

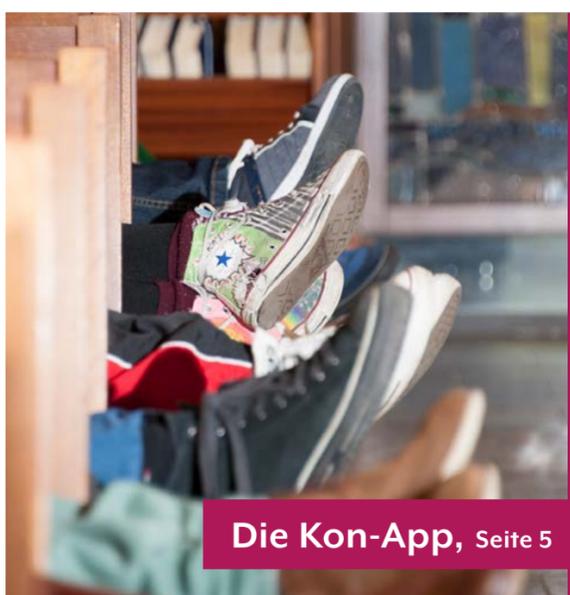
# MAGAZIN FÜR RELIGIONSPÄDAGOGIK



Ausgabe 1 / 2018



**DIGITAL IN DIE ZUKUNFT**



Die Kon-App, Seite 5



Medienangebot, Seite 8



Wischen statt Blättern, Seite 7

# Mediale Herausforderungen und christliche Werte

Mit Medienethik für ein menschenwürdiges Leben

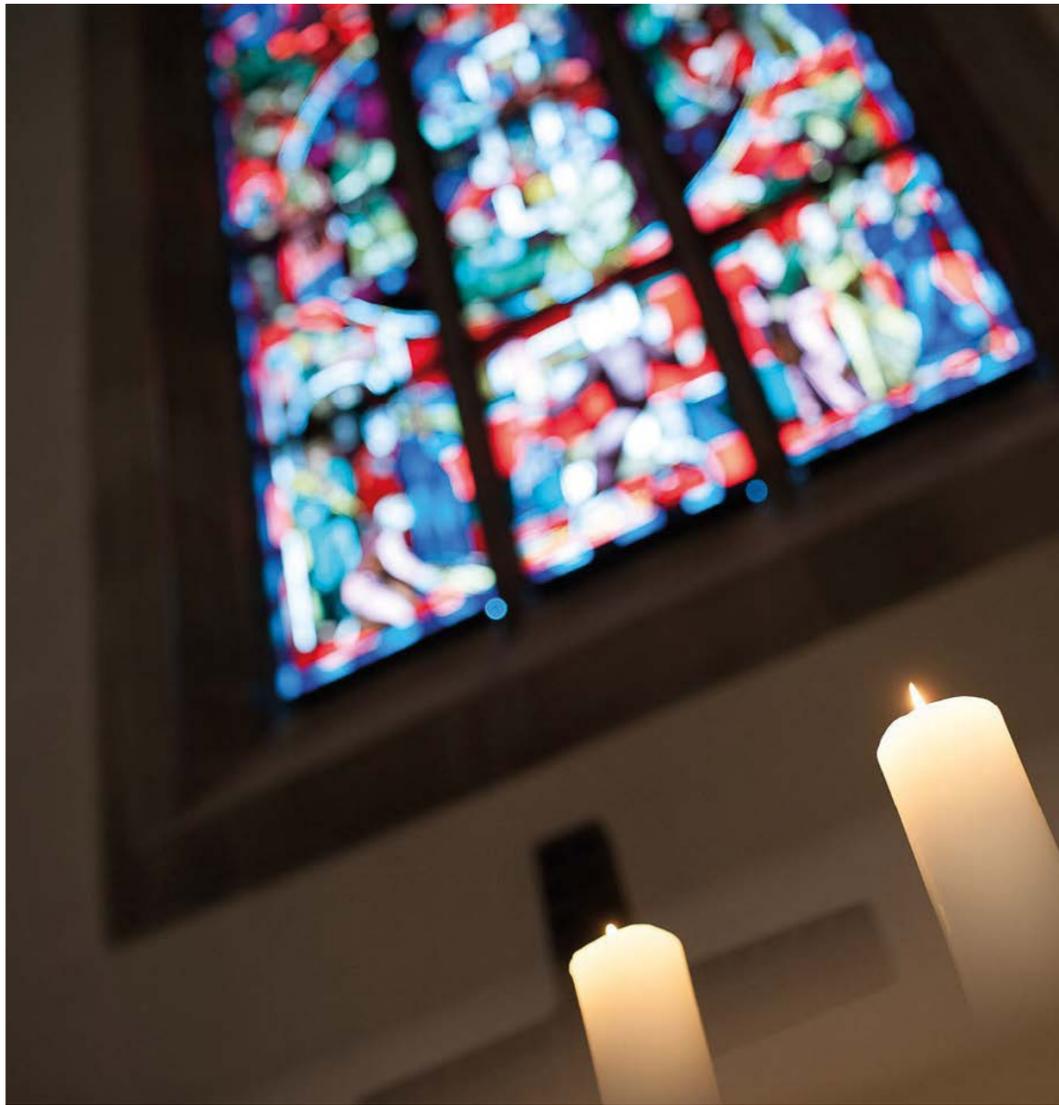


Bild: CC BY-SA Maik Meid

Bereits 2011 hielten die katholischen deutschen Bischöfe in ihrem medienethischen Impulspapier „Virtualität und Inszenierung“ grundlegend fest: **„Anliegen und Anspruch des Christentums ist es, das zur Sprache zu bringen, was in der Zeit an der Zeit ist und zugleich über die Zeit hinaus weist.“** Bei der Sache des Evangeliums sein und sich zugleich den Fragen der Zeit stellen, gehört für uns

Christinnen und Christen also zusammen. In Bezug auf die Digitalisierung heißt das m.E. zunächst einmal, sich bewusst zu machen, was die besonderen Merkmale digitaler Medien sind. Dazu gehören vor allem die hohe Flexibilität, die Aktualität, das Ineinanderfließen der Grenzen von Produzent und Konsument, der beschleunigte Wandel unserer Gesellschaft, die Fülle an Informationen.

Wir sind im Zeitalter der Digitalisierung mehr denn je Augenmenschen, benötigen Inszenierungen. Man kann heute niemand sein, ohne zugleich sich und etwas darzustellen. Die Gefahr der daraus sich ergebenden zunehmend virtuellen Wirklichkeit ist ein möglicher Weltverlust: Ich sitze im Café in der Oldenburger Innenstadt und über Handy räume ich zeitgleich in meiner Sims-Woh-

nung auf, agiere also zeitgleich in zwei Welten, die letztlich meine eine Welt ausmachen. Zugleich birgt die Inszenierung beliebiger Wirklichkeiten durch Medien die Gefahr der Selbsttäuschung: Ist das mehrfach bearbeitete Selfie meines Profilbildes auf Whatsapp tatsächlich ein Abbild meiner Person?

Es liegt also auf der Hand, dass wir eine Medienethik brauchen, um in einer stark von Medien geprägten Zeit angemessene Handlungsentscheidungen in privaten und beruflichen Kontexten treffen zu können. Wir müssen Antworten finden auf Fragen wie diese: Was bedeutet die Entwicklung der Medientechnik für Öffentlichkeit und Gesellschaft? Wie beeinflussen Medien unsere zukünftigen Vorstellungen von einem sinnvollen Leben? Wie steht es um die Partizipation aller? Aus christlicher Sicht ergibt sich m.E. vom Evangelium her insbesondere die grundsätzliche Aufgabe, zu prüfen, ob und inwiefern Worte und Bilder menschenwürdig oder gefährlich sind.

Aufgrund der Dominanz der inszenierten Bilder- und Medienwelt ist die Authentizität das entscheidende Kriterium für die zukünftige digitale Mediengesellschaft: Wann sind Medien wahrhaftig und authentisch und wann nicht?

Ziel einer gesamtgesellschaftlichen Medienethik, in die die Kirchen ihre christlich-orientierten Wertmaßstäbe mit einbringen müssen, ist grundsätzlich die Gestaltung gerechter und menschenwürdiger Lebensverhältnisse. Voraussetzung dafür ist, dass Medien für alle zugänglich und handhabbar sind. Für letzteres bedarf es einer Sachkompetenz

in Umgang mit digitaler Technik, einer Handlungs- und Gestaltungskompetenz und eben auch einer ethischen Kompetenz. Diese zu erwerben nimmt gerade im Religionsunterricht traditionell einen großen Raum ein, den es auch für die Herausforderung der Digitalisierung zu nutzen gilt.

Brauchen wir also eine christliche Medienethik? Im Sinne einer neuen Ethik? Nein! Im Sinne einer Anwendung christlicher Werte und Normen im Dienste gerechter und menschenwürdiger Lebensverhältnisse auf die Herausforderungen, die die neuen Medien uns stellen? Ja!

Kerstin Hochartz,  
Leiterin der arp

## Digitalisierung erfordert Mut zu Neuem

Digitalisierung ist eine schwierige Angelegenheit gerade für Menschen, die ihr Leben nach einem Buch ausrichten, dessen Geschichten in erster Linie um existentielle Fragen kreisen und über zweitausend Jahre alt sind. Doch Digitalisierung bestimmt unser aktuelles und zukünftiges Leben, egal wie wir uns zu ihr stellen. Damit sie kein Selbstzweck wird, sollten wir uns ihrer annehmen, sie auf Gerechtigkeit und Menschenwürdigkeit hin überprüfen, ihre Vorzüge uns zu Nutzen machen und vor ihren Nachteilen warnen.

Nicht nur inhaltlich ist die Digitalisierung Thema dieses Magazins, sondern auch äußerlich. Wir testen mit der Ausgabe, die sie gerade in Händen halten, ein neues Format mit neuem Layout auf neuem Papier mit einer etwas anderen, vielleicht neuen Art von Artikeln. Die Langfassungen der Beiträge mit allen Anmerkungen und Hinweisen finden Sie auf unserer Website: [www.arp-ol.de](http://www.arp-ol.de). Wir befinden uns noch in der Versuchsphase und bitten Sie daher um konstruktive Kritik. Gleichzeitig präsentiert sich die Arbeitsstelle für Religionspäda-

gogik mit ihren Angeboten an Beratung, Information, Veranstaltungen, Fortbildungen und Medien seit Ende letzten Jahres auch auf einer neu gestalteten Website, die zu besuchen wir Sie herzlich einladen.

Kerstin Hochartz,  
Leiterin der arp



Bild: Uwe Martens

# Selbstvertrauen und freies Sprechen

Rückblick einer Schülerin auf die Schulzeit mit iPad



Bild: Waldschule Hatten

Mein Name ist Jana Dartsch und ich bin eine ehemalige Schülerin einer iPad-Klasse. Zurzeit absolviere ich eine Ausbildung zur Mediengestalterin in der grünen Branche. Zu meinen Aufgaben gehört es, Printmedien und Web-auftritte zu gestalten. Es gibt viele Bewerber\*innen, jedoch nur wenige Ausbildungsplätze. Wie also habe ich mich von anderen Bewerbern abheben können? In meinem Fall durch das Privileg, zu einer der ersten iPad-Klassen in Niedersachsen gehört zu haben.

Durch das Lernen mit dem iPad, wurden mein Selbstbewusstsein und mein freies Sprechen gestärkt. Am Anfang war es mir gar nicht möglich, einen Vortrag vor einem großen Publikum zu halten. Nach kurzer Zeit gehörte es zum Alltag dazu und stellt heute kein Hindernis mehr dar.

Für Kids ist es wichtig, sich besonders früh mit den heutigen Anforderungen auseinander setzen zu können. Ob es nun das Schreiben mit Zehnfingersystem oder das

Erstellen einer Präsentation ist. Digitales Lernen hilft den Schülern schneller und besser in die Berufswelt einzusteigen und sollte in keinem Stundenplan mehr fehlen. Haben Sie sich schon einmal die Frage gestellt, weshalb die Schüler\*innen lieber auf das iPad zurückgreifen? Warum nicht auf ein Laptop? Die Frage ist ganz einfach zu beantworten. Schüler\*innen sollten die Möglichkeit bekommen, möglichst schnell und unkompliziert zu arbeiten. Mit dem iPad geht man vielen Problemen aus dem Weg: Kein langsames Hochfahren der Geräte, relative Sicherheit der Daten, keine Bücher, keine schweren Schulranzen, flexibles und selbständiges Arbeiten egal, wo man sich gerade aufhält. Alles gut verpackt auf einem Gerät. Perfekt, um den Alltag einer Schüler\*in um einiges zu erleichtern.

Jana Dartsch, ehemalige Schülerin einer iPad-Klasse der Waldschule Hatten

## Das Internet als digitales Religionsbuch

Aktuell, flexibel und schüler\*innenorientiert

Im Jahre 2014 meldete die Zeitschrift GEO: 71 Prozent der Allgemeinbildenden Schulen in Deutschland verfügen über Videorekorder; 7 Prozent verfügen über Tablets. In der Zwischenzeit hat sich die Situation nicht grundlegend geändert, darauf verweisen nationale und internationale Untersuchungen der jüngeren Zeit. Deutschland hinkt bei den Möglichkeiten digitalen Lernens in der Schule weit hinterher. Erst 15 Prozent der Lehrkräfte nutzen digitale Lernformen vielseitig im Unterricht, stellt die Bertelsmann-Stiftung 2017 fest. Kann angesichts dieser Lage ausgerechnet das kleine Fach Religion zur Veränderung beitragen?

In diesem Beitrag sollen einige praxisorientierte Möglichkeiten aufgezeigt werden, wie das Schulfach Religion durch den Einsatz digitaler Lernformen und Medien Förderung und Weiterentwicklung erfahren kann. Dabei geht es keineswegs nur um die Material-Seite. Die Veränderungen betreffen auch didaktische Planungen und pädagogische Arbeitsmöglichkeiten um den im 4K Modell geforderten künftigen Kompetenzen (Kommunikation, Kollaboration, Kreativität, Kritisches Denken) gerecht zu werden. Angesichts der

unübersichtlichen Fülle an Materialien und Quellen ist es sehr wichtig, (religions-) pädagogisch qualifizierte Such- und Zugangswege zu finden und zu nutzen.

### (Religions-)pädagogische Portale

Die Plattform RPI-Virtuell ist das größte religionspädagogische Portal im Internet. Von der EKD unterstützt werden hier kostenfrei Materialien, Fortbildungen und fachliche Orientierungen angeboten. Die Nutzer können nach Registrierung auch Lernräume für Gruppen einrichten und gestalten.

Dem Erfahrungsaustausch dient der Twitter Chat [relchat.org](https://twitter.com/relchat) an dem sich zahlreiche Lehrkräfte aus deutschsprachigen Ländern beteiligen.

Auf viele Schulfächer zugeschnitten ist die Zentrale für Unterrichtsmedien im Internet e.V.. Hier gibt es Informationen und Links auch zu Religion und Ethik. Zum Beispiel Podcasts, also Audio-Dateien zur christlichen, jüdischen und islamischen Religion, die frei abrufbar sind. Für Kinder der 3. – 7. Klasse sind die Hörbeiträge des Kinder-

funk-Kolleg Dialog der Religionen gedacht. Auf diese Altersgruppe zielt auch das interreligiöse Portal Religionen entdecken.

### Internet-Quellen der Religionsgemeinschaften

Die christlichen Kirchen stellen im Internet eine riesige Fülle von didaktisch nutzbaren Inhalten und Materialien zur Verfügung. Wer durch das Portal [katholisch.de](https://www.katholisch.de) schreitet, wird mit fundierten Berichten zu den katholischen Feiertagen, innerkirchlichen Debatten etc. versorgt. Und zur Aufklärung für religionsunkundige Zeitgenossen gibt es viele Zeichentrick-Filme aus der Serie [Katholisch für Anfänger](https://www.katholisch.de). Die Evangelische Kirche in Deutschland stellt zentral alle protestantischen Basics zur Verfügung. Lernende mit forschenden Aufgaben etwa zum Thema [Evangelisch – Katholisch](https://www.evangelisch-katholisch.de) werden schnell fündig.

Für das europäische Judentum stellt die Plattform [Hagalil](https://www.hagalil.de) breite Informationsmöglichkeiten zur Verfügung.

Der Zentralrat der Muslime in Deutschland informiert über viele Themen wie Gebet, Wallfahrt, Koran, Muhammad u.m. (überwiegend traditionell)

Der neu gegründete Bund Liberaler Muslime in Deutschland öffnet dagegen den Blick auch auf kontroverse Themen.

### Digitales Handwerkszeug für den Unterricht

Die gute alte Kreidetafel steht noch in den meisten Klassenzimmern. Sie kann teilweise durch Online-Tafeln so genannte Padlets ergänzt werden. Ein projektbezogenes Padlet kann kostenfrei eingerichtet werden, die Teilnehmenden erhalten den Link und können dann ihre Mitteilung direkt auf der Online-Tafel veröffentlichen. Dieses Tool eignet sich als digitale Pinnwand, vom Brainstorming bis hin zur Abstimmung über die nächste Klassenfahrt. Aber auch schul-, orts- und grenzüberschreitende Kommunikation ist möglich!

Für Kleingruppenarbeiten empfiehlt sich die gemeinsame Dokumentenbearbeitung in Echtzeit. Das funktioniert mit einem Etherpad.

Arbeitsmöglichkeiten: Gemeinsames Erarbeiten von Inhalten, Protokolle schreiben, Diskussionen führen u.v.m. Die verschiedenen Teilnehmenden werden farblich

markiert. Zahlreiche Anbieter stellen kostenlos Etherpads zur Verfügung.

Vielfältige Anwendungsmöglichkeiten für den praktischen Unterricht bietet ein Kreuzwort-Rätsel-Generator. Damit können Lehrkräfte Lerninhalte spielerisch aufarbeiten und für den Unterricht anbieten. Das passende und kostenfreie Bildmaterial für Arbeitsblätter oder Präsentationen findet sich bei [rpi-virtuell](https://www.rpi-virtuell.de). Hier werden mehr als 15 Quellenseiten für thematisch sortierte Fotos aufgeführt. Bildrechte beachten!

Aus der Auflistung dieser Arbeitsmöglichkeiten für einen digital gestützten Religionsunterricht kann jeder sich das passende aussuchen. Die Zugänge für Schüler\*innen werden auf jeden Fall individueller und interessanter werden.

Ausführliche Fassung mit zahlreichen Links: [arp-ol.de](https://www.arp-ol.de)

Dr. Manfred Spieß, Oldenburg Lehrbeauftragter für Religionspädagogik an der Universität Oldenburg

# Digitalisierung in der oldenburgischen Kirche?

Wie kleine Bewegungen große Wirkung entfalten



Bild: CC BY-SA Lucas Scheel

Im August 2016 trafen sich erstmals Mitarbeitende aus dem Landesjugendpfarramt, der Arbeitsstelle für Religionspädagogik und dem Bildungshaus Rastede. Ziel dieser Runde war die eigene Vergewisserung in Sachen Medienkompetenz, Medienethik, Digitalisierung. Schnell einigte man sich auf den Begriff Medienbildung als größten gemeinsamen Nenner, da dieser Begriff zumindest für die Beteiligten die wichtigsten Punkte vereint.

Im weiteren Gesprächsverlauf und dem sich anschließenden Prozess wurde deutlich, dass das Thema Medienbildung alle Bereiche der

Ev.-Luth. Kirche in Oldenburg betrifft. Auch auf Ebene der EKD (Evangelische Kirche in Deutschland) spricht man parallel über Digitalisierung und die Frage nach einer digitalen bzw. zeitgemäßen Kirche.

Für die Oldenburger Einrichtungen Grund genug einen Schritt weiterzugehen. Im Rahmen eines Werkstatttages trafen sich im August 2017 alle Bildungseinrichtungen der Oldenburgischen Kirche.

Das Minimalziel für diesen Tag war die gegenseitige Wahrnehmung und ein thematischer Austausch. Dank einer finanziellen

Unterstützung des Oberkirchenrates für diese Veranstaltung haben wir unser Minimalziel erreichen können.

Verabschieden mussten wir uns von der Idee eines großen Symposiums im Jahr 2018.

Stattdessen wurde im kleineren Rahmen weitergedacht. Die Auswertung eines im Vorfeld entwickelten Fragebogens zeigte einen deutlichen Bedarf und Wunsch, die Themen Medienbildung und Digitalisierung in der oldenburgischen Kirche weiter voranzutreiben.

Unter der Federführung von Kerstin Hochartz, Arbeitsstelle für Religionspädagogik, Swen Engel, Bildungshaus Rastede, und Lucas Scheel, Landesjugendpfarramt, wurde und wird das Thema Digitalisierung in die Leitungsebenen der oldenburgischen Kirche getragen.

Zum Beispiel bildete sich im ersten Halbjahr 2018 eine Gesprächsrunde Digitalisierung, an der bisher neben den drei genannten Personen auch der Leiter der Gemeinsamen Kirchenverwaltung, Michael Kählke, und der Verantwortliche für die IT-Steuerung, Dr. David Kleinhans, teilnehmen. Darüber hinaus ist auch hier die Presse- und Öffentlichkeitsarbeit der Ev.-Luth. Kirche in Oldenburg mit eingebunden.

Im August 2018 wird im Kollegium des Oberkirchenrates über das Thema, seine Entstehungsgeschichte und den aktuellen Stand berichtet werden. Wir benötigen dringend eine verantwortliche Person für die Koordination und Weiterentwicklung der gemeinsamen Aufgabe #digitaleKirche.

Außerdem wird voraussichtlich noch in diesem Jahr ein Gesamtkommunikationskonzept für die Ev.-Luth. Kirche in Oldenburg vorgestellt und verabschiedet. Dies bildet einen wichtigen Baustein eines Digitalisierungsprozesses.

Was im August 2016 in einer informellen Runde auf den Weg gebracht wurde, erzielt heute bereits große Wirkung. Dabei erfahren wir immer wieder wie wichtig es ist miteinander zu sprechen und in Kontakt zu bleiben. Viele Menschen denken an ganz unterschiedlichen Stellen viel zu leise an den gleichen Themen – dabei kann man gemeinsam doch so viel bewirken.

Lucas Scheel  
Referent für Öffentlichkeitsarbeit und Fundraising im Landesjugendpfarramt Oldenburg

## Neu in der arp



Ich bin Gina Pape, 25 Jahre alt und komme aus Oldenburg. Momentan stehe ich kurz vor Beendigung meines Bachelors in Pädagogik und Kunst&Medien an der Carl-von-Ossietzky Universität. Seit einigen Jahren flankiere ich mein Studium mit einer selbständigen Tätigkeit als freiberufliche Fotografin: hier lebe ich meine Leidenschaft und Kreativität. Ab August 2018 bin ich Teil des Teams der Arbeitsstelle für Religionspädagogik. Ich freue mich sehr als Medienpädagogin meine vielschichtigen medialen Kompetenzen, unter anderem in dem Bereich Social Media, bei der arp einbringen zu können und hoffe auf eine kreative und innovative Zusammenarbeit.

Gina Pape

Ich bin André Medeke, 50 Jahre alt, Diakon, Diplom-Religionspädagoge und ab dem 01. September als Medienberater in der Medienstelle Teil des Teams der arp. Ich lebe in Goldenstedt und bin seit 1993 in der Ev.-Luth. Kirche in Oldenburg tätig, zuletzt im Landesjugendpfarramt als Bildungsreferent und Geschäftsführer. Die Arbeit mit Menschen und Medien hat mich stets fasziniert, dabei standen bisher Beratung und Schulung von Mitarbeitenden, E-Learning und die Onlinepräsenzen der Ev. Jugend im Fokus. Ich freue mich darauf, mein religionspädagogisches Fachwissen und meine Kenntnisse in der arp einzusetzen und das Angebot der Medienstelle für die Nutzer\*innen auszubauen und weiterzuentwickeln.

Bild: privat André Medeke



Bild: Uwe Martens

# Mit Minecraft Gemeinde bauen

## Gute Ideen für alle Altersgruppen

Virtuelle Wirklichkeiten spielen in der Gemeinde- und Jugendarbeit bisher eine untergeordnete Rolle, was erstaunlich ist, wenn man bedenkt, dass 99% aller Jugendlichen ein Smartphone besitzen und 84% regelmäßig mehrfach im Monat Videospiele nutzen. Mit 31% ist Minecraft dabei das beliebteste Computerspiel bei den 12-13-jährigen. Man kann also davon ausgehen, dass es in den meisten Kinder-, Konfi- und Jugendgruppen jemanden gibt, der Minecraft spielen und andere ans Spielen heranzuführen kann.

Minecraft ist eine Art virtuelles Lego, in dem man Gebäude und Landschaften bauen und Abenteuer erleben kann. Das ganze Potenzial von Minecraft wird ausgeschöpft, wenn die Teilnehmenden gemeinsam auf einem Online-Server unterwegs sind, sich also in die virtuelle Gemeinschaft begeben. Oft interagieren sie dann gleichzeitig im Raum und in der Online-Welt.

Als Alternative zum kostenpflichtigen, dafür aber auch bei den Jugendlichen bekannten, Minecraft kann Minetest, eine freie, kostenlose in vielen Punkten vergleichbare Open-Source-Alternative, eingesetzt werden. Für die meisten „Bauprojekte“ bringt Minetest alle notwendigen Features mit. Darüber hinaus können sehr einfach weitere Modifikationen installiert werden. Auch



Bild: Jakob Ebinger

das Aufsetzen eines Servers zum gemeinsamen Spielen und Bauen im virtuellen Raum ist einfacher als in Minecraft.

### Beispiele aus dem Minecraft Ideenpool:

Über das Bauen oder Nachbauen von Gotteshäusern, Orten oder Landschaften können Jugendliche miteinander über das Thema Religion ins Gespräch kommen. Auch das Inszenieren kompletter

Bibelgeschichten ist denkbar. Der Minecraft Wettbewerb Die faire Stadt der Zukunft der Jungen Akademie Wittenberg. Sechs Gruppen haben dabei ihre Vorstellungen einer Zukunftsstadt realisiert, in der mehr Menschen leben, die aber weniger Ressourcen verbraucht. Neben der Umstellung auf regenerative Energien hat eine Gruppe beim Bauen der Schulgebäude auch noch das Bildungssystem reformiert.

Wenn Menschen gemeinsam mincraften, entstehen virtuelle Gemeinschaften. Man trifft sich. Man unterhält sich. Man besucht sich. Manchem geht man vielleicht auch lieber aus dem Weg. Man kann diesen Sozialraum aber auch gut nutzen, um gemeinsam an einem spirituellen Ort Andachten zu feiern oder sich im Chat über einen Bibeltext auszutauschen. Minecraft bietet vielfältige Möglichkeiten für alle Altersgruppen.

Man holt Kinder, Jugendliche und manch Ältere in ihrer Lebenswelt ab und kann relativ einfach auch Menschen gewinnen, die konfessionell nicht gebunden sind oder nicht (mehr) zur Kerngemeinde gehören.

Tobias Thiel,  
Studienleiter Jugendbildung an der Evangelischen Akademie Sachsen-Anhalt

## Alles, was eine Maschine nicht kann...

### Menschliche statt technische Kompetenzen

**Werte, Glauben, unabhängiges Denken, Teamwork, Sorgfalt für andere** - damit umschreibt der Unternehmer Jack Ma die wichtigsten Kompetenzen der Zukunft. Ergänzt werden sie von anderen um die Fähigkeiten: Programmieren verstehen, Kommunikation lernen, Komplexität managen, strategisches Denken. Auf der Suche nach den richtigen Wegen zur Vermittlung dieser Kompetenzen für die Generation seiner Söhne hat der Journalist und Autor Maximilian Gaub verschiedene Videospiele ausprobiert. In seinem Blog world of mcncraft listet er sieben Games, die Jugendliche unbedingt spielen sollten und warum:

1. League of Legends: Gemeinsam sehr schnell Entscheidungen treffen  
2. Civilization: Strategisches Denken  
3. FIFA: Krisenkommunikation und Teamplay  
4. Overcooked: Spaß bei Kooperation

5. Minecraft: Lego ohne Plastik, digitaler Sandkasten, Kreativität  
6. The Sims: Perspektiven wechseln, Toleranz entwickeln  
7. RPG-Maker: Rollenspiel-Werkzeugkasten zum Erfinden eigener Spiele.

Werte, Glauben, unabhängiges Denken als ureigene Ziele des RU treffen hier auf passendes methodisches Handwerkszeug. Videospiele mit passenden Inhalten in den Unterricht einzubetten, ist nicht mehr ganz ungewöhnlich. Neu, mutig und aufwändig dagegen ist der umgekehrte Weg. Der Unterricht selbst wird als Spiel inszeniert (gamifiziert), die Unterrichtsinhalte in das Spiel eingefügt. Die Schüler\*innen des Förderschullehrers Philipp Staubitz haben sich zu Beginn des Schuljahres 2016 mit Hilfe eines Avatars (virtueller Stellvertreter der eige-

nen Person) neu erfunden. Der jeweilige Avatar wird kontinuierlich weiterentwickelt, sammelt Erfahrungen und lernt, mit Erfolgen und Misserfolgen umzugehen. Die zugrundeliegenden Regeln hat die Klasse gemeinsam entwickelt. Durch Fehler und die sich ständig verändernden Bedingungen lernen die Schüler\*innen auch, sich den aktuellen Herausforderungen anzupassen. Grundlage ist das Online-Rollenspiel Classcraft; die entsprechende App ermöglicht es, dass jedem Mitspielenden seine/ihre individuellen Wochenpläne zugänglich gemacht werden können. Der große Anfangsaufwand für den Pädagogen wird belohnt mit selbständigem Arbeiten und hoher Motivation auf Seiten der Schüler\*innen. Näheres: [www.codingkids.de](http://www.codingkids.de)

Imke Martens,  
Referentin in der arp

## Konfi mit der Kon-App

### Individuelle Profile und bunte Inhalte

Zum Schuljahr 2018/2019 soll sie an den Start gehen: Die Kon-App. Eine App, mit der Information und Kommunikation in der Konfi-Zeit auf ein zeitgemäßes Soziale-Medien-Niveau gehoben werden und manche Arbeitsblätter Geschichte sein werden. Wenn das mal keine frohe Botschaft ist! Und was steckt drin in der Kon-App, die wesentlich von Thomas Ebinger, dem Konfi-Fachmann der württembergischen Kirche, zusammen mit der Deutschen Bibelgesellschaft im Auftrag der Evangelischen Kirche in Deutschland entwickelt wurde?

Das bin ich – hier geht's um das jeweilige Profil der App-Nutzerin. Meine Gruppe hält einen Kalender, Foto- und Videotagebuch und Push-Nachrichten vor. Unter der Rubrik Bibel gibt es Bibelausgaben, eine Leseapotheke, Methoden zum Bibellesen und Bibel-

clouds. Unter Grundlagen finden sich Grundtexte des Glaubens, Lerntexte aus den konfessionellen Traditionen, ein Katechismus und thematische Videoclips.

Dazu kommen zahlreiche Infos, Linktipps, App-Empfehlungen, ein Konfi-Wiki ...

Neben der grundlegenden Ausstattung gibt es für alle Konfi-Verantwortlichen vor Ort die Möglichkeit, weitere Texte und Tools in die Kon-App einzubinden. „Die Kon-App ist überfällig“ - sagt Thomas Ebinger. Finden wir auch!

Matthias Hempel,  
Pfarrstelle für Konfirmandenzeit der Ev.-Luth. Kirche in Oldenburg

# Unterricht als Spiel - Spiel im Unterricht?

Zur Entdeckung des Homo Ludens Religiosus

Bereits 1938 schreibt der niederländische Historiker Johan Huizinga in seinem Buch „Homo ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel“:

„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und dem Bewußtsein des „Andersseins“ als das „gewöhnliche Leben“.“

Dass Spielen ein hohes menschliches Kulturgut ist, dem würde ich als Teil einer Gruppe, die sich regelmäßig zu Spieleabenden trifft, sofort zustimmen. Vorausgesetzt es geht um hochwertige Brett- oder Kartenspiele – vorzugsweise mit dem Gütesiegel Spiel des Jahres - oder auch um Kooperationsspiele, sogenannte Gruppenspiele ohne Sieger. Wie steht es aber mit Computerspielen? Sind sogenannte Killerspiele wie Counterstrike oder Call of

Duty moralisch verwerflich? Darf man reales Leid in einem Kriegsspiel wie Arma nachspielen? Überschreiten Gemetzel wie in Battlefield die Grenzen menschlicher Moral? Flüchten Menschen in War of Warcraft vor dem realen Leben in eine Scheinwelt?

Computerspiele stehen schnell in der Ecke des Irrealen, des unsinnigen Zeitvertreibs, der Spielsucht, des Bösen. Sie schaden vermeintlich dem menschlichen Miteinander, verderben gesellschaftliche Werte, leiten den Untergang der Menschheit ein.

Prof. Dr. Phil. Jürgen Fritz, Spiel- und Interaktionspädagoge nennt als zentrales Motiv, sich auf virtuelle Spielwelten einzulassen, das soziale Interesse. Zwischenmenschliche Anerkennung, Wertschätzung, Erfahren von Erfolg als Kern menschlicher Motivation sind auch beim digitalen Spielen entscheidend. Für Angehörige einer Generation, die mit digitalen Medien groß geworden ist – und diese reicht mittlerweile ja bis zu

den Mitdreißigern - stellt sich die Frage der Unterscheidung von Wirklichkeit in reale und virtuelle Welt nicht. Sie trennen die beiden Welten nicht, im Gegenteil, sie vereinen sie in ihrer Person. Möglicherweise aber leben sie unterschiedliche Facetten ihrer Persönlichkeit an verschiedenen Orten.

Computerspiele fallen nicht vom Himmel. Sie sind in ihren Inhalten, Werten und Normen von unserer Gesellschaft geprägt und inspirieren durch die Menschen, die mit ihnen Erfahrungen machen, wiederum die Gesellschaft.

Ist die Idee also abwegig, Computerspiele im Religionsunterricht einzusetzen? Ganz und gar nicht, sondern geradezu naheliegend, meine ich.

Kerstin Hochartz,  
Leiterin der arp



Bild: Waldschule Hatten



**Freitag, 17. August 2018**

Treffpunkt ar-party

Offene Türen zwischen 16 und 18 Uhr  
in der Haareneschstr. 58 in Oldenburg

**Aus dem Programm**

Fest-Tafeln verschiedener Religionen

Materialpräsentation

Ab 18 Uhr: Verabschiedung Heike Ennen-Hansing

**Kontakt**

Arbeitsstelle für Religionspädagogik

0441/77 01-441

arp@kirche-oldenburg.de; www.arp-ol.de

**Treffpunkt ar-party: interreligiös**



# Wischen statt Blättern – Digitales Lernen im RU

Religionspädagogischer Tag am 14.11.2018 in der Waldschule Hatten

„Die Digitalisierung ermöglicht uns Menschen das zu sein, was uns als Menschen ausmacht. Nämlich vor allem Empathie und Kreativität.“,  
Prof. Dr. Marcel Fratzscher

Digitalisierung findet statt! Und gerade im Religionsunterricht müssen wir uns ihr stellen und sie als neue Herausforderung annehmen. Dies gilt für die Entwicklung einer christlichen Medienethik ebenso wie für den Gebrauch digitaler Medien im Unterricht.

Zielgruppe des religionspädagogischen Tages sind alle, die neugierig sind auf die Chancen, die das digitale Lernen eröffnet und die kritisch auf die Risiken der Digitalisierung blicken. Wir laden Sie ein, eine Schule kennen zu lernen, die seit vielen Jahren digital arbeitet und dafür bereits ausgezeichnet wurde.

Wir verknüpfen Theologie und Digitalität und erproben in Workshops verschiedene Apps und Methoden für die eigene Unterrichtspraxis.

Zum Beispiel wird es um Digitales Geschichtenerzählen gehen, um das Entwickeln von Videos und Podcasts, um die Gestaltung von eBooks, um multimediale Erlebnistouren mit Actionbound und die Frage nach einer christlichen Medienethik.

Das Programm beginnt um 13.30 Uhr mit einem Begrüßungskaffee und endet gegen 19 Uhr.

Weitere Infos und Anmeldung  
<http://bit.ly/wischen-statt-blaet>



Bild: Waldschule Hatten

## Fortbildungsangebot

Die ausführlichen Beschreibungen und alle weiteren Informationen finden Sie unter [www.arp-ol.de/fortbildung](http://www.arp-ol.de/fortbildung)

### Im Focus: Wahrnehmung und Verhalten

„Wieso verhält sich die/der schon wieder wie...?“ Besonderheiten und Schwierigkeiten im Bereich der Wahrnehmung können das Lernen erschweren und Auffälligkeiten im Verhalten von Schülerinnen und Schülern mit und ohne sonderpädagogischen Unterstützungsbedarf mit bedingen. Anhand praktischer Übungen werden wir u.a. Handlungsmöglichkeiten zum pädagogischen, didaktischen und methodischen Umgang mit Wahrnehmungsschwierigkeiten gemeinsam entwickeln.

Zeit: Donnerstag, 18.10.2018, 9 Uhr bis 17 Uhr

Ort: Ev.-Luth Oberkirchenrat Oldenburg, Philosophenweg 1

Zielgruppe: Lehrkräfte FöS, GS, Sek. I

Referentin: Birte Hagedstedt, rpi-Loccum

Leitung: Hartmut Schwarz, arp Oldenburg

Anmeldeschluss: 27.09.18

Teilnehmerbeitrag: 16 € inkl. Verpflegung (wird vor Ort kassiert)

### 5. FILM-ABEND-ESSEN

„Einfach Mensch...“. Kurzfilme zum Thema Liebe, Freundschaft, Sexualität.

Kooperationsveranstaltung mit Werkstattfilm Oldenburg und SCHLAU Oldenburg (angefragt)

Zeit: 24. Oktober, 18 Uhr - 20 Uhr

Ort: werkstattfilm, Wallstraße 24, Oldenburg

Leitung: Imke Martens und André Medeke, Medienstelle der arp

Kosten: 8 € (wird vor Ort kassiert)

Anmeldeschluss: 15.10.18

### Gesundheit und Spiritualität-eigene Kraftquellen und Rituale entdecken

Wie finde ich eine gute Balance zwischen Aktivität und Ruhe? Woher nehme ich Kraft für die Anforderungen in Lehrerberuf und privatem Alltag? Wie finde ich zu meiner eigenen gelebten Alltagsspiritualität? Wir wollen an Beispielen erkunden, welche Wege, (Körper-)Übungen und spirituellen Impulse hilfreich sein können.

Zeit: Donnerstag, 25.10.2018, 9 Uhr bis 17 Uhr

Ort: Ev. Bildungshaus Rastede, Mühlenstr. 126, Rastede

Leitung und Referenten: Martina Rambusch-Nowak, EBH Rastede, Hartmut Schwarz, arp Oldenburg

Teilnehmerbeitrag: 16,00 € incl. Verpflegung (wird vor Ort kassiert)

Anmeldeschluss: 15.10.18

### Neues im Alten entdecken - Kreative Zugänge zu Theologie und Lebensdeutung

Mit den Techniken Collage und Assemblage werden Fragmente der Realität des einst Schönen und Nützlichen, wie Fotos, Bonbonpapiere, Eintrittskarten neu zusammengesetzt und mit theologischen Grundgedanken und Lebensfragen konfrontiert.

Termin: Donnerstag, 14. Februar – Samstag, 16. Februar 2019

Ort: Haus Meeresstern auf Wangerooge, Westingstr. 5 - 7

Referentin: Meike Janßen, Kunst- und Theaterpädagogin, Rastede

Leitung: Hartmut Schwarz, arp Oldenburg und Ute Beyer-Henneberger, ARO Aurich

Kosten: 130 € für Übernachtung (EZ), Vollpension (zzgl. Fahrtkosten)

Anmeldeschluss: 01.12.2018

### Impressum

Der Rundblick ist das Magazin der Arbeitsstelle für Religionspädagogik in der Ev.-Luth. Kirche in Oldenburg.

Es erscheint i.d.R. zweimal pro Jahr.

#### Herausgeber:

Arbeitsstelle für Religionspädagogik der Ev.-Luth. Kirche in Oldenburg, Haareneschstr. 58, 26121 Oldenburg, [arp@kirche-oldenburg.de](mailto:arp@kirche-oldenburg.de), [www.arp-ol.de](http://www.arp-ol.de), 0441 7701.420

#### Redaktion:

Imke Martens (Leitung), Heike Ennen-Hansing, Kerstin Hochartz, Britta Ramsauer, Hartmut Schwarz

#### Erstellung:

Lucas Scheel

#### Druck:

OFFICINA, Oldenburg

Frauen und Männer sollen sich von diesem Magazin gleichermaßen angesprochen fühlen. Nur zur besseren Lesbarkeit beschränken wir geschlechterspezifische Formulierungen häufig auf die maskuline Form.

Gedruckt auf 100% Altpapier

## Erweitertes Angebot im Medienportal

Bereits seit 2015 bietet die Medienstelle ein Online-Angebot an Filmen und Medien an. Unter [www.medienzentralen.de](http://www.medienzentralen.de) finden Sie pädagogisch wertvolle Filme und Materialien - bereit zum schnellen und einfachen Einsatz als Download oder im Streaming zu Hause oder direkt am Einsatzort.

Durch eine Kooperation mit der arpm in Braunschweig und rpm in Bremen konnten wir unser Angebot nun erheblich ausbauen.

D 562

**Invention of Trust: / ein Kurzspielfilm von Axel Schaad. - Stuttgart**

Frijus DVD, 2015. - 30 Min.

Der Lehrer Michael Gewa wird von dem dubiosen Internetunternehmen b.good mit der öffentlichen Freigabe seiner privaten Internetdaten erpresst und kämpft bei Kollegen, Freunden und Schülern um seinen Ruf und das Vertrauen in ihn.

D 628; download

**Ponyhof / / Ein Film von Joost Reijmers. - Frankfurt / M.**

Katholisches Filmwerk, 2017. - 10 Min.

Die 8-jährige Emma liebt das Computerspiel „Pony Place“ und verbringt Stunden damit, ihre virtuellen Pferde zu versorgen. Als sie mit ihren Eltern in den Urlaub fährt, sprechen diese ein klares Computerspiel-Verbot aus. Schwere Herzens gibt Emma das Tablet ab und bittet ihre Oma darum, sich um die virtuelle Pony-Farm zu kümmern. Allerdings gestaltet sich die Aufgabe sehr viel schwieriger als erwartet...

Download

**Ich folge dir / Kurzspielfilm - Jonatan Etzler - 2015 - 3 Min.**

Am Morgen trifft Anna im Zug auf Jesper. Sie hat ihn noch nie gesehen, doch er weiß alles über sie. Er hat sie beobachtet, im Alltag und über soziale Medien. Er hat sich sogar als falscher Freund einem ihrer Bekannten vorgestellt, um intime Details über sie zu erfahren. Anna ist schockiert!



## Literaturtipps

**Meggendorfer, Silke: 55 Ideen - Digitale Medien in der Grundschule : einfach, sinnvoll, praxiserprobt - Augsburg : Auer, 2016.**

Zu modernem, handlungsorientiertem Unterricht in der Grundschule gehören digitale Medien heute einfach dazu. Doch wie lassen sie sich am besten und sinnvollsten in den Unterricht integrieren? Mit diesem Band erhalten Sie einen Ideenfundus, der Ihnen an dieser Stelle wertvolle Hilfestellung gibt. Auch wenn Sie keine großen Vorkenntnisse besitzen, ermöglicht es Ihnen der Band, digitale Medien gewinnbringend in Ihrem Unterricht einzusetzen.

**Hofmann, Andreas u.a.: Tablets im Unterricht - ein praktischer Leitfaden : iPads & Co. produktiv einsetzen und Apps didaktisch sinnvoll einbinden / - 2. Aufl. - Hamburg : AOL Verlag, 2017**

Wie können Tablets sinnvoll und mit didaktischem Mehrwert in den Unterrichtsalltag einbezogen werden? Dieser Ratgeber zeigt, wie Sie die digitalen Medien produktiv in Ihren Unterricht implementieren und Ihre Schüler\*innen Tablets sinnvoll nutzen.

**Selfies : Ausgangspunkt anthropologischer und ethischer Lernprozesse - Aachen : Bergmoser und Höller, 2017**

Warum Selfies als Thema im Religionsunterricht? Jugendliche sollen lernen - auch unter Zuhilfenahme von Deutungsangeboten der biblischen bzw. christlichen Anthropologie - einen kritischen Blick auf die Menschenbilder zu richten, auf denen das jeweilige Medienhandeln beruht - und darauf, welche Folgen die digitale Kommunikation für den Menschen hat.

**Netzwerke, Zeitschrift „Ethik und Unterricht“, Heft 1/2018, Diesterweg, Frankfurt**

Holen Sie die Welt in Ihren Unterricht: Wie digitale Medien das Lernen in der Grundschule bereichern, Zeitschrift Grundschule, Heft 5/2016, Westermann, Braunschweig

**Nord, Ilona: Religionspädagogik in einer mediatisierten Welt - Stuttgart : Kohlhammer, 2017. - 299 S.**

Im Religionsunterricht führen Digitalisierungs- und Mediatisierungsprozesse zur Transformation traditioneller und zur Entwicklung neuer Medienformate und fordern heraus, das Verhältnis von Religionspädagogik und Medien neu zu bestimmen. Hierzu beleuchtet dieser Band zunächst die Bedeutung von Medien für ausgewählte theologische Einzeldisziplinen und stellt aktuelle medienpädagogische und -didaktische Ansätze vor.

**Social Media: Themen im Religionsunterricht Sek I / II: Institut für Religionspädagogik der Erzdiözese Freiburg, 2015**

Mit umfangreichem Praxisteil für Berufliche Schulen. Das Heft enthält u.a. Bausteine zu den Themen: Bibel und Neue Medien (mit Webquest), Cybermobbing und einen Entwurf zum Facebook-Offline-Spiel.



### Medienstelle der Arbeitsstelle für Religionspädagogik

Wir sind gerne für Sie da

medien@kirche-oldenburg.de

www.arp-ol.de

André Medeke  
0441 7701.423

Imke Martens  
0441 7701.424

#### Öffnungszeiten

Montag	9.00 bis 13.00 Uhr und 14.00 bis 16.00 Uhr
Dienstag	9.00 bis 13.00 Uhr und 14.00 bis 17.30 Uhr
Mittwoch	9.00 bis 13.00 Uhr und 14.00 bis 16.00 Uhr
Donnerstag	14.00 bis 17.30 Uhr

... und nach Vereinbarung