

Petra Müller

Multimedia - Möglichkeiten für neues Lernen im Religionsunterricht

Einleitung: Zu Aufgaben und Akzeptanz des Religionsunterrichts

Religionsunterricht „sollte in Zukunft mehr noch als bisher ein Beitrag zur persönlichen und religiösen Orientierung und Bildung sein“ (EKD-DENKSCHRIFT, 1995, 26). Diese grundlegende und positive Position der Evangelischen Kirche in Deutschland zum Religionsunterricht sieht sich allerdings mit einer gesellschaftlichen Wirklichkeit konfrontiert, in der Religion als selbstverständlicher und zentraler Bestandteil der Erziehung und Bildung auf dem Rückzug scheint. Als Folge der fehlenden christlichen Sozialisation im Elternhaus beklagen Lehrerinnen und Lehrer, dass man bei einer wachsenden Zahl von Kindern nicht einmal religiöses Basiswissen voraussetzen kann. So bestätigt eine aktuelle Untersuchung zum Schulwissen über die abrahamischen Religionen in Europa: Deutsche Schüler glänzen nicht, wenn es um Wissen und Verständnis rund um das Thema Religion geht (KAUL-SEIDMANN/NIELSEN/VINZENT, 2003). Zu den Schwachstellen der Curricula gehört nach Meinung der Autoren vor allem, dass die kulturelle Dimension der Glaubenstraditionen zu wenig berücksichtigt und beispielsweise in den Fächern Geschichte, Literatur oder Wirtschaftskunde nicht thematisiert wird (KAUL-SEIDMANN/NIELSEN/VINZENT, 2003, 32FF).

Die Situation ist schwierig: „Der Religionsunterricht soll das leisten, was Elternhäuser und Gemeinden weithin nicht schaffen. Der Staat betrachtet ihn als Mittel der Werteerziehung. In der Kirche erhofft man sich zusätzlich, dass er Anstöße zum christlichen Glauben gebe“ (KAUL-SEIDMANN/NIELSEN/VINZENT, 2003, 26F). Auch wenn solche Anforderungen nicht erfüllbar sind, kommt Anton Bucher in einer empirischen Untersuchung zur Akzeptanz des Religionsunterrichts immerhin zu dem Ergebnis, dass eine „begrenzte Kompensation für den Ausfall der religiösen Erziehung“ geleistet wird. Und „bei 49% der nicht religiös erzogenen Kinder stößt Religionsunterricht auf Akzeptanz“ (BUCHER, 2000, 63).

1: Audiovisuelle Medien im Religionsunterricht

1.1: Funktion von audiovisuellen Medien im Religionsunterricht

Kinder und Jugendliche wachsen heute ganz selbstverständlich mit einer Vielzahl von Medien¹ auf. In der Erklärung „Chancen und Risiken der Mediengesellschaft“ stellen der Rat der Evangelischen Kirche in Deutschland und die Deutsche Bischofskonferenz gemeinsam die Verantwortung der Pädagogen heraus und wünschen sich eine „kreative Arbeit mit Medien“, die bereits „im Kindergarten ansetzen soll“ (GEMEINSAME ERKLÄRUNG, 1997, 10). – Gegen die in der Religionsdidaktik noch immer verbreitete Abwehr in Bezug auf den Einsatz audiovisueller Medien verstärken sich Tendenzen, Medien offensiv in den Religionsunterricht zu integrieren². – Selbst Skeptiker bestätigen: „audio-visuelle Medien sind besser als andere geeignet, um sich in fremde Lebenswelten einführen zu lassen“ (LÄMMERMANN, 1998, 218F). Insbesondere filmische Darstellungen ermöglichen eine direkte und emotionale Vermittlung von Erlebniswelten, die aus eigener Erfahrung nicht bekannt sind und die somit eine ergänzende Information zur eigenen Lebenswirklichkeit bedeuten. Darüber hinaus bieten die neueren audiovisuellen Medien wie CD-ROM und Internet zusätzliche Interaktionsmöglichkeiten und damit eine aktive Aneignung von Lern- und Erfahrungsinhalten.

Aktivität und Interaktionen sind für Kinder und Jugendliche besonders attraktiv und sie sind im Religionsunterricht ausdrücklich erwünscht.³ Dabei fasziniert der Umgang mit neuen Techniken, der für viele Erwachsene eher schwierig ist, die Kinder zusätzlich, weil sie über eine spielerische Aneignung schneller erfolgreich sein können (MÜLLER, 2002, 26F).

Zusammenfassend kann man mit dem Religionspädagogen Stephan Leimgruber vier Funktionen des Medieneinsatzes festhalten: eine „Funktion in der Weitergabe von Informationen, ...eine Bildungsfunktion, ... eine Unterhaltungsfunktion, ...eine kommunikative und interaktive Funktion“ (LEIMGRUBER, 2003, 220F). Bildungsmedien haben dabei häufiger ihren Schwerpunkt in der Informationsvermittlung, erhöhen aber ihre

¹ Definition von Medien: „Mittler, durch die in kommunikativen Zusammenhängen bestimmte Zeichen mit technischer Unterstützung übertragen, gespeichert und wiedergegeben werden und die in symbolischer Form präsentiert werden“ (TULODZIECKI, 1997, 37).

² vgl. u.a.: SANDER-GAISER, 2003; MERTIN, 2002; PIRNER, 2002.

³ „Religionsunterricht ist um so beliebter und wird um so wichtiger empfunden, je aktiver sich die Schüler in ihm verhalten können“ (BUCHER, 2000, 148).

Attraktivität durch die Nutzung unterhaltsamer und emotionaler Elemente. Zu berücksichtigen ist, dass jeder Film immer auch Inhalte und Werte vermittelt, welche die Rezipienten beeinflussen oder auch manipulieren können (MÜLLER, 2000, 102F). Insofern wird übergreifend die Kompetenz und Selbstbestimmung von Kindern und Jugendlichen verbessert, wenn ihnen ein analytischer und rationaler Zugang zu medialen Produkten ermöglicht wird. Einen solchen Umgang fördert die pädagogische Arbeit im Unterschied zur Situation der Massenkommunikation, insofern sie neben dem fachlichen immer auch einen medienpädagogischen Effekt hat.

1.2: Didaktische und methodische Einbindung von audiovisuellen Medien in den Religionsunterricht

Gemeinsam ist den neueren religionsdidaktischen Ansätzen, „Konzepte des Lernens und Lehrens vor allem aus der Perspektive der Schülerinnen und Schüler zu entwickeln“ (HILGER/ZIEBERTZ, 2003, 88). Divergierende Ansätze stehen dabei eher ergänzend nebeneinander, statt sich negativ gegeneinander abzugrenzen. So wird beispielsweise in einem konstruktiv-kritischen Ansatz mehr die reflektierende Auseinandersetzung betont, während ein erfahrungsorientierter Ansatz stärker die Verknüpfungen zwischen dem Lernstoff und den Lebenserfahrungen der Schüler in den Blick nimmt. Besonders relevant für die Arbeit mit audiovisuellen Medien ist der symboldidaktische Ansatz, der Symbole als hermeneutische Schlüssel interpretiert, die Tradition und Gegenwart verbinden können.⁴

„Noch immer ist der Frontalunterricht die vorherrschende Methode, obwohl er nicht unproblematisch ist“ (LÄMMERMANN, 1998, 205). Dies gilt für die Medienarbeit schon deshalb in besonderer Weise, weil in der Regel die vermittelten Inhalte gedeutet und vertiefend erschlossen werden müssen. Neben der Präsentation sollten daher Einzel-, Gruppen- und Projektarbeit zum methodischen Repertoire der Medienschließung gehören. Zum Einsatz von Filmen kann man grob fünf Methoden unterscheiden (HENNING/STEIB, 1997, 86-94):

1. Vorführmethoden: Die Filmsichtung selbst wird variiert (z.B. mit/ohne Ton/Titel, nur bestimmte Sequenzen oder Teile werden vorgeführt oder wiederholt);

⁴ vgl. zur symboldidaktischen Deutung von audiovisuellen Medien u.a.: THOMAS, 1998; PIRNER, 2001.

1. Assoziationsmethoden: spontane Reaktionen auf den Film werden in unterschiedlicher Form festgehalten (vom Einzelnen oder in Gruppen werden Assoziationen festgehalten; ein Beobachtungsauftrag kann dabei allgemein oder zielgerichtet sein, z.B. Metaphern bilden oder positive/negative Bewertungen formulieren);
2. Methoden der kreativen Gestaltung: von der schriftlichen Interpretation bis zum Rollenspiel;
3. Einsatz von Beobachtungsaufgaben oder Fragebogenerfassung;
4. Verschiedene Methoden für Gespräche unterscheiden beispielsweise zwischen allgemeinen Plenums- und gezielten Pro/Contra-Diskussionen.

Stärker noch als bei der Einbindung von filmischen Medien ist der Einsatz von Internet und Computer mit Einzel-, Gruppen- und Projektarbeit verknüpft. Dies erhöht zunächst den Aufwand in der Unterrichtsplanung und –gestaltung, dürfte aber positive Effekte auf Motivation und Lernerfolge von Schülerinnen und Schüler haben, da der Unterricht methodisch abwechslungsreicher und lebendiger gestaltet werden kann.⁵

2: Multimedia im Religionsunterricht

Seit den 90er Jahren setzen sich auch im Unterricht mehr und mehr digitale Medientechniken durch. Unter der Bezeichnung Multimedia sind dabei sowohl die digitalen Trägermedien wie DVD und CD-ROM als auch vernetzte Datensysteme wie Internet, E-Mail oder Chat zusammengefasst. Vor allem die globale Vernetzung von Computern und der Zugang zu den dort gespeicherten Informationen mittels des Internets hat zum Teil euphorische Visionen ausgelöst. Bildungsexperten und Politiker bekunden in ungewohnter Einmütigkeit, dass der kompetente Umgang mit diesem neuen Medium eine Schlüsselqualifikation sei und zudem eine Veränderung der Unterrichtskultur wie auch der Gesellschaft mit sich bringe.

In die Ausstattung der Schulen mit Computern und Internetzugängen wurden in den letzten Jahren erhebliche öffentliche Mittel investiert. Damit verknüpft sind Erwartungen, dass Zugänglichkeit, Aktualität und Qualität von Informationen ständig ver-

bessert werden können. Ebenso wird erwartet, dass möglichst viele Menschen diese Informationen auch intensiv nutzen und bereit sind, ein Leben lang zu lernen. “Selbstgesteuertes“ und “lebenslanges“ Lernen werden als Notwendigkeiten einer sogenannten “Wissengesellschaft“ postuliert, die durch Multimedia realisiert werden soll. Der Einsatz und die Auseinandersetzung mit Medien hat demnach einen zunehmend hohen Stellenwert für Schulen, wobei technische Kompetenz im Umgang mit Medien und kritische Beurteilungskompetenz von Medieninhalten in gleicher Weise zu vermitteln sind.

In der Tradition behavioristischer Lerntheorien des 20. Jahrhunderts haben Lernprogramme das Ziel, Lernen zu optimieren. Bezogen auf den Religionsunterricht sind hierzu entsprechende Projekte und Forschungsansätze bei Martin Sander-Gaiser zusammengestellt: Von den „teaching machines“ in den 20er und 50er Jahren über die „programmierte Unterweisung“ in den 70er Jahren bis zu computerunterstützten und multimedialen Konzepten in den 80er und 90er Jahren (SANDER-GAISER, 2003, 24-65). Aus den Erfahrungen dieser und vergleichbarer Projekte wird deutlich, dass der Einsatz von Medien nur dann signifikant positive Effekte auf den Lernprozess hat, wenn er in ein komplexes didaktisches Design eingebunden ist.⁶

Als Modell des Einsatzes von Computern im Religionsunterricht untersucht Martin Sander-Gaiser den Ansatz des *Computer Supported Collaborative Learning - CSCL* (SANDER-GAISER, 2003, 180-337). Collaboratives Lernen wird als gemeinschaftliche, synchrone, Aktivität einer Gruppe zur Erreichung eines Lernziels verstanden (Produkt- und Prozessorientierung). Die sozialen und kulturellen Kontexte des Lernprozesses sollen möglichst umfassend berücksichtigt werden, um eine authentische und damit wirksame Lernsituation zu ermöglichen.

Kooperatives Lernen in Gruppen und außerschulische Kontakte sind konstitutive Elemente einer wirkungsvollen Multimedia-Arbeit. Eine Vielfalt kommunikativer Situationen wird durch verschiedene Unterrichtsszenarien ermöglicht: Medienecken im Klassenzimmer, Einzel- und Gruppenarbeit am Computer, mobile Medienstationen oder

⁵ Solche positiven Effekte konnten beispielsweise durch den Einsatz von Laptops im Unterricht festgestellt werden; vgl. dazu : SCHAUMBURG/ISSING, 2002.

⁶ vgl. dazu u.a. auch die Literatur zu dem Videoprojekt der Jasper Woodbury Serie: THE COGNITION & TECHNOLOGY GROUP AT VANDERBILT, 1997

externe Medienräume. Dabei sollte die Einbindung der betreffenden Medien in die Lerneinheit klar strukturiert sein, z.B. die Frontal-Präsentation eines Films als Einstieg in ein Thema, die Internetrecherche in Einzel- oder Gruppenarbeit zur Vertiefung eines Teilaspekts oder der Einsatz von Software zur Erstellung von Präsentationen und zur Sicherung der Lernergebnisse.

3: Beispiele aus der FWU-Produktion: didaktische DVD, Lernsoftware und Datenbanktool⁷

3.1: Didaktische DVDs: „Islam“, „Judentum“, „Franziskus“

Mit ihrer Verknüpfung von traditionellen Unterrichtsfilmern, ergänzenden Materialien und Serviceangeboten ist die didaktische DVD ein besonders geeignetes Medium für die Schule. Die FWU-DVDs bieten in der Regel eine Zusammenstellung von Filmen, Filmsequenzen, Visualisierungen und Dokumenten, die an verschiedenen Stellen einer umfassenderen Unterrichtseinheit und in mehreren Jahrgangstufen eingesetzt werden können. Die Vielfältigkeit der Auswahl in Kombination mit thematisch abgestimmten Arbeitshilfen und –blättern können Lehrerinnen und Lehrern die Unterrichtsvorbereitung erleichtern. Zudem sollten Visualisierung und ästhetisch ansprechende Gestaltung dazu beitragen können, Schülerinnen und Schüler für ein Thema verstärkt zu interessieren. - Aus dem Angebot des FWU möchte ich hier drei didaktische DVDs für den Religionsunterricht konkreter erläutern.

Die DVDs „Judentum“ und „Islam“ stellen Informationen über die Grundzüge dieser beiden Religionen zusammen (vgl. Hauptmenüs)



Hauptmenü DVD „Judentum“

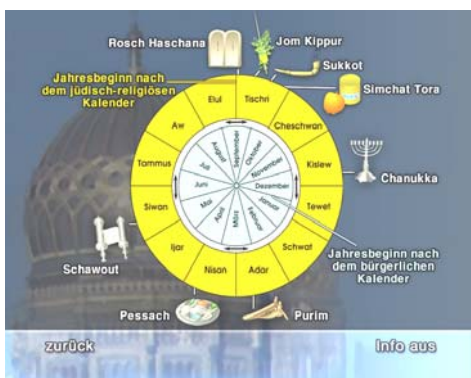


Hauptmenü DVD „Islam“

⁷ Das FWU Institut für Film und Bild ist als Medieninstitut der Länder mit der Herstellung von Filmen und digitalen Medien für Schule und Bildung beauftragt.

Für Schülerinnen und Schüler ab der 5. bzw. 7. Klasse werden in den Unterrichtsfilmern jeweils zentrale Lehrplaninhalte anschaulich vermittelt. Die DVD „Islam“ ergänzt diese durch aktuelle Aspekte zur gesellschaftspolitischen Situation von Muslimen in Deutschland: Im dritten Film „Unter Verdacht – Muslime in Deutschland“ kommen junge Muslime zu Wort, die in Deutschland leben und deren Situation nach den Anschlägen vom 11. September 2001 hinterfragt wird. Die DVD „Judentum“ vermittelt neben Grundinformationen zur Religion auch geschichtliches Hintergrundwissen.

Alle Filme liegen in voller Länge und zusätzlich in thematische Sequenzen unterteilt vor. Zu den weiteren lehrplanzentralen Themen sind jeweils kurze Sequenzen bzw. thematische Grafiken oder Bildkollagen zu finden. Die Ein- und Ausblendung von Informationen zu Bildern und Grafiken eignet sich auch gut für eine Lernkontrolle (vgl. Bild „Jüdischer Kalender“). Zu einigen Themen, wie etwa „Islam und Gesellschaft“, soll die Visualisierung als Impuls für das Unterrichtsgespräch dienen (vgl. Untermenü „Islam und Gesellschaft“). Ein wichtiges Ziel bleibt es, Schülerinnen und Schüler zur eigenen Meinungsbildung und Stellungnahme zu motivieren. Ein offener Dialog sollte auch dazu beitragen, sich mit der eigenen religiösen Identität auseinander zu setzen.



Screen: „jüdischer Kalender“



Untermenü „Islam und Gesellschaft“

Einen fächerübergreifenden Ansatz für Religion, Medienpädagogik und Kunst verfolgt die DVD „Franziskus“ (vgl. Hauptmenü). Biographische und Hintergrundinformationen zur Heiligenfigur werden in Dokumentarfilmen vermittelt. Daneben können die Schülerinnen und Schüler aber auch unterschiedliche fiktionale Darstellungen des Franziskus kennen lernen. Hierzu sind sieben Sequenzen aus Spielfilmen aus der Zeit zwischen 1950 und 1988 ausgewählt worden. Unter bestimmten Aspekten werden Standbilder und Sequenzen zusammen gestellt, um den jeweiligen Vergleich zuzu-

spitzen (vgl. Untermenü „Franziskusbilder“). Einen zusätzlichen Vergleich oder auch eine Wiederholung und Lernkontrolle ermöglichen die Darstellungen des Franziskus in der Kunst. Damit können sehr unterschiedliche Sichtweisen auf eine Figur der Kirchengeschichte mit einer kritischen Reflexion von Darstellungsformen verknüpft werden.



Hauptmenü DVD „Franziskus“



Untermenü: „Franziskusbilder“

3.2: Lernsoftware: „abenteuer kirche“

Kirche einmal anders erleben, als Raum, den es zu erkunden und zu entdecken gilt, in dem sich hinter Gegenständen und Symbolen Überraschendes finden lässt – dazu lädt die CD-ROM „abenteuer kirche“ ein. Zielgruppe sind die 10- bis 14-Jährigen von denen angenommen wird, dass sie, wie oben ausgeführt, nur eingeschränkt religiös sozialisiert sind. Bei ihnen soll vor allem Interesse aktiviert werden, indem ihnen vermittelt wird, dass Kirche und Glauben zu ihren ganz persönlichen Lebensfragen etwas zu sagen hat. Inhaltlich ist die CD-ROM daher ökumenisch ausgerichtet und orientiert sich an einem niedrigen Kenntnisniveau.

Als Einstieg in „abenteuer kirche“ kann ein Spiel ausgewählt werden (vgl. Screen: Spiel). Innerhalb weniger Minuten müssen dann z.B. ein Fluss und eine Mauer überwunden und verschiedene Aufgaben gelöst werden, um zum Kirchengebäude zu gelangen. Im Lichtkegel einer Taschenlampe gelangt man am Ende des Spiels in den geheimnisvollen Innenraum der Kirche mit Haupt- und Seitenportalen, Altarbereich, Glockenturm und Krypta (vgl. Screens: Altarraum und Hauptportal). – Von der Startseite aus kann man auch direkt, ohne Spiel, in diesen Kirchenraum gelangen.





Screen: Hauptportal

Hinter zwölf Gegenständen wie Altar, Kerze, Taufbecken oder Glocke erwarten den suchenden Betrachter dann Interaktionen und Informationen zu Themen menschlicher Grunderfahrung wie Liebe, Schmerz, Mitleid oder Hoffnung. Mit einem Impuls – einem Foto, einer charakteristischen Musik oder einem Video – wird ein unmittelbarer Zugang zum jeweiligen Thema vermittelt. Spielerische Interaktionen, Zuordnungen und Hintergrundinformationen sind zu entdecken oder zu lösen. Als Abschluss eines Themas kann man sich dann beispielsweise seinen Spruch zur Liebe aus einer Zitatsammlung ausuchen und als Graffiti auf die Kirchenwand sprühen oder die schönste Variation eines Liedes der Hoffnung auf die Glocke ziehen (vgl. Screens: Ergebnis der Grunderfahrung „Liebe“, Ergebnis der Grunderfahrung „Hoffnung“). - Je mehr man in der Kirche entdeckt, desto bunter und heller wird der Raum.



Ergebnis: Grunderfahrung „Liebe“



Ergebnis: Grunderfahrung „Hoffnung“

Ein der Altersgruppe entgegenkommendes spielerisches Entdecken ist somit das zentrale Angebot dieser CD-ROM, das vorwiegend in Einzelarbeit oder Kleingruppen realisiert werden kann. Über die sogenannte “Sitemap” kann man aber auch gezielt jede



Grunderfahrung oder eins der acht Infofelder anklicken, um sie für eine Präsentation im Unterricht zu nutzen (vgl. Screen Sitemap). Über die Menüleiste sind zusätzliche Informationen ebenfalls direkt zugänglich: Hier finden sich Darstellungen zu zehn Persönlichkeiten der Kirchengeschichte, ausgewählte Bibelstellen und ein Lexikon mit Erläuterungen zu ca. 120 Begriffen aus der Welt des Glaubens und der Kirche. – Als Service hat die religionspädagogische Plattform im Internet zusätzliche Links zu den Themen der CD-ROM, umfassende Verwendungshinweise und ein Forum ins Netz gestellt (vgl. Screen www.rpi-virtuell).⁸

Sitemap

Website rpi-virtuell

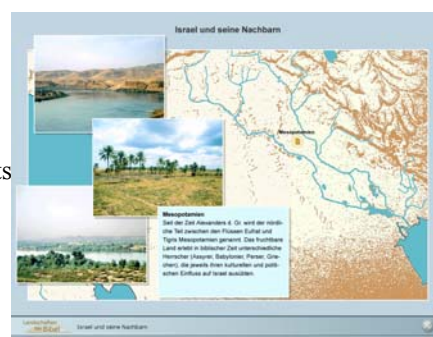
3.3: Datenbanktool: „Medienbausteine. Landschaften der Bibel“

Die Medienbausteine sind in erster Linie ein Werkzeug für Lehrerinnen und Lehrer, mit dem ein umfangreiches, themenbezogenes Medienangebot zur Vorbereitung und Durchführung anschaulicher Unterrichtsstunden zur Verfügung gestellt wird. Im Prinzip handelt es sich um eine Datenbank: Die „Medienbausteine. Landschaften der Bibel“ beinhalten 270 Medien: Filmclips, Fotos, Karten, Grafiken, Tabellen, Interaktionen, Textinformationen und Arbeitsblätter. Vielfältige Recherche- und Verwaltungsmöglichkeiten erleichtern das Finden, Strukturieren und Präsentieren der integrierten Medien. Die Datenbank kann außerdem problemlos mit eigenen Fotos, Folien, Grafiken, etc. erweitert und ergänzt werden. Diese offene Programmgestaltung macht die Medienbausteine zum nützlichen Werkzeug, das sowohl für die Unterrichtsvorbereitung als auch in unterschiedlichen Unterrichtsformen eingesetzt werden kann.

Eine Hauptfunktion der Datenbank ist zunächst, dass man nach bestimmten Medien suchen kann. Für die Recherche steht eine Suchmaske mit zahlreichen Suchkriterien zur Verfügung. Alle bei der Recherche gefundenen Medien werden aufgelistet und per Klick auf einen Eintrag werden alle dazu eingetragenen Informationen wie Vorschau, Kurzbeschreibung, Adressaten, Verwendung usw. angezeigt (vgl. Screen Recherche-
maske). Die Medien können über einen Doppelklick als Vollbild aufgerufen oder mithilfe eines Buttons einem Verzeichnis oder einer Präsentation zugeordnet werden (vgl. Screen Vollbildmodus).



t/arbeits

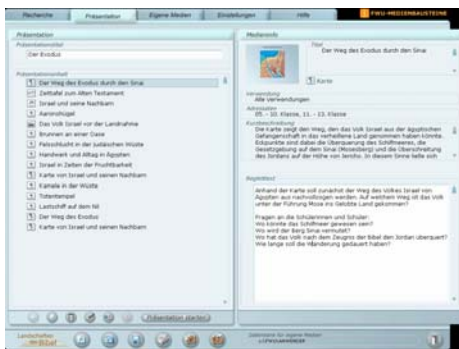


html

Screen: *Recherchemaske*

Screen: *Vollbildmodus*

Zum Verständnis zahlreicher biblischer Texte (Exodus, die Reiche der Könige Israels, die Wege der Propheten, die Heimat Jesu, etc.) ist eine Kenntnis biblischer Landschaften sehr hilfreich. Aus der Materialsammlung der Medienbausteine kann man einfach und schnell per Klick zu den betreffenden Themen Präsentationen für den Unterricht zusammen stellen. Über die Präsentationsmaske ist es möglich, die Medienauswahl weiter zu kommentieren, Verzeichnisse anzulegen und für die gewünschten Anwendungen zu variieren (vgl. Screen Präsentationsmaske).



Screen: *Präsentationsmaske*

Besonders komfortabel sind die Medienbausteine, weil sie als Werkzeug ganz offen gestaltet sind. So ist die Übertragung von Präsentationen in eine andere Bearbeitungssoftware wie Word oder Power Point über eine sogenannte “Pack-and-go-Funktion“ möglich. Auch kann die Datenbank jederzeit mit eigenen Medien, Arbeitsblättern und Dokumenten des Benutzers erweitert werden. Die Datenbank ermöglicht damit die komfortable Verwaltung und schnelle Nutzung aller vorhandenen und zusätzlich eingegebenen Materialien.

4.: Perspektiven

Der Einsatz von Multimedia kann in mehrfacher Hinsicht dazu beitragen, den Religionsunterricht nicht nur zeitgemäßer, sondern auch vielseitiger, anregender und interessanter zu gestalten. Dabei zielt der Einsatz von Filmen und Lernsoftware primär darauf, erfahrungs- und erlebnisorientierte Lernsituationen für Schülerinnen und Schüler herzustellen. Ein hohes Maß an Aktivität und Eigeninitiative wird ergänzend dazu durch den Einsatz von Software gefördert, z.B. um Recherche- oder Lernergebnisse zu

präsentieren. Digitale Techniken wie E-Mail oder das Erstellen einer Website erweitern die Kommunikationsmöglichkeiten auch über den Bereich der eigenen Schule hinaus. Datenbanktools bzw. Film- und Materialsammlungen auf DVD erleichtern Lehrerinnen und Lehrern darüber hinaus die alltägliche Material- und Unterrichtsvorbereitung. - Zusammenfassend kann man sagen, dass die Möglichkeiten einer interessanten Unterrichtsgestaltung durch die digitalen Medien nicht nur ergänzt sondern entscheidend vergrößert werden.

Für eine Weiterentwicklung von didaktischen Medienprodukten besteht meines Erachtens die größte Herausforderung darin, die Angebote noch offener, noch interaktiver und immer einfallreicher zu gestalten. D.h., die vielfältigen Verknüpfungen, die heute durch Hypertext bereits umsetzbar sind, sollten auch möglichst umfassend genutzt werden. Zudem entwickeln kompetente Nutzer verstärkt das Bedürfnis, Medien als Werkzeuge zu gebrauchen. Sie wünschen sich entsprechende eigene Gestaltungs- und Ergänzungsmöglichkeiten, die bisher noch eher die Ausnahme sind.

Schulalltag ist andererseits jedoch, dass noch viele Religionslehrerinnen und -lehrer multimedialen Anwendungen skeptisch bis ablehnend gegenüber stehen. Voraussetzung für eine verstärkte Nutzung wäre zunächst eine deutlich verbesserte Kompetenz der Lehrkräfte. – Betrachtet man Multimedia als Kulturtechnik, die im Unterricht vermittelt werden soll, so hat sich diese in so kurzer Zeit durchgesetzt, dass die Älteren/Erziehenden hier vielfach selbst Lernende sind (MERTIN, 2003, 2). Der damit verbundenen Unsicherheit mit solchen Techniken umzugehen, wird man also nur mit forcierter Fortbildung begegnen können. Darüber hinaus bedarf es auch einer technischen und administrativen Beratung, die in Schulen bislang nur in seltenen Fällen vorhanden sein dürfte.

Dem eingangs erwähnten Bildungsauftrag, Religionsunterricht „sollte in Zukunft mehr noch als bisher ein Beitrag zur persönlichen und religiösen Orientierung und Bildung sein“ (EKD-DENKSCHRIFT, 26), könnte und sollte dann auch mit dem Einsatz von mehr Multimedialität entsprochen werden. Das Erlernen eines selbstbestimmten, verantwortungsvollen Umgangs mit Medien ist insofern nicht als ein Bildungsziel unter anderen zu verstehen, sondern als eine kommunikative Kernkompetenz, die umfassend in den Fachunterricht integriert werden sollte. Gerade der Religionsunterricht bietet meines

Erachtens die Chance, Schülerinnen und Schülern die dazu notwendige kritische Reflexion von Medieninhalten und -nutzung näher zu bringen.

Literatur:

BUCHER, ANTON, 2000, Religionsunterricht zwischen Lernfach und Lebenshilfe. Eine empirische Untersuchung zum katholischen Religionsunterricht in der Bundesrepublik Deutschland, Stuttgart u.a.

DENKSCHRIFT DER EVANGELISCHEN KIRCHE IN DEUTSCHLAND, 1995, Identität und Verständigung. Standort und Perspektiven des Religionsunterrichts in der Pluralität, Gütersloh.

GEMEINSAME ERKLÄRUNG: EKD KIRCHENAMT UND DAS SEKRETARIAT DER DEUTSCHEN BISCHOFSKONFERENZ, 1997, Chancen und Risiken der Mediengesellschaft.

HILGER, GEORG/ZIEBERTZ, HANS-GEORG, 2003, Allgemeindidaktische Ansätze einer zeitgerechten Religionsdidaktik, in: HILGER, GEORG/LEIMGRUBER, STEPHAN/ ZIEBERTZ, HANS-GEORG, Religionsdidaktik, 2. Auflage München, 88-101.

KAUL-SEIDMANN, LISA/NIELSEN, JORGEN S./VINZENT, MARKUS, 2003, Europäische Identität und kultureller Pluralismus: Judentum, Christentum und Islam in europäischen Lehrplänen, Herbert-Quandt-Stiftung Bad Homburg.

LÄMMERMANN, GODWIN, 1998, Grundriss der Religionsdidaktik, 2. durchges. und erg. Auflage Stuttgart u.a.

LEIMGRUBER, STEPHAN, 2003, Woran wird gelernt? Medien im Religionsunterricht, in: HILGER, GEORG/LEIMGRUBER, STEPHAN/ ZIEBERTZ, HANS-GEORG, Religionsdidaktik, 2. Auflage München, 219-233.

HENNING, KARSTEN/STEIB, RAINER, 1997, Leitfaden Medienarbeit, München.

MERTIN, ANDREAS, 2002, Handreichung. Unterricht mit dem World Wide Web, Hagen

MERTIN, ANDREAS, 2003, Neue Medien im Religionsunterricht? in: forum religion, H. 2, 2.

MÜLLER, PETRA, 2000, Zwischen Gefühl und Verstand. Eine kritische Betrachtung zur Wertevermittlung in Kinder- und Jugendfilmen; in: Medien, Bildung und Visionen, Lahnstein, 102-105.

MÜLLER, PETRA, 2002, Kinderwelt und Internet. Kommunikationsmacht Internet und kindgerechte Entwicklung, in: medien praktisch 26, H. 2, 26-30.

PIRNER, MANFRED, 2001, Fernsehmythen und religiöse Bildung. Grundlegung einer medienerfahrungsorientierten Religionspädagogik am Beispiel fiktionaler Fernsehunterhaltung, Frankfurt.

PIRNER, MANFRED, 2002, Film/Fernsehen/Video, in: Adam, Gottfried/Lachmann, Rainer (Hg), Methodisches Kompendium für den Religionsunterricht, Göttingen, 309-321.

PIRNER, MANFRED, 2002, Internet/Computer, in: Adam, Gottfried/Lachmann, Rainer (Hg), Methodisches Kompendium für den Religionsunterricht, Göttingen, 322-332.

SCHAUMBURG, HEIKE/ISSING, LUDWIG J., 2002, Lernen mit Laptops. Ergebnisse einer Evaluationsstudie, Bertelsmann-Stiftung Gütersloh.

SANDER-GAISER, MARTIN, 2003, Lernen mit vernetzten Computern in religionspädagogischer Perspektive. Theologische und lernpsychologische Grundlagen, praktische Modelle, Göttingen.

THE COGNITION & TECHNOLOGY GROUP AT VANDERBILT, 1997, The Jasper Project. Lessons in curriculum instruction, assessment and professional development, Mahaw.

TULODZIECKI, GERHARD, 1997, Medien in Erziehung und Bildung. Grundlagen und Beispiele einer handlungs- und entwicklungsorientierten Medienpädagogik, 3. überarb. und erw. Auflage Bad Heilbrunn.

THOMAS, GÜNTER, 1998, Medien – Ritual – Religion. Zur religiösen Funktion des Fernsehens, Frankfurt.