



# KU IMPULSE



## digital natives

ihre Lebenswirklichkeit

#ernstnehmen #informieren #ausprobieren

**L**iebe Leserinnen und Leser, in diesem neuen KU-Impulse Heft gehen wir der Frage nach wie wir die Lebenswelt der Generation der digital natives im Kirchlichen Unterricht noch besser einbinden können. #ernstnehmen #informieren #ausprobieren

Es geht dabei sowohl darum, wie analoger KU mit digitalen Elementen bereichert werden kann, als auch darum, wie wir in Zeiten von Corona digitalen KU gestalten können.

In diesem Heft gibt es außerdem viele Tipps für die Praxis. In der Ideenbörse testen wir Apps für den KU und zeigen ihre Chancen und Grenzen auf. Dort gibt es spannende Impulse - nicht nur für den KU.

Ein QR-Scanner auf dem Smartpho-

ne ist für dieses Heft sehr hilfreich, um direkt zu den angegebenen Links zu kommen.

Zudem gibt es zwei neue Unterrichtsentwürfe, die Ideen aus dem Heft direkt aufgreifen.

### Dank

Es freut mich sehr, dass sich viele Menschen außerhalb der EmK bereit erklärt haben, Beiträge zu schreiben und uns so an ihren Entdeckungen teilhaben lassen. Herzlichen Dank an alle, die uns hier unterstützen.

Mein besonderer Dank gilt auch den Mitgliedern der ZK-KU-Fachgruppe: Annika Wolf, Nicole Bernardy und Katin Bonitz.

Es grüßt Sie  
Ihre Mareike Bloedt



# Inhaltsverzeichnis

INTRO	
Editorial .....	Seite 02
IMPULS: digital natives. Ihre Lebenswirklichkeit #ernstnehmen #informieren #ausprobieren	
Zehn Gebote der Digitalen Ethik .....	Seite 03
KU Digital - ein Zwiegespräch .....	Seite 04
Digital Courage .....	Seite 07
konfiweb .....	Seite 09
AM PULS	
Ideenbörse: Methoden und Apps für den digitalen KU .....	Seite 10
(actionbound , metaverse, minetest, mentimeter, i-eval, KonApp, BigBlueButton)	
Stundenentwurf 1: Dekalog 4.0 .....	Seite 18
Stundenentwurf 2: Spiritbound .....	Seite 22
NEWS - Ideen aus der KU-Welt	
Buchtip: Der geheimnisvolle Raum .....	Seite 23
Kontakte und Ansprechpartnerinnen für KU .....	Seite 24
Impressum .....	Seite 24

Fotos: privat

# Zehn Gebote der Digitalen Ethik

## Digitale Leitlinien für Kinder und Jugendliche

von Mareike Bloedt

Tag ein Tag aus begleitet es mich und nahezu jeden anderen Menschen ebenso: das Smartphone. Neben dem Smartphone gehören Computer, Laptops oder andere internetfähige Geräte ganz selbstverständlich zum Alltag. Das ist bei mir so – das ist aber auch bei den Jugendlichen im Kirchlichen Unterricht (KU) so. Hörte man früher in Kollegenkreisen vor allem noch Sätze wie „Handys sind in meinem Kirchlichen Unterricht tabu.“ – so bekommt man heute Anfragen, wie man das Smartphone denn gezielt im Kirchlichen Unterricht integrieren und mitnutzen könnte. Dieser Frage geht dieses KU-Impulse Heft nach. Denn wir haben alle gelernt: Smartphones und Internet sind die Lebenswirklichkeit der Jugendlichen. Wollen wir im KU lebensrelevant für die Jugendlichen sein und ihre Lebenswirklichkeit ernstnehmen, dürfen wir die Smartphones nicht ausschließen. Wichtig dabei ist, dass der Umgang verantwortlich geschieht und dass wir mit den Jugendlichen ins Gespräch kommen, wie ein respektvoller Umgang im Netz möglich ist.

Die Stuttgarter Hochschule der Medien (HdM) hat dazu die soge-

nannten „Zehn Gebote der Digitalen Ethik“ entwickelt. „Die digitalen Gebote verstehen sich als Handlungsleitlinien für Jugendliche und helfen zu einem verantwortungs- und rücksichtsvollem Miteinander im Netz. Das Material, bestehend aus einem Booklet und einer Postkarte, eignet sich besonders gut für Schulen und soll zur Verbesserung der Digitalkompetenzen der Schülerinnen und Schüler beitragen“<sup>1</sup> – auch im kirchlichen Unterricht kann es gut eingesetzt werden, wie ein Stundenentwurf in diesem Heft zeigt (S. 18).

Bereits 2016 gab es eine Erstauflage der Zehn Gebote der Digitalen Ethik. Schon damals gingen Studierende des Bachelorstudiengangs an der HdM der Frage nach „Wie können wir im Web gut miteinander leben?“. Zu den einzelnen Geboten wurden Wertekonflikte zu Themen wie Privatheit oder freier Meinungsbildung anhand kurzer Geschichten möglichst realitätsnah erzählt und Konfliktlösungen aufgezeigt. Hilfe bei der Konzeption bekamen die Studierenden von den Medienscouts der Beratungsplattform JUUUPORT. Sie konnten dort ihre Erfahrungen aus der Online-Beratung von Jugendli-

chen für Jugendliche mit einbringen und in die Geschichten einfließen lassen. Die Neuauflage ersetzt nun veraltete Nutzungsweisen durch aktuelle Trends und Veränderungen in der digitalen Welt und erzählt neue Geschichten, denn die Digitalisierung bringt stetige Veränderungen mit sich. Netzwerke wie beispielsweise Facebook zählen bei Jugendlichen nicht mehr zu den Nutzungsfavoriten. Heute sind es vielmehr soziale Applikationen wie Instagram, TikTok oder die Streaming-Plattform Twitch, die von Jugendlichen bevorzugt genutzt werden.<sup>2</sup>

Prof. Dr. Petra Grimm, die das Studierendenprojekt leitete, sagt dazu: „Die 10 Gebote der Digitalen Ethik sind ein Angebot an Kinder und Jugendliche, sich eine Haltung im Umgang mit digitalen Medien anzueignen. Die dazu gehörenden lebensnahen Geschichten helfen, sich der Wertekonflikte bewusst zu werden und Lösungen für sich zu finden.“<sup>3</sup>

Mit dem Projekt hat die HdM gutes Material geschaffen, um Kindern und Jugendlichen einen guten Umgang mit und im Netz aufzuzeigen.

### Info

Die Postkarte und das Booklet sind in zwei unterschiedlichen optischen Varianten erhältlich. Für Kinder im Grundschulalter und für Jugendliche wird eine Version angeboten. Das Material kann über JUUUPORT (infomaterial@juuuport.de) gegen einen Druckkostenbeitrag bestellt werden oder von der Webseite des Instituts für Digitale Ethik ([https://www.hdm-stuttgart.de/view\\_news?ident=news20200707123033](https://www.hdm-stuttgart.de/view_news?ident=news20200707123033)) kostenlos heruntergeladen werden.

### Anmerkungen:

<sup>1</sup> Vgl. [https://www.hdm-stuttgart.de/view\\_news?ident=news20200707123033](https://www.hdm-stuttgart.de/view_news?ident=news20200707123033) Zugriff am 19.08.2020

<sup>2</sup> Vgl. ebd.

<sup>3</sup> Ebd.

# KU digital

## Vom Nutzen digitaler Medien in Zeiten von Corona – ein Zwiegespräch

von Irmela Redhead und Mareike Bloedt

**D**er Kirchliche Unterricht in der Evangelisch-methodistischen Kirche ist in den letzten Monaten dank Corona bedeutend digitaler geworden. Ohne Frage: Die digitalen Medien sind ein großer Zugewinn und erleichtert die Kommunikation immens. Doch gleichzeitig ist es herausfordernd einen guten Umgang mit den digitalen Medien zu finden. Leicht geschieht eine Überflutung, da gerade die jungen Menschen im KU eben auch im home-schooling oder an anderen Stellen online gefordert waren und sind. Ich frage mich, was brauchen junge Menschen gerade? Was tut ihnen gut? Wie kann ich die Beziehung zu den jungen Leuten pflegen und in Kontakt mit ihnen bleiben? Wie viel Beziehung ist online möglich?

### Beziehungsaufbau und -pflege online

Meine Erfahrung zeigt: es ist schwieriger online eine gute Beziehung zu den Jugendlichen aufzubauen. Doch gerade das ist wichtig, denn jungen Menschen sind ja eben Beziehungen, Auseinandersetzung, Abgrenzungen, eigene Räume und Freundschaft wichtig. Um Antworten auf meine Fragen zu bekommen, tausche ich mich mit einer Kollegin aus der Landeskirche aus. Irmela Redhead ist Beauftragte für Konfirmanden-Arbeit am Pädagogisch-Theologischen Institut in Hamburg.

Bei unserem gemeinsamen Telefonat schlägt sie vor, online genauso wie analog mit den Jugendlichen direkt in Kontakt zu treten. Viel-

takt hatte. Nur dann ist eine gewisse Vertrauensebene da und die Jugendlichen trauen sich offen zu reden.

Was Jugendliche zum Thema Digitalisierung denken (vgl. SINUS-Jugendstudie 2020):



leicht einfach mal fragen: „Ich sehe da verschiedene Bücher in dem Regal hinter dir. Liest du gern? Was liest du denn gerade?“ oder „Ah, da hängt ein Poster von XY – magst du den?“ etc. Durch solche direkten Ansprachen kann ich zu den Jugendlichen auch auf Distanz und durch einen Bildschirm getrennt guten Kontakt herstellen.

Natürlich ist es hier einfacher, wenn man bereits vor dem ersten Online-Treffen live schon mal Kon-

Schwieriger ist es, wenn der neue Jahrgang startet. Hier bleibt zur Not nichts Andres, als zuvor mal bei dem\*der Jugendlichen vorbeizufahren und über den Balkon oder ein Fenster sich kurz auszutauschen und Hallo zu sagen. Auch so kann ich zeigen, dass ich den Jugendlichen wahr- und ernstnehme und ein erstes Online-Meeting erleichtern.

### Spiritualität online?

Eine andere Frage, die sich für die



Arbeit im Kirchlichen Unterricht stellt, ist die, wie und ob Spiritualität online gelebt werden kann? Ich habe bei meinen ZOOM-KU eine Kerzenrunde ausprobiert. Jede\*r hatte ihre eigene Kerze dabei und wir haben sie der Reihe nach entzündet. Das war gut, aber so richtig überzeugt hat es mich noch nicht.

Irmela findet die Idee gut und ergänzt: „Du könntest die Jugendlichen bitten, dir Gebetsanliegen zu schreiben. Mit diesen Gebetsanliegen gehst du in die Kirche und filmst dich dabei, wie du anonymisiert die Gebete vorliest und dazu Kerzen entzündest. Den Film kannst du danach mit der Gruppe teilen oder auch an die Gemeinde weiterleiten. So können alle an dieser Gebetsrunde teilnehmen und bekommen mit, was die Jugendlichen gerade beschäftigt. Sie können mitbeten oder beim nächsten Mal eigene Anliegen oder Impulse mitbringen.“

### Durch Erinnerungen Emotionen wecken

Eine andere Idee wäre an Erinnerungen anzuknüpfen, die man gemeinsam erlebt hat. Also zum Beispiel ein Foto vom KU-Camp oder einer anderen Aktion im KU nehmen und an diese Erinnerungen dann wieder anknüpfen – durch eine Andacht oder andere thematische Impulse. Dadurch kommen die Jugendlichen in der Gefühlswelt an. Sie können ihre Emotionen abrufen, die sie damals hatten und sie im Digitalen mit neuen Gedanken und Ideen verknüpfen. So können wir die Jugendlichen einladen, sich ihre Gedanken zu machen und mit allen zu teilen. Die neue SINUS-Jugendstudie 2020 zeigt nämlich: „Die junge Generation ist ernster geworden – ernsthafter einerseits, besorgter andererseits. Das betrifft den Umgang mit den Herausforderungen der Corona-Pandemie und mehr noch die für sie offensichtliche Bedrohung durch die globale Klimakrise. Bei beiden Themen und im

Allgemeinen fühlt sich die junge Generation nicht ernst genommen und repräsentiert. Der Zukunftsoptimismus der Jugendlichen ist gedämpft, insbesondere in den bildungsfernen Lebenswelten.“<sup>1</sup>

Das heißt: Die Jugendlichen wollen ernstgenommen werden. Sie wollen teilhaben, sich Gedanken machen und gehört werden – egal, ob mit oder ohne Bildschirm und egal aus welcher Lebenswelt sie kommen.

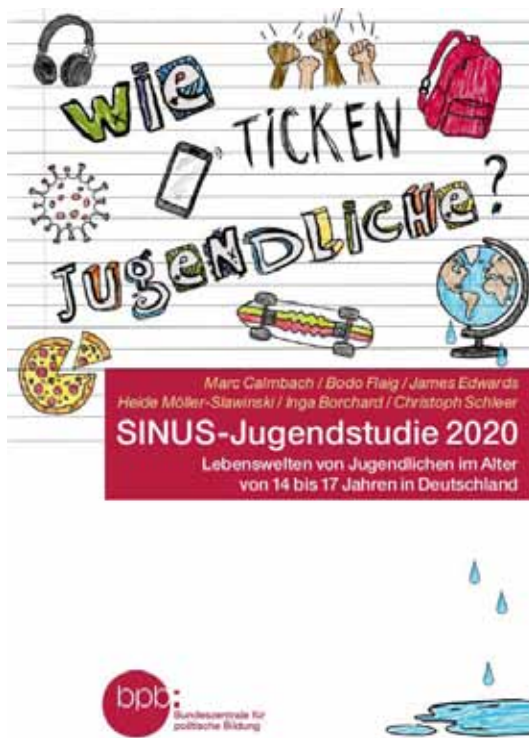
### Was Jugendliche brauchen

Im Frühjahr 2020 nahm Irmela bei zwei Zoominaren mit dem Psychologen Prof. Becker aus Berlin teil. Dabei ging es darum, was Kinder und Jugendliche in Corona-Zeiten brauchen. Becker ist überzeugt, Rausgehen und sich bewegen ist ein wichtiger Schlüssel zur seelischen Gesundheit. Irmela greift diesen Gedanken in ihrer Arbeit auf. Sie sagt: „Es ist wichtig, die analoge mit der digitalen Welt zu verknüpfen. Mit vielen Kollegen haben wir Dinge entwickelt, wo die Jugendlichen rausgehen müssen, um eine Aufgabe zu lösen, also zum Beispiel: schneidet Fußspuren aus und legt sie an Orte, wo ihr denkt, dass euch Gott begegnet. Macht dann ein Foto davon und teilt es mit der Gruppe. Oder denkt über den Sinn des Lebens nach und sucht dazu verschiedene Orte auf. Macht Fotos von diesen Orten und teilt sie mit uns.“

Aus diesen Bildern kann man später schöne Collagen erstellen, teilen und sie später auch wieder als Erinnerungstütze nutzen. Auf diese Weise werden die Digitalen Medien gezielt genutzt und können die Entwicklung der Gruppe fördern.

### Klare Regeln – auch bei virtuellen Treffen

Irmela erzählt mir außerdem, was



### Tipps:

Die SINUS-Jugendstudie „Wie ticken Jugendliche?“ untersucht alle vier Jahre die Lebenswelten 14- bis 17-jähriger Teenager in Deutschland.

Die Neuerscheinung ist als Download und Buch erhältlich.



für sie das Aha-Erlebnis bei den Zoominaren mit Prof. Becker war. Sie sagt: „Mein Aha-Erlebnis war: Jugendliche brauchen eine klare Ansprache auch bei Zoom oder ähnlichen Videochatanbietern. Also wenn einer die Kamera ausschaltet, fragen „warum hast du die Kamera aus?“, „wie findet ihr das hier, dass wir uns jetzt bei Zoom treffen?“ etc. Wir sollten gezielt die Konfliktfelder ansprechen und die gleichen Regeln geltend machen, die analog auch gelten. Also zum Beispiel nachfragen, was los war, wenn jemand beim Online-Meeting nicht dabei war. Die neue SINUS-Studie zeigt ja, dass Jugendliche ernsthafter geworden sind und mehr Wert auf Werte und Regeln legen.“

Wie wichtig den Jugendlichen kla-

re Regelungen und Mitspracherecht sind, zeigt sich zum Beispiel an dem Umgang mit der Wiederöffnung der Schulen in der Coronakrise. In der Studie heißt es dazu: „Der Politik stellen die Jugendlichen in der Krise ein gutes Zeugnis aus. Sie vertrauen den Akteuren und sehen die veranlassten Maßnahmen als nachvollziehbar und verhältnismäßig an. Kritisiert wird allerdings die nach Meinung der Jugendlichen verfrühte Wiedereröffnung der Schulen und dass die Chance verpasst wurde, in dieser Debatte das Vertrauen der Jugend zu gewinnen, in dem man sie hätte zu Wort kommen lassen.“<sup>2</sup>

**#ernstnehmen**

**#informieren #ausprobieren**

Nach unserem Gespräch sind wir uns

einig, es ist gut und wichtig digitale Medien zu nutzen. Sowohl um sich virtuell zu treffen, als auch analoge Dinge später virtuell zu teilen oder den analogen KU digital mitzugestalten. Es gibt viele gute Angebote für Jugendliche, die sinnvoll sind – genauso wie es Dinge gibt, die es nicht sind.

Es ist und bleibt Auftrag und Aufgabe an alle, die im KU arbeiten, abzuwägen, wo der Nutzen einen Mehrwert beschert oder nicht. Wichtig ist es, die Jugendlichen der Generation Digital Native ernst zu nehmen. Das geschieht indem ich mich für sie interessiere und mich informieren, was bei ihnen gerade dran ist. Und manchmal ist es einfach wichtig Dinge auszuprobieren und zu schauen, wie es ankommt.



## Info

**Pastorin Irmela Redhead** ist Beauftragte für Konfirmandenarbeit am Pädagogisch-Theologischen Institut der Nordkirche. *(linkes Bild)*

**Pastorin Mareike Bloedt** ist die KU-Beauftragte für die Zentralkonferenz Deutschland der Evangelisch-methodistischen Kirche. *(rechtes Bild)*

Die beiden kennen sich von den gemeinsamen Treffen der Arbeitsgemeinschaft der Leiterinnen und Leiter der Pädagogischen Institute und Katechetischen Ämter, Arbeitsgruppe „Konfirmandenarbeit“ (ALPIKA-KA).

Die EmK ist dort mit Gaststatus vertreten.



## Anmerkungen:

<sup>1</sup> <https://www.sinus-institut.de/veroeffentlichungen/meldungen/detail/news/jetzt-erhaeltlich-sinus-jugendstudie-2020/news-a/show/news-c/NewsItem/> Zugriff am 20.08.2020

<sup>2</sup> Vgl. ebd.

# digitalcourage

von Nicole Bernardy

**D**igitalcourage e.V. (vormals: FoeBuD e.V.) setzt sich seit 1987 für Grundrechte und Datenschutz ein. Der gemeinnützige Verein für technik- und politisch interessierte Menschen mit Sitz in Bielefeld klärt durch Öffentlichkeitsarbeit, Vorträge, Veranstaltungen und charmante Aktionen auf. So richtet Digitalcourage jährlich die BigBrotherAwards („Oscars für Datenkraken“) in Deutschland aus. Mit ihrem Fachwissen mischen sie sich – auch ungefragt – in politische Prozesse ein.

Nicole Bernardy hat mit Jan Schötel dreier von Digitalcourage gesprochen:

**Jan, viele Jugendliche nutzen WhatsApp, es ist die einfachste Möglichkeit, mit ihnen in Kontakt zu sein. Wieso ist es keine gute Idee, das für die KU-Gruppe zu nutzen?**

WhatsApp ist zwar bequem, aber durch die App werden viele Daten gesammelt. Es wird aufgezeichnet, wer mit wem kommuniziert. Telefonnummern werden gesammelt. Kontenverbindungen zu Instagram und Facebook werden erstellt. Dabei verraten Metadaten oft mehr als die eigentlichen Daten, die ausgetauscht werden.

**WhatsApp habe ich nicht. Mit Teenies nutze ich Signal, mit Erwachsenen Threema. Wieso sind diese Apps empfehlenswert?**

Signal ist zwar besser als WhatsApp, aber auch nicht ganz toll. Signal ist ein US-Dienst, deshalb ist es

nicht wirklich DSGVO (Datenschutz-Grundverordnung) konform. Im Gegensatz zu WhatsApp versucht Signal aber, durch den offenen Quellcode metadaten-sparsam zu arbeiten. Bei Signal wird versucht, Metadaten auf Minimalinformationen zu reduzieren. Daten werden nicht in der Cloud gespeichert. Die Signal-Foundation finanziert die App, es steht kein großer Konzern dahinter. Signal entwickelt auch für andere Messenger-Dienste die Technik.

Bequem ist die Art der Anmeldung, wie bei WhatsApp muß nur die Telefonnummer angegeben werden. Es sollen aber alternative Möglichkeiten erstellt werden, so dass auch das nicht mehr nötig ist.

Threema hat ein anderes Geschäftsmodell. Die App muß einmalig gekauft werden, sie kostet knapp 4€. Zur Anmeldung ist keine Telefonnummer erforderlich. Der Nachteil von Threema ist, dass der Quellcode nicht öffentlich ist. Alle Indizien sprechen allerdings dafür, dass sie einen guten Job machen. Die FH Münster hat das gerade geprüft. Threema ist europäischen Raum angesiedelt. Im nicht deutschsprachigen Raum ist es komplett unbekannt, das schränkt die Kontaktmöglichkeiten für Gruppen im internationalen Bereich ein.

Threema und Signal sind beide unabhängig vom Appstore ladbar. Damit sind sie nicht auf Google angewiesen, das ist schon mal gut. Denn sonst bekommt Google Daten von Dir. Es gibt weitere freie Messenger. Probier mal „Element“ aus,

das ist interessant für eine eigene Infrastruktur in Gruppen. Es ist eine datensichere App, die unkompliziert zu bedienen ist. „Conversations“ kann ich auch empfehlen, die App ist ebenfalls datensicher. Probiert einfach mal parallel verschiedene Messenger aus.

**Als Unterrichtende sind wir im „Home-Churching“ gelandet, manche Kollegen bieten auch den KU digital an. Gängiges Programm ist Zoom, da haben wir eine eigene Lizenzmöglichkeit. Viele Jugendliche nutzen Discord, damit kennen sie sich aus. In unserer Gemeinde haben wir erst Jitsi ausprobiert, sind dann bei BigBlueButton gelandet. Was empfiehlt Ihr gerade in der Arbeit mit Jugendlichen?**

Mit BigBlueButton (BBB) und Jitsi arbeiten wir bei uns auch. Jitsimeet client nutzen wir für kleinere Gruppe mit bis zu 15 Personen, das funktioniert gut. Da sollten aber dann möglichst wenige ihre Videokamera laufen lassen.

BBB ist eher im Webinarbereich sinnvoll. Da nutze ich das erfolgreich, weil es gerade für Vorträge auch viele Möglichkeiten bietet. Die beiden Programme funktionieren etwas besser auf Chrome als auf Firefox, im Prinzip sind sie aber auch da einsetzbar. Achte auf einen aktuellen Browser, das hilft schon. Je mehr Teilnehmer es gibt, desto schwieriger wird die Qualität der Verbindung, da sie auf deine Rechenkapazitäten angewiesen sind.

**Habe ich gemerkt. Deshalb nutzte ich für BBB nur noch Chrome, das**

**geht allerdings gut.**

Discord kommt aus dem Gaming-Bereich. Es ist groß gewachsen durch die Corona-Zeit. Datenschutz ist bei Discord allerdings kein Thema, sie räumen sich umfassende Rechte ein, was sie mit den Daten machen dürfen. Discord ist superbequem, es ist sehr verspielt, hat ganz viele Funktionen. Das Programm kann man gut an eigene Bedürfnisse anpassen. Es gibt Discord-Server, bei denen man sich mit zusätzlichen Account-Daten identifiziert, um Doppelungen auszuschließen, das ist bei manchen Spielen wichtig.

**Brauche ich Vorkenntnisse für all diese Programme? Was muß ich beachten?**

Du kannst mit den Programmen einfach so starten. Auf <https://senfcall.de/> beispielsweise meldest du dich an, die Software basiert auf BBB. Natürlich kannst Du auch BBB oder Jitsi auf einem eigenen Server installieren, wenn du tiefer einsteigen willst, aber das ist nicht nötig. Ansonsten sind die Programme ei-

gentlich selbsterklärend, damit solltest du zurecht kommen.

**Die EKD und die Deutsche Bibelgesellschaft haben zusammen die KonApp entwickelt. Soweit ich das sehe, ist die datentechnisch sicher. Gibt es weitere Programme, die Du für den Unterricht empfehlen kannst?**

KonApp: push-Benachrichtigungen funktionieren vermutlich nur mit Google, das gilt aber für viele Apps. Ansonsten läuft die App auch auf Androidgeräten ohne Google. Das ist schon mal ganz gut. Aber das interessiert meist nur uns Datenschützer, darauf achten wir.

**Datenschutz ist für Teenies nicht gerade ein spannendes Thema. Wie kann ich es ihnen trotzdem nahe bringen?**

Die Problematik ist schwer zu visualisieren, die Überwachung von Staat oder Firmen sind nicht präsent. Man wird erst darauf aufmerksam, wenn man selbst betroffen ist. Auch mit Jugendlichen kannst du

überlegen, was mit den eigenen Daten eigentlich gemacht wird. Instagram ist heute bei jungen Leuten beliebt. Finde mit ihnen heraus, welche Daten da gesammelt werden. Was für Berechtigungen hat die App auf dem eigenen Gerät und was bedeutet das? Braucht die App diese Funktionen überhaupt?

Es ist immer gut, die Leute dazu zu bringen, sich mit ihren eigenen Apps, ihren eigenen Diensten zu beschäftigen.

Auf Cryptoparties, die Teilnehmer meist 20+, gucke ich mit ihnen an, was bei dem Aufruf einer Website passiert. Wieviele Tracking-Bibliotheken sind auf deinem Handy? Das ist schon erschreckend. Vielen ist nicht bewußt, was das für die Zukunft bedeutet. Das kann sich aber in ein paar Jahren ändern, wenn sich Unternehmenspolitik oder die Politik selbst ändert. Deshalb ist es gut, sich jetzt schon darum zu kümmern.

**Vielen Dank für die Infos!**

**Info**

Digitalcourage bietet Fortbildungen an im Bereich Medienpädagogik – Mündiger Umgang von Kindern und Jugendlichen mit Technik und Medien.

**Weiterführende Links zu dem Thema:**

[www.digitalcourage.de](http://www.digitalcourage.de)  
[www.senfcall.de](http://www.senfcall.de) (BigBlueButton)  
<https://bbbserver.de> (BigBlueButton)  
<https://jitsi.org/>  
<https://element.io/>  
[https://www.freie-messenger.de/sys\\_xmpp/conversations/](https://www.freie-messenger.de/sys_xmpp/conversations/)  
[www.KonApp.de](http://www.KonApp.de)



# #konfiweb

## Online-Magazin der Ev.-luth. Kirche in Bayern

von Nicole Bernardy

**K**onfiweb.de ist ein Online-Magazin der Evangelisch-Lutherischen Kirche in Bayern. Jeden zweiten Monat erscheint eine neue Ausgabe, die mit Geschichten, Interviews und Bildern vom Leben, Glauben und der Konfirmation erzählt.

Konfiweb ist zum einen für KULer gedacht. Hier können sie selbst zu Redakteuren werden, können zu Themen Gedanken, Videos, Bilder... beisteuern. Es gibt die Möglichkeit der Online-Seelsorge.

Zum anderen sind hier für Pastor\*innen und Teamer Impulse zu finden. Es gibt Videos, Geschichten, Interviews, die gemeinsam mit KULern erarbeitet wurden und einen

Einblick in ihre Gedankenwelt bieten.

Die Website bietet ein vielfältiges Angebot. Gerade in Zeiten digitalen Unterrichts sind die Online-Tools und Videos eine gute Möglichkeit, mit den KULern Themen zu erarbeiten. Es braucht Zeit, sich bei der Fülle der Materialien einen Überblick zu verschaffen. Da ist die Seite „Bausteine“ hilfreich, in der die klassischen Themen des KU als Linkliste aufgeführt sind. Hier finden sich einige Videos und Online-Tools zu den einzelnen Themen wie z.B. Schöpfung oder Taufe. Der Themenkomplex an sich ist größer. Auf der Startseite und unter den Rubriken Konfirmation – Leben – Glauben finden sich weitere Artikel, Bildrepor-

tagen, Leserbeiträge Jugendlicher und Interviews zu weiteren Themenbereichen.



Konfiweb ist ein großer digitaler Pool, der ständig erweitert wird und viele kreative Ideen für die eigene KU-Arbeit bietet.

» [www.konfiweb.de](http://www.konfiweb.de)

# Ideenbörse

## Ganz praktisch: Methoden für den digitalen KU

### Zum Start

Auf den folgenden Seiten stellen wir verschiedene Methoden für einen digitalen KU vor. Dabei stellen wir spezielle Apps für den direkten Einsatz im KU vor, aber auch Apps, die der Evaluation dienen. Wir haben uns jeweils an den folgenden Fragen orientiert:

- » Was ist das?
- » Wo macht der Einsatz Sinn (Gruppengröße/Ort?)
- » Chancen?
- » Grenzen?

Wir wünschen viel Freude beim Ausprobieren!



### Actionbound App

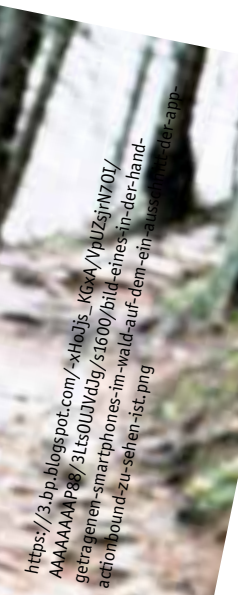
#### Credobound: Glauben bekennen – eine digitale Schnitzeljagd

Die App Actionbound ermöglicht eine Stationenarbeit mit der Nutzung von Smartphones. Einzelne oder in Kleingruppen mit maximal vier Jugendlichen werden QR-Codes gescannt und Aufgaben gelöst, Spielerfahrungen gemacht bzw. selbst etwas kreiert (Foto, Video, Texte). Damit nutzt man die große Bedeutung des Kommunikationsmittels Smartphone für die Jugendlichen als Motivator zur Beschäftigung mit einem Thema.

Credobound ist eine Vorlage für eine solche digitale Schnitzeljagd zur Thematik des Glaubensbekenntnisses, die von rpi-Impulse bereitgestellt wird.

Es geht dabei nicht nur um den Text des Apostolikums, sondern man setzt bei der Frage an, was es bedeutet es, sich zu etwas zu bekennen. Die Dimensionen von Vertrauen, Orientierung und Standpunkten wird entfaltet und auf den trinitarischen Glauben bezogen. Im Weiteren wird dazu angeregt, eigene Bekenntnisworte zu suchen. Voraussetzung ist die eigene Erstellung des „Bounds“ über das Programm „Actionbound“. Rpi-Impulse stellt auf [www.rpi-impulse.de](http://www.rpi-impulse.de) für den Credobound Module zur Verfügung (auf rpi-impulse Heft 2018/3 gehen und runterscrollen bis „Konfirmandenarbeit“ ...dort finden sich verschiedene Dateien zum Download) - in M2 findet ihr eine erprobte Anleitung zur Erstellung des eigenen Actionbound!

*Katrin Bonitz*



<https://readwriteanalyze.files.wordpress.com/2014/01/top-apps-1920.jpg>

## 2



## metaverse

Metaverse<sup>1</sup> ist eine Plattform zum Erstellen kostenfreier Augmented und Virtual Reality Inhalte, welche dann mit der passenden App von jedem Mobilgerät aus über einen QR-Code abgerufen werden können. Die eine oder der andere kennt vielleicht schon erweiterte Realitäten aus dem Pokémon Go Handy Spiel. Mit Metaverse lassen sich solche Inhalte individuell in der Jugendarbeit erstellen. Verschiedene AR und VR-Elemente können kombiniert und zu einer Präsentation zusammengefügt werden. So begrüßt beispielsweise ein dreidimensionaler Astronaut die Gemeindeglieder beim Eintreten in die Kirche und eine animierte Elefant in lädt sie im Foyer dazu ein, durch ein Portal ihre Heimatsavanne zu besuchen.

Da die Inhalte am besten an einem Computer erstellt werden, macht der Einsatz vor allem in kleineren Jugendgruppen ab 12 Jahren Sinn. Das Arbeiten mit der Plattform bedarf etwas Einarbeitungszeit, ist dann aber ohne Probleme intuitiv möglich. Die Jugendlichen können sich gemeinsam eine Story überlegen und sie dann in Kleingruppen umsetzen: Eine kümmert sich um die 360°-Aufnahmen (sucht sie im Netz oder macht sie selbst, z.B. mit der Google Street View App), eine bastelt vielleicht schon VR-Brillen aus Pizzaschachteln<sup>2</sup> (damit lässt sich VR intensiver wahrnehmen, die Brillen sind aber nicht unbedingt nötig) und die letzte fügt dann alle Inhalte auf der Plattform zu einer Präsentation zusammen. Das Arbeiten mit AR und VR lässt sich gut mit verschiedenen Themen wie zum Beispiel Klimagerechtigkeit verbinden: präsentiert der Gemeinde mit AR und VR eure Vision einer nachhaltigen und fairen Kirche!

Metaverse eröffnet Jugendlichen die Möglichkeit, kreativ analoge und virtuelle Welten zu erschließen. Die App erlaubt vielerlei Freiheiten und lädt dazu ein, altbekannte Kirchräume mit neuen digitalen Inhalten zu füllen. Die Teilnehmenden lernen selbst, zu Gestalter\*innen ihrer Umwelt zu werden und sammeln Erfahrungen, wie sie Medien nicht nur konsumieren, sondern auch selbst kreieren können.

Die Arbeit mit Metaverse sollte medienkritisch begleitet werden. Eingestellte Inhalte sind öffentlich sichtbar, darum gilt es kritisch zu prüfen: was darf und möchte ich veröffentlichen und wie? Wo finde ich Bilder und Videos aus freien Quellen und was erwarte ich von den Konsumierenden? Darüber hinaus empfiehlt es sich, ein Mobilgerät zur Ansicht bereitzustellen, sodass die Jugendlichen die App nicht zwangsläufig selbst auf ihren Geräten herunterladen müssen.

Weitere Beiträge zu Globalem Lernen in der Konfi-Arbeit und Anregungen zur Nutzung digitaler Medien gibt es im Blog der Projektstelle „Konfis und die Eine Welt“.<sup>3</sup>

*Miriam Meir, „Konfis und die Eine Welt“, Junge Akademie Wittenberg*

#### Anmerkungen:

<sup>1</sup> <https://studio.gometa.io/landing>

<sup>2</sup> <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2015/02/19/papp-vr-datenbrillen-einfach-selber-machen/>

<sup>3</sup> <https://junge-akademie-wittenberg.de/konfis-global>







3

**Minecraft/Minetest im KU**

Spiele am Rechner oder mit der Spiele-Konsole ist schwer in Mode. Oft gilt das als verschwendete Zeit und wird von Pädagog\*innen heftig kritisiert. Allerdings gibt es viele Hinweise darauf, dass Computerspiele besondere Fähigkeiten befördern, wenn man die richtigen spielt. Und dass die Zukunft digital sein wird, ist eine Binsenweisheit.

Von besonderem Interesse für die Bildung ist das Open-World-Spiel Minecraft, dessen Klon Minetest<sup>1</sup> inzwischen ausgereift genug ist, dass man damit spielen und arbeiten kann. Minetest ist Open Source und für alle wichtigen Plattformen verfügbar (Windows, Linux, Mac, Android). Durch die Möglichkeit, es vernetzt in einer Welt zu spielen, sich dabei zu begegnen und kooperativ eine neue Welt zu erschaffen, eignet es sich besonders für Jugendliche und KULer, die als Gruppe etwas gestalten wollen. Die Ideen, die ich hier vorstelle, kann man sicher ohne Probleme auf Minecraft übertragen. Ich denke aber, dass das kostenlose Minetest für den Einstieg reicht.

Inzwischen gibt es übrigens spezielle Minecraft-Ausgaben für Schulen (<https://minecraftedu.com/software>), Homepages, die sich komplett diesem Thema widmen (<http://minecraftbildung.de/>), warum also nicht auch mit KULern im Rahmen einer Minecraft-/Minetest-Session wichtige Bildungserfahrungen machen, die nicht nur für das virtuelle Leben taugen.

**Durchführung anhand eines Beispiels**  
 Man startet vor der Kirche, schaut sich dann in der Kirche um und bekommt die Einführung: *„Draußen ist ein Weg in rot für euch vorbereitet. An drei Stationen gibt es Bau-Aufträge zur Frage, was es bedeutet, Gemeinde Jesu zu sein. Ein Drittel von Euch bleibt einfach an der ersten Station stehen, die anderen gehen weiter. Am Schluss werden wir uns die entstandenen Kunstwerke gemeinsam anschauen.“*

Am Anfang muss man natürlich eine kleine Einführung in die Bedienung geben. Im Minetest-Wiki<sup>2</sup> ist alles gut erklärt. Um sich mit der Bedienung vertraut zu machen, ist auch das Subgame „Tutorial“ sehr hilfreich, das einem in einer eigens konstruierten Welt Schritt für Schritt die wichtigsten Befehle nahebringt. Wie man das installiert steht hier: <http://wiki.minetest.net/Games/Tutorial>.

**Präsentation**  
 Die Ergebnisse lassen sich leicht präsentieren. Entweder live vom Server-Rechner aus, an den ein Beamer angeschlossen ist. Oder, indem die Gruppe gemeinsam zu den Stationen geht. Für einen Gottesdienst empfiehlt es sich, mit Screenshots zu arbeiten

**Präsentation**  
 Die Ergebnisse lassen sich leicht präsentieren. Entweder live vom Server-Rechner aus, an den ein Beamer angeschlossen ist. Oder, indem die Gruppe gemeinsam zu den Stationen geht. Für einen Gottesdienst empfiehlt es sich, mit Screenshots zu arbeiten



[https://i.vimeocdn.com/filter/overlay?src0=https%3A%2F%2Fi.vimeocdn.com%2Fvideo%2F550934346\\_1280x720.jpg&src1=https%3A%2F%2Fvimeocdn.com%2Fimages%2Fshare%2Fplay\\_tcon\\_overlay.png](https://i.vimeocdn.com/filter/overlay?src0=https%3A%2F%2Fi.vimeocdn.com%2Fvideo%2F550934346_1280x720.jpg&src1=https%3A%2F%2Fvimeocdn.com%2Fimages%2Fshare%2Fplay_tcon_overlay.png)

<https://readwriteanalyze.files.wordpress.com/2014/01/top-apps-1920.jpg>

oder ein Lets-Play-Video zu drehen. Dieses Beispiel auf Youtube ist gleichzeitig eine schöne Einführung:

### Liste mit Ideen für die KU- und Jugendarbeit

- Bilder von Gemeinde
- Mein Weg mit Gott: Jeder baut für sich, anschließend lässt man die anderen in seine Welt und erklärt sie.
- Mein Lebensweg mit Höhen und Tiefen
- Psalm 23 in 3D-Bilder umgesetzt
- Stationen des Lebens Jesu
- sprechende Kunstwerke zu den einzelnen Bitten des Vater unsers (vgl. den anKnüpfen-Baustein von Bernd Wildermuth, Ein Lebensbegleiter, das Vater unser, aus: anknüpfen – Praxisideen (Calwer Verlag, <http://anknuepfen.de/buch-heft/anknuepfen-praxisideen.html>)
- [www.minetestbildung.de](http://www.minetestbildung.de)

Oder auch fertige Ideen nutzen: (Links auf der Webseite von Thomas Ebinger zu finden – siehe unten)

- Macht mit beim virtuellen Adventskalender<sup>3</sup>
- Der digitale Minetest-Adventskalender<sup>4</sup>
- Mit Minetest den Advent erleben<sup>5</sup>

*Pfr. Thomas Ebinger*

### Anmerkungen:

<sup>1</sup> <https://de.wikipedia.org/wiki/Minetest>

<sup>2</sup> [https://wiki.minetest.net/Main\\_Page/de](https://wiki.minetest.net/Main_Page/de)

<sup>3</sup> <https://thomas-ebinger.de/2018/11/macht-mit-beim-virtuellen-adventskalender/>

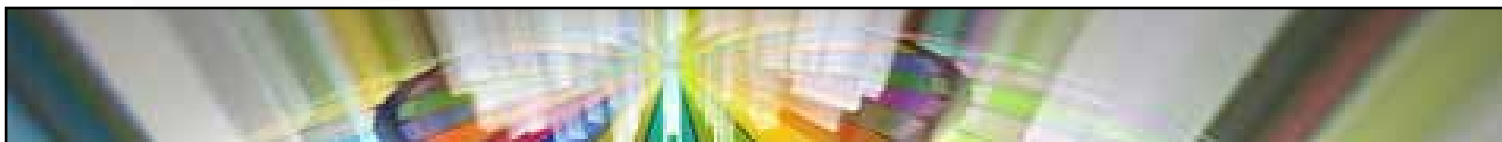
<sup>4</sup> <https://thomas-ebinger.de/2017/11/der-digitale-minetest-adventskalender/>

<sup>5</sup> <https://thomas-ebinger.de/2019/11/mit-minetest-den-advent-erleben/>

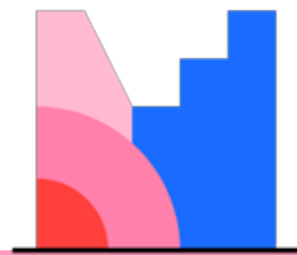
Der gesamter Artikel zum Nachlesen auf:



Hier finden sich auch alle genannten Links.



4



## Mentimeter

Mentimeter ist ein Tool, um interaktive Präsentationen zu gestalten. Mentimeter lässt sich gut als Eisbrecher zu Beginn einer Einheit nutzen oder am Ende zur Ergebnissicherung. Pro Präsentationsfolie kann man verschiedene Werkzeuge nutzen, um Fragen zu stellen. Gemeinsam kann man klassische Balkendiagramme nutzen, wordclouds erstellen oder ein Quiz starten...

Das Tolle an mentimeter ist, dass die Teilnehmer direkt per Smartphone auf die gestellten Fragen antworten können. Die Teilnehmer müssen dazu lediglich auf [menti.com](https://www.menti.com) gehen und einen Code eingeben. Diesen Code erhält man automatisch sobald man eine Präsentation fertig erstellt hat. Haben alle abgestimmt, kann die Moderatorin die nächste Folie freigeben.

Am Ende können sich sowohl die Moderatorin, als auch die Teilnehmer die Ergebnisse per Mail zusenden lassen. So ist eine langfristige Ergebnissicherung möglich.

Mentimeter macht vor allem in großen Gruppen Spaß. Natürlich geht es auch nur mit drei oder vier Leuten – dann sollte man aber nicht unbedingt eine wordcloud wählen, sondern vielleicht eher ein Quiz oder andere Fragen stellen. Da für die Präsentation Laptop und Beamer gebraucht werden, macht der Einsatz vor allem innen Sinn. Eine Mentimeter Präsentation lässt sich auch gut in Zoom-Meetings (o.ä.) einbauen.

Durch die direkte Teilnahme via [menti.com](https://www.menti.com) sind die Jugendlichen unmittelbar beteiligt. Das, was sie auf ihrem Smartphone eingeben, erscheint Sekunden später anonymisiert auf dem Bildschirm, denn keiner weiß, wer gerade abgestimmt hat außer der Person selbst. So können sie selbst mitgestalten und teilhaben.

Mentimeter lässt sich natürlich nicht nur für den Kirchlichen Unterricht nutzen, sondern genauso bei Sitzungen oder gar im Gottesdienst.

[Mentimeter.com](https://www.menti.com) ist leider nur auf Englisch erhältlich und bei der kostenlosen Version kann man lediglich zwei Präsentationsfolien erstellen. Wenn man daran Gefallen findet und es auch an anderen Stellen in der Gemeindegemeinschaft verwendet, lohnt sich eine der Bezahlversionen auf jeden Fall.

Gerade bei der ersten Präsentation sollte man sich Zeit nehmen, um sich mit dieser Web-App auseinanderzusetzen und dann damit arbeiten zu können.

*Mareike Bloedt*

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fa/Mentimeter\\_New\\_Logo\\_2020.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fa/Mentimeter_New_Logo_2020.png)

5

# i✓EVAL

## Freizeiten

### Online-Plattform zur Auswertung von Freizeiten und Jugendbegegnungen

i-EVAL macht es möglich: Selbständig und kostenfrei kann jeder Veranstalter seine Freizeiten und internationalen Jugendbegegnungen durch die Teilnehmenden evaluieren lassen. Der Clou: Wenn die Jugendlichen ihre Bewertungen per Smartphone abgeben, entfällt das Abtippen der Antworten. Alle statistischen Daten werden vom System direkt ausgewertet. So wird Evaluation ganz leicht gemacht.

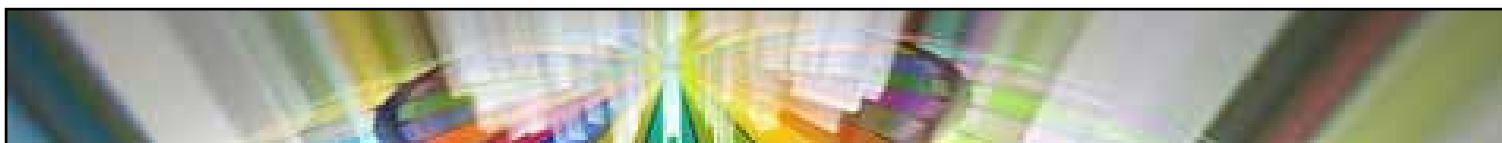
Seit zehn Jahren gibt es bereits erprobte Fragebögen für Träger und Veranstalter zur selbständigen Auswertung, die an individuelle Bedarfe angepasst werden können. 2017 wurde das System komplett digitalisiert und kann seitdem auch „papierfrei“ angewendet werden. Dies funktioniert sowohl für Kinder- und Jugendfreizeiten ([www.i-eval-freizeiten.de](http://www.i-eval-freizeiten.de)) als auch für internationale Jugendbegegnungen ([www.i-eval.eu](http://www.i-eval.eu), auf Deutsch, Französisch, Polnisch und Englisch).

Auf der Online-Plattform kann sich jede Organisation kostenfrei registrieren, die vorhandenen Fragebögen anpassen und die erhobenen Daten auswerten. Dabei ist neben dem Ausdruck von Papier-Fragebögen und deren manueller Erfassung in i-EVAL nun auch eine Online-Befragung möglich: Am Ende einer Fahrt erhalten die Jugendlichen einen Link zum Fragebogen und beantworten alle Fragen (Dauer ca. 15 Minuten) auf dem Computer, auf ihrem Smartphone oder jedem anderen internetfähigen Gerät. Optional werden bereits vor Beginn die Mitarbeitenden nach ihren Zielen gefragt (Dauer ebenfalls ca. 15 Minuten). Die Ergebnisse können direkt nach dem Ende der Befragung in Form von Tabellen, Grafiken und verschiedenen Exportmöglichkeiten ausgewertet werden. Organisationen, die viele Freizeiten oder Jugendbegegnungen durchführen, können die Ergebnisse mehrerer Fahrten gemeinsam auswerten und damit beispielsweise Jahresvergleiche erstellen. Das Verfahren stellt keine Kontrolle dar, es dient vielmehr der Qualitätsentwicklung und ermöglicht durch die verbesserte Datenlage auch eine stärkere Aufmerksamkeit für dieses Arbeitsfeld in Politik und Wissenschaft.

*Pressestelle i-eval Freizeiten*



<https://i-eval-freizeiten.de/info>







## KonApp meets BigBlueButton

Zunächst habe ich den digitalen kirchlichen Unterricht ohne App gestaltet. Da aus Datenschutzgründen nicht alle Eltern von Zoom zu überzeugen waren, habe ich als Alternative mit Jitsi gearbeitet. Leider war das zu instabil. So bin ich auf BigBlueButton (BBB) umgestiegen, ein OpenSource-Webkonferenzsystem, das für Online-Lernen entwickelt wurde. Zusätzlich zu den üblichen Funktionen bietet das Programm ein Whiteboard mit einer Zeichenfunktion für alle Teilnehmenden, die bei den KULern gut ankommt. Zusammen mit der Umfrage-Option nutze ich sie auch zum Spielen, z.B. für ein Quiz oder Montagsmaler. Auf der Suche nach guten digitalen Angeboten im KU bin ich bei der KonApp gelandet. Schon im letzten Jahr habe ich mich mit der KonApp beschäftigt. Sie wurde von der Deutschen Bibelgesellschaft zusammen mit der EKD für den Konfirmandenunterricht entwickelt. Zu Beginn des letzten KU-Jahrgangs war die App zwar bereits fertig, aber technisch lief nicht alles gut. Durch die Corona-Pandemie hat die Entwicklung einen Schub bekommen. Sie wird nach wie vor weiterentwickelt, lässt sich aber inzwischen gut im KU einsetzen.

## Warum eigentlich eine eigene App für den KU?

„Die KonApp bringt Jugendliche und Kirche digital zusammen, damit Glaube im Alltag bedeutsam werden kann und Spaß macht.“, ist auf der Website ([www.konapp.de](http://www.konapp.de)) zu lesen. „Dabei kann die Arbeit im KU digital und ohne Probleme mit dem Datenschutz stattfinden.“

Die KonApp bietet viele tolle Features:

- Integrierte Bibeltexte: Lutherbibel 2017 und BasisBibel. Das Neue Testament und die Psalmen.
- Der Gruppenfeed dient zum Austausch mit Teilnehmern und Leitung. Dort können Textbeiträge, Fotos, Videos und Bibelstellen geteilt werden.
- Außerdem können über den Gruppenfeed Aufgaben und Umfragen gestellt sowie Termine kommuniziert werden.
- Ein persönliches Tagebuch, in dem eigene Gedanken, Bilder, Videos, Bibelstellen gespeichert werden können.
- Die Bibel wird unterstützt durch das Bibellexikon zur BasisBibel.
- Darüber hinaus sind in der App auch wichtige Grundtexte des Glaubens enthalten, die für die Konfi-Vorbereitung relevant sind.“

Inzwischen bietet die Deutsche Bibelgesellschaft Webinare zur Arbeit mit dieser App an. Erst habe ich an einem Online-Training für die Basics teilgenommen. Vieles erklärt sich von selbst, aber in dem Zoom-Seminar wird ein guter Überblick über die einzelnen Funktionen und Möglichkeiten vermittelt.

Außerdem gibt es Online-Seminare zu einzelnen Einheiten. Im Seminar zum Vater Unser wurden beispielsweise einzelne Arbeitsblätter und Aufgaben vorgestellt. Es geht ganz praktisch darum, wie ich mit der App den Unterricht so gestalten kann, dass die Jugendlichen sich mit dem Thema beschäftigen, sich den Inhalt erarbeiten und durch Bilder und Texte mit den anderen teilen, was ihnen wichtig geworden ist.

Es gibt vielfältiges Material zu unterschiedlichen Themen, das bereits vorgefertigt ist. Genauso können aber auch eigene Arbeitsblätter, Umfragen, Aufgaben erstellt werden. Dafür kann ich auch auf bereits fertige Materialien unserer Kirche zurückgreifen und sie problemlos den Jugendlichen zur Verfügung stellen.

*Nicole Bernardy*



# Dekalog 4.0

## Mit den Zehn Geboten auf dem Weg durch die digitale Gesellschaft

von Ralf Häußler

**D**er vorliegende Entwurf geht davon aus, dass durch die Digitalisierung grundlegende Veränderungen in der Gesellschaft sowie in der Selbstwahrnehmung und Selbstäußerung von jungen Menschen ausgelöst werden, die auf den Glauben und das gelebte Christentum in Kirche und Gesellschaft Auswirkungen haben.

In den alttestamentlichen Zehn Geboten wird die Grundlage für ein neues Miteinander zwischen den Menschen und mit Gott im Übergang zu einer neuen Gesellschaft im verheißenen Land gelegt, von wo aus in diesem Baustein eine Parallele zu den aktuellen Übergängen heute gezogen wird. Diese Unterrichtseinheit thematisiert die persönlichen und gesellschaftlichen Veränderungen durch die Digitalisierung und zeigt die Relevanz der Zehn Gebote für diese Veränderungsprozesse auf.

Die KULer erweitern die alttestamentlichen Gebote durch neue Gebote bzw. Regeln, die auf dem Weg von der analogen zur digitalen Gesellschaft zu einem besseren Miteinander der Menschen untereinander und mit Gott beitragen. Um dies zu verdeutlichen, wurde als Titel der Einheit „Dekalog 4.0“ gewählt.

Der Unterrichtsentwurf greift dabei eine Idee der Stuttgarter Hochschule der Medien auf, die „Zehn Gebote der digitalen Ethik“ entwickelt hat (s. M1 und Link am Ende des Artikels, sowie Artikel S.3 in diesem

Heft).

Im vorliegenden Entwurf werden vor allem die medienpädagogischen Aspekte angesprochen. Die ethischen Fragen, die sich durch die globalen Wertschöpfungsketten (Rohstoffgewinnung, Fertigung, Nutzung und Entsorgung) stellen, werden hier nicht explizit behandelt.<sup>1</sup>

### Organisation und Durchführung

Die Einheit kann in einem Zeitrahmen von 90 Minuten bearbeitet werden. Bei Vertiefungen an einzelnen Punkten bzw. wenn auch ein Gottesdienst erarbeitet werden soll, muss die Zeit dementsprechend erhöht werden. Die beiden Bausteine bauen aufeinander auf.

Einzelne Elemente bzw. Ergebnisse können von den KULern in einen

Gottesdienst eingebracht werden.

### Ziele

» In der Einheit werden die durch die Digitalisierung eintretenden Veränderungsprozesse in der Gesellschaft und im Individuum thematisiert und nach deren Auswirkungen auf den Glauben und die Gesellschaft gefragt.

» Es soll die Relevanz der Zehn Gebote für das Miteinander zwischen den Menschen und zwischen Gott und Mensch in der Zeit des Exodus und im Übergang zur digitalen Gesellschaft deutlich werden.

» Es sollen Gebote bzw. Regeln definiert und erklärt werden, die über den vorgegebenen Rahmen der Zehn Gebote, wie sie im Katechismus vorliegen, hinausgehen.

### Links zu weiteren Informationen bzw. Materialien:

» Zehn Gebote der digitalen Ethik: [https://www.hdm-stuttgart.de/view\\_news?ident=news20161109135541](https://www.hdm-stuttgart.de/view_news?ident=news20161109135541)

» Unterrichtsentwurf zum Thema Handy bzw. Smartphone: [https://www.handy-aktion.de/fileadmin/mediapool/gemeinden/E\\_handyaktion/Bilder\\_und\\_Dokumente/Unterrichtsmaterialien/14\\_Ha-eussler\\_HandySegenOderFluch\\_KU\\_JA\\_RH.pdf](https://www.handy-aktion.de/fileadmin/mediapool/gemeinden/E_handyaktion/Bilder_und_Dokumente/Unterrichtsmaterialien/14_Ha-eussler_HandySegenOderFluch_KU_JA_RH.pdf)

» Weitere Informationen zum Thema Handy und Bildungsarbeit im schulischen und außerschulischen Bereich finden Sie bei der Handy-Aktion Baden-Württemberg: <https://www.handy-aktion.de/>

## Baustein 1:

**Vergegenwärtigung, welche Auswirkungen die Digitalisierung auf die KULer hat.**

### Ziele Baustein 1:

» Die KULer sollen sich vergegenwärtigen, wie sich die Digitalisierung der Gesellschaft auf sie auch im Persönlichen auswirkt, und dies anhand von Beispielen vertiefen. Chancen und Risiken sollen deutlich werden.

### Material Baustein 1:

» Ordner oder Arbeitsbuch zur Konfirmandenarbeit mit den Zehn Geboten

» Musikclip: <https://www.youtube.com/watch?v=DV4Udfqxmlk>

» Bildkartei „Zukunft“ des Ökumenischen Medienladens Stuttgart, auszuleihen unter: Zukunft 573 <https://www.oekumenischer-medienladen.de/medienverleih/> (Die Bildkartei ist nicht mehr ganz neu – die Schwarz-Weiß-Bilder sind aber sehr ansprechend!)

» M1: Übersichtsblatt der Hochschule für Medien in Stuttgart „Zehn Gebote der digitalen Ethik“, siehe: [https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/digitalkompetenz/10\\_gebote](https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/digitalkompetenz/10_gebote)

» Eine ausführliche Version mit erklärenden Geschichten findet sich auf: [https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/digitalkompetenz/10\\_gebote/material/Booklet\\_Jugend](https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/digitalkompetenz/10_gebote/material/Booklet_Jugend)



### 1. Schritt: Einstieg (15 Min.)

Impuls:  
*Whatsapp, Instagram, Youtube, Facebook und viele andere Anwendungen sind für euch alltäglich, ebenso wie die Benutzung von Smartphones, Tablets oder PCs. Man spricht von der Digitalisierung und der beginnenden digitalen Gesellschaft, die immer mehr unseren Alltag bestimmen und deren Bedeutung für uns immer größer wird.*

Arbeitsauftrag:  
*Einige Leute von der Hochschule der Medien in Stuttgart, die sich mit Social Media und Digitalisierung beschäftigen, haben sich Gedanken gemacht,*

*wie solche „Zehn Gebote der digitalen Ethik“ aussehen könnten.*

*Bei diesen Geboten, die von Studierenden erarbeitet wurden, geht es um eine ethische Orientierung, d.h. um die Frage, wie wir fair und gerecht miteinander umgehen können.*

*Wähle ein Beispiel aus diesen Zehn Geboten aus und lies die von Jugendlichen dazu geschriebene Geschichte.*

*Warum hast du dieses Gebot gewählt? Was spricht dich in der Geschichte an?*

*Wähle nun aus den Bildern der Bildkartei zwei Bilder aus, die einen positiven und einen negativen Aspekt des Lebens in der digitalen Gesellschaft beschreiben.*

### 2. Schritt: Vertiefung (15 Min.)

*Stell dir vor, du hast eine Woche kein Handy. Was schreibst du nach dieser Woche deinen Freundinnen/Freunden in der Whatsapp-Gruppe?*

*Was erzählst oder schreibst du deiner Patentante, deinem Patenonkel von dieser Woche?*

*Tausche dich aus, zu zweit, dritt oder in der ganzen Gruppe.*

### 3. Schritt: Abschluss (5 Min.)

Zusammenfassend hören wir den Musikclip „10 Gebote der digitalen Ethik“. <https://www.youtube.com/watch?v=DV4Udfqxmlk>

## Baustein 2:

### Dekalog 4.0 als Hilfe für ein gutes Leben in der digitalen Gesellschaft

#### Ziele Baustein 2

- » Die Zehn Gebote werden in ihrem Kontext des Aufbruchs in eine neue Gesellschaft verstanden: Ihr Gestaltungspotenzial wird erarbeitet.
- » Die Zehn Gebote werden auf ihre Relevanz für die digitale Gesellschaft geprüft und aktualisiert – neue Gebote werden definiert.

#### Impuls:

*Wir befinden uns heutzutage auf dem Weg in die digitale Gesellschaft. Das ist ein großer Umbruch, der uns vor grundsätzliche Herausforderungen stellt.*

*Im ersten Teil der Einheit haben wir uns mit diesen Veränderungen beschäftigt und die „Zehn Gebote der digitalen Ethik“ kennengelernt.*

*Auch die Zehn Gebote im ersten Teil der Bibel beschäftigen sich mit der Frage eines gerechten und fairen Umgangs miteinander und beziehen dabei die Frage unseres Verhältnisses zu Gott mit ein. Martin Luther hat im Großen Katechismus, seiner Auslegung der Zehn Gebote, gesagt: „Woran du dein Herz hängst und worauf du dich verlässt – das ist dein Gott.“ Als die Israeliten die Gebote empfangen haben, waren sie auf dem Weg aus Ägypten, aus der Sklaverei in Richtung eines Landes, das für sie Freiheit bedeutete. Und in diese Situation weisen die Gebote.*

#### Leitfragen:

*Sind es Gebote, die einengen? Oder Gebote, die einen Rahmen vorgeben, damit wir unsere Freiheit leben können?*

#### 1. Schritt:

##### Einstieg (15 Min.)

*Suche ein Gebot aus und begründe die Auswahl mit deinen eigenen Worten.*

*Welche Geschichte, welches Erlebnis oder Beispiel aus deinem Leben oder deinem Umfeld fallen dir dazu ein?*

Einige KÜler können ihr Gebot und die dazugehörige Geschichte in der Gruppe vorstellen.

#### 2. Schritt:

##### Erarbeitung (10 Min.)

*Wir haben Beispiele gehört, die zeigen, inwiefern Gebote sinnvoll sind und einen Rahmen für einen guten Umgang miteinander schaffen.*

*Zu Beginn unserer Einheit haben wir uns mit Social Media und der sogenannten Digitalisierung beschäftigt. Wenn mir mal annehmen, dass die Zehn Gebote auch heute noch wichtig sind in dieser digitalen Welt – was bedeuten sie dann für unser digitales Leben?*

*Schaue dir die Zehn Gebote des Mose genau an und entscheide dich für eines, das dir in Bezug auf dein digitales Leben oder in Bezug auf eines der Beispiele von vorhin wichtig erscheint.*

*Formuliere dieses Gebot so um, dass alle in der Gruppe verstehen, wie sie sich dann in Bezug auf ihr digitales Leben verhalten sollten.*

#### 3. Schritt:

##### Vertiefung (15 Min.)

*Wir haben nun schon einige Gebote*

## Danke

an das ptz Stuttgart und das Team von anKnüpfen für die Erlaubnis zum erneuten Abdrucken des Entwurfes.

*für den Übergang in die digitale Gesellschaft zusammengetragen. Was wäre noch wichtig und fehlt bisher?*

*Wir schauen uns jetzt die „Zehn Gebote der digitalen Ethik“ noch einmal gemeinsam an.*

*Was findet ihr wichtig? Wo müssen die „Zehn Gebote der Bibel“ erweitert oder ergänzt werden?*

*Geht bitte zu zweit oder zu dritt zusammen. Tragt die Gebote, die euch wichtig sind, zusammen und gebt ihnen eine Reihenfolge.*

*Erstellt eine eigene Liste der „Zehn Gebote für die digitale Ethik“.*

#### 4. Schritt:

##### Ergebnissicherung (5 Min.)

Jede Gruppe stellt die ersten drei Regeln ihrer „Zehn Gebote für die digitale Ethik“ vor.

#### Möglicher 5. Schritt:

##### Vorbereitung eines Gottesdienstes (Zeit nach Bedarf und Aufwand)

Mit der Gruppe wird geklärt, ob sie einen Teil der Regeln und die erklärenden Geschichten im Gottesdienst vorstellen möchten oder selbst einen Rap schreiben und vortragen wollen.





Hallo zusammen,

wir leben in einer digitalisierten Welt. Hier haben wir viele Freiheiten, aber auch Verantwortung. Wie wir uns verhalten und mit Konflikten umgehen, ist Ausdruck unserer ethischen Haltung.

Es ist an der Zeit, sich darüber zu verständigen, wie ein gutes, gelingendes Leben in der digitalen Gesellschaft aussehen soll. Die 10 Gebote verstehen sich als Leitlinien, die helfen, die Würde des Einzelnen, seine Selbstbestimmung und Handlungsfreiheit wertzuschätzen.

**Lasst sie uns achten!**

Unterstützt von:




---



---



---



---

**Autoren/innen:** Bachelorstudierende der Hochschule der Medien: Fabienne Engel & Julia Fink, sowie wissenschaftliche Mitarbeiter/innen des Instituts für Digitale Ethik: Nadine Hammele & Clarissa Henning; Leitung von Prof. Dr. Petra Grimm, Leitung des Instituts für Digitale Ethik, in Kooperation mit JUUUPORT **Layout & Design:** Sophie Hartmann, Ann-Katrin Bruse

# Spiritbound – eine (digitale) Stationenarbeit zum „Heiligen Geist“

Geeignet auch  
für den KU  
unter Corona-  
Bedingungen

von Achim Plagentz

RPI der EKKW und EKHN, Marburg

## Vorbemerkung

Das Thema „Heiliger Geist“ ist aus mehrfacher Perspektive wichtig für den KU. Im Zusammenhang mit dem apostolischen Glaubensbekenntnis gehört es zu den klassischen Themen des KU. Dabei wird ein breites Bedeutungsspektrum der Rede vom Heiligen Geist aufgerufen: Kirche, Gemeinschaft, Vergebung, Auferstehung und ewiges Leben. Vielfältig ist aber auch die biblische Rede vom Heiligen Geist, bzw. vom Geist Gottes, als schöpferische Kraft (Genesis 1 und 2), als Beistand für den König (Salbung), als Gabe der Taufe und vieles mehr.

Der „Spiritbound“ ist als erste Annäherung an das Thema gedacht, an die sich eine weitere Vertiefung anschließen, die aber auch „für sich“ stehen kann.

## Was heißt „Spiritbound“?

Als Kunstwort ist der Begriff „Spiritbound“ an die Smartphone-App „Actionbound“ angelehnt (mehr zur App auf S. 11).

In Teil A werden die Stationen so dargestellt, wie sie in dem Spiel „Spiritbound“ für die App „Actionbound“ eingerichtet worden sind. Die Variante für eine analoge Form ist in Teil B, die KonApp-Version ist in Teil C ausgeführt.

Die Stationenarbeit ist so angelegt, dass die Ergebnisse gut in einem Gottesdienst eingesetzt werden können.

## Worum es geht:

In sieben Stationen beschäftigen sich die Kuler mit der Bedeutung der Rede vom Heiligen Geist. Die Stationenarbeit setzt bei der lebensweltlichen Verwendung des Wortes „Begeisterung“ an. Die biblische und kirchliche Sicht auf den Heiligen Geist wird über das apostolische Glaubensbekenntnis, sowie mit kreativen Zugängen zu Genesis 2, die Taufe Jesu und Apostelgeschichte 2 erschlossen.

## Wo finde ich den ganzen Entwurf?

Hier gibt es den Entwurf zum Download:

<https://www.rpi-ekkw-ekhn.de/home/bereiche/rpi-arbeitsbereiche/konfirmandenarbeit/materialpool-konfirmandenarbeit/rpi-konfi/>

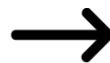
## Achtung!

Der hier beschriebene Spiritbound wurde im Rahmen eines EKD-finanzierten Projekts entwickelt und ist nur noch bis zum Ende der Laufzeit des Projekts (20. September 2020) frei spielbar. Danach kann er aber wie unter „Vorbereitung“ im ausführlichen Entwurf beschrieben, in einen eigenen Actionbound-Account kopiert werden.



Thomas B. auf Pixabay

Bound: **Spirit-Bound**



Actionbound-App in App Store oder Google Play kostenlos herunterladen

QR-Code mit der Actionbound-App scannen

# Der geheimnisvolle Raum

## 7 Live Escape Games zur Bibel

ein Buchtipps von Katrin Bonitz

.....

### Ein Raum - ein Team - eine Aufgabe - eine Stunde.

Indizien suchen, Hinweise kombinieren, Rätsel lösen und Codes knacken um das Geheimnis des Raumes zu lüften und den „Schlüssel“ nach draußen zu finden!

Wer Jugendlichen biblische Inhalte spannend vermitteln will, sollte das unbedingt mal ausprobieren.

Mit dem Buch hat man den Grundstock der Vorbereitung schon in der Hand – sieben verschiedene Vorschläge werden bis ins Detail beschrieben und mit Druckvorlagen bereitgestellt.

Übersteht die zehn Plagen, um mit dem Volk aus Ägypten zu fliehen!

Helft den Bewohnern Ninives, umzukehren und ihre Stadt zu retten!

Findet den Schlüssel zur Weinvorkammer in Kana!

Entdeckt, was an Pfingsten wirklich geschah!

Entlarvt den Verräter durch Entlassung der Jünger!

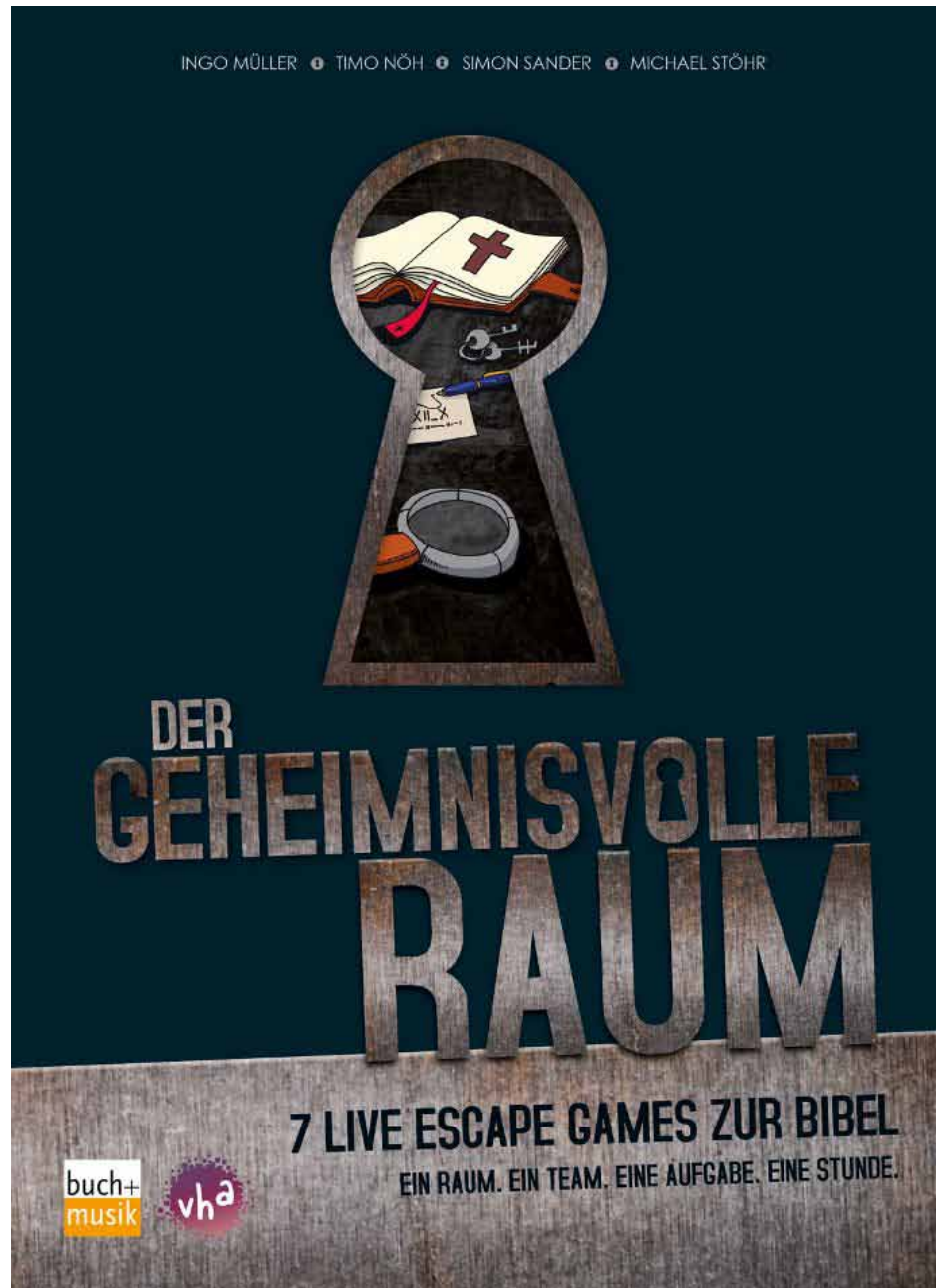
Entdeckt die ultimative Zusammenfassung der Bibel!

Entführt Martin Luther, um sein Leben zu retten!

Los geht's!

IVRY FCNFF ORVZ FCVRYRA! (Code ROT13)

+++++



### Info

Müller, Ingo / Nöh, Timo / Sander, Simon / Stöhr, Michael  
 Der geheimnisvolle Raum. 7 Live Escape Games zur Bibel  
 192 Seiten, kartoniert  
 ISBN 9783866871649

# Kontakt zu den KU-Beauftragten:

## SJK

## NJK

## OJK



**Annika Wolf**

Jugendreferentin

Rottendorfer Str. 45  
97074 Würzburg  
Tel. 0931-73047219  
mailto: annika.wolf@emk.de



**Nicole Bernardy**

Pastorin und Gemeindepädagogin

Gemeindebezirk  
Minden  
  
Marienstr. 15  
32427 Minden  
Tel.: 0571 97193907  
mailto: nicole.bernardy@emk.de



**Katrin Bonitz**

Pastorin und Gemeindepädagogin

Gemeindebezirk  
Leipzig Kreuzkirche  
  
Godly Play - Fortbildnerin  
  
Elisabethstr.30  
04315 Leipzig  
Tel. 015122231399  
mailto: katrin.bonitz@emk.de

## Impressum

KU-Impulse, Materialien für den Kirchlichen Unterricht, KU-Impulse Heft 10/2020

Herausgeber:  
Evangelisch-methodistische Kirche, Zentralkonferenz-Fachgruppe für Kirchlichen Unterricht

Redaktion: Pastorin Mareike Bloedt

Anschrift:  
KU-Impulse, Kapellenweg 14, 70771 Leinfelden-Echterdingen  
Tel.: 0711-79 34 05  
mareike.bloedt@emk.de

Layout: Mareike Bloedt  
Fotos: (wenn nicht anders angegeben) Mareike Bloedt  
Auflage: 400  
KU-Impulse erscheint ein- bis zweimal im Jahr.

**Ausblick:**  
Im nächsten Heft dreht  
sich alles um den neuen  
KU-Lehrplan und die neue  
VLO-Fassung für den KU!