

## BEGLEITINFORMATION FÜR PROJEKTE ZUM THEMENSCHWERPUNKT SCHULJAHR 2021/22



### MORE THAN BYTES

Kulturelle Bildung und digitale Medien

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

Projekte kultureller Bildung mit Schulen unterstützen den Erwerb von (digitaler) Medienkompetenz durch innovative, künstlerische Methoden und partizipative Arbeitsprozesse.

Im Schuljahr 2021/22 liegt der Fokus des Themenschwerpunkts auf dem Erwerb von Medienkompetenz. Durch die Erfahrungen mit Distance Learning und hybriden Lernformen an Schulen haben sich die Nutzungs- wie Gestaltungs-kompetenzen von Schülerinnen, Schülern und Lehrpersonen weiterentwickelt. Die projektorientierte partizipative Zusammenarbeit von Schüler/innen mit Kunstschaffenden, Kulturvermittler/innen und Kultureinrichtungen in Schulprojekten unterstützt den Erwerb von (digitaler) Medienkompetenz in einer kreativ-gestalterischen Dimension.

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 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.

### 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 – Kooperation zwischen Schulen und Kulturpartnern
- + RaumGestalten
- + K3-Projekte. Kulturvermittlung mit Lehrlingen
- + Kreativwettbewerb projekteuropa

### 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)

### Angebote von Kulturschaffenden für Online- und Präsenzworkshops

Workshopangebote, die online durchführbar sind, und digitale und analoge Arbeitsweisen verknüpfen, finden Sie hier: [www.oead.at/morethanbytes](http://www.oead.at/morethanbytes)

Weitere „Angebote von Kulturschaffenden für Schulen“ mit Digitalen Medien: <https://kulturvermittlung.angebote.oead.at>

## Erwerb von Medienkompetenz durch kulturelle Bildung

Beim praxisorientierten künstlerischen Einsatz von digitalen Medien im Unterricht wird die Kreativität der Schüler/innen geweckt und mit Unterstützung von Kunstschaffenden, Kulturvermittler/innen und Lehrpersonen umgesetzt. Diese partizipative und kreative Herangehensweise eröffnet neue Wahrnehmungs-, Gestaltungs- und Handlungsperspektiven. Sie unterstützt den Erwerb von Medienkompetenz ebenso wie die Teilhabe an Kunst, Kultur und Gesellschaft.

## 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 Kommunikation in Zeiten von Corona und Distance Learning, 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, Umgang mit 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 (analog) Einzelarbeiten zu einem virtuellen Ganzen ...