

Mela Kocher, Charlotte Axelsson

Digitale Didaktik

Neupositionierung der Hochschuldidaktik

In diesem Text beschreiben wir vom E-Learning-Bereich der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) unser Verständnis und unsere Entwicklung von kunst- und designorientierter digitaler Didaktik: Grundlegendend dabei sind die drei Modi *explorativ*, *ludisch* und *zärtlich*, die in ELLA, der Plattform der ZHdK für Experimental Learning, und in begleitenden Lab-Situationen erforscht werden. An dieser Stelle diskutieren wir die an unser Didaktik-Modell gekoppelten Kompetenz-Cluster *Identitäten*, *Agency*, *Intervention* und *Ästhetik*, die in explorativen, ludischen und zärtlichen Modi umgesetzt werden – dies mit dem Ziel, Inspiration auch für nicht primär kunst- und design-orientierte Kontexte der Hochschuldidaktik zu bieten.

Zentraler Bestandteil der digitalen Didaktik ist eine Vermittlungskompetenz, die „Medien nicht nur als Werkzeug versteht, sondern diese auch als Analysegegenstand in den Unterricht einbezieht, reflektiert und didaktisch gezielt einsetzen lässt“.¹ Dass dabei verschiedene disziplinspezifische Ausprägungen und methodologische Zugänge bestehen, ist evident. Die Erforschung und Entwicklung einer digitalen, künstlerischen und designorientierten

1 Stumpf, 2018.

Didaktik ist demzufolge im E-Learning-Tätigkeitsspektrum der ZHdK zentral verankert und es wurden explorative, ludische und zärtliche Modi der digitalen Didaktik entdeckt und entwickelt.

Daraus formuliert sich die waghalsige These, dass die digitale Didaktik die Hochschuldidaktik neu erfindet, obwohl, wie Muuß-Meerholz argumentiert, es *die* digitale Didaktik gar nicht gibt. Denn, so führt Muuß-Meerholz aus, Digitales kann zwar die Art der Didaktik verändern, allerdings bleibt Didaktik immer im Dienst der Vermittlung und nicht der Technologie.²

Das Bildungswesen steht immer im sozialen Diskurs und kann nicht unabhängig gedacht werden, sondern bewegt sich in einer Sichtweise, die außerhalb der Hochschulmauern diskutiert wird. Das heutige Verständnis von Bildung ist digital geprägt. Allerdings reduziert es sich meistens auf Technologie und deren Beherrschung. Unser Beitrag grenzt sich von dieser Sichtweise ab und versteht sich als Aufruf und Kritik, im Sinne von Allert und Asmusen: Sie stellen die Frage, ob sich das Bildungswesen als neutrale Plattform positionieren kann, wenn andere gesellschaftliche Bereiche durch die digitale Transformation radikalen Veränderungen unterworfen sind.³ Es gibt nicht die *eine* „digitale Didaktik“, darin geben wir Muuß-Meerholz recht. Wir fragen aber umgekehrt: Welche Didaktik ist heutzutage nicht mehr digital, oder zumindest digital inspiriert? Hier findet ein elementarer Perspektivenwechsel statt, der für das zukunftsfähige Bildungswesen notwendig ist, denn:

Digitality is in a transformation itself – to be digital is no longer a separate world, it becomes a part of our DNA: especially in future generations which are still in primary school. They don't distinguish between analogue and digital – they learn and think in a different way. We in the subject area E-Learning at ZHdK try to prepare our teaching and learning culture for this transformation. Because we need strong creative, unconventional solutions and strategies for a future-oriented Swiss educational system.⁴

Das heißt, da ist eine Generation, die den digitalen Modus der Vermittlungspraxis als Standard ansieht. Das Bildungswesen – und damit die Art der Vermittlung – steht vor einer radikalen Veränderung und vielleicht vor seiner größten Reform. Corina Zuberbühler, stellvertretende Direktorin des

2 Muuß-Meerholz, 2014.

3 Allert et al., 2017.

4 digitalswitzerland, 2022.

Design Departments der ZHdK gibt im Dokumentationsband „Revisiting Black-Mountain College“ (2019) die Dringlichkeit zu bedenken. Sie nimmt „den momentanen Apparat der ZHdK als unglaublich träge und bürokratisch wahr“, was „agiles Handeln erschwert“.⁵ Natürlich hat Trägheit ihre Berechtigung, denn sie bewahrt Traditionen. Auf der anderen Seite ist die Hochschule auch der Ort für Forschung und neue Ansätze, die durch Reflexion über Tradition in starke Zukunftsentwürfe führen. Alle Angehörigen dieses Systems arbeiten in dem Spannungsfeld von Tradition und einem subversiven, radikalen und innovativen Vorgehen, das hohe Agilität verlangt. Innerhalb dieser Rahmenbedingungen heißt es, Leerräume zu schaffen und Unerwartetes auszuprobieren.

Dies ist der Nährboden für unsere These: Das Bildungswesen muss Methoden einer digitalen Didaktik entwickeln, um kritisch und konstruktiv auf politische und gesellschaftliche Veränderungen zu reagieren und Kompetenzen zu vermitteln, die mehr einschließen als die Mediennutzung. Damit stellen wir konkrete Entwicklungsfragen im Bereich Lerntechnologie und Lernmethodik. Auf ELLA, der Plattform für Experimental Learning, entwickeln und provozieren ZHdK-Mitarbeitende diese Leerräume und suchen Antworten zu der aufgestellten These. In den Laboren wird mit neuen Technologien gespielt, werden verschiedene Zukunftsszenarien erforscht, radikale Ansätze erprobt und in zukunftsorientierte Lern- und Lehrkonzepte übersetzt. Wir bedienen uns traditioneller Konzepte der ästhetischen Bildung, wandeln sie um und experimentieren mit ihnen. Das erarbeitete Wissen wird an der ZHdK und anderen Instituten in Form von Weiterbildungen, Vorträgen, Texten, Diskussions-Plattformen oder Einzelberatung zurückgespielt. Die Webseite von ELLA bietet ausführliche Dokumentation, Tipps und Konzepte.⁶

In diesem radikalen experimentellen Modus bedienen wir uns der Vermittlungsmethoden diverser ästhetischer Richtungen wie des Bauhaus und Fluxus und greifen Fragen der Renaissance oder der „Wunschmaschine“⁷ Black Mountain College auf. So beschreibt Kiefer die Lehrpraxis des Black Mountain College wie folgt:

5 Zuberbühler in Zürcher Hochschule der Künste, 2019, S. 209.

6 ELLA, 2022.

7 Kiefer in: Zürcher Hochschule der Künste, 2019, S. 24.

Interdisziplinarität, der Zugang über das Experimentieren und die eigenständige Praxis im Lernen und Lehren, die Projekt- und Anwendungsbezogenheit künstlerischer Verfahren, Strategien von Selbstorganisation und Emergenz sowie die Fragen nach der nicht nur impliziten Verknüpfung von Künsten und Design mit Demokratiediskursen und Fragen nach der gesellschaftlichen Verantwortung von Künsten und Design.⁸

Mit dieser Bedeutungszuschreibung stellen wir uns dem digitalen, ästhetischen, gesellschaftlichen und politischen Diskurs aus der gegenwärtigen Perspektive. So blicken wir auf eine Tradition der Künste und des Designs und gleichzeitig in eine Utopie der ästhetischen Erziehung und zeigen dadurch unsere experimentelle Haltung – ein gewagter Versuch mit ungewissem Ausgang.

Zu diesem Mash-Up des „Experimental Learning“ gehört vor allem das Gefäß des Labors: Ähnlich wie in Lernlaboren von LeLa entsteht hier ein Ort, eine Umgebung oder einfach genügend Platz auch in Form von Raum und Zeit, um digitale Didaktik zu erfahren und mit explorativen, interdisziplinären Formaten zu experimentieren. Am Black Mountain College war die Natur ein wichtiger Ort und Ausgangspunkt für das Lernen, und man könnte im weitesten Sinne die Natur als ein riesiges und inspirierendes Labor bezeichnen. Mit diesem Bild gestalten wir unsere Labore. So lassen wir – im übertragenen Sinne – wilde Wälder wachsen, stille Bäche fließen oder stachelige Brombeersträucher ranken. Durch diese Metamorphosen wird der Seminarraum vom Leistungsraum zu einer Umgebung, die Inspiration gibt oder neue Verbindungen zwischen Tradition und Zukunft entstehen lässt, die durchaus ernsthaft erforscht werden. Denn in der Regel geht viel zu oft vergessen, dass wir beim Ausprobieren einer virtuellen Umgebung oder Technologie durch und durch menschlich handeln und dieser Bedarf beim digitalen Explorieren ebenfalls berücksichtigt werden muss.

Zudem verfolgen wir eine Arbeitsweise, die – inspiriert von der neuen Bauhauslehre Hannes Meyers – als kooperativ und holokratisch bezeichnet werden kann.

Ausgehend von dem historischen Konzept des Kooperativismus, beförderte Meyers Erziehungs- und Ausbildungsmodell kollaborative Werkstattpraktiken, die die Zukunft der Architektur- und Gestaltungspraxis vorwegnahmen und zugleich beeinflussten. Möglicherweise inspirierte Kropotkin Meyers extrem antiautoritäre Idee, im Rahmen der

8 Ebd., S. 10.

Ausbildung die Werkstätten nicht mehr von Dozenten leiten zu lassen, weil sie kreatives Lernen eher ersticken, als eine gleichberechtigte Teamarbeit der Gestalter zu fördern. Ebenso wie Pestalozzis pädagogisches Modell kleiner, aktiv lernender Gruppen oder „Zellen“ forderte Meyer in den Werkstätten „Freiräume zum Experimentieren“ statt überholtem Frontalunterricht [...].⁹

Ganz so radikal wie Meyer agieren wir nicht. Dennoch verfolgen wir die Idee der Zusammenarbeit, der Teilhabe und des gemeinsamen Entstehen-Lassens. Die Idee, dass der Student zum Experten und die Expertin zur Studentin wird, fasziniert uns und bestätigt sich in der Qualität der Resultate. Es ist ein Voneinander-und-miteinander-Lernen in einem formulierten Leerraum, der es erlaubt – oder vielmehr: in dem es explizit erwünscht ist – auszuprobieren, zu erfahren und Fehler zu machen. Im Anschluss an die Labore wird gemeinsam über die Erfahrung reflektiert und es entstehen Ideen für neue digitale Lern- und Lehrkonzepte.

Ausgehend von den Konzepten des Black Mountain College und von Bauhaus sowie unseren Beobachtungen in den Laboren können drei Modi – der explorative, der ludische und der zärtliche – der digitalen Didaktik herausgearbeitet werden: Wir begeben uns auf die wilde Suche (*explorativer Modus*), bringen unerzwungen-spielerisch Altes mit Neuem in Verbindung (*ludischer Modus*) oder bauen sinnliche Berührungen auf, die das Unsichtbare sichtbar und als ästhetisches Moment erlebbar machen (*zärtlicher Modus*). Diese drei Modi können parallel, ineinander verwoben oder chaotisch angeordnet werden.

Modi der digitalen Didaktik

Explorativer Modus: die wilde Suche ohne spezifische Entwicklungslogik

An der ZHdK wird in den ästhetischen Disziplinen seit jeher ein explorativer Ansatz als „work in progress“ erprobt – man denke an Fine Arts oder an Designprozesse. Diese zeigen beispielhaft Herangehensweisen, die Mut und

⁹ Kiese, 2019, S. 37.

Willen zum Aushalten (beispielsweise von Mehrdeutigkeiten oder Fehlern) nutzen, Iterationen einbauen, das „Kill your darlings“-Prinzip salonfähig machen und Ambiguitätstoleranz an den Tag legen, also Vieldeutigkeit, verschiedene Ansätze und Unsicherheiten akzeptieren.

Gegensätze gehören
zu den Grundlagen der Gestaltung.
Sie sorgen für Spannung.
Damit gehen wir um.
Wie kommen wir zur Sache?
Wir gehen von einer Idee
zu deren Realisierung über.
Das hat Methode.
In diesem Wort steckt der Weg.
Wir folgen den gestalterischen Prozessen
auf den Fersen.
Wir gehen vom einen zum anderen über.
Dabei kommen Höhen und Tiefen vor!
Ist der Weg das Ziel?
Und wenn er dieses
in Wirklichkeit verpasst?
Gibt es einen anderen Weg?
Führen alle Wege nach Rom?
Schauen wir genauer hin!¹⁰

Der explorative Modus beschreibt den Rahmen der digitalen Didaktik, nicht jedoch deren Ziel. Im dritten Abschnitt dieses Beitrags (Kompetenzcluster) wird sichtbar, welche Kraft in dieser suchenden Haltung steckt und wie andere Disziplinen davon lernen können. Es ist eine Methode, mit der wir die Zukunft entdecken und akzeptieren, dass es mehrere Versionen dieser Zukunft gibt. Exploration ist dabei ein digital getriebener, didaktischer Ansatz. Er steht für „Diversität“, Durcheinander, für die Vorliebe zum Chaos.

Ludischer Modus: ein ungezwungener, spielerischer Ansatz mit Elementen des Zufalls

Denken wir an das zufällige Wechseln zwischen Online-Diskussionsgruppen (z.B. in Zoom-Breakout-Räumen), das Verfolgen von Verlinkungen oder

10 Heiz, 2012, S. 14.

interaktiven Querverweisen in einem Online-Beitrag, das Hüpfen zwischen Realitäten, das Erforschen von Inhalten und das Surfen ... das Digitale ist ein einziger Spielplatz! Und der will entdeckt werden. Der ludische Modus bietet der Didaktik die Möglichkeit, sich selbst und Gegenstände nicht ganz so ernst bzw. mit Humor und mit einem Zeitgeist zu nehmen, der Zusammenhänge neu denkt, Perspektiven verändert und Raum für Subversion und Anarchie schafft, indem sie die Erwartung auf ein Resultat minimiert und ohne Leistungsdruck agiert.

The concept follows on from marketing and consumer-oriented gamification while also going beyond it with a number of playful suggestions. Taking a cue from Johan Huizinga's homo ludens concept of play, the authors look at ways to make the joy of experimentation – a hallmark of the arts – the central feature of effective teaching and learning.¹¹

Wir reden von einer Haltung, einer „lusory attitude“¹², die sich fern eines marketingspezifischen Ansatzes der Gamifizierung bewegt:

„Ludic didactics‘ encompass playful, game-based approaches, methods and settings that support and inspire teachers and learners in education. Thus, ludic didactics are understood more as a form of ‚playification‘ than ‚gamification‘: Their playful mechanics and methods go beyond the still prevailing use of points, badges and leaderboards which are applied for learning incentives and feedback.“¹³

Das methodologische „Superpowerkonzept“ „PHEW“¹⁴ fördert den Spieltrieb, die Neugierde und den Wissensdrang abseits von Konkurrenz- oder Konsumverhalten. Mittels der Komponenten „Play, Hybrid, Easy und Walkabout“ soll digitales Arbeiten niederschwellig und reflektiert zugleich sein:

We see the superpower concept PHEW as a particularly exciting and goal-oriented measure with the potential to highlight skills and motifs including tolerance (in the sense of ambiguity tolerance), error culture, independent thinking and an explorative attitude in teaching practice; to promote

11 Axelsson & Kocher, 2022, S. 167.

12 Suits, 2014.

13 Kocher, 2022, S. 193.

14 Axelsson & Kocher, 2022.

the development of (changing) communities in project work; and to elaborate, present, reflect and revise this development in an iterative process.¹⁵

Zärtlicher Modus: das Unsichtbare erfahrbar und Zwischenräume fühlbar machen

Wenn wir über Zärtlichkeit im Digitalen und zudem noch in der Bildung schreiben, werden wir oft gefragt, ob der Bereich E-Learning nun auch auf Pornhub Lehrvideos anbietet. Obschon das ein verständlicher Einwand ist, verfolgen wir eine andere Strategie: Wir verstehen Zärtlichkeit als durchaus ernsthaftes und ästhetisches Moment. Es ist eine Auseinandersetzung mit mir und meiner Umgebung. Es beschreibt die Zwischenräume,¹⁶ das Unsichtbare, das nur mit dem Sinn erfahrbar ist, die Interaktion zwischen zwei Berührungspunkten. Dies bedingt Einfühlungsvermögen, Empathie und Willen. Den Willen, sich auf etwas einzulassen, was man nicht sieht und nicht einschätzen kann. Zärtlichkeit ist ein Modus, der mir als Lehrperson Bewegungsfreiheit gibt, um eine Beziehung aufzubauen, und dies durchaus digital, vor allem mit sensomotorischen Maschinen¹⁷ wie Robotern, Software (Zoom und LMS) oder auch mit dem Smartphone. Es ist eine Methode, das Ethernet als Äther anzuerkennen, die fühlbar Übertragungen generiert.

Zärtlichkeit kann aus diesem Verständnis heraus als Mittelweg zwischen Feindseligkeit und gefährdender Leidenschaft und auch als Medium der Identitätssuche gesehen werden. Der Zärtlichkeit wohnt demzufolge eine ästhetische Qualität inne, und sie verweist auf das auf Empfindung gründende Gespür für verborgene Zusammenhänge, wie Oliver Ruf ausführte. Zärtliche Medien sind, so wurde der Bogen schliesslich auf (digitale) Medien hin gespannt, auch Medien des Aufspürens von nicht Sichtbarem, von kaum Wahrnehmbarem.¹⁸

Abschließend ist der zärtliche Modus aber auch ein Aufruf, ein generationenübergreifendes Verständigungsangebot, Menschlichkeit und Digitales in Kontexte zu bringen, die einem bislang Unverständnis bereiteten; der Aufruf zu einem Bejahen, dass wir digital intensiv Emotionen ausdrücken und dies

15 Ebd., S. 167.

16 Vannotti in Axelsson & Soldenhoff, 2022a.

17 Bendel, 2020.

18 Hoffmann & Kocher, o.D.

in Vermittlungsstationen nutzen können. In anderen Kontexten wird dies bereits akzeptiert, jedoch in der Lehre stiefmütterlich behandelt. Wir sagen Ja zur Proficiency, Ja zu OER-AI oder zu YouTube Shorts und Ja zum Verständnis multipler Realitäten – ein Ja zur Gestaltung dieses Generationen-Gaps!

Kompetenzcluster

Die digitale Didaktik wird, wie wir gezeigt haben, im politischen, historischen, technologischen und hochschuldidaktischen Diskurs brennend diskutiert. Wir verstehen dabei Didaktik als System, als „Lehre und Wissenschaft vom Lernen und Lehren in ihren Wechselbeziehungen sowie mit ihren Voraussetzungen

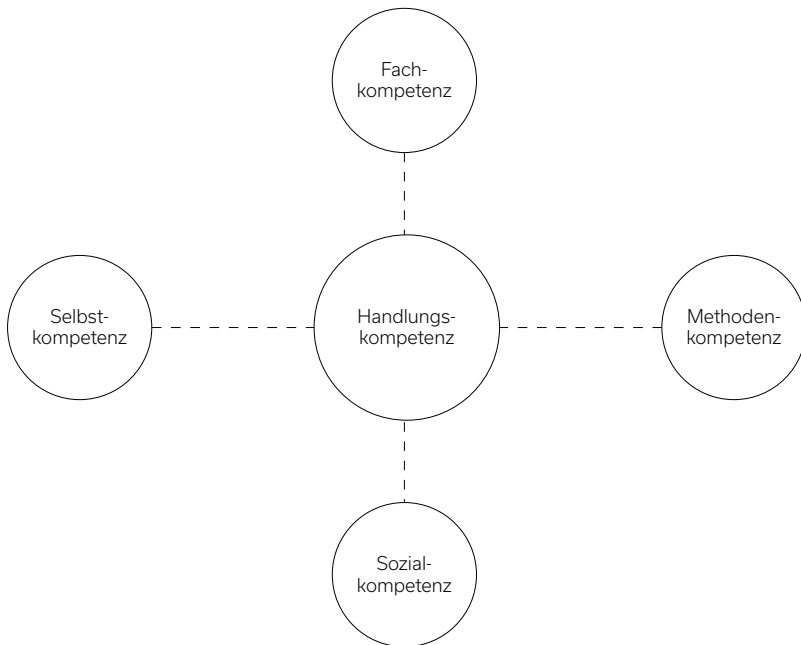


ABB. 1: Kompetenzmodell nach Nieke und Lehmann

und Bedingungen¹⁹. Aus dieser Perspektive möchten wir diskutieren, welche bisherigen und neuen Qualitäten und Kompetenzen in einer *digitalen* Didaktik gefördert oder neu entwickelt werden. Denn eine „Kultur der Digitalität“²⁰ bringt neue Kompetenzanforderungen und -erwartungen mit sich, die, wie wir vorhin ausgeführt haben, nicht nur technik-spezifisch sind, sondern interdisziplinär, sozial, kulturell und politisch.

Im Bildungs- und Wissenschaftsdiskurs etablierte Kompetenzmodelle fokussieren auf die Kernkompetenz „Handlungskompetenz“, die wiederum in die Dimensionen Sozial-, Methoden-, Fach- und Selbstkompetenz untergliedert ist (s. Abb. 1). Kompetenzen werden in diesem Sinne – von Lehrenden, aber auch von Lernenden – als Fähigkeiten verstanden. Sie beinhalten über die fachspezifischen Fähigkeiten hinaus beispielsweise die Fähigkeiten, Problemlösungsstrategien zu beherrschen, eigene Stärken und Schwächen zu erkennen und zu managen oder Selbstvertrauen und Konfliktfähigkeit zu entwickeln.

Die prozessuale Qualität dieses im Vergleich zu zielorientierten Ansätzen sehr allgemeinen Modells ist immer noch zeitgemäß, insofern als sie handlungsorientierten Grundlagen einer motivierenden, engagierten Lehre und der Selbstbefähigung des Menschen Bedeutung zuspricht.

Auf dieser Tradition²¹ und Sichtweise bauen unsere Kompetenzcluster *Identität, Agency, Interventionen* und *Ästhetik* auf. Zusätzlich fokussieren wir auf den radikalen Kulturwandel, der mit der digitalisierten Bildungslandschaft einhergeht (s. Ausführungen zu „Modi der digitalen Didaktik“). Im Sinne einer zukunftsgerichteten Hochschullehre denken wir kunst- und designorientierte Spezifika der Lehre an der ZHdK und die gesellschaftspolitischen/philosophischen Prozesse mit, die mit der Kultur der Digitalität einhergehen, und versuchen sie fruchtbar zu machen.

In einer solchen Anwendung sind diese Kompetenzcluster einer handlungs- und entwicklungsorientierten digitalen Hochschuldidaktik durch die oben diskutierten *explorativen*, *ludischen* und *sinnlichen* methodischen

19 Tulodziecki et al., 2017, S. 270.

20 Stalder, 2016.

21 Roth, 1971.

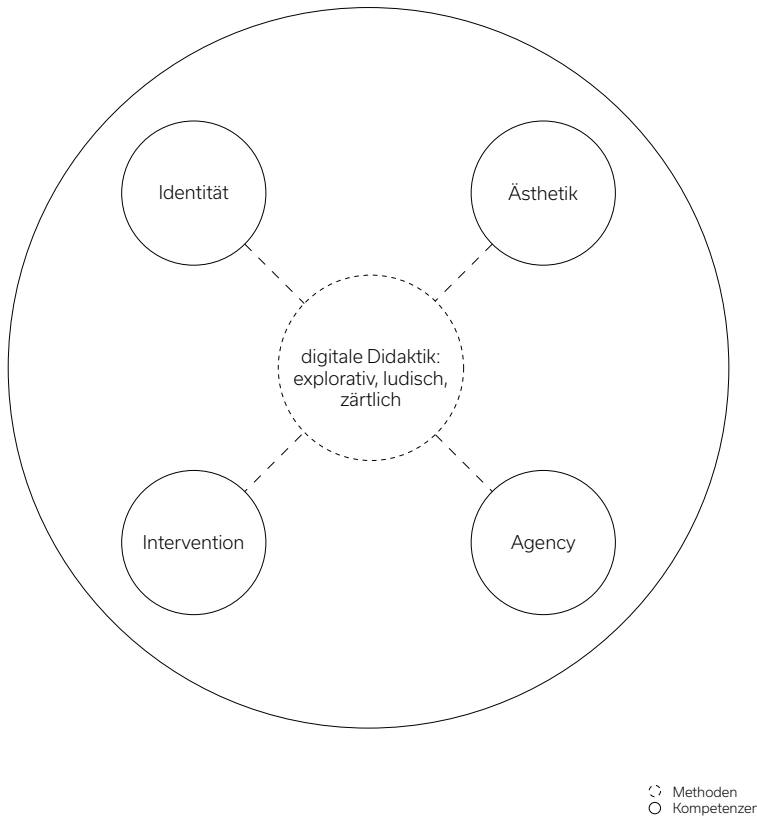


ABB. 2: Digitale Didaktik aus der künstlerisch orientierten Perspektive

Zugänge geprägt: *Identität*, *Agency*, *Intervention* und *Ästhetik* verstehen wir als Cluster von Thesen, Reflexionen, Kritiken, Fragestellungen, Spielplätzen und Diskussionseinladungen (s. Abb. 2). Es ist kein fixes Modell, sondern ein Nährboden für die Entwicklung und laufende Veränderung einer versatilen, diversen digitalen Didaktik.

Identität

338

Die digital inspirierte und durchdrungene Lebens- und Arbeitswelt hat viele Realitäten. Mit „virtuell“ werden Online-Begegnungen oft als „nicht real“ abgetan, werden defizitär behandelt. Man spricht von einer „Enthebung der Körperlichkeit“²², wobei nicht selten auch technische Hürden den negativen Impact beeinflussen.

Wenn wir dies aber als Chance, als Herausforderung wahrnehmen, eröffnen sich neue Fragen: Wie bewegen wir uns in diesen neuen Realitäten? Wie präsentieren wir uns, sind unserer Rollen gewahr? Sind wir noch authentisch und wollen wir das überhaupt noch sein? Inwiefern bewegen wir uns von Online-Profil zu Online-Profil, sind von Schönheitsidealen geprägt? Bestimmen wir selbstbewusst über die Außenwahrnehmung unseres Selbst?

So meint die Interaction Designerin Lea Ermuth: „Mit zunehmender Digitalisierung wird Proficity immer prominenter. Wir bilden unsere Identität immer mehr über Online-Profile.“²³ Proficity als neue Kategorie der Selbst-Präsentation, mit der wir uns neu erfinden, verstecken, inszenieren, wahrnehmen wollen.

Eine digitale Didaktik, die „Identität“ als Kompetenzdimension versteht, sucht Methoden, mittels derer die Wahrnehmung der Identitätskonstruktion geschärft wird, die Varietät der digital gestalteten Rollen eröffnet und spielerisch und zärtlich erfahrbar gemacht werden kann. Dies ist im Hinblick auf die Lehre und die unterschiedlichen darin vertretenen Rollen – der Lernenden, Lehrenden, Expert:innen oder Peers – zu verstehen, aber es kennzeichnet auch übergreifend das Educational Design im Prozess des lebenslangen Lernens.

Agency

Agency bedeutet generell die Fähigkeit von Akteur:innen, in oder mit einem bestimmten Umfeld zu handeln. Der Begriff wird mit Handlungsvermögen, Handlungsmacht gleichgesetzt. Der Medientheoretiker Felix Stalder geht

22 Ruf, 2021.

23 Ermuth in Axelsson & Soldenhoff, 2022b.

davon aus, dass „durch den zentralen Stellenwert, den komplexe, dynamische Technologien der Kommunikation in der Konstitution von Öffentlichkeit(en) spielen, neue Formen von Handlungsfähigkeit entstehen. Die Digitalisierung verändert also die Akteure und damit die Dynamiken, wie Kultur wahrgenommen und reflektiert wird, tiefgreifend.“²⁴ Die Veränderung dieser Handlungsfähigkeit verlaufe dabei entlang der drei Vektoren Empowerment, Kontrolle und Protokolle:

- *Empowerment* bietet einzelnen Personen die Möglichkeit, durch ein erweitertes Netzwerk mächtiger aufzutreten.
- *Kontrolle* im Sinne der Beobachtung, aber auch Beeinflussung und von Kräften in der Gesellschaft durch Kommunikation. So hat etwa die Plattform Twitter meinungsbildend auf Wahlen gewirkt und Meinungen manipuliert.
- *Protokolle* als sozio-technische Perspektive auf Handlungsfähigkeiten und deren Gestaltung.²⁵

Der damit angesprochene Kompetenzcluster von Agency innerhalb eines hochschuldidaktischen Modells zielt auf Handlungssouveränität, auf die Gestaltbarkeit des Handlungsrahmens innerhalb dieser sich stets verändernden Kultur der Digitalität.

Resilienz, Fehlerkultur, Kreativität, Leadership, Unternehmergeist werden immer wichtiger in unserer (posthumanen) Informations- und Netzwerkgesellschaft (s. vgl. Manuel Castell). Bereits 1997 beschrieb die Medien- und Kommunikationswissenschaftlerin Janet Murray in ihrem Buch *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* Agency als ein ästhetisches Vergnügen („pleasure“), das für digitale Umgebungen charakteristisch ist und aus der wohlgestalteten Nutzung der prozeduralen und partizipatorischen Eigenschaften resultiert.²⁶

An diese Beobachtungen und Herausforderungen schließen wir mit dem oben genannten Methodenset des Explorativen-Ludischen-Zärtlichen an, das die dringlichen Anforderungen an Agency gestalten möchte und kann, wie wir beispielsweise anhand des Black Mountain College gesehen haben. Indem wir in den Experimental Learning Labs von ELLA unverfroren, neugierig und von

24 Stalder, 2018.

25 Vgl. ebd.

26 Murray, 1997.

Expert:innen begleitet mit Technologie spielerisch mit didaktischen Settings experimentieren, erforschen und erweitern wir diese Handlungsfähigkeit.

Intervention

Intervention sehen wir als ein agiles System, das sich selbst reflektiert und sich reflektieren lässt: Ethik, digitale Nachhaltigkeit, Inklusion im digitalen Raum, Lernkultur, Wertediskurs, Action-based Learning/Peer Learning/Guerilla Learning sind für die digitale Didaktik entscheidende Faktoren dieser Kompetenzdimension. Ausstellungen zu ästhetischen Strategien für den Widerstand²⁷ und Design-basierten Ansätzen wie jenen in Stine Marie Jacobsons Projekten *Direct Approach*, *Law Shifters* und *Group-Think*, wo eigene Gesetze geschrieben, kollektive Intelligenz trainiert und Demokratie künstlerisch neu gedacht werden, zeigen dies in Fülle.²⁸ Alternate Reality Games und Art Games führen ebenfalls vor, wie man mit spielerischen Methoden höchst ernst- und sinnhaft aktivistische Universen gestaltet: Die multisensorische, sinnliche, kognitive Erfahrbarkeit wird so auch als virtuelle Simulation real spürbar – man nehme beispielsweise Avery Alders Games zum postkolonialistischen Zeitalter.²⁹

Die Interventionen betrachten wir als engagierte Eingriffe für eine aktiv gestaltete Zukunft. Waren einst gesonderte aktivistische Unternehmungen in der Kunst (z.B. Fluxus), Politik oder als Therapieform nur spezifischen Kreisen, (Sub-)Kulturen oder Berufsfeldern vorbehalten, ist die Form der Intervention heutzutage ein universell verfügbares Mittel; ein „Every-day-Instrument“, die Gegenwart zu hinterfragen und die Zukunft zu denken.

„I believe the answer to better futures is one rooted in everyday activism instead one that engages mostly on an epic scale. And the process of this everyday activism will be one of play“, sagt Mattie Brice in ihrem TEDx Talk zu „Using Play for Everyday Activism“.³⁰

Explorative künstlerisch-politische Statements, spielerisches Random Design, zärtliche, reflexive Zugänge für konstruktives, kollaboratives Schaffen

27 Migros Museum, 2016.

28 Stine Marie Jacobsen, o.D.

29 Alder, o.D.

30 TEDx Talks, 2017.

sind gemäß unserem Verständnis von digitaler Didaktik mögliche Zugänge zu diesem Kompetenzcluster „Intervention“.

Ästhetik

Das digital inspirierte Lernen bedingt und fördert Räume, Settings und Mindsets, die ästhetisch geprägt sind. Die Wahrnehmung als unabdingbare Perspektive einer Handlungskompetenz verweist auf eine ästhetische Haltung gegenüber digitalen Medien, Werkzeugen und Arbeitsumgebungen. Diese ästhetische Haltung bedingt daher einerseits die Kompetenz, Räume und Unterrichtssituationen so zu gestalten, dass Lernen lustvoll, reflektiert und motiviert geschehen kann – mit künstlerischen, multi-modalen, sinnhaften und spielerischen Methoden. Der ästhetische Genuss und das kreative Handeln stehen hier im Vordergrund und grenzen sich von anderen Handlungsdimensionen ab. Andererseits bezieht eine ästhetische Kompetenz immer auch eine ästhetische Distanz und somit einen Raum für Reflexion und konstruktive Kritik mit ein. Ästhetik, die Kunst des Wahrnehmens, steht in diesem Sinne für die Handlungsbereiche Gestalten und Reflektieren. Denn „die Wahrnehmung ist das unerklärliche, das göttliche Phänomen, welches ermöglicht, dass überhaupt etwas und nicht vielmehr nichts ist“.³¹

So bietet die Kunst des Wahrnehmens – die Ästhetik – uns einen wichtigen Zugang zum zukunftsorientierten und auch digitalen Lernen. Denn durch das Bewusstmachen des Seins im digitalen Raum können wir Sinnlichkeit und Interaktion im zärtlichen Sinne bewusst gestalten und nutzen. In der Tat, es ist ein abstrakter und phänomenologischer Gedanke – in einer immer abstrakter werdenden Welt.

Schlussgedanke

Wir haben anfänglich die progressive These formuliert, dass eine digitale Didaktik die Hochschuldidaktik neu erfindet. Diesen Text betrachten wir

31 Wiesing, 1996, S. 114.

als Angebot, Antworten zu suchen, um diese These zu untermauern. Das beschriebene Modell mit den Methoden und Kompetenzclustern ist als Hinweis zu sehen und eröffnet Bildungsstätten den Spielraum, Lösungen für diesen komplexen Transformationsprozess zu finden. An der ZHdK versuchen wir in Beispielen aufzuzeigen, welche Relevanz dem Miteinander von schöpferischer und reflexiver ästhetischer Perspektive zukommt – von der Gestaltung sinnlich-engagierender Tools („Modcast/Research Video“) über explorativ-interventionistische Tagungen („LaborDigital“) bis hin zu internationalen ludisch-pädagogischen Seminaren („Playgrounds in Education“).³² Die oben genannten Leerräume des experimentellen Labors leben von den kulturellen, technologischen und sozialen Repertoires, die wir in die Wahrnehmungs- und Gestaltungsprozesse mitbringen und mit denen wir diese prägen.

Wir möchten zum Mitmachen einladen. Denn vor allem sehen wir LeLa, das LernLabor Hochschuldidaktik, als einen Ort, der durch seine Offenheit, den Willen zu Kooperieren und das Voneinander-Lernen bereitsteht. Alle sind eingeladen, diesen Gedanken im Hochschulraum Zürich weiterzuspinnen, ausgetretene Pfade der akademischen Bildung zu verlassen und neue Wege zu beschreiten!

32 Vgl. ZHdK, o.D.

Literatur

ALLERT, H., ASMUSSEN, M. & RICHTER, C. (HG.). (2017). *Digitalität und Selbst. Interdisziplinäre Perspektiven auf Subjektivierungs- und Bildungsprozesse*. Bielefeld: transcript.

AXELSSON, C. & KOCHER, M. (2022). Playful Times – Exploring World ... PHEW! In A. M. Loffredo, R. Wenrich, C. Axelsson & W. Kröger (Hg.), *Changing Time – Shaping World. Changemakers in Arts & Education* (S. 129–142). Bielefeld: transcript.

BENDEL, O. (2020). Eine Annäherung an Liebespuppen und Sexroboter. In ders., *Maschinenliebe* (S. 3–19). Wiesbaden: Springer Gabler.

HEIZ, A. V. (HG.). (2012). *Grundlagen der Gestaltung*. Bd. 1. Zürich: Niggli.

KIESE, D. (2019). Ganzheitliche Erziehung. In P. Oswalt (Hg.), *Hannes Meyers neue Bauhauslehre. Von Dessau bis Mexiko* (Bauwelt Fundamente, Bd. 164, S. 22–43). Basel: Birkhäuser.

KOCHER, M. (2022). Ludic Didactics: For an Inspired, Motivating and Playful Education. In K. Kiili, K. Antti, F. de Rosa, M. Dindar, M. Kickmeier-Rust & F. Bellotti (Hg.), *Games and Learning Alliance. 11th International Conference, GALA 2022, Tampere, Finland, November 30 – December 2* (S. 193–201). Cham: Springer.

MURRAY, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Simon & Schuster.

ROTH, H. (1971). *Pädagogische Anthropologie*. Bd. 2: *Entwicklung und Erziehung*. Hannover: Schroedel.

RUF, O. (2021). *Die digitale Universität*. Wien: Passagen.

STALDER, F. (2016). *Kultur der Digitalität*. Berlin: Suhrkamp.

STALDER, F. (2018, 21. Mai). *Digitalität und Handlungsfähigkeit. Was bedeutet „Agency“ im Zeitalter des Netzes?* Berliner Gazette. <https://berlingazette.de/agency-im-digitalen-zeitalter/>.

SUITS, B. (2014). *The Grasshopper. Games, Life and Utopia*. Peterborough, Ontario: Broadview Press.

TULODZIECKI, G., HERZIG, B. & BLÖMEKE, S. (2017). *Gestaltung von Unterricht. Eine Einführung in die Didaktik*. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.

WIESING, L. (2003). Nachwort. In M. Merleau-Ponty, *Das Primat der Wahrnehmung* (übers. von J. Schröder, S. 85–124). Frankfurt am Main: Suhrkamp 1996.

ZÜRCHER HOCHSCHULE DER KÜNSTE (HG.). (2019). *Revisiting Black Mountain*. Norderstedt: Books on Demand. <https://blog.zhdh.ch/grinm/files/2019/08/Revisiting-Black-Mountain-College-Dokumentation-Full-PDF.pdf>.

Internetquellen

ALDER, A. (o.D.). *Buried Without Ceremony*. Buried Without Ceremony. Abgerufen am 1. Juni 2023 von <https://buriedwithoutceremony.com/>.

AXELSSON, C. & SOLDENHOFF, R. (2022a, 29. Mai). *What the Digital?! 3 – Gespräch mit Stefano Vannotti über Zwischenräume*. Modcast, ZHdK. Abgerufen am 1. Juni 2023 von <https://modcast.zhdh.ch/m/wtd3-stefano-vannotti>.

AXELSSON, C. & SOLDENHOFF, R. (2022b, 26. August). *What the Digital?! 3 – Gespräch mit Lea Ermuth über Proficiency*. Modcast, ZHdK. Abgerufen am 1. Juni 2023 von <https://modcast.zhdh.ch/m/wtd3-lea-ermuth>.

DIGITALSWITZERLAND. (2022, 25. August). *Digital Shapers 2022. meet the winners*. digitalswitzerland. Abgerufen am 1. Juni 2023 von <https://digitalswitzerland.com/digital-shapers-2022-meet-the-winners/>.

ELLA. (2022). *ELLA*. ELLA – Experimental Learning, ZHdK.

Abgerufen am 1. Juni 2023 von <https://ella.zhdk.ch/>.

HOFFMANN, N. & KOCHER, M. (o.D.). *Experimental Learning Lab: Medienästhetik & Zärtlichkeit*. ELLA – Experimental Learning, ZHdK.

Abgerufen am 1. Juni 2023 von

<https://ella.zhdk.ch/labs/ella-medienaesthetik-zaertlichkeit/>.

JACOBSON, S. M. (o.D.). Stine Marie Jacobson. Abgerufen am 1. Juni 2023 von <https://stinemariejacobson.com/>.

LEHMANN, G. & NIEKE, W. (2000). *Zum Kompetenz-Modell*. Sinus transfer.

Abgerufen am 1. Juni 2023 von <http://sinus.uni-bayreuth.de/fileadmin/sinusen/PDF/modul10/text-lehmann-nieke.pdf>.

MIGROS MUSEUM. (2016). *Resistance Performed – Aesthetic Strategies Under Repressive Regimes in Latin America*. Migros Museum für Gegenwartskunst.

Abgerufen am 1. Juni 2023 von <https://migrosmuseum.ch/ausstellungen/resistance-performed-aesthetic-strategies-under-repressive-regimes-in-latin-america>.

MUUSS-MEERHOLZ, J. (2014, 25. Juli). „Es gibt keine digitale Didaktik!“

Bildungsagentur J&K. Abgerufen am 1. Juni 2023 von

<https://www.joeran.de/es-gibt-keine-digitale-didaktik/>.

STUMPF, S. (2018, 26. September). *Digitale Kompetenzen im Lehramtsstudium*.

Das [D-3]-Kompetenzmodell. [D-3] – Deutsch Didaktik Digital. Abgerufen am 1. Juni 2023 von <https://d-3.germanistik.uni-halle.de/2018/09/digitale-kompetenzen-im-lehramtsstudium-das-d-3-kompetenzmodell/>.

TEDX TALKS. (2017, 24. Januar). *Using Play for Everyday Activism* | Mattie Brice | TEDxMiddlebury. YouTube.

Abgerufen am 1. Juni 2023 von <https://youtu.be/tS4RvkiloHE>.

WAMPFLER, P. (2020, 3. Juli). *Was ist digitale Didaktik?* YouTube.

Abgerufen am 1. Juni 2023 von <https://youtu.be/npZuzLsPISg>.

Abbildungen

ABB. 1: Kompetenzmodell nach Nieke und Lehmann 2000.

Aus: Lehmann & Nieke, 2000, S. 2

ABB. 2: Digitale Didaktik aus der künstlerisch orientierten Perspektive.

Grafischer Entwurf der Autorinnen

