



Medienimpulse  
ISSN 2307-3187  
Jg. 59, Nr. 4, 2021  
doi: 10.21243/mi-04-21-01  
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

# More than Bytes. Kulturelle Bildung und digitale Medien

Ulrike Gießner-Bogner

*Die Schule steht vor der Aufgabe, mit zukunftsweisenden Bildungsangeboten die Herausforderungen der Digitalität zu thematisieren. Gerade Kulturelle Bildung hat das Potenzial, sich mit Mediennutzung, kritischer Reflexion und der eigenen Gestaltung und Anwendung zu beschäftigen. Einblicke in den der Agentur für Bildung und Internationalisierung (OeAD) entwickelten Themenschwerpunkt „More than Bytes“, der gerade im Corona-Schuljahr 2019/20 erstmals zum Einsatz kam.*

*Schools are faced with the task of addressing the challenges of digitality with forward-looking educational offers. Cultural education in particular has the potential do deal with media use, critical reflection and applications. Insights into the school project “More than Bytes” supported by the OeAD, which started in the 2019/20 Corona-School-Year*

## 1. Einleitung

Die rasante Entwicklung digitaler Technologien befördert einen umfassenden Transformationsprozess, der sämtliche gesellschaftlichen Lebensbereiche – Kultur, Bildung, Wissenschaft, Arbeitswelt, Wirtschaft und Freizeit – betrifft. Die Schule steht dabei vor der Aufgabe, mit zukunftsfähigen Bildungsangeboten gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeiten, aber auch Herausforderungen des digitalen Wandels zu thematisieren. Dabei muss sie nicht nur die entsprechende technologische Ausstattung am Standort organisieren, sondern auch die sozialen, kulturellen und gesellschaftlichen Veränderungen diskutieren, die sich ergeben. Anstatt von „Digitalisierung“ ist daher immer öfter von „Digitalität“ die Rede, die die Wechselwirkungen zwischen Mensch und Technik in den Fokus nimmt und auch den Anspruch auf Gestaltung und Reflexion dieses gesellschaftlichen Transformationsprozesses ausdrückt.

Die *Agentur für Bildung und Internationalisierung* (OeAD) unterstützt im Auftrag des Bildungsministeriums diesen Prozess seit dem Schuljahr 2019/20 mit dem Themenschwerpunkt „More than Bytes – Kulturelle Bildung und digitale Medien“. Ausgehend vom Arbeitsfeld der „Kulturvermittlung mit Schulen“, in dessen Rahmen verschiedene Programme und Initiativen an der Schnittstelle zwischen Kunst, Kultur und Schule angeboten werden, werden Schülerinnen und Schüler, Lehrerinnen und Lehrer sowie Kulturschaffende über gemeinsame Projektarbeit im Rahmen des Unterrichts für Digitalität in ihren unterschiedlichen Facetten sensi-

bilisiert. In Kunst- und Kulturprojekten lernen Kinder und Jugendliche neue Wahrnehmungs-, Gestaltungs- und Handlungsperspektiven kennen, die digitale Medien eröffnen, und setzen partizipative Projekte gemeinsam mit Künstlerinnen und Künstlern sowie Vermittlerinnen und Vermittlern von Kultureinrichtungen um.

## 2. Potenzial der Kulturellen Bildung zur Reflexion und Gestaltung

Aktivitäten der Kulturellen Bildung ermöglichen Schülerinnen und Schülern, sich in einer zunehmend medial geprägten Welt zu orientieren und diese in Zusammenarbeit mit Kulturschaffenden und Kultureinrichtungen aktiv und kreativ (mit) zu gestalten. Partizipative Projekte kultureller Bildung an Schulen fördern so den Erwerb von (digitaler) Medienkompetenz ebenso wie die Teilhabe an Kunst, Kultur und Gesellschaft. Bezugnehmend auf das Medienkompetenzmodell (nach Baacke 1998) geht der Themenschwerpunkt „More than Bytes“ davon aus, dass gerade die Kulturelle Bildung eine große und praxisorientierte Bandbreite an Möglichkeiten bietet, sich mit Aspekten des Wissens über Medien, der Nutzung, der kritischen Reflexion und der eigenen Gestaltung und Anwendung zu beschäftigen.



Sie reicht von der Gestaltung von Handyvideos, Kurzfilmen und Animationen, digitalem Filmschnitt und digitaler Fotografie, der Erstellung von Soundclustern, Samples und Musikcollagen oder digitalem Komponieren mit Klängen und Geräuschen über die Auseinandersetzung mit Medienkunst, der Entwicklung von künstlerischen Arbeiten mit Hilfe digitaler Herstellungstechnologien (z. B. 3D-Drucker, Lasercutter), Arbeiten mit Virtual-Reality-Technik, Programmieren von Apps und einfachen Computerspielen bis hin zur Produktion von Twitterlyrik, Podcasts und Hörspielen. Reden, Schreiben oder Theaterspielen – teilweise ganz ohne digitale Tools – über die Auswirkungen der Digitalisierung auf das Individuum und die Gesellschaft, Macht und Manipulation durch

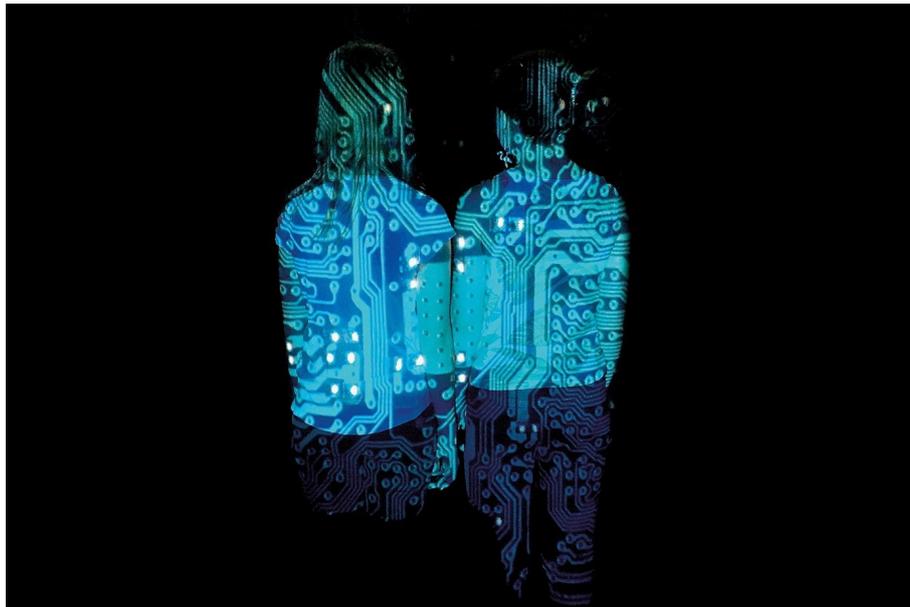
Medien, Einfluss von medialen Bildern auf Gendertypisierungen oder der Umgang mit Cybermobbing sind weitere Projektinhalte.



Von insgesamt 3.795 kulturellen Schulprojekten, die zwischen September 2019 und Juni 2021 vom OeAD unterstützt werden konnten, geben 2029 Projektleiter und -leiterinnen an, dass digitale Medien während der Durchführung verwendet wurden (53 %). Bei 1.187 Projekten wurde inhaltlich zum Thema Digitalisierung gearbeitet (31 %). Zurzeit wird der Themenschwerpunkt vom Forschungsinstitut *Educult* evaluiert.

Eine erste Analyse der Projektberichte zeigt, dass die Zusammenarbeit mit Kulturschaffenden den Kindern und Jugendlichen neue gestalterische Dimensionen und professionelle Nutzungsperspektiven eröffnet. Digitale Tools ermöglichen es Schülerinnen und

Schülern selbstständig zu arbeiten, zu experimentieren und eigene Ideen umzusetzen.



*Abbildung 3: Print-Projektion,  
entstanden in einem Schulprojekt mit Peter Haselmayer,  
Credit: BMBWF/OeAD Haselmayer.*

### 3. Corona-Pandemie und die Folgen

Die Corona-Pandemie brachte den Schulen einen Digitalisierungsschub, vor allem in der Entwicklung von Online- bzw. hybriden Unterrichtssettings. Gleichzeitig wurde die gemeinsame Arbeit von Kulturschaffenden mit Schülerinnen und Schülern erschwert, da der unmittelbare Kontakt oftmals nicht stattfinden konnte. Um weiterhin kulturelle Schulprojekte zu ermöglichen, beauftragte der OeAD ab Herbst 2020 Künstlerinnen und Künstler verschiedener Kunstsparten, Workshopangebote für Schulen zu entwickeln, die sowohl in Präsenz als auch online durchführbar sind. Aktuell

sind auf der Website von *More than Bytes* rund dreißig Workshopangebote angeführt, die digital und analog, Online-Kommunikation und Präsenzaktivitäten in den Projekten verknüpfen. Im Frühjahr 2021 beteiligte sich der OeAD mit künstlerischen Online-Workshops an der Initiative „Gönn’ Dir“ des BMBWF. Damit wurden v. a. Jugendliche zwischen 14 und 19 Jahren angesprochen, die besonders unter den sozialen und psychischen Folgen der Pandemie zu leiden hatten. Auch wenn die Sehnsucht – wie in anderen Lebensbereichen auch – nach analogen Begegnungen wieder gewachsen ist, wird die Zukunft vor allem hybrid sein, im Wechsel zwischen analogen und digitalen Bildungsprozessen.



Abbildung 4: Filmvorbereitungen im Klassenzimmer,  
Credit: BMBWF/OeAD Michlmayr.

## 4. Begleitende Veranstaltungen

Begleitend zum Themenschwerpunkt „More than Bytes“ finden kontinuierlich Austauschtreffen und Diskussionsforen statt. Im April 2019 diskutierten rund 100 Lehrkräfte, Kunstschaffende sowie Vertreterinnen und Vertreter von NGOs im Rahmen der europäischen Tagung „More than Bytes – Tagung zur kulturellen und digitalen Bildung“ in Wien. Im November 2019 fand SPOT ON 10 „more than bytes – Schule: digital – angewandt – kreativ“ im Dschungel Wien statt. Im Jänner 2021 startete der OeAD eine siebenteilige Online-Veranstaltungsreihe, in der Methoden und Möglichkeiten der digitalen Kulturvermittlung vorgestellt und ausprobiert wurden.

Auf der Website

[www.oead.at/morethanbytes](http://www.oead.at/morethanbytes)

finden sich alle Informationen für Interessierte: Leitfäden zur Umsetzung des Themenschwerpunkts, Begleitinformationen für Schulprojekte und zur Kulturellen Bildung, Initiativen und Programme zur Umsetzung von kulturellen Schulprojekten, alle Angebote von Kulturschaffenden für Schulen sowie der Kontakt zu den Fachberaterinnen des OeAD für alle Kunstsparten.

Mag.<sup>a</sup> Ulrike Gießner-Bogner ist Leiterin des Bereichs „Kulturvermittlung mit Schulen, OeAD – Agentur für Bildung und Internationalisierung, online unter:

[www.oead.at/kulturvermittlung](http://www.oead.at/kulturvermittlung)