

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Filmeinsatz im Religionsunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

Vorwort	7
1. Film und Religion in der Mediengesellschaft	10
1.1 Medienpädagogik/Medienkompetenz	15
1.2 Film und Religionsunterricht – eine besondere Beziehung	18
2. Voraussetzungen	23
2.1 Technische Voraussetzungen	23
2.2 Rechtliche Voraussetzungen	27
2.3 Kirchliche Voraussetzungen	33
3. Filmdidaktik im Religionsunterricht	35
3.1 Vorbereitung	35
3.2 Motivation	44
3.3 Erschließung: Die Filmvorführung	46
3.4 Erarbeitung und Sicherung	51
3.5 Ausdruck: Kreative Weiterarbeit	63
4. 111 Filmtipps für den Religionsunterricht	68
Apokalypse, Endzeit und Erlöser	70
Armut	72
Asiatische Religionen	74
Bibel	77
Drogen und Sucht	78
Freiheit, Zwang und Gewissen	79
Fundamentalismus, Extremformen und Missbrauch von Religion	83
Gerechtigkeit, Soziallehre, Frieden	85
Gewalt	87
Gott, Glaube und Kirche	91

Islam und Migration	97
Jesus Christus	99
Judentum und Shoa	101
Kirchengeschichte	105
Leben, Glück und Liebe	107
Leben mit Behinderung	110
Lebensbilder heiliger und gläubiger Menschen	113
Leid, Tod und Hoffnung	115
Menschenwürde, Diskriminierung und aktuelle ethische Fragen	118
Religionskritik und Atheismus	123
Schuld, Sünde, Vergebung	125
Sekten/Neureligiöse Bewegungen	129
Sterbehilfe	130
Teufel und Exorzismus	131
Todesstrafe	134
Wirtschafts- und Medienethik	136
Literatur	140
Linkliste	142
Filmregister	143

Vorwort

*Somit bietet der Film einen unvergleichlichen Schatz an Ausdrucksmitteln, um die verschiedenen Ebenen, in die der Mensch sich eingebunden sieht, darzustellen und um seine unumgängliche Berufung zum Schönen, zum Universalen und zum Absoluten hin auszudeuten.*¹

Johannes Paul II.

Dieses Buch ist ein praktischer Beitrag zum Filmeinsatz im christlichen Religionsunterricht. Gerade Religionslehrerinnen und -lehrer haben seit den 1970er Jahren eine auffällige Affinität zum Spielfilm entwickelt: Es hat sich als Eigenart des Religionsunterrichts erwiesen, dem »Filmschauen« einen besonderen Raum zu geben. Schülerinnen und Schüler² erwarten Filme geradezu im Religionsunterricht und bringen auch selbst Filmvorschläge ein. Dies hat wohl nicht zuletzt mit dem korrelationsdidaktischen Ansatz des Religionsunterrichts zu tun, der an die Lebenswelt der Schüler anknüpfen will und entsprechend auch Zugänge wählt, die in dieser Lebenswelt eine wichtige Rolle spielen. Kinder und Jugendliche sammeln schon sehr früh Erfahrungen mit Film und Fernsehen und nehmen dabei Filme sehr intuitiv wahr. Der Kinobesuch gehört zu den beliebtesten Freizeitbeschäftigungen Jugendlicher, Filme sind Gesprächsstoff, Erfahrungs- und Erlebnisraum: *Wir müssen der Wahrheit ins Auge sehen: Filme sind für einen Großteil der Schüler der wichtigste Zugang zum Kulturwissen unserer Zeit: zu Geschichten, Mythen und Motiven aus der Literatur- und Geistesgeschichte vieler Jahrhunderte, zu alten Helden mit neuen Gesichtern und nicht*

1 Johannes Paul II.: »Ansprache an die Teilnehmer der Internationalen Studententagung über den Film, 1999«, in: http://www.vatican.va/holy_father/john_paul_ii/speeches/1999/december/documents/hf_jp-ii_spe_02121999_convegno-cinema_ge.html.

2 Im Verlauf dieses Buches wird aus Gründen der Lesbarkeit nur die maskuline Form verwendet. Es ist aber immer auch die weibliche Form, also die Schülerinnen, mitgemeint.

zuletzt zu klassischen, modernen und kunstvollen Formen des Erzählens. Filme bedienen sich unseres »kollektiven Unbewussten« – und formen es.³

Nicht nur die Geschichte des Religionsunterrichts in seiner korrelationsdidaktischen Ausrichtung oder die jahrzehntelange positive Auseinandersetzung des Vatikans mit der Filmkunst sollen Mut machen, dem Film im Religionsunterricht einen entsprechenden Platz einzuräumen. Denn es geht dabei auch um Bildung: Die Schule kann einen Rahmen dafür bereitstellen, Filme nicht nur zu konsumieren, sondern sich auch mit ihnen zu beschäftigen, ihre Inhalte zu hinterfragen, eine gewisse *media literacy* (Medienkompetenz) zu erwerben. Und damit ist bereits das Hauptanliegen dieses Buches angesprochen: Es soll einen klaren Unterschied zwischen privatem und schulischem Filmschauen geben. Warum sehen sich Jugendliche Filme an? Es können ganz unterschiedliche Gründe sein: Entspannung, Eskapismus, Ablenkung, Langeweile, Spannung oder Unterhaltung. Mit Lernen, Konzentration oder thematischen Inhalten hat das alles erst einmal nichts zu tun. Es gibt also ein Spannungsverhältnis zwischen Film in der Schule und dem gewohnten Umgang mit Filmen. Und hier kommt die Lehrperson ins Spiel: Eine gute Filmauswahl und eine entsprechende didaktische Aufarbeitung vorausgesetzt, kann ein Film zu einem wichtigen und integrativen Bestandteil einer Unterrichtsreihe werden. Bleibt man dem privaten Sehmodus auch in der Schule treu und zeigt Filme nur als »Belohnung«, am Ende des Schuljahres oder als unterhaltendes Füllmaterial, geht das schulische Potenzial des Films völlig verloren. Worum es also geht, ist eine aktive und kreative Aneignung von Filmen im Unterricht, indem es gelingt, etwas Schulfremdes – Filme werden nicht für die Schule gemacht! – als fruchtbares Element in das Unterrichtsgeschehen zu integrieren.

Was dieses Buch bietet ...

Um diese Integration zu ermöglichen, bietet dieses Buch wichtige Tipps und Ideen auf drei Ebenen: Erstens gilt es, technische und rechtliche (Urheberrecht!) Aspekte des Filmeinsatzes im Schulunterricht abzuklären. Zweitens geht es um ganz konkrete didaktische Fragen: Nach welchen Kriterien wählt man einen Film aus? Welche Vorführmethoden, Gesprächsvarianten, Analysemittel und kreative Folgeideen gibt es? Und drittens: Welche Filme sind empfehlenswert? Für alle drei Ebenen bietet dieses Buch entsprechende Hilfestellungen. Nach einigen Hinweisen zum schulischen und rechtlichen Kontext folgt eine ausführliche Darstellung von Unterrichtsmöglichkeiten mit Filmen. Schließlich folgt

3 Hildebrand, Jens: Film: Ratgeber für Lehrer, Köln: Aulis 2001, 9.

eine an Themen und Lehrplänen orientierte kurze Vorstellung von 111 Spiel- und abendfüllenden Dokumentarfilmen, die als Klassiker oder neue Filmtipps den Unterricht bereichern können. Damit wird die Bandbreite des Filmeinsatzes entscheidend erweitert. Es ist dabei natürlich klar, dass je nach Thema ein unterschiedlich breites Angebot vorliegt. Spezielle theologische Fragen (etwa Sakramente) sind kaum filmisch aufgearbeitet, menschliche Grundthemen wie Schuld, Gerechtigkeit oder Würde waren und sind hingegen Inspiration für eine Vielzahl an Filmen ganz unterschiedlicher Art. Am Ende finden sich schließlich Literatur- und Linklisten für das eigene Weiterforschen.

... und was nicht:

Dieses Buch ist gedacht als praktisches Handbuch für den einfachen Einsatz von Filmen im Religionsunterricht und dementsprechend inhalts-/themenorientiert. Es geht hier nicht um filmtechnische oder allgemein filmanalytische Fragen betreffend Kameraeinstellungen, Schnitttechniken oder Drehbücher. Dafür gibt es eigene, von religiösen Inhalten unabhängige Bücher und Websites, von denen einige im Appendix des Buches als weiterführende Empfehlungen angeführt sind. Auch geht es nicht um Kurzfilme, für die es ebenso eine Vielzahl an didaktischen Aufbereitungen gibt.

Sinnvoll eingesetzt können Filme ein wichtiger Bestandteil des Religionsunterrichts sein. Sowohl für Auswahl als auch Einsatz kann man in diesem Buch eine Vielzahl an Ideen finden und sie für die eigene Unterrichtssituation adaptieren. Und schließlich folgen aus den vielen Filmtipps auch unzählige spannende und bewegende Stunden beim Probesehen zu Hause.

Besonderen Dank für die Entstehung dieses Buches gebührt Wolfgang Weirer, Werner Lang und Katrin Oberwinkler sowie allen Beteiligten am Fakultätsschwerpunkt »Film und Theologie«, im Besonderen Theresia Heimerl und Christian Wessely.

1. Film und Religion in der Mediengesellschaft

Unsere Gesellschaft wird von Medien durchdrungen, vielleicht sogar bestimmt. Technischer Fortschritt und Massenproduktion haben dafür gesorgt, dass Fernseher, Handy, Computer, Internetzugang, DVD- und MP3-Player nahezu zur Fixausstattung eines modernen Haushalts gehören und Jugendlichen im Alltag zur Verfügung stehen. Diese umfassende Ausstattung ist dabei völlig unabhängig von genderspezifischen Differenzen oder formaler Bildung der Eltern – und wird auch entsprechend genutzt:¹ »Jugendliche sind bereits jahrelang an die verschiedensten Präsentationen von Welt durch die Linse einer Kamera gewohnt. Sie wachsen in einem von stehenden und bewegten Bildern überfluteten Alltag auf. Der Schatz an Erfahrungen mit Erlebnissen im Zusammenhang mit Spielfilmen reicht vom Besuch eines Kinos mit Freunden oder dem gemeinsamen Videonachmittag über den Fernsehabend allein oder mit der Familie bis hin zur Identifikation mit den Leinwandhelden in Comics, in Video- oder Computerspielen.«² Gegen jeden Kulturpessimismus gilt es zunächst einmal, diese Entwicklung als Fakt anzuerkennen und als Voraussetzung jeglichen pädagogischen Handelns zu akzeptieren.

Die klassischen Massenmedien Film, Rundfunk und Print wurden durch digitale Medien und vor allem das Internet ergänzt und zurückgedrängt, und ihre Nutzung und Verfügbarkeit in diesem Prozess verändert. Um beim Film zu bleiben: Anfangs fanden Filmvorführungen lediglich in Kinos statt, deren Zahl erst langsam zunahm. Mit der Zeit kamen Innovationen wie Ton und Farbe neu hinzu. Mit der Verbreitung des Fernsehers konnten dann Filme auch zu Hause mittels Rundfunk gesehen werden, Bild- und Tonqualität traten dabei jedoch hinter jene des Kinos zurück. Die VHS-Kassette bot schließlich die Möglich-

1 Vgl. Schröder, Bernd: Medien als Exempel religiös relevanter Sozialisationsfaktoren, in: Schröder, Bernd: Religionspädagogik, Tübingen 2012 (= Neue theologische Grundrisse), 350–363, 353–355.

2 Ernst, Katharina: Mit Spielfilmen aufwachsen, in: Ammann, Daniel/Ernst, Katharina (Hg.) Film erleben: Kino und Video in der Schule, Zürich 2000, 19–28, 19.

keit, Filme aufzuzeichnen oder auszuleihen, um sie zur gewünschten Zeit am gewünschten Ort sehen zu können. Fernsehgeräte wurden qualitativ besser und größer, Soundsysteme garantierten den entsprechenden Klang nun auch im Wohnzimmer. Die Neuerungen der letzten Jahre haben noch einmal einen Entwicklungsschub bewirkt: Blu-Ray-Discs, Videoprojektoren, großformatige Flachbildfernseher und Surround-Systeme sorgen für ein Heimkinoerlebnis, das wenig zu wünschen übrig lässt. Umgekehrt werden Filme aber auch vermehrt am Laptop gesehen, der von der Bildgröße und Klangqualität her wieder hinter den alten Röhrenfernseher zurücktritt, d. h. Sehgewohnheiten werden nicht automatisch von einem »größer, besser, weiter« gesteuert. Das Sehen von Filmen und Serien *on demand* wurde durch das Internet perfektioniert: File-sharing, Streams und Downloads machen Filme, einen Breitband-Internetanschluss vorausgesetzt, immer und überall verfügbar, und wer sich um Fragen des Urheberrechts nicht so genau kümmert, bekommt sie auch noch umsonst. Auch wenn der Film prinzipiell immer noch dasselbe Medium ist wie zu Beginn (von technischen und stilistischen Innovationen einmal abgesehen), so haben sich die Umstände seiner Rezeption und seiner Verfügbarkeit dramatisch verändert. So sehr das Kino wieder einmal eine Renaissance erlebt und »Kino gehen« bei Jugendlichen als perfekte Mischung aus medialem und sozialem Ereignis zu den wichtigsten Freizeitaktivitäten gehört, so sehr sind Filme auch »Wegwerfprodukte« geworden, da der nächste Film nur wenige Mausklicks und ein paar hundert Megabytes entfernt ist. Film und Fernsehen wurden also durch das Internet nicht verdrängt, sondern die Sehgewohnheiten haben sich verändert. Privater Filmkonsum fungiert entweder als Lean-Back-Medium, welches in der Aktivität und Aufmerksamkeit fordernden SMS-, E-Mail und Facebook-Welt einen Bereich zum Abschalten, Entspannen und Nichtstun bereitstellt,³ oder ist integriert in die virtuelle Welt, indem gleichzeitig zum Film- oder Serienerlebnis dieses durch Facebook oder Twitter kommentiert wird.

Computer und Internet haben so einerseits die alten Medien ergänzt und andererseits integriert und erweitert, sie zu einem konvergenten Netz zusammengeschlossen. Das Stichwort heißt »Mediengesellschaft«: Medien verschiedenster Art haben sich quantitativ und qualitativ immer mehr ausgebreitet und neue Medienformen haben sich herausgebildet, die nach eigenen Gesetzmäßigkeiten funktionieren. Die Vermittlungsleistung und -geschwindigkeit von Informationen hat zugenommen, und Medien durchdringen immer stärker alle gesell-

3 Vgl. Großegger, Beate: Jugend in der Mediengesellschaft. Sozialisiert im Zeitalter des dynamischen technologischen Wandels, in: http://www.eduhi.at/dl/jugendkultur.at-Dossier_Jugend_in_der_Mediengesellschaft.pdf, 9 f.

schaftlichen Bereiche. Aufgrund ihrer hohen Nutzungswerte genießen Medien zunehmend positive Aufmerksamkeit und gesellschaftliche Anerkennung, und schließlich werden sie mehr und mehr zur unabdingbaren Voraussetzung der Teilhabe am Informations- und Kommunikationsprozess. Alle gesellschaftlichen Bereiche (Sport, Politik, Wirtschaft, auch Religion) müssen ihre Außenkommunikation mit den Gesetzmäßigkeiten der Massenmedien abstimmen.⁴ Wertediskussionen, die Auseinandersetzung mit Recht und Unrecht, Geschlechterrollenbilder und Modelle von Partnerschaft und Ehe werden mehr und mehr von medialen Produkten mit beeinflusst. Bei all dem muss aber auch die wirtschaftliche Dimension berücksichtigt werden: Der größte Teil der medialen Erzeugnisse und gerade der Spielfilme wird nach kommerziellen Kriterien erstellt, nicht um ethische Prozesse anzuregen.

Der niederschwellige Zugang zu einer großen Masse an Information führt dabei nicht automatisch zu einer Demokratisierung von Wissen. So wie das demokratische Wahlrecht erst wahrgenommen werden muss, so entscheidet auch die Mediennutzung erst über den möglichen Wissenserwerb. Auf diese Weise vergrößert sich faktisch die Wissenskluft: Menschen mit höherer Bildung verwenden Internet, Fernsehen etc. anders und profitieren weitaus mehr vom erhöhten Wissensangebot als Angehörige bildungsferner und sozial schwächerer Schichten. Auch die Mediensozialisation in den Familien läuft sehr unterschiedlich ab.⁵ Beate Großegger differenziert hier zwischen »Info-Seekern«, die aktiv im Internet nach Informationen suchen, »Info-Avoidern«, die Medien rein unterhaltungsorientiert nutzen, und der großen Gruppe der »Info-Scanner«, die versuchen, sich in der Fülle der Informationen einen schnellen Überblick zu verschaffen und nach persönlich als wichtig empfundenen Schlagzeilen Ausschau halten.⁶

Für den Einsatz von Spielfilmen im Unterricht bedeutet dies, den Film nicht isoliert zu betrachten, sondern eingebettet in die technischen und sozialen Bedingungen der modernen Mediengesellschaft. Die ansprechende technische Präsentation des Films ist dabei ebenso wichtig wie die Berücksichtigung des Einflusses von Internet und digitalen Medien auf die Art und Weise des Medienkonsums Jugendlicher, noch mehr, auf die Art und Weise der Entwicklung von Jugendlichen überhaupt. Schüler von heute sind sogenannte *Digital Natives* (»digitale Einheimische« oder »Eingeborene«): Sie haben nie eine Welt ohne

4 Vgl. Jarren, Ottfried: »Mediengesellschaft«. Risiken für die politische Kommunikation, in: Politik und Zeitgeschichte 41/42 (2001) 10–19, 11 f.

5 Vgl. Jäckel, Michael: Medienwirkungen. Ein Studienbuch zur Einführung, Wiesbaden: VS 2008, 287–305.

6 Vgl. Großegger, Jugend in der Mediengesellschaft, 6.

Handys, Internet, Satelliten-Fernsehprogramm rund um die Uhr, MP3-Player, Laptops u. ä. erlebt und unterscheiden sich damit (noch) von ihren Lehrpersonen, die zumindest ihre Kindheit ohne all diese technischen Errungenschaften verbracht haben und daher als *Digital Immigrants* bezeichnet werden können. Der Pädagoge und Manager Marc Prensky skizzierte die Digital Natives als Menschen, die Internet, SMS und Handys als selbstverständliche Bestandteile ihres Lebens ansehen, und durch diese beständige Interaktion auch eine veränderte Hirnstruktur aufweisen, die stark von Multitasking, schneller Information (*Google*, *Wikipedia*) und grafischer/visueller Aufarbeitung geprägt ist.⁷ Die Neurologen Gary Small und Gigi Vorgan haben diese Hirnveränderungen auch experimentell überprüft und kommen zum Schluss: »Unsere High-Tech Revolution hat uns in einen Zustand der permanenten Teil-Aufmerksamkeit versetzt, [...] ein ständiges Beschäftigtsein, bei dem wir zwar stets etwas im Auge haben, aber uns nie wirklich auf etwas konzentrieren.«⁸ Jede Aufmerksamkeit wird also von einer permanenten Bereitschaft für neue Nachrichten, Eindrücke und Aktivitäten begleitet. Das ist nicht nur negativ: Personen, die digitale Medien intensiv nutzen, verfügen über gesteigerte Reaktionsschnelligkeit, eine verbesserte Rezeptionsfähigkeit für Bilder und schnelle Bildfolgen sowie Multitasking-Fähigkeiten. Sie schaffen es, mehrere kleine Beschäftigungen gleichzeitig auszuführen, zugleich entwickeln sie aber auch ein verstärktes Bedürfnis nach entsprechenden Kommunikationsformen. Wichtig ist dabei, und das ist auch eine entscheidende Kritik am Konzept des Digital Natives, dass die Veränderung der Aufmerksamkeits-Struktur nicht immer eine Altersfrage ist, sondern von der tatsächlichen Beschäftigung mit diversen digitalen Medien abhängt. Für den Digital Immigrant, der auf seinem Smartphone ständig zwischen Telefonat, Computerspiel und E-Mail-Konversation wechselt, gelten die oben genannten Veränderungen weitaus mehr als für einen »Digital Native«, der digitale Medien jedoch nur selten nutzt. Dennoch ist klar, dass in Summe das mediale Nutzungsverhalten der jüngeren Generation ein anderes ist als das älterer Generationen, sodass nach Großegger durchaus von Digital Natives als Altersgruppe gesprochen werden kann.⁹ Intensive Nutzung von digitalen Medien

7 Vgl. Prensky, Marc: Digital Natives, Digital Immigrants, in: <http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf>.

8 Small, Gary/Vorgan, Gigi: »Meet Your iBrain. How the technologies that have become part of our daily lives are changing the way we think«, in: *Scientific American Mind* 19 (2008), 42–49, 46. [Übersetzung C.F.]

9 Großegger, Jugend in der Mediengesellschaft, 9.

heißt jedoch nicht, wie oft fälschlich angenommen, dass sich Jugendliche mit diesen auch (technisch, wissensmäßig, kreativ) »auskennen«.¹⁰

Als PädagogIn ist es wichtig, sich über diese strukturellen Veränderungen, die sich auch in der Hirnentwicklung abbilden, im Klaren zu sein. Die permanente Verfügbarkeit von Telefonaten, SMS, E-Mails, Internetzugang, Videos, Musik usw. durch Smartphones hat diesen Prozess noch einmal beschleunigt und zu einer Verminderung von Aufmerksamkeitsspannen und Konzentrationsfähigkeit beigetragen. Ob man diese Entwicklung kritisieren will¹¹ oder die schnelleren »Rechenleistungen« und Reaktionsfähigkeiten des Gehirns begrüßt, ist völlig unerheblich: Fakt ist, dass sie in vollem Gange ist und Einfluss auf das Unterrichtsgeschehen nimmt. Für den Filmeinsatz im Unterricht bedeutet dies vor allem, dass auch Filme eine gewisse Grundaufmerksamkeit über einen längeren Zeitraum erfordern, die heute nicht mehr selbstverständlich vorausgesetzt werden kann. Selbst wenn man Filmen keinerlei Inhalte zuspricht, sondern sie als rein entspannend wirkendes »Nullmedium« betrachtet, setzt das jene Fähigkeit zur Ruhe voraus, die Small/Vorgan dem »neuen Gehirn« gerade absprechen. Wenn in einem Film längere Zeit »nichts passiert« oder die nächste dringende SMS erwartet wird, haben Schüler zunehmend Schwierigkeiten, bei der Sache zu bleiben. Wie dies im Einzelfall aussieht, kann man nur durch Erfahrung feststellen. Jedenfalls muss klar sein, dass Filme heute keine Selbstläufer sind, sondern von einer Kultur der medialen Beschleunigung, die sie mit initiiert haben, selbst überholt worden sind. Sowohl Filmauswahl als auch Aufbereitung und Vorführmethoden müssen sich an dieser Frage orientieren. Für den Film als Unterrichtsmedium spricht hingegen die zunehmende Verschiebung von argumentativem zu narrativem Denken in der digitalen Gesellschaft. Gegenüber dem klassischen rational-logisch-linearen Argumentieren ist narratives Denken »konkret in dem Sinne, dass es reale Erlebnisse und Erfahrungen als Ressource nutzt und eine komplexe Welt, in der Fakten und Emotionen ineinandergreifen, widerspiegelt«¹². Narrationen, verbunden mit einem »Mixed-Media-Erzählstil« sind die bevorzugten Zugänge zu Informationen geworden. Der Film als Mischung aus Bild, Ton und Narration kann diese Bedürfnisse junger Medienutzer, alle drei Aspekte in entsprechender Qualität vorausgesetzt, gut erfüllen.

10 Vgl. Mok, Sog Yee/Ertl, Bernhard: Medienkompetenz, in: Paechter, Manuela u. a. (Hg.): Handbuch Kompetenzorientierter Unterricht, Weinheim 2012, 105–118, 108 f.

11 Zuletzt etwa Türcke, Christoph: Hyperaktiv! Kritik der Aufmerksamkeitsdefizitkultur, München: Beck 2012.

12 Großegger, Jugend in der Mediengesellschaft, 17.

1.1 Medienpädagogik/Medienkompetenz

Im Kontext dieser Umwälzungen wird eine reflektierte Auseinandersetzung mit Medien zu einem immer wichtigeren Bestandteil des Unterrichts, was auch vom österreichischen Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur 2012 in einem Grundsatzterlass noch einmal unterstrichen wurde: »Wenn nun die reflektierende Begegnung und Auseinandersetzung mit Wirklichkeiten ein grundlegender Bestandteil von Pädagogik ist, dann ergibt sich daraus der Schluss, dass Medienpädagogik die gesamte Pädagogik wesentlich stärker durchdringen soll. Pädagogik muss gleichzeitig auch Medienpädagogik sein.«¹³ Hinter dem Begriff »Medienpädagogik« können unterschiedliche Konzepte stehen. Dem schulischen Bereich kommen dabei vor allem die Aufgaben zu, Medien aufklärerisch, reflektierend und handlungsorientiert einzusetzen. Dabei ist nicht von idealen Voraussetzungen auszugehen, sondern im Hinblick auf die Sehgewohnheiten, Bedürfnisse und Alltagsnutzung von Medien durch Jugendliche eine Orientierung am medialen Alltag der Schüler notwendig.

Die moderne Definition von Medienpädagogik verbunden mit dem Ziel einer »Medienkompetenz« begann in den 1960er- und 1970er-Jahren. In dieser Zeit vollzog sich ein Wandel im Bild vom Medienrezipienten, weg von einem passiven Objekt und Opfer von Medienwirkungen und hin zu einem aktiv handelnden Subjekt, das sich mit Medieninhalten auseinandersetzt und dabei eine entsprechende Medienkompetenz erwirbt, auch wenn der Begriff als solcher in dieser Zeit noch nicht verwendet wurde:¹⁴ »Medienkompetenz heißt dann, dass Menschen in der Lage sind, sich selbstbestimmt und kritisch den Medien und ihrer individuellen Mediennutzung gegenüber zu verhalten. Medienkompetenz ist nicht als Wissen zu vermitteln, sondern wird in der konkreten Lebenswirklichkeit erlernt.«¹⁵ Und Schule ist ein wichtiger Teil dieser konkreten Lebenswirklichkeit. Was aber bedeutet Medienkompetenz genau, und was ist dann eine spezifische Filmkompetenz? Der Begriff »Kompetenz« ist mittlerweile zu einem pädagogischen Leitbegriff geworden: Die Forderung nach »kompetenzorientiertem Unterricht« ist in aller Ohren. Prägend für die moderne Bedeutung

13 Erlass des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Kultur BMUKK-48.223/0006-B/7/2011, Rundschreiben Nr. 04/2012, 1, in: <http://www.bmukk.gv.at/medienpool/5796/medienerziehung.pdf>

14 Vgl. Süß, Daniel/Lampert, Claudia/Wijnen, Christine: Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung, Wiesbaden 2010 (= Studienbücher zur Kommunikations- und Medienwissenschaft), 60.

15 Pfeiffer, Susanne: Film und Religion. Die Mediensozialisation Jugendlicher im Informationszeitalter, Münster: Lit 2000 (= Schriftenreihe der Evangelischen Fachhochschule Freiburg 10), 68.

des Begriffs war der US-amerikanische Linguist Noam Chomsky, der zwischen »Kompetenz« als prinzipieller Fähigkeit zur Formulierung von Sätzen und »Performanz« als Fähigkeit zur tatsächlichen Anwendung dieser Kompetenzen unterschied. Um also das Vorhandensein von Kompetenz zu überprüfen, bedarf es einer Performanz als deren Äußerung. Dieser Kompetenzbegriff wanderte von der Linguistik weiter in den Bereich der Kommunikation und wurde schließlich auch zur Medienkompetenz.¹⁶ Christian Doelker unterscheidet in einem sehr umfassenden Zugang zehn Perspektiven, die sich Medienpädagogik zum Ziel machen kann und soll, um Medienkompetenz zu erwerben:

- *Perspektive 1:* Präsenz der Medien. Die Schüler sollen ihre medienökologische Situation bewusst erkennen und sich darin bewegen können.
- *Perspektive 2:* Medien einschätzen lernen. Pauschale Einschätzungen von Medien sollen hinterfragt werden können.
- *Perspektive 3:* Medien auswählen lernen. In der zunehmenden Fülle des Angebots soll man sich selbstbestimmt und auch in Auseinandersetzung mit unbewussten Nutzungsmotiven kompetent bewegen.
- *Perspektive 4:* Medien lesen lernen. Die Medienangebote als Texte lesen können, bedeutet, den medial vermittelten Zugang zu verschiedenen Wirklichkeiten als Vermittlung durch Zeichensysteme zu erkennen und diese Zeichen adäquat interpretieren zu können.
- *Perspektive 5:* Medien beurteilen lernen. Es sollen textimmanente und -externe Bezugssysteme verwendet werden, um die Qualität und Gültigkeit von Medienbotschaften einordnen zu können.
- *Perspektive 6:* Medien herstellen lernen. Die Kulturtechnik Schreiben soll auf alle Ausdrucksformen in den Medien ausgeweitet werden und damit Kreativität, aber auch Aufarbeitung von Problemen und Konflikten erfolgen.
- *Perspektive 7:* Medien auswerten lernen. Medien sollen breit genutzt werden können, um Informationen und Datenquellen zu erschließen.
- *Perspektive 8:* Medien beeinflussen lernen. Die Mediennutzer sollen auf die professionellen Medienanbieter Einfluss nehmen können, beispielsweise in Trägerorganisationen, aber auch in anderen Formen der Intervention und des Feedbacks.
- *Perspektive 9:* Medien einsetzen lernen. Schüler wie Lehrer sollen die Medien in ihrem didaktischen Potenzial kritisch einschätzen und sie mit ihren typischen Leistungen (Medienspezifitäten) verwenden können.
- *Perspektive 10:* Leben mit und ohne Medien. Medien sollen so im Alltag inte-

16 Vgl. Süß/Lampert/Wijnen, Medienpädagogik, 107.

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Filmeinsatz im Religionsunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

