



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 62, Nr. 1, 2024
doi: 10.21243/mi-01-24-16
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

KI hat das Potenzial,
die Schule von Grund auf zu reformieren.

Werner Pramel im Gespräch
mit Petra Paterno

Werner Pramel

Petra Paterno

Das Ressort Kunst und Kultur in der Schule der MEDIENIMPULSE stellt in einer losen Interview-Serie führende Akteur:innen der heimischen Medienkunst vor. Im Zentrum der Werkstattgespräche stehen künstlerische Positionen und medientechnologische Entwicklungen sowie Fragen nach Arbeitsbedingungen, Archivierung und Ausbildung.

In a loose series of interviews, the department of art and culture in the school of MEDIENIMPULSE introduces leading players in domestic media art. The workshop discussions focus on artistic-

positions and media technology developments as well as questions about working conditions, archiving and training suitable.

1. Mediamanual und Media Literacy Award: Ende nach 23 Jahren

Mit dem 01. Werner Pramel ist Leiter der Abteilung Design an der HTL Spengergasse in 1050 Wien, dazu zählen die Fachrichtungen Interior- und Surface Design, Animation und Game-Design. Das Ausbildungsangebot, für das eine Eignungsprüfung bestanden werden muss, richtet sich gleichermaßen an Jugendliche wie Erwachsene; die Kollegs können berufsbegleitend im Tages- wie Abendstudium abgeschlossen werden. Neben Design bietet die HTL Spengergasse noch die Zweige Informatik, Technik und Wirtschaft an. Die Ausbildung dauert fünf Jahre und schließt mit einer Reife- und Diplomprüfung ab.

Petra Paterno: Welche Rolle spielen neue Medien im Fachbereich Design?

Werner Pramel: Sie sind so allgegenwärtig, dass wir sie gar nicht mehr thematisieren, man spricht ja auch nicht über einen Bleistift, man benützt ihn einfach. Bei uns stellt sich gar nicht erst die Frage, ob Schüler:innen ihre Handys während des Unterrichts benutzen dürfen oder nicht, wir verwenden alles, was uns zur Verfügung steht, jede neue App ist bei uns willkommen.

P. P: Woher kommen Ihre Lehrenden?

W. P: Für den Fachbereich Design suche ich gezielt Personen, die durch besondere Leistungen hervorstechen; Professionist:innen, die selbst maßgeblich an der Produktion und Erstellung von Filmen oder Spielen beteiligt waren und sind. Erst neulich wurde beispielsweise wieder eine Kollegin für Ihr Werk beim Tricky-Women-Festival ausgezeichnet. (Anmerkung: Amelie Loy für „Irina“). Es macht einen Unterschied für die Schüler:innen, wenn die eigenen Lehrenden bei Firmen wie Blautöne, Listo Media oder gar Rockstar-Games arbeiten beziehungsweise arbeiteten.

P. P: Man kann an ihrer Schule also seinen Idolen begegnen?

W. P: Gewissermaßen. Es geht bei uns jedenfalls um eine andere Form der Kompetenz, die man nicht unbedingt an der Uni erwerben kann, sondern eher um eine gewisse credibility, die man sich im Job erarbeitet, es geht bei uns nicht primär um Uni-Diplome, sondern ob man an innovativen Projekten beteiligt war und ist. Die meisten Lehrenden wären von sich aus nie auf die Idee gekommen, an einer Schule zu unterrichten, profitieren dann aber durchaus davon. Gerade beim Mediendesign ist der Austausch mit jungen Menschen immens wichtig, weil sich Trends rasant ändern. Wir haben im Fachbereich Design etwa 60 Lehrende, die meisten sind um die 30, 35 Jahre alt und sind neben ihrer Lehrtätigkeit noch in ihrem jeweiligen Fachgebiet aktiv. Das ist mir enorm wichtig, denn so können wir sicher sein, dass unsere Lehrenden an den neuesten Entwicklungen dranbleiben.

P. P: Wie würden Sie den Unterricht im Fachbereich Design beschreiben?

W. P: Ein starres Lehrer-Schüler-Gefälle gibt es bei uns nicht, es ist vielmehr ein Zusammenarbeiten auf Augenhöhe, man experimentiert und versucht, gemeinsam Lösungen zu finden. Im Game Design läuft vieles so, wie ich mir den Unterricht der Zukunft vorstelle: Wir haben sogenannte Game-Jams entwickelt, eigentlich ein Begriff aus der Gaming-Industrie, um neue Spielideen zu entwickeln. Die prozessorientierte Teamarbeit funktioniert bei uns sowohl klassen- als auch jahrgangsübergreifend. Es ist unglaublich, was die Teams in einer einzigen Woche auf die Beine stellen! Diese Art der Zusammenarbeit ist wesentlich konstruktiver und produktiver als der herkömmliche Regelunterricht, die 50-Minuten-Einheiten sind eigentlich nicht mehr zeitgemäß.

P. P: Wie wirkt sich KI auf den Unterricht aus?

W. P: KI ist ein hilfreiches Werkzeug, das die Effizienz steigert, da mit Hilfe von KI Prototypen viel schneller entwickelt und ausprobiert werden können als jemals zuvor.

P. P: Mit dieser positiven Einstellung nehmen Sie im Schulbereich eine Sonderstellung ein. Die meisten Lehrkräfte empfinden KI eher als Bedrohung, weil damit ein gewisser Kontrollverlust einhergeht. Wie will man sicherstellen, dass ein Jugendlicher selbst den Aufsatz, das Referat, die Hausübung gemacht hat und nicht die KI am Werk war?

W. P: Erlauben Sie mir einen Vergleich?

P. P: Nur zu.

W. P: Denken Sie an den Tesla-Effekt für die Autoindustrie: Bei der Erfindung der Elektrofahrzeuge ging es nicht nur um neue Motoren, eine gesamte Branche wurde grundlegend verändert. Auch die KI hat das Potenzial, die Schule von Grund auf zu reformieren. Wenn ich nicht mehr zweifelsfrei feststellen kann, ob eine Schülerin, ein Schüler eine Aufgabe selbst bewältigen kann, muss ich mir andere Lehrmethoden überlegen. Über kurz oder lang wird es zu einem fundamentalen Umdenken im Schulwesen kommen.

P. P: Wie könnte sich Medienpädagogik an Schulen verbessern, die keinen expliziten Informatik- oder Medien-Schwerpunkt haben?

W. P: Da fiel mir Vieles ein, aber alles steht und fällt mit der Medienkompetenz der Lehrkräfte, die an unserer Schule naturgemäß vorhanden ist. Hier müsste man ansetzen. Das Weiterbildungsangebot für Lehrende in Sachen Medien sollte ausgebaut werden. Die Lehrenden müssen ein gewisses Basiswissen erwerben, um Berührungängste zu überwinden. Medienpädagogik ist keine Rocket-Science, aber wer mit dem eigenen Smart-Phone kämpft, dem fehlt es im Unterricht an Glaubwürdigkeit. Wir stehen vor einem Generationenwechsel, die heute jungen Lehrkräfte gehören selbst zu den digital natives und pflegen einen viel selbstverständlicheren Umgang mit digitalen Medien, da wird sich in den kommenden Jahren sicher viel verändern. Eigentlich hat

Schule eine elementare Aufgabe: Die Lust am Lernen zu bewahren, was oft schon ab der ersten Klasse Volksschule misslingt. Wenn es trotzdem glückt, liegt es daran, dass es viele Lehrkräfte gibt, die allen Widerständen zum Trotz einen richtig guten Job machen.

Einblicke in die Arbeit der Design-Schüler:innen online unter: <https://vimeo.com/designspengergasse>

Weiter Infos online unter: <https://www.spengergasse.at>.