

2020

Digitalisierung trifft Religionspädagogik: Von dem, was zu tun ist



Dr. Hauser, Uwe
RPI Baden
29.07.2020

Inhaltsverzeichnis

0. Vorwort.....	1
1. Rahmenbedingungen und Situation in Baden-Württemberg	2
2. Aufgaben	4
2.1 Die Schülerinnen und Schüler.....	4
2.2 Die Lehrkräfte des Fachs Evangelische Religionslehre	4
2.3 Die Institute	6
2.4 Die Schulen und Fachschaften.....	7
3. Fingerübungen.....	8
3.1 Versuch biblische Texte mit der Realität sozialer Netzwerke ins Gespräch zu kommen	8
3.2 Aus der Praxis in die Praxis	10
3.3 Checkliste Grundfertigkeiten.....	13
4. Gedruckte Literatur und digitale Quellen.....	14

0. Vorwort

Das Mittelalter kannte den von den Reformatoren als Karikatur gebrandmarkten „fides carbonaria“, den Köhlerglauben. Besagter Köhler habe auf die Frage des Teufels: „*Was glaubst du?*“ geantwortet: „*Ich glaube, was die Kirche glaubt*“. Als der Teufel weiterfragt, ob er denn wisse, was die Kirche glaube, habe er wiederum geantwortet: „*Was ich glaube, glaubt die Kirche.*“

Bei der sprichwörtlichen Unwissenheit des Köhlers setzte der entschiedene Widerspruch der Reformatoren an. Denn eine im Sinne der Reformation verstandene Bildung beginnt mit der Frage: **Was glaubst du?** Sie hat es elementar mit dem Verstehen und dem Durchdringen der „Bildungsgehalte“ zu tun. Die inhaltliche Bestimmung, die Aneignung oder Anwendung (Lateinisch „applicatio“, heute als „App“ in anderer Bedeutung bekannt), steht im Mittelpunkt des Lernens. Das ist die heiße Kern des kompetenzorientierten Lernens: Die Bildungsgehalte müssen immer durch das Individuum hindurchgehen, von ihm angeeignet werden. Die Katechismen waren daher immer als Vorlagen zur eigenständigen Durchdringung gedacht. Dass sie später zum „toten Wissen“ für das „Auswendiglernen“ verkamen, war nicht ihre eigentliche Bestimmung (Der Missbrauch hebt den rechten Gebrauch nicht auf!). Um es auf die digitale Bildungswelten zu wenden: In der Religionspädagogik geht es zunächst um das verstehende und vertiefende und dann aneignende Durchdringen des christlichen Glaubens, wie er in der Bibel uns aufgegeben ist. (Nicht umsonst hat die sogenannte Redaktionsgeschichte gezeigt, durch wie viele „Hände“ der biblische Text gegangen ist wie sich die Hörenden die biblischen Texte immer wieder neu angeeignet haben). Der Beitrag der digitalen Techniken dazu hat seinen eigenen aber dienenden Wert, und hat sich aber immer dem Primat der Didaktik zu beugen. Der Erwerb

von Medienkompetenzen in der Religionspädagogik ist daher von Anfang von der inhaltlichen Frage bestimmt: Was dient der Durchdringung und dem Verständnis des christlichen Glaubens? Dies Digitalisierung hat dienende nicht herrschende Funktion.

Digitale Bildung

Nach evangelischem Verständnis lebt der Mensch als Ebenbild Gottes in der Beziehung zu Gott, dem Nächsten und der Mitwelt¹; evangelische Bildung „*zielt daher immer auf die Mündigkeit und die Übernahme von Verantwortung im politischen und sozialen Leben*“².

Dementsprechend ist digitale Bildung mehr als der bloße Einsatz digitaler „Lernwerkzeuge“, sondern sie umfasst

- die **Reflexion des verantwortlichen Einsatzes und Gebrauchs digitaler Medien** in der Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler und im Unterricht [Schülerinnen und Schüler],
- den **Erwerb von Fähigkeiten zum zielgerichteten und verantwortlichen Umgang bzw. Einsatz digitaler Medien**, die der Durchdringung der Bildungsgehalte dienen [Lehrkräfte],
- die **Erarbeitung und Bereitstellung von Materialien**, die anhand digitaler Medien im Unterricht zum Einsatz kommen und sich dem Primat der Didaktik fügen [Institute],
- die **Einbettung in das Gesamte der Schulkultur** [Schulen].

Das IM FLOVV – Modell versucht anhand von sieben Fragen zu reflektieren, wie der Einsatz von Medien gestaltet werden soll:

1. Unterstützt die Technologie den Umgang mit Inhalten?
2. Hilft die Technologie dabei, mit anderen Menschen sinnhaft zu kommunizieren?
3. Ist das eingesetzte Tool so beschaffen, dass es Freude am Lernen macht?
4. Dient die Technologie der Auseinandersetzung mit der eigenen Lebenswelt?
5. Hilft die genutzte Technik, Chancen zu entdecken oder wirkt sie als Einschränkung? Ist sie offen?
6. Beherrscht technische Machbarkeit das, was gemacht wird, oder eine bestimmte Vision, Idee oder Problemlösung?
7. Was geht dadurch verloren, dass man diese Technologie nutzt?

<https://www.lernen-neu-denken.de/2018/08/06/reflexionsfragen-zum-einsatz-digitaler-medien-im-flovv/>

1. Rahmenbedingungen und Situation in Baden-Württemberg

2012 versuchte die KMK der Medienbildung einen angemessenen Ort im Rahmen des schulischen Curriculums zu verschaffen: „*Medienbildung zielt auf den Erwerb und die fortlaufende Erweiterung von Medienkompetenz; also jener Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein*

¹ Vgl. „Herausforderungen, Ziele und Maßnahmen zur Weiterentwicklung der religionspädagogischen Fortbildungslandschaften in Baden-Württemberg“ (2019), S. 5.

² „Herausforderungen, Ziele und Maßnahmen zur Weiterentwicklung der religionspädagogischen Fortbildungslandschaften in Baden-Württemberg“ (2019), S. 6.

sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in der medial geprägten Lebenswelt ermöglichen“³.

2016 wurde dies im Kompetenzrahmen der KMK-Strategie "Bildung in der digitalen Welt"⁴ fortgeschrieben. In den neuen Bildungsplänen der allgemein bildenden Schulen in Baden-Württemberg, die seit 2016 in Kraft sind, ist das Lernen mit und über Medien durch die *Leitperspektive Medienbildung* in alle Fachpläne integriert. Beabsichtigt ist, diese von der ersten Klasse an bis zum jeweiligen Schulabschluss in allen Fächern aufzugreifen: „Die Schülerinnen und Schüler sollen im Laufe ihrer Schulzeit Kompetenzen erwerben, die sie dazu befähigen, Medien sinnvoll auszuwählen, das Medienangebot kritisch zu reflektieren, es verantwortungsvoll zu nutzen sowie die eigene mediale Präsenz selbstbestimmt zu gestalten“.⁵

Im Augenblick geschieht dies im Unterricht in folgender Weise:

- ✓ **Additiv:** Im Unterricht werden digitale Medien als Ergänzung oder als Ersatz für analoge Medien eingesetzt. Digitale Arbeitsmaterialien, Videos, Podcasts u.a. erweitern das methodisch-didaktische Repertoire der Lehrkraft.
- ✓ **Spezifizierend:** Im Unterricht werden Medien eingesetzt, die ein individuelles Lerntempo (z. B. Erklärvideos für einzelne Schülerinnen und Schüler) unterstützen, Wiederholungsmöglichkeiten individuell zur Verfügung stellen (z. B. durch Trainingsprogramme, Apps) oder unterschiedliche Niveaustufen bedienen (z. B. digitale Texte unterschiedlicher Komplexität in niveau-differenzierten E-Books).
- ✓ **Fundamental:** Im Unterricht werden digitale Medien so eingesetzt, dass der Unterricht eine grundlegende Veränderung erfährt. So werden Möglichkeiten geschaffen, Lernangebote zur Verfügung zu stellen, die zeitlich und räumlich entkoppelt sind. Eine Zusammenarbeit über den Lernort Schule und über den klassischen Klassenverband hinaus wird somit möglich.

Problemanzeige: Technische Voraussetzungen

Die qualitativen und quantitativen Anforderungen an die schulische IT-Infrastruktur steigen mit der zunehmenden Digitalisierung. Landesweit bestehen in Bezug auf die IT je nach Schulart, Region oder Schulträger erhebliche Unterschiede zwischen den einzelnen Schulstandorten. Nur eingebettet in ein gutes pädagogisches Konzept und entsprechend qualifizierte Lehrkräfte können digitale Medien im Unterricht ihr volles Potenzial entfalten. In Abstimmung mit den für die IT-Ausstattung zuständigen kommunalen Schulträgern gilt es im Rahmen des sogenannten „Digitalpaktes“ daher, vor Ort ein **nutzerfreundliches, leistungsfähiges und rechtssicheres**

³ https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_03_08_Medienbildung.pdf, Zitat: Seite 3, Zugriff: 25.06.2019. Länderübergreifende fachwissenschaftliche und fachdidaktische Anforderungen für die Lehrerbildung (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 16.10.2008 i. d. F. vom 16.05.2019) sind zu finden unter: https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2008/2008_10_16-Fachprofile-Lehrerbildung.pdf, Zugriff: 25.06.2019, 52ff.

⁴ <https://www.kmk.org/aktuelles/artikelansicht/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html> Zugriff: 25.06.2019

⁵ http://www.bildungsplaene-bw.de/bildungsplan,Lde/Startseite/BP2016BW_ALLG/BP2016BW_ALLG_LP_MB, Zugriff: 25.06.2019.

technisches Umfeld zu schaffen. Der Aufbau einer landesweiten digitalen Bildungsplattform wäre hilfreich, dass die Chancen der Digitalisierung im schulischen Umfeld rechtssicher und komfortabel genutzt werden können⁶. Eine frühe Beteiligung der Kirchen an dieser/n Plattform/en ist anzustreben.

2. Aufgaben

2.1 Die Schülerinnen und Schüler

Schülerinnen und Schüler erwerben Fertigkeiten in den Bereichen Medienkunde, -nutzung, -kritik und -gestaltung⁷. Sie werden kritisch-pädagogisch begleitet, um freiheitsfördernd, selbstbestimmt und verantwortungsbewusst mit Medien umzugehen⁸. Dazu gehört unter anderem, nichtmediale Alternativen aufzuzeigen sowie innerhalb der Medienwelt auf „wertvolle“ Alternativen zu wenig qualitativ hochwertigen Angeboten aufmerksam zu machen. Aber auch den Missbrauch medialer Möglichkeiten (z. B. hate speech im Netz; Cybermobbing) als ethisch unangemessene Formen des Gebrauchs von Medien zu verstehen. Medienbildung umfasst auf der einen Seite einen kompetenten Umgang mit Medien und ist dabei eingebettet in den Zusammenhang einer umfassenden Persönlichkeitsentwicklung und kulturellen Bildung. Die Heranwachsenden sollen resiliente Persönlichkeiten werden, die die vielfältigen Funktionen der Medien durchschauen und einordnen und angemessen und verantwortlich nutzen können.

Die Auseinandersetzung mit der digitalen Medienkultur führt zu zentralen Fragen, die für religiöse Bildung relevant sind: Was ist Wirklichkeit? Was ist der Mensch? Wie gelingen zwischenmenschliche Beziehungen? Wie lässt sich eine an humanen Grundwerten, Menschenrechten und demokratischen Freiheiten orientierte Medienbildung herausbilden? Wie kommt Heiligkeit, Gegenwart Gottes, Erfahrung von Transzendenz u.a. im digitalen Kontext zum Tragen?

2.2 Die Lehrkräfte des Fachs Evangelische Religionslehre

Um das Lehren und Lernen mit und über Medien in der Schule erfolgreich umsetzen zu können, ist es notwendig, dass die kirchlichen (und staatlichen) Religionslehrkräfte - je nach Kenntnisstand - nicht nur zusätzliches fachdidaktisches und methodisches Wissen aufbauen. Angesichts der großen Heterogenität hinsichtlich der digitalen Kompetenzen der Lehrkräfte sind passgenaue Fortbildungsangebote von großer Bedeutung. Bei der Entwicklung dieser Angebote wird es eine besondere Herausforderung sein, auf verschiedenen Niveaustufen und für verschiedene Anwendungen Fortbildungen anzubieten.

⁶ In Baden-Württemberg ist die Einrichtung der Schulplattform „ELLA“ gescheitert. Sie soll nun neu aufgesetzt werden:

<https://www.news4teachers.de/2019/04/desaster-projekt-schulplattform-ella-braucht-einen-kompletten-neu-start/> Zugriff 25.06.2019.

⁷ Vgl. Kommunikation des Evangeliums in der digitalen Gesellschaft, EKD Synode 2014, S68f:

https://www.ekd.de/ekd_de/ds_doc/synode2014-lesebuch.pdf

⁸ Grundlegende und aktuelle Daten für das Medienverhalten von Kindern und Jugendlichen bieten die JIM- und KIM-Studien: <https://www.mpfs.de/startseite/>

Das folgende Ziel wird in den Blick genommen:

- Lehrkräfte verfügen über die in einem Anforderungsprofil festgelegten notwendigen Kompetenzen⁹, die schulisch abgestimmten Konzepte der Medienbildung umzusetzen und weiterzuentwickeln.

Um diese Kompetenzen zu fördern, sollen

- die Basiskompetenzen der Lehrkräfte im Bereich der digitalen Medien in den verschiedenen Schularten beschrieben werden (ein erster Versuch unter Checkliste digitale Basisfertigkeiten im Anhang dieser Broschüre). Das Anforderungsprofil soll in verschiedene Kompetenzfelder gegliedert sein und dient als Bezugspunkt für die Fortbildungsangebote.
- zielgruppenspezifische Einführungen in digital unterstützte Formate, digitale Hilfsmittel und mediendidaktischer Ansätze in die Lehrkräftefortbildung gezielt durchgeführt werden.
- in Angeboten der Lehreraus- und -fortbildung mediendidaktische, technische, medienpädagogische, medienrechtliche und gestalterische Aspekte integriert und im Fachkontext behandelt werden.
- Verknüpfungen zwischen den digitalen kirchlichen Angeboten und den schulischen Systemen hergestellt werden (z. B. Verlinkung auf Schulserver; Schulmoodle, rpi virtuell), die einfach zu bedienen sind und optimal in die Schulentwicklung und die Fortbildungsplanung der Schulen integriert werden können.
- die Beherrschung des Umgangs der digitalen Endgeräte und Lernmanagementsysteme sowie deren Einsatzmöglichkeiten im Unterricht kontinuierlich eingeübt werden.
- rechtliche Fragestellungen, insbesondere in Bezug auf den Datenschutz, und angepasste Formen der Leistungsfeststellung im Blick behalten werden und die Lehrkräfte fortlaufend über neue Entwicklungen informiert und fortgebildet werden.
- bereits in der ersten und zweiten Ausbildungsphase der Einsatz digitaler Medien im Unterricht gemäß einem zu entwickelnden Medienbildungsplan (z.B. Studienpläne der Evangelischen Hochschule Freiburg und der Ausbildung im Lehrvikariat) berücksichtigt werden.
- interaktive, webgestützte Lernangebote eingesetzt werden (z. B. Sek II; Lehrerbildung).
- **Feedback-tools:**

Kahoot.it: Ist sowohl als Online-Anwendung als auch App verfügbar und ermöglicht das spielerische Einholen von Feedback verschiedenster Art.

⁹ Im Anhang, Seite 7: „Checkliste Basisfertigkeiten“ für die RU – Lehrkraft. <https://blogs.rpi-virtuell.de/rpiba-den/2015/12/22/digitales-handwerk-der-lehrkraft-checkliste-basisfertigkeiten/>
Von 2015, Zugriff, 25.06.2019. diese Liste wäre zu überarbeiten.

Survey Monkey: Eine App mit der sich schnell Umfragen erstellen lassen.

plickers: Mit Hilfe von Plickers können Sie überprüfen, inwiefern Ihre Schülerinnen und Schüler beispielsweise den bisher erlernten Lernstoff verstanden haben.

Socrative: Mit Hilfe dieser App können Sie für Ihre Schülerinnen und Schüler verschiedene Aufgabenstellungen vorbereiten und erhalten anschließend Rückmeldung über die Antworten.

2.3 Die Institute

Die Institute der Evangelischen Landeskirchen in Baden (RPI) und in Württemberg (ptz) bilden die wesentliche Ressourcen für die notwendige Forcierung der Digitalisierung für das Fach Evangelische Religionslehre in Baden-Württemberg. Ihre Aufgabe als Katalysator für die Weiterentwicklung der Anwendung digitaler Medien im Religionsunterricht besteht in der Erreichung folgender Ziele:

- Die Digitalisierung wird für den Religionsunterricht als **strategisches Ziel**, konkrete sowie **fortlaufende Aufgabe** wahrgenommen.
- Religiöse Bildung reflektiert die Anwendungsbereiche der Digitalisierung im Blick auf das jeweils zugrundeliegende Menschenbild und auf deren Auswirkungen. Es gilt das Primat der Didaktik.
- Die Institute erstellen digitale Fortbildungskonzepte, für die das Online-First-Prinzip gilt.
- Die Fortbildenden und Religionslehrkräfte vertiefen kontinuierlich ihre Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien, um Schritt zu halten mit der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler.
- Die Institute erstellen Handreichungen / Informations- und Unterstützungsmaterialien, die digitale Methoden in differenzierten Niveaus aufnehmen.
- Es wird ein bedarfsgerechtes Informations- und Fortbildungsangebot bereitgestellt.
- Beförderung der digitalen Alltagskommunikation zwischen Instituten, Lehrkräften und Fachschaften (z. B. Videokonferenzen; Teilnahme an blogs; rpi virtuell blogs)

Dazu werden folgende Maßnahmen durchgeführt:

- Die Institute definieren Kompetenzen, die die Studienleitungen der Institute verbindlich erwerben.
- Sie führen ein gemeinsames Fortbildungsprogramm zum Thema Digitalisierung für Fortbildende (z. B. Studienleitungen, Schuldekane/innen) durch.
- Ausbau der digitalen Bildungsplattform rpi-virtuell. Dies erfolgt in enger Zusammenarbeit des Comenius-Instituts in Münster und den anderen religionspädagogischen Instituten innerhalb der EKD. Ziel ist eine benutzerfreundliche Plattform für Religionslehrkräfte.
- Es werden mehrtägige Fortbildungen für Studienleitungen zum Thema Digitalisierung, ihren spezifischen Kommunikationsformen und deren theologisch-ethischen Implikationen angeboten.

- Es werden Digitalisierungsmöglichkeiten für die Präsenzfortbildungen erstellt und die entsprechenden Module implementiert.
- Die Institute unterstützen die Schulen mit aktuellen Hinweisen zu neuen rechtlichen Fragestellungen, die sich aus dem Einsatz von mobilen Endgeräten im Unterricht ergeben. Da jede Mediennutzung untrennbar mit datenschutzrechtlichen Aspekten verbunden ist, werden hier rechtssichere Auskünfte gegebenenfalls mit externen Partnern erarbeitet.
- Ein konfessionelles Qualitätssiegel für digitale, kostenlose und zentral verfügbare religionspädagogische Materialien wird erarbeitet (open content resources).
- Es wird ein Lizenzierungsfond für die Bezahlung von zentral angeschafften Medien und Bildern zur Verfügung (z. B. 100 Bilder für den RU) gestellt. Dies ist verbunden mit einem Deputat für Lizenzmanaging zum Masseneinkauf von Lizenzen, Musik, Bildern, Filmen sowie Software für Schule und Gemeinde in Baden-Württemberg, die über www.medienzentralen.de zu distribuieren sind.
- Die Institute bieten Materialien kostenfrei und leicht zugänglich als digitale Ressource an.
- Sie erarbeiten Online Kurse zu wesentlichen theologischen Fragen, die für Vocatio-, Nach- und Zusatzqualifizierungskurse digital zur Verfügung gestellt werden.
- Sie fördern Online-Communities, die hochwertige Lernangebote unter Mitwirkung der Lehrkräfte erstellen.
- Im Bereich der Fortbildung ist das Augenmerk auf die Qualifizierung einer entsprechenden Anzahl an Fortbildnern aus allen Schularten, vor allem auch der fachspezifischen Fortbildner, zu legen. Neben Präsenzveranstaltungen sollen auch digitale Formate verstärkt in den Blick genommen werden, um dem großen Fortbildungsbedarf möglichst zeitnah gerecht zu werden.
- Fortbildungsangebote weisen aus, welche Anforderungen an die Teilnehmenden im Bereich der digitalen Medien gestellt werden und welche Kompetenzen dort erworben werden.
- Neuentwicklung und Etablierung von Fortbildungsangeboten zur Umsetzung des Anforderungsprofils auf der Grundlage der vorliegenden Gesamtkonzeption.

2.4 Die Schulen und Fachschaften

Eine medienbezogene Schulentwicklung mit einem klaren Primat der Pädagogik bildet den Ausgangs- und Mittelpunkt bei der Beantwortung sämtlicher technischer Fragestellungen im schulischen Kontext. Dementsprechend soll die Entwicklung des Medieneinsatzes passgenau gestärkt werden. Dazu sollten die evangelischen Fachschaften Medienentwicklungspläne (MEP - Evangelische Religionslehre) entwickeln, die einen klaren Fokus auf das pädagogische Konzept für den Medieneinsatz legen und die Beschaffung von Hardware und digitalen Unterrichtsmaterialien. An beruflichen Schulen erfolgt dies im Rahmen des Prozesses Operativ Eigenständige Schule

(OES – Evangelische Religionslehre). Die Lehrkräfte für das Fach Evangelische Religionslehre nehmen an diesem Prozess aktiv teil.

Um Schulen und Lehrkräfte bei der Umsetzung der Vorgaben aus den Bildungsplänen in Bezug auf das Lernen mit und über Medien zu unterstützen, sind folgende Maßnahmen vorgesehen:

- Erprobung neuer methodisch-didaktischer Möglichkeiten / Entwicklung und Analyse von Einsatzszenarien digitaler Technik im Unterricht. Die religionspädagogischen Fachschaften setzen rechtssicher digitale Medien pädagogisch sinnvoll im Unterricht ein. Dazu stellen die Institute eine digitale Bildungsplattform zur Verfügung. Die Institute liefern bedarfsgerecht Unterstützungsinstrumente und -materialien (z.B. rpi virtuell; Medienzentralen), etablieren Verfahren zur Hilfestellung (wie etwa eine Servicehotline für definierte Problemfälle) für Fachschaften und entwickeln ihre Angebote gemäß der jeweiligen gesetzlichen Aufträge weiter.
- Etablierung von Referenzschulen, an denen beispielhaft ein Konzept religionspädagogisch verantworteten Einsatzes von digitalen Methoden umgesetzt wird. Die Dokumentation der Umsetzung des Konzeptes der religionspädagogischen Arbeit an diesen Schulen wird anderen Schulen zur Verfügung gestellt.
- Einsatzszenarien und Materialien für mobile Endgeräte werden entwickelt und an je drei allgemein bildenden und beruflichen Schulen mit Schülerinnen und Schülern erprobt.
- Es wird eine wissenschaftliche Begleitforschung an den Referenzschule etabliert und allen Schulen zur Verfügung gestellt. Die Ergebnisse sollen kontinuierlich in die weitere strategische Planung einfließen.

3. Fingerübungen

3.1 Versuch biblische Texte mit der Realität sozialer Netzwerke ins Gespräch zu kommen

Soziale Netzwerke rufen nach Regeln, die von Solidarität und Verständnis geprägt werden. Hier ein Versuch diese mit biblischen Texten ins Gespräch zu bringen:

Solidarität

Apg 2,44: „Alle aber, die gläubig geworden waren, hatten alle Dinge gemeinsam.“

Viele digitale Medien fördern Gemeinschaft und Solidarität der Nutzer und das Ideal des Teilens von Informationen, Interessen und Wissen. Diese Idee kann jedoch durch ökonomische Interessen der Konzerne, Überwachung durch Staaten und menschenverachtende Gruppen missbraucht werden.

Wahrhaftigkeit

Psalm 116,11: „Ich sprach in meiner Verzweiflung: Alle Menschen sind Lügner.“

Profile bieten endlose Projektionsflächen. Hier können Identitäten erfunden und die Vielfalt der eigenen Identitäten erprobt werden. Aber die Erlangung von eigenen Vorteilen durch vorge-spiegelte „Tatsachen“ bildet die Grenze jeder Profilbildung.

Gelebte Freiheit

Gal 5,1: „Zur Freiheit hat uns Christus befreit. So steht nun fest und lasst euch nicht wieder das Joch der Knechtschaft auflegen.“

Digitale Medien sind Instrumente der Freiheit, denn sie fördern die Gedanken- und Meinungs-freiheit. Sie können die Grenzen von Raum und Zeit sprengen. Sie können aber in tiefste Abhän-gigkeit und völlige Zugleich ist die Spannung zwischen Freiheit und Verantwortlichkeit zu bewäl-tigen.“

Mein Nächster

Lk 10,29: „Wer ist denn mein Nächster?“

Digitale Medien ermöglichen den Kontakt zu Menschen auf der ganzen Welt. Angesichts der Vielfalt und Größe der Netzwerke bleibt der Mensch dennoch an seinem Nächsten als den Men-schen gewiesen, mit dem er unmittelbar Kontakt hat, so wie umgekehrt für den „fernsten Nächsten“ die gleiche Achtung treten muss.

Unverlierbare Würde

Psalm 8: 5 Was ist der Mensch, dass du seiner gedenkst 6 Du hast ihn wenig niedriger gemacht als Gott, mit Ehre und Herrlichkeit hast du ihn gekrönt.

Was immer Menschen über mich verbreiten, was immer sie behaupten, wie auch immer sie mich hassen und bloßstellen, mein Leben, meine Identität sind davon unberührt. Mein Leben ist geborgen in Gott.

Geheimnis

Spr 25,9: Trage deine Sache mit deinem Nächsten aus, aber verrate nicht eines Anderen Ge-heimnis.

Jeder Mensch ist ein Wesen, das im Letzten unverfügbar ist. Denn im Letzten sind wir nur Gott ganz offenbar. Jeder Mensch hat ein Recht darauf, dass Anvertrautes – so es lauter ist – nicht in die Öffentlichkeit gezerzt wird. Hass gibt kein Recht zum Verrat.

Offenheit

1.Mose 4,7: Gott spricht zu Kain: „Wenn du Gutes im Sinn hast, kannst du jedem offen ins Ge-sicht sehen.“

Darknet und verschleierte Identität, vorgetäuschte IPs und der Versuch Geheimnummer „abzufischen“: Wer nichts zu verbergen kann, kann sich frei zeigen. Achtung vor jedem, der dies tut. Der Anonymus ist fraglich. Daher Achtung, das Netz ist voller Abgründe.

3.2 Aus der Praxis in die Praxis

Wie kann ich die Möglichkeiten, die die digitale Welt mir zur Verfügung stellt für den Religionsunterricht nutzen? Wie geht das praktisch? Am besten probiert man es aus, verlangt nicht zu viele von sich selbst und schwört dem Hang zur Perfektion ab. Im Übrigen helfen ein paar Tools. Dirk Purz hat ein paar „coole Tools“ zusammengestellt¹⁰:

1. Classroomscreen <https://classroomscreen.com>

Der Classroomscreen ist ein reines Organisationstool. Beim Einsatz auf einem Whiteboard verfügt er über viele kleine, zeitsparende Tools, wie z.B. das Einblenden von Arbeitssymbolen (Ruhe/ Flüstern/ Partnerarbeit/ Gruppenarbeit) in Form von Text und Symbolen. Eine Lärmampel kann angezeigt und verstellt werden. Eine Uhr kann eingeblendet werden und ein Timer kann gestellt werden. Es können großflächige Zeichnungen erstellt oder Texte verfasst werden. Auch können QR-Codes (z.B. mit Links zu weiteren Aufgaben o.Ä.) schnell produziert und angezeigt werden. Alle Elemente des Tools sind frei auf der Arbeitsfläche per Drag&Drop verschiebbar.

2. Cryptpad <https://cryptpad.fr> und <https://zumpad.zum.de>

Durch die synchronen Bearbeitungsmöglichkeiten können beispielsweise Analysen, Notizen von Gruppen o.Ä. gemeinsam erstellt, bearbeitet und korrigiert werden. Die Namen der Verfasser der jeweiligen Zeilen werden angegeben und können überprüft werden. Dies ermöglicht es, Gruppenprozesse zu beschleunigen, festzuhalten, überall abrufbar zu machen (z.B. nach einer Gruppenarbeit zu Hause). Die kooperative Arbeit an Texten schult die Schüler in Form redaktioneller Arbeitsweisen, hat einen wissenschaftspropädeutischen Anteil und ist zugleich immer Arbeit an einem „Produkt“. Der besondere Charme liegt hierbei vor allem darin, dass im Vergleich zu anderen Tools nur minimalistisch gearbeitet werden kann. Das ist didaktische Reduktion: Bevor wir uns an die Analyse und die Produktion medienkonvergenter Schnittstellen wagen, sollten SchülerInnen und LehrerInnen mit den Kleinstformen der digitalen Kooperation vertraut sein. Dies kann hier geschehen.

3. Flipgrid <https://flipgrid.com>

Social Communities sind ein großes Thema bei Jugendlichen. Für LehrerInnen ebenso, da Sie mit den Auswirkungen fehlgeleiteter Kommunikation o.Ä. beschäftigt sind. Flipgrid ermöglicht es eine eigene geschlossene Social Community in der Klasse zu erstellen, als LehrerIn

¹⁰ Dirk Purz, Tools für den Religionsunterricht, in: ru intern 47 / 2018, 7-9.

Lernvideos zu erstellen, von den SchülerInnen kommentieren zu lassen – oder auch andersherum. Alles wird hier durch die Lehrerin/den Lehrer moderiert, kein Schülervideo kann einfach so gepostet werden. Es bietet neben den Möglichkeiten, ein Flipped-Classroom-Prinzip auszuprobieren, das Potenzial, Verhaltensweisen im Netz mit den SchülerInnen zu untersuchen und eine eigene Netikette 1 zu formulieren.

4. Quizlet/Kahoot/Socrative <https://quizlet.com> und <https://kahoot.com> und <https://socrative.com>

Quizlet ist ein Lern-Tool, das es Lehrkräften und SchülerInnen ermöglicht, mit Hilfe von digitaler Abfrage, Spielen, Gruppenaufgaben (Quizlet Live) oder klassischen Abfragen den Schülern das Lernen von z.B. deklarativem Wissen (Vokabeln, Wortschatz, Fachvokabular etc.) schmackhafter zu machen. Gerade Quizlet Live bietet durch seine Gruppenorientiertheit die Möglichkeit, im Klassenraum regelrechte Gruppen-Tournaments zu bestimmten Fragen zu veranstalten. Hierbei können deutlich motivationale Aspekte des Lernens hervorgehoben werden. Es bietet neben den motivationalen Aspekten auch ein Diagnosetool für die Lehrkräfte. Auch Kahoot! bietet ähnliche Funktionen wie Quizlet. Es können Fragen, Diskussionen und Umfragen blitzschnell per Zugangscode aufgerufen werden. Hierbei steht vor allem der motivationale Faktor im Vordergrund. Socrative bietet ebenso Quiz-Tools, bei denen die Fragen in Echtzeit ausgewertet werden. Alle diese Tools greifen auf eine Datenbank von freiwillig geteilten Inhalten zu. Bei allen Tools überschreiten die verfügbaren Inhalte die Millionengrenze, sodass Sie als LehrerIn bereits auf sehr viele Quizze zurückgreifen können. Das Motivationspotenzial ist hier als extrem hoch zu bezeichnen, da sich der Wettbewerbsfaktor sowie der Spielfaktor überschneiden und SchülerInnen mit viel Spaß lernen.

5. Autodraw/Awwapp <https://autodraw.com> und <https://awwapp.com>

Autodraw und Awwapp bieten die Möglichkeit, schnell und einfach Tafelanschriften auf einem Whiteboard zu machen. Hierbei können verschiedene Formen und Farben standardmäßig angewendet werden. Awwapp hat gegenüber Autodraw 3/2018 den Vorteil, dass das Dokument ‚teilbar‘ ist, d.h. Sie können das Dokument per Link z.B. mit ihren SchülerInnen teilen und das Tafelbild so gemeinsam erstellen – dies eignet sich beispielsweise gut bei Gruppenarbeiten, bei denen die SchülerInnen in unterschiedlichen Räumen oder an unterschiedlichen Orten arbeiten. Wenn die SchülerInnen zurück in den Klassenraum kommen, können sie gemeinsam das entstandene Tafelbild besprechen. Die Tafelbilder lassen sich standardmäßig als Bilddatei speichern.

6. Padlet <https://padlet.com>

Die Pads sind auf Whiteboards interaktiv nutzbar oder aber per PC und Beamer bedienbar. Themen können somit auf unterschiedlichste Art und Weise dargestellt, aufbereitet, gespeichert, geteilt und präsentiert werden. Die SchülerInnen können Themen mit analogen Materialien (Schulbuch, Arbeitsblätter) erarbeiten oder auch online recherchieren und sinnvoll mit

digitalen Elementen ergänzen. Hierbei werden produktive Operationen wie das Schreiben, das Produzieren von Postern und die Gestaltung von Hypertext (Links) geschult, während auch rezeptive Operationen wie Lesen, Sehen und Hören geübt werden. SchülerInnen nutzen automatisch Mittel der Narration, um Sachverhalte aufzubereiten. Hierbei werden die Grundfragen des Unterrichts im Medienverbund auf besondere Art und Weise gelöst, da vor allem individuelle Eingangsvoraussetzungen und domänenspezifisches Vorwissen durch die Auswahl der Online-Materialien und Videos durch die Schüler gesteuert werden.

7. H5P: <https://h5p.org>

H5P ist das Tool, auf das LehrerInnen ewig gewartet haben. Es ist ein OpenSource Projekt und ermöglicht es auf sehr einfache Weise interaktive Präsentationen, Quizze, interaktive Videos, Memorys, Collagen, Dokumentationen, Lückentexte, Essaykommentare, Bilder, Hot-Spots, Slider, multiple Choice, Wortmarkierungen, Wahr/Falsch-Fragen, Timelines etc. zu erstellen. Die Bandbreite ist wahnsinnig groß, die Anwendung wahnsinnig einfach. Mit diesem Tool können Sie viele Dinge für ihren Religionsunterricht erstellen.

8. Viewpure: <http://viewpure.com>

Es nervt Sie, wenn Youtube automatisch eine Werbung schaltet, die sie für unangemessen und problematisch für den Unterricht halten? Kopieren Sie die Youtube Adresse und fügen Sie sie bei Viewpure ein. Sie können das Video dann ohne Werbung sehen.

9. rpi-virtuell: <https://about.rpi-virtuell.de>

rpi-virtuell stellt für die religionspädagogische Arbeit Werkzeuge und Dienste bereit. Der Materialpool ist eine ständig wachsende digitale Mediathek für ReligionspädagogInnen. Nahezu alle Inhalte sind frei zugänglich und kostenlos nutzbar. Vieles lässt sich auf die eigene Praxis hin leicht anpassen und mit eigenen Aufgabenstellungen versehen. Unterrichtende sind eingeladen, eigene Praxismaterialien beizutragen. Viele Materialien kommen nicht nur aus den religionspädagogischen Einrichtungen. Jedes Material wird inhaltlich geprüft, verschlagwortet und thematisch sortiert.

Die Gruppen ermöglichen es, offen oder geschlossen zusammenzuarbeiten. Hier finden Kurse und Arbeitsgruppen ihr Zuhause. Die vielfältigen Möglichkeiten des sozialen Netzwerks lassen keine Wünsche offen. Kollaborative Artikelbearbeitung, Gruppenbenachrichtigungen, mobiler Zugang und Einbettung aller offenen Internetformate erlauben kreative Gestaltung individueller Lernszenarien.

Die News bieten aktuell und relevant Informationen zu Bildung, religionspädagogischen Veröffentlichungen und Veranstaltungen und digitalen Räumen. Nach richten werden hier gemeinsam produziert, geprüft und diskutiert. Freie Lizenzen ermöglichen die Weiterbearbeitung der offenen Bildungsressourcen aus dem News-Bereich.

Mit den **Blogs** stellt rpi-virtuell alles zur Verfügung, um Inhalte im Web zu präsentieren, interaktive Lernwelten zu gestalten, Kongresse zu organisieren und Daten zu erheben. Vom persönlichen Portfolio über gemeinsame Projekte, das eigene Newsportal bis hin zum digitalen Schulbuch stehen für individuelle oder gemeinsame Lernaktivitäten alle Möglichkeiten bereit. rpi-virtuell ist eine Lernplattform, die umfassende Möglichkeiten vor allem von kollaborativen Elementen für eine langfristige Kursplanung bietet. So können etwa Newsfeeds erstellt werden, Dokumente miteinander geteilt, bearbeitet, veröffentlicht und kommentiert werden. Es können Blogartikel verfasst werden, es können Galerien erstellt werden etc. rpi-virtuell eignet sich vor allem für Oberstufenkurse, die länger als ein Jahr begleitet werden. Regelwerk für ein angemessenes und achtendes Benehmen in der technischen Kommunikation.

3.3 Checkliste Grundfertigkeiten

Wie sieht sie aus: die digital kompetente Lehrkraft? Fertigkeiten wie die folgenden halten Medienpädagog/innen der religionspädagogischen Institute der EKD für sinnvoll, damit Religionslehrkräfte klassische Unterrichtsgestaltung mit digitalen Mitteln bestreiten können. Wahrscheinlich entdecken Sie dabei vieles, was längst zu Ihrer Praxis dazugehört. Manches hört sich vielleicht auch erstmal unbekannt an. Wir haben versucht, die Fertigkeiten so allgemeinverständlich wie möglich zu formulieren. Nehmen Sie sich für einen Selbsttest ein wenig Zeit - vieles erschließt sich beim Nachdenken über eine oft schon unbewusste alltägliche Praxis. Was Sie nicht kennen, können Sie zum Anlass nehmen, es in ihr berufliches Repertoire aufzunehmen. Wir sind überzeugt, dass die Bandbreite dieser Fertigkeiten Stundenvorbereitung erleichtern u. Ihren Unterricht bereichern kann..

Selbsttest: Ich kann zum Beispiel...

- ✓ Textteile aus unterschiedlichen digitalen Quellen (Internet, Textdokumente, Emails, PDFs) kopieren, in ein Arbeitsblatt (z.B. WORD) einfügen.
- ✓ Textteile in Textfelder einfügen, diese gestalten und auf dem Arbeitsblatt an die gewünschte Stelle schieben.
- ✓ ein Arbeitsblatt mit Textabschnitten nach didaktischen Gesichtspunkten gestalten, für den Ausdruck optimieren.
- ✓ Dateien geordnet und auffindbar abspeichern, sie anderen persönlich bereitstellen (z.B. Anhang per email, schulisches Intranet, dienstlich zulässige Cloud).
- ✓ Text-, Bild-, Film-oder Musik-Dateien an ihrer Endung erkennen und sie zielsicher mit geeigneten Programmen öffnen, abhängig davon, wie die die Datei genutzt werden soll.
- ✓ WORD-Datei in eine PDF-Datei umwandeln und Gründe dafür benennen.
- ✓ Foto einer Bildschirmansicht machen, einen Bildausschnitt daraus herstellen (z.B. mit snipping-Tool) und ihn in ein Dokument einfügen oder eine Bilddatei daraus erstellen
- ✓ Objekte(Bilder, Texte, Grafiken) aus verschiedenen digitalen Quellen (Scan, Fundstücke aus dem Internet) kopieren und in ein Arbeitsblatt integrieren. Dabei so zuschneiden, beschriften, schärfen, aufhellen und in der Größe verändern, dass das Arbeitsblatt didaktisch sinnvoll gestaltet und für den Ausdruck optimiert ist.

- ✓ Präsentation (z.B. Power Point, Keynote, Prezi...) oder ein digitales Um-oder Abfragewerkzeug oder ein Evaluationsergebnis für den eigenen Unterrichtsbedarf / die eigene Lerngruppe erstellen.
- ✓ der Präsentation (z.B. mit Masterfolie) ein durchgängiges Grundlayout geben und Filmclips oder Musik einfügen.
- ✓ die Präsentation im Vollbild vorführen.
- ✓ konkrete Formatierungshinweise zu ansprechender und didaktisch gezielter Gestaltung von Präsentationen geben.
- ✓ mich bei den zuständigen kirchlich (z.B. Medienzentralen) oder bundesstaatlich (z.B. SESAM) betriebenen Medienportalen registrieren, einloggen und Medien-/ Filmpakete herunterladen und entpacken. Eine Filmdatei mit einem geeigneten Mediaplayer im Vollbild abspielen und dabei die Lautstärke für die Vorführung anpassen.
- ✓ Bildschirmfotos aus einem Film nehmen und in einem Arbeitsblatt didaktisch z.B. mit Textfeldern gestalten und für den Ausdruck verbessern (z.B. Helligkeit und Kontraste regulieren)
- ✓ Eine Filmdatei in einfachen Filmschnittprogramm (z.B. MS Moviemaker) öffnen, für den Unterrichtsbedarf Ausschnitte erstellen und diese als mp4-Datei auffindbar abspeichern.
- ✓ gezielt im Internet für den Unterrichtsbedarf recherchieren (z.B. Materialpool rpi-virtuell).
- ✓ zwischen verschiedenen geöffneten Seiten in einem Internetbrowser hin-und herwechseln, ohne eine Seite zu schließen.
- ✓ Internetseiten als Favoriten oder Lesezeichen abspeichern und darüber später wiederfinden.
- ✓ Internetseiten aufrufen, ohne Standardsuchmaschinen wie Google zu nutzen.
- ✓ einen Link aus dem Browseradressfeld kopieren und für weitere Verwendungen verfügbar machen (z.B. Wörter eines Arbeitsblattes mit einem Link hinterlegen, Link per email verschicken) Pop-Up-Blocker und andere Sicherheitseinstellungen des Browsers für den eigenen Arbeitsplatz sinnvoll einstellen.
- ✓ schülergeeignete und altersgerechte fachergiebige Suchmaschinen finden, sie bedienen und ihren konkreten unterrichtlichen Nutzen und ihren konkreten unterrichtlichen Nutzen einschätzen.
- ✓ mit Schülerinnen und Schülern didaktisch gezielt schulrechtlich zulässige online-Kommunikationswege außer-und innerhalb des Präsenzunterrichts nutzen.

Aus: <https://blogs.rpi-virtuell.de/rpibaden/wp-content/uploads/sites/40/2015/12/Check-digit-Grundfertigkeiten.pdf>

4. Gedruckte Literatur und digitale Quellen

Gedruckte Literatur zur Religionspädagogik und Digitalisierung:

Bedford-Strohm, Heinrich (2019): Verheißung oder Verhängnis? Globale ethische Herausforderungen der Digitalisierung, epd Dokumentation 3/2019, 16-24.

Bendel, Oliver (2016): 300 Keywords Informationsethik. Grundwissen aus Computer-, Netz- und Neue-Medien-Ethik sowie Maschinenethik, Wiesbaden.

Costanza, Christina, u.a (Hrsg.) (2018): Interdisziplinäre Zugänge zu einer Theologie der Social Media. Göttingen.

Dreyer, Vera (2018): „All Mankind as Our Skin“. Wie wir uns im Global Village auf die Welt bringen. In: Costanza, Christina, Ernst, Christina (Hrsg.): Göttingen 2018, 108-126.

Beschlüsse der 12. Synode der EKD, 5. Tagung, 12.11.2018: Kirche im digitalen Wandel, epd Dokumentation 4/2019, S21f.

Grünberger, Nina et al. (2017): Schule neu denken und medial gestalten, Glückstadt 2017 [zur Situation in Österreich].

Haberer, Johanna (2015): Digitale Theologie. Gott und die Medienrevolution der Gegenwart, München

Honegger, Beat Döbeli (2017): Mehr als 0 und 1. Schule in einer digitalisierten Welt, Bern.

Horsfield, Peter (2015): From Jesus to Internet. A history of Christianity and Media, Chichester

Kommunikation des Evangeliums in der digitalen Gesellschaft: EKD Synode 2014, https://www.ekd.de/ekd_de/ds_doc/synode2014-lesebuch.pdf

Nord, Ilona; Ziperovszky, Hanna (2017): Religionspädagogik in einer mediatisierten Welt, Stuttgart.

Spiekermann, Sarah, (2019) Digitale Ethik. Ein Wertesystem für das 21. Jahrhundert, München.

Empfehlungen für Literatur zum e-learning: (zusammengestellt von Dr. R. Hochschild):

Arnold, Patricia; Kilian, Lars; Thillosen, Anne Maria; Zimmer, Gerhard M. (2018): Handbuch E-Learning. Lehren und Lernen mit digitalen Medien. 5. Auflage. Bielefeld: W. Bertelsmann Verlag (utb Pädagogik, 4965). Online verfügbar unter <http://www.utb-studi-e-book.de/9783838549651>.

Das Handbuch deckt alle relevanten Aspekte des E-Learnings ab. Die relevanten Begriffe werden definiert, didaktische Konzeptionen vorgestellt, Plattformen und andere Bildungsressourcen vorgestellt, Kompetenzen, Lernerfolgskontrollen, Qualitätsmanagement, Evaluation und Standardisierung von Lernformen im E-Learning, sowie die Implementierung von E-Learning diskutiert. Hervorzuheben und anregend für die schulische Praxis sind zwei Kapitel: zunächst "Virtueller Bildungsraum". Wir sind es gewohnt, Klassenräume als Bildungsräume zu gestalten - wie müsste ein Bildungsraum für E-Learning gestaltet werden, dann sich die SuS genauso gut darin zurechtfinden wie in ihrem Klassenraum in der Schule? Hilfreich ist ferner das Kapitel "Rechtsgrundlagen, das auf 20 Seiten die relevanten rechtlichen Bestimmungen für E-Learning zusammenfasst.

Burow, Olaf-Axel (Hg.) (2019): Schule digital - wie geht das? Wie die digitale Revolution uns und die Schule verändert. Julius Beltz GmbH & Co. KG. Weinheim: Julius Beltz GmbH & Co. KG.

"Grundlegende Perspektiven", "Berichte aus dem Silicon Valley", "Schulen, die sich auf den Weg machen" sind die Kapitel, unter denen sehr verschiedene Aufsätze und Praxisberichte zur Digitalisierung der Schule kategorisiert werden. Lesenswert ist auf jeden Fall der Aufsatz "Online"-Partizipation für alle", der über inklusiv-digitale Bildung handelt sowie der Praxisbericht "Lernräume in der digitalen Welt", der Chancen der Digitalisierung für personalisiertes/individualisiertes Lernen und daraus sich ergebende Konsequenzen für die Gestaltung von Klassenzimmern und Lernräumen in den Schulen aufzeigt.

Busch, Michael (2018): 55 Webtools für den Unterricht. Einfach, konkret, step-by-step. 2. Auflage. Augsburg: Auer (Immer besser unterrichten).

"Recherchieren", "Ideen sammeln und strukturieren", "Visualisieren", "Schreiben und kollaborieren", "Präsentieren", "Gestalten und Produzieren" sind die Tätigkeiten, unter denen "55 Webtools für den Unterricht" die Programme ordnet, mit denen die SuS der Sekundarstufen I und II arbeiten können. In den weiteren Kapiteln werden vorwiegend Tools zum Klassenmanagement und zur Erstellung von Schülermaterialien vorgestellt. Für die Auswahl der Webtools waren neben dem Nutzen für den Unterricht auch Kriterien wie Kostenfreiheit, einfache Handhabung und - wenn möglich - registrierungslose Verwendung ausschlaggebend. Die Links zu den Programmen funktionieren (Überprüfung Juli 2020) Die Beschreibungen der Anwendungen sind umfassend, man vermisst freilich konkrete Beispiele, manches wie die Vorstellung von "doodle" scheint überflüssig. Trotz dieser Einschränkungen sind die Einführungen in Apps wie "Learningsnacks", "Padlets" usw. wegen ihrer klaren Darstellung auch für mit dem computerbasierten Lernen wenig Vertraute als Einführung geeignet.

Erpenbeck, John; Sauter, Simon; Sauter, Werner (2015): E-Learning und Blended Learning. Selbstgesteuerte Lernprozesse zum Wissensaufbau und zur Qualifizierung. Wiesbaden: Springer Gabler (essentials). Online verfügbar unter <http://gbv.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=2096031>.

Das Buch gibt einen ersten Überblick über Formen des digitalen Lernens, klärt wichtige Begriffe wie "E-Learning" und "Blended Learning" und beschreibt die Chancen, die diese Lernformen bieten. Die vorgestellten Konzeptionen orientieren sich eher an kompletten und verbindlichen Kursen, kombinieren aber in diesen verschiedene Sozialformen sowohl in Videokonferenz wie in Präsenzveranstaltungen und achten auf die Aktivierung der Teilnehmenden. Als erster Überblick ist es für die empfehlenswert, die z.B. längere Lernsequenzen im Fernunterricht planen müssen, weniger empfehlenswert ist es für diejenigen, die ihren Präsenzunterricht gelegentlich mit digitalen Unterrichtsmethoden ergänzen möchten.

Häfele, Hartmut; Maier-Häfele, Kornelia (2020): 101 Online-Seminarmethoden. Methoden und Strategien für die Online- und Blended-Learning-Seminarpraxis (Edition Training aktuell).

Zurecht bemerken die Autoren, dass beim Online-Lernen die Technik-Diskussion lebhafter geführt wird, als die um pädagogische Konzepte, Methodik und Didaktik. Leitend für ihre Konzeption ist die Unterscheidung von synchronen Kommunikationsmitteln (z.B. WhatsApp oder Videokonferenzsysteme wie Skype for Business oder Zoom) und asynchronen Kommunikationsmitteln (E-Mails, Foren, Wiki oder Weblog), die zunächst im Blick auf ihre pädagogischen Chancen und typischen Arbeitsformen vorgestellt werden, was ich hilfreich im Blick auf die Einführung digitaler Fortbildungsformen ist. Fragen der Netiquette bzw. Chatiquette werden thematisiert und Beispiele gegeben.

Im zweiten Teil werden Methoden für verschiedene Phasen des Online-Lernens vorgestellt: Beginn des Seminars - inhaltliche Arbeit - Arbeit mit der Gruppe - Reflexion/Feedback - Transfer u.a. Dem Werk sind einige Online-Ressourcen beigelegt, die es zu einem unverzichtbaren Werkzeug zur Vorbereitung von Fortbildungsveranstaltungen mit digitalen Medien machen.

Heusinger, Monika (2020): Lernprozesse digital unterstützen. Ein Methodenbuch für den Unterricht. 1. Auflage (Pädagogik).

Wie man es bei einem Buch aus der Reihe "Pädagogik" des Betz-Verlages zu erwarten, spielt die didaktische Reflexion des Einsatzes von digitalen Methoden eine wichtige Rolle vor der Darstellung der einzelnen Methoden. Dies macht den besonderen Wert dieses Buches aus, das aber im Gegensatz zu anderen Methodenbüchern auf die Empfehlung von Apps verzichtet. Sinnvollerweise wird man bei der Unterrichtsvorbereitung am Anfang immer ein Buch (wie Sadowski, Das schnelle Methoden 1x1 oder Busch 55 Webtools) danebenleben, um die passende Software für eine "digital" geplante Unterrichtssequenz zu finden.

Die vorgestellten Methoden sind teilweise bereits aus dem gewohnten Unterricht bekannt, übertragen also ohne funktionale Erweiterung bekannte Unterrichtskonzepte in digitale Medien, überwiegend kann jedoch plausibel gemacht werden, dass Lernprozesse durch den Einsatz digital gestützter Arbeitsformen für die SuS interessanter, effizienter und lebensnäher gestaltet werden können. Methoden für das individualisierte Lernen, kooperatives und gamebasiertes Lernen werden vorgestellt. Ferner tauchen auch agile Arbeitsformen sowie Hinweise für die Nutzung digitaler Angebote durch Lehrerinnen und Lehrer. Hervorzuheben ist, dass auch die Chancen für inklusives Lernen in

diesem Kontext dargestellt werden. Praxisbeispiele sind über QR-Codes abrufbar, werden aber nicht zu jeder einzelnen Methode angeboten. Wer seine bisherigen Unterrichtskonzepte auf Möglichkeiten überprüfen will, diese digital zu unterstützen, findet in diesem Buch eine reiche Auswahl von Ideen und hilfreiche Anregungen zur didaktischen Reflexion.

Kerres, Michael (2018): Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote. 5. Auflage. Berlin, Boston: De Gruyter Oldenbourg (De Gruyter Studium). Online verfügbar unter http://www.degruyter.com/search?f_0=isbnissn&q_0=9783110456820&searchTitles=true.

Das Buch kann mit Recht als Standardwerk bezeichnet werden, da es umfassend in das digitale Lernen einführt und es im Kontext der gängigen Lern- und Bildungstheorien reflektiert. Ausführlich werden die Vorteile des Lernens mit (digitalen) Medien begründet und auf Ähnlichkeiten und Differenzen bei der Planung des traditionellen und des digitalen Unterrichts hingewiesen. Die Herkunft des Buches aus dem berufsbildenden Kontext ist durchweg transparent. Die technische Umsetzung von Bildungskonzeptionen in entsprechende Programmierkonzeptionen spielt eine nicht geringe Rolle. Die alltägliche Praxis an allgemeinbildenden Schulen ist weniger im Blick.

Klein, Zamyat M. (2015): 150 kreative Webinar-Methoden. Kreative und lebendige Tools und Tipps für Ihre Live-Online-Trainings. Bonn: managerSeminare Verlags GmbH (Edition Training aktuell).

Dieses Buch ist i.w. ein Methodenkatalog, der Methoden zum Einstieg/Hinführung, Themen-Input, Themenerarbeitung, Wiederholung/Transfer und Auswertung und Abschluss. Alle Methoden werden beschrieben. Die jedes Mal genannten 5 Kriterien (Medien - TN-Aktivität - TN-Zahl/Gruppengröße - Sozialform und Webinartyp) erleichtern dem Leser den adäquaten Einsatz der vorgestellten Methoden. Zwei Kapitel mit "Profi-Tipps für erfolgreiche Webinare" sowie 5 Beispiele für Webinare beschließen das Buch.

Muß-Merholz, Jöran (2019): Digitale Schule. Was heute schon im Unterricht geht: das Praxisbuch zum individualisierten Lernen mit digitalen Medien. Hamburg: ZLL21 Zentralstelle für Lehren und Lernen im 21. Jahrhundert e. V.

In diesem Buch, das von der Bertelsmann-Stiftung herausgegeben wird, finden sich zehn Praxisberichte von Lehrkräften, die schon länger Erfahrungen mit digitalem Lernen haben. Lesenswert sind die Berichte zum "personalisierten Lernen", zu den Chancen, die das Internet Schulen, die an der Peripherie gelegen sind bieten, personalisiertes Lernen, "Üben, Feedback und Teamarbeit" sowie "Ethik-Blog".

Petko, Dominik (2014): Einführung in die Mediendidaktik. Lehren und Lernen mit digitalen Medien. 1. Aufl. s.l.: Beltz (Pädagogik 2014). Online verfügbar unter http://www.content-select.com/index.php?id=bib_view&ean=9783407293435.

Nach einem Überblick über die gängigen Lerntheorien untersucht der Autor, welche Lernpotentiale digitale Medien über die schon gängigen Medien wie Tafel, Film und Overheadfolie hinaus bietet, gerade wenn die digitalen Medien mehr leisten sollen als nur die bestehenden Unterrichtsmedien elektronisch zu imitieren. Lesen/Schreiben, Veranschaulichen, Aktivieren/Üben/Spielen, Rechnen/Programmieren, Kommunizieren, Prüfen/Beurteilen sind die Handlungsfelder, anhand derer er die neuen Möglichkeiten des digital gestützten Lernens erkundet. Hilfreich in diesem Abschnitt sind insbes. seine Überlegungen zum "Instruktionsdesign", die wichtige Kriterien zu einem sinnvollen Aufbau von Unterrichtseinheiten und einem differenzierten Einsatz verschiedener digitaler Medien anbieten. Die Aufzählung in Kap. 5 "Medien im Unterricht" ist eher konventionell, die abschließenden Überlegungen zu den Rahmenbedingungen digitalen Unterrichts an Schulen eher für Schulleitungen relevant.

Sadowski, Marc (2018): Das schnelle Methoden-1x1 - Digitale Medien. Mit Arbeitsmaterialien. 2. Auflage. Berlin: Cornelsen.

Marc Sadowski ist Lehrer für Sozialkunde und Religion. In diesem Buch stellt er nicht nur verschiedene Programme vor, mit denen Aufgaben für den Unterricht erstellt werden können, er zeigt auch, an welchen Stellen im Unterricht

ein Einsatz sinnvoll ist. Dabei achtet er darauf, dass die SuS aktiviert werden und digitale Handlungsprodukte erstellen können.

Der Aufbau der einzelnen Abschnitte ist immer gleich: Zunächst wird die Methode charakterisiert und Einsatzmöglichkeiten, Aufwand für die Vorbereitung und das Ziel der Methode genannt. Danach wird ein passendes Programm vorgestellt, die Bedingungen der Nutzung genannt, Tipps gegeben und Varianten vorgestellt. Ein Beispiel schließt jedes Kapitel ab.

Fast keine der vorgestellten Methoden verlangt zwingend den Einsatz eines Computers, so dass das Methodenbuch auch für den "analogen" Unterricht seinen Wert besitzt. Auch könnten Unterrichtssequenzen alternativ digital oder analog durchgeführt werden - je nach Ausstattung der Schule oder den Voraussetzungen der SuS. Die im Buch angegebenen Links funktionieren wie eine Stichprobe (Juli 2020) ergab.

Wilhelm, Jens (2019): Wirksame Webinare und Online-Seminare. Handbuch für Online-Trainer, Redner und Dozenten. 1. Auflage. Berlin: epubli (neokom.tv Akademie, 1).

Wer Online-Seminare zu planen hat, findet in dem Buch viele gute Ratschläge und Tipps. Neben Fragen eines adäquaten Aufbaues verschiedener Veranstaltungsformate thematisiert der Autor u.a. Fragen einer für Online-Veranstaltungen angemessenen Präsentationstechnik sowie der Interaktion mit den Teilnehmenden. Für die Vorbereitung von Fernunterricht ist das Buch weniger geeignet.

Zylka, Johannes (2018): Digitale Schulentwicklung. Das Praxisbuch für Schulleitung und Steuergruppen. 1. Auflage. Weinheim, Basel: Beltz (Pädagogik).

Das Buch betrachtet die Digitalisierung aus der Perspektive von Schulentwicklung und Steuerungsgruppen. Kapitel 2, "Schulische Entwicklungsprozesse und digitale Medien" sieht die Digitalisierung einer Schule nicht nur als Ziel der Organisationsentwicklung und technischen Ausstattung einer Schule. Die Digitalisierung muss parallel zu Personalentwicklung und Unterrichtsentwicklung erfolgen, woraus sich ein Medienentwicklungsplan für die Schule ergeben kann. Praxisbeispiele, Materialien und Linklisten (u.a. zu Rechtsfragen) sind beigelegt.

Digitale Quellen:

Hochschule der Medien: 10 Gebote der Digitalen Ethik. k. A. Online:

https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/digitalkompetenz/10_gebote

RELab digital – Ein Projekt über religiöse Bildung in einer mediatisierten Welt (Deutsch) (2017):

<https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/article/view/23769/17508>

Dr. Gernot Meier über grundsätzliche Herausforderungen der Digitalisierung:

https://www.ekiba.de/html/aktuell/aktuell_u.html?&m=31&artikel=9688&cat aktuell=328

Digitalisierung als Herausforderung für Unterrichtsprozesse religiöser Bildung (2019):

https://www.rpi-loccum.de/material/pelikan/pel1-19/1-19_palkowitsch

Das digitale Potential von Augmented und Virtual Reality in der Konfirmandenarbeit entdecken (2019): https://issuu.com/gemeindepaedagogik/docs/pgp_2-2019_web_vorschau



Druck: Druckerei des Evangelischen Oberkirchenrats in Baden

Verantwortlich für Erstellung und Inhalt: Dr. Uwe Hauser