

Religiopolis – Weltreligionen erleben

1 Technik

Systemvoraussetzungen:

Windows-PC ab Pentium mit 128 MB RAM; 16-fach CD-ROM Laufwerk; High-Colour-Grafikkarte (16 bit) bei einer Bildschirmauflösung von 800 x 600; Soundkarte; Betriebssystem Windows 98/2000/XP

Support:

Klett-Hotline-Service, Telefon: 0711 / 6672-1163, E-Mail: klett-hotline@klett.de

Die Installation des Programms wird auf den Cover-Seiten nicht erläutert. Dem Text zufolge startet die CD-ROM automatisch nach dem Einlegen in das CD-ROM-Laufwerk.

Softwarevoraussetzungen:

Reader; Internetbrowser.

Das Programm ist grundsätzlich netzwerkfähig; dies ist jedoch abhängig von der erworbenen Lizenz (siehe unter 2a).

Besondere Vorkenntnisse des Users sind nicht verlangt.

2 Produktangaben

a) Bibliographische Angaben:

Religiopolis – Weltreligionen erleben

Auf dem Cover keine Angaben über Autor(en), bzw. Herausgeber; diese erfolgen in einem „Abspann“ bei Beendigung des Programms (Herausgeber: Prof. Dr. Tworuschka).

© Ernst Klett Schulbuchverlag Leipzig GmbH, Leipzig 2004

ISBN 3-12-238120-6

Internet-Adresse: www.klett.de

Preis (3 Versionen):

- Einzelplatzlizenz: € 24,90
- Mehrplatzversion (16er-Lizenz): € 99,00
- Netzwerklizenz: € 174,00

Das bedeutet, dass sich nur die beiden letztgenannten Versionen für den Unterricht in der Klasse einsetzen lassen.

b) Beschreibende Angaben:

Über Jahrgangsstufe(n), bzw. Zielgruppe(n) werden keine Angaben gemacht. (Im Internet-Bestellkatalog ist kaum leserlich zu entziffern: „ab 12 Jahre“.)

Das Programm bietet laut Covertext umfassende Informationen zu den 5 großen Weltreligionen: Buddhismus, Christentum, Hinduismus, Islam und Judentum. Zum Beispiel: Erkundung der Gebäude, Vorstellung des jeweiligen religiösen Alltags, Einblick in die Wohnungen. Darüber hinaus Filme, Animationen, Audios und Interaktionen zur Veranschaulichung, ebenso eine Zeittafel und eine Bibliothek, deren Texte auch in ein individuelles „Notizbuch“ kopiert und/oder ausgedruckt werden können.

Didaktische und methodische Hilfen werden nicht angeboten.

3 Produktbeschreibung

Das Programm ist formal als Lernspiel angelegt, ohne jedoch einen Spielplan mit festen Zielen zu Grunde zu legen. Besonders Benutzer ohne ein gewisses systematisches Vorwissen werden die zur Verfügung stehenden Informationen soz. „en passant“ erhalten. Dahinter steht offensichtlich das Prinzip, über die „natürliche“ Neugier und durch optische Anreize Interesse für die jeweilige Religion zu wecken und auf spielerische Weise ein möglichst umfangreiches Wissen darüber zu sammeln. Zugang zum Wissensangebot der CD-ROM findet man auf der Folie der imaginären Stadt „Religiopolis“, in der 5 Weltreligionen zu Hause sind. Hat man sich auf einem Panoramabild mit verschiedenen Gebäuden – Sakralbauten, aber auch Wohnhäusern – für eine Religion entschieden und deren Raum betreten, lässt sich eine Fülle dazu gehörender Informationen in Bild, Ton und Text öffnen. Als Ort religionsübergreifender Wissensvermittlung bietet sich zusätzlich eine Bibliothek an. In ihr findet der Besucher in einem Bücherregal Grundlagentexte zu den einzelnen Religionen, eine Geschichtstruhe

mit Literatur aus den betreffenden Kulturkreisen, einen „Fahrstuhl der Geschichte“ mit Daten und Ereignissen aus den 5 Weltreligionen sowie eine Linksammlung mit Adressen und Ansprechpartnern.

4 Formale Bewertung

Der Hinweis auf dem Cover, die CD-ROM werde nach dem Einlegen automatisch starten, traf auch bei mehrmaligen Versuchen auf unterschiedlichen Computern nicht zu. Daher sollte man Grundkenntnisse im Umgang mit dem Dateimanager mitbringen.

Das Programm ist auf allen Ebenen übersichtlich, die Handhabung dementsprechend einfach. Es ist jederzeit möglich, auf kurzem Weg Kapitel, Schritte und Ebenen zu wechseln. Das liegt daran, dass es keine ausgewiesenen Lernschritte, die hierarchisch oder ergänzend aufeinander aufbauen, gibt. Insgesamt ist das Programm sehr textlastig, was aufgrund der Vorgabe, „umfassende Informationen“ zu liefern, sicher nicht zu vermeiden war.

Umso mehr gewinnt die Frage nach der ästhetischen Umsetzung an Gewicht. Hier ist kritisch anzumerken: Die Aufmachung (Cover) des Produkts ist ansprechender als die Gestaltung der CD-ROM selbst, die im Vergleich zu den ästhetischen Maßstäben moderner Jugendliteratur, bzw. gängigem Spiel-Design wenig originell und äußerst schlicht erscheint. Dies trifft vor allem für die zahlreichen Illustrationen im „Fahrstuhl der Geschichte“ zu, die sich im Stil religiöser Traktätchen und Sekten-schriften präsentieren, während die dazu gehörenden Texte durchaus nüchtern und anspruchsvoll sind.

5 Analytische Bewertung

a) Methodische Aspekte:

Bereits das Cover weist auf ein grundsätzliches Problem des Produkts hin: Die Adressaten sind nicht eindeutig. So ist die Anrede auf der Umschlagrückseite „Sie“, im übrigen Text „du“. Obwohl sich dann die Texte der CD-ROM wohl durchgängig an Kinder und Jugendliche wenden (die Benutzer werden geduzt), ist diese Diskrepanz im gesamten Programm wahrzunehmen. Dabei klaffen nicht nur Gestaltungs- und Textniveau (siehe Punkt 4) auseinander. Auch die zahlreichen Texte sind von ihrem Anspruch her äußerst unterschiedlich. Dies wiegt besonders schwer, da es im gesamten Programm keine Anhaltspunkte oder Hilfen gibt, die Informationen systematisch auf Jahrgangsstufen oder Zielgruppen hin zu ordnen. Dementsprechend gibt es auch nicht die Trennung in Lehrer- und Schülermaterial. Es ist vielmehr der Versuch, das gesamte Material gleichermaßen allen Nutzern „ab 12 Jahre“ nahe zu bringen.

b) Didaktische Aspekte:

Daraus ergibt sich im Blick auf den praktischen Einsatz im Unterricht für den Lehrer / die Lehrerin die Notwendigkeit, zunächst das gesamte Material auf der CD-ROM zu sichten, im Detail zu bewerten und selbst didaktische Schritte auszuarbeiten. Sonst ist die Gefahr sehr groß, dass Schülerinnen und Schüler sozusagen „vom Hundertsten ins Tausendste“ kommen. Mit klar umrissenen Vorgaben (Aufgabenstellungen, Fragestellungen etc.) jedoch lässt sich das Programm sehr gut für eigenes Erarbeiten in Einzel- wie Kleingruppenarbeit einsetzen.

c) Theologische Aspekte:

Die große Stärke der CD-ROM liegt nicht nur in der Fülle der Informationen, sondern vor allem in der hervorragenden Auswahl der Texte, die in der Tat geeignet ist, sich ein umfassendes und korrektes Bild von den einzelnen Religionen zu machen.

Kritisch ist anzumerken, dass gezielte Ansatzpunkte zum interreligiösen Dialog fehlen.

d) Medienpädagogische Aspekte:

Die Möglichkeiten der Multimedialität werden nur sparsam genutzt, sodass die Textlastigkeit leicht zur Ermüdung führen kann – bei Erwachsenen wie Jugendlichen.

6 Fazit

Das Cover verspricht nicht zu viel: „Religiopolis“ bietet umfassende Informationen zu den 5 großen Weltreligionen und besticht durch die sorgfältige Auswahl von Quellentexten und kulturellem Begleitmaterial. Mithilfe eines selbst zu erstellenden didaktischen Konzepts kann dieser Schatz im Unterricht ab Jahrgangsstufe 6 erfolgreich genutzt werden.