

# 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



- (1) 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“?
- (2) Welche Potentiale und Herausforderungen bringt Virtual Reality für kirchenpädagogische Bildungsprozesse und eine diesbezügliche Professionalisierung angehender Religionslehrkräfte mit sich?

## Theoretische Fundierung

### Virtual Reality

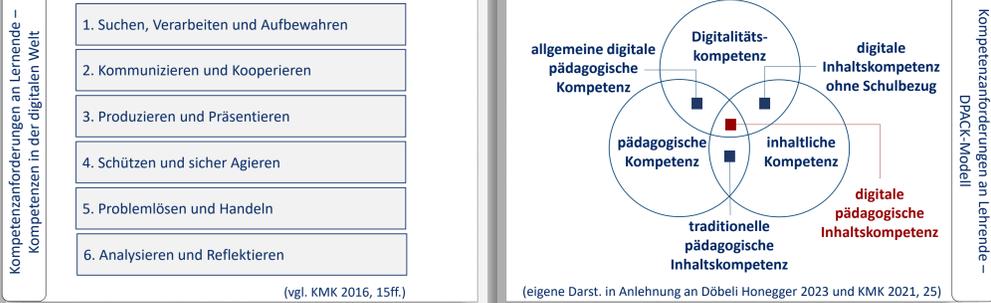
„meint die immersive Darstellung von vollständig computergenerierten Umgebungen.“ (Persike 2020, 278)

„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)

(Bundesverband Kirchenpädagogik e. V. 2002, 24; Hervorh. im Original)



## Seminar VR-Kirchenpädagogik

### 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).



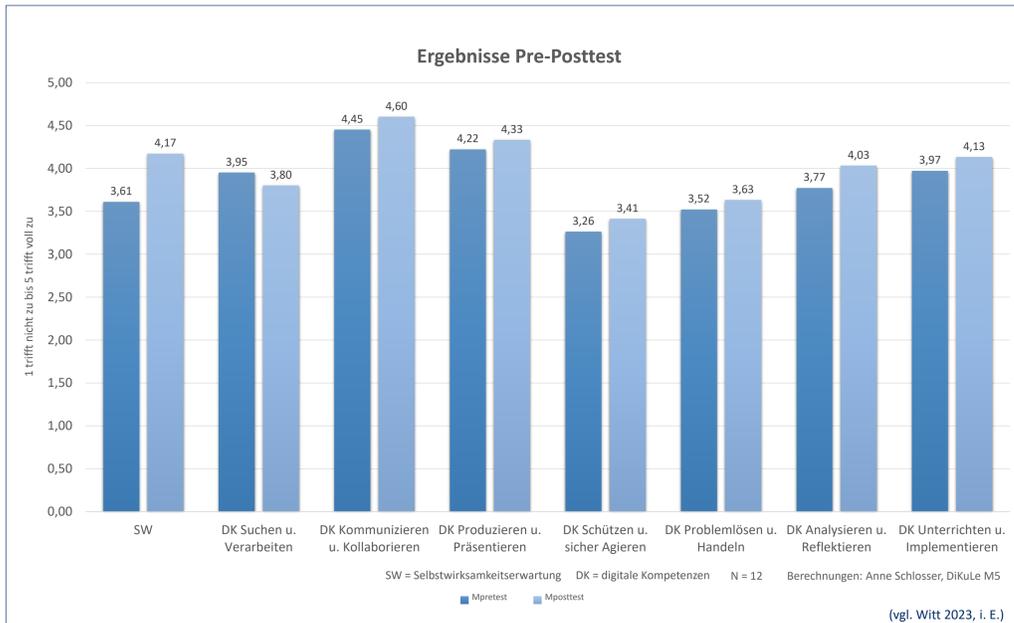
inhaltlicher Kern: VR-Kirchenpädagogik

## Datenerhebung und -auswertung



- 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(olog)ische 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 DPAck-Modell, in: <https://ma.phz.ch/DPAck> (12.04.2023).  
Gerwens, Niklas (2018): Interaktionsdesign in Virtual Reality Lernumgebungen, in: <https://papers.informatik.haw-hamburg.de/~vbicomp/projekte/master2018-gsem/Gerwens/bericht.pdf> (12.04.2023).  
Kultusministerkonferenz (2016): Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz, Berlin.  
Kultusministerkonferenz (2021): Lehren und Lernen in der digitalen Welt. Die ergänzende Empfehlung zur Strategie Bildung in der digitalen Welt, 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.

10.20378/irb-89777



### Kontakt



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

