

## **Museum Online**

### **Ein Modell zur kulturellen Bildung im Medienzeitalter**

Die neunziger Jahre des vergangenen Jahrhunderts sind geprägt von der rasanten Entwicklung der sogenannten Neuen Medien. War am Anfang die Rede von einer technischen Revolution, wurde bald offenkundig, dass diese Entwicklung tiefgreifende Veränderungen in Gesellschaft, Kultur und Wirtschaft mit sich bringen würde, am ehesten vergleichbar mit denen, die durch die Erfindung des Buchdruckes unsere Evolution beflügelten. Bemerkenswert ist nach wie vor die Beschleunigung, die uns die Neuen Medien beschert haben: Während die Entwicklung des Buches zum Massenmedium noch mehrere Jahrhunderte brauchte, setzten sich Radio und Fernsehen bereits in wenigen Jahrzehnte durch, die IT-Medien brauchten für ihren Siegeszug jedoch nur wenige Jahre.

Als der erste Hype über die (Anwendungs-)Möglichkeiten der IT-Medien etwas abgeklungen war, stellte sich sehr schnell die Frage nach der Vermittlung der durch diese Medien transportierten „Multimedien“. Ein weiteres Thema in diesem Zusammenhang stellt die Wahrnehmung vermeintlicher Realitäten sowie deren Rezeption dar. Schließlich verleiten Neue Medien tendenziell zum Vergleich von alten und neuen Möglichkeiten. Auf den Bildungsbereich bezogen bedeutet dies, dass Lernen in der Wahrnehmung von Schülern und Lehrern eine (grundlegende) Veränderung erfährt.

### **Projektorientiertes, interdisziplinäres Lernen**

Lernen mit CD-ROMs, Informationssuche im Internet etc. bedarf neben technischen Grundkenntnissen auch (neue) pädagogische Konzepte. Durch den Einsatz Neuer Medien in der Schule wird – wenn auch zumeist unbewusst – projektorientiertem, interdisziplinärem Lernen der Vorzug gegeben. Schließlich hebt die Verwendung von Neuen Medien im Unterricht in gewisser Weise die Grenzen von Fachdisziplinen auf und setzt die Zusammenarbeit unterschiedlicher Unterrichtsfächer voraus. Um dabei allfällige Synergieeffekte nutzen zu können, müssen die einzelnen Fächer inhaltliche aufeinander abgestimmt werden. Diese Entwicklung bringt tendenziell auch eine Veränderung der Unterrichtsmethoden mit sich, etwa die Stärkung von fächerübergreifendem Unterricht oder den Ausbau von Kompetenzen seitens der Schüler und Lehrer. Es bedarf aber auch eines neuen Selbstverständnisses des Unterrichtenden. Es heißt für ihn, seinen Schülern Freiräume

zu gewähren, die er nicht bis zum Letzten kontrollieren und abprüfen kann. Unterrichten und Lernen mit Neuen Medien ist also kein linearer Vorgang zu verstehen. Wer vor hat, die Neuen Medien wie ein digitalisiertes Schulbuch zu benutzen, sollte besser die Finger davon lassen.

### **Erweiterter Bildungsansatz**

Neben einem erweiterten Bildungsansatz mit fächerübergreifendem Lernen, kann der Einsatz von Neuen Medien (im Unterricht) auch die inhaltliche mit der ästhetischen Dimension verknüpfen. Hier kommt die kulturelle Bildung zum Tragen, die als (notwendige) Ergänzung zu den technischen Möglichkeiten eine wesentliche Funktion erfüllt. Prof. Dr. Karl-Josef Pazzini von der Universität Hamburg benennt in seiner Studie zur „Kulturellen Bildung im Medienzeitalter“ die Chancen, die kulturelle Bildung im Umgang mit Multimedia bietet, wie folgt:

- „Erkennen und Entwickeln neuer Ausdrucksformen, auch in der interaktiven Kommunikation als künstlerisch-kreativen Prozess mit offenem Ausgang.
- Konstruktionen von Wirklichkeiten: Spiel mit realen und virtuellen Erscheinungsformen.
- Verhältnis bzw. Zusammenspiel und produktive Synthese von computertechnischen Möglichkeiten und bisherigen Ausdrucksformen.“

Seine Expertise mündet u.a. in der Forderung nach veränderten institutionellen Kooperationsformen bei der Entwicklung neuer Formen der Kunstvermittlung und schlägt eine Vernetzung von Museen, Galerien, Theatern und Bibliotheken mit Schulen vor, begleitet von entsprechenden Fortbildungsmaßnahmen. Genau an dieser Schnittstelle setzt MUSEUM ONLINE an, das vom BMBWK (Abt.III/20) initiiert wurde. Als das Projekt 1995 startete, war es als Pilotversuch zwischen einer Handvoll Schulen und der Österreichischen Galerie Belvedere in Wien konzipiert.

### **Neue Formen der Kunstvermittlung**

Idee von MUSEUM ONLINE ist es, die Zusammenarbeit zwischen Museen und Schule unter Einsatz innovativer Technologien zu fördern. Die Nutzung neuer Kommunikations- und Informationstechnologien stellt dabei einen wesentlichen Bestandteil des Projekts dar. Die in

diesem Kontext entstehenden digitalen Projektbeiträge werden im Rahmen einer Website unter [www.museumonline.at](http://www.museumonline.at) dokumentiert und fördern u.a. eine aktive Auseinandersetzung mit der Museumslandschaft durch und für Jugendliche.

Seit 1995 haben bei MUSEUM ONLINE über 300 Schulen aus dem gesamten Bundesgebiet mit deren Partnerschulen sowie Museen, Kunst- und Kulturinstitutionen aus dem In- und Ausland teilgenommen. Fünf Jahre später hat sich MUSEUM ONLINE somit als lebendige Plattform in der Auseinandersetzung zwischen Museen, Schule und einem jugendlichen Blick auf unser kulturelles Erbe erfolgreich etabliert.

Die Projektteilnehmer arbeiten seit dem ersten Durchlauf von MUSEUM ONLINE unter der Prämisse, dass das Web keine regionalen und nationalen Grenzen kennt. Aus diesem Grund sind sämtliche Projektwebsites mindestens zweisprachig abrufbar.

MUSEUM ONLINE sollte nicht nur Informatiker ansprechen, sondern in seiner Ausrichtung auf kulturelle und künstlerische Inhalte vor allem Lehrer der musischen Fächer motivieren, Möglichkeiten der Neuen Medien zur Verschmelzung von Inhalt, Technik und Ästhetik zu nutzen und experimentelle, neue, zeitgemäße Zugänge zur Vermittlung von kulturellem Erbe zu erkunden.

Damit zwischen dem Anspruch, den die Projektbetreiber BMBWK und ÖKS haben, und der realen Projektsituation kein Gap entsteht, werden Hilfestellungen angeboten: Zur Verschränkung von Inhalt und Form mit den Möglichkeiten der Neuen Medien veranstalten die Projektverantwortlichen Seminare, an denen Lehrer, Museumsverantwortliche sowie Schüler teilnehmen. In kleinen gemischten Teams werden Erfahrungen, Wissen und technische Hilfestellungen weitergegeben. Als Fachreferenten fungieren Medienkünstler, Lehrer aus vergangenen MUSEUM ONLINE Projekten sowie Schüler, die über besondere technische Kenntnisse verfügen. Im Rahmen dieser Seminare werden zusätzlich auch Kenntnisse über Projektabwicklung und Teamführung vermittelt. MUSEUM ONLINE zeichnet sich damit nicht nur durch überregionale, fächer- und schultypenübergreifende Seminare aus, sondern bietet den Teilnehmern auch konkrete Hilfestellungen direkt vor Ort an der Schule. Dabei diskutieren Fachreferenten und Künstler

gemeinsam mit den Schülern und den Lehrern und entwickeln adäquate Lösungsansätze.

### **Begleitende Projektbetreuung**

Diese begleitende Projektbetreuung unterscheidet MUSEUM ONLINE von den meisten anderen Internet-Wettbewerben, zumal sich MUSEUM ONLINE in seiner ursprünglichen Konzeption gar nicht als klassischer Wettbewerb verstanden hat. Erst auf Wunsch der Teilnehmer nach einer Wertung (Wo stehen wir? Welchen Platz haben wir belegt?) wurden Regionaljurien, Hauptjury und Preisträger in das Projekt integriert.

Die Themen, denen sich die Jugendlichen annehmen, sind vielfältig: Ein Wiener BG erarbeitete gemeinsam mit dem Völkerkundemuseum Wien eine Website zum Thema „Straßenkinder“. Schüler eines Wiener SPZ erkundeten zusammen mit dem Historischen Museum der Stadt Wien die „Wiener Stadtgeschichten“ und stellten ihre Erlebnisse vor. Eine Arbeit, die weit über das schulische Umfeld hinausgeht, recherchierte ein Bregenzer Bundesgymnasium. Die Schüler sammelten Daten von Schriftstellern und bildenden Künstlern, die in Vorarlberg leben, und stellten sie online zur Verfügung. Ihr Anliegen ist es, die künstlerische Landschaft in Vorarlberg einer breiteren Öffentlichkeit vorzustellen. Erarbeitet wurde die Website in Bildnerischer Erziehung, Deutsch und Informatik, sowohl in Teams (Texterstellung) als auch arbeitsteilig (Recherche). Die Schüler verstehen ihre Arbeit als „Work in Progress“, da diese Datenbank ständig erweitert werden soll. In der Projektdokumentation schreibt der betreuende Projektlehrer: „Den Schülern bot sich jedenfalls die Gelegenheit die Vorarlberger Kunstszene näher kennen zulernen und persönlichen Kontakt zu den Künstlern aufzunehmen. Als problematisch erwies sich die lange Dauer des Projektes. Die Art des Projektes verlangte einen langen Atem von Schülern und Lehrern. Wichtig war daher für die Schüler die offizielle und öffentliche Präsentation des Projektes. Dadurch ergab sich zum Abschluss nochmals eine positive Identifikationsmöglichkeit mit dem Geleisteten.“

### **Breite Resonanz**

Trotz der Bedenken, dass Volksschulen prinzipiell nicht über die notwendigen technischen Voraussetzungen verfügen, gibt es seit einigen Jahren immer mehr Volksschulen, die sich kontinuierlich an MUSEUM ONLINE beteiligen. Gerade in dieser Altersgruppe findet man eine breite Resonanz in der Aufbereitung des regionalen kulturellen Erbes. So

dokumentierte die Volksschule Untermieming in Tirol die Baugeschichte ihres 75 Meter hohen Bauwerkes: das kleine Dorf, der große Turm und die Phantasie der Kinder, wie der Turm entstanden sein könnte, gepaart mit Lehrausgängen mit Architekten, Förstern, und Museumsarchivaren. Der Titel lautet „Auf dem Weg zur Spitze – 75 Meter hohe Geschichte“. Die Website wird in diesem Projekt zum zentralen Ort der Dokumentation. In der kleinen Gemeinde Ramingstein sind überdurchschnittlich viele Künstler und kunsthandwerklich Tätige beheimatet. Die Volksschüler portraitierten die ortsansässigen Künstler und gestalteten die Website „Im Dorf der Künstler“. Diese Dokumentation wurde dann auch in der Gemeindebücherei gezeigt. Beiden Projekten ist neben dem kreativen Lernen eines gemeinsam: Die Bewohner des Dorfes wurden in die Arbeit miteinbezogen, die Schüler fungierten als Mittler zwischen neuen (virtuellen) und alten (realen) Formen der Projektpräsentation.

### **Haptische und virtuelle Welt**

Die Hauptschüler von Golling dokumentierten nicht nur die „Kleindenkmäler“ ihres Heimatortes wie Kapellen, Marterl, Bildstöcke, Brunnen, Flurkreuze, Fassaden- und Giebelfiguren, Skulpturen, Straßendenkmäler, Gedenksteine und -tafeln, Tore, sondern renovierten auch unter Anleitung von Fachleuten eine kleine Kapelle. Diese Mischung aus haptischer und virtueller Welt zeichnen viele Beiträge von MUSEUM ONLINE aus. Die Synthese von computertechnischen Möglichkeiten und bisherigen Ausdrucksformen gelingt den jungen Medienfreaks dort besonders gut, wo sie Anknüpfungspunkte an ihre eigenen Lebensumstände haben. Sei es, dass sie virtuelle Galerien schaffen, um ihre computergenerierten Werke zu promoten, wie es das Sozialpädagogische Zentrum Unterweissenbach erfolgreich macht: Die schwerstbehinderten Kinder nehmen sich Bilder der „Großen Meister“ zum Vorbild und malen sie nach, verfremden sie und drücken dadurch ihre Sichtweise auf die Bilder ihrer „Vorbilder“ aus. Sei es, dass Jugendliche Antworten auf die Frage suchen: was machen Museen für Jugendliche? Eine Lösung ist der Culture4youth-Club, den die Schülerinnen der BHAK Grazbachgasse dem Joaneum verordnete. Oder die Schule wird zur Außenstelle des Museums, so geschehen bei der HBLA Ursprung, die gemeinsam mit dem Haus der Natur an einem Gentechnikprojekt forschten und die wissenschaftlichen Daten in Form eines Computerspiels aufarbeiteten.

## **Künstlerisch-kreativer Prozess mit offenem Ausgang**

MUSEUM ONLINE hat sich in den vergangenen fünf Jahren von einem kleinen regionalen Projekt zu einem bundesweiten und grenzüberschreitenden Projekt entwickelt. Ob die Schulen nun ihre unmittelbare Umgebung erforschen und im Web dokumentieren oder mit Schulen im Ausland zusammenarbeiten, eines ist all diesen Arbeiten gemeinsam: das Erkennen und Entwickeln neuer Ausdrucksformen, die interaktive Kommunikation zwischen Schule und „Außenwelt“ und das Einlassen auf einen künstlerisch-kreativen Prozess mit offenem Ausgang.

Alle Projektarbeiten und eine ausführliche Dokumentation von MUSEUM ONLINE finden Sie unter  
**[www.museumonline.at](http://www.museumonline.at)**

Autor:

Sirikit M. Amann, Dr.

Leiterin des Bereiches Multimedia im Österreichischen Kultur-Service

Zuständig für Konzeptentwicklung und Implementierung von Multimediaprojekten in Schulen.

Z.B. Computer und Spiele, Press button to continue, LogIN, Geschichten für das digitale Lagerfeuer, MUSEUM ONLINE; Jurymitglied Prix Ars Electronica/u19

Literatur:

Wiener Zeitung, Beilage Computer 3/2000: IT-Thema Internet Schulprojekt MUSEUM ONLINE. Diese Beilage erhalten Sie im BMBWK, Abt.III/20, Minoritenplatz 5, 1010 Wien

Kulturelle Bildung im Medienzeitalter, Gutachten zum Programm von Prof. Dr. Karl-Josef Pazzini, Universität Hamburg, Materialien zur Bildungsplanung und zur Forschungsförderung, Heft 77

Matthias Opitz: Internet im Museum - Museum im Internet. Möglichkeiten und Grenzen. In: Jahrbuch für Volkskunde und Museologie, hrsg. von Hartmut Prasch, Spittal/Drau, 13. Jahrgang (1999/2000), S. 97-105

Medienimpulse, Heft Nummer 21, Neue Medien und Pädagogik, Sept.97, Sirikit M. Amann: Technik ist nicht alles, Hrsg. BMUK

Sirikit M. Amann und Gerhardt Ordnung, Medien+Erziehung, Forschung & Praxis, 41. Jahrgang, Nr.4, August 1997, Verlag KoPäd München

