

# Evangelische Religionslehre & Digitalisierung

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 die Sprache der digitalen Welt. 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 und Digitalisierung als Thema des Religionsunterrichts auszublenden. Die vorliegenden Seiten sind ein Versuch meiner Annäherung an das Thema. Ich freue mich über kritische Rückmeldungen und danke allen, von deren Expertise ich profitiere (Twitter-Followerpower)!

Schuldekan Thorsten Trautwein  
[thorsten.trautwein@elkw.de](mailto:thorsten.trautwein@elkw.de)  
@thtraut

## Digitalisierung – eine globale technologische und kulturelle Revolution

Digitalisierung ist in aller Munde. Ist es eine Modeerscheinung, nur etwas für Nerds oder doch etwas, mit dem wir uns alle auseinandersetzen müssen? Wäre Digitalisierung „nur“ die technische Umwandlung von analogen in diskrete, binäre Signale, die gespeichert und weiterverarbeitet werden können, würde es sicher genügen, wenn sich Technikinteressierte näher mit der Materie beschäftigen. Aus der Vielzahl technologischer Einzelerfindungen, die den sog. digitalen Wandel bewirken, entstand jedoch etwas umfassend Neues, das in globaler Wucht kulturprägend wirkt und sämtliche Bereiche unseres Lebens transformiert (digitale Revolution): Gesellschaft, Politik, Wirtschaft usw. Die Entwicklungsdynamik in den Bereichen der künstlichen Intelligenz und Robotik mit ihrer Schnittstelle zum Menschen führen sogar zur Rede von der digitalen Evolution. Was vor wenigen Jahren noch Science-Fiction war, wird mittlerweile ernsthaft diskutiert, erforscht und immer mehr realisiert.

Digitalisierung ist Wirklichkeit. Sie hat bereits viele unserer Lebensbereiche verändert und wird das mit einem enormen Tempo weiter tun. Digitalisierung ist so erfolgreich, weil sie unser Leben bereichert, vereinfacht, interessant macht und fasziniert. Wir nutzen mit großer Selbstverständlichkeit digitale Möglichkeiten und haben ganz nebenbei in wenigen Jahren enorme Kompetenzen erworben: Umgang mit PC und Smartphone; digitale Fotografie und Kommunikation über E-Mail, WhatsApp usw.; Urlaubsplanung und Online-Banking; Internet-Recherche und App-Installation; und Vieles andere mehr. Wir lernen dies meist informell („Zeig mir mal ...“, „Kannst du mir mal ...“) und probieren aus. Vieles nutzen wir erfolgreich, ohne zu verstehen, wie es funktioniert.

Gleichzeitig überfordert uns Digitalisierung immer wieder, 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?

Damit wir Digitalisierung und die digitale Welt, in der wir leben, konstruktiv gestalten können, müssen wir die Herausforderungen der Digitalisierung erkennen und angemessen mit ihnen umgehen lernen (Cybermobbing, Meinungsmanipulation, Filterblasen, Darknet und Cyberkriminalität, Datenschutz, Urheberrecht, Teilhabe-, Befähigungsgerechtigkeit u.v.a.m. Die Frage, wie wir Digitalisierung gestalten, berührt vielfältige ethische Fragestellungen, hinter denen sich einerseits neue Fragestellungen verbergen, andererseits handelt es sich um „klassische“ Themen, die im Angesicht der Digitalisierung neu geklärt werden müssen. Digitale Bildung bzw. Medienkompetenzbildung ist ein wesentlicher Bestandteil der Allgemeinbildung im 21. Jahrhundert!

Vgl. Simon Kemp, Digital 2019: Q3 Global Digital Statshot. Essential insights into how people around the world use the internet, mobile devices, social media, and e-commerce, 17.07.2019: <https://dataportal.com/reports/digital-2019-q3-global-digital-statshot> (04.08.2019).

## A. Digitalisierung der Schule

### 1. 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 geprägt ist, so transformiert der globale Megatrend Digitalisierung mehr und mehr auch die deutsche Schule. Die Rede von der „Digitalisierung *der* Schule“ bringt zum Ausdruck, dass Digitalisierung das Ganze der Schule betrifft:

- Schulverwaltung, -organisation
- Kommunikation und Zusammenarbeit (inner- und außerschulisch)
- Arbeitsplätze und (Zusammen-)Arbeit der Lehrkräfte
- Unterricht (Arbeitsmittel, Didaktik, Methodik, Raumkonzept)

Die Herausforderungen sind dabei enorm:

- Komplexität: Planung, Pädagogik, Infrastruktur, Kosten
- Organisation: Schulträger, Schule, Kollegium, Eltern
- Technologie: Ausstattung, (W)LAN, Support/Administration
- Qualifikation: Weiterbildung der Lehrkräfte und weiterer Mitarbeitender
- Evaluation: prozessuale Weiterentwicklung

Problematisch ist, dass das Thema Digitalisierung die Schulen und die Lehrkräfte (auch die Kirchen und die PfarrerInnen, DiakonInnen) 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 – trotz DigitalPakt Schule.<sup>1</sup> Eine wesentliche Ursache liegt darin begründet, dass das Verständnis

<sup>1</sup> Ministerium für Bildung und Forschung (Hg.), DigitalPakt Schule. Das smarte Klassenzimmer. Informationen für Eltern und Lehrkräfte, Juli 2019:

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) (s.u. A.3. SAMR-Modell).

Der DigitalPakt Schule fördert die Digitalisierung der Schulen nicht nur finanziell, sondern auch konzeptionell. „Voraussetzung für die Gewährung von Zuschüssen nach dem Förderprogramm wird die Erstellung eines Medienentwicklungsplanes sein, der die Förderrichtlinien erfüllt. Das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (LMZ) hat daher im Auftrag des Kultusministeriums ein Online-Tool erstellt, das einerseits die Kriterien der Vereinbarungen zum Digitalpakt erfüllt und auf dessen Grundlage andererseits alle Berater in den Kreismedienzentren Schulen wie Schulträger beraten.“<sup>2</sup> Der Medienentwicklungsplan Baden-Württemberg (MEP BW) umfasst sieben Phasen:<sup>3</sup> 1. Vorklärung, 2. Ist-Stand-Analyse, 3. Ziele, 4. Maßnahmenplanung, 5. Umsetzung, 6. Evaluation, 7. Konsequenzen.

Jan Vedder stellt in Bildern, Texten und Videos die Herkunft unseres Schulsystems dar (Aufklärung, industrielle Revolution) und zeigt auf, welche Konsequenzen sich für die Schule ergeben, wenn die Veränderungen unserer Lebenswirklichkeit durch Digitalisierung konsequent weitergedacht werden: Schule im Wandel – Eine Geschichte in 15 Bildern, 2019; vgl. <https://www.vedducation.de/2019/04/07/schule-im-wandel-eine-geschichte-in-15-bildern/> (24.08.2019).

Vgl. <https://deutsches-schulportal.de/schlagwoerter/digitalisierung/> Verschiedene Artikel zur Weiterentwicklung des Schullebens, der Schule, des Unterrichts; Das Deutsche Schulportal. Für mehr gute Schulen, Robert-Bosch-Stiftung und Deutsche Schulakademie.

## 2. Unsere SchülerInnen: Digital Natives und digital bildungsbedürftig

Menschen, die in der digitalen Kultur aufwachsen (Geburtsjahrgänge 1980 und jünger), werden als „Digital Natives“, als „digitale Eingeborene“ bezeichnet. Sie gehen selbstverständlich mit Digitalisierung um, da sie es nicht anders kennen. Wer dagegen 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 Herkunftskultur. Die Mehrheit geht einen Mittelweg.

Unsere Schülerinnen und Schüler sind sog. „Digital Natives“/„digitale Eingeborene“. Sie wachsen selbstverständlich mit den vielfältigen technischen Möglichkeiten sowie in der digitalen Kultur auf. Kinder und Jugendliche nutzen die Möglichkeiten der Digitalisierung intuitiv und angstfrei, kommunizieren (Messengerdienste) und spielen

[https://www.bmbf.de/upload\\_filestore/pub/DigitalPakt\\_Schule.pdf](https://www.bmbf.de/upload_filestore/pub/DigitalPakt_Schule.pdf) (02.09.2019). Informationsseite des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg: [https://km-bw.de/Lde\\_DE/Startseite/Schule/Digitalpakt?QUERYSTRING=digitalpakt](https://km-bw.de/Lde_DE/Startseite/Schule/Digitalpakt?QUERYSTRING=digitalpakt) (02.09.2019).

<sup>2</sup> Vgl. <https://www.lmz-bw.de/beratung/medienentwicklungsplanung/fragen-und-antworten-zur-medienentwicklungsplanung/> (02.09.2019).

<sup>3</sup> [https://www.mep-bw.de/jw/web/userview/lmz\\_mep/mepprojekt/\\_willkommen](https://www.mep-bw.de/jw/web/userview/lmz_mep/mepprojekt/_willkommen) (02.09.2019).

miteinander digital (Gaming). Sie drücken ihre Kreativität vielfältig digital aus und nutzen Streaming-Dienste (Musik, Filme, Serien). Ihre Persönlichkeitsentwicklung, ihr Selbstbild und Selbstwertgefühl sind oftmals von digitalen Medien und den entsprechenden Personen (Influencer) und Werten beeinflusst. Prozesse der sozialen Anerkennung sowie der Ausgrenzung bis hin zu Mobbing erfolgen digital. Sie finden ihre Vorbilder im Netz (Influencer, YouTube) und lernen mit YouTube-Tutorials. Gleichzeitig geben sie unbekümmert ihre Daten und Intimes preis, verstehen die technischen Zusammenhänge und Hintergründe in der Regel kaum und umgehen Altersbeschränkungen (Filme, Spiele usw.), die sie schützen sollen.

Auch wenn unsere Jugendlichen Digital Natives sind, erwerben sie eine entsprechende Mündigkeit (relevante digitale Kompetenzen bzw. Medienkompetenz) nicht automatisch, die sie für eine gesunde, altersgemäße Entwicklung sowie für eine erfolgreiche, aktive Teilhabe an Gesellschaft und Arbeitswelt benötigen. Sie brauchen Kompetenzen für die digitale Welt, die nicht nur von der Peergroup oder vom sozioökonomischen Status des Elternhauses abhängen dürfen. Die Schule ist der geschützte Raum, in dem Schülerinnen und Schüler (und Lehrkräfte) exemplarisch einüben, wie sie sich in unserer komplexen digitalen Welt bewähren können.

„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)

Die Kultusministerkonferenz hat folgende „**Kompetenzen in der digitalen Welt**“ in **sechs Bereichen** identifiziert:<sup>4</sup>

## **1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren**

### **1.1. Suchen und Filtern**

- 1.1.1. Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen
- 1.1.2. Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln
- 1.1.3. In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen
- 1.1.4. Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen

### **1.2. Auswerten und Bewerten**

- 1.2.1. Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten
- 1.2.2. Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten

### **1.3. Speichern und Abrufen**

- 1.2.2. Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen
- 1.2.3. Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

## **2. Kommunizieren und Kooperieren**

### **2.1. Interagieren**

- 2.1.1. Mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren
- 2.1.2. Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet- und situationsgerecht auswählen

### **2.2. Teilen**

- 2.2.1. Dateien, Informationen und Links teilen
- 2.2.2. Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben)

### **2.3. Zusammenarbeiten**

---

<sup>4</sup> Vgl. 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](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).

2.3.1. Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen

2.3.2. Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen

#### **2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)**

2.4.1. Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden

2.4.2. Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen

2.4.3. Ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen

2.4.4. Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen

#### **2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben**

2.5.1. Öffentliche und private Dienste nutzen

2.5.2. Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen

2.5.3. Als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben

### **3. Produzieren und Präsentieren**

#### **3.1. Entwickeln und Produzieren**

3.1.1. Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden

3.1.2. Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen

#### **3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren**

3.2.1. Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen

3.2.2. Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren

#### **3.3. Rechtliche Vorgaben beachten**

3.3.1. Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen

3.3.2. Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen

3.3.3. Persönlichkeitsrechte beachten

### **4. Schützen und sicher Agieren**

#### **4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren**

4.1.1. Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen

4.1.2. Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden

#### **4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen**

4.2.1. Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch berücksichtigen

4.2.2. Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen

4.2.3. Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren

4.2.4. Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen

#### **4.3. Gesundheit schützen**

4.3.1. Suchtgefahren vermeiden, sich Selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen

4.3.2. Digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen

4.3.3. Digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen

#### **4.4. Natur und Umwelt schützen**

4.4.1. Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen Problemlösen und Handeln

### **5. Problemlösen und Handeln**

#### **5.1. Technische Probleme lösen**

5.1.1. Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren

5.1.2. Technische Probleme identifizieren

5.1.3. Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln

#### **5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen**

5.2.1. Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden

5.2.2. Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren

5.2.3. Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren

5.2.4. Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen

#### **5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen**

5.3.1. Eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln

5.3.2. Eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen

#### **5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen**

5.4.1. Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen

5.4.2. Persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können

### **5.5. Algorithmen erkennen und formulieren**

5.5.1. Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen.

5.5.2. Algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren

5.5.3. Eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und verwenden

## **6. Analysieren und Reflektieren**

### **6.1. Medien analysieren und bewerten**

6.1.1. Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten

6.1.2. Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen

6.1.3. Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z.B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen

### **6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren**

6.2.1. Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen

6.2.2. Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren

6.2.3. Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen

6.2.4. Wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und sie für eigene Geschäftsideen nutzen

6.2.5. Die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen

6.2.6. Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren

Aus dem bisher Dargelegten wird deutlich, dass die technische Aufrüstung der Schule nicht ausreicht. Es braucht ein pädagogisches Curriculum der Kompetenzbildung, das fachspezifische, fächerübergreifende und fächerunabhängige Kompetenzen beinhaltet. Gleichzeitig handelt es sich bei vielen der „Kompetenzen in der digitalen Welt“ um Kompetenzen, die in der Schule schon immer gefördert werden! Diese „klassischen“ Kompetenzen werden nun zusätzlich unter den Bedingungen der Digitalisierung relevant. Es gibt also „Kompetenzen in der digitalen Welt“ für deren Förderung es weder WLAN, noch interaktive Tafelsysteme noch Tablets für jede und jeden braucht. D.h. auch Lehrkräfte, die selbst mit Digitalisierung fremdeln, leisten einen wesentlichen Beitrag zur Förderung ihrer SchülerInnen für ein Leben in der digitalen Welt! Das bloße Verwenden von Dokumentenkameras, YouTube-Filmen, Smartphone und Bluetooth-Lautsprechern im Unterricht ist nicht automatisch ein Qualitätsmerkmal von Unterricht in der digitalen Welt. Es gibt allerdings Kompetenzen, die ohne eine entsprechende technische Ausrüstung der Schule und ohne spezifische didaktische Qualifizierung der Lehrkräfte nicht lehrbar sind.

## **3. Digitalisierung und Pädagogik/Didaktik**

Bei der didaktischen Auseinandersetzung mit „Digitalisierung“ geht es neben Fragen zur Technologie, um die grundsätzliche Frage, wie Lehr-Lernprozesse in der digitalen Welt angemessen gestaltet werden 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.

**Gegenüberstellung des Lehr- und Lernverständnisses:**

Buchdruckzeitalter	Digitales Zeitalter
lehrerzentriert belehrend systematisch objektivistisch dekontextualisiert allein festliegendes Ergebnis vorgegebene Bedeutung	schülerzentriert erforschend problemorientiert perspektivisch re-kontextualisiert im Austausch ergebnisoffen persönlicher Sinn
<b>Denkmodell: Büffeln</b>	<b>Denkmodell: Rauskriegen</b>

Aus: Lisa Rosa, Lernen anleiten im digitalen Zeitalter, 01.04.2019, <https://shiftingschool.wordpress.com/2019/04/01/lernen-anleiten-im-digitalen-zeitalter-verstehen-und-praktizieren/#more-1634> (28.08.2019; leicht verändert).

Ines Bieler gibt eine Antwort auf die Frage: Wie muss Unterricht unter den Bedingungen der Digitalität aussehen? „Digitale Didaktik. Grundverständnis: Digitale Transformation ist mehr eine Haltungsfrage denn eine Technikfrage“. <https://spark.adobe.com/page/PD9TTS2Bg9O6w/> (28.08.2019).

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. Dabei gibt es unterschiedliche Möglichkeiten der Integration digitaler Lerntechnologie in den Unterricht.

**Möglichkeiten der Integration von Lerntechnologie nach dem SAMR-Modell<sup>5</sup>**

SAMR-Modell				
	Ersetzung (Substitution)	Erweiterung (Augmentation)	Änderung (Modification)	Neubelegung (Redefinition)
Kein Technologieinsatz	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 neuer 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)	

<sup>5</sup> 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\\_Impulse\\_3-2018\\_06\\_Grundsatzartikel.pdf](https://www.rpi-ekkw-ekhn.de/fileadmin/templates/rpi/normal/material/rpiimpulse/2018/heft_3/Artikel/RPI_Impulse_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).

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?

### Digitalisierung / digitale Didaktik ja, aber ...

Der kritische Umgang mit Digitalisierung und mit digitaler Didaktik erfordert m.E. die Beantwortung folgender Fragen:

- Weniger kann mehr sein: Was kann realistischerweise umgesetzt werden (technische und räumliche Voraussetzungen, Bereitschaft und Kompetenz der Lehrkräfte usw.)?
- Bildung hat es mit Werten zu tun: Was ist wert umgesetzt zu werden und was nicht? Nicht alles, was bisher gute Bildung war, ist auf einmal veraltet und schlecht. Nicht alles, was als „digital“ und „neu“ daher kommt, ist automatisch wertvoll.
- Digitalisierung ist nicht alles: Was brauchen meine konkreten Schülerinnen und Schüler im Sinne einer ganzheitlichen Bildung?

### Reflexion des Einsatzes digitaler Medien mit dem sog. IM FLOVV-Modell<sup>6</sup>

IM FLOVV-Modell	
I	Inwiefern unterstützen die genutzten Tools / die Technologie den Umgang mit den <b>Inhalten</b> ?
M	Wie hilft die Technologie dabei, mit anderen <b>Menschen</b> sinnhaft zu kommunizieren?
F	Inwiefern ist das eingesetzte Tool / die digitale Lernumgebung so beschaffen, dass es / sie <b>Freude</b> am Lernen macht?
L	Wie unterstützen die Tools / die Technologie die Auseinandersetzung mit der eigenen <b>Lebenswelt</b> ?
O	Hilft die genutzte Technik, Chancen zu entdecken oder wirkt sie als Einschränkung? Ist sie <b>offen</b> ?
V	Beherrscht technische Machbarkeit das, was gemacht wird, oder eine bestimmte <b>Vision</b> , Idee oder Problemlösung?
V	Was geht dadurch <b>verloren</b> , 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).
- <https://blogs.urz.uni-halle.de/lehramtdigital/digitale-bildung/> (28.08.2019).
- <https://m.bpb.de/lernen/digitale-bildung/medienpaedagogik/> (28.08.2019).
- <https://www.netzwerk-digitale-bildung.de/paedagogik/> (28.08.2019).

<sup>6</sup> 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-flovv/> (verändert; 28.08.2019).



## 4. Digitalisierung und Lehrkräfte

Digitalisierung der Schule und 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

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

Als **kollegiale Form der Fortbildung** bzw. des Austauschs zwischen Lehrkräften, FortbildnerInnen und WissenschaftlerInnen über alle Fragen digitaler Bildung hat sich **Twitter** etabliert: Teilnehmende stellen Fragen, die von der Community beantwortet werden (sog. Followerpower) oder teilen ihre Erfahrungen, Unterrichtsbeispiele, Tools, Blog-Beiträge, Zusammenstellungen usw. in individuellen Tweets oder zu vereinbarten Zeiten in Chats.

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).

## B. Digitalisierung und evangelische Religionslehre

### 1. 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 begleitet, reflektiert und gestaltet werden.
  - ✓ Schülerinnen und Schüler sind 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.
- ⇒ Das unter „A. Digitalisierung der Schule“ Gesagte gilt auch für den evangelischen Religionsunterricht! Im Folgenden werden nur spezifische Gesichtspunkte für den evangelischen Religionsunterricht benannt.

## 2. Religionsdidaktische Fragestellungen

### 2.1 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"> <li>• Kirche(n), Kirchengemeinde(n), Religionen, Weltanschauungsgruppen im WWW</li> <li>• Religiosität, Spiritualität im WWW</li> <li>• Religiöse Motive in Computerspielen</li> <li>• Chat-Foren zur Lebenshilfe</li> <li>• Predigt-Podcasts u.ä.</li> <li>• theresaliebt. Pfarrerin in Berlin: <a href="https://www.youtube.com/channel/UCYmYeyumwk6CUns7aXbJI1g">https://www.youtube.com/channel/UCYmYeyumwk6CUns7aXbJI1g</a></li> <li>• Li Marie. Living the christian lifestyle: <a href="https://www.youtube.com/channel/UCMp90eiJ9I5CCz-Puei8hObQ">https://www.youtube.com/channel/UCMp90eiJ9I5CCz-Puei8hObQ</a></li> <li>• Gunnar Engel – Christ. Pastor. YouTuber: <a href="https://www.youtube.com/channel/UCue7sQik6c2pYXlaWZaIqHQ">https://www.youtube.com/channel/UCue7sQik6c2pYXlaWZaIqHQ</a></li> </ul>	Beispiele: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bibelgeschichte in Lege-, Stop-Motion-Technik u.ä.</li> <li>• Bibeltext mit Bibel-App und online-Recherche auslegen</li> <li>• Kernlieder singen, lernen mit Kernlieder-App</li> <li>• Anfangsritual mit Losungen-App gestalten</li> <li>• Blog, Chat usw.</li> <li>• Wiki zu biblischen und theologischen Personen, begriffen usw.</li> <li>• Lern-Snacks</li> <li>• 360°-Tour durch Kirche, Moschee, Synagoge, Kloster</li> <li>• Kirchen-, Friedhofsführung mit QR-Codes</li> <li>• Erklärvideos zu Wunder, Gleichnis usw.</li> <li>• Rückmeldungen, Stellungnahmen mit Mentimeter</li> <li>• Lernsequenz mit E-Portfolio</li> <li>• Einzelarbeiten interaktiv kommentieren</li> </ul>	Beispiele: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inszenierung und Wirklichkeit, Idealbild und reales Sein</li> <li>• Folgen „Follower“ mir oder verhalte ich mich, wie sie es erwarten?</li> <li>• Privatheit und Öffentlichkeit; Persönlichkeitsrechte</li> <li>• Selbstbestimmung und Bestimmtwerden</li> <li>• Grenzenlose Informationen, Informationsblase und Fake News</li> <li>• Gewalt in Spielen; Pornografie, Radikalisierung im Netz</li> <li>• Künstliche Intelligenz: autonomes Fahren und autonome Waffensysteme; Marktanalyse und Gewinnmaximierung</li> <li>• Mensch – Maschine/KI; Was ist der Mensch?</li> <li>• Digitale Evolution</li> <li>• Social Media: Beziehungspflege, Hate Speech, Manipulation, Cybermobbing</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://www.srf.ch/sendungen/perspektiven/religion-in-der-digitalen-welt-wohin-geht-die-reise">https://www.srf.ch/sendungen/perspektiven/religion-in-der-digitalen-welt-wohin-geht-die-reise</a></li> <li>• <a href="https://www.evangelisch.de/inhalte/156307/16-05-2019/gott-im-ohr-christliche-podcasts-deutschland">https://www.evangelisch.de/inhalte/156307/16-05-2019/gott-im-ohr-christliche-podcasts-deutschland</a></li> <li>• Segensroboter BlessU-2</li> <li>• <a href="http://www.beichte.de">www.beichte.de</a></li> <li>• <a href="http://www.onlinefriedhof.net/">http://www.onlinefriedhof.net/</a>; <a href="http://www.onlinefriedhof.net/#liste-der-online-friedhoefe">http://www.onlinefriedhof.net/#liste-der-online-friedhoefe</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Thema, eine Fragestellung multimedial aufbereiten</li> <li>• Kirchenbau mit Minecraft</li> <li>• Storyboard zur Weihnachtsgeschichte</li> <li>• Aufnahme von Standbildern mit Handykamera, Reflexion</li> <li>• Umfrage filmen, schneiden; Titel, Text usw. einfügen</li> <li>• Kirchengeschichtliche Beiträge für Homepage der Kirchengemeinde, Kommune o.ä.</li> <li>• <a href="http://www.papierblatt.de">www.papierblatt.de</a> Zeitzeugenberichte von jüdischen Holocaust-Überlebenden mit didaktischen Hinweisen und Unterrichtsmaterial</li> <li>• Interview mit Zeitzeugen via Skype</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kostenlos nutzen – mit Daten bezahlen</li> <li>• Gläserner Mensch</li> <li>• Wer programmiert Algorithmen und mit welchem Ziel?</li> <li>• Digitalisierung und Nachhaltigkeit bzw. Ökobilanz</li> <li>• Digitalisierung und Gerechtigkeit (Verteilung, Befähigung, Teilhabe)</li> <li>• Grenzen des Möglichen</li> <li>• Dataismus als Religion?</li> <li>• Digitalisierung als Heilsweg?</li> <li>• Auswirkungen der Digitalisierung auf Kirche, Theologie, Religion und Religiosität</li> <li>• Kirchlich-theol. Äußerungen: <a href="https://www.ekd.de/kirche-und-digitalisierung-33392.htm">https://www.ekd.de/kirche-und-digitalisierung-33392.htm</a></li> <li>• Digitalisierung und (religiöse) Sozialisation</li> </ul>
--	--	---

## 2.2 Lehr-Lernprozesse angesichts der Digitalisierung

Fragt man danach, wie Lehr- und Lernprozesse im evangelischen Religionsunterricht angesichts der Digitalisierung angemessen gestaltet werden können, muss man zunächst klären, was man unter Digitalisierung versteht und wie sie im Unterricht vorkommt. Betrachtet man das oben dargestellte SAMR-Modell<sup>7</sup> (s.o. A.3.), so ergeben sich fünf unterschiedliche didaktische Perspektiven auf Unterricht (auch auf Religionsunterricht. Der unter A.3. bereits genannte Beitrag von Ines Bieler über Digitale Didaktik (<https://spark.adobe.com/page/PD9TTS2Bg9O6w/>, 28.08.2019) bezieht sich auf die konsequenteste Variante „Neubelegung/Redefinition“.

Zu religionsdidaktischen Fragen 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\\_Impulse\\_3-2018\\_06\\_Grundsatzartikel.pdf](https://www.rpi-ekkw-ekhn.de/fileadmin/templates/rpi/normal/material/rpiimpulse/2018/heft_3/Artikel/RPI_Impulse_3-2018_06_Grundsatzartikel.pdf).
- Jens Palkowitsch-Kühl, Digitalisierung als Herausforderung für Unterrichtsprozesse religiöser Bildung, in: Loccum Pelikan 1/2019, S. 10-15; vgl. <https://www.rpi-loccum.de/material/pelikan/pel1-19>.
- Digitale Kompetenz vermitteln im Religionsunterricht und der Konfi-Arbeit: <https://www.rpi-ekkw-ekhn.de/home/bereiche/rpi-impulse/2018/318/>.

## 2.3 Digitale Lerntechnologie bzw. Medien

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

<sup>7</sup> Das SAMR-Modell bezieht sich auf den Einsatz von Lerntechnologie, der jedoch mit einer bestimmten Didaktik korreliert.

Arbeitsmittel nur unzureichend bzw. nicht unterstützen. Die Einbeziehung digitaler Medien und Tools in den evangelischen Religionsunterricht ist somit eine Selbstverständlichkeit.

## 2.4 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“ (s.o. A.2) 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.

## 3. Lehrkräftefortbildung

Die staatlichen Fortbildungseinrichtungen, die religionspädagogischen Institute der Evangelischen Landeskirchen, die SchuldekanInnen und die Evangelische Erwachsenenbildung (Akademien, Bildungswerke, Tagungshäuser usw.) bieten zahlreiche Fortbildungen, Tagungen und Veranstaltungen zur Thematik an.

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

Über Twitter gibt es eine Vernetzung unterschiedlicher Professionen, die mit evangelischer Religionslehre befasst sind. <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.

## 4. Hilfen und hilfreiche Links

### 4.1 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 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.

#### 4.2 Unterrichtsbeispiele und Tools

- <https://material.rpi-virtuell.de/>
- <https://padlet.com/ajoth1/lw122tw6u4oh> 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/>

#### 4.3 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](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](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/>

#### 4.4 Sonstiges für (ev.) Religionslehre

- <http://relilex.de/> Das Online-Lexikon zur Religion.
- <https://www.bibelwissenschaft.de/startseite/> Das wissenschaftliche Bibelportal der Deutschen Bibelgesellschaft mit
  - Online-Bibeln: <https://www.bibelwissenschaft.de/online-bibeln/ueber-die-online-bibeln/>
  - Wissenschaftliches Bibellexikon: <https://www.bibelwissenschaft.de/wibilex/>

- Wissenschaftlich-religionspädagogisches Lexikon: <https://www.bibelwissenschaft.de/wirelex/wirelex/>
- Bibel in der Kunst: <https://www.bibelwissenschaft.de/die-bibel-in-der-kunst/>
- Bibelkunde Altes und Neues Testament: <https://www.bibelwissenschaft.de/de/bibelkunde/>
- Online-Bibelkommentar: <https://www.bibelwissenschaft.de/bibelkommentar/beitraege-im-obk/>
- [www.medienzentralen.de](http://www.medienzentralen.de) Medienportal der Ev. und Kath. Medienzentralen. Bietet Filme und Arbeitsmaterialien für Unterricht, Kirche und Gemeinde.
- <https://www.theologie-naturwissenschaften.de/> Die Seite für den Dialog zwischen Theologie und Naturwissenschaften ist ein Angebot der Evangelischen Akademie im Rheinland.

#### 4.5 Allgemeines

Das Feld ist unüberschaubar. Eine zufällige Auswahl (August 2019):

- <https://www.klicksafe.de/> Seit 2004 setzt klicksafe in Deutschland den Auftrag der EU-Kommission um, Internetnutzern die kompetente und kritische Nutzung von Internet und Neuen Medien zu vermitteln.
- <https://blogs.urz.uni-halle.de/lehramtdigital/> Die „Initiative Lehramt digital“ der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg stellt Konzepte, Leitfäden und Angebote zum Thema „Lehren und Lernen unter den Bedingungen der Digitalität“ zur Verfügung.
- <https://www.lmz-bw.de/> Landesmedienzentrum Baden-Württemberg: SESAM-Mediathek (Unterrichtsmedien, -materialien), Mediature-Online (schulische und außerschulische Medienbildung), paedML (pädagogische Musterlösung für schulische Computernetze), Medienentwicklungsplan (MEP-BW).
- <https://m.bpb.de/lernen/digitale-bildung/> Die Bundeszentrale für politische Bildung stellt zahlreiche Dossiers zu einer Vielzahl von Themen rund um Digitales und Digitalisierung zur Verfügung.
- <https://digitallearninglab.de/> Hamburger Kompetenzzentrum für die Unterrichtsgestaltung in digitalen Zeiten mit Anregungen und Unterstützung für Lehrkräfte, um Unterricht unter Berücksichtigung der Kompetenzen für eine digitalisierte Lebens- und Arbeitswelt weiter zu entwickeln.
- <https://www.netzwerk-digitale-bildung.de/> Das kommerzielle „Netzwerk digitale Bildung“ bietet kostenfreie und kostenpflichtige Informationen, Beispiele usw. über Unterricht mit digitalen Medien.
- <https://www.bildungsserver.de/> Wegweiser zum Bildungssystem in Deutschland und Informationsangebot zum Thema Bildung weltweit, der Zugang zu hochwertigen Informationen und Internetquellen bietet.
- <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/> MedienpädagogInnen aus dem deutschsprachigen Europa veröffentlichen Materialien, Methoden, Projektbeispiele, Tipps, Tricks und aktuelle Informationen für die medienpädagogische Praxis in Jugendarbeit und Schule.
- <https://smart-classroom.de/> Tino Rummel, Lehrer und Lehrerunterstützer in Sachen IT – hier online.
- <https://smart-classroom.de/app-cafe/apps-fur-lehrer-unterricht-schule/>. 03.09.2019, Apps für Lehrer, Unterricht und Schule.
- <https://vorbild-schule.de> Anne Tomiuk, Lehrerin sammelt Konzepte, Ideen, Methoden und Denkanstöße für eine Schule, die für die Anforderungen der heutigen Zeit gut gerüstet ist.
- <https://bayernedu.net/> Homepage des TweetUps #BayernEdu, auf der Informationen rund um das Thema #DigitaleBildung dokumentiert werden.
- <https://www.lernen-neu-denken.de/> Bildungswerkstatt für nachhaltige Entwicklung e.V.
- Jack Ma on the future of education: <https://www.youtube.com/watch?v=rHt-5-RyrJk>.
- Marc Albrecht-Hermanns, Digitale Medien im Geschichtsunterricht, 2019; vgl. <https://spark.adobe.com/page/4QILgr9Jtae7r/>.
- Marc Albrecht-Hermanns, Arbeitsaufträge für digital gestützten Geschichtsunterricht, 2019; vgl. <https://spark.adobe.com/page/8WvRceLPwcR93/>.
- <https://www.datenschutzkonferenz-online.de/index.html> Webauftritt der Datenschutzkonferenz (DSK), dem Gremium der unabhängigen deutschen Datenschutzaufsichtsbehörden des Bundes und der Länder; offizielle Entschlüsseungen, Orientierungshilfen und weitere Informationen zum Thema Datenschutz.

- <https://medienkompetenz.bildung-rp.de/materialien/schulemedienrecht.html?fbclid=IwAR3WCRau-zvq2X8qaCM0ngE0MY6uWEAtlMKpHqzLJCtVsQgpcRa3fIATeM> Schule.Medien.Recht. – Ein juristischer Wegweiser zum Einsatz digitaler Medien in der Schule.
- Armin Hanisch, Einführung Urheberrecht & Bildnutzung. Bildmaterial für schulische Veröffentlichungen sicher nutzen, 2019; vgl. <https://bayernedu.net/wp-content/uploads/2019/02/Urheberrecht-und-Bildnutzung.pdf>.
- <https://www.youtube.com/watch?v=1WnZD7E8FKY> OER kompakt – Was sind Open Educational Resources?
- <https://www.netzwerk-medienethik.de/> Freie Arbeitsgemeinschaft für den medienkritischen Diskurs im deutschsprachigen Raum, um die ethische Orientierung im Medienbereich zu fördern. Bietet einen Online-Kurs Medienethik an.
- Peter Reiß, Bildschirmübertragung von mobilen Endgeräten, 2019: <https://schulnetz.alp.dillingen.de/materialien/Bildschirmuebertragung.pdf>
- <https://algorithmenethik.de/> Das Projekt „Ethik der Algorithmen“ der Bertelsmann Stiftung setzt sich mit den gesellschaftlichen Folgen algorithmischer Entscheidungsfindung auseinander. Das Ziel sind algorithmische Systeme, die Teilhabe für alle ermöglichen; maschinelle Entscheidungen sollen den Menschen dienen.
- <https://medienportal.siemens-stiftung.org/portal/main.php?todo=showObjData&objid=111955> Medienpaket Big Data.

### Methoden, Tools/Werkzeuge, Unterrichtsbeispiele (August 2019)

- <https://edulabs.de/oer/> Bildung in der digitalen Welt.
- <https://www.netzwerk-digitale-bildung.de/information/methoden/methode-des-monats/>
- <https://padlet.com/ajoth1/lw122tw6u4oh> digitale Werkzeugkiste
- <https://www.medienkompetenzportal-nrw.de/praxis/toolbox.html>
- <https://blogs.urz.uni-halle.de/lehramtdigital/toolliste/>
- <http://www.methoden-tool-pool.de/>
- [https://wiki.zum.de/wiki/Digitale\\_Schatzkiste](https://wiki.zum.de/wiki/Digitale_Schatzkiste) Erklärt werden mobile Apps und Webanwendungen für den Einsatz im Unterricht.
- <https://ivi-education.de/video/bau-einer-trickbox-fuer-erklaerfilme/>
- Christian Löhlein (Hg.), BlackBook. Ein Leitfaden für Digitalisierung im Unterricht, 2019; <https://read.bookcreator.com/7HTKfYgm3lZxikl0GkBDcIjjRIH2/UwLsUcfNREqY4afceO6p4Q>.