

Franz Feiner

„Sinnsuche“

1) Ein Projekt in Kooperation zwischen Religionspädagogik und Informatik

Dieser Artikel berichtet von einem interdisziplinären Forschungsprojekt, das im wesentlichen zwei Fächer umfasste: Religionspädagogik und Informatik. Da diese wissenschaftlichen Gebiete in den seltensten Fällen von einer Person abgedeckt werden (können), ist die Verschränkung von Personen wertvoll, wodurch kreativ Neues entstehen kann. Konkret: Unsere Computerprogramme für den Religionsunterricht „Reli-Quick“¹, „Reli-Quick-VS“², „Reli-Top“³ und „Reli-Bild“⁴ wären vermutlich nie entstanden, hätte ich nicht einen Partner aus einem anderen Fach gesucht, nämlich der Informatik. Vice versa: G. Ribing als Informatiker hätte kein Computerprogramm für Religion entwickeln können, da ihm die inhaltliche Komponente fehlt.

In diesem Artikel geht es in erster Linie um die Darstellung eines Prozesses, wie solch eine Kooperation Neues hervorbringen kann – auch als Anregung für weitere Kooperationen.

Ziel des interdisziplinären Projekts:

Entwickeln eines zeitgemäßen Mediums (CD-ROM), das (junge) Menschen auf ihrer Suche nach Sinn begleitet

1. Zum Prozess:

a) Erste Phase: Klärungen (April 1997 – Juni 1998)

- Am Anfang stand eine Idee des Canisiuswerks Österreich zu einem Programm über ‘Beruf - Berufung - kirchliche Berufe’.
- Suche nach einem Programmierer als Partner⁵
- Nach der Partnerfindung: Zusage an den ‘Auftraggeber’⁶, Projektbeschreibung und Entwicklung eines Rohkonzepts
- Das Projekt wird von den Autoren und vom ‘Auftraggeber’ beschlossen.
- Vorstellung des Konzepts vor und Diskussion mit Studierenden der Religionspädagogischen Akademie Graz im Sommersemester 1998
- Ablehnung der Finanzierung des Projekts, da noch zu große Skepsis gegenüber den modernen Technologien herrschte.
- Überlegung: Sollen wir das Konzept *allein* umsetzen?

¹ Feiner, F. / Ribing, G., Reli-Quick. Ein Computerprogramm für den Religionsunterricht, Neulengbach 1992; dies., Reli-Quick 2.0, Neulengbach 1993.

² Dies., Reli-Quick VS. Ein Computerprogramm für den Religionsunterricht an Volksschulen, Neulengbach 1993.

³ Dies., Reli-Top. Ein Computerprogramm für den Religionsunterricht, Neulengbach 1993.

⁴ Dies., Reli-Bild. Ein Computerprogramm für den Religionsunterricht, Neulengbach 1995.

⁵ Es gibt zwar viele Informatiker, aber kaum einer lässt sich auf ein Projekt ein, das inhaltlichprozesshaft entstehen sollte, d.h. auch Änderungen und Verbesserungsvorschläge aus der Erprobung einbaut, längere Zeit der Entwicklung in Anspruch nimmt und das finanziell unsicher ist.

⁶ Das Wort steht unter Anführungszeichen, da der Auftrag noch nicht gesichert war und erst die Finanzierung genehmigt werden musste.

- Entscheidung: Wir arbeiten weiter und publizieren das Programm in Eigenregie. Damit waren wir auch nicht an das vorgegebene Thema gebunden, sondern wir beschlossen, existentielle Fragen der Menschen, insbesondere der Jugendlichen zu thematisieren.
- Überlegung: Was könnte der ursprüngliche 'Auftraggeber' leisten? Als Vertriebspartner fungieren, Übersetzungen anbahnen ...

b) Studium, Forschung und Umsetzung (Juli 1998 – Oktober 1999)

- Forschungsschwerpunkte: Die Lebenswelt Jugendlicher, ihre Fragen nach Lebenssinn und ihre Antworten, Publikationen in Fachzeitschriften, Jugendzeitschriften, Ergebnisse von Untersuchungen (Jugendforschung)
- Befragungen von und Gespräche mit Jugendlichen
- Beobachtung des Spielverhaltens von Jugendlichen und ihres Umgangs mit dem Computer
- Lebensfragen des Menschen, insbesondere der Jugendlichen aus der Sicht der (theologischen) Anthropologie
- Entscheidung für das Thema 'Sinn des Lebens'
- Kann man über eine CD-ROM oder am Medium Computer 'Sinn' vermitteln? Bzw.: Soll und darf man dies tun? Ethische Frage: Fördern wir mit dem Medium Computer nicht eher die Vereinzelung und Isolierung, oder muss nicht Kirche, wenn sie sich in heutiger Zeit nicht ins Abseits stellen will, auch die modernen Kommunikationstechnologien nützen?⁷
- Entscheidet man sich für letzteres, stellt sich die Frage: *Wie* kann man am PC das Thema 'Sinn' vermitteln?
 - Geschichten – Sinn in symbolischen Verdichtungen
 - Biografien: Wie Menschen ihr Leben gestaltet haben (gestalten), in ihrem Leben Sinn erfahren (haben)
 - Biblische Geschichten: Biblische Personen, die ihr Leben zu Gott in Beziehung setzten und von ihm Sinn und Hoffnung bekamen
 - Bilder: Ästhetisch zentrale Sinn-, Glaubens- und Hoffnungsbilder
 - Sprüche: jahrtausendealte und junge Weisheit in einprägsamer Kurzform
- Weitere Konzipierung der Inhalte: Strukturierung, Sammlung von Texten und Bildern sowie Diskussion mit Fachleuten
- Test einzelner Teile des Programms durch Jugendliche
- Diskussion des Konzepts und seiner Umsetzung mit Studenten
- In der Schulpraxis: Erprobung mit SchülerInnen verschiedenen Alters (6. bis 10. Schulstufe) durch Studierende der Religionspädagogischen Akademie Graz, ReligionslehrerInnen⁸ und die Autoren des Programms selbst in Schulen verschiede-

⁷ Vgl. dazu Vogel, W., Religion digital. Computer im Religionsunterricht, Innsbruck 1997, 11-19; vgl. a. Mendl, H., Im virtuellen Areopag der neuen Zeit. Religionspädagogische Postulate zum Erwerb von Medienkompetenz im Religionsunterricht, in: Kath. Schulkommissariat in Bayern (Hrsg.), Zum Einsatz des Internet im Religionsunterricht, München 2000, 9 – 18; vgl. Allgemeines Direktorium für die Katechese, hgg. v. Sekretariat der Deutschen Bischofskonferenz, Bonn 1997, 160.

⁸ Magdalena Feiner, Ewald Gutmann, Thomas Neuhold, Barbara Stockinger und Monika Schillinger

ner Milieus (Stadt, Land, ...): Hauptschule, Gymnasium, Polytechnische Schule, Landwirtschaftliche Fachschule, Bildungsanstalt für Kindergartenpädagogik

- Diskussion mit Fachleuten⁹

c) *Einarbeitung der Verbesserungsvorschläge und Vorbereitung der Publikation (November 1999 – März 2000)*¹⁰

- Einarbeitung der Rückmeldungen, der Verbesserungsvorschläge und der Korrekturen
- Ansuchen um die Copyrights für Bilder und Texte
- Einholen mehrerer Angebote für die Fertigung der CD-ROM
- Gründung eines Eigenverlages
- Erkunden, ob es nicht schon einen Verlag unter diesem Namen gibt
- Anmeldung des Verlages im Hauptverband des Österreichischen Buchhandels
- Ansuchen um Zuteilung einer ISBN-Nummer, um auch im Verzeichnis lieferbarer Bücher (VLB) in den internationalen Katalogen präsent zu sein

2. Zum Ergebnis:

a) *Die CD-ROM „Sinnsuche“*¹¹

Die CD-ROM mit dem Titel „Sinnsuche“ erschien am 6. April 2000 und wird vom österreichischen Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur „zum Einsatz im Unterricht für SchülerInnen ab dem 13. Lebensjahr empfohlen“¹².

Spielidee und Intro: Zwei Jugendliche im Gespräch: Ein Bursch und ein Mädchen fragen nach dem Sinn ihres Lebens und begeben sich auf Sinnsuche.

Entsprechend der etymologischen Wortbedeutung von ‘Sinn’ (von *sinnen* = eine Richtung nehmen, gehen, reisen, Gang, Weg) und der ursprünglichen Bedeutung (zur Mitte = zum Sinnverleihenden kommen) entstand das Konzept: Einen Weg durch Tore und Subtore beschreiten und auf diesem Weg über Geschichten, Biografien, biblische Beispiele zu Sinn-Antworten kommen. - Das Programm sollte einen geführten Freiraum bieten und doch ein interaktives Umgehen mit Inhalten zur Sinnfrage in verschiedenen interessanten Spielvarianten ermöglichen.

Die zwölf Zugänge stellen wesentliche Fragen des Menschen korrelativ dar, indem sie von anthropologisch existentieller Frage- und Themenstellung ausgehend einen geführten Weg christlicher Sinndeutung anbieten.

⁹ o. Univ.-Prof. Dr. Hans-Ferdinand Angel, Katechetiker und Religionspädagoge in Graz, der Bibler Prof. Dr. Anton Schrettle, der Liturgikprofessor Dr. Josef Reisenhofer und der Prof. für Pädagogik Insp. Mag. Kurt Gallé

¹⁰ Dr. Walter Vogel gab wertvolle praktische Tipps bei der Veröffentlichung.

¹¹ Zur näheren Information sei verwiesen auf die Homepage <http://www.logomedia.at>

¹² Ministerialverordnungsblatt des bm:bwk, Wien 1/2001

Die 12 Themen der Tore:¹³

Träumen
 Frei sein
 Liebe empfangen
 Du
 Liebe schenken
 Entscheidungen treffen
 Leben gestalten
 Glaubend handeln
 Solidarität üben
 Innere Stimme erhorchen
 Neu anfangen
 Leid durchstehen

**b) „Sinnsuche“ als Brettspiel**

Das Würfelspiel ist eine Art ‘Reise zur eigenen Mitte’, zum eigenen Sinn. Der Spielplan in DIN A-3 beinhaltet neben gewöhnlichen Feldern Ereignisfelder ‘life’, ‘bible’, ‘motto’ und ‘story’, auf denen durch Beantwortung von Fragen Symbol-Chips erworben werden können.

c) Homepage und Demoversion:

Gleichzeitig mit der CD-ROM wurde auch eine informative Homepage erstellt, von der z.B. auch eine Demoversion des Programms (das erste Tor: Träumen) heruntergeladen werden kann.

3. Zum Einsatz im Unterricht:**a) Ein Thema = ein Tor:**

Für eine Einzelstunde ein Thema = Tor auswählen, das dem Lehrplan der jeweiligen Klasse entspricht; alle arbeiten in Partnerarbeit am Computer ein Tor durch, danach abschließende Reflexion mit der Klasse / Firmgruppe (Ein Beispiel eines Reflexionsbogens findet sich auf der CD-ROM zum Ausdrucken).

b) Zwölf Zugänge zum Sinn des Lebens – Die Sinnfrage als Jahresthema

Wertvoll kann es sein, alle 3 – 4 Wochen einmal in den Computerraum zu gehen und am Thema ‘Sinn’ zu arbeiten. In diesem Fall speichern die SchülerInnen ihren Spielstand, von dem aus sie das nächste Mal weiterarbeiten.

¹³ Vgl. Häring, B., Wege zum Sinn. Eine zeitgemäße Tugendlehre, Graz-Wien-Köln 1997; vgl. a. Wertorientierung und Sinnfindung im Religionsunterricht, erarbeitet vom Arbeitskreis Handreichungen am ISB für den Fachlehrplan Katholische Religionslehre, hgg. v. Kath. Schulkommissariat in Bayern, München 1998.