

VR/AR-Lehr-Lernszenarien in interreligiösen Segensräumen

AP6: Simon Luthe, Sara Wolf, Prof. Dr. Jörn Hurtienne, Prof. Dr. Ilona Nord

1 Themenfeld

Exemplarisches Untersuchungsfeld ist das Ritual des Seg(n)ens. Segnen und Gesegnet werden ist eine rituelle Praxis, die in verschiedenen Religionskulturen seit Jahrhunderten fest etabliert ist. Mit ihr experimentieren wir im Bereich von Digital Religion. Segenssprachen finden sich offline und online, anders ausgedrückt sind sie Teil einer sich entwickelnden Onlife-Religionskultur, die nicht nur in den großen Religionen zuhause ist, sondern auch spirituelle, institutionell ungebundene, individuelle und weltanschaulich neutrale Variationen kennt. Das Projekt ermöglicht dabei das Erschaffen neuer Segensräume sowie das Anknüpfen an die lebensweltlichen Erfahrungen von Schüler*innen, die auch religiöse Erfahrungen im digitalen Raum wie etwa das Versenden von Segenssprüchen z.B. über Messenger und Soziale Netzwerke, umfassen.

5 Evaluation

Der pädagogisch begleitete und reflektierte Einsatz sowie die Interaktion mit von uns entwickelten Technik-Probes fördert die kritisch-konstruktive Reflexion auf die in der Digitalstrategie der KMK genannten Digitalkompetenz ‚kommunizieren und kooperieren‘.

Im Fokus der abschließenden Evaluation stehen die Digitalkompetenzen der Lehrer*innen. Diese werden über Beobachtungsaufgaben zu den Lehr-Lernszenarien in außerschulische Lernorten gefördert. Wesentlich scheint uns die Lehrer*innen von der Hürde des Technologieeinsatzes in der Schule zu entlasten. Innerhalb von VR und AR Szenarien werden so kritisch-konstruktive Reflektionsprozesse auf die Veränderungen theologisch-didaktischer Inhalte digitaler Religion initiiert und die Akzeptanz der Vermittlung religiöser Inhalte durch Technologie erhöht. Die Ergebnisse der Evaluation fließen in einem iterativen Entwicklungsprozess in die weitere Entwicklung von Technik-Probes für den Religionsunterricht ein.

2 Fragestellungen

Ziel ist die Entwicklung eines VR/AR-Lehr-Lernszenarios in interreligiösen Segensräumen für den Religionsunterricht. Bislang werden interaktive Technologien nur selten in diesem Kontext genutzt. Nicht zuletzt weil sich der Einsatz von VR und AR in Schule als problematisch und technisch anspruchsvoll erwiesen hat und weil häufig weder die nötige Hardware noch Software vorhanden ist.



In diesem interdisziplinären Forschungsprojekt werden didaktische Fragen an die Digitalisierung von religiösen Bildungsprozessen international erstmals gemeinsam von der Religionspädagogik und der Human-Computer Interaction bearbeitet. Kernfragen, die sich stellen, lauten:

Welche Formen des interaktiven Designs der Lehr- und Lernszenarien erzeugen sowohl in fachwissenschaftlicher als auch in fachdidaktischer Perspektive productive Innovationen? Welche neuen Bedarfe ergeben sich für die Entwicklung von Designprozessen im Kontext von Religion und religiöser Kommunikation für die HCI? Welche neuen Erträge für beide Arbeitsbereiche generiert die Diskussion um Basic Human Needs durch die Arbeit im Kontext von Religion?

3 Vorgehen

Die Entwicklung interaktiver Technologien zum Themenfeld Segen vereint medienpädagogische, performative sowie interreligiöse didaktische Konzepte der Religionspädagogik mit nutzerzentriertem und User-Experience fokussiertem Vorgehen der Discursive Design Theorie der HCI. Daraus ergibt sich ein Fokus auf die didaktische und methodische sowie die iterative Gestaltung der Technologie. Dieser Designprozess untergliedert sich in 5 Schritten: Understand, Study, Design, Build, Evaluate.

Diese Schritte werden in einem explorativen Prozess sich wiederholend durchlaufen. Die konkrete Auswahl der eingesetzten Technologie wird in diesem Projekt nach einer Anforderungsanalyse entsprechend der Passung zu Zielen, Aufgaben, Kontext und Nutzer*innen entschieden.

4 Realisation

Die so entwickelten Technik-Probes sollen an einem außerschulischen Lernort, der die Exploration unterschiedlicher Zugänge zu Segen und Segensräumen für Schüler*innen ermöglicht, erprobt und evaluiert werden. Die Ausstellung umfasst 12 Exponate und soll von Schulklassen besucht werden. Zu diesem außerschulischen Lernprozess gehören Vor- und Nachbereitung im Unterricht. Hierzu wird Unterrichtsmaterial entwickelt und den Lehrkräften zur Verfügung gestellt.

Literatur:

- [1] Sara Wolf and Simon Luthe. 2022. Unavailability and Holism: Rethinking HCI with Concepts from Theology. In The Workshop on Integrating Faith, Religion, and Spirituality in HCI at the ACM CHI'22 Conference.
- [2] Sara Wolf, Frauke Mörike, Simon Luthe, Ilona Nord, and Jörn Hurtienne. 2022. Spirituality at the Breakfast Table: Experiences of Christian Online Worship Services. In CHI Conference on Human Factors in Computing Systems Extended Abstracts (CHI EA '22). <https://doi.org/10.1145/3491101.3519856>
- [3] Sara Wolf and Simon Luthe. 2021. SEGEN: erfahren, erleben, erproben - VR-Erlebnis im außerschulischen Lehr-Lernszenario für den Religionsunterricht Wettbewerbsband AVRIL 2021. Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V..

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Connected Teacher Education (CoTeach) wird im Rahmen der gemeinsamen "Qualitätsorientierte Lehrerbildung" von Bund und Ländern aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung gefördert.



Kontakt:
Simon Luthe

Lehrstuhl für Religionspädagogik und Didaktik des Religionsunterrichts
Universität Würzburg

Wittelsbacherplatz 1
97074 Würzburg
E-Mail: simon.luthe@uni-wuerzburg.de