



# Lehren – Lernen – Digitalität



INTENSIVTAGE MIT BEGLEITETEM SELBSTSTUDIUM  
IM ZEITRAUM 27.01.–29.06.2020

# Setzen Sie digitale Medien didaktisch sinnvoll ein

Digitale Medien bestimmen zahlreiche Bereiche des Lebens von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Auch in der Religionspädagogik spielen sie eine immer bedeutsamere Rolle. Bei dieser Weiterbildung erarbeiten Sie sich die Kompetenz, Lehr-Lern-Prozesse unter Berücksichtigung digitaler Medien zu planen, umzusetzen und zu reflektieren. Die Kompetenz weisen Sie in der eigenen Praxis nach. Die Weiterbildung besteht aus folgenden frei wählbaren Elementen:

- Präsenztage** Die Kickoff-Veranstaltung und die Abschlussveranstaltung dienen dem Klären von Fragen, dem Erwerb der erforderlichen Basics und dem Präsentieren des Gelernten. Zusätzlich werden Sie bei der Planung Ihres Projekts unterstützt.
- Lernumgebung** Die digitale Lernumgebung bietet Ihnen die Möglichkeit, anhand verschiedener Module entsprechend Ihren Interessen und in Ihrem Tempo zu lernen. Sie erhalten die nötigen Informationen und Anregungen zur Umsetzung, tauschen sich mit den Expertinnen und Experten sowie den anderen Teilnehmenden aus.
- #relicamp** Das optionale #relicamp in Salzburg dient der Vernetzung über die Landesgrenze hinweg, dem Austausch über das Gelernte und der weiteren Auseinandersetzung mit dem Thema Digitalität.

## Referierende und ihre Themen

**Ines Bieler** (@seni\_bl)

*Gymnasiallehrerin für Deutsch, Geschichte und Englisch, zurzeit wissenschaftliche Mitarbeiterin am Zentrum für Lehrer\*innenbildung der MLU Halle-Wittenberg, Mitbegründerin der @bildungspunks,*

**Themen:** Lehrende in der digitalen Welt, Die Ks in Bildung

**Elena Gielians** (@Helmutsdottir)

*Lehrerin für Druck- und Medientechnik sowie Religion an einer berufsbildenden Schule in Hildesheim, Niedersachsen.*

**Themen:** Potenziale und Risiken neuer Medien im Religionsunterricht; didaktische Überlegungen zur Digitalisierung im RU

**Linda Mahler**

*Studentin Lehramt Realschule an der Julius-Maximilians-Universität Würzburg und Studentische Hilfskraft am Institut für Evangelische Theologie an der JMU Würzburg*

**Themen:** Digitale Blöcke im Religionsunterricht (Minetest/Minecraft)

**Karsten Müller** (@\_karstenmueller)

*Studienleiter für Medienbildung/Neue Medien am Religionspädagogischen Institut der Evangelischen Kirche von Kurhessen-Waldeck und der Evangelischen Kirche in Hessen und Nassau, [www.rpi-medienbildung.de](http://www.rpi-medienbildung.de), Medienpädagoge, OStR ev. Religion und Latein*

**Themen:** Actionbound – neue Spielräume für die Bildung, mit Aspekten zu Mobile Gaming, Augmented Reality, Partizipation, Storytelling

**Paula Nowak** (@nowa\_akd)

*Studienleiterin für Religionspädagogik im Bereich Mediendidaktik am AKD Berlin der EKBO*

**Themen:** Gestalten und Präsentieren mit Canva; Social Media im Religionsunterricht

**Jens Palkowitsch-Kühl** (@reledu\_media)

*Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Evangelische Theologie an der Julius-Maximilians-Universität Würzburg und Dekanatsjugendreferent mit dem Schwerpunkt Bildungsarbeit im Ev. Dekanat Aschaffenburg*

**Themen:** Escape Games; digitale Quizze; multimediale und interaktive Bücher; VR-Erkundungen; AR-Implementierungen

**Karl Peböck** (@kpeboeck)

*Leitung des Zentrums für Medien, Lehre sowie Mitarbeit in der Qualitätssicherung an der PH Vorarlberg; Lehrer für Ethik und Religionen an der Realschule Balzers (FL)*

**Themen:** #relichat: Informelle Fortbildung mit der religionspädagogischen Community auf Twitter; #relicamp: Barcamp zur Religionspädagogik

**David Wakefield** (@wakefielddavid)

*Studienleiter am Religionspädagogischen Institut Luzern und Leiter Fachzentrum Katechese Schweiz*

**Themen:** Aufbau eines persönlichen Lernnetzwerks; Grundlagen der Digitalität; Projektbegleitung

**Friederike Wenisch** (@FrauWenisch)

*Gymnasiallehrerin für Religion und Deutsch mit Unterrichtserfahrung in verschiedenen Bundesländern; Bloggerin; engagiert für die Entwicklung von OER*

**Themen:** Zusammenarbeit von Gruppen in Echtzeit; verschiedene Formen der Filmherstellung; spielerische Formen der Wissensaneignung; Gamification – Chancen und Grenzen

Die digitale Lernumgebung ermöglicht ein selbstgesteuertes Lernen und individuelle Schwerpunktsetzung. Sie entscheiden selbst, in wie vielen der Themen Sie Kompetenzen erwerben möchten.

## Allgemeine Angaben

**Varianten** Sie haben die Möglichkeit, zwischen folgenden drei Varianten zu wählen:

- **Variante 1:** Sie nehmen an der Kickoff-Veranstaltung, dem begleiteten Selbststudium, dem #relicamp in Salzburg und an der Abschlussveranstaltung teil. Sie erhalten einen Bildungsnachweis über 60h Lernzeit (2 ECTS).
- **Variante 2:** Sie nehmen *nicht* am #relicamp in Salzburg teil. Ansonsten alles wie bei Variante 1. Sie erhalten einen Bildungsnachweis über 30h Lernzeit (1 ECTS).
- **Variante 3:** Sie nehmen nur digital an der Weiterbildung teil. Sie erhalten nach Abgabe des Kompetenznachweises eine Teilnahmebescheinigung.

**Daten** 27.01.2020 (08.40–16.00 Uhr): Kickoff-Veranstaltung  
22.–24.05.2020: Teilnahme am #relicamp in Salzburg  
29.06.2020 (08.40–16.00 Uhr): Abschlussveranstaltung

**Kosten** CHF 600 für Variante 1 (inkl. Reise und Übernachtung für das #relicamp)  
CHF 300 für Variante 2  
CHF 100 für Variante 3

**Details** Weitere Informationen und Anmeldung unter: [www.unilu.ch/L-L-D](http://www.unilu.ch/L-L-D)

### Information

Universität Luzern  
Religionspädagogisches Institut RPI  
Frohburgstrasse 3  
Postfach 4466  
6002 Luzern  
T +41 41 229 52 53  
[rpi@unilu.ch](mailto:rpi@unilu.ch)  
[www.unilu.ch/rpi](http://www.unilu.ch/rpi)

### Veranstaltungsort

Universität Luzern  
Frohburgstrasse 3  
6002 Luzern  
  
3 Minuten zu Fuss vom Bahnhof Luzern