

**Jürgen Ertelt | Sabine Kretschmer**

## **Upset – Kommunikations-Setting in der medienpädagogischen Arbeit mit vernetzten Computern**

**Jürgen Ertelt,**  
arbeitet freiberuflich als **Sozial- und Medienpädagoge in der Jugend- und Kulturarbeit.**  
Er begleitete unter anderem das Projekt »Konnekt« der Akademie Remscheid und das »Webmobil« des JFC Medienzentrum Köln.  
Heute ist er Geschäftsführer der medienpädagogischen Agentur »Pädware«.  
Kontakt:  
[je@paedware.de](mailto:je@paedware.de),  
[info@paedware.de](mailto:info@paedware.de)

**Sabine Kretschmer,**  
arbeitet freiberuflich als **Sozial- und Medienpädagogin in der Jugend- und Kulturarbeit.**  
Sie begleitete unter anderem das Projekt »Konnekt« der Akademie Remscheid und die Fortbildungsreihe »Neztkom« des JFC Medienzentrum Köln.  
Heute ist sie Geschäftsführerin der medienpädagogischen Agentur Pädware.  
Kontakt:  
[sk@paedware.de](mailto:sk@paedware.de),  
[info@paedware.de](mailto:info@paedware.de)

Lernwelten sind nicht nur eine Frage von Screendesign oder Datenbankprogrammierung. Damit Nutzer/innen Webseiten oder pc-Programme annehmen, bedarf es einer Navigation, die zum Inhalt führt und die Vermittlung der zieldefinierten Informationen vorbereitet. Entscheidend für den Erfolg einer pädagogischen Situation sind aber viel mehr Bedingungen außerhalb des Bildschirmrahmens. Der Mensch am Computer sollte sich wohl fühlen, damit Technik zu einem verbindenden Medium eines vielschichtigen Interaktionsraumes wird.

Die Medienpädagogin und der Medienpädagoge sind aufgefordert, der Medientechnik Positionen in einem Kommunikationsgeflecht zuzuteilen, die dem pc den Stellenwert des Mittlers von Informationen und Kommunikation zuweist – ihn aber nicht zum selbstproduzierenden Kommunikator erhebt. Damit Gruppen sich kreativ auf pc-gestützte Möglichkeiten von Gestaltung und Mitteilung einlassen können, müssen Voraussetzungen jenseits von bits und bytes geschaffen werden, die Prozesse in Gang setzen und nicht den Prozessor fordern.

Entwickelte Lernumgebungen im Spannungsfeld von Datenbeam und Kerzenlicht werden zu Ideenküche und Experimentierwerkstatt. Die Zutaten und Bedingungen hierbei sind bisher nur wenig dokumentiert, obwohl uns bereits die Computerfreak-Szene Hinweise von kuscheligen Hackertreffen und abgefahrenen lan-Partys gegeben hat.

Wenn wir vernetzte Computer als ein Angebot der Jugend- und Kulturarbeit verstehen wollen, sollten wir entsprechend ein Setting von Kreativität und Kommunikation fördernden Momenten als eine pädagogische Arbeitsgröße definieren und ihr Zeit und Material geben.

Die medienpädagogische Agentur »Paedware« hat in ihren Angeboten der Gestaltung von Erlebnisräumen als Lernort einen besonderen methodisch-didaktischen Wert in den Workshop- und Fortbildungskonzepten zugeordnet.

»Paedware« hat mittlerweile eine Art Checkliste der Voraussetzungen für »motivation and mindwork« entworfen:

- Die »grauen pc-Kisten« sollten möglichst wenig Platz einnehmen bzw. unterm Tisch verschwinden. Booksize-pcs oder die erstmals auf der CeBIT 2001 vorgestellten Micro-pcs im Taschenbuchformat haben die angemessene Größe in der Relation ›Mensch und Technik«. Jeder pc-Platz sollte einen Farbcode, u.a. über Mousepad und Netzkabel signalisiert, haben, um leicht zuordbar in Netzwerk und Funktion zu sein. Die farbigen Netzkabel verlaufen sichtbar durch den Raum über Decke und Boden und bilden die Topologie der Vernetzung nachvollziehbar ab.

- Jedes Angebot sollte thematisch angebunden sein. Das Thema gibt die Grundlinie einer Raum- und Tischdekoration vor, die atmosphärische Dichte in den Aufgaben- und Lösungsphasen des Projektes oder in der Aktion erzeugt. Die Deko erstreckt sich über Wände, Boden und Decke zu den Tischen. Tische werden so ausgestattet, dass Tastatur und Maus nur ein Werkzeug unter anderen Tools und Ideengebern sind. Der Bildschirm erhält ein dem Thema entsprechendes Desktop-Motiv.

- Tische und Stühle werden zu Inseln arrangiert, die eine face-to-face Kommunikation an den Monitoren vorbei zum Gegenüber ermöglichen. Jeder pc wird von mindestens zwei Menschen, die ihre Aktivitäten abstimmen, benutzt.

- Materialien zum Anfassen, Spielen, Bauen oder Kneten werden auf den Tischen mit angeboten. Haptisches Erleben korrespondiert mit virtuellen Entwürfen.

- Verschiedene Lichtelemente von Neonröhre bis Kerzenständer und wechselnde Tagesbeleuchtungen, sowie zeitweise eingespielte Hintergrundsounds und verstreute unaufdringliche Düfte, stützen die Kommunikationssphäre. (Diesen Ansatz hat Paedware auch ins Web übertragen. Auf [paedware.de](http://paedware.de) werden Besucherin und Besucher abhängig von Tages- und Jahreszeit farblich unterschiedlich empfangen.)

- Spielerische Aktivitäten mit einer betonten, inszenierten Außenöffnung über Webcam und Chat sorgen für weiteren »Fun«, der die »Computerlektion« zum Erlebnis werden lässt.

- Die pädagogischen Bezugspersonen sollten sich selber als ein Teil dieser ganzheitlichen Erfahrung verstehen und ihrerseits stets »a little bit crazy«, darstellendes Beispiel für Ideen-Durchdringung sein!

### • **Achtung Baustelle**

Homepage-Baustellen im Internet und Baustellen beim Umbau der pädagogischen Konzeptionen oder des räumlichen Angebotes des Jugendhauses sind ein Anlass für ein adäquates thematisches Setting.

Abdeckfolien, Schutzhandschuhe, schweres Werkzeug und andere Dinge aus dem Baumarkt sind inspirierendes Material und stimulierende Szenendeko für eine interaktive Computernutzung. Die Medienpädagog/innen begrüßen die Teilnehmer/innen in Arbeitsoveralls und verteilen namentliche Funktionen und Aufgaben von Azubi bis Polier an der Baustelle. Miniaturisierte Baustellen aus »Lego« und »Playmobil« sind der Bühnenfundus für digitale Fotos und Webcam-Videos. Selbstverständlich wird die Baustelle aus Sicherheitsgründen mit Absperrband umspannt und Warnschilder aufgestellt!

Die Fotoserie gibt einen Eindruck von diesem UpSet.<sup>1</sup>

#### • Andere Themen – andere Settings

Paedware verbindet Inhalt und Thema bis hin zur eigens eingerichteten Internetdomain. So gibt es handymania.net und entsprechende Deko für Workshops rund um die Mobilfunknutzung Jugendlicher und z.B. breakcontest.de für Events zum selbstgemachten HipHop. Herbststimmungen oder auch ein Zirkus-Outfit für entsprechende Aktionen mit Kids sind bewährte Elemente für lebendige Rahmenbedingungen für ein Lernen mit Computern.

Raumgestaltung, pc-Design und Möblierung sind nicht zu unterschätzende Faktoren für den Erfolg einer Lernsituation. Paedware entwickelt derzeit gemeinsam mit Malern, Schauspielern und Musikern interdisziplinäre Kunsträume, die ein Interaktions-Setting für mediale Aneignung von Erfahrungen werden.

#### Anmerkung

---

<sup>1</sup> UpSet = von Paedware formulierter Begriff für das »Setup« einer Lernsituation.