

# KU POST-DIGITAL LEARNING HUB

**"HUB":**  
**INNOVATION - IDEEN - KNOTENPUNKT - AKTEURE - TECHNOLOGIEN**  
**- LOKAL VERANKERT UND GLOBAL VERNETZT - UNKONVENTIONELL**



## LERNUMGEBUNGEN FÜR POST-DIGITALE HOCHSCHULBILDUNG

**Dr. Petra Hiebl**

Zentrum für Lehrer/-innen und  
Lehrerbildung

**Dr. Michael Winkmann**

Stabsstelle Personalentwicklung

*Aus Sicht des Wissenschaftsrats sollten die an vielen Standorten anstehenden Sanierungsmaßnahmen auch zur Umgestaltung von Hörsälen und Seminarräumen in kooperative und vielfältig nutzbare Lernräume genutzt werden. Auf diese Weise können Nachhaltigkeitsziele nicht nur im Sinne der Inklusion und Energieeffizienz, sondern auch mit dem Ziel der zukunftsfähigen Hochschulbildung umgesetzt werden (Wissenschaftsrat 2022, 68).*

**Wovon gehen wir aus? Welche Ideen haben wir? Welches Ziel verfolgen wir?**

Die KU ist eine Präsenzuniversität, die Studierenden hervorragende akademische Qualifizierung ermöglichen möchte. Im Leitbild für Studium und Lehre wird dieser Anspruch mit den Schlagworten „Bildung diskursiv, vernetzt, engagiert, persönlich“ (Leitbild Studium und Lehre) markiert. Um das einzulösen, muss die KU sich immer wieder fragen, wie Lernprozesse an der Universität bestmöglich unterstützt werden können.

Spätestens durch die Corona-Pandemie wurde deutlich, dass erfolgreiche Universitäten sich darum bemühen müssen, auf allen Ebenen (Forschung, Lehre, Verwaltung, Third Mission) in der post-digitalen Ära anzukommen. Das bedeutet für den Bereich Studium und Lehre das Gegenteil vom Rückzug auf digitale Lernplattformen (vgl. Günther 2019). Vielmehr muss es um eine Haltung gehen, die die digitale Durchdringung unserer Welt als selbstverständlich und als Grundvoraussetzung für weitere Reflexionen anerkennt und von Nicolas Negroponte in seinem berühmten Essay „Beyond digital“ folgendermaßen beschrieben wurde: „Like air and drinking water, being digital will be noticed only by its absence, not its presence“ (Negroponte 1998).

Die Räume, in denen an einer post-digitalen Universität gelehrt und gelernt wird, sind vielfältig. Sie sind nur zum Teil virtuell und informell. Auch im 21. Jahrhundert braucht es Lernräume an der Universität. Sie müssen sich allerdings fundamental verändern, um einer angemessenen post-digitalen Didaktik zu folgen. „Im Studium der Zukunft geht es darum, dass Lernende in sozialen Netzwerken – digital und analog – selbstbestimmt lernen“ (Ehlers 2020, 236), formuliert der Bildungswissenschaftler Ulf-Daniel Ehlers und macht sich damit für einen Konnektivismus stark, der – bei allen berechtigten Anfragen an den Begriff – „die Entwicklung von vernetztem, digitalen Lernen und sozialen Prozessen als Grundlage für die stattfindenden Lern- und Interaktionsprozesse hervorhebt“ (Ehlers 2020, 237).

Die bevorstehende Sanierung des Kollegiengebäudes muss als Chance verstanden werden, die Lernräume der KU in großem Stil fit für die Herausforderungen der post-digitalen Universität zu machen. Dafür wollen wir einen Hub schaffen, eine Lernumgebung (Raum+Didaktik), die zukunftsweisend ausgestattet ist und als Reallabor zur Durchführung und Beforschung von am post-digitalen Paradigma ausgerichteter Hochschullehre eingesetzt wird. So werden u. a. wertvolle Erkenntnisse für die Ausgestaltung der Lernräume für das neue Kollegiengebäude erzeugt.

“

*Der Ausdruck ‚post-digital‘ soll hier jedenfalls nicht auf das Ende des Digitalen, sondern auf das Ende der Auffassung des Digitalen als spezifisches kulturelles (gesellschaftliches, anthropologisches, künstlerisches, soziales, technologisches, politisches, pädagogisches usw.) Differenzkriterium gegenüber einer nicht-digitalen Weise des Seins deuten (Schmidt 2020, 58).*



Vorlesungen im Hörsaal, frontale Instruktion, Selbststudium mit Printmedien, prüfungsorientiertes Lernen entsprechen nicht mehr den Anforderungen an eine moderne Hochschuldidaktik. Die radikalen Transformationen in der Lebens- und Arbeitswelt, in Umwelt und Gesellschaft sind Herausforderungen, mit denen unsere Studierenden sich während ihrer Zeit an der KU auseinandersetzen müssen. Erfolg im Beruf, Zufriedenheit, persönliches Glück hängen auch vom persönlichen Umgang mit diesen Herausforderungen ab. Der Erwerb von Future Skills/21st Century Skills und passgenauer Lernräume zum Erwerb dieser Kompetenzen sind daher von größter Wichtigkeit.

Traditionelle Lernräume (Hörsaal, Seminarräum) erlauben oft schon durch ihre Möblierung nur Lernarrangements, die auf Instruktion basieren. Wenn der viel zitierte "Shift from teaching to learning" umgesetzt werden soll, wenn ein Paradigmenwechsel auf Basis eines konstruktivistischen (konnektivistischen) Lernbegriffs erfolgen soll, braucht es an der KU Lernumgebungen, die entsprechende Lernprozesse fördern.

#### **Zielgruppen solcher Orte:**

- Studierende (Lehrveranstaltungen, Selbststudium, kooperatives Arbeiten)
- Dozierende (Weiterbildungen, Kollegiale Hospitation, Workshops)
- SchülerInnengruppen (im Rahmen der Lehramtsausbildung)
- Gesellschaft (Experten, Vorträge, Workshops)

#### **Inszenierungsmöglichkeiten:**

##### **Digital Classroom**

- Planung, Durchführung, Evaluation von Lehre
- Raum zur zentralen Bereitstellung von Bildungstechnologie

##### **Virtual Classroom Simulator**

- Simulation von Lehrszenarien in der Extended Reality (AR/VR)

##### **Interdisziplinäre (3D-) Eduthek**

- Analoge und digitale Medien, auch selber produziert

##### **Innovation Hub**

- Co-kreatives, interdisziplinäres Entwickeln und Evaluieren von kompetenzorientierten Lehr-/Lernformaten
- Einladung zur Aneignung und Adaption des Raumes

##### **Movie Studio**

- Professionalisierung durch Konzeption und Produktion eigener Filme und weiterer digitaler didaktischer Materialien

##### **(VR-) Atrium**

- Präsentation und Diskussion bildungsrelevanter Themen (mit Experten) in hybriden/analogen/digitalen Settings

##### **Oase**

- Rückzugs- und (begleitete) Reflexionsmöglichkeit
- Platz (großzügige Raumbelagung); Raum zum Verweilen

“

*Future Skills sind Kompetenzen, die es Individuen erlauben in hoch emergenten Handlungskontexten selbstorganisiert komplexe Probleme zu lösen und (erfolgreich) handlungsfähig zu sein. Sie basieren auf kognitiven, motivationalen, volitionalen sowie sozialen Ressourcen, sind wertebasiert, und können in einem Lernprozess angeeignet werden (Ehlers 2020, 57).*



## Persönliche Motivation und Expertise

**Dr. Petra Hiebl** ist Leiterin des Zentrums für Lehrerinnen- und Lehrerbildung. Einer ihrer Arbeits- und Forschungsschwerpunkte ist die Digitalisierung in der Lehrerbildung/Implementierung von (digitalen) Lernumgebungen in der Lehrerbildung, so z. B.

- das KU ZLB DigiLLab (ins KU Post-digital Learning Hub übergeführt),
- das MINT-Lehr-Lern-Labor iLab ([www.ilabku.com](http://www.ilabku.com)) und
- das Projekt "Teachers Go Digital" (<https://www.ku.de/ppf/paedagogik/lehrstuhl-fuer-grundschulpaedagogik-und-grundschuldidaktik/lehr-und-forschungsprojekte/teachers-kids-go-digital>).

s. auch Homepage: <https://www.ku.de/zlb/wir-ueber-uns/dr-petra-hiebl>

**Dr. Michael Winklmann** ist an der Stabsstelle für Personalentwicklung und Weiterbildung für die hochschuldidaktischen Weiterbildungsangebote zuständig. In dieser Funktion arbeitet er an der Infrastruktur für exzellente post-digitale Hochschulbildung an der KU. Außerdem forscht er zu (Post)Digitalisierung in Theologie und religiöser Bildung.

- Winklmann, Michael: Angeschaut – Postdigitale religiöse Bildung. Eine Skizze. In: Werner, Matthias / Willebrand, Eva / Winklmann, Michael (Hg.), Angesehen. Interdisziplinäre Perspektiven auf den Blick Gottes, Freiburg i. Br. 2022, 257–261.
- Winklmann, Michael: Are you scared yet, Christian? In: feinschwarz. Theologisches Feuilleton, 08.11.2021. Online verfügbar unter: <https://www.feinschwarz.net/are-you-scared-yet-christian/>
- Winklmann, Michael: „Gott spielt Counterstrike am PC“ – Computerspiele und religiöse Bildung. In: Bischoff, Sandra / Büsch, Andreas / Geiger, Gunter / Harles, Lothar / Holnick, Peter (Hg.), Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familien 2020, Leverkusen 2014, 135–146.
- Winklmann, Michael: Biografie: Ein Spiel. Das identitätsbildende Potenzial von Computerspielen in (religiösen) Bildungsprozessen. In: merz. Zeitschrift für Medienpädagogik 58 (2014) 1, 52–57.



*Ehlers, Ulf- Daniel: Future Skills. Lernen der Zukunft - Hochschullehre der Zukunft, Wiesbaden 2020.*

*Günther, Dorit et. al.: Zukunftsfähige Lernraumgestaltung im digitalen Zeitalter. Thesen und Empfehlungen der Ad-hoc Arbeitsgruppe Lernarchitekturen des Hochschulforum Digitalisierung. Arbeitspapier Nr. 44. Berlin: Hochschulforum Digitalisierung 2019.*

*Negroponte, Nicolas: Beyond Digital. In: The Wire, December 1998*

<https://web.media.mit.edu/~nicholas/Wired/WIRE6-12.html>

*Schmidt, Robin: Post-digitale Bildung. In: Demantowsky, Marko / Lauer, Gerhard / Schmidt, Robin / te Wildt, Bert (Hg.): Was macht die Digitalisierung mit den Hochschulen? Einwürfe und Provokationen, Berlin, Boston 2020, 57–70.*

*Wissenschaftsrat: Empfehlungen für eine zukunftsfähige Ausgestaltung von Studium und Lehre, Köln 2022 <https://doi.org/10.57674/q1f4-g978>.*

