

Comics in Schule und Religionsunterricht: Vielfalt adressieren, Kompetenzen fördern, Unterricht verbessern

Einleitung

I Grundlegungen

- 1 Begriffliche und konzeptuelle Grundlegung
- 2 Comics – Eine kurze Einführung in das Medium
- 3 Gegenwärtige Fragestellungen und Methoden in der Comicforschung

II Comics und Unterricht – Möglichkeiten eines Mediums zur Förderung der Unterrichtsqualität

- 1 Comics als Thema der gegenwärtigen Didaktik und Schulpädagogik
- 2 Was können Comics für die Didaktik leisten? – Eine Annäherung
- 3 Konkretisierung: Comics als Chancengeber in Unterrichtsprozessen
 - 3.1 Motivieren und das Lernklima verbessern
 - 3.2 Schlüsselkompetenzen stärken
 - 3.3 Kognitiv aktivieren
- 4 Comics als Chancengeber für die Heterogenität im Unterricht
 - 4.1 Angebotsvielfalt vergrößern
 - 4.2 Vielfalt adressieren
 - 4.3 Kooperativ lernen und individuell wachsen

III Comics und Religionsunterricht – Möglichkeiten eines Mediums zur Förderung religiöser Lehr-Lern-Prozesse

- 1 Comics als Thema der Praktischen Theologie und Religionspädagogik
- 2 Was können Comics für die Religionspädagogik leisten? – Eine Annäherung
- 3 Konkretisierung: Comics als Chancengeber in religiösen Lehr-Lern-Prozessen
 - 3.1 Religiöse Bildung fördern
 - 3.2 Aus narrativen und biographischen Comics schöpfen
 - 3.3 Visual Literacy religionsbezogen aufbauen
- 4 Comics als Chancengeber für die Heterogenität im Fach
 - 4.1 Heterogenität reflektieren
 - 4.2 Vielfalt im Religionsunterricht adressieren

IV Erprobung der Theorie an exemplarischen Werken

- 1 Marjane Satrapis PERSEPOLIS – Fundamentalismus und Differenz
- 2 Don Rosas ONKEL DAGOBERT – SEIN LEBEN, SEINE MILLIARDEN – Biographie und Identität

Fazit – Zwölf Thesen für Comics in Schule und Religionsunterricht

Karoline Pohl-Otto, geb. Pohl: Comics in Schule und Religionsunterricht. Vielfalt adressieren, Kompetenzen fördern, Unterricht verbessern. Veröffentlicht als Bd. 73 der ARBEITEN ZU RELIGIONSPÄDAGOGIK (Hrsg. Gottfried Adam, Rainer Lachmann, Martin Rothgangel) bei V&R unipress, Göttingen 2022.

Das zentrale Ergebnis der Forschungsarbeit lautet: Die Arbeit mit Comics (produktiv und rezeptiv) kann auf anerkannte Faktoren der Unterrichtsqualität positiv wirken und damit Lehr-Lern-Prozesse direkt oder indirekt verbessern – sowohl im Religionsunterricht (RU) als auch in anderen Schulfächern. Die Informationsaufnahme der Schülerinnen erleichtert sich durch Wirkfelder wie die gesteigerte kognitive Aktivierung, erhöhte Motivation und die Schüler- und Lebensweltorientierung, die durch das Medium initiiert werden. Comics lassen sich außerdem für das Anliegen der Kompetenz- und Schlüsselkompetenzorientierung, für den proaktiven Umgang mit Heterogenität und die Erhöhung der Angebotsvielfalt nutzen. Dies sei nun näher erklärt:

Die ganzheitliche Comiczereption regt außergewöhnlich stark konstruktivistische Prozesse im Gehirn an, die sich positiv auf Lernprozesse auswirken: Die semiotische, multimodale Sprache des Comics ist komplex und das Arbeitsgedächtnis des Gehirns wird bei der Comiclektüre erheblich gefordert: Mehrere Ebenen und Zeichensysteme müssen miteinander in Einklang gebracht werden, um dem Dargestellten den vollen Sinn zu entnehmen, was Imaginations- und Induktionsfähigkeit verlangt. Comics können deshalb nicht ohne einen erheblichen kognitiven Aktivierungsgrad rezipiert werden, der sich nachweislich positiv auf die Erinnerungsleistung in Bezug auf die Comicinhalte ausübt.

Es gibt viele, zum Teil empirische Hinweise darauf, dass Comics im Unterricht und an bestimmten Problemstellen die Lernmotivation der Schüler steigern können: Es wurde erforscht, dass und in welcher Hinsicht genau die korrelierenden Dimensionen des lernförderlichen Klimas in der Lerngruppe, der Lernmotivation und der Schülerorientierung durch gezielte comicgestützte Zugänge verbessert werden können. Besonders vorteilhaft sind dabei authentische Erzeugnisse der Populärkultur. Comics können außerdem gut genutzt werden, um das Moment der Schülerorientierung im Unterricht zu erhöhen. Auf diesen Wegen kann die Comicedidaktik auch zu einem lernfreundlichen Klima beitragen.

Comics können genutzt werden, um neue Lernwege zu öffnen und die Angebotsvielfalt im Unterricht zu erhöhen: Wer sich auf das spezifische Potenzial der Comicedidaktik einlässt, bietet Kindern und Jugendlichen neue Möglichkeiten, um ganzheitlicher zu lernen: Auf narrativen Wegen, durch Bilder, Texte, Farben und Formen, mithilfe multimodaler Konstruktionen und in anspruchsvollen semiotischen Zusammenhängen. Die Comicedidaktik lädt zudem zu produktiven, handlungs- und produktionsorientierten Methoden ein, außerordentlich viele Comics regen die Phantasie an und bieten auch eine Brücke für Arten des fachtranszendierenden Unterrichts. Deshalb kann die pädagogische Arbeit mit Comics den Horizont für Interessen und Neigungen jenseits alltäglicher Bildungsziele öffnen, indem zum Beispiel mehr Raum für Kreativität im RU geschaffen wird. Comics sprechen vielfältige Begabungen und individuelle Lernstilpräferenzen an. Die vielen Ausprägungen des comicgestützten Unterrichtens eignen sich zudem sowohl für individualisierende als auch für kooperative Arrangements.

Comics können durch ihre mediale Machart bestimmte bereichsübergreifende Kompetenzen stärken, die Schlüsselpositionen in der Bildung einnehmen: Zum Beispiel die gesteigerte Comiczereptions- und Lesekompetenz in all ihren Facetten sowie das Sprachvermögen, etwa bezüglich des Wortschatzes, auch im Bereich von Fremd- und Zweitsprachen und schließlich den Bereich von Visual Literacy (allgemein sowie für spezifisch religionspädagogische

Anliegen). Dazu kommen all jene Kompetenzen, die sich durch handlungs- und produktionsorientierte Anschlussarbeit und das Kreieren eigener Werke ergeben: Comics bieten eine außergewöhnlich gute Grundlage für dieses Methodenspektrum und können so dazu beitragen, schöpferisches Denken, Gestaltungsfähigkeit, Imaginationsvermögen, literarische Bildung, Lesemotivation und Selbstbewusstsein zu formen.

Comics können dazu beitragen, inklusiven Unterricht zu gestalten, da sie weitgehend barrierefreien Zugang zu Wissensgebieten und Informationen bieten: Davon profitieren etwa gehörlose und motorisch beeinträchtigte Lernende sowie Heranwachsende, für die Deutsch die Zweitsprache ist. Auch Kindern mit leichten Lernbehinderungen oder einigen Teilleistungsstörungen wie Legasthenie kommt das Medium entgegen. Einige Studien legen zudem nahe, dass Comics schicht- und milieuübergreifend etwa gleich gerne gelesen werden. Comicbasierte Vermittlungswege könnten gerade den Lernenden helfen, die über geringere (bildungs)sprachliche und Lese-Kompetenzen verfügen, da Comics durch ihre hybride Natur hilfreiche Informationen in verschiedenen Zeichensystemen liefern. Sie können deshalb auch nachweislich dazu beitragen, geringes bereichsspezifisches Vorwissen, das besonders stark über den Lernerfolg entscheidet, auszubauen und auch Lernende mit geringem kulturellen Kapital zu stärken.

Viele Comics, seien es ‚Graphic Novels‘, Comicreihen oder kurze Sachcomics, beziehen sich auf zentrale Themen der religionsfachlichen Bildungsanforderungen: Narrative Comics kommen dabei der menschlichen Affinität für Geschichten entgegen, machen das Berichtete einprägsamer und helfen, neue kognitive Entwicklungsstufen zu erschließen. Comics und Elemente der Comickultur können aber auch für den Erwerb prozessbezogener Kompetenzen genutzt werden, besonders die Wahrnehmungs-, Deutungs-, Urteils-, Gestaltungs- und Dialogkompetenz. Mithilfe eines spezifischen Zeichenstils erleichtern viele Comics zudem die Identifikation mit ihren Figuren, was den Aufbau von Empathiefähigkeit stützen könnte. *Dabei ist vor allem der Trend zu biographischem Erzählen in zeitgenössischen Comics ein Schatz für die Religionspädagogik, wie in der Analyse der Comicbiographien PERSEPOLIS (Satrapi) und ONKEL DAGOBERT – SEIN LEBEN, SEINE MILLIARDEN (Don Rosa) exemplarisch dargestellt werden konnte.*

Comics können helfen, der Heterogenität im RU im Spannungsfeld von Chance und Verantwortung zu begegnen: Es konnte nachgewiesen werden, dass Comics durch ihre Inhalte und durch methodische Zugänge dafür genutzt werden können, um einen größeren Kontaktpunkt zu männlich sozialisierten Jugendlichen herzustellen, die dem Religionsunterricht nachweislich distanzierter gegenüberstehen. Der RU steht vor der Aufgabe, vielfältigen Weltbildern und Glaubensrichtungen zu begegnen sowie Pluralitätsfähigkeit zu etablieren. Es wurde erforscht, welchen Ansprüchen Comics genügen müssen, um positiv in religiös sowie kulturell heterogenen Gruppen aufgenommen zu werden und inwiefern sie Fremdheitserfahrungen aufgreifen und verarbeiten können. Auch konfessionslose oder kirchendistanzierte Jugendliche können möglicherweise besonders mit authentischen Comics und deren popkulturelles Moment angesprochen werden, denn Comicschaffende spiegeln solche Denk- und Einstellungstendenzen oft sehr gut wider. Religion wird in Comics vielfach aufgegriffen, aber auch kritisch oder mit synkretistischen Anklängen verarbeitet. Eine medienweltorientierte Religionsdidaktik hilft, sich auf die Vorstellungen und Prägungen von jungen Menschen mit wenig religiöser Bindung im traditionellen Sinne einzustellen.