

Klaus Lutz: Mein Leben als Captain Kirk

Beitrag aus Heft »2021/01 Flucht nach vorne. Digitale Medien in der Bildung«

Der Berufsstand der Medienpädagogik ist komplett von der technischen Entwicklung abhängig: Keine Technik – keine Probleme – keine Aufgaben für die Medienpädagogik. In Zeiten von Corona kann ich mich als Medienpädagoge über Problem- und Aufgabenmangel nicht beklagen. Alle, wirklich alle – sogar die Schulen – sind auf die durch Technik unterstützte Wissensvermittlung angewiesen. Die Spitze dieser Entwicklung ist das Web-Seminar. Man braucht nur einen Internetzugang, ein Endgerät mit Kamera und einen Kopfhörer mit Mikro. Dann schaltet man sich zur vereinbarten Zeit ein und schon kann es losgehen. Oder halt auch nicht.

Wie bei einem Offline-Seminar finden nämlich manche Teilnehmende den Weg nicht und müssen per Anruf persönlich zum Seminar navigiert werden. Nach meist 15 Minuten sind endlich alle angemeldeten Personen online und es könnte losgehen. Aber schon fliegen die ersten wieder aus der Konferenz raus. Sei es, dass ihr Internet streikt, der Akku leer ist, sie keine Lust haben teilzunehmen oder den Button ‚Meeting verlassen‘ entdeckt haben, der bei Betätigung wie der Schalter eines Schleudersitzes funktioniert – binnen einer Millisekunde wird man in die unendlichen Weiten des Internets katapultiert. Spätestens jetzt verzichte ich als Kursleiter darauf, mich um die Verluste zu kümmern. Irgendwann muss es ja mal losgehen. Im Idealfall sind alle noch vorhandenen Teilnehmenden auf dem Bildschirm zu sehen und haben ihr Mikro stummgeschaltet. Was nie funktioniert. Denn die einen vergessen es auszuschalten und lassen alle anderen an der Erteilung elterlicher Kommandos fürs Homeschooling teilhaben; die anderen vergessen es einzuschalten, wenn sie etwas sagen wollen. Zum Glück hat die Seminarleitung die Macht, Teilnehmende stummzuschalten. Um die soziale Distanz zu überwinden, die sich auf Grund der technischen Vermittlung ergibt, gilt es erst einmal mit einem AufwärmSpiel die Atmosphäre aufzulockern. Beliebt ist zum Beispiel das alte Kinderspiel ‚Ich sehe was, was du nicht siehst‘: Der Seminarleiter kann dafür seinen Bildschirm freigeben und ein Bild mit vielen Details einblenden. Mein persönlicher Favorit ist es aber, die Teilnehmenden aufzufordern ihre Haustiere vorzustellen. Sie können sich gar nicht vorstellen, was es da alles gibt: süße Hauskatzen und riesige Hunde in Zweizimmerwohnungen, aber auch exotische Schlangen oder giftige Spinnen. Das Schöne ist, dass dieses Spiel weder für Allergiker*innen noch für Phobiker*innen ein Problem ist. Danach wird mit einem Vortrag über eine für alle sicht- und hörbare Präsentation in das Thema eingeführt. Anschließend werden die Teilnehmenden meist in Gruppen eingeteilt und sollen in sogenannten Breakout Rooms zusammenarbeiten. Die Möglichkeit, Teilnehmende in Breakout Rooms zu schicken, vermittelt mir jedes Mal das Gefühl, als Captain Kirk auf der Brücke der Enterprise zu stehen: Mit einem Klick werden die Teilnehmenden weggebeamt und landen in einem virtuellen Workshop Raum. Noch cooler als das Wegbeamen ist das Zurückbeamen: Nach einem Countdown tauchen sie wie von Geisterhand wieder auf dem Monitor auf. Nun gilt es noch die Ergebnisse zu sichern und sich zu verabschieden. Zähle ich dabei auf dem Bildschirm nochmal alle durch, stelle ich häufig fest, dass auch während des Web-Seminars zwei oder drei Teilnehmende verloren gegangen sind. Ich frage mich jedes Mal, wo sie geblieben sind: Habe ich sie versehentlich zu den Klingonen gebeamt? Teilen sie das Schicksal der in der Waschmaschine verschwundenen Socken? Oder sind sie durch ein schwarzes Loch entwischt? Ich hoffe jedenfalls, sie finden aus den unendlichen Weiten des Internets wieder zurück auf die Erde.