



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 60, Nr. 1, 2022
doi: 10.21243/mi-01-22-10
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Kulturelle Bildung im post-digitalen Zeitalter: Evaluationsergebnisse des OeAD- Themenschwerpunkts „More than Bytes – Kulturelle Bildung und Digitale Medien“

Eva Kolm

Der Erwerb von Medienkompetenzen gehört zu den wesentlichen Bildungsaufgaben. Im Schuljahr 2019/2020 entwickelte der OeAD – Agentur für Bildung und Internationalisierung den Schwerpunkt „More than Bytes – Digitale Medien und Kulturelle Bildung“, der nun vom Forschungsinstitut EDUCULT evaluiert wurde. Die Studie bestätigt, dass kulturelle Bildungsprojekte Medienkompetenz fördern. Der Mehrwert liegt im „ganzheitlichen, reflexiven und sozialen Charakter“ der künstlerischen Arbeitsweisen.

The improvement of media skills is one of the most important educational tasks. In 2019/2020 Austria's Agency for Education and Internationalisation (OeAD) developed the program "More than Bytes

– *Digital Media and Cultural Education*“, which has now been evaluated by the research institute EDUCULT. The Study confirms that cultural education projects promote media competence. The added value lies in the “holistic, reflective and social character” of artistic working methods.

1. Einleitung

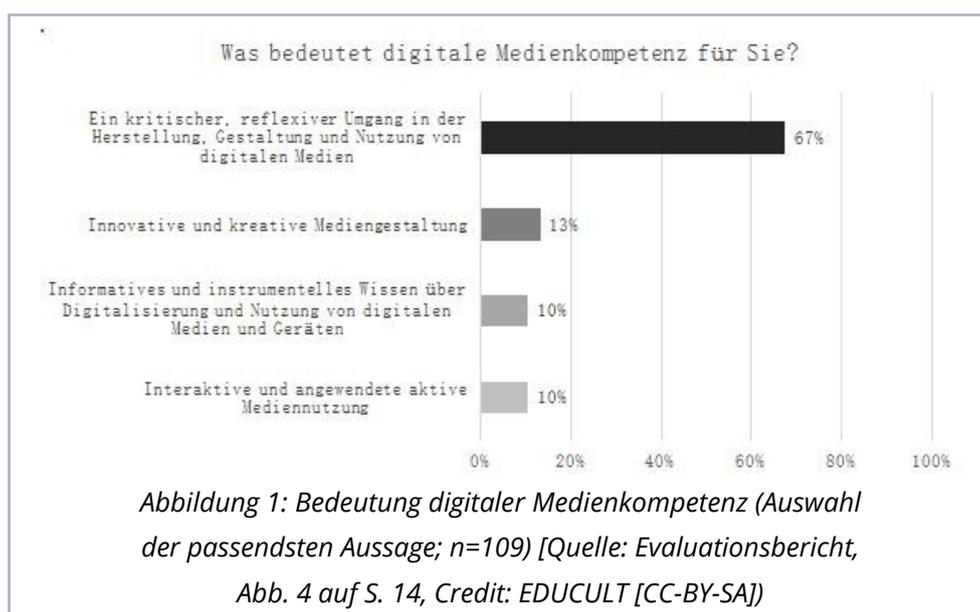
Seit dem Schuljahr 2019/2020 unterstützt der OeAD – *Agentur für Bildung und Internationalisierung* im Auftrag des Bildungsministeriums den Prozess der Digitalisierung in Schulen mit seinem Themenschwerpunkt „More than Bytes – Digitale Medien und Kulturelle Bildung“¹. Schülerinnen und Schüler sowie Lehrende setzen sich gemeinsam mit Kulturschaffenden in partizipativen Projekten mit digitalen Medien sowie mit inhaltlichen Aspekten der Digitalität auseinander.²

Eine aktuelle Evaluation des Themenschwerpunkts durch das Forschungsinstitut EDUCULT³ im Herbst 2021 bestätigt nun, was bisher als These im Raum stand: Der Erwerb von Medienkompetenzen, insbesondere in den Bereichen der *Mediengestaltung* und der *Medienkritik*, wird in kulturellen Bildungsprojekten gefördert.

Der Mehrwert der kreativ-gestalterischen Arbeitsweise in den einzelnen Projekten liegt dabei in der Art des Lernens: Dessen „ganzheitlicher, reflexiver und sozialer Charakter“ tritt dem schnellen Modus des post-digitalen Zeitalters entgegen und ermächtigt die Schülerinnen und Schüler in ihrer Selbstverortung im digitalen Raum.

2. Ausgangslage

Die Evaluation verwendet das Medienkompetenzmodell von Baacke⁴, der die vier Kompetenzebenen *Mediengestaltung*, *Medienkunde*, *Medienkritik* und *Mediennutzung* unterscheidet. Für die Mehrheit der für die Evaluation befragten Kulturschaffenden kommt der Kompetenzebene der *Medienkritik* die größte Bedeutung zu.⁵



Die Relevanz eines kritischen, reflexiven Umgangs mit digitalen Medien wird dadurch verstärkt, dass für die Kulturschaffenden die Ermächtigung der Schülerinnen und Schüler zur künstlerischen/kulturellen Teilhabe zentraler Bestandteil von Kultureller Bildung ist.

3. Charakteristika der More than Bytes-Projekte

Folgende Typen an Projekten können entlang des Zusammenspiels von Kultureller Bildung und digitaler Medienkompetenz unterschieden werden:

1. Online durchgeführte künstlerische Tätigkeiten – Nutzung von digitalen Tools und Programmen, z. B. im Bereich der Onlinekommunikation
2. Online durchgeführte Vermittlungsprojekte mit Kulturinstitutionen – Gemeinsame Treffen im digitalen Raum
3. Digitale künstlerische Tätigkeit – Spezifische Nutzung und Gestaltung mittels digitaler Medien
4. Gemeinsame künstlerische Tätigkeit im digitalen Raum – Umsetzung eines gemeinsamen künstlerischen Prozesses durch ein besonderes Programm bzw. digitales Medium
5. Künstlerische Auseinandersetzung mit gesellschaftspolitischen Themen und Digitalisierung

Die Evaluierung zeigt, dass die Einbindung externer Kulturschaffender in den Unterricht neue Perspektiven und Rollenverständnisse generierte. Die Befragten beschrieben, dass die Selbständigkeit der Schülerinnen und Schüler gefördert wurde und es zu einem Aufbrechen der Lehr-Lern-Hierarchie kam.

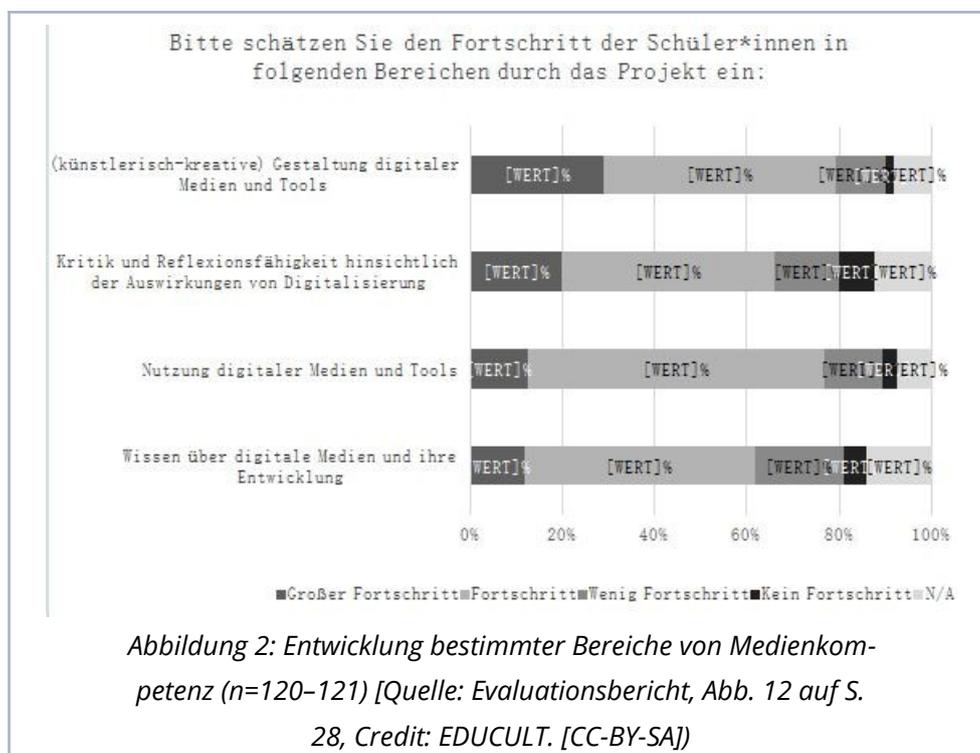
4. Kompetenzerwerb

Die Befragten waren sich darin einig, dass die Schülerinnen und Schüler digitale Medien sehr breit verwenden, diese allerdings oft wenig kritisch konsumieren. Lernfortschritte auf dieser Ebene der

Mediennutzung fanden in den Projekten des Themenschwerpunkts in geringerem Ausmaß statt.

Die stärksten Lernfortschritte waren in anderen Bereichen zu beobachten:

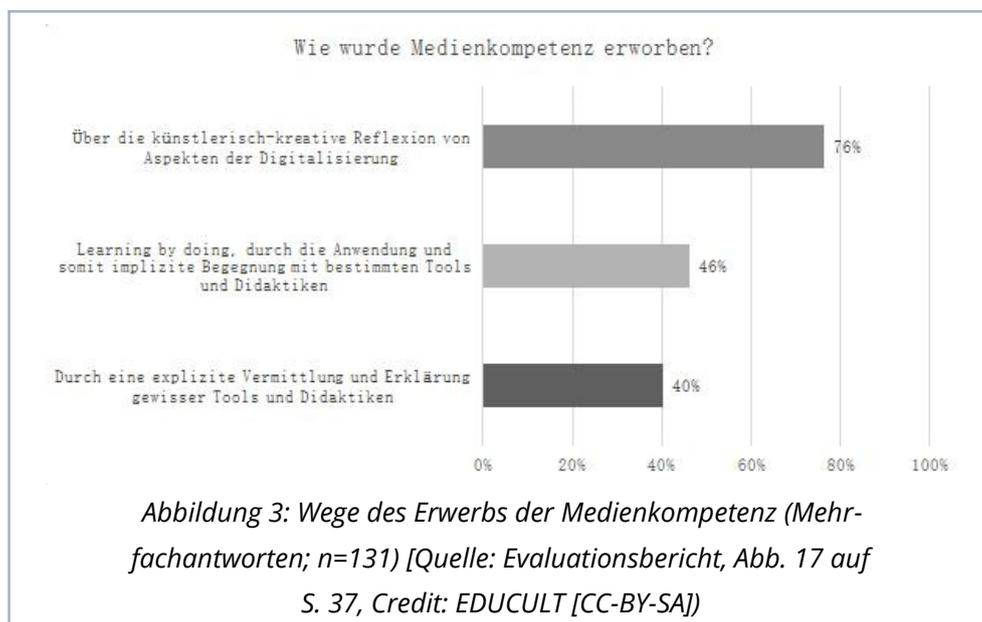
- 29 % der befragten Kulturschaffenden konstatierten einen großen Lernzuwachs in Bezug auf künstlerisch-ästhetische *Mediengestaltung*, was durch die generelle Ausrichtung des Themenschwerpunkts naheliegend ist.

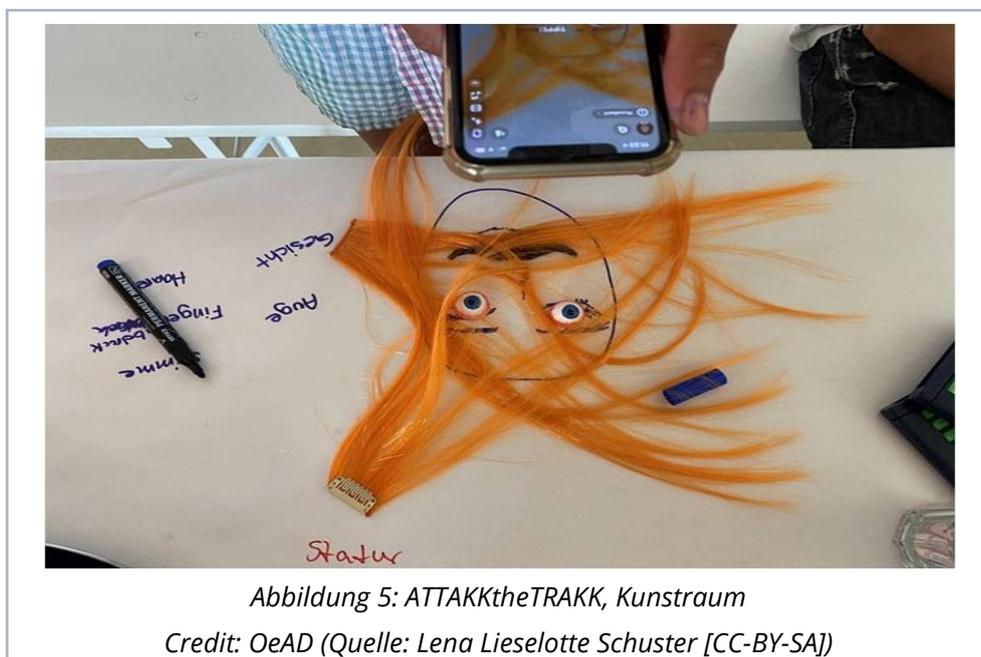


- Zu den großen Fortschritten auf Ebene der *Medienkritik*, die an die zweite Stelle gereiht wurde, gaben 72 % der Befragten an, dass ihr Projekt zur Förderung der bewussten Wahrnehmung des Selbst und zur Selbstverortung in der digitalisierten Welt beitragen konnte. Dabei spielten die sozialen Lernprozesse in den Projekten eine herausragende Rolle, die auch die selbstän-

dige und sichere Bewegung im (post-)digitalen Raum unterstützen.

Der Kompetenzerwerb kann dabei als anwendungsorientiert und indirekt charakterisiert werden und zeichnet sich dadurch aus, dass digitale Tools und Medien vor allem Mittel zum Zweck waren, um ein künstlerisches Projekt umzusetzen.





5. Wie Kulturvermittlung wirkt

- Der Mehrwert der kulturellen Bildung für die Auseinandersetzung mit Digitalisierung zeigt sich in folgenden Aspekten:
- Die künstlerische Herangehensweise ermöglicht Erfahrungen der Selbstermächtigung.
- Die Verknüpfung von Kunst und Digitalität eröffnet eine große Bandbreite an Gestaltungsmöglichkeiten.
- Die künstlerische Herangehensweise hilft dabei, dem schnellen Charakter der digitalen Welt auf reflexiv-nachhaltige Weise entgegenzutreten.
- Künstlerisches Lernen ist ganzheitlich und daher nachhaltiger als kognitives Lernen.
- Der soziale Aspekt der künstlerischen Vermittlungsarbeit trägt zum psychischen Wohlbefinden der Zielgruppe bei.

Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass neben der kreativen *Mediengestaltung* insbesondere das Teilziel des Themenschwerpunkts, Momente der Kritik- und Reflexionsfähigkeit im Hinblick auf die (post-)digitale Lebenswelt zu ermöglichen, durch die künstlerisch-kreative Herangehensweise erreicht wird.

Detaillierte Informationen zum Themenschwerpunkt und zur Evaluierung sowie ausgewählte Projektbeispiele finden Sie online unter: www.oead.at/morethanbytes (letzter Zugriff: 25.02.2022).

Anmerkungen

- 1 Vgl. online unter: www.oead.at/morethanbytes (letzter Zugriff: 25.02.2022).

- 2 Gießner-Bogner, Ulrike (2021): More than Bytes – Kulturelle Bildung und digitale Medien, in: MEDIENIMPULSE 59(4), 8 Seiten, online unter: <https://doi.org/10.21243/mi-04-21-01> (letzter Zugriff: 25.02.2022).
- 3 Alle Aussagen in diesem Artikel basieren auf: EDUCULT (2021): Evaluation des Themenschwerpunkts „More than Bytes – Kulturelle Bildung und Digitale Medien“, Evaluationsbericht, Wien, Dezember 2021.
- 4 Baacke, Dieter (1997): Medienkompetenz als Zielorientierung, in: (ders.): Medienpädagogik, Berlin/ Boston: De Gruyter, 96–102.
- 5 Für die Evaluation wurden 132 Fragebögen von Kulturschaffenden ausgewertet. Es fand je ein Online-Fokusgruppengespräch mit Lehrenden und mit Kulturschaffenden statt, zusätzlich wurden drei leitfadengestützte Interviews mit Pädagoginnen und Pädagogen geführt. Darüberhinaus beobachtete das Forschungsteam eine Projektumsetzung und führte Kurzgespräche mit beteiligten Schülerinnen und Schülern und den Lehrenden.