

ALLES IMMER SMART

KULTURELLE BILDUNG,
DIGITALISIERUNG, SCHULE

Position des Rates für Kulturelle Bildung zur Digitalisierung

→ **Digitalisierung als kultureller Prozess**

Häufig wird die Digitalisierung als ein lediglich durch die neuen Informationstechnologien (IT) und ihre Weiterentwicklung bestimmter Prozess betrachtet. Aber diese Sichtweise greift viel zu kurz. Denn die Digitalisierung ist ein Produkt der menschlichen Kultur. Als solches berührt sie die Lebensweisen und die Wahrnehmungs- und Gestaltungsformen, die die menschliche Praxis bestimmen, fundamental. Man kann die Digitalisierung weder hinreichend erklären noch verstehen, wenn man diese kulturelle Dimension nicht berücksichtigt. Das gilt allgemein, da die Digitalisierung die gesellschaftlichen und kulturellen Grundlagen des individuellen und des gesellschaftlichen Lebens in allen Feldern erheblich verändert. Aber es gilt in besonderer Weise auch für die ästhetisch-künstlerischen Bereiche. Denn die Digitalisierung eröffnet den Raum für neue Wahrnehmungs-, Darstellungs-, Auftritts-, Kommunikations- und Gestaltungsformen, die auf verschiedenste Weise ästhetisch-künstlerisch genutzt werden können.

→ **Digitalisierung muss mehr als technische Ausstattung sein**

Digitale Medien können den Unterricht in vielen Fächern anschaulich, praxisorientiert und aktivierend gestalten. Die Potenziale der Digitalisierung entfalten sich aber erst im sozialen und kulturellen Umgang mit den Medien. Es geht darum, den digitalen Medien einen pädagogischen Sinn zu verleihen.

→ **Es gibt Wahlmöglichkeiten**

Die Digitalisierung muss nicht ausschließlich über Smartphones oder Tablets Eingang in den Unterricht finden. Schulen und Lehrende haben Wahlmöglichkeiten, wie sie den digitalen Wandel

gestalten und wie sie für Probleme und Potenziale der Digitalisierung sensibilisieren. Es sind und bleiben pädagogische Entscheidungen, was gebraucht wird und was nicht, wie das Angebot und die technische Ausstattung gestaltet werden sollen. Dass in der Schule der Primat der Pädagogik gilt, muss weiterhin selbstverständlich bleiben.

→ **Kulturelle Bildung nimmt eine Schlüssel-funktion ein**

Kulturelle Bildung eröffnet ästhetische Erfahrungen und ermöglicht differenziertes Hören und Sehen, sinnliche Erfahrungen und ein co-kreatives Miteinander. So können Grenzen und Möglichkeiten der digitalen Grammatik aufgezeigt und ein Bewusstsein dafür geschaffen werden, was digitalisierbar ist und was nicht. Mit Blick auf die Arbeitswelt, die sich im Zuge des digitalen Wandels radikal verändert, sind gerade die ästhetisch-kreativen Fähigkeiten von zentraler Bedeutung. Digitalisierung kann die Grundlagen der Welt Erfahrung zwar erweitern, aber nicht ersetzen. Vielmehr bedarf es der Kulturellen Bildung, da sie verdeutlicht, was die Welt jenseits ihrer Darstellung in den Binärziffern 1 und 0 ausmacht.

→ **Den digitalen Wandel gestalten – und zwar jetzt**

Die ‚alte‘ Welt lässt sich in der Schule nicht dadurch bewahren, dass vorrangig analogen Vermittlungsformen Kultureller Bildung der Vorzug gegeben wird. Dafür sind unsere Alltagswelten bereits zu sehr von der Digitalisierung durchdrungen. Pädagogisch und politisch geht es daher darum, den digitalen Wandel jetzt gemeinsam zu gestalten. Kulturelle Bildung hat dabei und dafür eine entscheidende Bedeutung.

**IMPULSE UND
EMPFEHLUNGEN
FÜR SCHULE UND
POLITIK**

Digitalisierung mit Kultureller Bildung

Der digitale Wandel kommt in der Schule nur schleppend voran. Zudem ist die Debatte auf Ausstattungs- und Technikfragen verengt. Dass Digitalisierung vor allem auch ein kultureller Prozess ist, findet noch zu wenig Beachtung. Dabei besteht gerade darin ein großes Potenzial für die Schulen, dass sie das Interesse an den sinnlichen Phänomenen der Digitalisierung wecken und die Schülerinnen und Schüler auf die Zukunft in einer von der Digitalisierung geprägten Gesellschaft vorbereiten. Denn gerade im Bereich der Kulturellen Bildung, bei auf Kreativität hin angelegten Kulturangeboten mit Theater, Tanz und Videos, entwickeln Kinder und Jugendliche Freude und Interesse am Thema „Digitalisierung“.

Wollen sie selbst beispielsweise auf YouTube® aktiv sein, oder später in der Kreativwirtschaft oder den MINT-Bereichen arbeiten – auch hier geht es um neue Ästhetiken, Kulturen und Lebensentwürfe –, so benötigen Jugendliche sinnliche Erfahrungen mit kulturellen und ästhetischen Inszenierungs- und Gestaltungsprozessen, die durch kulturelle Bildungsangebote traditionell erschlossen werden.

Die Denkschrift gibt im Folgenden Anregungen, wie in der Schule mit Hilfe Kultureller Bildung bereichernde, substanzielle Erfahrungen unter den Bedingungen der Digitalisierung ermöglicht werden können. Darüber hinaus zeigt die Publikation Wege für die Angebotsentwicklung auf und weist auf Kooperationsmöglichkeiten hin.

Den digitalen Wandel an Schulen zu gestalten, das ist eine politische, administrative, ökonomische, pädagogische und eben auch kulturelle Aufgabe. Ohne durchdachte Angebote und Konzepte wird dort nichts wirklich Neues entstehen. Dringend benötigt werden deshalb konkrete Ideen, die über den Erwerb allgemeiner Kompetenzen hinausweisen.

Es ist an den Ländern und Kommunen, dafür die richtigen Rahmenbedingungen zu schaffen, auch mit Hilfe des Bundes. Um hier Konzepte und Angebote zu entwickeln, braucht es Initiativen von Pädagoginnen und Pädagogen, von Digitalexpertinnen und Digitalexperten, dazu braucht es aber auch die Ideen und Strategien von Künstlerinnen und Künstlern. Gerade sie haben Erfahrungen im Umgang mit den Sinnen und der Entfaltung von Kreativität, die für den Aufbau kurz- und langfristiger Entwicklungsperspektiven unverzichtbar sind.

Immerhin besteht in einem Einigkeit bei allen Beteiligten: Die Schulen haben den Bildungsauftrag, die Kinder und Jugendlichen auf das Leben in einer Gesellschaft im digitalen Wandel vorzubereiten. Die Schulen dürfen mit dieser Aufgabe nicht alleingelassen werden, insbesondere vor dem Hintergrund sehr unterschiedlicher finanzieller und personeller Voraussetzungen. Deshalb möchte der Rat für Kulturelle Bildung die Schulen, Länder und Kommunen bei diesem Vorhaben mit Impulsen für die Angebotsentwicklung

unterstützen. Angesichts des Umstandes, dass der „DigitalPakt Schule“ des Bundes eine Reihe ungelöster Umsetzungsprobleme mit sich bringt, sollte die Gelegenheit ergriffen werden, über erforderliche Investitionen in Qualifizierungsbedarfe sowie in Angebotsentwicklungen zur Digitalisierung zu debattieren. Denn gerade im Hinblick auf die sinnlichen Bedingungen der Digitalisierung sind alle Lehrerinnen und Lehrer mit den Sparten Kultureller Bildung vertraut zu machen. Dann kann Entscheidendes zum Aufbau einer Kultur der Digitalität in der Schule beigetragen werden. In diesem Sinne gibt der Rat für Kulturelle Bildung die folgenden Empfehlungen – für die Schulen und für die Politik.

Sechs Impulse für die Praxis zur digitalen Angebotsentwicklung in der Schule

Wenn man den Primat der Pädagogik ernst nimmt, dann muss auch in und von den Schulen entschieden werden, welche digitalen Formen und Angebote sinnvoll sind – sie müssen sich das holen können, was sie brauchen. Umgekehrt heißt das aber auch, dass es keinen Sinn macht, von außen oder oben irgendetwas in die Schulen hineinzudrücken. Grundsätzlich kann die Digitalisierung in den Schulen nach Ansicht des Rates für Kulturelle Bildung nur dem Pull-Prinzip folgen, keineswegs einer Push-Logik. Der Vorrang der Pädagogik führt konsequent zum Pull- statt Push-Prinzip.

Konkret heißt das, dass die Frage nach dem pädagogisch sinnvollen Angebot immer Vorrang haben muss vor der Frage nach der dafür benötigten Ausstattung. Digitale Medien sollten jedenfalls nicht in die Schule gedrückt werden. Im Gegenteil: Die Schule soll sich die Techniken heranziehen, die sie benötigt, um ihrem Bildungsauftrag gemäß ihrem pädagogischen Programm gerecht zu werden.

Der folgende Katalog richtet sich an Schulleitungen, an Lehrerinnen und Lehrer, an das außerschulische Personal, an die Szene der Kulturellen Bildung, an die kommunalen Verwaltungen sowie an die zuständigen Ministerien der Länder. Der Katalog hat zum Ziel, als Anregung für die Erstellung von digitalen Konzepten sowie zur Angebots- und Unterrichtsentwicklung zu dienen. Wer die Digitalisierung als kulturellen Prozess versteht und sich auf die Potenziale Kultureller Bildung einlässt, wird vielfältige Gestaltungsmöglichkeiten jenseits technischer Determinanten entdecken. Dabei geht es pädagogisch vor allem um die Förderung von Wahrnehmungs- und Gestaltungsfähigkeiten als Grundlage aller Bildungsprozesse im Allgemeinen und als Grundlage und Gegenstand kulturell-ästhetischer Bildungsprozesse im Besonderen.

1 Die sinnliche Wahrnehmung schärfen

In der Schule spielen das unmittelbare Miteinander, die Leiblichkeit und die an den Leib gebundene Individualität jedes einzelnen Menschen¹ eine zentrale Rolle – auch und gerade im Zuge der Digitalisierung. Die Entfaltung der Leiblichkeit schließt dabei die sinnliche Wahrnehmungsfähigkeit mit ein. Vor diesem Hintergrund gilt es, die Schärfung der Sinne nicht aus dem Blickfeld zu verlieren. Differenziertes Hören und Sehen ist insofern von Bedeutung, als unsere Wahrnehmungsfähigkeit von der Digitalisierung herausgefordert wird. Denn die digitalen Bilder, Videos, Sounds und Töne liegen in einer derart offenen Form vor, dass sie sich im Positiven wie Negativen zur Neuinterpretation oder Manipulation eignen. Die Schärfung der Sinne ist in diesem Zusammenhang unverzichtbar. Kulturelle Bildung „ist ein besonders geeigneter Weg zur Entwicklung der menschlichen Sinne; sie trägt damit entscheidend zur Wahrnehmungs- und Gestaltungsfähigkeit bei: Differenzierte Formen des Hörens lernen Menschen durch Musik, differenzierte Formen des Sehens durch Bilder, differenzierte Formen der Bewegung durch Tanzen.“² Und so bietet gerade Kulturelle Bildung die Möglichkeit, Texte, Bilder, Töne und Nachrichten zu hinterfragen und so einen kompetenten, selbstbestimmten und kritischen Umgang mit digitalen Medien zu lernen.

2 Reflexion der Wahrnehmung fördern

Weiterhin ist die digitale Welt dadurch gekennzeichnet, dass viele Dinge in Erscheinung treten, aber vieles zugleich im Verborgenen bleibt. Das, was sichtbar wird, sind die Gegenstände, Verweise und das Medium selbst. Das, was sich entzieht, sind die verborgenen Strukturen und Entscheidungen der digitalen Welt.³ Was im Alltag eher selten reflektiert wird, kann Kulturelle Bildung erfahrbar machen: Sie kann für die Art der Wahrnehmung sensibilisieren, kann dafür Aufmerksamkeit schaffen, wie wir etwas wahrnehmen und wie Texte, Bilder, Töne und Bewegungen generiert werden. Unterschiedliche Wirklichkeiten zu konstruieren, wahrzunehmen und nebeneinander bestehen zu lassen, gehört zum Kern ästhetischer Artikulations- und Rezeptionsprozesse – auch in der digitalen Welt. Denn Bildung geschieht auch unter Bedingungen der Digitalisierung nur im Wechselspiel zwischen Ich und Welt, zwischen Wahrnehmung und Gestaltung, neuer Wahrnehmung und neuer Gestaltung.

3 Erlebnisse im digitalen Erfahrungsraum ermöglichen

Für den digitalen Wandel der Schulen ist es von Bedeutung, dass sich der digitale Erfahrungsraum enorm ausgeweitet hat. Video- und Fotoplattformen gelten als digitale Kulturorte, die als Leitmedium für die Jugendlichen

fungieren. Auf ihren Kanälen und Plattformen wurden Remixes, Samples und Mash-ups als digitale Kultur derart etabliert, dass sich die Bedingungen künstlerischer Produktion und Rezeption fundamental verändert haben. Das ist insofern bemerkenswert, als für die audiovisuelle Form der Wissensvermittlung auch Co-Kreative und Produzentinnen und Produzenten benötigt werden, die im Bereich der ästhetischen Gestaltung notwendigerweise qualifiziert sein müssen. Darüber hinaus zeichnen sich Plattformen, wie YouTube®, durch einen hohen Anteil selbstorganisierter Lernformen aus. Weitere Potenziale des digitalen Erlebnisraumes werden durch die Audiovisualisierung von Wissen eröffnet. Diese Formen autodidaktischer Bildung gehören längst zum außerschulischen Alltagsleben von Schülerinnen und Schülern.

Aber der audiovisuelle Nachvollzug als spezifische Form der Wissensaufbereitung berührt auch die schulischen Vermittlungs- und Aneignungsformen grundlegend. Schülerinnen und Schüler können sich den Unterrichtsinhalten auf neuen Wegen nähern, diese mit Mitschülerinnen und Mitschülern teilen und zusätzliche (ästhetische) Erfahrungen machen.

Der Architektur römischer Bäder kann durch Betrachtung von 3-D-Rekonstruktionen nachgespürt werden. Schülerinnen und Schüler können mit VR-Brillen das Sonnensystem erkunden und durch die Ringe des Saturn fliegen oder mit Hilfe von digitalen Methoden der AR physische Orte und ihre Klänge beziehungsweise spezifischen Soundscapes im Wandel der Zeiten erleben. Sprachassistenten vermitteln das literarische Werk in der Muttersprache der Autorin oder des Autors. Der schulische Einsatz von audiovisuellen Vermittlungsformaten ist unterstützenswert.

Nun können die digitalen Erfahrungsräume nicht allein von den Schulen bereitgestellt werden. Hier bestehen Chancen in der Zusammenarbeit mit Kultureinrichtungen. Durch das Förderprogramm „Kultur Digital“⁴ der Kulturstiftung des Bundes entstehen in den nächsten Jahren weitere, neue digitale Vermittlungsformate. Aber auch heute schon gibt es anregende Angebote der Kulturverwaltung und -einrichtungen. Ein paar Beispiele:

- *Hinter den Medienbussen der Städte Hannover⁵ oder Düsseldorf⁶ verbergen sich mobile digitale Studios, in denen Schnittstellen für die Film-, Video- und Soundbearbeitung vorhanden sind. Hier können Hörspiele, Trickfilme, Computer-Comics oder Videoprojekte entstehen. Die Medienbusse suchen Schulen in allen Stadtgebieten auf und erreichen die Kinder und Jugendlichen dort, wo sie leben und ihre Freizeit verbringen.*

- *Eine Vielzahl Öffentlicher Bibliotheken bietet ein breites Spektrum digitaler Kulturangebote an. Das reicht von Makerspaces, Schmuckworkshops mit dem 3-D-Drucker bis zu Gaming-Wettbewerben oder Buch-Rallyes mit Argumented Reality.⁷*

- Auf der UZWEI, der zweiten Etage des Dortmunder U, können Schülerinnen und Schüler in den Sommerferien ihr eigenes Computerspiel kreieren, mit eigenen Spielfiguren, eigenen Grafiken und eigener Programmierung.⁸
- Im BÄMlab, der Mit-Mach-Werkstatt des Zentrums für Kunst und Medien in Karlsruhe, bauen Kinder und Jugendliche mit Lötkolben und Platinen kleine Theremins (Synthesizer), die Bewegungen in Klänge umsetzen.⁹
- Das Creative Lab der Kunsthalle Mannheim lädt zur Erkundung der Skulpturensammlung mit experimentellen multimedialen Darstellungsformen ein (VR, AR und 3-D-Modelle).¹⁰

4 Erfahrungen mit digitaler Materialität machen

Die Digitalisierung bringt nicht nur neue Raumerfahrungen, sondern auch spezifische Stoffe, Kulturprodukte, Praktiken und Ästhetiken hervor. Es ist die digitale Materialität, die weitreichende und neuartige Gestaltungsmöglichkeiten für die Schule bereithält. Bei der Produktion von und im Umgang mit digitaler Materialität sind zwei Herangehensweisen zu beachten: Zum einen entsteht neues Material, wenn mit Programmen, mit digitalen Geräten, wie 3-D-Druckern, DJ-Konsolen (z. B. dem Midi Fighter 64), Platinen (z. B. der Calliope) oder Design-Tablets, künstlerische Produktionsprozesse befördert werden. Hierzu zählen auch prothetische Technologien, die durch die Erweiterung von Körpern und Sinnen die Produktion digitaler Materialität begünstigen. Darüber hinaus eröffnen Softwareprogramme, wie „Tilt Brush™“, in der VR mit 3-D-Zeichnungen und Malereien neuartige Materialitäten.

Zum anderen befördert die Digitalisierung einen veränderten Umgang mit den vorhandenen Bildern, Songs und Filmen. Diese werden als Vorrat, Rohstoff und eben digitales Material¹¹ betrachtet. Denn dieser audiovisuelle Rohstoff liegt in einer hochgradig offenen, manipulierbaren Form des Digitalen vor und ist prädestiniert für Reproduktionen, Dekontextualisierungen, Remixes und Mash-ups, kurz: für ästhetische Umdeutungen.¹² Kreative Programme und Software ermöglichen es, Videocollagen zu erstellen und sich in Musikvideos, fremde Welten oder Mikrokosmen in Szene zu setzen.

Die digitalen Medien, mittels derer Bilder, Töne, Filme und Texte hergestellt und bearbeitet werden können, eröffnen Schulen daher vollkommen neue Handlungs- und Gestaltungsmöglichkeiten. Die Freude am ‚digitalen Basteln‘ kann insbesondere in den künstlerischen Fächern und Bereichen der Schule oder in den außerschulischen Kooperationen mit Kulturinstitutionen gefördert werden.

5 Neue Wege der Vermittlung beschreiten

Die neuen Formen der Wissensverbreitung und -aufbereitung gehören zu den Erfolgsgeschichten der Digitalisierung. Die Bedeutung von Tutorials, MOOCs¹³ und SPOCs¹⁴ als Lern-Repository für gemeinsame und selbstorganisierte Lernprozesse wird weiter zunehmen. Das Potenzial der Digitalisierung entfaltet sich dabei insbesondere in Form von konziser Wissensaufbereitung. Erklärvideos, Tutorials oder Digitalials¹⁵ weisen eine große Spannweite auf. Sie zeichnen sich zum einen dadurch aus, dass sie eher voraussetzungslos und niederschwellig sind. Zum anderen bieten sie facettenreiche Einblicke und vermitteln Grundwissen sowie tiefer gehende Informationen zu spezifischen Themen an. Gleichwohl gilt auch hier: Nachhaltiges Lernen setzt im digitalen Zeitalter nach wie vor Selbststeuerungskompetenz der Lernenden voraus. Gemeinsam ist diesen Videos, dass der Nutzer eine Auswahl hinsichtlich der Lehrperson, der Zeit, des Orts, der Dauer und der Wiederholung treffen kann. Berücksichtigt die Schule diese Entwicklung, kann die Schule diese neue Art der Suchbewegungen und kulturellen Praktiken aufnehmen und die veränderten Lerngewohnheiten in die schulische Praxis integrieren. Die Schule kann zudem ihre Bedeutung in den Aufgabenbereichen „Medienbildung“, „Informationsbewertung“ und „Urteilsfähigkeit“ hervorheben, denn die Angebote und Suchoptionen im Netz sind nicht immer frei von kommerziellen Interessen.

6 Mit Verknüpfungen Aha-Erlebnisse schaffen

Die Digitalisierung ermöglicht das Auswählen, Zusammenführen und die Bearbeitung von bestehenden Bildern und Klängen zu neuen Sinn- und Handlungszusammenhängen. Das ist zu einer grundlegenden Kulturaktivität vieler Kinder und Jugendlicher geworden. Kulturelle Bildung kann und muss dazu beitragen, diese Produktionsform der Remixe, der Collagen und der hochgradig offenen, manipulierbaren Formen der digitalen Reproduktion und Dekontextualisierung sowohl zu fördern als auch zu hinterfragen. Die virtuellen Räume eignen sich idealerweise dafür, das Sehen zu schulen und eine assoziative Kunstbetrachtung zu fördern. Ganz im Sinne des Bilder-Kosmologen Aby Warburg können Referenzen und Nachbarschaften entdeckt und entwickelt werden, die in den ‚realen‘ Kultureinrichtungen – nicht zuletzt aufgrund von räumlichen Begrenzungen und Entfernungen – undenkbar wären. In der digitalen Welt wird anschaulich, inwiefern thematische und strukturelle Verwandtschaften in den Künsten über die Jahrhunderte, Stile und Länder hinweg bestehen, die bisher in Schulbüchern, allein des zweidimensionalen Mediums, wegen häufig vereinfachend als lineare Zusammenhänge veranschaulicht werden. Auch die „Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen“¹⁶ kann hier in schöner Deutlichkeit veranschaulicht werden. Die durch die Digitalisierung bedingte Referenzialität und die dadurch entstandene Vernetzung enthält partizipative Elemente und begreift die Schülerinnen und Schüler als Co-Produzenten. Das ermöglicht dann auch neue kulturelle Aneignungsformen.

Drei Empfehlungen an die Politik für den digitalen Wandel an Schulen

Die Digitalisierung berührt die Schule in ihrem Selbstverständnis. Der digitale Wandel erfordert einen langfristig wirksamen Schulentwicklungsprozess. Dass in der Schule der Primat der Pädagogik gelten muss, sollte dabei selbstverständlich sein. Es geht darum, allen Schülerinnen und Schülern unter den Bedingungen von Digitalisierung in bestmöglicher Qualität Zugänge zur Bildung im Allgemeinen und zur Kulturellen Bildung im Besonderen zu eröffnen, um ihnen gesellschaftliche Teilhabe zu ermöglichen.

Dieser Anspruch ist folgenreich. Im Hinblick auf die Schulentwicklung müssen schwierige Fragen der inhaltlichen, organisatorischen, technischen und personellen Infrastruktur beantwortet werden und nicht zuletzt das Aktualisierungsproblem gelöst werden. Aber auch die räumliche und soziale Infrastruktur bedürfen der Weiterentwicklung, um den neuen Bildungsprozessen gerecht werden zu können. Die Schule wird indessen nur dann adäquate Antworten auf die Herausforderungen finden können, wenn sie sich selbst grundlegend als kulturellen Ort und Ort der Kulturvermittlung versteht. Die Digitalisierung als kulturellen Prozess zu verstehen, bietet hier hervorragende – bislang eher nur sporadisch genutzte – Möglichkeiten für die kulturelle Schulentwicklung. Dass die künstlerischen Fächer und Bereiche sowohl im unterrichtlichen wie auch im Arbeitsgemeinschafts- und im Ganztagsbereich in besonderer Weise gestärkt werden müssen, ergibt sich allein schon aus der durch die Digitalisierung wachsenden Bedeutung der ästhetischen Kompetenzen. Dass man für eine solche Schulentwicklung intensiv und nachhaltig in die Aus- und Fortbildung von Schulleiterinnen und Schulleitern, Lehrerinnen und Lehrern und allen im offenen Ganztagsbereich pädagogisch Tätigen investieren muss, liegt in der Natur der Sache.

Selbstverständlich brauchen Schulen dazu auch eine verlässliche Ausstattung mit Hardware und Software sowie eine exzellente Netzanbindung. Dazu sind gegenwärtig mindestens zeitgemäße Breitbandanschlüsse und öffentliches WLAN erforderlich. Darüber hinaus sind jedoch die Fragen, welche digitalen Geräte und Medien die Schule benötigt und wie die Logiken der Digitalisierung erfahrbar gemacht werden, nur pädagogisch zu beantworten. Die pädagogische Erfahrung der Lehrerinnen und Lehrer und die pädagogische Begründung der Bedarfe haben hier strikten Vorrang: pull statt push. Die Perspektive muss von der Schule und ihrem pädagogischen Auftrag ausgehen – dies ist die grundlegende Voraussetzung für die Qualität und das Gelingen von Digitalisierung in den Schulen. Der Rat für Kulturelle Bildung gibt dazu drei Empfehlungen:

1 Die Kulturelle Bildung stärken: sie etabliert eine Kultur der Digitalität

Die Schule steht vor der Aufgabe, für die Schülerinnen und Schüler zukunftsfähige und zeitgemäße Bildungsangebote unter den Bedingungen der Digitalisierung zu gestalten – sowohl im Unterricht als auch in den außerunterrichtlichen Bereichen. Wenn diese Digitalisierung nicht technischer Selbstzweck bleiben soll, muss sich auch das kulturelle Angebot der Schulen weiterentwickeln.

Der vorangegangene Katalog hat verdeutlicht, dass Kulturelle Bildung bei der Gestaltung von hochwertigen und neuen Bildungsangeboten unter den Bedingungen von Digitalisierung eine gewichtige Rolle spielt. Sie kann helfen, die schulischen Angebote mit Leben zu erfüllen und eine eigene, dringend nötige Kultur der Digitalität zu etablieren. Wie empirische Befunde zeigen, haben Schülerinnen und Schüler im Zusammenhang mit der Digitalisierung zudem nicht zufällig, sondern aus guten, nachvollziehbaren Gründen insbesondere Interesse an Wahrnehmungs- und Gestaltungsaktivitäten mit Bezug zu Musik, Videoschnitt und Performance. Umso dringender ist es, die kulturellen und künstlerischen Bereiche in der Schule massiv aufzuwerten und auszubauen.

Um diesen Ansatz zu vertiefen, sind auch die Akteure der Kulturellen Bildung – Produzierende, Künstlerinnen und Künstler, Kulturpädagoginnen und Kulturpädagogen sowie Kulturvermittelnde – aufgerufen, die digitalen Entwicklungsfelder der Schule in den Blick zu nehmen und neue Wege der Kulturvermittlung zu beschreiten. Im Rahmen von AGs, Projekten oder außerschulischen Kooperationen sollte der notwendige Raum geschaffen und genutzt werden, um Begegnungen mit den digitalen Materialitäten und Erfahrungsräumen zu ermöglichen.

2 DigitalPakt Schule erweitern: Vor allem in Köpfe investieren, nicht nur in Hard- und Software

Mit Blick auf die politische Debatte empfiehlt der Rat für Kulturelle Bildung, über mehr als nur die technische Ausstattung zu reden und sich nicht auf die Versorgung mit Hard- oder Software zu beschränken. Angesichts der Umsetzungsprobleme des „DigitalPakt Schule“ sollte die Gelegenheit ergriffen werden, auch über zielführende Investitionen in konkrete Angebote, Formate, Konzepte sowie Aus- und Fortbildungen zu beraten. Jenseits technischer und struktureller Rahmenbedingungen kann der digitale Wandel an den Schulen

nur gelingen, wenn die Angebote, Inhalte und Geräte auch geeignet sind, bildungswirksam zu werden. Digitalisierung und Kulturelle Bildung funktionieren beide nicht zum Spartarif. Will man der Digitalisierung in der Schule einen pädagogischen Sinn verleihen, dann benötigt man dafür an erster Stelle qualifiziertes Personal im unterrichtlichen, aber auch im außerunterrichtlichen Bereich, auch in der Ganztagsbetreuung: Digitalisierung findet in den Köpfen statt, nicht in der Hardware.

3 Kooperationen und Qualifizierungen fördern: Außerschulische Erfahrungen einbinden

Um den digitalen Wandel an Schulen zu gestalten, bedarf es gut aus- oder fortgebildeter, versierter und engagierter Lehrkräfte, Pädagoginnen und Pädagogen und externer Fachleute. Gerade die außerschulischen Expertinnen und Experten für Gestaltung und Wahrnehmung können Entscheidendes beitragen zum Aufbau einer Kultur der Digitalität in der Schule. Eine rein technische Ausstattung der Schulen ohne pädagogische Ansätze bliebe wirkungslos. Auch für viele der mit Kultureller Bildung professionell befassen Akteurinnen und Akteure ist die Entwicklung adäquater Unterstützungs- und Qualifizierungsstrukturen notwendig. Dabei ist zweierlei zu beachten: Die Akteurinnen und Akteure müssen Unterstützung in Form von Aus- und Weiterbildungen bekommen. Sie sollten ihre Angebote allerdings auch dem digitalen Wandel annähern und ihn als Chance begreifen. Daher empfiehlt der Rat für Kulturelle Bildung mit Blick auf die Personalentwicklung und den mit Blick auf eine systematische Schulentwicklung dringenden Handlungsbedarf, sowohl kurz- als auch langfristige Strategien zu verfolgen.

Kurzfristige Strategie: flexible Kooperationsformate fördern

Der Rat für Kulturelle Bildung schlägt den Kommunen vor, in die offenen, außerunterrichtlichen Bereiche und Lebenswelten der Schule mit mobilen und variablen Kulturangeboten zur Digitalisierung hineinzugehen. Gemeint sind – im Sinne aufsuchender ‚Kulturarbeit‘ – beispielsweise Medienbusse, welche die Schulen gut ausgestattet regelmäßig anfahren und die von Künstlerinnen und Künstlern, Medienpädagoginnen und Medienpädagogen und/oder Digitalexpertinnen und Digitalexperten geleitet werden. Im Sinne der kommunalen Bildungslandschaften sind weiterhin kollaborative und co-kreative Kulturangebote zu entwickeln, die die Potenziale der Digitalisierung sichtbar machen und dabei nicht nur den Lebensweltbezug der Kinder und Jugendlichen, sondern auch die unterschiedlichen Voraussetzungen der Schulen und der jeweiligen Kulturlandschaft berücksichtigen. Der Rat empfiehlt, das digitale Angebot der Schulen durch gezielte Kooperationen mit dem non-for-

malen Bereich zu ergänzen und zu erweitern. Kooperationen mit Kultureinrichtungen sind in dieser kurzfristigen Strategie gesondert zu fördern: dort liegen Erfahrungen und Wissen zum bildlichen und gestaltenden Handeln vor – Erfahrungen, die für die Schule unverzichtbar und fruchtbar sind.

**Langfristige Strategie: Lehreraus- und -fortbildung verändern;
Qualifizierung aller Vermittler**

Zur langfristigen Strategie gehört es, die Anforderungen an die Aus- und Fortbildung der Lehrerinnen und Lehrer zu verändern. Der Rat für Kulturelle Bildung empfiehlt den Ländern, in der Lehreraus- und -fortbildung die Bereiche Digitalisierung und Kulturelle Bildung zu stärken und miteinander zu verknüpfen.

Darüber hinaus müssen – gerade mit Blick auf die sinnlichen Bedingungen der Digitalisierung – alle Lehrerinnen und Lehrer mit den Sparten Kultureller Bildung vertraut gemacht werden. Insbesondere die Entwicklung der Darstellungs- und Gestaltungsfähigkeiten (performative Lehrerbildung) sind zu fördern. Die Länder sollten ferner die Fortbildung für alle Vermittlergruppen (Medien- und Kulturpädagoginnen und -pädagogen der verschiedenen Sparten sowie Künstlerinnen und Künstler) systematisch ausbauen und dazu auch die Kooperationen zwischen den Hochschulen und denjenigen Kulturinstitutionen, die über fundierte Erfahrungen in der Digitalisierung verfügen, fördern.

Endnoten

- 1 Liebau, Eckart (1999): Erfahrung und Verantwortung. Werteerziehung als Pädagogik der Teilhabe, Weinheim und München, S. 2.
- 2 Rat für Kulturelle Bildung (Hrsg.) (2014): Schön, dass ihr da seid. Kulturelle Bildung: Teilhabe und Zugänge, Essen, S. 12.
- 3 Vgl. Jörissen, Benjamin: Digitale Medien und digitale Netzwerke: Herausforderungen für die Kulturelle Kinder- und Jugendbildung. In: Bernd Kammerer (2016): Kulturelle Bildung in der Kinder- und Jugendarbeit – oder: der theoretische, konzeptionelle und praktische Zusammenhang von Jugendarbeit und kultureller Bildung, Nürnberg, S. 110.
- 4 Über den sogenannten „Fonds Digital“ wird die Entwicklung und Umsetzung digitaler Vorhaben in den Bereichen „Digitales Kuratieren“, „Digitale künstlerische Produktion“, „Digitale Vermittlung“ und „Kommunikation“ gefördert. Vgl. Kulturstiftung des Bundes (Hrsg.) (2018): Kultur Digital (Arbeitstitel). Online verfügbar unter: https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/projekte/film_und_neue_medien/detail/kultur_digital.html (letzter Zugriff: 03.11.2018).
- 5 Weitere Informationen hierzu: Online verfügbar unter: <https://www.politikzumanfassen.de/medienbus/> (letzter Zugriff: 03.11.2018).
- 6 Weitere Informationen hierzu: Online verfügbar unter: <https://www.duesseldorf.de/schulen/zentrale-themen/schule-kultur/medienbus.html> (letzter Zugriff: 03.11.2018).
- 7 Vgl. Rat für Kulturelle Bildung (Hrsg.) (2018): Bibliotheken/Digitalisierung/Kulturelle Bildung. Horizont 2018, Essen.
- 8 Vgl. UZWEI im Dortmunder U (Hrsg.) (2018): Making the Game // Computerspiel-Produktion. Online verfügbar unter: <http://aufderuzwei.de/making-the-game-computerspiel-produktion/> (letzter Zugriff: 03.11.2018).
- 9 Vgl. ZKM | Zentrum für Kunst und Medien (Hrsg.) (2016): BÄM my Theremin. „Synthesizer selbst bauen!“. Online verfügbar unter: <https://zkm.de/de/event/2016/05/baem-my-theremin> (letzter Zugriff: 03.11.2018).
- 10 Vgl. Kunsthalle Mannheim (Hrsg.) (2018): KUMA-DIGITAL. Online verfügbar unter: <https://www.kuma.art/de/kuma-digital> (letzter Zugriff: 03.11.2018).
- 11 Vgl. Meyer, Torsten (2013): Next Art Education, Kunstpädagogische Positionen, Band 29, S. 27.
- 12 Vgl. Jörissen, Benjamin: Digital/kulturelle Bildung. Plädoyer für eine Pädagogik der ästhetischen Reflexion digitaler Kultur. In: Torsten Meyer, Julia Dick, Peter Moormann und Julia Ziegenbein (Hrsg.) (2016): where the magic happens. Bildung nach der Entgrenzung der Künste, München, S. 63.
- 13 MOOCs sind Online-Kurse, die keine Zulassungs- und Zugangsbeschränkungen aufweisen. Die Wissensvermittlung erfolgt mittels Videos und Foren, bei denen Lehrende und Lernende interagieren und in virtuellen Lerngruppen zusammenarbeiten.
- 14 SPOCs sind nicht für jede und jeden zugänglich, da der persönliche Austausch zwischen Lehrenden und Lernenden im Vordergrund steht.
- 15 Dieses Format zur Vorbereitung des Ausstellungsbesuchs erweitert als Teil der Gesamtkommunikation die Angebote der Vermittlung in den digitalen Raum.
- 16 Mannheim, Karl (1928): Das Problem der Generationen. In: Kölner Vierteljahrshefte für Soziologie 7, S. 157-185.

Impressum

Herausgeber

Rat für Kulturelle Bildung e.V.
Huysenallee 78-80
45128 Essen
Tel.: 0049 (0) 201/89 94 35-0
Fax.: 0049 (0) 201/89 94 35-20
info@rat-kulturelle-bildung.de
www.rat-kulturelle-bildung.de

Redaktion

Frank Jebe
Sebastian Konietzko
Margrit Lichtschlag
Prof. Dr. Eckart Liebau

Lektorat Tuttelberg

Inhaberin: Ina Tuttelberg
Brandroster 6
51427 Bergisch Gladbach
www.tuttelberg.de

Gestaltung

PUBLIC Büro für visuelle Kommunikation
Zeiseweg 9
22765 Hamburg
www.pblcdsgn.de