

Schumacher, Susanne; Stadler-Altman, Ulrike; Internationale Fachtagung der Hochschullernwerkstätten (15. : 2022 : Online)

Transformer - diskursive Konfigurationen von Wissen in analogen und digitalen Lernräumen der EduSpace-Lernwerkstatt

Weber, Nadine [Hrsg.]; Moos, Michelle [Hrsg.]; Kucharz, Diemut [Hrsg.]; Burgwald, Caroline [Mitarb.]; Fuchs, Constanze [Mitarb.]; Schomburg, Chiara [Mitarb.]; Stehle, Sebastian [Mitarb.]; Rotter, Silke [Mitarb.]; Hochschullernwerkstätten im analogen und digitalen Raum. Perspektiven auf Didaktik und Forschung in innovativen Lernsettings. Bad Heilbrunn : Verlag Julius Klinkhardt 2024, S. 95-102. - (Lernen und Studieren in Lernwerkstätten)



Quellenangabe/ Reference:

Schumacher, Susanne; Stadler-Altman, Ulrike; Internationale Fachtagung der Hochschullernwerkstätten (15. : 2022 : Online): Transformer - diskursive Konfigurationen von Wissen in analogen und digitalen Lernräumen der EduSpace-Lernwerkstatt - In: Weber, Nadine [Hrsg.]; Moos, Michelle [Hrsg.]; Kucharz, Diemut [Hrsg.]; Burgwald, Caroline [Mitarb.]; Fuchs, Constanze [Mitarb.]; Schomburg, Chiara [Mitarb.]; Stehle, Sebastian [Mitarb.]; Rotter, Silke [Mitarb.]; Hochschullernwerkstätten im analogen und digitalen Raum. Perspektiven auf Didaktik und Forschung in innovativen Lernsettings. Bad Heilbrunn : Verlag Julius Klinkhardt 2024, S. 95-102 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-307029 - DOI: 10.25656/01:30702; 10.35468/6106-06

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-307029>

<https://doi.org/10.25656/01:30702>

in Kooperation mit / in cooperation with:



<http://www.klinkhardt.de>

Nutzungsbedingungen

Dieses Dokument steht unter folgender Creative Commons-Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de> - Sie dürfen das Werk bzw. den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen sowie Abwandlungen und Bearbeitungen des Werkes bzw. Inhaltes anfertigen, solange sie den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen und die daraufhin neu entstandenen Werke bzw. Inhalte nur unter Verwendung von Lizenzbedingungen weitergeben, die mit denen dieses Lizenzvertrags identisch, vergleichbar oder kompatibel sind. Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

This document is published under following Creative Commons-License: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.en> - You may copy, distribute and transmit, adapt or exhibit the work or its contents in public and alter, transform, or change this work as long as you attribute the work in the manner specified by the author or licensor. New resulting works or contents must be distributed pursuant to this license or an identical or comparable license.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.



Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der



Lernen und Studieren in Lernwerkstätten



Nadine Weber / Michelle Moos
Diemut Kucharz (Hrsg.)

Hochschullernwerkstätten im analogen und digitalen Raum

Perspektiven auf Didaktik und Forschung
in innovativen Lernsettings

Weber / Moos / Kucharz

**Hochschullernwerkstätten
im analogen und digitalen Raum**

Lernen und Studieren in Lernwerkstätten

Impulse für Theorie und Praxis

Herausgegeben von Hartmut Wedekind,
Markus Peschel, Eva-Kristina Franz,
Annika Gruhn und Lena S. Kaiser

Nadine Weber
Michelle Moos
Diemut Kucharz
(Hrsg.)

Hochschullernwerkstätten im analogen und digitalen Raum

Perspektiven auf Didaktik und Forschung
in innovativen Lernsettings

*unter Mitarbeit von
Caroline Burgwald, Constanze Fuchs,
Chiara Schomburg, Sebastian Stehle
und Silke Rotter*

Verlag Julius Klinkhardt
Bad Heilbrunn • 2024

k

*Die Open-Access-Publikation dieses Buches wurde durch den
Open-Access-Publikationsfonds der Goethe-Universität Frankfurt am Main unterstützt.*

*The open access publication of this book was funded by the
Open Access Publication Fund of Goethe University Frankfurt am Main.*

Dieser Titel wurde in das Programm des Verlages mittels eines Peer-Review-Verfahrens aufgenommen. Für weitere Informationen siehe www.klinkhardt.de.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet abrufbar über <http://dnb.d-nb.de>.

2024. Verlag Julius Klinkhardt.

Coverabbildung: © WavebreakMediaMicro, Adobe Stock.

Druck und Bindung: AZ Druck und Datentechnik, Kempten.

Printed in Germany 2024. Gedruckt auf chlorfrei gebleichtem alterungsbeständigem Papier.



Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.

*Die Publikation (mit Ausnahme aller Fotos, Grafiken und Abbildungen) ist veröffentlicht unter der Creative Commons-Lizenz: CC BY-SA 4.0 International
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>*

ISBN 978-3-7815-6106-9 digital

doi.org/10.35468/6106

ISBN 978-3-7815-2651-8 print

Inhaltsverzeichnis

<i>Vorwort der Reihenherausgeber</i>	5
<i>NeHle-Vorstand</i>	
Hochschullernwerkstatt(t)räume, digital und/oder analog	11
<i>Michelle Moos und Nadine Weber</i>	
Rahmenbeitrag	13

Keynote

<i>Ulrike Stadler-Altmann</i>	
Lernen ermöglichen. Lernwerkstätten und Innovative Lernumgebungen im Vergleich	25

Auseinandersetzung mit dem Raum

<i>Robert Baar</i>	
Wenn der Raum abhandenkommt: Hochschullernwerkstätten im Zeichen pandemiebedingter Schließungen. Eine empirische Untersuchung	43
<i>Marie Fischer und Markus Peschel</i>	
Dichtephänomene in der Hochschullernwerkstatt	60
<i>Matthea Wagener, Franziska Herrmann und Katharina Hummel</i>	
Raum zum Lernen und Forschen – Überlegungen, Erfahrungen und Ausblicke zur Lern- und Forschungswerkstatt Grundschule der TU Dresden	75
<i>Clemens Griesel, Agnes Pfrang, Ralf Schneider, Hendrikje Schulze, Sandra Tänzer und Mark Weißhaupt</i>	
Didaktik und Hochschuldidaktik zwischen informellen und formalen Bildungsprozessen denken und gestalten – Potenziale aus der Perspektive von Hochschullernwerkstätten	85

Susanne Schumacher und Ulrike Stadler-Altmann

Transformer – diskursive Konfigurationen von Wissen in analogen und digitalen Lernräumen der EduSpace-Lernwerkstatt 95

Sebastian Rost, Julia Höke und Patrick Isele

Reflexion des Raumnutzungsverhaltens in der Lernwerkstatt³ mit Blick auf Adressierungen und Adressat*innen 103

Alina Schulte-Buskase und Annika Grubn

Raum und Digitalität – pädagogisch-programmatische und empirische Verhältnisbestimmungen 115

Digitale, hybride und analoge Lernkonzepte in Hochschullernwerkstätten

Marco Wedel, Marco Albrecht und Mareen Derda

Analoges Lernen digital aufbereiten – die Unterstützung der digitalen Lehre durch Elemente analogen Lernens 129

Brigitte Kottmann, Birte Letmathe-Henkel und Verena Wohnhas

„Lernen durch Spielen“ in der Lernwerkstatt – In analogen und digitalen Lern- und Spielräumen 142

Eva-Kristina Franz und Julia Kristin Langhof

Hochschullernwerkstatt² – digital, analog auf dem Campus und jetzt auch noch „to go“? 150

Claudia Albrecht, Anne Vogel und Julia Henschler

(Hochschul-)Lernwerkstätten vs. Digital Workspaces – Nachwirkungen eines Tagungsbeitrags 162

Caroline Burgwald, Michelle Moos, Hasan Özenc, Hannah Spuhler und Juliane Engel

Lernräume erfahren – gemeinsam „praktisch“ erleben 170

Ulrike Stadler-Altmann, Jeanette Hoffmann und Eva-Elisabeth Moser

Digitale Bilder – Analoge Rezeption? Digitale Bilderbücher als Herausforderung für pädagogische Werkstattarbeit 178

Linda Balzer

Interreligiöse Lernerfahrungen digital 192

*Melanie Wohlfahrt, Aurica E. Borszik, Olga Bazileviča, Lisa Roch,
Anja Mede-Schelenz und Katharina Weinhold*
„Werkstatttage: Analoges digital denken“ – Überlegungen zur Gestaltung
digitaler Lernräume für Lehrkräfte im Seiteneinstieg 201

Katja D. Würfl und Julius Erdmann
Die Umsetzung praxisorientierter naturwissenschaftlich-technischer
Veranstaltungen im digitalen Raum. Ein Aufbruch zur Nutzung
hybrider Lehrkonzepte auch nach der Pandemie 210

Lernwerkstätten stellen sich vor

Jeanette Hoffmann
Die *KinderLiteraturWerkstatt* an der Freien Universität Bozen –
ein analoger Raum in digitalen Zeiten 227

Carolin Uhlmann und Michael Lenk
Wieviel Digitalisierung braucht eine Hochschullernwerkstatt? 242

Elisabeth Hofer und Simone Abels
Leuphana Lernwerkstatt Lüneburg – multifunktionelle Ausrichtung
eines inklusiven naturwissenschaftlichen Lehr-Lern-Raums 254

Anna Kölzer
Die Lernwerkstatt der Hochschule Düsseldorf – Weiterentwicklung
in Zeiten digitaler Lehre 263

Thomas Hoffmann und Miriam Sonntag
Inklusive Lernräume kooperativ erforschen und entwickeln:
Das Lehr-Lern-Labor für Inklusive Bildung an der Universität Innsbruck 271

Allgemeine Perspektiven und Diskurse

Franziska Herrmann und Pascal Kihm
Zur Begriffsbestimmung Hochschullernwerkstatt 285

Barbara Müller-Naendrup
Translate „Lernwerkstatt“? – Ein Essay über die „richtige“ Übersetzung
eines Fachbegriffs 297

Mareike Kelkel und Markus Peschel

„Was willst DU lernen?!“ – Teil III

Der Einfluss von (zu) früher Öffnung und einem Überangebot an
Transparenz auf den individuellen Lernprozess der Studierenden 304

Dietlinde Rumpf und Gina Mösken

Eigenaktivität und Selbstverantwortung herausfordern.

Potenziale von Design Thinking und Lernwerkstattarbeit 318

Prof. Dr. Sandra Mirbek

Einstellungen, Wissen und Selbstwirksamkeitserwartungen von

Fachkräften im Umgang mit Diversität und Inklusion: Wie können

Hochschullernwerkstätten zur Professionalisierung beitragen? –

Ergebnisse einer Evaluationsstudie 331

Autorinnen und Autoren 345

Susanne Schumacher und Ulrike Stadler-Altman

Transformer – diskursive Konfigurationen von Wissen in analogen und digitalen Lernräumen der EduSpace-Lernwerkstatt

Zusammenfassung

Mit der fortschreitenden Mediatisierung der Lebenswelt konzentrieren sich jüngere Forschungsarbeiten zu Lernumgebungen zunehmend auf den virtuellen Raum (vgl. Schumacher 2020; Kanwischer & Gryl 2022). Im hochschulischen Kontext führt die Verflechtung von Raum, Bildung und Digitalisierung zu einer intensiven Diskussion über das Lernen in, mit und durch analoge und digitale Medien in hybriden Lernräumen (vgl. Stadler-Altman, 2021; 2022). Diese Diskussionen zeigen sich auch in Hochschullernwerkstätten (vgl. Holub et al. 2021) und den dort medienpädagogisch angereicherten Lernangeboten.

Im vorliegenden Beitrag werden die analog und digital ausgeführten, kommunikativen Interaktionen zu einer selbst gewählten Aufgabenstellung von Studierenden in einem medienpädagogischen Workshop der EduSpace Lernwerkstatt beschrieben und analysiert. Von zentralem Interesse ist dabei die dynamische Beziehung von konkreten, abstrakten und hybriden Entitäten.

1 Einleitung

Der als Hochschullernwerkstatt bezeichnete und ausgewiesene physische Raum soll Lernmöglichkeiten eröffnen (Schmude & Wedekind 2019). Als materieller Teil einer Institution unterliegt er einigen von Menschen gemachten Regeln, wie etwa der architektonischen Anordnung von Fenstern und Türen, den Rahmenbedingungen und Maßnahmen im Zusammenhang der Arbeitssicherheit, der Einteilung der Arbeitsmittel oder den festgelegten Arbeitsabläufen. Begreift man mit Waldenfels (2009, 98f.) den menschlichen Körper sowohl als gefühlte und gelebte Einheit als auch Objekt in einem Arrangement anderer Objekte, so repräsentieren die handelnden Subjekte des Realraums zugleich im Gebrauch befindlichen digitalen Werkzeuge. Oder einfacher gesagt, wenn sich die Akteure in Gegenwart von Objekten und Lebewesen befinden, zu denen sie eine Position beziehen können, die sie manipulieren können und die sie durch ihre Wahrnehmung und Gedanken synthetisieren, konstituiert sich für sie ein Raum. Insofern ist es unerheblich ob diese Objekte und Lebewesen konkret oder virtuell sind (Berger 2020).

2 Lernwerkstatt-Workshop: Filmen mit Tablet und Handy

Der Studienplan des Masterprogramms Bildungswissenschaften für den Primarbereich sieht im vierten Studienjahr das Modul *Medienpädagogik; Bildungssystem: Bewertung und Entwicklung* vor. Bildungsziel des Moduls ist es, innovative Prozesse im Bildungssystem, wie etwa die Einführung alternativer Bewertungsmodelle, in mediendidaktische Settings integrieren zu können. In einer englischsprachigen Vorlesung *Media Pedagogy and Didactics*, werden zunächst die Grundlagen der Medienpädagogik und der Mediendidaktik in Dialogen und Kleingruppenarbeit erarbeitet und in dem Seminar *Medienpädagogik und -didaktik* in die pädagogische Praxis des Kindergartens und der Schule übertragen (vgl. Stadler-Altman et al. 2022).

Mit dem im Wintersemester 2021/22 in der Lernwerkstatt EduSpace angebotenen Workshop „Filmen mit Tablet und Handy“, wurde der didaktisch reflektierte Schwerpunkt der Seminare um einen gezielten technisch-handwerklichen Teil erweitert.

In der EduSpace Lernwerkstatt stehen den Studierenden alle technischen Mittel zur Verfügung, die zum Herstellen und Bearbeiten eines Kurzfilms benötigt werden. Zu Beginn des medienpädagogischen Angebots können die Studierenden handlungspraktische Beispiele zur Wirkung von Kameraeinstellungen und -perspektiven anhand von Videobeispielen analysieren und anschließend durch Probeaufnahmen in Kleingruppen selbst erfahren. Für Fragen zur praktischen Handhabung der Geräte ist ein Mitarbeiter des Amtes für Film und Medien der Südtiroler Landesverwaltung (www.provinz.bz.it/kunst-kultur/film-medien) jederzeit ansprechbar. Während der gemeinsamen Analyse der selbst angefertigten Aufnahmen, erhalten die Studierenden fachliche Hinweise durch den Technikexperten. In mehreren kurzen Arbeitseinheiten werden weitere technische Geräte in die Filmproduktion einbezogen und die damit erzielten Effekte geprüft. So generieren die Studierenden das notwendige Wissen zu medientechnischen Möglichkeiten einer Kamera und können die Aufnahmegeräte sicher bedienen.

Im Anschluss daran produzieren die Studierenden einen eigenen Kurzfilm zu einem frei gewählten Thema. Die Handlung des Films wird von den Studierenden in einem Storyboard schriftlich ausgearbeitet. Das Storyboard sollte neben Angaben zu den Handlungen der Darsteller auch einen Spannungsbogen und genaue Angaben zu Kameraperspektiven und Bildausschnitten enthalten. Nach dem Aufzeichnen der einzelnen Filmsequenzen werden die Dateien in einem Schnittprogramm zusammengefügt und bis zur finalen Version mehrfach bearbeitet.

Die studentische Auseinandersetzung mit der Planung, Gestaltung und Produktion ihrer Erklärung über das *Suchen und Finden (in) der EduSpace Lernwerkstatt* (Filmtitel) wird im Folgenden analysiert. Indem Studierende über die Inszenierung der eigenen Körper zu und mit anderen Objekten im realen Raum kom-

munizieren, projizieren sie verschiedene analoge Entitäten in einem gedachten Raum und arrangieren virtuell (hybride Entitäten) unter Berücksichtigung der technischen Möglichkeiten einer Kamera, eines Tablets oder eines Smartphones und der gewünschten Sichtweise auf einen Sachverhalt (abstrakte Entitäten).

2.1 Analoge Entitäten

Folgt man der Definition Meyers (2008), ist eine Entität in der formalen Logik und der logischen Semantik eine allgemeine Bezeichnung für ein sprachliches bzw. gedankliches Objekt oder für ein außersprachliches Bezugsobjekt. Mit anderen Worten, eindeutig identifizierbare, real existierende Objekte, anwesende Personen oder abstrakte Informationen können Entitäten sein. Zu den Objekten zählen in dem hier dargestellten Zusammenhang neben den architektonischen Gegebenheiten, Smartphones und Tablets, externe Mikrofone sowie Leinwände und zusätzliche Lichtquellen. Analoge Entitäten erzeugen Signale, die über einen bestimmten Bereich einen beliebigen Wert annehmen können. Ein Scheinwerfer strahlt beispielsweise Licht in einem zu bestimmenden Winkel auf ein Objekt und betont so das Anzuschauende. Das vom Scheinwerfer erzeugte analoge Signal ist kontinuierlich und kann von anderen Aufzeichnungsgeräten, wie dem Tablet oder dem Smartphone, erfasst und verarbeitet werden. Dabei werden die analogen Signale in digitale Signale umgewandelt.

2.2 Abstrakte Entitäten

Im Gegensatz dazu wird unter abstrakter Entität die Umsetzung der analogen Entität durch ein Medium verstanden. Die Erfahrung wird also modifiziert bzw. verfremdet und entspricht nicht mehr der Realität einer analogen Entität im Anschluss an Meyer (2008).

Die gestalterischen Ausdrucksmöglichkeiten einer Kamera sind gegenüber der Leistungsfähigkeit der sinnlichen Wahrnehmung des Menschen eingeschränkt. Der Eindruck der dritten Dimension bei der Kamera mittels Einstellung, Bildaufteilung und Linienführung bestimmt. Durch den spezifischen Einsatz dieser Gestaltungsmerkmale werden reale und dreidimensionale Informationen für den Betrachter erzeugt. Ein in der Fotografie grundlegendes Prinzip besagt, dass homogene Flächen und zentrierte Gegenstände dem Blick kaum Halt geben. Folglich erzeugen Asymmetrien und Diagonalen im Bild Bewegung, die das Auge lesen will. Die reale Information eines in der Bildmitte positionierten Objekts wird vom Betrachter als uninteressant empfunden. Befindet es sich hingegen in einer durch den Goldenen Schnitt bestimmten Position, erzielt die Bildinformation eine attraktive Wirkung. Sozial-emotionale Aussagen können durch eine erhöhte, neutrale oder niedrige vertikale Kameraposition zum Ausdruck gebracht werden. Der Bildausschnitt wiederum verschafft Orientierung im Plot.



Abb. 1: Bildausschnitte (c) EduSpace Lernwerkstatt

Die Totale beschreibt den Handlungsraum von Menschen. Die Halbtotale kommt dann zum Einsatz, wenn körperliche Aktionen verdeutlicht werden sollen. In der Großaufnahme sind die inszenierten Subjekte bis zur Hüfte zu sehen, so wird der Blick auf das Gespräch gelenkt. Die Nahaufnahme soll dem Zuschauer den Eindruck vermitteln mit einer gezeigten Person auf Augenhöhe zu sein. Die Großaufnahme ermöglicht indes kleinste Veränderungen in der Mimik zu lesen. Mit der Detailaufnahme werden dem Zuschauer Einzelheiten offenbart, die den Handelnden im Plot verborgen bleiben.

Dadurch wird die Wahrnehmung der Zuschauer gelenkt und sie erhalten aber nur in einen Teil der Realität Einblick.

2.3 Hybride Entitäten

Zwischen der analogen und der abstrakten Entität besteht ein Dazwischen, das überbrückt und kommunikativ ausgehandelt werden muss.

Kommunikative Aushandlung der zu erzählenden Geschichte sowie der medientechnischen Produktionsschritte erfordert die sprachliche Repräsentation von Sach- und Prozesswissen aber auch die Projektion von Erfahrungen aus dem analogen in den digitalen Raum. Nach Husserl (1952, 158) fungiert das situative Hier und Jetzt als Nullpunkt, von dem verschiedene Raumachsen ausgehen. Zwischen dem leiblichen Hier und Jetzt und dem künftigen Anderswo (Dort und Dann) entsteht eine topologische Differenz, die es ermöglicht Ich und zugleich ein anderer zu sein. Oder mit Waldenfels (2009) formuliert, das Hier ist stets der Moment zwischen der Annäherung an einen Ort und der Entfernung von diesem.

Das Schreiben des Storyboards (in der Gegenwart des Gegenwärtigen) kann auch als Berechnen der nächsten Ortszeit, Gegenwart des Zukünftigen oder das Denken von Kontingenz verstanden werden. Das Hier und Jetzt zeigt sich dann als eine Gleichzeitigkeit in der Ungleichzeitigkeit bzw. als Transformationsraum. Im Film ist der Raum immer ein sozial produziertes, relationales Beziehungsgefüge, in dem eine unbegrenzte Raumeignung durch die Produktion ermöglicht wird. "If actors are in presence of objects and living beings to which they can take a position, which they can manipulate and which they synthesize through perception, feelings and thoughts, a space is constituted for them" (Berger 2020, 606). Einerseits sind

in konstruierten Räumen potenziell jegliche Anschlüsse und Raumfolgen möglich. Andererseits entziehen sich filmische Räume einer unmittelbaren Rückführung auf den materiellen Raum (Frahm 2012, 272ff).

In der Gestaltung eines Filmes wechseln die Studierenden kontinuierlich zwischen der analogen und der abstrakten Entität. Dieser stetige Wechsel und die damit verbundene Entstehung einer hybriden Entität regt Lernprozesse an und führt zu dynamischen Beziehungen.

3 Dynamische Beziehungen

Die Inszenierung von Personen und Objekten im physischen und virtuellen Raum erfordert ein dynamisches in Beziehung setzen von analogen, abstrakten und hybriden Entitäten.

„[...] der Zuschauer [hat] einen festen Sitzplatz, aber nur physisch. [...] ästhetisch gesehen ist er in permanenter Bewegung, so wie sein Auge sich mit den Linsen der Kamera identifiziert, die permanent in Hinsicht auf Abstand und Richtung die Stellung ändert. Und der dem Zuschauer präsentierte Raum ist so beweglich wie der Zuschauer selbst. Nicht nur bewegen feste Körper sich im Raum, sondern der Raum selbst bewegt, ändert, dreht, löst und rekrystallisiert sich.“ (Panofsky 1937) Im Film sind Perspektive und Raumstrukturen Effekte technischer Verfahren. Zusammenhänge von Welt werden zunächst als Fusion von kombinierten Daten wahrgenommen und führen damit wiederum zu einer Reorganisation oder Anpassung des „sensorischen Regimes“ (Holl 2015, 94). Darüber hinaus wirkt sich die Medientechnik auf die reflektierende Ebene der Wahrnehmung aus. Werden in filmischen Handlungs- und Artikulationszusammenhängen den Beteiligten individuelle und spezifische Möglichkeiten zugeschrieben (Belliger & Krieger 2006, 42), implizieren sie anthropologische Annahmen über Identitäten und Körper, Sozialität und Gedächtnis, Einsatzszenarien, Individualität und Ökonomie. Das Herstellen von Filmen als strukturgenerative Seite von Welt ermöglicht gleichzeitig das Sichtbarmachen von immanentem Wissen und auch das Verändern der Relationierungspotenziale von Objekten und Subjekten.

Um gezielte Aussagen über Artefaktpotenziale ableiten zu können, schlägt Donner (2020) vor, zunächst alle Elemente aufzulisten, mit denen filmisch interagiert werden kann. Die aufgelisteten Objekte oder analogen Entitäten werden anschließend nach Funktionalität, Strukturen der Affordanz, der Performanz, der Vernetzung sowie des angenommenen und habituellen Wissens reflektiert. Auf dieser Basis entfaltet sich ein differenziertes Bild der Elemente, von dem aus sich bildungstheoretisch gewendet nach bestehendem Wissen und möglichen Transformationen des Selbst- und Weltverhältnisses gefragt werden kann: Was muss man als Subjekt wissen und können, um mit diesen Gegenständen oder Personen sowohl restriktiv als auch kreativ umzugehen? Welche Körper- und Raumdispositionen werden von

den Interaktionspartnern jeweils vorausgesetzt und welche analogen wie digitalen Formen kann das Filmemachen mit anderen annehmen?

4 Chancen für „hybride“ Arbeitsweisen in Lernwerkstätten

Der physische Ort der EduSpace Lernwerkstatt repräsentiert die präfigurierten Handlungsstrukturen der Fakultät für Bildungswissenschaften, die bestimmte Arbeitsweisen zulassen oder verunmöglichen. Mit der Anerkennung der Online-Lehrveranstaltungen als reguläre und für das Deputat anzurechnende Lehrstunden sind die institutionellen Rahmenbedingungen für hybride Lehr-Lern-Szenarien offiziell gegeben (Stadler-Altman, 2022). Als sozial konstruierter Raum ermöglicht die EduSpace Lernwerkstatt die Reproduktion von pädagogischen Ansätzen und Konzepten und ist zugleich ein Innovationsraum für neue Lehr-Lern-Prozesse. Dabei stellen insbesondere die medienpädagogischen Angebote einen hybriden Möglichkeitsrahmen dar, um analoge Wissensbestände durch digitales Experimentieren zu transformieren.

Nohl (2014, 32) bezeichnet Räume, in denen Menschen und Dinge durch Kontagion und weitere Erfahrungen eine Verbindung eingehen, konjunktive Transaktionsräume. Unabdingbare Voraussetzung für die darin stattfindenden Bildungsprozesse ist nach Nohl eine Befremdung oder ein erstes, konfrontatives Aufeinandertreffen von Subjekt und Objekt. Die sich im Anschluss daran ergebenden neuen Praktiken, wie die des Filmens mit dem Tablet, eröffnen den Studierenden wiederum andere Transaktionsräume in denen Wissen neu konfiguriert werden kann.

Als Ermöglichungsraum kann eine Hochschullernwerkstatt gerade in einem medienpädagogischen Setting Studierenden Lernanlässe bieten, um den Zusammenhang zwischen analogem Leben, abstrakter Darstellung des Lebens (Film) und hybrider Beteiligung (eigene Gestaltung eines Films) zu erproben und zu verstehen. Das Hybride ist infolgedessen keine isolierbare Entität mehr, sondern für das Lernen konstitutiv.

Literatur

- Belliger, A., & Krieger, D. J. (2006). Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie. In A. Belliger & D. J. Krieger (Hrsg.), *ANThology: ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie* (S. 13-50). Bielefeld: Transcript Verlag.
- Berger, V. (2020). Phenomenology of online spaces: Interpreting late modern spatialities. *Human Studies*, 43(4), 603-626. <https://doi.org/10.1007/s10746-020-09545-4>
- Donner, M. (2020, 9. November). Digitale Medien und Methoden: Über bildungstheoretische Strukturanalysen von hybriden, digital-materiellen MusikmachDingen. *Zeitschrift für Medienwissenschaft, ZfM Online, Open-Media-Studies-Blog*. <https://zfmedienwissenschaft.de/online/open-media-studies-blog/digitale-medien-und-methoden-11> (zuletzt geprüft am 24.08.2022).

- Frahm, L. (2012). Logiken der Transformation. In S. Scholz & D. Müller (Hrsg.), *Raum Wissen Medien: Zur raumtheoretischen Reformulierung des Medienbegriffs* (S. 271-302). Bielefeld: Transcript Verlag.
- Holl, U. (2015). Risse und Felder: zur Raumwahrnehmung im Kino. In S. Günzel (Hrsg.), *Topologie*. (S. 85-98). Bielefeld: Transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839407103-005>
- Holub, B., Himplsl-Gutermann, K. Mittlböck, K., Musilek-Hofer, M., Varelija-Gerber, A. & Grünberger, N. (2021). Einführung in den Band. In B. Holub, K. Himplsl-Gutermann, K. Mittlböck, M. Musilek-Hofer, A. Varelija-Gerber & N. Grünberger (Hrsg), *lern.medien.werk.statt. Hochschul-lernwerkstätten in der Digitalität* (S. 11-20). Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt.
- Husserl, E. (Hua IV). (1952). *Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie. Zweites Buch, Phänomenologische Untersuchungen zur Konstitution*. (Hrsg. M. Biemel). Den Haag: Nijhoff.
- Kanwischer, D. & Gryl, I. (2022). Bildung, Raum und Digitalität. Neue Lernumgebungen in der Diskussion. *Die deutsche Schule*, 114(1), 34-45. <https://doi.org/10.31244/dd.2022.01.04>
- Meyer, M. F. (2008). Entität. In P. Precht & F.-P. Burkard (Hrsg.), *Metzler Lexikon Philosophie* (S. 126). Stuttgart: Metzler.
- Nohl, A.-M. (2014). Bildung und konjunktive Transaktionsräume. In F. Rosenberg & A. Geimer (Hrsg.), *Bildung unter Bedingungen kultureller Pluralität* (S. 27-40). Wiesbaden: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-531-19038-9_3
- Panofsky, E. (1937). Style and Medium in the Moving Pictures. *Transition*, (26), 121-133.
- Schmude, C. & Wedekind, H. (2019). Lernwerkstatt(arbeit) zwischen pädagogischem Anspruch und strukturellen Rahmenbedingungen. In R. Baar; A. Feindt & S. Trostmann (Hrsg.), *Struktur und Handlung in Lernwerkstätten. Hochschuldidaktische Räume zwischen Einschränkung und Ermöglichung* (S. 40-50). Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt.
- Schumacher, S. (2020). Paideas x Box – Von Antinomien des Gebunden-Seins in augmentiert und nichtdigital-medienkonstituierten Lernwelten. In A. Beinsteiner, L. Blasch, T. Hug, P. Missomelius & M. Rizzoli (Hrsg.), *Augmentierte und virtuelle Wirklichkeiten* (S. 221-236). Innsbruck University Press. https://www.uibk.ac.at/iup/buch_pdfs/9783903187894.pdf (zuletzt geprüft am 24.08.2022).
- Stadler-Altman, U. (2021). Hybrid Teaching as the Smart Way? Digitization processes in academic teaching between presence and online. In G. Cavrini, M. Parricchi, D. Kofler & M. Cagol (a cura di), *Per tutta la vita. Pedagogia come progetto umano* (p. 125-143). Milano: Franco Angeli.
- Stadler-Altman, U. (2022). Präsenz- oder Online-Lehre, oder besser hybride Lehre? Change-Prozesse in der Lehre einer italienischen Universität, in: *NHHL, Neues Handbuch Hochschullehre*. D 3.45. <https://www.nhhl-bibliothek.de/de/handbuch/gliederung/#/Beitragsdetailansicht/256/3511/Praesenz%252C-online-oder-hybrid%253F---Change-Prozesse-in-der-Lehre-einer-italienischen-Universitaet>
- Stadler-Altman, U., Resinger, P. & Pulyer, U. (2022). Forschendes Lernen und wissenschaftliches Arbeiten als Bausteine der Professionalisierung: Praxisbericht aus einem universitären Lehrsetting im Rahmen der Lehrerbildung. *die hochschullehre*, Jahrgang 8/2022. DOI: 10.3278/HSL22241W. Online unter: wbv.de/die-hochschullehre, S. 579-586.
- Waldenfels, B. (2009). *Ortsverschiebungen, Zeitverschiebungen: Modi leibhaftiger Erfahrung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Autorinnen**Schumacher, Susanne, Dr. phil**

Freie Universität Bozen

Fakultät für Bildungswissenschaften

Arbeits- und Forschungsschwerpunkte: Schulentwicklungsforschung, Lernräume, Mediendidaktik

Susanne.schumacher@unibz.it

Stadler-Altman, Ulrike, Prof. Dr.

Humboldt-Universität zu Berlin

Kultur-, Sozial- und Bildungswissenschaftliche Fakultät,

Institut für Erziehungswissenschaften, Schulpädagogik

Arbeits- und Forschungsschwerpunkte: Empirische Schul- und Unterrichtsforschung, Lernumgebungen, Professionsforschung, Hochschuldidaktik und -forschung

Ulrike.Stadler-Altman@hu-berlin.de