dabei beachten müssen. In dem die Konfis eine Seite erstellen oder Teile ihrer Konfizeit dokumentieren, lernen sie beide Aspekte beim Tun. Sie können damit von ihren Erfahrungen berichten oder ihre Gedanken mit der Gemeinde und der Welt teilen.

ANLEITUNG

1. *Einführung:* Vor einem beliebigen Thema der Konfi-Zeit erhalten die Konfis die Information, dass sie dieses Thema auf einer Webseite dokumentieren und dafür Material (Fotos, Notizen zum Inhalt) sammeln sollen.

2. *Einführung in Webseite/Blogsystem:* Die Konfis bilden Kleingruppen aus 2-4 TN und erhalten pro Gruppe Zugangsdaten sowie eine Einführung in die Nutzung der Seite. Entweder kann dafür die Webseite der Gemeinde genutzt oder eine Wordpress-Seite neu angelegt werden. Das ginge beispielsweise kostenlos über die religionspädagogische Plattform rpi virtuell.

3. *Einführung in Urheberrecht und Quellenschutz schreiben:* Den Konfis wird erläutert, dass sie Materialien aus dem Internet nur unter Angabe der Quelle verwendet können. Für Bilder dürfen nur freie Quellen verwendet werden (z.B. von den Seiten Pixabay, Unsplash oder Pexels). Wichtiger Hinweis: Jede Webseite ist eine Veröffentlichung, im Prinzip wie ein eigenes Buch.

4. *Artikel schreiben:* Die Konfis schreiben den Bericht zu ihrem Konfi-Thema. Am besten verwenden sie eigene Fotos. Wenn darauf Menschen zu sehen sind, muss das Persönlichkeitsrecht beachtet werden. Die Bilder dürfen nur mit der Zustimmung der Abgebildeten veröffentlicht werden. Bei Minderjährigen braucht es außerdem eine Zustimmung der Eltern.

5. *Artikel präsentieren:* Die Konfis stellen sich wechselseitig ihre Artikel vor. Die Seite kann, wenn alle dem zustimmen, über den Gemeindebrief und in den sozialen Netzwerken der Gemeinde zugänglich gemacht werden.

Auf einen Blick	
Format	Kleingruppenarbeit, Gruppe von 10-20 TN
Zeit	90 Minuten für die erste Seite
Material	Internetzugang, einen Computer pro Gruppe (2-4 Konfis)
KA-Bezug	Vertiefung von Themen der Konfi-Arbeit (Reflektion durch Reproduktion), öffentliche Sichtbarkeit von Inhalten der Konfi-Arbeit, Nachdenken über christliches Leben in einer sich digitalisierenden Gesellschaft.



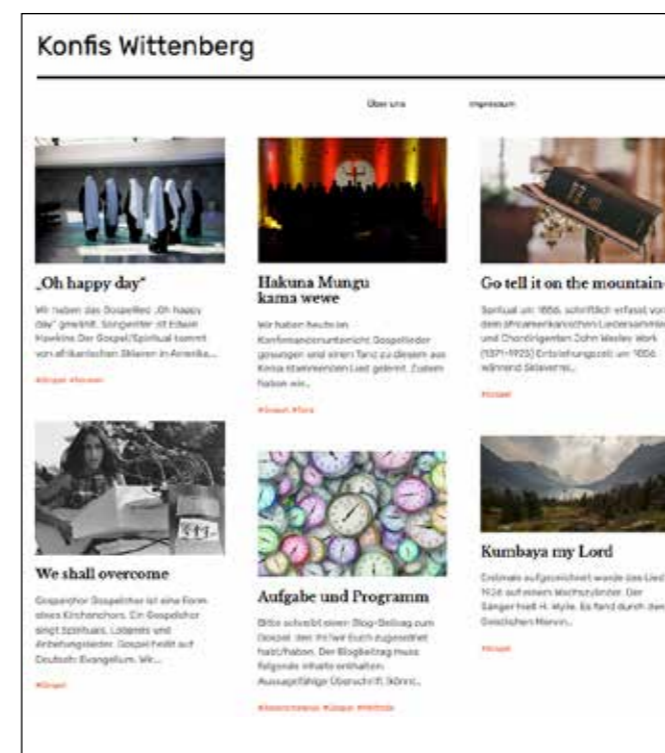
blogs.rpi-virtuell.de



PRAXISBEISPIEL:

Konfi-Seite zu Gospelmusik

Ganz einfach hat die Junge Akademie das bei einem Konfi-Tag mit Wittenberger Konfis erprobt. Das Thema des Tages war Gospelmusik. Am Vormittag musizierte die Gruppe selbst und am Nachmittag setzen sie sich mit den Liedern, ihren Botschaften und religiösen sowie politischen Hintergründen auseinander. Dabei entstand diese – zugegebenermaßen sehr einfache – Seite.



Screenshot der KonfisWittenberg-Seite.



Metaverse Studio



ANMERKUNGEN & AUSBLICK

Bei dieser Einheit geht es nicht darum, dass die Artikel eine große Tiefe erreichen. Vielmehr sollen Konfis einen ersten Einblick erhalten, was sie beim Erstellen von Inhalten für das Netz bedenken müssen, aber auch ermutigt werden, ihre Themen auch im Netz zu veröffentlichen und damit einer breiteren Öffentlichkeit zur Verfügung zu stellen. Am einfachsten lässt sich die Methode umsetzen, wenn man eine kostenlose Wordpress-Seite, inklusive der entsprechenden Anzahl von Zugängen einrichtet. Wenn die Zugänge nicht personalisiert auf die Konfis angelegt und keine persönlichen Geräte benutzt werden, ist das datenschutzrechtlich gut zu vertreten. Anderenfalls sollten die Datenschutzhinweise von Wordpress beachtet und weitergegeben werden. Alternativ kann natürlich auch die Seite der Kirchengemeinde oder einer anderen Einrichtung mit aktuellen Beiträgen versorgt werden. Wichtig ist dann, die Texte der Konfis zu veröffentlichen. Sie dürfen zwar redaktionell leicht bearbeitet, sollten aber nicht komplett verändert werden. Für eine gute Öffentlichkeitsarbeit könnte vielmehr ergänzt werden, dass dieser Text von Jugendlichen/Konfis geschrieben wurde.

Zusätzlich kann die Methode auch genutzt werden, um in sozialen Netzwerken auf Inhalte der Konfi-Arbeit aufmerksam zu machen. Dazu können die Netzwerke der Gemeinde bespielt werden. Wenn die Konfis dem zustimmen, ist das Posten von Inhalten in den Medien der Jugendlichen vermutlich öffentlich viel sichtbarer. In allen Beispielen ist das Gespräch mit den Konfis der wichtigste Teil. Sie sollten als Expert:innen digitaler Medien angenommen werden. Gleichzeitig lernen sie Risiken kennen und kommen in den Austausch – im besten Fall auch mit den Konfi-Betreuenden.

MIT ACTIONBOUND DIE WELT VERÄNDERN

MIRIAM MEIR,
EVANGELISCHE AKADEMIE SACHSEN-ANHALT

INTENTION

Mit ActionBound lassen sich interaktive Rallyes digital im analogen Raum gestalten. Angeleitet durch die App erkunden die Konfis ihre Umgebung. Alleine oder in Kleingruppen durchlaufen sie verschiedene Stationen und bekommen Informationen, erfüllen kreative Aufgaben, lösen Quiz oder treten in einem Turnier gegeneinander an. Auf der Seite gibt es bereits zahlreiche fertige Bounds für die Arbeit mit Konfis zu verschiedenen Themen. Die Anleitung hier beschreibt das Erstellen eines eigenen „Bounds“. Das ist nicht kompliziert und intuitiv im Browser möglich. Das Thema ist dabei frei wählbar. So können auch die Konfis selbst leichterhand einen eigenen Bound gestalten und beispielsweise ihre Familie, Freund:innen und Bekannte oder gar die ganze Gemeinde daran teilhaben lassen. Auf diese Weise verbindet die Methode Lernen mit Spaß, ermutigt zu Partizipation und fördert eigene Gestaltungskompetenzen.

ANLEITUNG

- 1. Ein Thema erarbeiten:** Jedem Bound liegt ein Thema zugrunde. Im gemeinsamen Brainstormen sollte das in Unterthemen für verschiedene Stationen aufgeteilt werden. Jede Station kann nun mit Informationen, Quiz-Fragen und kreativen Aufgaben gefüllt werden. Entsteht der Bound in einer größeren Gruppe, kann sich je eine Kleingruppe einer Station widmen, Informationen und Bilder sammeln und die Inhalte in Notizen festhalten.
- 2. Den Bound erstellen:** Auf der Seite angemeldet, kann ein Bound zum Thema erstellt werden. Hier gibt es verschiedene Optionen: ortsgebunden oder ortsunabhängig, ein Einzel- oder ein Gruppenbound, linear oder in variabler Reihenfolge. Bei einer Gruppenarbeit können Teamende oder besonders engagierte Konfis alle Inhalte dann am Computer zusammenfügen.
- 3. Den Bound spielen:** Um einen Bound zu spielen, benötigen die Konfis für ihr Mobilgerät einmalig Internetzugang. Sollte kein WiFi zugänglich sein, könnte eine leitende Person mit ihrem Mobilgerät einen mobilen Hotspot einrichten. Danach durchlaufen die Konfis eigenständig die Stationen. Eine weitere Unterstützung ist hier nicht mehr nötig.
- 4. Konfis einen eigenen Bound gestalten lassen:** Damit Konfis einen eigenen Bound gestalten können, ist es hilfreich, dass sie schon einmal einen fertigen Bound durchgespielt haben und wissen wie die App funktioniert. Der eigene Bound kann auf ein bereits erarbeitetes Thema aufbauen, wie z.B. Klimagerechtigkeit oder Fairer Handel. Die Konfis können ihn nutzen, um das Wissen ihres Umfelds auf die Probe zu stellen und andere Menschen an ihren Erkenntnissen teilhaben zu lassen.



ActionBound.de



PRAXISBEISPIEL: MissionBound

Der MissionBound ist schon fertig erstellt und wurde für eine Konfi-Stunde zum Thema Mission entworfen. Er kann ortsunabhängig verwendet werden. Als Mission, dem Auftrag Gottes, können vielfältige Aufgaben verstanden werden: vom Klimaschutz über die barrierefreie Gestaltung der Gemeinde bis hin zum Einsatz für globale Gerechtigkeit oder der Organisation interreligiöser Begegnungen. In sechs Stationen in beliebiger Reihenfolge zeigt der Bound den Konfis Wege des gesellschaftlichen Engagements auf und ermutigt sie, sich als Christ:innen aktiv für die Eine Welt einzusetzen. Jede Station beginnt mit dem Scannen des dazugehörigen QR-Codes. Die QR-Codes können an schon hergerichteten Orten sichtbar angebracht sein oder auf dem Gelände versteckt liegen. In Aufgaben, Quiz und Challenges entwickeln die Konfis gemeinsam Visionen, führen Gespräche über das Helfen, upcyclen den Papiermüll vor Ort und erzählen sich ihren besten Witz. Inspiration finden sie in Geschichten und Videobotschaften von engagierten Christ:innen aus anderen Teilen der Welt.

ANMERKUNGEN & AUSBLICK

Die App wurde gezielt für die medienpädagogische Praxis entwickelt und ist mit Servern in Deutschland datenschutzrechtlich unproblematisch. Für Privatpersonen ist ein Account kostenlos. Bildungseinrichtungen benötigen eine EDU-Lizenz. Wenn Konfis einen eigenen Bound erstellen, bietet es sich an, ihn mit den Räumlichkeiten vor Ort zu verknüpfen. So könnten sie beispielsweise Tipps und Tricks für mehr Nachhaltig-



MissionBound auf
ev-akademie-wittenberg.de/



Eine Vision mit Straßenmalkreide malen ist eine Aufgabe im MissionBound.

keit in der Kirche verarbeiten und für die Gemeindeglieder an verschiedenen Orten im Gebäude, z.B. die Heizung oder an den Mülltonnen, mit QR Codes Quiz und Hinweise zur Verfügung stellen. Für die Konfi-Arbeit mit Kontaktbeschränkungen können die Jugendlichen unabhängig voneinander einen Bound an einem öffentlichen Platz oder ortsunabhängig bei sich zu Hause durchspielen. Das gemeinsame Erstellen eines Bounds ist auch in einer Videokonferenz möglich.

VERTIEFENDE INHALTE

ActionBound hat zum Erlernen der Bound-Erstellung einen eigenen Bound entwickelt. Er zeigt die verschiedenen Optionen und erklärt, wie sie sich mit der App umsetzen lassen: <https://de.actionbound.com/bound/actionboundeditor> [15.07.2021].

Fertige Bounds zu klassischen Themen der Konfi-Arbeit wurden auf der Seite mit „Konfi-Arbeit“ getaggt: <https://de.actionbound.com/bounds?tag=Konfi-Arbeit> [15.07.2021].

Zum Thema Klimagerechtigkeit hat Brot für die Welt eine Weltkarte mit verschiedenen Bounds entworfen. Konfis begeben sich auf eine virtuelle Reise und lernen engagierte Menschen weltweit kennen: <https://www.brot-fuer-die-welt.de/bildung/material/weltkarte-klimagerechtigkeit/> [15.07.2021].

Die Spuren globaler Lieferketten lassen sich mit dem LieferkettenBound des Bündnis Eine Welt Schleswig-Holstein ergründen: <https://actionbound.com/bound/duplicate-WillkommenLieferkettenbound%20> [15.07.2021].

Ein Gruppen-Bound der Jungen Akademie zum Thema Religionsfreiheit findet sich hier: <https://de.actionbound.com/bound/Religionsfreiheit> [15.07.2021].

Einen Bericht zu Konfi-Arbeit in der Corona-Zeit u.a. mit der App Actionbound gibt Sandra Hoffmann (2021): „Dieses Jahr fällt die Konfirmation nicht aus!“, Evangelisches. Frankfurt und Offenburg, online unter: <https://www.efo-magazin.de/aktuelles/konfi-2021/> [15.07.2021].

MIT DEM HANDABDRUCK HEBEL FÜR DEN WANDEL FINDEN

JOHANNES KÜSTNER,
BROT FÜR DIE WELT

INTENTION

Der Wunsch die Welt mitzugestalten trifft häufig auf Ohnmachtsgefühle gegenüber strukturellen Rahmenbedingungen. Bis auf erfreuliche Ausnahmephänomene (z.B. Fridays for Future) sind Jugendliche häufig nicht zuversichtlich, gesellschaftliche Entscheidungsprozesse beeinflussen zu können. Engagementmöglichkeiten werden eher im Privaten gesucht. Dabei gibt es vielfältige Optionen für strukturveränderndes Engagement und das auf verschiedenen Handlungsebenen. Die Arbeit mit dem Handabdruck kann Möglichkeiten für die Gestaltung nachhaltiger, gesellschaftlicher Rahmenbedingungen aufzeigen und Mut zum Handeln aufbauen.

ANLEITUNG

1. *Anknüpfen an persönliche Handlungsoptionen:* Als Vorbereitung auf die Einheit werden die Konfis gebeten zuhause eigenständig ihren ökologischen Fußabdruck zu testen und das Ergebnis mitzubringen. Zum Einstieg wird darauf Bezug genommen. Zunächst können einige teilen, welche Tipps zur Verkleinerung des Fußabdruckes für sie sinnvoll sind. Dann wird gefragt, wer einen nachhaltigen Fußabdruck hat. Vermutlich trifft das auf niemanden zu. In einer Brainstormingrunde werden nun Ideen gesammelt, was sich in der Gesellschaft verändern müsste, damit es leichter wird, einen fairen Fußabdruck zu erreichen. Hierbei kann bei Bedarf eine Murmelgruppe vorgeschoben werden.

2. *Hinführung zur Handabdruck-Idee:* Nun wird die Idee strukturverändernden Engagements vorgestellt. Dabei soll deutlich werden, dass es möglich ist Rahmenbedingungen so zu verändern, dass nachhaltiges Verhalten für mehrere Menschen einfacher wird. Am besten werden dafür konkrete Beispiele von Handabdruck-Aktionen vorgestellt. Die Handabdruck-Anregungen auf der Webseite können unter „Alle Hebel auf einen Blick“ übersichtlich durchsucht werden und benennen jeweils konkrete Erfolgsbeispiele. Mindestens eines der gewählten Beispiele sollte dabei von einer Kirchengemeinde stammen.

3. *Handabdruck-Aktionen finden:* Einzel oder in Zweiergruppen wird nun der Handabdruck-Test online gemäß eigener Interessen durchgespielt. Das Durchspielen benötigt 5-10 Minuten. Wichtig ist dann noch einmal 5-10 Minuten Zeit zu geben, um das Ergebnis gründlich durchlesen zu können. Dann können einige ihre vorgeschlagene Handabdruck-Idee der Gruppe vorstellen. Dabei sollten die Idee, strategische Tipps und ein konkretes Erfolgsbeispiel benannt werden.

4. *Erste Schritte erkennen:* Zu einer der vorgestellten Handabdruck-Ideen kann in der Gruppe vertieft beraten werden. Hierbei lohnt sich eine Diskussion der „ersten Schritte“, die



fussabdruck.de



Bild von
Benjamin Bertram



im Testergebnis vorgeschlagen sind. Folgende Fragen können reflektiert werden: Welche Akteursgruppen sind für die Handabdruck-Idee wichtig? Welche Kenntnisse und Fähigkeiten braucht ein Team, das die Handabdruck-Idee umsetzen will? Welcher Zeitrahmen ist für die Umsetzung der Idee realistisch? Insbesondere wenn eine Idee für die Handlungsebene Kirchengemeinde ausgewählt wurde, kann nun auch beraten werden, ob die Gruppe die Idee vielleicht tatsächlich anstoßen will.

PRAXISBEISPIEL: Nachhaltige Ernährung

Die Anregungen zum Handabdruck-Engagement sind in vier Themenkomplexe eingeteilt: Ernährung & Landwirtschaft, Nachhaltige Mobilität, Energie & Rohstoffnutzung, Wirtschaft & Arbeit. Wenn eines dieser Themen mit den Konfis bereits bearbeitet wurde, kann anknüpfend auch auf diesen Themenkomplex fokussiert werden. Wenn beispielsweise bei der Aktion „5000 Brote – Konfis backen Brot für die Welt“ Ernährung und Landwirtschaft bereits Thema war, kann im Test darum gebeten werden, das Thema Ernährung & Landwirtschaft auszuwählen. Die intensivere Auseinandersetzung mit verschiedenen Handabdruck-Anregungen zu einem Thema kann zu einem vertieften Verständnis des Themenbereiches führen und die Bereitschaft erhöhen eine Idee in die Tat umzusetzen, wie beispielsweise das Einrichten eines Foodsharing-Verteilers in der Gemeinde, die Verankerung von nachhaltiger Verpflegung in der Gemeinde oder die ökologische Bewirtschaftung von Kirchenland.



handabdruck.eu



ANMERKUNGEN & AUSBLICK

Bildungsarbeit mit dem Handabdruck soll zu strukturveränderndem Engagement anregen. Konfis verfügen dafür in Bezug auf Selbstorganisation und Vernetzung über geringere Ressourcen als beispielsweise Studierende. Es ist sinnvoll vorher zu überlegen, ob interessierte Konfis bei der Umsetzung einer Handabdruck-Idee weiterführend unterstützt und begleitet werden könnten. Das Kennenlernen von Möglichkeiten für strukturveränderndes Engagement hat einen Wert an sich. Diese Impulse können auch später in anderen Kontexten, zum Beispiel in Schule oder Betrieb wieder aufgegriffen werden. Besonders schön ist es aber, wenn der Wunsch sich zu engagieren bereits direkt im kirchlichen Kontext umgesetzt werden kann. Confirmation als Eintritt in die mündige Gemeindegliedschaft kann damit für die Jugendlichen und die übrige Gemeinde intensiv erfahrbar werden. Eine entsprechende Begleitung und die Verbindung mit der evangelischen Jugend oder der Brot für die Welt Jugend kann dafür großen Wert haben.

VERTIEFENDE INHALTE

Brot für die Welt & Germanwatch (2021): Was ist der Handabdruck?, online unter:

<https://www.handabdruck.eu/was-ist-der-handabdruck> [1.8.21].

Germanwatch (2015): Wandel mit Hand und Fuß, online unter: <https://www.germanwatch.org/de/12040> [1.8.21].

Germanwatch (2020): Dein Handabdruck für die Ressourcenwende – Ein Do it Guide zum Loslegen, online unter: <https://www.germanwatch.org/de/20023> [1.8.21].

Brot für die Welt (2020): Weltkarte Klimagerechtigkeit – Klima-Challenge mit der Brot für die Welt Jugend, online unter: <https://www.brot-fuer-die-welt.de/bildung/material/weltkarte-klimagerechtigkeit/> [1.8.21].

5000 Brote – Konfis backen Brot für die Welt (2021), online unter <https://www.5000-brote.de/> [1.8.21].

Auf einen Blick

Format	Eine digitale oder analoge Konfi-Stunde, Einzel- oder Kleingruppenarbeit, beliebig viele Teilnehmende
Zeit	30-45 Minuten
Material	Analog, digital oder hybrid: Geräte mit Internetzugang
KA-Bezug	Die Arbeit zum Handabdruck passt insbesondere zu den Themen Weltverantwortung, Frieden, Gerechtigkeit und Bewahrung der Schöpfung.

IMPRESSUM

HERAUSGEGEBEN VON:

Evangelische Akademie Sachsen-Anhalt e.V.
Schlossplatz 1d
06886 Lutherstadt Wittenberg
info@ev-akademie-wittenberg.de
Tel: +49 3491 4988 4
<https://ev-akademie-wittenberg.de/>



Lutherstadt Wittenberg, August 2021

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons
Namensnennung - Nicht-kommerziell - Keine Bearbeitung 3.0
Deutschland Lizenz:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/de/>



REDAKTION:

Miriam Meir, Projektstelle „Konfis und die Eine Welt“,
Evangelische Akademie Sachsen-Anhalt e.V.

GESTALTUNG:

Christian Melms, triagonale

AUTORINNEN UND AUTOREN:

Franziska Weiland, Eine Welt Netzwerk Thüringen
Prof. Dr. Henrik Simojoki, HU Berlin
Jan Grooten, Evangelische Akademie Thüringen
Johannes Küstner, Brot für die Welt
Miriam Meir, Evangelische Akademie Sachsen-Anhalt e.V.
Ralf Häussler, Zentrum für Entwicklungsbezogene Bildung
Württemberg
Tim Strähnz, Eine Welt Netzwerk Thüringen
Tobias Thiel, Evangelische Akademie Sachsen-Anhalt e.V.

MITWIRKENDE IM PODCAST „KONFIS GLOBAL“:

Miriam Meir, Evangelische Akademie Sachsen-Anhalt e.V.
Daniel Keiling, Leipziger Missionswerk
Franziska Weiland, Eine Welt Netzwerk Thüringen
Prof. Dr. Henrik Simojoki, HU Berlin
Johannes Küstner, Brot für die Welt
Michaela Zischek, agl e.V.
Ralf Häussler, Zentrum für Entwicklungsbezogene Bildung
Württemberg
Sabrina Zubke, KonfiCamps Wittenberg
Steffen Weusten, Pädagogisch Theologisches Institut der EKM
und Ev. Landeskirche Anhalts
Tobias Thiel, Evangelische Akademie Sachsen-Anhalt e.V.

FÖRDERUNG

Das Projekt „Konfi-Arbeit grenzenlos wurde gefördert durch
Brot für die Welt sowie das Lothar-Kreyssig Ökumenezentrum
der EKM.

Gefördert durch:



