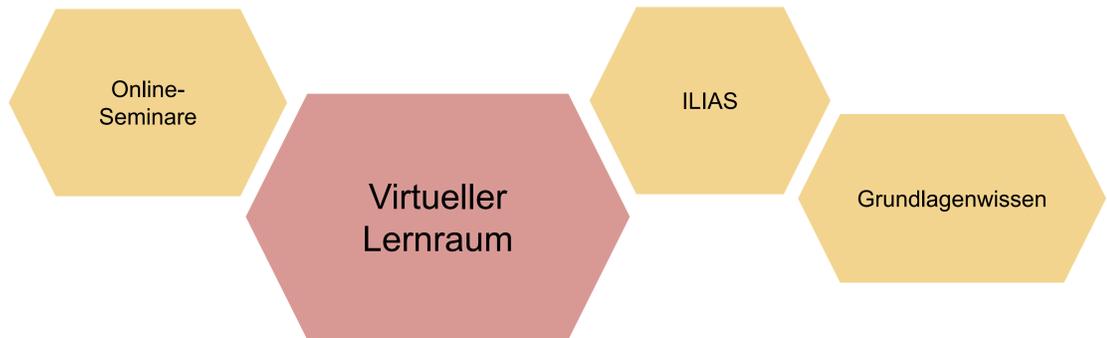


Das *Digital Learning Lab* zur handlungsorientierten Gestaltung von didaktischen Medienprojekten

Autor: Adnan Seithe

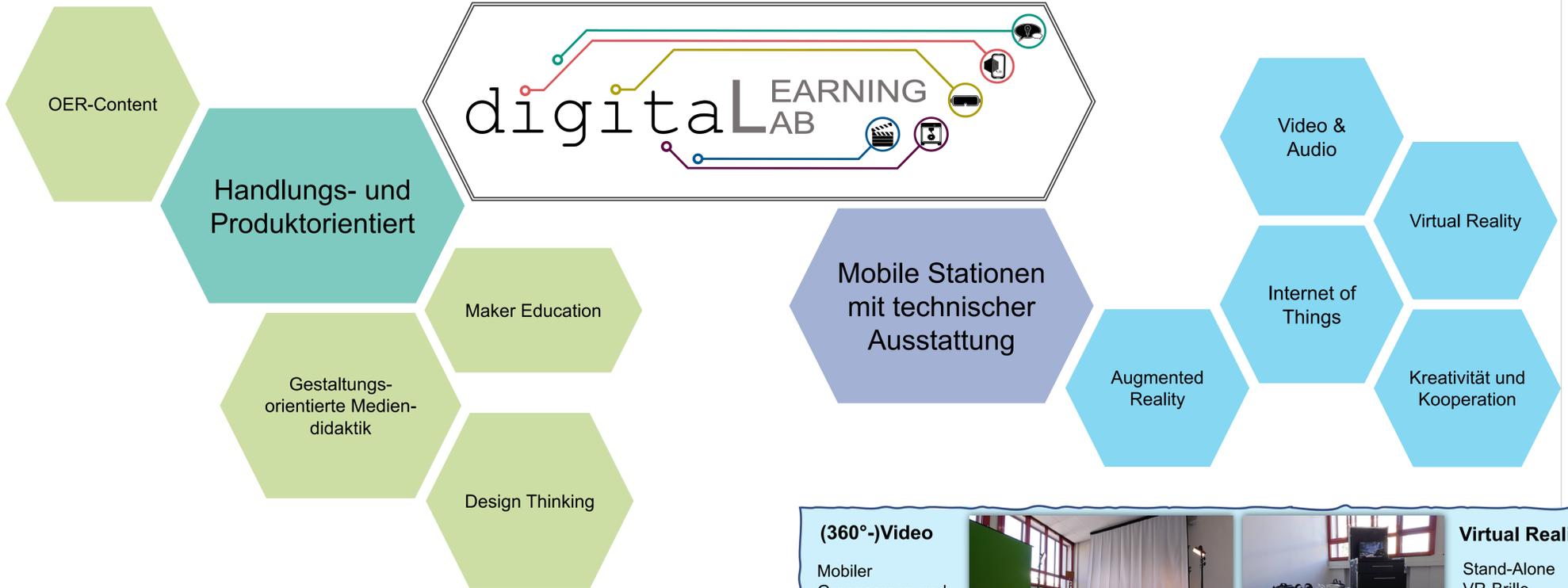
Auszug Projektantrag

„Das KIT richtet [...] reale und virtuelle Lernumgebungen ein, sogenannte *Makerspaces*. Diese ermöglichen den Studierenden Lernerfahrungen in einer technologisch und medienpädagogisch professionellen sowie didaktisch lernzentrierten Umgebung. Die *Makerspaces* bilden die Basis für die Entwicklung von Lernkontexten in den einzelnen Fächern und sollen von wissenschaftlichem Fachpersonal betreut und weiterentwickelt werden.“



„Designs and processes developed in fab labs can be protected and sold however an inventor chooses, but should remain available for individuals to use and learn from (The fab charter, o. J.)“

↳ FabLabs, Makerspaces und Hackerspaces sind **offen zugänglich** und die produzierten Gegenstände, Inhalte und Projekte sollten für andere zugänglich gemacht werden. Bestenfalls zur Verwendung, aber zumindest zum Lernen.



„Makerspace ist die allgemeine Bezeichnung für Werkstätten einer Generation von Selbsterbauer/innen, die auch, aber nicht nur, mit digitalen Technologien, Werkzeugen und Produktionsweisen Produkte entwickeln und produzieren.“ (Schön, 2017, S.3)

↳ **Handlungsorientierter Ansatz** um den Studierenden praktischen Umgang mit Medientechnik zu ermöglichen und Berührungspunkte zu nehmen.

„Aus der Perspektive der gestaltungsorientierten Mediendidaktik können in der Lernwerkstatt zudem Bildungsanliegen adressiert werden, die gegenwärtig in den Fokus der gesellschaftlichen Aufmerksamkeit rücken. Diese betrifft sowohl den Ruf nach Lehr- und Lernformaten, die die Aktivierung des Lernprozesses betonen, als auch inhaltliche Aspekte einer Medienbildung, die zur Auseinandersetzung mit den Implikationen des Digitalen beitragen möchte. Auch wären die Parallelen der Lernwerkstattarbeit mit dem Lernen in Makerspace-Angeboten näher in Betracht zu ziehen.“ (Buchner, 2021, S. 6)

↳ **Gestaltungsorientierte Mediendidaktik** als Arbeitsmethoden für Lehrpersonen kann als strukturierendes Werkzeug dienen. Insbesondere in Werkstätten oder Makerspaces kann durch die Freiheit des Lernraums in Kombination mit klaren Arbeitsschritten die Unterrichtsplanung unterstützt werden ohne Kreativität einzuschränken.

„Ähnlich wie die oben zitierten Studien zur Unterrichtsplanung kommen auch die hier vorliegenden Untersuchungen zum Vorgehen von erfahrenen bzw. erfolgreichen Instruktionsdesignerinnen und -designern [...] zu dem Ergebnis, dass deren Denken sehr große Ähnlichkeiten mit jenem von Berufstätigen in anderen ‚Designprofessionen‘ aufweist. ‚Design Thinking‘ kann damit als zentrales Bindeglied zwischen den beiden Wissensgebieten identifiziert werden [...]“ (Arpea, 2020, S. 181)

↳ **Design Thinking** bietet sich für produktorientierte Lernszenarien an und beinhaltet Vorteile von mediendidaktischen Planungsmethoden und Unterrichtsplanung.



Adnan Seithe & Raphael Morisco
Zentrum für Mediales Lernen (ZML)
Telefon: +49 721 608-48200
Fax: +49 721 608-48210
E-Mail: info@zml.kit.edu
Web: www.zml.kit.edu



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium für Bildung und Forschung

Arpea, C. (2020). Instruktionsdesign und Unterrichtsplanung. In H. Niegemann & A. Weinberger (Hrsg.), *Handbuch Bildungstechnologie* (S. 171–189). Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-662-54368-9_10
 Buchner, J. & Kerres, M. (2021). *Lernwerkstattarbeit in der digital vernetzten Welt. Die Perspektive der gestaltungsorientierten Mediendidaktik*. <https://doi.org/10.25656/01:22817>
 Schön, S., & Ebner, M. (2017). Von Makerspaces und FabLabs - Das kreative digitale Selbstermachen und Gestalten mit 3D-Druck & Co. In *Handbuch E-Learning* (Vol. 70. Erg.Lfg. , pp. 1-18)
 The fab charter. (o. J.). Abgerufen 22. September 2021, von <http://fab.cba.mit.edu/about/charter/>