

Virtual Reality in kirchenpädagogischen Bildungsprozessen

Theresia Witt



Ausgangslage

(Heraus-)Forderungen:

- neue Perspektiven und Anforderungen bedingt durch die Digitalität
→ Förderung digitaler Kompetenzen bei Schüler:innen als Aufgabe jedes Unterrichtsfachs (vgl. KMK 2016, 23f.)
- zunehmende Beliebtheit von Virtual Reality (VR)
→ neue Perspektiven für den Bildungsbereich durch die „immersive Darstellung von vollständig computergenerierten Umgebungen“ (Persike 2020, 278)

Konsequenz:

- Anpassung der Lehrkräftebildung (inhaltliche, pädagogische und digitale Kompetenzen) (vgl. Döbeli Honegger 2023; KMK 2021, 25)
→ Integration von Entwicklungen wie VR in den Religionsunterricht und die Religionslehrer:innenbildung (Potentiale u. a. für kirchenpädagogische Settings)

Erkenntnisinteressen



- Wie verändert sich die digitalitätsbezogene Selbsteinschätzung und Selbstwirksamkeitserwartung angehender Religionslehrkräfte durch die Erprobung und eigenständige Konzeption von virtuellen Kirchen(raum)-erschließungen mittels VR-Technologie im Rahmen des Seminars „VR-Kirchenpädagogik“?
- Welche Potentiale und Herausforderungen bringt Virtual Reality für kirchenpädagogische Bildungsprozesse und eine diesbezügliche Professionalisierung angehender Religionslehrkräfte mit sich?

Theoretische Fundierung

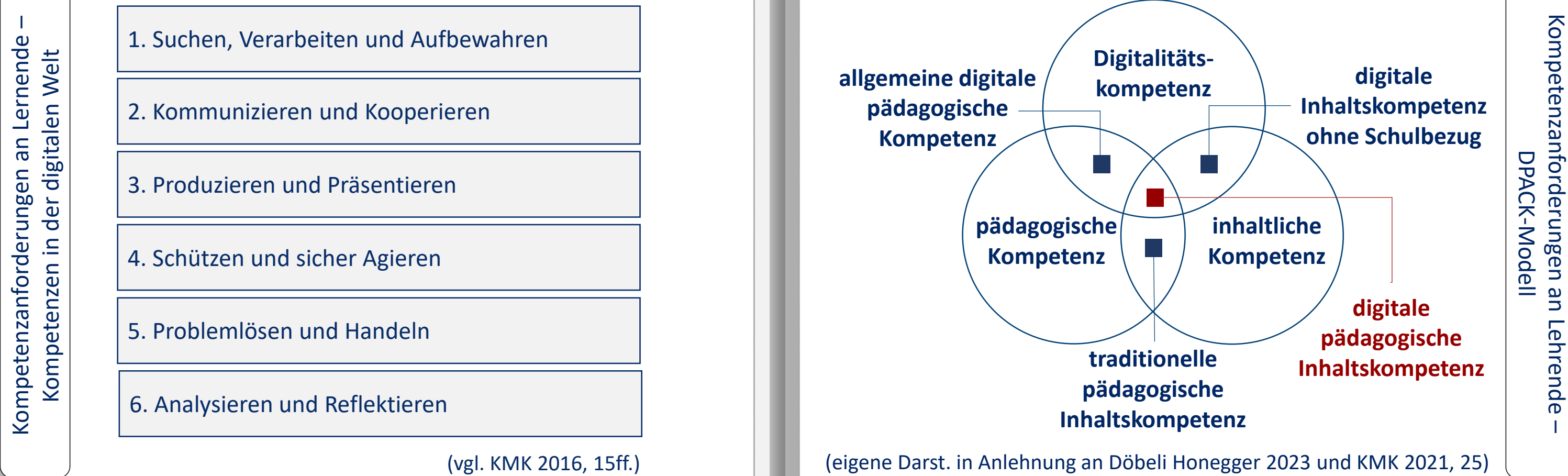
Virtual Reality

„meint die immersive Darstellung von vollständig computergenerierten Umgebungen.“ (Persike 2020, 278)

„Immersion [...] als entscheidender Faktor für den Erfolg einer virtuellen Lernumgebung.“ (Gerwens 2018, 1)

Kirchenpädagogik

„will Kirchenräume für Menschen öffnen und den Sinngehalt christlicher Kirchen mit Kopf, Herz und Hand erschließen [...], um so [...] einen Zugang zu spirituellen Dimensionen zu ermöglichen.“ (Bundesverband Kirchenpädagogik e. V. 2002, 24; Hervorh. im Original)



struktureller Rahmen: Flipped-Classroom-Konzept



Studierende **erkunden** eine Kirche mit einer VR-Brille in Kombination mit der App Actionbound (= *Studierende als Anwender:innen*).



Studierende **konzipieren** eine VR-Kirchen(raum)erschließung für eine bestimmte schulische Zielgruppe: Dafür erstellen sie mithilfe der App Matterport 3D-Modelle der Außen- und Innengestalt einer Bamberger Kirche. Anschließend didaktisieren sie die 3D-Modelle, indem sie diese mittels Matterport mit Informationen zur Ausstattung versehen. Mithilfe der Anwendung Actionbound transformieren sie analoge kirchenpädagogische Methoden ins Digitale (= *Studierende als Konstrukteur:innen*).



Studierende **erproben** die VR-Kirchen(raum)erschließung mit einer Gruppe von Schüler:innen verschiedener Schularten (= *Studierende als Lehrende*).

inhaltlicher Kern: VR-Kirchenpädagogik

Datenerhebung und -auswertung

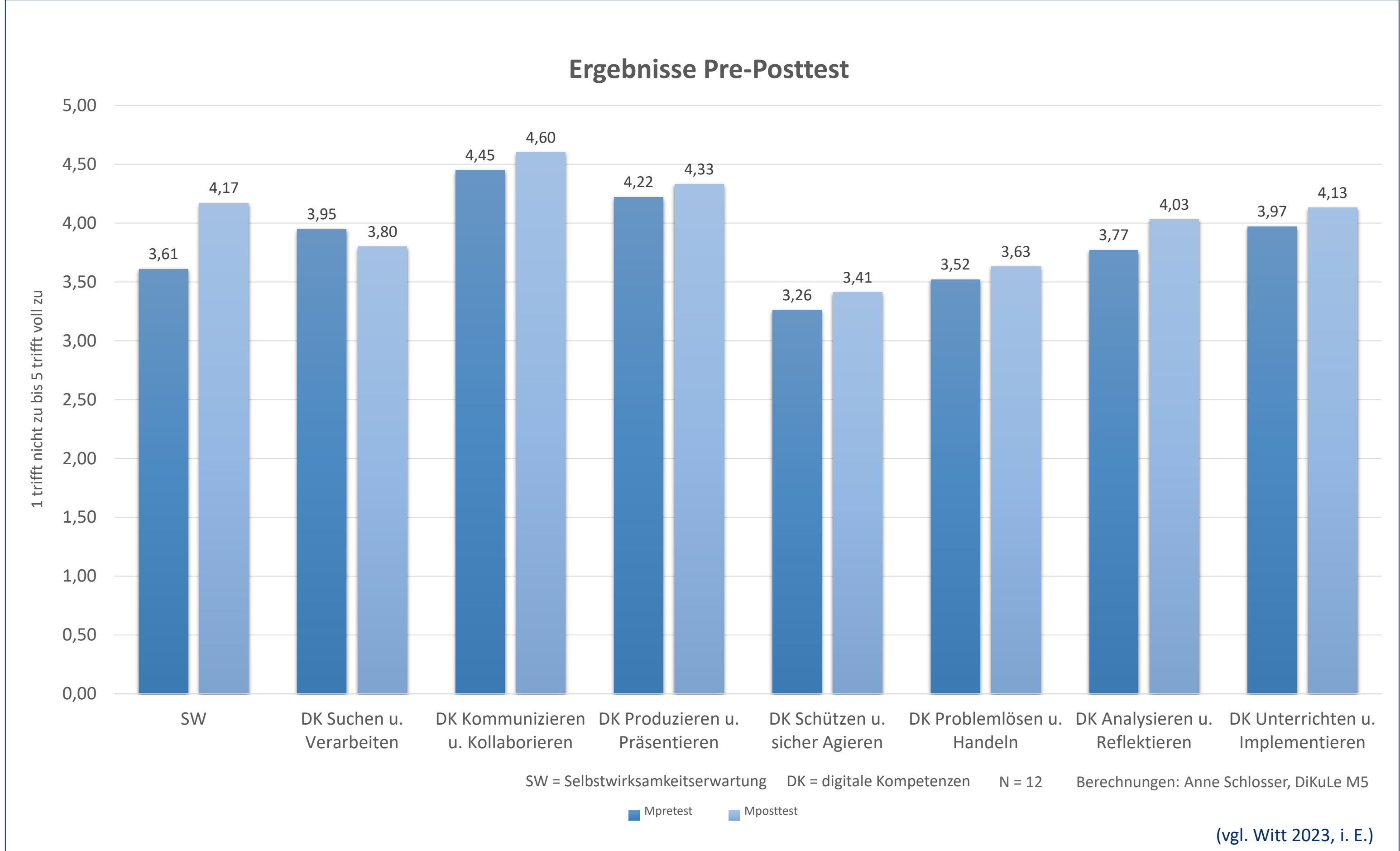


Erkenntnisinteresse (1)

Erkenntnisinteresse (2)

- Instrumente**
- Selbstwirksamkeit von Lehrer:innen im Hinblick auf die unterrichtliche Integration digitaler Technologie** (Doll/Meyer 2021)
 - Skala zur Selbsteinschätzung digitaler Kompetenzen bei Lehramtsstudierenden** (Rubach/Lazarides 2019)

- Perspektiven**
- Studierende als Anwender:innen**
 - Studierende als Konstrukteur:innen**
 - Studierende als Lehrende**



Bsp. für Anwender:innen-Perspektive

„Also ein großer Vorteil ist natürlich, dass man **unabhängig von Ort und Zeit** ist. Man kann diese Kirchen(raum)-erkundung **jederzeit** machen, also wenn man möchte, auch **mitten in der Nacht**, weil man es ja gespeichert hat“ (B6_23_w, Pos. 26).

organisatorisches Potential:
Flexibilität

Bsp. für Konstrukteur:innen-Perspektive

„Und dann ist es natürlich auch so, wenn man da **sieben, acht Stunden in der Kirche verbringt und hunderte Aufnahmen** macht, (...) dass man **weiß: Wie ist der Kirchenraum aufgebaut? Wo befindet sich was?**“ (B2_21_w, Pos. 53).

inhaltliches Potential:
Intensität der Auseinandersetzung

Bsp. für Lehrenden-Perspektive

„Allerdings hatten wir an der **Schule** das Problem, dass das **Programm nicht übertragbar** war **an das Smartboard** (...) und (...) das hatte (...) etwas mit dem **Internetzugang** zu tun, dadurch, dass ein **Schutzprogramm** das **blockiert** hat“ (B9_21_w, Pos. 92).

techn(ologische) Herausforderung: Funktionsfähigkeit

Fazit und Limitationen



- Steigerung der digitalitätsbezogenen Selbstwirksamkeitserwartung
- teilweise Steigerung verschiedener digitaler Kompetenzfacetten
- u. a. inhaltliche, techn(olog)ische und organisatorische Potentiale und Herausforderungen



- technische Ausstattung der (Hoch-)Schulen (u. a. VR-Brillen)
- zeitintensiver 3D-Erstellungsprozess
- Datenschutzkonformität

Ausgewählte Literatur

Bundesverband Kirchenpädagogik e. V. (2002): Thesen zur Kirchenpädagogik, in: kirchenPÄDAGOGIK. Zeitschrift des Bundesverbandes Kirchenpädagogik e. V., 24–26.
Döbeli Honegger, Beat (2023): Das DPAK-Modell, in: <https://mia.phs.ch/DPAK/> (12.04.2023).
Gerwens, Niklas (2018): Interaktionsdesign in Virtual Reality Lernumgebungen, in: https://2018.informatik.haw-hamburg.de/~ubicomp/projekte/master2018_gsem/Gerwens/bericht.pdf (12.04.2023).
Kultusministerkonferenz (2016): Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz, Berlin.
Persike, Malte (2020): Videos in der Lehre. Wirkungen und Nebenwirkungen, in: Niegemann, Helmut/Weinberger, Armin (Hg.): Handbuch Bildungstechnologie. Konzeption und Einsatz digitaler Lernumgebungen, Berlin, 271–301.
Witt, Theresia (2023, i. E.): Virtual Reality und Flipped Classroom in religionspädagogischen Bildungsprozessen. Ein Beitrag zur Entwicklung von Kulturen der digitalen Lehre, in: Mrohs, Lorenz et al. (Hg.): Digitale Kulturen der Lehre entwickeln. Rahmenbedingungen, Konzepte, Werkzeuge, Wiesbaden.

Kontakt



Theresia Witt, M. Sc.
Wiss. Mitarbeiterin, Lst. für Religionspäd. u. Didaktik des RUs
theresia.witt@uni-bamberg.de
<https://www.uni-bamberg.de/felopaed/team/theresia-witt/>



Projekt

Vorliegende Forschungsarbeit entstand im Rahmen des Forschungsprojekts DiKuLe (Digitale Kulturen der Lehre entwickeln), gefördert durch die Stiftung Innovation in der Hochschullehre

