

Musikschulkongress



19.-21. Mai 2017

Kultur- und Kongresszentrum
Liederhalle Stuttgart

Mensch • Netz • Musik
Musikschule mittendrin!

Digitale Entwicklungen und kulturelle Bildung Wegweiser für ein Rendezvous

Referent: Jürgen Ertelt
F 3, Sonntag, 21. Mai 2017

Digitale Entwicklungen und kulturelle Bildung – Wegweiser für ein Rendezvous

Gegensätze ziehen sich an, meint man. Die handgemachte Kulturarbeit hat lange versucht, sich dem digitalen Wandel zu entziehen. Mittlerweile haben viele Kollegen im privaten Umfeld die Vorteile von Smartphone und Tablet kennengelernt und werden zugänglicher für den Einzug digitaler Möglichkeiten in ihrem Arbeitsfeld. Dennoch wird oft die Relevanz des Digitalen und des Netzes für eine lebendige Gesellschaft nur an der Oberfläche diskutiert. Spät – aber gerade noch mit Anschlussmöglichkeit – müssen endlich Chancen und Herausforderungen der neuen Instrumente auf das Feld der kulturellen Bildung projiziert werden.

Jürgen Ertelt ist Sozial- und Medienpädagoge und realisiert als Webarchitekt Konzepte für die Bildungsarbeit mit vernetzten digitalen Medien.

Das Internet ist Alltagsrealität, wie es verschiedene Studien zum Mediengebrauch ausweisen:

- zdf/ard Studie <http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/>
- jim <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2016/>

Heute können wir von einer “Digitalen Gesellschaft” sprechen, deren digitale Transformation in allen gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Dimensionen einen tiefgreifenden Umbruch darstellt. Neben der Verlagerung menschlicher Arbeit sind besonders Fragen der sich verändernden Privatheit zu persönlichen Öffentlichkeiten, die vernetzt interagieren, relevant. Einhergehend mit der neuen Netzkommunikation treten Probleme der Sicherheit und der damit verbundenen Individual-Überwachung auf.

Die Veränderungen in Kommunikation und Information führen zu kulturellen Entwicklungen, die sich als Herausforderungen für die Kulturarbeit darstellen.

Netz und Kultur

Internet und digitale Medien wurden in den letzten Jahren zu Recht Thema einer offensiven Bildungsdiskussion. In 2011 positionierte sich auch die Bundesvereinigung Kulturelle Jugendbildung (BKJ) mit einem Papier (Download: https://www.bkj.de/fileadmin/user_upload/documents/Kulturelle_Medienbildung/BKJ_Positionspapier_Medienweb.pdf), das leider nicht den Widerhall fand, den sich die Autor*innen vorgestellt hatten. Es ist zu konstatieren, dass noch zu wenig „Digitales“ in der Kulturarbeit steckt. Der Medienwandel und die Entwicklung der digital geprägten Gesellschaft vollziehen sich schneller als die digitale Transformation in der Jugendkulturarbeit. Ein Freiwilliges Soziales Jahr digital hat keine Kongruenz zum FSJ Kultur.

Die derzeitige Neuland-Entfernung der Kulturellen Bildung ist ein zu beklagender Widerspruch in sich. So hat doch die kommunikationsstarke ästhetische Bildung den Anspruch starke Persönlichkeiten zu bilden! Dies kann allerdings nur in der gestaltenden Auseinandersetzung mit der Alltagsrealität gelingen, und die ist in einem gesellschaftlichen Wandel, der digital geprägt ist. Die Quadratur des Kreises lässt sich formen: Das Digitale braucht mehr innovative, ästhetisch künstlerische Gestaltung - Kulturarbeit braucht mehr technische, digitale Online- Instrumente um den Anspruch von Partizipation einzulösen. Aufgabe sollte sein, mehr elektrisierende „elektrische“ Kreativität zu fördern. Digitale Beteiligung kommt oft technisch kühl bis langweilig daher, - zu viel strukturierter Ernst, zu wenig kommunikative Freude und wenig einladender, zugänglicher Ausdruck. In der Regel bestimmt nackter Text den Meinungs austausch. Mehr Ausdrucksformen, die reine Schriftsprache überwinden, wären wünschenswert. Hier könnten die Stärken der Jugendkulturarbeit ansetzen und Jugendbeteiligung prägend verbessern. Die Themen der digitalen Jugendkommunikation/ -beteiligung sind die Themen der kulturellen Bildung: Leben, Umwelt, Zukunft. Eine gegenseitige Befruchtung im Zugang und in der Auseinandersetzung durch ausdrucksstarke Mittel. Vorstellbar und wünschenswert wäre ein analog-digitaler Mix der Medien und Zugänge von Theater, Musik, Tanz, bildnerischer Gestaltung, Hacken, Coden, Maken, - ansprechend darstellend und darbietend, der durch Innovation und Mut zum Experiment, e-Partizipation bereichert. Durch mehr Ideen, Design, Farbigkeit und Vielfalt kann Jugendkulturarbeit und Jugendbeteiligung mehr „virale“ Verbreitung erfahren und Teilhabende gewinnen.

Was fehlt? Sie! Es braucht mehr digitale Kreativität! Erzeugen Sie Mehrwert für Ihre wertvolle Arbeit durch mehr Mut zum Experiment in digitalisierten Welten.

Kollaboration und Netzwerken

Probieren Sie die neuen Möglichkeiten in Selbstorganisation und Öffentlichkeitsarbeit aus. Vernetzen Sie sich und testen Sie die Kommunikation unterstützenden Alternativen

- Whatsapp <https://www.sn-kommunalberatung.de/infodienst/>
- Basecamp <https://basecamp.com/>
- #slack <https://slack.com/>
- Discuto <https://www.discuto.io/de>
- Feedbackr <https://www.feedbackr.io/>
- Tricider <http://www.tricider.com/>
 - Padlet <https://padlet.com/my/dashboard>
 - Barcamp <https://barcamptools.eu/>

Hacken Sie Ihre Stadt und organisieren Sie einen Flashmob! Nutzen Sie die Stärke des Schwarms und finanzieren Sie die neuen Aktivitäten über das Modell Crowdfunding!

Nutzen Sie konsequent **Social Media**. So können Sie eigene tragfähige Netzwerke aufbauen, die Sie regelmäßig in ein Monitoring (<http://mentionmapp.com/modules/free/>) nehmen sollten.

- Soundcloud
https://soundcloud.com/search/sounds?q=klassik&filter.genre_or_tag=classical
- Youtube https://www.youtube.com/watch?v=IxVi4n9Y_c4
<https://www.youtube.com/watch?v=29wgbMBKvFE>
- Twitter <https://twitter.com/search?src=typd&q=musikschulkongress>
- Instagram <https://www.instagram.com/?hl=de>
- Facebook <https://www.musikschulen.de/aktuelles/facebook/index.html>
- Memes <https://imgflip.com/memegenerator>

Netzwerke gestalten ist mehr als Öffentlichkeitsarbeit. Sie stellen so eine Beziehung zu Ihren Adressaten her.

Freie **Nutzungsrechte** geben Ihnen mehr Chancen auf Verbreitung Ihrer kreativen Produkte.

Ohne die Urheberschaft aufzugeben (was in Deutschland nicht veräußerbar ist) erklärt der Schaffende mit einer Creative Commons-Lizenz, wie sein Werk genutzt werden darf: mit oder ohne Namensnennung, kommerziell oder auch nicht, bearbeitbar oder auch nicht und unter gleichen Bedingungen zu verteilen (<http://creativecommons.pl/2012/06/open-poster-about-cc-licenses/>) Mit einem solchen „CC“-Label gekennzeichnet ist es verständlicher und leichter Ausschnitte aus einem Produkt weiter zu verwenden und in den öffentlichen Raum zu bringen. Aus der Überarbeitung vorgelegter kreativer Produkte entstehen im besten Fall weitere neue Ergebnisse als Text, als Bild, in der Musik und im Film. Das Modell der Creative Commons - Lizenzierung entspricht ideal der Ökonomie und dem Communityanspruch vernetzter Menschen in digital geprägten Gesellschaften. Die CC - Lizenz ist nicht mit dem Begriff der Public Domain (https://de.wikipedia.org/wiki/Gemeinfreiheit#Public_Domain) zu verwechseln, der zum Ausdruck bringt, dass es dem Produzenten egal ist, was mit seinem Arbeitsergebnis passiert.

Weiterführende Quellen zu diesem komplexen Thema sind (nach Stichworten sortiert):

- Was ist cc
<https://irights.info/dossier/creative-commons?>
<https://creativecommons.org/>
<https://www.youtube.com/watch?v=BlhJUJ9DC4A>
<https://schulesocialmedia.com/2012/08/29/creative-commons-im-unterricht/>
- Sounds und Samples
<https://www.freesound.org/>
<http://ccmixter.org/>

- "everything is a remix"
<https://rechtaufremix.org/>
<https://www.youtube.com/watch?v=nJPERZDfyWc>
- OER
<http://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/oer-material-fuer-alle/>
<http://open-educational-resources.de/>

Der nächste Schritt in Digitalien gelingt Ihnen nicht allein durch weiteres Reden oder Planen. Sie müssen es jetzt **Machen!**

Link zur Präsentation: <https://mm.tt/896955294?t=dGbW2GcVHC>

Kontakt: www.ertelt.info