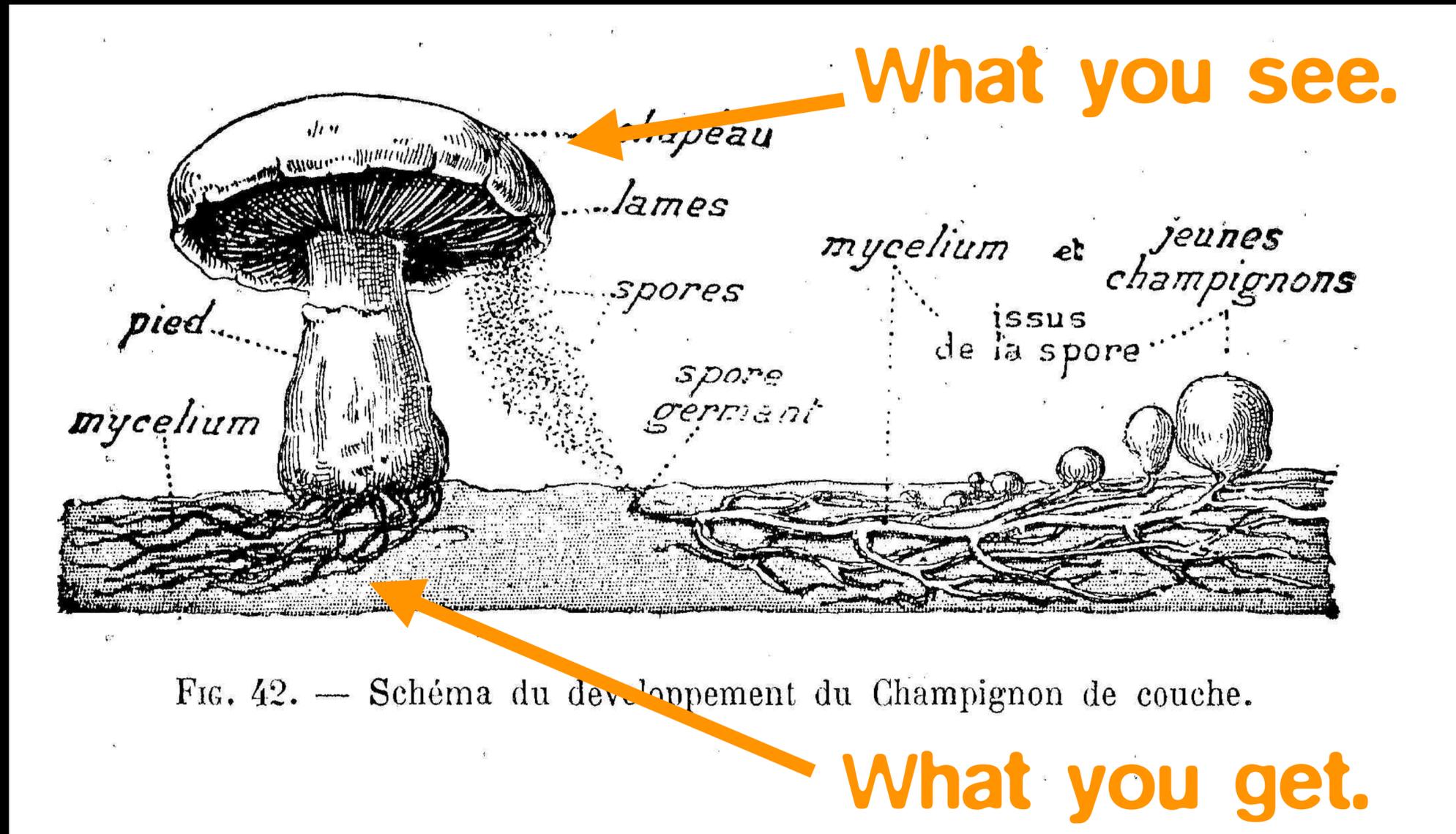


Cultural Resilience and Digitalization: Chances, Challenges, and Responsibilities for Arts Education

UNESCO International Expert Meeting on
Culture and Arts Education

Seoul/online, 24/25 May 2022

Digitality is a mycelium.



Therefore, digital change is essentially infrastructural change.

Code/Software
executive aspect

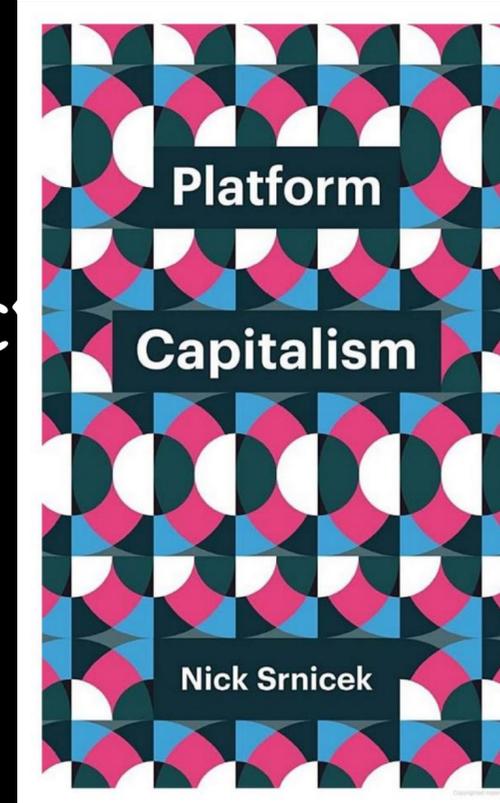
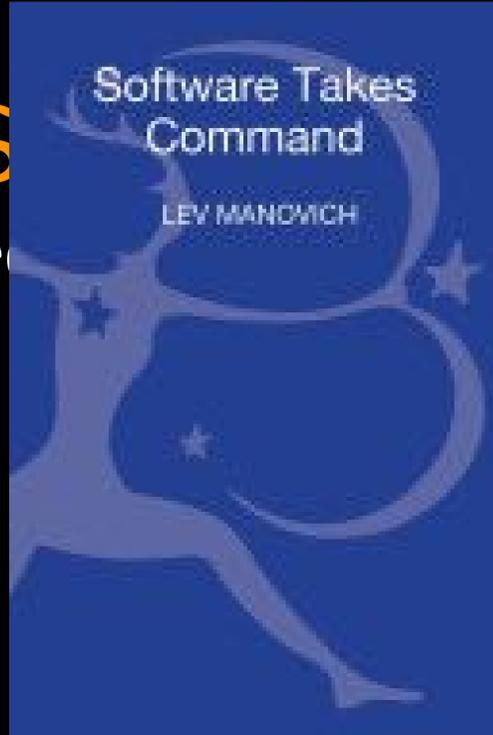
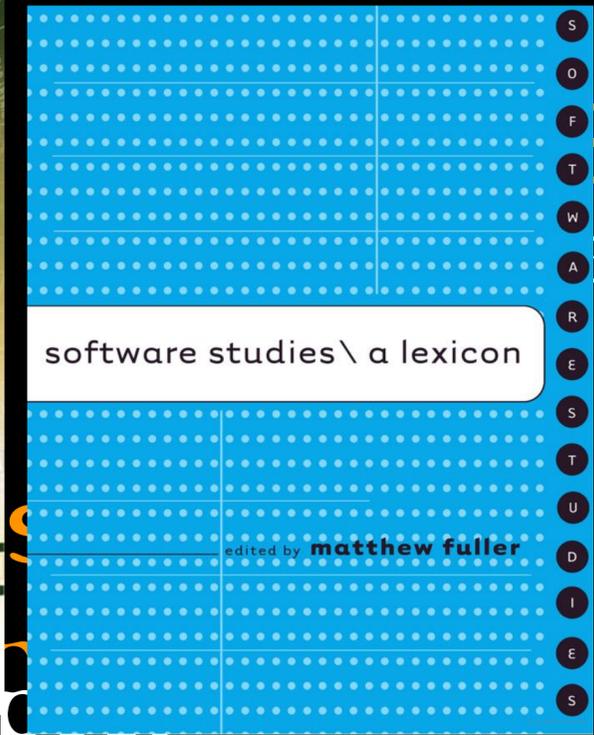
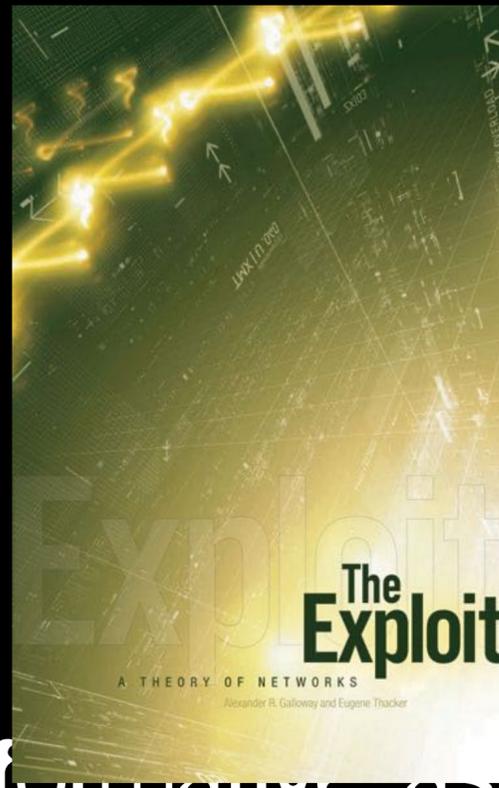
**Protocols &
Data Formats**
formative aspect

Networks
relational aspect

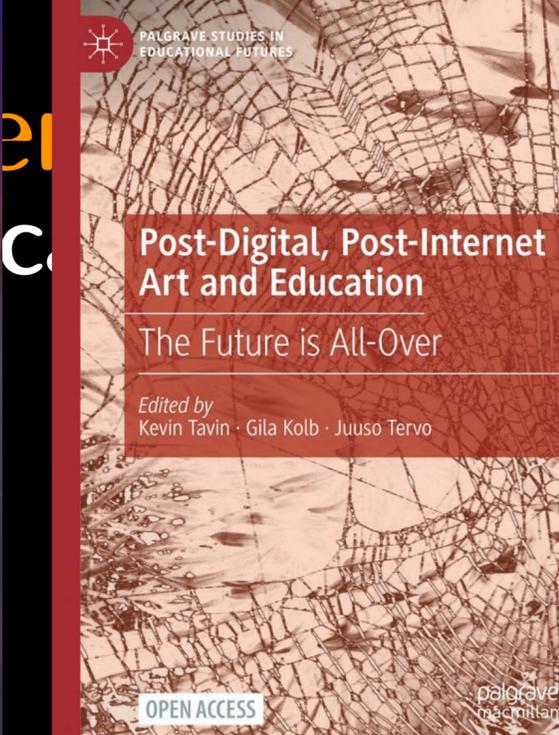
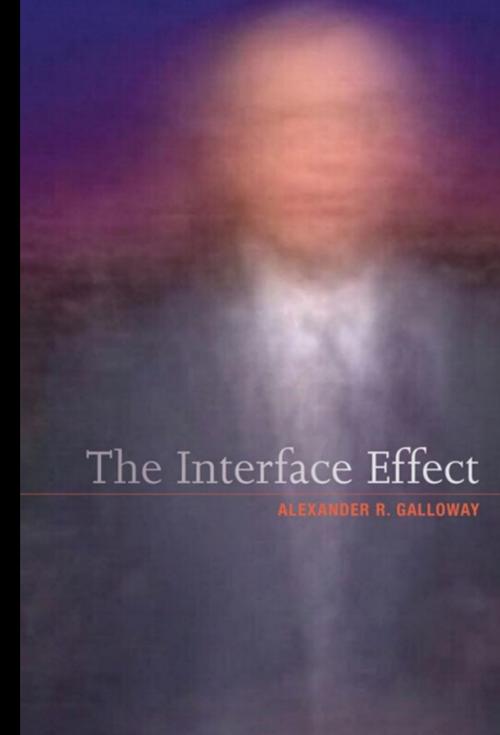
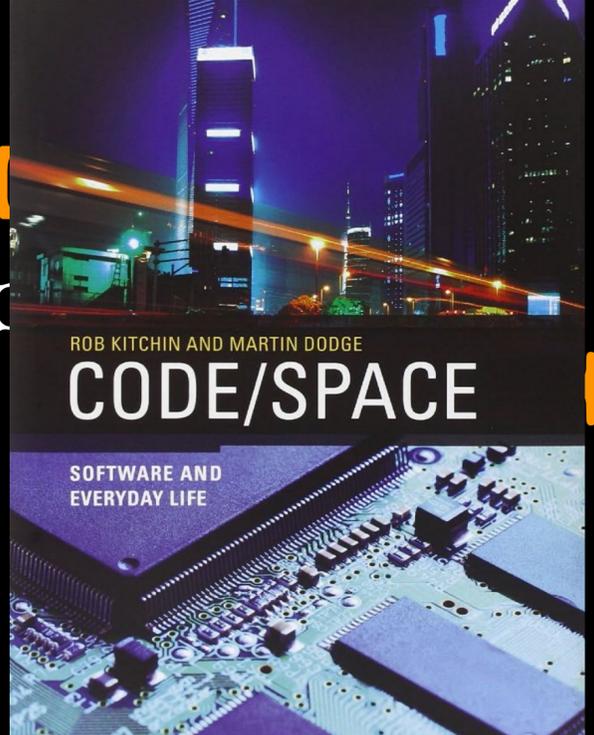
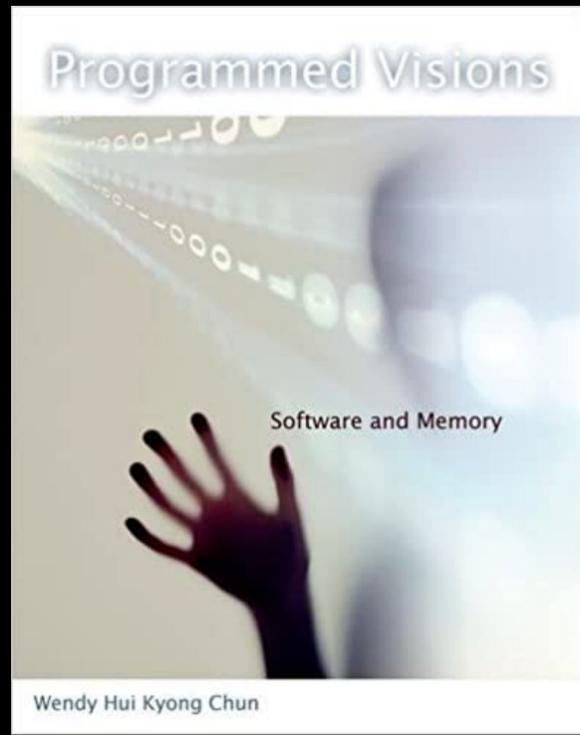
Memory / Data
historical aspect

Interfaces
communicational aspect

Hardware
material aspect



formative aspect



CHANCES

Code/Software

Protocols &
Data Formats

Networks

Memory / Data

Interfaces

Hardware

CHANCES

Code/Software
**Digitality as a new
means of indiv. &
cultural expression**

Protocols &
Data Formats

Networks

Memory / Data

Interfaces

Hardware

CHANCES

Code/Software

**Digitality as a new
means of indiv. &
cultural expression**

Protocols &
Data Formats

Networks

**Building up archives, unrestricted
access to knowl. & heritage**

Interfaces

Memory / Data

Hardware

CHANCES

Code/Software

**Digitality as a new
means of indiv. &
cultural expression**

Protocols &
Data Formats

Networks

**Enabling glocal & global
connection and cult. encounters**

**Building up archives, unrestricted
access to knowl. & heritage**

Interfaces

Memory / Data

Hardware

CHANCES

Code/Software

**Digitality as a new
means of indiv. &
cultural expression**

Protocols &
Data Formats

Networks

**Enabling glocal & global
connection and cult. encounters**

**Building up archives, unrestricted
access to knowl. & heritage**

Interfaces

Memory / Data

Hardware

**New means and tools to
learn, work and innovate**

CHALLENGES

Code/Software

Protocols &
Data Formats

Networks

Memory / Data

Interfaces

Hardware

CHALLENGES

Code/Software

Digital Divide: Who
owns/creates
algorithms?

Protocols &
Data Formats

Networks

Memory / Data

Interfaces

Hardware





dream



wombo.art

PROMPT
"sky cloud god devil angels demons fighting stomach heart"



dream



wombo.art

PROMPT
"my heart leaps up when i behold a rainbow in the sky"



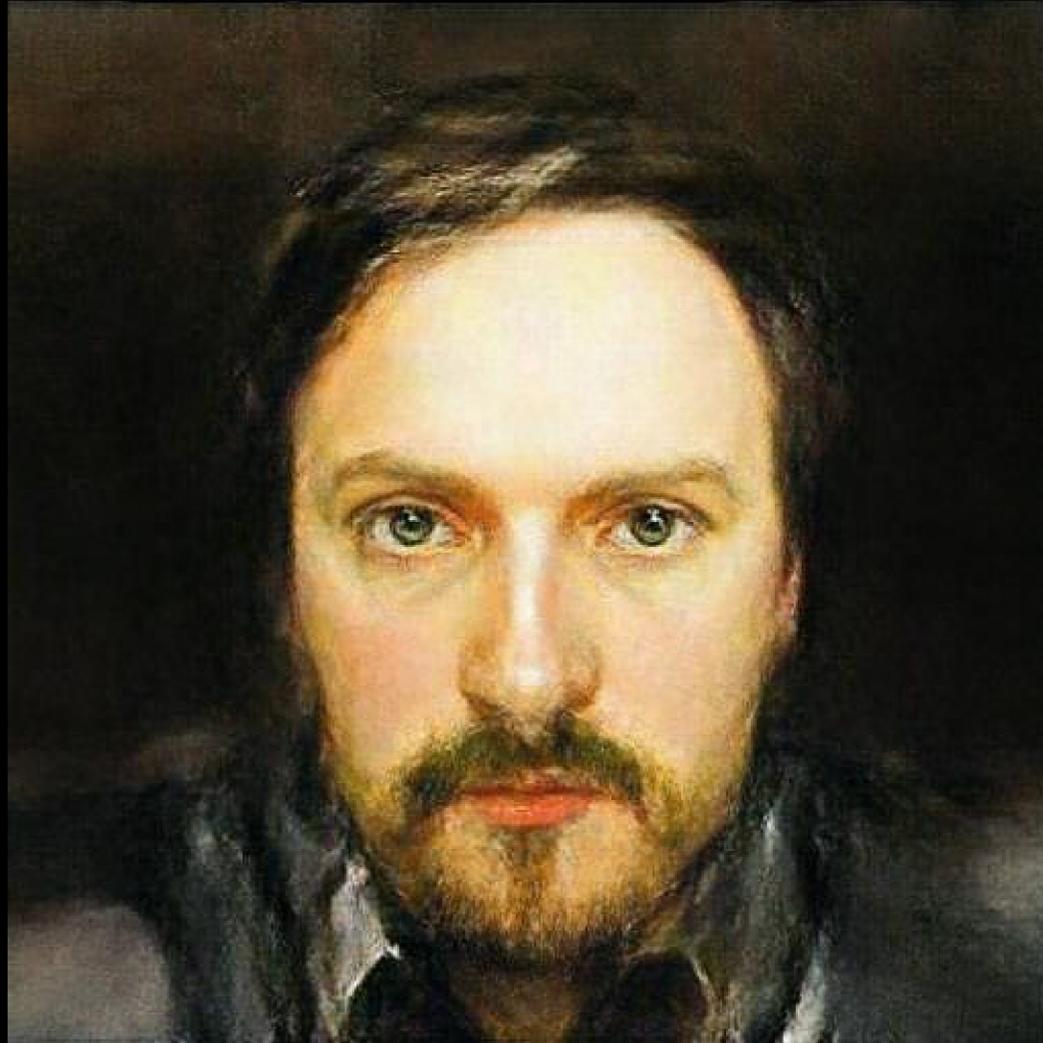
dream



wombo.art

PROMPT
"tango dance mountain moon"







CHALLENGES

Code/Software

Digital Divide: Who
owns/creates
algorithms?

Protocols &
Data Formats

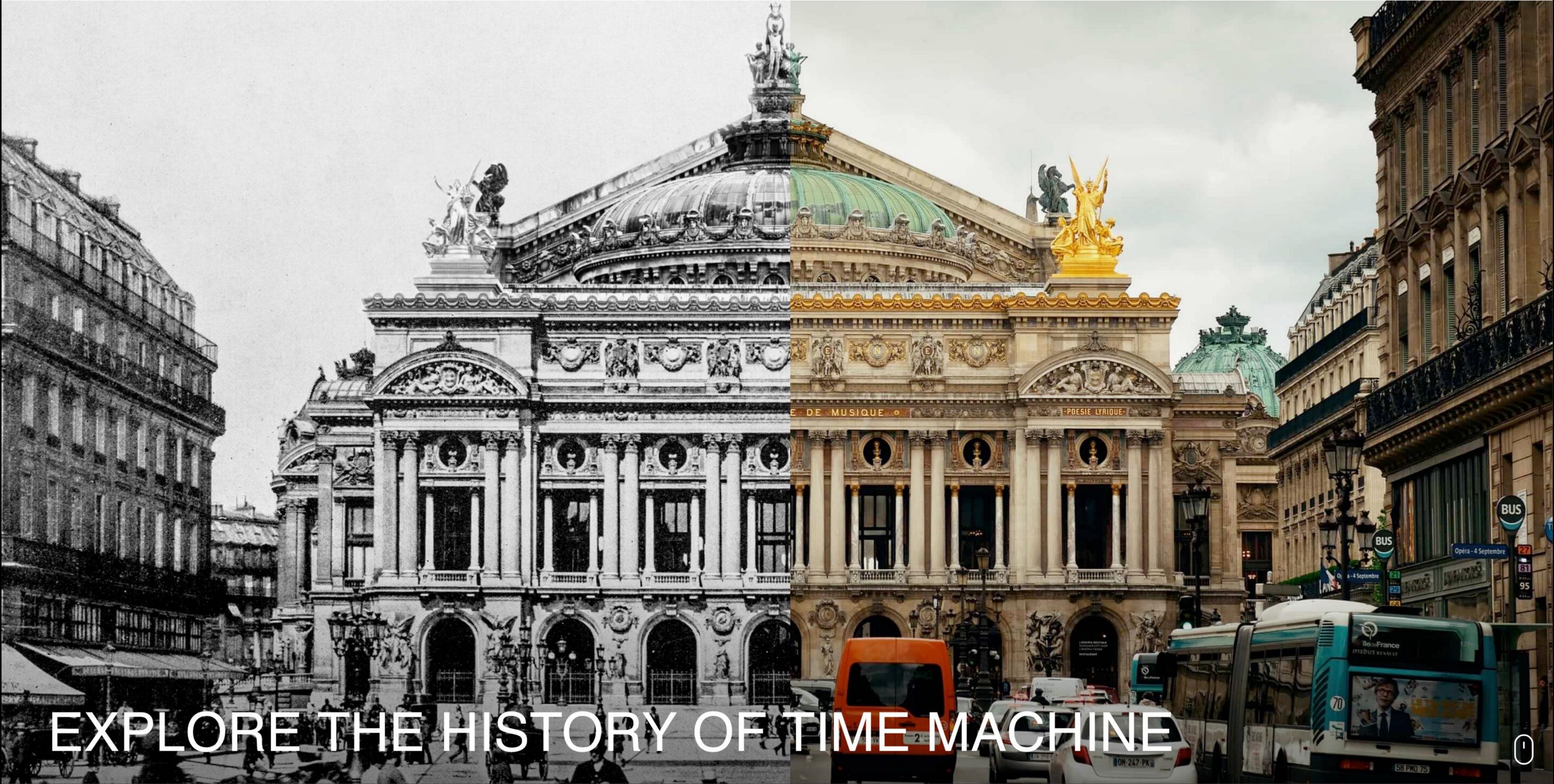
Networks

Access: Whose heritage is
archived & seen?

Memory / Data

Interfaces

Hardware

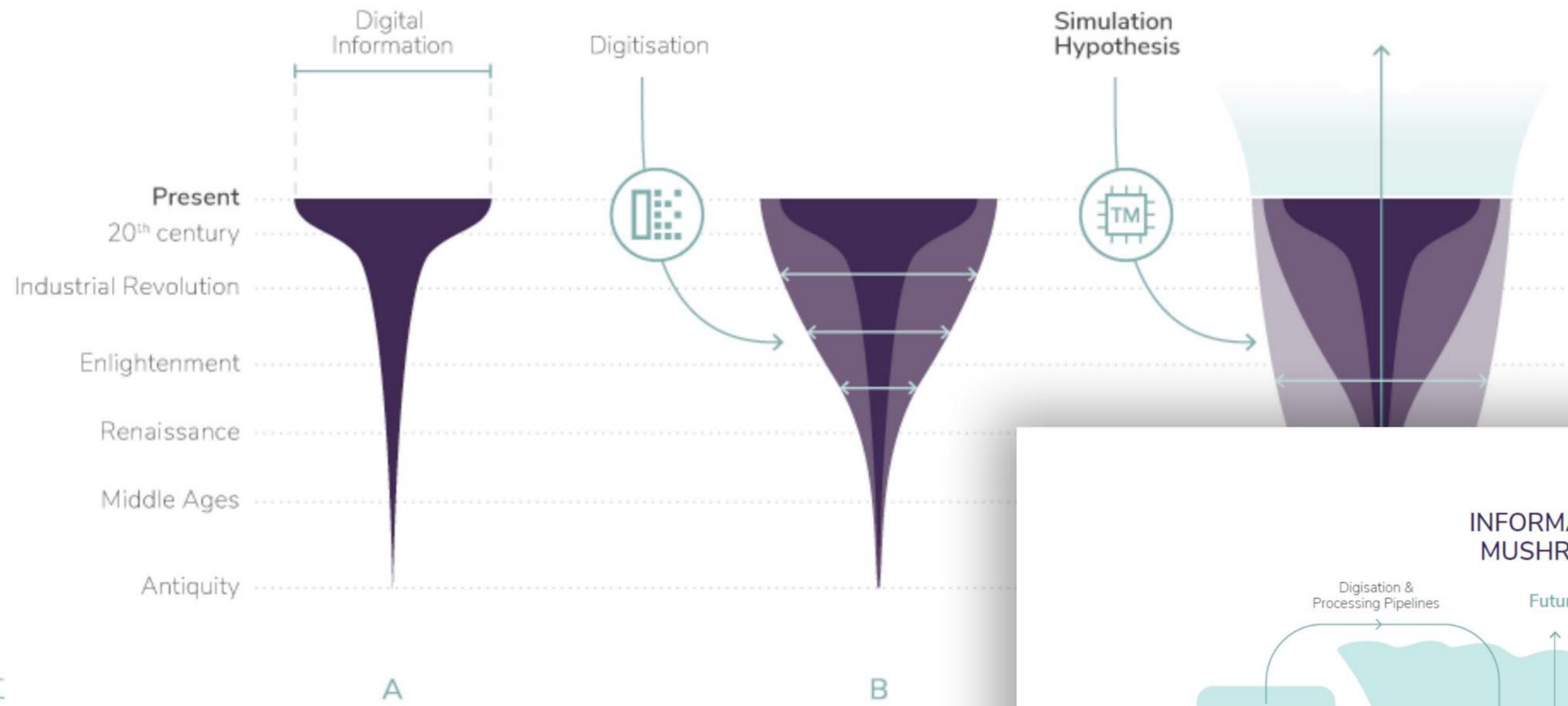


EXPLORE THE HISTORY OF TIME MACHINE

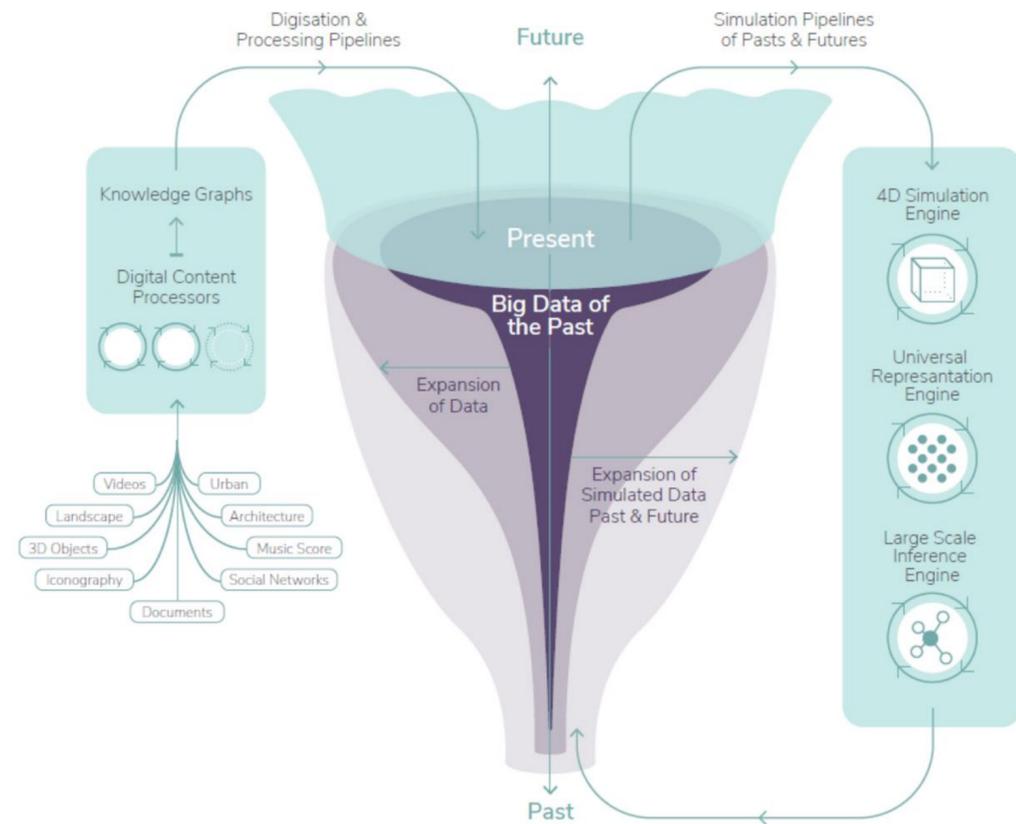
Future



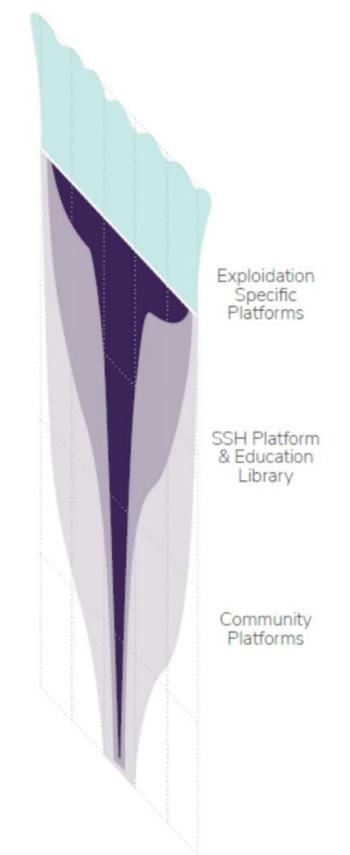
Past



INFORMATION MUSHROOM



ACCESS PLATFORMS



LTM PROJECTS

One of the main pillars of Time Machine's agenda and vision of the Big Data of the Past is the joint collection of information provided by the people and institutions that participate in various Time Machine related projects.

This page gives you an overview of the current projects and offers the possibility to browse through them to find the big data you are looking for.



CHALLENGES

Code/Software

Digital Divide: Who
owns/creates
algorithms?

Protocols &
Data Formats

Networks

Access: Whose heritage is
archived & seen?

Memory / Data

Interfaces

Hardware

Environmental Effects
(material & energetic)

CHALLENGES

Code/Software

**Digital Divide: Who
owns/creates
algorithms?**

**Protocols &
Data Formats**

**Access: Whose heritage is
archived & seen?**

Memory / Data

Networks

**Online-Cultures: generational change,
platform capitalism, attention &
affective economies**

Interfaces

Hardware

**Environmental Effects
(material & energetic)**

new role models: „Influencers“ and (micro-) generational aesthetic changes

e.g. new aesthetics



MY BIRTHDAY IS RUINED

6.871.186 Aufrufe • 17.05.2018



emma chamberlain ✓
8,5 Mio. Abonnenten

👍 267.653 💬 1990 ➦ TEILEN ➦ SPEICHERN ⋮

DiKuju

(Post-) Digitale kulturelle
Jugendwelten –
Entwicklung neuer
Methodeninstrumente zur
Weiterentwicklung der
Forschung zur
Kulturellen Bildung in der
digitalen und
postdigitalen Welt

(BMBF, 2016-2019)

Susanne Keuchel & Benjamin Jörissen (Leitung)

Anna Carnap, Felix Fischer, Steffen Riske &
Karoline Schröder

in Kooperation mit Horst Pohlmann,
Akademie der Kulturellen Bildung Remscheid

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

e.g. shifts of artistic practice in
relation to traditional genres
of arts education

SESSION 1
13³⁰ - 15⁰⁰

SESSION 2
16⁰⁰ - 17³⁰

SESSION 3
9¹⁵ - 10¹⁵

SESSION 4
11⁰⁰ - 12⁰⁰

me
Regina

Talkshow (Liebe)
Bukali/Vincenzo/

PERFORMANCE
* im Haus ♡

darbeit
4 Jan B.

#Poetry
Carla

Artstyle: Storytelling
in Videospiele

Creepy pasta

RAUM D

Rap
Host: Jeremy

Kunst
+ Musik

RAUM M

Netz-Aktivismus
Kunstform?!

ESPORT
Wettkampf in Computer-
Nico

GAMES
XP (Ali/Janay)

RAUM W

#OnStage
#Team Hagen

Werwolf
Anas/Bene

STUDIO

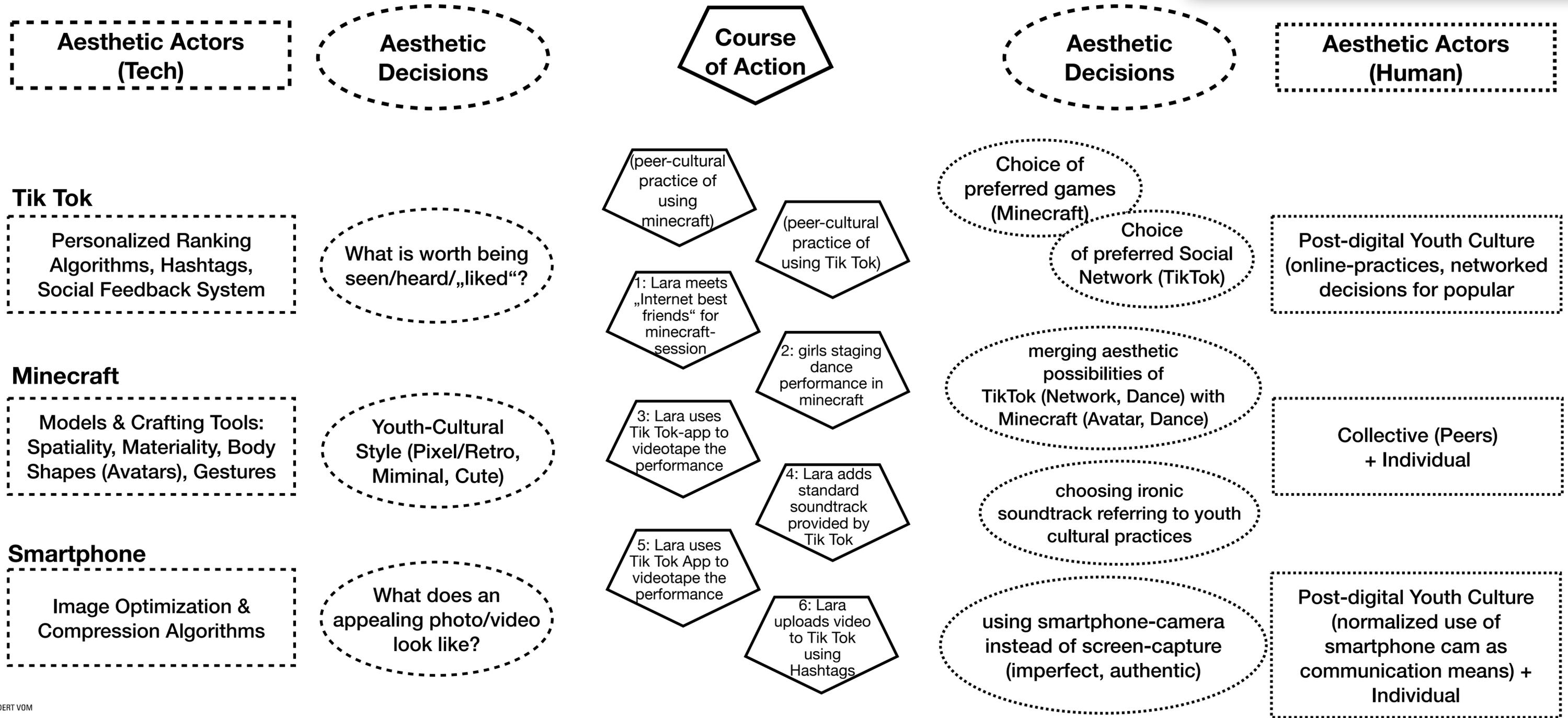
Kunst 2.0
[Anna, Julia, Lena, Mauro]

EXIT ROOTS

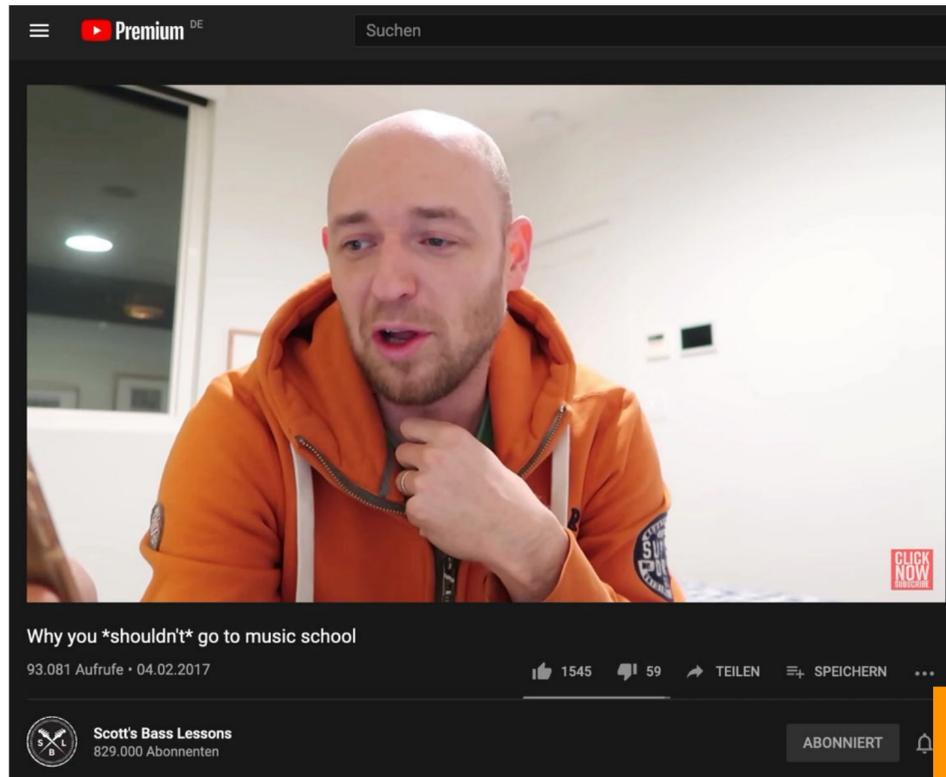
LACAYOGA
im Wald

e.g. hybrid forms of distributed creativity where implicit knowledge of algorithms support, but also partly dominate aesthetic processes

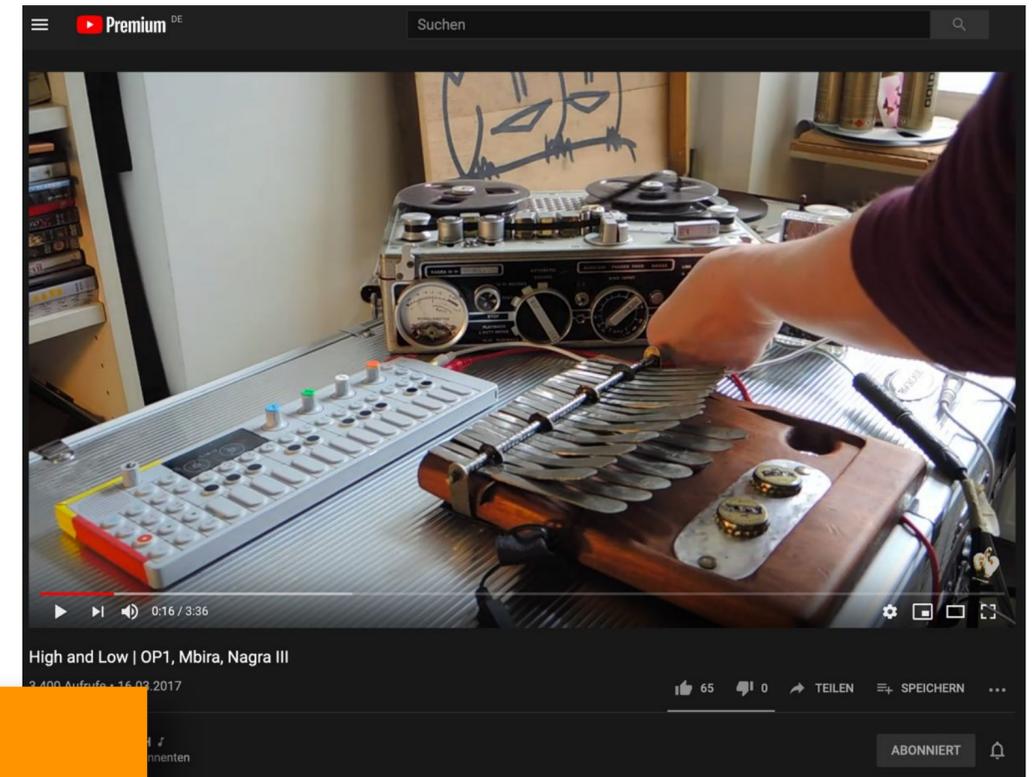
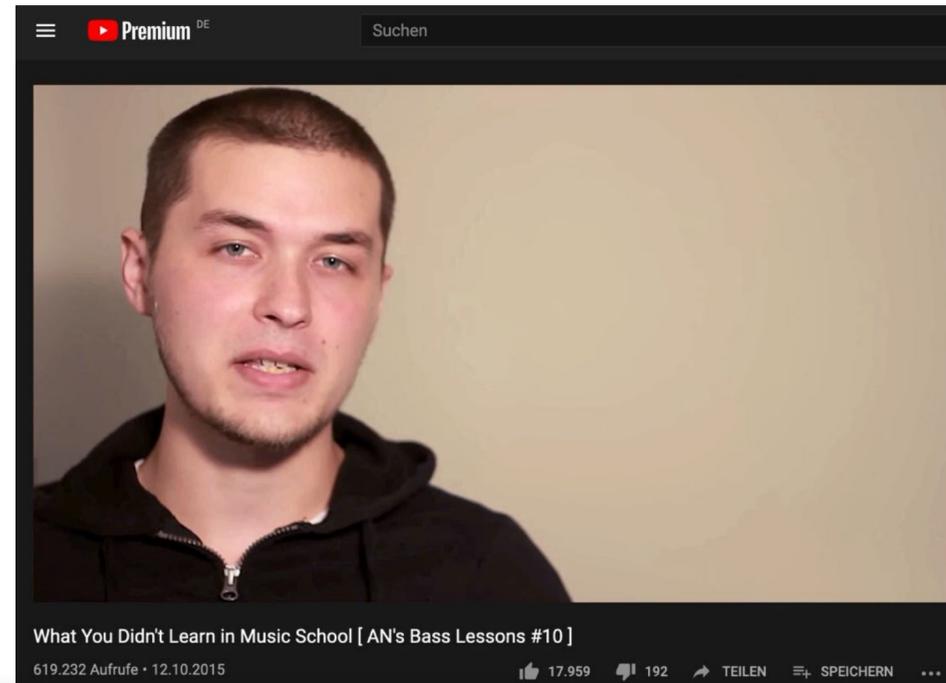
Digitally Augmented Aesthetic Decision Making: Casestudy „Lara & Lara“



Youtube als Zentrum einer genuin netzbasierten informellen und non-formalen kulturellen Bildung



Scott's Bass Lessons



Hainbach

e.g. new online-based arts education
endeavours, profiting from networking
effects („winner takes all“-economies)

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

**RESPONSIBILITIES:
Fostering Cultural and
Aesthetic Resilience**

Code/Software

Protocols &
Data Formats

Networks

Memory / Data

Interfaces

Hardware

**RESPONSIBILITIES:
Fostering Cultural and
Aesthetic Resilience**

Code/Software
**Engage in the arts &
aesthetics of
algorithmic creation**

**Protocols &
Data Formats**

Networks

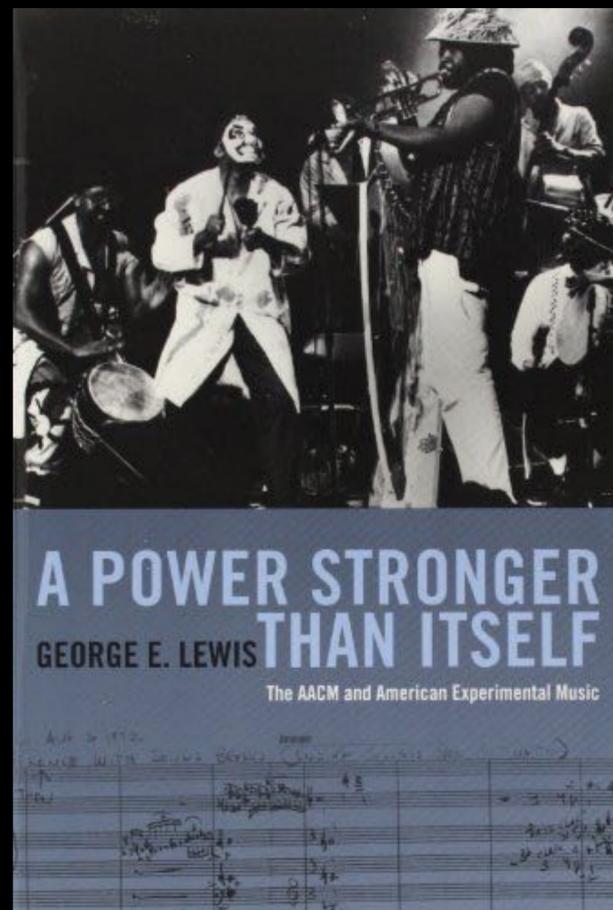
Memory / Data

Interfaces

Hardware

Engage in the arts & aesthetics of algorithmic creation

→ Build up new alliances, collaborate with applied computer science, digital artists, & researchers



A. Allgemeine Angaben

Participatory Artificial Intelligence in Arts Education (PAI-)

- Verbundprojekt -

Prof. Dr. phil. Benjamin Jörissen (Allgemeinpäd. Teilprojektkoordinatorin, Verbundkoordination)

Lehrstuhl f. Päd. m.d.S. Kultur und ästhetische Bildung
FAU Erlangen-Nürnberg
Bismarckstr. 1a (Postadresse: Bismarckstr. 1)
91054 Erlangen

Dr. rer. nat. Stephan Baumann (Informatisches Teilprojekt, Senior Researcher)
Deutsches Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz
Trippstadter Strasse 122
67663 Kaiserslautern, Germany

**Responsibility:
Fostering Cultural and
Aesthetic Resilience**

Code/Software

**Protocols &
Data Formats**

Networks

**Foster/make use of
participatory archives**

Interfaces

Memory / Data

Hardware

DTA

PROJECTS DTA.LIVE DTA.SPACE EVENTS CONTACT SHOP 

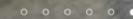
**BLACK MEMORY. A
FUTURES. WE CAN
BUILD.**



EVC · OBJECTS · LAB · CONTENT · EDU · ACTIVITIES · GALLERIES · DOCUMENTA ·



EXPLORING VISUAL CULTURES
UNDER THE AUSPICES OF EL ANATSUI



CONTACT IMPRINT PRIVACY POLICY

LOGIN

ABOUT US

What does the Pan-African archive look like? Sound Like? Feel like? Where does it begin and where are its limits? How is the archive expressed within our own cultural frameworks? Our work explores these questions. Our exploration is creating something beautiful. We are changing our narrative. History is healing. We cannot decolonise what was never ours to begin with - but we can always create. When we face

**Responsibility:
Fostering Cultural and
Aesthetic Resilience**

Code/Software

**Protocols &
Data Formats**

Networks

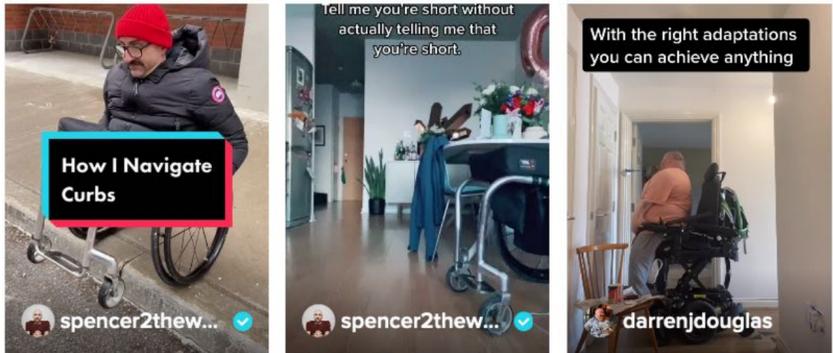
**Changing perceptions using networks/teaching
how to make empowering use of networks**

Memory / Data

Interfaces

Hardware

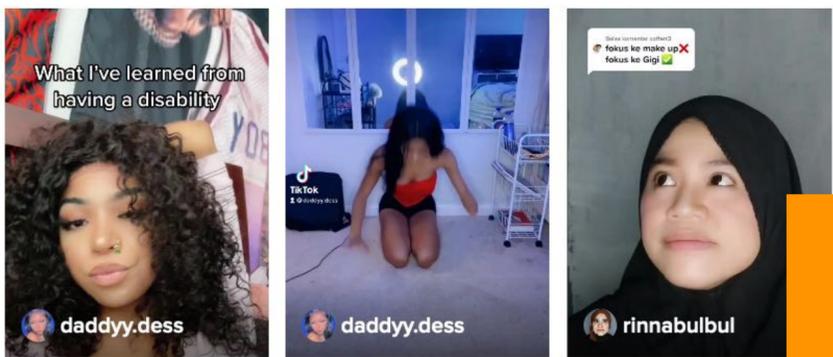
#disabilitytiktok 1.2B Aufrufe



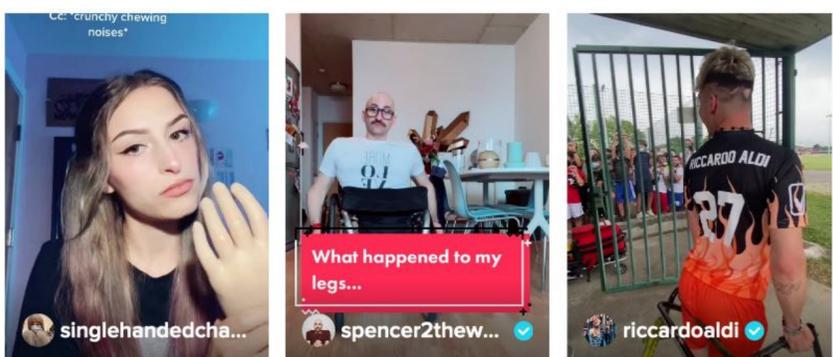
How I Navigate Curbs #... #tellme #tellmechallen... Attaching a paintbrush ...



Reply to @crysley624 #... Since y'all always ask thi... Accessible Shorts #disa...



No like everytime #foru... bring this back for no re... Balas @cofferr3 terimak...



Y'all ever get so hungry... What happened to my l... INCLUSIONE È FELICIT...



Hashtag-Körperpolitik

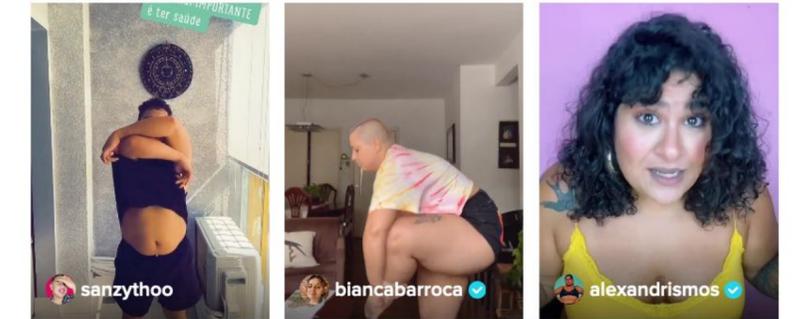
#corpolive 628.1M Aufrufe

Hochladen Anmelden

tormato do corpo. Porque amar o proprio corpo e um ato revolucionario! Use a hashtag #CorpoLivre em seus vídeos e navegue por ela pra ver uma rede de pessoas diversas e felizes com seus corpos livres!



Viu que a hashtag #cor... Bora se amar? #foryou... Sério? #foryou #corpoli...



Essa campanha me rep... Minha cara de quem vai... Manda esse vídeo pra s...



#megamorpróprio #cor... eu nunca: mulheres gor... #corpolive #bodypositi...



Responder a @videos_... @mcgsoudeverdade #f... Nada fácil pra mim faze...



Foto: FridaysForFuture Deutschland - 20190125 Fridays for Future Berlin, CC BY 2.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=78205996>

Rezo

Nicht nur die CDU wird zerstört

Eine staatstragende Partei scheitert am Versuch, angemessen auf die Vorwürfe des YouTubers Rezo zu reagieren. Das kann man lustig finden – aber auch sehr bedrohlich.

Ein Kommentar von **Johannes Schneider**

24. Mai 2019, 18:01 Uhr / 2.967 Kommentare /

<https://www.zeit.de/kultur/2019-05/rezo-video-youtuber-cdu-reaktionen-demokratie>

JETZT REICHTS!

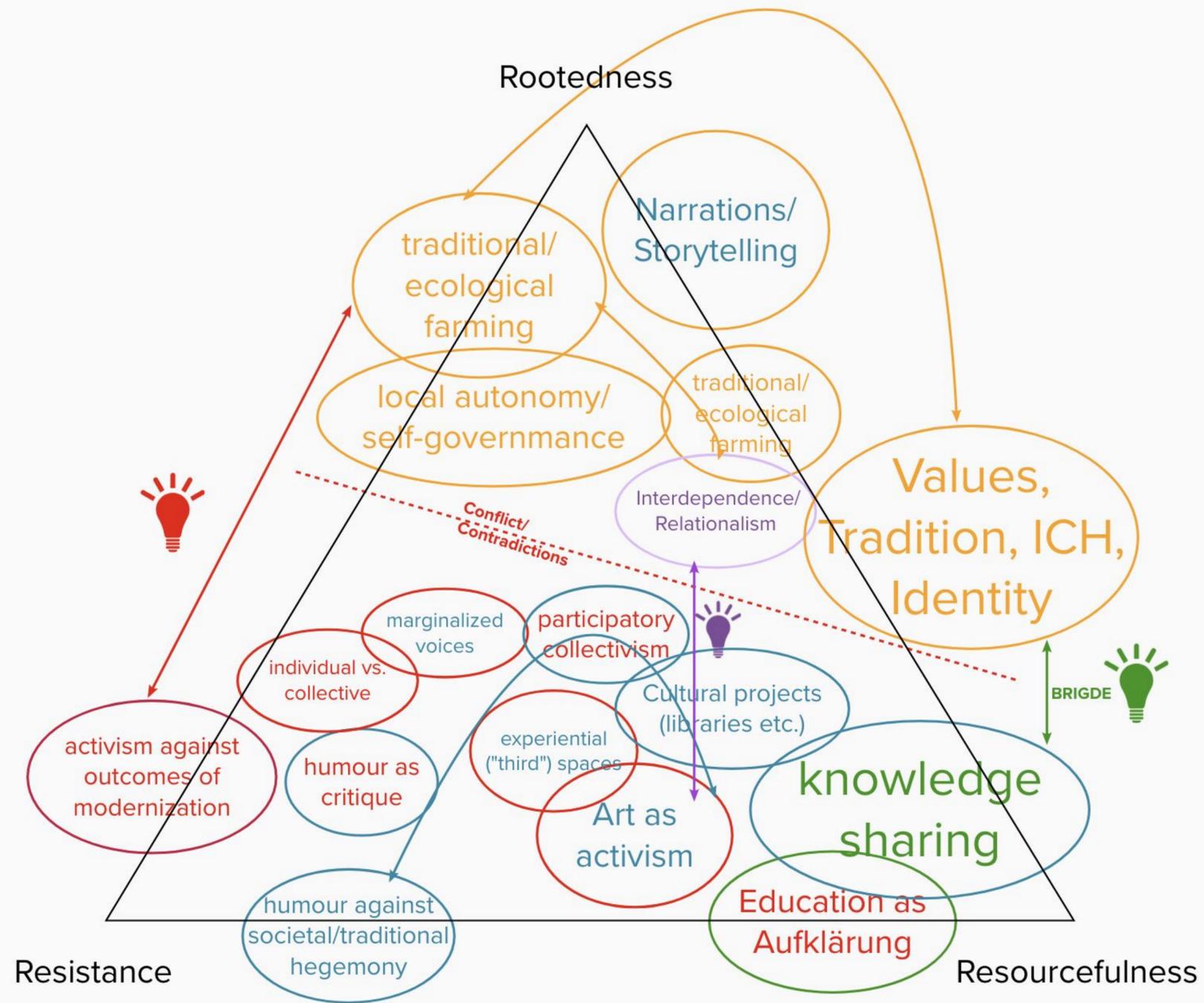


<https://www.youtube.com/watch?v=4Y1IZQsyuSQ>

n Blick → DOCUMENTA FIFTEEN → alles auf einen Blick → DOCUMENTA F

für die Iumbung inter-lokal Community // ein selbst

für Kassel ++ ruruHa



Tradition(alism)

Symbolic Sharing

 Knowledge

 Ontology

 Action

Jörissen, B. (2023). Arts Education and Cultural Resilience: Challenges and Responsibilities. In Korea Arts & Culture Education Service (Hrsg.), *The Social Role of Arts Education in and through a Time of Crisis* (Bd. 4). Springer.

**Responsibility:
Fostering Cultural and
Aesthetic Resilience**

Code/Software

**Protocols &
Data Formats**

Networks

Memory / Data

Interfaces

Hardware

**Foster participatory design
& collective forms of sustainable usage**

Makerspaces and Museums – The Culture Of Makers



written by Deborah Husic, Radiona – Zagreb Makerspace

**Responsibility:
Fostering Cultural and
Aesthetic Resilience**

Code/Software

**Engage in the arts &
aesthetics of
algorithmic creation**

Networks

**Changing perceptions using networks/teaching
how to make empowering use of networks**

Interfaces

**Protocols &
Data Formats**

**Foster/make use of
participatory archives**

Memory / Data

Hardware

**Foster Participatory Design
& collective forms of sustainable usage**

Digital Competence and Sovereignty of Arts and Cultural Education – How to get there?



Federal Ministry
of Education and
Research:

Research Focus Area
„Research on Digitalization in Arts and
Cultural Education“

- 13 Interdisciplinary Research Projects on Digitalization in Arts & Cultural Education
- 24 Universities involved
- Funding: about 10 Mio. €
- biggest research context on the topic of digitalization in arts education in Germany (probably in Europe, too)

Meta-Project conducted by the



Part 1: Theory development, qualitative methods
Prof. Dr. Benjamin Jörissen

Part 2: Quantitative methods & quantitative
research synthesis:
Prof. Dr. Stephan Kröner

SPONSORED BY THE



Federal Ministry
of Education
and Research

Innovationsdruck

Könnte sich für Praktikanten bzw. in der Form denken, dass man sich zu Prozessen der Digitalisierung, die im Unterricht verankert sind...

Neue Bedarfe, bedingt durch Kulturtransformation?
Wird die Bedarfe irgendwo sinnvoll spezifiziert? (B.J.)
Bei der bedarfsbezogenen Programm- und Angebotsentwicklung sind die Algorithmizität, künstliche Intelligenz, Machine Learning und Learning Analytics auszuwerten?

Netzwerk-
plattformen:
relationale
Ontologie

Bilder-Übersagen werden durch relationalen...
Bilder-Übersagen werden durch relationalen...
Bilder-Übersagen werden durch relationalen...

Technologienutzung
in Angeboten:
Corona-Push

KuBi9/Corona-Material
(Lehrforschungsprojekt)

Wissen um
Begriff
Beziehung des
Digitalen für
Lehrkräfte

Wissens-
beziehung
Digitalität

Reduktion
des Begriffs
"Digitalität"
SAMR

Bei digitaler
Beschreibung
ist die
Praxis, nicht
das Produkt im
Fokus

Kein Stadt-
Land-
Unterschied
bzgl.
Digitalthemen

Erfolgsbedingung
digitale Dinge:
stabilisierte
Medien

Erfolgsbedingung
digitale Dinge:
Verbindung indiv.
+
soz. Praxis

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Digitale Programmplanung
in der Erwachsenenbildung
muss auf den drei Ebenen
(Makro-, Meso- und
Mikroebene päd. Handelns)
gedacht werden.

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Transgression
von Grenzen
des Unterrichts

Disziplinäre
Grenzen
neuen
und
traditionellen
Formen
des
Lernens
und
Lernens

unübersichtlicher
Digitalmarkt
>
Distanzierte
Haltung
(Digitalität)

Hege-
moniale
Verankerung
Sicht
auf
Kultur
>
Distanzierte
Haltung
(Digitalität)

Bei digitaler
Beschreibung
ist die
Praxis, nicht
das Produkt im
Fokus

Kein Stadt-
Land-
Unterschied
bzgl.
Digitalthemen

Erfolgsbedingung
digitale Dinge:
stabilisierte
Medien

Erfolgsbedingung
digitale Dinge:
Verbindung indiv.
+
soz. Praxis

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Digitale Programmplanung
in der Erwachsenenbildung
muss auf den drei Ebenen
(Makro-, Meso- und
Mikroebene päd. Handelns)
gedacht werden.

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

SAMR-Modell
sinnvolle
Orientierungshilfe
für
didakt.
Innovation

Roboteranwendung
pädagogischer
Fächer

Change-21st
Digitale
Didaktik
als
Fächer-
übergreifende
Anwendung
von
Technologien
in
Bildungsumgebungen,
aber
Instrumentalität

prof. Haltung=
Klientelsicht+
Digitalkomp.+
Unterrichtsdidaktik

Digitale
Abwehralung
>
Selbstbestätigung
analoger
Praxis

Kein Stadt-
Land-
Unterschied
bzgl.
Digitalthemen

Erfolgsbedingung
digitale Dinge:
stabilisierte
Medien

Erfolgsbedingung
digitale Dinge:
Verbindung indiv.
+
soz. Praxis

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Digitale Programmplanung
in der Erwachsenenbildung
muss auf den drei Ebenen
(Makro-, Meso- und
Mikroebene päd. Handelns)
gedacht werden.

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Inspiration
Anregung des
Konsums
kultureller
Inhalte

Medial
vermittelte
Beobachtung
ermöglicht
Multiperspektivität

Generierung
von
Orientierungsweisen

Steigerung
von
Kreativität
(Selbst-
einschätzung)

Steigerung
von
gestalterischen
Fähigkeiten

Steigerung
von
Produktivität

Kein Stadt-
Land-
Unterschied
bzgl.
Digitalthemen

Erfolgsbedingung
digitale Dinge:
stabilisierte
Medien

Erfolgsbedingung
digitale Dinge:
Verbindung indiv.
+
soz. Praxis

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Digitale Programmplanung
in der Erwachsenenbildung
muss auf den drei Ebenen
(Makro-, Meso- und
Mikroebene päd. Handelns)
gedacht werden.

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

(dig.)
Kuratieren
als
relationale
ästhetische
Praxis

creative
coding
als
ästhetische
Praxis

Digitale
Kreativität:
Hybridisierung
von
Making/Production
und
Sharing

Digitale
Kreativität
bevorzugt
Prozess
vor
Produkt

Kein Stadt-
Land-
Unterschied
bzgl.
Digitalthemen

Erfolgsbedingung
digitale Dinge:
stabilisierte
Medien

Erfolgsbedingung
digitale Dinge:
Verbindung indiv.
+
soz. Praxis

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Digitale Programmplanung
in der Erwachsenenbildung
muss auf den drei Ebenen
(Makro-, Meso- und
Mikroebene päd. Handelns)
gedacht werden.

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

vs.
Prozessorientierung:
durchaus
auch
Produktorientiert

Arbeitsform
nicht
unbedingt
überwiegend
ludisch

Online-
Plattformen
als
Räume
netzter
Kreativpraxen

innovative
ästhetische
Praxis
konstituiert
sich
(wissensseitig)
über
informelle
Lernräume

Kein Stadt-
Land-
Unterschied
bzgl.
Digitalthemen

Erfolgsbedingung
digitale Dinge:
stabilisierte
Medien

Erfolgsbedingung
digitale Dinge:
Verbindung indiv.
+
soz. Praxis

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Digitale Programmplanung
in der Erwachsenenbildung
muss auf den drei Ebenen
(Makro-, Meso- und
Mikroebene päd. Handelns)
gedacht werden.

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Ablehnung
panoptisch
wahrgenommener
Mediendinge

ambivalente
Haltung
zu
Digitalität
in
der
Jugendkultur

Abwehrhaltung
Jugendlicher
bzgl.
formaler
digitaler
Lernsettings

Kein Stadt-
Land-
Unterschied
bzgl.
Digitalthemen

Erfolgsbedingung
digitale Dinge:
stabilisierte
Medien

Erfolgsbedingung
digitale Dinge:
Verbindung indiv.
+
soz. Praxis

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Digitale Programmplanung
in der Erwachsenenbildung
muss auf den drei Ebenen
(Makro-, Meso- und
Mikroebene päd. Handelns)
gedacht werden.

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Digitales
ist
ein
Alltagsbestandteil
jugendlicher
Lebenswelten

Hybridisierung
von
Kreativität

Kein Stadt-
Land-
Unterschied
bzgl.
Digitalthemen

Erfolgsbedingung
digitale Dinge:
stabilisierte
Medien

Erfolgsbedingung
digitale Dinge:
Verbindung indiv.
+
soz. Praxis

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Digitale Programmplanung
in der Erwachsenenbildung
muss auf den drei Ebenen
(Makro-, Meso- und
Mikroebene päd. Handelns)
gedacht werden.

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Veränderte
Interaktionsweisen
in
kreativen
Praxen
implizieren
Projektvoraussetzung,
durch
Ergebnisse
indirekt
bestimmbar

Kein Stadt-
Land-
Unterschied
bzgl.
Digitalthemen

Erfolgsbedingung
digitale Dinge:
stabilisierte
Medien

Erfolgsbedingung
digitale Dinge:
Verbindung indiv.
+
soz. Praxis

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Digitale Programmplanung
in der Erwachsenenbildung
muss auf den drei Ebenen
(Makro-, Meso- und
Mikroebene päd. Handelns)
gedacht werden.

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Körperlichkeit
digitaler
ästhetischer
Praxen

Kein Stadt-
Land-
Unterschied
bzgl.
Digitalthemen

Erfolgsbedingung
digitale Dinge:
stabilisierte
Medien

Erfolgsbedingung
digitale Dinge:
Verbindung indiv.
+
soz. Praxis

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Medialitäts-
bewusstsein

Kein Stadt-
Land-
Unterschied
bzgl.
Digitalthemen

Erfolgsbedingung
digitale Dinge:
stabilisierte
Medien

Erfolgsbedingung
digitale Dinge:
Verbindung indiv.
+
soz. Praxis

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Bedürfnis
nach
Kontrolle
über
eigene
mediale
Valabilität

Kein Stadt-
Land-
Unterschied
bzgl.
Digitalthemen

Erfolgsbedingung
digitale Dinge:
stabilisierte
Medien

Erfolgsbedingung
digitale Dinge:
Verbindung indiv.
+
soz. Praxis

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Digitale
Programmplanung
in
der
Erwachsenbildung
muss
auf
den
drei
Ebenen
(Makro-,
Meso- und
Mikroebene
päd.
Handelns)
gedacht
werden.

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Digitale
Programmplanung
in
der
Erwachsenbildung
muss
auf
den
drei
Ebenen
(Makro-,
Meso- und
Mikroebene
päd.
Handelns)
gedacht
werden.

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Digitale
Programmplanung
in
der
Erwachsenbildung
muss
auf
den
drei
Ebenen
(Makro-,
Meso- und
Mikroebene
päd.
Handelns)
gedacht
werden.

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

Software ist
Ausdruck (ggf.
hegemonialer)
kultureller
Logiken

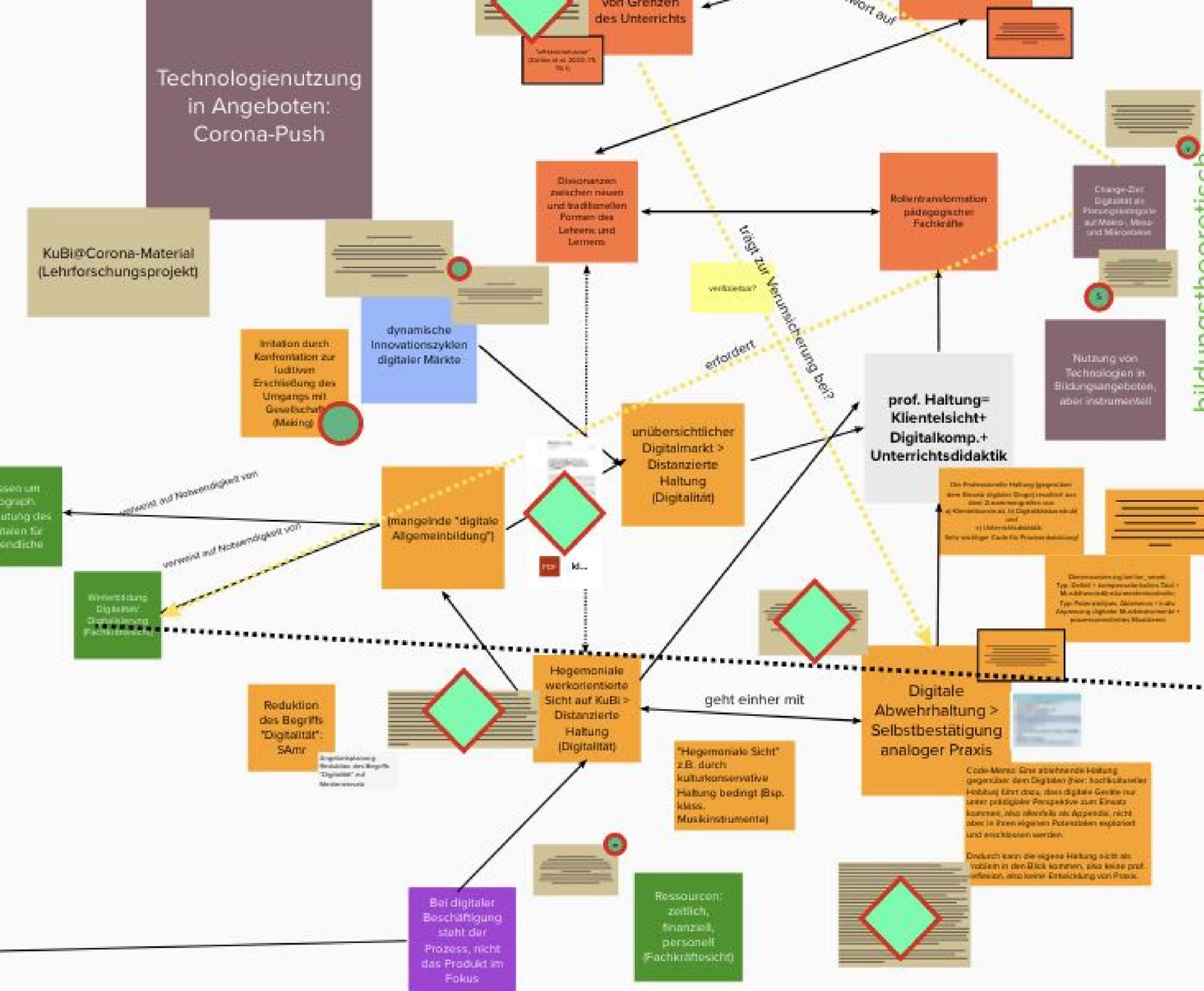
SPONSORED BY THE

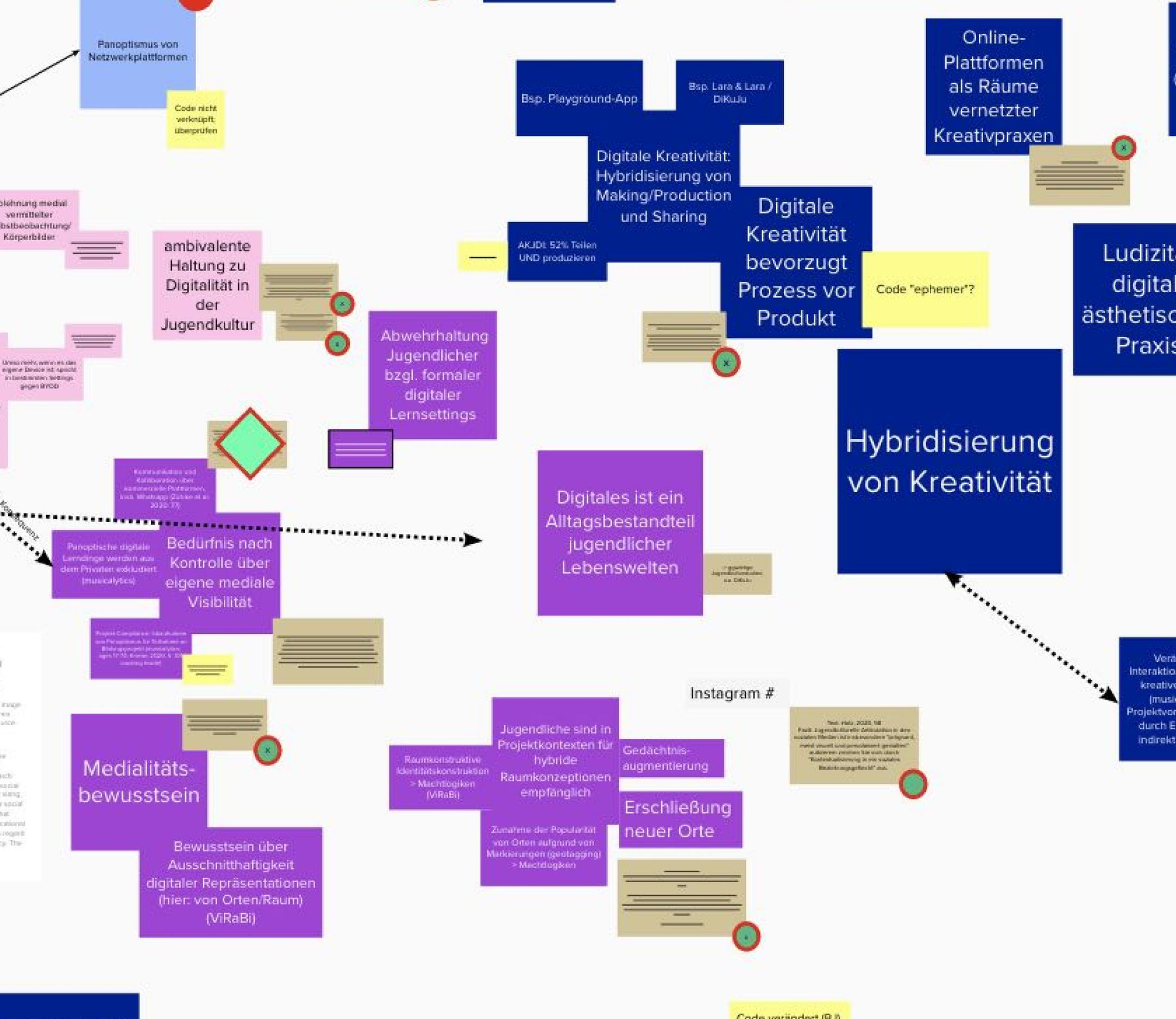


Federal Ministry
of Education
and Research

Organizational Learning

(using participatory processes!)





Professionalization

(Post-) digital Youth Culture & Generational Turn: Keeping in Touch

Thank you!

감사합니다

UNESCO International Expert Meeting on
Culture and Arts Education

Seoul/online, 24/25 May 2022