

# 17. Evaluierung

Im Herbst 2003 – auch in Vorbereitung und in Hinsicht für den vorliegenden Bericht – wurde die „beraterInnengruppe naschmarkt“ mit einer Evaluierung des Projektes MUSEUM ONLINE beauftragt. In den Vorbereitungsgesprächen zu dieser Evaluierung einigte man sich mit den Beraterinnen darauf, den Fokus auf qualitative Aspekte zu legen.

Nicht zuletzt auch deshalb, weil in etwa zeitgleich eine quantitative Erhebung zur Erfassung des Bekanntheitsgrades des Projektes „MUSEUM ONLINE“ bzw. der Homepage [www.museumonline.at](http://www.museumonline.at) durch das Büro „Motivforschung.Karmasin“ angesetzt war. Beide Evaluierungen liegen diesem Bericht bei; hier soll nur in Auszügen auf die Ergebnisse eingegangen werden.

## 17.1. qualitative Evaluierung „beraterInnengruppe naschmarkt“

Diese Evaluierung gliederte sich in zwei Etappen:

In einem ersten Schritt wurde in Zusammenarbeit zw. dem Projektteam beim ÖKS und der „beraterInnengruppe naschmarkt“ ein Personenkreis zusammengestellt, dessen Vertreter/innen MUSEUM ONLINE schon seit einiger Zeit kannten und mit dem Projekt vertraut waren. Es wurde dabei darauf geachtet, dass verschiedenen „Funktionen“ abgedeckt waren (Museum/Leitungsebene – Museum/Kunstvermittlung – Schule/Lehrpersonal – Schule/Direktoren-Ebene – Schulverwaltung – Externe Begleiter/innen von MUSEUM ONLINE (Künstler/innen, technische Berater/innen ...). An diese Personen wurde per E-mail ein Fragebogen versandt, der zuvor in Kooperation zw. dem Projekt-Team beim ÖKS und der „beraterInnengruppe naschmarkt“ erarbeitet worden war. Die Auswertung des Rücklaufs der Fragebögen bildet den ersten Teil dieser Evaluierung.

In einem zweiten Schritt wurden Teilnehmer/innen aus der Fragebogen-Erhebung zu einem Round-Table- Gespräch eingeladen, das bewusst ohne Beteiligung der Projektverantwortlichen seitens des ÖKS in den Räumlichkeiten der „beraterInnengruppe naschmarkt“ abgehalten wurde.

Im folgenden ein Auszug aus dem Endbericht der „beraterInnengruppe naschmarkt“ (Frau Mag. Andrea Sanz; Herr Mag. Dominik Pesendorfer), die Zusammenschau der Ergebnisse:

„Das Projekt MUSEUM ONLINE (in weiterer Folge M:O) will die Zusammenarbeit zwischen Museen und Schulen unter Einsatz innovativer Technologien fördern. Die Nutzung neuer Kommunikations- und Informationstechnologien stellt dabei einen wesentlichen Bestandteil des Projekts dar. Die in diesem Kontext entstehenden Beiträge werden im Rahmen der M:O Website dokumentiert und fördern u.a. eine aktive Auseinandersetzung mit der Museumslandschaft und dem kulturellen Erbe durch Jugendliche.

Die Ergebnisse vorliegender Evaluierung attestieren diesem Unterfangen große Erfolge. Durch zahlreiche Kooperationen zwischen Museen und/oder Kultureinrichtungen<sup>1</sup> hat die österreichische Bildungslandschaft aus Sicht der Expert/innen einen erheblichen Gewinn

---

<sup>1</sup> Aus Gründen der Lesbarkeit wird im folgenden abwechselnd der Begriff Museum oder Kultureinrichtung gewählt.

erfahren. Durch die Beteiligung diverser Heimatmuseen erfährt darüber hinaus der österreichische Tourismus da oder dort eine Bereicherung.

Wesentliches Moment ist das Zusammenspiel mehrerer Partner/innen auf unterschiedlichen Ebenen: SchülerInnen – Lehrer/innen – 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 Museumsvertreter/innen 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 feedback 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 Schüler/innen ein Expert/innen-Status verliehen, der ihre Sichtweisen anerkennt und wertschätzt. Sie werden gemäß ihrer persönlichen Betroffenheit als Spezialist/innen 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“ Partner/innen 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 Schüler/innen als auch Lehrer/innen 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 Lehrer/innen 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 Lehrer/innen 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 Lehrer/innen 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, Infrastruktur
- 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 Lehrer/innen entwickeln diesbezüglich bereits Expert/innenwissen, 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 Lehrer/innen 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 Lehrer/innen 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 Expert/innen 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 Lehrer/innen dar. Von dem Gelernten profitiert das gesamte Lehrer/innenkollegium 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 Lehrer/innen 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 Lehrer/innen stellen unter Beweis, dass es dringend einer zentralen Mittlerfunktion braucht, um Lobbying für die Zusammenarbeit zwischen Schulen und Museen zu

betreiben. Das ist Frau Dr. Sirikit Amann zur Zeit. Ihre Serviceleistungen werden darüber hinaus in der Unterstützung beim Projektmanagement gesehen. Die Zufriedenheit mit dem ÖKS äußert sich unter anderem in einem ausgesprochen hohen Rücklauf bei der Fragebogenerhebung, der nicht zuletzt auf eine gelungene Kund/innenbindung an den ÖKS rückschließen lässt. Seine unbürokratische Form der Projektabwicklung wird mehrheitlich angeführt. Im Zuge des Round-Table Gespräches geben die befragten Expert/innen zahlreiche Empfehlungen zur Optimierung der Projektlandschaft, vgl. Zukunftsszenarien.

#### Empfehlungen aus der Sicht der Auftragnehmer/innen

Schlussfolgernd aus dargelegten Ergebnissen können aus Sicht der Auftragnehmer/in folgende Empfehlungen zur Fortführung des Projektes formuliert werden, um eine Win-Win Situation herbeizuführen:

- Fortführung des Projektes und Erweiterung der Ziele um die Dimensionen der Schlüsselqualifikationen
- Erstellen eines Projektmanagement-Leitfadens für Schulen und Museen unter Berücksichtigung einer ausgewogenen On- und Offline Kommunikation
- Fortbildungsangebote für Lehrer/innen in Projektmanagement und Gruppendynamik
- Kick-Off Veranstaltung zu Beginn jeder Saison als Vernetzungsplattform für neue Kooperationen
- Lobbying bei den Museen unter Nutzung von best-practice Beispielen, wie z.B. Sammlung Essl
- Einsetzen von Multiplikator/innen aus der Museumslandschaft

---

Bundesvereinigung Kulturelle Jugendbildung e.V. BKJ, [www.bkj.de](http://www.bkj.de), Unterlagen veröffentlicht bei einer Podiumsdiskussion des ÖKS „Kulturelle Bildung als Antwort auf die neuen Herausforderungen des Arbeitsmarkts.“ am 10. Mai 2002 in Wien.

BREUSS, Lisi, Fachtagung „BildungOnline 2001“ / „Museum Online 2001“, 29.-31. Mai 2001, Hall/Tirol, Endbericht zu den Arbeitsgruppen 1 und 2, unveröffentlichtes Papier des Büro für Kulturvermittlung.

HÖLZLE, Philipp, GRÜNIG, Carolin, Projektmanagement, Professionell führen – Erfolge präsentieren, Rudolf Haufe Verlag 2002.

KOREIMANN, Dieter S., Projektmanagement Technik – Methodik – Soziale Kompetenz, Sauer-Verlag Heidelberg 2002, Band 38.

#### Projektarchitektur

Das Anliegen einer Evaluierung von M:O stellte sich vonseiten der Auftraggeberin auf zwei Ebenen dar. Die involvierten Personen sollten möglichst umfassend einbezogen und persönlich befragt werden. Dabei ging es weniger darum eine repräsentative Auswahl zu treffen als vielmehr um typische Repräsentant/innen. Auch bestand keine ausgeprägte Anforderung an wissenschaftliche Erhebungskriterien als vielmehr darum überhaupt einen empirischen Zugang zu finden. Ein zusätzlicher Mehrwert bestand für den ÖKS in der neuerlichen Anbindung der Expert/innen an das Projekt.

Aus diesen Gründen wurden die von der Auftragnehmerin genannten Expert/innen für die Untersuchung herangezogen und keine repräsentative Stichprobe gezogen. Vor diesem Hintergrund liefern die folgenden Daten zwar einen empirischen Einblick in die Projektlandschaft von M:O, können aber nicht als statistisch signifikante Daten gewertet werden.

Aufgrund der relativ großen Zahl der als interessant einzuschätzenden Gesprächspartner/innen Personen von 30 - 40 und ihrer geografischen Streuung in ganz Österreich musste ein möglichst effizientes Erhebungsinstrument gefunden werden, das

es erlaubt eine hohe Zahl an Personen einzubinden. Gleichzeitig war davon auszugehen, dass die zu befragenden Personen selber wenig freie Zeitressourcen zur Verfügung haben.

Die Wahl fiel auf eine elektronische Fragebogenerhebung, die es zuließ möglichst viele Personen österreichweit zu erreichen. Die Projektarchitektur sah von Beginn an vor, im Anschluss an die elektronische Erhebung mit einer Expert/innen-Runde persönlich zu sprechen, um die Fragebogenergebnisse zu verdichten.

Die Expert/innen wurden in einem telefonischen Erstkontakt durch die Auftraggeberin auf die Evaluierung hingewiesen und zur Teilnahme eingeladen. Da sowohl das Retournieren des Fragebogens als auch die Teilnahme an dem Round Table Gespräch unverbindlich und unentgeltlich waren, konnte bei der Diskussion mit einer kleinen Expert/innenrunde gerechnet werden, was durchaus sinnvoll erschien.

Zwischen dem Versand des Fragebogens und dem Round Table Gespräch lagen drei Wochen.

Der Fragebogen wurde auf der M:O Website online gestellt und konnte elektronisch an die BeraterInnengruppe nachmarkt retourniert werden. Er enthielt als letzte Frage eine Information über Zeit und Ort des Round Table Gesprächs mit der Bitte um eine unverbindliche Voranmeldung. Dieses fand in den Räumlichkeiten der extern Beauftragten statt. Auf eine Teilnahme der Auftraggeberin wurde zugunsten einer unbeeinflussten Gesprächsatmosphäre verzichtet.

## *17.2. quantitative Evaluierung „Motivforschung.Karmasin“*

Aus der quantitativ orientierten Umfrage durch "Motivforschung.Karmasin", die in etwa zeitgleich im November 2003 stattfand, ist untenstehend die Zusammenfassung der Umfrageergebnisse über den Bekanntheitsgrad des Projektes MUSEUM ONLINE bzw. der Homepage [www.museumonline.at](http://www.museumonline.at) zu finden. Zusammengefasst kam das Motivforschungsbüro zum Schluss, dass MUSEUM ONLINE – insbesondere in der Lehrerschaft – einen äußerst beachtlichen Bekanntheitsgrad aufweist (55 % Bekanntheit im Gesamtsample, 64 % unter den Lehrer/innen). Die gesamte Studie – ebenso wie der Fragebogen zur Umfrage – liegt dem Bericht bei.

### Aufgabenstellung

Ziel der Untersuchung war es, den aktuellen Bekanntheitsgrad des Projektes MUSEUM ONLINE, bzw. der Homepage [www.museumonline.at](http://www.museumonline.at) festzustellen. Zusätzlich sollten die spontanen Assoziationen zu MUSEUM ONLINE erhoben werden.

### Zielgruppe

Die Interviews wurde auf Basis von 1751 Adressen, die vom Österreichischen Kultur-Service zur Verfügung gestellt wurden, durchgeführt (Adressenbasis u. a.: Pressehandbuch 2000 und 2002 bzw. Ministerien). Es wurden zufällig Personen aus drei Zielgruppen befragt:

- 67 Personen aus der Kunstmittlung in Museen
- 329 Lehrpersonen an Schulen
- 104 Kultur- und Bildungsjournalist/innen

### Untersuchungsdesign:

500 Cati-Telefoninterviews (Cati = Computer Assisted Telephone Interviews)

### **Bekanntheit des Projektes MUSEUM ONLINE (Frage Nr.: 1; 2; 3; und 4; 5;)**

Die Befragung ergab, dass MUSEUM ONLINE bei mehr als der Hälfte der interviewten Personen bekannt ist (55%).

Die höchsten Werte wurden dabei innerhalb der Zielgruppe bzw. Kundengruppe des Projektes MUSEUM ONLINE erreicht, nämlich unter den Vertreter/innen aus dem Schulwesen (64%), gefolgt werden diese von den Museums-Vertreter/innen und Kunstvermittler/innen (42%) und mehr als ein Drittel aller befragten Personen im Bereich Journalismus kennen das Projekt (35%).

Das Projekt weist eine sehr beachtliche Kundenbindung auf: 63% kennen MUSEUM ONLINE bereits länger als ein Jahr, 32% sogar noch länger als 3 Jahre (Basis: kennen das Projekt MUSEUM ONLINE). 17% der Befragten kennen das Projekt seit einem halben bis einem ganzen Jahr.

Erwartungsgemäß ist die Bekanntheit bzw. die Erinnerung an das Projekt bei Personen, denen es seit zumindest 2 Jahren ein Begriff ist, im Kreis der Lehrpersonen und bei den Kunstvermittler/innen deutlich höher ausgeprägt als bei Journalist/innen.

Gefragt nach dem Inhalt, den sie mit MUSEUM ONLINE verbinden (Basis: kennen das Projekt MUSEUM ONLINE), kommen im wesentlichen zwei Schwerpunkte zum Vorschein: einmal die Erwartung nach Informationen zu verschiedensten Aspekten des Museums, andererseits auch die Verbindung zur Schule.

Der erste inhaltliche Schwerpunkt umfasst Bereiche wie das Erhalten von Informationen (wie z. B. spezielle Aktionen) betreffend Museen direkt über das Internet, einen ständigen Zugang und ähnliches.

Ein weiterer Schwerpunkt bei der Befragung nach den erinnerten Inhalten betrifft die Verbindung zu einem Projekt mit Schulen, bei dem Schüler/innen ihre Projekte ins Internet stellen. Fast 40% der Antworten beziehen sich auf korrekt genannte Inhalte wie „Schulprojekt“, „Zusammenarbeit von Museen und Schulen“, etc.

Die Befragten, die angegeben hatten, das Projekt nicht zu kennen, verbinden mit MUSEUM ONLINE die Möglichkeit, alle Informationen über österreichische Museen zu bekommen, wie z.B. Preise und Öffnungszeiten.

Ein anderer Assoziationsschwerpunkt derer, die das Projekt nicht kennen, betrifft ein virtuelles Museum, ein Museum, das man online besuchen kann.

Befragt nach der Organisation bzw. den Organisationen hinter MUSEUM ONLINE kennen 27% den „ÖKS“ und 3% den „Kulturservice“ – 30% der befragten Personen meinen somit den Österreichischen Kultur-Service (ÖKS) (Basis: kennen das Projekt MUSEUM ONLINE). 22% nennen das Auftrag gebende Ministerium (BMBWK) als die Organisation hinter dem Projekt MUSEUM ONLINE. Über 50% der Personen (Basis: kennen das Projekt MUSEUM ONLINE) kennen also den organisatorischen Hintergrund von MUSEUM ONLINE.

Bei einer nochmaligen gestützten Abfrage, geben 67% der Befragten an, dass MUSEUM ONLINE vom Österreichischen Kultur-Service (ÖKS) durchgeführt wird.

### **Bekanntheit der Homepage [www.museumonline.at](http://www.museumonline.at) (Frage Nr.: 6; 7; 8; und 9; 10;)**

Von der Homepage [www.museumonline.at](http://www.museumonline.at) haben bereits 50% der befragten Personen schon einmal gehört oder gelesen. Die Homepage ist im Bereich Schule mit 60%, bei Kunstvertreter/innen mit 34% sowie bei Journalist/innen mit 27% bekannt.

Die Dauer der Bekanntheit ist unter den Personen, die angegeben haben, die Homepage zu kennen, sehr unterschiedlich.

61 % der Befragten geben an, die Homepage seit mindestens einem Jahr zu kennen. Darunter

kennen 20% die Internet-Site „seit 1 bis 2 Jahren“, 13 % seit „2 bis 3 Jahren“ und 28 % „seit 3

Jahren und mehr“ (Basis: Personen, die die Homepage [www.museumonline.at](http://www.museumonline.at) kennen).

Anschließend wurde das Projekt denjenigen Personen erläutert, die die Homepage nicht kennen. 86% geben an, diese Homepage dennoch nicht zu kennen, 11% erinnern sich jetzt doch an [www.museumonline.at](http://www.museumonline.at).

Insgesamt ist also mehr als der Hälfte der Befragten (55%) die Homepage bekannt.

Die Homepage [www.museumonline.at](http://www.museumonline.at) wird bei denjenigen, die die Homepage kennen, zu 70% mit dem Österreichischen Kultur-Service (ÖKS) in Verbindung gebracht. Bei der ungestützten Abfrage sind es fast die Hälfte der Befragten, nämlich 48%.

Die Personen, die die Homepage [www.museumonline.at](http://www.museumonline.at) kennen, haben sie zu 61% auch bereits besucht.

Befragt nach einer eventuellen Verwechslung von [www.museumonline.at](http://www.museumonline.at) mit anderen ähnlichen Homepages nennen 89% der „Kenner“ der Internet-Adresse nur das Projekt MUSEUM ONLINE und die damit verbundene Internet-Site [www.museumonline.at](http://www.museumonline.at). Nur 11% glauben noch weitere Internet-Seiten unter diesen Bezeichnungen zu kennen. Darunter sind Angaben wie: „von anderen Museen“, „vom Kunsthistorischen Museum“ oder „Schulen, virtuelle Schulen“.

#### **Inhalte des Projekts MUSEUM ONLINE (Frage Nr.: 11; und 12;)**

Nach den Inhalten befragt, die das Projekt MUSEUM ONLINE über die Homepage anbietet, verbinden die Befragten vor allem Schulprojekte und Wettbewerbe bzw. Kooperationen zwischen Museen und Schulen, sowie Informationen über Museen.

39% der befragten Personen sind selbst schon einmal mit dem Projekt MUSEUM ONLINE in Berührung gekommen, als Vorteile betrachten diese Nutzer/innen, dass sie Informationen und Auskünfte aller Art und Unterstützung in der Organisationsarbeit erhalten.



## Endbericht Evaluierung des Projekts



Erstellt von Mag<sup>a</sup>. Andrea Sanz & Mag. Dominik Pesendorfer

November 2003

## INHALTSVERZEICHNIS

Zusammenschau der Ergebnisse	.....	3
Empfehlungen aus der Sicht der AuftragnehmerInnen	.....	6
Projektarchitektur	.....	7
<b>TEIL I FRAGEBOGENERHEBUNG</b>	.....	8
1. Aufbereitung	.....	8
2. Ergebnisse	.....	9
<b>TEIL II ROUND-TABLE GESPRACH</b>	.....	27
1. Ziele und Vorgehensweise	.....	27
1.1 TeilnehmerInnen-Zusammensetzung	.....	27
1.2 Aufbereitung	.....	27
2. Inhalte und Ergebnisse	.....	28
2.1 Ziele	.....	28
2.1.1 Mehrwert	.....	28
2.2 Nachhaltigkeit	.....	30
2.3 Zukunftsszenarien aus der Sicht der Befragten	.....	32
<b>ANHANG</b>	.....	34
Flip-Chart Protokolle	.....	34
Fragebogen	.....	35

## Zusammenschau der Ergebnisse

Das Projekt MUSEUM ONLINE (in weiterer Folge M:O) will die Zusammenarbeit zwischen Museen und Schulen unter Einsatz innovativer Technologien fördern. Die Nutzung neuer Kommunikations- und Informationstechnologien stellt dabei einen wesentlichen Bestandteil des Projekts dar. Die in diesem Kontext entstehenden Beiträge werden im Rahmen der M:O Website dokumentiert und fördern u.a. eine aktive Auseinandersetzung mit der Museumslandschaft und dem kulturellen Erbe durch Jugendliche.

Die Ergebnisse vorliegender Evaluierung attestieren diesem Unterfangen große Erfolge. Durch zahlreiche Kooperationen zwischen Museen und/oder Kultureinrichtungen<sup>2</sup> hat die österreichische Bildungslandschaft aus Sicht der ExpertInnen einen erheblichen Gewinn erfahren. Durch die Beteiligung diverser Heimatmuseen erfährt darüber hinaus der österreichische Tourismus da oder dort eine Bereicherung.

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 anerkennt 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:

---

<sup>2</sup> Aus Gründen der Lesbarkeit wird im folgenden abwechselnd der Begriff Museum oder Kultureinrichtung gewählt.

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. Das ist Frau Dr. Sirikit Amann zur Zeit. Ihre Serviceleistungen werden darüber hinaus in der Unterstützung beim Projektmanagement gesehen. Die Zufriedenheit mit dem ÖKS äußert sich unter anderem in einem ausgesprochen hohen Rücklauf bei der Fragebogenerhebung, der nicht zuletzt auf eine gelungene KundInnenbindung an den ÖKS rückschließen lässt. Seine unbürokratische Form der Projektentwicklung wird mehrheitlich angeführt. Im Zuge des Round-Table Gespräches geben die befragten ExpertInnen zahlreiche Empfehlungen zur Optimierung der Projektlandschaft, vgl. Zukunftsszenarien.

## Empfehlungen aus der Sicht der AuftragnehmerInnen

Schlussfolgernd aus dargelegten Ergebnissen können aus Sicht der AuftragnehmerIn folgende Empfehlungen zur Fortführung des Projektes formuliert werden, um eine Win-Win Situation herbeizuführen:

- Fortführung des Projektes und Erweiterung der Ziele um die Dimensionen der Schlüsselqualifikationen
- Erstellen eines Projektmanagement-Leitfadens für Schulen und Museen unter Berücksichtigung einer ausgewogenen On- und Offline Kommunikation
- Fortbildungsangebote für LehrerInnen in Projektmanagement und Gruppendynamik
- Kick-Off Veranstaltung zu Beginn jeder Saison als Vernetzungsplattform für neue Kooperationen
- Lobbying bei den Museen unter Nutzung von best-practice Beispielen, wie z.B. Sammlung Essl
- Einsetzen von MultiplikatorInnen aus der Museumslandschaft

---

Bundesvereinigung Kulturelle Jugendbildung e.V. BKJ, [www.bkj.de](http://www.bkj.de), Unterlagen veröffentlicht bei einer Podiumsdiskussion des ÖKS „Kulturelle Bildung als Antwort auf die neuen Herausforderungen des Arbeitsmarkts.“ am 10. Mai 2002 in Wien.

BREUSS, Lisi, Fachtagung „BildungOnline 2001“ / „Museum Online 2001“, 29.-31. Mai 2001, Hall/Tirol, Endbericht zu den Arbeitsgruppen 1 und 2, unveröffentlichtes Papier des Büro für Kulturvermittlung.

HÖLZLE, Philipp, GRÜNIG, Carolin, Projektmanagement, Professionell führen – Erfolge präsentieren, Rudolf Haufe Verlag 2002.

### **Projektarchitektur**

Das Anliegen einer Evaluierung von M:O stellte sich vonseiten der Auftraggeberin auf zwei Ebenen dar. Die involvierten Personen sollten möglichst umfassend einbezogen und persönlich befragt werden. Dabei ging es weniger darum eine repräsentative Auswahl zu treffen als vielmehr um typische RepräsentantInnen. Auch bestand keine ausgeprägte Anforderung an wissenschaftliche Erhebungskriterien als vielmehr darum überhaupt einen empirischen Zugang zu finden. Ein zusätzlicher Mehrwert bestand für den ÖKS in der neuerlichen Anbindung der ExpertInnen an das Projekt.

Aus diesen Gründen wurden die von der Auftragnehmerin genannten ExpertInnen für die Untersuchung herangezogen und keine repräsentative Stichprobe gezogen. Vor diesem Hintergrund liefern die folgenden Daten zwar einen empirischen Einblick in die Projektlandschaft von M:O, können aber nicht als statistisch signifikante Daten gewertet werden.

Aufgrund der relativ großen Zahl der als interessant einzuschätzenden GesprächspartnerInnen Personen von 30-40 und ihrer geografischen Streuung in ganz Österreich musste ein möglichst effizientes Erhebungsinstrument gefunden werden, das es erlaubt eine hohe Zahl an Personen einzubinden. Gleichzeitig war davon auszugehen, dass die zu befragenden Personen selber wenig freie Zeitressourcen zur Verfügung haben.

Die Wahl fiel auf eine elektronische Fragebogenerhebung, die es zuließ möglichst viele Personen österreichweit zu erreichen. Die Projektarchitektur sah von Beginn an vor, im Anschluss an die elektronische Erhebung mit einer ExpertInnen-Runde persönlich zu sprechen, um die Fragebogenergebnisse zu verdichten.

Die ExpertInnen wurden in einem telefonischen Erstkontakt durch die Auftraggeberin auf die Evaluierung hingewiesen und zur Teilnahme eingeladen. Da sowohl das Retournieren des Fragebogens als auch die Teilnahme an dem Round Table Gespräch unverbindlich und unentgeltlich waren, konnte bei der Diskussion mit einer kleinen ExpertInnenrunde gerechnet werden, was durchaus sinnvoll erschien.

Zwischen dem Versand des Fragebogens und dem Round Table Gespräch lagen drei Wochen.

Der Fragebogen wurde auf der M:O Website online gestellt und konnte elektronisch an die BeraterInnengruppe naschmarkt retourniert werden. Er enthielt als letzte Frage eine Information über Zeit und Ort des Round Table Gesprächs mit der Bitte um eine unverbindliche Voranmeldung. Dieses fand in den Räumlichkeiten der extern Beauftragten statt. Auf eine Teilnahme der Auftraggeberin wurde zugunsten einer unbeeinflussten Gesprächsatmosphäre verzichtet.

## TEIL I FRAGEBOGENERHEBUNG

### 1. Aufbereitung

Folgendes Kapitel liefert eine Auswertung der Fragebogenerhebung. Die Auswertung der Ergebnisse bezieht sich in der Regel auf die Grundgesamtheit von 20 (Anzahl der rückgesandten Fragebögen); Ausnahmen stellen jene Fragestellungen dar, die ausschließlich aus Schulperspektive zu beantworten waren, in diesen Fällen wurde die Grundgesamtheit von n=14 (12 LehrerInnen+2 Personen aus der Schulverwaltung) herangezogen.

Analog dazu wurde bei den Fragen, die ausschließlich aus Museumsperspektive zu beantworten waren, die Grundgesamtheit n=6 (1 Person Museums-Leitungsebene, 2 Personen Museumsvermittlung, 3 Personen andere) herangezogen. Eine weitere Differenzierung erschien aus Gründen des geringen Rücklaufs auf Seiten der Museen nicht sinnvoll.

Zur Darstellung der Ergebnisse ist vorweg zu erwähnen, dass die Antworten auf geschlossene Fragen numerisch ausgezählt wurden und im folgenden sowohl absolut als auch prozentuell beziffert werden. Antworten auf offen formulierte Fragen wurden zu Kategorien gebündelt, die im folgenden mit beispielhaften Antworten untermauert, nachzulesen sind. Auf einen Kommentar der dargestellten Ergebnisse haben wir dort verzichtet, wo die Tabellen unserer Ansicht nach selbstredend sind.

An dieser Stelle von Interesse scheint uns, dass jene Fragebögen mit wenigen Angaben mehrheitlich auf Ebene der Schulverwaltung zu registrieren waren; daraus resultieren Angaben unter „keine Antworten“.

Auf die Auswertung der Fragen 5 , 7 und 38 muss aus technischen Gründen leider verzichtet werden, vgl. Fragebogen im Anhang.

## 2. Ergebnisse

### Rücklauf Fragebögen: Funktionen

Folgende Funktionen wurden bei der Befragung berücksichtigt:

- Museums-Leitungsebene
- Museum-Vermittlung
- Lehrpersonal
- Schulverwaltung (FachinspektorInnen)
- Weitere Personen, die mit MUSEUM ONLINE in Verbindung waren (Consultant, Archäologe, Künstler, KulturvermittlerInnen; Jurymitglieder in Doppelfunktion)

Funktion	Anzahl der angeschriebenen Personen (männlich/weiblich)	Rücklauf	%	TeilnehmerInnen am Round-Table
Museum-Leitungsebene	4 (3m, 1w)	2	(50%)	0
Museum-Vermittlung	6 (3m, 3w)	2	(33%)	0
Lehrpersonal	14 (8m, 6w)	12	(85%)	5
Schulverwaltung	4 (3m, 1w)	2	(50%)	
Weitere Personen (Kunstvermittlung, Archäologie, ...)	5 (3m, 2w)	2	(40%)	2
	<b>33</b> 20m, 13 w	<b>20</b> 11m, 9 w	<b>(61%)</b> (55% <sub>m</sub> , 69% <sub>w</sub> )	<b>7 (21%)</b> (43% <sub>m</sub> , 57% <sub>w</sub> )

Tabelle 1: Rücklauf Fragebogen

Wie aus der Tabelle ersichtlich wird, nahmen 20 von 33 angeschriebenen Personen (60%) an der Befragung teil. Dieser Rücklauf kann als ausgesprochen hoch gewertet werden und lässt den Rückschluss auf eine gelungene KundInnenbindung zu.

### Geschlecht

weiblich : 9  
männlich : 11

An der Geschlechterverteilung interessant erscheint uns das umgekehrte Verhältnis der angeschriebenen und teilnehmenden Frauen im Vergleich zu den Männern. Während nur 13 Frauen und 20 Männer angeschrieben wurden, reagieren mehr als die Hälfte der Frauen und nehmen ebenso über 50% an dem Round-Table teil. Ihr Engagement bei unentgeltlichen und unverbindlichen Anfragen ist demgemäß bei Museum:Online höher als das der Männer.

## Motivation zur Teilnahme

Es kann davon ausgegangen werden, dass die Antworten auf die Frage nach der Motivation bereits einiges über den Nutzen der Projekte preis geben. Insbesondere über Museen wissen wir von LehrerInnen, dass es sich mitunter schwierig gestaltet, sie zur Teilnahme zu motivieren. Beide Seiten geben an, dass Museen durch die Teilnahme bereichert werden.

- **Herausforderung**  
innovativ, zeitgemäß, kreativ – auch lohnend für Museen  
Möglichkeit zur Abwechslung für Beteiligte aus schulischem Kontext:  
Kooperationsmöglichkeit für Schulen mit anderen Schulen/Institutionen
- **Öffentlichkeitswirksamkeit**  
Möglichkeit für Museen eine breitere Öffentlichkeit zu erreichen.  
Schulseite: Wettbewerb, sich vergleichen, Präsentationsmöglichkeit
- **Themenbezug**  
Aufgreifen von Medien, Internet – Deckung mit Arbeitsschwerpunkten  
Projektarbeit als Schulschwerpunkt  
Individuelle Themenbearbeitung wie z.B. 1498
- **Jugendgerechtes Arbeiten**  
Museen erfahren etwas von Jugendlichen – Jugendliche als „ExpertInnen“  
Vermittlungsmöglichkeit von Kunst und Kultur aus LehrerInnen-Sicht – an sich schwieriger Stoff wird didaktisch vermittelbar durch Projektcharakter – weckt Interesse bei Jugendlichen  
Intensiver Austausch mit SchülerInnen

## Würden Sie es für die österreichische Bildungslandschaft als Verlust empfinden, wenn MUSEUM ONLINE nicht weitergeführt werden kann?

Antwortmöglichkeiten	Nennungen	%
Ja	20	100%
Nein	0	0%
Keine Angaben	0	0%

N=20, keine Angaben = 0%

Eindeutig attestieren die ExpertInnen dem Projekt hier einen hohen Nutzen für die österreichische Bildungslandschaft.

## Was zeichnet das Projekt MUSEUM ONLINE Ihrer Meinung nach aus?

Konkret gefragt, liefern die LehrerInnen und MuseumsvertreterInnen folgende Antworten:

- **Kooperation zwischen Schule und Kultureinrichtung**
  - Treffen in verschiedenen Bundesländern
  - Zusammenarbeit mit Kulturinstituten
  - Kommunikation zwischen Museen und Schulen
  - Interdisziplinärer Nutzen
  - Nähe der Museen zur Zielgruppe Jugendliche
- **Projektarbeit – Form der Kunst- und Kulturvermittlung**
  - Kreativpotenzial für Jugendliche
  - Vertiefung in Materie
  - Lustbetontes Lernen, Spaß
  - Angewandtes Lernen
  - Förderung von Schlüsselqualifikationen
  - Fächerübergreifendes Lernen

- Einführung neuer Arbeitsformen in Schule

- **SchülerInnen als ExpertInnen**
  - „Auch Volksschüler können ihr Wissen unter Beweis stellen“
  - SchülerInnen werden durch ihre Beiträge als professionelle PartnerInnen betrachtet
- **Öffentlichkeitsfaktor – insbes. für Museen**
  - Breite Plattform mit großer Akzeptanz
  - Wettbewerbsanreiz
  - Öffnung nach außen – „über den Tellerrand blicken“

**Welche Projekte im Rahmen von MUSEUM ONLINE sind Ihnen – abgesehen von Ihren eigenen – noch bekannt?**

Antworten	Nennungen	%
Hallo Haydn	8	40%
Servus Latein	5	25%
Migration	4	20%
Audioguide	2	10%
Virtueller Morzinplatz	1	5%
Bilder einer Nachbarschaft	1	5%
Hellbrunn	1	5%
PEP	1	5%
Zeichenstein und Wunderbaum	1	5%
J.S. Bach	1	5%
Virtuelle Galerie – Behindertenfachschole Freistadt	1	5%
Kulturforum Mittelburgenland	1	5%
Hall in Tirol	1	5%
Eisenstadt	1	5%
Let´s talk about Art	1	5%
Klimt-Aktion	1	5%
Nationalparkprojekt	1	5%
Keine Angaben	3	15%

Mehrfachantworten möglich  
n=20, keine Angaben=15%

Da ein Siegerprojekt („Hallo Haydn“) mit Abstand die meisten Nennungen bekam, kann davon ausgegangen werden, dass der Wettbewerb bzw. die Prämierung bei der Abschlussveranstaltung zum Bekanntheitsgrad der einzelnen Projekte einen wesentlichen Teil beiträgt.

**Die folgenden Fragestellungen beziehen sich ausschließlich auf die Museen/Kultureinrichtungen:**

**Inhaltliche Ausrichtung der Museen/Kultureinrichtungen**

Antwortmöglichkeiten	Nennungen	%
Natur	0	0%
Kunst/Kultur	3	50%
Technik	0	0%
Heimat	2	33%
Andere	1	17%

n=6, keine Angaben=0%

### Zuordnung der Verwaltungsebene, des Trägers der Kultureinrichtungen

Antworten	Nennungen	%
Privat	3	50%
Region/Gemeinde	1	16,6%
Verein	1	16,6%

n=6, keine Angaben=16,6%

### Beschäftigung eines/r Museumspädagogen/in

Antwortmöglichkeiten	Nennungen	%
Ja	2	40%
Nein	3	60%

n=6, keine Angaben=16,6%

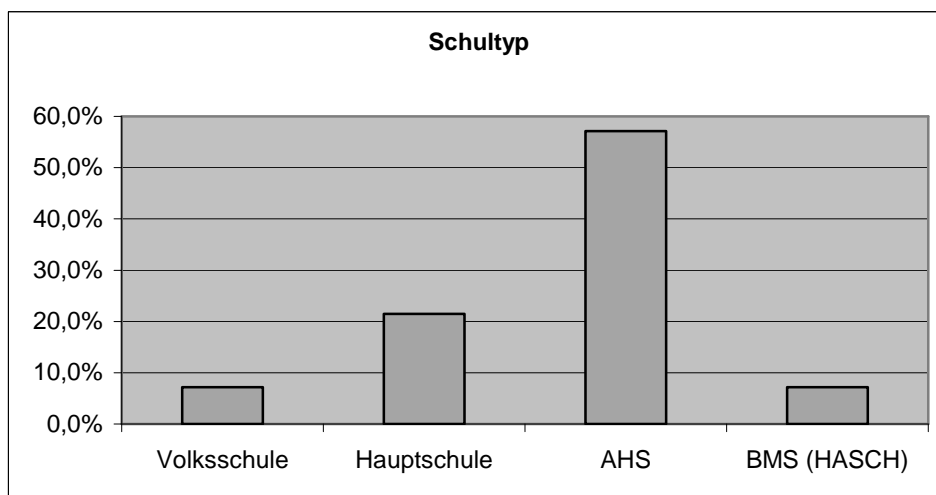
### Internetpräsenz der Kultureinrichtung vor der Beteiligung an MUSEUM ONLINE

Antwortmöglichkeiten	Nennungen	%
Ja	5	100%
Nein	0	0%

n=6, keine Angaben=16,6%

Die folgenden Frage bezieht sich ausschließlich auf die teilnehmenden Schulen:

### Schultypen



Grafik 1: Schultypen

n=14, keine Angaben=7,2%

Antworten	Nennungen	%
Volksschule	1	7,2%
Hauptschule	3	21,5%
AHS	8	57,1%
BMS (HASCH)	1	7,2%

Hier war die AHS der meistgenannte Schultyp (8 Nennungen), danach kommen 3 Hauptschulen und jeweils eine Volksschule und Handelsschule.

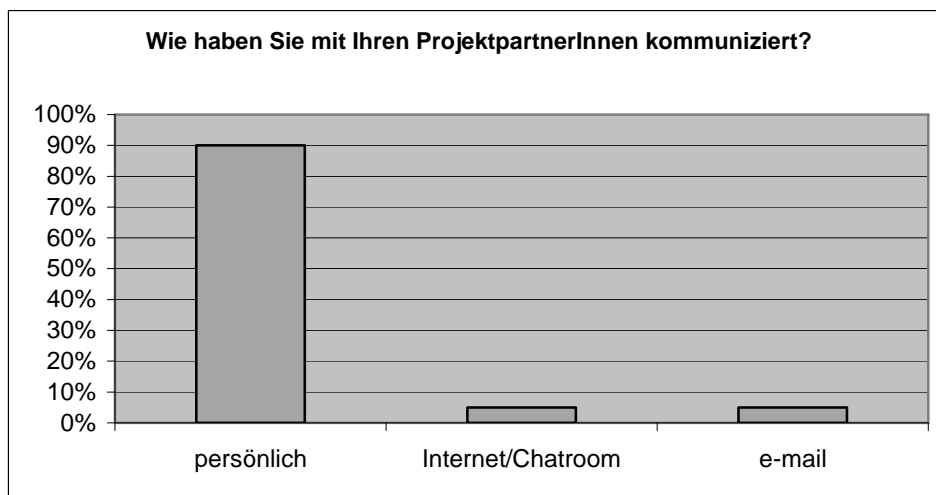
### Titel der Projekte

Im Folgenden finden Sie eine Auflistung der Projekte, an denen die Befragten im Rahmen von MOSEUM ONLINE teilgenommen haben:

Borromini 1999
Let's talk about art
Webgallery_BE
Oskar Werner
CIM – Virtuelles Museum
Zugänge zu Hellbrunn
Futurismus
Hallo Haydn
Audioguide für das Dorfmuseum Fladnitz im Raabtal
Volkskultur goes online
Antike zum Anfassen
Kulturforum Mittelburgenland
Projekt 2000
Pivo
From Science to life

Mehrfachantworten möglich

### Kommunikation mit dem/n Projektpartner/n



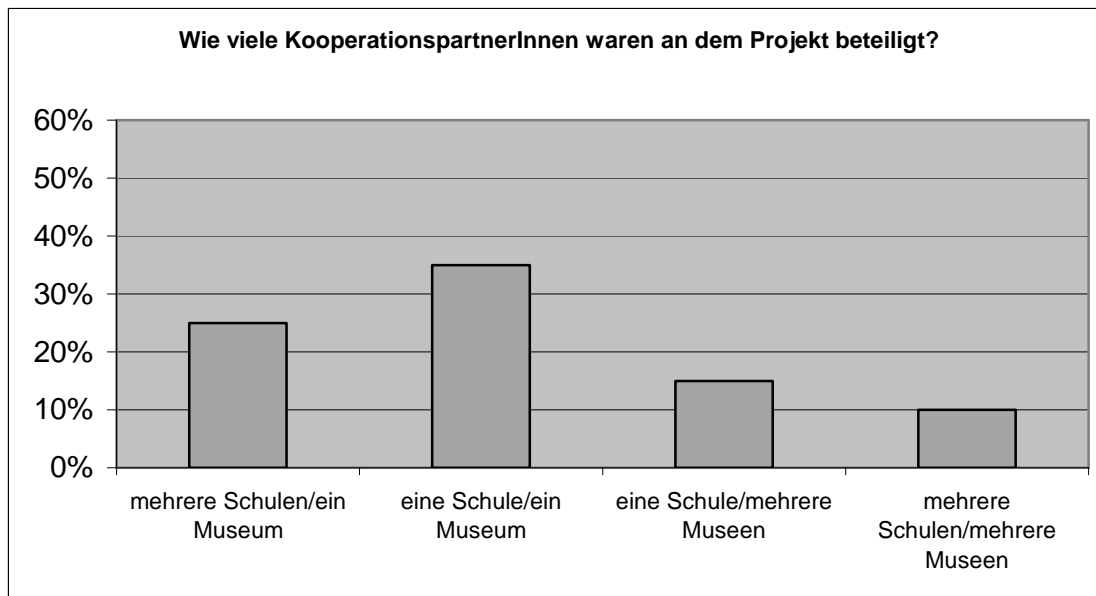
Grafik 2: Kommunikation mit dem/n ProjektpartnerInnen

Mehrfachantworten möglich  
n=20, keine Angaben=10%

Antwortmöglichkeiten	Nennungen	%
Persönlich (face to face)	18	90%
Internet/Chatroom	1	5%
e-mail	1	5%

90% der Befragten haben mit ihren ProjektpartnerInnen persönlich kommuniziert, der Stellenwert dieser Kommunikationsform im Rahmen des Projektmanagements wurde auch mehrmals in den offenen Fragestellungen bekräftigt („virtuelle Basisdemokratie ist schwer“).

## Anzahl der beteiligten KooperationspartnerInnen



Grafik 3: Anzahl der Beteiligten ProjektpartnerInnen

n=20, keine Angaben=15%

Antwortmöglichkeiten	Nennungen	%
Mehrere Schulen/ein Museum	5	25%
Eine Schule/ein Museum	7	35%
Eine Schule/mehrere Museen	3	15%
Mehrere Schulen/mehrere Museen	2	10%

Die häufigste Kooperationsform war „eine Schule – eine Kultureinrichtung“, was die Komplexität und den Aufwand der Zusammenarbeit reduziert und damit vereinfacht, wie wir aus dem Round Table wissen, es waren jedoch alle anderen möglichen Kooperationsformen ebenfalls vertreten, was zusätzlichen Mehrwert für die am Projekt beteiligten gebracht hat (vgl. „Nutzen für die Institution“).

## Welche Kooperationspartner waren beteiligt?

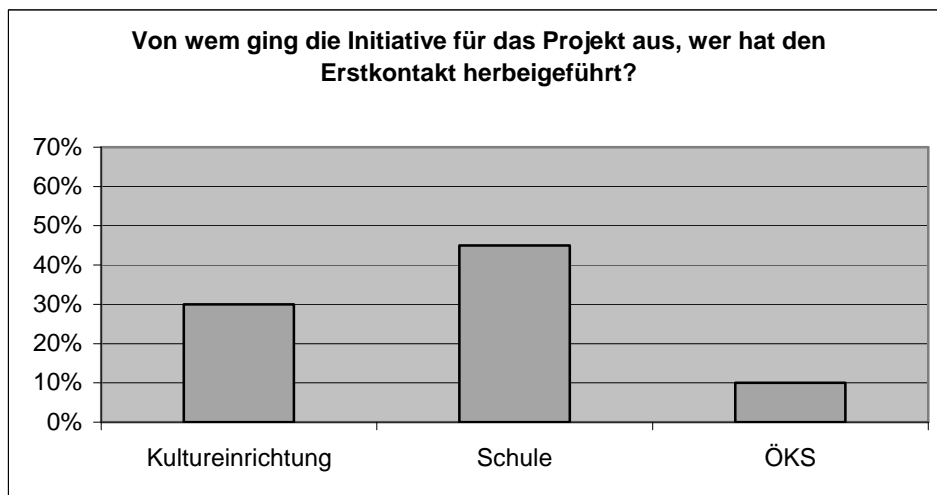
Im folgenden finden Sie eine Auflistung der genannten Kooperationspartner (Schulen und Kultureinrichtungen), die aufgrund der häufigen Nennung von Museen / Kultureinrichtungen darauf schließen lassen, dass Schulen mehrheitlich ihre Pendanten nicht jedoch sich selbst nannten.

Museen / Kultureinrichtungen	Schulen
Stadtmuseum Wr. Neustadt	Liceo classico Virgilio Rom, HS Welbling Graz, Kurt Schwitters Gymnasium Misburg – Hannover, BRG Klosterneuburg
Multimedia Hall	BRG 23, Anton Krieger-Gasse
Sammlung Essl Museum	HS Kirchberg an der Raab
Mediathek des Technischen Museums Wien	Europagymnasium Klagenfurt
CIM	BG, BRG, BORG, VS, HS Oberpullendorf
Biermuseum der Salesianer in Prag	Volksschule am Laaerberg
Akademie für Kunsttherapie	Liceo Classico "Ludovico Antonio Muratori", Modena (Italien);
Schlossverwaltung Hellbrunn	Fachhochschule für Internationale Wirtschaftsbeziehungen in Eisenstadt
Büro für Kulturvermittlung	
Haydnfestspiele Eisenstadt	
Haydn-Institute / Museen in Eisenstadt	
Siemens Österreich	
Stadtmarketing Eisenstadt	
Dorfmuseum Fladnitz im Raabtal	

Landesmuseum Kärnten KUGA Galerie Mesnerheus Archiv Stift Stams Landesarchiv Tirol Diözesanes Archiv Innsbruck Institució "Pere Vergés", Badalona (Spanien); I.P.S. "A. Casagrande", Terni (Italien) Museo del Patrimonio Industriale della Città di Bologna, Bologna (Italien); Museo e Istituto de Storia della Scienza, Firenze (Italien); Museu de la Ciència i de la Tècnica de Catalunya, Terrassa (Spanien). Deutsches Museum, München	
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Mehrfachnennungen möglich

### Initiierung der Projekte



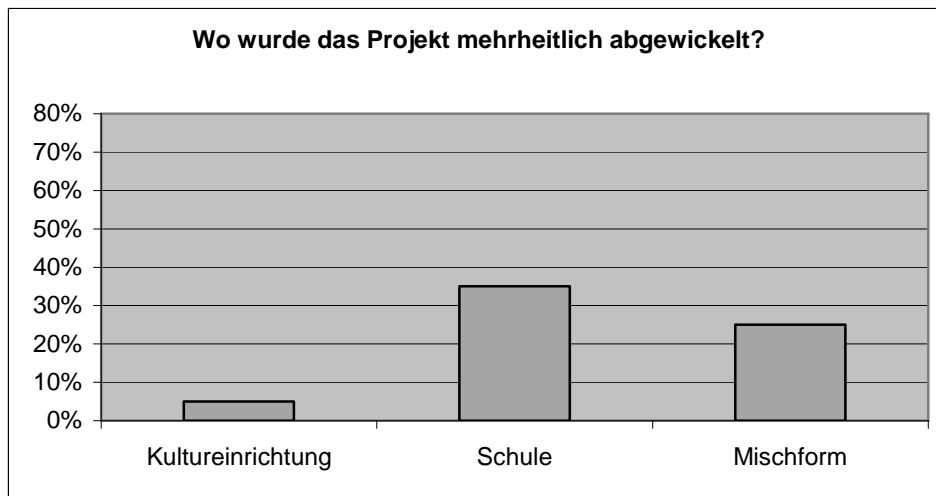
Grafik 4: Initiierung der Projekte

n=20, keine Angaben=15%

Antwortmöglichkeiten	Nennungen	%
Kultureinrichtung	6	30%
Schule	9	45%
ÖKS	2	10%

Bei dieser Fragestellung wurde erhoben, von wem die Initiative für das jeweilige Projekt ausging, aus dem Round Table ging hervor, dass die Wertigkeit für die Schulen, ein MUSEUM ONLINE-Projekt durchzuführen, sehr hoch ist und es nicht immer leicht ist, eine Kultureinrichtung zu finden, die ausreichend Zeit und Ressourcen für ein solches Projekt zur Verfügung stellen.

## Abwicklung der Projekte



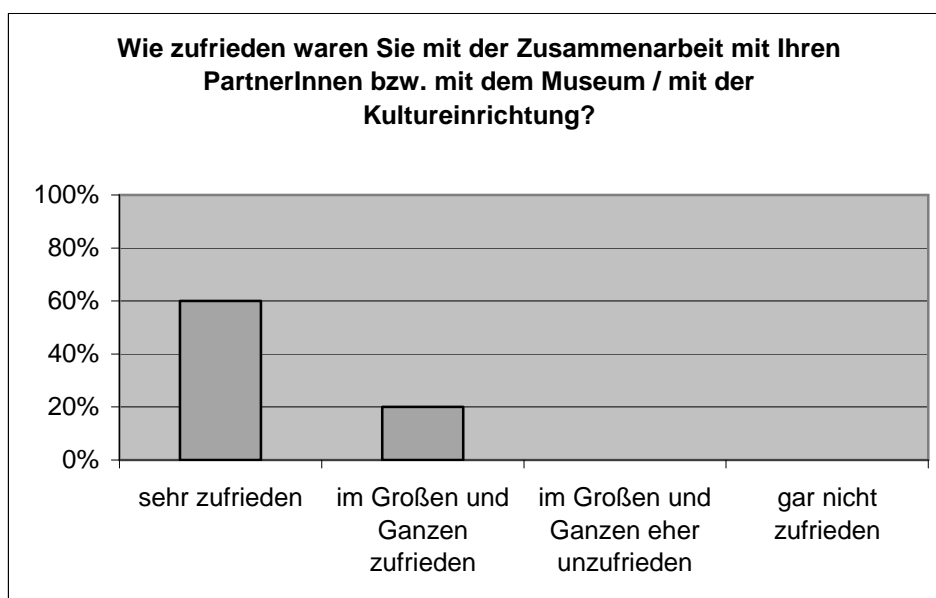
Grafik 5: Abwicklung der Projekte

n=20, keine Angaben=25%

Antwortmöglichkeiten	Nennungen	%
Kultureinrichtung	1	5%
Schule	7	35%
Mischform	7	35%

Wie aus der oben dargestellten Tabelle ersichtlich, wurden die Projekte mehrheitlich in den Schulen abgewickelt (EDV-Räume, Internetzugang, Unterrichtszeit), auch Mischformen (Schule – Kultureinrichtungen – Privat) waren häufig. Auch das deutet auf einen höheren Aufwand und Einsatz der Schulen bei der Durchführung der Projekte hin.

## Zufriedenheiten mit der Zusammenarbeit mit den Partnern bzw. mit dem Museum / mit der Kultureinrichtung



Grafik 6: Zufriedenheiten mit der Zusammenarbeit mit dem/n ProjektpartnerInnen

n=20, keine Angaben=20%

<b>Antwortmöglichkeiten</b>	<b>Nennungen</b>	<b>%</b>
Sehr zufrieden	12	60%
Im Großen und Ganzen zufrieden	4	20%
Im Großen und Ganzen eher unzufrieden	0	0
Gar nicht zufrieden	0	0
Keine Angabe	4	20%

Auf ein großes Engagement der Schulen weist das Antwortverhalten der befragten LehrerInnen hin, die trotz des hohen Aufwandes sehr zufrieden mit der Zusammenarbeit mit ihren Partnern sind, was eventuell in einem Zusammenhang damit steht, dass die Kultureinrichtungen am Ende der Projekte ihrerseits große Zufriedenheiten äußern und das den Aufwand aus Sicht der Schulen lohnt.

### **Was hat sich bei der Zusammenarbeit bewährt?**

#### **Persönlicher Kontakt**

An erster Stelle werden hier persönliche Kontakte ins Treffen geführt. Beide Seiten erkennen, dass elektronischer E-Mailverkehr persönliche f2f Kommunikation nicht ersetzt. Wie wir im Zuge der Round Table Gespräche erfahren, wird diese Erfahrung insbesondere auf den Beginn eines Projektes angewandt. Zum Auftakt der Zusammenarbeit seien ein-mehrere Meetings je nach Umfang der Beteiligung als Kick Off umumgänglich.

#### **Projektmanagement**

Darüber hinaus besteht die Erfahrung, dass sämtliche Schritte des Projektmanagements hilfreiche Instrumente für die Zusammenarbeit in einem Projekt darstellen: Planung, Zeitplan, etc. Gerade auch für die Chat-Kommunikation seien verbindliche Termine dienlich.

#### **Organisationsform**

Nicht zuletzt spielt die Organisationsform eine Rolle. Je größer das Museum desto schwieriger gestaltet sich die Zusammenarbeit für Schulen.

#### **Weiters**

Teamarbeit, Aufeinander-Zugehen, Offenheit für andere.

Angesprochen wird auch der „work in progress“, der es zuließ dass sich im Verlauf des Projektes weitere Ideen entwickelten.

### **Welche Schwierigkeiten sind im Lauf der Kooperationen aufgetreten?**

#### **Technische Schwierigkeiten**

Wieder wird ein Kick-Off zu Beginn der Veranstaltung konkret angesprochen, um Kommunikations- und Terminprozedere abzustimmen.

#### **Projektmanagement, insbesondere Zeitmanagement**

Neuerlich werden sämtliche Schritte von Zeit- und Projektmanagement angesprochen wie z.B. Terminprobleme. Eine besondere Rolle spielen die unterschiedlichen Arbeitsbedingungen zwischen dem Schulalltag und der Projektkoordination.

#### **Engagement der SchülerInnen**

Auch ist die Rede von einem unterschiedlich starken Engagement der SchülerInnen als erschwerendem Faktor.

#### **Anderes**

Einmal werden virtuelle Kommunikationsformen und Entscheidungsfindung als schwierig erwähnt.

## Ressourcen

Hier reichen die Nennungen vom Projekt mit 10 LehrerInnen, 2000€ Budget, 2 EDV Räumen mit je 16 Arbeitsplätzen bis zum „Lehrerinnensohn“ mit einem „so gut wie nichts-Budget“ und privaten PC´s der SchülerInnen.

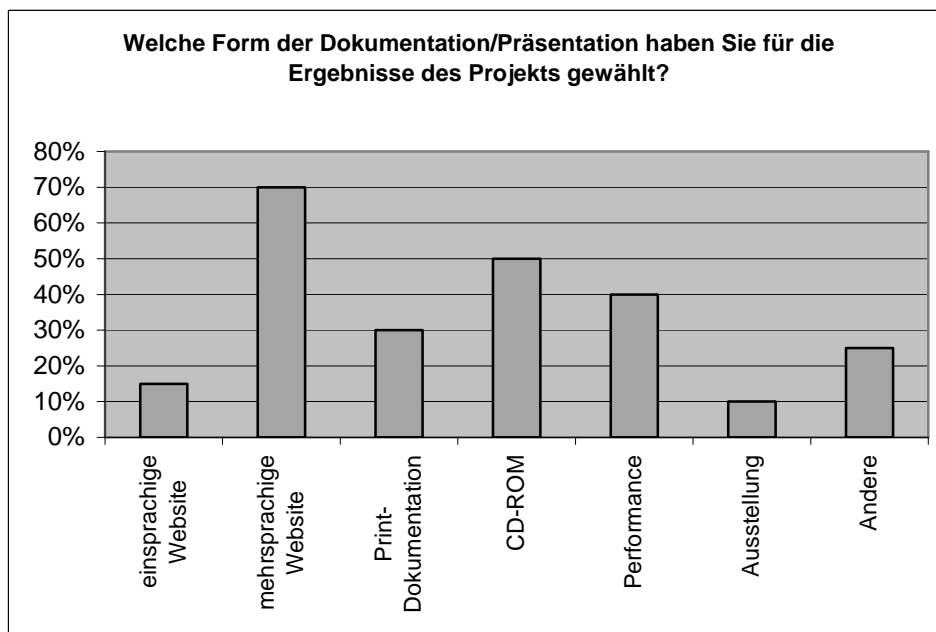
Auch genannt wurden geförderte Workshops vom ÖKS, Finanzmittel vom Elternverein, Sponsoren aus dem Dorf und der Gemeinde.

An materiellen Ressourcen waren EDV-Räume + PC´s der Schule, technische Geräte (Beamer, Videokamera, Fotografie vorhanden).

Auch von Museumsseite werden in erster Linie Ressourcen der Schule genannt, (finanziell und materiell) abgesehen von MuseumsmitarbeiterInnen (MuseumspädagogInnen, Kunsthistoriker), die vom Museum gestellt wurden.

Auch hier scheint es so sein, dass die Schulen einiges mehr an Ressourcen zur Verfügung stellen bzw. sich für deren Aufbringung einsetzen (müssen).

## Form der Dokumentation / Präsentation der Projektergebnisse



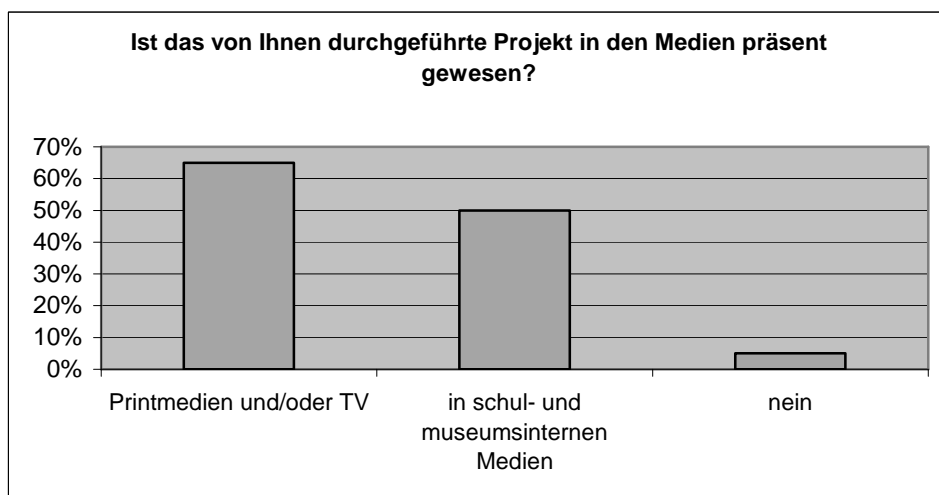
Grafik 7: Form der Dokumentation / Präsentation

Mehrfachnennungen möglich  
n=20, keine Angaben=20%

Antwortmöglichkeiten	Nennungen	%
Einsprachige Website	3	15%
Mehrsprachige Website	14	70%
Printdokumentation	6	30%
CD-ROM	10	50%
Performance	8	40%
Ausstellung	2	10%
Andere	5	25%
Internet (Website)	2	10%
Projektpräsentation in der Öffentlichkeit	2	10%
Organisation der Abschlussveranstaltung	1	5%
Keine Angaben	4	20%

Die häufigsten Nennungen waren in diesem Fall „Mehrsprachige Websites“ (14), CD-ROM (10), Performance (8) und Printdokumentation (6). Da viele Mehrfachnennungen vorkommen, ist dies ein Hinweis auf die Vielfalt der Dokumentationen und Präsentationsformen und möglicherweise auf ein hohes technisches Niveau, das auf Seite der Kultureinrichtungen mehrfach bestätigt wurde.

### Medienpräsenz



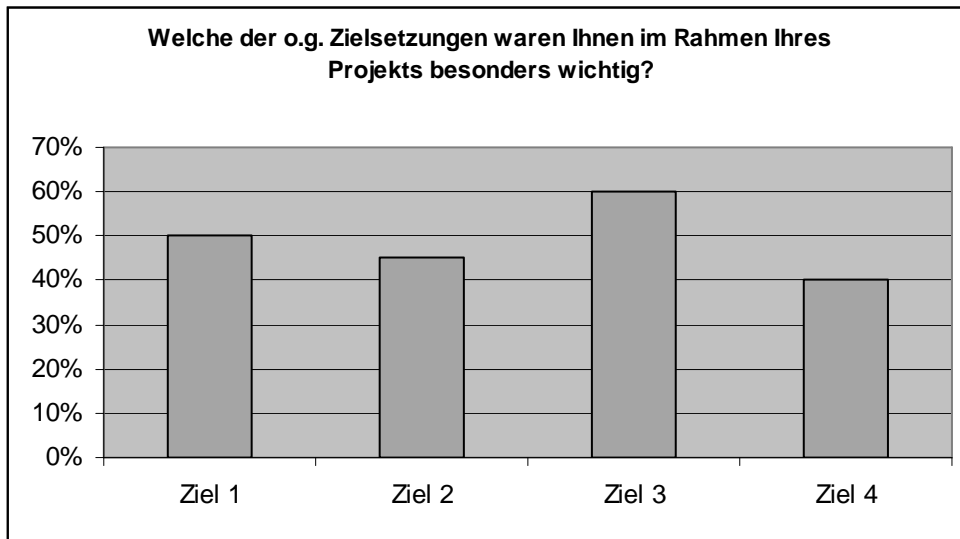
Grafik 8: Medienpräsenz

Mehrfachantworten möglich  
n=20, keine Angaben=20%

Antwortmöglichkeiten	Nennungen	%
Printmedien und/oder TV	13	65%
In schul- und museumsinternen Medien	10	50%
Nein	1	5%
Keine Angaben	4	20%

Auch die hohe Medienpräsenz der Projekte deutet auf die Wichtigkeit der Präsentationsmöglichkeiten der Beteiligten an diesem Projekt hin.

## Wichtigkeit der Zielsetzungen



Grafik 9: Wichtigkeit der Zielsetzungen

Mehrfachantworten möglich, n=20, keine Angaben=20%

Ziele	Nennungen	%
1. Die Förderung einer aktiven Auseinandersetzung mit der Museumslandschaft und dem kulturellen Erbe durch Jugendliche	10	50%
2. Das Erkennen und entwickeln neuer Ausdrucksformen	9	45%
3. Die Interaktive Kommunikation zwischen Schule und Außenwelt	12	60%
4. Das Einlassen auf einen künstlerisch-kreativen Prozess mit offenem Ausgang	8	40%

Diese Fragestellung diente der Überprüfung der „offiziellen“ Projektziele von MUSEUM ONLINE, die Ergebnisse bestätigen den motivierenden Faktor. Ziel 3, „die interaktive Kommunikation zwischen Schule und Außenwelt“ wurde am häufigsten genannt (60%), was im Round Table-Gespräch bestätigt wurde. Die Öffnung der in der Regel eher „geschlossenen Systeme“ Schule und Museum ist ein großes Anliegen der Beteiligten, um neue Impulse für die eigene Arbeitspraxis zu erhalten.

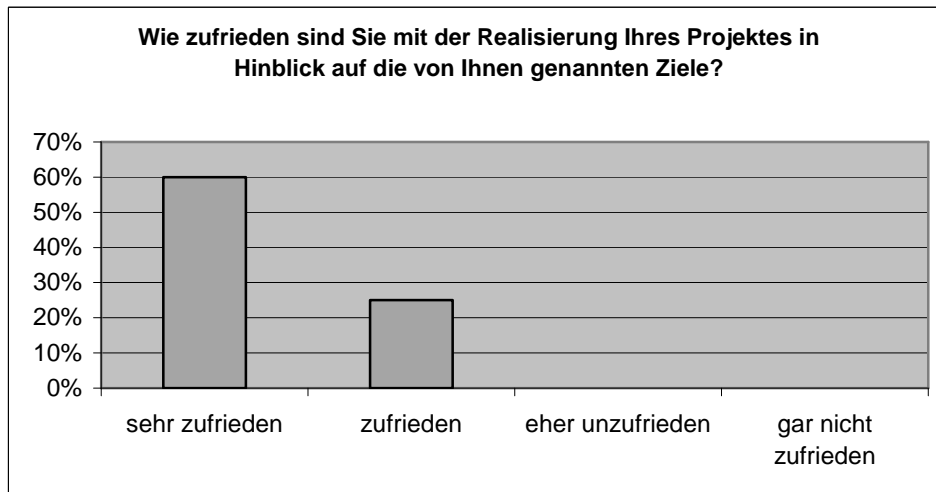
## Zusätzliche wichtige Zielsetzungen

Erfolgreiche Projektarbeit
Die kritische Auseinandersetzung mit dem Thema
Zwischenmenschliche Beziehungen
Internationale Kontakte
Teamarbeit
Verständnis für die Kunstrichtungen der Moderne
Zugänge schaffen zu historischem Kulturgut
Präsentation
Besinnung auf die europäischen Wurzeln
Mehrsprachige Darstellung
Kennenlernen anderssprachiger Minderheiten in der eigenen Region
Förderung der kulturellen Identität
Sensibilisierung für die Probleme von Minderheiten
Heimatverwurzelung aus der Geschichte
Eigenständiges Arbeiten
Auswirkungen von Naturwissenschaft und Technik auf das tägliche Leben

Zusätzliche Zielsetzungen, die treibende Kräfte zur Initiierung und Durchführung des Projekts waren, lassen sich aus dieser Aufzählung ablesen.

Im Gespräch danach wurde deutlich, dass viele dieser Zielsetzungen erst im Laufe des Projekts entstanden oder gar erst rückblickend betrachtet benennbar wurden und in diesem Sinne einen Mehrwert darstellen.

### Zufriedenheiten mit dem Projekt in Hinblick auf die Realisierung



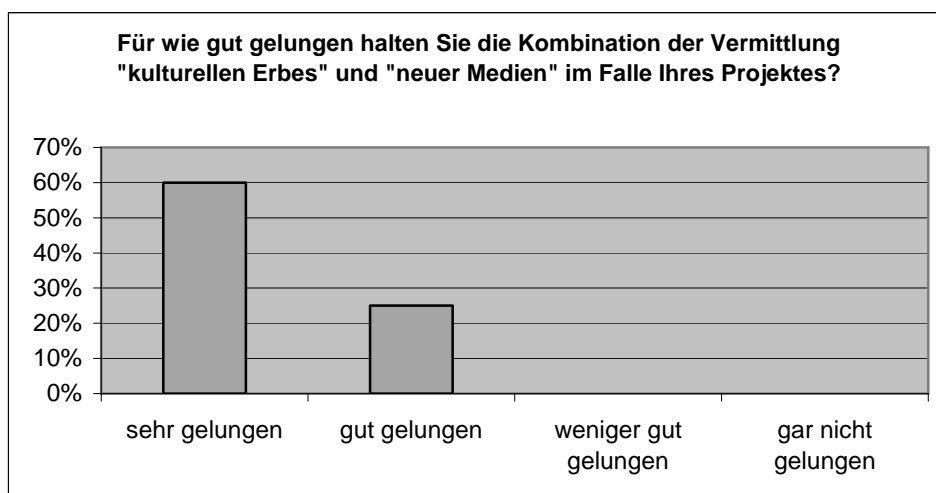
Grafik 10: Zufriedenheiten mit dem Projekt in Hinblick auf die Realisierung

n=20, keine Angaben=15%

Antwortmöglichkeiten	Nennungen	%
Sehr zufrieden	12	60%
Zufrieden	5	25%
Eher unzufrieden	0	0%
Gar nicht zufrieden	0	0%
Keine Angaben	3	15%

Die hohen Zufriedenheiten mit der Realisierung in Bezug auf die eigene Ziele deutet wiederum auf die Vielfalt der möglichen Zielsetzungen und Motivationen hin, bei diesem Projekt teilzunehmen.

### Gelingen der Vermittlung von „Kulturellen Erbe“ in Kombination mit „neuen Medien“



Grafik 11: Vermittlung von Kulturellem Erbe in Verbindung mit neuen Medien

n=20, fehlende Antworten=15%

Antwortmöglichkeiten	Nennungen	%
Sehr gelungen	12	60%
Gut gelungen	5	25%
Weniger gut gelungen	0	0%
Gar nicht gelungen	0	0%
Keine Angaben	3	15%

Hier wurde ein zentrales Projektziel, nämlich die Kombination aus Vermittlung kulturellen Erbes mit neuen Medien überprüft.

### Ausschlaggebende Faktoren für die aktive Beteiligung der SchülerInnen

#### Thema – Internet – Web-Gestaltung

Einige LehrerInnen geben konkret das Thema bzw. das Interesse am World Wide Web als „Motivationsfaktor“ für die SchülerInnen an, aktiv mitzutun. Die neue Form der Kommunikation, auch in Verbindung mit einem Museum, das zunächst virtuell „besucht“ werden kann, sind ebenso ausschlaggebend für die Beteiligung der SchülerInnen.

#### Öffentliche Präsentation – Wettbewerb

Neuerlich spielt der Wettbewerbsgedanke laut Einschätzung der LehrerInnen eine Rolle. Die SchülerInnen ereifern sich gerne für eine öffentliche Präsentation der Ergebnisse „vor anderen“. Sie möchten „zu den besten EDVlern der Schule gehören“ und „zeigen, was sie am Internet können“.

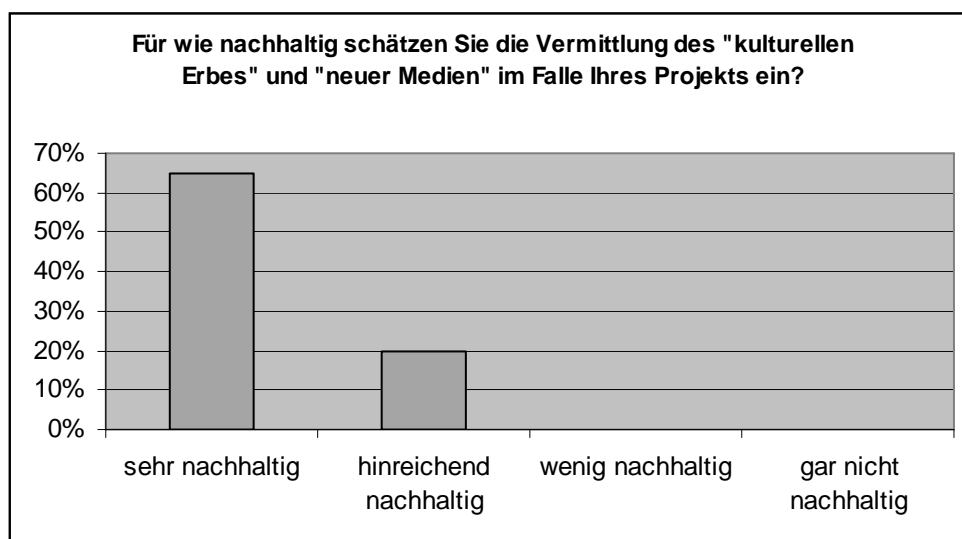
#### Teamarbeit

Wiederholt wird Teamarbeit als ausschlaggebend für das Projekt angeführt, diesmal für SchülerInnen. Wir ordnen hier ebenso Spaß und „einbringen von eigenständigen Idee“ sowie „Freiraum“ und „offene Kommunikation“ zu.

#### Anderes

Unter der Bezeichnung „Ich“ ist vermutlich die Rede davon, dass ein Lehrer als positive „Autorität“ ausschlaggebend für die Teilnahme der SchülerInnen war.

### Nachhaltigkeit der Vermittlung „kulturellen Erbes“ an die SchülerInnen durch das jeweilige Projekt

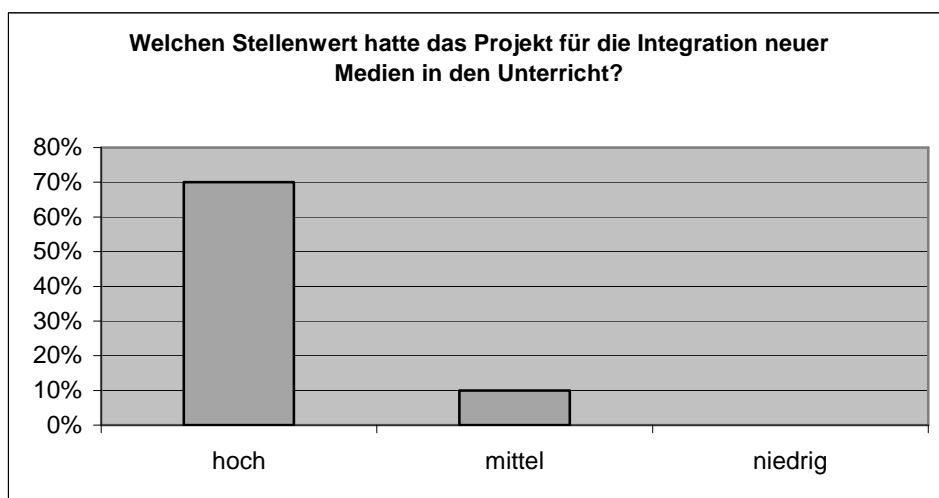


Grafik 12: Nachhaltigkeit der Vermittlung „kulturellen Erbes“  
n=20, keine Angaben=15%

Antwortmöglichkeiten	Nennungen	%
Sehr nachhaltig	13	65%
Hinreichend nachhaltig	4	20%
Wenig nachhaltig	0	0%
Gar nicht nachhaltig	0	0%
Keine Angaben	3	15%

Diese Fragestellung diente der Überprüfung der Nachhaltigkeit des oben genannten Projektziels und wurde von den angeschriebenen Personen bestätigt.

### Stellenwert des Projekts für die Integration neuer Medien in den Unterricht



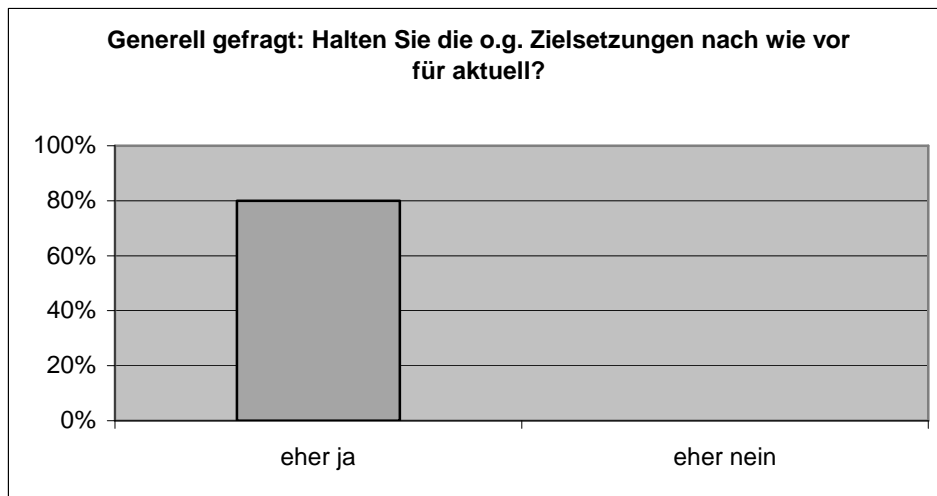
Grafik 13: Stellenwert des Projekts für die Integration neuer Medien in den Unterricht

n=20, keine Angaben=20%

Antwortmöglichkeiten	Nennungen	%
Hoch	14	70%
Mittel	2	10%
Niedrig	0	0%
Keine Angaben	4	20%

Selbstredend erscheint der Erfolg der nachhaltigen Anwendung neuer Medien in den Unterricht aufgrund obiger Tabelle.

## Aktualität der formulierten Projektziele



Grafik 14: Aktualität der formulierten Projektziele

n=20, keine Angaben=20%

Antwortmöglichkeiten	Nennungen	%
Eher ja	16	80%
Eher nein	0	0%
Keine Angaben	4	20%

Auch die Aktualität der formulierten Projektziele wurde von den Befragten durchwegs bestätigt.

## Welchen Gewinn hatte Ihre Institution durch die Beteiligung am Projekt MUSEUM ONLINE

- **Öffentlichkeit**
  - Für Museen :
    - Prestige, Werbung
  - Für Schulen:
    - Außenwirkung
    - Identifikation mit der Schule
    - Schule als Institution für neue Medien
    - Teilnahme an internationalem Wettbewerb
    - Preis und Anerkennung
    - Imagegewinn, Imagekorrektur
- **Erfahrungsschatz**
  - Austausch über Schule hinaus
  - Teamarbeit
  - Projektarbeit
  - Fächerübergreifendes Arbeiten
  - Auseinandersetzung mit neuen Medien
- **Nachhaltigkeit**
  - Für Museen:
    - Nachhaltige Lerneffekte wie z.B. Weiterentwicklung der Präsentationstechniken
    - Finanzierung eines weiteren Projekts
    - Spannende Ergänzung der Homepage durch Texte und Bilder der Jugendlichen
    - Wertsteigerung der Arbeit
    - Nachhaltiger Schulkontakt
  - Für Schulen:
    - Methodisch-didaktische Impulse für LehrerInnen

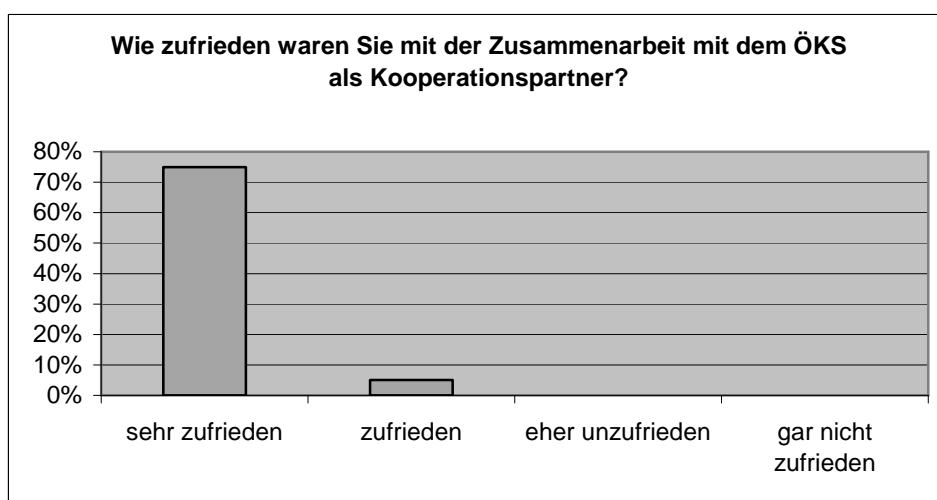
Bereitschaft zu neuen Unterrichtsformen im LehrerInnenkollegium  
 Persönlichkeitsentwicklung der SchülerInnen

- **Anderes**  
 Plattform für Minderheiten des Burgenlandes  
 Vergangenheit und Gegenwart verbinden  
 Beheimatung

Hier wird augenscheinlich, wie nachhaltig Museen durch die Zusammenarbeit mit Kindern und Jugendlichen bereichert werden.

Außerdem möchten wir auf die zahlreichen Nennungen im Bereich der Öffentlichkeit hinweisen, die nicht zuletzt auf ein großes Bedürfnis nach Anerkennung schließen lassen, welche die Teilnahme an einem Projekt wie M:O offensichtlich ermöglicht.

**Zufriedenheiten mit der Zusammenarbeit mit dem ÖKS als Kooperationspartner**



Grafik 15: Zufriedenheiten mit der Zusammenarbeit mit dem ÖKS

n=20, keine Angaben=20%

Antwortmöglichkeiten	Nennungen	%
Sehr zufrieden	15	75%
Zufrieden	1	5%
eher unzufrieden	0	0%
Gar nicht zufrieden	0	0%
Keine Angaben	4	20%

Auch der ÖKS unterzog sich einer Bewertung durch die KooperationspartnerInnen in Hinblick auf Zufriedenheiten, die allgemein sehr hoch bewertet wurde.

**Was zeichnet den ÖKS in der Zusammenarbeit aus?**

Antworten	Nennungen	%
Unkomplizierte, unbürokratische Abwicklung	8	40%
Rasche Unterstützung	5	25%
Hilfsbereitschaft	3	15%
Gute Kommunikation	3	15%
Koordination der Termine, Projektmanagement	2	10%

Gute Kooperation mit der Schule	2	10%
Verlässlichkeit	2	10%
Kompetente MitarbeiterInnen	2	10%
Professionalität	2	10%
Großes Know How	1	5%
Flexibilität	1	5%
Hervorragende Organisation	1	5%
Vorbereitung der Veranstaltung	1	5%
Motivierender Umgang mit beteiligten SchülerInnen	1	5%
Freundlichkeit	1	5%
Bereitstellung von Workshops	1	5%
Prompte Beantwortung von Fragen	1	5%
Keine Angaben	4	20%

Mehrfachantworten möglich  
n=20, keine Angaben=20%

Vor allem die unkomplizierte, unbürokratische Abwicklung (8 Nennungen), die rasche Unterstützung (5 Nennungen) die Hilfsbereitschaft und die gute Kommunikation mit den ProjektpartnerInnen (jeweils 3 Nennungen) wurden von den Befragten hervorgehoben.

Weiters wird dem ÖKS auch Kompetenz im Projektmanagement, Verlässlichkeit und großes Know-How bei der Abwicklung des Projekts zugeschrieben.

**Auf welche Schwierigkeiten sind Sie in der Zusammenarbeit mit dem ÖKS gestoßen, was halten Sie für verbesserungswürdig?**

Antworten	Nennungen	%
Nichts	11	55%
Technische Pannen	4	20%
Wechselnde AnsprechpartnerInnen:	1	5%
File-transfer	1	5%
Durchführung der Projektpräsentation	1	5%
Aufstockung der finanziellen Mittel	2	10%
Keine Angaben	4	

n=20, keine Angaben=20%

55% der Befragten stießen bei der Zusammenarbeit mit dem ÖKS auf keinerlei Schwierigkeiten, der Großteil der benannten Problematiken bezog sich auf eine Abschlussveranstaltung, wo einige technische Pannen auftraten. Weiters wurden genannt: wechselnde AnsprechpartnerInnen, Schwierigkeiten beim File-Transfer, und einmal wurde eine Aufstockung der finanziellen Mittel des ÖKS als verbesserungswürdig genannt.

## TEIL II ROUND-TABLE GESPRÄCH

### 1. Ziele und Vorgehensweise

Wie bereits eingangs erläutert, fand im Anschluss an die Fragebogenerhebung zur Vertiefung der Ergebnisse ein Round-Table Gespräch statt. Die konkrete Stoßrichtung des Round Table Gespräches wurde mit der Auftraggeberin aufgrund der konkreten Fragebogenergebnisse festgelegt.

Daraus ergaben sich folgende drei Zielsetzungen für den Round Table:

1. die Aktualität der Projektziele überprüfen und den Mehrwert konkretisieren.
2. Nachhaltigkeit der Projektdurchführung in den Schulalltag einschätzen.
3. Zukunftsszenarien entwerfen.

Der Round Table fand an einem Wochentag statt und wurde in der Zeit von 14-17.30h angesetzt, um zu gewährleisten, dass LehrerInnen und VertreterInnen des Schulsystems den Regelunterricht einhalten können. Die Teilnahme an dem Round-Table Gespräch war für die TeilnehmerInnen unverbindlich und unentgeltlich. Sie wurden als ExpertInnen betrachtet und hatten als MultiplikatorInnen darüber hinaus die Funktion aus der Sicht der SchülerInnen zu sprechen.

Im Rahmen des Round Table Gespräches bestanden die Aufgaben der extern Beauftragten darin, einen Rahmen zur Auseinandersetzung zu schaffen und die Diskussion zu moderieren. Zum Einstieg wurden den TeilnehmerInnen die Ergebnisse aus der Fragebogenerhebung rückgespiegelt.

Zur Sicherung der Diskussions-Ergebnisse wurden Flip-Chart Protokolle erstellt, die durch handschriftliche Mitschriften ergänzt wurden. Die Protokolle können im Anhang nachgelesen werden.

#### 1.1. TeilnehmerInnen-Zusammensetzung

Wie bereits bei der schriftlichen Befragung, bestand bei den TeilnehmerInnen des Round Table Gespräches ein Überhang bei den schulischen RepräsentantInnen.

Insgesamt nahmen 7 Personen an der ExpertInnenrunde teil, 4 Frauen und 3 Männer. Davon waren 2 Lehrerinnen, 3 Lehrer, eine Vertreterin der Stadtarchäologie und eine freiberufliche Kulturvermittlerin. Innerhalb der schulischen VertreterInnen waren 4 Personen von Gymnasien, darunter ein Schuldirektor und zwei VertreterInnen aus einer Hauptschule bzw. einer Realschule.

Zwei Personen waren auch in der Jury vertreten. Drei Personen reisten eigens für den Round Table aus Salzburg, Ried und Graz Umgebung an.

#### 1.2. Aufbereitung

Im folgenden werden die Inhalte des Round-Table Gespräches anhand der Flip-Chart Protokolle im Prozessverlauf des Nachmittages dargestellt und um persönliche Mitschriften erweitert, um ein Gesamtbild zu geben und nachvollziehbar zu machen, wie die Empfehlungen zustande kommen. Dabei werden Originalaussagen der TeilnehmerInnen herangezogen und in den Fließtext eingebaut.

## 2. Inhalte und Ergebnisse

### 2.1. Ziele

An erster Stelle werden die Zielformulierungen neuerlich zur Diskussion gestellt.

- Förderung einer aktiven Auseinandersetzung mit der Museumslandschaft und dem „kulturellen Erbe“ durch Jugendliche
- Erkennen und Entwickeln neuer Ausdrucksformen
- Einlassen auf einen künstlerisch-kreativen Prozess und offenen Zugang
- Interaktive Kommunikation zwischen Schule und `Außenwelt`
- ➔ Unter Anwendung von neuen Kommunikations- und Informationstechnologien.

Die genannten Ziele werden insgesamt neuerlich bestätigt und um folgende zwei Aspekte erweitert:

Anlässlich der ersten Zielformulierung werden die Begriffe einer „aktiven Auseinandersetzung mit der Museumslandschaft“ und dem „kulturellen Erbe“ gegenübergestellt. Nach einer kurzen Diskussion, in der Standpunkte abgeglichen werden, herrscht Einigkeit darüber, dass eine Einschränkung auf „klassische Museen“ für das Projekt ungeeignet erscheint, so aber auch längst nicht mehr gehandhabt würde, da bereits Kultureinrichtungen sämtlichen Formats zum Wettbewerb zugelassen würden. Problematisch wird die Handhabe der Wettbewerbskriterien erachtet, die sowohl aus Sicht der TeilnehmerInnen als auch der Jury-VertreterInnen weder transparent sei noch den Vergleich zuließe. Zudem sei eine Fülle an Teilnahmevoraussetzungen zu erfüllen, die von vielen gar nicht eingehalten werden könnten.

Zur Vereinfachung der Handhabe und um etwaigen Ärger zu vermeiden, der auftaucht, wenn einige sich strikt an die Vorgaben hielten und andere nicht, wird der Vorschlag erarbeitet, einen Museum:Online Wettbewerb im klassischen Sinne und eine „freestyle“ Wettbewerb einzuführen. Ersterer möge verbindliche Kriterien anlegen und einhalten, zweiterer offen gestaltet werden und sämtliche BewerberInnen zulassen – freestyle eben.

Weiters wird der Stellenwert der als „Querschnittmaterie“ formulierten Zielsetzung „unter Anwendung neuer Informations- und Kommunikationstechnologien“, aus heutiger Sicht hinterfragt. Es sei mittlerweile selbstverständlicher geworden elektronisch zu kommunizieren, als es vermutlich zu Beginn des Projektes der Fall gewesen ist. Damit sollte keineswegs die Aktualität der genannten Ziele in Frage gestellt werden, die Rede ist vielmehr von einer „*Verselbst-ver-ständlichung*“ der Medien. Medien werden heute als Werkzeuge etwa bei der Suche und Selektion von Informationen wie selbstverständlich eingesetzt.

#### 2.1.1. Mehrwert

Nach einer kurzen Diskussion der oben formulierten Aspekte wird der Blick auf den darüber hinaus reichenden Mehrwert der Projekte gelenkt.

##### *Wettbewerb*

In Hinblick auf die Wertigkeit des Wettbewerbes herrscht zunächst Uneinigkeit. Bei den versammelten ExpertInnen kann keine Einigkeit darüber hergestellt werden, ob der Wettbewerbscharakter der Veranstaltung förderlich oder hinderlich sei hinsichtlich der oben genannten Ziele.

Zum einen stellt der Wettbewerbscharakter der Veranstaltung tatsächlich einen Anreiz für die Kinder und Jugendlichen dar und bedeutet eine Chance für sie, zum anderen wird der ohnehin stark vorhandene Leistungsaspekt des Schulsystems dadurch zementiert.

Auf positives Echo stößt hingegen der öffentliche Charakter der Veranstaltung an sich. Die LehrerInnen nehmen wahr, dass die SchülerInnen in vielerlei Hinsicht davon profitieren, dass ihre Ergebnisse öffentlich zur Schau gestellt werden und dadurch Wert haben.

Als Alternative zu der derzeit üblichen Präsentationsform wird daher schlussendlich eine Form der „Messe“ angedacht, die den Vorteil hätte, dass der Öffentlichkeitscharakter nicht verloren ginge, der Leistungsstress aber wegfiel. Diese Anregung erfolgt unter anderem weil die SchülerInnen in der bisherigen Form der Präsentation aus Sicht der anwesenden Jurymitglieder wenig Aufmerksamkeit erfahren würden – insbesondere andere SchülerInnengruppen würden während der Diskussion ihrer KollegInnen den Raum verlassen.

### *Projektarbeit*

Die bei M:O intendierte Projektarbeit bringt die Konfrontation mit sämtlichen Schritten des Projektmanagement mit sich. Die schrittweise Vorgehensweise, der Umgang mit Zeitplänen, Planung und Umsetzungsphase werden erwähnt.

Fachkenntnisse werden dementsprechend sowohl im Bereich EDV als auch im Projektmanagement erworben. Und zwar sowohl auf Seiten der SchülerInnen als auch der LehrerInnen, wie der Punkt Nachhaltigkeit zutage fördert.

### *Teamwork*

Die projektorientierte Arbeitsweise bedingt Teamwork. Durch das Erkennen und Begreifen anderer und „neuer“ Fähigkeiten fernab des Schulnotensystems kommen die SchülerInnen mit Werten in Berührung, die nicht ausschließlich an Leistung gebunden sind. Soziale Kompetenzen und Konfliktfähigkeit rücken in den Vordergrund. Die SchülerInnen begreifen Dimensionen von Teamarbeit, sie gehen Verbindlichkeiten ein und übernehmen Verantwortung. Sie müssen sich „zusammenraufen“ und Kompromisse schließen.

Durch die projektorientierte Vorgehensweise lernen die SchülerInnen Präsentationen vorzubereiten und abzuwickeln. Die SchülerInnen müssen „sich und ihre Ideen herzeigen“. Der Öffentlichkeitscharakter kommt zum Tragen.

Letztlich machen sie die Erfahrung, dass „es am Ende nicht um Noten geht und jeder das Beste gegeben hat“.

### *Begegnung mit „schulfremden Personen“*

Diese Dimension knüpft inhaltlich an das formulierte Ziel „Interaktive Kommunikation zwischen Schule und `Außenwelt“ an. Durch die Begegnung mit „schulfremden Personen“ findet eine Auseinandersetzung mit den „eigenen Werten“, der eigenen Sprache und eigenen Kultur statt. Die SchülerInnen sind auf „sich selbst zurückgeworfen“ und müssen Standpunkte beziehen.

Die Konfrontation kann zu einem Wechsel des Umgangstones bei den SchülerInnen führen, der von den LehrerInnen positiv bewertet wird. In einem Einzelfall führte die Auseinandersetzung dazu, dass ein von außen hinzugezogene Grafiker von den SchülerInnen nicht beauftragt wurde, da sein Arbeitsstil den SchülerInnen nicht kompatibel für ihre Anliegen erschien. Auch dabei handelt es sich um ein Beispiel für die Bewältigung eines Konfliktes.

### *Vermittlung von technischem know-how*

In diesem Punkt werden zweierlei Perspektiven eingenommen.

Einmal wird der Bildungsscheck angesprochen, der für LehrerInnen grundsätzlich eine unentbehrliche Chance zur Erlangung von know-how darstelle und gerne weiter konsumiert werden würde.

Darüber hinaus geht es in diesem Punkt um das tatsächliche Erlangen von know-how im Online-Bereich. Hierzu werden Erfahrungen ausgetauscht, die bereits bei der Fachtagung in Hall zentrales Thema waren, wie z.B. das Vereinbaren von Terminen für die Chat-Kommunikation aber auch ein „Online-Stau“ im Zuge einer internationalen Partnerschaft, bei der zu Beginn alle Beteiligten gleichzeitig in den Chat gehen wollten und die Leitungen lahm gelegt wurden. Lerneffekte auf dieser Ebene sind ganz unmittelbarer Natur und beziehen sich auf den Online-Verkehr.

### *Learning by doing*

Learning by doing wird grundsätzlich als Lerneffekt bei M:O ins Treffen geführt, da es sich stets um einen „work in progress“ handle.

Unmittelbare Einsicht für Online-Projekte besteht darin, dass face to face Treffen mit der steigenden Projektgröße bzw. Anzahl der PartnerInnen von großer Bedeutung für den Erfolg des Projektes seien. Im besonderen sei in der ersten Projektphase zur Zielabgleichung und Klärung der Ausgangslage ein Kick-Off Meeting sinnvoll anzuraten, um das Projekt befriedigend anzuleiern und noch viel mehr um es erfolgreich zu Ende zu führen.

Ein Ergebnis der Autodidaktik bezieht sich ganz konkret auf den Stellenwert der Offline-Kommunikation, damit ist der persönliche Kontakt der ProjektpartnerInnen face to face gemeint, der wesentlich zum Gelingen der Projekte beiträgt, wie bereits bei der Fachtagung in Hall konstatiert wurde.

### *Langfristige Planung – neue Kommunikation*

Zum Stichwort „Langfristigkeit“ besteht der Wunsch an Museen, sie mögen Jahresprogramme veröffentlichen. Die Erfahrungen haben erwiesen, dass Museen sich nicht leicht tun mit Langzeitprojekten. M:O würde jedoch für eine professionelle Abwicklung 1-1,5 Jahre in Anspruch nehmen. Es handelt sich dabei um ein Ergebnis, das bereits im Zuge der Fachtagung von Hall lautstark geäußert wurde.

Die Organisation einer gemeinsamen Abschlussveranstaltung erwies sich als besonders schwierig in einem konkreten Fall von drei zu koordinierenden PartnerInnen.

## **2.2. Nachhaltigkeit**

Hinsichtlich der Wirkung der Projekte, Projektergebnisse und gewonnenen Erkenntnisse in den Schulalltag äußern sich die TeilnehmerInnen rundum positiv. Sie können konkrete Beobachtungen nennen, die im folgenden berichtet werden.

### *Organisation, Projekt- und Zeitmanagement*

Bei den SchülerInnen zeigen sich bei der Organisation und Vorbereitung auf Schularbeiten und Prüfungen nachhaltige Wirkungen aus der Projektarbeit. Sie planen rechtzeitig und organisieren sich in Gruppen.

Auch die LehrerInnen lernen ihrerseits für die Effizienz im Umgang mit Zeitplänen und Planungsschritten daraus. Hier ist grundsätzlich zu differenzieren zwischen solchen Schulen, die Projektarbeit als fixen Bestandteil integriert haben und solchen, denen diese Herangehensweise neu ist. Beide würden aus der Projektarbeit lernen; es seien aber gänzlich andere Voraussetzungen, was dazu führte, dass bei den PartnerInnen mehr und weniger Routine im Umgang mit Projektmanagement auftrete.

### *Interesse an Arbeit mit neuen Medien*

Die bereits oben angesprochene „Verselbst-ver-ständlichung“ der Medien hat den Effekt, dass die Beteiligung an M:O zu einer Erweiterung des medialen Repertoires der SchülerInnen führt. Das Motto lautet „jedem Inhalt sein Medium“: die SchülerInnen erkennen, dass Power Point, Folie, Website, Chat, e-mail, CD-Rom usw. jeweils unterschiedlich gut geeignet sind, um einen bestimmte Inhalt

aufzubereiten – in diesem Sinne entwickeln sie auch nachhaltiges Interesse an der Arbeit mit neuen Medien und wenden diese Medien selbstverständlich an.

### *Interesse an Museen*

Die LehrerInnen berichten, dass die SchülerInnen seit M:O selbstständig auf neue Ausstellungen hinweisen und einen Besuch anregen.

### *Teamarbeit und Schlüsselqualifikationen*

Durch die Arbeit im Team werden Stärken und Schwächen sichtbar, die die SchülerInnen in der weiteren Zusammenarbeit gut nutzen können.

Die Rede ist von Schlüsselqualifikationen, die die SchülerInnen in der Zusammenarbeit mit ihren KollegInnen erwerben.

Für das unmittelbar bevorstehende oder spätere Arbeitsleben attestieren die LehrerInnen den SchülerInnen eine höhere Kompetenz bei der Präsentation ihrer Fähigkeiten. Ebenso zählen der Umgang mit Konflikten und die Integration „anderer“ Standpunkt zu einem nachhaltigen Gewinn für die SchülerInnen.

### *Gender-Aspekte*

Die Einbeziehung aller Klassenmitglieder – unabhängig ob Mädchen oder Bursche – bei M:O führt im besten Fall zu einer Aufweichung eingesessener Geschlechterzuschreibungen. Eine Zuordnung im Sinne von „Technik und männlich“ gebe es in der Regel nicht. Eine Lehrerin berichtet, dass ihr Wahlfach „kreatives Gestalten mit neuen Medien“ seit der Beteiligung an M:O regen Zustrom von Mädchen erfahren würde.

### *Stärken – Lernfelder orten – auch unter Belastung*

Durch die Projekterfahrung würden SchülerInnen in Belastungssituationen nachhaltig auf bereits bestehende Stärken zurückgreifen können.

### *Museumspotenzial*

Nachhaltigen Gewinn erfahren Kultureinrichtungen durch die Begegnung mit Kindern und Jugendlichen. Die Erfahrungen haben gezeigt, dass sie durch die Beteiligung an M:O nicht nur eine ansonsten schwer zugängliche Zielgruppe leichter erreichen, sondern darüber hinaus von ihrem feedback profitieren. Im besten Fall können sie die eigene Website bzw. die eigenen Inhalte und Angebote jugendgerechter gestalten und erlangen dadurch einen zusätzlichen PR-Effekt.

### Exkurs: Rollenverteilung

Bei der Kontaktaufnahme mit Museen haben LehrerInnen eine große Hürde zu überwinden und erleben sich häufig als „BittstellerInnen“. Sie machen die Erfahrung, dass persönliche Kontakte ausschlaggebend für eine Zusammenarbeit sind, um Vertrauen zu fassen. Kultureinrichtungen können sich zu Beginn häufig nicht vorstellen, welchen Nutzen sie aus einer Kooperation ziehen könnten. Sie lassen sich daher eher auf eine Zusammenarbeit ein, wenn persönlich bekannte und vertraute Personen dafür sprechen.

In einem konkreten Fall führte der persönliche Kontakt so weit, dass der Betrieb eines bereits geschlossenen Heimatmuseum wieder aufgenommen wurde.

### 2.3. Zukunftsszenarien

Zum Abschluß des Round Tables werden die TeilnehmerInnen darum gebeten, Zukunftsszenarien zu entwerfen. Zu diesem Zweck wurden sie aufgefordert – vor dem Hintergrund der versammelten Ergebnisse – ein Szenario zu zeichnen, in dem M:O in der bestehenden Form fortgesetzt wird und in einem zweiten sogenannten „Negativszenario“, in dem das nicht der Fall ist.

Die Ergebnisse werden nun in der Reihenfolge der Nennungen zusammengefasst. Im ersten Szenario schien auffällig, dass eine Reihe von Wünschen erfolgte – insbesondere die Planbarkeit betreffend.

#### *Längerfristige Zeitplanung ermöglichen*

Zurückführend auf die Erfahrungen mit der PartnerInnensuche, Vorbereitungsarbeiten und unvorhergesehenen Schwierigkeiten in der Phase der Umsetzung wie etwa bei der Kommunikation scheint es nur verständlich, dass der Wunsch nach einer langfristigen Planungsmöglichkeit zuallererst genannt wird.

Hier ist nun nicht mehr ausschließlich die Rede von der Zusammenarbeit mit den Museen, sondern der gesamten Projektplanung. Die Wünsche gehen damit auch die Finanzierung an, die im besten Fall 3 Jahre voraus erfolgen möge. Damit einher geht der Wunsch nach einer Möglichkeit, sich bereits zum jetzigen Zeitpunkt für 2005 beim ÖKS zur Teilnahme für M:O anzumelden.

#### *Projektabschluss zu Schulschluss*

Als günstig für die Präsentation des Projektes wird Schulende erachtet, weil der öffentliche Charakter einen Beitrag zum Abschluss leisten könne. Eine Ausnahme stellen MaturantInnenklassen dar, für die Mai günstiger wäre.

#### *Striktes Zeitmanagement*

Aus den wertvollen Erfahrungen im Projektmanagement ist auf ein striktes Zeitmanagement bei der Projektabwicklung zu achten. Da der Organisationsaufwand sämtliche ProjektpartnerInnen und –ebenen betrifft, ist diese Prämisse an alle Beteiligten gerichtet: von den SchülerInnen über LehrerInnen und weitere PartnerInnen.

#### *Hilfestellung bei der Kontaktaufnahme mit Museen*

Hiermit wird ein Kapitel eingeleitet, dem auch die untenfolgenden Überschriften zuzuordnen sind: dem Gewinnen von Museen bzw. Kultureinrichtungen als PartnerInnen.

Dabei sind die SchulvertreterInnen aus ihrer Sicht auf „Hilfe von außen“ angewiesen. Die Funktion des ÖKS wird ins Treffen geführt, der bereits bisher zum Zustandekommen von Kooperationen durch die Vermittlung interessierter Kultureinrichtungen wertvolle Beiträge geleistet hat.

Aus den bisherigen Erfahrungen in der Zusammenarbeit mit Museen schätzen die LehrerInnen das Potenzial der Kultureinrichtungen für M:O sehr hoch ein und sind sich sicher, dass eine gelungene Sensibilisierung begonnen hat.

#### *Info-Kampagne bei den Museen starten*

Die bisherigen Projekte wie z.B. jenes mit der Sammlung Essl könnten als Referenzprojekte herangezogen werden und einer öffentliche Kampagne dienlich sein. Auch ein newsletter wird als Instrument in Betracht gezogen.

### *Zentrale Ansprechperson : ÖKS*

Der ÖKS wird mit seinen Potenzialen als verantwortlicher und kompetenter Partner betrachtet – selbstverständlich mit der Unterstützung der Ministerien.

Sowohl die Vernetzungsarbeit zwischen Museen und Schulen als auch die technische Abwicklung werden in Verantwortlichkeit des ÖKS gesehen, der als zuverlässiger und kompetenter Partner erlebt wird. Die M:O Website wird dafür als nachhaltiger Ertrag betrachtet, obgleich die SchülerInnen die Schulen zwischenzeitlich verlassen und nicht mehr persönlich an einer Wartung teilhaben.

Als Infodrehscheibe zwischen Museen / Kultureinrichtungen und Schulen wird der ÖKS als hervorragender Partner erachtet. Als unbedingt notwendig wird eine fixe Ansprechperson genannt, die zur Zeit in der Person von Frau Dr. Sirikit Amann gesehen wird. Sie trägt als „stabiles Element“ wesentlich zum Gelingen des Projektes bei.

### *Start up für interessierte LehrerInnen + Museen*

Als „Initialzündung“ wird eine Veranstaltung vorgeschlagen, bei der sich LehrerInnen und MuseumsvertreterInnen „wie auf einer Kontakt-Börse“ begegnen können. Diese Form der Zusammenführung wird als positives Signal an die Öffentlichkeit gewertet und daher als attraktive Plattform – auch und gerade für Museen eingestuft.

### *2 Jahres Rhythmus*

Schlussendlich bringen die DiskussionspartnerInnen rund um die Finanzierungsfrage des Projektes die Idee ein, dass ein 2jähriger Rhythmus eine günstige Lösung sein könnte. Nach Abwicklung eines Projektes, was wie bereits an anderer Stelle konstatiert, nicht unter einem Jahr zu denken sei, wäre eine einjährige Pause ohnehin sinnvoll und nötig; die Anmeldung für ein Folgeprojekt solle aber eingeleitet werden können.

Nicht zuletzt wird das angedachte „Negativszenario“ zur Diskussion gestellt. Diese Variante stößt bei den VertreterInnen jedoch auf wenig Vorstellungsvermögen. Die Vermittlungsaktivitäten des ÖKS werden als unentbehrlich eingestuft, da die Abwicklung eines Projektes im Format von M:O ohne der Zusammenarbeit mit einem koordinierenden Partner nicht handhabbar erscheint.

Mit anderen Worten besteht diesbezüglich die einhellige Meinung, dass das inhaltliche Niveau im Stile der M:O Projekte ohne dieser Unterstützung nicht durchführbar wäre und die „Vermittlung kulturellen Erbes“ ohne der Finanzierungsmöglichkeit durch M:O leiden würde. Es wäre weiters ein großer Verlust für die österreichische Bildungslandschaft zu verbuchen, wie bereits die Fragebogenergebnisse zutage förderten.

In diesem Sinne plädieren alle an der Diskussion Beteiligten für eine Fortsetzung von M:O.

## ANHANG

### MEHRWERT

#### FLIP Chart Protokoll

- Wettbewerb – Öffentlichkeit
- Projektarbeit - Fachkenntnisse (EDV, Projektmanagement)
- Teamwork begreifen – Verbindlichkeiten / Verantwortlichkeiten
  - Umgang mit Konflikten
  - Andere Fähigkeiten/Qualifikationen werden sichtbar
- Auseinandersetzung mit „schulfremden“ Personen
- Vermittlung von technischem know-how
- learning by doing
- langfristige Planung

### NACHHALTIGKEIT

#### FLIP Chart Protokoll

- Projekt- und Zeitmanagement
- Organisation
- Interesse an Arbeit mit neuen Medien
- Interesse am Museum
- Teamarbeit - miteinander arbeiten
- Gender-Aspekt – wertfreies Verwenden von Medien, Hardware, ...
- Stärken/Lernfelder orten, auch unter Belastung
- Museumspotenzial

### ZUKUNFT

#### FLIP Chart Protokoll

- Längerfristige Zeitplanung ermöglichen: Anmeldung für 2005 schon jetzt
- Projektabschluß zu Schulschluß
- Striktes Zeitmanagement
- Hilfestellung von museum online bei der Kontaktaufnahme mit Museen
- Info-Kampagne bei den Museen starten
- Zentrale Ansprechperson beim ÖKS behalten
- Technische Unterstützung
- Startup-Workshop für interessierte LehrerInnen + Museen – „Art Kontaktbörse“ initiieren
- Variante: 2 Jahres Rhythmus