

Gott mit dem Smartphone einfangen

z. B.
ER7.1 »Glaube findet Sprache«
ER9.1 »Für uns – Der Glaube an Jesus Christus«
ER10.1 »Wie halt ich's mit der Religion?«

Der Einsatz digitaler
Fotografie im
Religionsunterricht der
Mittel- und Oberstufe

Folie/Beamer

Smartphone | Bilder | Anthropologie | Gott | Digital

Begründung

Die Mehrheit der Jugendlichen glaubt auch heute noch an Gott. Diese Aussage gilt es sich als Lehrkraft im Religionsunterricht wieder bewusst zu machen. Schülerinnen und Schüler glauben immer noch in einer knappen Mehrheit an Gott als existierend und/oder als einer höheren Macht. Die empirische Repräsentativstudie von Jugendlichen zwischen 16 und 25 Jahren in Baden-Württemberg »Jugend Glaube Religion« von 2018 kommt zu dem Ergebnis, dass von den Jugendlichen 52% den Glauben an Gott bejahen, 37% ablehnen, während sich 11% unentschieden zeigen.¹ Vielen Jugendlichen bereitet es aber offensichtlich Mühe, in Metaphern zu denken und zu sprechen. Dadurch ist ihnen ein Zugang zum Religiösen überhaupt erschwert, wenn nicht gar verunmöglicht. Ihr Zugang zur und ihre Vorstellung von der Welt ist vorrangig vom naturwissenschaftlichen und technischen Denken geprägt.² Die Gottesrede wirkt für viele Zeitgenossinnen und Zeitgenossen unverständlich, da sie in der neueren Zeit stark verkirchlicht worden und entsprechend zu einem Sprachspiel für »Eingeweihte« geworden ist. Aus dieser »eklesiologischen Verschlüsselung« (J.B. Metz) muss die Gottesrede herausgeholt werden. Es »muss deutlich gemacht werden, dass die Verständigung über Gott alle Menschen einbezieht, also ein Menschheitsthema ist, ohne sie kirchlich zu vereinnahmen.«³ Jugendliche sollen lernen, von Gott reden zu können, an den sie glauben (oder auch nicht).

Der Gottesbezug bildet das Zentrum des Religionsunterrichts und umkreist auch den Glauben an einen lebendigen Gott als Teil von Menschen als Personen. Der Gottesglaube gehört zur Religiosität, die Menschen leben. Die Verschränkung der Sache mit den Lernenden ist das zentrale Anliegen des Religionsunterrichts. Im Religionsunterricht muss deshalb von Gott und Menschen und ihren Bezügen zu Gott geredet werden. Der Religionsunterricht kann dabei den Schülerinnen und Schülern zu einer begrifflichen Klarheit verhelfen, sodass sie verstehen, wovon die Rede ist, wenn von »Gott« gesprochen wird. Im Unterricht selbst wird thematisiert, dass im

¹ Vgl. Schweitzer, Friedrich/ Wissner, Golde/ Bohner, Annette/ Nowack, Rebecca/ Gronover, Matthias/ Boschki, Reinhold: Jugend Glaube Religion. Eine Repräsentativstudie zu Jugendlichen im Religions- und Ethikunterricht. Münster 2018, 21.

² Vgl. Hans-Georg Ziebertz/ Boris Kalbheim/ Ulrich Riegel. Religiöse Signaturen heute. Ein religionspädagogischer Beitrag zur empirischen Jugendforschung. Gütersloh u.a. 2003, bes. 325-380.

³ Mette, Norbert: »Gottesverdunstung« – eine religionspädagogische Zeitdiagnose, in: Gott im Religionsunterricht. Jahrbuch für Religionspädagogik; 25, hg. v. Englert, Rudolf/ Kohler-Spiegel, Helga/ Ders./ Rickers, Folkert/ Schweitzer, Friedrich. Neukirchen-Vluyn 2009, 9-23:21.

Religionsunterricht »von« Gott in der 3. Person gesprochen wird. In Glaube, Gebet und Gottesdienst dagegen wird »zu« Gott in der 2. Person gesprochen.⁴

Zur digitalen Bild-Methode:

Medien und Methoden haben schon immer Einfluss auf die Inhalte des Unterrichts genommen. Im Bereich der Digitalisierung von Unterricht erhält diese Fragestellung eine zugespitzte Bedeutung. Es ist zu prüfen, auf welche Weise der digitale Technikeinsatz religiöse Lernprozesse befördert oder auch hemmt?⁵

Wir leben in einer Bildgesellschaft, es gibt immer mehr und immer größere Bilder in der Alltagskultur. Ein gigantisches Beispiel: 2014 wurde am Time Square in New York die größte Außenvideoleinwand der Welt in der Größe eines Spielfeldes beim American Football enthüllt.⁶ Jugendliche wachsen in dieser Bilderwelt auf. Sie wurden in die gesellschaftliche Transformation, den »pictural turn« (W. J. Th. Mitchell), die Wende zum Bild, hineingeboren.

Jugendliche und junge Erwachsene drücken sich meist leichter durch Bilder als durch Sprache aus. Im Kontext der Werbewirkungsforschung sind die Besonderheiten der Bildrezeption im Vergleich der Textrezeption unter dem Begriff des Bildüberlegenheitseffekt (picture superiority effect) zusammengefasst worden: Bilder aktivieren stärker und werden quasi-automatisch, d.h. ohne große mentale Anstrengung und mit geringer kognitiver Kontrolle rezipiert. Bilder erzeugen im Rezeptionsprozess den Eindruck einer sensuellen Unmittelbarkeit der visuell repräsentierten Bildinhalte.⁷ Jugendliche inszenieren in Selfies fast täglich ihre eigene Person. Die eigene Produktion von digitalen Bildern ist eine grundlegende Kompetenz heutiger Jugendlicher. Digitale Bilder bieten die Möglichkeiten einer einfachen Produktion, einer schnellen und einfachen Teilbarkeit mit der ganzen Klasse, der einfachen Präsentation und einer möglichen Veränderbarkeit. Diese Möglichkeiten sind erst durch die digitale Bildfotografie gegeben. Der Einsatz von digitaler Technik nach dem SAMR Modell zur Integration von Technologie⁸ in Lernprozesse bietet hier eine »beachtliche Neugestaltung von Aufgaben«. Die Produktion eigener Gottesbilder aus der Alltagswelt der Schülerinnen und Schüler ist eine Transformation vergangener Auseinandersetzungen mit Gottesbildern, die auf selbst produzierte Alltagsbilder der Schülerinnen und Schüler verzichten mussten und meist nur aus dem Fundus der Kunstgeschichte oder fremder Fotografien auswählen konnten.

Didaktische Überlegungen:

Es ist didaktisch sinnvoll die Bilder und das Verständnis von Gott zum Gegenstand des Religionsunterrichts zu machen, denn sie zeigen, wie Jugendliche ihren eigenen Glauben in Bilder fassen und helfen den Schülerinnen und Schülern dadurch religiöse Sprachkompetenz zu entwickeln.

⁴ Vgl. Baumann, Ulrike: Schwierigkeiten mit Gott als Person. Didaktische Überlegungen zum Gottesglauben Jugendlicher, in: Gott im Religionsunterricht. Jahrbuch für Religionspädagogik; 25, hg. v. Englert, Rudolf/ Kohler-Spiegel, Helga/ Ders./ Rickers, Folkert/ Schweitzer, Friedrich. Neukirchen-Vluyn 2009, 184-193:187.

⁵ Vgl. Nord, Ilona/ Palkowitsch-Kühl, Jens: Nicht die APP steht im Mittelpunkt, sondern der Kompetenzerwerb. Ein Praxis-Theorie-Beitrag in einer mediatisierten Welt, in: Digitale Kompetenz vermitteln. rpi-impulse 3 (2018), 5-9:6.

⁶ Vgl. www.spiegel.de/reise/aktuell/new-york-riesige-videoleinwand-am-times-square-enthueellt (Lesedatum 23.03.2018).

⁷ Müller, Marion G./ Geise, Stephanie: Grundlagen der Visuellen Kommunikation. Konstanz/ München ²2015, S. 97f.

⁸ Zum SAMR Modell vgl. Nord, Ilona/ Palkowitsch-Kühl, Jens: Nicht die APP steht im Mittelpunkt, sondern der Kompetenzerwerb. Ein Praxis-Theorie-Beitrag in einer mediatisierten Welt, in: Digitale Kompetenz vermitteln. rpi-impulse 3 (2018), 5-9:7. (Deutsche Übersetzung nach E. Brüggemann).

Die subjektive Perspektive der Schülerinnen und Schüler muss erweitert werden, um die eigenen Gottesvorstellungen im Austausch mit anderen zu überprüfen.⁹ Die Äußerungen in Bildern Gleichaltriger enthalten Affirmatives, Überraschendes und Irritierendes und sind elementare Medien, »weil sie emotional und gedanklich herausfordern. Bei der Auseinandersetzung damit geht es um die Verknüpfung mit der eigenen Erfahrungs- und Lebenswelt.«¹⁰ Die Hereinnahme der eigenen Lebenswelt ist durch den Einsatz digitaler Technik möglich geworden. »Gott« wird mit dem Smartphone in den Räumen und Umfeld des Schulgebäudes eingefangen.

Die Produktion der Bilder von Gott fußt auf bereits vorhandenes Wissen um (sprachliche) Gottesbilder, die vor allem in der Bibel entfaltet werden. Diese in den vorausgehenden Unterrichtsstunden (wieder) bekannt gemachten sprachlichen Bilder können von den Schülerinnen und Schülern in digitale Bilder übertragen, verfremdet, kritisiert, bestätigt, aktualisiert und individualisiert werden. Die bisher rein sprachlichen Gottesbilder werden um visuelle, aktualisierte, existentielle und individualisierte Dimensionen bereichert.

⁹ Vgl. Baumann, Ulrike: Schwierigkeiten mit Gott als Person. Didaktische Überlegungen zum Gottesglauben Jugendlicher, in: Gott im Religionsunterricht. Jahrbuch für Religionspädagogik;25, hg. v. Englert, Rudolf/ Kohler-Spiegel, Helga/ Ders./ Rickers, Folkert/ Schweitzer, Friedrich. Neukirchen-Vluyn 2009, 184-193:185.

¹⁰ Vgl. Baumann, Ulrike: Schwierigkeiten mit Gott als Person. Didaktische Überlegungen zum Gottesglauben Jugendlicher, in: Gott im Religionsunterricht. Jahrbuch für Religionspädagogik;25, hg. v. Englert, Rudolf/ Kohler-Spiegel, Helga/ Ders./ Rickers, Folkert/ Schweitzer, Friedrich. Neukirchen-Vluyn 2009, 184-193:188.

Kompetenzerwartungen und daraus abgeleitete Verlaufsvorschläge

Kompetenzerwartungen:

Die Wahrnehmungskompetenz wird geschult, indem die Jugendlichen Bezüge zu ihrem eigenen Verständnis oder Bild von »Gott« in ihrer alltäglichen Lebenswelt wahrnehmen und fotografieren. »Gelernt« Glaubenszeugnisse aus biblischen und anderen theologischen Texten setzen die Schülerinnen und Schüler in Beziehung zum eigenen Leben und der gesellschaftlichen Wirklichkeit und diskutieren ihre individuelle Bedeutung (Deutungskompetenz). Typische Sprachformen der Bibel von Gott werden existentiell transformiert. Dieser Transformationsprozess zielt auf Gestaltungskompetenz.¹¹

Im Bereich der Gottesfragen geht es bei der Präsentation der produzierten Gottesbilder im Austausch untereinander um die Kompetenzen, theologische Argumente zu vergleichen, zu bewerten, dabei einen eigenen Standpunkt religiös sprachfähig zu vertreten und diesen im Blick auf Dialogpartner*innen zu kommunizieren, die möglicherweise andere Überzeugungen haben. Die Kompetenz der Achtung vor der lebendigen Spiritualität einer fremden Person und dem Zeugnis von einem lebendigen Gott wird erworben.¹²

Verlaufsvorschlag einer Doppelstunde am Ende der Unterrichtsreihe zu »Gott«

Einführung und Wiederholung:

			
Junge, 9. Klasse	Junge, 9. Klasse	Mädchen, Jgst. 1	Studentin ¹³

Der Klasse werden per Beamer Fotos von »Gott« anderer Jugendlicher und junger Erwachsene gezeigt. Die Schülerinnen und Schüler beschreiben die Bilder und erläutern, welches Verständnis von Gott sie in dem jeweiligen Bild erkennen. Bereits erarbeitete Verständnisse von Gott als Helfer, Schöpfer (der Menschen), Wegweiser für ein gutes menschliches Leben und als Freund können erkannt und dadurch wiederholt werden. Durch die verschiedene Machart der Bilder (wie z.B. der Einsatz von eigenen Körperdetails, die Ablichtung von Sprache oder die Abbildung von Details im Schulgebäude) werden Möglichkeiten für die eigene Bildproduktion aufgezeigt.

Vorbereitung der Produktionsphase:

Die Schülerinnen und Schüler bilden selbst gewählte Teams und organisieren, dass jedem Team ein Smartphone oder eine Digitalkamera zur Verfügung steht. Die Produktion von Fotos in Kleingruppen bietet sich an, da dadurch die Jugendlichen selbst auf die Bilder kommen können

¹¹ Vgl. Einheitliche Prüfungsanforderungen in der Abiturprüfung/ EPA. Evangelische Religionslehre. Kultusministerkonferenz 2006, 8-9.

¹² Vgl. Nipkow, Karl Ernst: Die Frage nach Gott. Elementarisierung als Kunst des Unterscheidens, in: ders.: Pädagogik und Religionspädagogik zum neuen Jahrhundert. Bd. 1., Gütersloh 2005, 325.

¹³ Der Abdruck von Details von Personen ist bei jungen Erwachsenen über 18 Jahren bei deren Einwilligung problemlos(er) möglich.

(z.B. die Hände s.o. oder Schatten etc.). Aufwändige oder ungewöhnliche Requisiten sind nicht nötig, da die Bilder gerade aus der Alltagswelt der Jugendlichen stammen sollen.

Durchführung der Produktionsphase:

Die Schülerinnen und Schüler haben 30 Minuten Zeit, »Gott« in ihrer schulischen Lebenswelt »einzufangen«. Die Dauer der Produktionsphase ist bewusst knapp bemessen, damit die Bilder möglichst wenig gestellt werden können und direkt aus der unmittelbaren und räumlich nahen Alltagswelt der Jugendlichen stammen.

Bearbeitung des Materials:

Die Schülerinnen und Schüler können im Klassenraum ihr Bildmaterial bearbeiten, z.B. Details aus dem Bild ausschneiden oder zwei Fotos nebeneinander montieren. Dann sammeln die Schülerinnen und Schüler ihr Material an *einem* digitalen Ort, damit es die Lehrkraft dem Klassenplenum präsentieren kann (z.B. verschicken per Mail an die Lehrkraft oder Sammlung auf einer schulinternen Plattform). Je nach Planung, Leistungsvermögen der Jugendlichen und Zeit kann auch jeweils ein kurzer Text zu dem Foto verfasst werden. Hier bieten sich folgende Fragen zum Foto an: Was sehe ich? Wie habe ich das Foto aufgebaut? Warum zeigt das Foto für mich »Gott«? An dieser Stelle versprachlichen die Schülerinnen und Schüler schon selbst in Einzelarbeit ihr eigenes Gottesbild.

Vorstellung und Diskussion der Fotos zu »Gott«:

Die Lehrkraft zeigt die produzierten Bilder von Gott dem Plenum per Beamer. Dabei ist sensibel damit umzugehen, ob dem Plenum bekannt gemacht wird, wer das gezeigte Bild von »Gott« gemacht hat. Eine jeweilige Bildbeschreibung, Deutung und mögliche Diskussion des gezeigten Gottesbildes ist sowohl möglich, wenn der Bildproduzent bekannt ist oder auch nicht. Die Achtung vor der lebendigen Spiritualität einer fremden Person kann nicht in jeder Lerngruppe vorausgesetzt werden und muss häufig erst erlernt werden. Die Lehrkraft kann die Präsentation auch zu Hause vorbereitet haben und anhand der kurzen Texte der Jugendlichen zu ihren Bildern weitere Informationen zu dem jeweiligen Bild einfließen lassen.

Exemplarisches Material

			
Mädchen, Jgst. 1	Mädchen, Jgst. 1	Junge, Jgst. 1	Junge, Jgst. 1
			
Junge, 9. Klasse	Junge, Jgst. 1	Mädchen, Jgst. 1	Studentin ¹⁴

Marion Keuchen

¹⁴ Vgl. Anm 13.