

**Gemeindepädagogik
hat Zukunft**

Kirche to go

Zukunftswerkstatt

**Bodenbilder
zur Passion**



PRAXIS GEMEINDEPÄDAGOGIK

ZEITSCHRIFT FÜR EVANGELISCHE BILDUNGSARBEIT



VORWORT

Lars Charbonnier Vorwort	3
Matthias Spenn Spannende Zeiten für die Gemeindepädagogik	4

ZUGÄNGE

Gemeindepädagogik in der Zukunft Die Sicht von Studierenden	6
Peter Bubmann Gemeindepädagogik hat Zukunft	9
Matthias Hahn Resonanz spüren und geben Auf dem Weg zu einer resonanzsensiblen Gemeindepädagogik	12

PRAXIS

Lars Charbonnier PGP für die Praxis	14
Christine Ursel Facetten der Gemeindepädagogik Die Kunst am Anfang – die Kunst des Anfangens	16
Andrea Rogazewski „Wir gehören zusammen – wir sind eins!“	17
Manja Erler Zusammenarbeit auf dem Marktplatz Chancen von Kooperationen bei Events	20
Katrin Bode Torte im Park Kirche begegnen an anderen Orten	22
Nele Marie Tanschus Generationen zusammenbringen	24
Juliane Stückrad Verantwortung – Tradition – Entfremdung Ethnografische Erkundungen im Gebiet des Regionalkirchenamtes Leipzig	26
Christiane Metzner Ehrenamtsförderung planen und koordinieren Neue Herausforderungen in der Zusammenarbeit mit Ehrenamtlichen im gemeindepädagogischen Arbeitsalltag	28
Karsten Müller Gute Kanäle für die Gute Nachricht? Eine Ermutigung zu Experimentierfreude mit „Neuen Medien“ im Sinne einer lebensweltorientierten kirchlichen Jugendarbeit	30
Sabine Weigel Kirche to go – Augenblicke zum Mitnehmen Ein Gemeindeprojekt an der Johanneskirche Halle (Saale)	32
Christine Ursel Kirchehoch2	34

HINTERGRÜNDE

Kaspar Plenert Happy birthday GPA 40 Jahre Gemeindepädagogenausbildung in der EKBO. Bestandsaufnahme und Ausblicke	37
Stefan Wohlfarth Was gründet mich? Woraus schöpfe ich? Spiritualität im beruflichen Kontext kirchlicher Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter	39
Christine Ursel Berufsbiografische Entwicklung – ein Modell für Mitarbeitende und Personalverantwortliche	42
Michael Herrmann Abbruch oder Umbruch Personalentwicklungskonzepte als ermutigende Perspektive hauptberuflicher gemeindepädagogischer Arbeit	44
Tobias Richter Gewinn und Verlust bei gemeindepädagogischen Anstellungen auf kirchenbezirklicher Ebene	46
Christine Aechtner-Lörzer Das Miteinander der Berufsgruppen	47
Bernd Neukirch Stille Revolution in die Selbstführung Impulse rund um flache Hierarchien für sinnstiftende Arbeitswelten	48

KIRCHENJAHR / ENTWÜRFE

Angela Kunze-Beiküfner Passion in einem Bodenbild	51
Franziska und Christoph Zieschang Ostergarten Passion und Auferstehung mit allen Sinnen	56
Petra Müller Leinen los! Qualifizierungskurse für die Arbeit mit Älteren	58

FORUM

Christopher Zarnow Theologisch auf den Punkt gebracht: Das Kreuz	59
Bernd Neukirch Methodenbox: Zukunftswerkstatt	62
Claudia Brand Medientipps	63
Petra Müller Buchtipps für die gemeindliche Praxis	64
Uwe Hahn Info und Personen: Lebhaft Glauben – Religiöse Bildung mit Kindern	65
Impressum	65
Lars Charbonnier Buchrezensionen	67

Gute Kanäle für die gute

Eine Ermutigung zu Experimentierfreude mit „Neuen Medien“

Karsten Müller

SICH HINEINDENKEN

„Diese *Digitalisierung* hat es nicht leicht bei uns!“ „Warum nicht?“ „Kirche wandert immer noch im finstern Digital!“ So hörte ich noch vor Kurzem Ehrenamtliche sprechen.

Die *Vorbehalte* sind bekannt: Die Technik sei zu teuer, entfremde von der sogenannten Wirklichkeit, stehe authentischer Begegnung und Kommunikation im Wege, erfordere ein zeitliches Pensum, das für eine inhaltliche Arbeit benötigt wird, vernachlässige den Datenschutz der Nutzenden ... diese Aufzählung ließe sich erweitern.

Doch das soll nun anders werden: Auf der *Synode* in Würzburg beschloss die EKD einen „Digitalisierungsschub“: Mit der Bereitstellung von finanziellen Mitteln möchte man in der erweiterten Wirklichkeit einer im Zuge der Digitalisierungsdynamik veränderten Gesellschaft stärker erkennbar sein, vieles ausprobieren und eigene Inhalte in die neuen Kommunikationswege einspeisen.

Aber wird damit die *Kirche wirklich neu* erfunden? Worum geht es in der Gemeindegemeinschaft – gerade in Hinblick auf die Jüngeren, also z. B. auf die Konfirmand*innen? Wie kann deren Lebenswelt so berücksichtigt werden, dass kirchliche Inhalte daran anschlussfähig werden und die Möglichkeit von individueller Relevanz eröffnen? Hier bieten sich durch die Berücksichtigung der Dimension der Digitalisierung fraglos ganz *neue Möglichkeiten* für Partizipation, Produktion, Veranschaulichung und inhaltliche Auseinandersetzung in einem persönlichem Austausch. Zentrale Aufgaben der Konfirmandenarbeit (KA) werden also nicht vernachlässigt, sondern neu erschlossen.

Dieser Beitrag möchte anhand verschiedener Beispiele das kreative Potential der digitalen Medien für die KA aufzeigen. Dabei liegt es in der Hand der Nutzenden, dass dabei Inhalte und persönliche Begegnung im Zentrum stehen (bleiben). Also: „Und Action!“ – Konfis sind auch hier keine passiven Rezipienten, sondern aktive Produzenten!

AKTIV WERDEN

In der Redaktionssitzung

Die Weihnachtsgeschichte gemeinsam neu nacherzählen? Einen Brief des Paulus gleich im lebendigen Dialog mit den Adressaten verfassen? Gerade aus der Perspektive Jugendlicher können altbekannte Texte eine ungeahnte Aktualisierung erfahren und attraktiv digital aufbereitet werden:

Die Möglichkeiten von Computer und Internet können für interaktive Texte genutzt werden. Bei diesem Konzept werden einzelne Seiten mittels klickbarer Hyperlinks miteinander verknüpft. Das Programm *Twine* ermöglicht es, auf einfache, intuitive Weise sich verzweigende Erzähltexte zu entwerfen und zu schreiben. *Twine* kann aber noch weit mehr leisten: Es ermöglicht die Einbindung von Bildern, Musik oder Geräuschen u. v. m.

Am Mischpult

Ein Interview mit Mose, ein Radio-Feature zum Thema „Was mir heilig ist“, eine Hörfunk-Reihe mit lebendigen und informativen Hintergrundberichten zu biblischen Texten:

Auch mit Audiobeiträgen gelingt eine kreative Auseinandersetzung mit Inhalten. Für die Produktion hat sich die kostenlose Software *Audacity* bewährt. Über Mikrofon oder Line-in lassen sich damit Hörspiele, Interviews, Musik und andere Töne auf Festplatte aufnehmen. Dabei können die Aufnahmen mit einer Moderation, Sounds oder Musik unterlegt werden. Alle nicht komprimierten und lizenzfreien Audioformate werden von *Audacity* im- und exportiert. Aber auch weitere Formate können in Form von externen Bibliotheken installiert werden.

Bücher 2.0

Die Bibel als ganz und gar nicht verstaubt erleben, deren Texte individuell in Szene setzen und die oft befürchtete Sprachbarriere überwinden:

Hier werden Bücher multimedial. Das Gestalten von eBooks ist mit der App *Book Creator* so einfach, dass dies bereits Kinder im Vorschulalter bewältigen können. Texte werden problemlos eingefügt und lassen sich mit den wesentlichen Formatierungsmöglichkeiten bearbeiten. Auch die Seiten selber können farblich gestaltet sowie Bilder und Videos bequem integriert werden. Zudem besteht die Möglichkeit, Musik bzw. Töne zu importieren oder mit der Aufnahmefunktion selber zu erstellen. So werden mühelos Texte vertont und bebildert.

Nachricht?

im Sinne einer lebensweltorientierten kirchlichen Jugendarbeit¹

Auf Schatzsuche

Mit dem Smartphone auf Pilgerreise, (heilige) Orte erkunden, Luthers abenteuerliche Vita spielerisch selber nacherleben:

Die App *Actionbound* bietet die Möglichkeit für eine digitale Schnitzeljagd, ortsgebundene Führung oder auch ein Quiz. Dies kann sowohl als Gruppe oder individuell erfolgen. Es gibt bereits einen riesigen Fundus bestehender Bounds. Besonders attraktiv ist es allerdings, in dem einfach zu bedienenden Bound-Creator online eigene Touren zu erstellen. Dabei sind die inhaltlichen Möglichkeiten faktisch grenzenlos: Fast jedes beliebige Thema kann so aktivierend bearbeitet werden. Der eigene Sozialraum kann in ein Spiel eingebunden werden und erhält dadurch eine ganz neue Bedeutung. Besonders spannend können mit der App nämlich Ortserkundungen gestaltet werden. Aber auch ein Stationenlernen wird durch diese Methode im hohen Maße interaktiv.

Unterwegs in fremden Welten

Den Tempel Salomos nachbauen, biblische Landschaften betreten, die Gleichnisse selbst nachspielen (lassen) und in eigener Sprache in den Alltag Jugendlicher transportieren:

Minetest (bzw. *Minecraft*) ist ein unter Kindern und Jugendlichen sehr verbreitetes, freies Open-World-Spiel. In zufällig generierten Welten, kann der Spieler verschiedene Rohstoffe abbauen, diese miteinander kombinieren und die Welt nach seinem Belieben gestalten. Nicht von ungefähr wird *Minetest* vom Spielprinzip als das neue digitale Lego bezeichnet. Der Fokus liegt zunächst auf dem Gestalten von Bauwerken und Landschaften aus „Klötzchen“ (Blöcken) mit verschiedenen Texturen in einer 3D-Welt. Der Spieler kann mit Fähigkeiten ausgestattet werden, die ihm ein freies Bewegen in der digitalen Welt ermöglichen, um seine Kreativität auszuleben. Daneben können über *Minetest* auch Geschichten nacherzählt werden: Die Jugendlichen denken sich Storybook und die Dialoge ihrer Geschichte aus. Die Kulissen für die Szenen werden dann im Spiel gebaut, die Figuren samt Kleidung entworfen, die Szenen gedreht und anschließend die Dialoge selbst eingesprochen.

NACH VORNE BLICKEN

Im Zentrum des o. a. „Würzburger Aufbruchs“ steht tatsächlich eine Veränderung von Kirche: Diese setzt vor allem bei der eigenen Haltung an. Dass es sich bei der Dynamik der Digitalisierung im Kern nicht nur um eine technische Weiterentwicklung handelt, wurde in letzter Zeit zunehmend deutlich: Vielmehr stellen wir in allen gesellschaftlichen Teilbereichen des menschlichen Zusammenlebens einen umfassenden *Transformationsprozess* fest. Gleichzeitig bleibt es bei Beziehungsarbeit, die sich zum Ziel setzt, nahe und mit eigenen Inhalten verständlich bei den Menschen zu sein – nicht nur belehrend, sondern dialogisch.

Insofern kann sich eine kirchlich verantwortete *Medienbildung* nicht in der Vermittlung von technischen Fertigkeiten und der Ermutigung zur Experimentierfreude erschöpfen. Obwohl dies wichtige Aspekte der Fortbildung darstellen, geht es letztlich darum, die neuen Möglichkeiten der Teilhabe und die Debatte um eine digitale Ethik auf der Grundlage des christlichen Menschenbildes aktiv durch eigene Beiträge (eigenen Content) zu begleiten. Um diese weltanschaulich fundierten Beiträge leisten zu können, ist es ungemein hilfreich, sich produktiv auf die digitalen Lebenswelten Jugendlicher einzulassen und im Lernen den eigenen Gesprächsbeitrag zu formulieren.

Mit diesem mutigen, neugierigen und keinesfalls naiven Ansatz kann ein „Sinn-voller“ Medieneinsatz die Kirche in ihrem zentralen Bemühen unterstützen:

„Menschen haben es nicht unnötig schwer mit uns, unseren Inhalten, unserer Botschaft!“

1 Die vollständige Aufzählung digitaler Optionen sowie weiterführender Links können Sie hier einsehen: www.rpi-impulse.de (rpi-impulse 1-2019).

2 Der Ausspruch zitierte den Artikel von Hannes Leitlein vom 24.03.2017 in ZEIT online: „Und wie wir wandern im finstern Digital“



OStR Karsten Müller ist Medienpädagoge und arbeitet als Studienleiter für „Medienbildung / Neue Medien“ im Religionspädagogischen Institut der Evangelischen Kirche von Kurhessen-Waldeck und der Evangelischen Kirche in Hessen und Nassau (RPI der EKKW und EKHN).