

# Lernen und Raum

12. September 2017

Helmut Kausler

**Steelcase**  
EDUCATION

# Die Kraft des Raums

**Beeinflusst  
der Raum  
das Verhalten?**









**Das Lernen ändert sich**

# Gründe für den Wandel

LERNERFOLG VERBESSERN

FERTIGKEITEN FÜR DAS 21.  
JAHRHUNDERT ENTWICKELN

GLOBALER WETTBEWERB

# Erwartung der Studierenden

ANSPRECHENDE ERFAHRUNGEN

UNTERSTÜTZUNG MEINES LERNSTILS

RELEVANZ FÜR MICH

RETURN ON INVESTMENT

# Das Lernen ändert sich

LERNER-ZENTRIERUNG

**NEUE METHODEN**

PROJEKT-PROBLEM-BASIERTES  
LERNEN

FORSCHUNGSORIENTIERTES LERNEN

PEER-TO-PEER-LERNEN

ONLINE LERNEN

BLENDED LEARNING

# Komponenten einer (formellen) Lernumgebung

# Komponenten einer Lernumgebung

Technologie

Pädagogik

Raum

Kommunikation

Schreibfläche

Stuhl

Tisch

Taschen

Pult

Test

**Lernende**

stift

Computer

Tafel

Buch

Boden

Temperatur

Lernziel

Licht

Projektor

Methodik

**Wände**

Didaktik

Papier

Akustik

Inhalt Lehrende

Engagement

Magnet

Aufmerksamkeit

Leinwand

Strom

Whiteboard

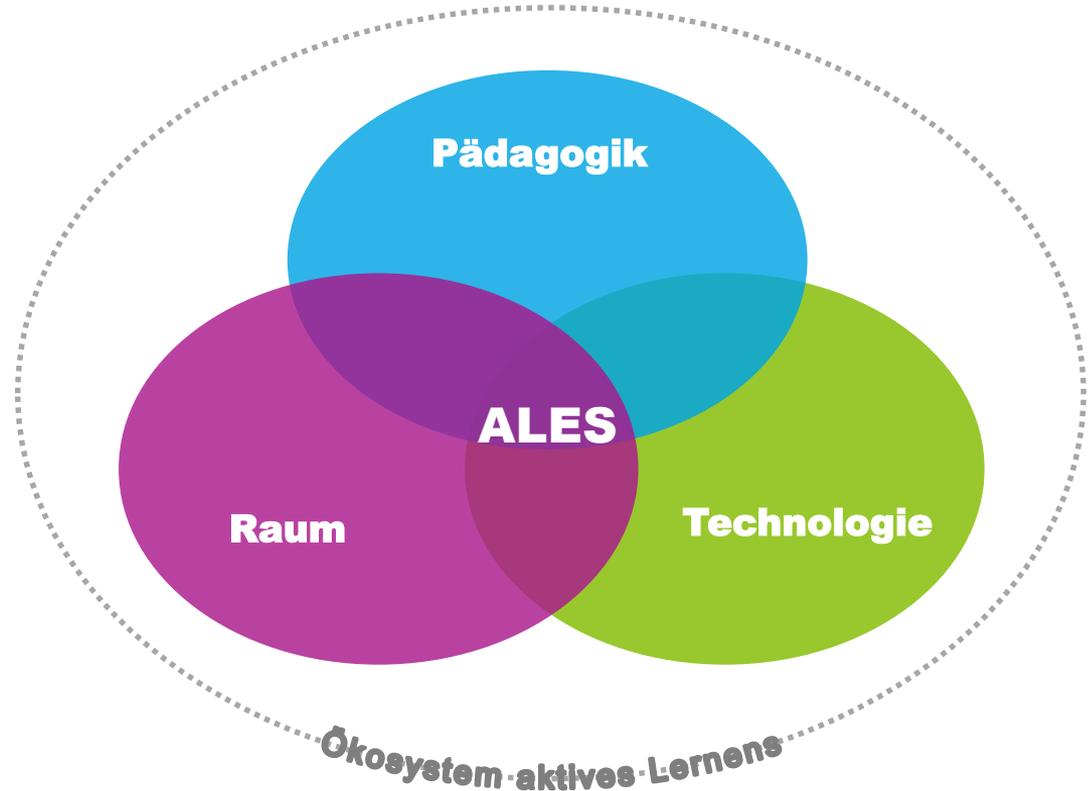
Kreide

Display

Sichtachsen

# NUTZERZENTRIERTER DESIGNPROZESS

**Ein neues  
Ökosystem  
aktives  
Lernens**



Bildung ändert sich

aber...

ändern sich auch die Räume?













Lernende nehmen eine Vielzahl an Körperhaltungen während einer Lerneinheit ein







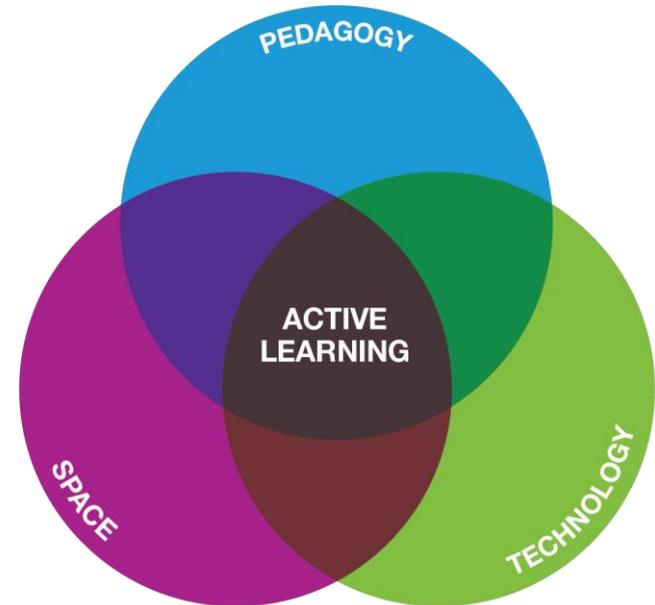


**Active learning**  
**Grundlagen und Design-Prinzipien**

# Active learning ecosystem

Stellen Sie sich ein umfassendes Bezugssystem für “aktives Lernen” vor, das neue Studierendende, neue pädagogische Methoden und neue Technologien beinhaltet und unterstützt

**aktiv > engagiert > erfolgreich**



# Design-Prinzipien

- Verschiedene Arbeits- und Sozialformen unterstützen: Frontal- oder Gruppenunterricht, Kollaboration, peer to peer, fokussierte Einzelarbeit, online
- Die Zeit für Neukonfiguration minimieren
- Sichtachsen erhalten: Student/Student, Student/Lehrer, Student/Information
- Den Zugang des Lehrenden an die Studierenden ermöglichen, für Coaching, Mentoring und Unterstützung



# Design-Prinzipien

- Die sich ändernde Rolle des Lehrende unterstützen
- Zugang zu digitalen sowie zu analogen Werkzeugen ermöglichen
- Technologie intuitiv integrieren
- Komfort, Wahl und Kontrolle ermöglichen
- Raum schaffen für die zeitweise Nutzung , für zeitweisen Stauraum für persönliche Gegenstände
- Umgebungen kreieren, die inspirieren



**Steelcase**  
EDUCATION