

Workshopthemen Mehr Inklusion durch Digitalisierung?

Workshop 1: Am Anfang ist die App? Digital Storytelling im inklusiven Religionsunterricht

Anna-Lena Demi und Sarah Christina John (Humboldt-Universität zu Berlin)

Im Zuge der Digitalisierung erhalten klassische Methoden des Religionsunterrichts, wie die des Erzählens, neuen medialen Aufschwung: Erzählungen bleiben nicht mehr auf die Medien Schrift und Stimme beschränkt, sondern können durch Ton, Bild und Animation multimedial angereichert werden. Damit eröffnen sich vielfältige Zugänge zu Texten, die für einen inklusiven Religionsunterricht unabdingbar sind.

Im Workshop steht das Entdecken der zahlreichen Möglichkeiten, die das digitale Geschichtenerzählen bietet, im Fokus. Gemeinsam erkunden wir geeignete Apps auf dem iPad und produzieren erste eigene digitale Geschichten. Dabei reflektieren wir den didaktischen Rahmen möglicher Lernszenarien für den eigenen inklusiven Religionsunterricht.

Workshop 2: NEOLECTURE – Eine digitale Lernplattform als inklusiver Zugang zur Theologie Paul Tillichs

Swantje Luthe (Universität Würzburg)

Die multimediale Lernplattform paultillich.de ermöglicht Studierenden und an Tillichs Theologie Interessierten die eigenständige Auseinandersetzung mit seinem Leben und Werk. Die Homepage bietet z.B. Videos und Interviews, verlinkt zu bedeutenden Veröffentlichungen, integriert spezifische Hashtags aus Social Media-Angeboten und leitet mit den Bearbeitungsaufträgen eine Verständnisvertiefung, Reflexion und Überprüfung an. Die Auseinandersetzung der User*innen mit Tillichs Kerngedanken werden wiederum durch Beiträge auf der Plattform sichtbar.

Nach einem Überblick über die (hochschul-)didaktisch-methodische Konzeption der Lernplattform, loten die Workshopteilnehmer*innen Möglichkeiten und inklusive Potentiale einer solchen Plattform für Lehr-Lernsettings aus.

Workshop 3: #lebendigeSteine - Heilige Räume in der VR erleben

Friederike Wenisch (Albert-Einstein-Gymnasium, Reutlingen)

Zum Einstieg wird im Workshop anhand des Projektes #lebendige Steine (der Nordkirche) praktisch gezeigt, was die virtuelle Realität (VR) ist und welche Möglichkeiten es gibt, sich in ihr zu bewegen.

In der Erarbeitungsphase wird in dreifacher Hinsicht und binnendifferenziert erarbeitet, wie VR in Lernsettings integriert werden kann:

- Einsteiger: Einfache Nutzung im Unterricht mit vorgefertigten Szenarien
- Fortgeschrittene: Nutzung virtueller Räume für eigene Lernszenarien
- Profis: Erstellung von VR

Zum Abschluss erfolgt eine kurze Feedback-Runde und ein Ausblick, wo kostengünstig/kostenlos das Equipment für diese Art des Unterrichtens bezogen werden kann.

Workshop 4: Gamifikation – digitale Schnitzeljagd mit Actionbound

Karsten Müller (RPI der EKKW und EKHN, Kassel)

Durch die Veranstaltung lernen Sie, wie ohne größere technische Vorkenntnisse spannende und lehrreiche Handy-Rallyes gespielt und konzipiert werden: In die interaktive Schnitzeljagd an Orten Ihrer Wahl können unterschiedliche mediale Elemente eingebaut werden (Bilder, Videos, Ton, Codes ...). Inhalte des RU lassen sich so motivierend neu erzählen und nacherleben. Die dabei erstellten digitalen Produkte Ihrer Lerngruppe sind danach jederzeit abrufbar, so dass darauf im Unterricht Bezug genommen werden kann.

Falls vorhanden, bringen Sie bitte Ihr eigenes Smartphone/Tablet mit und installieren Sie bereits vorab auf Ihr Smartphone/Tablet die kostenfreie App »Actionbound«.

Weitere Informationen unter: www.rpi-medienbildung.de