

# MOBILISING LEARNING ENVIRONMENTS

## Index für Lernumgebungen

*Lernumgebungen gemeinsam entwickeln*

Prozessleitfaden



# INHALTSVERZEICHNIS

<b>Einführung</b>	<b>4</b>
Der Index-Prozess	6
Durchführung	7
Prozessvarianten	8
Anhang	10
<b>IMPRESSUM</b>	<b>16</b>



# Einführung

**Der “Index für Lernumgebungen” ist ein Fundus aus offenen Fragen und inspirierenden Zitaten, kombiniert mit einem simplen aber sehr effizienten Prozessformat. Der Index für Lernumgebungen soll den schulischen Akteuren dazu dienen, sich selber auf den Weg zu machen, wenn sie ihre pädagogisch-räumliche Situation verbessern wollen. Eingebettet in einen vierstufigen, partizipativen Prozess können räumliche Potentiale ausgelotet, Barrieren und Ressourcen identifiziert und in pädagogische Ressourcen transformiert werden.**

Bisher gab es kein Instrument, das Pädagogen selbstbestimmt in ihrer eigenen Geschwindigkeit zur Verfügung stand, um die Qualität oder Eignung der Räumlichkeiten für das Lernen und Lehren zu bewerten, und zu verbessern. Mit dem Index für Lernumgebungen wurde ein solches Instrument erarbeitet. Ziel ist es, die Qualität der Lernumgebungen vom Klassenzimmer bis zum Schulgarten auf der Grundlage in der eigenen Schule zu verbessern. Die Basis für die Methode ist die eigene objektive und subjektive Wahrnehmung der Nutzenden. Der Index soll ermutigen, selber aktiv zu werden und nicht allein Planungs- und Bauexperten die Gestaltung der Unterrichtsgebäude zu überlassen. Größe, Licht, Akustik und andere architektonische Kriterien sind genauso zu ertüchtigen wie pädagogisch-soziale Parameter z.B. multifunktionale Nutzungen, Atmosphäre auf der Grundlage wie Arbeits- und Sozialformen, kooperatives Lernen, Schule als Lebensraum u.s.w. Mit dem Index für Lernumgebungen können pädagogische Teams gemeinsam mit ihren Lernenden als reflektierende Experten für ihre eigenen Lern- und Aufenthaltsumgebungen Verantwortung übernehmen, um sie ihren individuellen Anforderungen anzupassen.

Mit dem Index für Lernumgebungen steht nun ein effizientes, autodidaktisches Werkzeug zur Verfügung, um die räumliche Nutzung der Lernumgebung eigenständig zu verbessern. Es wurde eine umfangreiche Fragensammlung entwickelt und mit einem Prozess

verknüpft, um Schulen durch einen selbstorganisiertem Prozess der räumlichen Optimierung zu führen. In der simpelsten Form nutzen pädagogische Teams die offen formulierten Fragen frei, um in einer Art Selbstüberprüfungsansatz zur Analyse ihre pädagogisch-räumliche Kultur, Organisation und Praxis zu identifizieren und analysieren oder um Barrieren aufzulösen, die in didaktische Hinsicht einschränken. Die Teams legen ihre eigenen Prioritäten für Veränderungen fest und bewerten ihren Fortschritt in ihrem eigenen Tempo. Im Rahmen des Mobile Projektes wurden

- 7 Perspektiven,
- 30 Themenfelder,
- 56 Zitate,
- Leerkarten in allen Farben zur eigenen Erweiterung



entwickelt. Fortschreibungen z.B. zum Thema Nachhaltige Unterrichtsgebäude sind über die beigefügten Leerkarten jederzeit möglich. Die Fragekarten sind auf Karten im DIN A5 designed. So sind sie während auf dem Tisch für alle gut lesbar und können auch alternativ mit mehr Fragen arrangiert werden können.

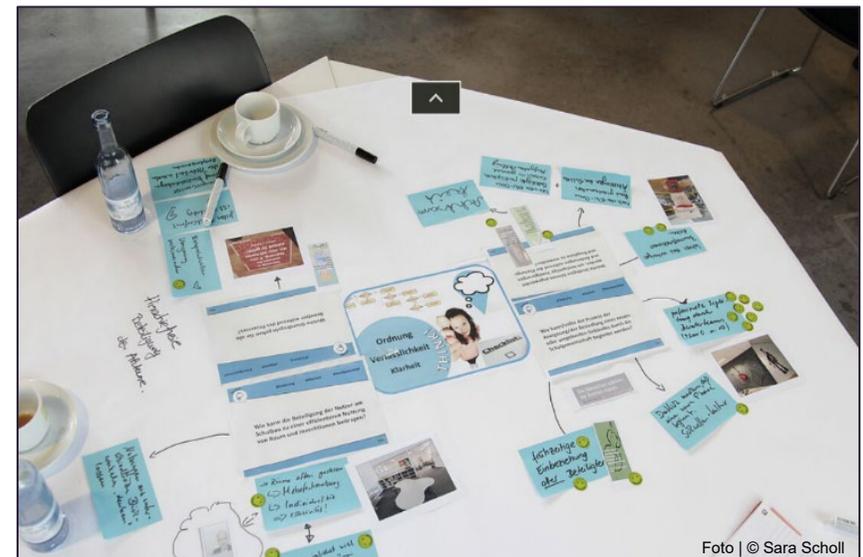


Foto | © Sara Scholl

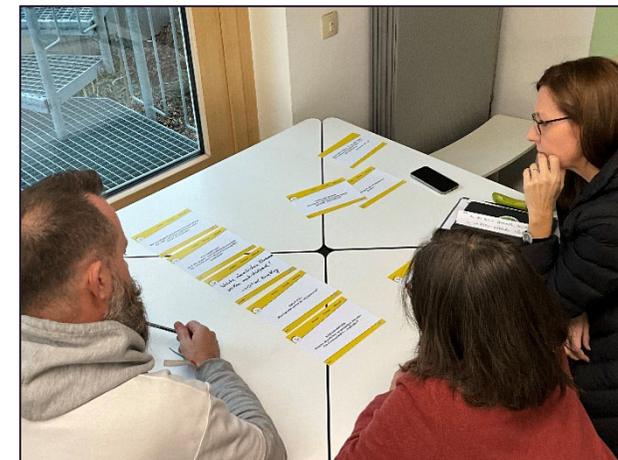
Die Entwicklung des Index wurde an ausgewählten Schulen getestet, die sich bereits mit dem Thema Lernumgebungen oder räumlich-didaktischer Innovation befassen haben. Die Herausforderung bestand darin, den Index so zu entwickeln, dass der Prozess einfach, aber effizient ist und auch von Schülern und Eltern, und anderen Neulingen in der Didaktik, genutzt werden können. Die Fragen sollten anregend sein und nach Möglichkeit so formuliert, dass sie das Themenfeld öffnen. Anders als ein Buch, das Einblicke über einen mehr oder weniger wissenschaftlichen Kanal bietet, zielt der Index darauf ab, ein interaktives Publikum zu erreichen, das seine eigene Lernumgebung analysiert, um sie selbst gestaltend zu optimieren.

Der Index für Lernumgebungen wurde nicht gezielt für Schulneubauten mit Cluster- und Lernlandschaften entwickelt, sondern mit Blick auf die etwa 80 % der bestehenden Schulgebäude, die als Bestandsschulen erhalten bleiben werden. Er kann möglicherweise durch Anpassung der Formulierungen auch auf Kindergärten, Jugendklubs und andere Bildungseinrichtungen übertragen werden.



Die Idee zum Index für Lernumgebung kam Dr. Petra Moog in ihrer langjährigen Praxis als Schulentwicklungsbegeleiterin in NRWs Brennpunktschulen. In Anlehnung an den erfolgreichen Index für Inklusion (Booth & Ainscow 2016) wurden unter internationaler Beteiligung Fragen zur Optimierung formaler, nicht-formaler und informeller Lern- und Lehrumgebungen gesammelt, unabhängig von länder- oder fachspezifischen Lehrplänen, Vorgaben oder Schulformen.

Die folgenden Berufsgruppen wurden in Workshops, Symposien, Arbeitsgruppen, Weiterbildungen, Netzwerktreffen angesprochen: Lehrende, Pädagogische Fachkräfte alle Bildungsbereiche, Hochschullehrend, Dozenten, Schulleitende, Architekturschaffende, Planer, Landschaftsarchitekten, Sozialarbeiter, ebenso wie Eltern, und Schülerinnen und Schüler.



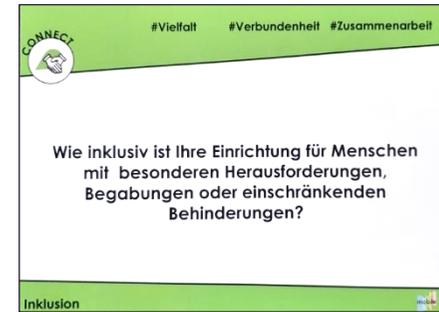
## Der Index-Prozess

### Die Karten

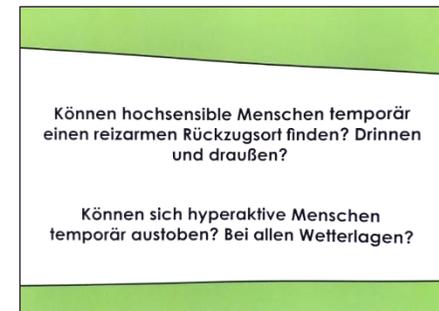
Es gibt 212 Indexkarten in 7 verschiedenen Farben, die zum kostenlosen Download in 4 Sprachen zur Verfügung stehen ([www.mobile.learning-space.eu](http://www.mobile.learning-space.eu)).

Jede Karte hat eine Vorder- und eine Rückseite. Die Vorderseite ist charakterisiert durch ein Icon (CONNECT - oben links) und drei Hashtags (#Vielfalt | Verbundenheit | Zusammenarbeit - oberer Rand), ein Themenfeld („Inklusion“ - Ecke links unten) und das mobi.le Logo (Ecke rechts unten).

Die Rückseite der Karte ist entweder mit einer, maximal zwei vertiefenden Fragen versehen oder einem Zitat, das zu dem Thema passen könnte, um die Diskussion und den Erfahrungs- und Beobachtungsschatz der Teilnehmenden anzuregen. Karten einer Farbe gehören thematisch zusammen und könnten auch als Themenfeld ausgelegt werden, wenn der Prozess komplexer gestaltet werden soll. Zusätzlich zu den 6 Farben des Mobi.le Rades (vgl. Mobi.Le Trainings-Handbuch) gibt es beim Index für Lernumgebungen noch GRAU als 7. Farbe mit dem Icon „out-of-the-box“, um erweiternde oder zukünftige Themenbereiche adressieren zu können und das Farbkategorien-Konzept gezielt nach dem Design-Thinking-Methode „Kill-Your-Darling“ zu sprengen.



Vorderseite



Rückseite

*Care!*



*Think!*



*Connect!*



*Invent!*



*Result!*



*Action!*



*Out-of-the box!*

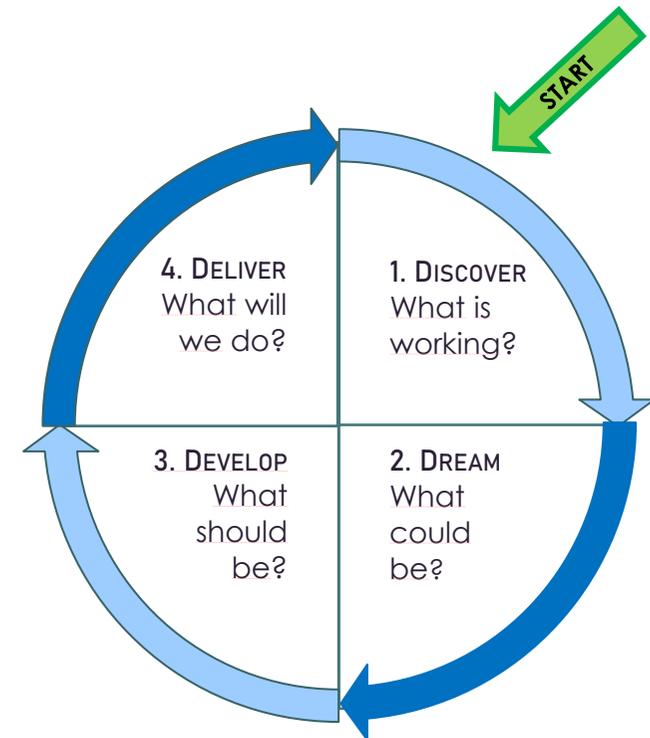


Der Index-Prozess besteht aus 4 Schritten, wie in der nebenstehenden Graphik dargestellt ist. Dabei handelt es sich um den Appreciative Inquiry Prozess (vergl. Wikipedia):

1. Entdecken und würdigen was ist!
2. Erfinden und miteinander diskutieren, was sein könnte!
3. Entwickeln und festlegen, was sein soll!
4. Planen und umsetzen, was sein wird!

## Durchführung

- Legen Sie die Karte so auf den Tisch, dass Alle sie lesen können.
- Machen Sie sich den Prozessablauf anhand des Schemas klar.
- Bestimmen gegebenenfalls, welchen Raum oder Bereich Ihrer Schule in den Fokus gerückt werden soll.
- Lesen Sie die Frage der Karte laut vor.
- Beginnen Sie den Prozess bei Punkt 1, indem jede\*r reihum zu Wort kommt. (Methode: Think-Pair-Share). Dokumentieren Sie Wichtiges gegebenenfalls auf einem Plakat!
- Entwickeln Sie gemeinsam Ideen, um den Raum zu optimieren. (Methode: Brain-Storming) Halten Sie die Ideen fest und wählen Sie aus, welche umgesetzt werden soll(en) (2).
- Planen Sie so genau wie möglich die Schritte bis zur Realisierung Ihrer Idee(n)(3).
- Setzen Sie Ihrer Ideen in die Tat um - Schritt-für Schritt! (4).
- Nach 3, 4 oder 6 Monaten können Sie evaluieren, indem Sie den Prozess bei (1) wieder starten.



## Prozessvarianten

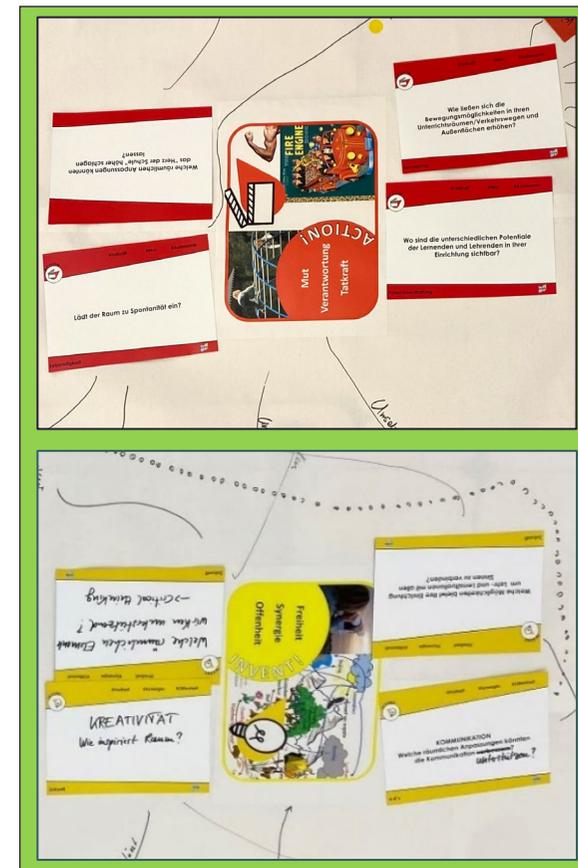
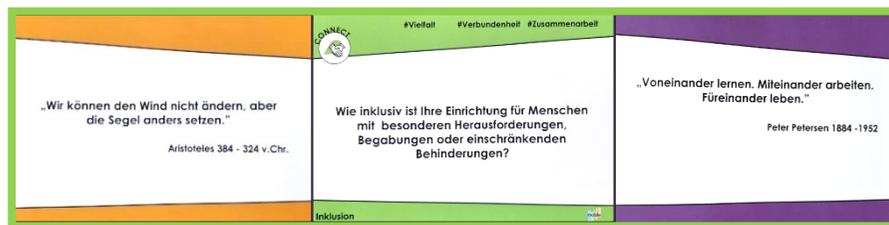
Statt einer Karte mit einer Frage können Sie die Index-Karten auch miteinander kombinieren oder mit anderen Prozessen und Verfahren kombinieren und zu eigenen Formaten zusammenstellen. Oder ein Themenfeld zusammen stellen: Im Folgenden seien exemplarisch 3 Beispiel dargestellt. Ein weiteres Beispiel ist mit dem PismaTisch im Mobile Lernraum-Training beschrieben, der sich auch für Großgruppen eignet.

- C) Schreibgespräche mit ausgewählten Karten starten oder mit Leerkarten, so dass die Teilnehmenden

### A) Vorder- und Rückseite einer Karte



### B) Eine Frage mit Zitaten unterfüttern





## Anhang

### Bedeutung der Farben

#### Violett: Care!

Werte, Traditionen, sicher, Kultur, Atmosphäre, Stimmung, Gefühl, sich zu Hause fühlen, Identifikation, Vorsicht, Sicherheit, Schutz, Vergangenheit, Vertrauen, Bescheidenheit (das Team ist wichtig), Einbeziehung, ungeschriebene Regeln, Rituale, Symbole. "Es gibt mehr zwischen Himmel und Erde".

*Bildung: Pädagogisches Klima*

Miteinander, Inklusion, Anerkennung, demokratisch, Schule ohne Gewalt, Schule mit Kultur und traditionellen Bräuchen, Raum für die Entfaltung eigener Talente.

*Lernumgebung*

Komfort, Sicherheit, soziale Sicherheit (No Mobbing), Berücksichtigung von Behinderungen (einschließlich Neurodiversität), Rückzugsräume, Fotos und Geschichten von Vorbildern wie berühmten ehemaligen Schülern, Natur im Innen- und Außenbereich, die Geschichte der Schule und des Standorts wird sichtbar gemacht, lokale Spezialitäten, Stolzsein auf die Stadt/das Dorf, ein Mediationsraum, ein Gebetsraum, Raum für Generationen (Eltern, Großeltern), Raum für Feiern, Gesundheitsfürsorge.



## Blau: Think!

Klar, transparent, zuverlässig, konsequent, Struktur, klar, organisiert, klare Regeln und Disziplin, Fairness, funktional, stabil, Ordnung, Loyalität, Verantwortung, Sinn für Details. "Ein Deal ist ein Deal". "Sag, was du tust, und tu, was du sagst!"

### Bildung: Unterrichtsqualität und Lehrplan

Schwerpunkt auf exzellentem Unterricht, gut konzipierten Lehrplänen und effektiver Unterstützung für jeden einzelnen Lernende.

### Lernumgebung

Frisch, hell, sauber, gute Sichtverhältnisse, Lernmaterialien in hervorragendem Zustand, klar: der Weg ist selbsterklärend, Hausordnung für alle klar, gut organisierte Stundenpläne, ruhige Räume für selbständiges konzentriertes Lernen und Arbeiten, Time-Out-Plätze.



## Grün: Connect!

Vielfalt, Integration, Zusammenarbeit, Beziehung, Vielfalt, Verbindung, Harmonie, Engagement, Offenheit für alle, Gleichheit, Hilfsbereitschaft, Begegnung, Wohltätigkeit, Sensibilität, Aufmerksamkeit für die Schwachen, Menschlichkeit, Willkommenskultur.

### Bildung: Vielfalt als Ausgangspunkt

Bestmögliche Entwicklungschancen für alle unter Berücksichtigung von Begabungs-, Herkunfts-, Geschlechts- und Leistungsunterschieden, individualisierte Bildung, differenzierte Förderung, Betreuungsstruktur, Zusammenarbeit mit Partnern. "Es geht um den Menschen!".

### Lernumgebung

Lernhöhlen, in denen die Schüler ungestört zusammen sein können, sich je nach Bedarf in großen und kleinen Gruppen treffen können, Verbindung mit der Nachbarschaft, Willkommenskultur, die Schule als Teil eines Ökosystems, Pflanzen und Tiere, Begegnungsorte überall.



## Gelb: Invent!

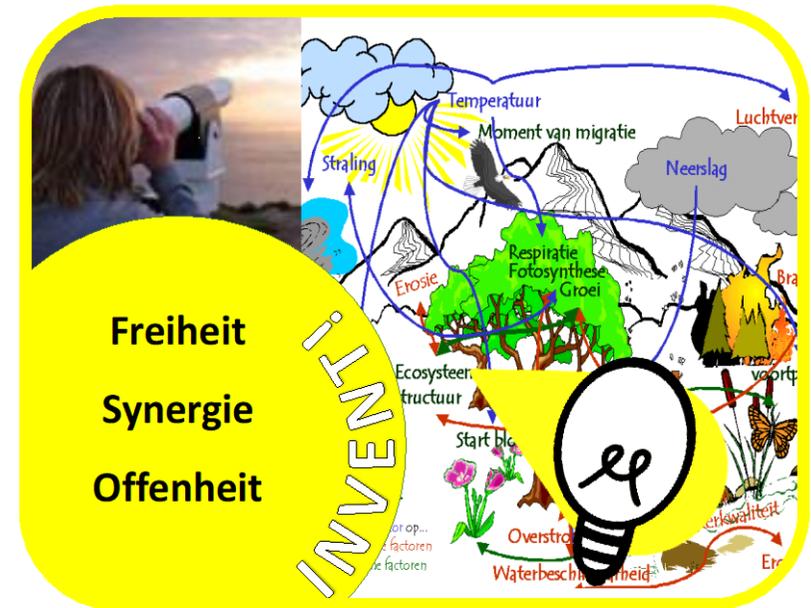
Freiheit, Synergie, Aufgeschlossenheit, Vision, Vernunft, zukunftsorientiert, Freiheit des Denkens und Handelns, Analysieren und Verstehen, Innovieren, Motivation durch neue Ideen, Komplexität, Denkmodelle, Erkennen großer komplexer Zusammenhänge, kritisch. "Es muss richtig sein".

*Bildung: Lernende Organisation*

Die Schule handelt selbstständig und eigenverantwortlich. Sie entwickelt sich professionell und selbstkorrigierend durch Evaluation und Qualifizierung weiter. Sie pflegt den Kontakt zum Netzwerk: zu anderen Schulen, zur Öffentlichkeit, zur Wissenschaft, zur Politik, zu wirtschaftlichen und kulturellen Institutionen.

*Lernumgebung*

Schule für die Zukunft, neue Technologien: VR, AR, AI, Schule als Ort und Beispiel des Übergangs, WOW-Orte und -Dinge, Raum für Experimente und Wunder, Vorreiter sein, Raum macht neugierig, Brainstorming-Wände, jeden Raum zu etwas Besonderem machen, auch den Außenraum, Bewegung in die Bildung integrieren, Verbindungen zur Welt, Klassenzimmer im Freien.



## Orange: Result!

Erfolg, Chance, Wettbewerb, Unternehmertum, der Beste sein, Wegweiser, Experiment, Ergebnisse, Leistungskultur, zielorientiert, Fokus, ehrgeizig, Herausforderung, Bühne, Applaus, effektiv.

### Bildung: Erfolge erzielen

Leistung individualisieren, kultivieren und objektivieren nach den Grundsätzen von Fairness, Vielfalt und Transparenz. Leistung als menschliches Grundgut und Grundbedürfnis begreifen.

### Lernumgebung

Unverwechselbares Erscheinungsbild der Schule, Gebäude als Visitenkarte, Walk of Fame, herausfordernde, spannende Umgebungen, ein spezieller VIP-Raum für Gäste, Trampoline, Kletternetze, Kletterwand, Sport, Rekorde, unternehmerische Projekte, Raum für Mini-Unternehmen, Pop-up-Spots, Raum (innen und außen) für Märkte und Veranstaltungen. "Beste Schule".



## Rot: Action!

Gefahrenwahrnehmung, Mut, Aktion, Verantwortlichkeit, hier und jetzt, impulsiv, ungeduldig, wachsam, schnell, Territorium, konfrontativ, Respekt. "Ich will es jetzt!"

Und Spaß, Lachen!

### Bildung: Rechenschaftspflicht

Alle Akteure in der Schule übernehmen Verantwortung für das Lernen und für die Schule als Ganzes. Partizipation und Demokratie sind Schlüsselbegriffe. Lernen durch Handeln.

### Lernumgebung

Raum und Mobiliar, die es erlauben, den Raum je nach Bedarf sofort zu verändern, der Raum ermutigt zu Bewegung, Raum, um Fehler zu machen, Humor, den Mut, die Schule mit anderen Umgebungen zu kombinieren.



# IMPRESSUM

Die Federführung zur Entwicklung des Index für Lernumgebungen lag bei Dr. Petra R. Moog von der Sophia::Akademie aus Düsseldorf. Der Index ist eines von drei Projektergebnissen des Erasmus+ Projektes 2020-1-DE03-KA201-077589 MOBI·LE (Mobilising Learning Environments). Die Pilotierung erfolgte corona-bedingt während der nationalen Lock-Downs zunächst in internationalen virtuellen Thinktanks mit allen Projektteilnehmenden. Testläufe wurden in Schulentwicklungsprozessen durch die Sophia::Akademie und in den Weiterbildungsworkshops der Technasium-Akademie mit Teun van Wijk durchgeführt. Die begleitende Evaluation erfolgte durch die Sophia::Akademie. Die MOBI·LE Projektergebnisse sind auf verschiedenen Plattformen/Webseiten in vier Sprachen (D, NL, NO und GB) veröffentlicht und stehen als offene Bildungsmaterialien zum kostenlosen Download zur Verfügung:

[www.learning-space.eu](http://www.learning-space.eu) (Projekt-Webseite)

[www.sophia-akademie.de](http://www.sophia-akademie.de)

[www.projektlernraum.de](http://www.projektlernraum.de)

[Projects | Erasmus+ \(europa.eu\)](http://Projects | Erasmus+ (europa.eu))

Autorinnen  
Redaktion  
Illustrationen  
Bildrechte  
Bibliographie

Dr. Petra R. Moog, Marayle Küpper & Dr. Anke Philipp  
Dr. Petra R. Moog  
Manda Gritter, PicturePower, [www.picturepower.nl](http://www.picturepower.nl)  
Alle Rechte bei P.R. Moog, wenn nicht anders angegeben  
MOBI·LE Index für Lernumgebungen – ERASMUS+  
Innovationsprojekt 2023. 16 Seiten



Wenn nicht anders angegeben sind alle Inhalte unter der Creative-Commons-Lizenz 4.0 [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) veröffentlicht, d.h. Namensnennung und Weitergabe unter gleichen Bedingungen. Die Namensnennung soll dabei als "MOBI·LE Index für Lernumgebungen" vorgenommen werden.



Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

## Projektpartner\*innen im MOBI·LE Projekt

### DEUTSCHLAND

Dr. Petra R. Moog [Projektleitung]  
Dr. Tom Brüggemann



Dr. Anke Philipp  
Marayle Küpper



### NIEDERLANDE

Teun van Wijk  
Marieke Slits



Ria Sluiter  
Carolin de Neeve  
Anne Schellekens

### NORWEGEN

Siv Marit Stavem  
Espen Stostrand



Helene Damsgaard  
Jorun Lovoll  
Liv Nordby  
Sissel Holemark Kongsrud †



### Besonderer Dank

Wir bedanken uns bei allen Teilnehmenden der MOBI·LE-Pilotkurse und ganz besonders bei den Beraterinnen und Beratern für Pädagogische Architektur von QUA-LIS NRW, die als „Critical Friends“ wertvolle Hinweise zur Weiterentwicklung der Index-Karten gegeben haben. Ein besonderer Dank geht an Elke Dabringhaus für die Unterstützung bei der graphischen Gestaltung.