

Das wissenschaftlich- religionspädagogische Lexikon im Internet

(WiReLex)

Jahrgang 2016

Internet als Medium im Religionsunterricht

Jürgen Pelzer

erstellt: Februar 2016

Permanenter Link zum Artikel:
<http://www.bibelwissenschaft.de/stichwort/100137/>



DEUTSCHE
BIBEL
GESELLSCHAFT

Internet als Medium im Religionsunterricht

Jürgen Pelzer

1. Internet als Medium

Als primäres Kennzeichen des Mediums Internet kann seine Transmedialität gelten. Mit diesem durch Freyermuth geprägten Begriff wird die Grenze des Begriffes *Medium* in Bezug auf das Netz deutlich: Das Internet absorbiert bereits bestehende Mediengattungen (→ [Film](#), Text, Audio, Bild, Kommentar, etc.) und durchbricht deren formatspezifische Grenzen, indem es eine neue Ebene der Darstellung und der Neukonfiguration bestehender Inhalte und Formate bietet. Nicht umsonst spricht man von „Mash Ups“, den alten Inhalten, die in Form und Art neu gemixt dargeboten werden. Darin liegt einer der Reize für den Einsatz im Religionsunterricht (→ [Religionsunterricht, evangelisch](#); → [Religionsunterricht, katholisch](#)) und anderen religionspädagogischen Vermittlungszusammenhängen: Das Internet bietet eine enorme Bandbreite an kreativen Einsatzszenarien.

Zugleich ist es aber auch so präsent in der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler, dass eine Reflexion auf seine Nutzung sehr erkenntnisreich für den Religionsunterricht sein kann. Nicht zuletzt ist die Motivation von → [Schülerinnen und Schülern](#) beim Arbeiten mit digitalen Medien sehr hoch. Die grundsätzliche didaktische Ausrichtung besteht darin, dass die Lernenden/Teilnehmenden etc. aktiv beteiligt sind und in die Rolle der Produzenten gehen. Die klassische Rollenaufteilung zwischen Produzent und Konsument wechselt im Internet sehr oft – das gilt sogar als eines seiner Kennzeichen: Der Begriff des „Prosumer“ („Prosument“) hat sich zur Beschreibung dieses Phänomens etabliert. Er deutet auch an, worin ein weiterer Reiz des Internets im Religionsunterricht liegt, nämlich in der Tatsache, dass die Schülerinnen und Schüler selbst zur aktiven Gestaltung (mittels eines Profils, eines Blogs, etc.) kommen. Dabei fällt aus Lehrerinnen- und Lehrersicht auf, dass meistens bereits bestehende Methoden aus der religionspädagogischen Praxis im Internet fortgeführt und mitunter um interaktive Elemente ergänzt werden können. Nicht selten ist es sogar so, dass gerade die Avantgarde der Interneteinsatzmöglichkeiten an altbekannte Methoden des Religionsunterrichts anknüpft. Ein Beispiel soll dies verdeutlichen: Ab 2013/14 wurde im Bereich der

Öffentlichkeitsarbeit mit sozialen Medien die Methode des Social Storytellings sehr beliebt. Vor allem in sozialen Netzwerken funktioniert diese Methode sehr gut. Deren Grundprinzip besteht darin, dass Firmen oder Verbände zunehmend in der Internetkommunikation nicht mehr bloße Informationen und Fakten zu ihren Angeboten verbreiten, sondern (interaktive) Geschichten dazu erzählen. Geschichten vermitteln Inhalte persönlich, biographisch, narrativ (→ [Erzählen](#)). Die Bibel arbeitet oft mit verschiedenen Varianten dieses Stilmittels. Dieses Prinzip ist auch schon lange ein Grundpfeiler religionspädagogischer Praxis: Narration fördert Identität und Immersion (die Involvierung und Aktivierung der Lernenden). Spannenderweise wurde die Methode des Social Storytellings dann aus dem Bereich der Firmenkommunikation auch im Bereich der Bildung erprobt. Dies geschieht zum Beispiel, wenn die Erwachsenenbildung einen Soldaten aus dem Ersten Weltkrieg anhand seiner Tagebücher in Facebook wieder zum Leben erweckt (KEB Hessen, 2014, 11f.). Dies kann auch im Unterricht gelingen, wenn Schulklassen die Figuren aus einer Bibelstelle im Medium Facebook mittels Profilen zum Leben erwecken. Dazu legen sich die Schülerinnen und Schüler Profile zu den handelnden Personen an und lassen diese dann miteinander interagieren. Schon das Anlegen eines Profils erfordert dabei eine aktive Einarbeitung der Schülerinnen und Schüler in die jeweilige Figur. Wie waren die Lebensumstände zu der Zeit? Was hätte wohl Paulus nach dem Damaskuserlebnis (→ [Paulus, bibeldidaktisch, Grundschule](#); → [Paulus, bibeldidaktisch, Sekundarstufe](#)) in seinem Facebook-Profil gepostet? All diese Fragen, die sich automatisch durch den Medieneinsatz stellen, fordern die Schülerinnen und Schüler zur Auseinandersetzung mit der tieferen Inhaltsebene heraus – spielerisch, involvierend, immersiv. Die Parallelen zur Methode der Egli-Figuren als materielle biblische Erzählfiguren sind hierbei nicht zu übersehen und zeugen davon, dass erfolgreiche Methoden von ihrer didaktischen Anlage her auch im Internet in neuem Gewand fortgeführt und erweitert werden können. Durch die Kontextualisierung der sich zwischen den Akteuren entwickelnden Geschichte in den sozialen Medien des Internets wird ein großes Maß an Interaktivität und Nachvollziehbarkeit ermöglicht. Hinzu kommt der Umstand, dass durch die Nutzung elektronischer Internetmedien die Geschichte gleichsam mitprotokolliert wird: Jeder Post, jede Interaktion, jedes Like wird gespeichert und bildet einen weiteren auswertbaren Baustein im Mosaik der Gesamtgeschichte und der Reflexion des Projektes.

Wohlgermerkt soll durch diesen Vergleich keineswegs die Methode der Egli-Figuren gegen die Methode der Facebook-Profile zum Geschichten(nach)erzählen ausgespielt werden. Vielmehr sollte deutlich gemacht werden, dass das Internet vielfältige Formate und Möglichkeiten

bietet, bewährte Methoden und didaktische Dynamiken in neuem Gewand mit neuen Vor-, aber auch Nachteilen für den Unterricht und andere Vermittlungskontexte fruchtbar zu machen. Im Folgenden sollen die wichtigsten Möglichkeiten vorgestellt werden. Dabei fällt auf, dass die Einsatzszenarien von Reflexions- bis hin zu Produktionsszenarien reichen und dementsprechend vielfältig sind. Allen gemein ist die Beobachtung, dass das Internet und die sozialen Medien die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler durchdringen und ein reflektierter Umgang mit ihnen durchaus ein Bildungsziel des Religionsunterrichts ist.

1.1. Die vier Dimensionen des Internets

Jan-Hinrik Schmidt und seinen Kolleginnen und Kollegen ist es zu verdanken, dass die verschiedenen lebensweltlichen Bedeutungsebenen des Internets für Schülerinnen und Schüler anschaulich herausgearbeitet wurden (Schmidt/Paus-Hasebrink/Hasebrink, 2009, 20f.). Diese Ebenen bieten auch die Anknüpfungsmöglichkeiten für den Einsatz im Religionsunterricht und anderen Kontexten:

In drei entscheidenden Lebensbereichen verändert das Internet den Habitus der nach 1980 Geborenen, die Marc Prensky als die Generation der Digital Natives bezeichnet. Im Folgenden beziehen sich die Aussagen daher auf Schülerinnen und Schüler, können aber gleichsam auch für alle Digital Natives unabhängig vom Alter als aufschlussreich angesehen werden:

Identitätsmanagement: Durch das Erstellen eines Profils in einem Netzwerk, durch das Führen eines Blogs, durch das Einstellen von Bildern in Facebook, Instagram oder sonstigen Plattformen managen die Schülerinnen und Schüler ihre Identität. Hinzu kommt eine zweite Ebene, die des *Beziehungsmanagements:* Durch das Beitreten zu Gruppen, den Umgang mit Freundschaftsanfragen und durch die Rückmeldungen auf die eigenen digitalen Aktionen erfährt die Schülerin oder der Schüler, wo ihre/seine Position in ihrem/ seinem Umfeld ist. Das Internet, vor allem die sozialen Medien, sind gleichsam das Radar der Schülerinnen und Schüler für deren Beziehungsmanagement. Eine dritte Ebene könnte man global als Weltzugang beziehungsweise *Informationsmanagement* beschreiben: Ein Großteil der Schülerinnen und Schüler erhält die Informationen über die Nah- und Fernwelt aus dem Netz. Dabei spielen zum einen Google und Wikipedia mit aller Gefahr der Monopolisierung eine tragende Rolle. Fast entscheidender noch ist aber eine weitere Quelle: In den sozialen Netzwerken bilden die Schülerinnen und Schüler Freundeskreise aus. In ihren Timelines, also der Auflistung der Neuigkeiten aus dem eigenen Freundeskreis,

erhalten die Schülerinnen und Schüler Informationen aus deren direktem Freundeskreis, aus den Gruppen und von den Fanseiten. Diese Quelle ist eine der wichtigsten Informationsquellen geworden. 2013 bescheinigte die Bayerische Landesmedienanstalt Facebook die enorme Bedeutung für die Informationsbeschaffung und Weltorientierung: Auf die Frage „Wo haben Sie sich gestern über das aktuelle Tagesgeschehen informiert?“ gaben bei den 14-29-Jährigen 63% Facebook an und 47% YouTube. Abgeschlagen waren die Tageszeitungen mit 38% und das Fernsehen mit 26% (Mehrfachnennungen waren möglich) (Bayerische Landesmedienanstalt, 2013, 15). Hinzu kommt eine vierte Ebene, die sich anschließend an die Umfänglichkeit der drei Ebenen als eine Reflexionsebene beschreiben lässt. Da kaum ein Medium solch starke Absorptions- und Formatierungskräfte besitzt, ist jede pädagogische Nutzung immer auch eng verbunden mit dem Aufzeigen der Grenzen eines technischen Weltumgangs, wie ihn das Internet und die sozialen Medien nahelegen. Da die drei Ebenen, in denen das Internet auf die Schülerinnen und Schüler einwirkt, so fundamental anthropologische Grundkonstanten (→ [Anthropologie](#)) betreffen, ist die Ausbildung einer reflektierten, theologisch gesprochen „wachsamen“ Grundhaltung im Umgang mit dem Internet sozusagen immer ein mitgesetztes, wenn auch nicht explizit benanntes Ziel mediendidaktischer Praxis, wie Trocholepczy in seiner Ambivalenzdidaktik immer wieder betont (Trocholepczy, 2012, 42). Wachsam bedeutet in diesem Zusammenhang immer auch das Offen-Sein für die Vereinnahmung der eigenen Haltung und Wahrnehmung durch die absorbierende Sogwirkung der Medien. Im Bereich des Identitätsmanagements läge die Versuchung darin, sich selbst anders (besser) darzustellen als man ist. Darunter könnten auch besonders extreme Formen der „quantified self“ Bewegung fallen, welche den Menschen durch die Technik auf eine höhere, da technisch bessere Seinsstufe optimieren möchten. Im Bereich des Beziehungsmanagements bestände die Gefahr darin, im Umgang mit Anderen den Versuchungen des Cybermobbings anheim zu fallen – ein Phänomen, mit dem leider immer mehr Schülerinnen und Schüler zu kämpfen haben. Auch die jüngsten (2015) Hasskommentare gegen Flüchtlinge auf Facebook zeugen davon. Im Bereich des Informationsmanagements wäre die unwachsamen Nutzung jene, bei der die Frage nach der Validität und Reliabilität nicht mehr gestellt würde. Informationen werden einfach für wahr gehalten und geteilt. Viele Meme (Bild-Text-Kombinationen) in Facebook bieten dafür Beispiele, etwa wenn eine Person mit einem Zitat dargestellt wird, das gar nicht von ihr stammt. Bei der Reflexionskompetenz letztlich ist der Kern einer wachsamen Nutzung immer jener, dass der Nutzer sich bewusst ist, dass im gleichen Maße wie er das Medium nutzt, es ihn auch nutzt.

Nutzungsmotiv	Medien	Zeit	Religiosität	Wissensleistung	Wohlbefinden
Informationsgewinnung	Weblogs	10-15 min	10	10	10
Sozialer Austausch	Facebook, Twitter, YouTube	15-30 min	10	10	10
Unterhaltung	YouTube, Facebook	15-30 min	10	10	10
Religiöser Austausch	Facebook, YouTube	15-30 min	10	10	10

Abb. 1 Nutzungsmotive der sozialen Medien, Kernfragen und theologische Grundhaltungen. Aus: eigene Abbildung

Theologisch ließe sich aufbauend auf den drei Dimensionen der anthropologischen Nutzungsmotive der sozialen Medien (vgl. Schmidt/Paus-Hasebrink/Hasebrink, 2009, 45f.) eine Korrelation in den theologischen Grundvollzügen (→ [Korrelation](#)) aufzeigen. Diese entsprechen im Wesentlichen den

Kardinaltugenden. Die vierte Dimension ist als Zusatz zu den drei vorher beschriebenen zu verstehen.

1.2. Die drei Phasen des Internets

Zunächst bleibt festzuhalten, dass das Internet drei entscheidende Entwicklungsschritte durchlaufen hat. Diese bilden gleichsam schon ein Fundament für die Reflexion auf den mediendidaktischen Mehrwert des Einsatzes des Internets und lassen sich wie folgt charakterisieren: In einer ersten Phase bis ca. 2004 glich das Internet vom primären Muster her einer Anschlagtafel. Zwar wurde auch schon über Foren, Chats etc. ein reger Austausch gepflegt, allerdings war dieser nur wenigen, technisch affinen Nutzerinnen und Nutzern vorbehalten. Die Mehrheit nutzte das Internet zum Abruf von Informationen, die ein kleiner Kreis an Produzentinnen und Produzenten bereitgestellt hatte.

Ab 2004 treten dann zunehmend Anwendungen in Erscheinung, die es jedem Nutzer ermöglichen, selbst Inhalte zu erstellen. Vorher war dies meist nur mit Programmierkenntnissen möglich. Besonderen Zuwachs erleben die sozialen Netzwerke, welche es ermöglichen, ein Profil anzulegen, sich mit anderen Nutzern auszutauschen und sich in Gruppen zu organisieren. Diese Phase wird zunächst als Web 2.0-Phase bezeichnet. Ab 2010 findet sich aber in der Diskussion zunehmend der Begriff der *Social Media* oder *sozialen Medien*. Kennzeichen dieser Phase ist der *Prosument*, jener Nutzer, der gleichzeitig Inhalte konsumiert (*Konsument*) und produziert (*Produzent*). Die Rollen wechseln ständig und schnell, ermöglicht durch einfache Bedienung und Plattformen wie Facebook, YouTube und andere. Während der Begriff Web 2.0 aus der Softwareentwicklung entlehnt ist und sehr technisch konnotiert erscheint, beschreibt der Begriff der sozialen Medien eher den Kern des Phänomens, nämlich dass das Internet ab 2004 zunehmend Dienste hervorbringt, die Nutzerinnen und Nutzern soziale Interaktion ermöglichen.

Die dritte Phase, das Web 3.0, wird in vielfacher Hinsicht bestimmt. Anders als beim Begriff Web 2.0, der von Tim O'Reilly 2004 geprägt wurde und zum

Konsens in der Forschung geworden ist, ist der Begriff Web 3.0 sowohl inhaltlich als auch zeitlich unbestimmt. Folgt man jedoch der Einteilung von Kruse (Kruse, 2010), ist die logische Entwicklung aus der Erhöhung der Vernetzungsdichte in der Phase des Web 2.0 die spontane und unvorhersehbare Mobilisierung von Massen durch das Internet im Web 3.0. Und dieses Phänomen führt dazu, dass das Internet durchaus einen revolutionären Charakter hat und in allen gesellschaftlichen Bereichen Umbruchsituationen nicht nur verstärkt, sondern auch initiieren kann. Ab 2015 wurde vor allem der Zusatz 4.0 im Bereich der Industrie in die Diskussion gebracht. Industrie 4.0 meint nach dem Schritt der Digitalisierung die Phase, in der Maschinen sich selbst optimieren. Analog lässt sich auch für das Internet eine Phase 4.0 annehmen, in der Maschinen das Internet optimieren.

Der Einsatz des Internets im Religionsunterricht kann sich auf allen drei Ebenen didaktisch sinnvoll vollziehen:

- Web 1.0: Informationen: Umgang mit Informationen aus dem Netz, Präsentation und Darstellung von Informationen
- Web 2.0: Soziales: Selbstdarstellung, Präsentation, Reputation im Netz; Reflexion von zwischenmenschlicher Interaktion
- Web 3.0: Aktion: Verständnis für Kommunikationsvorgänge und menschliche Interaktion

Was den Einsatz des Internets im Religionsunterricht auf allen Ebenen so interessant macht, ist, dass die Schülerinnen und Schüler selbst aktiv werden und in die Rolle des Produzenten oder der Produzentin gehen (beziehungsweise ihr Verhalten reflektieren). Besonders eindrücklich sind dabei Stunden, in denen die Schülerinnen und Schüler mit ihren eigenen Profilen arbeiten und diese reflektieren.

1.3. Unterricht zum Identitäts- und Beziehungsmanagement

Sehr viele → [Unterrichtsentwürfe](#) zum Thema Internet beschäftigen sich mit den Bereichen Identität und Beziehung und arbeiten auf unterschiedliche Weise darauf hin, dass die Schülerinnen und Schüler im digitalen Raum der sozialen Netzwerke Umgangsformen reflektieren, Schwachpunkte identifizieren und diese dann ausbessern. Dies geschieht etwa durch die Nutzung von gemeinsam erstellten Social Media Guidelines für die Klasse, in denen der Umgang miteinander im Netz geregelt ist. Ein Vorteil dieser speziellen Anwendung ist auch die Vermeidung von Cyberbullying, also aller Formen des Mobbens im Internet, das in Schulen durchaus ein prägnantes Problem darstellt. Somit leistet

der Religionsunterricht dadurch auch einen Beitrag für ein gutes Gesamtklima an der Schule. Entsprechende Sammlungen von Unterrichtsentwürfen und Materialien finden sich im Anhang (vgl. Bremer, 2012). Gerade im Bereich des → [interreligiösen Lernens](#) liegt hierin auch ein besonderer Reiz für den Einsatz im Religionsunterricht. → [Heterogenität](#) in Bezug auf die Beantwortung religiöser Fragestellungen kann durch die Auseinandersetzung mit der den Schülerinnen und Schülern eigenen Identität und Selbstdarstellung im Netz fruchtbar in den Dialog gebracht werden.

1.4. Unterricht zum Informationsmanagement

Für viele Schülerinnen und Schüler hört der Suchradius im Internet bei Google und Wikipedia auf. Der Rest an Informationen kommt von den Freunden in Facebook automatisch auf die Timeline. Hinzu kommt ein Umstand, den Eli Pariser erstmals 2011 mit dem Begriff „Filter Bubble“ beschreibt (Pariser, 2011). Die modernen Algorithmen der Suchprogramme bei Google und Facebook führen dazu, dass die Ergebnisse immer mehr den Vorlieben des Nutzers angepasst werden. Im Laufe der Zeit werden dadurch konkurrierende oder widersprüchliche Quellen automatisch von den Ergebnissen ausgeschlossen, ohne dass der Nutzer überhaupt eine Information über diese undurchsichtige Filterung erhält. Dieser Vorgang ist auch für die Grundfeste einer demokratisch pluralen Gesellschaft brisant, da das Fundament einer wertschätzend-kritischen Auseinandersetzung mit dem jeweils Anderen unterhöhlt wird. Die „Filter Bubble“ suggeriert, dass es keinen Anlass gibt, sich mit anderen Positionen auseinanderzusetzen, da diese in der eigenen Lebenswelt und in dem eigenen Informationsverhalten nicht mehr vorkommen. Somit handelt es sich bei diesem Problembereich um ein noch sehr wenig reflektiertes Phänomen im Internet.

Im religionspädagogischen Kontext ist die → [Korrelation](#) immer ein entscheidender Schritt in der Unterrichtsvorbereitung. Gerade soziale Netzwerke bieten gute Möglichkeiten, neben dem Lehrbuch aktuelle Anknüpfungspunkte für die Einführung und Diskussion von Themen zu finden. Ein paar Beispiele sollen dies erläutern: Zur Frage der Ethik im Alltag gab es 2015 einen großen medialen Wirbel um den Bekleidungshersteller PRIMARK. Dieser kam 2013 nach Deutschland und wurde von vielen Schülerinnen und Schülern gefeiert. Als dann ein angeblicher Hilferuf in einem Kleidungsstück gefunden wurde, in dem die Arbeiter in den Zulieferbetrieben auf die menschenunwürdigen Bedingungen aufmerksam machen wollten, war das Thema der fair und ethisch produzierten Kleidung omnipräsent. Das Spannende ist nun eine Recherche in Facebook: Nahezu jedes Unternehmen und Thema

hat dort eine Seite. Auf der PRIMARK-Seite konnte die ganze Bandbreite an Kommentaren eingesehen werden. Hier lohnt sich eine Recherche der Schülerinnen und Schüler. Diese können bei solchen Diskussionen über die Kommentarfunktionen die genannten Haltungen und Argumente in einem ersten Schritt erfassen und sortieren. So erhält man für den Unterricht lebensweltlich doppelt geerdete Beiträge und die Diskussionen werden wesentlich authentischer und lebhafter: Zum einen ist der Ausgangspunkt der schulischen Diskussion bei Facebook-Einträgen sehr aktuell und fördert die Motivation – zum anderen stammen die Argumente aus der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler und wurden nicht vorher durch eine Schulbuchredaktion gefiltert. So war denn auch das Spannende an dem Fallbeispiel von PRIMARK, dass viele Schülerinnen die Strategie der Billigproduktion verteidigten und auch durch Kommentare in Facebook in Schutz nahmen. Die Aussage dahinter war, dass das Leid der Arbeiter in Zulieferbetrieben, die nicht über gewisse Standards verfügen, „eben deren Problem“ sei. Solche Aussagen bieten einen guten Ausgangspunkt, um Diskussionen im Religionsunterricht zu führen. Zu nahezu jedem Thema lassen sich dazu in Facebook Orte mit Diskussionen finden und von den Schülerinnen und Schülern in einem ersten Schritt sichten und clustern.

2. Formate des Netzes: Handwerkskunde

2.1. Social Networks

Die sozialen Netzwerke bilden das Herzstück der sozialen Medien. Fast jede Schülerin und jeder Schüler hat ein Profil in mindestens einem der sozialen Netzwerke. Daher ist die Fülle an Unterrichtsentwürfen zum Einsatz enorm. Die Einsatzmöglichkeiten sind vielfältig und bieten sich auf mehreren Ebenen an. Einen guten Überblick bietet Bremer (2012).

2.2. Blogs

Onlinetagebücher, sogenannte *Weblogbooks* oder kurz Blogs, sind ein sehr beliebtes Instrument im Religionsunterricht. Da sie sehr einfach anzulegen, zu bedienen und zu pflegen sind, können sie auch von ungeübten Schülerinnen und Schülern und Lehrkräften genutzt werden. Blogs zeichnen sich dadurch aus, dass sie sehr reduziert sind. Im Fokus steht immer der aktuelle Beitrag, der aus Text, Bild, Video oder einer Kombination von allem bestehen kann. Die älteren Beiträge werden chronologisch geordnet unter dem aktuellsten Beitrag angezeigt, der immer im Fokus steht. Jeder Beitrag kann dabei kommentiert werden.

Die didaktischen Settings zum Einsatz sind dabei vielfältig und orientieren sich an zwei Grundprinzipien alter Didaktik und einem neuen Merkmal, das das Internet zusätzlich ermöglicht: Dem Verfassen eines Blogbeitrages oder auch dem Führen eines Blogs durch die Schülerinnen und Schüler liegt der Kerngedanke jeder Verschriftlichung zugrunde: Durch das Schreiben der eigenen Gedanken vertieft und ordnet sich das Wissen der Schreibenden. Der zweite didaktische Grundpfeiler ist die Tatsache, dass die Beiträge kommentiert werden und dadurch andere Sichtweisen zu dem je eigenen Beitrag berücksichtigt werden. Es wird also die Fähigkeit eingeübt, seinen Standpunkt im Hinblick auf andere Standpunkte darzulegen, Gemeinsamkeiten und Unterschiede schriftlich zu benennen. Da es im Internet geschieht, kann der Prozess der Erstellung und/oder Kommentierung auch außerhalb der Schule stattfinden und weitet somit die Möglichkeiten, Interaktion im Lernprozess auch außerhalb des Klassen- oder Kursraumes zu ermöglichen. Wichtige Anbieter sind Wordpress, Blogspot und Posteo.

a) Klassenblog

Der Klassenblog ist sehr beliebt. Der Fachbegriff für einen von mehreren Parteien gemeinsam geführten Blog ist der *corporate Blog*. Dabei ist es so, dass die Klassenmitglieder als solche in einem wechselnden Rhythmus die Einträge vornehmen. Dies kann zum Beispiel zur Ergebnissicherung nach jeder Stunde durch eine andere Schülerin oder Schüler geschehen und die anderen Schülerinnen und Schüler ergänzen dann in den Kommentaren ihre Lernerkenntnis. Oder die Lehrkraft führt den Blog und die Schülerinnen und Schüler ergänzen durch Kommentare nach den jeweiligen Stunden.

b) Einzelblogs

In diesem Szenario führt jede Schülerin/jeder Schüler beziehungsweise Teilnehmende seinen eigenen Blog als Lerntagebuch.

c) Inhaltliche Szenarien

Blogs ermöglichen auch inhaltliche Szenarien, die über die Funktion eines Portfolios oder Lerntagebuchs hinausgehen. Ein durchgeführtes Beispiel soll dies erläutern: Eine Schülerin und ein Schüler führen ein gemeinsames Blog. Die Schülerin schreibt Blogeinträge in Form von Briefen an ihren Mann, der im Zweiten Weltkrieg an der Ostfront ist. Der Schüler wiederum schreibt aus der Perspektive des Soldaten die Kommentare zu den Einträgen. Grundlage war der reale erhaltene Briefverkehr dieses Ehepaares, in den sich die Schülerinnen und

Schüler zuvor eingearbeitet haben, um selbst möglich authentisch schreiben zu können.

2.3. Wikis

Wikis sind Internetpräsenzen („*wiki*“ bedeutet in Hawaiianisch so viel wie „schnell“), die von allen Nutzern gemeinsam bearbeitet werden können. Wikipedia dürfte das bekannteste Wiki im Internet sein. Im Unterschied zum Etherpad können bei einem Wiki beliebig viele Unterseiten, Verlinkungen und Multimedia-Elemente eingepflegt werden. Wikis eignen sich besonders für längerfristige kollaborativ angelegte Erarbeitungs- und Sicherungsprozesse in einer Klasse oder Gruppe. Für Lehrkräfte hat sich mittlerweile mit dem ZUM-Wiki ein eigenes Wiki etabliert, welches auch für den Bereich Internet im Religionsunterricht viele Informationen und konkrete Materialien bereithält. Im Gruppenprozess sind die Wikis vor allem interessant, da Themen in verschiedene Unteraspekte gegliedert werden können und von Kleingruppen dann bearbeitet werden können. Hierbei ist ein entscheidender Punkt die Einführung klarer Regeln der Kooperation.

2.4. Etherpads und Co-Working

Etherpads sind Internetseiten ähnlich den Wikis, die gemeinsam bearbeitet werden können. Der Vorteil der Etherpads gegenüber den Wikis liegt darin, dass Etherpads auch von vielen Nutzern simultan bearbeitet werden können. Dies macht sie besonders geeignet für synchrone Ideensammlungen oder Abfragen. Der Nachteil liegt in der einfachen Struktur: Es gibt lediglich eine Seite ohne Unterseiten und ohne Medien, die bearbeitet werden kann. Andererseits lässt sich dieses Prinzip auch didaktisch im Sinne der Reduktion nutzen: In Etherpads lassen sich schnell Informationen von vielen als Text zusammentragen und auch später noch bearbeiten. Dadurch, dass es keinen Flaschenhals gibt (etwa der Lehrer an der Tafel, der immer nur einen Beitrag sichern kann), ist die Arbeit mit Etherpads dann besonders effektiv, wenn es möglichst viele verschiedene oder persönliche Aspekte zusammenzutragen und zu sichern gibt.

2.5. Videoclips

Videoclips sind in der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler von hoher Bedeutung. Spätestens seit dem *iconic turn* (→ [Bilder](#)), also jener Wende Ende des 21. Jahrhunderts, in der die immens gestiegene Bedeutung des (Bewegt)Bildes bewusst wurde. Gerade Videoportale wie YouTube oder Vimeo werden als eine der wichtigsten Informationsquellen von den Schülerinnen und Schülern genutzt. Laut einer Studie der Bayerischen Landesmedienanstalt

informieren sich knapp 43 % der 14-29-jährigen über das Tagesgeschehen in YouTube (Bayerische Landesmedienanstalt, 2013, 15). Die Tendenz in der Betrachtung von Videoclips im Internet zielt auf eine Länge von ca. 90 Sekunden. Wie bereits in der Filmarbeit (→ [Film](#)) bewährt, sind auch Videoclips sehr gute Medien, um in einer Gruppe ein Thema einzuführen. Dabei ist der Einsatz von Videoclips gerade durch YouTube nochmals bedeutend einfacher geworden. Manche Internetseiten beschäftigen sich explizit mit der Frage, welche interessanten Videoclips es für den Einsatz im Religionsunterricht gibt (www.videoclipblog.de).

Aufwändiger, aber sehr erfolgreich ist das Verfahren, Schülerinnen und Schüler selbst Filme erstellen zu lassen. Ein Beispiel ist das Filmprojekt an einer Grundschule, in dem Schülerinnen und Schüler selbst mit dem iPad kleine Filme zur Frage nach den Spuren Gottes im Alltag gedreht haben (Höhl, 2015, 18).

2.6. Kurznachrichtendienste

Kurznachrichtendienste sind sehr schnell und werden oft für Gruppenkommunikation genutzt. Aber auch im öffentlichen Raum wird vor allem Twitter von Journalisten, Stars und Politikern gerne genutzt. Auch in Kurznachrichtendiensten wie Twitter oder WhatsApp lassen sich Bildungsszenarien realisieren. 2012 realisierte die evangelische Kirche die Weihnachtsgeschichte auf Twitter (Meier, 2012). Auf katholischer Seite hat 2015 das Bistum Essen die Ostergeschichte auf Twitter erzählt – unter großer medialer Beachtung (Albers, 2015). Für unterrichtliche Kontexte sind die Kurznachrichtendienste eher schwieriger einzusetzen.

2.7. Podcasts

Auch Audiobeiträge als Medienprodukte können von Schülerinnen und Schülern erstellt werden. Podcasts ist ein Kofferwort aus dem Begriff iPod, einem bekannten Standardabspielgerät für Audiobeiträge, und dem Wort Broadcast, was so viel wie „Sendung“ oder „Senden“ bedeutet. Besonders bewährt hat sich dazu die kostenlose Software Audacity (Wenzel/Dubb, 2007). Audiobeiträge zu erstellen bietet die besondere Möglichkeit, dass sich die Schülerinnen und Schüler gegenseitig interviewen. Bei Audiobeiträgen schulen die Schülerinnen und Schüler, gerade auch durch den späteren Schnitt, die Fähigkeit, genau hin- und zuzuhören. Auch für Außeninterviews (bei höheren Klassenstufen) eignen sich Audiointerviews besser, da sich viele Menschen auf der Straße eher interviewen als filmen lassen.

3. Ausgewählte Szenarien

3.1. Social Storytelling

Neben den bereits bei den einzelnen Formaten aufgezeigten Einsatzszenarien kann ein Format als generelles didaktisches Einsatzformat gelten, das bereits in der Einleitung erwähnt wurde, das des Social Storytellings. Beim Storytelling entwickeln die Schülerinnen und Schüler Profile für bestimmte Figuren, z.B. einer biblischen Geschichte. Diese erstellen sie z.B. in Facebook. Dann interagieren die Figuren innerhalb der Geschichte miteinander. Die Schülerinnen und Schüler haben eine hohe Motivation, sich in ihre Rollen und deren (Lebens)Umstände einzufinden und setzen sich viel engagierter mit der Geschichte auseinander. Verschiedene Szenarien sind online beschrieben (vgl. Trocholepczy/Pelzer, 2015).

3.2. Game based learning – entdeckendes Lernen

Die Idee hinter dem game based learning ist es, dass auch im Spiel Lernprozesse stattfinden. Als Konsequenz hat sich auch ein eigener Bereich gebildet: die sogenannten „serious games“. Dabei werden durchaus ernste Kompetenzen vermittelt, aber das Setting enthält spielerische Komponenten. Allerdings können auch primär nicht für den Bildungsbereich gedachte Spiele in religiösen Vermittlungskontexten eingesetzt werden. Dementsprechend können auch 3D-Welten (von Second Life bis hin zu Minecraft) im Religionsunterricht genutzt werden. Gerade im Bereich der interreligiösen Begegnung lassen sich 3D-Welten nutzen, um mit anderen Religionen Kontakt aufzunehmen. Hierzu gab es beispielsweise das Projekt „Mit der Klasse mal eben nach Mekka – Learning in virtual environments“ (Pelzer, 2011). In diesem Setting legen sich Schülerinnen und Schüler ein Avatar in der virtuellen Welt Second Life an und besuchen dann interaktiv Stätten anderer Religionen und tauschen sich mit den Vertretern dieser Religionen ingame (also im virtuellen Raum des jeweiligen Spiels) aus. Auch in dem äußerst beliebten Spiel Minecraft werden schon religiöse Einsatzmöglichkeiten verwirklicht (Vgl. Facebook-Gruppe „Minecraft im Unterricht“).

4. Das Netz aus Sicht der Kirche

Viele der beschriebenen Formate und Szenarien eignen sich für mehrere Fächer. Doch besonders für den Religionsunterricht erscheint das Internet als eine wichtige und sinnvolle Ergänzung. Denn gerade im Religionsunterricht geht

es im Kern um die Erfahrung von Wirklichkeit und den Weltbezug der Schülerinnen und Schüler, der zunehmend auch durch die Medien mitgeprägt ist. Von daher ist eine Aufarbeitung dieses durchaus ambivalenten Verhältnisses auch und gerade im Religionsunterricht verortet. Des Weiteren hat Religionsunterricht konstitutiv mit Identität und Beziehung zu tun. Diese Konstanten werden ebenfalls stark medial mitgeprägt. Zum anderen hat sich in der → [Religionspädagogik](#) schon früh die Symbol- und Bilddidaktik (→ [Symboldidaktik](#); → [Bilder](#)) bewährt. Deren didaktische Ausrichtung lässt sich methodisch durch die Möglichkeiten des Internets und der sozialen Medien erweitern.

In vielen Stellungnahmen der evangelischen und katholischen Kirche sind ein durchaus positives Verhältnis zu und ein positiver Blick auf die neuen Medien und deren Einsatz festzustellen (Kirchenamt der EKD, 2014). Papst Benedikt hatte die sozialen Netzwerke 2012 sogar als „Portale des Glaubens und der Wahrheit“ titulierte (Benedikt XVI., 2013).

Das Internet ist per se sehr nah an der institutionellen Erscheinungsform der Religion. Beide sind und ermöglichen Netzwerke von Menschen. Bischof Bode bezeichnete einmal das Christentum als erstes soziales Netzwerk (Bode, 2010). Sowohl die evangelische als auch die katholische Kirche beschäftigen sich sehr intensiv mit den Möglichkeiten des Internets und es herrscht ein durchweg positives Gesamtbild, auch und gerade in weltkirchlicher Perspektive. Das Religiöse innerhalb der einzelnen Einsatzmöglichkeiten, die in diesem Artikel vorgestellt wurden, konnte nicht immer eigens angesprochen werden. Dennoch sind die Bezüge, warum es gerade im Religionsunterricht Sinn macht, das Internet zu thematisieren oder einzusetzen, immer gegeben. Beispielsweise dadurch, dass die Internetnutzungsmotivation auf den drei Ebenen (siehe unter 1.) per se anthropologische Grundkonstanten betrifft, ist die religiöse Dimension immer mit angesprochen.

Doch wie Papst Franziskus 2015 erwähnt hat, bergen die Medien auch die Gefahr der geistigen Verarmung und in Bezug auf den Religionsunterricht und → [Bildung](#) im Allgemeinen der Bildungsverarmung. Es bedarf eines guten didaktischen Grundkonzeptes, welches durch den Medieneinsatz nicht überlagert, sondern sinnvoll ergänzt wird. „Das verlangt von uns eine Anstrengung, damit diese Medien sich in einer neuen kulturellen Entwicklung der Menschheit niederschlagen und nicht in einem Verfall ihres innersten Reichtums“ (Franziskus, 2015).

[Angaben zu Autor / Autorin finden Sie hier](#)

Empfohlene Zitierweise

Pelzer, Jürgen, Art. Internet als Medium im Religionsunterricht, in: Wissenschaftlich Religionspädagogisches Lexikon im Internet (www.wirelex.de), 2016

Literaturverzeichnis

- Albers, Jens, Die Ostergeschichte auf Twitter, <http://blog.bistum-essen.de/ostergeschichte/>; abgerufen am 22.10.2015.
- Bayerische Landesmedienanstalt, Studie Relevanz der Medien für die Meinungsbildung 2013, [http://www.blm.de/files/pdf1/Studie Relevanz der Medien 2013.pdf](http://www.blm.de/files/pdf1/Studie_Relevanz_der_Medien_2013.pdf); abgerufen am 20.08.2015.
- Bode, Das erste soziale Netzwerk, Videoansprache, 2010, <http://www.das-erste-soziale-netzwerk.de/>; abgerufen am 01.06.2014.
- Bremer, Claudia, Schul-und Unterrichtsentwicklung mit Neuen Medien. Praxisorientierte Konzepte für die Schule, Köln 2012.
- Freyermuth, Gundolf S., Thesen zu einer Theorie der Transmedialität, in: figurationen (2007) 2.
- Heidelberg Journal on religion on the internet 7 (2015), Religion in Digital Games Reloaded. Immersion into the Field, <http://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/religions/issue/archive>; abgerufen am 20.08.2015.
- Höhl, Holger, Filmen mit iPads im Religionsunterricht einer Grundschule, in: Schönberger Hefte (2015) 1, 18-20, online unter http://www.rpi-ekhn.de/cms/fileadmin/rpz/download/schoenberger_hefte/2011-2014/2015/SH_2015-1_18-20_Hoehl.pdf; abgerufen am 20.08.2015.
- KEB Hessen, Social Storytelling und Challenges – Impulse für den Einsatz in der Bildungsarbeit, 2014, www.keb-hessen.de; abgerufen am 22.10.2015.
- Kruse, Peter, Beitrag zur öffentlichen Anhörung am 5. Juli 2010 der Enquete-Kommission Internet und digitale Gesellschaft, in: Deutscher Bundestag, Enquete-Kommission Internet und digitale Gesellschaft, Ausschussdrucksache 17(24)004-H, [http://neuewerbung.org/wordpress/wp-content/uploads/2012/04/A-Drs_17_24_004-H - Stellungnahme Kruse.pdf](http://neuewerbung.org/wordpress/wp-content/uploads/2012/04/A-Drs_17_24_004-H_-_Stellungnahme_Kruse.pdf) 05.07.2010; abgerufen am 01.06.2014.
- Kirchenamt der EKD (Hg.), Kommunikation des Evangeliums in der digitalen Gesellschaft, Lesebuch zur EKD Synode 2014, <http://www.ekd.de/download/synode2014-lesebuch.pdf>; abgerufen am 22.10.2015.
- Meier, Florian, Joseph twittert die Weihnachtsgeschichte, ejw-Blog 2012, <http://ejwblog.de/blog/2012/11/29/joseph-twittert-die-weihnachtsgeschichte/>; abgerufen am 20.08.2015.
- Mertin, Andreas, Videoclipblog, <http://www.videoclipblog.de/>; abgerufen am 22.10.2015.
- Papst Benedikt XVI., Botschaft von Papst Benedikt XVI zum 47. Welttag der Sozialen Kommunikationsmittel. Soziale Netzwerke: Portale der Wahrheit und des Glaubens;

neue Räume der Evangelisierung 12. Mai 2013, in: www.dbk.de/welttag-der-sozialen-kommunikationsmittel; abgerufen am 22.10.2015.

- Papst Franziskus, Botschaft von Papst Franziskus zum 49. Welttag der Sozialen Kommunikationsmittel. Darstellen, was Familie ist: privilegierter Ort der Begegnung in uneigennütziger Liebe 12. Mai 2015, in: www.dbk.de/welttag-der-sozialen-kommunikationsmittel; abgerufen am 22.10.2015.
- Pariser, Eli, The Filter Bubble. What the Internet Is Hiding from You, New York 2011.
- Pelzer, Jürgen, Mit der Klasse mal eben nach Mekka, in: rhs – Religionsunterricht an höheren Schulen 54 (2011) 2, 58-63.
- Prensky, Marc, Digital Natives, Digital Immigrants, in: On the Horizon (Nr. 9 No., 5, October 2001, <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> 2011; abgerufen am 01.06.2015.
- Schmidt, Jan-Hinrik/Paus-Hasebrink, Ingrid/Hasebrink, Uwe (Hg.), Heranwachsen mit dem Social Web. Zur Rolle von Web 2.0-Angeboten im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen, Berlin 2009.
- Trocholepczy, Bernd, Das Medium ist nicht die Botschaft, in: Schreijäck, Thomas (Hg.), Werkstatt Zukunft. Bildung und Theologie im Horizont eschatologisch bestimmter Wirklichkeit, Freiburg i.Br. 2004, 30-42.
- Trocholepczy, Bernd, Die Agora der Netzwelt. Wie soll sich die Kirche zu den neuen sozialen Medien stellen?, in: Herder Korrespondenz 64 (2010) 5, 236-240.
- Trocholepczy, Bernd, Religionsunterricht und Medienkunde im Horizont einer Ambivalenzdidaktik. Aspekte der Gottesrede für die digitale Generation, in: Englert, Rudolf (Hg. u.a.), Gott googeln? Multimedia und Religion, Jahrbuch der Religionspädagogik 28, Neukirchen-Vluyn 2012, 153-163.
- Trocholepczy, Bernd/Pelzer, Jürgen, Social Storytelling als Methode des Lehrens, 2015.
- Wenzel, Frank/Dubb, Christian, Neue Medien im RU, in: Eulenfish (2008) 1, 39-43.
- Wenzel, Frank/Dubb, Christian, Podcasts im Religionsunterricht. Unterrichts Anregungen und Arbeitsblätter zum Einsatz von Podcasts zum Thema Taufe und Firmung im RU der Sekundarstufe I, 2007, <http://www.rpp-katholisch.de/default.aspx?tabId=233&itemId=1218&popUp=true>; abgerufen am 20.08.2015.

Vernetzungsangebote

- Facebook-Gruppe „Minecraft im Unterricht“, <https://www.facebook.com/groups/1458900627735518/>
- Facebook-Gruppe „Islamischer Religionsunterricht in NRW“, <https://www.facebook.com/groups/irunrw/>
- Facebook-Gruppe „Schule und Social Media“, <https://www.facebook.com/SchuleSocialMedia?fref=nf>
- Facebook-Gruppe „Soziale Netzwerke und neue Medien im RU“, <https://www.facebook.com/groups/medienunterricht/>

Unterrichtsentwürfe und Materialien

- www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/
- www.internet-abc.de/kinder/linktipps-schule-religion.php
- www.klicksafe.de
- www.lehrer-online.de/religion.php und www.lehrer-online.de/soziale-netzwerke.php
- www.rpi-loccum.de/material/medienpaedagogik
- www.rpi-virtuell.net/
- www.rpp-katholisch.de/
- www.sicherheit-macht-schule.de/
- www.zum.de/portal/fachportale/religion

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1 *Nutzungsmotive der sozialen Medien, Kernfragen und theologische Grundhaltungen. Aus: eigene Abbildung © beim Autor*

Impressum

Hauptherausgeberinnen:

Prof. Dr. Mirjam Zimmermann (Universität Siegen)

Prof. Dr. Heike Lindner (Universität Köln)

„WiReLex“ ist ein Projekt der Deutschen Bibelgesellschaft

Deutsche Bibelgesellschaft

Balinger Straße 31 A

70567 Stuttgart

Deutschland

www.bibelwissenschaft.de