

## ZUM SCHWERPUNKT SCHULJAHR 2024/25



### **MORE THAN BYTES**

Kulturelle Bildung und digitale Medien  
[www.oead.at/morethanbytes](http://www.oead.at/morethanbytes)

### **Projekte kultureller Bildung in der Digitalen Grundbildung**

Seit dem Schuljahr 2022/23 ist Digitale Grundbildung ein Pflichtgegenstand an den österreichischen Schulen (SEK I). Projekte kultureller Bildung ergänzen und bereichern den Lehrplan beim Erwerb (digitaler) Medienkompetenz. Die Zusammenarbeit mit Kulturschaffenden unterstützt die kreativen Gestaltungskompetenzen von Schülerinnen und Schülern und fördert kritische Medienreflexion.

Die **Evaluierung des Themenschwerpunkts durch EDUCULT** bestätigt den Erwerb von Medienkompetenz – einer zentralen Fähigkeit zur Selbstermächtigung im digitalen Raum – durch partizipative Kunst- und Kulturprojekte an Schulen.

Mit dem Themenschwerpunkt „More than Bytes - Kulturelle Bildung und digitale Medien“ lädt der OeAD Lehrer/innen, Schüler/innen, Künstler/innen und Vermittler/innen ein, sich in kulturellen Projekten mit digitalen Medien sowie mit Aspekten der Digitalität bzw. Digitalisierung auseinanderzusetzen. Der Themenschwerpunkt wird im Auftrag des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung durchgeführt.

### **Programme und Initiativen**

In folgenden Programmen und Initiativen können Sie Projekte zum Themenschwerpunkt realisieren: [www.oead.at/ausschreibungen](http://www.oead.at/ausschreibungen)

- + Kultur: Bildung
- + culture connected – Kooperationen zwischen Schulen und Kultureinrichtungen
- + RaumGestalten
- + K3-Projekte. Kulturvermittlung mit Lehrlingen
- + Kreativwettbewerb projekteuropa

### **Workshopangebote zum Themenschwerpunkt**

Angebote von Künstler/innen, die auch im Rahmen der Digitalen Grundbildung durchgeführt werden können, finden Sie hier: [www.oead.at/morethanbytes](http://www.oead.at/morethanbytes)

### **Beratung und Service**

Das Beratungsteam des OeAD, Bereich Kulturvermittlung mit Schulen, berät Sie gerne und bespricht mit Ihnen Ihre Projektideen für alle Kunstsparten:  
[kulturvermittlung@oead.at](mailto:kulturvermittlung@oead.at), T: +43 (1) 53408-531, [www.oead.at/beratung](http://www.oead.at/beratung)

## Erwerb von Medienkompetenz durch kulturelle Bildung

Der **Evaluationsbericht** des Themenschwerpunkts „**More than Bytes – Kulturelle Bildung und digitale Medien 2019-2021**“, ergänzt durch interne Analysen und zwei Fachartikel, steht auf der Website zum Download zur Verfügung:  
[www.oead.at/morethanbytes](http://www.oead.at/morethanbytes)

## Möglichkeiten der praktischen Umsetzung im Rahmen des Unterrichts

- + **Audiovisuelle Medien**  
Gestaltung von Handyvideos, Kurzfilmen und Animationen, digitaler Filmschnitt, digitale Fotografie, Podcasts, digitales Radio, Soundcluster ...
- + **Sounds mixed and remixed**  
Samples erstellen, digitales Komponieren mit Klängen und Geräuschen, digitale Bearbeitung von Musikproduktionen, digitale Musikcollagen, Sounds zu Visuals/Visuals zu Sounds erstellen, Klänge erforschen mittels Musik-Apps ...
- + **Labor Digitale Kunst und Design**  
Auseinandersetzung mit Medienkunst, Entwickeln von künstlerischen Arbeiten mit Hilfe digitaler Herstellungstechnologien (z.B. 3D-Drucker, Lasercutter), Arbeiten mit Virtual-Reality-Technik, Programmieren von Apps und einfachen Computerspielen ...
- + **Digitales Basteln**  
Makerszene kennenlernen, Do It Yourself, Neues aus Altem gestalten, Upcycling und Recycling mit digitalen Ressourcen, Arbeiten in FabLabs ...
- + **Reden, Schreiben, Spielen, Tanzen über ...**  
Themen wie Künstliche Intelligenz oder Social Media, Auswirkungen der Digitalisierung auf das Individuum und die Gesellschaft, Verknüpfung von analogem und digitalem Arbeiten ...
- + **Reflexion von digitalen Medien**  
Soziale und interaktive Medien verstehen und gestalten, Macht/Manipulation durch Medien, Medienkritik, Rechte am eigenen Bild, Cybermobbing ...
- + **Umsetzung von Projekten über Online-Tools und digitale Kommunikationskanäle**  
Video-Tutorials, Podcasts, Chats, MS Teams-, Zoom-, Skype-(o.ä.)Sessions, Feedback-Runden, Coachings, Zusammenführen von (analogen) Einzelarbeiten zu einem virtuellen Ganzen ...

