

Experimental Learning Labs



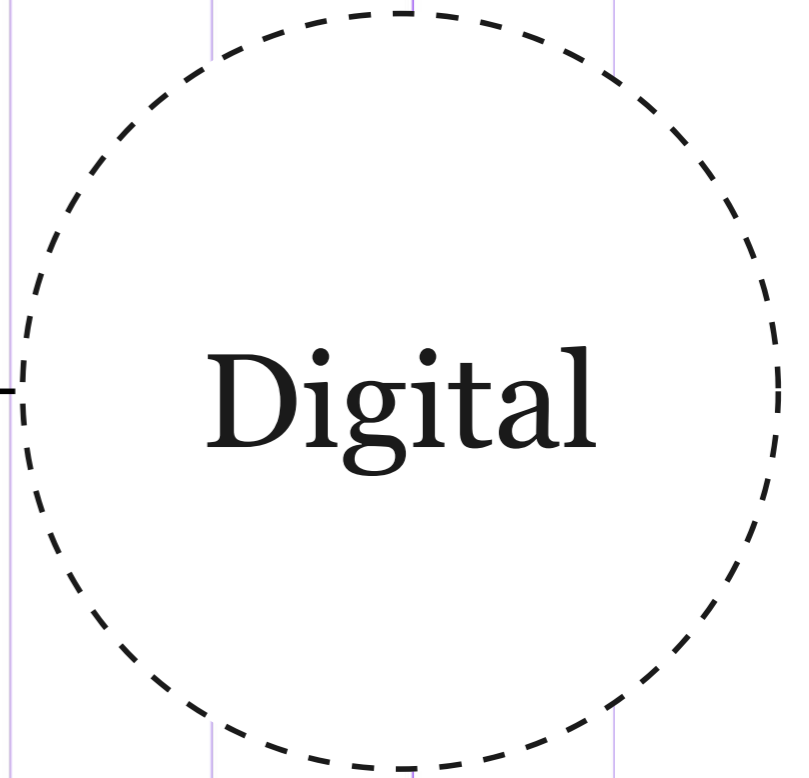
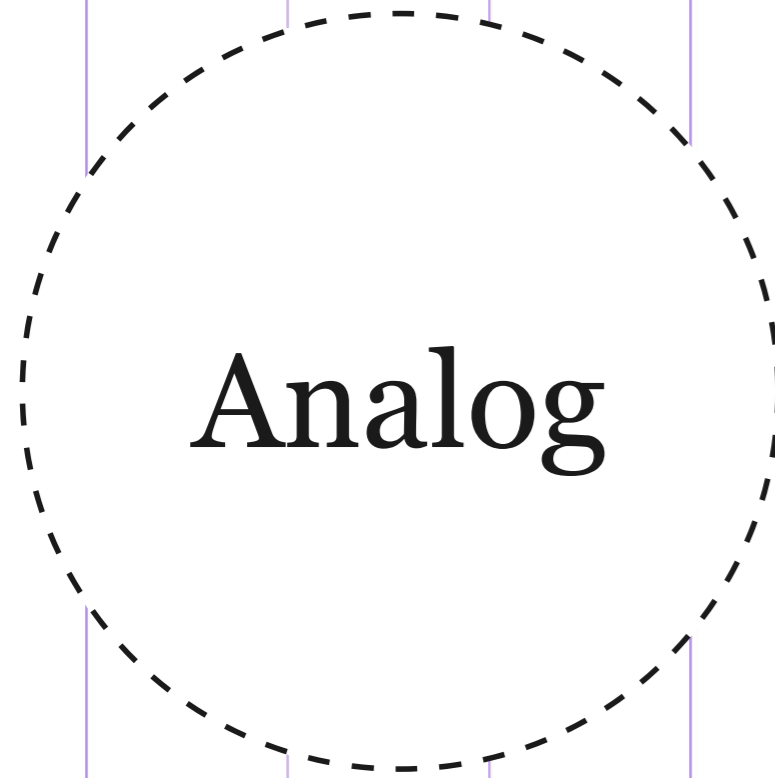
A group of five people are seated around a dining table in a restaurant. The table is set with white plates, glasses of water, and wine glasses. The people are engaged in conversation and eating. The scene is brightly lit, likely from large windows in the background. The text 'E-Learning' is overlaid in a large, purple, serif font across the center of the image.

E-Learning

1. Positionen
2. Ideen
3. «e»

1. Digital und Digitalität
2. Sinnlichkeit und Didaktik

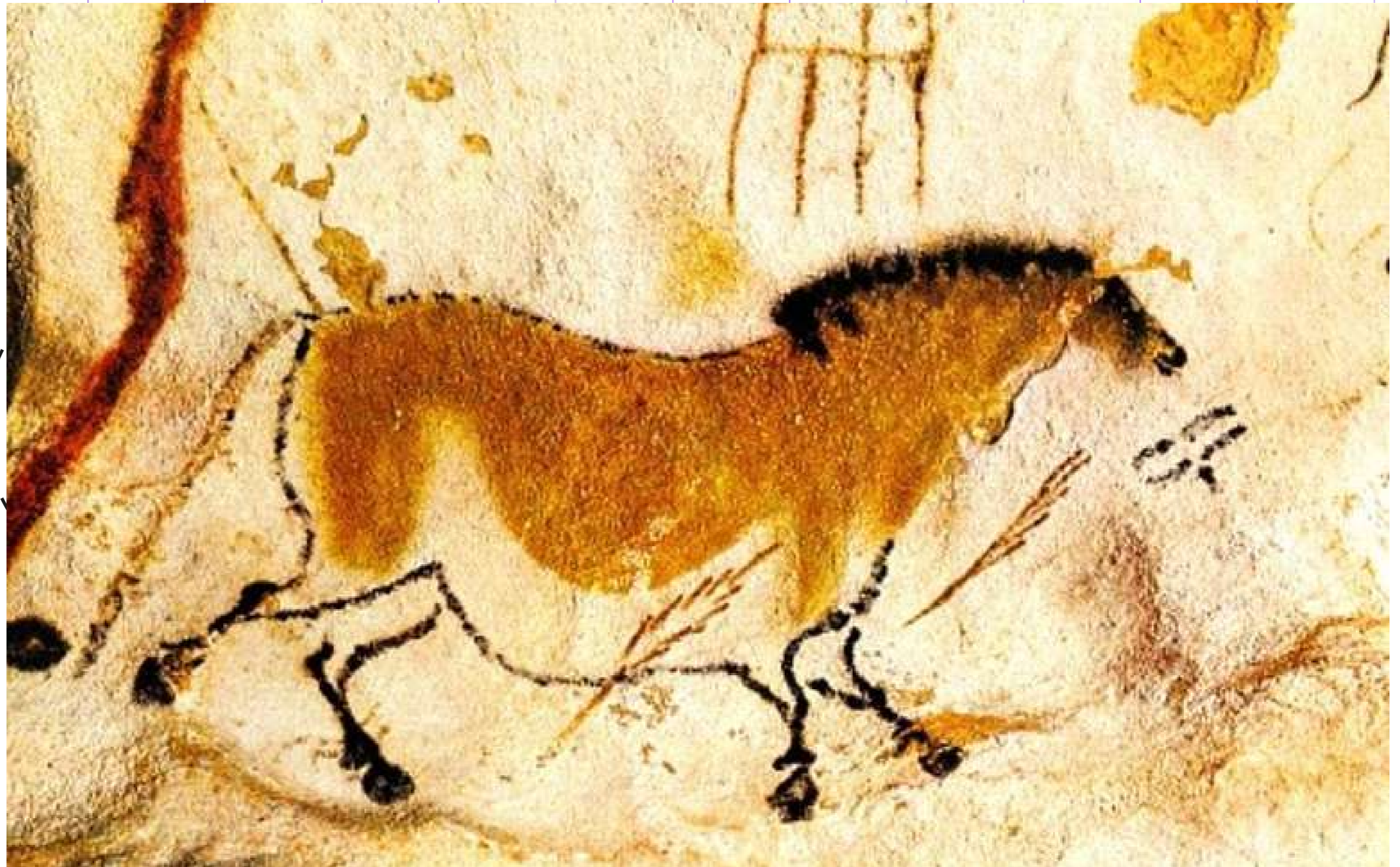
Digital & Digitalität



Analog

Digital

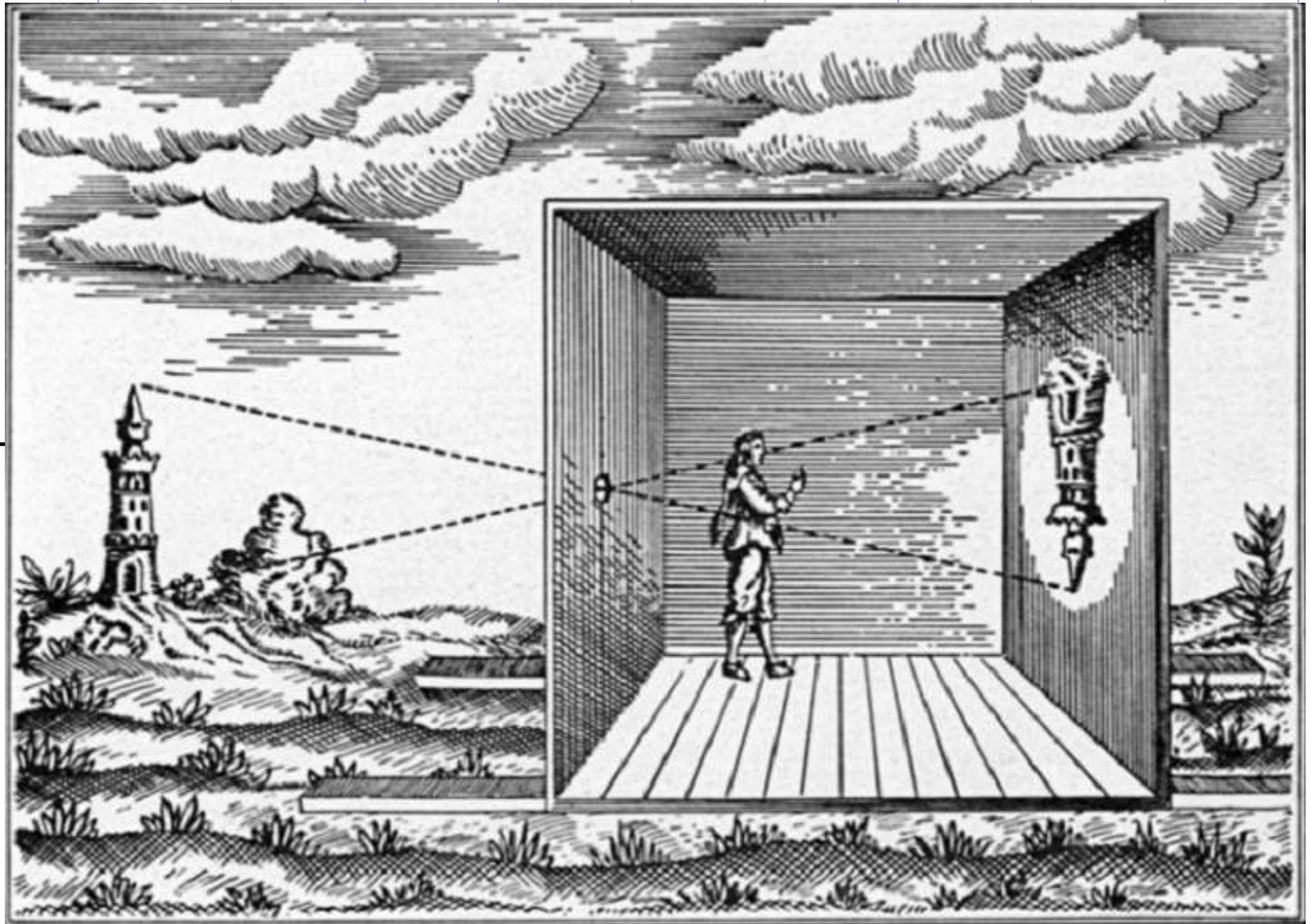
Zeichnungen



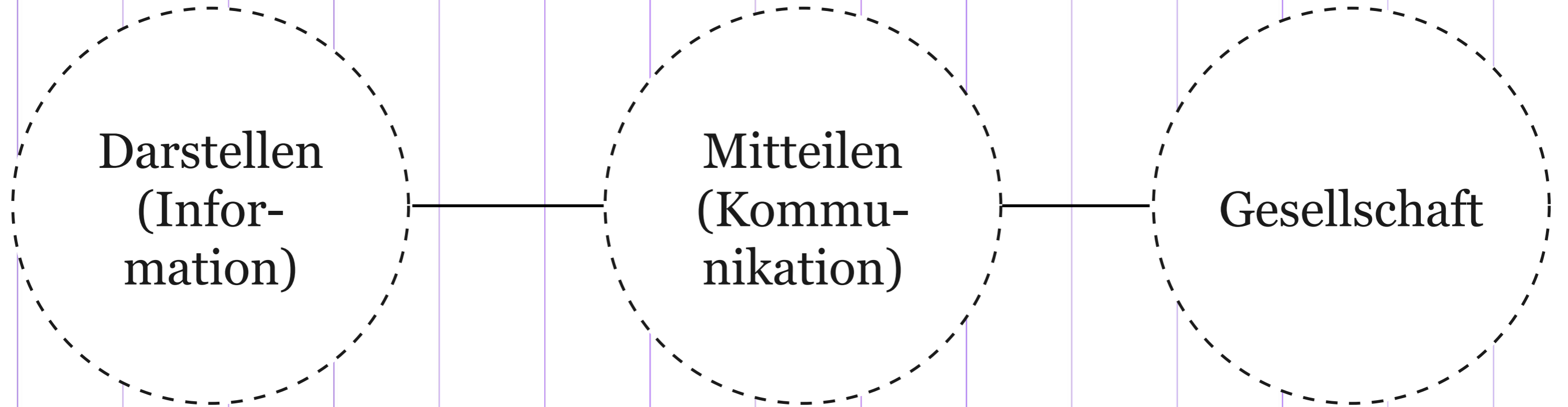
Malerei Lascaux , ca. 36.000 – 19.000 v. Chr.

Zeichnungen

Camera Obscura



ab Antike, hier ca. 16. Jh.



Zeich-
nungen

Camera
Obscura

Kamera



1826



Zeichnungen

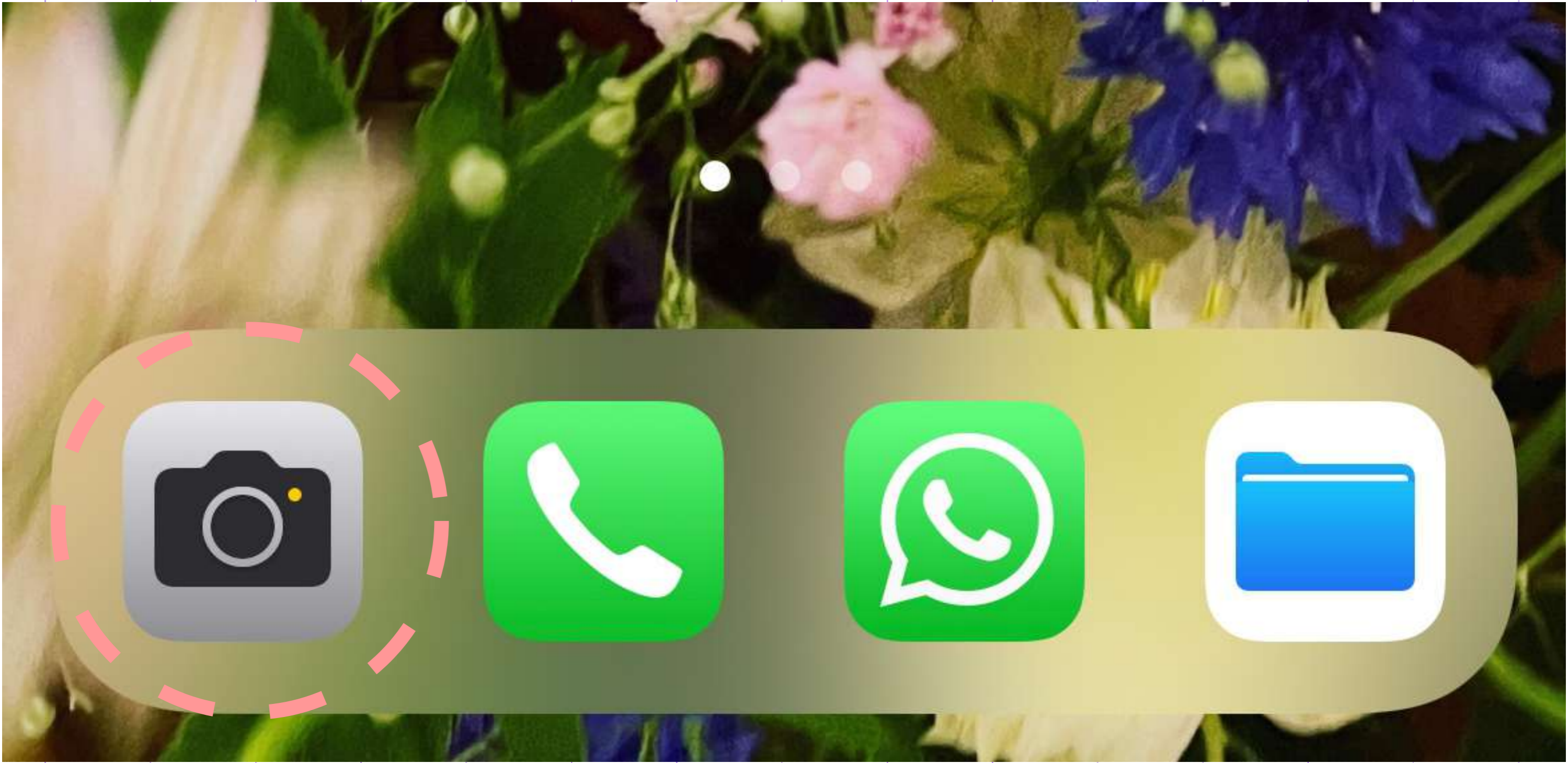
Camera Obscura

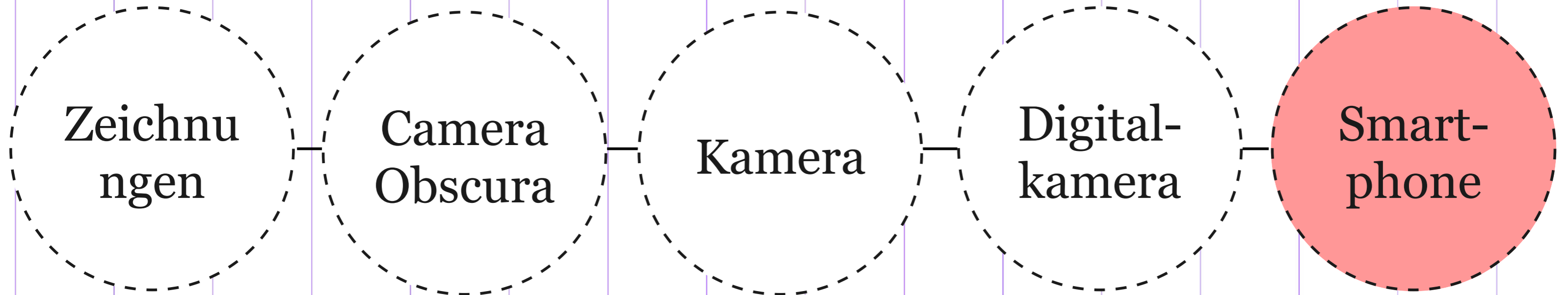
Kamera

Digital-kamera

um 1981

Digitalisierung ist ein
technologischer &
elektronischer
Transformationsprozess.





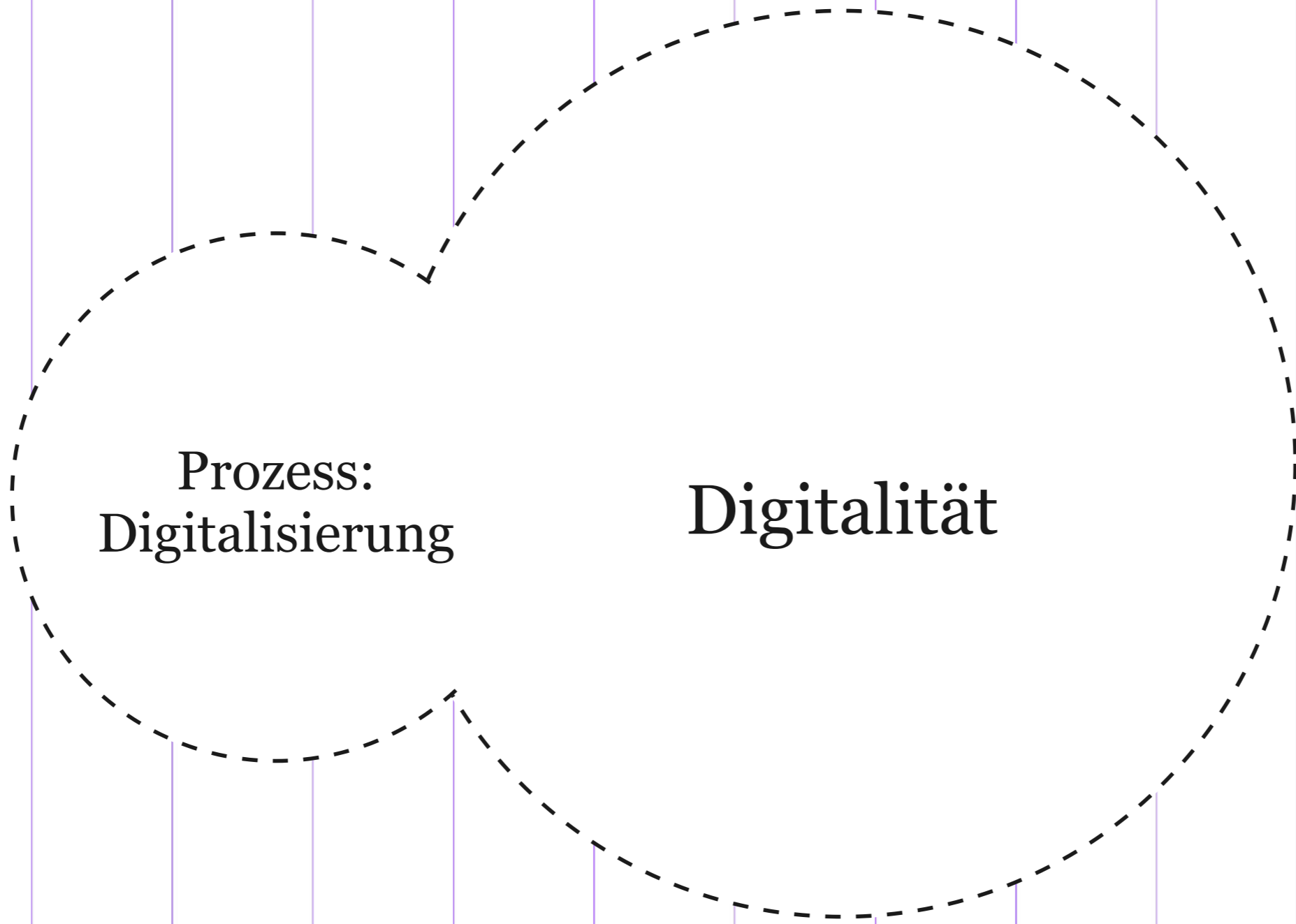
Zeichnungen

Camera
Obscura

Kamera

Digital-
kamera

Smart-
phone



Verhandlung (Stalder) Mustererkennung (Nassehi)

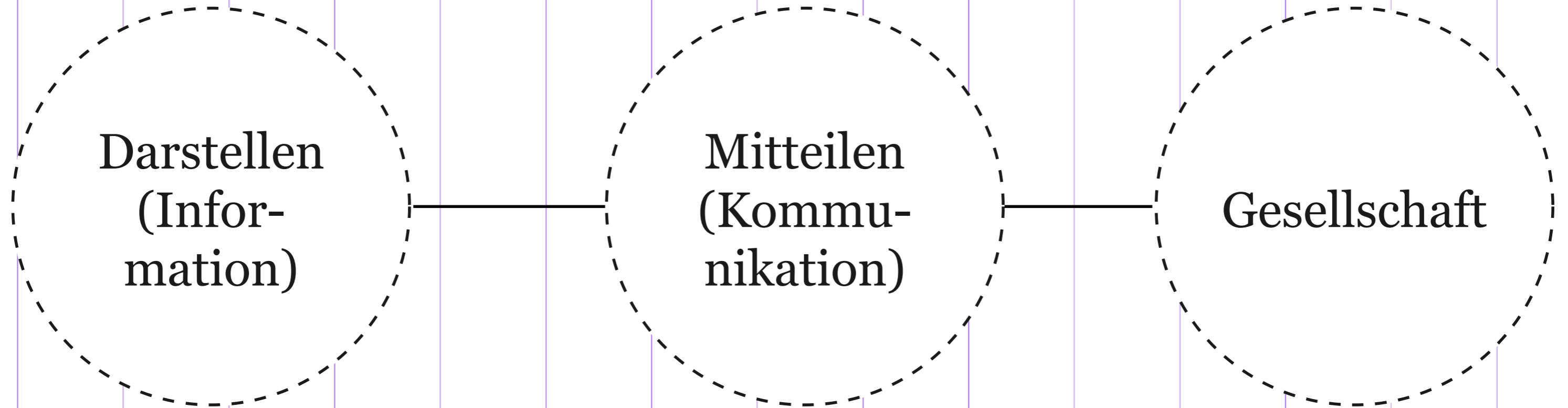
Digitalität: Gesellschaftliche Veränderung / Kulturwandel

Interaktion zwischen Menschen und Maschinen/Objekt

Objekt

Interaktion

Person



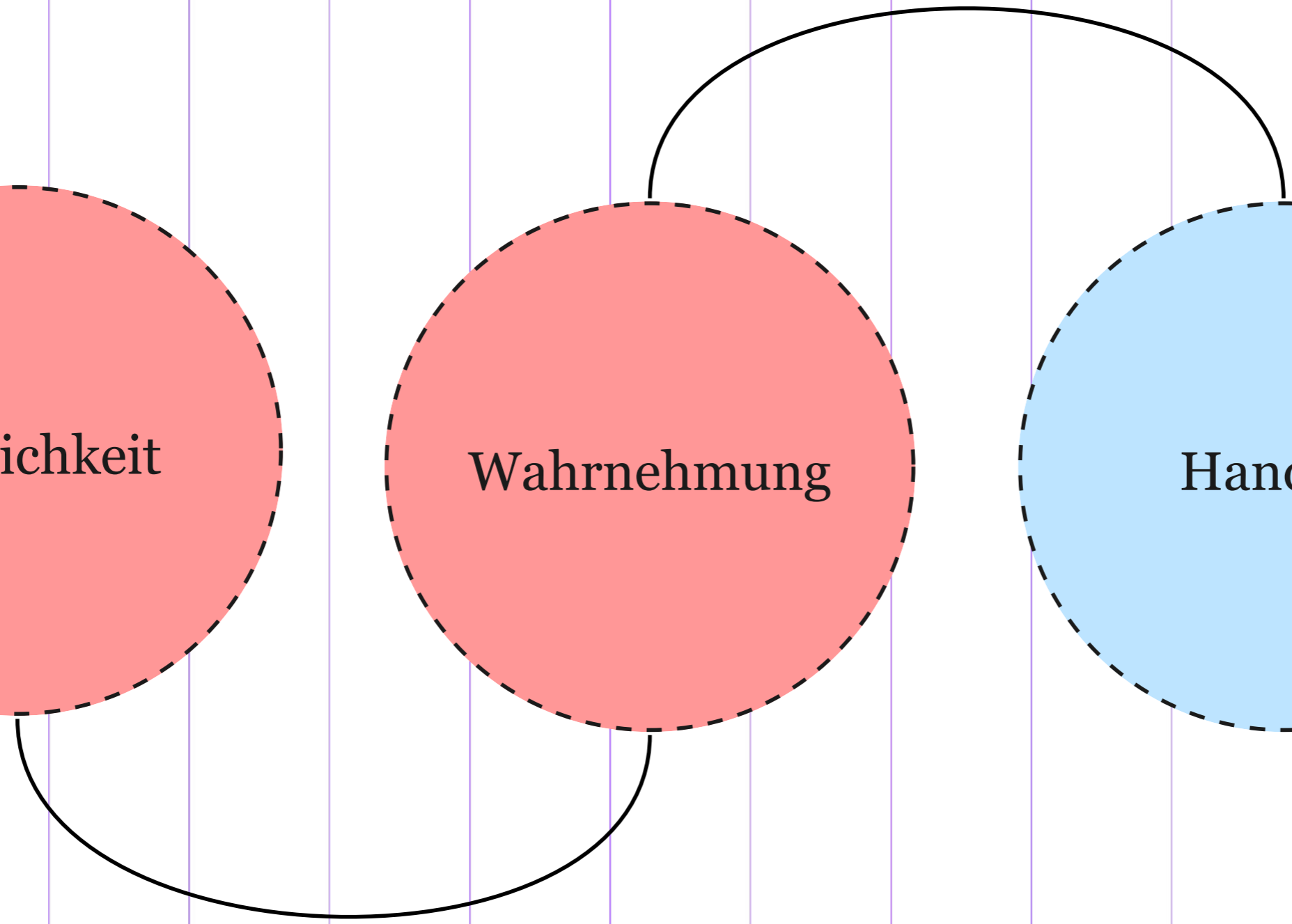
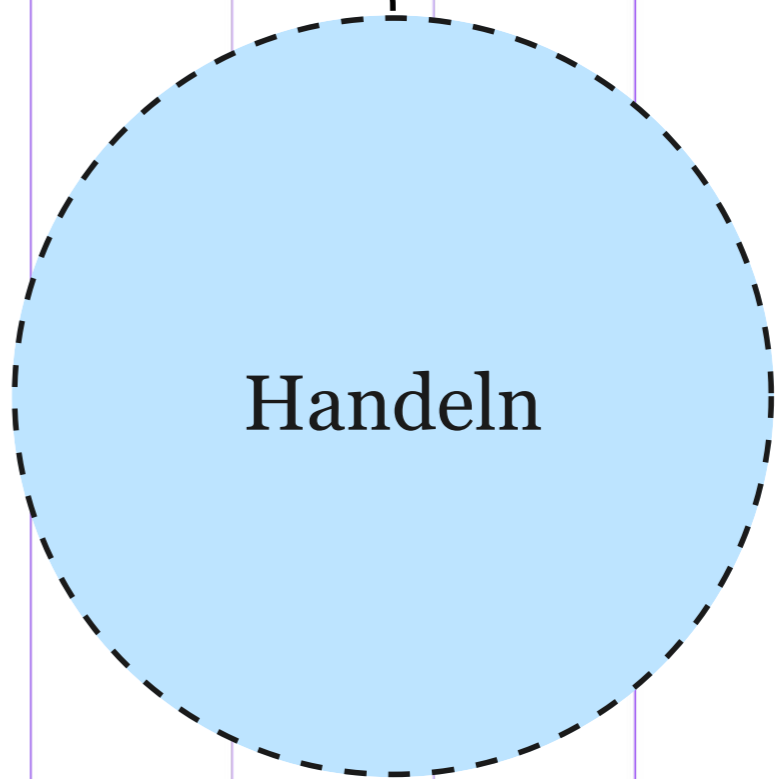
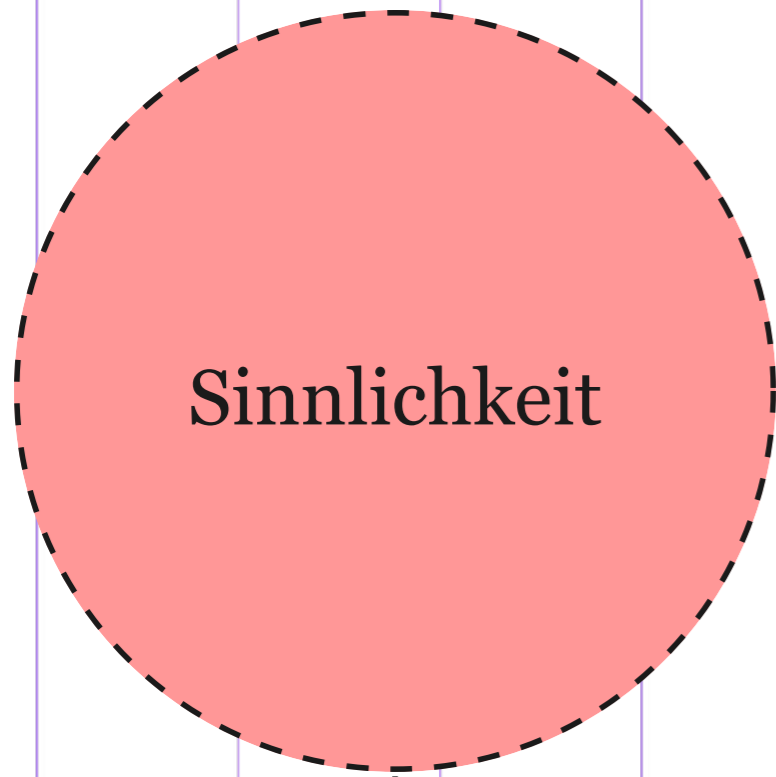
Kultur der Digitalität

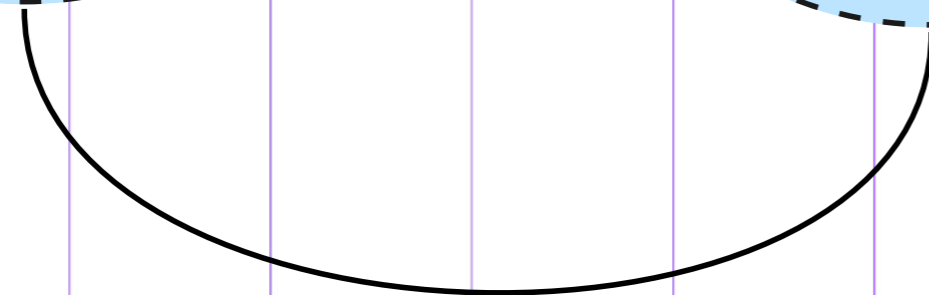
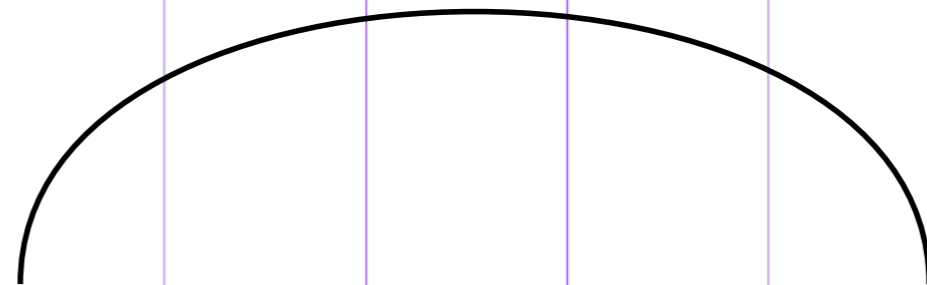
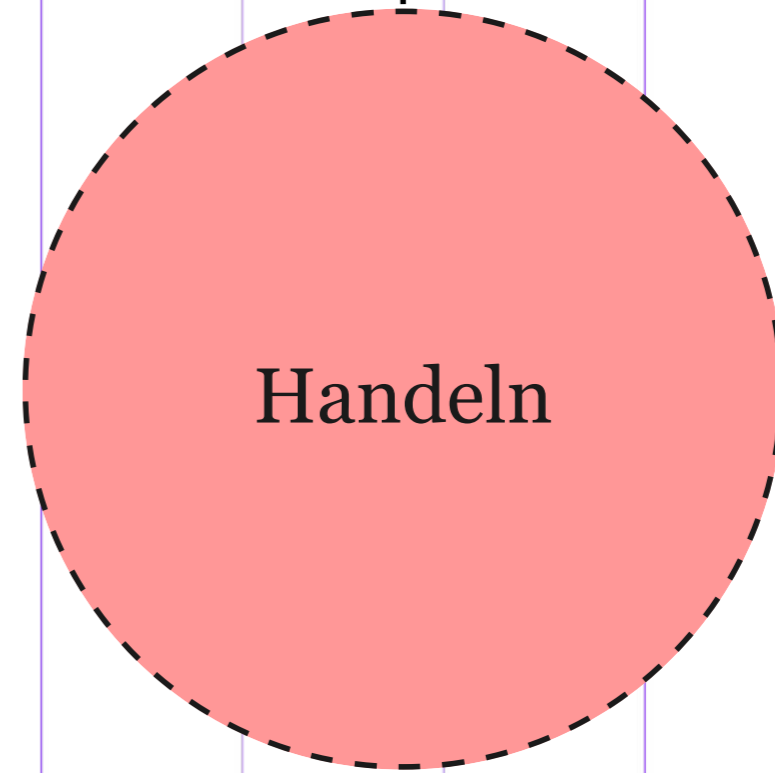
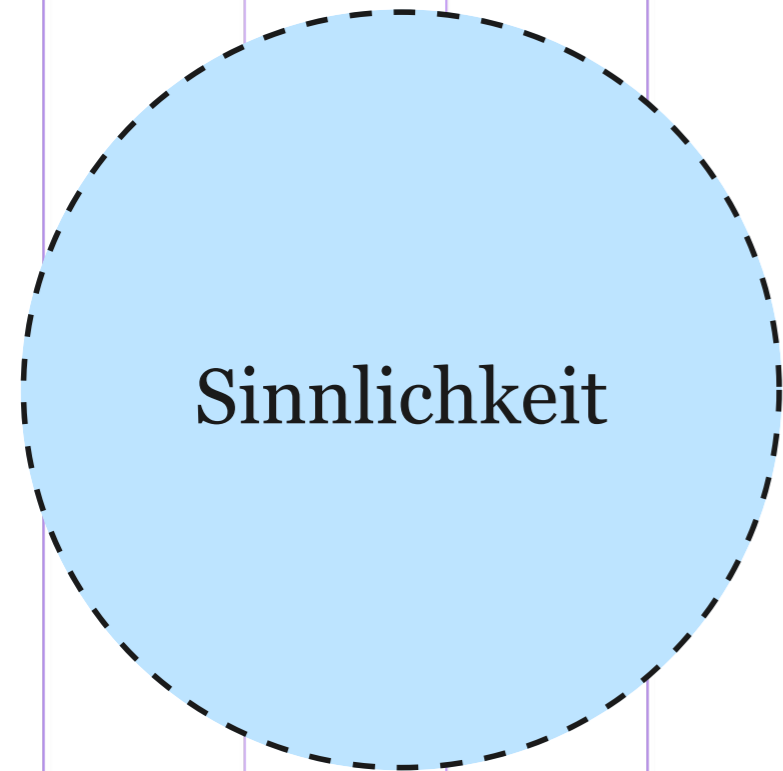
Sinnlichkeit & Didaktik

Sinnlichkeit

Wahrnehmung

Handeln





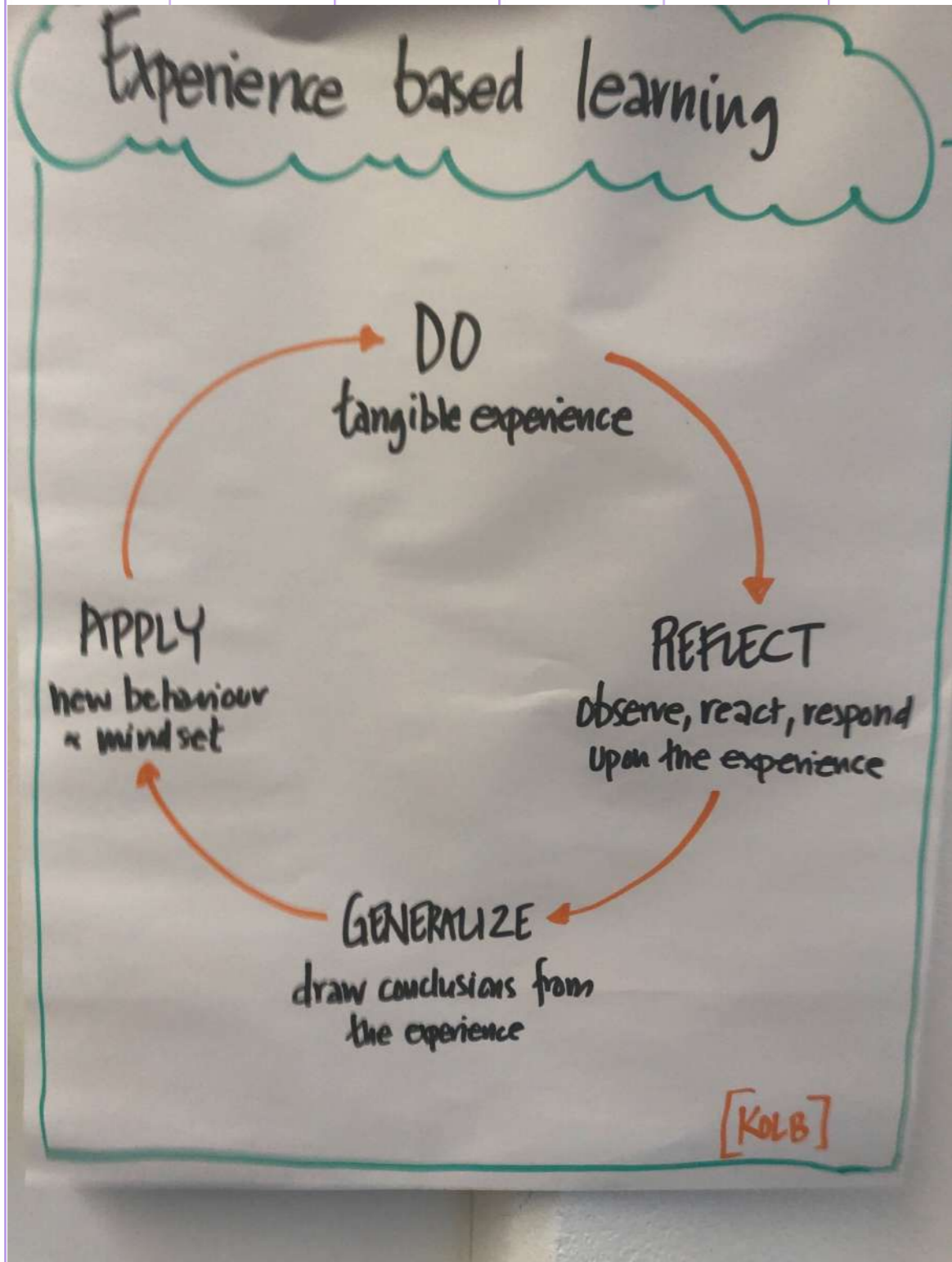


Abb.1: Grundfigur für das Didaktische Design





Digitale Teilhabe

- Kritisches Denken & Digital Literacies
- Chancengleichheit
- Computer- und Netzwerkwissen
- Sicherheit



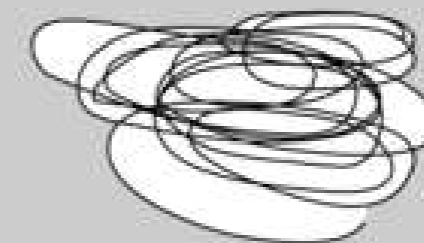
Teamarbeit

- Digitale Kollaboration
- Interdisziplinarität & -kulturalität
- Kommunikation & Beziehungsgestaltung
- Prozess Design



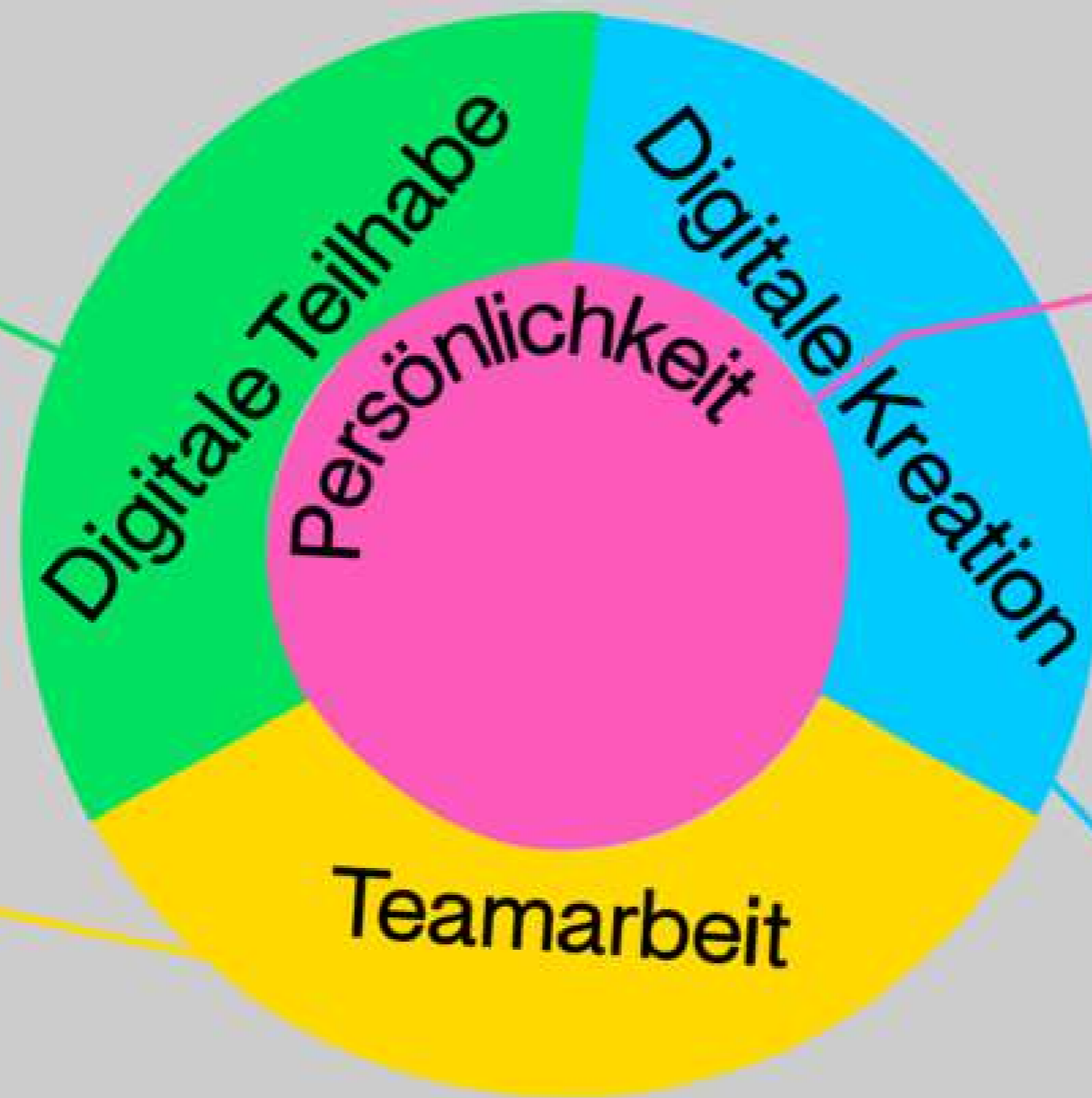
Persönlichkeit

- Ethik
- Arts Mindset
- Aktives Lernen
- Positionierung & Selbstentwicklung



Digitale Kreation

- Computational Thinking
- Werkzeuge & Methoden
- Digitales Publizieren
- Digitale Ökonomien



Kultur der Digitalität

Wir verstehen die digitale Didaktik
konsequenterweise als offenes und agiles
Spannungs- und Experimentierfeld

Experiental Learning Lab

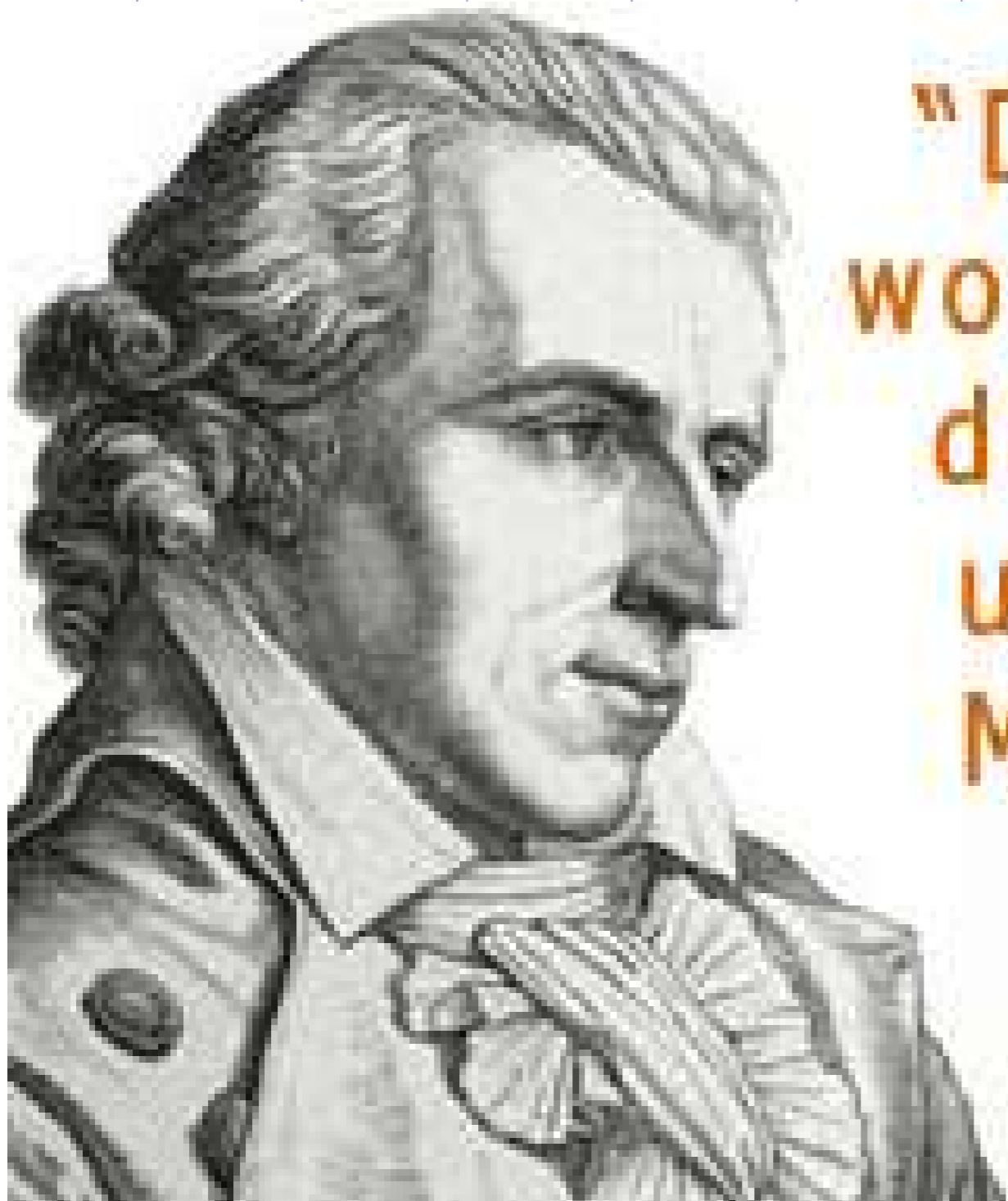
PHEW



E

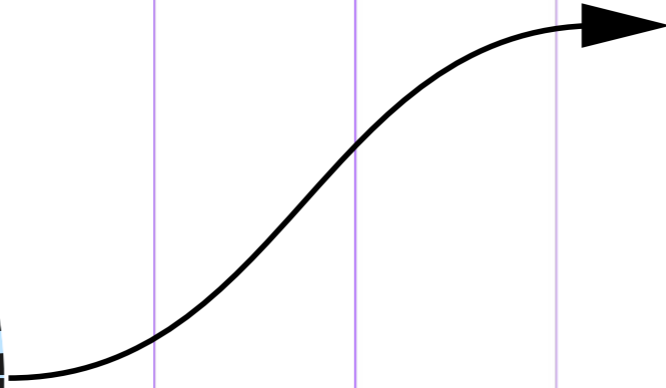
Learning

**PHEW! – Intervention als
kreative, disruptive und
explorative Strategie in der
Hochschuldidaktik.**



“Der Mensch spielt nur,
wo er in voller Bedeutung
des Wortes Mensch ist,
und er ist nur da ganz
Mensch, wo er spielt.”

Friedrich von Schiller, 1795



Ludische Didaktik – Spielbasiertes und spielerisches Lernen und Lehren.

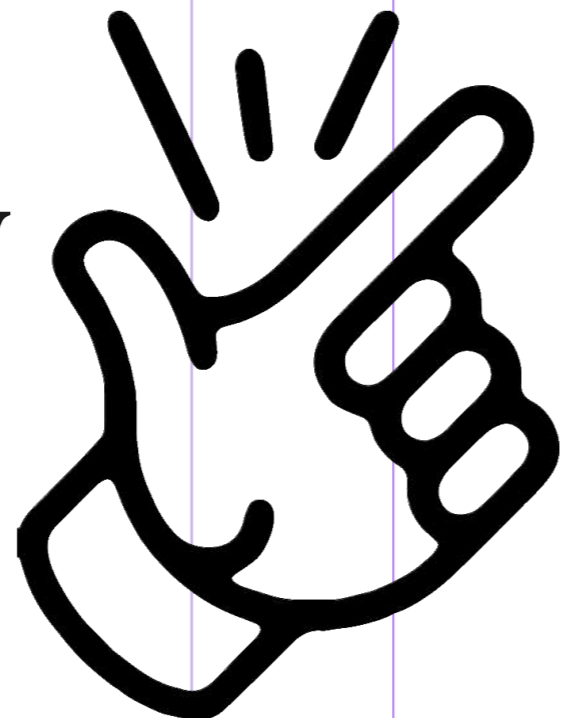
Analoge, hybride und digitale Methoden greifen ineinander und motivieren im Lernprozesse, indem sie beispielsweise individualisierte Anreize schaffen, aber auch gezielter Feedbacks geben.

P: Play



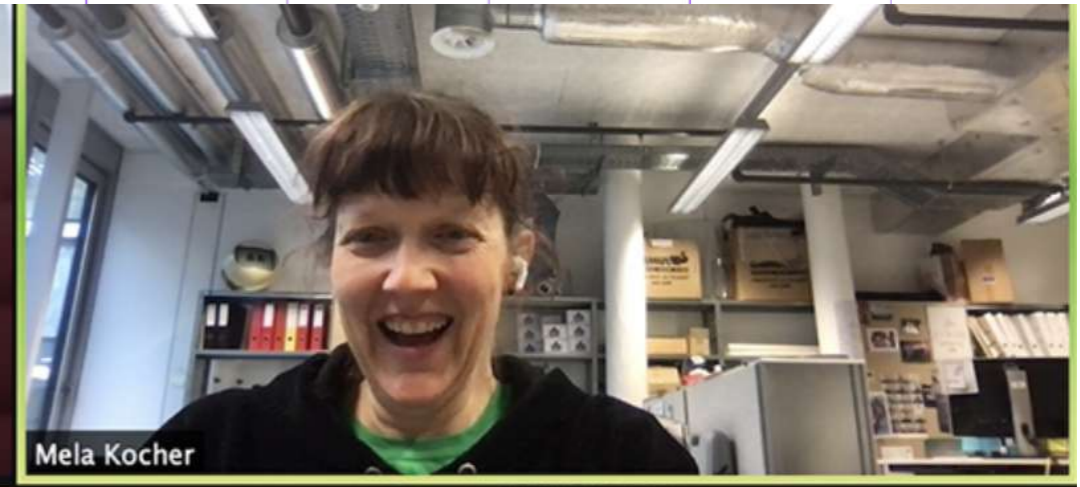
H: Hybrid

E: Easy



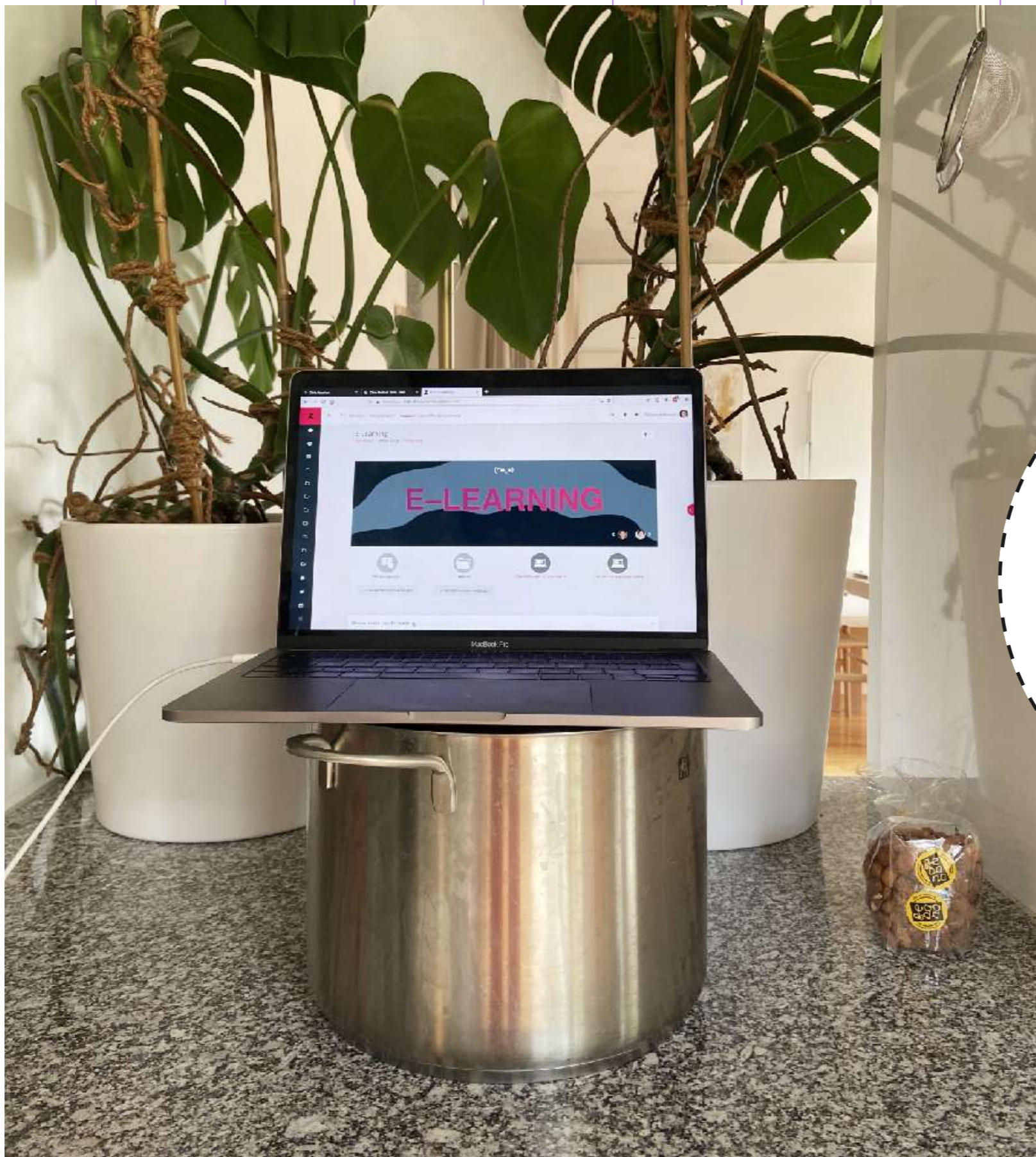
W: Walk

Play:
Miete eine
Ziege

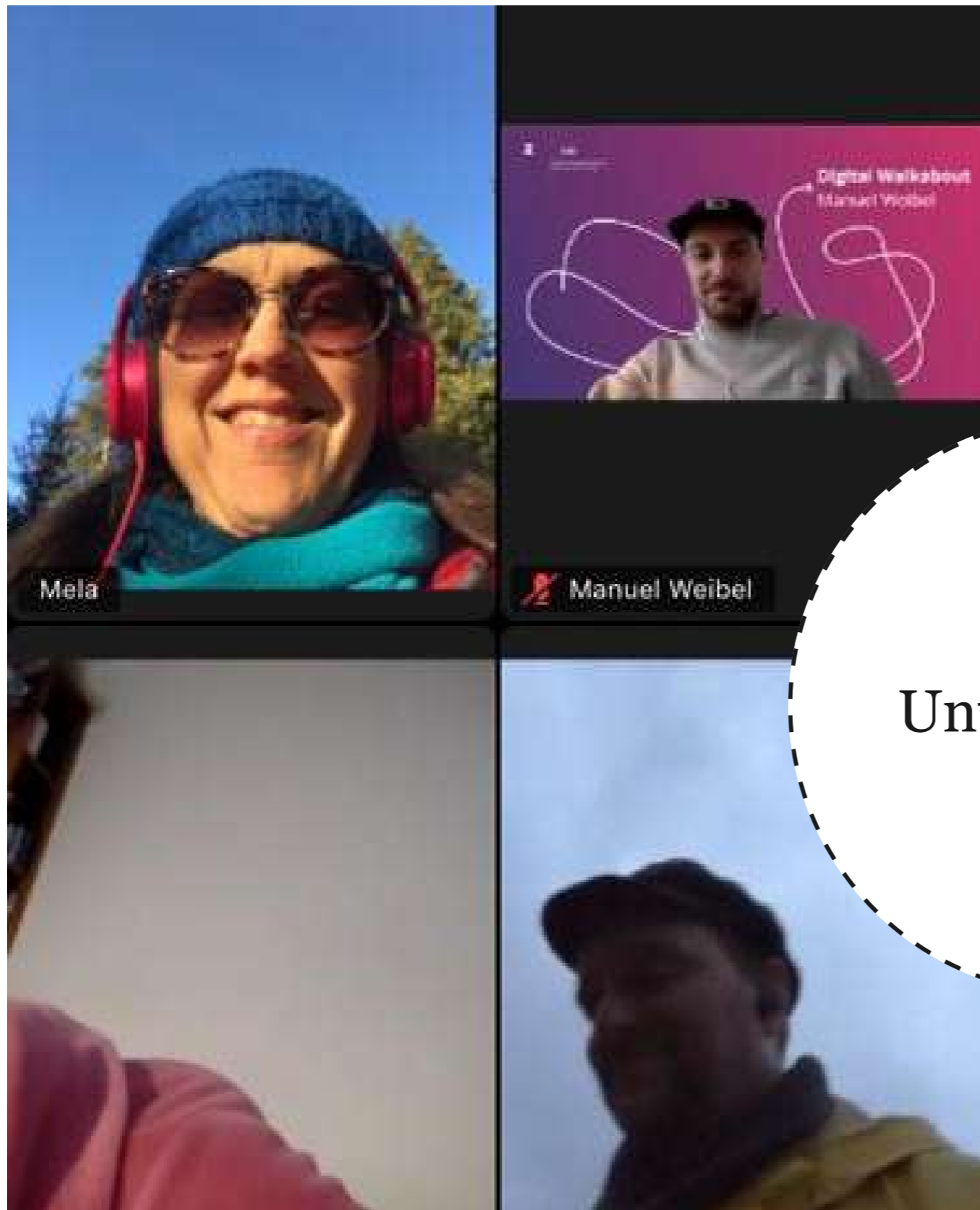




Hybrid:
Menschen
zusammen-
bringen



Easy:
Hack your
Kitchen.



Walk:
Unterricht im
gehen.



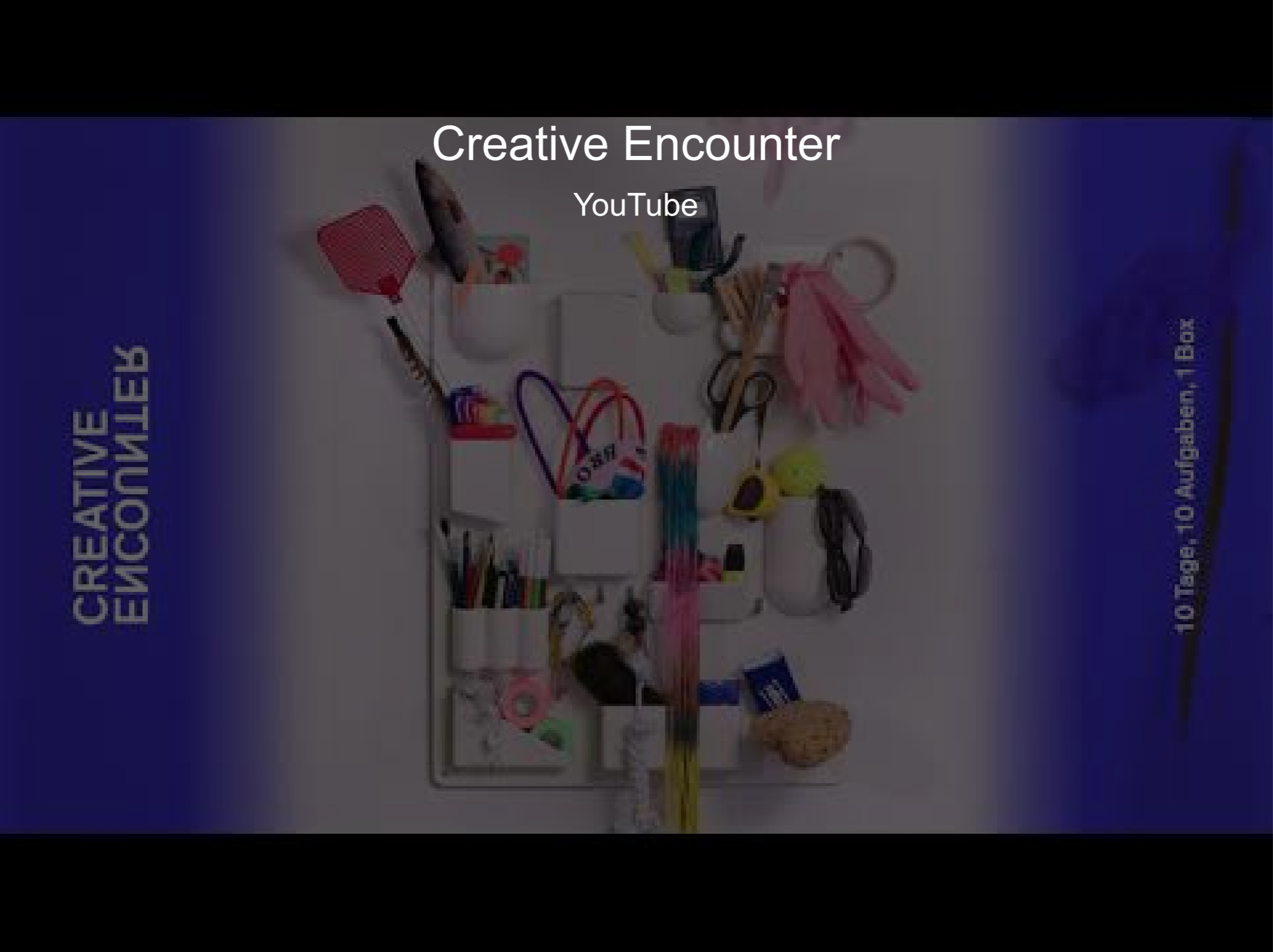
Labore
Onlinekurse
Lerntechnologie
Lernräume

Labore ELLA – werden kontinuierlich
Fragestellungen, Tools und Lehrszenarien
rund um die digitale Didaktik aufgegriffen,
erprobt und diskutiert.

PHEW: gilt als Ausgangslage



Onlinekurse – sinnlich gestaltete
Formate die Begegnungen schaffen.
«Encounter» Reihe.



Creative Encounter

YouTube

CREATIVE
ENCOUNTER

10 Tage, 10 Aufgaben, 1 Box

The image is a YouTube video thumbnail for 'Creative Encounter'. It features a central photograph of a white storage box filled with various craft supplies such as markers, pens, scissors, and colorful string. The video title 'Creative Encounter' is displayed at the top, with the 'YouTube' logo below it. On the left side, the text 'CREATIVE ENCOUNTER' is written vertically. On the right side, the text '10 Tage, 10 Aufgaben, 1 Box' is written vertically. The entire video frame is set against a dark blue background.



1 Link/URL, 1 Textseite



Nadia Holdener ist Lehrbeauftragte bei ZHdK Cast / Audiovisual Media und arbeitet ausserdem selbstständig bei Content & Töchter.

 Aktivität → Welche Alltagsgegenstände hast du zweckentfremdet?

 Info → Weitere Info zu diesem Thema

LeLa_EE-trailer_v03_WIP.mp4
Vimeo

educatione1 encounter

L

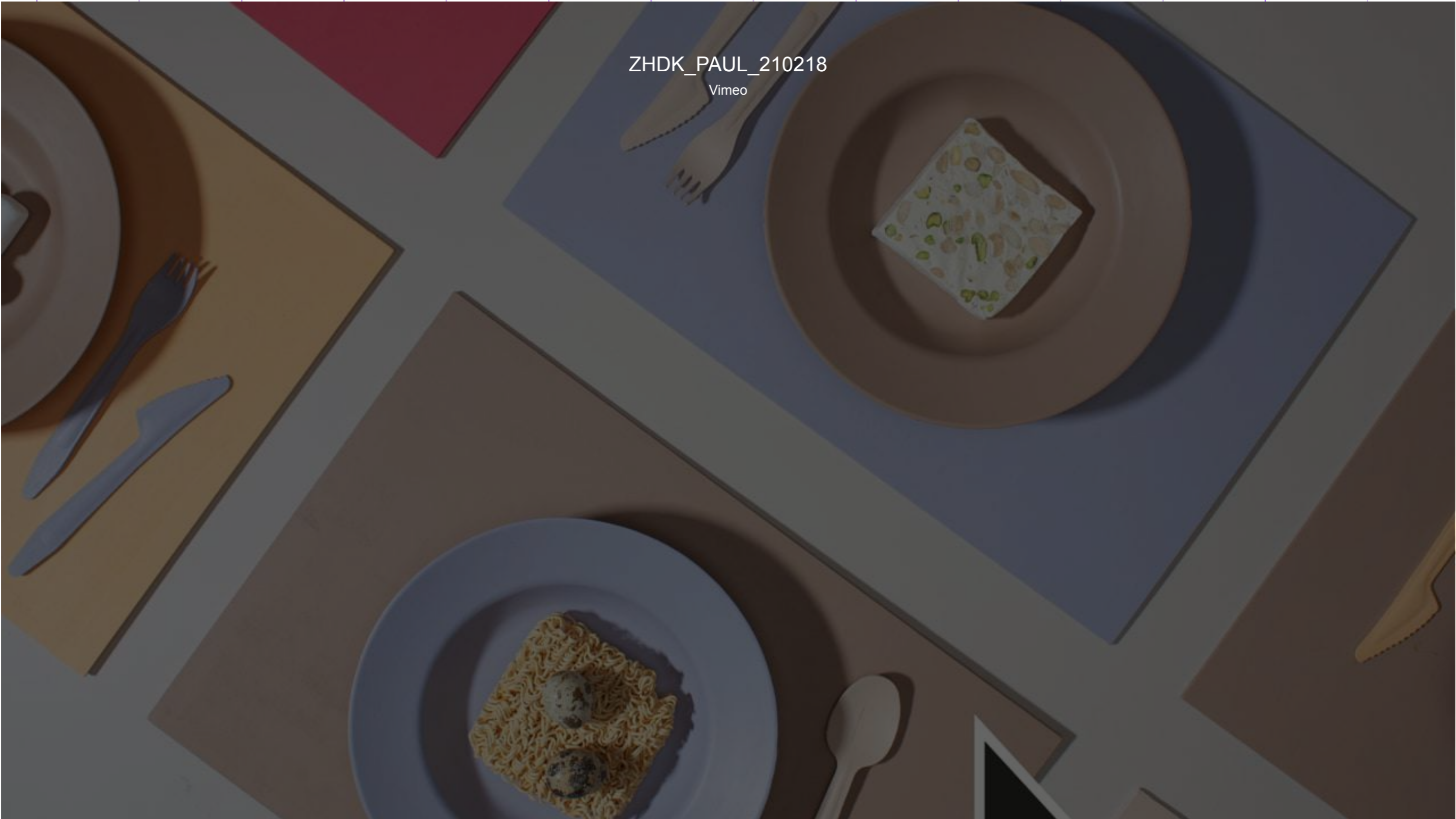
7

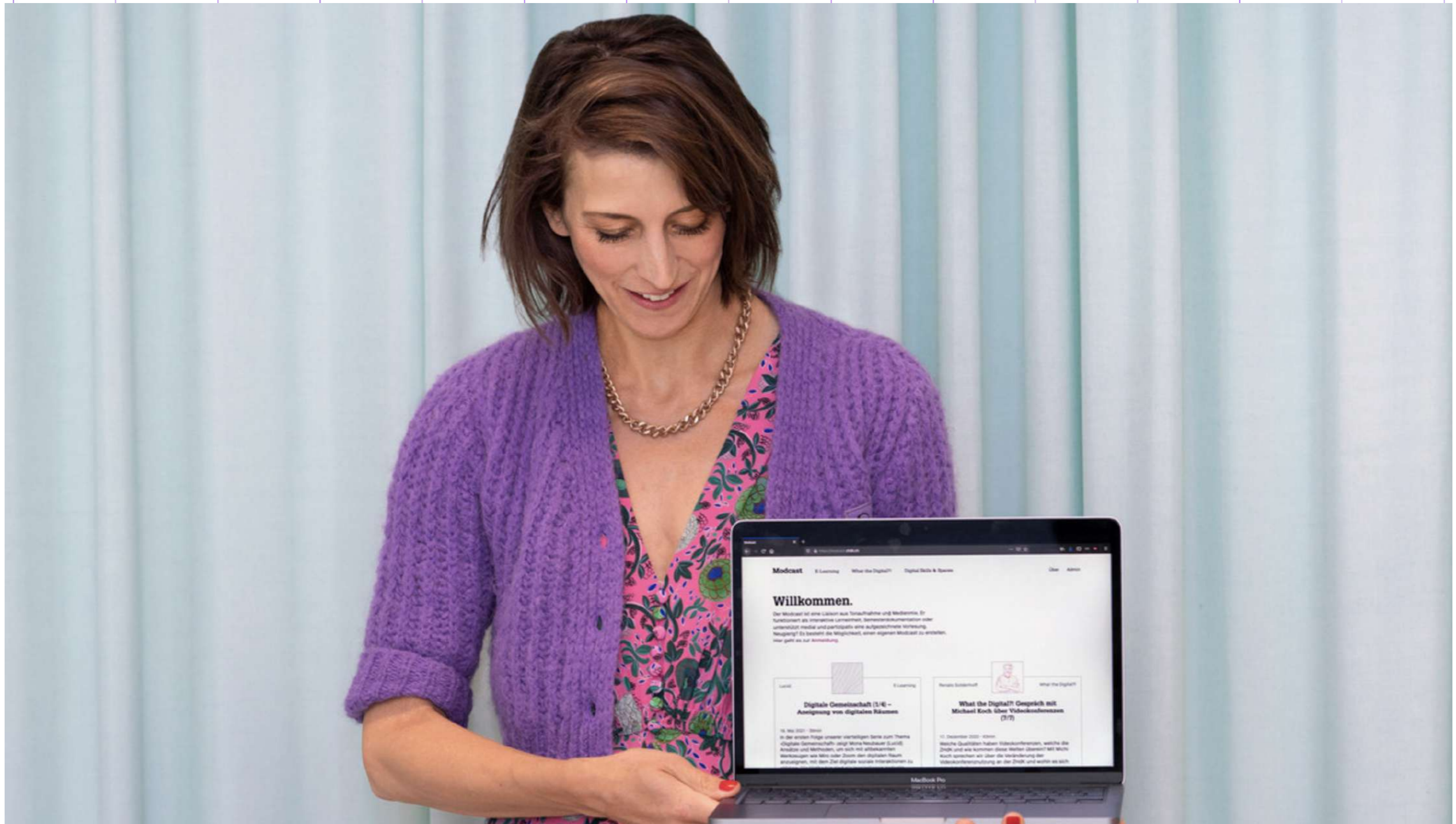
Educational Encounter
10 didaktischen Begegnungen –
5 unterschiedliche Perspektiven –
10 Wochen
(Kooperationsprojekt P8
ETH, UZH, PHZH, ZHAW, ZHdK)

Lerntechnologie – Planet-centered
Design

PAUL: Plattform für Austausch und
Lernen (MOODLE)

Modcast: Medienbasierter Podcast





Lernraum

NEAR: Neue Arbeitsräume





Z

NEAR SHIFT

Vimeo

NEAR  SHIFT

Music:

CC BY-SA 4.0 by Blue Wave Theory

«e»

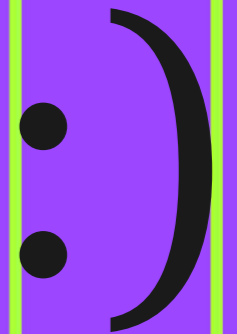
e

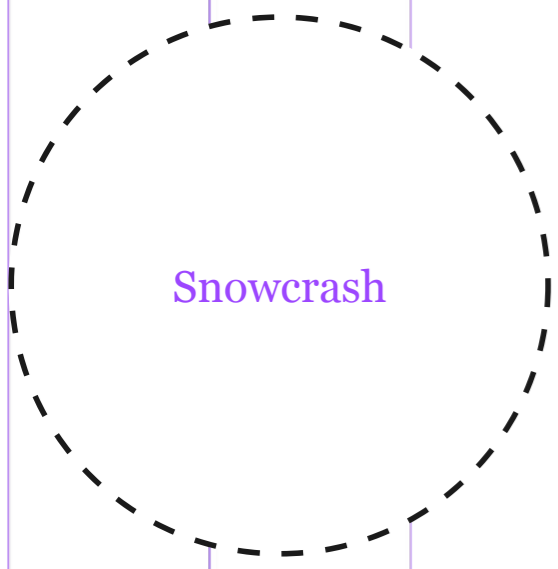
Learning

ensemble, esprit, electronic,
explorativ, experimental,
extended, engaged, equal, epic
und endless learning

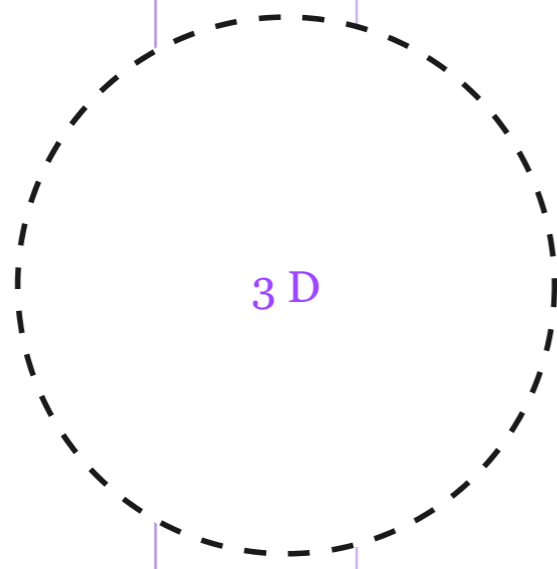
Dieses e ist mein Metaverse.
Du – Ich – Wir – Digitalität.

**Vielen
Dank!**

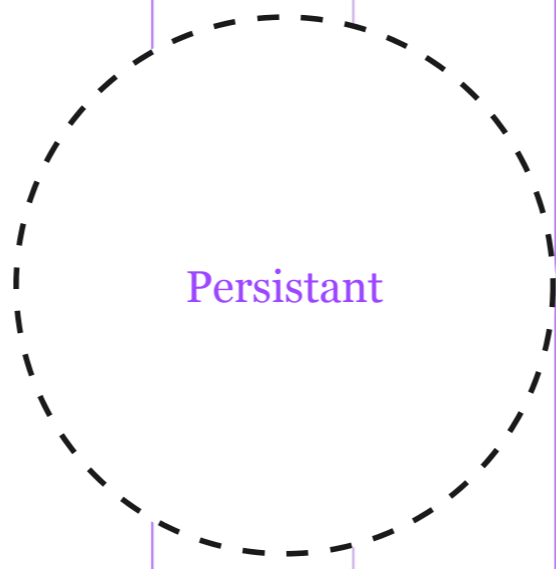




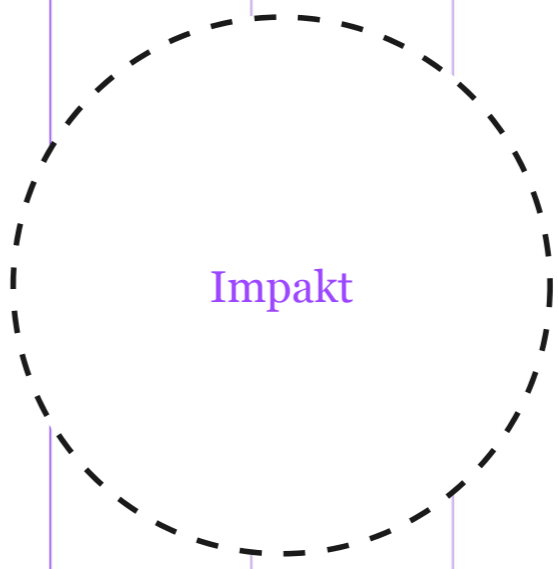
Snowcrash



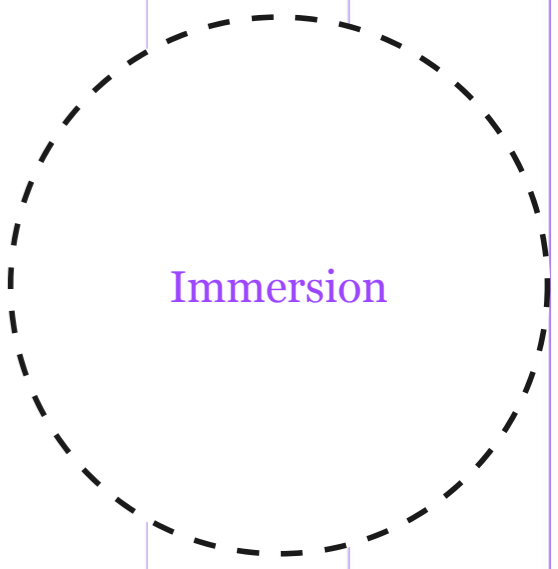
3 D



Persistant



Impakt



Immersion