



Kan folkeskolens elever arbejde seriøst med apostlen Paulus, hans samtid og udfordringer, hygge sig og samtidig se en direkte parallel op til deres eget liv og samtid? Ja!

Af Sidsel Leth Svensson, lærer og konsulent ved Folkekirkens Skoletjeneste i Faxe, Stevns og Køge

Når der kan svares med et stort ja, er det fordi, det netop var, hvad mange hundrede af mellemtrinnets skoleklasser gjorde i 2011, da de deltog i projektet Tro og tolerance fra Landsnetværket af folkekirkelige skoletjenester.

Tro og tolerance tog afsæt i computerspillet A Man with a Mission, som blev udviklet konkret til projektet. Der findes kun få gode læringsspil til kristendomskundskab, som har fagligt indhold og lever op til elevernes krav fra egne spil til design, spilværdi og funktionalitet. Dette misforhold ønskede de folkekirkelige skoletjenester at udfordre og fik derfor udviklet A Man with a Mission. Spillet præsenterer eleverne for Paulus, både før og efter hans »omvendelse«, og de udfordringer Paulus stod i forskellige steder, da han forkyndte evangeliet. Spillet er en appetitvækker, som skal gøre eleverne nysgerrige på Paulus. Tanken er ikke, at det skal stå alene. Når eleverne har spillet A Man with a Mission, skal de arbejde videre med Paulus ved hjælp af en scrapbog på projektets IT-plattform. Scrapbogens ti opslag berører hver et centralt tema om Paulus, som samtidig har relevans for eleverne i forhold til spørgsmålet om religion og kultur i dag. Fx var statsborgerskab et temaopslag. Som romersk statsborger havde Paulus særlige privilegier i de romerskkontrollerede lande, hvor hans forkyndelse og missionsrejser fandt sted. Herfra drages der en parallel til, hvilke privilegier et dansk statsborgerskab giver i dag.

Helstegt hund med flødeskum

Når Paulus er færdigbehandlet i spil og scrapbog, skal eleverne arbejde med fire kreative workshops. Først skal de tilegne sig viden på IT-plattformen og herefter arbejde med forskellige øvelser og kreative opgaver. Hver workshop berører et tema, som var aktuelt for Paulus, og som er aktuelt i dag.

Workshop 1: Har Gud fuglefjer eller fiskeskæl? Tema: Religion og sandhed

Workshop 2: Hvor meget er du værd? Tema: Menneskesyn

Workshop 3: Helstegt hund med flødeskum. Tema: Mad og fællesskab

Workshop 4: Må man tisse i klaveret? Tema: Regler

Udover at de fire workshops angår nutidige problemstillinger, så relaterer de sig samtidig til konflikter fra computerspillet A Man with a Mission.

Projektet præsenterer eleverne for, hvordan Paulus ofte er meget pragmatisk og tolerant i forhold til de mange forskellige mennesker, som bliver en del de kristne menigheder. Fx opfordrer Paulus til, at man undgår at spise afgudsofferkødet for at vise hensyn til de jøder, der lige er blevet omvendt til kristendommen. Det kræver tid for dem at vænne sig af med de gamle traditioner. I computerspillet skal Paulus netop løse en konflikt om spiseregler i Titus jazzhouse, og temaet spiseregler bliver så taget op i workshop 3, hvor overskriften er Helstegt hund med flødeskum. Nok har kristendommen ingen spiseregler som i fx jødedom og islam, men det betyder ikke, at kristne danskere, som de er flest, sætter tænderne i hvad som helst, om end det kan være delikatesser i andre kulturfællesskaber.

Efter de fire workshops afsluttes projektet ved at samle trådene i et lokalt kirkebesøg, hvor eleverne i grupper skriver breve til hinanden, som skal læses op i kirken, ligesom præsten gør med Paulus' breve om søndagen.

Spørgsmål og svar

Projektet handler ikke kun om at finde svar, men også om at stille spørgsmål. For alle mennesker er filosoffer (især børn), og filosoffer lever af at spørge – selv, hvor der måske ikke findes svar. Spørgsmål om livets mening og om, hvad sandheden er. Også Paulus tumlede med svære spørgsmål. På den ene side var han overbevist om, at han var blevet ramt af sandheden selv, og at sandheden var, at Kristus er kærligheden og frelsen. På den anden side vidste Paulus, at mennesker lever og tænker forskelligt, og at hans budskab derfor også ville blive modtaget forskelligt. Hvis budskabet skulle ud, måtte det tage form efter den virkelighed, mennesker rent faktisk levede i. Paulus forstod således at gøre sig forståelig og relevant overfor forskellige slags mennesker i sin samtid på deres betingelser. Forsøget på at oversætte Paulus til nutidig sammenhæng ville ikke være ham fremmed, så mon ikke et moderne computerspil havde passet ham godt!

Fakta | Fællesprojekt 2011

Tro og tolerance var Landsnetværket af folkekirkelige skoletjenesters store fællesprojekt i 2011. Projektet tog udgangspunkt i Apostlen Paulus og blev bl.a. støttet af Ministeriet for børn og undervis-

ning og Edith & Godtfred Kirk Christiansens Fond. 3D computerspillet A man with a mission blev udviklet til projektet.

Fakta | Spillet

Tro og tolerance blev udviklet i 2011 og er i høj grad båret af en IT-plattform, hvor både spil, scrap-bog og workshops ligger. Udfordringen ved et IT-baseret projekt er, at det hurtigt bliver forældet. Grafik og funktionalitet i computerspil udvikler sig med lynets hast, og programmeringen tilpasses browsere, der efter fem år er forældede. Både spil og IT platform lever stadig, men det er nu, det skal afprøves, hvis man ikke allerede har været der.

Links:

<http://www.troogtolerance.dk/>

<https://youtu.be/fCGCfgGPtQY>