

More than Bytes

Zusammenfassung des
Themenschwerpunkts
2019/20 - 2020/21



Inhaltsverzeichnis

1. „More than Bytes – Kulturelle Bildung und digitale Medien“: Die ersten beiden Jahre (Schuljahre 2019/20 - 2020/21).....	1
1.1. Zielsetzung.....	1
1.2. Angebote und Aktivitäten des OeAD	1
2. Interne Analyse des Themenschwerpunkts	4
2.1. Quantitative Auswertung	4
2.2. Ergebnisse der qualitativen Analyse	7
2.2.1. Thema Digitalisierung.....	7
2.2.2. Verwendung digitaler Medien	9
2.2.3. Erwerb von Medienkompetenz.....	11

1. „More than Bytes – Kulturelle Bildung und digitale Medien“: Die ersten beiden Jahre (Schuljahre 2019/20 - 2020/21)

1.1. Zielsetzung

Digitalisierung ist ein umfassender Transformationsprozess, der alle gesellschaftlichen Lebensbereiche – Kultur, Bildung, Wissenschaft, Arbeitswelt und Freizeit u.a. – betrifft. Die Schule steht vor der Aufgabe, mit zukunftsfähigen Bildungsangeboten die Möglichkeiten, aber auch Herausforderungen des digitalen Wandels zu thematisieren. Das Ziel des OeAD ist es, Schulen darin zu unterstützen und Schüler/innen, Lehrpersonen und Kunstschaffende für Digitalisierung in seinen unterschiedlichen Facetten zu sensibilisieren. In Kunst- und Kulturprojekten im Rahmen des Unterrichts lernen Kinder und Jugendliche neue Wahrnehmungs-, Gestaltungs- und Handlungsperspektiven kennen, die digitale Medien eröffnen, und setzen partizipative Projekte gemeinsam mit Künstlerinnen, Künstlern und Kultureinrichtungen um.

Seit dem Schuljahr 2019/20 lädt der OeAD mit dem Themenschwerpunkt „More than Bytes - Kulturelle Bildung und digitale Medien“ Lehrer/innen, Schüler/innen, Künstler/innen und Vermittler/innen ein, sich in kulturellen Projekten mit digitalen Medien sowie mit Aspekten der Digitalisierung auseinanderzusetzen. Der Themenschwerpunkt wird im Auftrag des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung durchgeführt und fördert die kreativen Potenziale sowie die kritische Reflexion von Schüler/innen aller Schularten und Schulstufen. Aktivitäten der Kulturellen Bildung ermöglichen Schülern und Schülerinnen, 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.

Der OeAD arbeitet mit seinem Bereich „Kulturvermittlung mit Schulen“ an der Schnittstelle zwischen Schule, Kunst und Kultur. Es werden partizipative Projekte und Aktivitäten der kulturellen Bildung mit Schulen in ganz Österreich entwickelt, beratend und organisatorisch begleitet und unterstützt.

1.2. Angebote und Aktivitäten des OeAD

Im Laufe der zwei Schuljahre, in denen der OeAD den Themenschwerpunkt bisher durchführte, gab und gibt es eine Vielzahl von Angeboten und Aktivitäten, mit denen auch auf aktuelle Entwicklungen wie die Schulschließungen aufgrund des Coronavirus ab März 2020 reagiert wurde.

Umsetzung in Initiativen und Angeboten des Bereichs „Kulturvermittlung mit Schulen“

Kunst- und Kulturprojekte an Schulen konnten bzw. können im Rahmen des Themenschwerpunkts in allen Kunstsparten und bei folgenden Initiativen und Angeboten stattfinden:

- + Kultur: Bildung
- + (bis Juli 2021: Dialogveranstaltungen bzw. Schulkulturbudget für Bundesschulen)
- + culture connected – Kooperation zwischen Schulen und Kulturpartnern
- + RaumGestalten
- + K3 Projekte. Kulturvermittlung mit Lehrlingen
- + Kreativwettbewerb projekteuropa

Website www.oead.at/morethanbytes

Auf der Website zum Themenschwerpunkt „More than Bytes – Kulturelle Bildung und digitale Medien“ finden sich alle Informationen für Einreichende und Interessierte: Leitfäden zur Umsetzung des Themenschwerpunkts, Begleitinformationen für Schulprojekte, Angebote von Kulturschaffenden für Schulen sowie der Kontakt zu den Berater/innen des OeAD für alle Kunstsparten. Außerdem gibt es Hinweise zu Informations- und Vernetzungsveranstaltungen des Bereichs „Kulturvermittlung mit Schulen“ zum Themenschwerpunkt.

Online-Workshopangebote

Um in der Corona-Pandemie weiterhin kulturelle Schulprojekte zu ermöglichen, beauftragte der OeAD ab Herbst 2020 Künstler/innen aller Sparten, Workshopangebote für Schulen zu entwickeln, die in Präsenz und auf Distanz durchführbar sind. Aktuell sind auf der Website über dreißig Workshopangebote angeführt, die auch unter Rahmenbedingungen wie Distance learning oder in hybriden Unterrichtssettings umgesetzt werden können. Der OeAD beteiligte sich mit diesen interaktiven Online-Angeboten von Künstler/innen auch im Frühjahr 2021 an der Initiative „Gönn’ Dir“ (BMBWF und Puls4) für Jugendliche.

Veranstaltungen und weitere Aktivitäten

Begleitend zum Themenschwerpunkt finden Austauschtreffen, Diskussionsforen und Vernetzungen statt.

Im April 2019 diskutierten rund 100 Lehrkräfte, Künstler/innen, Kulturvermittler/innen und Vertreter/innen 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 mit rund 60 Teilnehmer/innen statt.

Im Jänner 2021 startete die 7-teilige Veranstaltungsreihe „MORE THAN BYTES. Online-Formate in der Kulturvermittlung“ via Zoom, die sich an Vermittler/innen, Künstler/innen und Lehrer/innen richtete und in der Methoden und Möglichkeiten der digitalen Kulturvermittlung vorgestellt und ausprobiert wurden.

Die Angebote und die Ergebnisse des Themenschwerpunkts werden laufend in Fach- und Vernetzungsveranstaltungen vorgestellt, u.a. Interpädagogica Digital 2020, Veranstaltungen der Musik- und Kunstuniversitäten, Bundesseminare für Lehrer/innen, Online-Tagung des deutschen Netzwerks „Digitale Bildung“ 2021 sowie in Fachartikeln der

www.medienimpulse.at .

Evaluierung des Themenschwerpunkts und Interviews mit Projektbeteiligten

Im Frühjahr 2021 wurden mit Beteiligten an drei ausgewählten Projekten Interviews geführt, um gemeinsam mit einer OeAD-Mitarbeiterin die Erfahrungen mit digitaler Projektumsetzung intensiv zu diskutieren.

Bis Dezember 2021 erfolgte die externe Evaluierung des Themenschwerpunkts durch das Institut EDUCULT. Die interne Evaluierung/Analyse der ersten zwei Jahre des Themenschwerpunkts ist der Kern dieses Dokuments und folgt ab Kapitel 2.

Ausblick auf das dritte Jahr des Themenschwerpunkts (Schuljahr 2021/22)

Im Schuljahr 2021/22 geht der Themenschwerpunkt in sein drittes Jahr. Der Fokus liegt auf dem Erwerb von (digitaler) Medienkompetenz. Durch die Erfahrungen mit Distance Learning und hybriden Lernformen an Schulen haben sich die Nutzungs- wie Gestaltungskompetenzen von Schülerinnen, Schülern und Lehrpersonen im Bereich digitale Medien weiterentwickelt. Wie in den Vorjahren ist es dem OeAD wichtig, auf aktuelle Entwicklungen an Schulen zu reagieren und auch in herausfordernden Zeiten viele Kunst- und Kulturvermittlungsprojekte im Rahmen des Unterrichts zu ermöglichen. Dazu werden auch die Ergebnisse der Evaluierung beitragen, die veröffentlicht und als Basis für weitere Auseinandersetzung mit Kultureller Bildung und digitalen Medien dienen sollen.

2. Interne Analyse des Themenschwerpunkts

Ein Element des Themenschwerpunkts „More than Bytes – Kulturelle Bildung und digitale Medien“ ist die Analyse der durchgeführten Projekte. In diese interne Analyse, die durch den Bereich „Kulturvermittlung mit Schulen“ selbst erfolgt, fließen Daten aus insgesamt 3795 Projekten ein, die im Zeitraum September 2019 (Start des Themenschwerpunkts) bis Schulschluss im Juli 2021 stattgefunden haben.

Die Daten speisen sich aus Angaben aus den Online-Formularen, die bei einer Einreichung von (zumeist) Lehrpersonen ausgefüllt werden. Ebenso wurden Daten aus Projektberichten, die nach Projektabschluss online an den OeAD übermittelt werden, in die Analyse mit einbezogen.

Die interne Analyse gliedert sich in eine quantitative und eine qualitative Auswertung der durchgeführten Projekte.

2.1. Quantitative Auswertung

Seit dem Schuljahr 2019/20 wird im Rahmen des Themenschwerpunkts bei Projekteinreichungen erhoben, ob sich die Schüler/innen im Projekt inhaltlich mit dem Thema Digitalisierung auseinandersetzen und/oder ob sie unter Verwendung digitaler Medien arbeiten.

Bei der Einreichung per Online-Formular werden den Einreichenden folgende Fragen zum Themenschwerpunkt gestellt (siehe Screenshot):



The screenshot shows a survey form titled "Themenschwerpunkt Digitale Medien". It contains two questions:

- Question 1: "Wird im Projekt künstlerisch gearbeitet ... * ... zum Thema Digitalisierung?" with a dropdown menu showing "ja" selected.
- Question 2: "Wird im Projekt künstlerisch gearbeitet ... * ... unter Verwendung digitaler Medien?" with a dropdown menu showing "ja" selected. Below this question is a text input field labeled "* Wie?".

Beide Fragen müssen von den ausfüllenden Personen mit „ja“ oder „nein“ beantwortet werden. Wird die Frage nach der Verwendung digitaler Medien mit „ja“ beantwortet, öffnet sich ein Textfeld mit der Frage „Wie?“.

Die folgenden Statistiken stellen die quantitative Auswertung der beiden Fragen bei durchgeführten Projekten im Zeitraum September 2019 bis Juli 2021 dar (Stand: August 2021).

Statistiken

In die Auswertung fließen die Daten von insgesamt 3795 Projekten ein. Diese Gesamtzahl setzt sich aus Projekten in folgenden Programmen des Bereichs „Kulturvermittlung mit Schulen“ zusammen:

culture connected	330
Dialogveranstaltungen	2084
K3-Projekte. Kulturvermittlung mit Lehrlingen	30
projekteuropa	180
RaumGestalten	27
Schulkulturbudget für Bundesschulen inkl. Schulkulturbudget für HBLAen des BMLRT	1144
Gesamtergebnis	3795

Übersicht	Anzahl JA	in %
Verwendung digitaler Medien	2029	53
Thema Digitalisierung	1187	31

Von den insgesamt 3795 Projekten geben 2029 Projektleiter/innen an, dass digitale Medien während der Durchführung verwendet wurden. Das sind 53 Prozent der Projekte. Bei 1187 Projekten wird angegeben, dass inhaltlich zum Thema Digitalisierung gearbeitet wurde. Dies entspricht einem Anteil von 31 Prozent.

Je nach Programm gestalten sich diese Anteile unterschiedlich¹:

PROGRAMM	Verwendung JA (Anzahl)	in %	Thema JA (Anzahl)	in %
projekteuropa	170	94	143	79
culture connected	283	86	218	66
K3-Projekte	25	83	13	43
Schulkulturbudget	882	77	667	58
RaumGestalten	11	41	2	7
Dialogveranstaltungen	658	32	144	7
Gesamtergebnis	2029	100	1187	100

Bei projekteuropa werden in fast 94 Prozent der Projekte digitale Medien verwendet, dicht gefolgt von culture connected, K3-Projekte und dem Schulkulturbudget (86 bis 77 Prozent). Bei RaumGestalten (mit 41 Prozent) und den Dialogveranstaltungen (mit 32 Prozent) ist der Anteil deutlich geringer als in den anderen Programmen, ebenso beim Thema Digitalisierung. An oberster Stelle bei der inhaltlichen Auseinandersetzung mit dem Themenschwerpunkt liegt erneut projekteuropa, gefolgt von culture connected, dem Schulkulturbudget und K3, wo in 66 bis 43 Prozent digitale Medien thematisiert werden.

[Anm.: Der Themenschwerpunkt war bei projekteuropa 2019/20 zentrales Thema.]

¹ Die folgenden Statistiken sind absteigend nach Prozentzahl der Spalte „Verwendung digitale Medien JA“ geordnet.

Auch in den Kunstsparten zeigen sich Unterschiede in der Verteilung:

KUNSTSPARTE	Verwendung JA (Anzahl)	in %	Thema JA (Anzahl)	in %
Medienkunst	130	98	102	77
Fotografie	116	94	80	65
Radio	48	94	25	49
Film	287	91	214	68
Design	73	69	31	29
Spartenübergreifend	232	66	153	44
Architektur	47	64	22	30
Tanz	142	62	67	29
Bildende Kunst	292	51	139	24
Musik	254	43	113	19
Theater	288	40	178	25
Literatur	120	23	63	12
Gesamtergebnis	2029	100	1187	100

Kunstsparten, in denen am häufigsten digitale Medien bei der Projektdurchführung eingesetzt werden, sind Medienkunst, Fotografie, Radio und Film (98 bis 91 Prozent) – in eben diesen Sparten wird Digitalisierung auch verhältnismäßig öfter thematisiert als bei allen anderen Kunstsparten. Bei der Verwendung digitaler Medien liegen Design, Spartenübergreifend, Architektur und Tanz mit 69 bis 62 Prozent im Mittelfeld, etwas geringer (51 bis 40 Prozent) ist der Anteil bei Bildender Kunst, Musik und Theater. In all diesen Sparten wird das Thema Digitalisierung durchschnittlich in rund 30 % der Projekte aufgegriffen (44 bis 19 Prozent). Am wenigsten inhaltlich und technisch zum Themenschwerpunkt gearbeitet wird in der Literatur.

Bei der Verteilung auf die Schularten ist das Alter der Schüler/innen ein ausschlaggebender Faktor:

SCHULART	Verwendung JA (Anzahl)	in %	Thema JA (Anzahl)	in %
BS	37	79	19	40
BMHS	412	75	295	54
AHS	902	72	581	46
PTS	13	68	8	42
LFS	12	60	11	55
Lehrer- und Erzieherbild. Schule	44	56	30	38
Sonst. Schulen (Statut)	50	47	15	14
MS	215	45	103	22
ASO/SPZ	35	35	17	17
VS	304	27	107	10
Soz. berufl. Schule	5	26	1	5
Gesamtergebnis	2029	100	1187	100

In fast allen Schulen der Sekundarstufe II werden in über 50 Prozent der Projekte digitale Medien praktisch angewendet. Am höchsten ist der Prozentsatz bei den Berufsschulen (79 Prozent), gefolgt von den berufsbildenden mittleren und höheren Schulen, den allgemein bildenden höheren Schulen und den polytechnischen Schulen (75 bis 68 Prozent). Bei der inhaltlichen Beschäftigung mit dem Themenschwerpunkt ist der Prozentsatz bei eben diesen Schulen (plus die land- und forstwirtschaftlichen Schulen und Lehrer- und Erzieherbildenden Schulen) mit 55 bis 38 Prozent im Vergleich höher als bei anderen Schultypen. Am geringsten ist der Anteil digitaler Medien in Projekten an Volksschulen und sozialberuflichen Schulen, sowohl bei der Verwendung digitaler Medien wie auch beim Thema Digitalisierung.

2.2. Ergebnisse der qualitativen Analyse

Auf die quantitative Auswertung folgt eine qualitative Analyse der durchgeführten Projekte, um einen Einblick zu bekommen, wie der Themenschwerpunkt auf den Ebenen der inhaltlichen Auseinandersetzung und der technischen Verwendung realisiert wurde. Basis für die qualitative Analyse sind jene der 3795 Projekte, die angegeben haben, zum Themenschwerpunkt zu arbeiten (d.h. bei der betreffenden Frage im Einreichformular „ja“ angeklickt bzw. die Frage zur Medienkompetenz beantwortet haben). Da die Einreichungen meist von Lehrpersonen (seltener von Künstlerinnen und Künstlern oder Personen an Kultureinrichtungen) ausgefüllt werden, geben die Ergebnisse vor allem die Perspektive der projektleitenden Lehrer/innen auf das Thema Digitalisierung und die Verwendung digitaler Medien wieder.

Für die inhaltliche Analyse wurden folgende Textfelder aus Projekteinreichungen und Projektberichten einbezogen²:

- + Projektbeschreibung (zum Erfassen des Themas)
- + Beschreibung der Verwendung digitaler Medien (Frage „Wie“?)
- + Frage zum Erwerb von Medienkompetenz
(nur im Projektbericht: „Beurteilen Sie, wie die Verwendung Digitaler Medien und/oder die thematische Auseinandersetzung mit Digitalisierung die Medienkompetenz der Schüler/innen gesteigert hat“)

2.2.1. Thema Digitalisierung

Digitale Medien sind ein selbstverständlicher Teil der Lebenswelt von Schülerinnen und Schülern, sowohl innerhalb des Schulkontexts wie auch in der alltäglichen Kommunikation untereinander – das zeigt die Auswertung der Projektbeschreibungen deutlich. Es ergibt sich ein vielfältiges Bild der inhaltlichen Auseinandersetzung mit Aspekten der Digitalisierung, wobei drei Stränge herausgearbeitet werden können:

- + die Auswirkungen der Digitalisierung auf die Gesellschaft und das Zusammenleben
- + Medienkritik und Reflexion digitaler und sozialer Medien
- + das Medium selbst wird zum Thema

² Von den genannten Textfeldern wurde jeweils eine Stichprobe der verfügbaren Antworten analysiert (2.2.1. und 2.2.3: 50%, 2.2.2.: 30%). Insgesamt wurden ca. 1000 einzelne Antworten analysiert.

- **Auswirkungen der Digitalisierung auf Individuum und Gesellschaft**

Die Auseinandersetzung mit der gesellschaftlichen Dimension der Digitalisierung, und den dadurch ausgelösten Wandel, reicht vom veränderten persönlichen Kommunikationsverhalten, über den Einfluss von medialen Bildern auf gesellschaftliche Rollen und Vorstellungen bis hin zu neuen Möglichkeiten der kulturellen Teilhabe und der politischen Mitbestimmung.

Ein häufiges Thema sind veränderte Wahrnehmungs- und Kommunikationsformen, die das Zusammenleben, die Wahrnehmung von Raum (privat wie öffentlich) oder das Bewusstsein für individuelle Handlungsspielräume im sozialen Gefüge formen. Es werden sowohl die Chancen wie auch die Herausforderungen dieser Entwicklungen beleuchtet: Soziale Medien mit ihren Schönheitsidealen und Darstellungskonventionen können Druck auf das Individuum auslösen, es gibt Cybermobbing und Handysucht. Andererseits waren digitale Kommunikationstools im Corona-Lockdown eine gute Möglichkeit, miteinander in Kontakt zu bleiben und der Isolation, dem Gefühl von Vereinsamung durch ein digital vermitteltes Gemeinschaftsgefühl zu begegnen. Das Thema Corona und seine Auswirkungen wurde mit dem Fortschreiten der Pandemie zunehmend präsenter. Das Bewusstsein für veränderte Kommunikationsformen äußerte sich auch in der Entwicklung von neuen digitalen Vermittlungsformaten.

Eine weitere kreative Auseinandersetzung mit Digitalisierung ist die Entwicklung von Zukunftsvisionen. Utopien wie Dystopien dienten den Kindern und Jugendlichen als Stoff für beispielweise Theaterstücke und selbst verfasste Texte, oder klassische Stoffe wurden in eine (digitalisierte) Gegenwart übersetzt.

- **Medienkritik und Reflexion digitaler und sozialer Medien**

Das Feld der Medienkritik und -reflexion hängt eng mit dem ersten Strang zusammen: In beiden Strängen geht es um Kommunikation und digital vermittelte Bilder und Vorstellungen – allerdings liegt hier der Fokus auf der Wirkungsweise von Medien. Die Schüler/innen haben beispielweise ihre persönliche Mediennutzung und den Stellenwert des Handys hinterfragt, und die Bedeutung digitaler und sozialer Medien für das eigene Leben reflektiert. Es entstand ein Bewusstsein für digitale Identitäten und deren Gestaltung.

Auf einer gesellschaftlichen Ebene wurden Medien und ihr Einfluss auf die öffentliche Meinung, Manipulation und die „Macht der Bilder“ ebenso thematisiert wie Fake News, Big Data oder Datenschutz. In der Diskussion um einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien wurden Möglichkeiten der aktiven Gestaltung von Medieninhalten ausgelotet, auch im Sinne einer aktiven, partizipativen Gestaltung der eigenen Zukunft: *„Was wäre, wenn wir unsere Realität selbst gestalten und programmieren könn(t)en?“³* Medienkritik wird auch in der Frage nach der Nachhaltigkeit von digitalen Medien formuliert.

- **Das Medium selbst ist das Thema**

In diesem Strang sind viele Beschreibungen von Mediennutzung zusammengefasst. Durch den Vergleich von analogen und digitalen Medien, der Verschränkung von analogen und digitalen Techniken beschäftigten sich die Schüler/innen mit den Möglichkeiten wie Grenzen

³ Zitat aus einer Projektbeschreibung

des jeweiligen Mediums. Beispiele sind die Ästhetik von analoger vs. digitaler Fotografie, analoge und digitale Elemente einer Musikproduktion, Entwürfe per Hand und am Computer oder die Verknüpfung zweier Techniken z.B. in der Lithografie eines QR-Codes. Digitale Tools können der Kern des künstlerischen Prozesses sein. Die Verwendung digitaler Tools und Herstellungstechnologien eröffnet neue Gestaltungs- und Herstellungsmöglichkeiten und Raum für Experimente. Durch die Zusammenarbeit mit Kulturschaffenden, die digitale Tools professionell nutzen, lernten die Schüler/innen z.B. digitale Soundgestaltung, Aufnahme- und Schnittprogramme für Kurzfilme wie Podcasts oder 3D-Druckverfahren kennen. Im Sinne Marshall McLuhans („The medium is the message.“) schließt sich so der Kreis von der Nutzung zur gesellschaftlichen Bedeutung digitaler Medien.

Eine spezielle Position nimmt das Gametheater ein, das sich durch das Übernehmen von Strukturen aus Videospiele in das szenische Arbeiten definiert.

Es entsteht stellenweise der Eindruck, dass Lehrpersonen die Nutzung von digitalen Medien oder Tools bereits als „Thema Digitalisierung“ interpretieren. Bei rund 20% der Projektbeschreibungen war trotz angeklicktem „Ja“ bei der Frage zum Thema Digitalisierung keine inhaltliche Auseinandersetzung erkennbar⁴. In fast drei Viertel dieser Projekte wurde allerdings praktisch mit digitalen Medien gearbeitet.

2.2.2. Verwendung digitaler Medien

Die Frage nach der Verwendung digitaler Medien bezieht sich auf die Ebene der praktischen Nutzung digitaler Tools und Programme in Schulprojekten. Die Antworten der projektleitenden Lehrpersonen wurden nach Kunstsparten getrennt ausgewertet. Da es aber viele ähnliche Ansätze bei der Verwendung digitaler Medien gibt, sollen zuerst diese Gemeinsamkeiten beschrieben werden, danach Trends in den Bildenden und Darstellenden Künsten und abschließend einige Beispiele aus den einzelnen Kunstsparten.

- [Nutzungspraktiken digitaler Medien in Kunst- und Kulturprojekten an Schulen](#)

Zu Beginn ein kurzer Einblick in realisierte Projektergebnisse: Es gibt Kurzfilme, Stop Motion-Animationen, Podcasts, Blogs, Soundinstallationen, Songaufnahmen, 3D-Druck, Programmierung von Robotern, Gestaltung virtueller Ausstellungsräume, Projektionen für Theater- und Tanzperformances oder von den Schüler/innen verfasste und illustrierte e-Books und vieles mehr – die Projekte zeichnen sich durch eine Vielfalt an Ansätzen und Umsetzungsformen aus.

Digitale audiovisuelle Medientechnologien werden dabei in allen Kunstsparten eingesetzt, oft sind dies Softwareprogramme zur Aufnahme und Bearbeitung von Bild und Ton (z.B. Tonaufnahme- oder Filmschnittprogramme, Programme für digitale Musikkomposition, aber auch Bild- und Textbearbeitungstools wie Photoshop zur Präsentation der Projektergebnisse).

⁴ Mögliche Erklärungen dafür sind, dass Einreichende sich durch das Anklicken der Checkbox eine bessere Bewertung des Projekts erhofften oder dass sie die Frage entweder nicht verstanden oder nicht vollständig gelesen haben.

Das Smartphone wird selten explizit erwähnt, obwohl in vielen Projekten damit gearbeitet wird. Möglicherweise ist es als Arbeitstool so selbstverständlich, dass es kaum erwähnt wird. Ebenso wird die Verknüpfung von analogen und digitalen Techniken nur bei Kunstsparten erwähnt, wo dieser Wechsel Teil des Prozesses ist (z.B. digitale Überarbeitung von handgezeichneten Entwürfen, Vergleich analoge und digitale Fotografie, analoger Druck nach digitalem Design).

- **Experimentieren in den Bildenden Künsten**

Bei Projekten aus den Sparten Bildende Kunst, Medienkunst, Film, Fotografie und Spartenübergreifend wird mehrfach der Aspekt des Experimentierens als Teil des künstlerischen Prozesses beschrieben. Die Möglichkeiten der Gestaltung mit spezifischen Design-Apps für Entwürfe, Modelle oder Lichtinstallationen werden ausgelotet. Virtuelle Ausstellungsräume und digitale Vermittlungsformate wurden ausprobiert. Programmieren z.B. von Mikroprozessoren, Coding, 3D-Druck oder das kreative und forschende Arbeiten im Fablab werden ausschließlich in den diesen Sparten realisiert.

- **Präsentationspraxis in den Darstellenden Künsten**

In der Musik, im Theater und Tanz ist eine Präsentation des Projektergebnisses – sei es ein Konzert, ein Musical, ein Theaterstück oder eine Tanzperformance – in vielen Projekten zentral. Daher werden hier oft digital gestaltete Elemente von Aufführungen und Präsentationen beschrieben, z.B. Kurzfilme oder Projektionen für ein Bühnenbild, digital unterstützte Aufführungstechnik oder Text- und Bildbearbeitung für Drucksorten zur Veranstaltung. Interessant ist auch der Einsatz von Lehrvideos oder das Dokumentieren des Arbeitsprozesses zur Reflexion von Szenen, Performances oder Tonaufnahmen.

- **Beispiele aus den einzelnen Kunstsparten**

In **Architektur**projekten arbeiten Schüler/innen mit CAD und anderer Software für Entwürfe oder Modelle, oder 3D-Druck.

In der **Bildenden Kunst** werden Bildbearbeitungsprogramme auch im Rahmen des künstlerischen Prozesses (z.B. für Entwürfe, Bearbeitung von analogen Motiven, digitale Drucktechniken) oder Augmented Reality-Apps eingesetzt.

Software dieser Art nutzen die Schüler/innen im **Design**, um Logos oder Druckmotive (auch in 3D) zu gestalten. In einzelnen Projekten programmieren sie Mikroprozessoren für den Bau von Robotern.

Zahlreiche dieser Tools und Programme werden auch in der **Medienkunst** und bei **spartenübergreifenden** Projekten angewendet. Wie bereits beschrieben steht in diesen Sparten das Experimentieren mit digitalen Gestaltungsformen im Zentrum.

In **Film**projekten arbeiten Kinder und Jugendliche mit digitalen Tools zur Filmgestaltung, ein großer Teil des Produktionsprozesses vom Drehbuch über Aufnahme und Schnitt bis zur Postproduktion erfolgt digital. Bei Film wie Fotografie werden aber auch experimentelle Gestaltungstechniken (z.B. Lightpainting) beschrieben.

Die **Fotografie** zeichnet sich durch die Verknüpfung von digitaler Aufnahme und analogen Verfahren (z.B. Cyanotypie, Camera Obscura) aus.

In **Literatur**projekten kombinieren Schüler/innen das Schreiben von Texten mit Radio- oder Fotoaufnahmen oder beschäftigen sich mit Digital Storytelling.

Das Projektergebnis in der Sparte **Radio** ist klassisch eine digital produzierte Radiosendung, ein Audiofeature oder ein Podcast.

Spezifisch für den Bereich **Musik** ist die Komposition und die Bearbeitung von Sounds mit digitalen Audioprogrammen, das Experimentieren mit akustischen Elementen aller Art und die Verwendung von Notationssoftware.

Bei **Tanz** und Theater erstellen die Schüler/innen Foto- und Filmmaterial, um das (analoge) Projektergebnis festzuhalten oder zur Reflexion des Arbeitsprozesses.

Besonders bei **Theater**projekten, aber auch bei Musicals, nützen die Kinder und Jugendlichen digitale Medien in vielen Phasen, von der Recherche über die Texterstellung und die Gestaltung eines Bühnenbilds bis hin zur selbstständigen Nutzung von digital unterstützter Aufführungstechnik.

- **Recherche, Dokumentation, Präsentation und Kommunikation**

Die Schüler/innen setzen digitale Medien in allen Kunstsparten auch im Prozess der Recherche eines bestimmten Themas oder nach Motiven für die weitere künstlerische Bearbeitung ein. Die Dokumentation des Arbeitsprozesses oder eines Projektergebnisses in Form von Bild, Text oder als Film übernehmen ebenfalls oft die Kinder und Jugendlichen. Die dabei entstandenen Fotos und Filme werden anschließend auf (Schul-)Websites oder in sozialen Medien veröffentlicht. Zur Präsentation werden Tools wie PowerPoint oder Prezi genutzt oder Beamer bzw. Computer als Werkzeuge genannt. In vielen Projekten wurde wegen der Corona-Maßnahmen in der Kommunikation innerhalb des Projekts auf digitale Kanäle wie Zoom, Skype oder MS Teams zurückgegriffen.

2.2.3. Erwerb von Medienkompetenz

„Der Umgang mit digitalen Medien ist selbstverständlicher geworden und wurde im Lockdown immer professioneller. Kreatives Arbeiten und Verwendung digitaler Medien gehen Hand in Hand.“⁵

So beschreibt eine Lehrperson den Erwerb von Medienkompetenz im Rahmen des Projekts. Der Corona-Lockdown wird hier als bestimmender Faktor genannt. Durch das Distance learning hat sich die Nutzung digitaler Medien und das Bewusstsein für Auswirkungen der Digitalisierung bei allen Beteiligten (Schüler/innen, Lehrpersonen und Künstler/innen) weiterentwickelt.

Ein wichtiger Aspekt ist das Entdecken, Ausprobieren und Experimentieren – digitale Tools ermöglichen es Schüler/innen selbstständig zu arbeiten und eigene Ideen umzusetzen. Eine zentrale Rolle kommt dabei der Person des Künstlers/der Künstlerin zu, die Einblicke in die technische Nutzung wie die gestalterischen Dimensionen von digitalen Medien ermöglicht. Oft lernen die Kinder und Jugendlichen überhaupt erst durch die Zusammenarbeit mit Kulturschaffenden professionelle Anwendungsmöglichkeiten digitaler Medien kennen (z.B. Software für Film- oder Tonschnitt, Animations-Apps, Designprogramme). Die künstlerische Herangehensweise erweitert die Perspektive der Schüler/innen durch unkonventionelle Zugänge und kreative Gestaltungsprozesse. Das selbstständige Arbeiten in Kombination mit erweitertem Medienwissen wirkt motivierend.

⁵ Zitate von projektleitenden Lehrpersonen aus den Projektberichten

"Die Verwendung digitaler Medien im Rahmen dieses Projektes unter Anleitung eines Experten ermöglichte es den Jugendlichen, nicht nur die technische Handhabung zu verfeinern, sondern mit Fantasie und Kreativität an die gestellten Themen heranzugehen. Dies führte für die SchülerInnen zu völlig neuen Erfahrungen und Erkenntnissen."

Auch auf der Ebene der kritischen Reflexion von digitalen Medien wurde die Medienkompetenz gestärkt. Die Corona-Erfahrungen und die Begrenzung auf digitale Kommunikationskanäle haben die Vorteile wie auch die Nachteile von digitalen und sozialen Medien deutlich gemacht. Es fand eine Bewusstseinsbildung sowohl im Hinblick auf die eigene, persönliche Mediennutzung statt, ebenso wie auf die Kommunikation und den Umgang miteinander. Zu einer verantwortungsvollen Nutzung digitaler Medien zählen außerdem ein reflektierter Blick auf die Verbreitung eigener Medieninhalte und Wissen über Datenschutz und Urheberrechte. Darüber hinaus hilft eine kritische Auseinandersetzung mit Medieninhalten und Darstellungskonventionen den Kindern und Jugendlichen, sich in einer zunehmend digital geprägten Welt zurecht zu finden und Gestaltungs- und Handlungsoptionen für sich zu eröffnen.