

Orbis digitalis

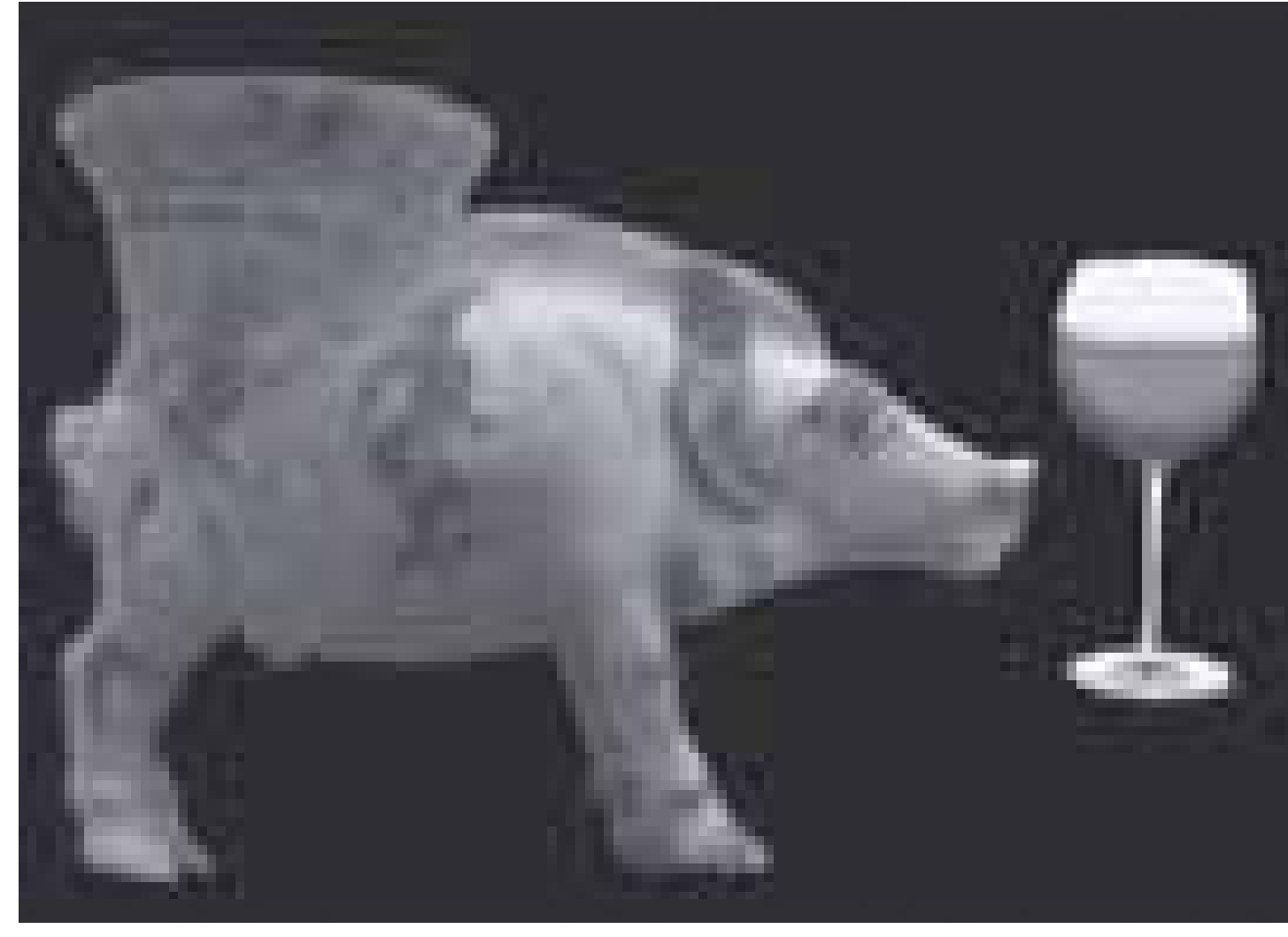
das pädagogische museum im netz



„orbis digitalis“

Das pädagogische Museum im Netz

Projektsteckbrief fehlt



Der Projektname „orbis digitalis“ erinnert an eine Fibel, die in der Mitte des 17. Jahrhundert - als Rembrandt noch lebte - in Amsterdam von Amos Comenius, einem der Pioniere der neuzeitlichen Pädagogik, herausgebracht wurde. Das Buch war sehr erfolgreich und hat über die Jahre und Jahrhunderte hinweg immer wieder Neuauflagen erlebt. Auch Goethe besaß noch ein Exemplar dieser Fibel und war, wie wir aus Dichtung und Wahrheit wissen, ganz fasziniert davon. Die Fibel war aber nicht nur eine Fibel, also eine bebildertes Buch zum Lesenlernen, sondern auch eine neuplatonisch inspirierte Beschreibung der ganzen Welt. Deshalb hieß sie in der Kurzfassung „orbis pictus“, die gemalte Welt. Daraus haben wir „orbis digitalis“ gemacht. Was sich unter diesem Titel heute verbirgt, ist allerdings keine pansophische Fibel mehr, sondern, wie der Untertitel unseres Projektes verrät, ein „pädagogisches Museum im Netz“.

Das Museum wurde am 1. Januar 2000 am damaligen Institut für Allgemeine Pädagogik gegründet. Der Gründungstag symbolisiert eine Perspektive und eine Ambition. Wir hatten natürlich das 3. Jahrtausend im Blick. Und noch heute - drei Jahre danach - lassen wir uns gerne ‚Avantgarde‘ nennen. Jedenfalls wehren wir uns nicht besonders heftig gegen dieses Etikett. Unterschwellig haben wir den zugeschriebene Mythos wohl sogar schon zu einem Bestandteil unseres Selbstverständnisses gemacht. Er beflügelt uns zumindest. Unterhalb dieser luftigen Selbststilisierung ist das „pädagogische Museum im Netz“ jedoch eine ziemlich prosaische Einrichtung. Sie bietet den Studierenden der verschiedenen erziehungswissenschaftlichen Studiengänge und des Lehramtsstudiums ein virtuelles Praxisfeld, in dem alle Grundprobleme der museumspädagogischen Arbeit vom Sammlungs- und Selektionsaufbau, der Selektion und Archivierung der Objekte also, über ihre Inszenierung und Präsentation bis zu den komplizierten Fragen der Beschriftung und Kommentierung unter experimentellen Bedingungen selbstständig erprobt, untersucht und diskutiert werden können.

Weil es sich nicht nur um ein Museum, sondern speziell noch um ein pädagogisches Museum handelt, ergeben sich für die Studierenden der Erziehungswissenschaften und Lehramtsstudiengängen natürlich noch weitere fachbezogene Lernchancen. Die Beteiligung am Aufbau und der Fortentwicklung dieses Museums gibt ihnen die Gelegenheit, das gesamte dingliche Arsenal der Pädagogik, die schulischen und außerschulischen Requisiten und Lernwerkzeuge, die Vielfalt der Spielsachen und Übungsgeräte einmal genauer unter die Lupe zu nehmen und auf ihre pädagogische Funktion und Bedeutung hin zu überprüfen. Aber das ist noch nicht alles. Es sind nicht nur die pädagogischen Gegenstände und didaktischen Materialien im engeren Sinne, die in dem Museum gezeigt werden

sollen. Darüber hinaus wollen wir auch noch auf all die trivialen und kaum beachteten Dinge hinweisen, die den Alltag der Heranwachsenden instrumentieren und unbewußt ihren Bildungsprozeß oft tiefgreifend und nachhaltig beeinflussen: die Wohnungseinrichtung der Familie, die Utensilien der frühkindlichen Hygiene, die geliebten „Übergangsobjekte“, die aufgenötigten Anzüge und die ersten selbstgekauften Klamotten, die Turnschuhe und Schmuckstücke, überhaupt die kulturellen und subkulturellen Accessoires der Jugendlichen. All dies und noch manches andere sind Sammlungsobjekte und potentielle Kandidaten für unsere Ausstellungen. Um in die Sammlung des „orbis pictus“ aufgenommen zu werden, muß ein Gegenstand nur die Gelegenheit bieten, an ihm eine Bildungsbewegung zu thematisieren.

Schließlich ist das pädagogische Museum auch noch ein virtuelles Museum. Gegenüber diesem Museumstyp werden immer wieder von orthodoxen Authentizitätsaposteln starke Vorbehalte geäußert, vor allem in Form von Verlustanzeigen: Verlust an Materialität auf Seiten der Exponate und Verlust an Sinnlichkeit auf Seiten der Rezipienten. Das mag ja richtig sein. Aber man sollte bei diesen Bedenken nicht vergessen, dass auch das klassische Museum kein Eldorado der Sinnlichkeit war. Es herrschte ein umfassendes Berührungsverbot und meist wurden die Exponate auch noch in Vitrinen eingeschlossen. Im Grunde ist ja auch der Monitor nichts anderes als eine Art Vitrine und deshalb ist es vielleicht nicht einmal ganz falsch in der Zweidimensionalität des virtuellen Museums das heimliche Telos der modernen Museumsgeschichte zu sehen. Doch darüber kann man natürlich streiten. Nicht streiten kann man über die sonstigen Vorteile des virtuellen Museums: Es ist an jedem Ort der Welt zugänglich, immer geöffnet und kostet keinen Eintritt. Außerdem kennt es keine Raumprobleme und ist höchst flexibel bei der Verknüpfung der Exponate zu neuen Arrangements. Darin gründet dann auch seine - der Möglichkeit nach - uneinholbare Aktualität. Durch ihre Beteiligung am Aufbau eines derartigen Museums können die Studierenden das virtuelle Medium par excellence, das Internet, das ihren zukünftigen Berufsalltag mitbestimmen wird, nicht nur als ‚user‘, sondern auch als Gestalter kennen lernen und die dafür nötigen Kompetenzen erwerben.

Das „pädagogische Museum im Netz“ wird flankiert von einer Webseite, die durch Literaturlisten, nützliche Linkverzeichnisse, Examenshinweise, Ankündigungen und wissenschaftliche E-Texte verschiedenster Art die herkömmliche Lehre im „Schwerpunkt Museumspädagogik“ unterstützt und die Möglichkeiten zum Selbststudium verbessert. Kommen Sie rein und sehen Sie selbst:

<http://www2.hu-berlin.de/museumspaedagogik/>



Prof. Dr. phil. Michael Parmentier | Philosophische Fakultät IV,

Institut für Erziehungswissenschaften,

Tel.: (030)2093-4084 Fax.: (030) 2093-4026 | [michael.parmentier@rz.hu-](mailto:michael.parmentier@rz.hu-berlin.de)

[berlin.de](http://www2.hu-berlin.de/orbis-digitalis.de) | <http://www2.hu-berlin.de/orbis-digitalis.de>

Multimedia-Förderprogramm 2003

