

# BLENDLED LEARNING UND DIGITALE REPRÄSENTATIONEN IN DER RELIGIONSLEHRER:INNENBILDUNG

Projektleitung: Prof. Dr. Konstantin Lindner  
Wissenschaftliche Mitarbeiterin: Theresia Witt, M. Sc.

## Ausgangslage

### (Heraus-)Forderungen

- neue Perspektiven und Anforderungen bedingt durch die Kultur der 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)
- Vorwurf: universitäre Lehrer:innenbildung zu praxisfern (vgl. Mendl/Sitzberger 2023, 277; Terhard 2000)

### Konsequenzen

- 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)
- Gestaltung von Lehr-Lernkulturen an Hochschulen i. S. e. „Reflexion von Praxis vor dem Hintergrund der Theorie“ (Kaupp 2023, 583)
  - Hochschul-Lernwerkstätten als Brücken zwischen Theorie und Praxis (vgl. Franz/Sansour 2016, 61)

## Dissertationsprojekt: Professionalisierung für VR-Kirchenpädagogik

### Theoretische Fundierung

#### Virtual Reality

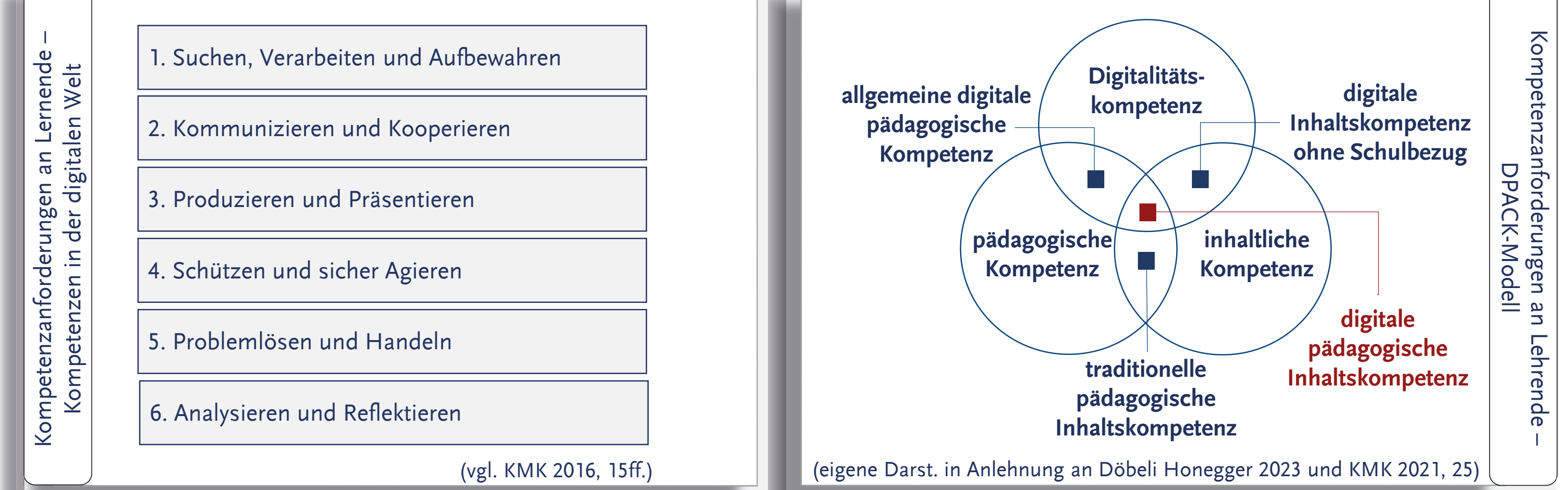
„meint die immersive Darstellung von vollständig computergenerierten Umgebungen“ (Persike 2020, 278)

„Immersion [...] als entscheidender Faktor für den Erfolg einer virtuellen Lernumgebung“ (Gervens 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)

(Bundesverband Kirchenpädagogik e. V. 2002, 24)



### 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 Settings und 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).

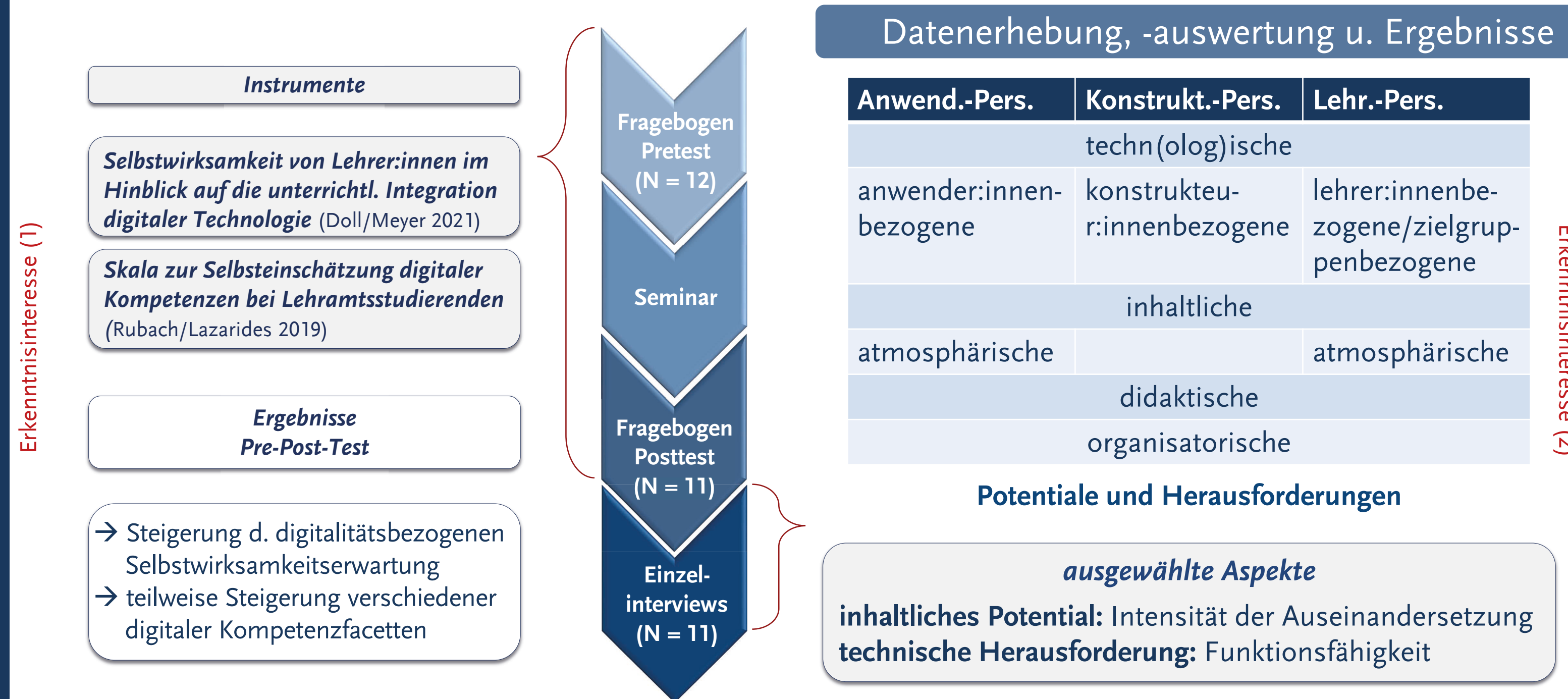


inhaltlicher Kern: VR-Kirchenpädagogik

### Erkenntnisinteressen



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



## Weiterentwicklung der Theologischen Lernwerkstatt – TheoWerk: Raumkonzeption, multimediale Ausstattung und Online-Ressourcen

... aus „Lehrwerkstatt Theologie“ wird „TheoWerk“

Gewinnspiel: Namensfindung durch studentische Partizipation (SoSe 2022)

**multifunktionaler Seminarraum**

- flexibles Mobiliar
- Smartboard etc.

**Lehre**

- Flipped-Classroom-/Blended-Learning-Seminare
- VR-Kirchenpädagogik-Seminare

Social Media theowerk\_

Whiteboard-Wand

Material-börse

Erprobungsraum

VR-Aufnahmen religiöser Orte

AR-Elemente religiöser Artefakte

Smartboard, VR-Brillen- u. App-Tutorials

Seminarraum

**Publikationen (in Auswahl)**

Witt, T. (2024). E. Art. Kirchenraumpädagogik, virtuell, in: WiReLex – Wissenschaftlich-Religionspädagogisches Lexikon 10.

Witt, T. (2024). E. Virtual Reality und Flipped Classroom in religionspädagogischen Bildungsprozessen. Ein Beitrag zur Entwicklung von Kulturen der digitalen Lehre, in: Mrohs, L. et al. (Hg.), Digitale Kulturen der Lehre entwickeln. Rahmenbedingungen, Konzepte, Werkzeuge, Wiesbaden.

Witt, T. (Dissertation; anvisierte Abgabe 2024). Professionalisierung angeheender Religionslehrkräfte für VR-Kirchenpädagogik. Eine qualitativ-empirische Studie.

Witt, T. / Lindner, K. (2024). VR-Kirchenpädagogik. Möglichkeiten und Grenzen von VR-Kirchen(raum)erschließungen, in: Riegel, U./Zimmermann, M. (Hg.), Digitale Sakralraumpädagogik, Stuttgart, 245–257.

**Vorträge (in Auswahl)**

Witt, T. (2022). Virtual Reality und Flipped Classroom in religionspädagogischen Bildungsprozessen – Ein Beitrag zur Entwicklung von Kulturen der digitalen Lehre. Dikule-Symposium, Bamberg, 06.10.–07.10.22.

Witt, T. / Lindner, K. (2023). VR-Kirchenpädagogik – Möglichkeiten und Grenzen von VR-Kirchen(raum)erschließungen. Online-Vortrag bei der Tagung „Virtuelle Erschließung von Sakralräumen“ der Uni Siegen, 24.04.23.

Witt, T. (2023). VR-Kirchenpädagogik. Gastvorträge an der Universität Budweis (Tschechien) im Rahmen des EU-Programms „Erasmus+“, 27.11.–01.12.23.

Witt, T. (2023). VR und 3D-Raummodelle im Bildungskontext. Podcast des Bayerischen Volkshochschulverbands: <https://vhs-bildungsbanane.podigee.io/3-3d-raummodelle>

Witt, T. (2024). VR-Kirchenpädagogik. Vortrag im Rahmen des internationalen Symposiums „Religiöses Lernen in einer Kultur der Digitalität“ der AKRK-Sektion Didaktik, Würzburg, 19.01.–20.01.24.

Witt, T. (2024). Lehrwerkstatt: VR-Brillen in der Hochschullehre. Workshop für Hochschuldozierende und Lehrkräfte, Bamberg, 22.02.24.

Die multimediale Arbeitsumgebung bietet u. a. angehenden Religionslehrkräften vielfältige Möglichkeiten, religiöse Lernsettings zu entwickeln, zu erproben und zu evaluieren.

Die auf der TheoWerk-Homepage aufgebauten Online-Ressourcen können von Studierenden und Lehrkräften für die zeitgemäße Gestaltung religiöser Lehr-Lernprozesse genutzt werden.

In Kurzvideos werden – sowohl auf der Homepage als auch via Social Media – Studierenden und Dozierenden Anleitungen zur Nutzung der digitalen Ausstattung des TheoWerks zur Verfügung gestellt.

In den Lehrveranstaltungen fokussierte theoretische Inhalte können während der TheoWerk-Öffnungszeiten hinsichtlich schulischer Praxis erprobt werden.