



**Religionsunterricht
und digitale Welt**

zeitspRUng

zeitschrift für den religionsunterricht
in berlin & brandenburg

AKD:

Erklärung der Direktoren des CERN vom 30. April 1993

Die Technologie des world wide web, die am Europäischen Forschungszentrum CERN unter wesentlicher Anleitung von Tim Berners-Lee erfunden worden war, sollte von nun an für alle frei verfügbar sein.

930430

ORGANISATION EUROPEENNE POUR LA RECHERCHE NUCLEAIRE CERN EUROPEAN ORGANIZATION FOR NUCLEAR RESEARCH

STATEMENT CONCERNING CERN W3 SOFTWARE RELEASE INTO PUBLIC DOMAIN TO WHOM IT MAY CONCERN

Introduction

The World Wide Web, hereafter referred to as W3, is a global computer networked information system.

The W3 project provides a collaborative information system independent of hardware and software platform, and physical location. The project spans technical design notes, documentation, news, discussion, educational material, personal notes, publicity, bulletin boards, live status information and numerical data as a uniform continuum, seamlessly intergated with similar information in other disciplines.

The information is presented to the user as a web of interlinked documents .

Acces to information through W3 is:

- via a hypertext model;
- network based, world wide;
- information format independent;
- highly platform/operating system independent;
- scalable from local notes to distributed data bases.

Webs can be independent, subsets or supersets of each other. They can be local, regional or worldwide. The documents available on a web may reside on any computer supported by that web.

2.

Declaration

The following CERN software is hereby put into the public domain:

- W3 basic ("line-mode") client
- W3 basic server
- W3 library of common code.

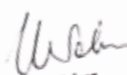
CERN's intention in this is to further compatibility, common practices, and standards in networking and computer supported collaboration. This does not constitute a precedent to be applied to any other CERN copyright software.

CERN relinquishes all intellectual property rights to this code, both source and binary form and permission is granted for anyone to use, duplicate, modify and redistribute it.

CERN provides absolutely NO WARRANTY OF ANY KIND with respect to this software. The entire risk as to the quality and performance of this software is with the user. IN NO EVENT WILL CERN BE LIABLE TO ANYONE FOR ANY DAMAGES ARISING OUT THE USE OF THIS SOFTWARE, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, DAMAGES RESULTING FROM LOST DATA OR LOST PROFITS, OR FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES.

Geneva, 30 April 1993


W. Hoogland
Director of Research


H. Weber
Director of Administration

copie certifiée conforme
fait à Genève le 03-05-93



Quelle: CERN



Liebe Leserinnen und Leser,

sie ist um uns herum. Wir erfassen sie erst ansatzweise und realisieren noch nicht wirklich, was sie für unser Leben bedeuten wird. Sie wird unsere Zukunft weiter bestimmen und globale Machtverhältnisse festigen oder neu konstruieren:

Die sogenannte „Digitale Lebenswelt“ ist vor allem durch die Smartphones sichtbar geworden. Für die einen sind sie unverzichtbar zur Gestaltung des eigenen Lebensgefühls, für die Anderen eine elektronische Fessel; für alle sind sie in jedem Fall ein Accessoire, das den gesellschaftlichen Status spiegelt – auch bei denen, die sie nicht sichtbar tragen.

Die Ökonomie ist digital abhängig und schafft zugleich eine neue digitale Ökonomie. Die Auswirkungen verändern unsere sozialen Beziehungen.

Dem geschuldet hat der kompetente und verantwortungsvolle Umgang mit der Digitalität Eingang in die Lehr- und Lerninhalte der Schulen genommen – auch in den **Ev. Religionsunterricht!**

Oft scheinen wir Lehrer*innen unseren Schüler*innen hier hinterherzuhinken, denn die Kinder und Jugendlichen gehen erstaunlich gelassen und schnell mit den Geräten um. Die Technik macht Spaß; die Fantasie für neue Mitteilungsmöglichkeiten motiviert; Bildschirm und Geschwindigkeit lassen die körpereigenen Endorphine sprudeln: Wir können uns nur schwer entziehen.

Wie können die technischen Möglichkeiten bei Vermittlung und Beurteilung der Themen in unserem Unterricht sinnvoll eingesetzt werden? Wie können sie zur Stärkung des Unterrichts beitragen?

Die Redaktion hat nach bereits vorhandenem Einsatz digitaler Medien und unterrichtlichen Beispielen gesucht, nach Blickwinkeln der Theologie gefragt und sich nach soziologischen Erhebungen erkundigt.

Liebe Leserin und lieber Leser: Wir freuen uns über Rückmeldungen und empfehlen zum Weiterlesen unbedingt den Locomer Pelikan 1/2019!

Viel Freude beim Lesen und Gestalten von 0 und 1 wünscht im Namen der Redaktion

Rebecca Habicht

UNTERRICHT

Nach Zeichnung, Dia und Film kommt VR

Religionspädagogische Erkundungen in virtuelle Welten durchführen und gestalten

Jens Palkowitsch-Kühl 4

Was für ein Vertrauen?

Ein Mitmachprojekt zu Psalm 23 in Minecraft

Pascal Bullan 8

Mit Actionbound auf den Spuren der Reformation in Berlin-Mitte

Ulrike Häusler, Nele Krause und Anika Tobaben 10

From #hateSpeech to #hopeSpeech

Jugendliche im Umgang mit Online-Hass stärken

Paula Nowak und Timo Verseemann 18

Medienkompetenz erlebbar machen

Andreas Büsch 24

Digitaler Religionsunterricht mit rpi-virtuell

Joachim Happel und Jörg Lohrer 26

Weil digitale Medien zur Lebenswelt der Schüler und Schülerinnen dazu gehören

Paula Nowak 27

HINTERGRUND

Spielend lernen?!

Zum Potential digitaler Spiele in Lehr- und Lernprozessen

Sonja Gabriel 30

Vom beschädigten Leben im Digitalen

Orientierungsbilder digitaler Alltagskommunikation

Florian Höhne 32

Was bedeutet eigentlich „digital“?

Ein kurzer Abriss für mathematisch unmusikalische Menschen

Susanne Schroeder 34

Digitalisierung und Familie

Michael Hermes 37

10 Jahre zeitspRUNG –

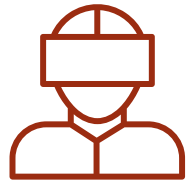
ein resümierender Ausblick

Jens Mruczek 40

Nach Zeichnung, Dia und Film kommt VR

Religionspädagogische Erkundungen in virtuelle Welten durchführen und gestalten

Jens Palkowitsch-Kühl M.A., Wissenschaftlicher Mitarbeiter und Doktorand an der Fakultät für Humanwissenschaften der Julius-Maximilians-Universität Würzburg sowie Projektmanager von RELab digital



In 45 Minuten einmal nach Jerusalem und zurück

Im Klassenzimmer sind staunende Schülerinnen und Schüler zu hören. Julia stößt Laura am Arm und spricht ganz aufgeregt: „Da, schau mal da drüüben“ und dreht Lauras Kopf in Richtung Fenster. „Ahhhh!“ hört man überrascht und zufrieden sagen. „Jetzt sehe ich es auch!“

Ich setze wieder ein, nachdem ich mich davon überzeugt habe, dass alle angekommen sind und auch Julia wieder ihre VR-Brille aufgesetzt hat. Wir befinden uns in Jerusalem an der Klagemauer und verfolgen das Geschehen. Männer und Frauen stehen dort getrennt und ich erkläre der Klasse die Beweggründe. Dabei überzeuge ich mich immer wieder, dass alle auf die Szenerie blicken. Ich muss zugeben, dass die Klasse optisch mit ihren VR-Brillen merkwürdig anmutet. Doch das gilt nur für den Augenblick – gleich sind wir wieder im Klassenraum und halten das Erlebte fest.

Nicht vollkommen neu ist die Idee, Orte räumlich darzustellen, gibt es doch schon bereits einige Projekte, die die Aufnahme sakraler Räume in einer Rundumsicht fokussierten. Neu ist, dass diese Technologie sich dahingehend fortentwickelt hat, dass insbesondere die Rezeption dieser Räume zum einen auf technologischer Ebene immer intensiver und zum anderen auf ökonomischer Ebene immer erschwinglicher wurde. So benötigt man neben einem Smartphone¹ (BYOD) und einer VR-Brille² (DIY) nur einen Internetzugang, um in virtuelle Welten einzutauchen.

Zudem haben sich die Möglichkeiten, derartige Projekte selbst zu gestalten, in den letzten drei Jahren deutlich vereinfacht: Mit der Smartphone-Kamera³ lassen sich einfache Panoramaaufnahmen ohne zusätzliche Peripheriegeräte verwirklichen und selbst 360°-Grad Kameras, die auf Knopfdruck eine fertige Rundumaufnahme erstellen, sind im Einstiegssegment⁴ für Bildungseinrichtungen erschwinglich geworden (M1).

Religionsdidaktische Anknüpfungspunkte

Im Bereich der Religionspädagogik ergeben sich vielfältige Möglichkeiten und Beweggründe, diese digitalen Technologien in die Bildungsarbeit an Schulen zu integrieren. Ein Eintauchen in virtuelle Welten bietet eine ungewohnte Nähe durch das Spielen mit den Perspektiven unterschiedlicher Wahrnehmungsofferten für ein und dieselbe Szenerie. Ein Perspektivwechsel mindestens auf zwei Ebenen, dem räumlichen Ort und der individuellen Person, ist möglich. Wie in einem Dokumentarfilm, in dem man sich mittendrin befindet, kann die Lebenswelt Anderer wahrgenommen – sogar miterlebt – werden. Neue Perspektiven, neue Horizonte werden eröffnet, wenn von der Außenperspektive Anderer in die Binnenperspektive gewechselt wird. Multimediale Additionen verstärken dabei den Grad an Immersion und nicht zuletzt die Möglichkeit, Empathie mit dem Erlebten zu empfinden.



Bild: AirPano

Abbildung 1: Jerusalem in Google-Expeditionen

Vom statischen Bild zum durchsuchbaren Raum

Was vor Jahren mit Zeichnungen und Bildern begann, das Wahrnehmen fremder Kulturen, ohne selbst dorthin gelangen zu müssen, entwickelte sich methodisch immer weiter fort. Filme ergänzten die Wahrnehmungsperspektiven um räumliche Eindrücke und nicht zuletzt erzählte Geschichten. Mit der Etablierung von digitalen Medien im Klassenraum in Form von Beamern, Interaktiven Whiteboards und Active Panels wurde der Zugang zu diesen Erfahrungsräumen erleichtert. Spontan und ohne erhöhten Aufwand können Videoclips abgespielt werden.

1 Welches über Gyroscope- und Accelerometer-Sensoren verfügen muss.

2 Google Cardboard o.ä.

3 https://vr.google.com/intl/de_de/cardboard/apps/

4 Die hier vorgestellten Erlebnisse und Erkenntnisse sind Ergebnisse des Forschungsprojekts „Glaube wird sichtbar“, welches in Kooperation mit der EKD durchgeführt wird.

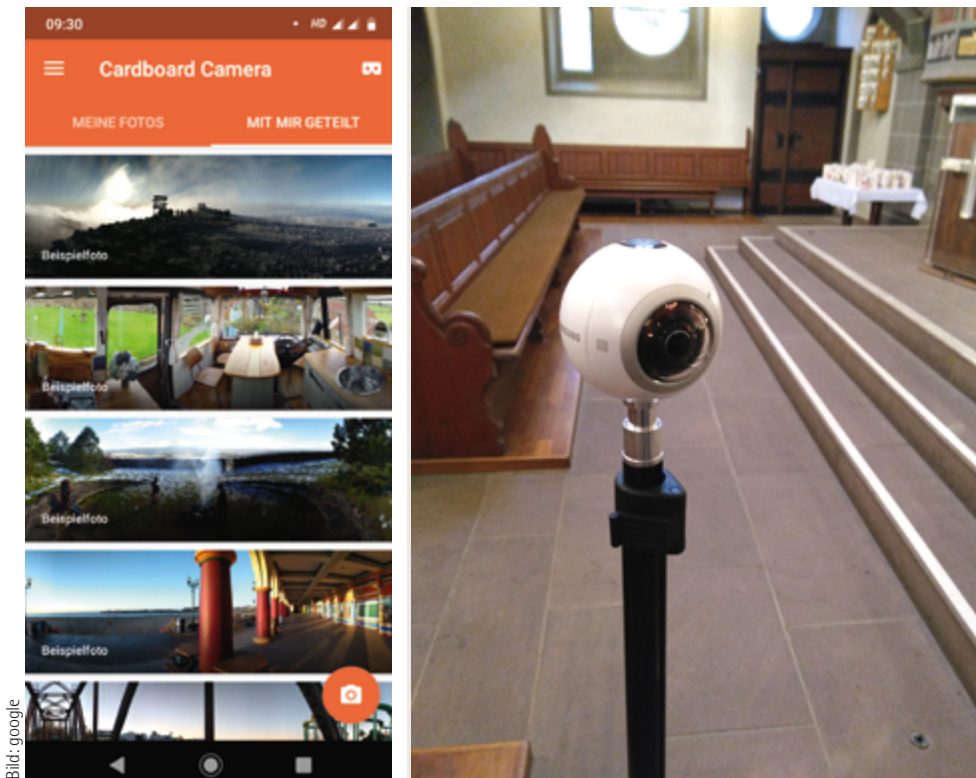


Abbildung 2:
Google Cardboard App und
Samsung Gear 360



Nähe und Distanz

Was einst so unnahbar erschien, erfährt man in der virtuellen Realität als einen selbst betreffend. Diese Nähe birgt die Gefahr, die Distanz zu verlieren, sich mit dem Erlebten selbst zu identifizieren. Denn auch wenn beispielsweise die Not und das Elend, die den Beobachter rundherum umgeben, (noch) nicht physisch fühl-, schmeck- und riechbar sind, so möchte unser Gehirn glauben, dass sie echt sind. Eine emotionale Bedrängnis kann sich breitmachen. Daher ist es notwendig, Ausflüge in virtuelle Realitäten gut vorzubereiten, anzuleiten und altersentsprechend zu gestalten. Denn insbesondere Kindern fällt die Unterscheidung realer und virtueller Erlebnisse schwer, sodass derartige Ausflüge erst ab dem fortgeschrittenen Grundschulalter zu empfehlen sind.

Interkulturelle und Interreligiöse Kompetenzen

Wenn es um die Wahrnehmung anderer Kulturen und Religionen geht, können virtuelle Räume Zugänge zu fremden Gewohnheiten, religiösen Ritualen und Praktiken sowie Räumen schaffen. Neben sakralen Bauten können auch religiöse Praktiken anderer eingefangen und wiedergegeben werden. Erfahrungen, die so in virtuellen Räumen gemacht werden, können dann etwa stereotypen Denkmustern entgegenstehen; interkulturelle und interreligiöse Kompetenzen werden somit geschärft.

Ein Unterrichtsbeispiel – Kirche vor Ort digital entdecken

Digitalisierte Räume bieten sich insbesondere für die Kirchenraumpädagogik an. Dabei wird keinesfalls der leibliche Besuch einer Kirche substituiert, sondern eine weitere Dimension der Raumanerkennung mithilfe digitaler Technologien ermöglicht. Gerade in diesem Feld existieren zahlreiche Methoden und Materialien, denen damit ein digitales

Exemplarische Anknüpfungspunkte an den RLP

- **Fachbezogene Kompetenz: Wahrnehmen und Deuten**
 - Die SuS nehmen unterschiedliche Räume religiöser Glaubensäußerungen wahr und
 - reflektieren deren Bedeutungen.
 - Die SuS erkennen religiöse Symbole des Islams und Christentums und Judentums
 - und erläutern deren Bedeutung.
- **Themen und Inhalte: Lebensfrage 4 – Fragen nach Orientierung und Wegweisung**
 - Jg. 1-6: Orte gelebten Glaubens entdecken (Koop.)
 - Die SuS erläutern Unterschiede und Besonderheiten sakraler Räume: Kirche,
 - Synagoge, Moschee.

Teil B, Medienbildung

- **Produzieren**
 - Stufe D: Die SuS nutzen grundlegende Funktionen von Textverarbeitungs- sowie
 - Grafik-, Bild-, Audio- und Videobearbeitungsprogrammen.
 - Stufe G: Die SuS stellen unter Nutzung erforderlicher Technologien (multi-)mediale
 - Produkte einzeln und in der Gruppe her.

„Update“ wiederfährt. Viele traditionelle didaktische Ideen sind anschlussfähig an digitale Werkzeuge.

Im nachfolgend angeführten Beispiel wird ein interaktiver Kirchenführer gemeinsam mit Schülerinnen und Schülern erstellt. Dabei stehen das Entdecken, Beschreiben und Analysieren der Elemente und Gegenstände im Kirchenraum im Vordergrund. Die Durchführung kann in mehreren Unterrichtsstunden organisiert sein, aber auch an einem Projekttag stattfinden.

Sieben wesentliche Arbeitsphasen stehen im Vordergrund: a) Projektziele benennen, b) erste Exploration, c) Recherche, d) zweite Exploration, e) Gestaltung, f) Präsentation, g) Reflexion. Auf die erste Exploration kann verzichtet werden, wenn bereits gewisse Vorkenntnisse vorhanden sind oder durch eine andere Methode eingebracht werden können.⁵

a) Projektziele benennen (ca. 45 Minuten)

Damit die Schülerinnen und Schüler ein „Bild“ vom Ziel der digitalen Gestaltungsarbeit bekommen, werden sie in einer Selbsterfahrungsrunde einen virtuellen Rundgang kennenlernen.⁶ Dies kann bereits jetzt schon mit Hilfe von VR-Brillen und Smartphones stattfinden, aber auch an Tablets bzw. stationären Computern ist dies möglich. Sie lernen so die einzelnen Elemente und Funktionen der zu verwendenden Software⁷ kennen.

Im weiteren Verlauf wird das Ziel erläutert: eine virtuelle Tour einer Kirche abzubilden. Dabei sollten die einzelnen Elemente des Kirchenraums und historische Bezüge der Kirche multimedial eingebettet werden.

b) Erste Exploration vor Ort (ca. 45-90 Minuten)

Es hat sich gezeigt, dass es sinnvoll ist, den zu digitalisierenden Ort zweimal aufzusuchen. Bei der ersten Begegnung mit dem Raum werden Eindrücke gesammelt und Besonderheiten wahrgenommen. Zudem können Gespräche mit der Pfarrer*in, Küster*in oder Gemeindepädagog*in neue Perspektiven auf den Raum ermöglichen. Dabei werden bereits jetzt Besonderheiten fotografisch festgehalten. „Sucht euch einen Lieblingstort“ stellt eine klassische Herangehensweise dar.

c) Recherche (im Internet) (ca. 45-90 Minuten)

In einem Brainstorming sammeln die Schülerinnen und Schüler mit der Lehrkraft die einzelnen Facetten der Kirche. Jetzt gilt es Gruppen zu bilden, die sich mit den spezifischen Elementen intensiv auseinandersetzen (z.B. Pfarrgarten, Taufbecken, Altarraum, (Hoch)Altar, Kirchenglocken und Orgel).

In einer Internetrecherche (z.B. Gemeindehomepage, Kirche entdecken) suchen sie nach Informationen. Dabei soll vordergründig

⁵ z.B. durch eine virtuelle Erkundung

⁶ <https://bit.ly/Schlöki>

⁷ z.B. www.thinglink.com, www.stories360.org



Abbildung 3: Schloskirche in Wittenberg in Thinglink erstellt

Bild: Jens Palkowitsch-Kühl

allgemein über die Elemente referiert, aber auch das Besondere im Zusammenhang mit der Kirche aufgezeigt werden.

Für die spätere Gestaltung der Tour werden Texte formuliert, die dann auch als Audioaufnahme eingebracht werden. Dabei überlegen die Schülerinnen und Schüler, welche speziellen Aufnahmen sie für die Tour benötigen.

d) Zweite Exploration vor Ort (ca. 45-90 Minuten)

Die zweite Exploration der Kirche findet nun zielgerichtet statt. Die einzelnen Gruppen nehmen dabei Detailbilder ihrer Elemente und eine 360°-Aufnahme ihres Raumes auf. Parallel können die Gruppen, die bereits fertig sind, ihre Texte als Audioaufnahme aufzeichnen.

e) Gestaltung (ca. 45 Minuten)

Bei der Gestaltung der Tour wird der weitere Arbeitsablauf durch die verwendete Software festgelegt. Gemeinsam ist allen, dass 360°-Aufnahmen zunächst grafisch bearbeitet (Personen, Kennzeichen etc. unkenntlich machen), auf die Plattform geladen und anschließend mit Hotspots (Nahaufnahmen, Tonaufnahmen, Videos und Verlinkungen) versehen werden. Zuletzt werden die Einzelstücke miteinander zu einer Tour angeordnet bzw. verbunden. Jede Gruppe sollte dann einen Testlauf durch „ihren“ Raum vornehmen und die Multimedialinhalte auf ihre Funktion überprüfen.

f) Präsentation und Reflexion

Zuletzt findet die Präsentation in Form einer virtuellen Expedition in die selbst erstellte Tour statt. Die Schülerinnen und Schüler leiten dabei als „Kirchenguides“ durch ihre jeweiligen Räume und beantworten Rückfragen der Mitschülerinnen und Mitschüler.

Im Anschluss findet eine Reflexion des Arbeitsprozesses und des Gelernten statt.

Die fertige Tour kann anschließend auf der Schulhomepage, im Gemeindebrief o.ä. pressewirksam veröffentlicht werden.

Insgesamt bietet diese Rahmung ein großes Anpassungspotenzial, sodass die Lehrkraft ihre eigenen Schwerpunkte einbringen kann. Im Materialteil (M1) finden sie einige Hinweise zur technischen Umsetzung.



M1: Ein Blick hinter die Kulissen

Die Aufnahmen können u.a. mithilfe von Googles Cardboard Camera¹, Google Streetview² und/oder einer 360°-Kamera³ aufgezeichnet werden. Dabei ist zunächst zu prüfen, dass Urheberrechte und unter anderem das Recht am eigenen Bild eingehalten werden. Es empfiehlt sich, die Bilder im Nachhinein mit einem Bildbearbeitungsprogramm so zu bearbeiten, dass Personen und personenbezogene Daten (z.B. Inschriften auf Gräbern oder Kennzeichen von Kraftfahrzeugen) unkenntlich gemacht werden. Gängige Anwendungen für Smartphones oder Tablets verfügen über dergleichen Funktionen.⁴

Für die Erstellung und Gestaltung virtueller Rundgänge bieten sich unterschiedliche Plattformen an, die in Tabelle 1 gegenübergestellt sind.

Name der Plattform	on-/offline	Möglichkeiten der Medienintegration	Preis	Auflösung der Bilder	Beispiele	Hinweise	Niveau
Stories360	nur online	Bilder, Texte, Audio, Video	kostenfrei	8192 x 4096	Beispiel	Einfaches Tool, ohne Anmeldung	leicht
Tour Creator	on-/offline	Bilder, Texte, Audio	kostenfrei	16384 x 8192	Beispiel	Google-Account notwendig Offline abspielbar mit Google Expeditionen.	leicht
Thinglink	nur online	Bilder, Texte, HTML5-Verknüpfungen, Hyperlinks, Audio, Video	35\$/Jahr	8192 x 4096	Beispiel	Kostenloser Basis-Account für „normale Bilder“.	mittel
Roundme	on-/offline	Bilder, Texte, Hyperlinks, Audio	15 Bilder pro Woche gratis 100\$/Jahr	8192 x 4096 (free) 16384 x 8192 (pro)	Beispiel	Texte und Audio im Cardboard-Modus z.Zt. nicht aufrufbar.	leicht
Kuula	nur online	Bilder, Texte, HTML5-Verknüpfungen, Hyperlinks, Audio	96\$/Jahr	16384 x 8192	Beispiel		mittel
Pano2VR	on-/offline	Bilder, Texte, HTML5-Verknüpfungen, Hyperlinks, Audio	120€ einmalig	16384 x 8192	Beispiel	Touren können z.B. auf Wordpress eingebunden oder lokal am PC angeschaut werden.	mittel – schwierig
Marzipano Tool	on-/offline	Bilder, Texte, Hyperlinks	kostenfrei	16384 x 8192	Beispiel	Sehr schnelles Erstellen von Touren, die heruntergeladen werden können, aber nachträglich von „Laien“ nicht mehr bearbeitet werden können. Offline am PC anschaubar und online, wenn auf einen Webserver o.ä. gehostet.	leicht

Tabelle 1: Gegenüberstellung verschiedener Plattformen für die Erstellung virtueller Touren

Generell empfiehlt es sich für den Einstieg, erst einmal ein kostenfreies Programm auszuprobieren und zu schauen, inwiefern es den Anforderungen des Projekts entspricht. So ist dies etwa mit Stories360.org oder Tour Creator möglich. Es lohnt sich darüber hinaus auch ein Blick auf fortgeschrittene Programme, um neue mögliche Anforderungssituationen zu erstellen, wie Thinglink und Kuula. Beispielsweise lassen sich in letzteren Programmen HTML5-Verknüpfungen einbinden, u.a. YouTube-Videos, Umfragen, Google Maps, Wetterdaten, Homepages etc.

Für die Verwendung der Programme im Kontext von Schule ist zuvor das Einholen von Einverständniserklärungen seitens der Schulleitung, der Erziehungsberechtigten und der Schülerinnen und Schüler sinnvoll. Dies gilt insbesondere für die Verwendung personenbezogener Daten (Audio, Video, Foto, aber auch Nennungen von Namen, Klasse, Schulort). Beachtet werden sollte zudem, dass die Daten zum Teil nicht auf Servern innerhalb der EU gespeichert werden und/oder zur Erstellung ein Nutzeraccount (zumindest von der Lehrkraft) notwendig ist.

¹ <https://vr.google.com/cardboard/apps/>

² <https://www.google.de/intl/de/streetview/>

³ Bspw. für den Einstieg bis 100€: Samsung Gear 360; Huawei Envizion 360 Camera; bis 200€: Ricoh Theta SC. Bitte beachten Sie die Kompatibilität zu Ihrem Smartphone. Für hochqualitative Bilder lohnt es sich eine Panono 360 Camera 16K auszuleihen.

⁴ z.B. Snapseed: <https://support.google.com/snapseed/?hl=de#topic=6155507>

Was für ein Vertrauen?

Ein Mitmachprojekt zu Psalm 23 in Minecraft

Pascal Bullan hat während seines Studiums an der Humboldt-Universität im Bibelkabinett der von Cansteinschen Bibelanstalt Berlin mitgearbeitet und ist jetzt Referendar für die Fächer Ev. Religion und Geschichte am Ev. Gymnasium Zum Grauen Kloster

Minecraft im Unterricht zu verwenden ist längst keine neue Idee mehr. Gerade in den MINT-Fächern findet das Computerspiel großen Anklang. Bietet es doch einen wörtlich spielerischen Weg, fachliches Wissen beispielsweise über Stromkreise, chemische Vorgänge oder mechanische Abläufe visuell und einfach erfahrbar aufzubereiten. Die Plattform Minecraft Education (<https://education.minecraft.net/>) ist vor allem im englischsprachigen Bereich ein Vorreiter und bietet Austausch für Lehrer*innen, die Stunden in Minecraft planen und zur Verfügung stellen. Schaut man allerdings in den geisteswissenschaftlichen und dort in den Fachbereich Religion, sieht das Angebot etwas dürftig aus. Nimmt man dazu noch die teils schwierige technische Ausgangslage an Schulen hinzu, rückt die Idee „Minecraft im Religionsunterricht“ schnell in weite Ferne. Die von Cansteinsche Bibelanstalt in Berlin e.V. (vCBA) versucht, ein Angebot für Lehrer*innen und Schüler*innen zu schaffen und nutzt dazu die Minecraft-inhärenten Strukturen. Im Folgenden wird zunächst die Idee beschrieben und anschließend Anwendungsmöglichkeiten für den Unterricht.

Ein Projekt für Ihre Klasse!

Das Mitmachprojekt findet auf einem Minecraft-Server der vCBA statt. Dieser wird durch die vCBA betreut und pädagogisch vorbereitet. Dadurch können Schulen, Kinder und Interessierte ortsunabhängig jederzeit zusammen lernen. Er ist in verschiedene Bereiche aufgeteilt, um unterschiedliche didaktische Ansätze zu bieten.

Der Hauptbereich des Servers ist der Projektbereich. In diesem gibt es wechselnde, konkrete Aufgaben für die Spielenden, die eine Auseinandersetzung mit dem biblischen Text anregen. Bis zum 17.11.2019 haben Kinder und Lerngruppen hier die Möglichkeit, zum Psalm 23 zu arbeiten. Unter dem Motto des Kirchentags „Was für ein Vertrauen“ soll eine visuelle, plastische und vor allem eine Auseinandersetzung aus der Welt der Schüler*innen heraus mit dem Psalm und eine Reflexion der eigenen Vertrauensmomente erfolgen. Jedes Kind oder jede Gruppe erhält eine Teilfläche in der Minecraft-Landschaft, auf der gemeinsam oder allein die folgenden Aufgaben bearbeitet werden.

Aufgaben:

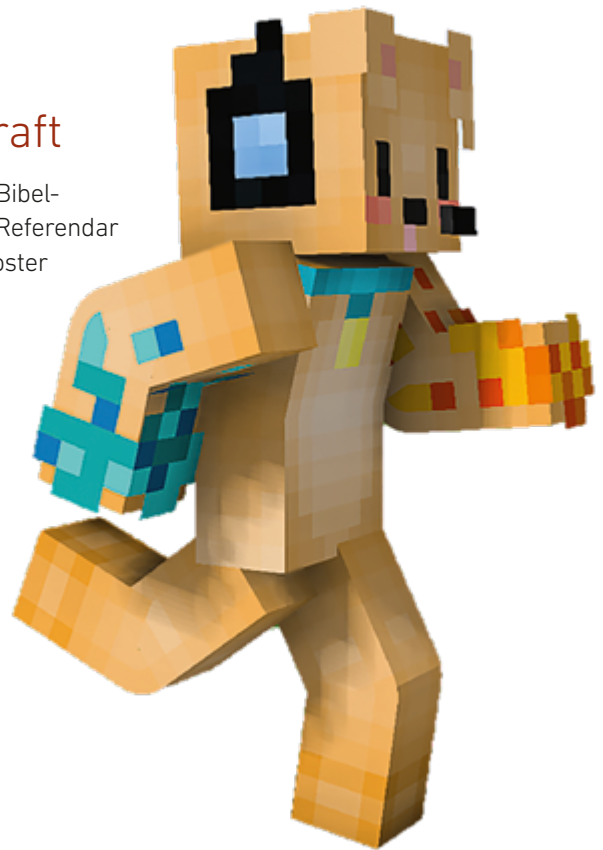
1. Lies dir den Psalm 23 durch. Das kannst du entweder direkt in Minecraft tun, in einer gedruckten Bibel oder in einer Online-Bibel, z.B. unter: <https://www.die-bibel.de/bibeln/online-bibel/>

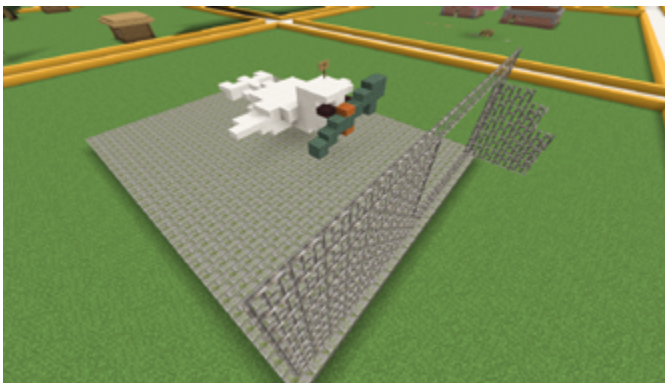
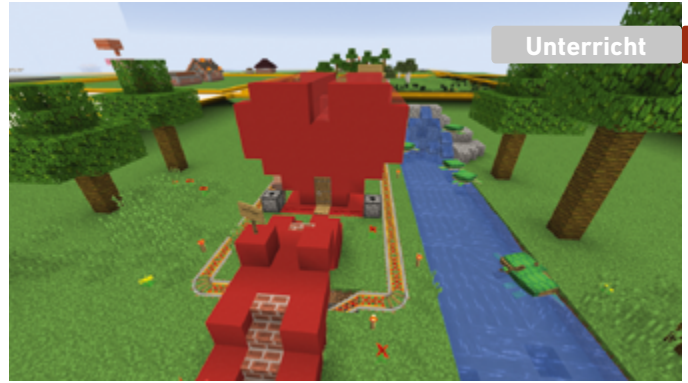
2. Im Psalm wird bildlich von Gott als Hirten gesprochen. Einem guten Hirten, der Gutes schenkt, mit grüner Wiese und frischem Wasser versorgt. Wofür kannst du Gott dankbar sein? Baue es in Minecraft nach.
3. Überlege, was dir Angst oder Schwierigkeiten macht, wie im Psalm das dunkle Tal. Baue es in Minecraft nach!
4. Im Psalm wird Gott als ein Gott beschrieben, auf den man vertrauen kann. Der Verfasser stellt sich Gott als guten Hirten vor. Überlege, wie Vertrauen auf Gott für dich aussehen kann. Baue es in Minecraft nach.
5. Schreibe auf, welches Bauwerk du warum gebaut hast.

Die unterschiedlichen Interpretationen des Psalms sind dort für alle einsehbar, sodass ein Austausch über die Ergebnisse stattfinden kann. Besonders gelungene Ergebnisse werden dann in den Museumsbereich übernommen, wo sie auch nach Ablauf des Projekts zu sehen sind. Die Teilnehmenden haben also die Chance, sich auf dem Server zu verewigen.

So kann im Unterricht damit gearbeitet werden:

Befinden sich in der Klasse Minecraft-interessierte Schüler*innen, können diese an dem Projekt zu Psalm 23 teilnehmen. Eine Rückbindung erfolgt durch Vorstellung der Ergebnisse im Unterricht. Dazu können sie entweder Bildschirmfotos ihrer Bauten oder kurze Filme in den Unterricht mitbringen und diese vorstellen. Am besten ist aber eine virtuelle Tour im Unterricht.





Hat die Schule die notwendigen Voraussetzungen, mit einem Klassensatz Computern in Minecraft zu arbeiten, kann mit der ganzen Klasse eine Einheit zum aktuellen Projekt durchgeführt werden. Wir empfehlen, immer zwei Kinder an einem Rechner arbeiten zu lassen. Die erste Stunde wird zur Texterschließung und Ideensammlung für die Umsetzung in Minecraft genutzt. Hier erfolgt noch keine Arbeit am Computer. Ziel ist es in diesem Abschnitt, den Text in seinen Deutungsebenen zu erschließen. Grundlage können dafür die oben genannten Leitfragen sein.

Ein bis zwei Stunden werden dann dafür aufgebracht, um das analog Erarbeitete in Minecraft umzusetzen. Abschließend gibt es eine Stunde, in der die Ergebnisse vorgestellt und die Arbeit reflektiert werden. Welche unterschiedlichen Interpretationen gab es zum Text? Worin unterscheiden oder gleichen sich die Darstellungen?

Der Server bietet die Möglichkeit, dass alle Kinder in einer Welt spielen können, in der die Aufgaben vorgegeben sind. Zum Abschluss kann ein virtueller Rundgang durch die Ergebnisse erfolgen.

Passt das aktuelle Projekt nicht in die eigene Unterrichtsplanung, können eigene Aufgaben zu selbstausgewählten Bibeltexten erstellt werden. Diese lassen sich dann in der freien Spielwelt umsetzen, da hier keine Beschränkung auf eine Projektaufgabe besteht. Eine Rücksprache mit der vCBA für neue Projektideen ist jederzeit möglich.

Gemeinsam Staunen: ein virtueller Ausflug

Im virtuellen Museum des Servers befinden sich verschiedene kreative Ergebnisse inhaltlicher Arbeit aus den anderen Bereichen und biblische Ausstellungstücke. Neben dem Anreiz für die Kinder, mit ihrem Projektergebnis langfristig im Museum sichtbar zu sein, bietet dieser Bereich noch andere didaktisch-pädagogische Vorteile. So kann auch nach dem jeweiligen Projektende eine Auseinandersetzung mit den Ergebnissen erfolgen. Sie können interpretiert und diskutiert werden.

Außerdem gibt es verschiedene Nachbauten aus der biblischen Zeit, die erkundet werden können; beispielsweise einen Nachbau des zweiten Tempels um 70 n.Chr., verschiedene Modelle von Häusern zur Zeit Jesu oder ein Fischerboot auf dem See Genezareth.

So kann im Unterricht damit gearbeitet werden:

Selbst für Schulen mit wenig technischen Ressourcen ist der Museumsbereich nutzbar. Hierfür bedarf es lediglich eines Laptops mit Minecraft und Internetzugang sowie eines Beamer. Im Unterricht kann dann eine Tour durch das Museum abgeschrieben werden. Den Kindern wird so ein plastischer und visueller Eindruck von Gebäuden wie dem Tempel oder Häusern zur Zeit Jesu vermittelt. Ein einzelnes Bild kann das nicht leisten. Über den äußeren und inneren Hof auf dem Weg ins Heilige kann am Ende entdeckt werden, ob vielleicht sogar ein Blick ins Allerheiligste möglich ist. Oder: Wie groß war eigentlich ein Boot auf dem See Genezareth? Ein kleines Ruderboot oder ein Schiff mit mehreren Masten? Hier kann es herausgefunden werden.

Daneben können Ergebnisse aus vergangenen Bibelprojekten begutachtet, interpretiert und diskutiert werden. Wie verstehen bspw. Kinder heute Jesaja 43,18-19 und setzen ihre Interpretation in Minecraft um?

Besteht keine Möglichkeit, an dem aktuellen Projekt teilzunehmen, können zumindest die Ergebnisse anderer Teilnehmender jederzeit angeschaut werden. Im Unterricht kann so in einer Einheit zu Psalm 23 ein virtueller Ausflug in die Interpretationen anderer Kinder unternommen werden.

Hilfe und Informationen:

unter: www.canstein-berlin.de/minecraftserver finden Sie eine ausführliche Anleitung zum Server sowie Informationen zu den Aufgabenstellungen. Dort finden Sie auch die Kontaktdaten der Ansprechpartner*innen bei Fragen und Problemen.

Mit Actionbound

auf den Spuren der Reformation in Berlin-Mitte

Ulrike Häusler, Anika Tobaben, Wissenschaftliche Mitarbeiterinnen an der Theologischen Fakultät der Humboldt-Universität und **Nele Krause**, ehemalige studentische Mitarbeiterin an der Theologischen Fakultät der Humboldt-Universität

Das Ziel

Ein multimediales und interaktives Lernangebot zum Reformationsgedenken in Berlin-Mitte

Wie lässt sich die Erinnerung an ein Ereignis, das 500 Jahre in der Vergangenheit liegt, sinnvoll mit Jugendlichen thematisieren? Kurz vor dem großen Reformationsjubiläum 2017 bearbeiteten wir diese Frage im Rahmen einer religionspädagogischen Lehrveranstaltung der Humboldt-Universität zu Berlin. Unsere Vision war ein Lernmodul, das zum einen die digitale Lebenswelt der Jugendlichen¹ berücksichtigt und zum anderen Schüler*innen die Möglichkeit bietet, das Modul jederzeit selbstständig und zugleich interaktiv zu absolvieren. Die digitale Lernanwendung „Actionbound“ erwies sich als geeignet. Mit „Actionbound“ können Schnitzeljagden für mobile Endgeräte gestaltet und über die dazugehörige App gespielt werden.² Erste Erfahrungen mit „Actionbound“ hatten wir im Rahmen der Konzeption eines Schülerlabors zu den Anfängen der Reformation in Berlin-Brandenburg in Spandau gewonnen.³ Während wir hier die digitale Rallye als Ergänzung zu einem Workshop-Angebot für Schulklassen einsetzten, sollte nun ein Angebot gestaltet werden, das ausschließlich auf „Actionbound“ setzt und Jugendliche zu kooperativem und eigenständigem Arbeiten aktiviert.

Die Konzeption

Die Online-Rallye umfasst vier Stationen: 1) Theologische Fakultät, 2) Berliner Dom (Westfassade), 3) St. Marien, 4) Platz vor der Marienkirche. Die Reihenfolge der Stationen folgt keinem historischen Ablauf. An den Stationen werden verschiedene inhaltliche Aspekte der Reformation und unterschiedliche Formen des Reformationsgedenkens thematisiert.

¹ Vgl. JIM-Studie 2018, S.13ff. Online abrufbar: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM_2018_Gesamt.pdf [16.01.19].

² Ausführliche Informationen und Zugang zum Angebot unter <https://de.actionbound.com/> [16.01.19].

³ Zum Schülerlabor als geisteswissenschaftlichem Lehr-Lern-Labor, zum religionspädagogischen Anliegen und zur Konzeption und Durchführung des Schülerlabors „Reformationsgedenken“ vgl. unseren Beitrag Schülerlabor „Reformationsgedenken – ein Werkstattbericht“, in: Theo Web. Zeitschrift für Religionspädagogik 15 (2016), H2, 59-72. URL: <https://www.theo-web.de/zeitschrift/ausgabe-2016-02/07.pdf> [20.03.19].

Der „Bound“ – so der Name einer Online-Rallye bei „Actionbound“ – ist für Kleingruppen à zwei bis drei Jugendlichen in einem Alter von 12-16 Jahren konzipiert und kann sowohl parallel als auch nacheinander von mehreren Gruppen gespielt werden.

Multimediale Elemente (Fotos, Audio-, Text- und Videobeiträge) sollen verschiedene Lernkanäle ansprechen und verschränken Möglichkeiten der Wissensaneignung mit Erprobungsfreiräumen.

Im Sinne eines einheitlichen Storytelling werden die Teilnehmenden von einem Guide durch die verschiedenen Stationen geleitet. So wird ein „roter Faden“ zwischen den unterschiedlichen Epochen geschaffen und den Teilnehmenden werden Hintergrundinformationen (u.a. Wegbeschreibungen, Einführung in die Stationen, Epocheneinordnungen) vermittelt.

Der narrative Charakter der Rallye wird durch verschiedene Erzähler*innen unterstrichen, die aus der Perspektive historischer oder zeitgenössischer Personen eine Epoche lebendig werden lassen.

Die Erprobung

Nach mehreren seminarinternen Testdurchläufen erprobten wir den Bound im Januar 2017 mit zwei Berliner Schulklassen, im Mai 2017 wurde der Bound (in leicht abgeänderter Form) im Rahmen des 36. Deutschen Evangelischen Kirchentages einem größeren Publikum zum Spielen angeboten. Auf Basis dieser Erfahrungen wurde der Bound noch einmal überarbeitet, bevor er nun für die eigenständige Arbeit z.B. im Rahmen des Religionsunterrichts freigegeben wird.



Der Bound im Überblick

- **Zielgruppe:** 12–16-Jährige; grundlegendes Vorwissen zur Reformation ist erforderlich
- **Teilnehmer*innenzahl:** unbegrenzt; die Erarbeitung erfolgt in Kleingruppen à 2–3 Personen
- **Zeit:** ca. 90 Minuten
- **Benötigtes Material:** pro Gruppe ein Smartphone mit installierter „Actionbound“ App (Android und iOS), ein Arbeitsblatt mit einem Zeitstrahl als Kopie für jede Gruppe, auf dem Informationen zu ergänzen sind.
- **Start und Ende:** Startpunkt des Bounds ist die Theologische Fakultät der Humboldt-Universität zu Berlin (Burgstraße 26, 10178 Berlin; S-Bahnhof: Hackescher Markt), die Rallye endet am Lutherdenkmal bei der Marienkirche (Karl-Liebknecht-Str. 8, 10178 Berlin; S-&U-Bahnhof: Alexanderplatz).

Checkliste zur Vorbereitung

- **Aufsicht:** Der Bound führt die Jugendlichen in Kleingruppen selbstständig durch Berlin-Mitte. Entsprechende Elterngenehmigungen müssen zuvor eingeholt werden.
- **Gruppeneinteilung:** Da alle Gruppenmitglieder die Audiodateien hören bzw. Bilder auf dem Smartphone anschauen können sollten, ist eine Gruppengröße von max. 3 Personen empfehlenswert.
- **Bereitstellung des Actionbounds:** Pro Gruppe muss auf einem Smartphone die Actionbound-App installiert (in den gängigen App-Stores verfügbar) sowie der Bound „Auf den Spuren der Reformation in Berlin-Mitte“ durch das Scannen des nachstehenden QR-Codes in der App heruntergeladen werden. Wenn der Bound einmal heruntergeladen ist, kann er offline gespielt werden. Da der Bound ein großes Datenvolumen umfasst, ist es ratsam, diesen z.B. im WLAN der Schule herunterzuladen.
- **WLAN „godspot“ und Emailadresse zur Sicherung der Ergebnisse:** Die Ergebnisse der Gruppen müssen zur Auswertung am Ende des Bounds hochgeladen werden. An der Marienkirche können sich die Schüler*innen dazu in „godspot“, das freie WLAN der Evangelischen Kirche, einloggen. Es besteht die Möglichkeit, die Ergebnisse an eine Emailadresse (z.B. der Lehrperson) weiterzuleiten – diese Emailadresse sollte mit allen Gruppen abgestimmt werden.
- **Arbeitsauftrag für die Kleingruppen:** Es empfiehlt sich, in den Gruppen die Aufgaben klar zu verteilen (Smartphone-Verantwortung, Kontakt mit der Lehrperson bei Rückfragen, Zeitwächter*innen) und die Gruppenregeln zu verdeutlichen: Aufgaben sind immer laut vorzulesen, alle Mitglieder der Gruppe müssen einbezogen werden, Entscheidungen werden demokratisch getroffen.





Hintergrundinformationen für Lehrer*innen

1. Die Theologische Fakultät der Humboldt-Universität zu Berlin

Burgstraße 26, 10178 Berlin

Themen: Gesellschaftliche Ausgrenzungen, Freiheit, Gerechtigkeit

Erzähler: Dietrich Bonhoeffer

Hintergrundinformationen: Das Foyer der Theologischen Fakultät ist nicht nur aus pragmatischen Gründen (Lage, wetterunabhängiger Treffpunkt, Toiletten) ein guter Ausgangspunkt für die Rallye, sondern auch inhaltlich interessant: Die Theologische Fakultät ist eng verbunden mit der Gründung der Berliner Universität im Jahr 1909/10 und dem ersten berufenen Professor Daniel Ernst Schleiermacher, dessen Büste im Foyer steht.

Auf die zweite Büste wird in der Rallye Bezug genommen. Sie zeigt Dietrich Bonhoeffer und wurde von seiner Schwester gestaltet. Ausgehend von dem im Foyer angebrachten Zitat Bonhoeffers vom April 1933 „Die Kirche ist den Opfern jeder Gesellschaftsordnung in unbedingter Weise verpflichtet, auch wenn sie nicht der christlichen Gemeinde angehören.“ werden die Schüler*innen dazu angeregt, über gesellschaftliche Ausgrenzungen und Gerechtigkeit nachzudenken.

2. Der Berliner Dom (Westfassade)

Lustgarten, 10178 Berlin

Themen: Dombau; Reformationsgedenken am Domgebäude: Reformatoren, Luther vor dem Reichstag, lutherische und reformierte Konfession

Erzähler*in: Kaiserin Auguste Viktoria und der Dombaumeister

Hintergrundinformationen: Durch ein fiktives Gespräch von Kaiserin Auguste Viktoria und dem Dombaumeister wird aufgezeigt, wie beim Bau des Berliner Doms der Reformation gedacht wurde. Es sind Aufgaben zu den zwei Bronzereliefs der Westfassade zu lösen, die Luther vor dem Reichstag in Worms sowie Luther im Kreis der Reformatoren Melancthon, Buggenhagen (so die Schreibweise auf dem Relief), Kruziger, Forster, Aurogallus und Jonas zeigen. Außerdem wird mit zwei Symbolen gearbeitet: Mit dem Mosaik des brennenden Dornbuschs wird die reformierte Konfession, mit dem Mosaik der Lutherrose die lutherische Konfession erschlossen.

3. Vor der Marienkirche

Karl-Liebknecht-Str. 8, 10178 Berlin

a) Sühnekreuz

Themen: Protest der Berliner*innen gegen Papstkirche; Mord an Propst Nikolaus von Bernau, Kirchenbann und Sühnekreuz

Erzähler: Konstantin (14-jähriger Berliner aus dem Jahr 1324)

Hintergrundinformationen: 1324 wurde der Propst Nikolaus von Bernau in Berlin von einer aufgebrachten Menschenmenge erschlagen. Die Berliner*innen begehrt gegen päpstliche Vorgaben auf, die der Propst repräsentiert hatte. Zur Strafe verhängte der Papst über Berlin-Cölln den Kirchenbann. Das heißt, alle Kirchen wurden geschlossen und jegliches kirchliche (auch karitative) Handeln war untersagt. Einzig für die ortsansässigen Bettelorden gab es Ausnahmeregelungen, sodass dem Engagement der Franziskaner in dieser Zeit große Bedeutung zukam. Der Papst verlangte von den Berliner*innen u.a. die Errichtung eines Sühnekreuzes als Zeichen ihrer Schuld, bevor er den Kirchenbann 1345 wieder aufhob.

b) Martin Luther King

Themen: Martin Luther King und Martin Luther; Widerstand gegen Ungerechtigkeit und Eintreten für Gleichberechtigung als Erbe der Reformation

Erzählerin: Guide

Hintergrundinformationen: Am 13. September 1964 predigte Martin Luther King in der Marienkirche, der Berliner Bischofskirche. Im Rahmen eines Besuchs in West-Berlin war es ihm gelungen, in den Ostteil der Stadt zu kommen. Seine Predigt – drei Jahre nach dem Mauerbau – stieß auf großes öffentliches Interesse. Martin Luther King sprach über die Bürgerrechtsbewegung in den USA und die Enttäuschungen, die er bei seinem Kampf für Freiheit und Gerechtigkeit erleben musste. Dabei bezog er sich auf ein Zitat Martin Luthers: „*Hier stehe ich. Ich kann nicht anders. Gott helfe mir. Amen.*“ Mit diesen Worten soll Luther damals vor dem Reichstag in Worms den Widerruf seiner Thesen und Schriften verweigert haben. Martin Luther King stellte sich damit – mehr als 400 Jahre später – in eine Traditionslinie mit dem deutschen Reformator, dessen Namen er trägt. Ebenso wie Luther sah sich King von seinem Gewissen getrieben, für seine Überzeugungen einzutreten – auch gegen Widerstände und bestehende Gesetze. Dabei verstehen beide Männer den Glauben als zentrale Grundlage ihres Handelns. Für die Berliner Christ*innen, die Martin Luther King in der Marienkirche predigen hörten, hatte seine Botschaft von Freiheit und Gerechtigkeit nach dem Mauerbau eine unmittelbare Bedeutung. Martin Luther King sprach ihnen Mut zu, indem er predigte: „Unser Glaube gibt uns die Möglichkeit, aus dem Berg der Verzweiflung einen Stein der Hoffnung herauszuhauen.“

4. Platz vor der Marienkirche – Ort des Lutherdenkmals Karl-Liebknecht-Straße 8, 10178 Berlin

Themen: Lutherdenkmal (Entstehung und Standortwechsel) und Denkmalswettbewerb (Reformationsgedenken heute)

Erzählerin: Guide

Hintergrundinformationen: Auf dem Platz vor der Marienkirche, der damals „Neuer Markt“ hieß, wurde 1895 auf städtischem Grund ein Reformationsdenkmal eingeweiht. Dieses Denkmal wurde während des Zweiten Weltkriegs zu großen Teilen eingeschmolzen, nur die – durch Bombensplitter beschädigte – Lutherstatue überstand Krieg und Nachkriegszeit. Doch in den öffentlichen Raum im Zentrum der „Hauptstadt der DDR“ passte die

Lutherstatue nicht. Sie wurde entfernt, auch um Platz für eine Umgestaltung des Neuen Marktes machen. Die Lutherstatue wurde dann an folgenden Standorten aufgestellt: in der Turmhalle der Marienkirche (1950), auf dem Gelände der Stephanusstiftung in Weißensee (1967), an der Nordseite der Marienkirche (1989) und schließlich wieder am ursprünglichen Standort vor der Marienkirche (2016). Im Rahmen des 500jährigen Reformationsjubiläums lobte der Evangelische Kirchenkreis Berlin Stadtmitte im Jahr 2016 einen Wettbewerb mit dem Ziel aus, „ein neues Denkmal zur Erinnerung an Martin Luther, die Reformation und die zeitgenössische Interpretation von Luthers Schaffen zu errichten.“⁴ Die erhaltene und denkmalgeschützte Luther-Bronzefigur, der Sockel und die historischen Fundamente des ursprünglichen Reformationsdenkmals sollten dabei einbezogen werden. Wettbewerbsgewinner wurde ein Entwurf, der u.a. mit einem Zitat Bonhoeffers arbeitet: „Nicht in der Flucht der Gedanken, allein in der Tat ist die Freiheit.“⁵

Hinweise zur Vertiefung und Weiterarbeit im Unterricht

1. Das Bild „Höllenfahrt Christi“.

Bildepitaph für Simon Mehlmann (1562)

Zur inhaltlichen Vertiefung im Anschluss an den Bound bietet sich die Auseinandersetzung mit diesem reformatorischen Programmbild an, das einen zentralen Platz in der Marienkirche einnimmt. Bei schlechtem Wetter kann die Arbeit mit dem Bild auch eine Station vor der Marienkirche ersetzen. Das Arbeitsblatt ist für Schüler*innen ab der 10. Klasse konzipiert und ermöglicht eine Bilderschließung in Partner*innenarbeit. Jedes Team sollte neben dem Arbeitsblatt drei leere Karteikarten erhalten. Die Arbeit der Teams vor dem Bild in der Marienkirche ist die Basis für eine gemeinsame Erschließung des Bildes im folgenden Unterricht. Eine gute Reproduktion des Bildes, ein Animationspuzzle und drei unterschiedliche unterrichtliche Zugänge zum Bild für Schüler*innen der Jahrgänge 5-10 sind zugänglich unter <https://www.hbpg.de/ruf-unterrichtsmaterialien.html> [20.03.19].

2. Ein eigenes Lutherdenkmal entwerfen

Angeregt von dem Wettbewerb zum Lutherdenkmal sollen die Schüler*innen im Rahmen des folgenden Unterrichts in Gruppen selbst ein Denkmal entwerfen. Dabei soll die vorhandene Lutherfigur (Bild Seite 17) einbezogen werden. Im Anschluss an die Präsentation sollen die verschiedenen Schwerpunktsetzungen, Aussagen und Wirkungen der Vorschläge diskutiert werden: Welche Ideen und welche Umsetzungen überzeugen? Warum?

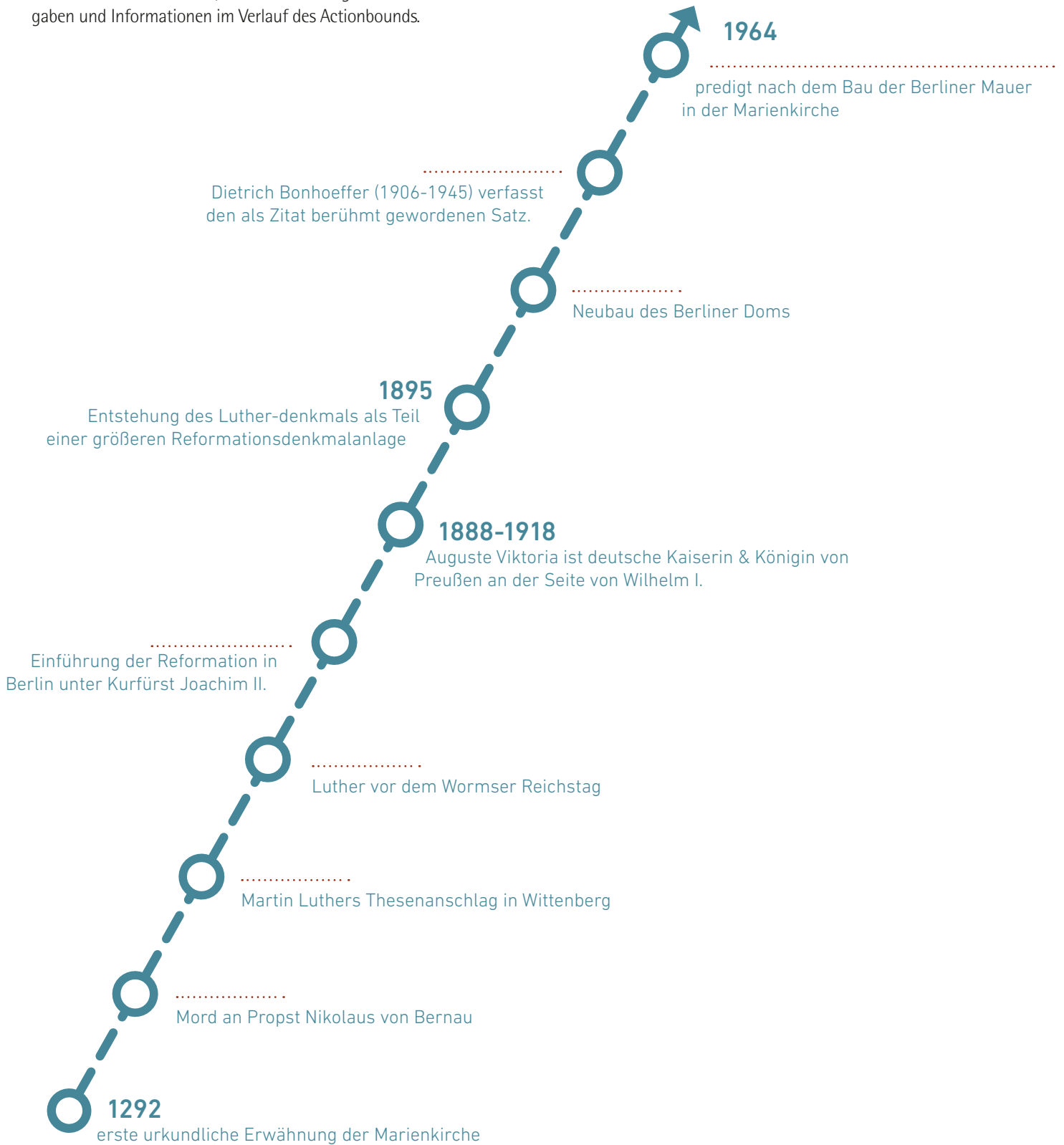
Für Gruppen, die den Wettbewerbscharakter lieben, bietet es sich an, ein Siegerteam zu ermitteln und zu erörtern, warum dieser Vorschlag am meisten überzeugt hat.

⁴ https://www.phase1.de/projects_lutherdenkmalberlin2017_information.htm [24.03.2019].

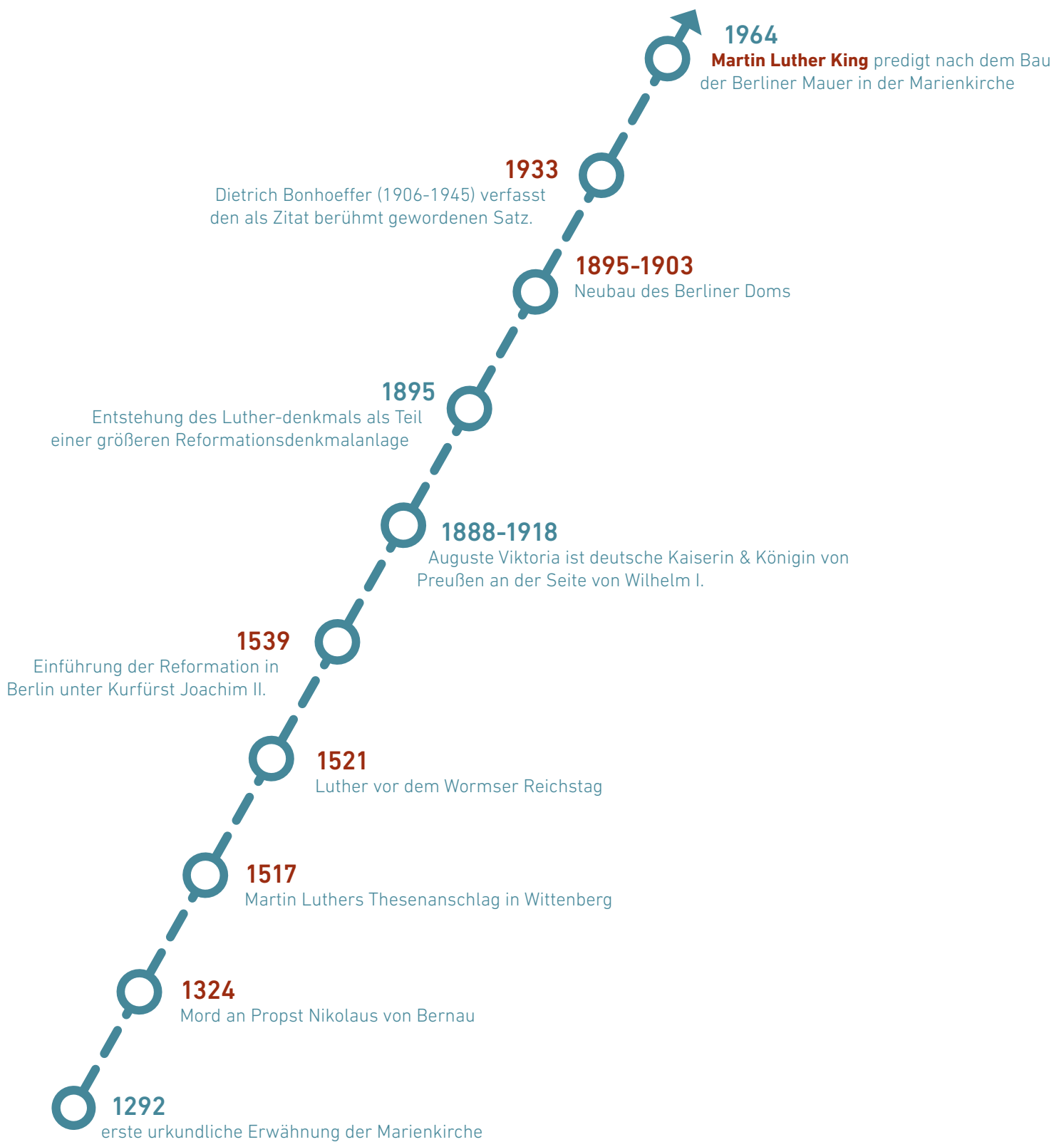
⁵ https://www.phase1.de/projects_lutherdenkmalberlin2017_results.htm [24.03.2019].

Arbeitsblatt Zeitstrahl

Die Spurensuche zur Reformation in Berlin-Mitte ist eine Reise durch verschiedene zeitliche Epochen. Nutzt diesen Zeitstrahl, um einen Überblick über relevante Daten rund um die Reformationsgeschichte in Berlin-Mitte zu erhalten, und vervollständigt die fehlenden Zeitan-gaben und Informationen im Verlauf des Actionbounds.



Lösungsbogen Zeitstrahl



Arbeitsblatt Ein reformatorisches Programmbild in der Marienkirche erschließen

Arbeitsauftrag (zu zweit):

1. Findet das Bild zur Höllenfahrt Christi in der Marienkirche!
2. Erfasst unter Einbeziehung der folgenden Erläuterungen die Einzelmotive des Bildes!
3. Wählt drei Einzelelemente bzw. -motive aus und skizziert oder beschreibt diese auf jeweils einer Karte!

Hinweise zum Bild:

Höllenfahrt Christi. Bildepitaph für Simon Mehlmann. 1562. St. Nikolai in Berlin. Michel Ribestein zugeschrieben.

Inschriften: auf der Kelter „Jesaja LXIII“; Fahne neben der Kelter: „O finsternis, wo pleibt nu dein gewalt“; im Nimbus Christi: „Mir ist gegeben alle Gewalt im Himel und Erden“; auf dem Geldbeutel von Judas: „XXX Silberling“; auf dem Stein links unten: „hoffahrt macht armuet“, unter dem Teufel: „Ich bin ein gott und ein fürst der welt“; auf der Gesetzestafel im Höllenrachen: „1. Corint:15. Der Todt ist vorschlugen in dem sieg. Todt wo ist dein Stachel, helle wo ist dein Sieg“; rote Fahne des Glöckners: „Mein Sturmleuten nicht helffen will und weren unserer noch so vil“; rechts unten: „Das ist der so da kompt mit roten Kleidern von Bozra und einher tritt in seiner grossen Kraft, wie ein Keltertreter. Er hat sie aleine gekeltert. In seinem Zorn, und all Ir vormogen zu bodden gestoßen. Jesaja: LXIII“

Erläuterungen:

Das Zitat aus 1. Kor. 15 im Kontext der Verse 54–57 (Übersetzung Luther 2017): *Wenn aber dies Verwesliche anziehen wird die Unverweslichkeit und dies Sterbliche anziehen wird die Unsterblichkeit, dann wird erfüllt werden das Wort, das geschrieben steht (Jesaja 25,8; Hosea 13,14): »Der Tod ist verschlungen vom Sieg. Tod, wo ist dein Sieg? Tod, wo ist dein Stachel?« Der Stachel des Todes aber ist die Sünde, die Kraft aber der Sünde ist das Gesetz. Gott aber sei Dank, der uns den Sieg gibt durch unsern Herrn Jesus Christus!*

Christus in der Kelter ist ein im 12. Jahrhundert aufgekommenes Motiv der christlichen Ikonographie. Dargestellt wird Christus bei der Arbeit in einer Weinkelter, wobei der ausfließende gewonnene Wein als Blut Christi von einem Kelch aufgefangen wird. Die Darstellung erfolgt in allegorischer Aufnahme biblischer Aussagen wie des Propheten Jesaja (Jes. 63,1ff): *Wer ist der, der von Edom kommt, mit rötlichen Kleidern von Bozra, der so geschmückt ist in seinen Kleidern und einherschreitet in seiner großen Kraft? »Ich bin's, der in Gerechtigkeit redet, und bin mächtig zu helfen.« Warum ist denn dein Gewand so rotfarben und dein Kleid wie das eines Keltertretters?» Ich trat die Kelter allein, und niemand unter den Völkern war mit mir. Ich habe sie gekeltert in meinem Zorn und zertreten in meinem Grimm.*

Bozra ist eine Stadt in Edom. Edom bezeichnet einen Stammesverband, der östlich der Jordansenke siedelte, und dessen Land. Der Name „Edom“ bedeutet „rot“.

Arbeitsblatt Ein eigenes Lutherdenkmal entwerfen

Im Rahmen des 500jährigen Reformationsjubiläums schrieb der Evangelische Kirchenkreis Berlin Stadtmitte im Jahr 2016 einen Wettbewerb mit dem Ziel aus, „ein neues Denkmal zur Erinnerung an Martin Luther, die Reformation und die zeitgenössische Interpretation von Luthers Schaffen zu errichten“. (https://www.phase1.de/projects_lutherdenkmalberlin2017_information.htm [29.03.2019]) Die erhaltene Lutherfigur und der Sockel sollten dabei einbezogen werden.

Arbeitsauftrag

(Kleingruppen à 3-4 Personen):

1. Entwickelt einen eigenen Vorschlag für die Gestaltung eines neuen Lutherdenkmals unter Einbeziehung der Lutherfigur!

Die Reformation war und ist ein Geschehen mit vielen Perspektiven und Facetten: Welche Aspekte sind besonders wichtig? Sollen weitere Personen neben Luther vorkommen? Worauf soll bei eurem Denkmal der Fokus liegen? Wie kann dies räumlich-materiell dargestellt werden?

2. Setzt eure Ideen kreativ um – als Collage, Modell oder Standbild.
Verwendet bei einer Collage das Bild der Lutherfigur, findet bei einem Modell einen Platzhalter für die Lutherfigur und bezieht bei einem Standbild die Haltungen der Lutherfigur ein.
3. Überlegt, wie ihr euren Vorschlag im Plenum präsentiert!



Abbildung: Die erhaltene Luther-Bronzefigur des Berliner Reformationsdenkmals von 1895

From #hateSpeech to #hopeSpeech

Jugendliche im Umgang mit Online-Hass stärken

Paula Nowak, Studienleiterin am AKD und Timo Verseemann, Projektleitung NetzTeufel der Ev. Akademie zu Berlin

Der Workshop ist ein vom Projekt NetzTeufel (Ev. Akademie zu Berlin) entworfenes Offlinemodul zum Thema Hate Speech, das unter freier Lizenz im Netz zur Verfügung steht.¹ Es beinhaltet die Vorlagen für die fiktive Social-Media-Plattform "Diss Kurs" (M1, M2), mögliche Reaktionsformen (M3, M4) und eine Präsentation zur Unterstützung beim Durchführen. Zudem kann ein Onlinebegleitkurs eingesetzt werden, in dem einzelne Themen pädagogisch und theologisch vertieft werden können.

Hass im Netz

„Hass wird mehr geklickt, aber Liebe hält länger“² sagt der Rapper Eko Fresh zum Thema Hate Speech im Netz. Er unterstützt damit die diesjährigen Safer-Internet-Days unter dem Hashtag #lauterallhass.

91 Prozent der Jugendlichen nutzen täglich Internetdienste, wobei der größte Anteil im Bereich Kommunikation via Messengerdienste (z.B. WhatsApp) und Social Media (z.B. Instagram) liegt.³ Diese Kommunikationswege beinhalten wie im analogen Leben auch Risiken. Hassrede im Netz greift oft analoge Macht- und Diskriminierungsstrukturen auf. „Ein Fünftel ist häufig mit Hassbotschaften im Netz in Kontakt gekommen.“⁴ Wie macht man Jugendliche dafür fit? Welche Handlungsoptionen gibt man ihnen an die Hand? Der Artikel gibt Einblick in pädagogische Ansätze, die den Hass im Netz als Phänomen ernstnehmen und dennoch mit einem positiven Blick auf digitale Lebenswelten schauen. Es geht darum, das Netz als verantwortungsvollen Gestaltungsraum ernstzunehmen.

Hate Speech und toxische Narrative

Das Projekt NetzTeufel der Evangelischen Akademie zu Berlin hat den Auftrag, aus christlicher Perspektive Hate Speech zu analysieren, Handlungsansätze zu entwickeln und die Ergebnisse für Bildungskontexte aufzuarbeiten. Eine klare Definition, was Hate Speech ist, wo sie anfängt und aufhört, gibt es allerdings nicht. Einen Versuch der Definition hat der Europarat bereits im Jahr 1997 formuliert. Demnach sind Hate Speech „[...] alle Ausdrucksformen, die Rassismus,

¹ <https://short1.link/1nszzy> (aufgerufen am 18.04.2019)

² <https://short1.link/hMEEVW> (aufgerufen am 18.04.2019)

³ Vgl. Jim-Studie 2018, S. 34ff und S. 13ff

⁴ Jim-Studie 2018, S. 65

Fremdenfeindlichkeit, Antisemitismus oder andere Formen auf Intoleranz beruhendem Hass verbreiten, dazu anstiften, sie fördern oder rechtfertigen [...]“⁵. Hier wird deutlich, dass es inhaltlich um Diskriminierung aufgrund der (scheinbaren) Zugehörigkeit zu einer Gruppe geht. Überspitzt kann gesagt werden, dass die Aussage "Ich hasse Dich" nach dieser Definition gar kein Hate Speech ist. Es geht nicht um die Emotion Hass, sondern um die damit verbundene Verachtung, die auch im scheinbar gesitteten Ton auftreten kann.

Das Projekt NetzTeufel hat mit einer Social-Media-Analyse im Jahr 2017 Kommentare auf christlichen Facebookseiten analysiert, um herauszufinden, welche erzählerischen Elemente Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit im Namen des christlichen Glaubens vermittelt. Die Erzählelemente in den Kommentaren fügen sich zu Erzählungen zusammen, die die Diskussionskultur auf den Seiten zerstören bzw. vergiften. Unter dem Begriff "toxische Narrative" finden sich die Ergebnisse auf der Projektseite⁶. Das verbindende Element ist das Heraufbeschwören von Angstbildern, die bis zur Endzeitstimmung reichen. Inhaltlich geht es um vermeintliche Bedrohungen durch den "Genderwahnsinn", "Wirtschaftsflüchtlinge" und "den Islam". Dieser Artikel bezieht sich vor allem auf die untersuchten Debatten im Netz im Kontext der 2017 eingeführten „Ehe für Alle“. Die analysierte Netzkommunikation ist geprägt von Erzählungen, die sich gegen gleichgeschlechtliche Beziehungen richten. Diesen Narrativen liegt die diskriminierende Behauptung zu Grunde, die göttliche Ordnung sei durch sexuelle Minderheiten und „linke Ideologie“ bedroht. Die eigene sexuelle Identität wird als Norm und überlegen aufgewertet, wobei Lebens- und Liebesformen, die von einer vermeintlichen Norm abweichen, als Angriff auf die eigene Gestaltung von Sexualität und Familie gewertet werden.

From #hateSpeech to #hopeSpeech

Wenn das inhaltliche Problem der vergiftenden Kommunikation nicht zentral in der Emotion Hass, sondern im Schüren von Ängsten liegt, sollte eine Antwort darauf mehr sein, als ein digitaler Appell zur Versöhnung. Mit dem Kunstbegriff #hopeSpeech findet das Projekt NetzTeufel Ansätze, die Hate Speech ursächlich begegnen und

⁵ Europarat, Ministerkomitee, Empfehlung Nr. (97) 20; Übersetzung: A. Stefanowitsch.

⁶ Vgl. <https://short1.link/zyweEa> (aufgerufen am 18.04.2019)



Foto: Netzteufel

dabei mehr sind als reine Gegenrede an der Oberfläche. Die christliche Hoffnungsvorstellung durchzieht die biblischen Schriften u.a. mit dem immer wiederkehrenden Ausruf „Fürchtet euch nicht“. In ihm wird der Begriff Hoffnung nicht zu einem blinden Vertrauen, sondern zur ermächtigenden Botschaft der grundsätzlichen Gestaltbarkeit des zwischenmenschlichen Lebens.

Im Blick auf die Netzkommunikation zum toxischen Narrativ „Homosexualität bedroht Gottes Ordnung“ im Kontext der Einführung der gleichgeschlechtlichen Zivilehe, kann die Suche nach #hopeSpeech beim Menschen- und Gottesbild anknüpfen. Die Kommentare gehen meist von einer verzwecklichten Schöpfungsordnung aus, in der menschliche Beziehungen auf Reproduktion reduziert werden. Theologische Gesprächsimpulse können verschiedene Aspekte enthalten:

- **Sexualität als Geschenk Gottes**

Das Reden über Sexualität ist meist noch mit Scham behaftet. Hieraus resultiert eine Sprachlosigkeit, in der es argumentativ schwer fällt, ein positives Verhältnis zu sexueller Lust und Leidenschaft zu entwickeln. Im Gespräch kann gemeinsam entwickelt werden, was es heißt, das Geschenk der Sexualität in Vertrauen, Verlässlichkeit und Verantwortung zu leben.

- **Die Geschöpflichkeit allen Lebens**

Wie verhalten sich die Unantastbarkeit der Würde (Art. 1 GG) und die biblische Aussage der Geschöpflichkeit allen Lebens zueinander? Sind sie unabhängig oder aufeinander bezogen? Was dürfen wir auf dieser Grundlage von unserem Gegenüber in Diskursräumen wie Social-Media-Plattformen erwarten? Was bedeutet das für unseren eigenen Umgang mit Menschen, die andere Meinungen vertreten?

- **Das gelingende Leben und die Vorstellung von der Gerechtigkeit Gottes**

Was impliziert die reformatorische Einsicht, dass alle Menschen zugleich gerecht gesprochen und Sündigende sind, nach heutigem Verständnis? Wie sehen zeitgemäße Kriterien für ein gelingendes Leben aus?

Das Phänomen Hate Speech – Eine Herausforderung in Schule und Unterricht

Verunglimpfung und Hassrede gegenüber Andersdenkenden und bestimmten gesellschaftlichen Gruppen nehmen mittlerweile einen großen Stellenwert in Politik und öffentlichen Debatten ein. Auch in Schulkontexten tritt das Phänomen Hate Speech auf und stellt Lehrer*innen vor Herausforderungen. Für Jugendliche ist die Kommunikation im Netz selbstverständlicher Bestandteil ihres sozialen Lebens. Um aktiv und selbstbestimmt die demokratische (Netz-)Gesellschaft mitgestalten zu können, brauchen sie Wissen, Kompetenzen und Reflexionsvermögen für die Einordnung ihrer Position und ihres eigenen Handelns. Beim Thema Hate Speech beläuft sich das gegenwärtige Handlungsrepertoire aber eher auf „ignorieren oder weiterscrollen“⁷. Im Schulalltag kann es daher um folgende Fragen gehen: Wie wollen wir im Netz miteinander umgehen? Welche Spielregeln sollen in der Netzkultur gelten? Es geht einerseits um die Vermittlung von Medienkompetenz, das Einüben einer fairen Diskussionskultur und andererseits um die Kenntnis diskriminierender Strukturen. Der Workshop greift die (Online)-Erfahrungen und Begegnungen der Jugendlichen mit Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit und Hate Speech auf, um Hintergründe und Zusammenhänge zu beleuchten sowie konkrete Handlungsmöglichkeiten zu erarbeiten.

⁷ JIM-Studie 2018, S. 66

Bezüge zum Rahmenlehrplan

Im Evangelischen Religionsunterricht (RU) kann man der Thematik Hate Speech durch Vermittlung von Demokratie-, Sozial-, und Medienkompetenz entgegenwirken. Durch die Auseinandersetzung mit der Gestaltung demokratischer Werte und Gegenstrategien zu Online-Hass ist der Workshop zudem ein Beitrag des RUs zu den Querschnittsthemen Demokratiebildung, Bildung zur Akzeptanz von Vielfalt (Diversity) und Gewaltprävention⁸. Im Basiscurriculum Medienbildung finden sich zahlreiche Kompetenzbereiche, die mit dem Workshop verknüpft werden können:

- Für Internet-Kommunikation und Datenschutz sensibilisieren
- Verantwortungsvollen Umgang mit Medien lernen
- Über Persönlichkeits- und Urheberrechte informieren
- Eigene Mediennutzung reflektieren
- Mediale Möglichkeiten bewusst zur altersgemäßen gesellschaftlichen Teilhabe an demokratischen Prozessen nutzen

Im Teil C des Rahmenlehrplans greift die Lebensfrage 1 "Fragen nach Sein und Werden"⁹ die Rollenzuweisungen in den Religionen auf. Die Fragen nach geschlechtlichen Identitäten ("Junge? Mädchen? Oder?") sind dabei untrennbar mit der Frage der sexuellen Orientierung verknüpft. Der Workshop konzentriert sich auf das toxische Narrativ "Homosexualität bedroht Gottes Ordnung" und bietet Anregungen, sich schöpfungstheologisch mit der eigenen sexuellen Identität auseinander zu setzen. Thematisch finden sich dabei Überschneidungspunkte zur Lebensfrage 4 „Fragen nach Orientierung Wegweisung“¹⁰, indem Gesprächsanlässe zu fundamentalistischen Positionen gegeben werden.

Ideen für den Unterricht

Der Workshop ist für Heranwachsende ab der 8. Klasse konzipiert. Er kann in einer Doppelstunde oder auch ausführlicher an einem Projekttag durchgeführt werden.

Der #HopeSpeech-Workshop

Das Modul wird mit einem kurzen Vortrag zum Komplex Hate Speech oder direkt im Klassenverband eröffnet. Hilfreich ist dabei die Visualisierung des Beitrags „Trauung gleichgeschlechtlicher Paare auf dem Kirchentag“ der fiktiven Social-Media-Plattform "Diss Kurs" (M1). Die Schüler*innen sollen in einer kurzen Selbstreflexionsphase (circa 5 Minuten) einen Kommentar zu diesem Beitrag verfassen. Optional



Foto: Pixabay by termakashi0

kann an dieser Stelle thematisiert werden, dass im Alltag sich selten jemand so viel Zeit für das Verfassen eines Kommentars nimmt. In Kleingruppen erhalten die Schüler*innen zusätzlich zum "Diss Kurs" Beitrag, auch die dazugehörigen Kommentare (M2). Folgende Fragen werden in den Kleingruppen anschließend diskutiert:

- Sind euch solche Kommentare schon einmal begegnet?
- Was ist das Problem an solchen Kommentaren?
- Wie kann man darauf reagieren?

Hierbei werden die Erfahrungshintergründe der Jugendlichen aktiviert, die sowohl im Erleben, Verstehen und Bewältigen des Phänomens grundsätzlich (unterbewusst) gegeben sind.

Im Klassenverband werden die Eindrücke aus den Kleingruppen gesammelt und ergänzt. Die Frage nach der Kenntnis solcher Kommentare zielt auf die Verschränkung von Diskriminierung in Online- und Offlinekontexten. Verachtende Sprache ist nicht erst mit Social Media in die Welt gekommen, erlebt dort aber eigene Dynamiken. Gemeinsam kann ein Problembewusstsein für die dahinter stehenden Hate-Speechstrategien (zum Beispiel Emotionalisierung, Wir vs. Die) geweckt werden. Meist befinden sich die Reaktionsmöglichkeiten auf Hate Speech zwischen den Polen „Diskutieren oder Löschen“. Weiterhin gibt es auch Nuancen, die zwischen diesen Polen liegen: Moderieren, Ironisieren, Ignorieren, Rückfragen, Solidarisieren, Paradoxe Intervention, Themenwechsel oder sich Positionieren. Diese Kategorien können gemeinsam mit den Schüler*innen erarbeitet und zugeordnet werden.

Die Vielfalt dieser möglichen Reaktionen und der damit verbundenen Wirkungen wird von den Heranwachsenden in der nächsten Kleingruppenphase spielerisch erprobt. In einem Materialkoffer¹¹ finden sich Gestaltungsmaterialien (Schere, Kleber, Glitzerpulver, Stifte, etc.) mit denen der "Diss Kurs" nach eigenem Ermessen modifiziert werden kann. Mit ausgedruckten Memes, Bildern und Blanko-Kommentarfeldern (M3, M4) bestehen Angebote zur inhaltlichen Auseinandersetzung.

⁸ Vgl. Fachübergreifende Kompetenzentwicklung <https://short1.link/csbvVW> (aufgerufen am 18.04.2019)

⁹ Verbindlicher Inhalt für die Jahrgangsstufe 7–10, <https://short1.link/DGMpoU>, S. 25 (aufgerufen am 18.04.2019)

¹⁰ <https://short1.link/DGMpoU>, S. 28 (aufgerufen am 18.04.2019)

¹¹ Inhalt des #hopeSpeech Materialkoffers: <https://bit.ly/2v4szCn>

Beispiel-Memes:¹²



Die grafischen Elemente schaffen es in prägnanter Form, auf tiefgreifende, zum Teil Jahrtausend alte Diskurse zu verweisen, ohne diese offen ansprechen zu müssen. Darin entspricht die christliche Kulturtradition dem zentralen Paradigma von Social-Media-Kommunikation: Verkürzung im Sinne eine Reduktion, die auf größere Sinnzusammenhänge verweist: Die Krönung Marias mit dem Spruch "Calm down. All you creatures of god" ermahnt zum respektvollen Umgang angesichts unserer gleichermaßen geschöpflichen Existenz. Eine Grafik des US-amerikanischen Künstlers Kelly Latimore spielt mit der klassischen Trinitäts-Ikone von Andrei Rublev, nimmt die Fragen nach dem Geschlecht und der Herkunft Gottes auf und stellt unsere eigene Ebenbildlichkeit in Frage. Zahlreiche Regenbogen-Darstellungen (u.a. mit explizitem Verweis auf Gen 9,16) verdeutlichen das verbindende grafische Element von Gottes Bundestreue zur LGBTI+-Bewegung. Ein "still praying for my haters"-Meme öffnet den Blick auf die Frage der Feindesliebe (Mt 5,44) angesichts von Hate Speech.

Wichtig in diesem Kommunikationsprozess ist die Betonung, dass es an dieser Stelle nicht um "richtige" oder "falsche" Reaktionen geht. In der spielerischen Offenheit des Offlineformats können die Schüler*innen eine Freiheit ausprobieren, die das Internet so nur bedingt bietet: Das sogenannte "Recht auf Vergessenwerden".

Während der Präsentation ihrer Ergebnisse erhalten die Schüler*innen unterstützende Impulse:

- Was ist euch schwer gefallen?
- Wen wolltet ihr damit erreichen?
- Was hat sich im 'Diss Kurs' verändert?

Durch die Gruppendynamik kommt es oft zu einem starken Einsatz von Humor und Ironie. Die Grenzen von Humor in der Bewältigung von Konfliktsituationen können anschließend im Plenum thematisiert werden. Gleiches gilt für das Ersetzen einer Mehrheitsillusion (Alle sind gegen Homosexualität) durch eine andere Mehrheitsillusion (Alle sind für Homosexualität). Mögliche Effekte einer Diskursverschiebung durch diese Intervention in Social Media sind: Diskussionskultur entwickeln, stille Leser*innen mitdenken, Mehrheitsillusion aufbrechen, Meinungsvielfalt abbilden oder Solidarität zeigen.

In einer abschließenden Blitzlichttrunde resümieren die Jugendlichen folgende Impulse:

- Was nimmst du aus dem Workshop mit?
- Wirst du zukünftig anders auf Social Media-Plattformen kommunizieren oder eher nicht?

Dieser Workshop ist ein Offlineformat und kann ohne Internet und technische Hilfsmittel durchgeführt werden. Fast alle verwendeten Materialien stehen unter freien Lizenzen (CC-0). Die genaue Durchführung des Workshops und eine unterstützende Präsentation finden sich unter <https://bit.ly/2v4szCn>.

Veranstaltung

23. – 24. Oktober 2019: #whatthehope. Christliche Narrative als Alternativen im Netz¹³

¹² Bildquelle: Lizenz siehe M3 und M4

¹³ Anmeldung unter <https://bit.ly/2v79IGS>

M1 Diss Kurs Beitrag

**DISS
KURS**

14. Mai 2017 Gefällt 50 Mal 105 Kommentare 24 Mal geteilt



"Zwei Menschen, die sich lieben und vor Gott einen Bund beschließen wollen, kann ich mich als Christin nicht entgegenstellen. Ich finde bei der Trauung homosexueller Paare sollten die Kirchen dazulernen."

Prof. Christina Aus der Au,
Präsidentin des Kirchentages

Foto: DDKT/Jens Schulze

Auf dem Deutschen Evangelischen #Kirchentag vom 24. bis 28. Mai in #Berlin werden erstmals auch gleichgeschlechtliche Paare getraut. Wie die Kirchentagspräsidentin Christina Aus der Au dazu steht, lesen Sie ausführlich [hier](#).

M2 Diss Kurs Kommentare



14. Mai 2017 Gefällt 14 Mal 11 Antworten

Die Frau "haut" ja Einen nach dem Anderen in dieser Richtung raus, wie man so schön umgangssprachlich sagt. Kann man Christ sein, ohne dass man sich an die Bibel hält...? Meine Antwort darauf ist NEIN. Wahrscheinlich kommt als nächstes dann die Aussage, dass wir und die Muslime denselben Gott haben und dass viele Wege zur Erlösung führen. Steht wahrscheinlich alles in der Bibel 2.0 Interreligious Edition. Natürlich mit dem Siegel extrem gender-proof...



14. Mai 2017 Gefällt 29 Mal 10 Antworten

Dieser Bund besteht vor Gott nicht, da die Homosexualität von ihm abgelehnt wird. Homosexualität ist keine natürliche Verbindung, sondern die Ablehnung der Schöpfung. Und das auf eine ganz niedere Art.



15. Mai 2017 Gefällt 6 Mal 2 Antworten

Homosexualität ist keine Mutation, die etwas Besseres hervorbringt, im Gegenteil: die Fortpflanzung wird dadurch eingestellt, der Fortbestand der Art ist nicht mehr gewährleistet. Solche "Wesen" selektieren sich somit selber aus.....logisch, nicht ideo-logisch!



15. Mai 2017 Gefällt 0 Mal 0 Antworten

Wenn es aber so wäre, dürfte es die Homosexualität seit langem nicht mehr geben. So ist es aber nicht, der Prozentsatz in der Bevölkerung ist sogar recht stabil. Wie erklären Sie das?



14. Mai 2017 Gefällt 0 Mal 10 Antworten

Seid fruchtbar und mehret Euch.

Ups, geht nicht. Also wird die Standard-Ehe wohl einen Sinn haben. Aber das interessiert in der Kirche niemanden mehr.



14. Mai 2017 Gefällt 0 Mal 7 Antworten

Es heißt, dass die Protestanten bzw die Evangelischen die HLSchrift soooo gut kennen. Das kann nicht sein, denn in der Bibel steht ja geschrieben, dass Sodom und Gomorrha wegen gelebter Homosexualität von Gott mit Feuer ausgelöscht worden ist. Und das ist nicht die einzige Stelle. Die Bibel spricht von widernatürlichem Verkehr von Männern mit Männern und Frauen mit Frauen. -- Die Welt steht auf kan Fall mehr lang - nach Nestroy.



14. Mai 2017 Gefällt 1 Mal 7 Antworten

Ich liebe meine Katzen auch sehr, bin aber noch nie auf die Idee gekommen sie zu heiraten....

M3 Diss Kurs Memes



M4 Diss Kurs Postbubbles und Memes



Medienkompetenz erlebbar machen

Prof. Andreas Büsch, Medienpädagogik und Kommunikationswissenschaft
Leiter der Clearingstelle Medienkompetenz der Deutschen Bischofskonferenz

Das Materialangebot mekomat.de

Wie kann es gelingen, Eltern, Erziehende, Lehrer*innen, Erwachsenenbildner*innen und andere Multiplikator*innen in der Vermittlung von Medienkompetenz zu unterstützen? Was leistet Kirche bisher schon im Feld Medienbildung – und was ist angesichts einer zunehmend digitalisierten Gesellschaft zu tun?

Dies waren zwei zentrale Fragen im medienpädagogischen Impulspapier „Virtualität und Inszenierung. Unterwegs in der digitalen Mediengesellschaft“¹, die zur Einrichtung einer Stelle für Medienkompetenzfragen führte. Die *Clearingstelle Medienkompetenz der Deutschen Bischofskonferenz* [Link: <https://medienkompetenz.katholisch.de>] wurde aufgrund einer Selbstverpflichtung im genannten Papier zunächst im Januar 2012 für drei Jahre als Projekt „ad experimentum“ eingerichtet und wird mittlerweile dauerhaft durch den Verband der Diözesen Deutschlands (VDD) als Einrichtung an der Katholischen Hochschule Mainz finanziert.

Die wesentliche Aufgabe der Unterstützung von Multiplikator*innen führte u.a. zu praxisorientierten Serviceangeboten wie der Reihe *Filmtipps*. [Link: <https://medienkompetenz.katholisch.de/themenfeld/filmtipps/>]. Unter diesem Titel wird monatlich ein Kurzfilm oder Spielfilm daraufhin besprochen, welche medienpädagogisch relevanten Themen er anspricht und welche Anschlussmöglichkeiten für medienpraktische Arbeit mit verschiedenen Zielgruppen und in schulischen sowie außerschulischen Kontexten er bietet.

Ein „Leuchtturm-Angebot“ ist der *Zertifikatskurs Medienpädagogische Praxis* [Link: <https://medienkompetenz.katholisch.de/themenfeld/zertifikatskurs/>] (#mepps). Der Fokus dieser achtmonatigen Blended-Learning-Fortbildung liegt auf einem Beitrag zur Professionalisierung für Erwachsenenbildner*innen, Lehrer*innen, Sozialarbeiter*innen und andere Mitarbeiter*innen von kirchlichen oder säkularen Bildungsträgern, die für sich in ihren jeweiligen Arbeitsfeldern einen medienpädagogischen Handlungs- und Fortbildungsbedarf festgestellt haben. Kern der Fortbildung ist in drei Online- und Präsenzphasen die Vermittlung von Reflexions-, Urteils- und

Handlungskompetenzen. Letztere müssen die Teilnehmenden in einem medienpädagogischen Praxisprojekt in ihrem Arbeitsfeld unter Beweis stellen, das im Rahmen des Kurses vorbereitet, durchgeführt, evaluiert und schließlich zertifiziert wird.

Neben den genannten Angeboten hat die Clearingstelle Medienkompetenz Anfang 2015 eine Online-Datenbank eingerichtet, in der medienpädagogische Materialien nach Volltext, thematischen Schlagworten sowie Formaten und Zielgruppen recherchierbar sind. Hintergrund war die Erkenntnis, dass zwar bundesweit eine Menge guter medienpädagogischer Materialien existieren, diese aber meist nur in bestimmten regionalen Zusammenhängen oder im Träger-Umfeld bekannt sind. Das müsste doch mal jemand in einem Überblick zusammenstellen, damit Interessierte einen zentralen Zugriff auf alle Materialien haben – voilà: die Idee zu mekomat war geboren. Die aktuell rund 550 Kurzrezensionen (Stand: Juni 2019) sind nach wie vor die bundesweit erste trägerübergreifende und -unabhängige Online-Übersicht über alle verfügbaren medienpädagogischen Materialien.

Wie lässt sich mit mekomat arbeiten?

Die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen bildet einen unbedingten Rahmen jeglicher religionspädagogischen Arbeit. Medien sind dabei seit Jahrzehnten ein zentraler Bestandteil der Jugendkultur und zunehmend auch schon für jüngere Kinder eine eigenständige Sozialisationsinstanz. Im Zuge der Digitalisierung bekommen Online-Angebote, digitale Dienste, Plattformen und Apps eine immer höhere Relevanz für das Leben der Einzelnen wie der Gesellschaft. Dies gilt auch für alle Bildungssektoren: Bildung ohne den Einbezug von Medien ist schlechterdings undenkbar geworden.

Dabei sind zwei Ebenen zu unterscheiden: in didaktischer Perspektive sind Medien Lehr- bzw. Lernmittel, mit denen bzw. durch die Inhalte vermittelt bzw. erfahren und Kompetenzen erlernt werden können. Hierzu bietet mekomat.de einen umfassenden Überblick über die vorhandenen Materialien, ihre Inhalte und Nutzungsmöglichkeiten. Die Kategorisierung nach Zielgruppen bietet einen unmittelbaren Zugriff auf Materialangebote für Lehrer*innen sowie SuS. Die thematische Erschließung über die Schlagworte oder durch die Volltextrecherche liefert einen inhaltlichen Zugriff auf curricular für den RU passende Materialien. Wenn Lehrer*innen sich bewusst sind, dass lebensweltliche

¹ Sekretariat der Deutschen Bischofskonferenz (Hrsg.) (2011): Virtualität und Inszenierung. Unterwegs in der digitalen Mediengesellschaft. Ein medienethisches Impulspapier (Die Deutschen Bischöfe – Papiere der Kommissionen, Nr. 35), Bonn 2011. URL: <https://medienkompetenz.katholisch.de/publizistische-kommission/>



Screenshot: mekomat.de

Fragen und Themen des RU eng miteinander verknüpft sind, lassen sich zu vielen Themenstellungen geeignete Materialien finden.²

In diesen Kontext des Lernens mit bzw. durch Medien gehört auch die Frage nach Form und Herkunft der eingesetzten Bildungsmedien: Die in mekomat.de versammelten Materialien sind fast ausnahmslos kostenfrei erhältlich; in der Regel sind die Downloadlinks direkt bei der Beschreibung zu finden.

Allerdings wird der didaktische Mehrwert von OER und digitalen Medien nicht aus sich heraus erzielt, sondern nur durch geschickte didaktische Planung von Unterrichtsmethoden, Inhalten und Medien³ zu erreichen sein. Ansonsten besteht die Gefahr, dass digitale Medien nur ein formaler Ersatz für tradierte analoge Medien bleiben.

Auf einer zweiten Ebene werden (digitale) Medien implizit wie explizit Gegenstand der thematischen Beschäftigung – und genau diese Ebene bietet sehr große Schnittstellen für den RU: „Insofern mit der Digitalisierung bisweilen nicht weniger als unsere Menschlichkeit auf dem Spiel steht, muss sie in Bildungsprozessen kritisch reflektiert werden: Und der Mensch? Ist er noch Subjekt der Entwicklungen? Wie steht es um das Humanum, seine Würde und Freiheit? Spätestens hier

² Für die Materialien des Internet-ABC, einer Initiative der Landesmedienanstalten mit der Zielgruppe Grundschul Kinder, ist in einem ökumenischen Pilotprojekt eine thematische Erschließung der Materialien für den RU (und darüber hinaus auch für anderen Fächer) in Vorbereitung.

³ Vgl. Döbeli Honneger, Beat (2016): Mehr als 0 und 1. Schule in einer digitalisierten Welt. Bern, S. 68

wird klar, was wir Christen mit der Digitalisierung zu schaffen haben. Der Mensch als Abbild Gottes, der bei jeder Begegnung durchscheint, ist unser Maßstab. Wie also wird das Menschliche, das durch Christus geheiligt ist, bei diesen Umbrüchen gesichert?⁴

Ganz offensichtlich sind normative Fragen und letztlich Fragen nach Werten quasi das Scharnier, um Themen im Zusammenhang mit Internet, digitalen Medien und Digitalisierung im Religionsunterricht bezogen auf lebensweltliche Anforderungssituationen zu behandeln. Dabei kommt der Religionspädagogik zugute, dass die für ethisches Lernen notwendigen Kompetenzen unmittelbar mit den unter dem Begriff Medienkompetenz versammelten Fähigkeiten und Fertigkeiten zusammenhängen.⁵

Kinder und Jugendliche auf ihrem Weg in und durch die Lebenswelt in diesen existenziellen Fragen zu begleiten ist zweifelsfrei eine Aufgabe des RU – mit mekomat.de gibt es eine weitere Quelle, um den Unterricht mit medienpädagogischen Materialien anzureichern.

⁴ Sekretariat der Deutschen Bischofskonferenz (Hrsg.) (2016): Medienbildung und Teilhabegerechtigkeit. Impulse der Publizistischen Kommission der Deutschen Bischofskonferenz zu den Herausforderungen der Digitalisierung (Arbeitshilfen, Nr. 288). Bonn 2016, 6. URL: <http://www.dbk-shop.de/de/deutsche-bischofskonferenz/arbeitshilfen/medienbildung-teilhabe-gerechtigkeit.html>.

⁵ Vgl. dazu Büsch, Andreas (2018): Neue Werte braucht das Land?! Die eigene Werthaltung als Grundlage des Arbeitens reflektieren und einbringen. In: Meister, Dorothee; Knaus, Thomas; Narr, Kristin (Hrsg.): Future-lab Medienpädagogik. Qualität – Standards – Profession (Schriften zur Medienpädagogik, Bd. 54). München: kopaed, 85-99.

Digitaler Religionsunterricht mit rpi-virtuell

Joachim Happel und Jörg Lohrer, Wissenschaftliche Mitarbeiter im Comenius-Institut

Digitale Räume sind weder zeitlich noch räumlich begrenzt. Wo sie von Schüler*innen und Lehrer*innen entdeckt werden, entsteht ein neuer, weiter Raum. Unterrichtliche und lernende Kommunikation findet nicht mehr nur am festen Lernort Schule statt. Schülerinnen und Schüler, Eltern, Lehrerinnen und Lehrer vernetzen sich in digitalen Gruppen, organisieren Lernräume online und tauschen sich über Direktnachrichten aus.

Auch bei zentralen Herausforderungen religiöser Bildung sind die Mitwirkenden im Lernraum Schule nicht mehr die einzigen Ansprechpartner. Andere sind oft leichter und anonym erreichbar: über einen Mausklick oder einen Touch auf das Smartphone. Alle ethischen, politischen, religiösen, spirituellen Themen werden auch in den sozialen Netzen diskutiert. Zu fast jeder Frage gibt es Antworten, Ratschläge, Erklärungen. Nicht alles stimmt. Manches führt in die Irre.

Gut, wenn es vertrauenswürdige Netzknoten gibt, die wie Leuchtfener im Dunkel vieler Angebote Orientierung geben können. Hier stehen Religionsunterricht und Gemeindepädagogik vor der Herausforderung, nicht nur eigene digitale Inhalte zu positionieren, sondern auch Menschen in der digitalen Lebenswelt zu begleiten, zu beraten und gemeinsam mit ihnen neue digitale Freiräume zu erschließen.

In diesem Kontext von Digitalität und Verlässlichkeit ist das Angebot von rpi-virtuell verortet. rpi-virtuell stellt für pädagogische Mitarbeiter*innen in Schule und Gemeinde unterstützende Dienste bereit, die sich für die eigene Arbeit anpassen und integrieren lassen.

Im Zentrum stehen vier Kerndienste, die von einem kleinen Team Hauptamtlicher betreut werden.

Das wohl mächtigste Werkzeug ist unser **Blogs**server, mit dem auch Einsteiger eindrucksvolle Webseiten im Netz erstellen können. Ausgestattet mit vielen Erweiterungen und Layouts können Nutzer ein professionelles Informationsangebot für ihre Zielgruppe kreieren. Auch Events für viele Besucher lassen sich hier mit ein paar Klicks organisieren. Werkzeuge, um interaktive Lernmedien zu generieren, sind darin enthalten.

Menschen, die lieber im geschützten Raum kommunizieren, steht mit dem **Gruppen-Bereich** ein weiteres Werkzeug bereit. Hier finden besonders Arbeits- und Lerngruppen ihr Zuhause. Alle Aktivitäten und Dokumente, die in der Gruppe entstehen, werden bei den gemeinsamen Aktivitäten notiert und halten die Mitglieder auf dem Laufenden. Gruppen eignen sich besonders auch als Treffpunkt für soziale Lernszenarien. Für Nutzer von mobilen Endgeräten arbeitet rpi-virtuell

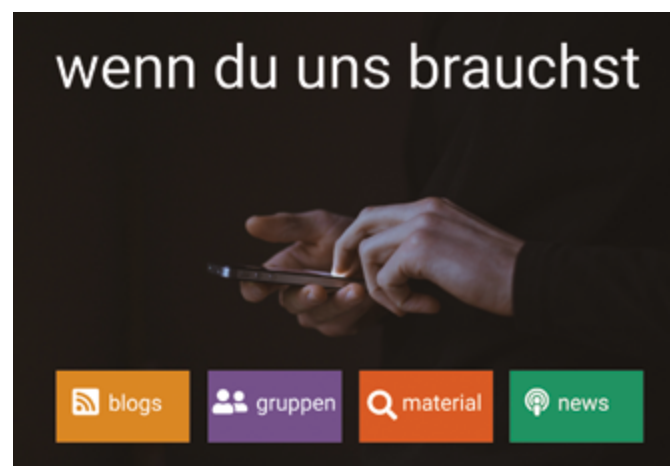
derzeit an der Entwicklung einer App mit, die die aus Gründen des Datenschutzes in Verruf geratenen Messenger ersetzen kann. Über diese App sollen Gruppen künftig auch Bildungsinhalte (digitale Lernwege, Lektionen, Fragebogen, ...) abonnieren können.

Öffentlich zugänglich ist hingegen unser **Materialpool**, der das Beste aus den Rundfunkanstalten, religionspädagogischen Instituten, Universitäten und vieler engagierter Religionslehrerinnen und Religionslehrer in Form einer Referenzbibliothek bereitstellt, verschlagwortet und durchsuchbar macht. Nahezu alle Inhalte sind frei zugänglich und kostenfrei nutzbar. Vieles lässt sich leicht für die eigene Praxis anpassen und mit Aufgabenstellungen versehen.

In unserem **News-Dienst** vernetzen wir schließlich Akteure, Ereignisse und Inhalte kirchlicher Bildungsarbeit. Wir berichten über neue Initiativen und digitale Optionen für Schule und Gemeinde. Nachrichten werden hier gemeinsam produziert, geprüft und diskutiert. Freie Lizenzen ermöglichen die Weiterverarbeitung der offenen Bildungsressourcen, zum Beispiel für den eigenen Newsletterversand oder die Einbindung in die eigene Homepage. Besucher können sich nicht nur für einen kostenlosen Newsletter eintragen, sondern auch eigene Artikel einreichen und andere kommentieren.

Der Ort, um den sich Religionsunterricht bildet, muss nicht zwangsläufig die Schule sein. Digitale Kommunikationsräume ermöglichen Menschen mit körperlichen Handicaps, knappen Zeitressourcen oder begrenzter Mobilität, an religiösen Bildungsaktivitäten teilzuhaben und Gruppen und Bildungsangebote zu organisieren.

<https://rpi-virtuell.de>



Weil digitale Medien zur Lebenswelt der Schüler und Schülerinnen dazu gehören

Der ZeitspRUNG hat bei Lehrkräften der EKBO nachgefragt, wie sie digitales Lernen in den Unterricht integrieren.

Paula Nowak, Studienleiterin am AKD

Franziska Bihlmayer-Wagner,

Schule am Bienwaldring,
Förderzentrum für geistige
Entwicklung, Neukölln

Warum haben Sie sich dazu entschieden, in Ihrem Unterricht digitales Lernen anzubieten?

Auch an einem Förderzentrum ist der Umgang mit digitalen Medien im schulinternen Curriculum implementiert. Mittlerweile verfügt die Mehrzahl der Klassenräume über ein Smartboard, das auf das W-LAN der Schule zugreifen kann. Ich nutze diesen Zugang gerne, um unkompliziert Lerninhalte zu visualisieren. Ein wichtiger Aneignungsbereich ist das bildlich-anschauliche Lernen, daher versuche ich zunehmend auch, vorhandenes Material, Bilder und Fotos zu digitalisieren. Gerne nutze ich auch das Angebot der Medienzentrale (und andere Portale), um Film- und Videosequenzen in den Unterricht einzubauen. Ebenso wichtig sind die individuellen Kommunikationsmöglichkeiten nichtsprachlicher Schüler*innen mittels Talker (Tablets mit der Kommunikationsapp Meta-Talk). Für den Religionsunterricht gibt es eine eigene App, die grundlegende religiöse Begriffe versprachlicht. Die Schüler*innen können auf diese Weise von mir gezielt am Unterrichtsgespräch beteiligt werden.

Wie reagieren die Schüler*innen?

Festzustellen ist eine hohe Konzentration z.B. beim Betrachten von Bildern. Der produktive Umgang mit Tablets und PC fördert ihre Medienkompetenz auch im Alltag. Jedes Lernarrangement, das ihnen die aktive Nutzung digitaler Technik ermöglicht mit dem Ziel, gestalterisch tätig zu werden und nicht nur zu konsumieren, führt sichtbar zu nachhaltigen Erfolgserlebnissen.

Gibt es etwas, was Sie demnächst gern einmal in Ihrem Unterricht ausprobieren würden?

Ich habe die App „learning Apps“ hin und wieder in Lerngruppen eingesetzt, vor allem für (niedrigschwellige) Lernerfolgskontrollen. Ich würde gerne selbst solche „learning Apps“ erstellen mit meinem Material, aber der Zeitaufwand und die Ungeübtheit sind eine echte Hürde! Ein weiterer Plan ist, mit einer Klasse einen iMovie zu drehen zu einem biblischen Thema.

Christoph Schumacher,

B.-Traven-Gemeinschafts-
schule, Spandau

Können Sie ein aktuelles Beispiel aus Ihrem Schulalltag nennen, bei dem Sie eine digitale Unterrichtsmethode angewandt haben?

Ich habe mit unterschiedlichen Klassen in Vorbereitung auf das Osterfest einen Kurzfilm erstellt. Bestandteil der Einheit ist das Lesen der Passionsgeschichte (in der App Holy Bible), Recherche mit den iPads zu Osterbräuchen und der Zeitgeschichte Jesu, Erstellung eines Storyboards zum Thema Leidensweg und Auferstehung Jesu mit einem Textverarbeitungsprogramm, Anfertigen von Standbildern und kurzen Videosequenzen mit der integrierten Kamera an unterschiedlichen Orten, Erstellung des Kurzfilms durch das Zusammenschneiden mit einer Bildbearbeitungs-App sowie die Suche und Integration einer passenden Filmmusik.

Wie reagieren die Schüler*innen?

Meistens sind die SuS motiviert, mit den iPads zu arbeiten. In Partner- oder Gruppenarbeit funktioniert es sehr gut. Hier können sie sich gegenseitig unterstützen. Die Arbeitsaufträge sind meist kreativ angelegt, was für Abwechslung und Spaß sorgen kann. Trotzdem muss man darauf achten, dass Arbeitsschritte, Techniken und Apps erklärt werden. Die Ergebnisse können dann zum Teil gleich auf die eigenen Smartphones übertragen und zu Hause vorgeführt werden.

Wie erweitern Sie Ihr digitales Wissen?

Ich besuche ganz gern Tagesfortbildungen von unterschiedlichen Anbietern wie z.B. dem AKD, Schulbuchverlagen oder Firmen, die Schulen bei der Digitalisierung unterstützen. Es geht aber auch unkompliziert mit Tutorials im Netz. Da lassen sich vor allem Webseiten empfehlen, die sich explizit an Lehrkräfte wenden, die mit digitalen Medien im Unterricht arbeiten wollen.

Foto: M. Radloff



Simeon Wegert,
Herbert-Tschäpe-Grundschule
Mahlow

Warum haben Sie sich dazu entschieden, in Ihrem Unterricht digitales Lernen anzubieten?

Um den Herausforderungen der späteren Arbeitswelt gerecht zu werden, sollte Medienkompetenz aus meiner Sicht bereits in der Schule eingeübt werden. Dabei ersetzt Digitales Lernen eine fundierte Pädagogik nicht, sondern ergänzt diese. In der EKBO arbeiten wir derzeit an einem Pilotprojekt, bei dem Tabletcomputer von den Lehrkräften für Unterrichtseinheiten ausgeliehen werden können. Wir bieten entsprechende Fortbildungen an, in denen neben den technischen Voraussetzungen auch pädagogische Konzepte erarbeitet und evaluiert werden. Für mich persönlich bieten digitale Bausteine die Chance, meinen Unterricht noch ein Stück abwechslungsreicher und praxisbezogener zu gestalten.

Wie reagieren die Schüler*innen?

Die Schüler*innen reagieren durchweg begeistert. Sie fühlen sich verstanden, da Digitales Lernen an ihre Lebenswelt anknüpft. Sie sind aufgeschlossen und interessiert. Befürchtungen, die Schüler*innen würden nicht sorgsam mit den Geräten umgehen, kann ich insofern widerlegen, dass sie die vielfältigen Möglichkeiten der Tablets zu schätzen wissen, sodass sie sorgfältig mit ihnen arbeiten.

Wichtig erscheint mir hier vor allem, dass Medienkompetenz an den Schulen vermittelt wird, da die Heranwachsenden mit den vielen Möglichkeiten der digitalen Welt leicht überfordert sein können. Die Beantwortung von Fragen wie „Was ist bei der Online Recherche zu beachten? Welche Quellen sind vertrauenswürdig? Welche Apps setze ich sinnvoll ein?“ geben den Schüler*innen Sicherheit und Orientierung.

Gibt es etwas, was Sie demnächst gern einmal in Ihrem Unterricht ausprobieren würden?

Ich möchte mit den Schüler*innen digitale Plakate gestalten, die unseren Religionsunterricht an der Schule bewerben. Zur Umsetzung bietet sich etwa die intuitive Design-App Canva an. Auch Projekte wie Bibelcomics, Fotostories oder Erklärvideos möchte ich in Zukunft in meinen Unterricht integrieren.

Foto: M. Radloff



Christina Tetzl,
Theodor-Fontane-Gymnasium
Strausberg

Warum haben Sie sich dazu entschieden, in ihrem Unterricht digitales Lernen anzubieten?

Digitales Lernen anzubieten war eine bewusste Entscheidung. Ich versuche, meinen Unterricht stark an die Lebenswelt der Schüler*innen anzulehnen und Vernetzungen aufzuspüren, die ich nutzbar machen kann, um ihnen Religiosität näherzubringen – dabei empfinde ich es als geradezu offensichtlich, mit und über digitale Medien zu lernen. Verstehen die Schüler*innen, dass ihnen täglich innerhalb ihres Medienkonsums Religiosität in Form von christlichen Symbolen und Metaphern sowie anderen subtileren Zeichen oder Zitaten begegnet, öffnen sie sich für neue Perspektiven und erkennen die Chancen, die hinter einer Deutungskompetenz stecken.

Wie erweitern Sie Ihr digitales Wissen?

Ich bin selbst sehr gern in „digitalen Welten“ unterwegs, schaue Netflix, spiele Pokemon Go, schaue ab und zu auch Let's Plays und werde auch in diesem Jahr wieder zur Role Play Convention nach Köln fahren – nicht zuletzt auch, um die Lebenswelt meiner SuS zumindest in Ansätzen nachvollziehen zu können. Ich folge ansonsten dem „Medienpädagogik Praxis-Blog“ auf Facebook und pflege noch regelmäßigen Kontakt zu Mitarbeiter*innen der ComputerSpielSchule Greifswald. Generell bin ich sehr aufmerksam und höre meinen Schüler*innen zu. Wenn sie von einem neuen Trend erzählen, überlege ich mir, wie ich den für meinen Unterricht nutzen kann. Dann recherchiere ich, wie ich das umsetzen kann, was ich mir in den Kopf gesetzt habe. Und wenn ich nicht weiter weiß, schaue ich mir in der Regel ein How-to-Video auf YouTube an.

Gibt es etwas, was Sie demnächst gern einmal in Ihrem Unterricht ausprobieren würden?

Ich würde gern mit zwei meiner 8. Klassen einen Bibelwissen-Escape Room erstellen, der digitale Elemente enthält. Basis ist alles, was wir uns im Schuljahr erarbeitet haben. Somit würde eine erfolgreiche „Flucht“ aus dem Raum einem Rite de Passage nahekommen, der den Übergang in die neue Klassenstufe einläutet.



Julia Mruczek,
Theodor-Fontane-
Gymnasium Strausberg und
Carl-Bechstein-Gymnasium
Erkner



Foto: M. Radloff

Warum haben Sie sich dazu entschieden, in Ihrem Unterricht digitales Lernen anzubieten?

Weil digitale Medien zur Lebenswelt der SuS dazu gehören und ich meinen Unterricht schülernah und zeitgemäß gestalten möchte, um die SuS über digitale Methoden zu einer kreativen Auseinandersetzung mit den verschiedenen Themen des Religionsunterrichts zu motivieren. Durch eine vertiefende Reflexion werden die SuS zugleich zu einem kritischen Umgang mit digitalen Medien angeregt.

Können Sie ein aktuelles Beispiel aus Ihrem Schulalltag nennen, bei dem Sie eine digitale Unterrichtsmethode angewandt haben?

Ich habe SuS einer 8. Klasse Erklärvideos zu verschiedenen Themen des RU erstellen lassen. Die SuS durften sich dabei ein Thema aussuchen,

das sie mithilfe eines Erklärvideos ihren Mitschüler*innen vorstellen sollten. Die meisten SuS wählten dafür die Methode der Legetechnik. SuS einer 9. Klasse sollten ein religiöses Musikvideo zu einem Lied ihrer Wahl drehen. Dabei sollten sie den Liedtext aufgreifen und ein Video drehen, in dem religiöse Motive und Szenen passend dazu vorkommen. Zum besseren Verständnis sollten diese in einer schriftlichen Reflexion von jeder Gruppe noch einmal erläutert werden.

Wie reagieren die Schüler*innen?

In der Regel sind die SuS von der Aufgabenstellung erst mal begeistert und gehen motiviert ans Werk. Bei der Umsetzung kommt es mitunter zu einem Motivationsabfall aufgrund des hohen technischen Arbeitsaufwands. Wird dieser jedoch gemeinsam bewältigt, entsteht dabei ein Produkt, auf das die SuS oftmals stolz sind.

Spielend lernen?! – Zum Potential digitaler Spiele in Lehr- und Lernprozessen

Dr. Sonja Gabriel, Hochschulprofessorin für Mediendidaktik und Medienpädagogik an der KPH Wien/Krems

Digitale Spiele sind mittlerweile ein fixer Bestandteil im Leben von Kindern und Jugendlichen, aber immer mehr auch von Erwachsenen. Laut JIM-Studie 2018¹ geben beinahe 60% der befragten Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren an, dass sie täglich oder mehrmals pro Woche digitale Spiele spielen. Das Gerät, das dazu am häufigsten benutzt wird, ist das Smartphone – wenig verwunderlich, wenn man bedenkt, wie leistungsstark und vielfältig dieser Taschencomputer in den letzten Jahren geworden sind.

Die Attraktivität digitaler Spiele liegt vor allem darin, dass sich die Spielenden als selbstwirksam erfahren – im Spiel getroffene Entscheidungen wirken sich auf den weiteren Verlauf der Handlung und des Geschehens aus und erhalten dadurch größere Bedeutung für die Nutzenden. Gut designte Spiele schaffen es zudem, dass die Spielenden im Flow gehalten werden. Darunter wird verstanden, dass es Mechanismen gibt, die Spielende – unabhängig von ihrem Können und ihren Fähigkeiten – weder über- noch unterfordern. Dies kann realisiert werden durch verschiedene Schwierigkeitsgrade, die von Spielenden aufgrund ihrer Selbsteinschätzung gewählt werden oder aber durch Adaptivität. Das bedeutet, dass die Software aufgrund der vom Nutzenden getätigten Eingaben entscheidet, ob und welche Unterstützung für ein erfolgreiches Vorankommen benötigt wird. Schließlich ist ein weiterer Vorteil digitaler Spiele darin zu sehen, dass sie simulierte Lebenserfahrungen bieten, indem Spielende in Rollen schlüpfen können, die im realen Leben entweder unzugänglich sind oder ihnen aufgrund potenzieller Risiken verwehrt bleiben². Zudem können Lösungswege und Zugänge ohne realweltliche Konsequenzen versucht werden – gerade in digitalen Spielen steht das Lernen aus Fehlern im Vordergrund und Spielende werden dazu motiviert, neue Wege zu gehen, denn grundsätzlich sind digitale Spiele nichts anderes als künstlich geschaffene Hindernisse, die es zu überwinden gilt.

Spiel ist nicht gleich Spiel

Häufig werden digitale Spiele skeptisch gesehen – als Zeitverschwendung, suchtgefährdend oder als aggressionsfördernd. So wie es bei anderen (digitalen und analogen) Medien hohe Qualitätsunterschiede gibt, ist dies ebenfalls bei Computerspielen der Fall. Grundsätzlich

kann bei digitalen Spielen unterschieden werden zwischen Commercial-off-the-Shelf-Games (hierunter fallen alle kommerziellen Spiele wie beispielsweise FIFA, Pokémon Go oder Sims) und Serious Games³ (auch Games with a Purpose genannt). Bei Letzteren liegt der primäre Zweck nicht in der Unterhaltung der Spielenden, sondern in der Wissensvermittlung, dem Training von Verhaltensweisen oder sie zielen auf Einstellungsänderungen ab.

Digitale Spiele in der Wertevermittlung

Besonders in den letzten 10 bis 15 Jahren wurden immer mehr digitale Spiele entwickelt, die sich mit Themen wie Armut, Immigration, Konflikten oder Diskriminierung auseinandersetzen oder Spielende vor ethisch-moralische Entscheidungen stellen. Digitale Spiele können als expressives und persuasives Medium gesehen werden, da sie reale und imaginäre Systeme repräsentieren können und die Spielenden somit sowohl zur Interaktion als auch zur Beurteilung einladen⁴. So müssen beispielsweise in *Papers, Please*⁵ Spielende entscheiden, ob sie einen Menschenhändler, dessen Papiere offiziell in Ordnung sind, ins Land lassen oder ob sie die Einreise verweigern und damit Lohnneinbußen riskieren, was die eigene Familie in Gefahr bringen könnte⁶. Auswirkungen von Entscheidungen sind häufig erst einige Zeit später im Spielgeschehen zu bemerken.

1 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, JIM-Studie 2018. Jugend, Information, Medien. <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2018/> (25.02.2019)

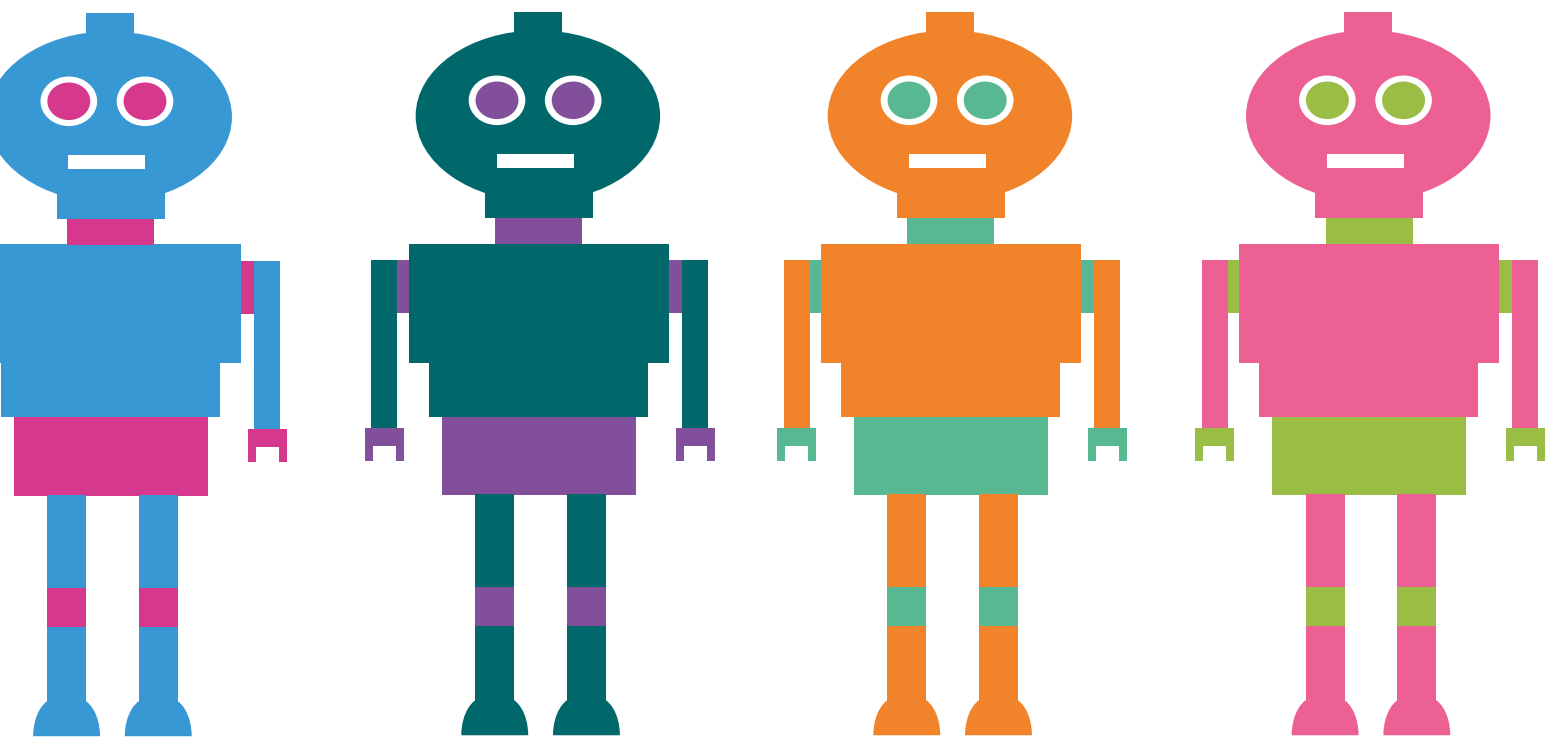
2 Christoph Klimmt, Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote, Köln 2006.

3 Ben Sawyer & Peter Smith, Serious Game Taxonomy. Paper presented at the Serious Game Summit 2008, San Francisco, USA 2008.

4 Ian Bogost, Persuasive games: The expressive power of videogames, Cambridge, MA 2007.

5 Papers, Please (Pope, 2013) ist ein Simulationsspiel, in dem Spielende in die Rolle eines Grenzwachbeamten des fiktiven Staats Arstotzka schlüpfen und entscheiden müssen, ob Reisende den Grenzübergang passieren dürfen oder nicht.

6 Eine genauere Auseinandersetzung zum Thema Serious Games und Menschenrechte findet sich in: Sonja Gabriel, Serious Games Teaching Values: Discussing Games Dealing with Human Rights Issues, in K. D. Valentine & L. J. Jensen Examining the Evolution of Gaming and Its Impact on Social, Cultural, and Political Perspectives, Hershey 2016, S.195-218.



*Bury Me, My Love*⁷ ist ein gelungenes Beispiel dafür, dass mit dem Medium "Spiel" Nutzende auf Situationen aufmerksam gemacht und Empathie erzeugt werden kann. Gerade weil Spielende hier nur wenige eigene Entscheidungen treffen können, wird die Handlungsunfähigkeit aufgezeigt, wenn es darum geht, das Schicksal eines geliebten Menschen zu beeinflussen. Insgesamt gibt es 19 unterschiedliche Spielausgänge, wovon nur einer davon die geglückte Flucht der Hauptperson zeigt⁸. Durch die Interaktivität fühlen sich Situationen und Ereignisse für Spielende realer und unmittelbarer an und können als Ausgangspunkt für Reflexion und weitere Diskussionen genutzt werden.

Was haben digitale Spiele mit Religion(sunterricht) zu tun?

In vielen kommerziellen digitalen Spielen werden Anlehnungen an reale Religionen oder Fantasiereligionen verwendet, um Spielwelten realistischer zu gestalten. Oft werden religiöse Themen in die Narration eingearbeitet. Symbole, Orte und Praktiken, die westlichen oder (fern)östlichen Religionen entstammen, fungieren als Hintergrund oder treiben den Fortgang der Geschichte an. Das Beispiel

des populären Smartphone-Games *Pokémon Go*⁹ zeigt, dass digitale Spiele auch durchaus Auswirkungen auf das alltägliche Leben haben können: Während die Anglikanische Kirche in Großbritannien *Pokémon Go*-Partys in den Kirchen veranstaltete, ist Gläubigen das Spielen in Saudi-Arabien sowie in hinduistischen Tempeln verboten¹⁰.

Die Thematisierung und (gemeinsame) Reflexion von digitalen Spielen bezüglich der verwendeten Figuren, Themen und Symbole holt ein Stück der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen in den Klassenraum. Es ist dabei nicht immer notwendig, die Spiele direkt im Unterricht zu spielen – Schüler und Schülerinnen können hier als Experten fungieren. Alternativ können auf Plattformen wie YouTube oder Twitch Videos angesehen werden, die in sogenannten *Let's Plays*¹¹ Einblick in Handlung und Steuerung des Spiels geben.

Digitale Spiele können allerdings auch das Methodenrepertoire einer Lehrperson erweitern und direkt im Unterricht eingesetzt werden, da sie einen vielfältigen Zugang zu verschiedenen (ernsten) Themen bieten. Sie bieten Ausgangspunkte für Diskussionen, Möglichkeiten, Szenarien auszuprobieren und Mediennutzung zu reflektieren. Durch gemeinsames Spielen können zudem soziale und kulturelle Barrieren abgebaut werden – Kollaboration und Kooperation stehen bereits in vielen Spielen im Vordergrund.

⁷ Das 2017 von Playdius für mobile Geräte veröffentlichte Spiel thematisiert die Flucht einer jungen Frau aus Syrien nach Deutschland aus der Sicht ihres Ehemanns, der zurückbleibt. ≠

⁸ Eine genauere Analyse des Spiels ist zu finden in: Sonja Gabriel, *The Potential of Serious Digital Games for Human Rights Education*, in *Proceedings of Play2Learn*, Lissabon 2018, S.52-66.

⁹ Spielende können virtuelle Fantasiewesen fangen, entwickeln und sogar in virtuellen Kämpfen gegeneinander antreten lassen. Dabei werden durch GPS und Echtzeit-Lokalisierung die Standortdaten der Spielenden in das Spiel mit einbezogen.

¹⁰ Sonja Gabriel, *Pokémon Go – How Religious Can an Augmented Reality Hunt Be?*, in *Online-Heidelberg Journal of Religions on the Internet* Vol 12, 2017.

¹¹ Darunter versteht man das Vorführen und Kommentieren eines Computerspiels durch den Spielenden.

Vom beschädigten Leben im Digitalen

Orientierungsbilder digitaler Alltagskommunikation

Dr. Florian Höhne, Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Systematische Theologie der Humboldt-Universität zu Berlin

Die Nutzung digitaler Techniken hat den Alltag rasant verändert. Computer in Notizblockgröße, die manchem Star-Trek-Fan vor knapp vierzig Jahren noch wie ferne Science Fiction scheinen mussten, sind längst alltägliche Realität. Smartphones und soziale Medien, Smarthomes und Sprachassistenten – rasant verändert sich, wie Jugendliche und Erwachsene wohnen, sich unterhalten, ihre Freundschaften pflegen, sich politisch informieren oder sich Meinungen bilden.¹

Das Tempo dieser Veränderungen verunsichert, weckt Enthusiasmus oder apokalyptische Befürchtungen. Sehen die einen in der Digitalisierung vor allem einen „Turmbau zu Babel“ (Werner Thiede), konnten andere sie bei aller Kritik zumindest auch mit Bildern pfingstlicher Beteiligung verbinden (Johanna Haberer).²

Wie wir den Umgang mit digitaler Technik deuten, ist mindestens genauso wichtig für den digitalen Wandel, wie die technischen Möglichkeiten selbst.³ Vor allem muss in dem Ringen um Digitalisierungs-Deutungen klargemacht werden, um welches der vielen Phänomene es gerade geht: Die Möglichkeit autonom gesteuerter Waffensysteme ist anders zu deuten als Streamingdienste mit personalisiertem Filmangebot.

Fokussieren wir einige digitale Alltagspraktiken und die Frage, wie theologische Ethik hier relevant Orientierungen vorschlagen kann. Dazu ist ein praxistheoretischer Zugang sinnvoll, den auch Jan Schmidt in seinem einschlägigen Überblickswerk zum sozialen Netz gewählt hat.⁴ Praktiken verstehe ich dabei als Zusammenhang von konkreten Taten und Sprechweisen, indem Menschen körperlich

handeln, mit Dingen umgehen und routinierte Fähigkeiten zur Anwendung kommen.⁵ Zum Beispiel: Ich schreibe mit dem Smartphone eine Textnachricht, indem ich körperlich meine Finger über das Ding „Smartphone“ bewege und dabei routiniert weiß, wie das geht und welche Zeichen ich verwenden kann.

Dieses Verständnis von Praktiken wird für die religionspädagogische Praxis spätestens dann interessant, wenn man es mit der Idee von sozial geteilten und individuell konkreten Imaginationen verknüpft. Dazu finden sich wertvolle Anregungen bei Charles Taylor:⁶ Imaginationen werden in Bildern und Geschichten weitergetragen. Sie geben eine Vorstellung davon, wer man ist, was einem zusteht, was von einem erwartet wird, wo man steht und in welchen Verhältnis man zu den anderen steht. Es sind solche Imaginationen, die – bewusst oder unbewusst – Praktiken prägen. Wenn ich soziale Medien mit der unbewussten Vorstellung nutze, ich sei hier dazu befreit, allen meinen Gefühlen ungefiltert Ausdruck zu verleihen, werde ich etwa Facebook anders nutzen, als wenn ich die Vorstellung eines zivilisierten öffentlichen Diskursraumes des Austauschs von Argumenten verinnerlicht habe, an dem ich mit Facebook-Posts teilnehme.

Damit sind es auch Vorstellungen des Guten, die praktisches Verhalten informieren: Wie stellen wir uns gutes Zusammenleben vor? Welche Rolle kann und soll ich jeweils in diesem Zusammenleben spielen? Es ist eine Möglichkeit religiöser Bildungsprozesse auch im Religionsunterricht, solche Vorstellungen des Guten explizit zu machen, zu diskutieren und zu bedenken.

In dieses Explizieren, Diskutieren und Reflektieren können Impulse aus der christlichen Tradition eingespeist werden. Denn diese Tradition

¹ Eine ausführliche Darstellung des hier vorgestellten Ansatzes finden Sie in: Florian Höhne: Darf ich vorstellen: Digitalisierung. Anmerkungen zu Narrativen und Imaginationen digitaler Kulturpraktiken in theologisch-ethischer Perspektive, in: Jonas Bedford-Strohm, Florian Höhne, Julian Zeyher-Quattlender (Hg.): Digitaler Strukturwandel der Öffentlichkeit. Interdisziplinäre Perspektiven auf politische Partizipation im Wandel (Kommunikations- und Medienethik 10), Baden-Baden 2019, S. 25–46.

² Vgl. Werner Thiede, Digitaler Turmbau zu Babel. Der Technikwahn und seine Folgen, München 2015; Johanna Haberer, Digitale Theologie. Gott und die Medienrevolution der Gegenwart, München 2015, S. 17–19.

³ Für die Wichtigkeit von Narrativen und Deutungen vgl. Torsten Meireis: „O daß ich tausend Zungen hätte“. Chancen und Gefahren der digitalen Transformation politischer Öffentlichkeit – die Perspektive evangelischer Theologie, in: Jonas Bedford-Strohm/ Florian Höhne/ Julian Zeyher-Quattlender (Hg.): Digitaler Strukturwandel der Öffentlichkeit. Ethik und politische Partizipation in interdisziplinärer Perspektive, Baden-Baden 2019, S. 47–62.

⁴ Vgl. Jan-Hinrik Schmidt, Das neue Netz. Merkmale, Praktiken und Folgen des Web 2.0 (Kommunikationswissenschaft), Konstanz 20112, S. 41–48.

⁵ Vgl. dazu vor allem Andreas Reckwitz, Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken. Eine sozialtheoretische Perspektive, in: Zeitschrift für Soziologie 32. 2003, 282–301 und die dort zitierten Autoren, insbesondere Theodore R. Schatzki. Vgl. einführend auch Robert Schmidt, Soziologie der Praktiken. Konzeptionelle Studien und empirische Analysen, Berlin 2012; Frank Hillebrandt, Soziologische Praxistheorien. Eine Einführung, Wiesbaden 2014.

⁶ Vgl. Charles Taylor, Modern social imaginaries, Durham 2004, 23–30. Vgl. ebd. auch für das Folgende.



enthält erstens Anregungen zur inhaltlichen Bestimmung des Guten. Sie enthält zweitens wichtige Unterscheidungen zwischen Vorstellungen des Guten, besonders die Differenz zwischen dem Guten, das sich handelnd zu erstreben lohnt, und dem Guten, das einzig von Gott im Glauben erwartet werden kann.

Welche theologischen Imaginationen des Guten sind für die alltäglichen Praktiken digitaler Kommunikation relevant? Der Theologe Torsten Meireis hat drei Ebenen des Guten unterschieden, die der genannten Differenz Rechnung tragen.⁷ Das ist hier hilfreich: Das höchste Gut ist danach in theologischer Perspektive unverfügbares Gutes (1). Der Sünde verfangen können wir es weder klar erkennen noch umsetzen. Das höchste Gut, das Reich Gottes, ist „allein von Gott zu erwarten“⁸. Bilder können davon träumen lassen. Die biblischen Bilder des unverfügbaren Guten handeln vom Frieden, von ewigem Leben und Trost. Das höchste Gut ist – so Meireis – unverfügbare Inspirationsquelle, angesichts derer Menschen sich Ziele setzen. Darum geht es beim intendierten Guten (2), das menschliches Handeln anstrebt. Davon unterscheidet Meireis nun ein drittes, das realisierte Gute (3). Es bezieht sich auf die „Produkte menschlichen Handelns“⁹ unter den Bedingungen einer unerlösten Welt.

Auch im „digitalen Zeitalter“ gilt es in christlicher Perspektive, das höchste Gut zu imaginieren und „Phantasie für das Reich Gottes“¹⁰ zu entwickeln. Träumen wir von einer besseren Welt: Träumen wir von dem, was Gottes Liebe für jede einzelne bedeutet, träumen wir von Gottes Frieden, halten wir die Sehnsucht nach Gottes Gerechtigkeit wach. Imaginationen ewigen Lebens gehören zum christlichen Glauben.

Geht es um Pläne und Handlungen, ist die Ebene des intendierten Guten erreicht. Hier gilt es, in christlicher Perspektive Imaginationen

⁷ Vgl. dafür und für das Folgende Torsten Meireis, *Tätigkeit und Erfüllung. Protestantische Ethik im Umbruch der Arbeitsgesellschaft*, Tübingen 2008, 259–266.

⁸ A. a. O., 259.

⁹ A. a. O., 261f.

¹⁰ So der Buchtitel: Geiko Müller-Fahrenholz, *Phantasie für das Reich Gottes. Die Theologie Jürgen Moltmanns. Eine Einführung*, Gütersloh 2000.

vom guten und „beschädigten Leben“ zu entwickeln: Wie kann gutes Leben unter den Bedingungen einer Welt aussehen, in der weder wir selbst noch die Strukturen vollkommen sind?

An anderer Stelle habe ich aus der christlichen Hoffnung Vorschläge für Orientierungen für dieses Leben entwickelt,¹¹ die gerade unter digitalen Kommunikationsbedingungen relevant sind: Christliche Hoffnung gibt Anlass, das beschädigte Leben als veränderungsoffen, beziehungsoffen und beteiligungsoffen vorzustellen. Beteiligungsoffen heißt: Jemand stellt andere Menschen und sich selbst als Lebewesen vor, die ein Recht haben, sich am Gemeinwesen, an Kommunikation und der Gestaltung des gemeinsamen Lebens zu beteiligen und insbesondere diejenigen Entscheidungen mit zu treffen, die sie selbst betreffen. Beziehungsoffen heißt: Jemand stellt andere Menschen als Lebewesen vor, die in und von Beziehungen leben, in denen sie sich anrühren lassen von dem Leid anderer. Veränderungsoffen heißt: Jemand stellt sich andere und sich selbst so vor, dass sie nicht endgültig festgelegt sind auf ein Bild, sondern offen gehalten für künftige Entwicklungen und neue Vorstellungen.

Gerade die Imagination von Veränderungsoffenheit ist in den sozialen Medien relevant. Einmal hochgeladene Fotos oder Kommentare sind aus dem vernetzten, digitalen Gedächtnis kaum mehr zu beseitigen. Fälle, in denen etwa eine Lehrerin eine Anstellung nicht bekommen hat, weil peinliche Jugendfotos von ihr noch online waren, sind prominent geworden. Sie haben zu einer Diskussion um ein „Recht auf Vergessenwerden“ geführt,¹² das die EU-Datenschutzverordnung auch festhält.

Einerseits macht es dieses Recht auf Vergessenwerden leichter, Menschen als veränderlich vorzustellen. Die Lehrerin wird in besagtem Beispiel auf ihr Jugendfoto festgenagelt. In den Praktiken der Online-Kommunikation und des Vorstellungsgesprächs stellen andere diese Lehrerin gerade nicht als veränderungsoffen vor. Hat sie das Recht, alte Bilder von sich löschen zu lassen, wird es wahrscheinlicher, dass sie als veränderungsoffen vorgestellt wird, auch wenn der persönliche Antrieb dazu fehlt. Andererseits braucht gerade Veränderung Erinnerung. In anderen Kontexten – etwa beim abendlichen Gespräch mit Freunden – kann das gespeicherte Jugendfoto ja gerade die geschehene Veränderung sichtbar machen. In Praktiken, in denen Menschen sich aus Wohlwollen heraus ohnehin als veränderungsoffen vorstellen, wird auch das peinliche Jugendfoto nicht zur Belastung.

Dies war nur ein Beispiel. Es hat hoffentlich gezeigt, dass gerade im digitalen Zeitalter Imaginationen beschädigten Lebens nötig sind. Sie prägen unsere Alltagspraktiken in einer digitalen Welt, in der nicht alles gut, aber auch nicht alles schlecht ist.

¹¹ Vgl. Florian Höhne, *Einer und alle. Personalisierung in den Medien als Herausforderung für eine Öffentliche Theologie der Kirche*, Leipzig 2015, 118–120; Florian Höhne, *Prophetenrufe und Königsbilder. Anregung zu einer Ethik ästhetischer Formen im Horizont Öffentlicher Theologie*, in: Thomas Wabel u.a. (Hg.), *Öffentliche Theologie zwischen Klang und Sprache. Hymnen als eine Verkörperungsform von Religion*, Leipzig 2017, 41–68, hier 53–59.

¹² Vgl. dazu und zu solchen Fällen: Viktor Mayer-Schönberger, *„Daten brauchen ein Verfallsdatum“* 2008, unter: <https://www.golem.de/0804/58721.html>.

Was bedeutet eigentlich „digital“? – Ein kurzer Abriss für mathematisch unmusikalische Menschen

Dr. Susanne Schroeder, Studienleiterin am AKD

*„Die Frage, wie wir Gesellschaft im
Zeitalter der Digitalisierung gestalten,
treibt uns umfassend um.“*

(Rede von Bundeskanzlerin Merkel
beim Digitalgipfel am 4.12.2018 in Nürnberg)

Wovon reden wir eigentlich genau, wenn wir den Begriff Digitalisierung benutzen? Geht es um die Digitalisierung bislang analoger Daten? Geht es um die Online-Abwicklung von Prozessen? Oder denken wir dabei an Tablet, Smartphone, Großrechner – also eigentlich an Hardware? Und was bedeuten diese beiden Vokabeln „analog“ und „digital“ eigentlich?

Auch Student*innen der Zürcher HdK waren sich einer richtigen Antwort auf die Frage der Hochschullehrerin nicht sicher, ob eigentlich allen klar sei, was diese Begriffe bedeuten. Nach einer langen Schweigepause meldet sich schließlich eine Teilnehmerin: „Dann versuch ich es mal. Digital ist Einwegkommunikation und analog ist Mehrwegkommunikation.“¹

Denken Sie, bevor sie weiterlesen, kurz darüber nach, wie Sie den Unterschied beschreiben würden.

¹ Aleks Scholz und Katrin Passig, Klagenfurth-Preisträgerin, Internet-Bloggerin und einstige Begründerin der legendären „Zentralen Intelligenz-Agentur“: „Schlamm und Brei und Bits. Warum es Digitalisierung nicht gibt“, Merkur 69 (798), 2015, S.76 – Die Argumentation des Artikels bezieht sich im ersten Drittel auf diesen Beitrag.

„Was bedeutet der Begriff ‚digital‘ als Fremdwort?“ Antworten in einer Spontanumfrage:

- Online, Internet, künstliche Intelligenz...
- Ausdruck für die Verwendung von Computertechnologie im Alltag...
- Vernetzungsgedanke des Internet ...
- Alles wird mehr, alles wird offener, Überforderung droht...
- Technik-gestützt, online...
- Wenn mindestens ein Gerät zwischen dem Sender und dem Empfänger steht...
- Kommunikation über das Internet...
- Elektronische Darstellung zum Bearbeiten von Inhalten...
- Mehrwegkommunikation...
- Elektronische Art und Weise der Vermittlung von Realität...
- nichts zum Anfassen, virtuell, abstrakt ...

*„Die künstliche Intelligenz ist der
wichtigste Schrittmacher der digitalen
Revolution“*

(Reinhard Lassek in „Zeitzeichen“ 7/2018, S. 20)

Hilft Wikipedia weiter? Dort wird so angesetzt:

1. Digital (aus lat. digitus „Finger“ steht für: den Finger betreffend, mit dem Finger
2. Ein nicht analoges, diskretes oder abgestuftes Signal

Erst das Stichwort „Digitale Medien“ hilft weiter. Dort heißt es: „Die Computertechnik stellt die Basis für digitale Medien dar. Computersysteme basieren in erster Linie auf der Grundlage des binären Zahlensystems. In diesem Fall bezieht sich „digital“ auf die diskreten Zustände wie „0“ und „1“ für die Darstellung beliebiger Daten. Computer sind Maschinen, die binäre Daten als digitale Information interpretieren. – Werden digitale Medien im Internet publiziert, also online verfügbar gemacht, so spricht man von Onlinemedien“.

Der Begriff „binär“ weckt Erinnerungen an den Matheunterricht. Nach den römischen Zahlen erklärte der Lehrer das Dualsystem – beides sind Möglichkeiten, Zahlen anders darzustellen.

0	2	3	4	5	6	7	8	9	10	40	50	100	500	1.000
I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XL	L	C	D	M

0	=	0
1	=	1
10	=	2
11	=	3
100	=	4
101	=	5

Ein Computer „arbeitet“ also nur mit den beiden Ziffern „0“ und „1“, um Zahlen darzustellen. Aber sind das eigentlich Zahlen? Auch um diese beiden Zustände „0“ und „1“ haben sich inzwischen viele Mythen gerant bis hin zu der Vermutung, die Querelen um den Brexit seien nur entstanden, weil die Menschheit unter dem Einfluss der Digitalisierung verlerne, neben „0“ und „1“, schwarz oder weiß, an oder aus auch Graustufen wahrzunehmen und Kompromisse einzugehen.

In der öffentlichen Debatte um Analoges und Digitales erscheint das Digitale häufig als das Neue, menschengemachte, künstliche, während Analoges schon vorher da war und irgendwie natürlicher scheint. Die Welt ist eigentlich analog – scheint es. Und besteht doch aus lauter „diskreten“, nämlich unterscheidbaren und abzählbaren Dingen:

Büchern – und deren Wörtern, Bäumen – und deren Blättern. Aber sie besteht auch aus Kollektiva, die sich einer Unterscheidung oder Aufteilung entziehen: Zucker. Schlamm. Brei. Der Himmel. Sie lassen sich nur schwer in ganzen Zahlen abbilden. Sind sie analoger als Bäume?

Die Welt enthält viel Schlamm und Brei, und zwar auch dort, wo man saubere, digitale Verhältnisse erwartet – z.B. im Inneren eines Computers.² Er ist nämlich voller analoger Bauteile. Und selbst die Digitalzahlen sind gar nicht so diskret, wie man vermuten würde. Denn eine digitale Null ist nicht einfach Nichts oder die Abwesenheit von etwas. Sie wird lediglich durch eine niedrigere Spannung als die Eins dargestellt. Bei Transistor-Bausteinen bedeutet eine Spannung zwischen 0 und 0,8 Volt Null, eine Spannung von 2 bis 5 Volt Eins. „Null“ und „Eins“ sind also keine präzise umrissenen Werte, sondern Wertebereiche. Dazwischen liegt ein unordentlicher Zwischenraum, weder Null noch Eins. Die Netzteile, die diese Spannung erzeugen, sind Analogietechnik. Mehr oder weniger so funktioniert auch die Signalübertragung im menschlichen Körper: Trotz des Faktums, dass Gehirne weiche, nasse, glitschige Massen sind, funktioniert die Nachrichtenübermittlung in den Nervenbahnen digital.³ Ist Leben also nun digital oder analog? Eine kluge Antwort gibt der AI-Forscher Marvin Minsky, der darauf hinweist, dass auch eine CD nur „a small soft rock“ sei, eine verkleinerte Version eines etwa einen Quadratkilometer großen gravierten Steins. Ob dieser Stein in Keilschrift beschriftet ist, im griechischen Alphabet oder mit durch Folgen von Nullen und Einsen dargestellten Buschstaben, hat zwar Folgen für die Ausstattung, die man zum Lesen benötigt, ist aber kein grundsätzlicher Unterschied.⁴

Unsere Welt ist also weder analog noch digital, beides existiert in Menschen und Maschinen gleichzeitig. Die sauberen Trennungslinien sind Menschenwerk, abhängig vom jeweiligen Ziel der Untersuchung.

² Passig, Merkur S. 78

³ FAZ-Woche 13/2019, S.17

⁴ Passig S. 79



„Wir sind Fußball-Weltmeister und Logistik-Weltmeister. Wir wollen auch Digital-Weltmeister werden!“

(Dorothee Bär, Staatsministerin für Digitales,
in Spiegel-Online am 1.4.2019)

Wenn wir die Digitalisierung einschätzen wollen, müssen wir uns also der Mühsal der Definition unterziehen. Denn digitale Techniken prägen unsere Zeit so stark wie keine andere Kulturtechnik. Big Data ist im 21. Jahrhundert, was Elektrizität im 20. Jahrhundert, was Dampfkraft im 19. Jahrhundert war. Aber sie ist wie fast alles eine große Narration. Und sie fußt auf der Annahme, dass sich alles im Leben auf messbare Zahlenströme übertragen lässt. (Sie setzt damit das „Uhrenprojekt“ fort, Zeit in gleiche, abzählbare Abschnitte zu zergliedern. Die Armbanduhr war der erste Apparat, den Menschen ständig mit sich herumtrugen – und wirkte ähnlich umfassend und direktiv wie der Kleincomputer Smartphone). Digitalisierung wiederholt eine westliche, von der industriellen Moderne angeheizte Sehnsucht nach idealerweise unerschöpflichen Ressourcen, die darauf warten, in Wertungskreisläufe überführt zu werden.⁵ Deshalb muss man genauer nachfragen, wenn Deutschland „Digitalweltmeister“ werden soll.

⁵ Daniel Hornuff: Kölner Kongress 2019 „Von der Zukunft erzählen“, DLF, 17.3.2019

Und was bedeutet das für die Schule?

„70 % der Schulleitungen und Lehrkräfte in Deutschland sind davon überzeugt, dass digitale Medien die Attraktivität ihrer Schule steigern werden“

(Studie „Monitor Digitale Bildung“, Bertelsmann-Stiftung)

Zunächst einmal sind die digitalen Technologieträger wie Smartphone und Tablet fest in der Lebenswelt der Schüler*innen verankert und bedingen deshalb per se eine Veränderung des schulischen Lehr- und Lernarrangements. Sie stellen somit eine grundlegende Voraussetzung der Unterrichtsplanung dar und kreuzen quasi das alte Primat der Didaktik vor der Methodik. Gleichwohl wird schlechter Unterricht durch den Einsatz von Medien nicht automatisch besser. Wenn es um den Einsatz neuer Medien im Unterricht geht, dürfen deshalb weder das schiere Vorhandensein der Technik noch medienunabhängig festgelegte Zieldimensionen noch die unreflektierte Orientierung an der Lebenswelt Grundlagen der Unterrichtsplanung sein.⁶

Man muss in Hinblick auf den digitalen Wandel im Bildungssystem aber auch danach fragen, wer hier welche Interessen durchsetzen will. In den Schulen etabliert sich Industrie gewaltig – nicht nur in Hinblick auf Smartboards als Hardware, sondern – vielleicht viel subtiler – in Form von Bildungs- und Erziehungs-Apps wie „ClassDojo“ oder „AltSchool“, die auf die automatische Verhaltensanalyse mittels audiovisueller Überwachung zielen. Sie registrieren Motivation, Aufmerksamkeitsgrade, Stimmung, soziales Verhalten oder den Wortschatz der Schüler*innen und lassen möglich erscheinen, was in der politischen Philosophie als Übergang von der Disziplinar- zur Kontrollgesellschaft diskutiert wird. Die Narration vom global umfassenden Informationszeitalter trifft hier auf die Narration der modernen Pädagogik, dass die Entwicklung des Individuums, der Gesellschaft und der Menschheit mit Vernunftabsichten und entsprechendem Regelwissen steuerbar sei.

Wie immer sehr Streitbar resümiert hierzu der Zürcher Pädagogikprofessor Roland Reichenbach in einem Gespräch zum digitalen Wandel im Bildungssystem: „Die Bildungsinstitutionen und die modernen Pädagogen sind schon immer die treuen Mägde des illusionären Projekts gewesen, die Entwicklung des Individuums, der Gesellschaft und der Menschheit sei mit Vernunftabsichten und entsprechendem Regelwissen steuerbar. Dieser unbedingte Wirksamkeitsglaube ist nicht nur typisch für den Behaviourismus, sondern auch die Idee der humanistischen Bildung. Die einen setzten mehr auf soziale Kontrolle, die anderen mehr auf Selbstregulation. Dabei spielen Optimismus-, Zuversichts- und Kontrollillusionen die entscheidende Rolle. Am Beispiel der Digitalisierung zeigt sich momentan der alte, nicht auflösbare Kampf zwischen Fortschrittsgläubigen und Fortschrittsskeptikern.“⁷

⁶ Jens Palkowitsch-Kühl: Digitalisierung als Herausforderung für unterrichtliche Prozesse religiöser Bildung, Loccumer Pelikan 1/2019, 10-15

⁷ Roland Reichenbach und Roberto Simanowski: „Zum digitalen Wandel im Bildungssystem“, Merkur 72(833), 2018, S.52

Digitalisierung und Familie



Dr. phil. Michael Hermes, arbeitet nach seiner Promotion an der Universität zu Köln als Referent für Familienfragen und generationenübergreifende Verbands- und Zielgruppenarbeit beim Kolpingwerk Deutschland.

Eine digitale Lebenswelt gehört für viele Menschen weltweit zum Alltag. In Deutschland wachsen Kinder und Jugendliche wie selbstverständlich in einer vollständig von digitalisierten Medien durchdrungenen Lebenswelt auf. Aber auch ihre Eltern und Großeltern nutzen die Möglichkeiten der Digitalisierung im Alltag der Familie. In den Familien treffen dabei häufig noch Generationen aufeinander, die jeweils ganz unterschiedliche Erfahrungen mit der digitalen Technik gemacht haben: Während Kinder heute selbstverständlich in eine von digitalen Medien durchdrungene Lebenswelt hineinwachsen, mussten sich die Angehörigen der Eltern- und Großelterngeneration den Umgang mit der digitalen Technik bewusst erschließen.

Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen

Wie eine digitalisierte Medienumgebung aussieht, zeigt die JIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest aus dem Jahr 2016: Unter den 6 bis 13jährigen Kindern und Jugendlichen besitzen im Durchschnitt 32 Prozent ein Smartphone. Bei Jugendlichen zwischen zwölf und neunzehn Jahren besitzen bereits 95 Prozent ein eigenes Smartphone, 74 Prozent einen Laptop/PC und 30 Prozent ein Tablet. Spannend ist zudem, dass 92 Prozent der befragten Jugendlichen von ihrem eigenen Zimmer aus das Internet nutzen können.

Schon kleine Kinder schauen gebannt auf die bunten Bildschirme von Smartphone, Tablet und Co. Sie sehen sich Bilder oder Videos an, spielen Spiele und wachsen mit einer digitalisierten Umwelt auf, die für sie zum Leben selbstverständlich dazu gehört. Mit zunehmendem Alter rücken jedoch soziale Netzwerke in den Mittelpunkt des digitalen Nutzungsverhaltens. Aus der JIM-Studie lässt sich erschließen, wofür genau Kinder und Jugendliche ihre Smartphones nutzen: Die im Jahr 2016 befragten 12- bis 19-Jährigen nutzten ihr Smartphone für Kommunikation (41%), Unterhaltung wie Musik, Videos, Fotos (29%), Spiele (19%) sowie zur Recherche von Informationen (10%). In einer ein Jahr später durchgeführten Umfrage zu den wichtigsten Handy-Apps zeigt sich folgendes Bild: Jugendliche nutzen insbesondere verschiedene Apps (deutsch: Anwendungssoftware), die dem Bereich der Kommunikation zuzuordnen sind. Text- und/oder bildbasierte Nachrichten werden damit ausgetauscht.

Ein Großteil aller Jugendlichen nutzt „WhatsApp“. Mit diesem Programm können Textnachrichten, Bild-, Video- und Tondateien sowie Standortinformationen, Dokumente und Kontakte unmittelbar gesendet werden. Auf den mittleren Rängen stehen die Dienste „Instagram“ (ermöglicht das Teilen von Fotos und Videos), „Snapchat“ (ermöglicht das Senden von Nachrichten sowie das Versenden von Fotos, die beim Empfänger nur für eine festgelegte Zeit sichtbar sind) und „YouTube“ (Videoportal, über das Videoclips angesehen, hochgeladen, bewertet und kommentiert werden können). Weniger verbreitet ist unter Jugendlichen die Nutzung des sozialen Netzwerks „Facebook“, welches in dieser Altersgruppe von Jahr zu Jahr immer weniger genutzt wird. Daraus zeigt sich: Jugendliche sind in hohem Maße in vielfältige

digitale Medien und soziale Netzwerke eingebunden. Dabei werden persönliche Informationen (und Daten) in Form von Text-, Bild-, Video- und Sprachnachrichten geteilt.

Doch wie wirkt sich ein „digitaler Konsum“ auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen aus? Hier sind sich Wissenschaftler*innen in einer interdisziplinären Perspektive uneins. Klar ist allerdings: Sozialisation ist heute immer auch Mediensozialisation. Wer heute aufwächst, wächst auch in eine mediatisierte Lebenswelt hinein. Erfahrungsräume und Netze sozialer Beziehungen besitzen für viele Kinder und Jugendliche nicht nur „offline“, sondern auch im Rahmen digitaler Kommunikation eine Bedeutung, die nicht unterschätzt werden darf!

Digitalisierung im Familienalltag

In Familien sind mit dem Thema der Digitalisierung häufig Fragen der Erziehung verbunden. Allzu oft zeigt sich dabei ein Unterschied zwischen dem Erziehungsideal von Eltern und ihrer tatsächlichen Umsetzung. Es gilt, Regeln und ggf. Gebote gerade im Zusammenhang mit der Mediennutzung von Kindern systematisch einzusetzen. Regeln der Medienerziehung müssen nachvollziehbar sein und bestenfalls gemeinsam mit den Kindern (z.B. wann darf ich wie lange mit meinem Smartphone ins Internet gehen?) besprochen und erarbeitet werden. Aber Hilfestellung kann seinen Kindern nur geben, wer sich selber mit den technischen Entwicklungen auseinandersetzt, mit den Anforderungen der Digitalisierung zurechtkommt und dazu bereit ist, Regeln auch für Erwachsene gelten zu lassen. Gelingt die Auseinandersetzung mit der digitalisierten Lebenswelt, können Familien profitieren: Die Online-Kommunikation kann beispielsweise dabei helfen,

- Familienleben und Beruf besser zu vereinbaren (z.B. durch Homeoffice),
- den Familienalltag gut zu organisieren (z.B. durch Messenger-Nachrichten in einer Familiengruppe),
- den Kontakt zwischen Familienmitgliedern gerade dann aufrechtzuerhalten oder zu intensivieren, wenn beispielsweise Kinder, Eltern und Großeltern an unterschiedlichen Orten leben.

Mit Blick auf Kinder zeigen sich beim Thema Digitalisierung somit zwei Seiten einer Medaille: Auf der einen Seite ermöglicht die Digitalisierung Eltern und ihren Kindern neue Formen der Kommunikation und Alltagsorganisation. Auf der anderen Seite wird die Digitalisierung zum Gegenstandsbereich der Erziehung. Sie wird dort thematisiert, wo es um den Umgang mit Medien geht und Erziehung somit zur Medienerziehung wird.

Umfrage: Digitalisierung und Familie

In Familien sind verschiedene Generationen mit den Anforderungen der Digitalisierung konfrontiert. Im Familienalltag zeigt sich bereits, wie sehr digitale Medien das Zusammenleben von Familien prägen. Familie muss sich als Erfahrungsraum¹ zu den Anforderungen der Digitalisierung ins Verhältnis setzen und mit Blick auf die innerfamiliäre Beziehungsgestaltung Wege finden, mit diesen gemeinsam als Familie umzugehen.

Aufgrund der bisherigen Diskussion zum Thema Digitalisierung könnten mit Blick auf das familiäre Zusammenleben zwei Thesen verfolgt, aber auch unterschieden werden:

These 1: Familien nutzen die Möglichkeiten digitaler Technik, um ihr Familienleben besser zu organisieren sowie die Kommunikation zwischen den Familienmitgliedern zu erleichtern und zu verbessern.

These 2: Prozesse der Digitalisierung gefährden das soziale Zusammenleben und den sozialen Zusammenhalt von Familien. Kommunikation läuft nur noch „online“ ab, ein Alltag als Familie, die gemeinsam etwas erlebt, wird immer seltener.

Das Kolpingwerk Deutschland² befasst sich seit dem Jahr 2017 mit dem Thema der Digitalisierung in den Schwerpunkten Arbeitswelt, Bildung und Familie.³ In diesem Rahmen wurden entsprechende Umfragen unter den Mitgliedern des Verbandes durchgeführt. An der Umfrage zum Thema Digitalisierung und Familie haben sich 356 Personen beteiligt. Von Bedeutung ist, dass 74% der Befragten selber Mutter oder Vater sind, sodass die Umfrage von ihnen (auch) aus ihrer Perspektive als Eltern beantwortet wurde.⁴

¹ Vgl. M. Hermes. Bildungsorientierungen im Erfahrungsraum Familie. Opladen 2017.

² Das Kolpingwerk Deutschland ist ein Sozialverband, in dem sich aktuell über 240.000 katholische und evangelische Christen engagieren. Weitere Informationen unter www.kolping.de.

³ Beiträge zu den Einflüssen der Digitalisierung auf die Bereiche Arbeitswelt und Bildung findet man unter www.kolping.de/digitalisierung.

⁴ Ein Anspruch auf Repräsentativität ist mit der durchgeführten Umfrage freilich nicht gegeben. Gleichwohl geben die Antworten erste Hinweise darauf, wie Einflüsse der Digitalisierung von den Befragten Personen mit Blick auf das eigene Familienleben wahrgenommen werden.

Zu Beginn der Umfrage konnten sich die Befragten zu folgender Aussage positionieren: „Mein Familienleben wird durch die Digitalisierung beeinflusst“. Dieser Aussage stimmen 66% (trifft voll zu 38%, trifft eher zu 28%) zu. 22% der Befragten stimmen der Aussage „teils-teils“ zu und 12% der Befragten können ihr nicht zustimmen.

Anschließend erfolgte eine Abfrage, welche Aspekte familialer Interaktion durch die Digitalisierung beeinflusst werden. 324 Personen (91%) gaben an, dass die Kommunikation zwischen den Familienmitgliedern durch die Digitalisierung beeinflusst wird. Jeweils etwa 51% der Befragten nehmen wahr, dass die Organisation des Familienalltags sowie die Beziehungen der Familienmitglieder untereinander durch die Digitalisierung beeinflusst werden. Nur wenige der Befragten sind der Meinung, dass die Erziehung der Kinder (17%) sowie die Gestaltung von Ritualen im Familienleben (18%) von Prozessen der Digitalisierung betroffen sind.

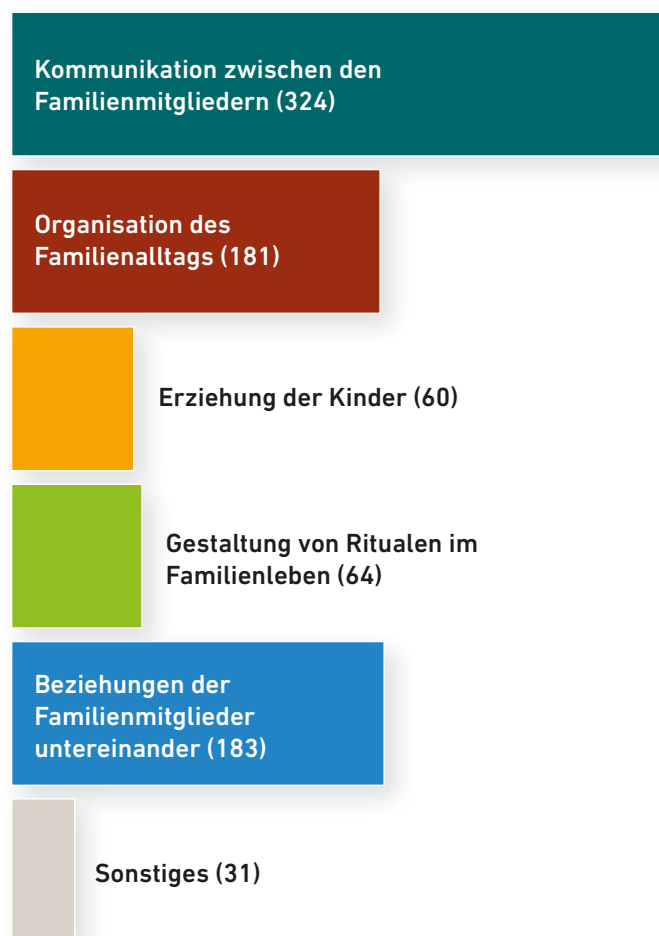


Abbildung 1: Bereiche, in denen Familien von der Digitalisierung beeinflusst sind

Dass digitale Medien eine Chance für Familienmitglieder sind, einen intensiven Kontakt zu pflegen, sehen 51% der Befragten positiv. 18% stimmen der Aussage nicht zu und 30% sind unentschieden („teils-teils“). Etwa 1% der Befragten hat zu dieser Aussage keine Antwort gegeben. Auffällig ist, dass die Zustimmung für diese Aussage signifikant vom Alter der Befragten abhängig ist: Während bei den unter 35-jährigen 68% der Aussage zustimmen, beträgt die Zustimmungsrate bei den über 55-jährigen nur noch 49%.

Gefragt wurde weiter danach, ob die Digitalisierung des alltäglichen Familienlebens eine Belastung von Eltern darstellt. 48% geben an, dass die Belastungen von Eltern „gleich geblieben sind“. 29% sagen, die Belastungen sind gestiegen, 8% sagen, die Belastungen sind sogar stark gestiegen. Interessant ist, dass alle Eltern die Belastungen weniger groß einschätzen. Kinderlose sind demnach eher der Meinung, dass die Anforderungen an Eltern durch die Digitalisierung gestiegen sind. In diesem Zusammenhang ist auch von Interesse, dass 44% der Befragten der Meinung sind, dass der Bedarf an Unterstützung bei der Erziehung, vor dem Hintergrund der Digitalisierung, gleichgeblieben ist. 31% gehen von einem gestiegenen Unterstützungsbedarf von Eltern aus. Auch hier scheinen Eltern ein wenig entspannter zu sein: Von ihnen gehen lediglich 25% von einem höheren Unterstützungsbedarf aus.

Beeinflussen Prozesse der Digitalisierung die für die Familie zur Verfügung stehende Zeit? Die Mehrheit der Befragten (48%) sagt: Die gemeinsam als Familie verbrachte Zeit ist gleichgeblieben, wie die Abbildung zeigt.

Deutlich zeigt sich jedoch eine Tendenz: Die Mehrheit der Befragten ist der Meinung, dass durch die Digitalisierung Familien eher weniger Zeit miteinander verbringen. So sagen insgesamt 42,5% der Befragten, dass die gemeinsam als Familie verbrachte Zeit vor dem Hintergrund der Digitalisierung gesunken bzw. stark gesunken ist.

Wird das Zusammenleben von Familien durch die Digitalisierung bedroht, oder kann es beispielsweise durch digitale Medien eher profitieren? Die Freifeld-Antworten geben hier detaillierte Einblicke: Viele der Befragten verweisen auf die Kommunikationsmöglichkeiten, mit denen Termine spontan koordiniert werden können. Zudem können Familienmitglieder am Familienleben teilhaben, auch wenn sie nicht mehr im selben Ort leben. Austausch und das Gefühl familiärer Verbundenheit können vielen der Befragten zufolge somit auch über digitale Medien ermöglicht und vermittelt werden. Umgekehrt wurde danach gefragt, ob die Entwicklungen der Digitalisierung das Familienleben bedrohen. Aus den Freifeld-Antworten lässt sich die Sorge ablesen, dass persönliche Gespräche und reale soziale Kontakte möglicherweise weniger werden. Eine Aussage fasst die Diskussionen gut zusammen: „So wie die Digitalisierung in der Distanz Nähe schafft, bewirkt sie in der Nähe Distanz.“

Familien sind vor dem Hintergrund ihrer eigenen Lebenswelt immer einzigartig, deshalb fallen auch die Ergebnisse der Umfrage vielfältig aus. Die Realität unserer digitalisierten Lebenswelt fordert uns heraus, bietet jedoch auch die Gelegenheit, uns darüber Gedanken zu machen, wie wir unseren Alltag, unsere Beziehungen und letztlich auch unser Familienleben gestalten wollen.

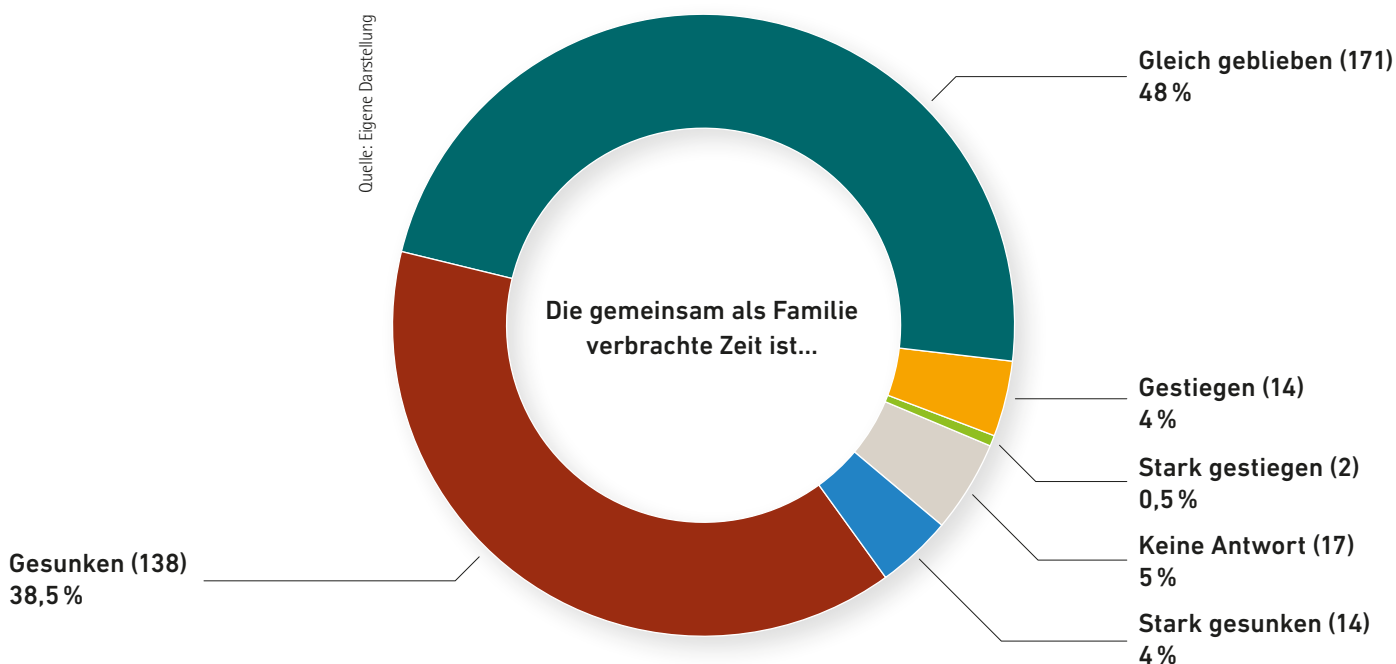


Abbildung 2: Familienzeit und Digitalisierung



10 Jahre zeitspRUng – ein resümierender Ausblick

Dr. Jens Mruczek, Schriftleiter des zeitspRUng 2009-2018

Es begann mit einem Kaffee. Henning Schluss und ich saßen in einem Café und tranken Kaffee und sprachen über den Religionsunterricht.

Er war gerade Referent für den RU im Konsistorium geworden, ich Studienleiter für den Religionsunterricht im Land Brandenburg. Das war irgendwann im Spätsommer 2008. Bei diesem Gespräch entstand erstmals die Idee, eine Veröffentlichung herauszugeben für die spezifische Situation des RU in Berlin und Brandenburg. Denn – die Analyse fiel nicht schwer – Veröffentlichungen zur Religionspädagogik spiegeln die Situation des Ostens nicht wider, schon gar nicht die der Länder Berlin und Brandenburg. Hinzu kommen die weiten Wege im Land Brandenburg, die eine Teilnahme an Fortbildungen in Berlin erschweren.

Das war die Idee, die uns beiden ziemlich gut gefiel, auch wenn wir zunächst an ein eher kleines Blättchen dachten mit Informationen und ein paar didaktischen Ideen. Dann ging es darum,

Mitstreiter zu finden. Hierbei stießen wir auf drei

Kategorien von potentiell Interessierten. Zunächst

gab es diejenigen, die genauso begeistert waren von dieser Idee wie wir und die gerne bereit waren, daran mitzuwirken.

Dann gab es die, die sagten: schöne Idee, klappt aber sowieso nicht.

Und schließlich die, die gegen eine solche Veröffentlichung waren. Die gab es auch – und gar nicht mal so wenige, wie man meinen mag.

Henning Schluß

Der zeitspRUng sollte ein Medium der Selbst-Verständigung der RU-Lehrer*innen in der EKBO sein. Er sollte die Bedingungen in des Landes und der Klein- und Mittelstädte so berücksichtigen wie die der Großstadt, die Säkularität wie die Pluralität unserer Region im Blick haben und gleichwohl den Anschluss an die wissenschaftlichen Debatten nicht verlieren.

Christine Funk
Reli-Unterricht:
Denkchancen ins
Freie – Gott ist größer
– Leben ist mehr.
Schön, im zeitspRUng
„katholisch“ dabei
zu sein.

Mitstreiter fanden sich. Die Idee war, ein Redaktionsteam zusammenzustellen, das die Bandbreite des RU in Berlin und Brandenburg abbildet. Das bedeutet:

ARU-Beauftragte aus

Berlin und Brandenburg

(Dr. Susanne Schroeder und Stephan Philipp), AKD Berlin und Brandenburg (Cornelia Oswald, Dr. Jens Mruczek – damals Kramer), Ausbildung (Ulrike Häusler von der HU), das Konsistorium (Dr.

Henning Schluß) und natürlich Lehrkräfte (Christian Hannasky). Von Anfang an war klar, dass die entstehende Zeitschrift auch ökumenisch aufgestellt sein sollte. Darum war zunächst Rupert von Stülpnagel und ab der zweiten Ausgabe Andreas Hölscher Teil der Redaktion, wenn auch zunächst mit der Bemerkung „Gast“ versehen.

Bis zur ersten gedruckten Ausgabe verging noch gut ein Jahr. Verschiedene Dinge mussten geklärt werden: Wie soll die

Veröffentlichung eigentlich heißen? Spannende Diskussionen gab es hierzu, die letztlich mündeten in den Namen „zeitspRUng“ – zum einen, weil darin das „RU“ vorkam und zum anderen, weil deutlich werden sollte: mit dieser Veröffentlichung machen wir einen „Zeitsprung“.

Recht bald wurde deutlich, dass die Redaktion mehr will als „nur“ ein Infoblatt mit ein paar Hinweisen: wir wollten eine „richtige“ Zeitschrift für den RU.

Jedoch der Gegenwind wurde größer. Wer bezahlt das eigentlich? Wo wird es gedruckt? Es gab tatsächlich Menschen, die bis zur Drucklegung, den zeitspRUng verhindern wollten. Insbesondere dem Engagement des damaligen Direktors des AKD, Dr. Hartmut Lucas, ist es zu verdanken, dass wir gedruckt wurden, weil er sich für den zeitspRUng stark gemacht hat.



Ulrike Häusler

An der Redaktionsarbeit schätze ich besonders den Austausch mit den anderen Redaktionsmitgliedern, die gemeinsame Entwicklung von Themen und das Gewinnen von neuen Perspektiven auf den Religionsunterricht in unserer Region.





Rebecca Habicht

Auch nach 10 Jahren gibt es ihn noch: Den Ev. RU in Berlin und Brandenburg und den Zeitsprung! Herzlichen Glückwunsch!! Für die nächsten 10 Jahre wünsche ich dem Zeitsprung motivierende Artikel aus und für die Unterrichtspraxis sowie geneigte und kritische Leser*innen.



Christian Hannasky

Mein Ziel jeder Ausgabe war und ist es, für die Kolleginnen und Kollegen, die speziell in dieser Region als Lehrkräfte im Religionsunterricht tätig sind, mit dem Zeitsprung ein Medium anzubieten, das gerade bei knapp bemessener Zeit Begleitung und Anregung für die praktische Arbeit vor Ort bietet, dazu inspiriert, auch mal Neues auszuprobieren und Interesse auf Fortbildung weckt.



Philipp Enger

Für einen starken Religionsunterricht in einer diversen Umgebung!

Als Konzession an die Kritiker ist der Untertitel der ersten Ausgabe noch „materialien für den religionsunterricht in berlin und brandenburg“. Ab der zweiten Ausgabe wurde er dann, ohne dies weiter zu thematisieren, in „zeitschrift für den religionsunterricht in berlin und brandenburg“ geändert.

Der Titel der ersten Ausgabe lautete: „Herausforderung Religionslosigkeit“. Ein Titel, der meines Erachtens nach 10 Jahren mal wieder dran wäre. Dass Religionslosigkeit gerade für den RU eine Herausforderung darstellt, war damals schon klar, nur die Lösungen und Konsequenzen daraus sind noch nicht – oder nur bedingt – gezogen worden. Hier liegt noch viel Arbeit vor uns.

Nach der ersten Ausgabe folgten weitere. Denn das Echo war durchaus positiv.

Und der **zeitsprung** entwickelte sich. Die ersten Ausgaben wurden noch im AKD gedruckt, auf der dortigen Druckmaschine und von mir

im Computer gesetzt. Doch ein Studienleiter ist kein Grafikdesigner und die Druckmaschinen des AKD auch nicht für einen Zeitschriftendruck ausgelegt. Hier gilt auch im Nachhinein noch der Dank dem Hausmeister Krystof Rabika, der den Druck begleitet hat.



Paula Nowak

Zeitsprung ist für mich Inspiration und Unterstützung für die Religionslehrer*innen und zukünftig mehr Sichtbarkeit eurer Arbeit in den Schulen.



Matthias Hahn

Mir ist am Zeitsprung wichtig, dass er die Lehrerinnen und Lehrer beim Erteilen guten Religionsunterrichts unterstützt und bei den Studierenden Interesse an diesem Fach weckt.

Ab der Ausgabe 2/14 dann der Quantensprung: der **zeitsprung** wird nicht mehr selbst gesetzt, sondern professionell designt und gedruckt. Partner hierfür war asept-DESIGN mit Nikolaus Friedrich, der leider schon verstorben ist.

Und der **zeitsprung** entwickelt sich weiter. Zentral hierbei ist die Zusammensetzung des Redaktionskreises, der

sich in den Jahren immer mal wieder geändert hat. Einige sind von Anfang an dabei, andere kamen erst später hinzu. Seitdem ich in den Pfarrdienst gegangen bin, leitet Susanne Schroeder die Redaktion. Ihr und dem ganzen Redaktionskreis wünsche ich viel Inspiration bei der Konzeption der einzelnen Ausgaben. Zu wünschen ist auch, dass es vermehrt Praxisbeiträge gibt, die von den Religionslehrkräften selbst verfasst werden. Dies haben wir in den vergangenen Jahren immer wieder versucht und ich kann alle nur ermuntern, selbst Beiträge einzu-

reichen und Ideen der Redaktion zu übermitteln, damit der **zeitsprung** auf Dauer eine Zeitschrift aus Berlin und Brandenburg für Berlin und Brandenburg bleibt.



Cornelia Oswald

Ich wünsche für den Zeitsprung, dass er Religionlehrerinnen und Religionlehrern dazu verhilft, auch religionsfernen Schülerinnen die Frage nach Gott offen zu halten.



Susanne Schroeder

Mir macht die Arbeit in der Redaktion Spaß, weil man mit jedem neuen Thema auf dem „Zeit-Sprung“ ist...

STUDIENNACHMITTAG am 16.01.2020

an der Theologischen Fakultät der Humboldt-Universität zu Berlin
für Studierende und (Religions-)Lehrende

Mehr Inklusion durch Digitalisierung? Anforderungen an die religiöse und theologische Bildung

An diesem Studiennachmittag für Studierende, Lehrende der Theologischen Fakultät und Religionslehrkräfte soll untersucht werden, inwieweit die Nutzung digitaler Medien in Schule und Universität inklusives Lernen fördert und religiöse Bildungsprozesse anregt. Im Anschluss an einen Vortrag von Prof. Dr. Ilona Nord (Universität Würzburg), der in die Fragestellung einführt, werden parallel vier Workshops zu digitalen Lehr-Lernszenarien angeboten, in denen das Thema jeweils an einem Beispiel konkret wird:

Workshop 1

Anna Lena Demi (Humboldt-Universität zu Berlin):
AM ANFANG IST DIE APP – Digital Storytelling im inklusiven (Grundschul-)Unterricht

Workshop 2

Swantje Luthé (Universität Würzburg):
NEOLECTURE – Eine digitale Lernplattform als inklusiver Zugang zur Theologie Paul Tillichs

Workshop 3

Friederike Wenisch (Albert-Einstein-Gymnasium, Reutlingen):
#LEBENDIGESTEINE – Heilige Räume in der VR erleben

Workshop 4

Karsten Müller (PTI Kassel):
GAMIFICATION – digitale Schnitzeljagd mit Actionbound

Anregungen für das eigene Praxisfeld bietet neben den Workshops eine Plakatpräsentation mit Beispielen zu bereits in unserer Region durchgeführten inklusiven, digitalen Lehr-Lernszenarien.

Zeit: Donnerstag, 16. Januar 2020, 14.00-18.00 Uhr

Ort: Theologicum, Burgst. 26, 10178 Berlin-Mitte

Religionslehrkräfte der EKBO melden sich über das AKD an und wählen außerdem einen Workshop unter www.religionspaedagogik-berlin.de.

Anmeldezeitraum ist 01.09.-20.12.2019.



Ansprechpersonen HU:

Sarah John und Ulrike Häusler
(religionspaedagogik@hu-berlin.de)

AKD:

Ansprechperson AKD:

Dr. Susanne Schroeder
(S.Schroeder@akd-ekbo.de)

Herausgeber

Amt für kirchliche Dienste,
Goethestr. 26-30, 10625 Berlin,
Direktor Matthias Spenn (V.i.S.d.P.)

Kontakt

030/3191-278
religionspaedagogik@akd-ekbo.de
<https://akd-ekbo.de/religionspaedagogik/zeitsprung>
ISSN 1869-3571

Schriftleitung

Dr. Susanne Schroeder

Redaktion

Prof. Philipp Enger	Ulrike Häusler
Prof. Dr. Christine Funk	Paula Nowak
Rebecca Habicht	Cornelia Oswald
Prof. Dr. Matthias Hahn	Prof. Dr. Henning Schluß
Christian Hannasky	Dr. Susanne Schroeder

Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Die Redaktion bemüht sich, alle Rechteinhaber der verwendeten Texte und Bilder zu ermitteln. Dies ist nicht in allen Fällen möglich. Ansprüche werden im Rahmen der üblichen Vereinbarungen abgegolten.

Layout/Satz

axeptDESIGN.de_Rupert Maier

Druck

Brandenburgische UniversitätsDruckerei

Bildnachweis

Titel: pixabay

Erscheinungsweise

Halbjährlich



Fortbildungen

Orte gelebten Glaubens entdecken

Gebete in den Religionen

Dr. Susanne Schroeder
(Studienleiterin AKD)
und Siegmund Pethke
(Erzbischöfliches Ordinariat
Berlin)

3. September 2019
9:30–16:00 Uhr

Beratungs- und
Bildungszentrum
des Erzbischöflichen
Ordinariats Berlin,
Ahornallee 33, 14050
Berlin

Erinnerungsorte als Lernorte:
**Die Gedenkregion
Plötzensee gibt zu denken!**

Stephan Philipp
(Studienleiter AKD)

10. September 2019
9:30–16:00 Uhr

Ökumenisches
Gedenkzentrum
Plötzensee,
Heckerdamm 226,
13627 Berlin

Instagram

mehr als nur schöne Bilder!
Bildungsarbeit einmal anders.

Paula Nowak und
Jeremias Treu
(Studienleiter*in AKD)

24. Oktober 2019
9.00–15.00 Uhr

AKD Berlin
Tagungshaus

Was ist was?

Jugendliche entdecken
den Kirchoraum

Dr. Margit Herfarth
(Studienleiterin AKD) und
Jugendmitarbeiter*innen
(Ev. Kirchenkreises Steglitz)

8. November 2019
9:00–14:15 Uhr

**Paulus-
Kirchengemeinde
(Saal),**
Hindenburgdamm
101 B, 12203 Berlin

Es ist nie zu spät für eine glückliche Kindheit

Traumapädagogische
Elemente in der Schule

Angela Berger
(Studienleiterin AKD)

12. November 2019
9:30–15:30 Uhr

AKD Berlin
Tagungshaus