MENSCH GOTT MEDIEN

Medienbildung im evangelischen und katholischen Religionsunterricht in Baden-Württemberg

Bildungsplan 2016

I. Medienbildung im Bildungsplan 2016

06 Medienbildung im Religionsunterricht der Grundschule – Katharina Haugwitz, Margit Metzger, Rainer Steib

14 Medienbildung im Religionsunterricht der Sekundarstufe I – Margit Metzger, Jonas Müller

22 Durchstarten in Klasse 5. Fächerintegrative Medienbildung – Nadine Giebenhain

II. Horizonte öffnen

30 Vom bewussten Hören zum Hörspiel. Auditive Medien – Lena König

32 Schöpfung als Hörspiel. Ein Praxisbericht – Anja Keller

34 Trickfilme einfach selber machen – Lena König

38 Trickfiguren mit Pivot animieren – Friederike Mizdalski

43 Reformation 2.0. Mit dem Smartphone auf den Spuren Luthers – Karsten Müller

48 Ethik macht klick. Werte-Navi fürs digitale Leben – Karla Neef

53 Interview. Medienethik im Religionsunterricht – Katharina Haugwitz, Rainer Steib

55 Vom Webquest zum Online-Unterrichtswerk. Medienangebote bei rpp-katholisch – Ursula Neises

58 Religionspädagogisches Netzwerk rpi-virtuell – Jörg Lohrer

61 Online-Lernen. Lernplattform-kirche.de – Lena König

III. Service

63 Medien-Tipps. Film und Literatur – Thomas Belke, Roland Kohm

74 Praktiziertes Medienrecht ist gelebte Medienethik – Roland Kohm

77 Institutionen und Medien-Service

84 Impressum

RELIGIONSUNTERRICHT IN EINER MEDIENGESELLSCHAFT

Medienbildung ist im Bildungsplan 2016 eine der sechs Leitperspektiven, die in allen Unterrichtsfächern verankert ist. Damit stellt die Vermittlung von Medienkompetenz in Baden-Württemberg eine verbindliche schulische Aufgabe dar. Medienbildung ist eine zentrale Antwort auf die herausragende Bedeutung, die digitale Medien in unserer Gesellschaft eingenommen haben.

Der Religionsunterricht ist neben der Kinder- und Jugendarbeit einer der wichtigsten außerfamiliären Orte, an denen junge Menschen von Religion erfahren und sich mit dem christlichen Glauben auseinandersetzen. Die Bereitschaft von Schülerinnen und Schülern, den Religionsunterricht anzunehmen und für wichtig zu erachten, hängt wesentlich davon ab, dass sie in ihren zentralen Lebensfragen in zeitgemäßer und damit auch medialer Form angesprochen und motiviert werden. Dies gilt auch für das zentrale Medium des Religionsunterrichts: die biblische Tradition.

Lebenswelten sind Medienwelten

Die heutige Medienwelt, die gekennzeichnet ist von tiefgreifender Digitalisierung aller Lebensbereiche und der zunehmenden mobilen Nutzung von Medien, prägt in nie gekanntem Ausmaß Verhalten und Identität von Kindern und Jugendlichen. Damit kommt dem evangelischen und katholischen Religionsunterricht die Aufgabe zu, verstärkt die jugendliche Medienkultur in die Kommunikation des Evangeliums einzubeziehen und damit ein wertegeleitetes Handeln zu fördern.

Keine Bildung ohne Medien

Es geht für den Religionsunterricht nicht nur darum, Medien methodisch sinnvoll zu nutzen. Er unterstützt die Auseinandersetzung der Schülerinnen und Schüler mit ihrer jeweils eigenen Medienprägung. Religionsunterricht hilft Kindern und Jugendlichen, entwicklungstypische Sinn- und Identitätsfragen zu beantworten. Medienbildung ist dabei ein wichtiger Beitrag, die gesellschaftliche Anschlussfähigkeit und damit auch die Zukunftsfähigkeit des Religionsunterrichts zu gewährleisten.

Horizonte öffnen

Die Herausgeber dieser Publikation halten Medienbildung im Religionsunterricht für eine gewinnbringende und zukunftsträchtige Aufgabe. Wir wünschen, dass die vielfältigen Artikel und praktischen Anregungen motivieren und dabei helfen, den Religionsunterricht mit Medienbildung zu bereichern.

– – –

Evangelisches Medienhaus GmbH, Stuttgart – Jürgen Kaiser
Fachstelle Medien der Diözese Rottenburg-Stuttgart – Rainer Steib
Institut für Religionspädagogik, Freiburg – Dr. Maria Jakobs
Mediathek für Pastoral und Religionspädagogik, Freiburg – Thomas Belke
Pädagogisch-Theologisches Zentrum der Evangelischen Landeskirche in Württemberg (ptz), Stuttgart – Stefan Hermann

Download der Publikation: www.oekumenischer-medienladen.de/medienverleih/medienlisten/

I. Medienbildung im Bildungsplan 2016

MEDIENBILDUNG IM RELIGIONSUNTERRICHT DER GRUNDSCHULE

Wer in die Fachpläne für den Evangelischen und Katholischen Religionsunterricht in der Grundschule schaut, findet schnell – ausdrückliche oder versteckte – Anknüpfungspunkte für das Thema *Medienbildung*. So heißt es zum Beispiel in den ersten beiden Teilkompetenzen beim Thema 3.1.1 *Mensch* in beiden Fächern nahezu identisch: „Die Schülerinnen und Schüler können beschreiben, was sie selbst und andere ausmacht […] und von frohen und traurigen Erlebnissen und Erfahrungen erzählen […]". In den Denkanstößen des katholischen Religionsunterrichts steht dazu: „Wie werden die Kinder darin unterstützt, eigene Erlebnisse zu reflektieren, damit sie zu Erfahrungen werden können? Wie können Erfahrungen (kreativ) ausgedrückt werden?" Da drängt sich demjenigen, der Freude an der Arbeit mit Medien hat, sofort der Gedanke an Bilder und Fotos, an Film- und Tonaufnahmen auf.

Erlebnisse und Erfahrungen

Bereits in einer ersten Klasse lassen sich traurige oder frohe Erlebnisse von Kindern reflektieren und durch eine Fotogeschichte oder eine Tonaufnahme festhalten. Dabei ist die Aufnahme, ob nun im Bild oder im Ton, eben nie nur bloße Dokumentation der Wirklichkeit, sondern immer schon Interpretation und Aneignung. Genau hierdurch können aus Erlebnissen Erfahrungen werden. So wird Aneignung von Medienkompetenz ermöglicht. Damit ist nicht eine technische Fähigkeit gemeint, sondern die Kompetenz, eigene Gedanken in Bilder und Töne zu übersetzen sowie die Bilder und Töne anderer zu lesen und auf die dabei festgehaltenen Inhalte hin zu befragen.

Deutung und Kreativität

Im Grundschulalter ist Medienkompetenz nicht in erster Linie als eine kritische Kompetenz zu sehen im Sinne einer Unterscheidung der guten und der schlechten, der nützlichen und der unnützen Dinge. Vielmehr gilt es zunächst, auch hier eine spezifische Lesekompetenz zu vermitteln: die Fähigkeit, nicht-verschriftlichte Signale erkennen und deuten zu können. Das ist eine kreative Kompetenz, denn Deutung verlangt Kreativität. Auch das Übersetzen eigener Gedanken in Bild und Ton erfordert ein deutliches Maß an Kreativität. Insofern ist der kreative Umgang mit Medien bereits ein Mittel gegen den Konsum, der uns besonders im Bereich der Medien oft als *Medienkonsum* und damit als problematisches Moment in den Sinn kommt. Kreativer Umgang mit Medien bedeutet aber auch, Medien verstehen zu lernen. Ich soll erkennen, was in einer Tonaufnahme ausgedrückt werden kann und wie es umzusetzen ist, damit andere es verstehen können. Das ist noch keine technische Kompetenz, aber die Fähigkeit, mich in das Funktionieren des Mediums und in die Wahrnehmung der Betrachterinnen und Betrachter einzudenken. Schließlich braucht es eine gewisse Sprachfähigkeit in der Sache bzw. über die Sache, denn die Gestaltung eigener Eindrücke verlangt nach Austausch. Ich möchte selbst verstanden werden und auch andere verstehen.

Biblische Texte und Medien

Im evangelischen Religionsunterricht wird beim Thema 3.1.1 *Mensch* bei den Teilkompetenzen auf biblische Texte rekurriert, zum Beispiel: „Die Schülerinnen und Schüler können an biblischen Texten aufzeigen, wie Gott Menschen liebt, annimmt und begleitet […] und Gottes Versprechen, dass er zu den Menschen steht, auf vielfältige Weise zum Ausdruck bringen (zum Beispiel Noah […])." Bei den Denkanstößen dazu heißt es: „Welche Möglichkeiten der Auseinandersetzung mit biblischen Texten und welche Medien werden angeboten […]?" Und: „Wie können Medien

diese Auseinandersetzung unterstützen?“ Hier gilt vice versa das gleiche, was oben über die eigenen Erfahrungen gesagt wurde. Auch existenzielle Erfahrungen anderer Menschen, die uns tradiert wurden, wollen ins Bild gesetzt werden. Nichts anderes macht schon die Bibel, beispielsweise Jesus in den Gleichnissen. Anders herum kann erst im Bild der Kern einer Erfahrung ins Wort gebracht werden.

Eine anschauliche Empfehlung ist die DVD *Arche Noah – Kinder erzählen eine biblische Geschichte*[1]. Dieser Film der Evangelischen Medienhaus GmbH Stuttgart lässt die Noah-Geschichte – im katholischen Religionsunterricht ist sie unter 3.2.1 *Mensch* zu finden – von Kindern nacherzählen und von einer anderen Kindergruppe mit Zeichnungen ins Bild setzen. Es ist herrlich mitanzusehen, wie Kinder die Geschichte, selbstverständlich nicht ohne Interpretation und Ausschmückung, erzählen können. Ihre Erfahrungen kommen in Wort und Bild zur Sprache, legen die Schrift aus und setzen sie ins Heute. Zuschauerinnen und Zuschauer, gleichaltrige Kinder aber auch Erwachsene, können davon lernen. Sie erfahren, was mündliche Tradierung bedeutet. Sie hören, was Noah mit unserem Leben zu tun hat und sie können angeregt werden, ein ähnliches Experiment einmal selbst zu machen.

Grundsätzlich gilt: Arbeit mit Medien unterstützt einen die Interessen und Fragen der Kinder aufgreifenden Religionsunterricht. Dies umfasst sowohl die Arbeit mit bereits vorliegenden, von professionellen Fachkräften erstellten Medien als auch die eigene Medienproduktion der Kinder – wobei beide Genres fließende Übergänge aufweisen, da auch mit und aufgrund vorhandener Medien Medienproduktionen angeregt und weitergeführt werden können.

Rezeptive Medienarbeit

Bei der sogenannten rezeptiven Medienarbeit geht es darum, mit Unterstützung bereits vorhandener Medien emotionale Zugänge zu Themen zu ermöglichen und/oder sich kognitiv mit bestimmten Inhalten auseinanderzusetzen. Dies schließt grundsätzlich alle inhaltlichen und prozessbezogenen Kompetenzen des Religionsunterrichts mit ein. Dabei können auch das eigene Medienverhalten sowie die vorhandenen Strukturen und Inhalte der Medienlandschaft in den Blick genommen und kritisch reflektiert werden.

Die zur Verfügung stehenden Medien sind vielfältig: Visuelle Medien, zum Beispiel Reproduktionen von Gemälden und Fotos, sowie auditive, wie Kinderhörspiele, fördern das Wahrnehmen, Deuten und Kommunizieren und regen zum eigenen Gestalten an. Audiovisuelle Medien wie Filme und Bilderbuchkinos, die inzwischen die Bilderbuchbilder in digitaler Form präsentieren und so direkt an ein Hauptmedium des Elementarbereichs anknüpfen, bieten die Möglichkeit, inhaltliche Impulse und/oder Informationen zu vermitteln. Interaktive Spiele ermöglichen kreative Lernmöglichkeiten.

Viele Medien sind durch kirchliche und staatliche Medienzentren leicht zugänglich. Sie werden entweder als Download oder Streaming digital angeboten oder können als DVD haptisch entliehen werden. Beide Varianten enthalten häufig nicht nur die Filme, sondern auch umfangreiche Arbeitsmaterialien wie Hintergrundinformationen, Arbeitsblätter, Bilder und weitere Filmsequenzen zum Thema.

In den Online-Katalogen des Ökumenischen Medienladens[2] und der Mediathek für Pastoral und Religionspädagogik[3] kann gezielt nach Medien zu bestimmten Bereichen und Kompetenzen des Bildungsplans 2016 gesucht werden. Auch das Landesmedienzentrum bietet einen solchen Service[4] an.

1 Dokumentarfilm, 11 Min., Deutschland, 2012, ab 6 Jahren.
2 http://onlinebuchung.oekumenischer-medienladen.de/public/search, Abruf: 8.12.2016.
3 https://www.medienzentralen.de/freiburg, Abruf: 24.1.2017.
4 https://matrix.lmz-bw.de/, Abruf: 8.12.2016.

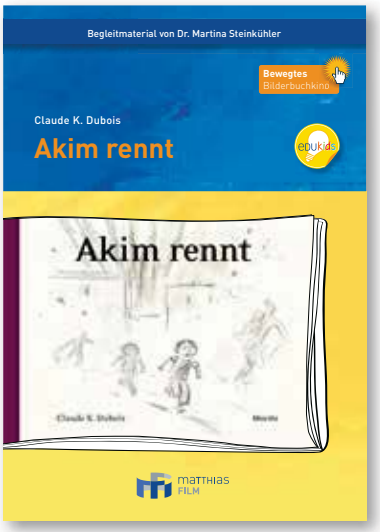
Medienempfehlungen zu Flucht und Asyl

Exemplarisch stellen wir im Folgenden Beispiele vor, wie im evangelischen und katholischen Religionsunterricht der Klassen 3 und 4, den Vorgaben der Bildungspläne 2016 für Baden-Württemberg entsprechend, die Themen *Flucht* und *Asyl* mit Hilfe von bereits zur Verfügung stehenden Medien aufgegriffen werden können.

Grundsätzlich können diese Themen den Standards von Teilkompetenzen aus allen sieben Bereichen der inhaltsbezogenen Kompetenzen zugeordnet werden. Wir wählen hier Teilkompetenzen (TK) aus den Bereichen 3.2.2 *Welt und Verantwortung* (TK 1, 4-6, ev.), (TK 2,4-6, kath.), 3.2.1 *Mensch* (TK 2-4, ev.), (TK 1-2, 5-6, kath.) sowie 3.2.6 *Kirche und Kirchen* (TK 6, ev.) und *Kirche* (TK 5, kath.). Bei den prozessbezogenen Kompetenzen wählen wir *Urteilen, Kommunizieren und Gestalten* (ev.) bzw. *Kommunizieren* (kath.) und *Gestalten und Handeln* (ev.). bzw. *Gestalten* (kath.).

„Warum kommen Menschen nach Deutschland?“ – Eine eigene Antwort auf diese Frage ist Voraussetzung für ein ethisches Urteilen, einen dann möglichen respektvollen Umgang mit den Betroffenen und für ein entsprechendes verantwortungsvolles Handeln. Diese drei Elemente sind den genannten prozessbezogenen Kompetenzen zuzuordnen.

Das Bilderbuchkino *Akim rennt*[5] zeigt offen, aber mit Sensibilität für die kindliche Wahrnehmung, wie Gewalt Menschen in die Flucht treibt. Es eignet sich, Kindern ab acht Jahren Gründe darzustellen, warum Menschen aus Krisengebieten nach Deutschland kommen. Das zugrundeliegende Bilderbuch von Claude K. Dubois ist Preisträger des Deutschen Jugendliteraturpreises und des Katholischen Kinder- und Jugendbuch-Preises.
Geschichte: In Akims Dorf herrscht Krieg. Auf der Flucht wird Akim von seiner Familie getrennt. Eine unbekannte Frau nimmt sich des Jungen an, Soldaten nehmen ihn gefangen. Irgendwann kann Akim fliehen. Schließlich gelangt er mit anderen in ein Flüchtlingslager. Und dort geschieht ein großes Wunder: Er findet seine Mutter.
Machart: Dieses *happy end* hilft, sich hoffnungsvoll mit der Geschichte auseinanderzusetzen. Die Gestaltung der Bilderbuchkino-Fassung ermöglicht Emotion und Distanz zugleich. Die Bilder sind skizzenhafte Schwarz-Weiß-Zeichnungen. Die Tonspur verstärkt behutsam die Nacherlebbarkeit der Handlung. Der Erzähler dagegen bleibt ruhig und sachlich und nimmt sich ganz zurück, wenn die Bilder sprechen.
Material: Auf der DVD befindet sich eine Arbeitshilfe für Gruppen mit und ohne direkt betroffene Kinder.



5 Bilderbuchkino, Trickfilm, 6 Min., Deutschland, 2015, ab 6 Jahren.

Der Dokumentarfilm *Unterwegs für die Sternsinger – Willi im Flüchtlingslager*[6] zeigt die Lebensbedingungen von Kindern in Flüchtlingslagern und wie Kinder in Deutschland durch die *Aktion Dreikönigssingen* in einem weltweiten Unterstützungsprojekt mitwirken können, um deren Lage etwas zu verbessern.
Geschichte: Warum müssen Menschen flüchten? Wie leben Kinder in einem Flüchtlingslager? Wie ernähren sie sich, wie wohnen sie, was spielen sie, wie lernen sie und welche Träume haben sie?
Machart: Reporter Willi Weitzel, den Kindern bekannt aus der Kindersendung *Willi will's wissen*, besucht im ostafrikanischen Malawi das Flüchtlingslager Dzaleka, in dem rund 17.000 Flüchtlinge leben. Woher stammen diese Menschen? Wie sieht der Alltag von Flüchtlingskindern und ihren Familien aus? Welche Perspektive gibt es für ihre Zukunft? Auf alle diese Fragen geht die Reportage ein. Sie vermittelt kindgemäß konkrete Informationen zum Thema. Der Reporter fragt auch nach den schrecklichen Erfahrungen der Familien und reagiert auf angemessene Weise, nämlich mit Trauer und Empathie.

Zwei Kurzfilme ergänzen die Themen der vorgestellten Medien mit weiteren inhaltlichen Aspekten:
Rana – ein langer Weg in die Zukunft[7] zeigt aus kindlicher Perspektive, wie die vor einigen Monaten aus Syrien geflohene Rana erste Schritte in einer neuen Kultur und anderen Sprache macht und versucht, in ihrer neuen Klasse Freundinnen und Freunde zu finden. Der Film fördert das Verständnis für die Ankommens-Situation geflohener Kinder.

Der wunderbarste Platz auf der Welt[8]: Dieser humorvolle Film bringt bereits Kindern ab sechs Jahren nahe, was es bedeutet, Rassismus, Vertreibung und ein rettendes Asyl zu erleben – und wie schön es ist, schließlich wieder heimkehren zu können.
Geschichte: Gerade noch scheint die Welt für Frosch Boris in Ordnung, da taucht ein Storch auf und will ihn verschlingen. Boris entkommt und muss sich nun auf die Suche nach einem neuen Zuhause machen. Im Karpfenteich will man ihn nicht und auch die Kröten und Enten nehmen ihn nicht auf. Zusammen mit einem Molch trickst er schließlich den Storch aus und kehrt an seinen Teich zurück, dem wunderbarsten Platz der Welt.[9]

6 Dokumentarfilm, 23 Min., Deutschland, 2013, ab 6 Jahren.
7 Dokumentarfilm, 11 Min., Deutschland, 2016, ab 8 Jahren.
8 Bilderbuchkino, Trickfilm, 8 Min., Deutschland, 2014, ab 6 Jahren.
9 Weitere Kurzfilme, Medien und Impulse zum Thema: www.rpp-katholisch.de unter dem Schwerpunkt Flucht. Vertreibung. Rassismus, Abruf: 28.11.2016. Themenseite für die Primarstufe bei rpi-virtuell: http://www.rpi-virtuell.net/tagpage/AB37A55E-6CE1-4A15-A790-2678CF44ED15 . Abruf: 28.11.2016.

Aktive Medienarbeit

Aktive Medienarbeit nutzt Medien als Werkzeug. Bei dieser Form von Medienarbeit geht es um den aktiven und kreativen Umgang mit Medien selbst und um die Herstellung eines eigenen Medienprodukts. Im Prozess der Erarbeitung lernen Schülerinnen und Schüler durch den praktischen Umgang mit der Medientechnik die Abläufe zur Herstellung eines Medienprodukts kennen. Das kann zum Beispiel die Bedienung einer Digitalkamera und die Software zum Schneiden eines Films sein oder der Umgang mit einem Tablet und entsprechenden Apps. Die Schülerinnen und Schüler setzen sich nicht nur mit der Technik auseinander, sondern aktiv mit dem behandelten Thema, indem sie recherchieren und überlegen, wie sie dieses darstellen möchten. Indem sie selbst mit Medien arbeiten und Medien gestalten, erfahren sie im engeren Sinne etwas über diese und lernen dabei, Medienangebote kritisch zu beurteilen. Zudem finden bei aktiver Medienarbeit Gruppenprozesse statt, so dass auch soziales Lernen damit einhergeht: Es werden Themen, Meinungen, Werte und Aufgaben ausgehandelt; das gemeinsames Arbeitsziel steht dabei im Vordergrund.

Aktive Medienarbeit findet derzeit im Grundschulunterricht noch selten statt. Vorbehalte, aber auch infrastrukturelle Grenzen, wie Räumlichkeiten und Technik, sind von Lehrkräften zu überwinden. Um aktive Medienarbeit im Unterricht anzuregen, werden nachfolgend einige Medienprojekte für den evangelischen und katholischen Religionsunterricht in Klasse 3/4 mit Bezug zu den Fachplänen vorgestellt. Für einige Projekte sind Tablets erforderlich. Wenn Tablets oder auch andere technische Geräte in der Schule (noch) nicht zur Verfügung stehen, bieten neben dem Ökumenischen Medienladen in Stuttgart bereits einige Stadt- und Kreismedienzentren diese zum Verleih an.

Trickfilmarbeit

Trickfilme werden von Kindern besonders favorisiert und lösen bei ihnen eine große Faszination aus. In ihrer Lebenswelt sind Trickfilme im Fernsehprogramm für Kinder präsent, insbesondere computeranimierte Zeichentrickfilme. Bei Trickfilmproduktionen wird diese Faszination aufgegriffen. Kinder bringen Figuren und Gegenstände selbst in Bewegung und setzen Themen kreativ um.[10] Neben *Stopmotion* – Animieren von dreidimensionalen Objekten zum Beispiel aus Knete oder mit Legosteinen – hat sich auch die *Legetricktechnik* – zweidimensional zum Beispiel ausgeschnittene und/oder gezeichnete Figuren – in der Trickfilmarbeit bewährt.

Im Stil des Legetricks funktioniert auch die iOS-App *Puppet Pals HD Director's Pass*[11]. Über die Fotofunktion des iPads werden eigene Fotos und Bilder für das Animieren von bis zu acht Figuren und für die Hintergrundgestaltung eingesetzt. Mittels Sprachaufnahmen wird den Charakteren eine Stimme verliehen. Bereits während *einer* Unterrichtsstunde kann in Kleingruppen von je drei bis vier Schülerinnen und Schülern ein kleiner Trickfilm entstehen. Für kreative Prozesse sind jedoch mindestens zwei Unterrichtsstunden sinnvoll.

Eine zu erwerbende inhaltliche Kompetenz des evangelischen und katholischen Religionsunterrichts ist die persönliche Auseinandersetzung mit biblischen Texten. Hier eignet sich Trickfilmarbeit für die kreative und visuelle Umsetzung dieser Texte sowie deren Interpretation auf die Gegenwart hin.

10 Anleitungen und Projektbeispiele zu Trickfilm finden sich auf Seite 34 *Trickfilme einfach selber machen.*

11 https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2015/08/25/trickfilm-mit-dem-ipad-puppet-pals-hd-directors-pass, Abruf: 28.11.2016; kostenpflichtig: 3,99 EUR.

Auch die Gestaltung von Trickfilmen als Lern-/Erklärvideos ist eine Möglichkeit, wie sich Grundschülerinnen und -schüler mit dem Thema *Unterschiede bei den Konfessionen* (Kirchenraum, Bedeutung der Sakramente, religiöse Feste im Kirchenjahr, Heilige etc.) *und Religionen* auseinandersetzen können, indem sie Merkmale und deren Bedeutung zum Beispiel mittels Legetrick aufzeigen. Auch die Goldene Regel der Nächstenliebe kann mit Blick auf die Klassengemeinschaft als Netiquette in Form eines Trickfilms dargestellt werden.[12]

Audioarbeit

Gerade für Kinder im Kindergarten- und Grundschulalter bilden Hörmedien einen wichtigen Teil ihrer Lebenswelt. 37 % der Kinder im Alter von sechs bis sieben Jahren hören zumindest einmal pro Woche regelmäßig Hörspiele oder Hörbücher, von den Acht- bis Neunjährigen noch 30 %[13]. Auch wenn mit zunehmenden Alter Hörmedien an Bedeutung verlieren, kann aktive Audioarbeit eine gewinnbringende Auseinandersetzung mit Themen sein. Möglichkeiten sind: (Live-)Hörspiele, Hörbücher zu Bibelstellen, Experten-Interviews oder *Sprechende Bilder*[14]: Vertonen von Bildern bzw. bestimmten Bildausschnitten mit gesprochenen Texten, Geräuschen oder Musik.[15]

Digitale Bücher

Mit der iOS-App *Book Creator* (Pro-Version 4,99 Euro) lassen sich digitale Bücher in verschiedenen Formaten erstellen. Eigene Texte können mit Audioaufnahmen, Fotos, Videos und Zeichnungen ergänzt werden. Für den Religionsunterricht eröffnen sich viele Möglichkeiten, sei es das Vorstellen von Festen im Christentum, Judentum und Islam oder das Darstellen von biblischen Texten und Geschichten. Die erstellten Bücher können als PDF oder als Film abgespeichert werden. In der Video-Version läuft die Wiedergabe von Audio- und Videoaufnahmen automatisch. Im PDF gehen Audio und Bewegtbild verloren. *Book Creator* eignet sich auch zu Dokumentationszwecken. Medienprodukte der Klasse können über das Jahr hinweg von Lehrerinnen und Lehrern gesammelt und zum Abschluss des Schuljahres gezeigt werden.[16]

Comics

Das Leben von Personen aus der Kirchengeschichte wie zum Beispiel von Martin Luther oder dem Heiligen Martin von Tours sowie biblische Erzählungen können auch in Comics kreativ umgesetzt werden. Egal ob nun Kinder oder Jugendliche: Comics nehmen in der Lebenswelt von Heranwachsenden einen hohen Stellenwert ein. Diese visuelle Gestaltungsform eignet sich auch für Handlungsanleitungen, zum Beispiel zur Darstellung des *Vater unser* mit Gebärden, oder als veranschaulichte Bastelanregung für eine Krippe. Auch Schülerinnen und Schüler können sich hiermit gegenseitig beschreiben oder ihre Kirche und deren Mitarbeitende vorstellen.

12 Ein weiteres Beispiel findet sich im Artikel *Trickfiguren mit Pivot animieren* in dieser Publikation ab S. 38.

13 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2014): KIM-Studie 2014. Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland, Stuttgart.

14 Anleitung Landesmedienzentrum Baden-Württemberg unter https://www.lmz-bw.de/fileadmin/user_upload/Medienbildung_MCO/vortraege/5_Sprechende_Bilder.pdf, Abruf: 28.11.2016

15 Nähere Erläuterung zu auditiven Medien im Religionsunterricht im Artikel *Vom bewussten Hören zum Hörspiel. Auditive Medien* ab Seite 30 in dieser Publikation.

16 Anleitung mit Bildern auf http://fachstelle-medien.de/bookcreator, Abruf: 28.11.2016.

Mit *Comiclife* ist ein Comic schnell erstellt. Die Software ist für mobile Endgeräte (Comiclife 3 für 4,99 Euro) und für den PC (29,99 Euro/ab 16 Euro Bildungslizenz) erhältlich. Ein Vorteil bei der Erstellung mit der App ist, dass Fotos direkt mit dem Tablet aufgenommen werden können. Digitalkameras sind somit nicht nötig. Das Erstellen von Comics kann beliebig ausgeweitet werden, sei es als kurzer Arbeitsauftrag im Unterricht oder im Rahmen einer ganzen Projektwoche. Bei umfangreicheren Comics ist es wichtig, sich zunächst auf eine Geschichte zu einigen und diese im Vorfeld in Bildskizzen festzuhalten, einem *Storyboard*. Der Gruppe steht frei, ob sie zeichnen oder malen möchte, sie sich selbst fotografieren will oder Figuren als Darsteller wählt. Wichtig ist es, die Bilder auf das Wesentliche zu reduzieren und mit wenig Schriftsprache auszukommen. Anleitungen zu *Comiclife* stehen zur Verfügung.[17]

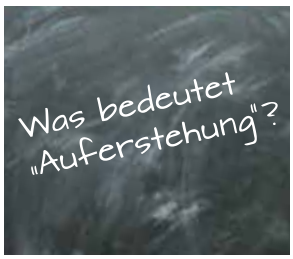
Bounds

Bildungsrouten oder Stadt-/Themenrallyes (Bounds) können am PC leicht kreiert[18] und mit der Actionbound-App über mobile Endgeräte (Tablets/Smartphone) aufgerufen werden. Das Erstellen von Bounds ist für Unterrichtszwecke lizenzfrei. Eine solche interaktive Schnitzeljagd eignet sich zum Beispiel zur Erkundung von Kirchen oder um Feste, Religionen und deren Unterschiede zu beschreiben bzw. von den Schülerinnen und Schülern aufzeigen zu lassen. Denn über Actionbound werden nicht nur QR-Codes an vorgegebenen Stationen gesucht und beim Finden eingescannt; es lassen sich hiermit auch Rätsel und Aufgaben mit freier Texteingabe oder vorgegebenen Antwortmöglichkeiten stellen. Auch kreative Aufgaben, indem zum Beispiel Fotos vom Kreuzweg oder der Kanzel gemacht werden sollen, sind möglich. Audioaufnahmen und Filme können zudem Infotexte unterstützen und bringen Abwechslung in die Wissensvermittlung. Auch das Einbetten von Umfragen ist möglich.[19] – Um die Funktionen kennenzulernen, können Sie sich kostenlos die App (iOS und Android) auf Ihr Smartphone/Tablet herunterladen und ein Tutorial des Landesmedienzentrums[20] anschauen.

Internetseite ReliKi.de

Wie sieht eigentlich Gott aus? Was passiert, wenn Menschen sterben? Und wie geht das mit dem Beten? Auf www.reliki.de, einer Internetseite *von* Kindern *für* Kinder des Bistums Osnabrück, werden auf Kinderfragen Antworten gegeben. Die neun Themen der Seite – Leben und Tod, Schöpfung, Kirche, Bibel, Gott, Jesus, Beten, Feste, Engel – zeigen relevante Inhalte des evangelischen und katholischen Religionsunterrichts auf. Die jeweilige konfessionelle Perspektive bietet eine Einführung in die eigene bzw. andere Konfession. Einige der Texte werden durch Videos und kurze Hörbeiträge ergänzt.

In dieser altersgerechten Umgebung gehen Kinder auf eine spielerische Entdeckertour. So finden sich Memorys, Puzzles, Malvorlagen, aber auch Bildergeschichten mit Sprechertext und Quiz zu einzelnen Themen. Im Religionsunterricht kann nicht nur auf der Seite gesurft werden, sondern die Schülerinnen und Schüler können selbst aktiv werden und ein Quiz, einzelne Fragen und Bilder für die Bildergeschichten, Trickfilme, Memorys und Puzzles einreichen, die auf der Seite dann veröffentlicht werden. Weitere Webseiten: www.religionen-entdecken.de und www.kinderfunkkolleg-trialog.de.



17 https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2008/08/16/screencast2-comic-life-howto, Abruf: 28.11.2016 und für die App auf http://fachstelle-medien.de/comiclife/, Abruf: 28.11.2016.

18 http://actionbound.com, Abruf: 28.11.2016.

19 Actionbound wird in dieser Publikation im Beitrag *Reformation 2.0. Mit Smartphone auf den Spuren Luthers* ab Seite 43 näher vorgestellt.

20 https://actionbound.com/bound/lfb-actionbound-tutorial, Abruf: 28.11.2016.

Lernspiel auf Planet Schule

Im Lernspiel *Weltreligionen entdecken* von Planet Schule [21] können Kinder auf eine besondere Art und Weise die Weltreligionen entdecken. Sie begeben sich auf Entdeckungsreise von Christentum, Judentum und Islam. An verschiedenen Schauplätzen wie Moscheen, Kirchen, Synagogen und Bibliotheken erhalten sie Informationen über die jeweiligen Religionen. Familien in Wohnhäusern bieten Einblicke in Feste, Symbole, Gegenstände und die Bedeutung des Glaubens im Alltag. Schülerinnen und Schüler können dabei im eigenen Tempo die Religionen erkunden und in einem Quiz ihr gelerntes Wissen überprüfen.

Medienarbeit macht Freude

Wir konnten nur einige Einblicke in verschiedene Möglichkeiten für Medienarbeit im Unterricht geben. Trotzdem hoffen wir, dass die unterschiedlichen Beispiele zeigen, wie rezeptive und aktive Medienarbeit den Religionsunterricht in seinen prozess- und inhaltsbezogenen Kompetenzen bereichern und Schülerinnen und Schülern sowie Lehrerinnen und Lehrern Freude bereiten kann.

– – –

Katharina Haugwitz, Medienpädagogin M.A., Fachstelle Medien der Diözese Rottenburg-Stuttgart, KHaugwitz@bo.drs.de
Margit Metzger, Diplom-Pädagogin, Dozentin für Medienpädagogik, Pädagogisch-Theologisches Zentrum der Evangelischen Landeskirche in Württemberg, margit.metzger@elk-wue.de
Rainer Steib, Journalist und Theologe, Leiter der Fachstelle Medien der Diözese Rottenburg-Stuttgart, RSteib@bo.drs.de

21 https://www.planet-schule.de/sf/multimedia-lernspiele-detail.php?projekt=weltreligionen, Abruf: 28.11.2016.

MEDIENBILDUNG IM RELIGIONSUNTERRICHT DER SEKUNDARSTUFE I

Bildungspläne 2016 und Medienbildung

In den Fachplänen für den Evangelischen und Katholischen Religionsunterricht für die weiterführenden Schulen finden sich zahlreiche Medienbildungsanlässe. Sowohl im Fachplan der Sekundarstufe I – Haupt-/Werkrealschule, Realschule, Gemeinschaftsschule – als auch in dem des Gymnasiums sind einerseits Kompetenzen formuliert, die im Umgang mit Medien erworben werden können. Andererseits werden auch Inhalte genannt, die die Mediennutzung und -wirkung betreffen, zum Beispiel *soziale Netzwerke, Online-Verhalten, Umgang mit Medien, Cybermobbing, medial vermittelte Idealvorstellungen.*

Die mediale Lebenswelt prägt die Identität der Kinder und Jugendlichen. Deshalb werden im Religionsunterricht nicht nur analoge und digitale Medien methodisch genutzt, sondern auch die Auseinandersetzung der Schülerinnen und Schüler mit ihrer jeweils eigenen Medienprägung unterstützt. Dieser medienpädagogische Anteil vom Bildungsauftrag des Religionsunterrichts wird in den Leitgedanken zum Kompetenzerwerb des Bildungsplans 2016 für beide Fächer in knappen Formulierungen benannt.

Im Fachplan Evangelische Religionslehre heißt es:
„Religion wird personal und medial vermittelt. Analoge und digitale Medien spielen in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen eine wichtige Rolle. Der Evangelische Religionsunterricht unterstützt gemäß der *Kundgebung der 11. Synode der Evangelischen Kirche in Deutschland zur Kommunikation des Evangeliums in der digitalen Gesellschaft (2014)* einen verantwortungsvollen Umgang mit Medien.“ [1]

Im Fachplan Katholische Religionslehre ist formuliert:
„Im Katholischen Religionsunterricht erwerben die Schülerinnen und Schüler Orientierungswissen, das sie befähigt, Auswirkungen der Medien auf das eigene Leben zu erkennen und einen verantwortungsvollen Umgang mit ihnen zu entwickeln.“ [2]

Neben der grundlegenden Frage der Identität umfasst Medienbildung im Religionsunterricht die Felder Information, Kommunikation, Präsentation, Produktion, Analyse, Reflexion, Mediengesellschaft, Jugendmedienschutz, Persönlichkeits-, Urheber-, Lizenzrecht und Datenschutz.

Lebensfragen und Medienbildung

Die Bereitschaft von Schülerinnen und Schülern, den Religionsunterricht anzunehmen, hängt wesentlich davon ab, dass sie in ihren zentralen Lebensfragen in zeitgemäßer und damit medialer Form motiviert und angesprochen werden. Schülerinnen und Schüler können sich inhalts- und prozessbezogene Kompetenzen dadurch aneignen, indem sie vertraute Medien aus ihrer Lebenswelt auch in den unterrichtlichen Kontext einbinden können. Dies alles betrifft sowohl die Arbeit mit vorhandenen Medien als auch die eigene Medienproduktion, wobei beide Möglichkeiten fließende Übergänge aufweisen, da auch mit vorhandenen Medien Produktionen angeregt und weitergeführt werden können. Die Chancen eigener Medienproduktionen bestehen auch darin, dass hier ganz unterschiedliche

1 http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/Startseite/BP2016BW_ALLG/BP2016BW_ALLG_SEK1_REV_LG, Abruf: 30.11.2016 und http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/Startseite/BP2016BW_ALLG/BP2016BW_ALLG_GYM_REV_LG, Abruf: 30.11.2016.
2 http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/Startseite/BP2016BW_ALLG/BP2016BW_ALLG_SEK1_RRK_LG, Abruf: 30.11.2016 und http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/Startseite/BP2016BW_ALLG/BP2016BW_ALLG_GYM_RRK_LG, Abruf: 30.11.2016.

Aufgaben in den *Produktionsteams* verteilt werden. Somit können Vorlieben und Stärken einzelner Schülerinnen und Schüler zur Geltung kommen, wodurch der Unterricht gleichzeitig individuelles und sozial-kommunikatives Lernen ermöglicht.

Im Folgenden werden Beispiele für Medienarbeit im evangelischen und katholischen Religionsunterricht in den Klassen 7/8 bzw. 7/8/9 vorgestellt. Dies geschieht in zwei Schritten: der rezeptiven Medienarbeit und der aktiven Medienarbeit.

Rezeptive Medienarbeit

Bei der sogenannten rezeptiven Medienarbeit geht es darum, mit Unterstützung bereits vorhandener Medien emotionale Zugänge zu Themen zu ermöglichen und/oder sich kognitiv mit bestimmten Inhalten auseinanderzusetzen.

Die zur Verfügung stehenden Medien sind vielfältig: Haptische Medien wie Medienkoffer zu den einzelnen Weltreligionen ermöglichen ein konkretes Kennenlernen wesentlicher (Kult-)Gegenstände der jeweiligen Religion. Visuelle Medien wie Reproduktionen von Gemälden und Fotos fördern das Wahrnehmen, Deuten und Kommunizieren und regen zum eigenen Gestalten an. Audiovisuelle Medien bieten die Möglichkeit, inhaltliche Impulse und Informationen zu vermitteln. Kurz- und Spielfilme können thematische Impulse und/oder Informationen vermitteln. Bei populären Spielfilmen kann auch das Entdecken ihrer religiösen Bezugspunkte und Symbole im Mittelpunkt stehen. Ergänzend ermöglichen Webseiten-Angebote kreative Lern- und Arbeitsmöglichkeiten.

Viele Medien sind durch kirchliche und staatliche Medienzentren leicht zugänglich. Filme werden entweder als Download oder Streaming digital angeboten oder können als DVD entliehen werden. Kurzfilme enthalten häufig nicht nur das Videoangebot, sondern zusätzlich befinden sich auf der ROM-Ebene umfangreiche Arbeitsmaterialien wie Hintergrundinformationen, Arbeitsblätter, Bilder und weitere Filmsequenzen zum Thema.

In den Online-Katalogen des Ökumenischen Medienladens[3] und der Mediathek für Pastoral und Religionspädagogik[4] kann gezielt nach Medien zu bestimmten Bereichen und Kompetenzen des Bildungsplans 2016 gesucht werden. Auch das Landesmedienzentrum bietet einen solchen Service[5] an.

Im Folgenden stellen wir zunächst Kurzfilme vor, die als Informationsmedien für den evangelischen und katholischen Religionsunterricht der Klassen 7/8/9 zu verschiedenen Aspekten des Bereichs *Religionen und Weltanschauungen* sowie für die Teilkompetenz 3 *Vorstellungen von Gott in Judentum, Christentum und Islam erläutern* des Bereichs *Gott* im evangelischen Religionsunterricht zur Verfügung stehen. Bei den prozessbezogenen Kompetenzen wählen wir die des *Wahrnehmens und Darstellens* sowie des *Urteilens*.[6]

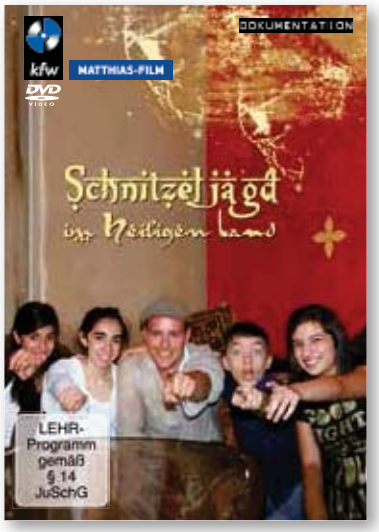
3 http://onlinebuchung.oekumenischer-medienladen.de/public/search, Abruf: 8.12.2016.
4 https://www.medienzentralen.de/freiburg, Abruf: 8.12.2016.
5 https://matrix.lmz-bw.de/, Abruf: 8.12.2016.
6 In Ergänzung zu den Film-Empfehlungen bietet die Webseite http://www.religionen-entdecken.de/startseite, Abruf: 28.11.2016, elementare und leicht verständliche Erklärungen, Quizangebote, Spiele und kurze Erklärfilme zu verschiedenen Religionen und Weltanschauungen.

Schnitzeljagd im Heiligen Land[7]

Wie gehören Christentum, Islam und Judentum zusammen? Was macht die unterschiedlichen Weltreligionen aus? Diese religiös wie politisch hochaktuellen Fragen werden für Moderator Ben zu einer abenteuerlichen Reportage im Heiligen Land. Gemeinsam mit drei Jugendlichen sucht er dort nach Antworten auf wichtige historische, religiöse und philosophische Fragen: Wie kann ich Gott finden? Wo bin ich ihm nahe? Ist der Gott der Christen, Muslime und Juden der gleiche? Oder ein ganz anderer? Die Stationen seiner Schnitzeljagd sind zentrale Glaubensorte: vom Tempelberg über die Via Dolorosa und die Geburtskirche in Bethlehem bis zur Abraham-Moschee in Hebron. Überall entdeckt Ben die vielfältigen Verbindungen zwischen den drei Religionen. Aber Bens Blick ist nicht nur auf die Spuren der Vergangenheit gerichtet, ihn interessiert auch, wie christliche, jüdische und muslimische Kinder heute im Heiligen Land zwischen Tradition und Moderne leben.
Die vier Folgen *Wo ist Gott?, Das Grab Abrahams, Die Bundeslade und Jerusalem – drei Religionen, eine Stadt* vermitteln auch jüngeren Schülerinnen und Schülern der Sekundarstufe I ein Grundverständnis für die drei abrahamitischen Religionen und ihr Verhältnis zueinander.
Dieses Medium bietet als Download und im ROM-Teil der DVD Hintergrundinformationen, Arbeitsblätter und didaktisches Material zur Unterrichtsgestaltung ab Klasse 7.

Gottes Häuser[8]

In dieser Produktion werden die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Synagoge, Kirche und Moschee einander gegenübergestellt. Burak, Marta und Rufat besuchen hier in Deutschland miteinander ihre jeweiligen Sakralräume: Moschee, katholische Kirche, Synagoge. Zu Gast in einem anderen Gotteshaus zu sein, kann – über die Feststellung von Gemeinsamkeiten hinaus – helfen, Zugang zu einer anderen Religion zu finden. Das *Eigene* kann über das jeweils *Andere* neu erfahrbar werden.
Dieses Medium bietet als Download und im ROM-Teil der DVD eine Arbeitshilfe mit Unterrichtsmaterial einschließlich Bildern für Klasse 5-7.



Gottes Häuser

7 Dokumentarfilm, 4 x 25 Min., Deutschland, 2010, ab 12 Jahren.
8 Dokumentarfilm, 24 Min., Deutschland, 2016, ab 10 Jahren.

Vielfalt jüdischen Lebens in Deutschland[9]

Wie leben junge Jüdinnen und Juden in Deutschland? Debby ist in Deutschland geboren und orthodoxe, gläubige Jüdin. Igor stammt aus der Ukraine und hat nur wenig Bezug zu seiner Religion. Wie Debby hat auch Igor eine Heimat in der jüdischen Gemeinde in München gefunden und arbeitet dort ehrenamtlich als Gruppenleiter.
Neben dem filmischen Porträt der beiden eröffnen weitere Sequenzen einen Einblick in ihre Religion, die jüdische Geschichte und die Vielfalt jüdischen Lebens in Deutschland.
Dieses Medium bietet als Download und im ROM-Teil der DVD Hintergrundinformationen, Arbeitsblätter und didaktisches Material zur Unterrichtsgestaltung ab Klasse 8.

I'm muslim, don't panic. Aus dem Alltag muslimischer Jugendlicher in Deutschland[10]

Wie sieht der Alltag junger Muslime hierzulande aus? Der Dokumentarfilm zeigt exemplarisch drei Jugendliche aus Stuttgart. Die siebzehnjährige Dilara trägt das Kopftuch aus Überzeugung und macht gerade ihr Abitur. Ihr Traumberuf ist Lehrerin. Yusuf besucht die elfte Klasse eines Wirtschaftsgymnasiums. Seine Freizeit verbringt er am liebsten mit gleichgesinnten Kumpels beim Chillen im Jugendhaus oder beim Sport. Die sechzehnjährige Jilan ist mit ihrer Familie aus Syrien geflüchtet. Sie geht in die neunte Klasse einer Werkrealschule, die im Rahmen eines baden-württembergischen Pilotprojekts Islamunterricht anbietet.

Alle drei lassen teilhaben an ihrem Leben, sprechen über Vorurteile, die ihnen begegnen, über Familie, Freundschaften, Glaube und Zukunftswünsche.

Dieses Medium bietet als Download und im ROM-Teil der DVD Hintergrundinformationen, Arbeitsblätter und didaktisches Material zur Unterrichtsgestaltung ab Klasse 9. Schwerpunkte bilden die Themen *Integration, Kopftuch* und *Islam kontra Islamismus*.

Diese vier Dokumentationen stehen exemplarisch für Medien, die Einblicke und Informationen vermitteln. Als Beispiel für einen Kurzspielfilm, der Impulse zu einer intensiven Auseinandersetzung mit einem Thema gibt, haben wir eine Geschichte aus dem Themengebiet der digitalen Ethik gewählt – einem Teil der Medienbildung –, die im Bildungsplan hauptsächlich den Bereichen *Welt und Verantwortung* und *Mensch* zugeordnet ist.

9 Dokumentarfilm, 45 Min., Deutschland, 2007, ab 14 Jahren.
10 Dokumentarfilm, 27 Min., Deutschland, 2015, ab 14 Jahren.

Invention of Trust[11]

Der junge Gymnasiallehrer Michael Gewa bekommt eine rätselhafte Nachricht. Das Unternehmen *b.good* hat seine Internet- und Handydaten gekauft und stellt ihm aufgrund seines digitalen Fußabdrucks ein Rating aus: über seine persönlichen und beruflichen Fähigkeiten, über seine Beziehung. Nachdem er das Angebot ausschlägt, das Rating gegen einen monatlichen Beitrag als privat zu belassen, entsteht schnell ein Flächenbrand. Er findet sich in der Situation wieder, bei Freunden, Kollegen und Schülern um seinen Ruf und das beschädigte Vertrauen in ihn kämpfen zu müssen.
Der Kurzspielfilm erhielt 2016 den Studenten-Oscar in Gold.
Dieses Medium bietet als Download und im ROM-Teil der DVD Hintergrundinformationen, Arbeitsblätter und didaktisches Material zur Unterrichtsgestaltung ab Klasse 8.

Aktive Medienarbeit

Neben der rezeptiven Medienarbeit bietet sich die aktive Medienarbeit als kreative und handlungsorientierte Form der Verwendung von Medien im Religionsunterricht an.[12] Im Zentrum steht dabei die Medienproduktion. Dieser Prozess ist von einer thematischen Recherche und einer Produktpräsentation begleitet. Durch das aktiv produktive Handeln der Schülerinnen und Schüler können sie sich selbst kreativ ausdrücken, lernen Medientechnik zu bedienen und werden gleichzeitig durch den thematischen Rahmen der Medienproduktion zu einem kritisch-reflexivem Umgang mit Medien angeregt.

Mit den Schülerinnen und Schülern der Klassen 7 bis 9 kann im Unterricht stärker analytisch gearbeitet werden. Auch für den Religionsunterricht eröffnet sich damit aus medienpädagogischer Perspektive eine weitere Dimension der Medienbildung: Das Feld der Medienanalyse rückt mit zunehmendem Alter der Schülerinnen und Schüler stärker in den Fokus. Eine qualifizierte Medienanalyse ist eine wesentliche Grundlage, um „Auswirkungen der Medien auf das eigenen Leben zu erkennen und einen verantwortungsvollen Umgang mit ihnen zu entwickeln“ [13] und so einen wirkungsvollen Beitrag zur Umsetzung der Leitperspektive *Medienbildung* im Religionsunterricht zu leisten.

An Beispielen aus den inhaltsbezogenen Kompetenzen der Fachpläne Katholische Religionslehre und Evangelische Religionslehre im Bereich *Religionen und Weltanschauungen* (3.2.7) kann aufgezeigt werden, wo konkret Medienbildungsanlässe im Religionsunterricht liegen. Dazu müssen die bisherigen pädagogisch-didaktischen Konzepte nicht völlig verändert werden, vielmehr bieten sie häufig eine gute Grundlage, um sich Inhalte aktiv zu erschließen und gleichzeitig Qualität sowie Inhalt der benutzten Medien zu bewerten.

11 Kurzspielfilm, 30 Min., Deutschland, 2015, ab 12 Jahren.
12 Rechtliche und organisatorische Hinweise für aktive Medienarbeit finden Sie in dieser Publikation ab Seite 74.
13 Vgl. Bildungsplan 2016: Beitrag des Faches Katholische Religionslehre zu den Leitperspektiven. http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/Startseite/BP2016BW_ALLG/BP2016BW_ALLG_GYM_RRK_LG, Abruf: 28.11.2016.

Spurensuche in der Umgebung

Die Buddhastatue im Vorgarten, der Stolperstein vor einer zerstörten Synagoge oder ein Bildstock am Wegesrand – nicht erst bei genauerem Betrachten fällt auf, dass das Lebensumfeld der Schülerinnen und Schüler von Spuren anderer Religionen und religiösen Sondergemeinschaften durchzogen ist. Mit der Kamera im Smartphone lassen sich solche Spuren einfach und schnell dokumentieren. Eine kurze Hinführung zum Fotoprojekt ist sinnvoll und für viele Schülerinnen und Schüler hilfreich.[14] Mithilfe kostenloser Programme wie zum Beispiel *www.fotocollage.de* lassen sich aus den aufgenommenen Bildern kreative Collagen erstellen. Ergänzend können die Fotos auch mit verschiedenen digitalen Filtern in allen gängigen Fotoprogrammen oder zum Beispiel mit der einfach zu bedienenden App *Snapseed* nachbearbeitet und auf ihre unterschiedliche Wirkung hin untersucht werden. Abschließend kann das praktisch erworbene Wissen durch die Analyse von Fotos mit religiösen Motiven aus der analogen und digitalen Presse angewandt werden. Im kritisch-reflexiven Bereich der Medienbildung ist eine Beschäftigung mit Themen wie *Wirkung von Fotos, Realität und Inszenierung* möglich. Zudem kann es um Fragen der Selbst-Inszenierung in sozialen Netzwerken, zum Beispiel mit Hilfe von Fotofiltern, gehen.

Internetrecherche ohne Google

Für die Suche nach Informationen über andere Religionen und Weltanschauungen drängt sich eine Internetrecherche geradezu auf. Mit Blick auf die inhaltliche Ebene können die Schülerinnen und Schüler schnell herausfinden, was anderen Religionen heilig und wertvoll ist oder anhand von ausgewählten Gesichtspunkten eine fernöstliche Weltreligion beschreiben, wie es der Fachplan Katholische Religionslehre formuliert.

Eine medienpädagogische Dimension eröffnet sich, wenn die Suche unter besonderen Vorzeichen steht. Dabei könnte eine Herausforderung sein, bei einer Recherche auf Google zu verzichten und sich stattdessen um alternative Suchmaschinen zu bemühen. Ebenso kann in Kleingruppen in bestimmten Suchmaschinen – zum Beispiel Bing, WolframAlpha, MetaGer oder FragFinn – recherchiert und die Ergebnisse anschließend miteinander verglichen werden.

Neben dem Entdecken von Inhalten wird dabei auf eine praktische Art und Weise der Umgang mit Suchmaschinen eingeübt. In einer kritischen Rückschau können verschiedene Aspekte genau betrachtet werden. Hier bieten sich Themen wie zum Beispiel Datenschutz und Privatsphäre, Glaubwürdigkeit der Suchmaschinen, informationelle Selbstbestimmung oder die Frage nach der sogenannten Filterblase, also der Freiheit der Meinungsbildung, an. Auch die Frage, wie die unterschiedlichen Suchmaschinen zu ihren Suchergebnissen kommen und wie diese zu bewerten sind, kann dabei beleuchtet werden.[15]

14 Eine praktische Übersicht findet sich auf dem Medienpädagogischen Praxis-Blog https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2012/12/15/fotoprojekte-mit-kindern/, Abruf: 28.11.2016.

15 Für eine weiterführende Behandlung wird die klicksafe-Broschüre *Wie finde ich, was ich suche?* empfohlen: http://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/wie-finde-ich-was-ich-suche/, Abruf: 28.11.2016.

Videochat

Mithilfe von Video-Telefoniediensten lassen sich Experten zu den im Unterricht relevanten Themen einfach ins Klassenzimmer holen. Das Interview muss entsprechend thematisch vorbereitet werden. Im Bereich der Religionen können anhand bestimmter Leitfragen die Weltreligionen miteinander verglichen werden.

Bei der technischen Ausstattung ist vor allem für die Sprachqualität auf ein Mikrophon oder Headset und gute Lautsprecher zu achten. Eine technisch einfachere Variante ist das Interviewen per Chat, wobei ein Videointerview eindrucksvoller wirkt und weniger Zeit beansprucht. Theoretisch ist es auch möglich, mehrere Experten gleichzeitig zu einer Konferenz einzuladen. In der Praxis scheitert dies leider häufig an Terminproblemen.

Bei der Durchführung eines Videointerviews ist die kritisch-reflexive Ebene der Medienbildung nicht sofort erkennbar und muss mit den Schülerinnen und Schülern erarbeitet werden. Dabei kann beispielsweise die verbindende Kraft und der Unterschied zwischen realer und digitaler Nähe ein thematischer Ansatzpunkt sein, der im Nachgang diskutiert werden kann.

Erklärvideos

Die Produktion von Filmen und Videos gilt als Klassiker aktiver Medienarbeit. Durch die starke Verbreitung von Smartphones und intuitiver Bearbeitungsprogramme ist das Erstellen einfacher Videos zum Alltag vieler Jugendlicher geworden. Ein spezielle Form von Videoclips sind die kurzen Erklärvideos, zum Beispiel aus der Reihe *Katholisch für Anfänger*[16] oder *Reformation Reloaded*[17]. Dabei wird in einem etwa dreiminütigen Clip ein komplexer Sachverhalt übersichtlich zusammengefasst dargestellt. Mit Hilfe von Tricktechnik – Zeichnungen oder Bildern, die mit der Hand verschoben werden – und Off-Stimmen können Clips von Schülerinnen und Schülern einfach umgesetzt werden. Im Zusammenhang mit dem beispielhaft gewählten Thema bietet sich eine elementare Darstellung zentraler Inhalte verschiedener Religionen an.

Die detaillierte technische Umsetzung erfolgt dabei in Anlehnung an die Trickfilmarbeit[18]. Darüber hinaus gibt es eine umfassende Broschüre zum Thema *Video-Tutorials*, herausgegeben von der Friedrich-Alexander Universität Erlangen-Nürnberg, die gute Hinweise zur Videoarbeit im Unterricht bietet.[19] Darin wird auch auf das breite Feld von kritisch-reflexiven Medienbildungsanlässen im Rahmen der Videoarbeit eingegangen.

Emojis

Die kleinen bunten Symbole sind aus den sozialen Medien nicht mehr wegzudenken. Sie sind integraler Bestandteil der Kommunikation per Smartphone und Internet. Ganze Geschichten können dadurch erzählt werden. Warum also nicht einen Text in die Symbolsprache der digitalen Welt übersetzen? Eine intensive Beschäftigung mit dem Text ist auf jeden Fall wesentliche Voraussetzung, damit eine gute Übersetzung gelingen kann. Auch hierfür bieten die beiden Fachpläne viele Anknüpfungspunkte.

16 Filmbeispiele unter: http://www.katholisch.de/video/serien/katholisch-fur-anfanger, Abruf: 28.11.2016.
17 *Reformation Reloaded:* https://www.youtube.com/watch?v=2tfVg_5KaSE, Abruf: 28.11.2016.
18 Siehe Artikel *Trickfilme einfach selber machen* in dieser Publikation ab Seite 34.
19 Handreichung Video-Tutorials: https://transfer-politische-bildung.de/fileadmin/user_upload/Handreichung_Video-Tutorials.pdf, Abruf: 28.11.2016.

Am einfachsten lassen sich Emoji-Geschichten in einem Messenger schreiben. Um sie im Plenum zu betrachten, lässt sich auch eine Desktopversion auf einem Computer installieren, um den Chat per Beamer anzeigen zu können. Vielfach gibt es aber auch Klassenchats, die zu diesem Zweck genutzt werden können. Bei der Auswahl der Messenger ist darauf zu achten, dass nur Dienste verwendet werden, die auch zum Einsatz im Unterricht erlaubt sind.[20]

Die Bandbreite der reflexiven Dimension reicht von der Überlegung, warum überhaupt Emojis in sozialen Netzwerken verwendet werden, bis hin zur Frage, warum kommunikative Missverständnisse ohne die Verwendung von Emojis entstehen können. Ebenso bietet sich nach der Texterstellung eine tiefere Reflexion über die Merkmale digitaler Kommunikation an. Besonders im Vergleich digitaler Kommunikation mit dem Verfassen eines Textes oder mit einem gewöhnlichen Gespräch lassen sich die jeweiligen Spezifika deutlich herausarbeiten.

Ein Exkurs zum Thema *Chatten und Risiken beim Chatten* ist eine weitere Option, die aktive Medienarbeit um eine Facette der Medienbildung zu ergänzen.[21]

Kurz gesagt

Die beispielhaften Einblicke in die Möglichkeiten der rezeptiven und aktiven Medienarbeit zeigen auf, welches Potential für Medienbildungsanlässe auch im Religionsunterricht steckt. Die praktischen Ideen wollen dazu anregen, Medienbildung im evangelischen wie katholischen Religionsunterrichts umzusetzen und so zu einem lebensweltnahen Unterricht beizutragen.

– – –

Margit Metzger, Diplom-Pädagogin, Dozentin für Medienpädagogik, Pädagogisch-Theologisches Zentrum der Evangelischen Landeskirche in Württemberg, margit.metzger@elk-wue.de
Jonas Müller, Referent für Social Media und Medienpädagogik, Institut für Religionspädagogik der Erzdiözese Freiburg, jonas.mueller@irp-freiburg.de

20 Diese Hinweise beziehen sich auf den Stand Mitte November 2016. Aktuelles zu IT-Datenschutz von Kommunikationsplattformen findet sich unter http://www.it.kultus-bw.de/,Lde/1653651, Abruf: 28.11.2016.

21 Material bietet zum Beispiel die Website: http://www.chatten-ohne-risiko.net/erwachsene/ratgeber/, Abruf: 28.11.2016.

DURCHSTARTEN IN KLASSE 5. FÄCHERINTEGRATIVE MEDIENBILDUNG

In den Leitgedanken des Faches Evangelische Religion der Bildungspläne 2016 wird erstmals die Medienbildung[1] explizit aufgegriffen. Die ausdrückliche Betonung der Medienbildung in den sogenannten prozessbezogenen Kompetenzen des Faches bietet die Chance, die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen in den Unterricht zu integrieren und ihr gerecht zu werden. Dieser Beitrag zeigt Ansatzpunkte auf, wie Medienbildung im evangelischen – und in ganz ähnlicher Weise im katholischen – Religionsunterricht der Klasse 5 erfolgen kann.

Basiskurs Medienbildung

Ein Montagmorgen im neuen Schuljahr. Lukas und die anderen neuen Fünftklässler stürmen das Klassenzimmer. Auf dem Stundenplan steht in dieser Woche der *Basiskurs Medienbildung*, der in der Schule zum ersten Mal durchgeführt wird. Das Kollegium hat sich im Vorjahr darauf verständigt, den Basiskurs in Form einer Projektwoche zu Beginn des neuen Schuljahres umzusetzen. Die Lehrkräfte der 5. Klassen – Klassenlehrerinnen und Klassenlehrer sowie Fachlehrerinnen und Fachlehrer – haben lange überlegt, wie sie dies gemeinsam bewerkstelligen können und nach Umsetzungsmöglichkeiten gesucht. Sie haben sich für ein Umsetzungsbeispiel mit dem Titel *Durchstarten in Klasse 5* entschieden und es an ihre Bedürfnisse angepasst. *Durchstarten in Klasse 5* ist eines von mehreren kostenlos verfügbaren Umsetzungsbeispielen mit Unterrichtsskizzen und zugehörigen Materialien zum *Basiskurs Medienbildung*, die das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (LMZ) anbietet.[2]

Warum Medienbildung im Religionsunterricht?

Auch die Lehrkraft für den evangelischen und katholischen Religionsunterricht ist bei der Umsetzung des Basiskurses Medienbildung gefragt. Vor diese Herausforderung gestellt, lohnt sich zunächst ein gründlicher Blick in den neuen Bildungsplan für das eigene Fach.[3] Während Medienbildung im evangelischen Religionsunterricht im Bildungsplan 2004 nur in geringem Maße Berücksichtigung fand, wird ihr im neuen Bildungsplan 2016 in der weiterführenden Schule an verschiedenen Stellen des Faches ein wichtiger Platz eingeräumt. In den *Leitgedanken zum Kompetenzerwerb* ist folgende zentrale Aussage zu finden: „Religion wird personal und medial vermittelt. Analoge und digitale Medien spielen in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen eine wichtige Rolle. Der Evangelische Religionsunterricht unterstützt gemäß der *Kundgebung der 11. Synode der Evangelischen Kirche in Deutschland zur Kommunikation des Evangeliums in der digitalen Gesellschaft* (2014) einen verantwortungsvollen Umgang mit Medien.“ [4]

Hier wird bereits deutlich, warum Medienbildung in den Religionsunterricht zu integrieren ist: Das Fach Religionslehre möchte Kinder und Jugendliche in ihrer Lebenswelt abholen und dazu anregen, ihre Erfahrungen zu religiösen Grunderfahrungen mit dem biblischen Kontext in Bezug zu setzen. Da die Erfahrungswelt der Schülerinnen und Schüler auch eine Medienwelt ist, gehört Medienbildung zum Religionsunterricht beider Konfessionen.

1 Medienbildung im Bildungsplan 2016: http://www.lmz-bw.de/medienbildung/schule-unterricht/bildungsplan-2016.html, Abruf: 28.11.2016.
2 Allgemeine Infos zu den Basiskursen: https://www.lmz-bw.de/bp2016/basiskurs-medienbildung.html, Abruf: 28.11.2016 – Detailinformationen zum Basiskurs Medienbildung: https://medienrecherche.lmz-bw.de/?doc=record&nocheck=1&identifier=SESAM-224939&pid=ek-k31nhe2q2ipo4mepurptkr06, Abruf: 28.11.2016, Download nach Registrierung möglich.
3 Siehe: www.bildungsplaene-bw.de, Abruf: 28.11.2016
4 Bildungsplan 2016, Evangelische Religionslehre, Sekundarstufe I, Seite 7: https://www.lmz-bw.de/bp2016/ev-religion-sekundarstufe.html, Abruf: 28.11. 2016.

Bildungsplan 2016 und Medienbildung

In den Leitgedanken wird in Bezug auf die Leitperspektive *Medienbildung* die Stärkung der *ästhetischen Kompetenz* von Schülerinnen und Schülern genannt. Dabei werden Filme und digitale Medien explizit als Lerngegenstand hervorgehoben[5]. Bei der Leitperspektive *Medienbildung* handelt es sich um eine von sechs Leitperspektiven zu verschiedenen gesellschaftlichen Themen, welche fächerübergreifend und spiralcurricular behandelt werden. Anhand der Leitgedanken wird deutlich, dass die Umsetzung der Leitperspektive *Medienbildung* im Fach Evangelische Religion als eine Begleitung des Lernprozesses der Schülerinnen und Schüler gesehen wird.

Die prozessbezogenen Kompetenzen weisen hierzu aus:

2.1. Wahrnehmungs- und Darstellungsfähigkeit
2.1.5 Die Schülerinnen und Schüler können die Rezeption religiöser Motive in Medien erkennen.

2.2. Deutungsfähigkeit
2.2.2. Die Schülerinnen und Schüler können religiöse Motive und Elemente in medialen Ausdrucksformen deuten.

2.5 Gestaltungsfähigkeit
2.5.2 Die Schülerinnen und Schüler können religiös bedeutsame Inhalte und Standpunkte medial und adressatenbezogen präsentieren.[6]

Die prozessbezogenen Kompetenzen werden im Bildungsplan 2016 wie folgt definiert: „Prozessbezogene Kompetenzen kennzeichnen übergreifende, allgemeine, das Fach betreffende Kompetenzen, die nicht an bestimmte Inhalte gebunden sind und sich im Bildungsprozess bis zum Ende des Bildungsgangs herausbilden. Insofern weisen prozessbezogene Kompetenzen diejenigen Aspekte aus, die in einem Fach themenübergreifend und fortlaufend entwickelt werden.“[7]

Auch wenn Medienbildung erneut nicht als eigenständiges Lernfeld ausgewiesen wird – im Gegensatz zum Beispiel zum Fach Ethik –, ist die Absicht erkennbar, das Lernen *mit* und *über* Medien in die regulären Lernfelder aufzunehmen, was besonders für den Bereich *Mensch* deutlich wird.

TIPP DER REDAKTION: BASISKURS MEDIENBILDUNG

Der Basiskurs in Klasse 5 bringt alle Schülerinnen und Schüler auf einen einheitlichen Stand bei ihren Medienkompetenzen. Er fungiert als Grundkurs zum Umgang und zur Nutzung von Medien. Fachlehrkräfte können so in ihrem Unterricht auf die erworbenen Kompetenzen zurückgreifen. Lehrerinnen und Lehrer können den Basiskurs als Projektwoche oder verteilt auf verschiedene Projekttage durchführen. Nach Registrierung können Lehrkräfte variierbare Modelle von Unterrichtsabläufen des Landesmedienzentrums mitsamt Arbeitsblättern und Materialien herunter laden.[8]

5 Bildungsplan 2016, Evangelische Religionslehre, Sekundarstufe I, Seite 5: http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/Startseite/BP2016BW_ALLG/BP2016BW_ALLG_SEK1_REV, Abruf: 28.11.2016.
6 Bildungsplan 2016, Evangelische Religionslehre, Sekundarstufe I, Seite 9ff.: http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/Startseite/BP2016BW_ALLG/BP2016BW_ALLG_SEK1_REV, Abruf: 28.11.2016.
7 http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/3748176 , Abruf: 28.11.2016.
8 www.lmz-bw.de/basiskurs-medienbildung-faq, Abruf: 28.11.2016.

Basiskurs Medienbildung in Klasse 5 – Möglichkeiten zur Beteiligung

Kehren wir nun wieder zur Ausgangssituation von Lukas und den anderen Schülerinnen und Schülern der 5. Klasse zurück. Der 35-stündige *Basiskurs Medienbildung* wird innerhalb einer Kompaktwoche umgesetzt. Jede Schule muss hier selbst über die Durchführungsart – Kompaktwoche oder mehrere Projekttage – entscheiden. Diese Stunden müssen aus der allgemeinen Stundenkontingenttafel einzelner Fächer oder den verfügbaren Poolstunden der Schule entnommen werden.[9] Wie bereits erwähnt, wurde an Lukas' Schule das Umsetzungsbeispiel *Durchstarten in Klasse 5* gewählt und angepasst. Auch die Religionslehrkräfte können sich in diesem Umsetzungsbeispiel mit folgenden Themenschwerpunkten wiederfinden: *Ich bin einmalig – Du bist einmalig* und *Neu in Klasse 5 – schaffe ich das?*

Basiskurs Medienbildung, Klasse 5, 30 WS
Thema: Durchstarten in Klasse 5 – Wochenübersicht

Tag 1: **Thema: Kennen lernen – Das bin ich**	**Tag 2:** **Thema: Kennen lernen – Das ist unsere neue Schule**	**Tag 3:** **Thema: Kennen lernen – Die neue Schule sind wir**	**Tag 4:** **Thema: Lernen lernen**	**Tag 5:** **Thema: Lernen mit und über Medien**
Modul 1: 1 DS, 90 Min. (KL-Team, Computerraum) *Arbeiten im Computerraum*	Modul 4: 2 DS, 180 Min. (KL-Team, Computerraum) *Expedition ins Schulhaus*	Modul 6: 2 DS, 180 Min. (KL-Team, nach 1. DS Computerraum oder Laptops mit Internet) *Miteinander*	Modul 8: 3 DS, 135 Min. (KL-Team, 45 Min. im Computerraum) *Organisiert durchstarten*	Modul 11: 1 DS, 90 Min. (Computerraum oder Laptops mit Internetzugang) *Die etwas andere Schule*
Modul 2: 3 Stunden, 135 Min. (KL-Team, z. T. geteilte Klasse, nach 45 Min. Computerraum UND Klassenzimmer) *Steckbriefe erstellen*	Modul 5: 1 DS, 90 Min. (Computerraum oder Laptops / Tablets mit Internetzugang) *Die Schulhomepage*	Modul 7: 1 DS, 90 Min. (Computerraum oder Laptops mit Internetzugang und Druckeranbindung, Software: PAINT) *Bilder fürs Klassenzimmer*	Modul 9 + 10: 3 Stunden, 135 Min. (KL-Team, nach 45 Min. geteilte Klasse, Computerraum oder Laptops mit Internetanbindung UND Klassenzimmer) a) Modul 9: *Der Wochenplan* b) Modul 10: *Lernen lernen*	Modul 12: 1 DS, 90 Min. (Computerraum oder Laptops mit Internetzugang) *Miteinander im Netz*
Modul 3: 1 Stunde, 45 Min. *Der Medienpass*	Ich bin einmalig – Du bist einmalig	Neu in Klasse 5 – schaffe ich das?		Modul 13: 1 DS, 90 Min. (mind. 1 Laptop mit Beamer) *Im Netz – Gefahren des Internets*

Abbildung 1: Wochenübersicht zum *Basiskurs Medienbildung*: *Durchstarten in Klasse 5* – Modul 2 und Modul 6 könnten im evangelischen Religionsunterricht umgesetzt werden *Ich bin einmalig – Du bist einmalig* und *Neu in Klasse 5 – schaffe ich das?*

9 Für Detailfragen zum Basiskurs siehe auch *häufig gestellte Fragen* www.lmz-bw.de/basiskurs-medienbildung-faq, Abruf: 28.11.2016.

Der Bildungsplan 2016 führt im evangelischen Religionsunterricht in Klasse 5 den Bereich *Mensch* auf. Der Schwerpunkt liegt hierbei darauf, sich mit Grunderfahrungen des Menschseins – zum Beispiel Glück, Gelingen, Versagen, Vertrauen, Angst, Trauer, Freude, Dank – und den daraus resultierenden Konsequenzen für die eigene Selbstwahrnehmung, das eigene Leben und die Gemeinschaft auseinanderzusetzen. Dies soll anhand *verschiedener Medien* geschehen. Die Umsetzung des Fachplans darf jedoch an dieser Stelle noch nicht enden, denn unterhalb der inhaltsbezogenen Kompetenz werden nun Querverweise aufgeführt (vgl. Abbildung 2).[10] Hier finden sich zum einen Hinweise bezüglich der im Prozess zu erwerbenden Kompetenzen: *Wahrnehmungs- und Darstellungsfähigkeit*, welche die Rezeption religiöser Motive in Medien beinhaltet, sowie *Deutungsfähigkeit*, welche den Aspekt der Deutung religiöser Motive und Elemente in medialen Ausdrucksformen umfasst. Weiterhin wird der Bezug zum Lernfeld Medien im Fach Deutsch hergestellt. Im Folgenden werden nun einige Ideen skizziert, wie die konkrete Umsetzung im Unterricht aussehen kann:

3. STANDARDS FÜR INHALTSBEZOGENE KOMPETENZEN

3.1 Klassen 5/6

3.1.1 Mensch

Die Schülerinnen und Schüler zeigen Grunderfahrungen des Menschseins auf. Sie skizzieren biblische Aussagen über den Menschen. Sie entfalten daraus Konsequenzen für Selbstwahrnehmung und für die Gemeinschaft.

Die Schülerinnen und Schüler können

G	M	E
(1) anhand verschiedener Medien (z. B. Filme, Bilder, Lieder) menschliche Grunderfahrungen (z. B. Glück, Gelingen, Versagen, Vertrauen, Angst, Trauer, Freude, Dank) skizzieren	(1) anhand verschiedener Medien (z. B. Filme, Bilder, Lieder) menschliche Grunderfahrungen (z. B. Glück, Gelingen, Versagen, Vertrauen, Angst, Trauer, Freude, Dank) darstellen und in Beziehung zum eigenen Leben setzen	(1) anhand verschiedener Medien (z. B. Filme, Bilder, Lieder) menschliche Grunderfahrungen (z. B. Glück, Gelingen, Versagen, Vertrauen, Angst, Trauer, Freude, Dank) darstellen und sich mit ihnen auseinandersetzen
P 2.1 Wahrnehmungs- und Darstellungsfähigkeit 1 I 3.1.3 Bibel (3) I 3.1.4 Gott (4) F BK 3.1.1 Bild (5) F D 3.1.1.3 Medien (10), (12), (13) F MUS 3.1.1 Musik gestalten und erleben (8)	P 2.2 Deutungsfähigkeit 1 I 3.1.3 Bibel (3) I 3.1.4 Gott (4) F BK 3.1.1 Bild (5) F D 3.1.1.3 Medien (10), (12), (13) F MUS 3.1.1 Musik gestalten und erleben (8)	P 2.2 Deutungsfähigkeit 2 I 3.1.3 Bibel (3) I 3.1.4 Gott (4) F BK 3.1.1 Bild (5) F D 3.1.1.3 Medien (10), (12), (13) F MUS 3.1.1 Musik gestalten und erleben (8)

Abbildung 2: Auszug aus dem Bildungsplan 2016, Evangelische Religionslehre, Sekundarstufe I, Klasse 5/6, Themenbereich *Mensch*, Seite 14.

10 Siehe dazu die Hinweise für den katholischen Religionsunterricht am Ende dieses Artikels.

HINWEISE DER REDAKTION ZUM FACHPLAN KATHOLISCHE RELIGIONSLEHRE IN DER SEKUNDARSTUFE I

Die Kompetenzformulierungen im Fachplan Katholische Religionslehre ermöglichen es, die vorangegangenen Beispiele auch im katholischen Religionsunterricht in Klasse 5/6 umzusetzen.

In ähnlicher Weise wie in Beispiel 1 sollen sich im Bereich 3.1.1 *Mensch* Schülerinnen und Schüler mit eigenen Stärken und Schwächen sowie ihrem Idealbild und ihrem realen Sein beschäftigen. Für das Thema *Mein Umgang mit anderen* kann eine mediale Form der Auseinandersetzung mit inszenierten Selbstdarstellungen und Wunschbildern gewählt werden, wie oben beschrieben.[11]

In Bezug auf Beispiel 2 legen die im Bereich 3.1.1 *Mensch* genannten Teilkompetenzen (2) bis (6) ebenfalls eine Thematisierung menschlicher Gemeinschaft im Kontext Schule und eigenem Lebensumfeld nahe. Die auf Liebe beruhende Gott-Mensch-Beziehung setzt Vertrauen als fundamentale Grundhaltung voraus. Gelingende menschliche Kommunikation und Gemeinschaft ist nur dann möglich, wenn eine tragfähige Vertrauensbasis vorhanden ist.

Darüber hinaus bietet sich eine Anbindung an die im Bereich *Welt und Verantwortung* formulierte Kompetenz 3.1.2 (2) an, die darauf zielt, dass Schülerinnen und Schüler an Beispielen aus Schule und Lebensumfeld darstellen können, unter welchen Bedingungen menschliches Zusammenleben gelingen oder zu Konflikten führen kann.

Beispiel 1: Ich bin einmalig – du bist einmalig

Täglich gehen die Schülerinnen und Schüler gemeinsam in den Unterricht ihrer neu gebildeten 5. Klasse. Jedoch kennen Lukas und seine neuen Mitschülerinnen und Mitschüler einander kaum. Alle bringen eigene und einmalige Vorerfahrungen mit. Der Religionsunterricht bietet Raum für den Ausdruck der Besonderheit jeder Person und einen geschützten Rahmen, anderen Respekt für ihre Einmaligkeit entgegen zu bringen. Aus diesem Grund lautet ein erstes Teilthema *Ich bin einmalig – stelle dich den anderen vor.*

Wichtig: Medienethik und Medienrecht[12]

Vorab sollte gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern festgelegt werden, wem die Darstellungen präsentiert werden sollen: Möchten wir diese den Eltern zeigen? Bleibt es in der Klasse? Gibt es eine gemeinsame Ausstellung oder präsentiert jeder einzeln? Auf Grundlage dieser Entscheidungen gestalten die Schülerinnen und Schüler ihre Darstellung. Das Präsentationsmedium – Powerpoint, Prezi, Word, Video, Plakat, etc. – kann an dieser Stelle entweder vorgegeben oder freigestellt werden, um den Lernenden einen großen Spielraum für ihre Selbstdarstellung

11 Bildungsplan 2016, Katholische Religionslehre, Sekundarstufe 1, Seite 15f.: http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/Startseite/BP2016BW_ALLG/BP2016BW_ALLG_SEK1_RRK_IK_5-6_01_00, Abruf: 28.11.2016.

12 Siehe dazu die medienrechtlichen Hinweise im Service-Teil dieser Publikation.

zu eröffnen. Auf diese Weise kann zum Beispiel konkret der Einsatz von Gestaltungsmitteln eines Mediums für den individuellen Ausdruck thematisiert werden: Wie setze ich Farbe, Schrift und Form ein, um mich selbst angemessen darzustellen? Der Arbeitsauftrag kann verschiedene Aspekte enthalten, zum Beispiel:

- Wähle eine aussagekräftige Gestaltung für dich und behalte diese während deiner Darstellung bei.
- Gestalte eine aussagekräftige Titelseite.
- Stelle deine Person vor.
- Stelle das Ergebnis deiner Internetrecherche vor: Was hat mein Vorname mit mir zu tun? Hierbei sollte es nicht nur um die Vorstellung von Fakten gehen, sondern auch um eigene menschliche Grunderfahrungen. Weitere Anforderungen an die Selbstdarstellung könnten sein:
  - So sehe ich aus, wenn ich glücklich, traurig, nachdenklich, … bin.
  - Das singe ich bzw. höre ich mir an, wenn ich glücklich, traurig, … bin.

Die Schülerinnen und Schüler können sich selbst bzw. gegenseitig fotografieren, Tonaufnahmen oder kurze Videoclips erstellen, die sie in ihre Präsentation einfügen. Doch wo kommen Bilder, Musik oder Videos her, die nicht selbst produziert sind?

Wichtig: Urheberrecht

Ein zentraler Aspekt des verantwortungsvollen Umgangs mit Medien ist die Sensibilisierung und Förderung der Achtung des Urheberrechts und des Datenschutzes. Der erste Schritt könnte sein, den Schülerinnen und Schülern geeignete Bild-Rechercheseiten wie www.pixabay.de und www.flickr.de zu zeigen. Dabei können sie lernen, wie die jeweiligen Nutzungsrechte von Bildern definiert sind und was dies für den Umgang mit ihnen bedeutet.[13] Eine Sammlung mit Links zu Informationen über freie Inhalte im Netz stellt das Landesmedienzentrum zur Verfügung.[14]

Vom Ich zum Du

Darüber hinaus gibt es viele weitere Aspekte, die in die Selbstdarstellung einfließen können. Die Schülerinnen und Schüler werden hierbei zunächst selbst viele Ideen einbringen. Von der Selbstwahrnehmung kann anschließend der Blick auf die Mitschülerinnen und Mitschüler gelenkt werden: *Du bist einmalig – ich möchte dich kennen lernen.* Wie fühlt sich der oder die andere? Woran mache ich meine Einschätzung fest? Wie fühlen sich Angst, Trauer, Glück bei mir selbst an? Wie drückt sich dies in Mimik und Gestik bei mir selbst aus, wie bei anderen? Diese Fragen können beispielsweise anhand zuvor erstellter Standbilder aufgegriffen und weiterentwickelt werden: Die Schülerinnen und Schüler stellen für die Klasse/Schule mit Hilfe von PowerPoint selbst das bekannte Spiel *Vier Bilder ein Wort* nach (siehe Abbildung 3). Zu einem Überbegriff werden hierzu vier gute und treffende Bilder selbst aufgenommen oder im Internet gesucht. Dabei ist auf die Quellenangabe zu achten. Gemeinsames Spiel führt schnell zum Gespräch über die Stimmigkeit der Bilder. Eine weitere Alternative zu diesem Themenaspekt bietet ein Interview mit Klassenkameradinnen und Klassenkameraden: Warum ist sie/er einmalig und unverwechselbar? Auch können die Schülerinnen und Schüler einen Steckbrief über eine Person aus der Klasse gestalten.

13 Weitere Informationen zu Urheber- und Medienrecht finden sich unter: www.lehrerfortbildung-bw.de/sueb/recht/index, Abruf: 28.11.2016.
14 Siehe unter: http://www.lmz-bw.de/open-content.html, Abruf: 28.11.2016.

Abbildung 3: Beispiel für ein Medienprodukt im Religionsunterricht als Impuls zum Austausch.

Beispiel 2: Neu in Klasse 5 – schaffe ich das?

Auch wenn Lukas das vielleicht nicht so benennen würde, aber eine Art von Zukunftsangst und Ungewissheit schwingt beim Eintritt in die neue Schule schon mit: Schaffe ich das? Was erwartet mich? Wie fühle ich mich in einer neuen Umgebung? Wie gehe ich damit um? Wie gehst du damit um? Was machen wir gemeinsam daraus? Um sich all diesen Fragen ein Stück weit zu nähern, kann hier ein besonderes Augenmerk auf den Aspekt *Vertrauen* gelenkt werden: Vertrauen erfahren – sich etwas (zu)trauen – jemandem Vertrauen schenken: Wie hängt das zusammen? Die Schülerinnen und Schüler können viele eigene Ideen und Beispiele einbringen. Der Vergleich mit biblischen Aussagen und Personen, die auf Gott vertrauten, führt die Schülerinnen und Schülern zu ermutigenden Lösungsideen.

Neben praktischen Übungen zum Thema *Vertrauen*, Diskussionen und Textarbeiten soll nachfolgend ein Beispiel aufgezeigt werden, um am Ende dieser Auseinandersetzung eigene Erkenntnisse festzuhalten: Die Schülerinnen und Schüler sammeln Vertrauensworte (vgl. Abbildung 4), welche anschließend in Form einer Wortwolke gestaltet werden. Hierzu gibt es kostenfreie Internettools zur Erzeugung dieser Wortwolken.[15] Es kann jedoch auch eine Präsentationssoftware genutzt werden, um in besonderer Weise auf die ästhetische Gestaltung zu achten, zum Beispiel Worteinblendungen oder eine musikalische Untermalung. Die Ergebnisse, vielleicht auch zu weiteren Wörtern wie Angst oder Glück, werden einander vorgestellt, verknüpft mit Fragestelllungen wie: Was wollte der andere ausdrücken? Warum ist die Darstellung in dieser Form gewählt worden?

15 Siehe zum Beispiel: www.wordle.net, Abruf: 28.11.2016.

Abbildung 4: Wortwolken entstehen lassen: links nach der ersten Sammlung, rechts die fertige Wortwolke.

In allen zuvor skizzierten Beispielen steht ein Medienprodukt zum Ausdruck des eigenen Selbstverständnisses und der Wahrnehmung des Anderen im Zentrum. Der *Basiskurs Medienbildung* formuliert für die Erstellung eines *einfachen digitalen Medienproduktes* ebenfalls Kompetenzen, wie zum Beispiel

- zentrale Gestaltungskriterien,
- Grundzüge des Urheberrechts,
- Beziehung zwischen Inhalt und Form,
- medienspezifische Gestaltung,
- grundsätzliche Verwendung freier oder selbstproduzierter Inhalte,
- wichtige Kriterien bei der Veröffentlichung oder Vorstellung vor einem Publikum,
- Einschätzung mit vorgegebenen Bewertungskriterien.

All diese Kompetenzen wurden in den zuvor dargestellten Beispielen auf einem Basisniveau berücksichtigt und umgesetzt.

Medienbildung motiviert

Im Rahmen des Basiskurses Medienbildung werden gemeinsame Grundlagen für die gesamte Zeit an der weiterführenden Schule gelegt. Für Lukas und seine Klassenkameraden wäre dies mit Sicherheit ein motivierender Start an der neuen Schule.

– – –

Nadine Giebenhain, Sonderschullehrerin mit den Fächern evangelische Religion und Mathematik, Medienpädagogin, Referatsleiterin am Landesmedienzentrum Baden-Württemberg, Schwerpunkt: pädagogische Unterstützungssysteme, giebenhain@lmz-bw.de

II. Horizonte öffnen

VOM BEWUSSTEN HÖREN ZUM HÖRSPIEL. AUDITIVE MEDIEN

In einer stark von Bildern geprägten Gesellschaft, in der Menschen zugleich von einer Reizüberflutung der Sinne betroffen sind, lohnt es sich, durch bewusste Reduktion und Konzentration ein Sinnesorgan detaillierter zu behandeln: das Ohr. Das bewusste Zuhören und Wahrnehmen von Geräuschen, Stimmen oder Tönen in pädagogischen Kontexten zu fördern, ist nicht nur deshalb wichtig, weil die sogenannte *auditive Wahrnehmung* als Basiskompetenz für das Erlernen der Schriftsprache gilt. Auch in verschiedenen Situationen des Alltags ist das bewusste Hören vonnöten – ob im Straßenverkehr, in persönlichen Gesprächen, beim Instrumentenlernen oder natürlich in der Schule. Hier sollten die Schülerinnen und Schüler aus der Vielzahl der Geräusche im Klassenraum die jeweils relevante Stimme – zum Beispiel der Lehrkraft – heraushören und verarbeiten.

Sensibilisierung für das Hören

Zu Beginn ihrer Schulzeit ist es besonders wichtig, die Kinder für das Hören zu sensibilisieren. Dazu eignen sich verschiedene spielerische Übungen, um die Ohren einzugewöhnen: vom Geräusche-Quiz, zum Beispiel als kostenlose App von *Ohrenspitzer*, oder einem Geräusche-Memory, über das alt-bewährte *Hänschen-piep-einmal* bis zum Wecker-Suchspiel für den Aspekt des Richtungshörens. Inhaltlich kann je nach Alter und Interesse auch der Aufbau des Ohres oder die Messung von Lautstärke – zum Beispiel eines Flugzeugs im Vergleich zum Hundebellen oder Flüstern – behandelt werden. Gerade Letzteres ist ein wichtiger Beitrag zum subjektiven Lautheitsempfinden und sorgt vielleicht in Zukunft für mehr Ruhe während des Unterrichts.

Hörmedien einsetzen

Um für den Einsatz von Hörmedien das inhaltlich Passende zu finden, können Sie zum Beispiel die Hörspieldatenbank von *Ohrenspitzer*[1], bei der nach Alter und Thema gesucht werden kann, oder die Medien-Suchfunktion des Ökumenischen Medienladens oder der Mediathek nutzen[2], wo Sie auch Hörmedien zur Ausleihe erhalten. Natürlich bieten sich auch kurze Audiosequenzen an, zum Beispiel von Kinderradiosendern wie KiRaKa.

Begleitmaterialien zu „An der Arche um Acht" können Sie im Ökumenischen Medienladen Stuttgart oder in der Mediathek entleihen.

1 www.ohrenspitzer.de/hoeren/hoerspieldatenbank, Abruf: 28.11.2016.
2 http://onlinebuchung.oekumenischer-medienladen.de/public/search, Abruf: 28.11.2016 und https://www.medienzentralen.de/freiburg, Abruf: 28.11.2016.

Insgesamt gilt es, Hörmedien didaktisch sinnvoll einzubetten: Anstatt das Hörmedium in ganzer Länge anzuhören und damit die Konzentration der meisten Kinder zu überfordern, ist die Aufteilung in Sequenzen angenehmer, um direkt mit dem Gehörten zu arbeiten und den Kindern dazu Aufgaben zu stellen.

Wenn Sie als Lehrkraft unsicher sind, welche Möglichkeiten an Anschlussaufgaben und -methoden Sie wählen können, lassen Sie sich von Lehrerhandreichungen oder anderen Hörmaterialien, zum Beispiel von *Ohrenspitzer*[3], inspirieren. Zum Hörspiel *An der Arche um Acht* und dem dazugehörigen Buch finden Sie beim Ökumenischen Medienladen Stuttgart und in der Mediathek für Pastoral und Religionspädagogik in Freiburg Begleitmaterialien mit vielen Ideen und Kopiervorlagen.

Hörmedien selbst erstellen

Als nächsten Schritt gilt es, selber aktiv zu werden und eigene Geräusche, Stimmen, Töne oder Musik aufzunehmen, um ein Geräusche-Quiz für die Mitschülerinnen und Mitschüler zu erstellen oder gar am Ende ein eigenes Hörspiel zu produzieren. Diese Form aktiver Medienarbeit spielt eine bedeutende Rolle für die Medienbildung der Schülerinnen und Schüler: Aufnahmetechnik und technische Geräte, zum Beispiel ein Mikrofon, steigern die Motivation und Konzentration der Kinder. Auch hier bietet *Ohrenspitzer* eine Vielzahl an Methoden in einer Datenbank[4] an, aus denen Sie die passenden für Ihre Schülerinnen und Schüler wählen können. Zu Beginn sind die *Sprechenden Bilder* besonders zu empfehlen, welche Sie in der Datenbank beim Buchstaben S aufgelistet finden.

Wenn es Ihre technische Ausstattung und die zeitlichen Rahmenbedingungen zulassen, können Sie mit den Schülerinnen und Schülern auch ein eigenes Hörspiel erarbeiten. Dazu sollte zuerst ein Live-Hörspiel – also die direkte Aufnahme eines gesprochenen Textes, zu dem an den entsprechenden Stellen die passenden Geräusche zeitglich erzeugt werden – aufgenommen und anschließend auf die verschiedenen Aspekte näher eingegangen werden, zum Beispiel wie Geräusche erzeugt werden können, wie Stimme und Stimmung zusammenhängen oder wie wichtig Geräusche und Musik zur Untermalung sind.

Eine ausführliche Arbeitshilfe zum Erstellen eines Hörspiels[5], Tipps zum Audioschnitt mit dem freien Programm *Audacity*[6] und Literaturhinweise[7] stehen für Sie zur Verfügung.

Die Abteilung *Medien und Bildung* veranstaltet Fortbildungen zu verschiedenen medienpädagogischen Themen. Dazu gehören Kurse für Religionslehrkräfte – auch in Kooperation mit dem Pädagogisch-Theologisches Zentrum der Evangelischen Landeskirche in Württemberg – im Bereich der aktiven Medienarbeit. Wie die motivierende Fortbildung *Ganz Ohr sein – Zuhörförderung und Hörspielarbeit im Religionsunterricht* zu einem Schulgottesdienst über das Thema Schöpfung führte, lesen Sie im folgenden Artikel.

– – –

Lena König, B.A. Kultur- und Medienbildung, M.A. Museumsmanagement und -kommunikation, Evangelisches Medienhaus GmbH, Stuttgart, Medienpädagogin, lena.koenig@evmedienhaus.de

3 www.ohrenspitzer.de/hoeren/hoermaterialien , Abruf: 28.11.2016.
4 www.ohrenspitzer.de/methoden/methodendatenbank/medien-machen/, Abruf: 28.11.2016.
5 www.evmedienhaus.de/ueber-uns/ueber-uns/downloads, Abruf: 28.11.2016.
6 http://medienkompass.de/audio-schnitt-audacity-anleitung/, Abruf: 28.11.2016.
7 www.evmedienhaus.de/ueber-uns/ueber-uns/downloads/ Abruf: 28.11.2016.

SCHÖPFUNG ALS HÖRSPIEL. EIN PRAXISBERICHT

Ausgangspunkt war eine gelungene und motivierende Fortbildung: *Ganz Ohr sein – Zuhörförderung und Hörspielarbeit im Religionsunterricht.* Durchgeführt wurde diese im April 2016 vom *Pädagogisch-Theologischen Zentrum* in Zusammenarbeit mit der *Evangelisches Medienhaus GmbH* und der Ohrenspitzer-Referentin Ulrike. Aus *Ganz Ohr sein* habe ich viele Ideen zur Hörschulung und Impulse mitgenommen, die ich in der Praxis mit meinen Schülerinnen und Schülern umsetzen wollte. Dazu habe ich mir das Thema *Schöpfung* bzw. *in Gottes Welt leben* aus dem Bildungsplan für die Klasse 3 ausgewählt. In insgesamt acht Doppelstunden sollte die Erstellung eines Audio-Beitrags als in sich geschlossenes Projekt vor den Sommerferien erarbeitet werden, um das Ergebnis dann im Schulgottesdienst zu präsentieren.

Thema erschließen

Der inhaltliche Einstieg erfolgte über das Abfragen des Vorwissens mit Wortkärtchen, die auf einen Globus gepinnt wurden. In einem zweiten Schritt konnten die Kinder auf andersfarbige Kärtchen schreiben, was sie zur Entstehung der Welt noch wissen möchten. Bevor der Schöpfungsbericht aus dem Buch Genesis behandelt wurde, kam ein Schöpfungstext aus Finnland in den Blick, der im Speziellen den Kontrast von Licht und Finsternis thematisiert. Anschließend wurde dann auf die Entstehung der Welt aus dem ersten Buch Mose übergeleitet. Die Frage, die uns dabei begleitete, war: Mit welcher Absicht wurden diese Erzählungen verfasst?

Nachdem die inhaltlichen Grundlagen gelegt waren, wurden die Kinder, als Heranführung zur auditiven Medienarbeit, zunächst für Geräusche im Allgemeinen sensibilisiert. Dazu wurden die Schülerinnen und Schüler aufgefordert, mit geschlossenen Augen einen Klangimpuls im Klassenzimmer zu orten oder von Bürogegenständen, zum Beispiel Tacker, Kugelschreiber oder Klebeband, erzeugte Geräusche zu erkennen. Als weitere Hilfe zur Schärfung der Hörwahrnehmung wurde die Umgebung der Schule von den Kindern paarweise erkundet. Dabei führte ein Kind das andere, welches verbundene Augen hatte, und ließ zum Beispiel Blätter rascheln oder Kieselsteine fallen. Diese Geräusche wurden vom anderen Kind erraten.

Worte vertonen

In einer weiteren Unterrichtseinheit wurde im Plenum ein von mir verfasster Hörspieltext mit dem Titel *Eine Geschichte über den Anfang der Welt* gemeinsam gelesen. Anschließend suchten die Kinder in Einzelarbeit nach Begriffen im Hörspieltext, von denen sie sich vorstellen konnten, diese mit entsprechenden Klängen zu vertonen. Die Geräusche wurden im Plenum gesammelt, und anschließend begab sich jedes Kind auf die Suche nach dem dazu passenden Geräusch. Zunächst stand nur das Material aus dem Klassenraum zur Verfügung, zum Beispiel Stifte aus dem Mäppchen, um die Geräusche zu erzeugen. In der nachfolgenden Stunde wurden dann die Orff'schen Instrumente eingeführt, so dass die Schülerinnen und Schüler nun die zu identifizierenden Geräusche vollends selbstständig finden konnten.

Hörspiel aufnehmen

Dieses Lernmodul diente dazu, in der nächsten Stunde ein Live-Hörspiel aufzunehmen. Das bedeutet, dass der Text von einer Sprecherin oder einem Sprecher gelesen wird und an den entsprechenden Stellen dazu live die passenden Geräusche erzeugt werden. Das Live-Hörspiel wurde mehrfach ohne Aufnahmegerät geprobt, bis die Kinder firm waren und ihre jeweiligen Einsätze kannten. Zur Aufnahme bildeten wir einen Kreis, in dessen Mitte sich die Lehrperson mit Mikrofon befand. Die Kinder waren sehr konzentriert und mit Freude bei der Sache, so dass sogar mehrere Aufnahmen gemacht werden konnten.

Aufnahme verbessern

Die Nachbereitung – das Herausschneiden von Störgeräuschen, wie zum Beispiel das Schwenken des Mikrophons, und das Verstärken von bestimmten Effekten – übernahm ich als Lehrkraft. Der Zeitumfang umfasste in meinem Fall zweieinhalb Stunden, auch weil ich gehobene Qualitätsansprüche hatte. Hierbei konnte ich mit dem in der Fortbildung vorgestellten kostenlosen Programm *Audacity* arbeiten. Dabei zeigte sich, dass mein Zoom H1-Aufnahmegerät sehr sensibel ist, denn es wurden sogar die Umgebungsgeräusche außerhalb des Klassenraumes aufgenommen. Deswegen wäre für unsere Zwecke der Musiksaal mit seinen fast schalldichten Wänden die bessere Alternative gewesen.

Im Gottesdienst präsentieren

Bei einem gemeinsamen Frühstück innerhalb des Religionsunterrichtes stellte ich den Schülerinnen und Schülern das Ergebnis vor, bevor es am Ende des Schuljahres beim Schulgottesdienst zum Thema *Schöpfung* als Impuls zur nachfolgenden Ansprache den Kindern, deren Eltern und den teilnehmenden Gemeindemitgliedern vorgespielt wurde. Die Resonanz war durchweg positiv. Kinder und Eltern zeigten sich mächtig stolz. Zusätzlich wurde das Live-Hörspiel auch auf CD gebrannt und allen Kindern der Lerngruppe ausgehändigt.

Rechtlicher Hinweis

Da die Kinder selbst nicht als Sprecherinnen und Sprecher zu hören waren, sondern in der Rolle als Geräuschemacher aktiv waren, wäre die Erlaubnis der Eltern zur öffentlichen Vorführung nicht notwendig gewesen. Da aber jedes Kind anschließend seinen Namen im Abspann als Urheberin bzw. Urheber nannte, musste ich diese trotzdem einholen.

Wertvolle Fortbildung

Abschließend lässt sich sagen, dass ich ohne die vorherige Fortbildung ein solches Projekt nicht umgesetzt hätte, weil ich mich in Bezug auf die Technik hätte abschrecken lassen. Darum bin ich sehr dankbar, dass diese Weiterbildung sehr praxisnahe Tipps zur direkten Umsetzung beinhaltet. Andere Inhalte der Fortbildung kann ich auch in anderen Klassenstufen als Aufmerksamkeits- und Konzentrationsübung verwenden.

– – –

Anja Keller, Dipl.-Theologin, Pfarrerin Nürtingen, PDA Dekanatamt Nürtingen, anja.keller@elkw.de

TRICKFILME EINFACH SELBER MACHEN

Trickfilme im Religionsunterricht helfen Kindern und Jugendlichen, eigene Zugänge zu den Unterrichtsinhalten – zum Beispiel biblische Geschichten oder Texte – zu finden und zum Ausdruck zu bringen. Diese gemeinsame Medienarbeit macht Kindern Freude und ermöglicht ein Lernen mit allen Sinnen. Schülerinnen und Schüler können sich dabei bei der Bearbeitung verschiedener Aufgaben im Team mit ihren jeweils eigenen Stärken einbringen. Trickfilmarbeit ermöglicht somit gleichzeitig sozial-kommunikatives und individualisiertes Lernen.

Trickfilme sind nicht nur etwas für professionelle Filmemacher. Mit einfacher Technik kann jede und jeder kreativ werden und seinen eigenen Trickfilm erstellen. Daumenkinos veranschaulichen, dass Filme eigentlich aus Einzelbildern bestehen, die unser Auge bei schneller Bildabfolge dann als Film wahrnimmt. Wie viele Bilder ein Trickfilm wirklich braucht, wird erst bei der Produktion eines eigenen Trickfilms deutlich.

Trickfilmproduktion besonders für Kinder und Jugendliche

Gerade für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen eignet sich die Trickfilmproduktion sehr gut, weil dabei auch Bastelaufgaben zum Tragen kommen, und das Schauen von Trickfilmen in diesem Alter einen wichtigen Teil der Lebenswelt ausmacht. Kinder und Jugendliche lassen sich deswegen schnell für Trickfilmproduktion begeistern und können aus mindestens acht bis höchstens 24 Bildern pro Sekunde verschiedene Gegenstände zum Trickfilm-Leben erwecken.

Kinderleicht mit Tablets

Das Tablet ist ideal zum Erstellen von Trickfilmen, da mit ihm über die entsprechenden Apps sowohl Einzelbilder aufgenommen und bearbeitet als auch mit Ton versehen werden können. Zu empfehlen sind die (für iOS) kostenlose App *Lego Movie* oder die kostenpflichtige App *iStopMotion*, mit der auch Tonaufnahmen gemacht werden können. Kurzanleitungen zu diesen Apps finden Sie im Internet.[1]

App iStopMotion

App Lego Movie

1 www.oekumenischer-medienladen.de/geraeteverleih/laptops-und-tablet-computer/tablet-computer/, Abruf: 29.11.2016.

Zwei Jugendliche beim Filmschnitt ihrer selbst produzierten Trickfilmsequenz.

Für Android-Geräte stehen die Apps *Stop Motion Studio* (kostenlos), *PicPac Stop Motion & TimeLapse*, für Windows Tablets *Stop Motion Studio* oder *StopFrameStudio* zur Verfügung. Eine zusätzliche App zum Filmeschneiden – zum Beispiel *iMovie* für iOS, *Quik* oder *Video Cutter* für Android; *Video Cutter Editor* für Windows Tablet – perfektioniert die Nachbereitung, da neben Geräuschdatenbanken auch Effekte und weitere Muster angeboten werden.

Besonders wichtig für wackelfreie Aufnahmen ist, dass das Tablet richtig steht oder fix angebracht ist. Die meisten Schutzhüllen ermöglichen eine Aufnahme in den Raum. Mit einer entsprechenden Tischhalterung oder einem Stativ können auch Legetrickfilme mit Blick auf eine Fläche aus der Vogelperspektive erstellt werden.

TIPP

Die genannten Apps sind auf ausleihbaren iPads im Geräteverleih des Ökumenischen Medienladens in Stuttgart vorinstalliert.[2]

2 www.oekumenischer-medienladen.de/geraeteverleih/laptops-und-tablet-computer/tablet-computer/, Abruf: 29.11.2016.

Produktionsschritte für einen Trickfilm

1. Geschichte und Charaktere entwerfen

Wählen Sie am besten einfache, rasch erzählbare Geschichten mit einer überschaubaren Anzahl an Figuren. Marionetten, Knetfiguren, Lego- oder Playmobilfiguren – alles ist möglich. Bedenken Sie, dass pro Sekunde Film mindestens 8 Bilder benötigt werden, um flüssige Bewegungen zu erzeugen.

2. Drehort vorbereiten

Achten Sie auf die Lichtverhältnisse und eine konstante Grundbeleuchtung, zum Beispiel unter Neonröhren. Bauen Sie Ihre Szenerie und Kulisse auf. Bei Aufnahmen in den Raum sollte die Mindesttiefe 50 cm betragen. Es empfiehlt sich, dass der Drehort im Blick auf das Verstellen der Figuren gut zugänglich ist. Die Kamera muss einen festen Standort haben. Ein Stativ oder eine Tablethalterung sind dabei besonders hilfreich.

3. Drehen

Nehmen Sie nur kleine Detailänderungen pro Einstellung vor. Je mehr Bewegung im Bild dargestellt ist, umso spannender wird der ganze Film. Ein letzter Tipp: Genügend Zeit einplanen! Und zuletzt: Viel Spaß beim Drehen!

Erfahrung: Die Mühe lohnt

Unter der Leitung von Beate Schumacher-Ries von *bibliorama* und medienpädagogischen Mitarbeiterinnen des Evangelischen Medienhauses produzierten Kinder im Alter von acht Jahren einen Bibeltrickfilm mit den iPads aus dem Geräteverleih des Evangelischen Medienhauses. Mit viel Geschick setzten die jungen Filmemacherinnen und Filmemacher die Erzählungen von David und Goliath sowie dem Zöllner Zachäus mit Legosteinen und -figuren in Szene. Damit aus den einzelnen Einstellungen ein Film wird, „muss man ganz schön viele Bilder machen!“, bemerkte Benjamin. Doch die Mühe lohnte sich: Zwei Bibelfilme entstanden, die von den Kindern dann noch mit wörtlicher Rede und Geräuschen unterlegt wurden.

Kinder beim Trickfilm-Workshop der Evangelisches Medienhaus GmbH im bibliorama – das Bibelmuseum Stuttgart.

Perspektiven

Wer mehr über Filmproduktion und aktive Filmarbeit mit Kindern und Jugendlichen wissen möchte, kann Bücher der medienpädagogischen Fachbibliothek[3] und/oder eine Arbeitshilfe zu Trickfilmen downloaden[4].

Besonders motivierend ist der Filmwettbewerb *Goldene Gans*: Kinder- und Jugendgruppen bis einschließlich 18 Jahre – Altersschnitt ohne Betreuungsperson – können ihren eigenen Film im Kino zeigen und tolle Preise gewinnen.[5]

– – –

Lena König, B.A. Kultur- und Medienbildung, M.A. Museumsmanagement und -kommunikation, Evangelisches Medienhaus GmbH, Stuttgart, Medienpädagogin, lena.koenig@evmedienhaus.de

3 Literaturliste: www.goldene-gans-filmpreis.de/produktionshilfen/literaturtipps/, Abruf: 29.11.2016.

4 Ausführliche Arbeitshilfe zum Thema Trickfilm: www.goldene-gans-filmpreis.de/fileadmin/mediapool/einrichtungen/E_goldene_gans/pdfs/Arbeitshilfe-Trickfilm_2016.pdf, Abruf: 29.11.2016.

5 Nächster Einsendeschluss ist der 12. Mai 2017. Alle Informationen und Teilnahmevoraussetzungen zum Wettbewerb unter www.goldene-gans-filmpreis.de.

TRICKFIGUREN MIT PIVOT ANIMIEREN

Das Pivot-Programm ermöglicht es, Trickfilme mit Strichmännchen zu erstellen. Dies gelingt bereits in der Grundschule ab der 3. Klasse, stellt aber auch für die Sekundarstufe eine motivierende Aufgabe dar. Im Religionsunterricht haben Strichmännchen eine ähnliche Bedeutung wie die bekannten biblischen Erzählfiguren, mit denen biblische Szenen nachgestellt werden. Die Schülerinnen und Schüler können sofort die Emotionen von Figuren nachvollziehen, die ohne Gesichtsausdruck, reduziert auf ihre Körperhaltung, eine Situation darstellen. Das Gleiche gelingt mit einer Strichmännchen-Zeichnung. Durch Strichmännchen-Animationen können:

- eigene Lebenssituationen dargestellt,
- Konfliktsituationen deutlich gemacht,
- Haltungen ausgedrückt,
- der Inhalt einer biblischen Geschichte nachgestellt und vertieft,
- die Wandlung einer biblischen Figur nachvollzogen oder
- Situationen und Gefühle nachempfunden werden.[1]

Das Gestalten einer digitalen Strichmännchen-Szene soll dabei nicht das Stellen von Figuren oder das Bauen eines Standbilds ersetzen, sondern diese Aktivitäten auf besondere Weise ergänzen. Stets sollten Körperübungen dem Gestalten eines Trickfilms vorangehen, damit sich Schülerinnen und Schüler ihrer eigenen Haltung in bestimmten Situationen bewusst werden und diese auf das Strichmännchen übertragen können. Im Unterschied zu den körperlichen Übungen kann die Strichmännchen-Szene abgespeichert und immer wieder abgespielt werden.[2]

Trickanimation mit Pivot.

1 Bek, Birgit; Link, Pautin: Glauben erfahren und ausdrücken. München 2002, S. 8–9.

2 Beispiele für den Einsatz von Pivot:
Einsatz neuer Medien im katholischen Religionsunterricht: http://www.katholischer-unterricht.de/katholischer-unterricht/66-einsatz-neuer-medien-im-katholischen-religionsunterricht.html, Abruf: 28.11.2016.
Gerechtigkeit in dieser Welt: http://www.katholischer-unterricht.de/mensch-und-welt/81-gerechtigkeit-in-dieser-welt.html, Abruf. 28.11.2016.
Glück ist …: https://youtu.be/QSxxhaBVAys, Abruf: 28.11.2016.

Pivot und Kompetenzen

Über die Arbeit mit Strichmännchen können sowohl in der Grundschule ab der 3. Klasse als auch im Sekundarstufenbereich unterschiedliche Kompetenzen erworben werden, die für die Ziele des Religionsunterrichts relevant sind:[3]

Wahrnehmung: Schülerinnen und Schüler
- nehmen über einen Strichmännchen-Trickfilm Einzelheiten einer Szene wahr;
- entdecken über das Nachgestalten einer Szene mit Strichmännchen Verbindungen zu ihrer eigenen Lebenswelt.

Gestaltung: Schülerinnen und Schüler
- bringen menschliche Grunderfahrungen wie Freude, Trauer, Schuld in einer Strichmännchen-Szene zum Ausdruck und beziehen die Situationen auf das eigene Leben.

Deutung: Schülerinnen und Schüler
- deuten biblische Geschichten oder Begriffe mit einer Strichmännchen-Szene und setzen sie in Bezug zum eigenen Leben und zum Leben anderer;
- erschließen sich auf diese Weise zentrale Aussagen eines Textes.

Kommunikation: Schülerinnen und Schüler
- drücken ihre Gefühle aus, indem sie einem Strichmännchen eine entsprechende Haltung geben;
- stellen freudige und schmerzhafte Erlebnisse in einer Strichmännchen-Szene dar und tauschen Erfahrungen im Umgang mit diesen Erlebnissen untereinander aus.

Empfindung: Schülerinnen und Schüler
- versetzen sich in die Lage eines dargestellten Strichmännchens und legen der Figur Worte in den Mund;
- erzählen die Geschichte aus der Perspektive einer beteiligter Figur in einem Trickfilm und setzen die Geschichte fort.

Pivot in der Praxis

Das Programm Pivot kann kostenfrei im Internet herunter geladen werden. Es gibt eine PC-Software und eine App für Tablet oder Smartphone.[4] Deshalb eignet sich das Arbeiten mit diesem Programm besonders für einen Unterricht mit Tablets, die von der Schule bereit gestellt werden. Eine Vorinstallation der Pivot-App ist dabei empfehlenswert. Bei älteren Schülerinnen und Schülern ist zu prüfen, ob nach der Devise *Bring your own device* (BYOD) vorgegangen werden kann, so dass die App auf dem eigenen Gerät installiert wird, um auch die Arbeit an einem Trickfilm zuhause zu ermöglichen.

Der Trickfilm entsteht, indem ein erstes Bild mit einem oder beliebig vielen Strichmännchen gestaltet wird.

3 Die nachfolgend verwendeten Kompetenzbegriffe sind angelehnt an den Bildungsplan 2016 für Baden-Württemberg.

4 Pivot für PC: http://pivotanimator.net/Download.php, Abruf: 28.11.2016. In den App-Stores von Android bzw. IOS findet man einen mit *Pivot* vergleichbaren Strichmännchen-Animator *Stick Nodes-Stickman Animator.*

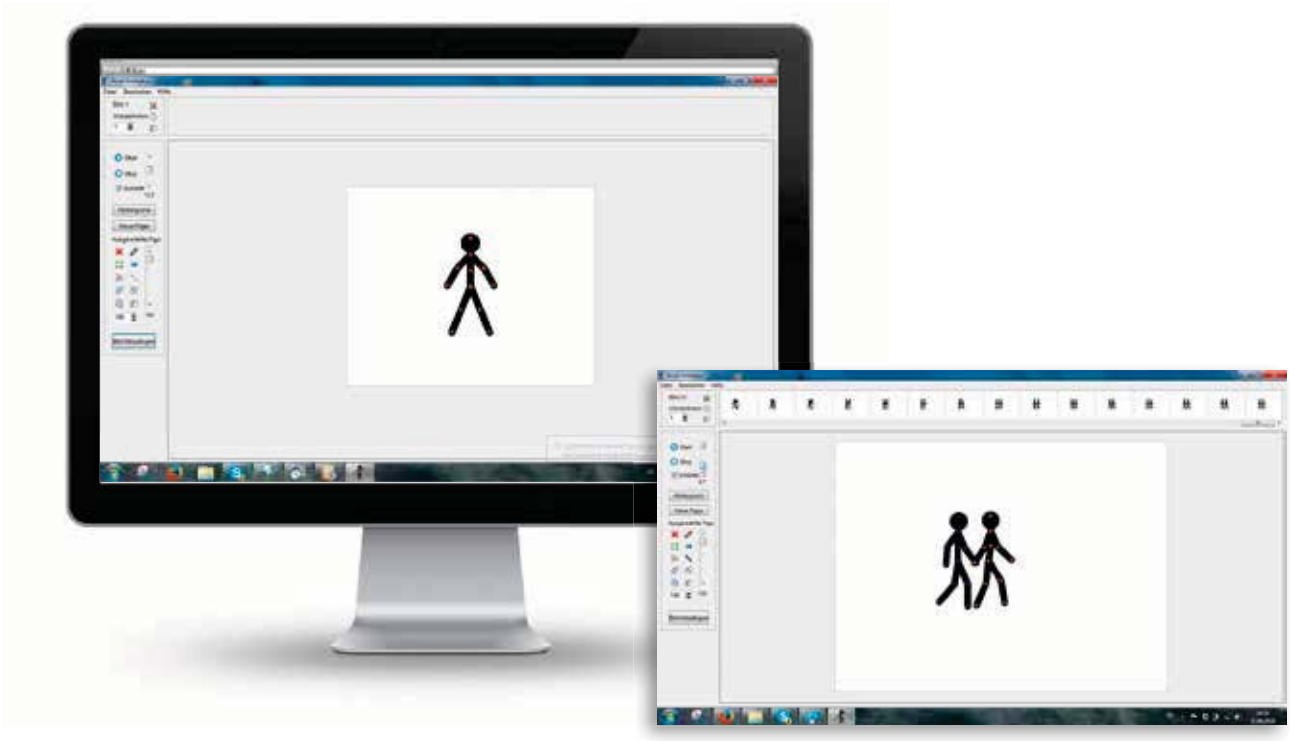
Dann wird Bild an Bild aneinander gesetzt. Dabei werden jeweils die Haltungen oder Positionen der Figuren über deren Drehpunkte[5] verändert, so dass durch Abspielen der Bilder nach dem Daumenkinoprinzip eine Bewegung entsteht. Die kurze Filmsequenz kann als GIF-Datei abgespeichert werden. Das ist eine Bilddatei, die von jedem Gerät direkt betrachtet oder in Präsentationen, zum Beispiel PowerPoint, eingebaut werden kann.

Pivot ist selbsterklärend. Selbst Grundschülerinnen und -schüler verstehen schnell, wie sie einen Film gestalten können. Dennoch ist es sinnvoll, einzelne Übungen voranzustellen, bevor man der Klasse eine inhaltliche Aufgabe erteilt.[6]

Vorübung

Die Schülerinnen und Schüler erhalten gruppenweise Karten mit einzelnen in *Pivot* erstellten Strichmännchen-Szenen und der Aufgabe: „Stellt die Szene im Standbild dar und überlegt euch ein zweites Standbild als Fortsetzung der ersten Szene. Legt den Figuren Sätze in den Mund.“[7] Um diese Aufgabe bewerkstelligen zu können, muss die Gruppe zuerst über die dargestellte Szene sprechen und diese für sich deuten. Dann vereinbaren die Schülerinnen und Schüler eine mögliche Fortsetzung, üben das Stellen des Standbildes ein und formulieren Sätze.

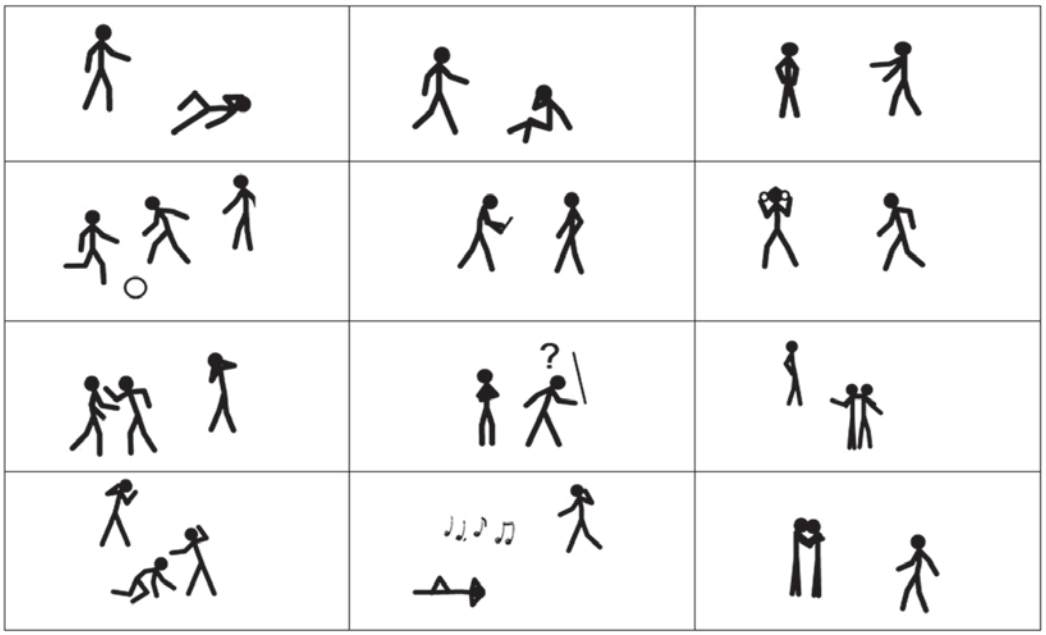
Um das Programm kennenzulernen, erhält die Gruppe nun die Aufgabe, das Bild auf der Karte in *Pivot* nachzugestalten und mehrere Bilder zu ergänzen, so dass ihre Fortsetzung in einem fließenden Bewegungsablauf erreicht wird. Jede Gruppe speichert ihr Produkt ab. Die Filme werden gemeinsam betrachtet. Dabei wird reflektiert, was besonders gelungen ist und was eventuell beim nächsten Film anders gemacht werden könnte.



5 Pivot (franz. Dreh- oder Angelpunkt), vgl.: https://de.wikipedia.org/wiki/Pivot, Abruf: 28.11.2016.
6 Ein Pivot-Tutorial findet sich hier: https://www.youtube.com/watch?v=CLFtHOjiTBI, Abruf: 28.11.2016.
7 PDF-Download der Szenenkarten: http://www.katholischer-unterricht.de/ideen/unterricht/unterrichtsideen/191-szenenkarten.html, Abruf: 28.11.2016.

Auf YouTube sind mehrere mit *Pivot* erstellte Trickfilme eingestellt. In einem Großteil der Filme werden Kampfszenen gezeigt. Gerade Schüler der Sekundarstufe I mögen das Nachspielen und Ausprobieren von Kampfszenen und fühlen sich durch das Programm eventuell auch im Unterricht animiert, entsprechende Bewegungen darzustellen. Aus diesem Grunde ist es besonders wichtig, gemeinsam die erstellten Produkte unter bestimmten Kriterien zu betrachten:

- Passt der Film zur ersten Szenenkarte?
- Was ist genau dargestellt?
- Handelt es sich dabei um ein gutes/ein schlechtes Ende der Szene?
- Könnt ihr euch vorstellen, dass andere Menschen betroffen/belustigt auf eure Szene reagieren?
- Welche Geschichte wolltet ihr eigentlich erzählen?



Szenenkarten

Gestaltungsaufgaben mit Pivot

Wenn die Lerngruppe in den Umgang mit dem Programm eingeübt ist, kann das Gestalten mit *Pivot* ein optionales Angebot für einzelne Schülerinnen oder Schüler sein. Das Arbeiten mit den Geräten aus ihrer Lebenswelt motiviert auch solche Schülerinnen oder Schüler etwas zu gestalten, die sich in der Regel schwer tun im Formulieren von Texten oder aber zu introvertiert sind, um etwas szenisch darzustellen.

Beispiele für Aufgaben in unterschiedlichen Zusammenhängen

1. Beschreiben von Begriffen zum Sammeln von Vorerfahrungen oder Zusammenfassen von Ergebnissen:
   - Freundschaft/Glück/Gerechtigkeit bedeutet für mich …
   - Menschen beten
   - Schuld belastet

2. Biblische Geschichten werden aus einer anderen Perspektive nach- oder weitererzählt:
   - Elija erfährt Gott am Horeb
   - Jesus heilt die gekrümmte Frau

3. Mögliche Lösungen aus einem Dilemma werden dargestellt. Das bietet die Grundlage für eine folgende Diskussion.

Perspektive

Für fortgeschrittene Trickfilmerinnen und Trickfilmer, die mit der Animation der Strichmännchen unterfordert sind, empfiehlt sich die App *Animate it*. Mit dieser Anwendung können Figuren in einer dreidimensionalen Umgebung animiert werden.

– – –

Friederike Mizdalski, Lehrerin für Primarstufe und Sekundarstufe I, Medienpädagogin, Fachseminarleiterin Katholische Religion am Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung in Hamburg, mizdalski@katholischer-unterricht.de

REFORMATION 2.0. MIT DEM SMARTPHONE AUF DEN SPUREN LUTHERS

Bei der Smartphone-Rallye *Reformation 2.0* handelt es sich um ein medienpädagogisches Projekt, das mit Hilfe des mobilen Lernens und neuer Medien versucht, reformatorische Erkenntnisse auf Grundlage ausgewählter biografischer Stationen Luthers verständlich werden zu lassen. Diese interaktive *digitale Schnitzeljagd* ist dabei auf spielerische Partizipation angelegt: Die Teilnehmenden können, indem sie an den Reformator anknüpfen, sich selbst mit ihren Gedanken und Vorschlägen für eine *Kirche von morgen* einbringen.

Vom Nutzen digitaler Medien für Bildungsprozesse

Dieses Unterrichtsprojekt orientiert sich an der digitalen Lebenswelt von Jugendlichen und möchte deren vermutete Motivation durch die Arbeit mit Smartphones für Lerninhalte nutzen. Junge Menschen zeigen einen oftmals unvoreingenommenen, experimentierfreudigen und spielerischen Umgang mit den so genannten und für sie ganz und gar nicht *neuen Medien*. Sie haben durch mobile Endgeräte bestimmte Sehgewohnheiten und Herangehensweisen, um sich neue Inhalte zu erschließen. Während das Smartphone im schulischen Kontext von Lehrkräften oft als störend empfunden wird, soll dessen Benutzung den Lernenden hier bewusst ermöglicht werden. Es stellt für sie ein vertrautes Instrument dar, das Mobilität und damit außerschulisches Lernen bei gleichzeitigem Vorhalten aller benötigten Unterrichtsmaterialien ermöglicht.

Der Einsatz von mobilem Internet – und die Rolle der Lehrkraft

Zunächst ist festzuhalten, dass bei medienpädagogischen Projekten noch allzu oft technische Herausforderungen überwunden werden müssen. Daher ist es wichtig, Lehrkräften ein verlässliches Instrumentarium an die Hand zu geben, das keine besondere Einarbeitung erfordert. Bei *Reformation 2.0. Mit dem Smartphone auf den Spuren Luthers* kann die Rolle der Lehrkraft freier interpretiert werden. In technischer Hinsicht erfolgt eine Entlastung, da sowohl Hard- als auch Software bereits zur Verfügung stehen. Lehrerinnen und Lehrer können sich daher ganz auf die inhaltliche und organisatorische Ebene konzentrieren und zwischendurch auch als Lernbegleiterinnen und Lernbegleiter fungieren oder sich auch einmal ganz aus dem Zentrum des Lerngeschehens zurückziehen. Lernen geschieht hier also unabhängig von der Lehrkraft, die die Lernenden in ein vorbereitetes didaktisches Lernfeld entlässt, das diese selbstständig, kooperativ und in ihrem je eigenen Lerntempo bearbeiten können.

Das Projekt bietet viel – nur keine Langeweile

Das vorliegende Projekt bietet den Vorteil, dass die Schülerinnen und Schüler die Hardware selber besitzen. Die Smartphone-Dichte ist mittlerweile in jeder Lerngruppe so hoch, dass zumindest in Teams oder Kleingruppen damit gearbeitet werden kann. Hinzu kommt, dass das Projekt mit einer erprobten und verlässlichen App(likation) arbeitet, die für den privaten Gebrauch kostenfrei herunter geladen werden kann. Innerhalb dieser App wurde ein Spiel zum Thema *Reformation* vorbereitet, auf das die Lernenden zurückgreifen können.

Der Name der verwendeten App ist Programm: *Actionbound* verpflichtet sich der Aktion, ist nichts für *Stubenhocker*, sondern setzt in Bewegung, führt automatisch zum eigenen Handeln. Dieses *Mobile Game* zielt darauf, den eigenen unmittelbaren Sozialraum zu erkunden. Mobile Games sind Smartphone-Spiele, die den Spielenden aufgrund der integrierten Geodaten-Funktion (GPS) ermöglichen, sich in ihrer unmittelbaren Umgebung zu orientieren. Diese technischen Voraussetzungen bieten die Chance für eine Schnitzeljagd, bei der alle notwendigen Informationen auf dem Display erscheinen, so dass die Spielenden von Station zu Station geführt werden.

Zusätzlich zur bloßen Orientierung bietet die App aber auch informierende Texte, veranschaulichendes Material und zu lösende Aufgaben an. So ist es möglich, einen digital vorbereiteten Parcours ablaufen zu lassen, in deren Verlauf die Teilnehmenden eigene Texte, Bilder, Filme, Audio-Aufnahmen etc. eingeben, so dass sich ihre Rolle vom bloßen Konsumenten hin zum Produzenten wandelt (*Prosumer*), der kreativ eigene Ideen einbringt. Der besondere *Charme* der Anwendung besteht darin, dass durch die vorbereiteten Texte für die Lernenden ein narrativer Rahmen entsteht, sie also gewissermaßen auf eine erzählerische Reise mitgenommen werden.

Die *Actionbound-App* gibt es kostenfrei für Android-Geräte, iPhone und iPad. Auf der Homepage[1] erklärt ein Video-Tutorial die Funktionsweise: *Actionbound* verlinkt auf seiner Homepage zu einem so genannten Bound-Creator, der es ermöglicht, das eigene didaktische Szenario einer Lehrkraft in eine Smartphone-Schnitzeljagd zu übertragen. die verschiedene veranschaulichende multimediale Elemente bereit stellt und immer auf die kreative, produktive Beteiligung der Teilnehmenden setzt. So werden alle Beiträge und Ergebnisse der Teilnehmenden, die sie mit ihrem Smartphone im Verlauf des Bounds produzieren, nach dem Spiel hochgeladen. Die Lehrkraft kann dort die Ergebnisse einsehen, abrufen und diese in den weiteren Unterrichtsverlauf einbinden.

Thematische Einführung

Das Jubiläum *500 Jahre Reformation* wird im Jahr 2017 weltweit gefeiert. Die vorliegende Medienprojektidee ist in ihrer didaktischen Perspektive vor diesem Hintergrund zu verstehen und versucht, von diesem konkreten Anlass ausgehend die Kirche von morgen zu bedenken. Einem zunehmenden Unverständnis in der Gesellschaft gegenüber einer konfessionellen Trennung möchte die Smartphone-Rallye begegnen: Wie kann die damalige historische Situation sowie der theologisch-biblische Hintergrund für Jugendliche spielerisch und kreativ erfahrbar gemacht werden?

Beispiel Religionsunterricht: Mit dem Smartphone auf Exkursion

Wie jedes Jahr fahren die Religionsgruppen der Klasse 8 des Wilhelmsgymnasiums aus Kassel anlässlich des Reformationstages nach Eisenach auf die Wartburg. Die beeindruckende historische Kulisse lässt Unterrichtsinhalte ganz von selbst anschaulich werden. Die nachfolgende Erkundung der Altstadt verläuft in diesem Jahr jedoch anders – nämlich mit einer Smartphone-Rallye. Mithilfe von GPS-Daten werden die Spielenden durch die Straßen zu verschiedenen Stationen geführt, an denen unterschiedliche Aufgaben zu lösen sind. Während dieses Stadtbummels der besonderen Art erzählen Gebäude und Orte die Geschichte der Reformation anhand des Lebenslaufes Luthers nach. Der Clou: Die Spielenden werden im Verlauf der Rallye selbst zu Hauptdarstellern.

1 https://de.actionbound.com/, Abruf: 8.12.2016.

Reformation 2.0

Neugierig geworden? Dann laden Sie sich die kostenfreie App *Actionbound* auf Ihr Smartphone/Tablet herunter. Innerhalb der App tippen Sie auf das Suchfeld *Code scannen* und halten die Kamera direkt über folgenden QR-Code[2]:

Diese Beispielstation ist nur ein Element des medienpädagogischen Projektes *Reformation 2.0*, das als *digitale Schnitzeljagd* zusammen mit Lutz Neumeier, Pfarrer der Marienstiftgemeinde Lich, entworfen wurde.[3]

Actionbound

Die Methode, Webseite und App wurden im Jahr 2016 mit dem deutschen Bildungsmedien-Preis ausgezeichnet: „Medien nutzen und gleichzeitig aktiv sein? Medien nutzen und gleichzeitig Medien gestalten – und zwar nicht allein, sondern in der Gruppe? Geht das? Die Klischeevorstellung von mediennutzenden Kindern und Jugendlichen sieht anders aus: vom Bildschirmlicht stundenlang beleuchtete Gesichter in geschlossenen Räumen. *Actionbound* räumt in medienpädagogisch genialer Weise damit auf, denn die Möglichkeiten der digitalen Rallye sind mannigfaltig“.[4] Während der *digitalen Schnitzeljagd* erscheinen alle notwendigen Informationen auf dem Display, das die Spielenden von Station zu Station führt. So ist es möglich, einen digital vorbereiteten Parcours begehen zu lassen, in dessen Verlauf die Teilnehmenden selbst kreativ werden und eigene Ideen einbringen. *Actionbound* ist grundsätzlich für Privatpersonen kostenfrei.[5]

Unterrichtsprojekt Smartphone-Rallye

Lernende und Lehrende konnten in Eisenach auf die bereits vorbereitete Rallye *Reformation 2.0* zurückgreifen. Diese Geschichte kann jedoch auch direkt vor der eigenen Haus-/Schul-/Kirchentür nacherlebt und mit beliebigen Inhalten bestückt werden. In diesem Fall ist es in pädagogischer Hinsicht naheliegend, die Schülerinnen und Schüler selbst bei der Erstellung der Rallye zu beteiligen. Folgende Phasen können dabei unterschieden werden:

Phase 1 – Einstieg: Leben Martin Luthers

Die Smartphone-Rallye versteht sich als Zusatzangebot zur unterrichtlichen Erarbeitung des Lebenslaufes von Martin Luther und seiner reformatorischen Erkenntnisse. Um einen Überblick zu erhalten, bietet sich u. a. eine Vielzahl von Filmen an (M1, siehe Seite 47).

2 http://actionbound.de/bound/reformationbeispielstation, Abruf: 08.12.2016.
3 Weitere Informationen, Material zu allen Stationen und die Anleitung, wie Sie mit der zusätzlichen, ebenfalls kostenfreien App *Reformation 2.0* diesen Actionbound auch als QR-Code-Rallye spielen können, finden Sie unter: www.reformationzweinull.de, Abruf: 28.11.2016.
4 https://www.digita.de/2016/sonder.htm#, Abruf: 28.11.2016.
5 https://de.actionbound.com/preise, Abruf. 28.11.2016.

Durch die Impulsfrage *Ist Luther ein Held?* soll den Lernenden neben der historischen auch eine persönliche Perspektive auf den Reformator ermöglicht werden. Unterstützen kann diesen Austausch das Interview mit Dr. Peter Tauber: *Mein Held Luther* (M2).

Alternativ könnte auch die Frage erörtert werden, ob ein Denkmal für Luther angebracht ist (M3). Wichtig ist, dass das Unterrichtsgespräch nicht nur historische Leistungen summiert, sondern die Persönlichkeit des Reformators in den Blick nimmt. So kann die Beschäftigung mit Martin Luther später für die Lernenden selbst anschlussfähig gestaltet werden: Die festgehaltenen Ergebnisse ermöglichen abschließend eine Sensibilisierung für die religiöse Dimension von Lebenserfahrungen, Entscheidungssituationen und tiefen Empfindungen.

Phase 2 – Planung: Von der Idee zur Story

Die erste Phase hat bereits für die Persönlichkeit des Reformators sensibilisiert und macht ihn damit für die Lernenden als Menschen erfahrbar. Die nachfolgend zu entwerfende Schnitzeljagd beinhaltet als Gerüst verschiedene Stationen. Um diese zu ermitteln, werden nun unter Bezugnahme auf die Sammlung in Phase 1 diejenigen Ereignisse im Leben Luthers benannt, welche Schülerinnen und Schüler in besonderer Weise beeindruckt haben. Danach werden diese in Kleingruppen in einer kurzen Zeitungsmeldung zum Ausdruck gebracht (M4). Hierbei sollte betont werden, dass es um biografische Erfahrungen Luthers geht, die im Kontext seiner reformatorischen Entdeckung von Bedeutung sind. So darf die Zeitungsmeldung immer auch Luthers emotionales Innenleben beleuchten.

Phase 3 – Umsetzung: Von der Story zur Rallye

Die in Phase 2 ermittelten Stationen können nun am Rechner zu einer Smartphone-Rallye zusammengesetzt werden. Dazu registriert sich zunächst die Lehrkraft unter www.actionbound.com. Unter diesem Zugang ist es nun möglich, dass jede Kleingruppe in einer vorher festgelegten Reihenfolge eine Station eines neuen *Bounds*, einer neuen Smartphone-Rallye, erstellt. Hierbei gibt es eine Vielzahl von Optionen, um die Rallye interaktiv und informativ zu gestalten.[6] Leitend für die Erstellung jeder einzelnen Station sollte sein, dass nicht nur die historische Dimension der Reformation eine Rolle spielt. Jedes Lebensereignis Luthers sollte den Spielenden zusätzlich auch die Möglichkeit bieten, ihre eigenen Gedanken kreativ zum Ausdruck zu bringen.

Phase 4 – Aktion: Vom Rechner zum Smartphone

Nach dem Veröffentlichen des Bounds kann dieser nun mit dem Smartphone gespielt werden. Dazu wird auf das eigene mobile Endgerät die kostenfreie App *Actionbound* heruntergeladen. Nach Öffnen der App kann im Suchfeld der Name der Rallye eingegeben werden. Die Lernenden begeben sich nun in Kleingruppen mit jeweils einem Smartphone auf die Schnitzeljagd. Zum Schluss werden alle Ergebnisse und Produkte – Foto, Film, Texte, etc. – der Gruppen auf das Actionbound-Konto der Lehrkraft hochgeladen.

TIPP DER REDAKTION: ACTIONBOUND AUF DER INSEL REICHENAU

Die Kloster-Insel Reichenau mit ihrer mehr als tausend Jahre alten religiösen Kultur kann auch als *digitale Schnitzeljagd* erkundet und erlebt werden; am besten mit dem Fahrrad. Alle Informationen finden sich unter: https://actionbound.com/bound/reichenau (Abruf: 23.1.2017). Dieser Actionbound wurde erstellt von Pfr. Michael Beisel, Medienpädagogik RPI Baden / Landesmedienzentrum Baden-Württemberg, beisel@lmz-bw.de.

6 Eine leicht verständliche Anleitung ist unter: https://de.actionbound.com/blog/523721677188c7f9630000fe, Abruf: 8.12.2016, als Video-Tutorial abrufbar.

Phase 5 – Austausch: Von der Aktion zur Reflektion

Dadurch, dass alle Gruppen-Ergebnisse digital verfügbar gehalten werden, kann die Lehrkraft nun mit der Lerngruppe anhand derer Ideen vertiefend ins Gespräch kommen. Dabei soll zum Beispiel bei der Präsentation von Fotos oder Filmen der einzelnen Gruppen auch der Spaß nicht zu kurz kommen. Aus religionspädagogischer Perspektive ist hier jedoch zentral, ob die Auseinandersetzung mit der *Person* Martin Luthers geholfen hat, dessen reformatorisches Wirken nachzuvollziehen. Darum kann zum Abschluss der Einheit noch einmal auf die Eingangsfrage *Ist Luther ein Held?* zurückgegriffen werden. Nun könnte jedoch stärker der Aspekt ins Zentrum rücken, inwiefern seine Haltung heute noch als vorbildlich gelten kann, wie sehr eigene Lebenserfahrungen das religiöse Suchen prägen und auf welche Fragen von heute Kirche Antworten finden sollte.

Auf einen Blick

Das Unterrichtsprojekt *Reformation 2.0* erschließt entlang einer spielerischen Auseinandersetzung mit Luthers Vita den Lernenden einen Zugang zu sich selbst, ermutigt zu zentralen Sinn- und Lebensfragen und ermöglicht so eine Annäherung an die Themen *Religion* und *Glaube* aus der Perspektive der Jugendlichen.

Klassen 7–9

Umfang
Zwei Unterrichtsstunden für die Durchführung und Auswertung der fertigen Rallye.
Sechs Unterrichtsstunden für die Erstellung einer eigenen Rallye.

Kompetenzen
Die Lernenden/Spielenden können
- Luthers Lebensweg und seine reformatorische Erkenntnis mit eigenen biografischen Erfahrungen vergleichen;
- die Bedeutung von Jesus Christus für die Beziehung von Mensch und Gott nachvollziehen;
- die Wichtigkeit von außerschulischen Orten für das Lernen erfahren und dabei konstruktiv und interaktiv auf eigene digitale Medien zurückgreifen;
- durch einen digitalen Thesenanschlag Tradition von Kirche kommunizieren und mit einem Blick in die Zukunft konstruktiv bewerten.

Material – auf der Webseite[7] verfügbar:
M1: Filme zu Luther
M2: Luther, ein Held?
M3: Ein Denkmal für Luther?
M4: Zeitungsmeldung

– – –

Karsten Müller, Oberstudienrat und Studienleiter, Religionspädagogisches Institut der Evangelischen Kirche von Kurhessen-Waldeck (EKKW) und der Evangelischen Kirche in Hessen und Nassau (EKHN), karsten.mueller@rpi-ekkw-ekhn.de.

7 http://www.rpi-ekkw-ekhn.de/home/rpi-impulse/jahrgang-2016/216/, Abruf: 8.12.2016.

ETHIK MACHT KLICK. WERTE-NAVI FÜRS DIGITALE LEBEN

Die technische Weiterentwicklung des Internets – *Web 2.0* oder *Social Web* – hat den Nutzerinnen und Nutzern zahlreiche kommunikative, partizipative und gestalterische Möglichkeiten eröffnet, die einen umfassenden kulturellen und sozialen Wandel mit sich bringen. Alle können nun selbst Informationen sehr schnell und einfach generieren, statt diese nur zu konsumieren. Die Suche nach Informationen wird erweitert durch die Kommunikation zwischen den Usern. Das Internet ist über mobile Endgeräte und internetfähige Alltagsgegenstände in fast allen Bereichen des Lebens präsent. So werden immer mehr Inhalte immer schneller produziert und vervielfältigt, das Kommunikationsrepertoire erweitert sich und der Gegensatz von *realer* und *medialer* Erlebniswelt aufgelöst – zum Beispiel durch das Ineinandergreifen von virtuellen und realen sozialen Räumen bei Online-Netzwerken.

Ethik gefordert

Die durch diesen Mediatisierungsschub ausgelösten Prozesse der Beschleunigung von Kommunikation sowie der Verschmelzung von On- und Offline-Welt haben Auswirkungen auf unsere Informations- und Kommunikationspraxis, die eigene Konstruktion der Realität und nicht zuletzt auf die gesellschaftlichen Werte- und Normensysteme. Durch die allgemeine Zugänglichkeit und schwere Kontrollierbarkeit des Internets sind moralische Normen hier nur beschränkt wirksam. Phänomene wie Shitstorms oder Cybermobbing, aber auch generell die rasanten Verbreitungsmöglichkeiten von Falschinformationen und Gerüchten sind Beispiele dafür, dass sich neue ethische Konfliktfelder auftun. Von daher besteht ein steigender Bedarf an ethischer Orientierung: Wie sollen wir mit den neuen Herausforderungen im Netz umgehen? Was sollen wir bei Konflikten tun? Wie sieht verantwortungsvolles Verhalten im Internet aus? Im Rahmen der Medienkompetenzförderung spielen diese und ähnliche Fragestellungen eine bedeutende Rolle. Die Forderung nach der Auseinandersetzung mit Werten und Haltungen im digitalen Kontext wird auf allen gesellschaftlichen Ebenen erhoben.

Um sowohl die theoretische Auseinandersetzung mit ethischen Werten und moralischem Handeln in einer digitalisierten Lebenswelt anzustoßen als auch deren praktische Anwendung im Umgang mit Medien zu schulen, haben das Institut für Digitale Ethik (IDE) der Hochschule der Medien Stuttgart und klicksafe – die EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz – gemeinsam das Handbuch *Ethik macht klick. Wertenavi fürs digitale Leben* entwickelt.[1] Mit Hilfe dieses *medienethischen Navigationsinstruments* sollen Wege zu einem gelingenden Leben in der digitalen Gesellschaft aufgezeigt werden.

1 Die Broschüre *Ethik macht klick* kann auf www.klicksafe.de/bestellungen als PDF heruntergeladen oder mit einer Druckkostenbeteiligung von 3,50 Euro bestellt werden.

Themen und Zielgruppe

Wir haben uns im Handbuch auf drei Themenfelder konzentriert, bei denen ein Orientierungsbedarf, die Stärkung der eigenen Persönlichkeit und die Entwicklung einer wertebezogenen Haltung im Vordergrund stehen:

- der Schutz der Privatsphäre (Baustein 1);
- das Engagement gegen Cybermobbing bzw. Online-Gewalt (Baustein 2);
- die Förderung von Gender-Sensibilität (Baustein 3).

Konzipiert ist das Arbeitsmaterial für Jugendliche ab 14 Jahren. Es kann in der Sekundarstufe ab der 8. Klasse eingesetzt werden.

Medienethische Roadmap

Das hier beschriebene medienethische Handbuch will Denkprozesse zum moralischen Urteilen und Handeln anstoßen sowie Schülerinnen und Schüler dazu befähigen, ein gelingendes Leben im Umgang mit digitalen Medien zu führen und eine eigene Haltung zu entwickeln – ein *Ethos*. Zu diesem Zweck ist jedes Thema bzw. jeder Baustein gleich aufgebaut und folgt der (Erkenntnis-)Struktur der so genannten *medienethischen Roadmap* (siehe Abb. 1), die sich jeweils in sieben aufeinanderfolgende Schritte gliedert.

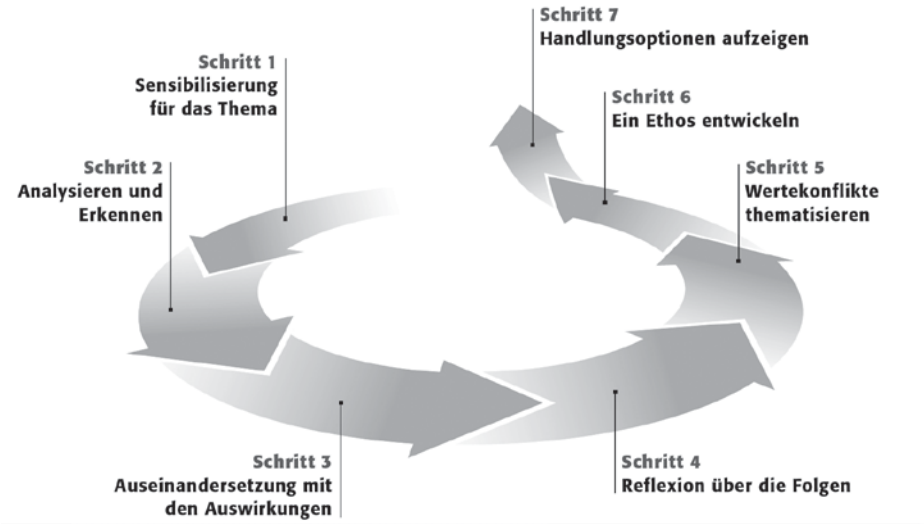


Abb. 1: Medienethische Roadmap

- Zunächst wird die Situation analysiert, indem die wissenschaftlichen Erkenntnisse zum jeweiligen Themengebiet sowie die Beteiligten aufgezeigt werden: Wer ist wovon betroffen? Welche Interessen prallen aufeinander? (Schritt 1 und 2)
- Sodann werden mögliche Auswirkungen des Handelns analysiert und reflektiert: Wie würden die Folgen des Handelns aussehen? Gibt es Handlungsalternativen? (Schritt 3 und 4)
- Voraussetzung, um eine eigene Haltung zur jeweiligen Situation zu entwickeln, ist neben der Fähigkeit zur Folgenabschätzung insbesondere die Analyse und Reflexion der Wertekonflikte (Dilemmata): Welche Werte, Maßstäbe und Normen werden angewendet? Welche Werte stehen sich dabei widersprüchlich gegenüber? Welche sollten Priorität haben – und warum? (Schritt 5 und 6) Diese Reflexion von Wertekonflikten und das Sammeln von Begründungen für die unterschiedlichen Auffassungen fördern die Werteentwicklung von Kindern und Jugendlichen. Indem sie Probleme in Dilemma-Geschichten gemeinsam diskutieren, werden sie zum lauten Denken, zum Erkennen bisher noch nicht bedachter Aspekte sowie zu überlegten Begründungen gebracht.

- Zum Abschluss jedes Bausteins werden im letzten Schritt der *medienethischen Roadmap* Handlungsmöglichkeiten für die Einzelne/den Einzelnen, eine Gruppe – zum Beispiel eine Schulklasse – oder die gesamte Gesellschaft aufgezeigt: Was kann ich tun bzw. was kann getan werden? (Schritt 7)

Um die sieben Schritte erfolgreich zu bewältigen, enthält jeder Baustein ausführliche Sachinformationen, die sich an den zum jeweiligen Thema gestellten Reflexionsfragen orientieren. Im Anschluss daran stehen pro Baustein je fünf Praxisprojekte mit methodisch-didaktischen Hinweisen und Arbeitsblättern für die konkrete Bearbeitung durch Schülerinnen und Schüler zur Verfügung.

Baustein 1: Privatsphäre und Big Data

Ziel dieses Bausteins ist es, mit den Jugendlichen über den Wert der Privatsphäre ins Gespräch zu kommen und ihnen Kompetenzen im Umgang mit ihrer Privatsphäre unter den Bedingungen der Digitalisierung der Lebenswelt – hier insbesondere das *Web 2.0* und *Big Data* – zu vermitteln: Was hat sich durch die Digitalisierung für die Privatsphäre verändert? Warum ist Privatsphäre gut, wünschens- oder schützenswert? Was hat dies mit der Entwicklung eines autonomen und freien Subjekts zu tun?

Die Schülerinnen und Schüler können nach der Bearbeitung des Bausteins den Wert der Privatsphäre erkennen und Folgen bei deren Verletzung formulieren. Sie erfahren, wer welche Daten in welchem Kontext von ihnen sammelt und können die Chancen und Risiken von *Big Data* einschätzen. Sie lernen, sich mit Dilemma-Situationen im Umgang mit digitalen Techniken auseinanderzusetzen und auf der Grundlage ihrer Wertvorstellungen Entscheidungen für ihr Verhalten zu treffen. Zudem werden ihnen Handlungsoptionen zum Schutz ihrer digitalen Grundrechte aufgezeigt.

Sag mir, was du kaufst, und ich sag dir, wer du bist!

Lebensmittel, Kleidung, Pflegeprodukte, Zeitschriften, Bücher, Spiele, Deko, Sportsachen – über deine Einkäufe kann man dich kennenlernen. Wenn man dein Konsumverhalten über eine gewisse Zeit beobachtet, kann man herausfinden, ob du alt oder jung, reich oder arm, gesund oder krank, schwanger oder nicht schwanger bist. Dein Verhalten zu beobachten, zu bewerten und zu vergleichen nennt man **Tracking** und **Scoring**.

Aufgabe 1:
Auch kleine Einkäufe sagen etwas aus. Was kannst du über die Person anhand ihrer Konsumgewohnheiten herausfinden? Schreibe auf, wer den Einkauf jeweils getätigt haben könnte und in welcher Situation sich die Person gerade befindet:

Person 1:	**Person 2:**	**Person 3:**
Einkauf im Supermarkt	**Warenkorb Website**	**Zalando Warenkorb**
Fencheltee, Salzstangen, Zwieback, DVD-Box „Twillight“, Vogue	**Planet Sport** Bermuda Shorts, Bikini Oberteil, Surfboard	Pumps, Kleid, Handtasche, Haarschmuck
Beschreibung:	**Beschreibung:**	**Beschreibung:**

Abb. 2: Baustein 1, Ausschnitt des Arbeitsblatts zu Projekt 2

Baustein 2: Verletzendes Online-Verhalten

Cybermobbing, Shitstorms und Bashing[2] sind verschiedene Formen von Gewalt, die über Online-Medien ausgeübt werden. Gemeinsam ist jeder Form von Online-Gewalt, dass sie die Integrität eines Menschen und sein soziales Ansehen in der realen Welt beschädigt. Sie verletzt damit die durch § 1 des Grundgesetzes geschützte Menschenwürde. Ziel dieses Bausteins ist es, Jugendliche in der Alltagspraxis zum moralischen Urteilen und Handeln zu befähigen, wenn es um Konflikte, Bloßstellungen und Demütigungen in Online-Medien geht: Warum soll ich mich gegen Online-Gewalt engagieren? Was heißt es, Verantwortung zu übernehmen? An welchen Idealen soll ich mich orientieren, wenn ich mit Online-Konflikten zu tun habe?

Die Bearbeitung dieses Bausteins versetzt die Schülerinnen und Schüler in die Lage, über die Verletzbarkeit des Menschen zu reflektieren und diskriminierendes Online-Verhalten zu erkennen. Sie üben ein, wie sie von Beobachtenden einer Konfliktsituation zu Helfenden werden können. Sie bekommen Impulse für gegenseitige Achtung und Fürsorge im Internet. Zudem lernen sie, sich mit problematischen Situationen während ihrer eigenen Mediennutzung auseinanderzusetzen und auf der Grundlage ihrer Wertvorstellungen Entscheidungen zu treffen. Darüber hinaus können sie Regeln für den guten Umgang in der Netzgemeinschaft formulieren.

Wie soll ich mich entscheiden?

Konflikt: Cyber-Mobbing

Die Klasse 7b der Uhland-Realschule hat einen neuen Schüler bekommen – Alexander aus der Ukraine. Er ist schüchtern und spricht nur gebrochen Deutsch. Zwei Tage vor einer gemeinsamen Klassenfahrt sieht Tom, dass Ole, ein anderer Klassenkamerad, den Neuen bei Facebook auf einem Bild verlinkt hat, das einen Kothaufen zeigt. Unter dem Bild ist zu lesen: „Der stinkt“. Tom wurde von Ole bereits selbst gemobbt, beleidigt und bedroht.

? Soll Tom etwas unternehmen?

Abb. 3: Baustein 2, Ausschnitt des Arbeitsblatts zu Projekt 4

Baustein 3: Mediale Frauen- und Männerbilder

Zu den Grundwerten einer demokratischen Gesellschaft gehört die Gleichstellung der Geschlechter. Aber wird dieser Wert in unserer von Medien geprägten Lebenswelt auch tatsächlich gelebt? Medien sind ein wichtiger Ort für Verhaltensregeln der Geschlechter. Hier werden Werturteile formuliert und Vorstellungen von Männlichkeit und Weiblichkeit erzeugt. Medien definieren auf diese Weise mit, wie Frauen und Männer sein sollen – und was als Abweichung von der vermeintlichen Norm gilt. Insbesondere für Jugendliche sind medial vermittelte Rollenbilder Modelle für die eigene Identitätsbildung: Wie wirken sich eindimensionale Rollenbilder in den Medien auf die Entwicklung und Ausprägung der eigenen Identität und die Lebensziele aus?

2 Bashing bedeutet: Belästigen und Diffamieren von anderen Personen im Internet.

Mithilfe des Bausteins hinterfragen die Schülerinnen und Schüler Vorurteile, Klischees und stereotype Geschlechterdarstellungen in den Medien. Sie können Folgen solcher stereotyper Darstellungsweisen, aufreizender Selbstdarstellung und der Verdinglichung von Menschen einschätzen. Sie lernen, sich mit den Wertekonflikten auseinanderzusetzen, die bei der Identitätsfindung in und mit den Medien entstehen. Zudem erkennen sie, wie vielfältig Mann- und Frausein heute sein kann, und entwickeln Verständnis für die Geschlechtsidentität von anderen.

Konflikt: Männerrollen

Tom ist frisch verliebt. Immer wenn er Kathi in der Schule sieht, will er ihr von seinen Gefühlen erzählen, aber er weiß nicht, wie er es anstellen soll. Er weiß, dass Kathi eher auf sportliche Jungs steht, die ihren durchtrainierten Körper gerne zeigen. Tom gehört aber eher zu denen, die die anderen als *Weicheier* bezeichnen. Er liest lieber als zu zocken oder macht Spaziergänge im Wald, statt sich auf Muskeltraining zu konzentrieren.

? Soll er sich wie die anderen Jungs verhalten, um Kathi zu beeindrucken?

Abb. 4: Baustein 3, Ausschnitt des Arbeitsblatts zu Projekt 4

– – –

Karla Neef, Wiss. Mitarbeiterin, Institut für Digitale Ethik (IDE), Hochschule der Medien Stuttgart, neef@hdm-stuttgart.de

INTERVIEW. MEDIENETHIK IM RELIGIONSUNTERRICHT

Wir haben den katholischen Theologen und Journalisten Rainer Steib, Leiter der Fachstelle Medien der Diözese Rottenburg-Stuttgart, zur im vorherigen Beitrag vorgestellten Broschüre *Ethik macht klick. Werte-Navi für das digitale Leben* befragt. Es ging um den Stellenwert des Themas Medienethik im evangelischen und katholischen Religionsunterricht in der Sekundarstufe I und im Gymnasium.

Sie haben sich mit der Broschüre *Ethik macht klick* in Bezug auf den Religionsunterricht auseinandergesetzt. Hat denn Medienethik im Religionsunterricht eigentlich überhaupt Platz?
Zugewiesen ist ihr der Platz auf alle Fälle. Das wird schon deutlich in der Leitperspektive *Medienbildung*, zu der der Religionsunterricht auch einen Beitrag leistet. Und das wird zudem in den Standards eingelöst, wie sich zum Beispiel an folgenden inhaltsbezogenen Kompetenzen aus dem Fachplan Katholische Religionslehre für die Sekundarstufe I, Bereich *Welt und Verantwortung*, M, Klassen 7/8/9 zeigt[1]:

> Die Schülerinnen und Schüler können
>
> (2) ein gesellschaftliches Phänomen, welches das Zusammenleben von Menschen gefährdet, als ethische Herausforderung beschreiben (z. B. Cybermobbing, Diskriminierung, Extremismus);
>
> (4) an einem Beispiel erläutern, wie kirchliche Stellungnahmen auf aktuelle ethische Herausforderungen eingehen (z. B. zur Frage der Gerechtigkeit, zum Umgang mit Eigentum, mit Medien);
>
> (5) ausgehend von Erfahrungen erläutern, dass Wahrhaftigkeit sich auf die eigene Persönlichkeit und das menschliche Zusammenleben auswirkt.

Auf evangelischer Seite ist der entsprechende Bildungsplanbezug in der Sekundarstufe I, Klassen 7/8/9 und im Gymnasium in den Bereichen *Mensch* und *Welt und Verantwortung* ebenfalls gegeben. Genauso im katholischen Religionsunterrichts des Gymnasiums.

Können (medien-)ethische Fragen im Religionsunterricht ohne Gottesbezug behandelt werden?
Zunächst einmal ist es völlig legitim, ethische Fragen aus einer immanenten Sicht und Systematik heraus zu betrachten. Selbst bekannte katholische Moraltheologen sagen, dass sie für die Beantwortung ethischer Fragen oder das ethische Handeln zunächst keinen Glauben oder keinen Gottesbezug brauchen. So lässt sich zum Beispiel das in den Arbeitsmaterialien vorgeschlagene Modell des ethischen Diskurses zunächst einmal aus religionspädagogischer Sicht auch im Religionsunterricht so durchführen.

Kommt denn kein christlicher Bezug zum Ausdruck?
Wichtig in diesem Zusammenhang scheint mir auch der Abschied von der Frage *Was hat Jesus dazu gesagt?*. Denn zunächst einmal bleibt festzuhalten, dass Jesus nichts zu Facebook gesagt hat. Er hat zwar des Öfteren vom Teilen gesprochen, sich damit aber sicherlich auf andere Dinge bezogen. Es wäre in einer zusätzlichen Reflexion darüber nachzudenken, warum denn das christliche Verständnis den Menschen zu einem verantwortungsvollen

1 http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/Startseite/BP2016BW_ALLG/BP2016BW_ALLG_SEK1_RRK_IK_7-8-9_02_00, Abruf: 29.11.2016.

Umgang mit sich selbst und anderen unter den Aspekten der Würde und der Unverfügbarkeit herausfordert. Somit bewege ich mich auf der Begründungsebene. Auch hierzu brauche ich nicht unbedingt den Glauben. Das Axiom der menschlichen Würde und der menschlichen Freiheit kann einfach gesetzt werden, wie dies ja durchaus auch in vielen ethischen Begründungen geschieht. Als Christ müsste ich an dieser Stelle aber auf mein Gottesbild und auf mein Menschenbild reflektieren. Dann ergibt sich aus einem liebenden und personalen Gott, der ein Wesen als sein Ebenbild erschafft, ein liebesfähiges und personales Wesen – eben eine besondere Würde und besondere Freiheit dieses Wesens. Weil Liebe sich nur in Würde und Freiheit aktualisieren kann, und weil sich aus der Gabe die Aufgabe ergibt, erschließt sich ein Werde-Prozess des Menschen und eine Anforderung an diesen Prozess zugleich.

Wäre das ein zusätzlicher Schritt nach einer medienethischen Reflexion?
Sinnvoll wäre es, diese Reflexion an den Anfang des Prozesses zu stellen. Für Schülerinnen und Schüler hat sie ansonsten, nach einer medienethischen Reflexion, oft den Geschmack des aufgesetzten und des Nachträglichen. Und auch in ihren Kausalzusammenhängen muss eigentlich die Reflexion auf die Grundlagen des Menschenbildes vor der Reflexion auf das richtige Handeln kommen.

Lässt sich mit Schülerinnen und Schülern tatsächlich über Begriffe wie Wahrhaftigkeit reflektieren, wie im Standard beschrieben?
Bemerkenswert finde ich bei der Reflexion zur Wahrhaftigkeit den ausdrücklichen Bezug auf die eigenen Erfahrungen im Bildungsstandard. An und für sich macht eine ethische Diskussion natürlich wenig Sinn ohne Bezug zur eigenen Erfahrungswelt – aber dass es direkt noch einmal gefordert wird, gefällt mir gut. Wahrhaftigkeit wäre dabei zunächst einmal zu definieren. Der Begriff meint natürlich mehr, als nur einfach *die Wahrheit* zu sagen und damit umgekehrt keine Gerüchte oder Lügen zu verbreiten. Wahrhaftigkeit meint auch ein authentisches und zuverlässiges Verhalten. Damit bewegen wir uns in den Aspekten 4.1 *Verantwortungsprinzip* und 4.2 *Ethik der Achtsamkeit* des vorliegenden Modells[2]. Es gilt von daher, den eventuell antiquiert erscheinenden Begriff der Wahrhaftigkeit auch auf die Verantwortung und die Achtsamkeit hin zu deuten bzw. zu definieren.

Welche Rolle sollte das kirchliche Lehramt in ethischen Fragestellungen spielen?
Ob am Ende dieser Einheit unbedingt noch ein kirchliches Papier zur Stellungnahme herangezogen werden muss, oder dies bei anderer Gelegenheit geschieht, mag jede/jeder selbst entscheiden. In der katholischen Kirche gibt es eigens einen *Welttag der Sozialen Kommunikationsmittel*, zu dem der Papst jährlich eine Botschaft herausgibt. Das mag immerhin verdeutlichen, welchen hohen Stellenwert das Thema im kirchlichen Bewusstsein hat. Diese Botschaften zum *Welttag der Sozialen Kommunikationsmittel* sind im allgemeinen auch ganz gut zu lesen und zu verstehen. Auf evangelischer Seite ist das *Lesebuch zur Tagung der EKD-Synode 2014 in Dresden: Kommunikation des Evangeliums in der digitalen Gesellschaft* zu empfehlen.

Vielen Dank Herr Steib für das Interview.

– – –

Das Interview führte Katharina Haugwitz, Medienpädagogin M.A, Fachstelle Medien der Diözese Rottenburg-Stuttgart, KHaugwitz@bo.drs.de

2 Siehe S. 66/67 in *Ethik macht klick*. Die Broschüre *Ethik macht klick* von klicksafe kann auf www.klicksafe.de/bestellungen als PDF heruntergeladen oder mit einer Druckkostenbeteiligung von 3,50 Euro als Broschüre bestellt werden.

VOM WEBQUEST ZUM ONLINE-UNTERRICHTSWERK. MEDIENANGEBOTE BEI RPP-KATHOLISCH

Webquest Judentum, Schwerpunkt Flucht, Online-Unterrichtswerk (OUW). Diese Stichworte verweisen auf Inhalte, Methoden und Medien, mit denen sich Religionsunterricht gestalten lässt. Das im Auftrag der Deutschen Bischofskonferenz betriebene religionspädagogische Portal *rpp-katholisch.de* bietet Lehrerinnen und Lehrern eine Fülle von Materialien wie Unterrichtsmodule, Arbeitsblätter und Hintergrundinformationen zu ausgewählten Themen, ergänzt um Bilder, Filme, Literatur- und Medientipps, gegliedert nach Tätigkeitsfeld, Schulstufe, Gegenstandsbereich, Unterrichtsmodell, Medientyp u.v.m.

Die Idee dahinter besteht darin, Religionslehrerinnen und Religionslehrern vielfältiges Unterrichtsmaterial zur kostenfreien Nutzung zugänglich zu machen. In den zehn Jahren seit der Freischaltung des Portals ist eine mittlerweile respektable Sammlung entstanden. Ergänzt wird diese durch aktuelle Nachrichten und Serviceseiten, die direkt zu den Angeboten von Kooperationspartnern führen, zum Beispiel den kirchlichen Medienstellen und dem von ihnen verantworteten *Medienportal der Evangelischen und Katholischen Medienzentralen*[1]. Die Inhalte von *rpp-katholisch.de* lassen sich über einen Materialkatalog, die Suchfunktion, die Unterrichtsmodelle und – ganz aktuell – das Online-Unterrichtswerk erschließen.

Webquest Judentum

Das didaktische Modell Webquest (von engl.: quest = Suche) ermöglicht Schülerinnen und Schülern, sich mittels digitaler Medien selbstständig Wissen anzueignen. Nach Anleitung wird eine Recherche im Internet vorgenommen und das Ergebnis in der Klasse präsentiert. Durch die gemeinsame Arbeit in Partnerteams können sich die Schülerinnen und Schüler wechselseitig unterstützen und kontrollieren. Sind genügend internetfähige Geräte vorhanden, ist arbeitsteiliges Vorgehen möglich. Die Lehrperson moderiert den Prozess soweit wie nötig und steht für inhaltliche und methodische Fragen zur Verfügung.

Das in *rpp-katholisch.de* bereit gestellte *Webquest Judentum*[2] bietet Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, sich selbstständig mit der Vielfalt aktuellen jüdischen Lebens in Deutschland auseinanderzusetzen. Zur Auswahl stehen die Themen:

- Wir sind da! – Die Geschichte des Judentums in Deutschland nach 1945
- Gebauter Aufbruch – Synagogen in Deutschland
- Orthodox, reformiert, masorti oder einfach nur jüdisch? Strömungen im Judentum der Gegenwart
- Vom Lieben einer gehassten Stadt – Was empfinden junge Juden als Gäste in Deutschland?
- Wie funktioniert eine jüdische Gemeinde?
- Kreislauf des Jahres – jüdische Feiertage
- Tragbares Vaterland eines Juden – die Thora
- Stationen eines jüdischen Lebens
- Rückblick und Ausblick

1 www.medienzentralen.de, Abruf: 28.11.2016.
2 www.rpp-katholisch.de/default.aspx?tabId=233&itemId=8002, Abruf: 28.11.2016.

Das *Webquest Judentum* ist Teil des Schwerpunkts *Judentum heute*, der Lehrerinnen und Lehrern Informationen zum Judentum in Deutschland und zu einigen Themen des christlich-jüdischen Dialogs sowie weitere Unterrichtsbausteine für Schülerinnen und Schüler höherer Klassen bietet. Dabei wird sowohl die christliche als auch die jüdische Sicht thematisiert, so dass Unterschiede und Gemeinsamkeiten deutlich hervortreten. In den Lehrerinformationen wird das gegenwärtige Judentum in Deutschland vorgestellt sowie die jüdische Sicht der Tora, der Schriftauslegung und der Person Jesus von Nazareth. Aus christlicher Sicht geht es um Jesus als den Christus und die christliche Auslegung der Bibel. Eine religionspädagogische Einleitung ergänzt die grundlegenden Texte.

Schwerpunkt Flucht

Die Rubrik Schwerpunkte stellt zu ausgewählten Themen umfangreiche Materialien zusammen. Der aktuelle Schwerpunkt *Flucht. Vertreibung. Rassismus*[3] bietet Videos, Arbeitshilfen und Materialien für Unterricht und Gottesdienst. Hier findet sich zum Beispiel der Film *Willi im Flüchtlingslager*, geeignet für den Einsatz in der Primarstufe zu den Themen Menschenrechte, Nächstenliebe und Gerechtigkeit. Der Reporter Willi Weitzel besucht im Auftrag des Kindermissionswerks *Die Sternsinger* das Flüchtlingslager Dzaleka in Malawi, in dem rund 17.000 Menschen leben. Im Unterricht kann auf Motive einer Flucht sowie ihre politischen und sozialökonomischen Bedingungen eingegangen werden: Woher stammen diese Menschen? Warum mussten sie fliehen? Wie sieht der Alltag von Flüchtlingskindern und ihren Familien aus? Darüber hinaus stellt sich für Christinnen und Christen auch die Frage, welche Perspektive es für die Zukunft der geflüchteten Menschen gibt und wie sie konkret unterstützt werden können.

Vielfältiges Unterrichtsmaterial für Religionslehrerinnen und -lehrer bietet rpp-katholisch.

3 www.rpp-katholisch.de/Schwerpunkte/Detail/tabid/235/ctrlToLoad/Details/nid/8972/Default.aspx, Abruf: 28.11.2016.

Einen anderen Ansatz verfolgt ein im Schwerpunkt Flucht präsentiertes Angebot der Medienstellen, das fünf Filme bereit hält, die ohne Sprache auskommen und gemeinsam in sprachheterogenen Klassen und Gruppen angesehen werden können. Dabei geht es um die Erfahrung, dass, sobald die Sprache keine Barriere mehr darstellt, Gemeinsamkeiten erlebt werden können.

Online-Unterrichtswerk

Das *Online-Unterrichtswerk (OUW)* baut auf einer vergleichenden Untersuchung derzeit geltender Lehrpläne für das Fach Katholische Religion in den 16 Bundesländern auf. Dabei zeigte sich, dass die Länder zwar eigenständige Konzepte des Religionsunterrichtes entwickelt haben, die unterschiedlichen Kompetenzmodelle und die zu vermittelnden Inhalte aber dennoch miteinander vereinbar sind. Somit war es möglich, dem OUW eine einheitliche Struktur zu geben und zugleich die Lehr- bzw. Bildungspläne aller Bundesländer zu berücksichtigen.

Das *Online Unterrichtswerk (OUW)* erschließt das Unterrichtsmaterial auf *rpp-katholisch.de* unter dem Aspekt der Bildungspläne im Fach Katholische Religion für die Sekundarstufe I und Sekundarstufe II. Es unternimmt den Versuch, bundesländerübergreifende Themen zu identifizieren und passende Unterrichtsmodule zuzuordnen. Die Gliederung in Zentraltabelle, Thementabellen und konkrete Materialien will Vorhandenes schnell nutzbar machen. Das *OUW*, seit Mitte 2016 online[4], wird fortlaufend aktualisiert und ergänzt. Um das *OUW* zu nutzen und weitere Materialien des Portals herunterladen zu können, ist eine einmalige und kostenlose Registrierung unter *rpp.katholisch.de* erforderlich.

– – –

Ursula Neises, Religionspädagogin, Medienpädagogin, Redaktionsleiterin des religionspädagogischen Fachportals rpp-katholisch.de, neises@rpp-katholisch.de

4 www.rpp-katholisch.de/Onlineunterrichtswerk/tabid/275/Default.aspx, Abruf: 28.11.2016.

RELIGIONSPÄDAGOGISCHES NETZWERK RPI-VIRTUELL

Mit der Neukonzeption von rpi-virtuell entwickelt sich die Plattform nach 14 erfolgreichen Jahren im Netz weiter zu einem religionspädagogischen Netzwerk für die religiöse Bildung in Schule und Gemeinde, das frei zugänglich und kostenfrei bleibt. Die Einführung etablierter Open Source Produkte ermöglicht künftig vielfältige Nutzungsszenarien, mobilen Zugang sowie einfache Handhabung und lässt sich durch den modularen Aufbau der Dienste beliebig erweitern.

Profil

- Unterstützung der religionspädagogischen Arbeit in Schule und Gemeinde durch Hilfen zur Entwicklung von Bildungsmedien sowie deren Erfassung und Bereitstellung über einen zentralen Materialpool.
- Aufbau einer Fach-Community, die religionspädagogisch Tätige bei Auswahl, Anpassung und Entwicklung von freien Bildungsmedien sowie bei der Erprobung von digitalen Lernformaten und -techniken unterstützt.
- Betreuung digitaler Bildungsvorhaben in Schule, Hochschule und Kirche durch Beratung und Erschließung geeigneter Lernformate und -werkzeuge.
- Stärkung der religionspädagogischen Institute der Landeskirchen durch
  - Bereitstellung von Online-Diensten für die Durchführung von online unterstützten Aus-, Fort- und Weiterbildungskursen;
  - Verbreitung von Nachrichten und online zugänglichen Unterrichtshilfen;
  - Angebote für Mitarbeitende in den Instituten zur Verbesserung der eigenen Kompetenzen im Umgang mit neuen Lerntechnologien.

Dienste

Statt *einer* Plattform für alles, bietet rpi-virtuell künftig klar strukturierte Dienste an, die unabhängig voneinander genutzt und miteinander kombiniert werden können. Deshalb können Nutzende, die sich für *einen* Dienst registriert haben, mit ihrem Zugang auch auf alle anderen Bereiche zugreifen.

rpi-virtuell: Das religionspädagogische Netzwerk für religiöse Bildung in Schule und Gemeinde.

Reformation[1]

Eine übersichtliche Zusammenfassung für Religionslehrerinnen und Religionslehrer haben wir in einem Reformations-Special bereit gestellt: *Wie gehen wir im Religionsunterricht an das Reformationsjahr heran? – Welche Kompetenzen sollen Schülerinnen und Schüler erwerben?* Dazu werden im Jubiläumsjahr sehr viele Ideen auf den Markt gebracht, so dass die Übersicht leicht verloren gehen kann. Wir haben die Veröffentlichungen für Sie sortiert und in folgenden Blöcken zusammengefasst:

- Unterrichtsentwürfe
- Projektideen
- Medien
- Praxistipps wie Arbeitsblätter, Online-Spiele u.a.m.
- Kostenpflichtige Materialien

Materialpool[2]

Ein neuer Materialpool mit erneuerter Datenstruktur und einer verbesserten Suche sowie didaktischen und technischen Hilfen zum Einsatz der darin vorgestellten Bildungsmedien wird zum Kirchentag am 24. Mai 2017 in Berlin vorgestellt. Im Materialpool bieten wir nach Bildungsstufen gegliederte Themenseiten zu zahlreichen Unterrichtsanforderungen an. Diese Seiten präsentieren eine Zusammenstellung von Materialien, Informationen und Medien zum jeweiligen Thema. Ihre Inhalte werden häufig verwendet und von der Redaktion empfohlen. Zum Beispiel gibt es eine Seite zum Thema *Flüchtlinge* für den Elementarbereich und die Grundschule[3] sowie für die Sekundarstufen[4].

News[5]

Aktuelles bietet News als religionspädagogisch orientiertes Nachrichtenmagazin, das nicht nur über Neuigkeiten in rpi-virtuell berichtet, sondern Nachrichten aus dem evangelischen Bildungskontext weitergibt und durch Newsletterfunktionen und personalisierbaren Rubriken maßgeschneiderte Neuigkeiten zugänglich macht.

Kurse[6]

Für die kompetenzorientierte Unterrichtsplanung gemäß dem Bildungsplan 2016 in Baden-Württemberg finden sich hier eine Überblickstour und Lernmodule, um den eigenen Religionsunterricht kompetenzorientiert zu planen und zu gestalten. Neben der Teilnahme an angebotenen Kursen ermöglicht dieser Dienst auch die Entwicklung und Bereitstellung eigener Kurse.

1 http://blogs.rpi-virtuell.de/reformation/, Abruf: 2.12.2016.
2 http://www.rpi-virtuell.net/material, Abruf: 2.12.2016.
3 http://bit.ly/flucht-elementar, Abruf: 2.12.2016.
4 http://bit.ly/flucht-sekundar, Abruf: 2.12.2016.
5 http://news.rpi-virtuell.de, Abruf: 2.12.2016.
6 http://kurse.rpi-virtuell.de, Abruf: 2.12.2016.

Gruppen[7]

Über dieses Modul, eine Lern- und Arbeitsplattform für Gruppen auf der Basis von Open Source-Komponenten, können sich mehrere Personen, unabhängig von ihrer Zugehörigkeit zu einer Gliedkirche oder einer kirchlichen Einrichtung, zu einer Online-Gruppe zusammenschließen und

- sich je nach Wahl in einem abgeschlossen oder offen zugänglichen digitalen Raum über eigene Aktivitäten in und außerhalb der Gruppe informieren (activity stream);
- in einem Forum diskutieren;
- gemeinsam an Artikeln (Online-Dokumenten) schreiben;
- eine Wissensdatenbank aufbauen;
- in einem gemeinsamen Webblog veröffentlichen.

Die religionspädagogischen Institute in Hessen erarbeiten beispielsweise eine gemeinsame Fachkonferenzmappe für den Religionsunterricht[8].

Blogs[9]

Hier werden grundlegende Autoren- und Publikationswerkzeuge zur Erstellung und Weiterentwicklung von frei lizenzierten Bildungsmedien und Unterrichtshilfen (OER – Open Educational Resources) bereit gestellt und eine Beteiligung am Fachdiskurs ermöglicht.

Die offizielle Einführung in die neuen Dienste der Plattform beginnt mit dem Kirchentag 2017. Einige dieser Dienste sind jedoch bereits jetzt auf www.rpi-virtuell.de zu erreichen.

– – –

Jörg Lohrer, Wiss. Mitarbeiter, Leitungsteam rpi-virtuell, Comenius-Institut Münster, lohrer@comenius.de

7 http://gruppen.rpi-virtuell.de, Abruf: 2.12.2016.
8 http://gruppen.rpi-virtuell.de/docs/fachkonfernzmappe_religion_hessen_inhaltsverzeichnis/, Abruf: 2.12.2016.
9 http://blogs.rpi-virtuell.de, Abruf: 2.12.2016.

ONLINE-LERNEN. LERNPLATTFORM-KIRCHE.DE

Das e-Learning-Portal der Evangelisches Medienhaus GmbH ist eine Bildungsplattform für alle, die ihr Bildungsangebot mit Online-Kursen oder Online-Gruppen erweitern möchten. Alles, was Lehrerinnen und Lehrer dazu benötigen, ist ein Computer mit Internetzugang, um die Lernplattform aufzurufen, oder ein Mobilgerät und die entsprechende App *Lernplattform*.

Weiterbildung und Austausch

Lernplattform-kirche.de bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten, sich ortsunabhängig, flexibel und selbstorganisiert weiterzubilden oder in Gruppen auszutauschen: Lerninhalte können über Lernvideos, Lernspiele, Tests oder interaktive Lernmodule vermittelt und über eine Lernerfolgskontrolle evaluiert werden. In Webkonferenzen, Chats, Foren oder Nachrichten können sich Kursteilnehmerinnen oder Kursteilnehmer sowie Referentinnen und Referenten jederzeit austauschen und vernetzen.

Lehrkräfte haben die Möglichkeit, ihr Onlineangebot aus einer breiten Palette an Funktionen individuell zu einem Kursmodell zusammen zu stellen: Präsenztage, die durch Lernmaterialien auf Lernplattform-kirche.de ergänzt werden oder klassische Online-Kurse, welche gänzlich auf der Lernplattform stattfinden. Die Evangelische Medienhaus GmbH berät bei konzeptionellen und didaktischen Fragen.

Lernplattform Kirche ist eine Bildungsplattform für alle.

Ergänzung zum Unterricht

Angezielt ist, dass Nutzerinnen und Nutzer aus dem Schulbereich Lernplattform-kirche.de, ergänzend zum Schulunterricht, in AGs oder Fachschaften einsetzen, um Jugendlichen Inhalte medial und ortsunabhängig zu vermitteln sowie sie zum online-gestützten Lernen oder Erstellen eines Wikis zu motivieren. Lernplattform-kirche.de stellt für Schülerinnen und Schüler eine geschützte digitale Lernplattform zum Austausch von Dateien und Aufgaben bereit.

Für Lehrkräfte bestimmter Fachbereiche bietet sich eine Online-Gruppe zum Erfahrungsaustausch sowie zur Weiterbildung und Organisation über Webkonferenzen, Lernmodule und Foren an. Vor allem für die Fortbildung eignet sich Lernplattform-kirche.de in besonderer Weise, wenn Lehrkräfte sich zeit- und ortsunabhängig qualifizieren möchten.

Kostenlose und kostengünstige Bildungsangebote

Auf *Lernplattform-kirche.de* werden bereits offene Online-Kurse und andere Online-Angebote von unterschiedlichen Bildungsanbietern präsentiert. Nach der kostenlosen Registrierung wird der einmalige Kursbetrag fällig, um dem gewünschten Kurs oder der jeweiligen Gruppe hinzugefügt zu werden.

– – –

Lena König, B.A. Kultur- und Medienbildung, M.A. Museumsmanagement und -kommunikation, Evangelisches Medienhaus GmbH, Stuttgart, Medienpädagogin, lena.koenig@evmedienhaus.de

III. Service

MEDIEN-TIPPS. FILM UND LITERATUR

In der *Mediathek für Pastoral und Religionspädagogik* in Freiburg, im *Ökumenischen Medienladen* in Stuttgart und in der Bibliothek *Haus Birkach* in Stuttgart finden Sie qualitativ hochwertige Medien für viele Bereiche der Bildungsarbeit. Nachfolgend präsentieren wir Ihnen eine Auswahl an Verleih-Medien, die sich auf die Themen dieser Publikation beziehen. Filme stellen Ihnen Mediathek und Ökumenischer Medienladen zumeist auch als Download zur Verfügung. Die Verfügbarkeit eines Titels wird über die grüne Kennzeichnung der drei Standorte angezeigt: B (Birkach), F (Freiburg), S (Stuttgart). Über Nutzungsbedingungen, Öffnungszeiten, Kontaktdaten und Medienangebot informieren die jeweiligen Webseiten.[1]

Grundschule – Filme zu Flucht und Migration

Rafiki – Beste Freunde
Spielfilm, 76 Min., Norwegen 2009, ab 8 Jahren
Julia, Mette und Naisha, drei neunjährige Freundinnen, sind bereits seit ihrem Schulbeginn unzertrennlich. Umso trauriger ist die Nachricht, dass der Asylantrag von Naisha und ihrer Familie, Flüchtlingen aus Ostafrika, abgelehnt wurde. Die Familie flieht nach Oslo, um dort unterzutauchen. Die drei Freundinnen werden getrennt, doch durch geheime Tinte wissen Julia und Mette, wo sich ihre Freundin Naisha befindet. Unglücklicherweise erfährt auch Julias Vater, der Polizist ist, davon. Für die Mädchen beginnt eine abenteuerliche Reise, denn sie versuchen alles, um die Ausweisung von Naisha zu verhindern. *** B F S

Empfehlungen kompakt: Die Beschreibungen der folgenden Filme finden Sie im Artikel *Medienbildung im Religionsunterricht der Grundschule* ab Seite 6.

- **Akim rennt,** Bilderbuchkino, Trickfilm, 6 Min., Deutschland 2015, ab 6 Jahren *** B F S
- **Willi im Flüchtlingslager,** Dokumentarfilm, 23 Min., Deutschland 2013, ab 6 Jahren *** B F S
- **Rana – ein langer Weg in die Zukunft,** Dokumentarfilm, 11 Min., Deutschland 2016, ab 8 Jahren *** B F S
- **Der wunderbarste Platz auf der Welt,** Bilderbuchkino, Trickfilm, 8 Min., Deutschland 2014, ab 6 Jahren *** B F S

Akim rennt

Willi im Flüchtlingslager

1 http://www.hausbirkach.de/bibliothek/ - https://www.oekumenischer-medienladen.de/ - http://www.mediathek-freiburg.de/, Abrufe: 15.12.2016

Rana – ein langer Weg in die Zukunft

Der wunderbarste Platz auf der Welt

Grundschule – Religionspädagogische Literatur zu Flucht und Migration

Kinder auf der Flucht

Grundschule Religion
von Braunmühl, Susanne; Peters, Beate (Hg.): Seelze 2016, 32 S., Zeitschrift, ab 6 Jahren
Für religiöses Lernen können Fragen nach dem Fremdsein und Umgang mit dem Fremden eine wichtige Bedeutung haben. Die Kinder sollen eine Vorstellung davon bekommen, was es bedeutet, seine Heimat, Familie und Freunde zu verlassen und in einem Land fremd zu sein. Sie sollen in Ansätzen Zusammenhänge und Hintergründe verstehen und Geflüchteten vorurteilsfrei begegnen. So können sie angeregt werden, eine neue Gastfreundlichkeit zu entwickeln. *** B F S

Bestimmt wird alles gut

Boie, Kirsten; Birck, Jan: Stuttgart 2016, 48 S., Sachbuch, ab 8 Jahren
In diesem Kinderbuch erzählt die Autorin nach einer wahren Begebenheit die Geschichte der Geschwister Rahaf (10) und Hassan (9), die mit ihren Eltern aus Syrien über Ägypten, Italien und Frankreich nach Deutschland geflüchtet sind. Es werden sowohl die negativen als auch positiven Erfahrungen der Flüchtlingsfamilie in Europa geschildert: einfühlsam, aber zugleich nüchtern und ohne übertriebene Sentimentalität. Die von Jan Birck eindrucksvoll illustrierte Erzählung kann deutschsprachigen Schülerinnen und Schülern gut helfen, sich in die Lage von Flüchtlingskindern zu versetzen. Die Geschichte ist zweisprachig – auf Deutsch und auf Arabisch – erzählt, so dass sie auch von Flüchtlingskindern in ihrer Heimatsprache gelesen werden kann. *** B F S

Alima, das Mädchen aus Aleppo

Erlebnisse eines syrischen Flüchtlingskindes in Deutschland
Gröger, Birgit: Kelkheim 2016, 37 S., Kinderbuch
Das Mädchen Alima aus dem syrischen Aleppo landet nach der Flucht über das Mittelmeer mit ihrer Mutter in einem Flüchtlingslager in Deutschland. Ihr Vater und ihre beiden Brüder sind seit der Flucht verschollen. Die Ereignisse kehren in Alpträumen zurück. Für den Unterricht werden Anregungen zur Weiterarbeit z.B. in schulischen Schreibprojekten gegeben. *** B F S

Empfehlungen kompakt

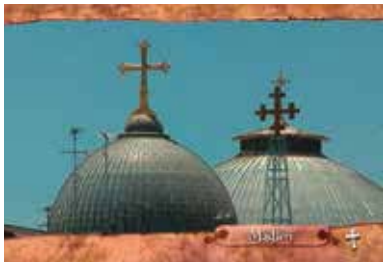
- **Der rote Mantel,** Die Geschichte vom heiligen Martin *** Janisch, Heinz; Heiskel, Brigitta: Innsbruck 2015, 28 S., Bilderbuch, ab 4 Jahren *** B F S
- **Auf der Flucht – Flüchtlingskinder weltweit,** Kinder im Fokus – Dossier: Flucht *** Krämer, Klaus (Hg.): Aachen 2013, 86 S., Sachbuch, ab 8 Jahren *** B F S
- **Flucht aus der Heimat,** So helfen die Sternsinger Flüchtlingen aus Syrien, Sternsinger – Kinder mit einer Mission *** Hörnig, Anna (Hg.): Aachen 2013, 16 S., Sachbuch, ab 8 Jahren *** B F S
- **Dem Fremden begegnen (Heft 1/2017),** entwurf – Konzepte, Ideen und Materialien für den Religionsunterricht *** Reinert, Andreas (Hg.): Seelze 2017, Zeitschrift *** B F S
- **Karlinchen. Ein Kind auf der Flucht.** Fuchshuber, Annegret: Neuausgabe, Berlin 2015, ab 6 Jahren *** B F S

Sekundarstufe I – Filme für Interreligiöse Bildung

Islam
Weltreligionen im Fokus
Dokumentarfilm, 21 Min., Deutschland 2014, ab 12 Jahren
Die zweisprachige Produktion (deutsch/englisch) stellt zentrale Inhalte islamischen Lebens und Glaubens vor. Sie thematisiert wichtige Stationen der Biografie Mohammeds, die Ausbreitung des Islam, seine kulturelle Bedeutung sowie den Unterschied zwischen den beiden islamischen Glaubensrichtungen Sunna und Schia. Abschließend erläutert sie die Bedeutung des Koran und die fünf Säulen des Islam. *** B F S

Judentum
Weltreligionen im Fokus
Dokumentarfilm, 25 Min., Deutschland 2013, ab 12 Jahren
Dieser Film aus der Reihe *Weltreligionen im Fokus* stellt das Judentum von seinen Anfängen bis zur Gegenwart vor. Der erste Teil nimmt die historischen Ursprünge des Judentums in den Blick und skizziert zentrale Ereignisse seiner viertausendjährigen Geschichte. Der zweite Teil zeigt die vielfältigen Ausdrucksformen jüdischen Lebens und Glaubens in der Gegenwart. Wichtige Feste, Feiertage und Bräuche werden ebenso erläutert wie grundlegende Begriffe des Judentums. *** B F S

Das Gebet in den Weltreligionen
Dokumentarfilm, 26 Min., Deutschland 2012, ab 10 Jahren
Das Gebet kann in Form einer Bitte, des Dankes oder als Gespräch Ausdruck finden. Ob im Islam, im Christentum, im Buddhismus, im Hinduismus oder im Judentum – in allen fünf Weltreligionen geht es im Gebet um die Zuwendung zu Gott oder einer höheren Kraft. Die DVD ist gegliedert in: 1. Grundlagen des Gebets; 2. Gebetsformen in den Weltreligionen; 3. Das Gebet heute. *** B F S



Schnitzeljagd im Heiligen Land

Vielfalt jüdischen Lebens in Deutschland

I'm muslin, dont't panic

Empfehlungen kompakt: Die Beschreibungen der folgenden Filme finden Sie im Artikel *Medienbildung im Religionsunterricht* in der Sekundarstufe I ab Seite 14.

- **Schnitzeljagd im Heiligen Land,** Dokumentarfilm, 4 x 25 Min., Deutschland 2010, ab 10 Jahren *** B F S
- **Gottes Häuser,** Dokumentarfilm, 24 Min., Deutschland 2016, ab 10 Jahren *** B F S
- **Vielfalt jüdischen Lebens in Deutschland,** Dokumentarfilm, 45 Min., Deutschland 2007, ab 14 Jahren *** B F S
- **I'm muslim, don't panic. Aus dem Alltag muslimischer Jugendlicher in Deutschland,** Dokumentarfilm, 27 Min., Deutschland 2015, ab 14 Jahren *** B F S

Sekundarstufe I – Religionspädagogische Literatur für Interreligiöse Bildung

glauben, vertrauen, zweifeln
Unterrichtsmaterialien für die Sekundarstufe (Kl. 9/10)
Interreligiös-dialogisches Lernen (Band 6)
Gloy, Andreas; Knauth, Thorsten: Berlin 2015, 128 S., Sachbuch, ab 14 Jahren
Die Frage nach Sinn und Sinnlosigkeit sowie die Suche nach Identität, Glück und einem guten Leben sind die beiden Rahmenthemen dieser Unterrichtsmaterialien. Lernwege und Inhalte folgen durchgängig einem dialogischen Prinzip: Fragen und Antworten werden zueinander in Beziehung gesetzt. Die Deutungen von Vertreterinnen und Vertretern der Weltreligionen sind nicht als *richtige* oder *falsche* Antworten zu verstehen, sondern als bedenkenswerte Beiträge zum gemeinsamen Gespräch über Glaube, Zweifel und Vertrauen. *** B F S

Glauben alle an denselben Gott?
Religion: Themen – Unterrichtsideen – Materialien für Klasse 5 – 10
Lenhard, Hartmut; Zimmermann, Mirjam (Hg.): Seelze 2012, 48 S., Zeitschrift, ab 10 Jahren
Die Unterrichtsvorschläge dieser Ausgabe sollen die Schülerinnen und Schüler ansprechen und anregen, über subjektiv geglaubte Wahrheiten der drei monotheistischen Religionen nachzudenken und diese zu vergleichen, Jerusalem als gemeinsame Stadt der drei Religionen kennenzulernen, den Fragen nach der Wahrheit der Religionen in G. E. Lessings Ringparabel nachzuspüren, zentralen Gemeinsamkeiten und Differenzen in den Gestaltungsformen des Glaubens an den einen Gott im Judentum, Christentum und Islam nachzugehen und so Antworten auf die Frage *Glauben alle an denselben Gott?* zu versuchen. *** B F S

begegnen – lernen – interreligiös
Reihe: Information und Material (I&M)
Gottschlich, Josef; Dr. Kittel, Joachim; Muth-Detscher, Brigitte (Hg.): Freiburg 2015, 68 S., Zeitschrift, ab 8 Jahren
In der Publikation geht es um interreligiöses Begegnungslernen zwischen Angehörigen der drei monotheistischen Weltreligionen Judentum, Christentum und Islam. Hierzu enthält das Heft für den Bereich Grundschule eine Lernsequenz zum Thema *Einblicke in die Religion der Muslime*. Unter dem Titel *Abraham unter dem Segen Gottes* wird, herausgegeben von Katja Boehme, praxiserprobtes Unterrichtsmaterial zum interreligiösen Begegnungslernen in den Klassenstufen 5 und 6 vorgestellt. Schließlich folgen niveaudifferenzierte Lernimpulse für die Jahrgangsstufen 7 und 8 zu zentralen Gemeinsamkeiten zwischen Christentum und Islam (Dekalog, Gottesbild) sowie Judentum und Christentum (Stammbaum Jesu, Kindheitsevangelien). *** B F S

Empfehlungen kompakt

- **Für eine gerechte Welt – Prophetinnen, Propheten und wir,** Unterrichtsmaterialien für die Sekundarstufe, Interreligiös-dialogisches Lernen *** Bauer, Jochen; Sommerhoff, Mara: München 2014, 144 S., Sachbuch, ab 10 Jahren *** B F S
- **Heilige Schriften,** Texte – Themen – Traditionen, Lernen im Trialog *** Sajak, Clauß Peter: Paderborn 2015, 96 S., Sachbuch, ab 10 Jahren *** B F S
- **Gotteshäuser: Entdecken – Deuten – Gestalten,** Lernen im Trialog *** Sajak, Clauß Peter (Hg.); Herborn, Dorothee; Schneider, Niels-Holger; Schwarz-Boenneke, Bernadette: Paderborn 2012, 96 S., Sachbuch, ab 10 Jahren *** B F S
- **Gebete von Juden, Christen und Muslimen,** Modelle für religiöse Feiern in der Schule *** Holzapfel-Knoll, Maria; Leimgruber, Stephan: München 2009, 101 S., Sachbuch, ab 10 Jahren *** B F S
- **Interreligiöses Lernen (IRP-Impulse 2/12),** Judentum – Christentum – Islam – Hinduismus, IRP-Impulse – Zeitschrift für den kath. RU an allgemein bildenden Gymnasien und beruflichen Schulen *** Jakobs, Dr. Maria; Schneider, Dr. Stefanie (Hg.): Freiburg 2012, 68 S., Zeitschrift, ab 10 Jahren *** B F S
- **Interreligiöses Lernen: Einführung, Materialien, Ideen** *** Landgraf, Michael: Religionspädagogische Hefte A/Allgemeinbildende Schulen, Speyer 2012, 33 S., Evangelische Kirche der Pfalz *** B F S

Filme zu Filmbildung

Film: Wie geht das eigentlich?
Filmbildung für Kinder
Dokumentarfilm, Kurzspielfilm, Trickfilm, 82 Min., Deutschland 2013, ab 6 Jahren
Was muss alles passieren, bis ein Film auf die Leinwand kommt? Welche Filmarten gibt es? Warum sehen wir uns so gerne Filme an? Diese Doppel-DVD mit vier Filmen, neun Making Of-Reportagen und sieben Multimedia-Präsentationen zur Filmkunde lädt dazu ein, gemeinsam mit Kindern in Jugendarbeit oder Schule die Welt des Films zu entdecken. Fachkräfte der Jugendarbeit, Lehrerinnen und Lehrer finden zudem praktische Vorschläge, wie sie das Thema Filmkunde mit Kindern ab sechs Jahren bearbeiten können. *** B F S

Checker Tobi: Der Film-Check

Wie geht das eigentlich?

Bild für Bild

Empfehlungen kompakt

- **Wer trickst für den Trickfilm?** Willi will's wissen, Dokumentarfilm, 25 Min., Deutschland 2009, ab 6 Jahren *** B F S
- **Checker Tobi: Der Film-Check,** Dokumentarfilm, 25 Min., Deutschland 2016, ab 8 Jahren *** B F S

Literatur zu Filmbildung

Arbeitsbuch Film

Kopiervorlagen zur Geschichte, Analyse und Produktion von Filmen in der Sekundarstufe
Müller-Hansen, Ines: Babenhausen 2014, 192 S., Sachbuch, ab 12 Jahren
Mit sofort einsetzbaren Arbeitsblättern können Schülerinnen und Schüler gemeinsam mit der Lehrperson alle wichtigen Aspekte des Themas erarbeiten, z. B. Begriffe der Filmanalyse (u. a. Kameraperspektive, Kameraeinstellung, Montage, Schnitt, Drehbuch, Storyboard, Filmmusik), die Beteiligten an einer Filmproduktion (u. a. Regisseur, Produzent, Schauspieler) oder Kennzeichen von Epochen der Filmgeschichte (vom Stummfilm bis zum digitalen Film) sowie Filmgenres (Actionfilm, Science-Fiction-Film, Animationsfilm, Dokumentarfilm usw.). Darüber hinaus erhalten die Schülerinnen und Schüler konkrete Anleitungen zur Erstellung eigener Filme im Unterricht.
*** B F S

Filmeinsatz im Religionsunterricht

Feichtinger, Christian: Göttingen 2014, 144 S., Sachbuch, ab 10 Jahren
Der vorliegende Ratgeber bietet eine kompetente Einführung und zeigt anhand einer durchdachten Filmdidaktik, wie die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler gestärkt werden kann. Dazu gehört zum Beispiel ein umfangreicher Fragenkatalog, mit dem verschiedene Aspekte eines Films unter die Lupe genommen werden können. Im letzten, größten Kapitel des Buches werden dann 111 bedeutende und für den Religionsunterricht relevante Filme nach Leitthemen geordnet vorgestellt. *** B F S

Kurz und Gut – Kurzfilme für den Religionsunterricht
Loccumer Impulse, Arbeitshilfen Medienpädagogik
Marklein, Steffen (Hg.): Rehburg-Loccum: Religionspädagogisches Institut 2012, 192 S., Sachbuch, ab 8 Jahren
Diese Arbeitshilfe unterstützt die Arbeit mit Kurzfilmen in Schule und Gemeinde. Sie bietet umfangreiches Material. Das Einsatzalter der vorgestellten Filme reicht vom Grundschulbereich bis hin zur Sekundarstufe II. Der erste Teil bietet grundsätzliche Überlegungen zum Medium Kurzfilm sowie methodische und didaktische Anregungen für den Unterricht. Im zweiten Kapitel werden 33 ausgewählte Kurzfilme beschrieben und Einsatzmöglichkeiten für den Unterricht aufgezeigt. Im dritten Teil werden erprobte Unterrichtsbeispiele ausführlich vorgestellt. Diese wollen zu eigener Unterrichtspraxis mit Kurzfilmen ermutigen und dazu konkrete Anweisungen geben. *** B F S

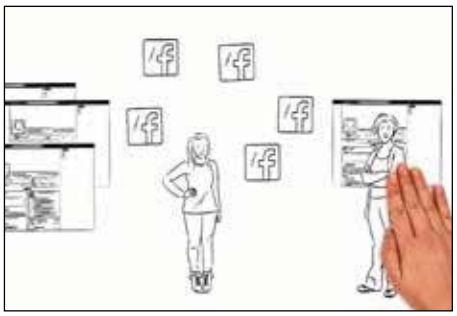
Empfehlungen kompakt

- **Trickfilmstudio RU,** Trickfilme im Religionsunterricht gestalten und präsentieren *** Grasser, Patrick: Göttingen 2011, 128 S., Sachbuch, ab 8 Jahren *** B F S
- **Filme im Religionsunterricht (Heft 2/2013),** entwurf – Konzepte, Ideen und Materialien für den Religionsunterricht *** Reinert, Andreas (Hg.): Seelze 2013, 65 S., Zeitschrift, ab 10 Jahren *** B F S
- **Religion im Kino,** Religionspädagogisches Arbeiten mit Filmen *** Kirsner, Inge; Wermke, Michael (Hg.): Jena 2005, 244 S., Sachbuch, ab 12 Jahren *** B F S

Sekundarstufe I – Dokumentarfilme zu medienethischen Themen

Kinder, Jugendliche und Medien
Animations- und Dokumentarfilme, insg. 12 Min., Deutschland 2014, ab 12 Jahren
Die vier dreiminütigen Filme *Facebook, Kinderschutzprogramme, Smartphones* und *Ins Netz gegangen – der Mensch in den sozialen Medien* zeigen Probleme beim Umgang mit Medien auf, geben Anregungen und Tipps zur Medienerziehung und bieten Lösungen an. Auf der ROM-Ebene sind verschiedene Broschüren zum Thema als pdf-Dateien vorhanden. *** B F S

Schule aktiv! Gegen Cybermobbing
Dokumentarfilm, 60 Min., Deutschland 2013, ab 11 Jahren
Die DVD thematisiert mit zahlreichen Materialien die verschiedenen Formen und Strukturen von Mobbing- und Cybermobbingprozessen und regt eine aktive Auseinandersetzung innerhalb der Schule an. Inhaltliche Schwerpunkte liegen auf der Sensibilisierung und Stärkung der Schülerinnen und Schüler, um sich gegen Cybermobbing zur Wehr setzen zu können. Neben Reportagen und Erklärfilmen enthält die DVD umfangreiche Audio- und Bildmaterialien sowie Arbeitsmaterialien für den Einsatz im Unterricht. *** B F S



Kinder, Jugendliche und Medien

Medien und Sexualität

Empfehlungen kompakt

- **Cybermobbing – Attacke im Netz,** Dokumentarfilm, 19 Min., Deutschland 2012, ab 12 Jahren *** B F S
- **Medien und Sexualität,** Dokumentarfilm, 27 Min., Deutschland 2011, ab 14 Jahren *** B F S

Sekundarstufe I – Kurzspielfilme zu medienethischen Themen

Chatgeflüster

Kurzspielfilm, 45 Min., Deutschland 2008, ab 10 Jahren

Die 14-jährige Julia lernt beim Chatten Max kennen, der den Nicknamen *Flotter Otter* benutzt. Eines Tages will Max, dass Julia sich vor der Webcam für ihn auszieht. Julia bricht daraufhin sofort den Kontakt ab, aber Max findet Julias Adresse und Telefonnummer heraus und belästigt sie weiter. Kommissar Meininger wird eingeschaltet und kann in letzter Sekunde verhindern, dass Julia Opfer des Pädophilen wird. Ein 2009 mit dem Goldenen Spatz und dem EMIL ausgezeichneter Kurzspielfilm, der eindringlich und zielgruppengerecht die erheblichen Gefahren und Risiken des Internets visualisiert. – Aus der KIKA-Fernsehreihe krimi.de. *** B F S

Happy Slapping

Kurzspielfilm, 19 Min., Deutschland 2008, ab 14 Jahren

Vier junge Mädchen, enge Freundinnen, haben sich eine Mutprobe ausgedacht: Eine von ihnen soll einen wildfremden Passanten schlagen und dieses soll gefilmt werden. Doch aus einem gewalttätigen Scherz wird zunehmend Schlimmeres: Eines der Mädchen wird zum Mobbing-Opfer, das schikaniert wird, während ihre Freundinnen diese Situation mit dem Handy filmen. Die DVD bzw. die entsprechenden Materialien wollen einerseits auf die Gefahren von Cybermobbing hinweisen, andererseits Schülerinnen und Schüler, Lehrerinnen und Lehrer und Eltern für diese Form der Gewaltanwendung sensibilisieren. *** B F S

Empfehlungen kompakt

- **Invention of Trust,** Kurzspielfilm, 30 Min., Deutschland 2015, ab 12 Jahren. Die Beschreibung dieses Filmes finden Sie im Artikel Medienbildung im Religionsunterricht in der Sekundarstufe I Seite 18. *** B F S
- **Steffi gefällt das,** Kurzspielfilm, 5 Min., Deutschland 2012, ab 12 Jahren *** B F S
- **Ein kleines Geheimnis,** Kurzspielfilm, 21 Min., Tschechische Republik, 2013, ab 14 Jahren *** B F S

Ein kleines Geheimnis

Sekundarstufe I – Literatur zu medienethischen Themen

Social Media
RU heute
Pollak, Getrud (Hg.): Mainz 2014, 60 S., Zeitschrift, ab 10 Jahren
Der Inhalt des Heftes: Editorial/Schwerpunkt: Social Media und Schule?! Medienkompetenz – Vermittlung in der Schule?! Vernetzte Identität – Social Web in anthropologischer und ethischer Perspektive; Mehrwert Facebook: Soziale Netzwerke als moderne Instrumente des Korrelierens und Elementarisierens nutzen. – Für die Praxis: Die Sache mit der Online-Sicherheit: EU-Projekt *Klicksafe*; Medienerziehung und Jugendmedienschutz an der Maria-Ward-Schule Mainz; Da schau ich schnell im Internet nach. Die Smartphones und das (mobile) Internet als Chance im Religionsunterricht. *** B F S

Ethik macht klick. Werte-Navi fürs digitale Leben, Arbeitsmaterialien für Schule und Jugendarbeit, Grimm, Petra; Neef, Karla; Kimmel, Birgit; Back, Stefanie; Waltinger, Michael: Berlin 2015, 142 S., Arbeitsmaterialien, ab 10 Jahren
Die Arbeitsmaterialien zum Thema Medienethik bestehen aus den folgenden Bausteinen: Privatsphäre und Big Data (Sensibilisierung für die Bedeutung von Privatheit, Erkennen der Mechanismen von Datenpreisgabe und Datensammlung, Auseinandersetzung mit den Risiken von Big Data, Reflexion über die Folgen der Verletzung der Privatsphäre, Wertekonflikte thematisieren, ein Ethos der Privatheit entwickeln, persönliche – politische und instrumentelle Handlungsoptionen); verletzendes Online-Verhalten (Sensibilisierung für Verletzbarkeit, Erkennen der Rollen und Motive in einer Konfliktsituation, Auseinandersetzung mit den Voraussetzungen ethischen Handelns, Reflexion der ethischen Prinzipien, Wertekonflikte thematisieren, ein Ethos von Fairness und Respekt in der Community entwickeln, Handlungsoptionen) und mediale Frauen- und Männerbilder (Sensibilisierung für Rollenstereotype, Analysieren von geschlechterbezogenen Bewertungsschemata, Auseinandersetzung mit alternativen Rollenbildern, Wertekonflikte thematisieren, ein Ethos der Wertschätzung und Gerechtigkeit entwickeln, Kommunikationstabus aufbrechen und Abwertung/Ausgrenzung verhindern). *** B F S

Einführung in die Mediendidaktik, Lehren und Lernen mit digitalen Medien, Petko, Dominik: Weinheim 2014, 184 S., Sachbuch, ab 10 Jahren
Das Lehrbuch vermittelt einen umfassenden Überblick über die pädagogischen und psychologischen Grundlagen des Lernens und Unterrichtens mit Computer- und Internettechnologien. Es präsentiert konkrete Ideen für verschiedene Schulfächer und formuliert forschungsgestützte Empfehlungen zu günstigen Rahmenbedingungen in Schulen. Interessierte erhalten ein fundiertes Grundwissen über die pädagogischen Möglichkeiten digitaler Medien.
*** B F S

Das schnelle Methoden 1 x 1 Digitale Medien, mit Arbeitsmaterialien. Sadowski, Marc: Berlin 2014, 80 S., Sachbuch, ab 10 Jahren
Der vorliegende Band enthält ausgewählte Ideen für den Unterricht mit digitalen Medien. Die Methoden sollen Schülerinnen und Schüler aktivieren, sie nachhaltig lernen lassen, um so ihre Lernergebnisse zu verbessern. Unterteilt ist der Band in die Kapitel Methoden im Web 2.0, Methoden am interaktiven Whiteboard und Methoden für Smartphone und Tablet. Als Web-2.0 Methoden werden u. a. folgende vorgestellt: E-Feedback, Backchannel, E-Portfolio, interaktive Pinnwand und Zeitleiste, digitaler Karteikasten, kreatives Schreiben, Wortwolke in wordle, Comic-Generator, interaktive Arbeitsblätter mit QR-Code, Socialbookmarking oder digitale Schaubilder. Für die Arbeit am Whiteboard werden die Methoden Punktabfrage, Zielscheibe, Lückentext, Zuordnungen, Fehlersuche, Rollenspiel, Bildersprache/Emoji, Memospiel, Domino und Puzzle aufgezeigt. Im letzten Teil werden Methoden für das Smartphone oder Tablet Apps für Präsentationen, zum Lernen, Gestalten von Mindmaps oder Tafelbildern, zur Text- oder Bildverarbeitung sowie zur Unterrichtsorganisation präsentiert. Alle Kopiervorlagen sind online abrufbar.
*** B F S

Empfehlungen kompakt

- **Neue Medien in der Grundschule: Das Praxisbuch,** Profi-Tipps und Materialien aus der Lehrerfortbildung. Grashöfer, Katja; Sandkühler, Gunnar; Schneider, Jost: Augsburg: 2016, 94 S., Sachbuch mit CD-ROM, ab 6 Jahren *** B F S
- **Neue Medien in der Sekundarstufe: Das Praxisbuch,** Profi-Tipps und Materialien aus der Lehrerfortbildung. Grashöfer, Katja; Sandkühler, Gunnar; Schneider, Jost: Augsburg: 2015, 90 S., Sachbuch mit CD-ROM, ab 10 Jahren *** B F S

Medienstellen

Birkach
Haus Birkach Bibliothek und Dokumentation,
Evangelisches Bildungszentrum
Grüninger Straße 25, 70599 Stuttgart
Tel. 0711 45 804-27
www.hausbirkach.de/bibliothek/

Stuttgart
Medienpädagogische Fachbibliothek
Evangelisches Medienhaus GmbH
Augustenstraße 124, 70197 Stuttgart
Tel. 0711 222 76 44

Ökumenischer Medienladen
Augustenstraße 124, 70197 Stuttgart
Tel. 0711 222 76 -68 bis -70
www.oekumenischer-medienladen.de

Freiburg
Mediathek für Pastoral und Religionspädagogik
Okenstraße 15, 79108 Freiburg
Tel. 0761 5144-252
www.mediathek-freiburg.de

– – –

Zusammenstellung

Roland Kohm, Publizistik M.A., Medienreferent für landeskirchliche Einrichtungen,
Evangelisches Medienhaus GmbH, roland.kohm@evmedienhaus.de
Thomas Belke, Dipl.-Religionspädagoge (FH), Leiter der Mediathek für Pastoral und Religionspädagogik,
Erzbischöfliches Seelsorgeamt Freiburg, thomas.belke@seelsorgeamt-freiburg.de

PRAKTIZIERTES MEDIENRECHT IST GELEBTE MEDIENETHIK

Genau Bescheid zu wissen, lohnt sich! Das Thema *Medienbildung* und seine Umsetzung im Religionsunterricht erfordert einige Bemerkungen zu Urheber- und Medienrecht sowie zum Datenrecht. Dies ist eine Materie, über die Lehrkräfte nicht nur deswegen informiert sein müssen, damit sie einen gesetzeskonformen Unterricht gestalten können. Es gibt noch einen weiteren Aspekt, der eine Beschäftigung mit diesem Thema lohnenswert macht: Lehrerinnen und Lehrer können im Umgang mit medienrechtlichen Bestimmungen ein gutes Beispiel geben. Sie sind mit ihrem Medien-Einsatz ein medienethisches Modell für ihre Schülerinnen und Schüler. Deshalb informieren wir Sie hier über die wichtigsten medienrechtlichen Bestimmungen für Schulen in Baden-Württemberg.

Wir gehen davon aus, dass der Religionsunterricht in der Regel öffentlich ist und entsprechende gesetzliche Regelungen greifen sowie beachtet werden müssen. Aus Platzgründen können wir nur auf die wichtigsten Punkte hinweisen. Gute Übersichten finden sich unter:

- *Urheberrecht in den Kirchen der EKD*[1]
- *Datenschutz* und *Urheberrecht* in der Webseite der Deutschen Bischofskonferenz[2]
- Akademie für Lehrerfortbildung und Personalführung Dillingen[3]
- Hinweise zum Urheberrecht in Schulen Baden-Württembergs[4]

Urheberrecht

Wer Filme, Fotos, Musik oder Texte öffentlich verwendet, braucht dafür grundsätzlich die Zustimmung des Urhebers und muss unter Umständen dafür bezahlen. Die gesetzlichen Bestimmungen zum Urheberrecht sind abhängig von der Medienart. Die Ausgestaltungen und einzelnen Anwendungen in der kirchlichen und unterrichtlichen Praxis sind von Kultusministerien, Schulämtern und den Landeskirchen bzw. Diözesen in sogenannten Pauschalverträgen mit den Verwertungsgesellschaften geregelt, welche die Rechte für die Urheber bzw. Rechteinhaber verwalten. Diese Bestimmungen zu kennen, lohnt sich, da hier Möglichkeiten und Grenzen des Urheberrechts verhandelt sind. Seit dem 1. Januar 2013 ist zum Beispiel das Einscannen und Kopieren von Vorlagen aus Schulbüchern in der Schule neu geregelt.[5]

Creative Commons-Lizenzen

Meist ist es nicht gestattet, Texte, Bilder und alles, was man im Internet findet, in eigenen medialen Produktionen wie Trickfilmen, Hörspielen oder Unterrichtsblättern zu verwenden. Es gibt jedoch Rechteformen, welche es erlauben, die geschützten Werke anderer in eigenen Produkten zu platzieren. Dies sind die sogenannten Creative Commons-Lizenzen. Creative Commons (CC) ist eine Non-Profit-Organisation, die Urhebern und Verwendern einfache Lizenzverträge – *Jedermannlizenzen* – anbietet und komplizierte Rechtefragen somit nutzerfreundlich regelt.[6]

1 http://www.ekd.de/download/handreichung_urheberrecht_august2016.pdf, Abruf: 16.12.2016 und www.ekd.de/recht/Downloads.html, Abruf: 16.12.2016.
2 http://www.dbk.de/ueber-uns/vdd/dokumente-vdd/, Abruf: 16.12.2016.
3 http://dozenten.alp.dillingen.de/mp/recht/medrecht01.html, Abruf: 16.12.2016.
4 http://lehrerfortbildung-bw.de/sueb/urda/urheber/, Abruf: 16.12.2016.
5 http://www.schulbuchkopie.de/VBM_Schulbuchkopie_Ansicht.pdf, Abruf: 16.12.2016.
6 http://de.creativecommons.org/, Abruf: 16.12.2016.

Bilder, Musik und Sounds

Damit beim kreativen Schaffensprozess der Kinder und Jugendlichen Musik, Geräusche und Bilder eingesetzt werden können, hat der *Medienpädagogik Praxis-Blog* Quellen für (GEMA-)freie, teils kostenlose oder mit Creative-Commons lizensierte Musik sowie für Sounds und Geräusche recherchiert und eine Linkliste für frei verfügbare Fotos zusammengestellt. Die Linksammlung listet dabei nicht ausschließlich freie *und* kostenlose Musik auf. Einzelne Plattformen bieten teilweise kostenpflichtige Audiofiles an. Bitte achten Sie bei der Auswahl auch auf die jeweiligen Lizenzen mit den Nutzungsabsichten. Denn auch freie bzw. kostenlose Fotos unterliegen Nutzungsbestimmungen. So ist es bei Verwendung eines Bildes zum Beispiel üblich, den Fotografen namentlich zu nennen.[7]

Nutzungsbestimmungen bei der Verwendung von Bildern

Freie Lizenz ist nicht mit *lizenzfrei gleichzusetzen*, denn die Verwendung solcher Bilder erfordert die Einhaltung von Vorgaben, die bei Nichtbeachtung zu einem Urheberrechtsverstoß führen. Die Creative Commons-Lizenzen zum Beispiel sind vorgefertigte Lizenzverträge, die festlegen, was mit den Inhalten gemacht werden darf und was nicht; zum Beispiel *Namensnennung – keine Bearbeitung*. Damit bei der Verwendung von freien Bildern keine Fehler unterlaufen und nicht nur das Urheberrecht, sondern auch das Persönlichkeitsrecht berücksichtigt wird, stellen wir Ihnen eine Checkliste zur Verfügung.[8]

Rechte am persönlichen Bild

Um Schülerinnen und Schüler fotografieren und diese Bilder veröffentlichen zu können, ist generell ist eine Genehmigung der Eltern bzw. der Schülerinnen und Schüler selbst einzuholen, wenn sie über 14 Jahre sind. Eine Mustervorlage hilft dabei.[9]

Allgemeine Geschäftsbedingungen

Generell sollte beachtet werden, dass AGBs durchaus Altersbegrenzungen vorsehen können. Nicht alles, was technisch möglich ist, ist Schülerinnen und Schülern aufgrund von AGBs erlaubt. Dies sollte die Lehrkraft bedenken und ihr Unterrichtskonzept darauf einstellen.

Bring Your Own Device (BYOD)

Dieser Ansatz besagt, dass Schülerinnen und Schüler ihre eigenen Geräte oder die ihrer Eltern mit in den Unterricht bringen. Die Lehrkraft erspart sich damit den Aufwand, selbst Geräte in ausreichender Anzahl bereitzustellen. Dagegen ist einzuwenden, dass nicht alle Schülerinnen und Schüler Smartphones oder Tablets besitzen, wodurch manche Jugendliche an einem solchen Unterricht nicht teilnehmen könnten. Zudem würden diese, unbeabsichtigt, in eine Außenseiterposition geraten. Wenn Schülerinnen und Schüler eigene Geräte oder solche der Eltern mitbringen, kann dies ebenfalls Probleme mit sich bringen, da diese Geräte meist durch Passwörter gesichert sind, über die die Kinder nicht verfügen.

7 http://fachstelle-medien.de/linksammlung-fuer-gemafreie-musik-und-freie-fotos/, Abruf: 16.12.2016.
8 http://fachstelle-medien.de/bilder-unter-freier-lizenz-richtig-nutzen/, Abruf: 16.12.2016.
9 www.medienpaedagogik-praxis.de/wp-content/uploads/2014/04/LJR_AH_Juleica_Medien_WEB.pdf, siehe Seite 42, Abruf: 16.12.2016.

Soziale Netzwerke

Auch bei der Nutzung von sozialen Netzwerken sind Bestimmungen des Medienrechts und des Datenschutzes zu beachten. Das Kultusministerium Baden-Württemberg hat hier eindeutig Stellung bezogen und spricht sich generell gegen „dienstliche Verarbeitung personenbezogener Daten“ aus. „Hierunter fällt jegliche dienstlichen Zwecken dienende Kommunikation zwischen Schülern und Lehrkräften sowie zwischen Lehrkräften untereinander, ferner das (Zwischen-)Speichern von personenbezogenen Daten jeder Art auf Sozialen Netzwerken.“ [10] Zu diesem Themenfeld stehen weitere Informationsquellen zur Verfügung.[11]

– – –

Roland Kohm, Publizistik M.A., Medienreferent für landeskirchliche Einrichtungen, Evangelisches Medienhaus GmbH, roland.kohm@evmedienhaus.de

10 http://it.kultus-bw.de/,Lde/Startseite/IT-Sicherheit/soziale+Netzwerke, Abruf: 16.12.2016.

11 Weitere Infos: Handreichung *Der Einsatz von Sozialen Netzwerken an Schulen* www.km-bw.de/,Lde_DE/Startseite/Schule/Einsatz+von+Sozialen+Netzwerken+an+Schulen, Abruf: 16.12.2016.
Stellungnahme des Kultusministerium Baden-Württemberg zur Nutzung von WhatsApp http://www.it.kultus-bw.de/,Lde/1653651, Abruf: 16.12.2016.
Datenschutz: Häufig gestellte Fragen zum Datenschutz, siehe besonders Punkt 30: http://lehrerfortbildung-bw.de/sueb/urda/daten/faq_ds/faq_datenschutz_an_schulen.pdf.

INSTITUTIONEN UND MEDIEN-SERVICE

Evangelisches Medienhaus GmbH

Die Evangelisches Medienhaus GmbH berät kompetent und professionell Menschen, Kirchengemeinden, Einrichtungen und Werke in allen Medienfragen sowohl in der Evangelischen Landeskirche Württemberg als auch in der Diakonie und darüber hinaus. Dies geschieht in der kirchlichen Medien- und Öffentlichkeitsarbeit und im Bereich der Medienbildung. Das Medienhaus betreibt die *Lernplattform Kirche* und gibt die Bildungsedition *DVD complett* heraus. Die Evangelische Medienhaus GmbH ist eine hundertprozentige Tochter der Evangelischen Landeskirche in Württemberg.

Der für Medienpädagogik zuständige Geschäftsbereich *Medien und Bildung* vermittelt in Kursen, Seminaren und Fachtagen Medienkompetenz und Medienbildung. Dazu zählen Themen wie der Einsatz von Medien im Religionsunterricht, Medienerziehung in der Familie, aktive Medienarbeit mit Smartphone und Tablet sowie knifflige Fragen des Urheberrechts. Seit vielen Jahren kooperiert das Medienhaus mit dem Pädagogisch-Theologischen Zentrum in der Lehrerbildung. Das ökumenische Netzwerk vermittelt Medienreferentinnen und Medienreferenten für Medienprojekttage, Fortbildungen und Elternabende.

Das Evangelische Medienhaus unterhält außerdem in Zusammenarbeit mit der Diözese Rottenburg-Stuttgart einen großen Medienverleih für die Bildungsarbeit: den *Ökumenischen Medienladen*. Im Medienladen können Medien entliehen und Filme herunter geladen werden. Ergänzt wird das Angebot durch eine *Medienpädagogische Fachbibliothek*.

Evangelisches Medienhaus GmbH
Augustenstraße 124, 70197 Stuttgart
www.evmedienhaus.de
www.medienkompass.de

Ansprechpartner: Roland Kohm
Tel. 0711 22276-37
roland.kohm@evmedienhaus.de

EVANGELISCHES MEDIENHAUS

Pädagogisch-Theologisches Zentrum der Evangelischen Landeskirche in Württemberg (ptz)

Die Aufgaben des ptz ergeben sich durch den Auftrag der Evangelischen Landeskirche in Württemberg:

- Wir beraten und begleiten Religionslehrkräfte, Erzieherinnen und Erzieher, Pfarrerinnen und Pfarrer, Diakoninnen und Diakone, ehrenamtlich Mitarbeitende und Verantwortliche für religiöse Bildung im kirchlichen und schulischen Bereich.
- Wir bieten Ausbildung, Fort- und Weiterbildung in (religions-)pädagogischen Handlungsfeldern in Schule und Gemeinde an.
- Wir erstellen Materialien und Konzepte. Wir beteiligen uns an der Entwicklung von Rahmenordnungen und Bildungsplänen.
- Wir wirken an der Koordination evangelischer Bildungsarbeit in Kirche und Gesellschaft mit.
- Wir stehen in Kontakt mit allen Ebenen kirchlicher und staatlicher Schulverwaltung, Forschung, Aus-, Fort- und Weiterbildung sowie Verantwortlichen vor Ort.
- Wir leisten Forschungsarbeit in den Bereichen Religionspädagogik und Ausbildungsdidaktik.

Medienpädagogische Aufgaben im ptz: Medienbegutachtung und Medienauswahl, Fortbildungs- und Beratungsangebote, Erstellung von Unterrichtsmaterialien, auch zu Fragen der Medienethik, konzeptionelle Weiterentwicklung mediengestützter Didaktik u.v.m. fördern die Bildung mit und über Medien.

Pädagogisch-Theologisches Zentrum
Grüninger Straße 25, 70599 Stuttgart
www.ptz-rpi.de

Ansprechpartnerin im *Themen-Dialog Medienpädagogik:* Margit Metzger
Tel. 0711 45 804-55
margit.metzger@elk-wue.de

Fachstelle Medien der Diözese Rottenburg-Stuttgart

Die Fachstelle Medien verantwortet die Medienarbeit der Diözese Rottenburg-Stuttgart: Sie bündelt dabei die Kompetenzen für Medienpädagogik, Medienverleih und -vorführrechte, Öffentlichkeitsarbeit und Büchereiarbeit. Sie unterstützt die katholische Kirche in Württemberg: durch Weiterbildung der haupt- und ehrenamtlichen Mitarbeitenden und Materialien im eigenen Online-Shop. Über Neuigkeiten informiert vier Mal im Jahr ein E-Mail-Newsletter, der über die Homepage abonniert werden kann.

Darüber hinaus werden im Medienpädagogik-Newsletter und auf dem Blog www.blog.fachstelle-medien.de aktuelle medienpädagogische Anregungen bereit gestellt. Hier werden neue Entwicklungen beschrieben, medienpädagogische Angebote vorgestellt und Tipps für die Praxis gegeben. Zusammen mit dem Evangelischen Medienhaus betreut die Fachstelle das ökumenische Medienreferentennetzwerk und vermittelt Experten für Workshops, Fortbildungen und Elternabende. Der *Ökumenische Medienladen* ist der gemeinsame Medienverleih der Diözese Rottenburg-Stuttgart und der Evangelischen Medienhaus GmbH.

Kostenlose oder preiswerte Broschüren, Arbeitshilfen und andere Materialien für Schulen und Kirchengemeinden können auf www.shop.fachstelle-medien.de bestellt werden.

Fachstelle Medien der Diözese Rottenburg-Stuttgart
Jahnstraße 32, 70597 Stuttgart-Degerloch
www.fachstelle-medien.de
www.blog.fachstelle-medien.de

Ansprechpartnerin für Medienpädagogik/Medienethik: Katharina Haugwitz
Tel. 0711 9791-2775
kHaugwitz@bo.drs.de

Diözese ROTTENBURG-STUTTGART
FACHSTELLE MEDIEN

Mediathek für Pastoral und Religionspädagogik

Filme, audiovisuelle Medien und religionspädagogische Literatur bietet die Mediathek für Pastoral und Religionspädagogik. Dieses kostenlose, mehr als 7.000 Titel umfassende Angebot steht für alle zur Verfügung, die im Bereich der Erzdiözese Freiburg in Bildungsprozessen tätig sind. Wer in der Pastoral, im katholischen Religionsunterricht oder in einem Kindergarten in katholischer Trägerschaft arbeitet, kann auch den Download von mehr als 500 Filmen nutzen. Für den Medienverleih gilt: Personen, die in Freiburg und naher Umgebung wohnen, kommen in die Mediathek. Ansonsten werden Medien verschickt.

Beratung ist unsere Stärke. Auf besondere Anforderungen gehen wir gerne ein: ein Filmabend in der Fastenzeit, geeignete Materialien für eine Lehrprobe, eine biblische Bildergeschichte im Kindergarten, ein theologischer Abend im Bildungswerk, ein Film zu Biografiearbeit mit Senioren. – Wir vermitteln passende Medien für vielfältige Aufgaben.

Gerne beraten wir auch in der Konzeption von Veranstaltungen, bei denen Filme oder andere Medien aus unserem Angebot eingesetzt werden. Wir bieten zudem Fortbildungen mit Medien an oder empfehlen Ihnen kompetente Referentinnen und Referenten.

Mediathek für Pastoral und Religionspädagogik
Okenstraße 15, 79108 Freiburg
www.mediathek-freiburg.de

Ansprechpartner: Thomas Belke
Tel. 0761 5144-250
thomas.belke@seelsorgeamt-freiburg.de

MEDIATHEK FÜR PASTORAL UND RELIGIONSPÄDAGOGIK
Erzdiözese Freiburg

Institut für Religionspädagogik

Das Institut für Religionspädagogik der Erzdiözese Freiburg unterstützt als Bildungs- und Beratungszentrum das Fach Katholische Religionslehre an den Schulen aller Schularten und die religiöse Bildung in Kindertageseinrichtungen in der Erzdiözese Freiburg. Seine Aufgabe ist es, durch Publikationen, digitale Medien und Fortbildungen inhaltlich und personal zur Qualitätsentwicklung im Religionsunterricht aller Schularten und in der religiösen Bildung im Elementarbereich beizutragen, dabei neue bildungs- und schulpolitische Entwicklungen zu berücksichtigen und an der Schnittstelle von Theorie und Praxis religionspädagogische und didaktische Grundsatzfragen aufzugreifen sowie für die Praxis fruchtbar zu machen.

Neben den schulartspezifischen Referaten und dem der Elementarpädagogik unterhält das Institut schulartübergreifend die Referate Social Media, Globales Lernen (in Kooperation mit MISEREOR) sowie eine Projektstelle zum Vorbereitungsjahr Arbeit und Beruf ohne Deutschkenntnisse (VABO).

Dem Institut angeschlossen sind diözesanweit 16 Religionspädagogische Medienstellen, welche die Arbeit der Religionslehrerinnen und Religionslehrer sowie der Erzieherinnen und Erzieher vor Ort unterstützen.

Institut für Religionspädagogik (IRP)
Habsburgerstraße 107, 79104 Freiburg im Breisgau
www.irp-freiburg.de
https://irpblog.org/
http://shop.irp-freiburg.de/

Ansprechpartner für Social Media und Medienpädagogik: Jonas Müller
Tel. 0761 12040-390
jonas.mueller@irp-freiburg.de

INSTITUT FÜR
RELIGIONS
PÄDAGOGIK
DER ERZDIÖZESE FREIBURG

NOTIZEN

NOTIZEN

Verantwortlich:
Jürgen Kaiser
Evangelisches Medienhaus GmbH
Augustenstraße 124
70197 Stuttgart

Herausgeber:
Fachstelle Medien der Diözese Rottenburg-Stuttgart, Rainer Steib
Evangelisches Medienhaus GmbH, Stuttgart, Jürgen Kaiser
Institut für Religionspädagogik (IRP), Freiburg, Dr. Maria Jakobs
Mediathek für Pastoral und Religionspädagogik, Freiburg, Thomas Belke
Pädagogisch-Theologisches Zentrum der Evangelischen Landeskirche in Württemberg (ptz), Stuttgart, Stefan Hermann

Redaktion: Thomas Belke, Katharina Haugwitz, Roland Kohm, Margit Metzger

Gestaltung: Evangelisches Medienhaus GmbH

Bildquellen: Didactmedia, Frijus Medien, FWU, Matthias Film, Katholisches Filmwerk, Kindermissionswerk, DVD complett, EMH, klicksafe, rpp-katholisch, rpi-virtuell, Lernplattform Kirche, K. Haugwitz, N. Giebenhain, L. König, K. Müller, F. Mizdalski

Erscheinungsdatum: 2/2017

Auflage: 5.500

Download:
www.oekumenischer-medienladen.de/medienverleih/medienlisten/
www.irpblog.org/medienbildung
www.ptz-rpi.de/schule-kita/medienpaedagogik
http://fachstelle-medien.de/mensch-gott-medien