

Matthias Wörther

# Multimedia im Religionsunterricht

Überlegungen und Tipps zum Einsatz von Film, Computer und Internet

## 01 Inhaltsverzeichnis

### 02 1. Placet experiri – Eine Zeit für Experimente

- 1.1 Einführung
- 1.2 Der RU und die Schulentwicklung

### 06 2. Thema Film

- 2.1 Kurzfilm? Kurzfilm!
- 2.11 Zehn Kurzfilm-Tipps
- 2.2 Spielfilm im Unterricht
- 2.21 Fünf Spielfilmsequenzen
- 2.22 Informative Internetseiten für die Arbeit mit Spielfilmen
- 2.3 Low Budget – Filme selbst drehen

### 17 3. Thema Digitale Medien

- 3.1 Portabel und kostenlos – Software
- 3.2 Vom Screenshot zum Arbeitsblatt
- 3.3 Jenseits der Pixel – Bilderwelten
- 3.4 Mit Google Earth ins Heilige Land

### 25 4. Thema Mediale Zukunft

- 4.1 Technik im Klassenzimmer
- 4.2 Netzbasiert – Neue Arbeits- und Publikationsformen
- 4.3 Lernen multimedial – Am Beispiel Anne Frank

### 30 5. Werkzeugkasten – Nicht nur digital

- 5.1 Kopieren erlaubt? Rechtsfragen
- 5.2 Alles Download? Angebote der kirchlichen Medienstellen
- 5.3 Internetangebote zum Stöbern
- 5.4 Bücher, die man kennen sollte

# 1. Placet experiri – Eine Zeit für Experimente

## 1.1 Einführung

Das Thema „Medien im Religionsunterricht“ bezog sich bis vor kurzem im Wesentlichen auf den Einsatz von Bildern und Filmen. „Filme“ meinte dabei vor allem Kurzfilme, die einen Bezug zu den Lehrplanthemen hatten und zusätzliche Impulse oder Informationen lieferten. Unser vorliegendes Heft will genau für dieses Thema eine praxisorientierte Handreichung liefern. Trotzdem wird es einen etwas anderen Charakter haben als frühere Hilfsmittel dieser Art. Das hat mehrere Gründe:

1. War noch in den achtziger Jahren „Kurzfilm“ ein relativ klar definiertes Genre, in dem sich vor allem Spielfilme und Animationen finden ließen und das neben den Festivals allenfalls in der Bildungsarbeit Beachtung fand, finden sich heute Kurzfilme, oder genauer gesagt, „kurze Filme“ überall: Kurzfilmrollen haben das Kino zurückerobert, Videoplattformen verbreiten Filme jeder Art und Qualität, Filmtrailer können kleine Kunstwerke sein, die Werbung bedient sich virtuos der kurzen Form und auch Musikvideos spielen weiterhin eine beachtliche Rolle. Ursache für diese Allgegenwart kurzer Filmformen sind die neuen Distributionsformen, also das Internet, und die zahlreichen mit der elektronischen Form der Medien verbundenen Speicher- und Präsentationsmöglichkeiten.
2. Hinzu kommt die Tatsache, dass inzwischen jeder problemlos selbst Filme drehen kann: sei es mit dem Handy, mit der Webcam, mit dem Fotoapparat oder mit einer ausgewiesenen Filmkamera. Die alte Aufteilung in Produzenten und Konsumenten / Mediennutzer ist daher hinfällig geworden ist. Wir alle sind zu „Prosumern“ geworden: Wir konsumieren Medien nicht mehr nur, sondern wir können Medien aller Art selbst produzieren und das mit geringen Kosten, ohne großen technischen Aufwand und mit der Möglichkeit, sie selbst zu verteilen.
3. Als Medienkonsumenten und Prosumer haben wir uns an Filmhäppchen, Info-Module und Ausschnitte gewöhnt und Sehgewohnheiten und Qualitätskriterien entwickelt, mit deren Hilfe wir so ziemlich jede visuelle Darstellungsform erst einmal akzeptieren und dann auf ihren Unterhaltungswert und Informationsgehalt hin beurteilen können. Was gar nicht geht, sind Unprofessionalität und Langeweile. Gerade Schülerinnen und Schüler besitzen hier eine Urteilsfähigkeit, der jedes noch so gut gemeinte Medium zum Opfer fällt, wenn es eben nicht gut, sondern nur gut gemeint ist. In der Konsequenz hat die herkömmliche Kurzfilmdidaktik ihre Bedeutung zwar nicht verloren, muss sich aber darüber klar sein, dass weder der bloße Einsatz eines Mediums noch irgendwelche Festival-Auszeichnungen Ehrfurcht und Aufmerksamkeit der Schülerinnen und Schüler garantieren.
4. Mediendidaktik, auch das ist neu, steht durch die rasante Entwicklung der Informationsgesellschaft in einem größeren Horizont. Es geht nicht mehr nur darum, mit Medientechnik sachgerecht umgehen zu lernen und sie im Unterricht zielführend einzusetzen, sondern es bedarf neben der Alphabetisierung einer neuen Kulturtechnik, die unter Schlagworten wie Medienkompetenz, Medienbildung, Kommunikationskompetenz usw. eben erst entwickelt wird. Auch eine der neuen Situation angemessene Theologie der Kommunikation wäre zu entwickeln. Es ist offensichtlich geworden, dass man Texte aller Art lesen können muss, und das heißt eben auch Bilder, Filme und Töne. Hinzu kommt eine radikale Veränderung der Kommunikationswege, Kommunikationsorte und des Kommunikationsverhaltens, die verbale, schriftliche und visuelle Kommunikation in ganz neuartige Zusammenhänge bringt. Medien durchdringen sich und die Kommunikation ist extrem schnell geworden.

Ob man diese Entwicklung nun als „digitale Revolution“, unter dem Schlagwort „Iconic Turn“ oder mit dem Begriff „Web 2.0“ zu kategorisieren sucht, akzentuiert jeweils nur Einzelaspekte eines Gesamtkomplexes, der in vielerlei Hinsicht wirklich radikal Neues bringt. Wer glaubt, es handle sich hier nur um die technische Optimierung von Gegebenheiten, die auch vorher schon mehr oder weniger der Fall waren, nur sei jetzt alles eben schneller und komfortabler, dürfte sich täuschen. Ohne die durchaus zu Recht vorgebrachten Bedenken und Einwände ignorieren oder vom Tisch wischen zu wollen, ist Kulturpessimismus jedenfalls nicht angebracht. Unbestreitbar eröffnet die gegenwärtige Entwicklung einen Raum für Bildung, Information und Meinungsaustausch, der der Teilhabe an Gütern aller Art, der Transparenz von Entscheidungen, der demokratischen Mitbestimmung, der Verteilungsgerechtigkeit und der wissenschaftlichen Forschung in vielerlei Hinsicht sein kann.

Allerdings: Niemand weiß schon zu sagen, wohin das alles führt, wie es sich hier oder da auswirkt, was wir wirklich gewinnen und was wir wirklich verlieren, ob sich unsere Wahrnehmung verändert und wie ein angemessener Umgang mit dieser Welt und damit eine angemessene Erziehung in ihr und für sie auszusehen hat. Woher sollen wir es auch wissen, da wir noch mitten drin in der Entwicklung sind und etwa das Internet gerade mal zwanzig Jahre alt ist?

Das Motto, das dieser Situation angemessen ist, heißt deshalb meiner Meinung nach „Placet experi“. Wir leben in einer Zeit für Experimente: Staunen, offen sein, sich faszinieren lassen, Neugier zeigen, ausprobieren, testen, beurteilen, verwerfen, beibehalten, weiter entwickeln. Es bedeutet auch, sich neuen Entwicklungen auszusetzen und zu überlassen und der eigenen Urteilsfähigkeit zu trauen. Wieso: Entweder – Oder? Warum nicht: Sowohl – Als auch? Gunther Dueck (<http://www.omnosophie.com/>), philosophierender IBM-Ex-Manager hat diese offene Haltung gegenüber dem Neuen in einem seiner unterhaltsamen Vorträge von den die üblichen Bedenken tragenden Teilnehmern einmal eingefordert, in dem er ihnen vorhielt, was sie eigentlich hindere, einfach mal zehn Euro in die Hand zu nehmen und einen Tag lang das alles auszuprobieren: Internet, Facebook, was auch immer, und sich ein eigenes Bild zu machen.

## 1.2 Der RU und die Schulentwicklung

Der Literatur- und Medienwissenschaftler Jochen Hörisch vertritt die These, alle Leitbegriffe der Religion seien durch und durch Medien- und Kommunikationsbegriffe. Diese These lässt sich natürlich auch umkehren. Ihre Umkehrung lautet: Alle Leitbegriffe der Medien- und Informationsgesellschaft lassen sich auf ihre theologischen Dimensionen hin befragen. Für den Religionsunterricht ist diese Auffassung sowohl bedeutsam als auch fruchtbar, denn in verschiedenster Hinsicht berühren die neuen Medien dessen Fragestellungen, vor allem aber auch seine Kompetenzen. Ich möchte das an einer Gegenüberstellung verdeutlichen. Jöran Muuß-Merholz, unter anderem Mitautor des Buches *„Mein Kind ist bei Facebook. Tipps für Eltern“* hat in einem Artikel für die Computerzeitschrift c't (3/2013, im Internet unter <http://heise.de/-1787685>) mit dem Titel *„Kontrollverlust in der Schule“* eine Reihe von Zieldefinitionen für die Entwicklung von Medienkompetenz an der Schule und die Entwicklung von Schule überhaupt zusammengestellt. Sie lassen sich praktisch alle im Sinne von Hörisch auch als Zielvorstellungen im Horizont von Religion, Religionsunterricht und theologischer Durchdringung von kommunikativem Geschehen engführen. Ich möchte das an einer geordneten Auswahl aus diesen (unterschiedlichen und nicht unbedingt systematisch entwickelten) Forderungen demonstrieren. Eigentlich kennt sich die Theologie ja aus mit den Virtualitäten der himmlischen, gedanklichen und existenziellen Räume. Irgendwie scheint sie jedoch noch nicht erkannt zu haben, dass gegenwärtig ihre zentralen Themen wie Wirklichkeit, Wahrheit, Kommunikation oder Sinn neu verhandelt werden.

<b>Jöran Muuß-Merholz Forderungen für die Schulentwicklung</b>	<b>Übersetzung in den religionspädagogischen Horizont Fundamentaltheologische Aspekte</b>
Grundlagenforschung: Die Schule ergründet die tatsächlichen Ursachen von Problemen, die durch digitale Medien sichtbar oder verschärft werden, wie das Copy&Paste-Referat mit Wikipedia-Inhalten.	Hier hat der RU ein viel weitreichendere Aufgabe, als durch das Beispiel nahegelegt ist. In ihm geht es tatsächlich um die grundlegende und grundsätzliche Auseinandersetzung mit der Gegenwart und ihren Phänomenen. Er könnte so etwas wie die ‚Wissenschaftstheorie‘ an der Schule sein, in der es um Wahrnehmung, Faktizität, Theorie des Lebens und verantwortete Handlungskonzepte geht.
Wahrnehmung und Bewusstsein: Die Beteiligten begreifen den digitalen Umbruch in seinen Eigenschaften und möglichen Folgen.	Der Glaube ist eine Perspektive auf die Wirklichkeit. Deshalb stehen Wahrnehmung der Wirklichkeit und das Bewusstsein ihrer Strukturen und Gesetzmäßigkeiten im Mittelpunkt seines Interesses. Der digitale Umbruch verändert beides.
Mündigkeit und Partizipation: Medienkompetenz wird nicht nur als Fähigkeit zur Bedienung von Programmen wahrgenommen, sondern auch als Grundlage, um mediale Öffentlichkeit und darüber Gesellschaft mitzugestalten.	In dieser Hinsicht bestehen in der Kirche und in der Konsequenz auch für den RU sicher Defizite. Es ist noch nicht verstanden worden, dass sich der Glaube der Öffentlichkeit und der Auseinandersetzung in ihr weder entziehen kann noch entziehen darf und angemessene Ausdrucksformen dafür benötigt.
Vielfalt: Die Vielfalt von Werten, Meinungen und Erfahrungen, die in Schulen vertreten ist, wird als solche akzeptiert und dargestellt.	In welchem anderen Fach werden unterschiedliche Welten, Lebenskonzepte und religiöse Anschauungen so mit einander in Beziehung gebracht und offen diskutiert wie im RU?
Orientierung: In der Schule wird das Sortieren und Moderieren von Informationen und Kommunikation als wichtige Aufgabe etabliert.	Ist das nicht eine Aufgabe, die bereits jetzt der RU an der Schule am ehesten leistet und leisten kann, da er gleichsam das einzige ‚Meta‘-Fach im Fächerkanon ist?
	<b>Pastorale Aspekte</b>
Geschützte Räume: Die Schule etabliert geschützte Räume, in denen Schüler und Lehrer sich erproben können, ohne größere Öffentlichkeit fürchten zu müssen. Die Schule macht Angebote zur Entschleunigung und Förderung der Konzentration.	Auch das ist eine Forderung, für die der RU schon lange Konzepte, Vorschläge und Angebote parat hat. Vielleicht hat er nur noch nicht begriffen, dass er damit alle erreichen kann und muss, und nicht nur die eigene Klientel.

<p>Schutz und Selbstbestimmung: Die Schule klärt auf, warnt und schützt vor Risiken, bietet Orientierung und ermöglicht Selbstbestimmung im digitalen Raum.</p>	<p>Der RU hat gerade für diese Aufgabe beste Voraussetzung, weil er sich mit einem zentralen Phänomen der modernen Medien, der Virtualität besonders gut auskennt. Virtualität ist hier als die Tatsache zu verstehen, dass Wirklichkeit nicht an sich existiert, sondern in den Köpfen entsteht.</p>
	<p><b>Unterrichtspraktische Aspekte</b></p>
<p>Medienkompetenz: Schule, Schüler und Lehrer verstehen und benutzen die modernen Medien.</p>	<p>In dieser Hinsicht war der RU immer Avantgarde: Medien und ihre Nutzung besitzen einen hohen Stellenwert. Allerdings darf er hier den Anschluss nicht verlieren.</p>
<p>Gemeinsame Vereinbarungen: Alle entwickeln gemeinsam Grundsätze und Regeln, wie man (auch) im digitalen Raum miteinander umgeht.</p>	<p>Gemeinschaft, Communio, Teilhabe sind zentrale religiöse Begriffe. Der RU muss sich fragen, in wie fern die technischen Möglichkeiten der Vernetzung und des Austausches auf gleicher Ebene auch neue (demokratische) Lehrformen und Wege der Entscheidungsfindung nicht nur faktisch herbeiführen, sondern grundsätzlich erfordern.</p>
<p>Lernkultur: Schüler und Lehrer arbeiten gemeinsam am Lernerfolg, wobei häufig die klassischen Rollen – der kenntnisreiche Lehrer und die unwissenden Schüler – aufgebrochen werden.</p>	<p>Die neuen Medien brechen hierarchische Strukturen auf, stellen alte Autoritäten in Frage und lassen neue entstehen. Auch der RU muss neu definieren, welche Autorität er als Fach und mit seinen Inhalten eigentlich in Blick auf die gegenwärtige Entwicklung besitzt und wie und von wem sie glaubwürdig vertreten werden können.</p>

Aber keine Sorge. Dieser ganze (theoretische) Problemkomplex steht (ungeklärt und als große Frage) zwar im Hintergrund des vorliegenden Heftes und liegt auch seinem Praxisverständnis zugrunde, aber es soll tatsächlich ein Praxisheft werden. Es möchte zu didaktischem und pädagogischem Experimentieren befähigen, indem es von einem bewährten Medium ausgeht: dem Film, dabei aber auch zeigt, dass das Denken in herkömmlichen Kategorien nicht mehr ausreicht. Die Grenzen sind fließend geworden, die Möglichkeiten potenzieren sich und an Aufgaben ist wahrlich kein Mangel.

## 2. Thema Film



Kurz und gut

Arbeitshilfen des Katho-  
lischen Filmwerks

Methoden der Filmauswertung

### 2.1 Kurzfilm? Kurzfilm!

Im Bildungsbereich und vor allem in der Schule ist und bleibt der der Kurzfilm ein probates Mittel, um in ein Thema einzusteigen, Diskussionen anzuregen oder Informationen in kompakter Form zu transportieren. Seine Kürze ist seine Stärke, allein schon deshalb, weil die gewöhnliche Unterrichtsstunde nur 45 Minuten kurz ist. Im Unterricht ist die Kürze des Films also optimal, um Aufmerksamkeit zu fokussieren, die Wahrnehmung zu verlangsamen („Schaut einmal genau hin!“) und sich auf Strukturen, Inhalte und ästhetische Fragen zu konzentrieren. Ein klassisches und inzwischen allgemein bekanntes Beispiel für die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten von Kurzfilmen ist der Film „Spin“. Leider sind Filme von dieser Qualität und Komplexität nicht eben häufig, obwohl es auch andere gibt (vgl. 5.2 Kurzfilm-Tipps). Und natürlich erfüllen auch, schlechtere Filme ihren didaktischen Zweck, wenn sie gezielt und überlegt eingesetzt werden. Allerdings macht die Vorbereitung eines Filmeinsatzes eher mehr Arbeit als andere Konzepte, findet aber auch gute Unterstützung durch bereits vorhandene Ausarbeitungen und Hilfen. Der sich abzeichnende Übergang von magnetischen (VHS-Kassette) und optischen (DVD) Trägermedien zur Distribution digitaler Dateien eröffnet darüber hinaus neue didaktische Möglichkeiten von der Arbeit mit Sequenzen über das Anfertigen illustrierter Arbeitsblätter (vgl. 3.2) bis hin zur kreativen Auseinandersetzung mit Filmmaterial durch den Einsatz von Schnittprogrammen (vgl. 3.2). Von den für die didaktische Arbeit mit Kurzfilmen vorliegenden Handreichungen und -hilfen werden im Folgenden vier besonders hilfreiche vorgestellt. Außerdem veranschaulicht ein Unterrichtsentwurf für den Kurzfilm, wie das Medium Film bei der Gestaltung von Unterrichtsstunden konkret eingesetzt werden kann.

1. Nahezu erschöpfend wird das Feld des Kurzfilmeinsatzes in der von Steffen Marklein herausgegebenen Arbeitshilfe Medienpädagogik „Kurz und Gut. Kurzfilme für den Religionsunterricht“ des Religionspädagogischen Instituts Loccum abgehandelt. Sie liegt inzwischen in einer erweiterten zweiten Auflage vor (Loccum Impulse 7, Rehburg-Loccum, 2. Auflage 2012, ISBN 978-3-936420-44-9, 192 Seiten, 2 DVDs und CD-ROM € 15,00). Besser als auf dem Infoblatt aus Loccum zusammengefasst, kann man das Angebot nicht darstellen:

„Der erste Teil bietet grundlegende Überlegungen zum heutigen Medium Kurzfilm sowie methodische und didaktische Anregungen für den Unterricht. Im zweiten Teil werden 33 ausgewählte Kurzfilme beschrieben und Einsatzmöglichkeiten für den Unterricht aufgezeigt. In einem dritten Teil werden erprobte Unterrichtsbeispiele ausführlich vorgestellt. Sie wollen zu eigener Unterrichtspraxis mit Kurzfilmen ermutigen und dazu konkrete Anregungen geben. Der vierte Teil enthält eine Stichwortregister, gibt weitere Filmtipps sowie Hinweise auf die gegenwärtige Rechtslage bei der Vorführung von Filmen im Unterricht. Die Anlage enthält u. a. Adressen von Medienverleihstellen und Filmanbietern.

Der Arbeitshilfe sind der Animationsfilm Fisch(2005) von Marek Skrobeki und der Experimentalfilm Stationen(2010) von Damina Harmata beigefügt. Die erweiterte Material-CD enthält neben Überlegungen zum Thema Experimentalfilm im Religionsunterricht u. a. ausführliche Besprechungen der Filme Salzig, Neulich 1, Das Kettenkarussell, Mak und Der kleine Nazi.“

2. Die Arbeitshilfen des Katholischen Filmwerks. Seit Jahren liegen den Filmen des Katholischen Filmwerks ausführliche und sorgfältig ausgearbeitete Arbeitshilfen bei, die inzwischen alle als PDF-Dateien zum kostenlosen Download unter folgendem Link zur Verfügung stehen: <http://lizenzshop.filmwerk.de/shop/materials.cfm?TYPE=ARBEITSHILFEN>  
Für folgende der unter 5.2 genannten Kurzfilm-Tipps finden sich entsprechende Materialien: Balance, Leben in einer Schachtel, Der Mönch und der Fisch, Spin, Vater und Tochter.

3. In der Reihe muk-Publikationen der Fachstelle „medien und kommunikation“ (www.m-u-k.de) ist unter der Nummer 18 das Heft: „Methoden der Filmauswertung“ (Grafik 03) von Werner Schulz erschienen. Es enthält 25 didaktisch-methodische Vorschläge, wie man mit Filmen umgehen kann, darunter zum Beispiel folgende drei:

**a. Kugellagerdiskussion**

Nach dem Ende des Films teilt sich die Gruppe in zwei Hälften. Die eine Hälfte bildet einen inneren, die andere einen äußeren Kreis, so dass sich jeweils zwei Teilnehmer gegenüber sitzen.

Die Paare können nun zu einer bestimmten Fragestellung diskutieren oder einfach ihre Eindrücke vom Film austauschen. Nach ca. 5 Minuten dreht sich einer der Kreise um einen Stuhl weiter. Nun haben sich neue Paare gebildet, die wiederum ca. 5 Minuten – eventuell zu einer zweiten Frage – miteinander reden. Das Ganze sollte man nicht mehr als 3 bis 4 Mal durchführen.

**b) Was wäre, wenn ...**

Im Anschluss an den Film werden Karten ausgeteilt, die mit der Frage „Was wäre wenn ...“ beginnen. Die Teilnehmer sollen diese Fragen vervollständigen, indem sie auf den Film Bezug nehmen und dabei nach möglichen inhaltlichen Veränderungen oder Auswegen fragen (z. B. „Was wäre, wenn ... der Angeklagte noch nicht volljährig wäre?“).

Die Fragen können auch eine Übertragung von Filmrollen auf einzelne Zuschauer beinhalten (z. B. „Was wäre, wenn ... du selbst der Angeklagte wärst?“).

Die ausgefüllten Karten werden eingesammelt und jeder Teilnehmer zieht eine Frage, liest sie vor und beantwortet sie entweder selbst oder fordert gezielt einen anderen Teilnehmer auf, die Frage zu beantworten. Wenn dieser seine Antwort gegeben hat, kann die Gruppe diese Äußerung diskutieren.

**c) 10. Filmtitel erfinden**

Diese Methode eignet sich insbesondere sehr gut für die Auswertung von Kurz- und Zeichentrickfilmen.

Bevor der Film gezeigt wird, erhält die Gruppe den Auftrag, im Anschluss an den Film in kleinen Gruppen zu jeweils 3–4 Personen einen Titel für den Film zu finden. Dafür bekommen die Gruppen 15–20 Minuten Zeit. Die gefundenen Titel werden an die Tafel geschrieben und die einzelnen Gruppen oder Teilnehmer erklären die Bedeutung und die Entstehung ihres Titels. Eventuell können die Kleingruppen aufgefordert werden, sich auf einen Titel zu einigen. Vorsicht: Der Gruppenleiter muss natürlich sehr darauf achten, dass er den Filmtitel nicht vorher verrät. Also: auf den Vorspann und die Filmschachtel achten!

**Unterrichtsentwurf zum Kurzfilm „Ein Gerechter“**

„Ein Gerechter“ ist nur fünf Minuten lang und kommt ohne Dialoge aus. Seine Aussage ist nicht offensichtlich und sicher auch nicht eindeutig. Diese Offenheit und Interpretationsfähigkeit (einen Film als „Text“ lesen) macht ihn besonders interessant für den Einsatz in Sekundarstufe 2, wenn von Schülerinnen und Schülern sowohl ein Interesse an symbolischen, metaphorischen und verschlüsselten Ausdrucksweisen als auch die Fähigkeit zu abstrahierendem und reflektierendem Denken erwartet werden kann.

In Blick auf die Lehrpläne lässt er sich unter anderem zu Themenhorizonten wie Gerechtigkeit, Christsein heute, Nächstenliebe, Einzelner und Masse, Massengesellschaft oder gesellschaftliche Verantwortung einsetzen. Er bietet sich von daher an für die Auseinandersetzung mit Fragen nach der eigenen Lebensgestaltung im Spannungsfeld von Egoismus, berechtigten Eigeninteressen, Hilfsbereitschaft und Altruismus und weitergehend für Überlegungen über den Sinn unseres Lebens.

Inhaltliche Querverbindungen existieren zum Gleichnis vom Barmherzigen Samariter (Lk 10, 28-37), zum Begriff des Gerechten in der christlichen und jüdischen Tradition (Bibel, Talmud, „Allee der Gerechten“ in Yad Vashem) und zur literarischen Vorlage, dem Tagebuch von Witold

## 2. Thema Film



Balance



Drop



Ein Gerechter



Leben in einer Schachtel

Gombrowicz. Der ‚verfilmte‘ Tagebucheintrag findet sich an einem nicht näher bezeichneten Dienstag des Jahres 1958 (Die Tagebücher, 2. Band, Pfullingen 1970, S. 54 ff). Das Tagebuch-Ich ist zunächst geduldiger als der Mann im Film und rettet viele Käfer, bis auch hier „...“, zum Schluss, in mir ein Zusammenbruch erfolgte, plötzlich, glatt, stellte ich in mir das Mitgefühl ein, blieb stehen, dachte gleichgültig ‚nun, nach Hause‘, machte mich auf und ging.“ (56) Gombrowicz Problem macht der Eintrag am folgenden Donnerstag deutlich: „Die Anzahl! Die Anzahl! Ich musste auf Gerechtigkeit verzichten, auf Moral, auf Menschlichkeit – denn ich vermochte der Anzahl nicht gerecht zu werden. Es waren ihrer zu viele. Ich bitte um Entschuldigung! Aber das kommt der Feststellung gleich, dass Moral unmöglich ist.“ (57)

Da der Film intensiv interpretiert werden muss, bietet er sich besonders für Gruppenarbeit an, wo die SchülerInnen die Möglichkeit haben, zunächst ihre eigene Deutung zu entwickeln. Wegen der geringen Anzahl der zu interpretierenden Elemente kann anschließend ‚textbezogen‘ über den Film diskutiert werden.

### 2.11 Zehn Kurzfilm-Tipps

#### Balance

8 min, Deutschland 1989, Christoph und Wolfgang Lauenstein

Fünf Figuren bewegen sich auf einer schwebenden Plattform. Nur wenn sie ihre Bewegungen aufeinander abstimmen, können sie das lebenswichtige Gleichgewicht erhalten. Als eine geheimnisvolle rote Kiste auftaucht, die Töne von sich gibt, gerät die Balance in Gefahr. Denn rücksichtslos versucht jeder, in den Besitz der Kiste zu gelangen.

#### Drop

3 min, Italien 1993, Bruno Bozzetto

Um kleinere Schäden in seiner Wohnung zu beheben, unterbricht ein Mann immer wieder seine Zeitungslektüre. Doch zusehends verschlechtert sich seine Laune, bis ihn schließlich nicht einmal mehr das Auseinanderbrechen von Häusern und Städten stören kann. Erst die globale Katastrophe bringt ihn zur Einsicht und er nimmt seine Reparaturmaßnahmen wieder auf. Als dann jedoch der Mond auszulaufen beginnt, hat er keinen Zweifel: Das fällt nicht in seine Verantwortung.

#### Ein Gerechter

5 min, Frankreich 1999, Mody Barry

Ein Mann ist ans Meer gefahren, um sich zu erholen. Er ist irritiert, als er einen Käfer entdeckt, der auf dem Rücken liegt und nicht mehr weiter kommt. Nach einigem Zögern hilft er ihm. Als sich der Mann jedoch plötzlich einer unüberschaubaren Zahl von Käfern gegenüber sieht, die alle auf dem Rücken liegen, wendet er sich von deren Unglück ab und kehrt zu Badetuch, Sonnenschirm und Lektüre zurück.

#### Leben in einer Schachtel

7 min, Italien 1967, Bruno Bozzetto

Ein Mensch versucht vergeblich, seiner engen Welt zu entkommen. Von der Wiege bis zur Bahre gibt es keinen Ausweg aus den vorgegebenen Rollen und Arbeitsumgebungen. Nur gelegentlich gelingt ihm die Flucht in farbige Pop-Träume, die in krassem Gegensatz zu seinem eintönigen und sich ständig wiederholendem Leben stehen. Am Ende aber scheint es nur jenseits des Grabes vielleicht eine bessere Welt zu geben.

**Der Mönch und der Fisch***7 min, Frankreich 1994, Michael Dudok de Wit*

Ein Mönch möchte einen Fisch fangen, was ihm nicht gelingt, da sich der Fisch ihm immer wieder entzieht und über ihn zu spotten scheint. Zu Musik von Corelli entfaltet sich ein Tanz des Lebens, der Fisch, Mensch und Schöpfung schließlich zu einer mystischen Einheit verbindet. Mönch und Fisch entschweben ins Universum.



Der Mönch und der Fisch

**Spin***8 min, USA 2005, Jamin Winans*

Ein DJ fällt vom Himmel. Mit Hilfe seiner Plattenteller ist er in der Lage, in den Ablauf der Dinge einzugreifen. Ein schwerer Unfall? Kein Problem. Der DJ macht das Geschehen rückgängig und gibt dem Ball, der den Unfall verursacht hat, einen anderen Drive. Doch ganz so einfach ist es nicht: Die veränderte Bahn des Balls ruft eine neue Katastrophe hervor. Erst nach einer Reihe von Versuchen hat er die Situation in Griff und den Unfall verhindert. Doch dann fällt einem kleinen Mädchen die Puppe aus der Hand und zerbricht. Soll er erneut eingreifen?



Spin

**Trickot – Das T-Shirt (Sampler: Bilder im Kopf)***11 min, Kanada 2006, Hossein Martin Fazeli*

Ein Mann fährt an einer Tankstelle vor und kommt mit dem Ladenbesitzer in dem kleinen Geschäft ins Gespräch. Sie stellen fest, dass sie sich beide für Baseball interessieren und der Kunde zwar aus der Gegend stammt, jetzt aber in Amerika lebt. Als dieser sich allerdings an der Aufschrift auf dem T-Shirt des Verkäufers („Gott ist tot“) zu stören beginnt und sich in seiner nationalen Ehre gekränkt fühlt, eskaliert die Situation. Was für den einen nur ein witziger Spruch zu sein scheint, betrachtet der andere als Angriff auf die Grundlagen seiner Überzeugung.



Trickot

**Der Unbekannte***9 min, Deutschland/Frankreich 2004, Juliette Soubrier*

Während des Weihnachtssessens klopft es an der Tür eines Klosters. Ein Unbekannter begehrt Einlass und wird zum Essen eingeladen. Der Unbekannte ist verletzt, aber er spricht nicht. Manches deutet darauf hin, dass es sich um den wiedergekehrten Christus handeln könnte. Die Mönche zeigen sich jedoch von der Situation überfordert. Sie fordern ihn auf, das Kloster wieder zu verlassen. Nur ein alter, blinder Bruder protestiert; vergeblich. Grußlos lässt der Unbekannte die Gemeinschaft ratlos zurück



Der Unbekannte

**Under there / Da unten***3 min, USA 2006, Jeremy D. Lanny*

Ein Mädchen spielt auf einem Friedhof Fußball. Ein vorbeikommender Mann findet das ziemlich unpassend. Als er erfährt, dass der Bruder des Mädchens hier begraben ist, versucht er ihr zu erklären, dass man mit Toten nicht Fußball spielen kann. Sie seien im Himmel und nicht unter der Erde, wie das Mädchen meint. Das Mädchen allerdings hält ihn für ein wenig seltsam und spielt weiter Ball.



Under there / Da unten

**Vater und Tochter***9 min, Niederlande/Großbritannien 2000, Michael Dudok de Wit*

Ein kleines Mädchen verabschiedet sich von seinem Vater, der mit einem Boot auf das Meer hinaus rudert und nicht wiederkehrt. Ihr ganzes Leben hindurch kommt die Frau immer wieder an die Stelle zurück, wo sie als Kind von ihrem Vater Abschied genommen hat, und hält Ausschau. Aber erst im Tod begegnet sie ihm wieder: Alt geworden, geht sie ins Meer hinein, findet das Wrack des Bootes und wird schließlich von ihrem Vater empfangen und in die Arme geschlossen.

Vater und Tochter

abb. fehlt, kommt!

## 2. Thema Film

### 2.2 Spielfilm im Unterricht

Auf den ersten Blick ist der Spielfilm kein Medium, das sich für den Einsatz im Schulunterricht eignet. Eigentlich verbietet dessen Spieldauer von vornherein eine derartige Nutzung, weil die Gesamtsichtung eines Films mindestens zwei, eher jedoch drei Schulstunden benötigt, und eine solche Portionierung sowohl der Rezeption des Films als auch seiner ästhetischen und inhaltlichen Einheit zuwiderläuft und eine zielgerichtete Auseinandersetzung mit ihm erschwert oder gar vollständig unmöglich macht.

Wer trotzdem Spielfilme einsetzt, kommt zusätzlich in den Verdacht, dieses Medium nur dazu verwenden zu wollen, auf einfache Weise Stunden zu füllen. Leider gibt es diesen Missbrauch durchaus, manchmal sogar in einem Umfang, der nicht nur den Spielfilmeinsatz, sondern den Einsatz von filmischen Medien in bestimmten Fächern oder im Unterricht einer Schule überhaupt in Misskredit bringt.

Das ist mehr als schade, denn eine pädagogisch motivierte und didaktisch durchdachte Auseinandersetzung mit Spielfilmen kann den Unterricht inhaltlich und methodisch bereichern und dessen Wirkung bei den Schülerinnen und Schülern erhöhen.

In der Süddeutschen Zeitung stellen die Filmkritiker am Ende des Kino-Jahres ihre „magischen Momente“ vor, jene Augenblicke in Filmen, die ihnen als außerordentliche Erlebnisse in Erinnerung geblieben sind. Vor aller professionellen Kritik kommen hier die Lust am Schauen, am Effekt und am schönen Schein, die Freude an Farbe, Bewegung und Musik, die durch anrührende Geschichten hervorgerufenen Emotionen und die ganz persönlichen und subjektiven Vorlieben zu ihrem Recht. Aller analytischen Durchdringung und didaktischen Aufbereitung geht nämlich das gesamtheitliche ästhetische Erlebnis voraus: die unmittelbare und unverstellte Wahrnehmung der eigenen Reaktion auf den gestalteten Ausdruck anderer Wirklichkeitsauffassungen, Sehweisen und Lebenswelten.

Natürlich heißt das nicht, dass alle subjektiven Wahrnehmungen den gleichen Stellenwert haben. Zumindest aber heißt es, dass es keine Erkenntnis, keinen Erkenntnisfortschritt und erst recht keine Erkenntnisse vermittelnde Pädagogik geben kann, die ihren Ausgangspunkt anderswo als bei den Erlebnissen und Erfahrungen der Einzelnen hat.

Filme sind voller Geschichten, Themen, Schlüsselbilder, Fragen und Antworten. Selbst der gern kritisierte Mainstream bietet für ethische und religiöse Fragestellungen immer wieder diskussionswürdige Anregungen, allein schon deshalb, weil das Kino am Puls der Zeit bleiben muss. Ein genauer Blick lohnt. Dabei darf Klischeehaftigkeit und Seichtigkeit vieler Filmproduktionen (Stichwort „Hollywood“) einem Pädagogen nicht den Blick dafür verstellen, dass Klischees, oder, weniger wertend, „vereinfachte Darstellungen der Wirklichkeit“, am Anfang jedes Lernprozesses stehen. Im Kitsch des Happy-Ends liegt auch ein Vorschein real möglichen oder wenigstens wünschenswerten Glücks.

Es ist eine der zentralen Aufgaben des Religionsunterrichts, Kinder und Jugendliche auf ihrem Weg vom Klischee zu einer realistischen und angemessenen Sicht der Wirklichkeit zu begleiten. In einer Mediengesellschaft kann das nur in der Auseinandersetzung mit prägenden Medien gelingen. Und dazu gehört der Spielfilm.

So faszinierend die Möglichkeiten sind, die sich über den Einsatz von Spielfilmen eröffnen können: Es bleibt, wie gesagt, als zentrales didaktisches Problem deren Länge. Ein durchschnittlicher Spielfilm ist mindestens 90 Minuten lang und passt in keine Unterrichtsstunde.

#### **Was tun, wenn man dennoch das inhaltliche Potential von Spielfilmen nutzen möchte?**

- Als Hauptregel für den Einsatz kann gelten: In regulären Unterrichtsstunden sollte man nur mit Ausschnitten arbeiten (nicht länger als 20 min, besser kürzer, in das Unterrichtskonzept eingebunden).
- Immer wieder eignen sich auch die offiziellen Filmtrailer, um mit einem Spielfilm zu arbeiten. Sind sie gut gemacht, erzählen sie die Geschichte des Films und enthalten entsprechende Schlüsselszenen (vgl. 3.2 Vom Screenshot zum Arbeitsblatt/Trailer zu „Avatar“)

- Der Einsatz von Ausschnitten aus Spielfilmen kann auch dann Sinn machen, wenn den Schülerinnen und Schülern der Film in seiner Gesamtheit nicht bekannt ist. Oft genügt eine kurze Einführung, um einen Ausschnitt zu situieren.
- Es gibt in Spielfilmen immer wieder Sequenzen, die wie ein Kurzfilm für sich stehen können
- Ausschnitte können auf den ganzen Film neugierig machen und als Motivation für weitere Recherchen oder eine vollständige Sichtung in einem geeigneten Rahmen dienen.
- Ein Spielfilm kann sogar zum Gegenstand des Unterrichts werden, ohne dass man den in Frage stehenden Film ganz oder in Ausschnitten zeigt. Wenn ein Film Thema bei den Schülern ist, dann genügt ein Szenenbild, um mit ihnen darüber ins Gespräch zu kommen.

Beim Einsatz von Spielfilmen ist deren Alterseinstufung zu beachten. Die von der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) im Blick auf den Jugendschutz vergebenen Freigaben sind verbindlich (kein Film ab 16 mit einer 7. Klasse. Ärger mit den Eltern ist vorprogrammiert, juristische Konsequenzen sind möglich). Die Altersfreigaben stellen auch keine Empfehlungen dar, sondern bringen nur zum Ausdruck, dass für die avisierte Altersgruppe durch die Rezeption des Films im Regelfall mit keiner Beeinträchtigung oder Schädigung zu rechnen ist. Sie sind auf jedem Video- oder DVD-Cover abzulesen.

## 2.21 Fünf Spielfilmsequenzen

### *Vorschläge zur Arbeit mit Spielfilmausschnitten*

Wer die genannten Spielfilm nicht kennt, dem ist natürlich angeraten, sie erst einmal in ihrer Gänze anzuschauen. Das kostet Zeit (und macht Spaß), aber ohne das geht es nicht, damit man die Ausschnitte einordnen, interpretieren und in ihrer Rückbezüglichkeit auf das Filmganze verstehen kann. Für die SchülerInnen ist diese Voraussetzung nicht notwendig, da die Ausschnitte pädagogisch eng geführt werden. Die Lehrkraft nutzt ihre Deutungshoheit, um den Blick auf bestimmte Fragen und Themen zu lenken. Der Einsatz der Ausschnitte ist hier nur kurz skizziert.

#### **Toy Story 1, USA 1995, Sequenz ca. 3 min: 34:44 – 37:08**

##### **Die Kralle**

Der Cowboy und Buzz Lightyear, die Hauptfiguren des Films, landen in einem der Spielgeräte, aus denen man sich mit Hilfe einer von außen bedienten Kralle Plüschtiere und ähnliches angeln kann. Der Ausschnitt zeigt „ideologisch verblendete“ grüne Gummiwesen, die glauben, die Kralle herrsche über ihr Leben und gelegentlich werde einer von ihr auserwählt und in den Himmel gehoben. Nur der Cowboy begreift, dass sie Gefangene ihrer Ideologie sind. Er stellt gewissermaßen den Propheten dar, der von außen kommt und von einer größeren Welt kündigt. Geeignet ist die Sequenz vor allem für höhere Klassen als Einstieg in Themen wie: Gottesbild, Illusion und Realität, Sekten, Wahrheit von Religion, Propheten. Was bedeutet es, wenn man jemandem sagt, er habe ein falsches Bild von der Welt? Wann kann man das mit Recht behaupten?



Toy Story

#### **Prinz von Ägypten, USA 1998, Sequenz ca. 7 min: 23:00 – 26:30**

##### **Die belebte Bildwand**

„Prinz von Ägypten“ erzählt die Geschichte des Moses im Zeichentrick. Die ausgewählte Sequenz zeigt ihn in dem Moment, als er erkennt, dass er kein Ägypter ist und zu den Hebräern gehört. Die Wandgemälde, die er betrachtet, werden lebendig und erzählen Mose die ganze Geschichte der Unterdrückung Israels in Ägypten. Visuell faszinierend, kompakt und schlüssig hat man hier in nuce die zentralen Elemente der Mosesgeschichte: seine Herkunft, sein Leben als Ägypter, das Schicksal seines Volkes, das Motiv für den Auszug aus Ägypten. Die Nähe zu Comic und Bildgeschichten erlaubt es auch, die Sequenz über Screenshots in ein Bilderbuch zu verwandeln oder interpretationsfähige Einzelbilder für Arbeitsblätter zu erzeugen.



Prinz von Ägypten

## 2. Thema Film



König der Könige

### **König der Könige, USA 1961, Sequenz ca. 5 min: 1:19:08 – 1:23:44**

#### ***Die Bergpredigt***

Jesusfilme sind ein theologisch besonders interessantes Genre, da sie vor der Aufgabe stehen, die dogmatische Aussage „wahrer Mensch und wahrer Gott“ visuell umzusetzen. In der Regel fällt dabei eine Seite unter den Tisch. In „*König der Könige*“ ist es die menschliche Dimension: Jesus wird als „König der Könige“ inszeniert, als das herrscherliche Wesen aus einer anderen Welt. Musik, Kameraeinstellungen, Gestik, Sprachpathos: alle gestalterischen Elemente weisen in diese Richtung. Diese Schlagseite macht unmittelbar anschaulich, welche Christologie hier vertreten wird. Ein Vergleich mit anderen Jesusfilmen bringt weitere Erkenntnisse über ‚Einseitigkeiten‘ und damit Einsichten in die Zuordnungsproblematik: Bei Gibsons „*Passion*“ ist Jesus nur stellvertretend leidender Mensch, bei „*Jesus von Montreal*“ fehlt letztlich der Transzendenzbezug: Die Auferstehung ist rein immanent gedacht.



Drachen zähmen leicht gemacht

### **Drachen zähmen leicht gemacht, USA 2010, Sequenz ca. 5 min 27:12 – 31:48**

#### ***Interkultureller Dialog***

Die Hauptfigur in diesem Film, ein kleiner Wikinger, ist ein Außenseiter. Er will nicht kämpfen, sondern liebt die Bücher und sein Vater ist ziemlich ratlos. Als er einen kleinen Drachen nicht töten kann, obwohl Drachen die Todfeinde der Wikinger sind, entwickelt sich zwischen dem Jungen und dem Drachen eine Freundschaft. Die ausgewählte Sequenz handelt von der ersten Annäherung, einer „interkulturellen Begegnung“, die über gegenseitige Beobachtung, das gemeinsame Essen und eine Verständigung über Symbole zur ersten vertrauten Berührung führt: eine Verteidigung im Falle eines Angriffs wäre nicht mehr möglich. Aber sie ist auch nicht mehr nötig. „*Drachenzähmen leicht gemacht*“ ist ein Film, der gerade in unteren Klassen sehr gut funktioniert.



Die Truman Show

### **Die Truman Show, USA 1998, Sequenz ca. 8 min: 1:26:13 – 1:33:30**

#### ***Paradigmenwechsel***

Truman weiß nichts davon, dass er der Held einer Fernsehshow ist. Aber in seinem Leben gibt es Unstimmigkeiten, denen er schließlich auf den Grund gehen will. Sein Aufbruch endet in einem völlig verblüffenden Paradigmenwechsel: er muss erkennen, dass seine Welt eine kleine Welt war und die eigentliche Welt und das eigentliche Leben überhaupt erst vor ihm liegen. Der Ausschnitt zeigt diesen Moment des Zusammenbruchs der alten Gewissheiten, den Einbruch des Wirklichen und die Entscheidung des Protagonisten zur Freiheit. Strukturelle und inhaltliche Parallelen mit dem Ausschnitt aus „*Toy Story*“ lassen auch einen interessanten Vergleich der beiden Sequenzen zu.

## 2.22 Informative Internetseiten für die Arbeit mit Spielfilmen

### www.lernort-kino.de

Das Projekt Lernort Kino engagiert sich für den Kinobesuch mit ganzen Schulklassen und ist Teil des vom Instituts für Kino und Filmkultur (www.film-kultur.de) erarbeiteten Angebots. Auf beiden Seiten finden sich zahlreiche Materialien für die Arbeit mit Filmen, unter anderem Themenzuordnungen von Filmen und nach Registrierung downloadbare ausführliche Filmhefte.

### www.visionkino.de

Vision Kino veranstaltet in Zusammenarbeit mit den Ländern und der Bundeszentrale für politische Bildung Schulfilmwochen, sichtet das aktuelle Kinoprogramm und empfiehlt monatlich bis zu sechs Filme hinsichtlich ihres filmpädagogischen Potenzials.

### www.bpb.de

Die Bundeszentrale für politische Bildung gibt eine Reihe mit ausführlichen Materialien zu Filmen heraus, die als PDF-Dateien kostenlos zur Verfügung stehen (Stichwort: „Filmhefte“). Sie sind sehr opulent gemacht und bieten Anregungen jeder Art für den Einsatz der beschriebenen Filme.

### www.epd-film.de und www.film-dienst.de

Die Seiten der beiden Filmzeitschriften mit kirchlichem Background informieren über das aktuelle Kinoangebot und liefern Hintergrundmaterial zu Kino und Film. Auch wer die Hefte nicht bezieht, erhält im Internet schon reichlich Material. So stehen beispielsweise die ausführlichen Filmbesprechungen des Filmdienstes zwei Wochen kostenlos zur Verfügung.

### www.moviemaze.de

Die Seite Moviemaze bietet ein umfangreiches Archiv mit herunterladbaren Trailern, die sich oft als Einstieg in bestimmte Filme oder Themen eignen. Außerdem verweisen die jeweiligen Infoseiten zu den Filmen auf Plakatschritte, Homepages und weitere Materialien.



Movie Maze



Lernort Kino



Lernort Kino



bpb



Film-Dienst

## 2. Thema Film

### 2.3 Low Budget – Mit geringem Aufwand Filme drehen.

#### *Ein Modell für Gruppen*

Bis vor noch nicht allzu langer Zeit war es sehr aufwändig und kostspielig, einen Film zu drehen, zu schneiden und zu veröffentlichen. Das hat sich mit der rasanten Entwicklung der neuen Medien und den Filmaufnahmemöglichkeiten von digitalen Fotoapparaten und Handys grundlegend geändert. Zentrale Idee des hier vorgestellten Modells ist es, diese neuen Möglichkeiten im Schulunterricht nutzen, weil sich so die Forderung nach aktiver Medienarbeit mit geringem Aufwand und großem Erfolg umsetzen lässt. Filme konzipieren und drehen macht Spaß und die Ergebnisse können sich sehen lassen.

Das Modell gliedert sich in sechs Arbeitseinheiten. Ergebnis der Gruppenarbeit sind in der Regel kurze Filme von etwa drei bis acht Minuten Länge. Es lässt sich im Zusammenhang während eines Projekttag oder auch auf mehrere Unterrichtsstunden verteilt durchführen. Es ist auch kein Probleme, einzelne Phasen außerhalb des Unterrichts als Hausaufgaben durchführen zu lassen. Einzige Voraussetzung des Projekts: Die Leiterin/der Leiter sollte selbst schon einmal einen Film mit Fotoapparat und dem Schnittprogramm Moviemaker gedreht und geschnitten haben.

#### **a. Bereitstellung der technischen Voraussetzungen (ca. 30 min)**

Trotz der einfachen Technik und der Vertrautheit der Schülerinnen und Schüler mit ihren Fotoapparaten ist es wichtig, vor Beginn eines Filmprojektes einige Dinge abzuklären. Das Projekt kann auch mit Handys durchgeführt werden, es empfiehlt sich aber die Nutzung von Fotoapparaten, da Aufnahme, Dateiformate, Transfer von Daten und Datenbearbeitung deutlich einfacher zu handhaben sind.

Jedes „Filmteam“ sollte aus 4–6 Mitgliedern bestehen und benötigt jeweils einen digitalen Fotoapparat mit Filmfunktion sowie ein neueres Notebook mit dem Betriebssysteme Windows Windows 7 oder höher. Bewährt hat sich als Schnittprogramm *Moviemaker Live*, das auf der Moviemaker-Seite von Microsoft (<http://windows.microsoft.com/de-de/windows-live/moviemaker#t1=overview>) kostenlos heruntergeladen und dann installiert werden kann. Von Vorteil ist ein in das Notebook integrierter Kartenleser. Die Filmfunktion des Fotoapparats wird auf mittlere Qualität (640 x 480 Pixel) eingestellt. Es empfiehlt sich, Probeaufnahmen zu machen und vor allem auch die Tonqualität der Aufnahme zu überprüfen, um das am besten geeignete Gerät auswählen zu können.

Neben dem erwähnten Schnittprogramm „*Moviemaker Live*“ benötigt man einen Software-Player zum Abspielen der Filme. Unter den Freeware-Angeboten im Internet ist der VLC-Player ([www.videolan.org](http://www.videolan.org)) eine gute Wahl. Die Präsentation der fertigen Filme am Ende des Projektes macht natürlich mit Beamer und gutem Ton am meisten her. Aber eine Fernseh wiedergabe oder ein großes Notebook-Display tun es zur Not auch.

#### **b. Die Themenfindung (bis zu 45 min)**

Zum Thema eines Filmes kann praktisch alles werden. Es bestimmt sich aus dem Zusammenhang, in dem das Projekt durchgeführt wird: Religionsunterricht, Klassenfahrt, Jugendgruppe usw. Dabei funktionieren auch ganz plakative und abstrakte Themenvorgaben wie „Gerechtigkeit“, „Gemeinschaft“ oder „Auferstehung“ sehr gut, da sie zu kreativen Überlegungen zwingen und überraschende Ideen hervorbringen. Auch die Verfilmung einer Geschichte oder biblischen Perikope bieten sich an. Vorgaben wie „Unsere Kirche“ oder „Unsere Schule“ führen eher zu kleinen Dokumentarfilmen, Themen wie „Sehnsucht“, „Zufriedenheit“ o. ä. dagegen zu filmischen Impressionen, oft mit starkem Musikanteil. Gibt man die Themen vor, ist diese Einheit schnell erledigt, lässt man die Gruppen die Themen selbst finden, muss man entsprechend Zeit veranschlagen.

#### **c. Die Bereitstellung des Materials (60–90 min)**

Bereitstellung des Materials heißt: Der Dreh beginnt. Neben dem Drehen der Filmsequenzen

selbst kann zur Bereitstellung von Material auch gehören: Requisiten besorgen, Drehgenehmigungen einholen, das Fotografieren von Standbildern, die Musik-Auswahl oder das Zeichnen von Grafiken, die in das Projekt eingebunden werden sollen usw. Soll ein Trickfilm erstellt werden, ist zu bedenken, dass man für eine einigermaßen flüssige Bewegung acht bis zehn Bilder pro Sekunde rechnen muss. Um Frust zu vermeiden, ein paar Merkpunkte:

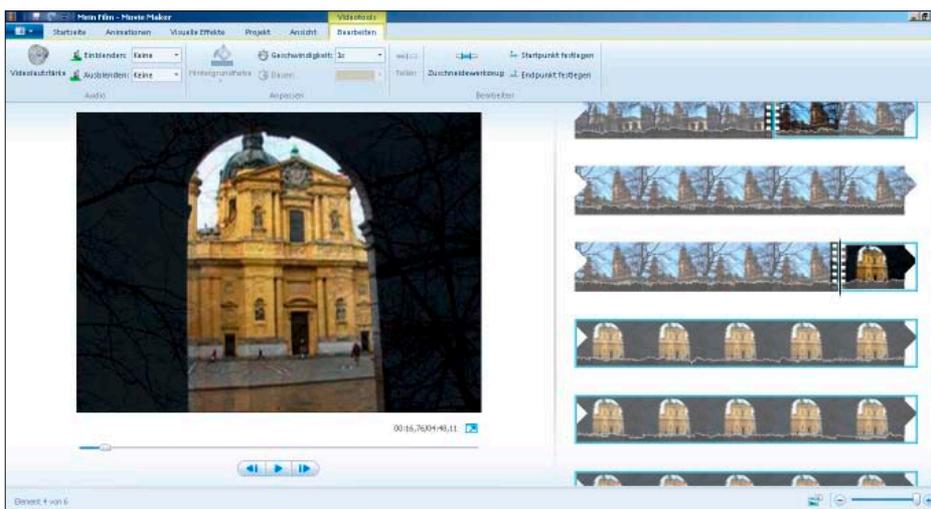
- Wenigstens einmal vor Beginn der Dreharbeiten überprüfen, ob die Kamera einwandfrei funktioniert;
- Noch einmal eindringlich daran erinnern, dass ein vernünftiger Film-Ton bei Fotoapparaten nur dann zu erwarten ist, wenn man auf die Kamera hin spricht, laut redet und zu große Abstände vermeidet;
- Aufgenommenes Material zwischenzeitlich auf dem Notebook sichern. Was man hat, das hat man. Auch erst einmal eine Sicherungskopie zu behalten, kann nie ein Fehler sein.

Der Abschluss dieser Arbeitsphase besteht darin, das gesamte Material in einen entsprechend benannten Projektordner auf dem Notebook abzulegen. Es empfiehlt sich auch, das Material bereits jetzt zu sichten, zu ordnen und zu benennen, sodass beim eigentlichen Schneiden ein schneller Zugriff auf das Gewünschte möglich ist.

#### **d. Einführung in das Schnittprogramm „Moviemaker Live“ (bis zu 30 min)**

Man kann davon ausgehen, dass sich einer oder mehrere SchülerInnen bereits mit dem Schnittprogramm auskennen. Sollte das nicht der Fall sein, ist es auch nicht so schlimm, denn „Moviemaker“ ist nahezu narrensicher und intuitiv zugänglich. Die Leiterin/der Leiter des Projektes kann eine kurze Einführung geben. Kernpunkte der Einführung sollten sein:

- Das erstmalige Anlegen eines Moviemaker-Projekts (Schnittprotokoll): Projekt speichern unter. Moviemaker speichert dann automatisch Sicherungskopien der bereits durchgeführten Arbeit;
- Das Importieren des Materials (Filmclips, Musik, Bilder, Grafiken) in den Moviemaker;
- Die Funktionalitäten der Werkzeugleiste (Bildschnitt, Übergänge, Effekte). Man kann die Bildelemente beliebig arrangieren, kürzen und schneiden und sich mit dem Marker im Film bewegen;
- Der Umgang mit den beiden Tonspuren. Moviemaker zeigt den Originalton der Filmclips an, stellt aber eine zweite Tonspur zur Verfügung, auf die man beliebige Musik ziehen kann. Es ist möglich, die beiden Tonspuren zu überlagern oder auch den Originalton der Filmclips stumm zu schalten und durch einen anderen Sound zu ersetzen;
- Funktionalität der Schrift-Elemente: Vorspann, Nachspann und Text auf Film;
- Ausspielen des Films nach Wahl des Formats (wmv oder mp4) und der Dateigröße.



Schnittprogramm Moviemaker

## 2. Thema Film

### e. Das Schneiden des Films (120 min)

Das Schneiden stellt die eigentliche Arbeit dar. In der Auseinandersetzung über die beste Umsetzung des eigenen Konzepts auf der Grundlage der vorhandenen Materialien und technischen Voraussetzungen entstehen lebhaft und fruchtbare Auseinandersetzungen. Die Aufgabe der Projektleiterin/des Projektleiters in dieser Phase besteht im Wesentlichen darin, auftretende Probleme zu lösen. Dazu gehören oft: Fragen zur Umsetzbarkeit gestalterischer Ideen, Fragen nach speziellen Funktionen von Moviemaker, Konvertierungsprobleme, Fragen nach dem Schneiden des Tons und ähnliches.

### f) Die Präsentation der Filme (30 min)

In dem beschriebenen Projekt- und Zeitrahmen kommen Filme von wenigen Minuten Länge zustande. Als Faustregel kann man festhalten: 1 Minute Film – 20 min Schnitтарbeit (und mehr). Haben alle Gruppen an einem Thema gearbeitet, besteht jetzt die Möglichkeit zu vergleichen. Bei verschiedenen Themen ergibt sich ein kleines Filmfestival. Plattformen wie *Youtube* bieten die Möglichkeit, Filme hoch zu laden und einer größeren Öffentlichkeit vorzustellen. Dabei muss sowohl darauf geachtet werden, dass alle Teammitglieder, vor allem die, die im Bild erscheinen, damit einverstanden sind, und dass zweitens keine Urheberrechte verletzt werden. Das kann



Beispiele aus einem Projekt zum Thema „Gemeinschaft“



### 3. Thema Digitale Medien

belste Möglichkeit, Arbeitsblätter zu erstellen.

#### 3.2 Vom Screenshot zum Arbeitsblatt

Es soll Leute geben, die ihre Arbeitsblätter mit Adobes InDesign gestalten und sich wundern, dass das so aufwändig ist. Es geht auch einfacher. Auf der unter 3.1 eingeführten Software-Plattform Portableapps finden sich das Layoutprogramm Draw (Teil von Open Office), das Grafikprogramm PhotoFiltre und der VLC-Mediaplayer. Die Aufgabe lautet, mit deren Hilfe ein Arbeitsblatt zum Kino-Trailer von „Avatar“ zu entwerfen. Das Arbeitsblatt soll dazu dienen, entscheidende Themen des Films zu erarbeiten.

Layoutprogramme dienen der Anordnung von einander unabhängiger Einzelemente. Entscheidend für die Gestaltung sind in unserem Beispiel aussagekräftige Bilder aus dem Trailer. Wie aber kommt man an Screenshots aus dem Trailer?

1. Die erste und einfachste Möglichkeit besteht in der DRUCK-Taste ihres Computers. Sie erzeugt unter Windows im Zwischenspeicher ein Abbild des Bildschirminhaltes. Dieses Abbild können Sie in das Grafikprogramm PhotoFiltre einfügen (**Bild 1**) und ihren Wünschen gemäß weiter bearbeiten (**Bild 2**). Weitere Zugriffe bieten Browserplugins (für Chrome beispielsweise die kostenlose Erweiterung ‚Lightshot‘) oder das Screen-Capture-Plugin für Photofiltre. Es findet sich auf der Herstellerseite unter [www.photofiltre.com](http://www.photofiltre.com) (Freeware/Plugins) und muss nach dem Download in das Pluginverzeichnis des Programms kopiert werden (App/Photofiltre/Plugins). Also: Avatar-Trailer in Youtube bis zum gewünschten Bild laufen lassen, Druck-Taste drücken, Bild in PhotoFiltre einfügen. Fertig.
2. Die zweite Möglichkeit eröffnet sich über den VLC-Mediaplayer. Sie setzt allerdings voraus, dass man den gewünschten Film als DVD oder Medien-Datei vorliegen hat. Film starten, an der gewünschten Stelle anhalten, Shift + S drücken: Das entsprechende Bild wird im vorher unter Extras/Einstellungen/Video gewählten Verzeichnis abgelegt (**Bild 3**). Sobald die gewünschten Bilder vorliegen, kommt Open Office Draw ins Spiel. Die Funktionen des Programms erschließen sich schnell, wenn man versuchsweise die verschiedenen Tools einmal ausprobiert. Im Grunde geht es nur noch darum, die gewünschten Bild-, Text- und Grafikelemente didaktisch überlegt anzuordnen:

Ein elektronisches Legespiel.

1. Bilder auf die Arbeitsfläche kopieren, Größe anpassen (**Bild 4**) und gewünschte Anordnungen herstellen. Das kann dann so aussehen: (**Bild 5**)
2. Von den Schülern auszufüllende Flächen erzeugen: (**Bild 6**)
3. Überschrift über das Arbeitsblatt setzen und Aufgabenstellung formulieren: (**Bild 7**)
4. Der Erwartungshorizont für die von den SchülerInnen auszufüllenden Felder könnte dann



Bild 1



Bild 2

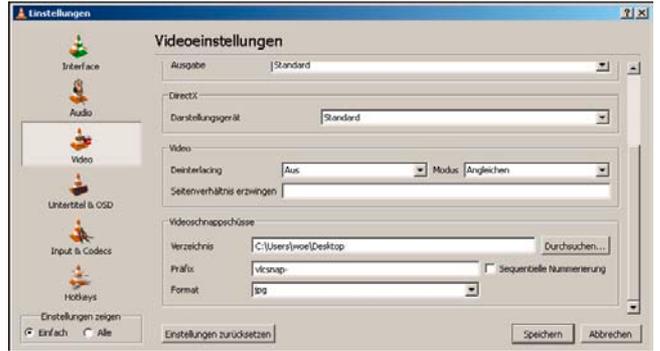


Bild 3

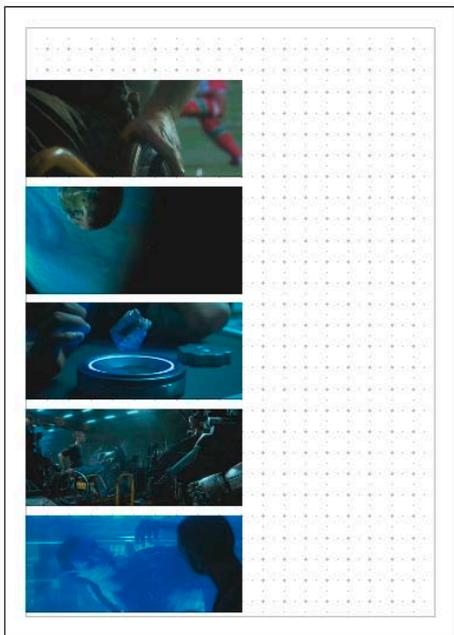


Bild 4

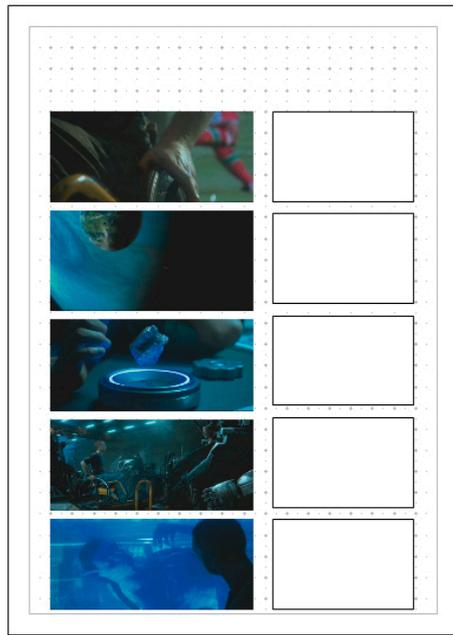


Bild 5

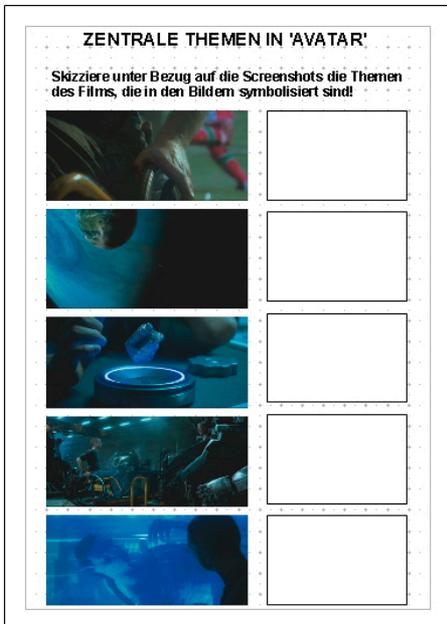


Bild 6



Bild 7

### 3. Thema Digitale Medien

so aussen: (Bild 8)

#### 3.3 Jenseits der Pixel – Bilderwelten

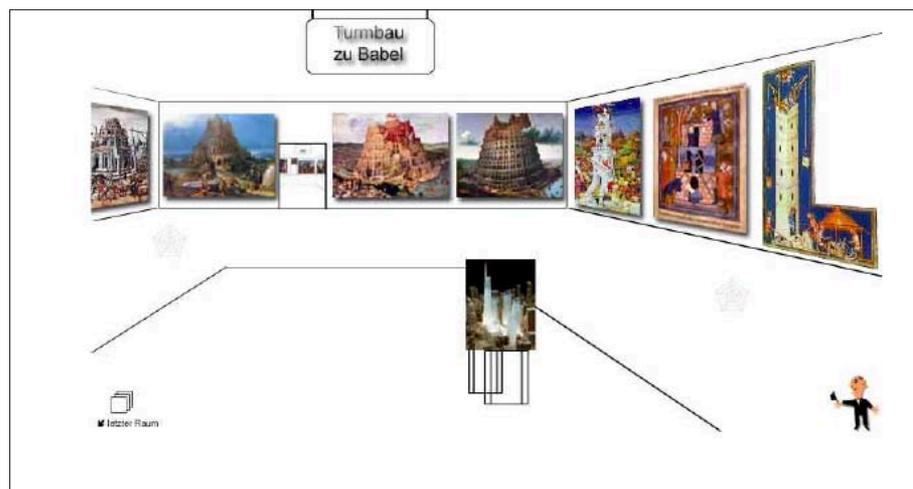
Früher stürmten die Menschen die Bilder, inzwischen stürmen die Bilder die Menschen. Wir reden vom „Iconic Turn“. Will sagen: Das Problem ist nicht mehr, an Bilder heranzukommen, sondern im „Bildersturm“ schnell diejenigen zu finden, die man für die eigene Arbeit benötigt und deren Nutzung problemlos möglich ist. Denn Bilder sind ein wichtiges Element vor allem auch des Religionsunterrichtes, dessen Themen auf sie angewiesen sind, wenn er sich nicht in der dogmatischen Abstraktion verlieren will. Wort und Bild verweisen aufeinander: Ein Bild sagt mehr als tausend Worte. Aber auch: ohne Worte bleiben die Bilder beliebig.

##### a. Symbolbilder

Den optimalen Zugriff auf Symbolbilder bietet der **Tiroler Bildungsserver** unter <http://bilder.tibs.at>. Er verfügt über einen umfangreichen Bestand, der fortlaufend erweitert wird (> 30.000 Dateien), eine klar gegliederte Bedienoberfläche, eine schlüssige Bildsuche, einen Bilddownload in drei Qualitätsstufen und die Lizenzierung des gesamten Materials unter einer Creative-Commons-Lizenz (vgl. unten). Mehr braucht man nun wirklich nicht. Aber natürlich gibt es noch zahlreiche andere Quellen. Wer also unter den 186 Sonnenuntergängen des Tiroler Bildungsservers den richtigen nicht finden kann, kann bei wikipedia auf <http://commons.wikimedia.org> (etwa 16 Millionen frei verwendbare Mediendateien, darunter einige hundert Sonnenuntergänge) weiter suchen.

##### b. Kunstwerke

Neben Symbolbildern sind Abbildungen von Kunstwerken, seien es nun Zeichnungen, Gemälde oder Bauwerke, das zweite große Gebiet, das für Unterricht, Gemeinde und Erwachsenenbildung von Bedeutung ist. Direkt auf den Religionsunterricht bezogen sind die Seiten „**Religiöse Bilder und Kunstgestaltung im Unterricht**“ ([www.uni-leipzig.de/ru](http://www.uni-leipzig.de/ru)) des Instituts für Religionspädagogik an der Universität Leipzig. Sie stellen nicht nur eine umfangreiche, nach religiösen Motiven gegliederte Gemäldesammlung (von „Apostel“ bis „Passion“) zur Verfügung, sondern liefern zusätzlich auch Überlegungen zum Umgang mit Bildern. Allerdings wird die Seite nicht mehr weiter entwickelt. Eine vergleichbar systematisierte Auswahl religiöser Kunst bietet **das virtuelle Museum „Die Eule der Minerva“** ([www.eule-der-minerva.de](http://www.eule-der-minerva.de)). Moderner religiöser Kunst widmet sich die beim religionspädagogischen Portal RPI-Virtuell angesiedelte Artothek mit der Adresse <http://arsacre.rpi-virtuell.net/artothek>. Sie gliedert sich in Ausstellungsräume, die einzelnen Künstlern, Themen („Friedhofsendel“, „Kreuzwege“)



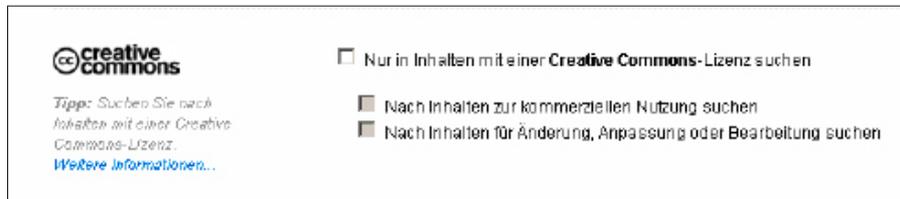
und Projekten („Glut statt Asche“) gewidmet sind.

### c. Creative Commons

Bilder spielen im Bildungsbereich eine große Rolle. Deshalb ist es wichtig, sich über die urheberrechtlichen Rahmenbedingungen der Bildnutzung im Klaren zu sein. Allgemein kann davon ausgegangen werden, dass in der Schule und anderen Bildungsbereichen juristische Probleme im Zusammenhang von Bildnutzungen vor allem dann entstehen, wenn unzulässig Bilder vervielfältigt, reproduziert und veröffentlicht werden. Bildmaterial dagegen, das unter „Creative Commons“ lizenziert ist, kann nach Maßgabe des Autors frei genutzt werden. Der Rechteinhaber kann zum Beispiel die Vervielfältigung, Verbreitung und öffentliche Wiedergabe seines Werkes erlauben, sofern der Name des Rechteinhabers genannt („BY“ = von) wird, wenn die Nutzung kostenlos bleibt, also keine kommerziellen (NC = Non commercial) Zwecke verfolgt werden und wenn das Bild nicht bearbeitet wird (ND = No derivatives). Weitere Informationen zu diesen Lizenzen finden sich auf der Website <http://creativecommons.org/licenses>.

### d. Lizenzmodelle

Sowohl die Google-Suche als auch die umfangreiche Fotodatenbank flickr.com sehen in den erweiterten Sucheinstellung die Auswahl von Lizenzmodellen vor. Es ist also auch hier möglich, Bilder für die jeweils gewünschte Nutzung auszufiltern und urheberrechtlich unbedenkliches Bildmaterial für Unterrichtszwecke zu benutzen. Wählt man eine Lizenz, die auch



Nutzungsrechte Creative Commons



Nutzungsrechte Google Earth

eine Bearbeitung des Bildes zulässt, eröffnen sich über Bildbearbeitungsprogramme (vgl. 3.1 Portable Programme) eine Fülle von didaktischen Möglichkeiten: Beschriftung, Hervorheben einzelner Partien, Ausschnittvergrößerungen usw.

Welche Möglichkeiten das Internet für die Erschließung von Kunst für religionsdidaktische Zwecke bietet, demonstriert die Webpräsenz des Genter Altars von Jan van Eyck unter <http://clostertovaneyck.kikirpa.be/>. Die Detailstudien, die er erlaubt, gehen weit über das hinaus, was ein (seinen eigenen Wert besitzender) Museumsbesuch leisten könnte. Das Bildmaterial darf frei für Bildungszwecke genutzt werden.

Eine ausführliche Reflexion über den Status von digitalen Bildern und deren Einsatzmöglichkeiten im Unterricht stellt die unter [www.m-u-k.de](http://www.m-u-k.de) als PDF-Download erhältliche muk-Publikation ‚Jenseit der Pixel. Digitale Bilder in der der Bildungsarbeit‘ dar.



Creative Commons



Genter Altar

### 3. Thema Digitale Medien

Hinzufügen	Hilfe
Ordner	Ctrl+H
Ortsmarkierung	P
Pfad	T
Polygon	G
Modell	M
<b>Tour</b>	
Foto	
Bild-Overlay	O
Netzwerk-Link	

Earth 1



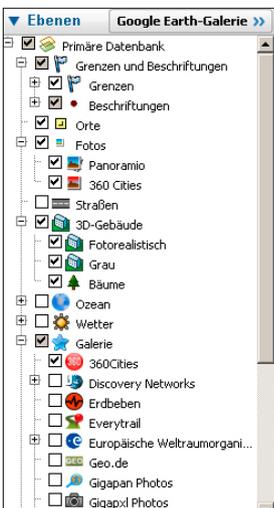
Earth 2



Earth 3



Earth 4

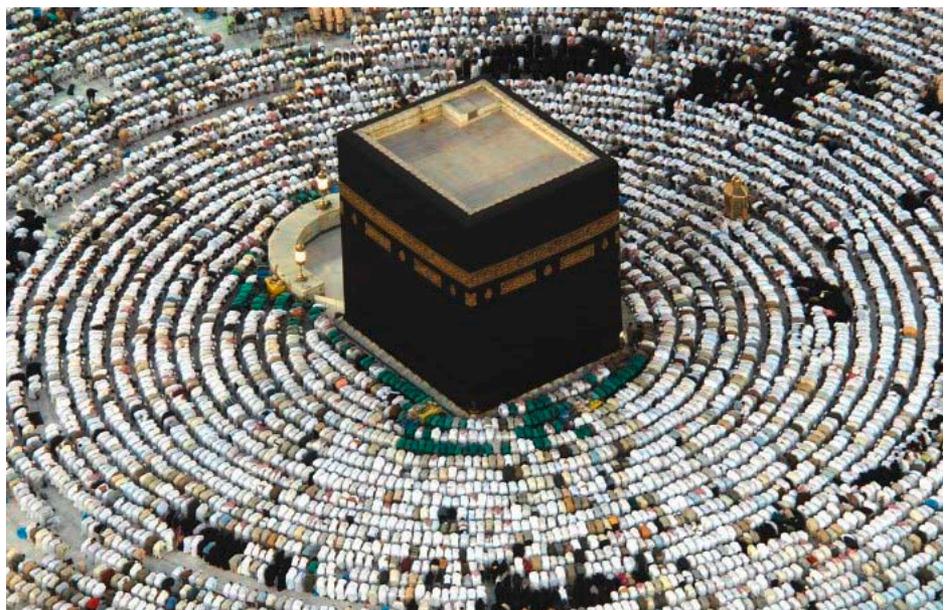


Earth 5

#### 3.4 Mit Google Earth ins Heilige Land

Mit „Google Earth“ steht Lehrerinnen und Lehrern ein kostenloses Programm zur Verfügung, das virtuelle Reisen zu den heiligen Stätten der Weltreligionen zum Kinderspiel macht. Tatsächlich ist es mit einem kleinen Tool möglich, die Bewegung von Station zu Station aufzuzeichnen (die Reise also am Schreibtisch vorzubereiten) und dann im Klassenzimmer wieder abzuspielen, wobei man jederzeit unterbrechen und eine einzelne Sehenswürdigkeit im Detail betrachten kann. Das Springen von einem Punkt zum anderen ähnelt in seiner gleitenden Bewegung und dem Aufsteigen und wieder Landen am gewählten Punkt weitgehend einer filmischen Darstellung. Dieses Tool findet sich im Menü unter Hinzufügen/Tour (**Earth 1**). Es erscheint ein Aufnahme-Button (**Earth 2**). Drückt man ihn, werden alle folgenden Bewegungen im Programm aufgezeichnet. Das Ergebnis kann man abspeichern und wie einen Film mit entsprechenden Steuerungsfunktionen (**Earth 3**) abspielen: Starten, anhalten, zurückspulen. Einmal erstellte ‚Reisen‘ können weitergegeben und in jede Google-Installation eingeleitet werden. Außerdem gibt es im Netz Seiten (z. B. <http://www.openbible.info/geo/>), die die biblischen Stätten komplett zum Einlesen in Google Earth kartiert haben, so dass man im Grunde nur noch die Punkte für eine eigene Route auswählen und ‚abfliegen‘ muss um eine Tour zu erstellen. Ausführlich beschrieben ist die Sache in muk-Publikation 46 (**Earth 4**) ([www.m-u-k.de](http://www.m-u-k.de)).

Aber auch wenn man den Aufwand mit selbst erstellten ‚Touren‘ nicht treiben will, stellt Google Earth einen unerschöpflichen Fundus für Materialien dar. Über die rein geographische und fotografisch wiedergegebene Erdoberfläche sind inzwischen zahlreiche Informationsebenen (‚Layer‘) gelegt, die man an und abschalten kann (**Earth 5**). So kommt man etwa über den Layer ‚Panoramio‘ an zahlreiche Fotos (Beispiel Kaaba in Mekka (**Earth 6**)), über den Layer ‚360 Cities‘ an beeindruckende und gleichsam begehbare Panoramen (Beispiel Blick von der Feste Masada, (**Earth 7**) und über 3D-Gebäude an von allen Seiten zu betrachtende Gebäudemodelle (Beispiel Petersbasilika, (**Earth 8**). Ebenfalls gut zur Erkundung heiliger Stätten geeignet ist die Streetview-



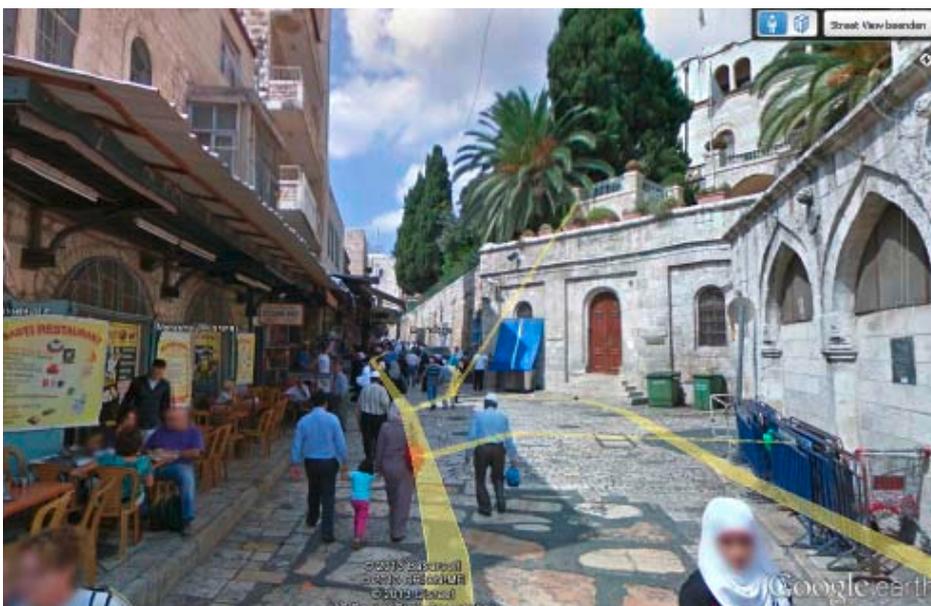
Earth 6



Earth 7



Earth 8



Earth 9

## 4. Thema Mediale Zukunft

Funktion, die es einem erlaubt, etwa die Via Dolorosa in Jerusalem auf- und abzugehen (**Earth 9**).

### 4.1 Technik im Klassenzimmer

Wer in den 70er-Jahren zur Schule gegangen ist, erinnert sich noch an die mit großem Aufwand betriebene Einrichtung von Sprachlabors für den Fremdsprachenunterricht. Sie haben sich nicht bewährt und sind wieder verschwunden.

Derzeit sind die vielleicht angesagteste Innovation für die Schulen die Whiteboards, also interaktive, elektronische Tafeln, die Ton, Bild, Handschriftliches, Internet und andere Informations- und Darstellungsformen in einem „Medium“ zusammenzuführen. Ebenfalls in den Blick gekommen sind Notebook- oder Tablet-Ausstattungen für alle Schüler einer Klasse, die tendenziell die herkömmlichen Hefte oder Ordner für Ausdrucke und Mitschriften ersetzen könnten. Ebenfalls im schulischen Kommunikationsraum haben sich flächendeckend Handys und Smartphones etabliert, die allerdings vorerst als „privates“ Kommunikationsmedium per Regelungen aus dem didaktischen Geschehen fern gehalten werden. Permanenter Internetzugriff, in welcher Form auch immer, wird zunehmend zum Standard.

Was davon bleibt und sich bewährt oder wieder verschwindet, ist nicht in erster Linie eine technische Frage, sondern eine der Kommunikationsformen und der Didaktiken. Natürlich können solche Innovationen punktuell eine höhere Aufmerksamkeit der Schülerinnen und Schüler hervorrufen und damit auch verbesserte Lernergebnisse, aber wie unisono von technikaffinen Lehrerinnen und Lehrern zu erfahren ist, die schon länger etwa mit Whiteboards arbeiten, wird unter dem Strich genau so viel gelernt oder eben auch nicht, wie bei der Unterrichtung mit herkömmlichen Mitteln und Methoden. Dennoch sind der Einsatz und die Erprobung der neuen Möglichkeiten natürlich sinnvoll und geboten, aber sie sollten pragmatisch und frei von Fortschrittsideologien und Technikeuphorie erfolgen.

Weder ist hier der Ort, einzelne dieser technischen Innovation im Detail vorzustellen, noch ist es möglich, bereits entwickelte didaktische Konzepte vorzustellen und zu beurteilen. Vielleicht sind aber ein paar grundsätzliche Überlegungen hilfreich für die anstehenden Anschaffungs-, Didaktik- und Bewertungsdebatten:

1. Wir befinden uns in einer Zeit der Experimente und der Übergänge. Von daher scheint es sinnvoll, eher Sowohl-als-auch-Konzepte zu verfolgen. Bei einem Schulneubau stellt sich die Frage nach der technischen Ausstattung jedenfalls grundsätzlicher, als bei der Nachrüstung in bestehenden Schulen. Warum die Overheadprojektoren hinauswerfen? Warum nicht Kombinationen von elektronischer und herkömmlicher Darstellung zulassen?
2. Wir beschleunigen unser Mobilitäts- und Kommunikationsverhalten, wir sind aber weder multitaskingfähig geworden, noch haben sich Lern- und Merkfähigkeit dramatisch verändert oder gar verbessert. Also sind Nutzen und Auswirkungen kommunikationstechnischer Neuerungen schlicht noch nicht wirklich zu beurteilen. Lernt sich Japanisch mit Whiteboard besser und schneller als auf herkömmliche Weise? Was kann man nach einem Jahr, nach fünf Jahren, nach zehn Jahren über ein Medium sagen?
3. LehrInnen und SchülerInnen sind die ersten Autoritäten im Lernraum Schule. Und zwar alle, nicht nur die, die gerne mit Technik umgehen. Muss Technik nicht in erster Linie auf dem Hintergrund von Alltags- und Erfahrungswissen diskutiert werden? Sollten die Innovationsfreaks und technischen Systemdenker nicht stärker an inhaltliche Zielsetzungen zurückgebunden werden? Sollte die beliebte Auskunft der EDV-Verantwortlichen: „Das lässt das Programm/System/Modul usw. nicht zu“ nicht Anlass für kritische Rückfragen an die technischen Konzepte sein?
4. Ein entscheidendes Kriterium für den praktischen Nutzen einer Technik sind das Verhältnis

zwischen Aufwand, der für das Erlernen, Bedienen, Pflegen und Nutzen einer Technik benötigt wird, und dem, was dann dabei in Blick auf die eigenen Zielsetzungen dabei zustande kommt. Ist es sinnvoll, ein Arbeitsblatt mit InDesign zu entwerfen? Erfüllt eine mathematische Hand-skizze unter Umständen nicht genau so ihren Zweck wie die mit Maus und Mathe-Programm ausgetüftelte Darstellung?

5. Technische Hilfsmittel sind Instrumente innerhalb der Lernprozesse und kein Wert an sich. Von daher muss sowohl ihr Sinn für ein bestimmtes Schulfach wie für die konkreten Lehrkräfte mitgedacht werden. Natürlich gibt es auch Computerkunst. Sind deshalb Kohlezeichnungen oder materielle Objekte obsolet? Warum sollte der begabte Geschichten-Erzähler plötzlich auf Powerpoint-Präsentationen setzen?
6. Elektronische Medien benötigen Energie. Die Steigerung des Stromverbrauchs bei technisch gut ausgestatteten Schulen ist beträchtlich. Gleichzeitig entsteht hier wie in unserer Gesellschaft überhaupt eine zunehmende Abhängigkeit von Stromversorgung und technischer Infrastruktur. Auf der einen Seite ist das in einer Industriegesellschaft selbstverständlich, auf der anderen Seite kann man doch fragen: Sollte eine solche umfassende Abhängigkeit nicht grundsätzlich vermieden werden?
7. Technik ist eine Kostenfrage, oft aber ist sie auch deshalb teuer, weil Prestigefragen und Avantgardebewusstsein damit verbunden sind. Viele Innovationen könnten oft schneller und flächendeckender zur Verfügung stehen, wenn über die Angemessenheit bestimmter Ausstattungen nachgedacht würde. Neuer Superprozessor? Schön und gut, aber was machen wir eigentlich mehr als Textverarbeitung? Oder MP3-Dateien abspielen?

## 4.2 Netzbasiert – Neue Arbeits- und Publikationsformen

Wie gesagt: wir befinden uns in einem gigantischen Informations-, Kommunikations- und Techniklaboratorium, dessen Möglichkeiten noch lange nicht ausgeschöpft sind und das sich überdies rasant weiter entwickelt und weitere Möglichkeitsräume eröffnet. Diese Rasanz erklärt sich nicht zuletzt durch die sich gegenseitig befruchtenden Ideen und die Möglichkeit zu permanentem Informationsaustausch: Jede Idee, jeder Vorschlag, jede Berechnung kann sofort „weltweit“ einer Überprüfung und Kritik unterzogen werden und mag schon der Kern für neue Ideen sein. Es unterliegt keinem Zweifel, dass das Internet und damit der zeitlich und räumlich unbeschränkte Zugriff auf Informationen integraler Bestandteil zukünftiger Didaktik sein wird und sein muss. (Auch wenn die Ausstattung mancher Schule das noch als verwegene Utopie erscheinen lassen mag). Der überall zugängliche „Informationsfluss“ ist weithin schon so selbstverständlich geworden wie das Wasser aus dem Hahn und der Strom aus der Steckdose. Man kann ihn in jedem Moment anzapfen und lebt in dem Bewusstsein, stets auf ein gigantisches Wissens-, Film- und Bildarchiv zugreifen zu können. An drei Entwicklungen von exemplarischer Bedeutung soll hier angedacht werden, in wieweit auch die schulische Didaktik durch diese Tatsache beeinflusst werden wird und die Entwicklung neuer Arbeits-, Lern-, Dokumentations-, Recherche- und Präsentationspraktiken herausfordert.

### a. Die Wolke

Google, was immer man von seiner auch kritisch zu betrachtenden Vorherrschaft halten mag, implantiert immer wieder innovative Anwendungen für einen breiten Nutzerkreis. Zum Beispiel das „Cloud Computing“. Wer bei Google registriert ist, hat Zugriff auf den Online-Speicher „Drive“ und die damit verknüpften Office-Anwendungen für Textdokumente, Tabellen, Präsentationen usw. Diese Programme befinden sich ebenfalls in der elektronischen ‚Cloud‘ und müssen nicht auf dem eigenen Rechner installiert werden. Konkret heißt das

## 4. Thema Mediale Zukunft

beispielsweise, dass ein Lehrer eine Stunde an seinem Notebook zu Hause entwirft, in der S-Bahn auf dem Smartphone noch schnell eine Korrektur anbringen kann und im Klassenzimmer die fertige Präsentation am Whiteboard für seinen Unterricht benutzt. Anschließend teilt er seinen SchülerInnen den für alle gemeinsamen Link mit, über den seine Klasse zu Hause sowohl die Präsentation als auch ein Arbeitsblatt herunterladen und ausdrucken kann, das als Hausaufgabe ausgefüllt werden soll. In der „Cloud“ abgelegte Dokumente erlauben außerdem das gleichzeitige Arbeiten räumlich getrennter Mitglieder einer Gruppe an einem gemeinsamen Projekt. Ihre Beiträge werden während der Eingabe farblich unterschieden und können parallel in einem Chat von den AutorInnen kommentiert und erläutert werden. Wer Cloud-Computing schnell einmal ausprobieren möchte, kann den Bildeditor Pixlr (<http://pixlr.com/editor/>) aufrufen, ein Bild erzeugen oder hochladen, es bearbeiten und anschließend in einem Online-Speicher ablegen.

### b) Interaktive Plattformen und soziale Vernetzung: RPI virtuell

Die Religionspädagogik war hinsichtlich des Einsatzes von Medien im Unterricht immer Avantgarde. Deshalb verwundert es nicht, dass es auch für die elektronischen Medien eine religionspädagogische Plattform gibt, die hier eine Leuchtturmfunktion besitzt. Sie hat sich von unten her entwickelt, experimentiert mit den neuen Formen und hat den Praxisbezug dennoch nie verloren: Das **RPI virtuell** (<http://www.rpi-virtuell.net>), die überkonfessionelle Plattform für Religionspädagogik und Religionsunterricht. Diese Plattform „kurz“ vorzustellen, ist faktisch unmöglich, weswegen im Folgenden Schlagworte für ganze Welten stehen, die eigens zu erkunden sind (dringlicher Appell!) und deren Inhalt und Funktionalität nur skizziert werden können.

Was alles geht, wird im Portal selbst so formuliert:

- Material für den eigenen Unterricht suchen und nutzen;
- Ein virtuelles Arbeitszimmer einrichten;
- Eigene Dokumente mit anderen teilen;
- Eigene Sammlungen anlegen und teilen;
- Ein eigenes Webblog anlegen und einrichten;
- Mit anderen online zusammenarbeiten.

Eine für die Arbeit mit SchülerInnen besonders interessante Form des Lernens mit elektronischer Unterstützung ist das Portfolio, also eine elektronische Mappe, in der Materialien zu bestimmten Themen von SchülerInnen zusammengetragen, editiert und präsentiert werden können (Vgl. [alt.rpi-virtuell.net/index.php?p=home\\_cms4&id=3901](http://alt.rpi-virtuell.net/index.php?p=home_cms4&id=3901)). Was dabei herauskommen



Fotoeditor Pixlr

RPI Portfolio

kann, demonstriert das Portfolio ‚Leben mit dem Tod‘ zur gleichnamigen ARD-Themenwoche.

### c. Virtuelle Räume

Seit James Camerons Blockbuster „Avatar“ kann man sich unter dem Begriff „Avatar“ auch außerhalb der Computerszene etwas vorstellen: Avatare sind virtuelle Identitäten, mit deren Hilfe man sich in Welten bewegen kann, die einem physisch nicht zugänglich sind. So kann man zum Beispiel die Repräsentationen des eigenen Ich in Computerspielen als „Avatare“ betrachten. Eine weitere Dimension erhält der Begriff, wenn man sich mit virtuellen Ich-Repräsentationen in Weltrepräsentationen bewegt, die einen anderen und höheren Realitätsanspruch erheben als es die Welten in Computerspielen tun. Ein Beispiel dafür ist „Second Life“, um das es vor einiger Zeit einmal einen Hype gab und das jetzt wieder aus dem Focus der Aufmerksamkeit verschwunden ist. Das ändert allerdings nichts daran, dass das quasi-realistische Eintauchen in virtuelle Welten, das durch Plattformen wie „Second Life“ ermöglicht wird, zukünftig vermutlich noch eine zentrale Rolle in der elektronischen Kommunikation spielen könnte. Von didaktischem Interesse könnte das Agieren mit Avataren in virtuellen Welten beispielsweise als Möglichkeit für die empathische und realitätsnahe Simulation von Entscheidungssituationen sein (ansatzweise realisiert auf der (englischsprachigen) Seite <http://www.insidedisaster.com/experience/#>, wo man als Quasi-Beteiligter des Erdbebens in Haiti agiert. Auch sind solche Welten eine Möglichkeit, dreidimensionale Bedien- und Lernerfläche darzustellen. Man könnte sich zum Beispiel Informationsrecherchen vorstellen, die in dreidimensionalen Wissensräumen stattfinden. Das mag noch etwas futuristisch klingen, aber die Verschränkung von Realität und Virtualität findet in weiter zunehmendem Maße statt und zwar in beiden Richtungen: Reale Welten werden in die Virtualität hinein abgebildet (Second Life), aber ebenso werden virtuelle (Wissens-)Welten in und auf die „reale“ Welt projiziert (vgl. das Layer-Konzept von Google Earth oder die gegenwärtig vieldiskutierte Brille, in die Daten eingeblendet werden (Google Project Glass)). Klar ist jedenfalls jetzt schon, dass diese Entwicklungen sowohl von lerntheoretisch-didaktischer als auch von theologischer Relevanz sind: sie erweitern und verändern den Handlungs- und Wirk-



Haiti Earthquake



Staatsbibliothek Second Life)

## 4. Thema Mediale Zukunft

### 4.3 Lernen multimedial – Am Beispiel Anne Frank

In den „alten Zeiten“ beschränkte sich der Einsatz von audiovisuellen Medien auf Ton (abspielen über Kassettenrekorder), Bild (Dia, Folie) und Film (16-mm, VHS, DVD). Dabei waren diese Medienarten technisch weit gehend von einander getrennt. Inzwischen existieren Ton, Bild und Film in digitalen Formaten, d. h. im Grunde in einheitlicher technischer Gestalt, was ihre Verknüpfung, Konvertierung, Archivierung und kombinierte Präsentation nicht nur erleichtert, sondern in bestimmter Weise überhaupt erst ermöglicht hat. Mit den Schlagworten „Hypertext“ und „CD-ROM“ verbinden sich erste multimediale Konzepte, die in oft eindrucksvollen digitalen Editionen von Lehrmaterialien ihren Ausdruck fanden, eben auf CD-ROM. Durch die Migration von Daten und Anwendung ins Netz und in die „Wolke“ ist dieses Format weit gehend obsolet geworden. Stattdessen gibt es vergleichbare und flexiblere Angebote im Internet: statt „Bible Works“ das Angebot [www.bibleserver.com](http://www.bibleserver.com) und statt der „Digitalen Bibliothek“ Online-Text-Editionen von literarischen und theologischen Gesamtwerken oder zentraler Dokumente wie der Schriftrollen von Qumran (<http://dss.collections.imj.org.il/>) oder des Codex Sinaiticus (<http://codexsinaiticus.org/de/>). Mit der Online-Präsenz fällt aller Ärger mit Installationen, fehlenden Plug-Ins oder veralteten Betriebssystemen weg.

Was an multimedialer Lernerfahrung inzwischen möglich ist, soll am Beispiel der Geschichte Anne Franks gezeigt werden. Das Tagebuch Anne Franks und ihr Schicksal sind ein klassischer Topos der Beschäftigung mit Judenverfolgung und Vernichtungspolitik während der Naziherrschaft. Die vorgestellten Online-Angebote überwältigen mit der Fülle von Materialien, einer ausgefeilten Darbietung und einer neuen Form von Präsentation, in der Bild, Ton, Film, graphische Darstellung, Text, Verweisstrukturen und 3-D-Modelle mit einander verbunden und ineinander integriert sind.

Darin liegen zahllose Möglichkeiten, gleichzeitig aber auch neue Herausforderungen und große didaktische Probleme. Öffnet man die elektronischen Wunderkammern in der Absicht, bestimmte Lernziele zu verfolgen, Schüler zu interessieren und zu motivieren, Wissen zu vermitteln und ästhetische wie ethische Grundlagen zu legen, dann fängt die Arbeit überhaupt erst an. Steckte bisher ein Großteil der Mühe auch in der bloßen Bereitstellung des Materials in geeigneter Form, so besteht sie jetzt in der Entwicklung einer Didaktik, die einen effizienten und erkenntnisträchtigen Umgang mit den Angeboten ermöglicht. Vom punktuellen Einsatz einzelner Elemente bis zu ausgefeilten Projektwochen lässt das Material alles zu. Und das betrifft jetzt nur das Thema Anne Frank. Es gibt aber auch ... dies ... und jenes ... und noch viel mehr. Konkrete Ausarbeitungen bedürften jeweils einer Reihe eigener Beilagen zu den Ausgaben von „entwurf“. Und, wie einleitend gesagt: Placet experiri. Was hier Sinn macht und was nur Effekt ist, was bei den Schülerinnen und Schülern ankommt und was nicht und was dann tatsächlich zu Wissens- und Erkenntnisgewinn führt, muss überhaupt erst in der Unterrichtspraxis festgestellt werden.

#### 1. Das Anne-Frank-Museum in Amsterdam

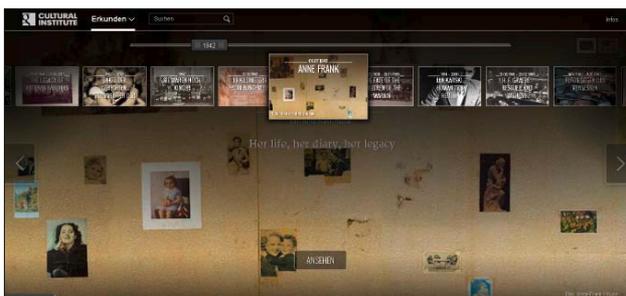
Die Seite des Anne-Frank-Museums (<http://www.annefrank.org/de/>) stellt zweifellos so etwas wie die Referenz-Seite zum Thema Anne Frank dar. Hier ist alles zusammengeführt, was zu wissen möglich ist. Über diese Internet-Präsenz zu schreiben kann nur Hinweischarakter haben: Man muss die Seite aufsuchen und erforschen, um ihr gerecht zu werden. Auf zwei Angebote sei ganz besonders verwiesen: Die Zeitleiste und die 3-D-Darstellung des Hinter-



Zeitleiste Anne Frank



Anne Frank – Berlin



Google Anne Frank



Anne Frank – Manga

hauses. Darüber hinaus gibt es eine Fülle von Verweisen auf weitere Websites, Projekte und Bücher.

## 2. Das Anne-Frank-Zentrum in Berlin

Ein Teil der Angebote des Anne-Frank-Zentrums führt auf die Online-Materialien des Museums in Amsterdam zurück. Aber Berlin bietet zusätzliche Möglichkeiten. Man kann (und sollte natürlich auch) die Ausstellung vor Ort besuchen. Aber dazu muss man eben nach Berlin fahren. Eine nicht zu unterschätzende Alternative ist die virtuelle Ausstellung des Zentrums unter <http://www.annefrank.de/virtuelleausstellung/view.html>. Spielerisch kann man sich durch die Räume des Museums bewegen und immer wieder mit den Panoramen verknüpfte Objekte wie Filme oder Texte aufrufen.

## 3. Das Google Cultural Institute

Das von Google eingerichtete Cultural Institute bietet multimediale Präsentationen zu zahlreichen historischen Themen, die man über eine Zeitleiste ansteuern kann. Die Inhalte zu Anne Frank sind in Zusammenarbeit mit dem Anne-Frank-Museum erarbeitet und werden nur in Englisch angeboten. Das Angebot findet hier aber deshalb eine eigene Erwähnung, weil es so etwas wie einen multimedialen Leuchtturm verkörpert und an ausgefeilten Beispielen an der Zukunft des Lernens arbeitet.

## 4. Arte TV: Anne Frank im Land der Mangas

Keine Frage: diese Seite (<http://annefrank.arte.tv/de/>) ist sehr speziell, nicht nur weil sie in Form eines interaktiven Comics erzählt, sondern auch, weil ihr Zugriff auf die Geschichte der Anne Frank ungewöhnlich und sehr anspruchsvoll ist: Anne Frank wird ein Opfer der Atombombe von Hiroshima zur Seite gestellt. Thema ist so nicht nur das Schicksal einzelner Menschen, sondern auch der Umgang verschiedener Kulturen (Europa – Japan) mit ihrer Geschichte, die Frage der gegenseitigen Beeinflussung und die Wahrnehmung von Opfern in der Öffentlichkeit. Ein Blick lohnt.

## 5. Werkzeugkasten – Nicht nur digital

### 5.1 Kopieren erlaubt? Rechtsfragen

Urheberrechtsfragen stellen sich durch die Entwicklungen auf dem Gebiet der elektronischen Medien in ganz anderer Weise, als das früher der Fall gewesen ist. Es kann jedenfalls nicht sein, dass die Urheber um die Früchte ihrer Arbeit kommen, weil es technisch machbar ist, Grafiken, Texte oder Filme ohne größere Umstände zu kopieren und zu verwenden. Andererseits kann es auch nicht die Aufgabe der Pädagogik sein, sich vor jeder inhaltlichen Arbeit durch ein urheberrechtliches Paragrafengestrüpp zu kämpfen, um entscheiden zu können, ob man ein Medium jetzt nutzen darf oder nicht. Schule und Bildungsbereich benötigen ein klares, faires und praktikables Urheberrecht. Es muss es ermöglichen, das Wunderreich des Wissens, der Informationen, der Filme und anderer Medien hier für eine unkomplizierte Nutzung zu öffnen. Ein solches Privileg mag durchaus auch Geld kosten: hier ist vor allem die Bildungspolitik gefragt. Den derzeitigen Stand der Dinge findet man in der Veröffentlichung ‚Medienrecht und Schule‘. Sie wird durch Johannes Philipp von der Akademie für Lehrerfortbildung und Personalführung in Dillingen fortlaufend aktualisiert und kann auf der Seite [dozenten.alp.dillingen.de/mp/recht/medrecht01.html](http://dozenten.alp.dillingen.de/mp/recht/medrecht01.html) heruntergeladen werden. Praxisbezogene Fallbeispiele erlauben eine schnelle

#### Entscheidungsraster: Fälle aus der Praxis

Das ist ganz schön kompliziert. Deshalb sollen hier wichtige Anwendungsfälle in der Schule tabellarisch aufgelistet werden:

Darf ich ...	ja	nein	Hinweise
... einen Artikel aus einer Zeitung oder einer Zeitschrift kopieren bzw. in ein Arbeitsblatt einfügen?	X		Quelle angeben!
... ein Foto oder eine Grafik aus einer Zeitschrift oder dem Internet auf eine Overhead-Folie und ein Arbeitsblatt drucken?	X	X	Quelle angeben! Wenn dies ausdrücklich untersagt ist (insbesondere bei Internet-Quellen). Unbedingt im Impressum oder bei den AGBs nachsehen!
... eine Grafik, ein Foto und/oder einen Text aus einem Arbeitsheft oder Schulbuch unverändert kopieren?	X	X	Bei Texten: Der Umfang darf im Lauf eines Schuljahrs 10%, max. 20 Seiten, nicht überschreiten. Wenn im Lauf des Schuljahres größere Teile des Buchs oder Heftes kopiert werden. Dann muss das Buch oder Heft als Klassensatz gekauft bzw. die Genehmigung des Verlags eingeholt werden.
... ein Arbeitsblatt aus einem Arbeitsheft oder Schulbuch unverändert kopieren?	X	X	Der Umfang darf im Lauf eines Schuljahrs 10%, max. 20 Seiten, nicht überschreiten. Wenn im Lauf des Schuljahres größere Teile des Buchs oder Heftes kopiert werden. Dann muss das Buch oder Heft als Klassensatz gekauft bzw. die Genehmigung des Verlags eingeholt werden.
... ein Foto aus einem Bildband einscannen und auf eine Overhead-Folie drucken, um es der ganzen Klasse zeigen zu können?	X		Quelle angeben!
... ein Foto aus einem Schulbuch einscannen, das nicht in der Klasse eingeführt ist, es digital speichern und in eine Aufgabe einbinden, die über eine passwortgeschützte Lernplattform den Schülern auch von zu Hause aus zugänglich ist?	X		Quelle angeben! Die Lernplattform darf nur einer einzelnen Klasse/Lerngruppe zugänglich sein.
... ein Foto aus einem Schulbuch einscannen, es digital speichern und in eine Aufgabe einbinden, die über eine passwortgeschützte Lernplattform mehreren Schulen und Lehrkräften zugänglich ist?		X	Nein. Das ist eine Veröffentlichung. Für diese Nutzung braucht man die Erlaubnis des Verlags.
... ein Foto aus einem Kalender einscannen, als Bild-Datei auf einem USB-Stick speichern und über einen Beamer in der Klasse zeigen?	X		Quelle angeben!
Darf ich ...	ja	nein	Hinweise

bitte neu runterladen,  
da so sehr schlecht zu  
lesen - ist jetzt als pdf mit  
dabei, müsste also besser  
kommen

Orientierung, welches Recht jeweils gilt. In Blick auf rechtliche Fragen von Medieneinsatz und Mediennutzung sind drei Bereiche von besonderer Relevanz:

### 1. Vorführen, Kopieren, Bearbeiten

Das Stichwort „Vorführen“ bezieht sich vor allem auf das Medium Film. Meist geht es da um die Frage, ob eine Vorführung als öffentlich oder nicht öffentlich (privat) zu betrachten ist. (Vgl. *„Medienrecht und Schule“*, Seite 23 ff.). Bei einer öffentlichen Vorführung dürfen nur entsprechend lizenzierte Medien eingesetzt werden.

Was darf man mit welchen Mitteln und in welchem Umfang kopieren und SchülerInnen zur Verfügung stellen? Hier geht es natürlich um die Rechte von Autoren und vor allem auch die der Schulbuchverlage oder um Bildrechte von Fotografen. (Vgl. *„Medienrecht und Schule“*, Seite 9 ff. und die am selben Ort erhältliche Zusammenstellung *„Kopieren an Schulen“*).

Die Durchführung von Multimediaprojekten und der kreative Umgang mit elektronischen Produkten erfordert oft Zugriffe auf Dateien, die diese nicht nur kopieren, sondern auch verändern. Ähnliche Probleme stellen sich, wenn Material für Lernplattformen oder verschiedene Medien verknüpfende Angebote angepasst und zur Verfügung gestellt wird. Was ist hier zulässig und was nicht? (Vgl. *„Medienrecht und Schule“*; Seite 35 ff.)

### 2. Persönlichkeitsrechte und Datenschutz

Durch die elektronischen Medien und vor allem durch das Internet ist eine neue Form von Öffentlichkeit entstanden, in der durch die Menge der Daten und die Möglichkeit, sie zu verknüpfen und auszuwerten, der Schutz der Privatsphäre und die Sicherheit von personenbezogenen Daten immer größere Bedeutung gewonnen haben. Im schulischen Bereich sind diese Fragen besonders bei der Einrichtung von Homepages und bei der Durchführung von Projekten der aktiven Medienarbeit (eigene Filme erstellen usw.) zu berücksichtigen. Als Grundregel kann gelten: Man muss sich immer der Zustimmung derjenigen versichern, deren Bild, Aussagen usw. öffentlich werden sollen. (Vgl. hierzu *„Medienrecht und Schule“*, Seite 29 ff.)

### 3. Jugendschutz

Fragen des Jugendschutzes stellen sich vor allem beim Einsatz von Filmen und im Blick auf das Internet. Die Seite der Freiwilligen Selbstkontrolle Filmwirtschaft ([www.fsk.de](http://www.fsk.de)) informiert ausführlich über die durch die Jugendschutzgebung geregelten Einstufungen von Filmen in die entsprechenden Alterskategorien. Diese Einstufungen sind rechtlich verbindlich: Will man einen mit „ab 16 Jahren“ eingestuften Film in einer Klasse anschauen, müssen alle SchülerInnen dieses Alter erreicht haben. Für die Belange des Jugendmedienschutzes allgemein sind außerdem von Interesse die Seiten der Bundesprüfstelle [www.bundespruefstelle.de](http://www.bundespruefstelle.de) und die Kommission für Jugendmedienschutz [www.kjm-online.de](http://www.kjm-online.de). Als Einstieg in Fragen des Jugendschutzes im Internet eignet sich gut die Seite [jugendschutz.net](http://jugendschutz.net). (Vgl. auch *„Medienrecht und Schule“*, S. 8)

## 5.2 Alles Download? Das Angebot der kirchlichen Medienstellen

Seit etwa zwei Jahren existiert das Medienportal [www.medienzentralen.de](http://www.medienzentralen.de), das von der bayerischen evangelischen Landeskirche initiiert und von der Evangelischen Medienzentrale Nürnberg inhaltlich, organisatorisch und technisch umgesetzt wurde. Von vornherein als offene Plattform gedacht, schlossen sich bald die sieben katholischen Diözesen Bayerns mit ihren Medienangeboten an. Inzwischen umfasst das Portal 23 Medienstellen von der Kirche Norddeutschlands bis tief in den Süden nach Freiburg. Weitere Stellen wollen sich anschließen. Ziel der pragmatisch orientierten ökumenischen Zusammenarbeit ist es, die qualifizierten und für Religionsunterricht und Bildungsarbeit optimierten Angebote kirchlicher Medienstellen vom Medienverleih über den Medienverkauf bis zum Mediendownload an einer Stelle zu bündeln

## 5. Werkzeugkasten – Nicht nur digital



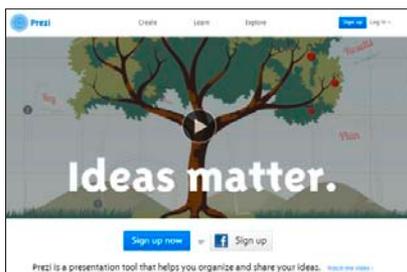
Startseite von www.medienzentralen.de



www.dctp.tv



mediaculture-online



prezi.com



Bibelserver



Sinaiticus

(Synergien), ohne deshalb lokale Bindungen, gewachsene Strukturen und den Vor-Ort-Service (Subsidiarität, Pluralität) aufzugeben. Alle angebotenen Medien besitzen das Recht zur nicht gewerblichen öffentlichen Nutzung, d. h. es können beim Einsatz keine urheberrechtlichen Probleme auftreten. Schwerpunkt und Zielperspektive dieses Angebots ist es allerdings, eine neue Distributionsform anzubieten, die mit einem umfassenden internetbasierten Informationsangebot verbunden ist: Medien zum Download. LehrerInnen und Lehrer laden die lizenzierten Mediendateien direkt auf ihren Rechner und können sofort damit arbeiten. Weit gehend kostenlos und mit großzügigen Lizenzen versehen (im schulischen Kontext ist unter bestimmten Bedingungen sogar die Weitergabe an SchülerInnen und die Bearbeitung der Dateien gestattet) besteht hier die Möglichkeit, sich mit der Zukunft des Medieneinsatzes vertraut zu machen und Erfahrungen zu sammeln. Jetzt schon die VHS-Kassette und bald auch die DVD werden keine größere Bedeutung mehr besitzen. Auch hier befinden wir uns auf einem Experimentierfeld, das sich hinsichtlich der verteilten Medien, deren Nutzungsbedingungen und möglicher Kosten in ständiger Entwicklung befindet. Der herkömmliche Verleih wird sicher verschwinden.

### 5.3 Internetangebote zum Stöbern

Linklisten sind ein wenig aus der Mode gekommen, aber auf Tipps ist man trotzdem weiterhin angewiesen, um so mehr, als der Begriff „uferlos“ die Angebote des Internets vermutlich immer noch zu eng fasst. Hier also (persönliche) Favoriten, kurz kommentiert.

1. Was alles im Medium Fernsehen steckt, wenn man es mit dem Internet verknüpft, macht Alexander Kluge auf seiner Seite [www.dctp.tv](http://www.dctp.tv) vor. Er hat dort nämlich auf der Basis seiner eigenen Produktionen einen „Garten der Information“ angelegt. Dieser Garten ist ein sehr anspruchsvolles Projekt, aber er diskutiert Themen, die für den Religionsunterricht von höchstem Interesse sind: Von der „Geschichte der Sintflut“ bis zu „Verbrechen und Strafe“.
2. Allenthalben wird Medienkompetenz gefordert. Was der Begriff alles umfassen kann, macht eine Seite aus Baden-Württemberg sichtbar. Unter [www.mediaculture-online.de](http://www.mediaculture-online.de) findet sich ein „Portal zur Medienbildung“, das diesen Namen wirklich verdient. Wer immer Informationen oder Materialien zu medienpädagogischen Themen und Fragestellungen benötigt, sollte hier mit seiner Recherche beginnen. Auch an ausgearbeiteten Unterrichtsmodellen ist kein Mangel.
3. Wer von Powerpoint genug hat und nach einer pfiffigen Alternative sucht, findet in Prezi ([prezi.com](http://prezi.com)) ein Tool, das die Dynamisierung von Präsentationen erlaubt. Statt von Folie zu Folie weiterzuklicken, kann man hier Präsentationspfade anlegen, die in Bilder und Texte hinein- und wieder hinausführen oder Einzelelemente auf elegante Weise verknüpfen.
4. Wer auch immer unter den ReligionspädagogInnen die Seite [www.bibleserver.com](http://www.bibleserver.com) noch nicht kennt (das gibt es!), dem sei dringlich angeraten, sie sofort aufzusuchen und zum Beispiel einen Übersetzungsvergleich zwischen Einheitsübersetzung, Luther-Bibel und der Neuen Genfer Übersetzung zu veranstalten oder das Vorkommen des Begriffs Engel im AT zu recherchieren. Wer dann weiterhin mit der (auch einmal toll gewesenen) CD-ROM ‚BibleWorks‘ hantiert mag, wird schon seine Gründe haben.
5. Jorge Luis Borges träumte von einer Bibliothek von Babel, die alle Bücher enthalten sollte, die jemals erschienen sind. So weit sind wir noch nicht, aber ist es nicht wunderbar, dass man den Codex Sinaiticus inzwischen im Netz komplett betrachten kann, obwohl sich das Original teils auf dem Berg Athos, teils in St. Petersburg, teils in London und teils in Leipzig befindet? Man staune hier: <http://www.codexsinaiticus.org>.

## 5.4 Bücher, die man kennen sollte

1. Spielfilme sind einer der Seismographen, an denen man die Themen, Probleme und Antworten einer Gesellschaft ablesen kann. Wer sich deren Potential über den ausschnittweisen Einsatz hinaus erschließen will, findet theologisch fundierte Interpretationsansätze und Unterrichtsideen in: Michael Schramm, „*Der unterhaltsame Gott: Theologie populärer Filme*“, Paderborn 2011. (08 Schramm)
2. Standardkompendium für alle Fragen der Filmanalyse und des Umgangs mit verschiedenen Medien ist und bleibt James Monaco: „*Film verstehen - Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien*“, Reinbek 2009. Für inhaltsorientierte Pädagogen hält er hilfreiche Einsichten zum Unterschied von ‚gut gemeint‘ und ‚gut gemacht‘ bereit. (09 Monaco)
3. Zumindest in der Handbibliothek der Fachschaft Religion sollte das dreibändige Handbuch „*Theologie und populärer Film*“ vorhanden sein. Es gibt einen umfassenden Überblick über das Thema, erschließt es historisch, genreorientiert und themenzentriert, und dokumentiert die Vielfalt und Kompetenz der kirchlichen Medienarbeit. (10 Handbuch Film)
4. Besonders systematisch oder tiefgründig in seinen Bildkommentaren ist dieser von Ami Ronnberg und Kathleen Martin herausgegebene Band nicht: „*Das Buch der Symbole: Betrachtungen zu archetypischen Bildern*“ (Köln 2011). Aber ungemein anregend. Schon das Blättern bringt neue Darstellungs- und Unterrichtsideen hervor. (11 Buch der Symbole)
5. Vom „Iconic Turn“ ist die Rede und davon, dass es keine christliche Kunst mehr gibt und die Kirche die symbolische Deutungsmacht für die moderne Gesellschaft verloren hat. Aber sinnstiftende Bilder von ikonischer Bedeutung gibt es weiterhin. Mit ausführlichen Interpretationen und Essays versehen werden diese in den beiden Bänden „*Das Jahrhundert der Bilder*“ von Gerhard Paul (Göttingen 2008) versammelt. Nicht wenige davon können als moderne Meditationsbilder dienen, wenn man sich von der Fixierung frei macht, es müssten Heilige und Engel zu sehen sein. (12 Jahrhundert der Bilder)

abb. bitte neu in  
5 cm breite und 300 dpi

Der unterhaltsame Gott

abb. bitte neu in  
5 cm breite und 300 dpi

Film verstehen

abb. bitte neu in  
5 cm breite und 300 dpi

Handbuch Film

abb. bitte neu in  
5 cm breite und 300 dpi

Buch der Symbole

abb. bitte neu in  
5 cm breite und 300 dpi

Jahrhundert der Bilder