

Selbsta Ausdruck und Partizipation Aktive Medienarbeit im Religionsunterricht

1. Ein Beispiel: Weihnachten bei Star Trek

Ein Komet droht die Erde zu treffen, der bereits im Jahr 4 vor Christus schon einmal an unserem Planeten vorbei flog. Deshalb fliegt die Star Trek-Crew mit ihrem Raumschiff zurück in die Vergangenheit, um seine Bahn besser berechnen und die Katastrophe verhindern zu können.

Das ist das Szenario, das sich eine Studenten-Gruppe für ihren selbst gedrehten (und selbst gespielten) Film ausgedacht hat. Die sehr offene Vorgabe im Seminar war, Medienerfahrungen mit den religiösen oder biblischen Themen zu verbinden.

Die Mannschaft der „Enterprise“ lässt sich auf die Erde beamten und landet ‚zufällig‘ dort, wo sich gerade die Weihnachtsgeschichte ereignet. Engel erscheinen und verkündigen die frohe Botschaft von der Geburt Jesu, können aber mit den hochmodernen Geräten der Astronauten nicht wahrgenommen oder analysiert werden. Ob da „überhaupt etwas gewesen ist“, bleibt unter ihnen umstritten, als die Engel wieder verschwunden sind.

An dem Beispiel lassen sich einige der Chancen erkennen, die in der aktiven Medienarbeit für religiöse Bildungsprozesse liegen:

- Die Problematik der Wirklichkeit der Engel wurde nicht nur abstrakt diskutiert, sondern handlungsorientiert bzw. anwendungsbezogen (Wie stellt man Engel dar? Sind sie durch Messinstrumente empirisch erfassbar? Wird der Engelglaube durch den wissenschaftlichen Fortschritt irgendwann überholt sein? Mit welchen Sinnen kann der Mensch Engel wahrnehmen?)
- Wesentliche Teile des Diskussions- und Lernprozesses fanden bereits im Prozess der Medienproduktion statt. Bereits bei den Vorüberlegungen hat die Gruppe, z.T. recht kontrovers, diskutiert, ob und wie sich etwas darstellen lässt. Dabei stand auch der Wirklichkeitsgehalt der biblischen Engelerzählungen zur Diskussion. Würde man tatsächlich die Weihnachtsgeschichte vorfinden, wenn man in die Vergangenheit zurück reisen könnte? Die Gruppe hat sich dafür entschieden, das so darzustellen, was sich aber einig, dass man darüber noch einmal kritisch diskutieren müsste.
- Das Ziel, gemeinsam ein Medienprodukt zu erstellen, motivierte die Gruppe und setzte Kreativität frei, die durch die relativ offene Aufgabenstellung Entfaltungsspielräume fand.
- Der Bezug der Gruppe auf gemeinsame Medienerfahrungen aus der Medienkultur stellte eine Art kommunikative Basis oder einen kommunikativen Rahmen dar, innerhalb dessen man sich relativ schnell verständigen konnte. Der gemeinsame Bezugspunkt der Fernsehserie Star Trek (Raumschiff Enterprise) förderte es, dass jedes Gruppenmitglied über seine Vorstellungen von Engeln nachdachte und sie in die Gruppendiskussion einbrachte.

- Mit der Anknüpfung an die Serie Star Trek hat sich die Gruppe außerdem von einem generell positiven Impuls anregen lassen, den die Serie bietet: Sie thematisiert, in den verschiedenen Staffeln und Serienblöcken, immer wieder grundlegende philosophische und gesellschaftliche, manchmal auch religiöse Probleme. Es liegt auf der Linie des Serienkonzepts, die Story auch auf solche theologischen Probleme hin weiterzuschreiben.

Das Beispiel zeigt auch: Lernproduktive aktive Medienarbeit besteht nicht lediglich darin, dass die SchülerInnen einfach irgend etwas aktiv mit Medien machen oder unter Verwendung von Medien irgend etwas produzieren. Sondern es kommt sehr auf die konkrete Aufgabenstellung an und damit auch auf das Konzept, das dahinter steht. Deshalb will ich Ihnen im Folgenden einige Überlegungen zu den theoretischen Grundlagen aktiver Medienarbeit im RU anbieten, die dazu helfen können, sowohl eine solide pädagogische Basis für die Entwicklung von didaktisch-methodischen Ideen zu gewinnen als auch Kriterien für 'gute' Medienarbeit. Danach wende ich mich einer bestimmten Perspektive aktiver religionspädagogischer Medienarbeit etwas genauer zu und werde dazu auch weitere Beispiele vorstellen.

2. Warum und wozu aktive Medienarbeit? – zentrale Begründungsperspektiven

„Aktive Medienarbeit“ gilt bereits seit vielen Jahren in der Medienpädagogik als „Königsweg“ der Medienerziehung bzw. Medienbildung. Warum ist das so? Bei den folgenden Perspektiven greife ich auf die Diskussion in der Medienpädagogik zurück, ergänze sie aber auch durch meine eigenen Überlegungen.

2.1 Medien selbstbestimmt und ich-stark nutzen lernen – das bildungstheoretische Argument

Bildung zielt immer zuerst und vor allem auf ein Selbst- und Weltverhältnis, das von ‚Mündigkeit‘ im Sinne von Selbstbestimmungsfähigkeit, Verantwortungsfähigkeit und sozialer Kommunikationsfähigkeit gekennzeichnet ist. ‚Selbsttätigkeit‘ ist von daher zu Recht gerade in jüngerer Zeit wieder neu als ein zentraler Faktor für gelingende Bildungsprozesse in den Blick gekommen, weil der Weg zwar nicht schon das Ziel ist, aber weil der Weg auf das Ziel ausgerichtet sein sollte. Die Binsenweisheit ist neu ernst zu nehmen, dass man nicht Mündigkeit durch entmündigende Lehrmethoden lernt, und dass man nicht Selbstbestimmung durch fremdbestimmtes Lernen lernt.

Im Zusammenhang mit den Medien ist mir die in der Medienpädagogik kaum diskutierte tiefpsychologische Perspektive hier besonders wichtig geworden: Die Medienkultur hat vielfältige Mechanismen entwickelt, um ihre Rezipienten zum Medienkonsum anzureizen, ja zu verführen, und dann möglichst lange bei der Stange zu halten. „Bleiben Sie dran!“ Ich denke, die meisten von uns kennen die Erfahrung, dass man länger vor dem Fernseher sitzen geblieben ist als man eigentlich wollte und sich im Nachhinein darüber ärgert. Damit ist aber eine Schwächung des Ich, der eigenen Selbstbestimmung verbunden. Die wiederholte Erfahrung, der Faszination der

Medien wider eigenen Willen zu erliegen, kann das eigene Ich nachhaltig schwächen, so dass sich dies auf das Selbstverständnis und auch auf andere Lebensbereiche auswirkt. Das gilt insbesondere für Kinder und Jugendliche. Medienbildung muss sich deshalb nach meiner Überzeugung besonders intensiv um eine ich-stärkende Persönlichkeitsbildung der jungen Menschen bemühen. Aktive Medienarbeit ermöglicht eine solche ich-stärkende Persönlichkeitsbildung. In Formen der aktiven Medienarbeit kann man die Erfahrung machen, selbstbestimmt, aktiv und kreativ mit solchen Medien zu arbeiten, die einen so oft passiv machen, die einem die Selbstbestimmung aus der Hand nehmen und einen mit standardisierten Bild- und Denkschablonen versorgen.

Wenn diese Perspektive etwas für sich hat, dann bedeutet das über die Medienarbeit hinaus, dass jede ich-stärkende Persönlichkeitsbildung in Schule und RU auch etwas für die Medienbildung der SchülerInnen leistet. Ich denke, hier hat gerade der RU besondere Chancen und Möglichkeiten. Und andererseits wäre nach *Methoden* der aktiven Medienarbeit Ausschau zu halten, die besonders für eine solche ich-stärkende Persönlichkeitsbildung geeignet sind. Das ist ein wichtiger Grund, warum ich theaterpädagogische Elemente für die Medienarbeit im RU befürworte. Theaterpädagogisches Arbeiten ist in besonderer Weise persönlichkeitsbildend und hat gleichzeitig eine quasi natürliche Nähe zu den Medien.

Vor allem aber ist für ein persönlichkeitsbildendes Konzept von aktiver Medienarbeit die positive Anknüpfung an die vorhandenen Kompetenzen der SchülerInnen ein wichtiges Prinzip. Die besonderen Chancen dieser Arbeitsform liegen in einem ressourcenorientierten statt defizitorientierten Ansatz: Die Heranwachsenden werden als auch in ihrer Lebenswelt bereits aktiv Medienhandende ernst genommen; Medienrezeption ist – auch wenn es um Film und Fernsehen geht – nicht lediglich ein passiver Prozess, sondern enthält immer auch aktiv-kreative Anteile. Die meisten Kinder und Jugendlichen haben heute gute, manchmal geradezu erstaunliche Kompetenzen was die Nutzung von Medien oder auch die Kenntnis von bestimmten Medieninhalten angeht. Diese vorhandenen Kompetenzen können erweitert werden, auch indem die SchülerInnen in Gruppen von einander und mit einander lernen.

Bereits an dieser Stelle eine kleine didaktische Anmerkung: Wenn ich im RU medienpädagogisch bzw. medienweltorientiert arbeiten will, dann muss ich etwas wissen über die Medienerfahrungen und –kompetenzen meiner SchülerInnen. Ich empfehle deshalb, ab und zu einen Fragebogen ausfüllen zu lassen, um etwas über die Medienvorlieben und Mediengewohnheiten der SchülerInnen zu erfahren. Das kann auch helfen bei der Planung und Vorbereitung von Projekten aktiver Medienarbeit. Eine andere Möglichkeit, etwas über die Medienerfahrungen der SchülerInnen heraus zu finden, werde ich unten noch vorstellen.

2.2 Selbstaussdruck und Partizipation einüben – das gesellschafts-politische Argument

In den meisten vorliegenden Definitionen von aktiver Medienarbeit in der Medienpädagogik wird betont, dass die Heranwachsenden dadurch „Medien für sich in Dienst nehmen und eigene Interessen und Themen artikulieren“ sollen. Günther Anfang, der in diesem Sinn definiert, fährt fort: „Somit dient aktive Medienarbeit dazu, die Wahrnehmungs- und Kommunikationsfähigkeit von Jugendlichen zu erweitern und sie dabei zu unterstützen, ihre eigenen Themen zu bearbeiten, darzustellen und in der Öffentlichkeit zu präsentieren.“ (Anfang 2002, 1). Mein ehemaliger Ludwigsburger Kollege Horst Niesyto benutzt vorzugsweise den Begriff „Selbstaussdruck“ um ähnliches zu beschreiben: „Entscheidend ist, dass die Eigenproduktionen von Kindern und Jugendlichen *selbst* gemacht werden, dass Mädchen und Jungen mittels Medien ihre Themen, Gefühle, Phantasien, Erfahrungen ausdrücken können. ... Es geht darum, [ihnen] Formen des Selbstaussdrucks zu ermöglichen, die an ihren vorhandenen Ausdruckskompetenzen ansetzen und ihnen kommunikative Spielräume eröffnen.“ (Niesyto 2001, 8).

Aktive Medienarbeit zeigt sich von daher als eine Methode, die ihre Wurzeln zu einem guten Teil in der emanzipatorischen Pädagogik hat. Es geht immer auch darum, dass die Kinder und Jugendlichen *eine Stimme bekommen*, ihre Themen und Interessen artikulieren können, sich in öffentliche Diskussionen einbringen und somit aktiv an der medialen Öffentlichkeit partizipieren können. Das ist deshalb zu betonen, weil aktive Medienarbeit auch manchmal in einem funktionalistisch-engeführten Verständnis gebraucht wird. Demzufolge wäre dann bereits das Benutzen eines Computers oder des Internet zur Ausführung genau vorgegebener Aufgaben und ebenso genau festgelegter zu erzielender Ergebnisse aktive Medienarbeit. Das entspräche jedenfalls nicht einem qualifizierten medienpädagogischen Verständnis von aktiver Medienarbeit.

Dabei ist noch ein Aspekt besonders zu betonen, der, wie ich meine, auch gerade uns ReligionspädagogInnen besonders am Herzen liegen sollte. Aktive Medienarbeit ist auch ein Mittel, gerade jenen zum Selbstaussdruck zu verhelfen, die sich mit verbalsprachlichem Ausdruck schwer tun. In verschiedenen Untersuchungen hat sich gezeigt, dass insbesondere für schwächere SchülerInnen und für junge Menschen mit Migrationshintergrund eine besondere Chance in der Medienarbeit liegt. Sie zeigen hier manchmal Kompetenzen, mit denen sie ihren besonders schreib- und lesekompetenten Klassenkameraden überlegen sind und gewinnen über Erfolgserlebnisse in diesem Bereich auch eine bessere Basis, um an ihrer Verbalsprachbeherrschung zu arbeiten. Medienarbeit kann also eine Möglichkeit sein, gerade sozial Benachteiligten eine Stimme zu geben bzw. sie in ihrer Ausdrucks- und Partizipationsfähigkeit zu fördern.

Darüber hinaus zeigen weitere empirische Studien, dass aktive Medienarbeit auch interkulturelle Verständigung fördert: Die Verwendung von Bild- und Musiksprache sowie der Bezug auf eine tendenziell internationale populäre Kultur unterstützen Kommunikation und Verstehen über die Grenzen von Kulturen, Religionen und Nationen hinweg (vgl. Pirner 2007). Angesichts solcher Erkenntnisse ist übrigens ist kaum einzusehen, dass in PISA und

anderen Schulleistungsstudien Medienkompetenz („media literacy“), bislang nicht zu den zentralen kulturellen Basiskompetenzen gerechnet wird.

2.3 ‚Learning by doing‘ ... and producing – das lerntheoretische Argument

Es versteht sich fast von selbst, dass hinter der Methode aktive Medienarbeit das lerntheoretische Konzept des „handelnden Lernens“ steht, das im wesentlichen auf John Dewey und die Reformpädagogik der 1920er Jahre zurück geht. Dem handelnden Lernen wird bekanntlich eine besondere Ganzheitlichkeit und Nachhaltigkeit zugeschrieben: Weil es Wahrnehmung, Emotion, Denken und Handeln vereint, wird das Gelernte intensiver aufgenommen und bleibt besser im Gedächtnis präsent. Bezogen auf die Medien heißt das z.B.: Statt etwas über die Produktionsweisen und Ästhetik eines kommerziellen Films vorgetragen zu bekommen, wird beim Erstellen eines eigenen Films gleichsam nebenbei gelernt, wie Szenenwahl, Kameraeinstellungen, Schnitt usw. funktionieren. Die Mediensprache des jeweiligen Mediums wird erlernt und damit auch etwas über seine Produktionsbedingungen; beides kann dann auch in der Rezeption besser verstanden und eingeschätzt werden.

Das Konzept des handelnden Lernens geht aber bereits bei Dewey deutlich darüber hinaus. Es ging Dewey nicht nur um Aneignung von zu Lernendem, sondern immer auch um die *aktive Gestaltung und Veränderung von Wirklichkeit*. Handelndes Lernen, learning by doing, sollte diese Erfahrung mit vermitteln, dass man mit tun kann, dass man sich beteiligen kann an der Formung und Weiterentwicklung unserer Gesellschaft.

Dazu kommen Einsichten aus der Projektarbeit, die v.a. die Produktorientierung betreffen. Am Ende eines Projekts aktiver Medienarbeit sollte wenn irgend möglich ein Produkt stehen, das dann auch wenigstens der Klasse, besser noch: einer breiteren Öffentlichkeit, vorgestellt wird. „Die Präsentation des eigenen Produkts ist gleichzeitig eine Konfrontation der eigenen Position mit der anderer und damit eine Überprüfung der eigenen Sichtweisen und Argumentationen“. (Anfang 2002, 2). Die Öffentlichmachung der Eigenproduktion löst somit noch einmal wichtige Lern- und Auseinandersetzungsprozesse aus.

2.4 Medien bewerten und durchschauen lernen – das medienkritische Argument

Wer selbst einmal eine fiktionale Filmgeschichte produziert hat, wird Filme in Kino und Fernsehen künftig anders sehen.

Wer selbst gemerkt hat, wie schwierig es ist, eine Geschichte in wenigen Filmbildern zu erzählen, wird die Leistung von Filmemachern besser schätzen und einordnen können.

Wer selbst mit unterschiedlichen Kameraeinstellungen experimentiert hat, wird sensibler dafür sein, wie man auf die Wirkung des Gezeigten beim Zuschauer Einfluss nehmen kann, dafür also, wie Filme Wirklichkeit konstruieren, manipulieren, verzerren und verdrehen können.

Gerade für die medienpädagogische Zielsetzung, eine medienkritische Haltung bei den SchülerInnen zu fördern, erweist sich die aktive Medienarbeit als ein Königsweg. Denn sowohl aufklärende Information als auch aufdeckende Analyse – so sinnvoll und notwendig sie sind – haben den großen Nachteil, dass sie häufig im Modus der Belehrung und somit meist recht kognitiv, trocken und autoritätsabhängig bleiben. Demgegenüber herrscht in der aktiven Medienarbeit das entdeckende, selbst gesteuerte Lernen vor, auf dem dann durchaus andere Formen des Lernens – z.B. in Diskussion und Reflexion – aufbauen können.

3. Warum und wozu aktive Medienarbeit im RU ? – Ergänzende religionspädagogische Perspektiven

Helmut Hanisch (1996) hat Kinder und Jugendliche ihre Gottesbilder malen lassen und dabei auch die folgenden Bilder bekommen:

Und zu ihrer Vorstellung von dem, was nach dem Tod kommt, haben Kinder unter anderem diese Darstellung gemalt, die Petra Freudenberger-Lötz (2006) dokumentiert hat:

Solche Beispiele zeigen, dass Kinder und Jugendliche Religion und religiöse Themen immer auch von ihren Medienerfahrungen her verstehen. Anders formuliert: So wie sie die Medien und ihre Inhalte auch zur Bearbeitung anderer Lebensfragen und –situationen nutzen, nutzen sie sie auch, um religiöse Fragen und Themen zu verstehen und zu bearbeiten. Sie konstruieren Sinn, indem sie auf ihnen bekannte Sinnmuster u.a. in den Medien zurück greifen. Und sie entdecken häufig in den ihnen vertrauten Medien solche Muster, die mit religiösen Themen zu tun haben.

Man kann das kritisch sehen, weil durch die Deutung von den eigenen Medienerfahrungen her biblische Figuren und theologische Themen manchmal vielleicht falsch, verzerrt oder einseitig verstanden werden. Man kann den Bezug zur Medienkultur aber auch als Chance sehen, um das Verstehen von religiösen Inhalten zu unterstützen und die Kommunikation über Bibel, Glaube und Religion zu befördern.

So dokumentiert zum Beispiel der englische Religionspädagoge John Hull (1997) ein Gespräch mit seinen beiden Kindern, das man als Theologisieren über Medienerfahrungen bezeichnen kann.

VATER (Im Anschluss an eine Diskussion über Superman): Wer kann höher springen, Gott oder Superman?

1. KIND (5 Jahre): Gott.

2. KIND (6 ½ Jahre): Ja, Gott kann besser springen.

VATER: Aber kann Gott springen? Was würde passieren, wenn erspringen würde?

2. KIND (aufgeregt): Er würde in sich selber hinein springen. Er ist ja schon da. Er ist überall.

VATER (lachend): Also, wer kann schnell rennen, Gott oder Superman?

2. KIND: Superman kommt in einer millionstel Sekunde rund um die Welt.

VATER: Und Gott?

2. KIND: Der ist schon da.

VATER: Das heißt, wie schnell Superman auch ist, Gott ist immer erster, weil er schon vorher da ist.

2. KIND: Ja. (lacht vor Entzücken)

Medienerfahrungen können religiöse Themen erschließen helfen. Medienkultur und Religionskultur, Medienerfahrungen und Erfahrungen mit Religion, Kirche und christlichem Glauben können sich wechselseitig erschließen, auch weil sie beide mit den existenziellen Lebensfragen und Lebensthemen der Menschen zu tun haben. Das ist meine Grundthese für eine medienweltorientierte Religionspädagogik (Pirner 2001; 2006) und kann Ausgangspunkt für konkrete Projekte aktiver Medienarbeit sein. Plakatativ formuliert: Aktive Medienarbeit im RU kann das fördern, didaktisch reflektiert anregen und pädagogisch begleiten, was Kinder und Jugendliche immer schon tun: Medienerfahrungen mit religiösen Themen in Beziehung setzen.

Hier gibt es viele Möglichkeiten. Als integratives Medium eignet sich das *Internet* besonders gut für ein produktiv-kreatives collagenartiges Arbeiten. So kann man z.B. Internetseiten zu bestimmten Themen erstellen lassen, in die auch Bilder und Motive aus Filmen, Popsongs oder Videoclips eingebunden

werden können. Aber auch für die *Arbeit mit Filmen* gibt es mittlerweile gute Möglichkeiten. So kann man z.B. heute Software zum digitalen Schneiden von Filmen als kostenlose Shareware im Internet bekommen, mit der recht einfach und leicht erlernbar eigene kleine Filme zusammengestellt werden können, für die man selbst gedrehte Szenen mit Szenen aus Fernseh- oder Kinofilmen mischen kann. Z.B. können die SchülerInnen so einen eigenen Videoclip zu einem vorhandenen Popsong oder geistlichen Lied erstellen oder – noch kreativer – zu einem bestimmten Thema selbst ein Lied suchen, das sie dann mit einem Videoclip unterlegen. Auch Schulgottesdienste können einen Rahmen für die aktive Einbeziehung von Medien bieten. Inge Kirsner und Hans-Ulrich Gehring haben eine ganze Reihe von Filmgottesdiensten, z.T. in Gemeinden, z.T. in Schulen veranstaltet und einige davon in einem Buch dokumentiert (Kirsner/Gehring 2005).

Ein weiterer Rahmen, in den unterschiedliche Medien integriert werden können, ist die theaterpädagogische Performance. Ich habe bereits angedeutet, dass ich besondere Chancen in der theaterpädagogischen Bearbeitung von Medienerfahrungen sehe, weil der theaterpädagogische Ansatz sehr viel persönlichkeitsbildendes Potenzial enthält. Dass so etwas schon in der Grundschule funktionieren kann, zeigt ein Projekt, das wir zum Thema „Auf der Suche nach Gott“ in einer vierten Jahrgangsstufe entwickelt haben und das sich ähnlich für die 5. oder 6. Jahrgangsstufe eignen dürfte. Eine Studentin hat darüber dann ihre Staatsexamensarbeit geschrieben. Hier wurden Szenen aus dem ersten Harry-Potter-Film, den die meisten Grundschul Kinder kannten, mit der biblischen Geschichte von Daniel in der Löwengrube in Beziehung gesetzt. In der Ähnlichkeit und Unterscheidung zwischen Harrys Zauberei und der wunderhaften Rettung des Daniel in der Löwengrube wurde den SchülerInnen das mögliche rettend-helfende Eingreifen Gottes im Leben eines Menschen erschlossen.

In einem gemeinsamen Seminar haben die Theaterpädagogin Gabriele Czerny und ich eine Methode entwickelt, die ohne allzu großen Aufwand zur wechselseitigen Erschließung von Medienerfahrungen und Lebenserfahrungen bis hin zu religiösen Erfahrungen dienen kann; sie kann auch dazu helfen, etwas über die Mediensozialisation und die religiöse Sozialisation unserer SchülerInnen zu erfahren. Deshalb möchte ich sie abschließend kurz vorstellen, auch wenn sie nicht direkt als aktive Medienarbeit bezeichnet werden kann, weil die SchülerInnen nicht selbst mit Medien arbeiten, sondern eher ihre Medienerfahrungen theaterpädagogisch bearbeiten.

Wir nennen diese Methode „Medienbiographisches Inszenieren“. Sie ist eher für ältere Jugendliche geeignet. Nach einer theaterspielerischen Hinführung steht im Zentrum dieser Methode das Ausfüllen eines Arbeitsblatts (M1 + M2; das AB auf DinA3 kopieren!), in das Erinnerungen an die wichtigsten Lebensstationen eingetragen werden sollen, dann Erinnerungen an markante Medienfiguren und -geschichten aus bestimmten Lebensphasen und schließlich Erinnerungen an Erfahrungen mit Glaube, Religion, Kirche oder Gott. In einem zweiten Schritt sollen dann Verbindungslinien gezogen werden, wo Zusammenhänge zwischen den drei Bereichen zu erkennen sind. Je eine besonders markante Erinnerung soll von den SchülerInnen ausführlicher aufgeschrieben werden; aus dem Pool solcher Erlebnisberichte werden dann einige ausgewählt und theaterpädagogisch inszeniert. Die Methode lässt sich

zur Hinführung oder bei der Erarbeitung unterschiedlicher Themen einsetzen wie z.B. Sinnfrage, religiöse Vorstellungen und ihre Entwicklung, Religion in unserer Kultur, Gotteserfahrungen, Medien und Religion. (Vgl. auch Czerny/Pirner 2008)

Zitierte Literatur

Anfang, Günther (2002): Aktive Medienarbeit, in: http://d-a-s-h.org/dossier/14/02_aktive_medienarbeit.html (Download: 9.10.2008)

Czerny, Gabriele/ Pirner, Manfred L. (2008): Medienbiografisches Inszenieren, in: Entwurf, H. 2/2008, 22-25.

Freudenberger-Lötz, Petra (2006): "Wenn man die Geschichte liest, dann kriegt man Mut ..." Über Trauer, Erinnerung und Hoffnung in der Grundschule nachdenken, in: Jahrbuch der Religionspädagogik 22, 182-192

Hanisch, Helmut (1996): Die zeichnerische Entwicklung des Gottesbildes bei Kindern und Jugendlichen, Stuttgart/Leipzig.

Hull, John (1997): Wie Kinder über Gott reden, Gütersloh.

Kirsner, Inge / Gehring, Hans-Ulrich (2005). Filmgottesdienste. Theorie und Modelle. Jena.

Niesyto, Horst (2001): Eigenproduktionen mit Medien als Gegenstand der Kindheits- und Jugendforschung, in: ders. (Hg.): Selbstaussdruck mit Medien, München: kopaed, 7-14.

Pirner, Manfred L. (2007): Populäre Medienkultur – *lingua franca* für interreligiöse Bildung?, in: Johannes Lähmann (Hg.): Visionen wahr machen. Interreligiöse Bildung auf dem Prüfstand, Hamburg, 150-156.

Pirner, Manfred L. (2006): Besondere Chancen einer medienweltorientierten Religionsdidaktik, in: M. Wermke u.a. (Hg.): Religion in der Sekundarstufe II. Ein Kompendium, Göttingen, 328-356.

Pirner, Manfred L. (2001). Fernsehmythen und religiöse Bildung. Frankfurt a.M.

Weitere Literaturhinweise

- Aktive Medienarbeit – Grundsätzliches
 - Schell, F. (2003). Aktive Medienarbeit mit Jugendlichen. Theorie und Praxis. München.
- Aktive Medienarbeit im Radio:
 - Bloech, M.; Fiedler, F.; Lutz, K. (Hrsg.). (2005). Junges Radio. Kinder und Jugendliche machen Radio. München.
 - Palme, H.-J; Schell, F. (Hrsg.). (1998). Voll auf die Ohren 2. Kinder und Jugendliche machen Radio. Beispiele, Anregungen, Ideen. München.
- Aktive Medienarbeit in Filmprojekten:
 - Anfang, G.; Bloech, M.; Hültner, R. (1994). Vom Plot zur Premiere. Gestaltung und Technik für Videogruppen. München.

- Bornemann, S.; Gerhold, L. (2004). TV-Produktion in Schule und Hochschule. Ein Leitfaden zur Vermittlung Praktischer Medienkompetenz. München.
- JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (Hrsg.) (2004). format – Medienarbeit für Toleranz. Dokumentation eines Medienprojekts im Rahmen der berufsbezogenen Jugendhilfe. München.
- Aktive Medienarbeit im Internet und mit Multimedia
 - Issing, L. & Klimsa, P. (2002). Information und Lernen mit Multimedia und Internet. Weinheim.
 - Kron, F. W.; Sofos, A. (2003). Mediendidaktik. Neue Medien in Lehr- und Lernprozessen. München Basel.
 - Tulodziecki, G.; Herzig, B. (2002). Computer & Internet im Unterricht, Berlin.
- Aktive Medienarbeit im Religionsunterricht
 - Buschmann, Gerd / Pirner, Manfred L. (2003). Werbung – Religion – Bildung. Frankfurt a.M.
 - Henning, Karsten / Steib, Rainer (1997). Leitfaden Medienarbeit. Erfahrungsorientierte Medienpraxis für Religionsunterricht und Bildungsarbeit. München.
 - Kirsner, Inge / Wermke, Michael (Hg.) (2005). Religion im Kino. Religionspädagogisches Arbeiten mit Filmen. Jena.
 - Künzel, Georg (Red.) (1998). Bausteine zur kreativen Medienarbeit im Religionsunterricht. Heilsbronn: RPZ.
 - Mertin, Andreas (1999). Videoclips im Religionsunterricht. Eine praktische Anleitung zur Arbeit mit Musikvideos. Göttingen.
 - Mertin, Andreas (2000). Internet im Religionsunterricht. Göttingen.
 - Pirner, Manfred L. / Breuer, Thomas (Hg.) (2004). Medien – Bildung – Religion. München.

Nützliche Internetadressen

- Die **Evangelische Medienzentrale Bayern (in Nürnberg)** bietet nicht nur Beratung und Ausleihmöglichkeiten für Medien und Medientechnik, sondern auch Fortbildungen sowie die Betreuung von ganzen medienpädagogischen Projekten, darunter u.a. Videoschnitt; Außerdem findet man eine ganze Liste von gegenwärtigen und vergangenen Medienprojekten:
>> www.emzbayern.de
- >> www.rpi-virtuell.de – Themenportal: Medien
- Mediaculture-online ist ein sehr umfangreiches Portal zu Medienpädagogik und Medienkultur. Hier findet sich fast alles rund um Medienprojekte und -pädagogik. Die Seiten bieten unter der Rubrik 'know how' viele praktische Einführungen in die Medienarbeit mit Jugendlichen, die übersichtlich nach Medien gegliedert sind. Außerdem stehen unter 'Bibliothek' viele

medienpädagogische Texte zum Abrufen bereit. Es werden unterschiedliche Praxisprojekte vorgestellt, die Anregungen für eigene Projekte geben können. >> <http://www.mediaculture-online.de>

- Die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) ist der größte medienpädagogische Dach- und Fachverband für Institutionen und Einzelpersonen und bietet eine Plattform für Diskussionen, Kooperationen und neue Initiativen. Die umfangreiche Homepage bietet u.a. Informationen zu Wettbewerben und Ausschreibungen. >> <http://www.gmk-net.de>
- Die Bundeszentrale für politische Bildung hat eine eigene Seite für Medienpädagogik im Netz. Hier finden sich zum Beispiel die Handbücher zu Medienkompetenz, Computerspielen oder zur Medienforschung als Volltext abrufbar. >> <http://www.bpb.de/methodik/QQCQC7>
- Landesmedienanstalten
Die Landesmedienanstalten sind für »Zulassung und Kontrolle sowie den Aufbau und die Fortentwicklung des privaten Rundfunks« eingerichtet worden. Zu ihren Aufgaben gehört auch die Förderung von Medienkompetenz und Unterstützung medienpädagogischer Projekte.
>> <http://www.alm.de>
- Offene Kanäle
In vielen Städten gibt es offene Kanäle bzw Bürgerradios, bei denen jedeR mitmachen kann. Außerdem kann man hier eventuell Beiträge von Kindern und Jugendlichen senden. In einigen Sendern und bei den meisten Radios gibt es eigene Jugendredaktionen. Eine Liste von Offenen Kanälen/ Bürgerfernsehen:
>> <http://www.alm.de/programmveranstalter/listview.php?iSystem=2>
- Eine Informationsplattform von freien Radios ist [freie-radios.net](http://www.freie-radios.net), dort werden Beiträge online gestellt, die andere Radios nutzen können.

M 1 Meine Medienerfahrungen und Lebenserfahrungen im Lebenslauf

Jugendalter (ab 13 Jahre)			
Schulkindalter (ca. 6 bis 12 Jahre)			
frühe Kindheit (Vorschulalter)			
	(2) markante Medienerfahrungen (Figuren oder Geschichten in Filmen, Hörmedien, Fernsehen, Popmusik, Büchern u.a.)	(1) Markante Lebensgeschichtliche Stationen	(3) markante Lebenserfahrungen mit Religion / Glaube / Bibel / Kirche

M 2

Aufgaben zum Arbeitsblatt

„Meine Medien- und Lebenserfahrungen“

1. Starten Sie mit der mittleren Schiene: Welche markanter **lebensgeschichtlichen Stationen** fallen Ihnen ein? (z.B. Geburt eines Geschwisters, Krankheit, Umzug, Tod von Oma oder Opa)

2. Tragen Sie nun typische **Medienerfahrungen** oben ein (an welche Medienfiguren, [Bilder-]Bücher, Hörmedien-Geschichten, Popstars, Fernsehserien, Kinofilme oder -darsteller erinnern Sie sich besonders gut?)

3. Tragen Sie danach einige prägende **Lebenserfahrungen** unten ein, die mit Religion zu tun haben: Welche Ereignisse, Erkenntnisse, Begegnungen haben ihre Sicht vom Leben, ihre Haltung zu Gott, Glauben, Kirche geprägt oder verändert?

4. Versuchen Sie nun, **Verbindungen zwischen den drei Schienen** herzustellen, insbesondere zwischen der oberen und der unteren: Können Sie irgendwelche **Zusammenhänge zwischen Ihren Medienerfahrungen und Ihren Lebenserfahrungen** finden? Gibt es Medienerfahrungen, die Ihre Sicht vom Leben usw. geprägt oder verändert haben? Gibt es Lebenserfahrungen, die ihren Umgang mit Medien oder Ihre Medienvorlieben geprägt oder verändert haben?

- Ergänzen Sie eventuell die Felder durch weitere Erfahrungen, die Ihnen einfallen (möglichst in einer anderen Farbe)
- Zeichnen Sie dann Linien, mit denen Sie Aspekte aus den verschiedenen Schienen mit einander verbinden (so dass ein Geflecht von Beziehungen entsteht).

5. **Beschreiben bzw. erzählen Sie ein oder zwei markante Erfahrungen genauer auf einem extra Blatt. Es sollte möglichst ein Erlebnis sein, in der sich Medienerfahrung und Lebenserfahrung verbindet. Es kann aber auch einfach eine markante Medienerfahrung oder eine markante Lebenserfahrung sein.**