

Küthe, Eileen

## Mose 4.0 – digitale Medien lernförderlich im inklusiven Religionsunterricht einsetzen

Ferencik-Lehmkuhl, Daria [Hrsg.]; Huynh, Ilham [Hrsg.]; Laubmeister, Clara [Hrsg.]; Lee, Curie [Hrsg.]; Melzer, Conny [Hrsg.]; Schwank, Inge [Hrsg.]; Weck, Hannah [Hrsg.]; Ziemer, Kerstin [Hrsg.]: *Inklusion digital! Chancen und Herausforderungen inklusiver Bildung im Kontext von Digitalisierung*. Bad Heilbrunn : Verlag Julius Klinkhardt 2023, S. 294-300



Quellenangabe/ Reference:

Küthe, Eileen: Mose 4.0 – digitale Medien lernförderlich im inklusiven Religionsunterricht einsetzen - In: Ferencik-Lehmkuhl, Daria [Hrsg.]; Huynh, Ilham [Hrsg.]; Laubmeister, Clara [Hrsg.]; Lee, Curie [Hrsg.]; Melzer, Conny [Hrsg.]; Schwank, Inge [Hrsg.]; Weck, Hannah [Hrsg.]; Ziemer, Kerstin [Hrsg.]: *Inklusion digital! Chancen und Herausforderungen inklusiver Bildung im Kontext von Digitalisierung*. Bad Heilbrunn : Verlag Julius Klinkhardt 2023, S. 294-300 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-263212 - DOI: 10.25656/01:26321

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-263212>

<https://doi.org/10.25656/01:26321>

in Kooperation mit / in cooperation with:



<http://www.klinkhardt.de>

### Nutzungsbedingungen

Dieses Dokument steht unter folgender Creative Commons-Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de> - Sie dürfen das Werk bzw. den Inhalt unter folgenden Bedingungen vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen: Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen. Dieses Werk bzw. dieser Inhalt darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden und es darf nicht bearbeitet, abgewandelt oder in anderer Weise verändert werden.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

### Terms of use

This document is published under following Creative Commons-Licence: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.en> - You may copy, distribute and transmit, adapt or exhibit the work in the public as long as you attribute the work in the manner specified by the author or licensor. You are not allowed to make commercial use of the work or its contents. You are not allowed to alter, transform, or change this work in any other way.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.



### Kontakt / Contact:

peDOCS  
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation  
Informationszentrum (IZ) Bildung  
E-Mail: [pedocs@dipf.de](mailto:pedocs@dipf.de)  
Internet: [www.pedocs.de](http://www.pedocs.de)

*Eileen Kütke*

## **Mose 4.0 – digitale Medien lernförderlich im inklusiven Religionsunterricht einsetzen**

### **Abstract**

Die Design-based Research Studie „Mose 4.0“ setzt sich mit der Frage auseinander, wie Digitalisierung und Inklusion im Religionsunterricht zusammengedacht werden können, sodass eine Erweiterung religiöser Kompetenzen bei allen Schüler:innen der Grundschule angebahnt wird. Um diese Frage zu beantworten, wird innerhalb des Forschungsprozesses eine digitale Lernumgebung in Form einer App konzipiert, die sich thematisch mit der Exoduserzählung beschäftigt. Der vorliegende Beitrag beschäftigt sich mit der Design-Konzeption und gibt einen Ausblick auf die empirischen Erprobungen in der Praxis.

### **Schlagworte**

digitale Lernumgebung, inklusiver Religionsunterricht, Design-based Research

## **1 Ausgangslage und Problemstellung**

Seit der Ratifizierung der UN-Behindertenrechtskonvention im Jahr 2009 hat sich die Diskussion um inklusive Bildung in Deutschland stark intensiviert. Inklusion wurde zu einer bildungspolitischen Herausforderung, die es bis heute zu meistern gilt und die den Abbau von Barrieren in erster Linie für Menschen mit einer Behinderung zum Ziel hat. Da Inklusion kein Sonderproblem einzelner Gruppen ist (Zorn et al., 2019) und Barrieren für eine gleichberechtigte Teilhabe an Bildung nicht nur für Menschen mit einer körperlichen und/oder geistigen Behinderung existieren (Comenius-Institut, 2017), ist es notwendig, den Inklusionsbegriff im Rahmen des Forschungsvorhabens weiter zu denken, wie es bspw. Baumert und Vierbuchen (2018) tun, um eine gleichberechtigte Teilhabe aller am Unterricht beteiligten Akteur:innen anzustreben.

Neben Inklusion bildet die Digitalisierung eine weitere bildungspolitische Herausforderung, die durch die Corona-Pandemie zusätzlich an Bedeutung gewonnen hat. Und auch wenn sowohl Digitalisierung als auch Inklusion die aktuellen Diskussionen um Schule und Unterricht prägen, werden beide Schlagworte selten zusammengedacht, obwohl sich je nach zugrundeliegendem didaktischem Konzept

viele Synergieeffekte aufzeigen lassen (Bosse, 2019). Wird ein Blick in die Praxis des Religionsunterrichts an Grundschulen geworfen, zeigt sich, dass didaktische Konzepte, die Digitalisierung und Inklusion im Kontext religiöser Bildung in der Grundschule zusammendenken, fehlen, sodass an dieser Stelle ein religionspädagogisches Desiderat auszumachen ist (Nord & Palkowitsch-Kühl, 2017).

## 2 Forschungsinteresse und Fragestellung

Vor dem Hintergrund der oben skizzierten Ausgangslage ist es das Ziel des Forschungsvorhabens, einen Beitrag zu leisten, die Synergieeffekte von Digitalisierung und Inklusion für den Religionsunterricht an Grundschulen frucht- und sichtbar zu machen, indem die Erkenntnisse einer inklusiven Medienbildung in interdisziplinär in den Religionsunterricht integriert werden.

Konkret soll dies umgesetzt werden, indem empirisch begleitet eine adaptive, digitale Lernumgebung in Form einer App für den inklusiven Religionsunterricht konzipiert wird, die die Exoduserzählung thematisiert, das Anforderungsniveau an die inklusive Schülerschaft anpasst und eine Verknüpfung von Text- und Lebenswelt gewährleistet, indem über das reine religionskundliche Lernen hinausgegangen und eine kompetenzorientierte Auseinandersetzung mit dem Unterrichtsgegenstand angeregt wird. Vordergründig sollen dabei zwei Forschungsfragen beantwortet werden:

- Wie muss eine digitale Lernumgebung religionsdidaktisch aufgebaut sein, um Digitalisierung und Inklusion im Religionsunterricht der Grundschule sinnvoll miteinander zu verbinden und den Erwerb religiöser Kompetenzen (v. a. Deutungs- und Wahrnehmungskompetenz sowie Gestaltkompetenz) aller Schüler:innen zu unterstützen?
- Welche lokalen Theorien und Prinzipien können generiert werden, die Lehrkräfte bei der Gestaltung und Durchführung eines kompetenzorientierten Religionsunterrichts mit digitalen Medien in inklusiven Settings unterstützen?

## 3 Methodologischer Rahmen

Um die aufgeworfenen Forschungsfragen beantworten zu können, wurde der Design-based Research als methodologischer Rahmen der Arbeit gewählt, der eine verzahnte Verknüpfung von Theoriekontexten und Praxisfeldern zum Ziel hat (Peters & Roviró, 2017). Für das Forschungsvorhaben bedeutet dies konkret, dass

zum einen die Qualität des Religionsunterrichts durch die Konzeption der konkreten digitalen Lernumgebung gesteigert [wird] und zum anderen empirisch gestützte lokale Theorien entstehen, die für die Religionsdidaktik fruchtbar gemacht werden können und sich mit der individuellen Auseinandersetzung der Schüler:innen mit der biblischen Narration rund um die Figur Mose beschäftigen. (Küthe, 2021, S. 172)

Der Forschungsprozess ist dabei so angelegt, dass ausgehend vom theoretischen Kontext, der Aspekte der inklusiven Bildung, Mediendidaktik und Religionspädagogik umfasst, Design-Prinzipien generiert werden, auf deren Basis der Prototyp der digitalen Lernumgebung konzipiert wird. Dieser Prototyp wird in zwei Schleifen in der Praxis erprobt, evaluiert und weiterentwickelt.

## 4 Konzeption der digitalen Lernumgebung

Ausgewählte Design-Prinzipien sollen nun exemplarisch vorgestellt werden, um einen Einblick in die Konzeption der digitalen Lernumgebung zu erhalten. Die Konzeption findet dabei auf drei Ebenen statt, wobei der Schwerpunkt dieses Beitrages auf der didaktischen Konzeption liegt:

- technische Konzeption (Funktionen der App)
- personelle Konzeption (Rolle und Funktion der Lehrkraft)
- didaktische Konzeption (Aufbereitung und Darbietung des Unterrichtsgegenstandes: Bibeltext und Lernaufgaben)

### 4.1 Individuelles Fördern und Fordern aller Schüler:innen

Ein zentraler Aspekt bei der Gestaltung der digitalen Lernumgebung ist das individuelle Fördern. Innovativ in diesem Zusammenhang ist, dass die App nicht nur als Assistenzsystem genutzt wird, das die Barrierefreiheit für Schüler:innen mit i. d. R. körperlichen Beeinträchtigungen herstellt. Vielmehr geht es darum, im Sinne eines weiten Inklusionsverständnisses eine digitale Lernumgebung für den gemeinsamen Religionsunterricht zu konzipieren, sodass eine diskriminierungs- und stigmatisierungsfreie Teilhabe aller Schüler:innen am Religionsunterricht ermöglicht wird. Um dies zu gewährleisten, wurden vier prototypische Lerntypen gebildet, die sich vor allem auf Ebene der (religiösen) Sprachfertigkeit und kognitiven Fähigkeit unterscheiden und denen sowohl der Bibeltext als auch die einzelnen Lernaufgaben vierfach differenziert dargeboten werden. Dies soll dazu beitragen, dass sich alle Schüler:innen die Inhalte der Exoduserzählung auf verschiedenen Niveaustufen erschließen können. Wember (2014) hebt hervor, dass eine Vielfalt von variierenden Aufgaben „materialer Kern einer Lernumgebung“ (Wember, 2014, S. 5) für inklusive Settings ist, sodass unterschiedliche Lernwege und Zugänge zentraler Bestandteil der digitalen Lernumgebung sind. Dementsprechend sind die Aufgaben so konzipiert, dass sie vielfältige Lernwege für alle Schüler:innen bereitstellen. So umfassen die Arbeitsaufträge neben abstrakt-begrifflichen auch konkret-handelnde Zugänge sowie kreative und kommunikative Prozesse. Innerhalb der Forschungszyklen ist es relevant festzustellen, ob die konzipierten Lerntypen die Schüler:innen der Klasse und deren religiöse Kompetenzen ausreichend abbilden oder ob eine Anpassung der Lerntypen inkl. der Zugänge und Lernwege notwendig ist.

## 4.2 Adaptive Zuteilung zu unterschiedlichen Niveaustufen

Um Differenzstabilisierungen (Reis, 2018; Gärtner & Hans, 2018) zu vermeiden, ist die App so programmiert, dass die Schüler:innen nach einer anfänglichen Zuteilung durch die Lehrkraft adaptiv zu den einzelnen Niveaustufen zugeteilt werden. Die Zuteilung erfolgt dabei durch einen Quotienten, der im Zusammenspiel aus Fehlerquote und Lerntempo generiert wird. Insgesamt soll so eine stigmatisierte und vorurteilsbehaftete Zuteilung zu einzelnen Lerntypen vermieden werden. Dies wird zusätzlich durch die Durchlässigkeit unterstützt, die das System mit sich bringt. Eine einmal erfolgte Zuteilung innerhalb der digitalen Lernumgebung ist nicht statisch zu sehen, sondern wird als dynamischer Prozess verstanden. Da durch das System jedoch keine individuellen und äußeren Faktoren berücksichtigt werden und sich kompetenzorientierte Aufgaben nicht immer zur automatisierten Bepunktung eignen, hat die Lehrkraft die Möglichkeit, Bepunktungen und Korrekturen im System vorzunehmen. So ist es Aufgabe der Lehrkraft, die kompetenzorientierten, offenen Aufgaben (z. B. Formulieren eines Gebetes, Erstellen einer Collage) selbst zu kontrollieren und im System zu bepunkteten. Bepunktungen, die bei den geschlossenen Aufgabenformaten (z. B. Lückentexte, Zuordnungsaufgaben) durch das System vorgenommen wurden, kann sie ebenfalls einsehen und eine fehlerhafte Bepunktung (z. B. durch falsche Rechtschreibung) korrigieren. Innerhalb des Forschungsprozesses gilt es, Erkenntnisse über mögliche weitere Faktoren der Zuteilung zu einzelnen Lerntypen zu gewinnen, um eine leistungsgerechte Zuteilung zu den Lerntypen sicherzustellen.

## 4.3 Arbeiten am gleichen Unterrichtsgegenstand

Trotz individualisierter Ausrichtung der Lernprozesse ist es unabdingbar, dass es eine Verknüpfung von individueller Förderung und kooperativen Lernformen gibt (Espelage, 2020), sodass das Lernen stets an einem gemeinsamen Lerngegenstand erfolgt. Schweiker spricht in diesem Zusammenhang von einem „Dilemma von Individualität und Kollektivität“ (Schweiker, 2017, S. 219), das es zu lösen gilt und bei dem Individualisierung und Kollektivität in einen „sich ergänzenden komplementären Zusammenhang“ (Schweiker, 2017, S. 219) gebracht werden müssen. Dementsprechend arbeiten die Schüler:innen innerhalb der digitalen Lernumgebung stets an der Exoduserzählung als gemeinsamen Gegenstand und erreichen jeweils die gleichen Lernziele auf unterschiedlichen Niveaustufen. Zudem wird darauf geachtet, dass sich Phasen des individuellen Lernens mit Phasen in Kleingruppen und Phasen im Plenum sinnvoll ergänzen, um nicht bei der individuellen Auseinandersetzung stehenzubleiben, sondern die Inhalte im Austausch mit den Mitschüler:innen zu reflektieren. So formulieren die Schüler:innen bspw. nach einer individuellen Auseinandersetzung mit der Textgrundlage gemeinsam mit einem Partner oder einer Partnerin ein Gebet an Gott, bei dem sie sich mit dem Inhalt der Exoduserzählung auseinandersetzen, religiöse Sprachformen einüben und das kooperative Lernen festigen.

#### 4.4 Sprachensible Differenzierung des Bibeltextes

Da sprachliche Heterogenität zu einem der Ausgangsfaktoren für religiöses Lernen geworden ist (Danilovich, 2019), muss die biblische Textgrundlage an die (religions)sprachlichen Kompetenzen der Schüler:innen im Grundschulalter und deren Lebenswelt angepasst werden, um Sprachbarrieren abzubauen und ein lebensweltorientiertes Verstehen des Bibeltextes anzubahnen. Dementsprechend wurden die Bibeltexte auf Basis einer exegetischen Auslegung sowie Erkenntnissen zur Sprachsensibilität im Religionsunterricht vierfach differenziert, sodass sie gegenüber dem ursprünglichen Bibeltext didaktische Modifikationen enthalten. Diese didaktischen Modifikationen gilt es in den Forschungszyklen kritisch zu überprüfen, da sie durch subjektive Filterprozesse entstanden sind, die besonders in Bezug auf biblische Texte problematisch sein können (Wuckelt, 2018). Durch sprachliche Differenzierungen kann religiöse Sprache verloren gehen, sodass besonders biblische Texte sensibel differenziert werden müssen, um zentrale Glaubensaussagen zu erhalten. Zu berücksichtigen ist zudem, dass zu starke sprachliche Vereinfachungen aufgrund des verwehrteten Zugangs zur Fachsprache zu Exklusionsprozessen führen können. Daher wird innerhalb der digitalen Lernumgebung darauf geachtet, religiöse Begriffe nicht zu ersetzen, sondern glossarähnlich zu erläutern. In der ersten Station der digitalen Lernumgebung werden bspw. folgende theologisch relevante Begriffe der Exoduserzählung mit Hilfe eines in der App integrierten Wörterbuchs erläutert: Ägypter, Israeliten, Pharao, Jahwe, Sklaven, Hebammen, Schilf und Nil.

#### 4.5 Multimediale Darbietung des Bibeltextes

Zusätzlich zur sprachlichen Differenzierung auf Wort- und Satzebene wird die Teilhabe aller Schüler:innen durch vielfältige multimediale Darstellungsformen gefördert. Dabei werden gezielt die Vorteile digitaler Medien in den Blick genommen, die die Möglichkeit eröffnen, visuelle und auditive Zugänge verknüpfend darzubieten. So haben Lerntyp C und D die Möglichkeit, sich die Texte als Audiodatei vorsprechen zu lassen, wodurch auf mögliche Leseschwierigkeiten und daraus resultierende Textverstehensprobleme reagiert wird. Des Weiteren wird der letzte Erzählteil der ersten Station für alle Schüler:innen als Video dargeboten, sodass die Inhalte visuell und auditiv präsentiert werden und der spezifische Erzählcharakter biblischer Texte hervorgehoben wird.

## 5 Ausblick

Momentan befindet sich der Forschungsprozess in der ersten Erprobungsphase, die im Setting des Homeschoolings durchgeführt wird. Dabei werden die Schüler:innen während der Arbeit mit einem von der Forscherin bereitgestellten Tablet von hinten gefilmt, um alle Arbeitsprozesse nachvollziehen und in die Auswertung einbeziehen zu können. Zudem werden die Schüler:innen im Anschluss an ein jeweiliges Kapitel leitfadengestützt sowohl zum Lernprozess als auch zu den dargebotenen Inhalten interviewt. Ergänzend werden die durch das System gespeicherten Lernergebnisse im Sinne der Kompetenzorientierung ausgewertet und im Zusammenspiel mit den Ergebnissen der Videografie und der Interviews betrachtet und interpretiert. Insgesamt sollen so die oben aufgeworfenen Fragen geklärt sowie die angeschnittenen Gestaltprinzipien zur religionsdidaktischen Konzeption gefestigt und/oder weiterentwickelt werden. Im Anschluss an die Auswertung der Ergebnisse und die Modifizierung der digitalen Lernumgebung soll bis Sommer 2022 die zweite Erprobungsphase in der schulischen Praxis stattfinden, bei der die digitale Lernumgebung im Religionsunterricht der vierten Klasse erprobt wird, um weitere Erkenntnisse generieren zu können.

### Literaturverzeichnis

- Baumert, B. & Vierbuchen, M.- C. (2018). Eine Schule für alle – Wie geht das? Qualitätsmerkmale und Gelingensbedingungen für eine inklusive Schule und inklusiven Unterricht. *Zeitschrift für Heilpädagogik*, 69, 526–541.
- Bosse, I. (2019). Digitalisierung und Inklusion. Synergieeffekte in der Schulentwicklung. In *SCHULE inklusiv. Vielfalt nutzen – Bildungsgerechtigkeit schaffen* 4 (S. 4–9). Seelze: Friedrich-Verlag.
- Comenius-Institut (2017). Inklusive Religionslehrer\_innenbildung. Module und Bausteine. Abgerufen am 15.02.2022 von: <https://inrev.de/wp-content/plugins/download-attachments/includes/download.php?id=1728>
- Danilovich, Y. (2019). Religiöse Bildung im Kontext der Mehrsprachigkeit. In ders. & G. Putjata (Hrsg.), *Sprachliche Vielfalt im Unterricht. Fachdidaktische Perspektiven auf Lehre und Forschung im DaZ-Modul* (S. 157–174). Wiesbaden: Springer.
- Espelage, C. (2020). Lernen am gemeinsamen Lerngegenstand – Inklusiven Religionsunterricht planen und gestalten. In B. Baumert & M. Willen (Hrsg.), *Werkstatt Inklusion. Ein Teilprojekt der Qualitätsoffensive Lehrerbildung* (S. 101–111). Münster: Waxmann.
- Gärtner, C. & Hans, A. (2018). „Wenn Löwin und Elefant sich unterhalten“. Inkludierende und exkludierende Momente im ästhetischen Lernen. In G. Büttner, H. Mendl, O. Reis & H. Roose (Hrsg.), *JKR 9: Heterogenität im Klassenzimmer* (S. 171–187). Babenhausen: LUSA.
- Küthe, E. (2021). Mose 4.0 – Konzeption einer digitalen Lernumgebung für den inklusiven Religionsunterricht. *Theo-Web*, 20(2), 171–175.
- Nord, I. & Palkowitsch-Kühl, J. (2017). RELab digital. Ein Projekt über religiöse Bildung in einer mediatisierten Welt. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 12, 60–92.
- Peters, M. & Roviró, B. (2017). Fachdidaktischer Forschungsverbund FaBiT: Erforschung von Wandel im Fachunterricht mit dem Bremer Modell des Design-Based Research. In S. Doff & R. Kosmoss (Hrsg.), *Make Change Happen. Wandel im Fachunterricht analysieren und gestalten* (S. 19–23). Wiesbaden: Springer.

- Reis, O. (2018). Alles eine Frage des Mindsets?! Eine Ordnung des Inklusionsdiskurses und die Folgen für die inklusive Didaktik. In G. Büttner, H. Mendl, O. Reis & H. Roose (Hrsg.), *JKR 9: Heterogenität im Klassenzimmer* (S. 9–46). Babenhausen: LUSA.
- Schweiker, W. (2017). Prinzip Inklusion. Grundlagen einer interdisziplinären Metatheorie in religionspädagogischer Perspektive. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Wember, F. (2014). Lehr- und Lernmittel im inklusiven Unterricht. Begründete Vorschläge für einige zentrale Qualitätskriterien. Abgerufen am 15.02.2022 von: <https://docplayer.org/106853906-Lehr-und-lernmittel-im-inklusive-unterricht-begrueendete-vorschlaege-fuer-einige-zentrale-qualitaetskriterien-franz-b-wember.html>
- Wuckelt, A. (2018). Sprache schafft Wirklichkeit. Leichte Sprache – Inklusion oder Exklusion? In G. Büttner, H. Mendl, O. Reis & H. Roose (Hrsg.), *Heterogenität im Klassenzimmer. Jahrbuch für konstruktivistische Religionsdidaktik 9* (S. 102–115). Babenhausen: LUSA.
- Zorn, I. et al. (2019). Theoretische Grundlagen inklusiver Medienbildung. In I. Bosse, J.-R. Schluchter, I. Zorn (Hrsg.), *Handbuch Inklusion und Medienbildung* (S. 16–33). Weinheim Basel: Beltz.

Das Projekt BRIDGES wird im Rahmen der gemeinsamen „Qualitätsoffensive Lehrerbildung“ von Bund und Ländern aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung gefördert.