



Beitrag des Faches Christliche Religion zum Konzept der Medienbildung für die Jahrgänge 5–8

Leitend für den Medienbildungsauftrag des Faches Christliche Religion sind die Vorgaben des Kerncurriculums für die Sekundarstufe I (2026, S. 19–20):

„2.5 Medienbildung im Fach Christliche Religion

Medienkompetenz stellt in der digitalisierten Gesellschaft eine Schlüsselqualifikation dar und entsteht in der Verbindung von Vermittlung, Erwerb und Konstruktion – also durch Lernen mit, über und durch Medien. [...]

Bei der Planung und Gestaltung des Unterrichts im Fach Christliche Religion spielt auch der sinnvolle Einsatz geeigneter Medien eine wichtige Rolle. Durch multimediale Angebote können Bezüge zu religiösen Themen erfahrbar gemacht und der Kompetenzerwerb ganzheitlich vertieft werden. Es kommen hierfür sowohl analoge Medien wie z. B. Graphic Novel, religiöse Gegenstände, Kunstwerke, (Boden-)Bilder und Musik als auch

digitale Medien, z. B. fachspezifische Websites, Apps, Videos, Filme und Podcasts zum Einsatz.

Die Nutzung und Verknüpfung von digitalen und analogen Medien führen zu einer kreativen, produktiven und motivierenden Auseinandersetzung mit religiösen Themen. Sie unterstützen das individuelle und kollaborierende Lernen und fördern die prozessbezogenen Kompetenzen im Fach Christliche Religion.

Mit Blick auf die Erfahrungswelt der Lernenden sowie die Aktualität multimedialer Einflüsse wird ein kritischer Umgang mit religiösen Inhalten und ihrer Darstellung in medialer Form immer wichtiger.“

Gemäß dem Beschluss der Fachkonferenz Religion vom 5.10.2026 sind folgende Kompetenzen aufzubauen bzw. folgende Lernziele zu erreichen:



Jahrgang	Kompetenzbereich	Unterrichtsgegenstand	Konkretes Lernziel / Produkt	benötigte digitale Ausstattung
5	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren	Regeln in digitalen Räumen (im Rahmen des Themas „Ich und die Anderen“)	Die SuS entwerfen Regeln für angemessenes Verhalten und gelingende Kommunikation in digitalen Räumen (z.B. anhand von Cybermobbing oder Regelungen zum Recht am eigenen Bild)	Computerraum oder iPads
	Schützen und sicher Agieren			
	Kommunizieren und Kooperieren			
5	Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren	Digitale Bibelübersetzungen (im Rahmen des Themas „Umgang mit der Bibel“)	Die SuS entdecken verschiedene Bibelübersetzungen auf der Internetseite www.bibleserver.com	Computerraum oder iPads
6	Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren	Internetrecherche: Religionen der Welt kennenlernen	Die SuS recherchieren im interreligiösen Vergleich mit Schwerpunkt Judentum etwa auf Internetseiten wie https://www.religionen-entdecken.de/ über die Lehren und die Glaubenspraxis in den abrahamischen Religionen	Computerraum oder iPads
6	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren	„Was ist der Mensch?“ – und was unterscheidet ihn von einer Maschine?	Die SuS vergleichen altersangemessen das Menschsein mit den Eigenschaften von Robotern/ algorithmenbasierter KI	iPads, Zugang zu einem KI-Chatbot
	Problemlösen und Handeln			
7/8	Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren	Digitale Bibelübersetzungen in der Zusammenschau	Die SuS vergleichen verschiedene Bibelübersetzungen auf der Internetseite „bibleserver.com“ und erstellen daraus eine Synopse	Computerraum oder iPads
7/8	Produzieren und Präsentieren	z. B. Sachwissen Islam; Exemplarische Personen in der Nachfolge Jesu; Prophetenportraits; Reformationszeit	Die SuS bereiten den inhaltlichen Aspekt eines Themas auf und gestalten ihn z. B. als - gemeinsames Online-Office-Dokument (Text/ Präsentation) auf IServ - Präsentation (ppt) - Erklärvideo (z.B. mit der App „Clips“ oder „iMovie“) - Podcast - E-Book (mit dem E-Book-Creator)	Computerraum bzw. iPads