

## Zusammenschau der Ergebnisse

Wesentliches Moment ist das Zusammenspiel mehrerer PartnerInnen auf unterschiedlichen Ebenen: SchülerInnen – LehrerInnen – Schulen – Museum/Kultureinrichtung – Gemeinde – Stadt – Land.

Im Zuge dessen wurde ein bislang brachliegendes Potenzial zur Einbindung in pädagogische Lernprozesse erschlossen: das der Museen und Kultureinrichtungen. Die Museen erzielen – für sie häufig überraschend – nachhaltige Ergebnisse. Der **Mehrwert liegt für Museen** in der Nähe zu einer vergleichsweise jungen Zielgruppe, die sie aus eigenen Stücken in der Regel schwer erreichen. Durch die Teilnahme an M:O werden MuseumsvertreterInnen mit ihren Vorurteilen über das Interesse bei Jugendlichen an künstlerisch-kulturellen Inhalten konfrontiert. Sie machen die Erfahrung, dass Jugendliche großes Interesse an ihren Angeboten haben, wenn sie jugendgerecht und zeitgemäß aufbereitet werden.

Durch diese Form der Auseinandersetzung erhalten sie wertvolles feed-back zur Gestaltung ihrer Inhalte, insbesondere der Website. Die Zusammenarbeit mit Schulen und SchülerInnen setzt einen Umdenkprozess in Gang, der zu Veränderungen ihres Auftretens führt. Museen profitieren nachhaltig durch die Mitarbeit an M:O, indem sie die Anregungen der SchülerInnen aufgreifen und sich dadurch ein zeitgemäßes Image verleihen. Im Zuge dieses Prozesses wird den **SchülerInnen ein ExpertInnen-Status** verliehen, der ihre Sichtweisen anerkannt und wertschätzt. Sie werden gemäß ihrer persönlichen Betroffenheit als SpezialistInnen für ihre eigenen Bedürfnisse betrachtet.

Auf **Ebene der Ressourcen** (Zeit, Geld, Personal) steigen Museen zur Zeit als „Gewinner“ bei M:O aus. Projekte werden mehrheitlich von Schulen initiiert. Sie regen mit großem Engagement Kulturprojekte an und treten an die Museen heran. Schulen weisen aber nicht nur in der Initiierungsphase großes Engagement auf, sondern sind ebenso in der Umsetzung der Projekte federführend tätig. Auffällig dabei, dass die anfängliche Skepsis der Kultureinrichtungen am Ende der Projekte großer Zufriedenheit weicht.

Der **Mehrwert für Schulen** kann am treffendsten mit einem „über den Tellerrand-Schauen“ definiert werden. Bedingt durch die Teilnahmekriterien bringt die bei M:O intendierte Projektarbeit eine Zusammenarbeit mit mehreren „schulfremden“ PartnerInnen mit sich. Bei jedem Projekt handelt es sich um ein neues Vorhaben mit bis dahin „fremden“ Einrichtungen und Personen, die andere Werte und Kulturen pflegen als sie das schulische System mit sich bringt. Bei dieser Auseinandersetzung werden sowohl SchülerInnen als auch LehrerInnen vor Herausforderungen gestellt, bei denen sie ihre Kompetenzen in einem „learning by doing-Prozess“ autodidaktisch erweitern. Der so gewonnene Mehrwert reicht nachhaltig weit über die formulierten Projektziele hinaus.

Nicht nur die befragten LehrerInnen selbst sprechen an dieser Stelle von **Schlüsselqualifikationen**, sondern auch in der Fachliteratur ist die Rede davon. Die Bundesvereinigung „Kulturelle Jugendbildung 2002“ in Deutschland führt die Bildungswirkung von Kunst und Kultur als notwendige Ressource für junge Erwachsene ins Treffen. Zu ihrer Anerkennung werden Schlüsselqualifikationen angeführt, die mit der steigenden Bedeutung für das Arbeitsleben und die individuelle Lebensführung u.a. aufgrund der geringen Halbwertszeit von Fachwissen begründet werden. Angeführt werden: künstlerische und kulturelle Kompetenz, Selbstkompetenz, Sozialkompetenz und Methodenkompetenz.

Wir möchten diesen Argumentationsstrang nun auf die Ergebnisse von M:O umlegen und orten folgende Dimensionen als nachhaltigen Gewinn aufseiten der Schulen:

- Mediale Kompetenz
- Kulturelle Kompetenz

- Projektmanagementkompetenz
- Gruppen- und Teamarbeit
- Selbst- und Sozialkompetenz

### **Mediale Kompetenz**

Durch die vielfältige Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Medien (Website, Chatroom, e-mail) werden die SchülerInnen angeregt für jeden Inhalt das passende Medium einzusetzen. Es findet eine selbstverständlichen Anwendung statt.

### **Kulturelle Kompetenz**

Die Auseinandersetzung mit der österreichischen Museums- und Kulturlandschaft ruft bei den SchülerInnen aus der Sicht der LehrerInnen nachhaltiges Interesse an kulturellen Angeboten hervor.

### **Projektmanagementkompetenzen**

Herausragend sind die Erfahrungen mit Projekten, insbesondere wenn es sich dabei um erste Gehschritte handelt. Im folgenden werden die von den LehrerInnen benannten Lernschritte – auszugsweise - mit den wichtigsten Arbeitsschritten des Projektmanagements verbunden, vgl. HÖLZLE/GRÜNIG.

#### Initiierungsphase (Startphase)

- Problem und Ziele definieren
- Definieren von Handlungs- und Verantwortungsbereichen
- Ressourcen, Schnittstellen, Termine klären

#### Analyse- und Definitionsphase

- Team formen: einen halben bis zwei Tage für die Zusammenführung der Teammitglieder einplanen
- Regeln für die Zusammenarbeit festlegen

#### Istanalyse

- Rahmenbedingungen erfassen
- Evaluation der Erwartungen der Betroffenen
- Ablauforganisation festlegen
- Aufgaben und Kompetenzen festlegen
- Informationsmanagement – technologien, Infrstruktur
- Führungsstil, Stärken/Schwächenanalyse
- Grobplan einschließlich Berichtswesen, Präsentation

#### Umsetzungsphase

- Steuerung/Projektcontrolling
- Ergebnisdokumentation
- Abschlussanalyse

#### Präsentation

Die genannten Schritte können in unserem speziellen Fall erweitert werden um die **Spezifika eines Online-Projekts**. Einige der LehrerInnen entwickeln diesbezüglich bereits ExpertInnenwissen, wie auch in den Ergebnisprotokollen zur Fachtagung von Hall nachgelesen werden kann. Dort ist die Rede von einer engen Verzahnung zwischen Online- und Offline-Vermittlung, die bereits im Zuge des Projektdesigns bedacht werden soll, vgl. BREUSS.

Interessant erscheint an dieser Stelle, dass die LehrerInnen bei den SchülerInnen beobachten können, dass die Fähigkeiten des Projektmanagements tatsächlich nachhaltig in den Schulalltag überfließen wie z.B. bei der Vorbereitung auf eine Schularbeit, die bei einigen nicht mehr im letzten Moment sondern anhand eines Zeitplanes erfolgt.

Wie auch in der Fachliteratur nachzulesen, gehen mit der Projekterfahrung naturgemäß Erfahrungen sozialer Kompetenzen einher, die im folgenden unterschieden werden zwischen Gruppen- und Teamarbeit auf der einen und Selbst- und Sozialkompetenz auf der anderen Seite. Beide Dimensionen sind als Ausläufer der Projektarbeit zu lesen und hängen daher eng zusammen.

### **Gruppen- und Teamarbeit**

Durch die Projektarbeit erleben sich die SchülerInnen – unter Umständen erstmalig – als Teil eines Teams. Sie machen basale Erfahrungen mit Gruppenprozessen, wie z.B. dem Einigen auf ein gemeinsames Ziel, dem Aushandeln von Kompromissen, dem Austragen von Konflikten usw.

Dabei gehen sie Verbindlichkeiten ein und übernehmen Verantwortung, sie erleben das erfolgreiche Zu-Ende-Bringen eines gemeinsamen Projektes mit den damit einhergehenden Höhen und Tiefen als einschneidendes Erlebnis, das für einige SchülerInnen durch den Wettbewerb bei M:O seine Krönung findet.

Die LehrerInnen nehmen wahr, dass das gemeinsame Vorbereiten auf Prüfungssituationen und größerer Zusammenhalt in den Klassen nachhaltige Effekte für den Transfer in den schulischen Alltag darstellen.

### **Selbst- und Sozialkompetenz**

Im Zuge der Teamarbeit werden die SchülerInnen „auf sich selbst zurückgeworfen“ und mit ihren Stärken und Schwächen konfrontiert. Sie setzen sich dadurch mit ihrer eigenen Persönlichkeit und ihrem Auftreten auseinander. Sie müssen Projektergebnisse und Arbeitsschritte voreinander und gegenüber Außenstehenden präsentieren, was sie auf die Arbeitswelt vorbereitet.

KOREIMANN (vgl. unten) definiert die soziale Kompetenz einer Person aus den Dimensionen „Wissen/Können“ und „Erscheinung“, die eine Persönlichkeit ausmachen. Unter die Dimension der „Erscheinung“ fallen Sprachkompetenz, Kommunikation und Umgangsformen. Alle drei Dimensionen werden von den ExpertInnen im Zuge der Round Table Gespräche angeführt. Ebenso ist die Rede von Allgemeinwissen, Kontextwissen und Fachwissen. Hier schließt sich in unserem konkreten Fall der Kreis zu medialer und kultureller Kompetenz sowie zur Projektmanagementenerfahrung.

Alle genannten Schlüsselqualifikationen stellen eine Herausforderung wie auch eine Bereicherung für SchülerInnen und LehrerInnen dar. Von dem Gelernten profitiert das gesamte LehrerInnenkollegium und Schulsystem.

Möglicherweise werden dieselben Erfahrungen auf Museumsseite geteilt, mangels vorhandenen Datenmaterials können darüber aber nur Vermutungen angestellt werden. Fest steht jedenfalls, dass das Potenzial der Museen und Kultureinrichtungen zur Herstellung einer Win-Win-Situation bei weitem noch nicht ausgeschöpft ist und in Zukunft noch zahlreiche Kooperationen möglich sind, wenn sie adäquat angeleiert werden. Die Ergebnisse weisen darauf hin, dass zur Zeit persönliche Kontakte von LehrerInnen ausschlaggebend sind, um eine Kultureinrichtung für M:O zu gewinnen. Die Personengebundenheit wird auch in Zusammenhang mit dem ÖKS erwähnt, bei dem die Projektleiterin von M:O als stabiles Element wesentlich zum Gelingen beiträgt.

Die **Rolle des ÖKS – Österreichischen Kultur-Service** wird nicht zuletzt deswegen eine wesentliche spielen für das weitere Zustandekommen der Projekte. Die Erfahrungen der LehrerInnen stellen unter Beweis, dass es dringend einer zentralen Mittlerfunktion braucht, um Lobbying für die Zusammenarbeit zwischen Schulen und Museen zu betreiben.