

Evangelische Religionslehre & Digitalisierung. Kurzversion

Thorsten Trautwein, 17.09.2019

Vorbemerkung

Ich brauche bei Computerproblemen schnell Hilfe von anderen, weil ich selbst nur wenig Ahnung habe. Als herausfordernd empfinde ich auch die Sprache der digitalen Welt, die ich nur mühevoll verstehe. So habe ich mich vor dem Thema Digitalisierung lange gedrückt. Mich fasziniert und erschreckt, mit welchem Tempo mehr und mehr meiner Lebensbereiche digital durchsetzt werden. Ich kann mir nicht wirklich vorstellen, wo uns diese rasante Entwicklung in fünf oder zehn Jahren hingeführt haben wird. Ich weiß aber, dass es nichts bringt, einfach so weiterzumachen wie bisher. Die vorliegenden Seiten sind ein Versuch meiner Annäherung an das Thema. Manches ist zufällig zusammengekommen. Ich freue mich über kritische Rückmeldungen und danke allen, von deren Expertise ich profitieren konnte!

Diese Version ist eine Kurzfassung. Die Langversion enthält weiterführende Hinweise und mehr Details.

Thorsten Trautwein
thorsten.trautwein@elkw.de
@thtraut

1. Digitalisierung – eine globale technologische und kulturelle Revolution

Der sog. digitale Wandel hat etwas umfassend Neues entstehen lassen, das in globaler Wucht kulturprägend wirkt und sämtliche Bereiche unseres Lebens transformiert (digitale Revolution): Gesellschaft, Politik, Wirtschaft usw. Digitalisierung ist Wirklichkeit. Sie hat bereits viele unserer Lebensbereiche verändert und wird das mit einem enormen Tempo weiter tun. Gleichzeitig überfordert uns Digitalisierung vielfach, weil wir mit der rasanten Veränderungsdynamik nicht Schritt halten können. Neue Geräte und Software; Dauerpräsenz und Informationsflut; Datensicherheit und Datenschutz; Künstliche Intelligenz, Robotik, Big Data und Kryptowährung. Zwar beeinflusst Digitalisierung zunehmend alle Bereiche unseres Lebens, aber Digitalisierung ist nicht alles für uns. Wie finden wir eine angemessene Haltung gegenüber Digitalisierung? Wie können wir sie angemessen gestalten?

Hinter den Herausforderungen, die „Digitalisierung“ an uns stellt, verbergen sich einerseits neue Fragestellungen, aber auch „klassische“ Themen sowie theologische und ethische Fragestellungen, die im Angesicht der Digitalisierung neu geklärt werden müssen. Digitale Bildung bzw. Medienkompetenzbildung sind in jedem Fall ein wesentlicher Bestandteil der Allgemeinbildung im 21. Jahrhundert!

2. Digitalisierung der Schule

„In Klassenräumen von vor-vorgestern
soll die Generation von vorgestern
mit der Technik von gestern
die Jugend von heute
auf die Zukunft vorbereiten!“
(Quelle unbekannt)

Auch wenn der Alltag an den meisten deutschen Schulen noch sehr traditionell aussieht, so transformiert der globale Megatrend Digitalisierung mehr und mehr auch die deutsche Schule als Ganzes: Schulverwaltung, -organisation; Kommunikation und Zusammenarbeit (inner- und außerschulisch); Arbeitsplätze und (Zusammen-)Arbeit

der Lehrkräfte; Unterricht (Arbeitsmittel, Didaktik, Methodik, Raumkonzept). Die Herausforderungen sind dabei enorm. Problematisch ist zudem, dass das Thema Digitalisierung die Schulen und die Lehrkräfte in einer Zeit vielfältiger Umbrüche trifft, in der sie auch mit anderen Themen überfrachtet sind.

Der Stand der Digitalisierung der Schulen ist aufgrund unterschiedlicher Faktoren sehr verschieden und wird es mittelfristig wahrscheinlich auch bleiben. Eine wesentliche Ursache liegt darin begründet, dass das Verständnis dessen, was mit „Digitalisierung“ gemeint ist, sehr unterschiedlich ist. Die einen verstehen unter Digitalisierung die Verwendung von Dokumentenkameras und freuen sich über installierte Beamer in jedem Klassenzimmer, also eine technische Modernisierung des bisherigen Unterrichts. Für andere bedeutet Digitalisierung ein Unterricht, in dem selbstorganisierte Schülergruppen eine selbstgewählte komplexe Alltagsfrage fächerübergreifend erarbeiten, ihre Zwischenergebnisse mit der entsprechenden Fachlehrkraft diskutieren und dabei mit Tablets recherchieren, dokumentieren und präsentieren (WLAN, Schulnetzwerk, Software, interaktives Tafelsystem).

Vgl. Jan Vedder, Schule im Wandel – Eine Geschichte in 15 Bildern, 2019; vgl. <https://www.vedduca-tion.de/2019/04/07/schule-im-wandel-eine-geschichte-in-15-bildern/> (24.08.2019).

3. Unsere Schülerinnen und Schüler: Digital Natives und digital bildungsbe-dürftig

Menschen, die in der digitalen Kultur aufwachsen (Geburtsjahrgänge 1980 und jün-ger), werden als „Digital Natives“, als „digitale Eingeborene“ bezeichnet. Sie gehen selbstverständlich mit Digitalisierung um, da sie es nicht anders kennen. Wer dage-gegen zu den Geburtsjahrgängen 1970 und älter gehört, stammt noch aus der „alten Welt“ und muss in die digitale Welt als Erwachsener einwandern. Er wird als „Digital Immigrant“, „digitaler Einwanderer“ bezeichnet. Einwanderer gehen sehr verschieden mit der Kultur des neuen „Landes“ um. Manche übernehmen sie komplett, andere können sich ein Leben lang nicht mit ihr anfreunden und verklären ihre Herkunftskul-tur. Die Mehrheit geht einen Mittelweg.

Unsere Schülerinnen und Schüler wachsen selbstverständlich mit den vielfältigen technischen Möglichkeiten sowie in der digitalen Kultur auf. Sie nutzen die Möglich-keiten der Digitalisierung intuitiv und angstfrei, kommunizieren (Messengerdienste) und spielen miteinander digital (Gaming). Sie drücken ihre Kreativität vielfältig digital aus und nutzen Streaming-Dienste (Musik, Filme, Serien). Ihre Persönlichkeitsent-wicklung, ihr Selbstbild und Selbstwertgefühl sind oftmals von digitalen Medien und den entsprechenden Personen (Influencer) und Werten beeinflusst. Prozesse der so-zialen Anerkennung sowie der Ausgrenzung bis hin zu Mobbing erfolgen digital. Sie finden ihre Vorbilder im Netz (Influencer, YouTube) und lernen mit YouTube-Tutori-als. Gleichzeitig geben sie unbekümmert ihre Daten und Intimes preis, verstehen die technischen Zusammenhänge und Hintergründe in der Regel kaum und umgehen Al-tersbeschränkungen (Filme, Spiele usw.), die sie schützen sollen.

Auch wenn unsere Jugendlichen Digital Natives sind, erwerben sie eine entspre-chende Mündigkeit (relevante digitale Kompetenzen bzw. Medienkompetenz) nicht automatisch, die sie für eine gesunde, altersgemäße Entwicklung sowie für eine er-folgreiche, aktive Teilhabe an Gesellschaft und Arbeitswelt benötigen. Sie brauchen Kompetenzen für die digitale Welt, die nicht nur von der Peergroup oder vom sozio-ökonomischen Status des Elternhauses abhängen dürfen. Die Schule ist der ge-schützte Raum, in dem Schülerinnen und Schüler (und Lehrkräfte) exemplarisch

einüben, wie sie sich in unserer komplexen digitalen Welt bewähren können. Die technische Aufrüstung der Schule reicht nicht aus. Es braucht ein pädagogisches Curriculum der Kompetenzbildung, das fachspezifische, fächerübergreifende und fächerunabhängige Kompetenzen beinhaltet.¹

„Eine zeitgemäße Schule muss sich an den großen Veränderungen der Welt orientieren und ihre Inhalte und Methoden entsprechend abstimmen. Im Falle der Digitalisierung bedeutet dies paradoxerweise sowohl eine Stärkung der nicht-digitalen als auch der digitalen Kompetenzen.“ (Quelle unbekannt)

4. Digitalisierung und Lehrkräfte

Die Digitalisierung der Schule bzw. digitalisierte Bildung gelingt nur, wenn die Lehrkräfte über entsprechende **Arbeitsvoraussetzungen und Kompetenzen** verfügen. D.h.

- Angemessene Arbeitsplätze und Arbeitsgeräte, einschließlich deren Administration
- Fort- und Weiterbildung
- Kompetente, verfügbare AnsprechpartnerInnen; kollegiale Beratung und Kooperation
- best-practice-Austausch, Unterrichtsmaterial

Als **kollegiale Form der Fortbildung** bzw. des Austauschs zwischen Lehrkräften, FortbildnerInnen und WissenschaftlerInnen über alle Fragen digitaler Bildung hat sich **Twitter** etabliert.

Jörg Lohrer gibt hier eine Anleitung zum Einstieg: <https://news.rpi-virtuell.de/2017/02/24/twitter-eine-anleitung-zum-start/> (28.08.2019).

Jens Lindstroem hat zwei informative Blog-Beiträgen verfasst:

<http://jenslindstroem.de/2019/03/22/twitteralslehrerfortbildung/> (26.08.2019).

<http://jenslindstroem.de/2019/01/19/wie-funktioniert-ein-twitter-chat/> (26.08.2019).

<https://www.relichat.org> ist das Twitterportal für den Religionsunterricht im deutschsprachigen Raum. Mit den Hashtags #relichat, #Religionsunterricht usw. kann man Beiträge zum Thema filtern.

rpi-virtuell (<https://rpi-virtuell.de/>) ist eine vielfältige Fundgrube, nicht nur für Unterrichtsmaterial, sondern auch im Sinne der Fort- und Weiterbildung für Lehrkräfte.

Digitalisierung führt auch zu Veränderungen in der **Lehrerrolle**: Lehrkräfte und SchülerInnen sind oftmals gemeinsam Lernende, weil den Lehrkräften der Wissensvorsprung fehlt. Zudem muss konstruktiv damit umgegangen werden, wenn SchülerInnen über digitale Kompetenzen verfügen, die den Lehrkräften fehlen. Die Lehrkraft ist Lernbegleiter/in, Moderator/in, Mitlernende/r auf Augenhöhe.

¹ Vgl. „Kompetenzen in der digitalen Welt“: Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz, Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 08.12.2016, in der Fassung vom 07.12.2017, S. 16-19; siehe https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie_2017_mit_Weiterbildung.pdf (24.08.2019). Ines Bieler hat die Kompetenzen in unterschiedlichen Formaten aufbereitet: <http://itotto.de/2019/08/26/kmk-kompetenzen-in-der-digitalen-welt/> (28.08.2019).

5. Konsequenzen für den evangelischen Religionsunterricht

- ✓ Digitalisierung betrifft bzw. verändert alle Lebensbereiche, also auch den Bereich der Religion und der Religiosität, der Kirche bzw. des Glaubens. Das muss theologisch bzw. religionspädagogisch reflektiert und gestaltet werden.
- ✓ Schülerinnen und Schüler sind sog. Digital Natives. Sie als solche theologisch und religionspädagogisch nicht ernst zu nehmen, bedeutet ihnen nicht gerecht zu werden. Evangelischer Religionsunterricht, der sich an den Schülerinnen und Schülern sowie an ihrer Lebenswelt orientiert, kann gar nicht anders als „Digitalisierung“ einzubeziehen.
- ✓ Das Fach evangelische Religionslehre als ordentliches Lehrfach und – kirchliche wie staatliche – evangelische Religionslehrkräfte als Mitglieder des Lehrerkollegiums haben an der Digitalisierung der Schule teil.

6. Evangelische Religionslehre und Digitalisierung

6.1 Der evangelische Religionsunterricht bietet drei fachspezifische Perspektiven auf das Thema Digitalisierung

1. Religion und Religiosität *in* der digitalen Welt (Wahrnehmungs- und Deutungskompetenz)
2. Religiöser Ausdruck *mit* digitalen Medien und Werkzeugen/Tools sowie digitale Interaktion (Anwendungs- und Beteiligungskompetenz)
3. Theologische Reflexion *über* Digitalisierung (Beurteilungs- und Entscheidungskompetenz)

Diese drei Perspektiven sind nicht vollständig trennscharf und stehen in enger Wechselwirkung zueinander.

Perspektiven religiösen Lehrens und Lernens angesichts der Digitalisierung

Religion und Religiosität <i>in</i> der digitalen Welt	Religiöser Ausdruck <i>mit</i> digitalen Medien und Werkzeugen/Tools sowie digitale Interaktion	Theologische Reflexion <i>über</i> Digitalisierung
Orientierung in der digitalen Lebenswelt	Gestaltung der digitalen Lebenswelt	Reflexion der digitalen Lebenswelt
Die SuS können Religion und Religiosität in der digitalen Welt wahrnehmen, deuten und beurteilen. (Wahrnehmungs- und Deutungskompetenz)	Die SuS können digitale Methoden/Tools und Medien anwenden und mit anderen interagieren. (Anwendungs- und Beteiligungskompetenz)	Die SuS können die Hintergründe, Entwicklungen, Auswirkungen der Digitalisierung theologisch und ethisch beurteilen sowie durch Entscheidungen mitgestalten. (Beurteilungs- und Entscheidungskompetenz)
Beispiele: <ul style="list-style-type: none"> • Kirche(n), Kirchengemeinde(n), Religionen, Weltanschauungsgruppen im WWW • Religiosität, Spiritualität im WWW 	Beispiele: <ul style="list-style-type: none"> • Bibelgeschichte in Lege-, Stop-Motion-Technik u.ä. • Bibeltext mit Bibel-App und online-Recherche auslegen • Kernlieder singen, lernen mit Kernlieder-App 	Beispiele: <ul style="list-style-type: none"> • Inszenierung und Wirklichkeit, Idealbild und reales Sein • Folgen „Follower“ mir oder verhalte ich mich, wie sie es erwarten? • Privatheit und Öffentlichkeit; Persönlichkeitsrechte

<ul style="list-style-type: none"> • Religiöse Motive in Computerspielen • Chat-Foren zur Lebenshilfe • Predigt-Podcasts u.ä. • theresaliebt. Pfarrerin in Berlin: https://www.youtube.com/channel/UCYmYeyumwk6CUns7aXbJ1g • Li Marie. Living the christian lifestyle: https://www.youtube.com/channel/UCMp90eiJ9I5CCz-Puei8hObQ • Gunnar Engel – Christ. Pastor. YouTuber: https://www.youtube.com/channel/UCue7sQik6c2pYXlaWZaIghQ • https://www.srf.ch/sendungen/perspektiven/religion-in-der-digitalen-welt-wohin-geht-die-reise • https://www.evangelisch.de/inhalte/156307/16-05-2019/gott-im-ohr-christliche-podcasts-deutschland • Segensroboter BlessU-2 • www.beichte.de • http://www.onlinefriedhof.net/; http://www.onlinefriedhof.net/#liste-der-online-friedhoefe 	<ul style="list-style-type: none"> • Anfangsritual mit Losungen-App gestalten • Blog, Chat usw. • Wiki zu biblischen und theologischen Personen, begriffen usw. • Lern-Snacks • 360°-Tour durch Kirche, Moschee, Synagoge, Kloster • Kirchen-, Friedhofsführung mit QR-Codes • Erklärvideos zu Wunder, Gleichnis usw. • Rückmeldungen, Stellungnahmen mit Mentimeter • Lernsequenz mit E-Portfolio • Einzelarbeiten interaktiv kommentieren • Ein Thema, eine Fragestellung multimedial aufbereiten • Kirchenbau mit Minecraft • Storyboard zur Weihnachtsgeschichte • Aufnahme von Standbildern mit Handykamera, Reflexion • Umfrage filmen, schneiden; Titel, Text usw. einfügen • Kirchengeschichtliche Beiträge für Homepage der Kirchengemeinde, Kommune o.ä. • www.papierblatt.de Zeitzeugenberichte von jüdischen Holocaust-Überlebenden mit didaktischen Hinweisen und Unterrichtsmaterial • Interview mit Zeitzeugen via Skype 	<ul style="list-style-type: none"> • Selbstbestimmung und Bestimmtwerden • Grenzenlose Informationen, Informationsblase und Fake News • Gewalt in Spielen; Pornografie, Radikalisierung im Netz • Künstliche Intelligenz: autonomes Fahren und autonome Waffensysteme; Marktanalyse und Gewinnmaximierung • Mensch – Maschine/KI; Was ist der Mensch? • Digitale Evolution • Social Media: Beziehungspflege, Hate Speech, Manipulation, Cybermobbing • Kostenlos nutzen – mit Daten bezahlen • Gläserner Mensch • Wer programmiert Algorithmen und mit welchem Ziel? • Digitalisierung und Nachhaltigkeit bzw. Ökobilanz • Digitalisierung und Gerechtigkeit (Verteilung, Befähigung, Teilhabe) • Grenzen des Möglichen • Dataismus als Religion? • Digitalisierung als Heilsweg? • Auswirkungen der Digitalisierung auf Kirche, Theologie, Religion und Religiosität • Kirchlich-theol. Äußerungen: https://www.ekd.de/kirche-und-digitalisierung-33392.htm • Digitalisierung und (religiöse) Sozialisation
---	---	--

6.2 Lehr-Lernprozesse angesichts der Digitalisierung

Es stellt sich die grundsätzliche Frage, wie Lehr-Lernprozesse in der digitalen Welt angemessen gestaltet werden können und welche Leitbilder hilfreich sind. Die exponentielle Informations- und Wissenszunahme sowie die Verschmelzung unterschiedlicher Disziplinen im 21. Jahrhundert verändern das Leitbild der mündigen Bürgerin / des mündigen Bürgers als Alleswisser hin zu einem kreativen Komplexitätsmanager, der über die sog. 4K-Kompetenzen verfügt: Kooperieren, Kollaborieren, kritisches Denken, Kreativität. Der schulische Unterricht kann es folglich nicht mehr (nur) mit fragmentierten Lerninhalten zu tun haben, sondern (immer mehr) mit der Bewältigung von Komplexität. Diejenigen, die bisher schon auf Selbststeuerung und Selbstorganisation, Differenzierung, Projekt- und Portfolioarbeit, kooperative und kollaborative Lernformen usw. gesetzt haben, werden digitale Medien als Chance und Erleichterung empfinden, die zudem neue Lernräume eröffnen.

Vgl. Ines Bieler, „Digitale Didaktik. Grundverständnis: Digitale Transformation ist mehr eine Haltungsfra-ge denn eine Technikfrage“, 2019. <https://spark.adobe.com/page/PD9TTS2Bg9O6w/> (28.08.2019).

6.3 Digitale Lerntechnologie/Medien

Schülerinnen und Schüler benötigen vielfältige Kompetenzen für die erfolgreiche Bewältigung ihres Lebens sowie für ihre aktive Teilhabe in der Gesellschaft und Arbeitswelt. Digitale Kompetenzen gehören dazu, sind aber nicht alles. Nicht-digitaler Unterricht bzw. Unterricht ohne digitale Lerntechnologie hat nach wie vor seine Bedeutung! Gleichzeitig besitzt digitale Lerntechnologie nicht nur eine hohe motivationale Bedeutung für SchülerInnen, sondern ermöglicht den Erwerb von Kompetenzen für die digitale Welt, die herkömmliche Arbeitsmittel nur unzureichend bzw. nicht unterstützen.

Das **SAMR-Modell**² stellt verschiedene Möglichkeiten der **Integration von Lern-technologie** dar:

SAMR-Modell				
Kein Technologieinsatz	Ersetzung (Substitution)	Erweiterung (Augmentation)	Änderung (Modification)	Neubelegung (Redefinition)
	Technik ist direkter Ersatz für Arbeitsmittel, ohne funktionale Änderung.	Technik ist direkter Ersatz für Arbeitsmittel, mit funktionaler Verbesserung.	Technik ermöglicht beachtliche Neugestaltung von Aufgaben.	Technik ermöglicht das Erzeugen neuartiger Aufgaben, die zuvor unvorstellbar waren.
	Z.B. Lesen digitalisierter Texte, Nutzen von PC statt Schreibmaschine, Overhead-Projektor und Fernsehgerät werden durch PC und Beamer ersetzt.	Z.B. Rechtschreibprüfung, Weiterverarbeitung von Digitalisaten (Aus-schneiden, Ersetzen von Inhalten, Formatieren), Integration von Multimediainhalten.	Z.B. Integration von Kommunikationswerkzeugen (E-Mail), Tabellenkalkulation, grafische Darstellung; gegenseitiges Kommentieren, Aufbau gemeinsamen Wissens.	Z.B. digitales Storytelling als Kombination von Bildern und Videos, mit denen eine Geschichte der persönlich am spannendsten wahrgenommenen Eindrücke und Informationen erzählt wird.
	Verbesserung (Enhancement)		Umgestaltung (Transformation)	

Werden die fünf Möglichkeiten der Integration von Lerntechnologie als Stufen verstanden, kann das SAMR-Modell zur Reflexion und Weiterentwicklung des eigenen Unterrichts verwendet werden:

- Auf welcher Stufe befinde ich mich bzw. inwiefern habe ich Lerntechnologie in meinem Unterricht integriert?
- Wie kann ich meinen Unterricht um eine Stufe weiter entwickeln? Wie formuliere ich entsprechende Arbeitsaufträge und welche Kompetenzen sowie Arbeitsmittel brauchen meine SchülerInnen dafür?
- Welche Konsequenzen ergeben sich jeweils für den Lehr-Lernprozess?

² Nach: Ruben Puentedura, 2006; siehe Ilona Nord und Jens Palkowitsch-Kühl, Nicht die App steht im Mittelpunkt, sondern der Kompetenzerwerb. Ein Praxis-Theorie-Beitrag zur Religionspädagogik in einer mediatisierten Welt, in: rpi-Impulse 3/2018, S. 5-9; vgl. https://www.rpi-ekkw-ekhn.de/fileadmin/templates/rpi/normal/material/rpiimpulse/2018/heft_3/Artikel/RPI_Impluse_3-2018_06_Grundsatzartikel.pdf (06.09.2019). Ergänzt mit Adrian Wilke, Das SAMR Modell von Puentedura, 06.01.2016, vgl. <http://homepages.uni-paderborn.de/wilke/blog/2016/01/06/SAMR-Puentedura-deutsch/> (06.09.2019).

Hilfreich ist die **Reflexion des Einsatzes digitaler Medien** mit dem sog. IM FLOVV-Modell:³

IM FLOVV-Modell	
I	Inwiefern unterstützen die genutzten Tools / die Technologie den Umgang mit den Inhalten ?
M	Wie hilft die Technologie dabei, mit anderen Menschen sinnhaft zu kommunizieren?
F	Inwiefern ist das eingesetzte Tool / die digitale Lernumgebung so beschaffen, dass es / sie Freude am Lernen macht?
L	Wie unterstützen die Tools / die Technologie die Auseinandersetzung mit der eigenen Lebenswelt ?
O	Hilft die genutzte Technik, Chancen zu entdecken oder wirkt sie als Einschränkung? Ist sie offen ?
V	Beherrscht technische Machbarkeit das, was gemacht wird, oder eine bestimmte Vision , Idee oder Problemlösung?
V	Was geht dadurch verloren , dass man diese Technologie nutzt?
Zudem: Ist der Aufwand gerechtfertigt in seinem Verhältnis zum Nutzen?	

Siehe ferner: Jan Vedder, Digitale Medien in Schule und Unterricht. ...vom Lernen im 21.Jahrhundert, 2019; vgl. <https://spark.adobe.com/page/yrUOiH1Jnb1kv/> (28.08.2019).

6.4 Perspektiven

- ⇒ Die aktuelle Aufgabe und Herausforderung besteht darin, altersgemäße, spiral-curriculare Unterrichtsbausteine entsprechend der inhaltsbezogenen und prozessbezogenen Kompetenzen des Bildungsplans evangelische Religionslehre zu entwickeln, die die „Kompetenzen in der digitalen Welt“ fördern und dabei die o.g. drei Perspektiven aufnehmen.
- ⇒ Mut für Experimente und Fehler! Da es (noch) keinen Königsweg gibt, lohnt es sich fröhlich zu experimentieren und sich von Misserfolgen nicht schrecken zu lassen. In jedem Fall lohnt es sich, die Ideen, Fragen, Themen bzgl. Religion/Religiosität und Digitalisierung der Schülerinnen und Schüler abzufragen und in den Unterricht einzubeziehen. Vielfach ist Ihnen das Thema näher als uns selbst.
- ⇒ Weder liegt das Heil in der Digitalisierung noch ist Digitalisierung alles. Vielmehr ist zu sehen, wie Digitalisierung die für den evangelischen Religionsunterricht unverzichtbaren Merkmale ergänzen und unterstützen, niemals jedoch ersetzen kann: Realbeziehungen, sinnliche Erfahrungen, künstlerisch-handwerkliche Gestaltung, Singen und Beten, Feiern und Stille, Erzählen und Zuhören, Spiel und Theater u.v.a.m.

7. Hilfen und hilfreiche Links

7.1 Spezifische Apps für den Religions- und Konfirmandenunterricht

- **Bibel-App:** Kostenlos zum Download unter <https://www.die-bibel.de/ueber-uns/was-wir-tun/unsere-initiativen/bibel-als-app/die-bibel-app/>. Enthalten sind: Luther-Bibel 1984 und 2017, Die Gute Nachricht, BasisBibel; ferner eine

³ Joanna Burchert, Rasmus Grobe, Lena Setzepfand, Sebastian Schuster und Elina Fläschner, <https://www.lernen-neu-denken.de/2018/08/06/reflexionsfragen-zum-einsatz-digitaler-medien-im-flowv/> (verändert; 28.08.2019).

Suchfunktion (Konkordanz), Wort-Erklärungen (Bibel-Lexikon, Glossar) und Zusatzmedien (Bilder, Karten, Videos).

- **Kernlieder-App „Cantico“:** Die Kernlieder aus dem Evangelischen Gesangbuch. Kostenlos zum Download unter <https://www.cantico.me/>. Noten und Instrumentalmusik. Gesang ist ein- und ausschaltbar. Noch keine Projektionsmöglichkeit.
- **Losungen-App:** Die Herrnhuter Losungen – Gottes Wort für jeden Tag; ein alttestamentlicher Vers (Losung) und ein neutestamentlicher Vers (Lehrtext): <https://www.losungen.de/download/>.
- **KonApp:** Die App für die Konfirmandenzeit: <https://www.konapp.de/Infoseiten/Startseite.html>. Bald steht sie in den Stores zum freien Download zur Verfügung.

7.2 Unterrichtsbeispiele und Tools

- <https://material.rpi-virtuell.de/>
- <https://padlet.com/ajoth1/lw122tw6u4oh> Die digitale Werkzeugkiste von Arthur Thömmes
- <https://www.medienkompetenzportal-nrw.de/praxis/toolbox.html> Die digitale Toolbox von Medienkompetenz Portal NRW.
- <https://digitallearninglab.de/suchergebnisse?q=religion>
- <https://drewesbloggt.com/reli-digital/> Jürgen Drewes, kath. Religionslehrer
- <https://blogs.rpi-virtuell.de/digitaltranszendent/> Blog von Friederike Wenisch mit Unterrichtsbeispielen
- <https://fortbildungsinfo.wordpress.com/2018/06/03/lehrerfortbildung-digitale-medien-im-geschichtsunterricht-sinnvoll-nutzen/>

7.3 Religionspädagogische Zeitschriften u.ä. mit Grundsatzartikeln und Unterrichtsbeispielen (kostenlos downloadbar)

David Wakefield hat im Anschluss an den 52. #relichat (10.04.2019) Blogs, Zeitschriften, Newsletter und Co. für ReligionspädagogInnen zusammengestellt: Vgl.

https://padlet.com/wakefield/Reli_Impulse.

- Loccumer Pelikan: <https://www.rpi-loccum.de/material/pelikan>; Heft 1/2019 Digitalisierung
- rpi-Impulse: <https://www.rpi-ekkw-ekhn.de/home/rpi-impulse/aktuelles-heft/>; Heft 3/2018 Digitale Kompetenz
- ZeitspRUng: <https://akd-ekbo.de/religionspaedagogik/zeitsprung/>; Heft 2/2019 Religionsunterricht und digitale Welt
- Zeitschrift für Religionspädagogik: <https://www.theo-web.de/>
- <http://webcompetent.org/> Religionspädagogische Ideen und Impulse zu aktuellen Themen, Seiten und Materialien aus den Tiefen des Netzes
- Begegnung & Gespräch: https://bib.de/zeitschrift.php?zr_id=241
- KU-Impulse: <http://www.emk-ku.de/43.html>
- <https://www.bibelwissenschaft.de/wirelex/wirelex/> Wissenschaftlich-religionspädagogisches Lexikon
- CI-Informationen: <https://www.comenius.de/Comenius-Institut/ci-informationen.php>
- Österreichisches Religionspädagogisches Forum: <http://unipub.uni-graz.at/oerf>
- unterwegs: <http://www.katecheten-verein.de/de/ueber-uns-dkv/unterwegs/>