

LEBEN – ABSCHIED NEHMEN – TRAUERN

Gestaltung virtueller Welten anhand exemplarischer Aspekte zu Christentum, Judentum und Islam

Friederike Wenisch

Worum geht es:

Mithilfe einer sog. agilen Arbeitsmethode (Scrum) und einer neuen Präsentationstechnik setzen sich die Schüler/-innen mit dem Thema „Leben – Abschied nehmen – Trauern“ auseinander. Sie entwerfen virtuelle Räume (VR-Welt), mit denen sie die Betrachtenden zum Nachfragen und Nachforschen anregen. Die künstlerische Umsetzung der Welten bedient sich dabei religiöser Impulse aus Judentum, Christentum und Islam. Angestrebt wird die kreative und interreligiös vergleichende Aufarbeitung zu einem der drei Leitthemen „Leben – Abschied nehmen – Trauer“ durch jeden Schüler / jede Schülerin.

Autorin:

Friederike Wenisch,
Ev. Religionslehrerin im „RU für Alle“
am Gymnasium Altona, Hamburg
wenisch.friederike@gmail.com



Klassenstufe:

Sekundarstufe I – Jahrgangsstufen 9-10

Stundenumfang:

10 Stunden

Kompetenzen:

Die Schülerinnen und Schüler

- nehmen vielfältige religiöse Deutungen des Todes wahr und erkennen, wie sich die Sicht des Lebens im Horizont der christlichen Auferstehungshoffnung verändern und erweitern kann;
- beschreiben ihre eigenen (Nicht-)Erfahrungen mit dem Tod;
- verstehen Sterben und Trauern als prozesshaftes Geschehen (Hospizbewegung, Sterbe- und Trauerbegleitung, mediale Trauerkultur);
- reflektieren unterschiedliche religiöse Vorstellungen von Tod und Jenseits und positionieren sich persönlich dazu.

Thematische Einführung:

Der Tod und die Vergänglichkeit allen Lebens sind Ausgangspunkte für das Nachdenken über die Existenz und Lebensführung sowie über das unausweichliche Ende. Im Sprachgebrauch der Gesellschaft existieren viele ausweichende Formen, um das Wort „Sterben“ mit Euphemismen und Metaphern zu beschreiben. Der Umgang mit dem Thema „Sterben“ ist ambivalent, stellt sich doch diesbezüglich in der breiten Bevölkerung ein Unbehagen (aus Ungewissheit?) ein. Wohingegen die christliche Tradition tröstende Bilder und stützende Strukturen hinsichtlich eines Lebens bei Gott schafft, finden sich in säkularen Gruppen andere Bewältigungskonzepte für den Umgang mit der eigenen Endlichkeit. Eine in diesem Zusammenhang synkretistische Tendenz wächst mit der Vielfalt an medial vermittelten Bildern von Jenseitsvorstellungen, insbesondere verstärkt durch Soziale Netzwerke. Unter dem Stichwort der Ambiguitätstoleranz gilt es die unterschiedlichen religiösen Konzepte von Leben, Abschied nehmen und Trauern im Christentum, Islam und Judentum wahrzunehmen und als Deutungsformen zu akzeptieren.

Ogleich die neuzeitige Entwicklung diese Themen aus der Familie, etwa in Einrichtungen der Pflege oder Krankenhäuser vermeintlich ausgelagert, zeigt doch gerade die digitale Lebenswelt der Schüler/-innen, dass Tod und Sterben in ihrem Alltag eine (wichtige) Rolle spielen. In digitalen Spielen zum Beispiel wird der Tod zum Spielprinzip (Super Mario hat nur drei Leben), zum dramaturgisch hochemotionalen erfahrbaren Element. In mediatisierten Kommunikationsräumen finden Andenken (z.B. Facebook-Seite als Kondolenzbuch) und Trauer (z.B. in Internetforen, in YouTube-Videos) ihren Ort.

Neben diesen digital konstituierten Kommunikationsräumen gesellen sich altbekannte Verlustsituationen dazu: wie z.B. der Tod des ersten Haustiers und damit einhergehende Trauerrituale.

Methodisch/didaktische Umsetzung:

Die Arbeitsweise innerhalb dieser Unterrichtseinheit, die **Scrum-Methode**, bezieht sich auf ein Vorgehensmodell des Projekt- und Produktmanagements, insbesondere aus dem Bereich der Softwareentwicklung. In ihrer abgewandelten Form für den Unterricht an Schulen angepasst, werden nur zwei Rollen, nämlich „Entwicklerteam“ und „Scrum-Master“ vergeben. Die Rolle des in der Originalversion ebenfalls agierenden „Product-Owners“ obliegt der Lehrkraft, die das Ziel und die Kriterien der Gruppenarbeiten vorgibt. Der Scrum-Master (Gruppenleiter mehrerer verschiedener Arbeitsgruppen) organisiert, dokumentiert und reflektiert den Arbeitsprozess, den die Entwicklerteams (Arbeitsgruppen) durchführen. Die Methode vereint Gruppen- und Einzelarbeit. Genauere Erläuterungen zur Umsetzung finden sich in **M1 und M2**. Den Schüler/-innen, die als Scrum-Master fungieren, kommt eine besondere Rolle zu, da sie zwischen Lehrkraft und Entwicklern die Arbeitsprozesse moderieren und mitsteuern (Abb. 1).

Material:

- M1** Scrum-Methode kurz
- M2** Scrum-Methode konkret
- M3** Die VR-Welt
- M4** Scrum-Board (Powerpoint)
- M5** Einstiegswelt
- M6** Zusammenschau der Impulsbilder
- M7** Aspektpool und Impulse
- M8** Einführung in die Scrum-Methode (Powerpoint)
- M9** Beispielwelt Trauer
- M10** Abschlussreflexion
- M11** Reflexionsfragen für die Präsentationen

Die Materialien sind auf unserer Website verfügbar (www.rpi-impulse.de).

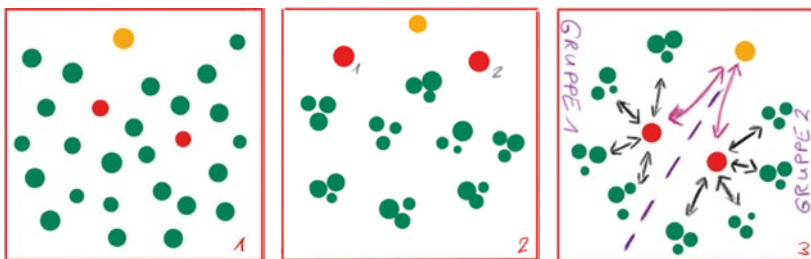


Abbildung 1: Darstellung des Gruppenbildungsprozesses. Die Lehrkraft (gelb), die Scrum-Master (rot) und die Schüler/-innen der Entwicklerteams (grün). Die Scrum-Master sind dabei für jeweils ihre Gruppe an Entwicklerteams zuständig.

Am Ende der Unterrichtseinheit sollte jede Entwicklergruppe eine eigene virtuelle Welt (Abb. 2), die sogenannte VR-Welt (**M3**), zur Abschlusspräsentation der Arbeitsergebnisse erstellt haben. Die Schüler/-innen gestalten hierfür jede/r ein Hintergrundbild und jeweils drei spezifische Bilder zu Christentum, Judentum und Islam. Eines der geschaffenen Hintergrundbilder wird von der Entwicklergruppe für die gemeinsame, zu erstellende, VR-Welt ausgewählt. Die spezifischen Bilder werden in Form von **Bild-Collagen** darin eingebunden. Jede Schülerin / jeder Schüler gibt drei eigene Bilder ab. In

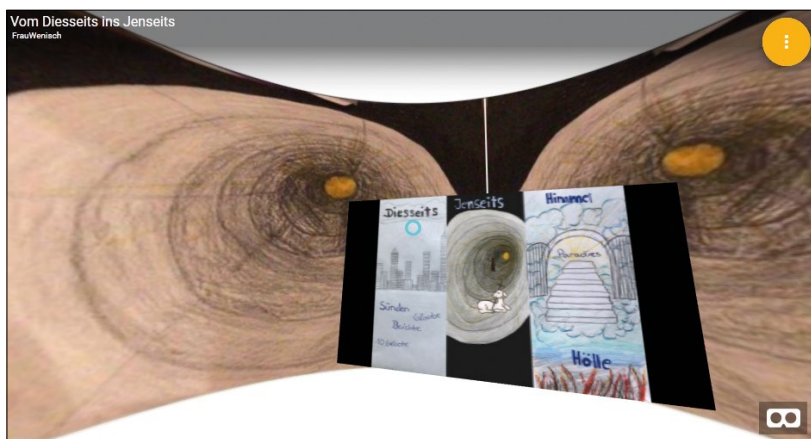


Abbildung 2: Ziel der Unterrichtseinheit ist die Erstellung einer VR-Welt (hier das Beispiel aus M5). Das Hintergrundbild bildet die Grundlage der VR-Welt. Die spezifischen Bild-Collagen werden darin wie in einem „Gallery-Walk“ ausgestellt.

den Entwicklerteams werden der Arbeitsprozess und die einzelnen Arbeitsschritte (auch die Ergebnisse) zwar gemeinsam besprochen und geplant, aber jede Schülerin / jeder Schüler führt seine eigene Recherche durch und erstellt seine eigenen Bilder. Das Team der Entwicklergruppe entscheidet später gemeinsam, welches „Endprodukt“ zur Weiterarbeit genutzt wird.

Eine Besonderheit dieser Methode ist das Scrum-Board (**M4**). Es wird für alle gut sichtbar an der Wand installiert oder an eine Wandfläche projiziert. Mit dem Scrum-Board (Abb. 3) lässt sich der Arbeitsprozess in vier Spalten visualisieren: 1. Aufgaben (TO-DO), 2. In Bearbeitung, 3. Dokumentation, 4. Fertig.

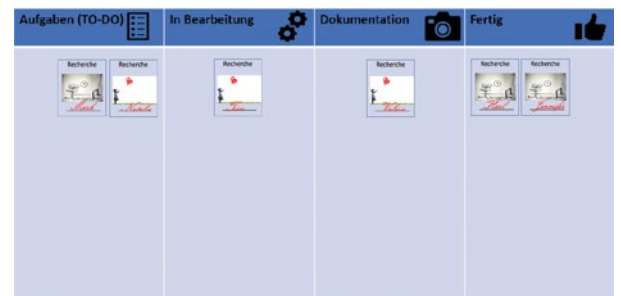


Abbildung 3: Scrum-Board (M2) zur Dokumentation des Arbeitsprozesses

Das Scrum-Board dient sowohl der Arbeitsübersicht als auch der individuellen Schülerleistung und kann somit eine Bewertungsgrundlage darstellen. Mit dem Scrum-Board erhalten der Scrum-Master und die Lehrkraft die Möglichkeit, die Produktionszeiten im Blick zu behalten und die Entwicklergruppen jederzeit weiter zu unterstützen.

Zur Unterstützung des Zeitmanagements kann bspw. mit einem Onlinetool (z.B. www.classroomscreen.com) für alle sichtbar ein Timer aufgestellt werden, der auf 15 Minuten vor Unterrichtsende eingestellt ist.

**Sequenz 1 (2 Stunden):
Diesseits und Jenseits – erste Erkundungen
in eine virtuelle Welt (VR-Welt)**

Sequenz 1 dient der Motivation sowie der Erarbeitung der Anforderungen an die Endpräsentation in Form von VR-Welt (Abb.2). Die Schüler/-innen steigen in das Beispiel einer solchen VR-Welt (**M5**) ein. An diesem vorgegebenen Beispiel werden die Perspektiven von Christentum, Judentum und Islam auf „Diesseits und Jenseits“ thematisiert. So oder ähnlich wie **M5** könnte das Endprodukt der Schüler/-innenarbeit am Ende der Einheit aussehen. Die Zusammenschau (**M6**) wird unter folgenden Fragestellungen analysiert:

1. „Benennt Gemeinsamkeiten der abrahamischen Religionen, die hier in Szene gesetzt werden.“ Erwartbar ist der Hinweis auf den auf ein dem Ziel hinführenden Tunnel. Dieser Tunnel könnte symbolisch stehen für den unbekanntem Weg ins Jenseits.

2. „Erläutert spezifische Merkmale der Religionen.“ Denkbar ist die die Inszenierung differierender Lehrmeinungen des Judentums. Die zweite Lehrmeinung des Judentums greift dabei die messianische Zeit und die Auferstehung auf, die in Bezug auf Jesus Christus im Christentum wiederzufinden ist, aber stärker ausdifferenziert wurde. Diesbezüglich ist in der Darstellung der Schüler das Lammsymbol zu deuten, welches Reinheit und Opfertod Jesu Christi aufgreift. In der Darstellung des Islam wurde die Glaubensauffassung des Barzach aufgegriffen, welche – ähnlich der katholischen Purgatorium-Vorstellung – eine reinigende und auch verzehrende Funktion vor dem Eintritt in das angestrebte Paradies oder Gottesreich zugesprochen wird.

3. Zielperspektive. Aus den vorangegangenen Betrachtungen wird die Aufgabe ersichtlich: Es gilt differierende sowie gemeinsame Inhalte in den abrahamischen Religionen herauszuarbeiten und zu inszenieren. Dies geschieht anhand von frei wählbaren Themenaspekten. Insgesamt stehen sechs Themenaspekte (**M7**) zur Auswahl:

1. Bewusstes Leben:
 - a) Wenn ich noch zwei Jahre zu leben hätte...;
 - b) Der selbstgewählte Abschied / Suizid.
2. Sterben:
 - a) Leben mit dem Tod im Alltag
 - b) Sterbekonzepte angesichts des Todes
3. Trauern:
 - a) Da kam der Tod – und dann?
 - b) Eine lebendige Erinnerungskultur

Die Regeln der Methode (**M8**) werden der Gruppe vorgestellt, zwei Scrum-Master gewählt, sowie die Entwicklerteams (am besten Teams mit je drei Teilnehmenden) gebildet. Jeweils eine Konstellation aus Scrum-Master und Entwicklergruppe sucht sich selbstständig einen der Themenaspekte aus, den sie bearbeiten möchte.

Sind die Gruppen kleiner als zwei Personen, so müssen zwei Arbeitsschritte von einer Person abgedeckt bzw. gemeinsam an einem Schritt zusätzlich gearbeitet werden. Die jeweiligen Arbeitsschritte werden durch den Scrum-Master in Absprache mit seiner Entwicklergruppe koordiniert. Die Zwischenergebnisse werden vom Scrum-Master für Dokumentationszwecke fotografiert bzw. digital gesichert.

Sequenz 2-4: Erarbeitung und Bewertung

Die Schüler/-innen erarbeiten den individuell gewählten Themenaspekt selbstgesteuert und kreativ. In den nächsten Unterrichtsstunden setzen sie sich mit folgenden Arbeitsschritten auseinander: **Recherchearbeit, Erstellung des Hintergrundbildes und Produktion der spezifischen (Bild-)Collage** zu Judentum, Christentum und Islam.

Jede Sitzung der Sequenzen 2-4 beginnt mit einem „Stand-Up“ durch den zugehörigen Scrum-Master. Dieser legt Arbeitsaufträge fest und überprüft, welche

Arbeitsschritte bereits erledigt sind. Der Scrum-Master unterstützt die Schüler/-innen bei ihren bestehenden Aufgaben, ist beratend tätig und schaut auf den Verlauf des weiteren Projektes.

Sequenz 2 (2 Stunden): Recherche

Beim „Stand Up“ in Sequenz 2 legt der Scrum-Master mit seinem Entwicklerteam die Recherche als Arbeitsauftrag fest. Anhand der Themenimpulse aus **M7** führen die Schüler/-innen der Entwicklergruppe den Rechercheauftrag durch. Während des Rechercheprozesses können der Scrum-Master und die Lehrkraft auf Wunsch Feedback an die Entwicklerteams geben. Die Ergebnisse werden vom Scrum-Master ausführlich dokumentiert und am Ende der Sequenz gemeinsam reflektiert.

Sequenz 3 (2 Stunden): Erarbeitung des Hintergrundbilds

Ziel ist die bildliche Darstellung der Gesamtkonzeption anhand folgender Ausgangsfrage: „Was verbindet die drei Religionen in Bezug auf den gewählten Themenaspekt, und wie mache ich dies sichtbar?“

Beim Stand-Up des Scrum-Masters wird nochmals überprüft, welche Arbeitsschritte bereits erledigt sind, und wer noch an seiner Aufgabe aus der vorangegangenen Stunde weiterarbeiten muss.

Zudem legt der Scrum-Master für diese Arbeitssitzung die Aufgabe zur Erarbeitung des Hintergrundbildes fest: Die Schüler/-innen sollen überlegen, welche Motive, Farben und Formen die Grundlage ihrer Darstellung sein könnten. Dabei sollte jedes Hintergrundbild „eine gemeinsame verbindende rote Linie aller drei Religionen“ aufzeigen. Jede Schülerin / jeder Schüler sollte sich einen eigenen Zugang dazu verschaffen, indem er oder sie individuell ein solches Hintergrundbild skizziert. Dabei kann neben bewährten Methoden des analogen „Malens und Zeichnens“ auch auf digitale Werkzeuge (z.B. Notizblock) zurückgegriffen werden.

Beispiel Abbildung 4: Das Team stimmt nach einigen anderen Vorschlägen: weiße Kleidung, eine betende

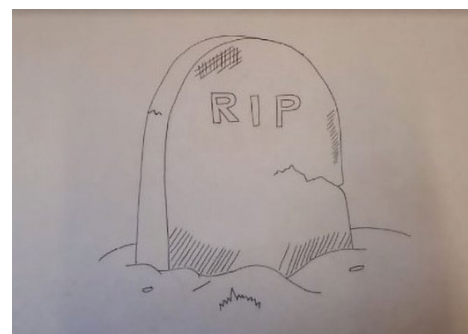


Abbildung 4: Hintergrundbild zum Thema „Bestattungsrituale“

Person oder ein Kondolenzbesuch darin überein, dass der zentrale Aspekt des Themas „Bestattungsrituale“ die Vorbereitung und Durchführung der Beerdigung als Ort, an dem dem Toten gedacht werden sollte, ist. Das Symbol hierfür ist der Grabstein.

Dieses wurde dann gemeinsam aus den Vorschlägen heraus entwickelt (Abb.4). Die Aufgabe der Lehrkraft und des Scrum-Masters besteht nun darin, daraus die Vorlage zur VR-Welt (stories360.org) zu erstellen, indem dieses Bild in die VR-Welt hochgeladen wird. Der Zugang (**Beispiel M9**) zu den jeweiligen VR-Welten wird den Entwicklergruppen zum nächsten Stand-Up gegeben. In Sequenz 3 wird das ausgewählte Hintergrundbild zum Einstiegsbild in die VR-Welt. Innerhalb der VR-Welt werden nun noch drei weitere Bilder zu Judentum, Christentum und Islam mit dem jeweiligen Themengebiet hinzukommen.

Sequenz 4 (2 Stunden): Spezifiziertes Bild für Judentum, Christentum und Islam

Ziel: Während das Hintergrundbild die Gemeinsamkeiten der drei Religionen in Bezug auf den gewählten Aspekt abbilden soll, geht es nun in Sequenz 4 darum, für jede Religion ein eigenes Bild zu entwerfen, das die Konkretisierung eines bestimmten Aspektes für die jeweilige Religion aufweist.

Beim Stand-Up des Scrum-Masters zu Beginn der letzten Erarbeitungssequenz gibt dieser die Zugangscodes aus, macht den Entwicklerteams, die in Verzug sind, die nachzuholenden Aufgaben deutlich, und weist darauf hin, dass das Ergebnis dieser Doppelstunde die spezifischen Perspektiven der Religionen darstellen soll. Er teilt die Religionen als Thema den einzelnen Schüler/-innen zu und notiert die Verantwortlichen. Wieder wird die **Zeit begrenzt bis 15 Minuten vor Schluss und der Timer gestellt.**

Die Ergebnisse werden fotografiert oder eingescannt und vom Scrum-Master gesammelt. Analoge Bilder können mit Hilfe von Smartphone-Apps (z.B. Pic Collage) zu Collagen arrangiert werden (Abb.5). Der Scrum-Master hat die Aufgabe, die Collagen in die erstellte VR-Welt einzubinden.

Sequenz 5 (2 Stunden): Abschlusspräsentation der VR-Welten

Die Präsentation der VR-Welten erfolgt in drei Runden zu jeweils 20 Minuten.

- Die Schülerinnen und Schüler
1. ordnen sich einer Präsentation zu und steigen in die VR-Welt ein;
 2. interpretieren die Impulse anhand der Fragen & Impulse (**M10**);
 3. erhalten vom Team Rückmeldung auf Interpretationsansätze und
 4. geben Feedback.

Nach dem letzten Durchgang trifft sich die Klasse zur Gesamtreflexion anhand von M11.

Die Kompetenzvermittlung ist gelungen, wenn im Zuge der Reflexion über folgende Aspekte diskutiert werden kann:

1. Bewusstes Leben: Religiöse Gebote und Verbote sowie die Rolle Gottes als Schöpfer und Bewahrer werden benannt und erläutert. Die Reflektion erfolgt darüber, welche Maßstäbe laut religiösen Gruppen für ein „gelungenes“ Leben in den Augen Gottes angelegt werden.
2. Abschied nehmen: Hospize und ihr Bekenntnis zur Palliativmedizin sowie Unterstützung Betroffener werden beschrieben und begründet gegen das abgelehnte Euthanasie-Konzept abgegrenzt.
3. Trauern und Rituale: (analoge/digitale) Bestattungsrituale werden benannt und Formen der Erinnerungsarbeit besonders in der christlich geprägten, westlichen Gesellschaft werden erläutert sowie als Substitut und Alternative für tradierte Rituale und Bräuche beurteilt.

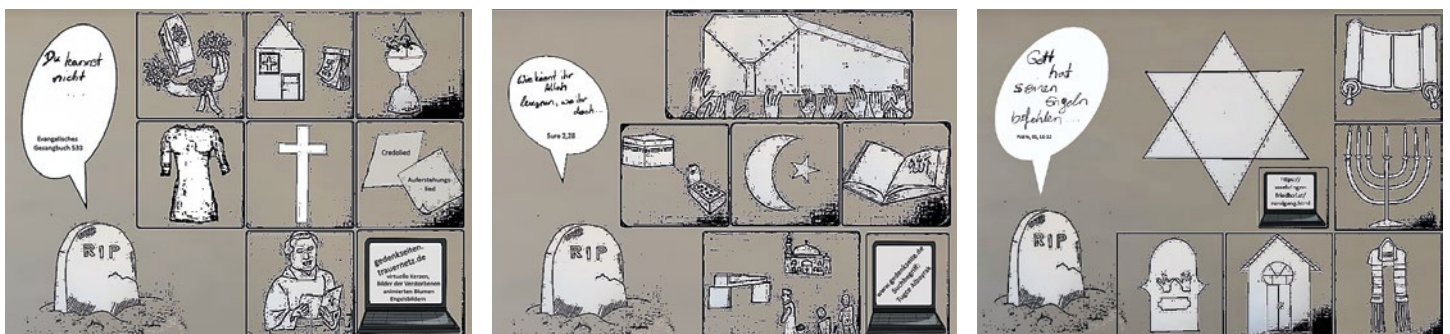


Abbildung 5: Collagen der spezifischen Aspekte der Religionsgemeinschaften