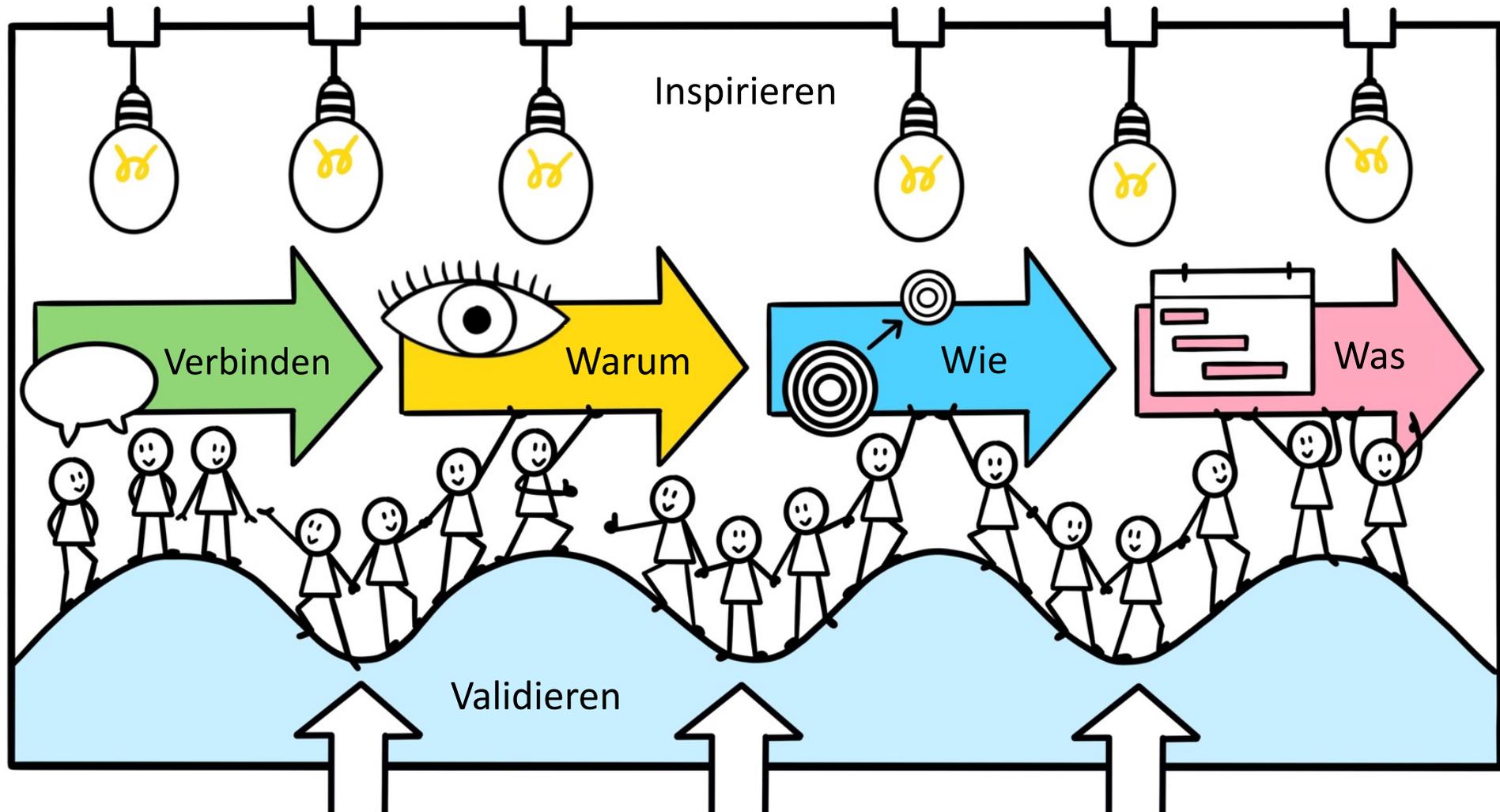


“Wir bauen eine Schule!”

Die Kunst der Partizipation im Schulbau



INHALTSVERZEICHNIS

PRÄAMBELL	3	7. PLANUNG UND PROZESSGESTALTUNG	38
VORWORT	5	7.1 Der Zeitfaktor	38
1. EINLEITUNG UND ZUSAMMENFASSUNG	6	7.2 In welchem Stadium ist eine Beteiligung sinnvoll?	40
1.1 Einführung	6	7.3 Was möchten Sie im Voraus wissen?	45
1.2 Zusammenfassung	8	7.4 Die einzelnen Schritte des Prozesses	47
2. WAS BEDEUTET PARTIZIPATION?	10	8. DER WORKSHOP	50
2.1 Vorteile der Partizipation	10	8.1 Unterschiede als Vorteil begreifen	50
2.2 Behebbarere Einwände	13	8.2 Der Veranstaltungsort	54
2.3 Manchmal ist eine Beteiligung (noch) keine gute Idee	16	8.3 Energie	55
3. FORMEN DER PARTIZIPATION	18	9. WORKSHOPSHOW	58
3.1 Endgültige Verantwortung und Planung	18	9.1 Einführung	58
3.2 Formen der Beteiligung	19	9.2 Die Workshops	58
3.3 Feierlichkeiten und Bildungsangebote	22	IMPRESSUM	80
4. BEDARF IN KATEGORIEN	23		
4.1 Drei Kategorien	23		
5. WER DENKT MIT?	29		
5.1 Benutzer*innen	29		
5.2 Andere Gruppen	30		
6. PROJEKTSTRUKTUR	32		
6.1 Bildung und Bauwesen arbeiten zusammen	33		
6.2 Stuhl und Stadt	34		
6.3 Arbeitsgruppe Lernen & Lernumgebung	35		
6.4 Projektstruktur	36		

PRÄAMBEL

Idee zu diesem Handbuch

Pädagogische Architektur ist ein junges Fachgebiet der Architektur, das eng verbunden ist mit der Beteiligung aller, die in Schule lernen und arbeiten. Pionier*innen in der EU waren hier bis vor kurzem die Niederlande, Skandinavien und Portugal. In diesen Ländern hat sich in den letzten 25 Jahren eine Vielzahl von Beteiligungsformen entwickelt, und die Beteiligung der Nutzer am Schulbau ist alltäglich geworden. Allerdings wurden die gewonnenen Erkenntnisse, Verfahren und Prozesse bestenfalls in den Landessprachen veröffentlicht. Da man sich nun auch in Deutschland, Österreich, Italien und der Schweiz seit einiger Zeit auf den Weg gemacht hat, Nutzer und Nutzerinnen an Schulbauprozessen zu beteiligen, liegt es nahe, aus den Erfahrungen in der EU zu lernen, statt in jedem Land das Rad neu zu erfinden.

Im LEA-Projekt (**L**earning **E**nvironment **A**pplications) kooperieren Schulbauberatende, Pädagog*innen und Architekt*innen aus fünf Ländern, um unterstützende Tools zu entwickeln und Europa-weit zur Verfügung stellen.

Denn in dem (außerhalb der Niederlande) noch jungen Beruf des Schulbauberaters, der Schulbauberaterin steht man vor der Herausforderung, dass die beteiligten Pädagog*innen, Architekt*innen und Behördenvertreter*innen unterschiedliche Fachsprachen nutzen, die oft widersprüchlich sind. Auch die Vorstellungen über die Zusammenarbeit in generationen-übergreifenden, multiprofessionellen Gruppen stößt oft auf Skepsis: „Pädagogen können keine Grundrisse lesen!“, „Architekten geht es nur um die Eigendarstellung!“, „Behörden halten nichts von Partizipation!“, „Schüler und Schülerinnen verstehen nichts von Räumen!“ sind nur einige Beispiele.

Offt liegen die Vorstellungen von Partizipation weit auseinander, nicht nur von Land zu Land, manchmal von einer Abteilung zur anderen in derselben Behörde. Hier setzt dieses Handbuch an: Es ist eine praktische Einführung in bewährte Beteiligungsformate, um gemeinsam zukunftsfähige Lernräume zu gestalten.

Teun van Wijk hat Schulbau in den Niederlanden 35 Jahre lang mitgestaltet und mehr als 200 Prozesse durchgeführt. Unter seiner Federführung, ist ein Handbuch entstanden, das – ausgehend von der langjährigen Expertise – die Erfahrungen aus Deutschland, Italien, Österreich und der Schweiz integriert.

Partizipation hat viele Eltern: Nationale Besonderheiten wurden von Prof. Beate Weyland für Italien, Dr. Cornelia Dinsleder für die Schweiz und Dr. Petra Regina Moog für Deutschland und Österreich integriert. Die Workshop-Show bietet auf 20 Workshop-Karten präzise beschriebene Partizipationsprozesse zum Nach-kochen. Dieses Handbuch ist eins von vier bzw. fünf Projektergebnissen der Strategischen Partnerschaft LEA, die durch die Europäische Union [ERASMUS+ 2020-1-DE02-KA202-0076755] und die Schweizer Stiftung movetia co-finanziert wurden. Während der dreijährigen Laufzeit wurden folgende Instrumente entwickelt:

Massive Open Online Course [MOOC]

Federführend: Heike Bablick und Karlheinz Machat, Österreich, Universität Innsbruck (www.uibk.ac.at/de)
www.leamooc.pulsverbund.eu

LEA-APP

Federführend: Dr. Petra R. Moog und Katrin Schwahlen, Deutschland, Sophia::Akademie (www.sophia-akademie.de)
www.learning-environments.eu

LEA-Spiel

Federführend: Prof. Beate Weyland, Italien, Freie Universität Bozen (www.unibz.it)
www.learning-space.eu

Handbuch: Die Kunst der Partizipation im Schulbau

Federführend: Teun van Wijk
Niederlande, ICSadvisers (www.icsadvisers.nl)
www.learning-space.eu

Campus-Entwicklung in Luzern

Federführend: Dr. Cornelia Dinsleder, Schweiz, Pädagogische Hochschule Luzern (www.phlu.ch)
durch die konstruktive Zusammenarbeit mit einem nicht-EU-Land:

Projektleitung und Koordination

Die Projektleitung und Koordination des LEA-Projektes lag bei Dr. Petra Regina Moog, Sophia::Akademie, unterstützt durch das Bundesinstitut für Berufliche Bildung (NA-BIBB) in Bonn, Deutschland.
Weitere Informationen und Beteiligte sind im Impressum zu finden.



VORWORT

Der gemeinsame Aufbau einer neuen Schule bringt spannende Momente mit sich. Wir blicken nach vorn, lernen aus der Vergangenheit und suchen nach praktischen Lösungen für die Gegenwart. Die Frage nach der Gestaltung von Lernsettings mit den dazugehörigen Lernumgebungen gehört zu den Kernelementen der schulischen Bildung. Bedeutung und Dringlichkeit sind jedem klar, aber die Antworten sind noch nicht vorhanden. Sie zu finden, erfordert "Partizipation", einen Prozess, in dem Zusammenarbeit, zukunftsorientiertes Denken und Kreativität wachsen, der mit freiem Denken beginnt und zu einem konkreten Ergebnis führt: einem neuen oder renovierten Schulgebäude.

Die Teilnahme an Überlegungen, deren Ergebnisse man Jahre später im neuen Gebäude sieht, ist immer etwas Besonderes und Sinnvolles. Der Partizipationsprozess gibt der Entwicklung der Schule einen starken positiven Impuls.

In meiner 35-jährigen Laufbahn hatte ich die Gelegenheit, viele Partizipationsprozesse zu begleiten, und zwar in allen Bildungsbereichen, von der Kinderbetreuung über Grundschulen bis hin zu Universitäten und Forschungszentren. Ich habe diese Arbeit zusammen mit meinen Kolleginnen und Kollegen von ICSadvisers durchgeführt, einem niederländischen Beratungsunternehmen, das Schulen und Regierungen bei der Planung, dem Bau und der Verwaltung von Schulgebäuden unterstützt. Unser Ziel ist es, sicherzustellen, dass Schulgebäude ein gutes Lernumfeld bieten, in dem Schüler*innen und Lehrer*innen gerne lernen und arbeiten.

Beim Schreiben dieses Handbuchs habe ich vor allem auf unsere gemeinsamen praktischen Erfahrungen zurückgegriffen; es ist ein Buch voller Tipps, Erklärungen und Ideen und kein theoretisches Buch darüber, "wie man es machen sollte".

Ziel war es ein Handbuch zu schreiben, das das Ziel des LEA Konsortiums unterstützt: die Entwicklung von noch fehlenden praktischen Werkzeugen, die bei der Vorbereitung von Schulbauprojekten nützlich sein können. Besonderes Augenmerk liegt auf Partizipation und der Verbindung zwischen Bildung, Lernumgebung und Architektur. In Deutschland wurde dafür der Begriff "Pädagogische Architektur" geprägt.

Ich hoffe, dass dieses Buch hilfreich sein kann, wenn Sie vor der Herausforderung stehen, Ihr Bildungsgebäude zu erneuern oder zu renovieren, und wünsche Ihnen viel Erfolg und Freude dabei!

Teun van Wijk, 2023, ICSadvisers, Rotterdam, Niederlande

1. EINLEITUNG

1.1 Einführung

"Wir bauen eine Schule!"

In einer Schule arbeiten und lernen viele Menschen, und keine zwei von ihnen sind gleich. Ein partizipativer Prozess macht sich diese Vielfalt zunutze. Wenn all diese unterschiedlichen Menschen zusammenkommen, entsteht eine Fülle von Wissen, das für die Gestaltung vielfältiger, inklusiver Lernumgebungen genutzt werden kann. Vielfalt ist ein naheliegender Ausgangspunkt; denn schließlich wird das neue Bildungsgebäude bald von derselben vielfältigen Gruppe genutzt werden. Der Beteiligungsprozess ist dann erfolgreich, wenn jeder Teilnehmer und jede Teilnehmerin mit Stolz sagen kann: "Schau, wie schön, ich habe mitgemacht!"

Partizipation der Nutzer am Schulbau

Partizipation beim Schulbau ist ein Prozess, bei dem die Menschen, die das Gebäude nutzen werden, aktiv an der Festlegung der Gestaltungsprinzipien beteiligt sind. Ziel der Partizipation ist es, die Bedürfnisse und Erwartungen des Lehrpersonals, der Schüler und Studenten, zusammenfassend "Nutzer" genannt, zu verstehen, um angemessene Ergebnisse zu erzielen.

Die Nutzer können wertvolle Einblicke und Ideen zu den räumlichen Anforderungen im Bildungswesen liefern, die sonst vielleicht übersehen werden. Indem das Design besser auf ihre Bedürfnisse abgestimmt wird, können Flächenbedarf und Investitionen effizienter genutzt, die Einrichtungen optimiert und die Betriebskosten gesenkt werden. Vor allem aber trägt es zum Lernen und zur Arbeit von Lernenden und Lehrenden bei.

Der gesamte Prozess, von der ersten Idee bis zum ersten Betriebsjahr, beginnt mit den Grundprinzipien der jeweiligen Schule, dem Leitbild und dem pädagogischen Konzept und hat viele weitere Gelegenheiten, an denen die Nutzer teilnehmen können. Das pädagogische Grundverständnis, wie sie in jeweiligen Phase Null Ergebnisbericht festgelegt wird, bildet den Schwerpunkt, aber wir werden auch die Partizipation an anderen Punkten des Prozesses betrachten.



Überlegung, welche Aktivitäten in einem gemeinsamen Bereich (rot) stattfinden können, einen eigenen Bereich (gelb) benötigen oder eine Zwischenlösung (orange).

Für wen ist dieses Buch gedacht?

Dieses Buch wendet sich an alle, die sich für Partizipation interessieren oder sie organisieren und solche Prozesse leiten wollen, z. B. Schulverwaltung, Schulleitung, Lehrende, Schulbauberatende, Kommunalbeamte*innen und Architekt*innen. Natürlich sind auch Schüler*innen und Studierende wichtige Zielgruppen.

Das Ausmaß, in dem die Nutzenden zu ihrem eigenen Lern- und Arbeitsumfeld beitragen können, ist von Land zu Land unterschiedlich. Die Niederlande haben eine lange Tradition der Schulautonomie, auch was den Schulbau betrifft, und bilden damit im Vergleich zu anderen EU-Ländern eine Ausnahme. In diesen Ländern liegt die Verantwortung für Schulbauprojekte bei der zentralen oder regionalen Regierung. Doch alle Länder sehen sich mit Veränderungen im Bildungswesen konfrontiert und legen Wert auf die Mitwirkung der Schulen bei der Festlegung ihres Bedarfs an Bildungsräumen. Die Beteiligung der Nutzenden ist daher überall stark im Kommen.

Leitfaden zum Lesen

Das Bild auf dem Umschlag beschreibt, wie ein Beteiligungsprozess durch die Phasen "Verbinden", "Warum", "Wie" und "Was" strukturiert werden kann (siehe Kapitel 7). Das Buch beginnt ebenfalls mit dem "Warum", geht dann auf die Organisation und das "Wie" ein und schließt mit dem "Was Sie tun können": einer Sammlung von Workshop-Formaten.

- In Kapitel 1 wird das Konzept der Nutzerbeteiligung vorgestellt; in Kapitel 2 werden seine Vor- und Nachteile aufgeführt. Nachteile, die im Übrigen gut widerlegt sind.
- In den Kapiteln 3, 4 und 5 werden die Organisationsprinzipien für die verschiedenen Arten der Beteiligung, die verschiedenen Arten von Informationen die dabei entstehen, und die Teilnehmer an der Beteiligung beschrieben.
- In den Kapiteln 6 und 7 geht es um die Organisation und Planung der Teilnahme. Ein Abschnitt befasst sich mit der besonderen Zusammenarbeit zwischen zwei verschiedenen Welten: Bildung und Bauwesen.
- Kapitel 8 befasst sich mit verschiedenen Aspekten eines Workshops, z. B. mit dem Konzept der Vielfalt, dem Standort und der "Energie".
- Kapitel 9 ist eine Zusammenstellung von Workshops, die ebenfalls nach den Kategorien Verbinden, Warum, Wie und Was sortiert sind.

Was steht dort nicht?

Bei der Planung und dem Bau eines neuen Bildungsgebäudes arbeiten Bildung und Bauwesen immer zusammen. In diesem Buch über Partizipation konzentrieren wir uns hauptsächlich auf das Bildungswesen mit all den Menschen, die dort arbeiten und lernen. Es gibt bereits viele Projektmanagementbücher über das Bauwesen. Wir befassen uns jedoch mit den Unterschieden in der Organisation und der Herangehensweise zwischen Bildung und Bau und den Missverständnissen, die daraus entstehen können.

Die Nutzendenbeteiligung im Schulbau berührt viele andere Wissensgebiete. In diesem Buch haben wir uns dafür entschieden, nicht ausführlich auf Themen einzugehen, zu denen bereits viel Wissen vorhanden ist, wie z. B. Moderationstechniken, organisatorische Veränderungen und Gruppendynamik.

Weitere Informationen zur Teilnahme (von Erasmus+ LEA)

Alle Partnerorganisationen des LEA-Projekts haben sich an der Partizipation beteiligt. Die Pädagogische Hochschule Luzern (Schweiz) beschreibt die Partizipationsmethode in den neuen Bauplänen für ihren Hochschulcampus in Luzern. Die Universität Innsbruck (Österreich) hat eine Methode zur Produktion von MOOCs (kurze Lehrvideos) entwickelt, die Partizipation beinhalten. In Bozen (Italien) hat die Universität ein Design Game "Lernen und Lernumgebung" entwickelt, wobei sich "Design" hauptsächlich auf pädagogische Entscheidungen bezieht. Die Sophia Akademie in Düsseldorf (Deutschland) hat "Mikro-Lern-Apps" entwickelt.

1.2 Zusammenfassung

Teilnahme

- Durch Partizipation entsteht eine maßvolle und kohärente Summe aller vorhandenen Kenntnisse, die viel mehr ist als die einzelnen Teile.
- Der gemeinsame Aufbau einer Schule gibt Impulse für die Entwicklung des Unterrichts und der Lernumgebung.
- Setzen Sie Kommunikation/Beteiligung auf die Tagesordnung und erstellen Sie einen Plan für den gesamten Prozess. Beziehen Sie die Beteiligung in die regelmäßigen Managementkonsultationen ein.
- Hängen Sie einen großen Zeitplan an die Wand, auf dem jeder sehen kann, wann welcher Beitrag gewünscht ist.
- Partizipation fördert eine offene, demokratische Kultur, in der Veränderungen willkommen sind und die Nutzenden gehört werden.
- Die durch die Partizipation beteiligten Nutzenden fühlen sich stärker mit der Schule verbunden, da sie sich in den Ergebnissen wiedererkennen.
- Partizipation hilft auch dabei, Lösungen für Probleme zu finden, die nach dem Bezug des Gebäudes Flexibilität erfordern, und zwar nicht nur die Flexibilität des Gebäudes, sondern auch die der Nutzerinnen und Nutzer selbst.

Teilnehmer

- Lehrerinnen und Lehrer: Vergessen Sie nicht die Sportlehrer*innen, auch wenn sie an anderen Orten arbeiten. Bewegung ist ein wichtiges Thema.
- Schüler*innen und Studierende: Beziehen Sie Asta, Fachschaften oder Studierendenvereinigungen in die Organisation von Sitzungen ein, um eine hohe Beteiligung zu gewährleisten.
- Junge Menschen bringen oft andere Wünsche ein als Lehrer*innen. Sorgen Sie für eine breite Vertretung, zum Beispiel in einem Schüler*innengremium.
- Bitten Sie die Kinder, bei einer Studienreise zu fotografieren, was sie an dem, was sie sehen, schön oder hässlich finden.
- Hilfspersonal: Sie haben ein gutes Verständnis dafür, was in der Schule vor sich geht.
- Eltern: Organisieren Sie einen gemeinsamen (Validierungs-)Workshop für Eltern, Kinder und Lehrkräfte. Vergleichen Sie die Ergebnisse mit dem internen Workshop.

- Anwohner*innen: Änderungen klar kommunizieren. Für viele Einwände von Anwohner*innen sind Lösungen möglich.
- Unternehmen und Institutionen: Organisieren Sie eine Validierungssitzung und fragen Sie, ob die Pläne mit der beruflichen Praxis übereinstimmen.

Verbindung zu Benutzern

- Die Vielfalt der Nutzenden als Ausgangspunkt sorgt für Lernumgebungen, in denen sich alle zu Hause fühlen können.
- Nutzen Sie Methoden, die Vielfalt als Vorteil sehen und das gesamte vorhandene Fachwissen bündeln können, wie z. B. die PrismaTisch-Methode.
- Berücksichtigen Sie bei der Auswahl der Arbeitsformate auch die unterschiedlichen Lernstile der Teilnehmenden, wie z. B. zuschauen, zuhören, schreiben und bewegen.
- Schauen Sie nicht nur in die Zukunft, sondern bitten Sie darum, aus der Vergangenheit zu lernen und Lösungen anzubieten, die in der Gegenwart gut funktionieren.
- Berücksichtigen Sie sowohl den Grundriss des Gebäudes als auch die Grundsätze für das unmittelbare Lernumfeld.
- Berücksichtigen Sie sowohl den Grundriss des Gebäudes (makro) als auch die Grundsätze für das unmittelbare Lernumfeld (mikro).

Prozess der Partizipation

- Klassifizieren Sie den Prozess nach "Verbinden, Warum, Wie, Was". Bieten Sie Inspiration (Informationen von außen nach innen) und Validierung (Feedback).
- Die Phasen "Warum, Wie, Was" können in getrennten Sitzungen stattfinden oder miteinander verbunden werden. Letzteres sorgt für mehr Energie und bessere Ergebnisse.
- Planen Sie eine Studienreise erst nach den Phasen "Warum" und "Wie". Sie ermöglicht eine gezielte Betrachtung, und es wird klarer, welche Beispiele relevant sind.
- Der Bauprozess bietet Gelegenheit für Feierlichkeiten (1^e Pfahl, 1^e Ziegelstein, höchster Punkt, Eröffnung) und Bildungsaktivitäten.

Zeit

- Erwägen Sie für Partizipationstreffen Studientage rund um das Thema Lernen und Lernumgebung.
- Führen Sie frühzeitig Gespräche, um kostspielige Verzögerungen und Änderungen während der Design- und Bauphase zu vermeiden.
- Probieren Sie wichtige Neuerungen im Unterricht im Voraus aus.
- Wenn der Studientag das Ende des Schuljahres ist, machen Sie ihn zu einem besonders festlichen Tag, mit verschiedenen Workshops, Mahlzeiten und Unterhaltung!
- Organisation von vierzehntägigen inspirierenden Mittagessen für Teamleiter*innen mit lebhaften Diskussionen.

Energie

- Testen Sie während einer Sitzung die Energie in der Gruppe anhand von "Zusammenarbeit, Zukunftsdenken und Kreativität". Nehmen Sie bei Bedarf Anpassungen vor.
- Sorgen Sie für einen schwungvollen Beginn, abwechslungsreiche Aktivitäten und Arbeitsformen, regelmäßige Pausen und einen inspirierenden Abschluss.
- Ein 24-Stunden-Programm (von 13:00 - 13:00 Uhr) ist ideal: viel Energie und Konzentration. Die Nacht hilft, das Wissen einsinken zu lassen. Am nächsten Morgen geht es darum, es konkret zu machen.
- Erwägen Sie ein Willkommensgeschenk für alle Teilnehmenden, das alles enthält, was sie brauchen: Anweisungen, Materialien und Snacks.

Bestellung

- Ordnen Sie die Ergebnisse in vier Kategorien (Nutzung, Erfahrung, Gebäude, Gebiet) und unterscheiden Sie erst danach zwischen Anforderungen und Wünschen.
- Mit der Innovation im Bildungswesen haben die Kategorien "Erfahrung" und "Bereich" mehr Bedeutung als in der Vergangenheit erlangt.

Organisation

- Benennen Sie eine Person für die interne Gebäudekoordination und praktische Gebäudefragen. Dadurch werden (zu) hohe Anforderungen an die Schulleitung vermieden.

- Zusammenarbeit mit dem Lenkungsausschuss, der Leitungsgruppe/Projektleitung und drei Arbeitsgruppen: Lernen & Lernumgebung, Technische Einrichtungen und Design & Technik.
- Sie sollten sich des Unterschieds zwischen dem Bildungswesen (Veränderungsmanagement) und Bauwesen (Projektmanagement) bewusst sein und wissen, dass die Schulleitung in beiden Bereichen unterschiedliche Aufgaben hat.
- Organisation eines "Ambition-Workshops" für den Lenkungsausschuss, in dem die Teilnehmenden Kenntnisse über das Budget, die Optionen und die Prioritäten erhalten.

Standort

- Organisieren Sie den Workshop in der Schule: Große Räume, wie eine Kantine oder eine Sporthalle, eignen sich hervorragend und sind außerhalb der Schule schwer zu finden.
- Schaffen Sie verschiedene Zonen mit Gruppentischen, einem zentralen großen Arbeitstisch und am Eingang einen Ergebnistisch sowie Snacks und Getränke.
- Wählen Sie einen inspirierenden, kreativen Ort, der eine entspannte Atmosphäre ausstrahlt und informell gekleidet ist. Zum Beispiel ein Bauernhaus oder eine alte Fabrik.
- Ziehen Sie Walking-Workshops in Erwägung: Diese bieten eine einzigartige, aktive Art und Weise, um Diskussionen und Ideenfindung anzuregen.

Flexibilität, Denken in Szenarien

- Sicherstellung einer zukunftssicheren Einrichtung und Logistik (Treppen, Flure, Sanitäreinrichtungen, Kantine) und Flexibilität der Unterrichtsräume.
- Wenn eine Schule in Clustern untergebracht ist, sollten auch multifunktionale Unterrichtsräume zur Verfügung stehen, um Spitzen und Flauten zwischen den Clustern auszugleichen.
- Untersuchen Sie verschiedene Szenarien für die Nutzung.

Architektur

- Die Beteiligung spart der Architektin oder dem Architekten viel Zeit und vermeidet kostspielige Änderungen während Design und Bau. Bitten Sie darum, 3D-Visualisierungen von Varianten zu erstellen, um die Funktionalität zu beurteilen.

2. WAS BEDEUTET PARTIZIPATION?

2.1 Vorteile der Partizipation

Vorteile für die Schule

In einem partizipatorischen Prozess führt die Bündelung des Wissens und der Erfahrung der Nutzenden zu einer Gruppenweisheit – also einer gemessenen und kohärenten Summe des gesamten vorhandenen Wissens, die viel mehr ist als die einzelnen Teile.

Die Nutzenden wissen aus eigener Erfahrung, wie sich die Lernumgebung auf das Lernen auswirken kann, sowohl positiv als auch negativ. Die Lernumgebung kann zum Beispiel den Wechsel zwischen verschiedenen Arbeitsformen wie Unterricht, Gruppenarbeit und Einzelarbeit ermöglichen. Sie kann transparente Wände bieten, wo dies gewünscht wird, und sie kann Sicherheit bieten, wo dies erforderlich ist. Der Raum hat auch einen starken Einfluss darauf, wen man trifft. Treffen und informeller Wissensaustausch in einem Team sind viel einfacher, wenn man nahe beieinander arbeitet und sich oft sieht und nicht über das Gebäude verstreut ist.

Je klarer definiert ist, was die Schule benötigt und warum, desto wahrscheinlicher wird das neue Gebäude dem Bedarf entsprechen. Ohne Beteiligung wird ein*e Architekt*in verständlicherweise auf eigene Erfahrungen aus früheren Projekten zurückgreifen, während sich Bedürfnisse und Kontext des neuen Projekts erheblich von diesen Erfahrungen unterscheiden können.

Oberstes Ziel

Eine Schule aus Amersfoort beschreibt in ihrem Kommunikationsplan die folgenden Ziele, die in ihrer Reihenfolge wichtig sind:

1. Wissen: Die Beteiligten und das soziale Umfeld sind gut über das Projekt informiert.
2. Einstellung: Die Beteiligten und das soziale Umfeld haben eine positive Einstellung zum Projekt.
3. Verhalten: Interessenvertreter*innen und soziales Umfeld arbeiten positiv zusammen, es gibt keine Einwände.

Kommunikation / Beteiligung

Die Konzepte der Kommunikation und der Partizipation überschneiden sich weitgehend. Ein Kommunikationsplan enthält viele Teile, die mit der Beteiligung zu tun haben. In diesem Fall lautet der Text: "Kommunikation / Partizipation".

Passt in eine demokratische Schulkultur

Der gemeinsame Bau einer neuen Schule ist eine einzigartige Chance, die sich vielleicht nur alle 40 Jahre bietet. Er bietet eine positive Gelegenheit, in die Zukunft zu blicken, aber auch einen Moment der Reflexion, um aus der Vergangenheit zu lernen. Er gibt Impulse für die Entwicklung des Unterrichts und der Lernumgebung, die ihn unterstützt.

Pädagog*innen wollen als Fachleute gehört werden, ihr eigenes Umfeld beeinflussen können und sich mit der Schule als einer lernenden Organisation verbunden fühlen. Die Beteiligung ermöglicht es ihnen, zu Entscheidungsprozessen und Gestaltung ihres eigenen Lernumfelds beizutragen. Zusammenarbeit und aktive Beteiligung am Planungsprozess stellen sicher, dass die neue Schule ihre demokratischen Werte und Bedürfnisse widerspiegelt. Sie fördern eine offene Kultur, die Veränderungen begrüßt, was in einer sich schnell verändernden Welt notwendig ist.

Benutzerakzeptanz und Verantwortungsgefühl

Wenn die Nutzenden an der Gestaltung ihres Schulgebäudes mitwirken können, fühlen sie sich stärker einbezogen und sind mit dem Endergebnis zufriedener. Ihr Beitrag stärkt die Bindung, die sie mit ihrer Umgebung haben. Denn es geht nicht nur um die Vorbereitung eines neuen Gebäudes, sondern später auch darum, ihr eigenes Lern- und Arbeitsumfeld schön zu gestalten und zu erhalten.

Inklusive, vielfältige Lernumgebungen

Indem man die Vielfalt der Nutzenden als Ausgangspunkt nimmt, schafft man Lernumgebungen, in denen sich alle wohlfühlen können. Zum Beispiel, indem man darauf achtet, dass es Raum für ihre Talente gibt und indem man auf körperliche und sensorische Einschränkungen achtet. Denken Sie auch an Neurodiversität wie ADHS (Reizempfindlichkeit) und Phobien (z. B. Höhenangst): Hier kann der Raum einen großen Einfluss haben.

Die ganze Schule informieren

Stellen Sie sicher, dass die Teilnahme nicht auf eine ausgewählte Gruppe beschränkt ist. Stellen Sie sicher, dass alle Mitarbeiter informiert werden und sich später aktiv an der Gestaltung ihrer eigenen Lern- und Arbeitsumgebung beteiligen können.



Ein "Clusterraum" (Lernbereich zwischen einer Gruppe von Klassenzimmern), der für verschiedene Lernformen ausgestattet ist. Mit guter Sicht zu und von den Klassenzimmern.

Steigerung der Effektivität und Effizienz von Investitionen

Durch eine bessere Abstimmung des Designs auf die Bildungsbedürfnisse können die Investitionen effektiver genutzt werden. Dazu müssen frühzeitig bewusste Entscheidungen darüber getroffen werden, welche Ziele innerhalb des Budgets Vorrang haben. Dadurch wird verhindert, dass gute Vorhaben, wie die Gestaltung des Außengeländes, auf der Strecke bleiben, nur weil sie das letzte Stück im Prozess sind.

Flexibilität bei Bau und Nutzung

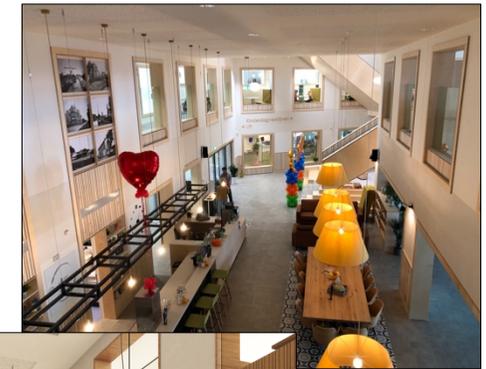
Eine Lernumgebung ist nicht statisch. Der Raumbedarf kann sich innerhalb einer Stunde (beim Wechsel zwischen verschiedenen Arbeitsformaten), eines Tages (bei multifunktionaler Nutzung) oder einer Reihe von Jahren (bei Wachstum oder Schrumpfung oder aufgrund neuer Erkenntnisse) ändern. Veränderbarkeit ist ein wichtiges Thema der Beteiligung. Flexibilität wird für (einen Teil) des Gebäudes, für die Organisation der Bildung und auch für die Nutzenden selbst benötigt. Für letztere ist es hilfreich, wenn sie in die Entscheidungen für die Lernumgebung einbezogen werden, z. B. bei der Nutzung von Multifunktionsräumen.

Vorteile für Architekt*innen

Ein gut formulierter Auftrag an den bzw. die Architekt*innen ist sowohl für die Schule als auch für die Architektin von Vorteil. Das Nachdenken über die Zukunft der Bildung wird bei den Nutzenden zu neuen Erkenntnissen führen. Dies ist ein Prozess, der Aufmerksamkeit und Zeit erfordert. Er unterscheidet sich von der Vergangenheit, als das Bildungswesen weniger dem Wandel unterworfen war und Schulgebäude noch stark standardisiert werden konnten. Gründliches Nachdenken und die Vorstellung konkreter Ergebnisse vor Beginn des Entwurfsprozesses werden kostspielige Änderungen während des Entwurfs- oder Bauprozesses verhindern.

Architekt erstellt Visualisierungen

Der Architekt kann den Denkprozess unterstützen, indem er die Ideen der Schule konkret darstellt, zum Beispiel durch 3D-Visualisierungen. Viele Nutzer sind nicht geübt darin, Zeichnungen zu lesen, geschweige denn, sie sich räumlich vorzustellen. Visualisierungen sind besonders nützlich, um Varianten zu vergleichen. Wenn es nicht um die Wahl zwischen Varianten, sondern nur um eine Lösung geht, kann die Visualisierung sogar hinderlich sein. Das Bild selbst beeindruckt, die Nutzer mögen es, haben aber Schwierigkeiten, sich kritisch mit dem Bild auseinanderzusetzen.



Unten: eine Visualisierung des Entwurfs. Oben: die Realität

2.2 Behebbarer Einwände

Die Vorteile einer Beteiligung sind groß, aber wir hören auch Einwände. Diese können auf Missverständnissen beruhen oder leicht ausgeräumt werden. In jedem Fall ist es gut, sie zu berücksichtigen und zu fragen, was genau die Einwände bedeuten. Nachfolgend finden Sie eine Übersicht über die "häufig vorgebrachten Einwände".

„Es braucht zu viel Zeit und wir haben keine Zeit.“

Normalerweise ist das ganze Schuljahr schon voll. Die Zeit für die Teilnahme kommt dann noch dazu. Im Idealfall sollte bei zusätzlicher Arbeit für die Lehrkräfte der Grundsatz gelten: "Wenn etwas reinkommt, kommt etwas anderes raus", aber wenn zum Beispiel ein gut vorbereiteter Studientag ausfällt, ist die Enttäuschung groß. Manchmal besteht auch die Befürchtung, dass der Beteiligungsprozess aus einer zusätzlichen Reihe von Sitzungen besteht: zeitraubend, ermüdend und eine zusätzliche Belastung nach einem ohnehin schon arbeitsreichen Tag. In der Praxis wird oft zusätzliche Zeit für die Teilnahme nach dem Schultag eingeräumt, z. B. von 15:00 bis 18:00 Uhr. Neben einer guten inhaltlichen Struktur der Sitzungen trägt besonders auch die ‚energetische Gestaltung‘ der Sitzung, z. B. die Vielfalt der Arbeitsformen, zu ihrem Erfolg bei. Für Lehrerinnen und Lehrer ist das übrigens nichts Neues; sie denken beim Unterrichten auch an die Aufmerksamkeitsspanne und Energie ihrer Schülerinnen und Schüler. Manche Schulen wenden ihre didaktischen Erkenntnisse auch auf ihre eigenen Arbeitstreffen an, in der Regel aber nicht.

Eine gute Alternative wäre es, das Thema Lernen und Lernumgebung als Ersatz für einen Studientag zu verwenden. Dadurch werden zwei oder drei Sitzungen ersetzt. Es spart Zeit, die Beteiligung ist hoch und die Qualität ist oft besser, da der Schwerpunkt auf einem Thema liegt, nämlich der Beziehung zwischen Lernen und Lernumgebung.

„Das führt zu Verzögerungen im Bauprozess.“

Die Beteiligung braucht nicht viel Zeit in Anspruch zu nehmen und sorgt sogar dafür, dass kostspielige Änderungen und Verzögerungen während des Entwurfs- und Umsetzungsprozesses vermieden werden. Es ist viel besser, die Diskussionen am Anfang zu führen als auf halbem Weg!

Inspiration beim Mittagessen

Ein großes Projekt erforderte die regelmäßige Teilnahme der aller Teamleiter*innen. Die dafür benötigte Zeit wurde durch ein gut organisiertes Mittagessen gefunden. Es fand ein Jahr lang alle zwei Wochen an einem Dienstag statt. Jedes Treffen hatte ein eigenes Thema, das jedes Mal von einem anderen Mitglied vorbereitet wurde. Es wurde vereinbart, keine Powerpoint-Präsentation zu verwenden, sondern eine lebhaftige Debatte durch Fragen oder Vorschläge zu gewährleisten. Die Treffen waren interessant und unterhaltsam; jede*r kam gerne.

Wenn es schon das Ende des Schuljahres sein muss, dann soll es eine Party sein.

Eine große Hochschule in Antwerpen feierte das Ende des akademischen Jahres mit einem Studientag zum Thema Lernen und Lernumgebung, mit einer Auswahl von zehn inspirierenden und aktiven parallelen Workshops, großartigen Mahlzeiten und am Abend einer urkomischen Kabarettvorstellung. 800 Lehrerinnen und Lehrer nahmen daran teil, es war eine einzige große Mitmachparty!

*„Dominante Teilnehmer*innen erhalten zu viel Einfluss.“*

Diese Erfahrung rührt oft von der Sitzungskultur her, mit der viele Teilnehmende schlechte Erfahrungen gemacht haben. Ein*e gute*r Moderator*in wählt Arbeitsformen, bei denen sich die Teilnehmenden gleichermaßen einbringen können, und ermutigt alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer, sich Gehör zu verschaffen.

„Die Lehrkräfte sind müde und brauchen Urlaub.“

Der Zeitpunkt ist in der Tat wichtig. Deswegen kann es besser sein, sich direkt nach den Ferien zu treffen als am Ende des Schuljahres.

„Wir haben es schon einmal gemacht.“

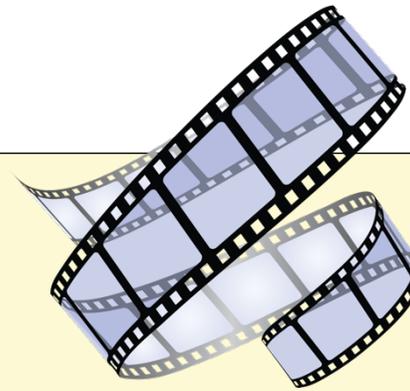
Wenn ein Projekt nach einer mehrjährigen Unterbrechung wieder aufgenommen wird, können die Ergebnisse des früheren Beteiligungsprozesses nicht mehr zufriedenstellend sein. In der Zwischenzeit haben sich neue Erkenntnisse ergeben, die Lehrkräfte haben gewechselt oder die Rahmenbedingungen haben sich verändert.

In einer solchen Situation ist es ratsam, noch einmal von vorne anzufangen, aber die Teilnehmerinnen und Teilnehmer zu bitten, die alten Ergebnisse mit einzubeziehen und sie wieder einzuführen, wenn sie noch relevant sind.

„Es weckt falsche Erwartungen.“

Für die meisten Teilnehmenden wird der Teilnahmeprozess neu sein: Sie wissen nicht, was sie erwartet und was von ihnen erwartet wird. Bitten Sie die Teilnehmer*innen, sich auf ihr Fachwissen darüber zu konzentrieren, wie das Lernumfeld das Lernen unterstützen kann. Erklären Sie, dass es nicht um konkrete bauliche Lösungen geht; denn dafür braucht man Architekt*innen. Geben Sie auch an, dass es um viel mehr geht als nur um das Erstellen einer Liste von Klassenzimmern, sondern darum, gemeinsam alles zu visualisieren, was im neuen Gebäude passieren wird - als ob es sich um einen Film handelt - in Bezug auf (Lern-)Aktivitäten. Bringen Sie den gemeinsamen Ehrgeiz zum Ausdruck, das verfügbare Budget optimal zu nutzen, um alle gewünschten Aktivitäten durch gutes und kreatives Denken unterzubringen. Dies kann auch in multifunktionalen Räumen geschehen, in denen verschiedene Aktivitäten stattfinden können. Multifunktionalität macht es möglich, alle Wünsche zu erfüllen.

Eine kohärente Vision von Lernaktivitäten, die in dem neuen Gebäude einen logischen Platz haben sollten, ist etwas ganz anderes als die Anhäufung von Wünschen, z. B. hinsichtlich der Anzahl der Klassenräume. Der Stapel von Wünschen



Vom Foto
zum Film
Denken

Sollte ein neues Schulgebäude ein Maßanzug sein?

Ein neues Schulgebäude bietet Raum für Veränderungen! Hoffentlich ist es kein perfekt geschneiderter Anzug, denn durch Veränderungen wird er bald nicht mehr passen. Das passiert leider immer noch. Was hilft, ist das Ausloten verschiedener Nutzungsszenarien.

Die Zukunft ist kein statisches Bild mehr, sie ist ein Film, mit unerwarteten Wendungen!

Beispiel für die Untersuchung von Szenarien:

Eine Schule entscheidet sich für ein Clustermodell (Klassenräume um Lernplätze herum), denkt aber noch über die gewünschte Aufteilung des Teams (Clusters) nach: nach Fachbereichen oder nach Jahrgangsstufen. Für das Personal hat diese Entscheidung große Auswirkungen. Eine Analyse zeigt dann, dass beide Varianten in das gleiche Cluster-Layout des Gebäudes passen, nur die Schilder an den Türen sind unterschiedlich! Das liegt auch daran, dass zwischen den Clustern eine Reihe von multifunktionalen Klassenräumen geplant sind, die flexibel genutzt werden können.

kann dann schnell zu groß und zu teuer werden, was zu unklaren Entscheidungen und Enttäuschungen führt.

„Wir sind nicht bereit.“

"Denken Sie schon über ein neues Schulgebäude nach? Dazu sind wir noch gar nicht bereit! Wir haben gerade erst angefangen, an unserer pädagogischen Vision zu arbeiten!" Die Nutzenden empfinden es manchmal als (zu) große Verantwortung: Schließlich werden ihre Vorstellungen für die nächsten 40 Jahre wieder in Stein gemeißelt! Dass der Bauzeitenplan ohnehin das Tempo bestimmt, kommt ihnen dann wie eine verkehrte Welt vor. "Die Steine bestimmen jetzt die Bildung" ist ein Seufzer, den ich schon oft gehört habe, gefolgt von der dringenden Bitte, die Pläne zu verschieben. Zunächst um ein Jahr, um mehr Zeit für die Weiterentwicklung der pädagogischen Vision zu haben. Manchmal ist eine Verschiebung möglich, aber in der Regel bleibt das festgelegte Budget unverändert und kann durch die Inflation schnell an Wert verlieren.

Für die Nutzenden stellt sich die Frage, welche Aspekte der pädagogischen Vision mehr Klarheit erfordern. Schließlich sind dies oft nicht die gleichen Themen, die Architekt*innen zu Beginn des Entwurfsprozesses kennen müssen. Es kann helfen, die Unterschiede zwischen Bildung und Bau zu erklären und mit konkreten Beispielen zu belegen. Bei der Planung bleibt oft auch Zeit, um Entscheidungen über den genauen Inhalt der Bildungsbereiche zu treffen (siehe Kapitel 6). Es ist auch eine gute Idee, verschiedene Szenarien für die Nutzung zu untersuchen.

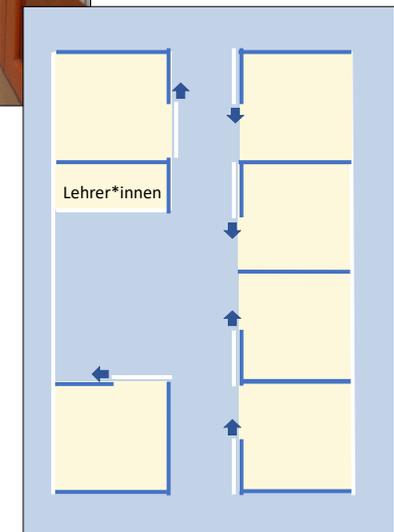
„Wir sind nicht der Architekt.“

Ein*e Architekt*in mit umfassender Erfahrung im Schulbau kann vielleicht eine gute Schule ohne Beteiligung entwerfen, aber ist es genau die Schule, die gebraucht wird?

Die Befragung der Nutzenden erfolgt am besten durch eine unabhängige Person, nicht durch Architekt oder Architektin. Dies erleichtert auch die spätere Beurteilung von Entwurfsvorschlägen und führt nicht zu einer Situation, in der der Metzger sein eigenes Fleisch beurteilt.

„Unser Architekt will es nicht.“

Das kommt in der Tat in seltenen Fällen vor. Zum Beispiel bei einem Architekten, der meint zu wissen, wie eine gute Schule aussieht – sowohl das Gebäude als auch der Unterricht. Diese Architekt*innen können sowohl traditionelle als auch stark "visionäre" Ansichten vertreten. Die Vorstellung, dass die Nutzenden ihre pädagogischen Ansichten und ihr Verhalten auf natürliche Weise an eine



Die Lernumgebung kann je nach Bedarf offen oder geschlossen sein.

Umgebung anpassen werden, die sich stark von dem unterscheidet, was sie selbst gerne hätten, hat in der Vergangenheit zu Stress, gestörten Beziehungen und gescheiterten Projekten in Schulen geführt.

Um dies zu vermeiden, sollten Sie bei der Auswahl des Architekten /der Architektin darauf achten, dass diese*r wirklich bereit ist, mit den Nutzenden zusammenzuarbeiten.

„Partizipation passt nicht in unsere Kultur, wir mögen keine Workshops“

Manche Menschen verspüren eine starke Abneigung gegen Workshops. Dann stellt sich die Frage, warum das so ist. Oft werden zwischen die Workshops sogenannte Eisbrecher genutzt, um ein Treffen aufzulockern. Aber viele Teilnehmende mögen diese Art nicht.

Eine heitere, fröhliche Atmosphäre ist hingegen wünschenswert, und ein Energizer zu 2/3 des Tages kann dafür sicherlich hilfreich sein. Überlegen Sie also, was den Teilnehmern am besten gefällt, oder noch besser: Schlagen Sie vor, dass die Schule selbst die Eisbrecher organisiert.

„Das Ergebnis steht sowieso fest.“

Die Teilnehmenden haben ein feines Gespür dafür, ob bereits eine Lösung gefunden wurde. Deshalb ist es für alle Beteiligten schon im Vorfeld wichtig zu wissen, wie viel Spielraum für Entscheidungen besteht. Partizipation sollte keine leere Hülle sein.

2.3 Manchmal ist eine Beteiligung (noch) keine gute Idee

Die Teilnahme ist nicht immer eine gute Idee, sie kann zu früh kommen oder für die Teilnehmenden bedrohlich sein.

Es gibt noch kein gutes Bild der Interessengruppen und ihrer Interessen

Wenn heutzutage in den Niederlanden Grundschulen neu gebaut werden, ist es üblich, dass Organisationen aus den Bereichen Bildung, Soziales, Sport und Kultur unter einem Dach als "Kinderzentrum" zusammenarbeiten – meist mit dem Ziel, inhaltlich zusammenzuarbeiten, manchmal nur, um die Vorteile eines gemeinsamen Gebäudes zu nutzen. Oft haben die beteiligten Gremien unterschiedliche Vorstellungen von Zusammenarbeit. Auch ist nicht immer klar, welche Einrichtungen sich beteiligen. Deshalb ist es keine gute Idee, die Nutzenden direkt zu beteiligen.

Bevor der Beteiligungsprozess beginnen kann, werden Gesprächsrunden mit den Gremien durchgeführt. Dadurch wird sichergestellt, dass die Ziele und

“Mit unserem Beitrag wird sicher nichts passieren.“

"Auf keinen Fall, nicht schon wieder Post-its kleben!" Eine schlechte Erfahrung rührt oft von der Beschwerde her, dass nach dem Einkleben nichts mit den Eingaben passiert ist. Sorgen Sie dafür, dass die Schlussfolgerungen immer klar sind, fügen Sie eventuell alle Rückgaben in einen Anhang ein und geben Sie auch an, warum eine bestimmte Eingabe nicht in das Endergebnis aufgenommen wurde.

Ein Bericht enthält manchmal nur die Informationen, die die Architekt*innen brauchen, um mit der Arbeit zu beginnen. Vieles wird dann weggelassen. Aber für wen schreiben Sie? Nur für Architekt*innen oder für den Veränderungsprozess der Schule?

Die Schule organisiert ihren eigenen Energizer

Bitten Sie die Schule, ihren eigenen Energizer zu organisieren.

Wer weiß, vielleicht ist der Moderator dann selbst überrascht!

Als ich zum Beispiel nachfragte, hatte eine Schule einen kurzen Salsa-Tanzkurs angeboten. Während die ganze Gruppe mit dem Hüftschwung beschäftigt war, zog es der Kursleiter vor, eine kurze Pause einzulegen.

Angemessener Energiespender

Ein Direktor einer großen Berufsschule war ein großer Italien-Fan und wollte etwas mit ihm als Stimmungsbild für das neue Gebäude. Und als lehrreichen Kontrast zu der nordholländischen Nüchternheit. Der gesamte Workshoptag wurde im italienischen Stil gestaltet. Zur Auflockerung hatte er einen Pianisten und eine Opernsängerin eingeladen, die es schafften, dass die gesamte (große) Gruppe in kürzester Zeit die größten Opernhits lauthals mitsang. Jede Menge Energie, Zusammengehörigkeit und molto italiano!

Lustige Details wie diese sorgen für bleibende Erinnerungen.

Rahmenbedingungen für alle klar sind und ein gutes Verständnis für die Interessen, Bedürfnisse und Erwartungen jeder einzelnen Organisation vorhanden ist. Dies gewährleistet eine gleichberechtigte Einbeziehung aller beteiligten Organisationen. Dann kann der Beteiligungsprozess beginnen.

Das Thema ist für einige Teilnehmende bedrohlich

Das Thema kann bedrohlich sein, vor allem wenn es um die Streichung oder Verkleinerung von Organisationseinheiten geht und Arbeitsplätze auf dem Spiel stehen. Die Verringerung der Standorte kann beispielsweise zur Reduzierung der Hausmeisterstellen führen. Auch der Wegfall bestimmter Komponenten, zum Beispiel der Umzug einer Bibliothek oder die Auflösung eines bestimmten Faches oder einer Abteilung, kann bei den Betroffenen verständliche Bedenken hervorrufen. Es ist eine Grundvoraussetzung, dass die Teilnahme in einem sicheren Umfeld stattfindet, in dem die Sorgen und Interessen der Teilnehmenden ernst genommen werden. Alle Workshop-Teilnehmenden sollten sich des Rahmens bewusst sein, in dem sie sich beteiligen können.

Das Design wurde bereits fertig gekauft.

Dies ist nicht üblich, kommt aber manchmal in Sporthallen oder "Containerräumen" vor. Auch hier kann noch über Änderungen nachgedacht werden. Was für die Anbietenden eine begrenzte Veränderung ist, kann für die Nutzenden tatsächlich sehr praktisch sein.

3. FORMEN DER PARTIZIPATION

3.1 Endgültige Verantwortung und Planung

Projektleitung

Wenn in den Niederlanden Schulen gebaut werden, ist der Schulträger der letztverantwortliche Bauherr. Aber manchmal, zum Beispiel im Fall eines Kinderzentrums, kann es auch die Gemeinde sein. An einem Schulbauprozess sind viele Menschen beteiligt, sowohl von der Bildungs- als auch von der Bauseite. Es muss klar sein, dass alle Entscheidungen letztlich an einer Stelle getroffen werden, nämlich im Lenkungsausschuss. In den Niederlanden setzt sich der Lenkungsausschuss aus Vertreter*innen des letztverantwortlichen Bauherrn (Schulträger oder Gemeinde) und der Schulleitung zusammen, oft unterstützt von einem oder einer eingestellten unabhängigen Projektmanager*in.

Bringen Sie die Beteiligung auf die Bühne!

Das Formulieren der Grundsätze für das Design, die 'pädagogische Architektur', ist der Hauptbestandteil der Partizipation beim Schulbau. Die Phase, in der dies geschieht, wird in den Niederlanden als "Definitionsphase" bezeichnet, da in dieser Phase Inhalt und Organisation des Projekts festgelegt werden.

In Deutschland, Österreich und der Schweiz setzt sich immer mehr der Begriff PHASE NULL durch. Er wurde von der MONTAG-Stiftung geprägt und bezieht sich auf die Vorlaufphase der definierten Bauphasen (Leistungsphasen 1 – 9), die in der Architektur festgelegt sind. Die Nutzer*innenbeteiligung und der Fokus auf pädagogische Architektur sind bisher in Schulbauverfahren nicht vorgesehen, daher wurde die Definition der Nutzer*innenbedürfnisse als "Phase Null" bezeichnet. Dieser Begriff bringt auch zum Ausdruck, dass vor dem Beginn des eigentlichen Prozesses sorgfältige Überlegungen erforderlich sind. Eine Beteiligung in den Folgephasen ist bisher in diesen Ländern noch nicht vorgesehen, dagegen ist in den Niederlanden und Skandinavien Kommunikation / Partizipation ein Thema für den gesamten Prozess. Von der Gründung bis zum Einzug gibt es alle möglichen Themen, die die Nutzer*innen betreffen.

Kommunikations-/ Beteiligungsplan

Erstellen Sie einen Kommunikations-/Beteiligungsplan für den gesamten Prozess, von der Gründung bis zur Inbetriebnahme. Aus dem sollte hervorgehen, wann und zu welchen Themen alle Beteiligten konsultiert werden, an wen man sich mit Fragen oder Ideen wenden kann und welche Art von Aktivitäten, z. B. Feierlichkeiten, geplant sind.

Muster eines Inhaltsverzeichnisses für einen Kommunikations- / Beteiligungsplan:

1. Der Unterschied zwischen der Ausgangssituation und der angestrebten zukünftigen Situation liefert die Ansatzpunkte für die Kommunikation. Die Kommunikationsziele geben den Rahmen vor und lassen innerhalb dieses Rahmens Raum für Initiative und Kreativität.
2. Ausgehend von den Grundwerten der Schule wird eine Kernbotschaft formuliert, die die Haltung, das Auftreten und den *Tonfall* der Kommunikation bestimmt.
3. Eine Analyse aller möglichen Stakeholder*innen zeigt, wer von diesen für den Kommunikations- / Beteiligungsplan relevant sind.
4. Ausgehend von den Zielen und Interessengruppen ergeben sich eine Reihe von strategischen Entscheidungen für die Kommunikation / Beteiligung.
5. Diese strategischen Entscheidungen bestimmen den Mix der (Kommunikations- / Beteiligungs-)Ressourcen, die in den verschiedenen Prozessphasen benötigt werden.
6. Schließlich wird ein Vorschlag (Fahrplan) für die Umsetzung von Kommunikation / Beteiligung im gesamten Prozess gemacht.

Dazu gehören die Umsetzung der Ausgangspunkte in den Entwurf, die Gestaltung des Gebäudes, die Wahl der Materialien, die vorübergehende Unterbringung, der Umzug, die Beziehung zu Eltern und Anwohner*innen, Bildungsmöglichkeiten, Planung im Hinblick auf Prüfungen, Feste rund um den Bau, Kunst, Grünanlagen, Veröffentlichungen und vieles mehr.

Schulen haben in der Regel keine Erfahrung mit Bauprozessen. Bitten Sie daher die Projektleitung für den gesamten Prozess einen Überblick über die zu erwartenden Fragen zu erstellen, über die die Schule Klarheit haben muss. Daran kann die Schule ihre Kommunikations- und Beteiligungsaktivitäten knüpfen. Der Grund dafür ist, dass der Bau immer seinen eigenen Zeitplan einhalten wird. Wenn eine Schule ihre Aktivitäten damit verknüpfen will, aber auf Signale wartet, ist es immer zu spät. Proaktives Handeln ist angesagt! Am einfachsten ist es, die Kommunikation / Beteiligung in die bestehende Konsultationsstruktur einzubinden, z.B. indem sie als fester Tagesordnungspunkt in die regelmäßigen Managementkonsultationen der Schule aufgenommen wird. Auf diese Weise erhält der Prozess die strukturelle Aufmerksamkeit, die er verdient.

Darüber hinaus gibt es viele baupraktische Fragen, wie z. B. die Lieferung von Inventar und weiterer spezifischer Fragen, die viel Zeit der Schulleitung in Anspruch nehmen. Es ist ratsam, eine*n interne*n Baukoordinator*in zu ernennen, damit sich die Schulleitung weiterhin um den Schulbetrieb kümmern kann.

3.2 Formen der Beteiligung

Partizipation besteht aus verschiedenen Formen, z. B. Information, Beratung, Co-Produktion und Kontrolle des eigenen Umfelds. In der Partizipationstheorie wird dies oft als eine Leiter dargestellt, die von wenig (informierende) bis zu viel (kontrollierende) Partizipation reicht.

Maximale Beteiligung ist nicht immer das Ziel; neben der Leiter ist auch der Werkzeugkasten ein geeignetes Bild, um für jede Situation abzuwägen, welches Werkzeug am besten zu einer bestimmten Frage passt. Im gesamten Beteiligungsprozess geht es dann um die richtige Mischung der verschiedenen Möglichkeiten.

Information

Hier erhalten die Nutzer*innen Informationen über das Projekt, haben aber selbst keinen direkten Einfluss. Lehrkräfte möchten gut informiert werden, auch um ihre Erwartungen und Aktivitäten mit dem abzustimmen, was passieren wird, zum Beispiel, wenn es um Lärmbelästigung und Staub geht und wie lange diese andauern werden. Die Information kann auf viele verschiedene Arten erfolgen. Plenarsitzungen sind in der Regel nicht sehr effektiv: Es sind nicht alle anwesend und das Wissen geht schnell unter. Ziehen Sie daher andere Formen in Betracht, z. B. einen großen, benutzerfreundlichen Zeitplan mit allen Aktivitäten des gesamten Bauprozesses an einer Wand in der Schule. Oder ein "Bau-Bulletin" mit Interviews, Fortschritten, Hinweisen und Ankündigungen von Feierlichkeiten.

Konsultation

Der Lenkungsausschuss delegiert in der Regel die Ausarbeitung des Anforderungsprofils an die Geschäfts- oder Projektleitung. Letztere konsultiert die Nutzer*innen aktiv zu bestimmten Teilabschnitten und sammelt wertvolle Beiträge. Auf dieser Grundlage werden dann Schlussfolgerungen gezogen und Entscheidungen getroffen. Ein Beispiel ist die 'Sprechstunden-Besprechung' während der Entwurfsphase, bei der verschiedene Nutzergruppen, zum Beispiel spezifische Räume oder Bildungsbereiche, zur Gestaltung ihrer Räume befragt werden. Der Begriff 'Sprechstunde' entstand, weil die Gruppen nach einem festen Zeitplan nacheinander 'zur Sprechstunde' kommen. Neben dem Architekten ist manchmal auch ein Installationsberater anwesend. Nicht alle Teilnehmer werden an den Workshops teilgenommen und die zugrunde liegenden Grundsätze kennen. Bei der Einladung zur Sprechstunde sollten daher diese Grundsätze beigelegt werden, und es sollte sichergestellt werden, dass jemand aus der Schulmanagement an den Sprechstunden teilnimmt, um Fragen sofort beantworten zu können.

Ein weiteres Beispiel für die Konsultation ist die Durchführung von internen Validierungsveranstaltungen. Dabei handelt es sich um Treffen, bei denen Ergebnisse den Interessengruppen (zum Beispiel Lehrern) oder Experten vorgestellt werden, um Feedback, Zustimmung oder Bestätigung zu erhalten und die Richtigkeit, Effektivität, Durchführbarkeit oder Akzeptanz der vorgeschlagenen Ideen zu validieren..

Informieren Sie

Erstellen Sie eine eigene, von der Schulwebsite getrennte Website mit allen Informationen, Interviews mit Bauarbeiter*innenn, Aktivitäten, Webcam, Frageforum und mehr.

Öffentliche Ausgabe

Verwandeln Sie die Grundsätze der pädagogischen Architektur in eine ansprechend gestaltete öffentliche Version, die innerhalb und außerhalb der Schule verwendet werden kann. Oder ein Poster, auf dem alles auf einen Blick zu sehen ist.

Validierungstreffen

Organisieren Sie mehrmals am späten Nachmittag ein Validierungstreffen für alle Interessierten. Die Arbeitsgruppe Lernumgebung stellt dann ihre Ergebnisse vor und schließt immer mit Statements ab (z.B. mit der App Mentimeter), auf die die Teilnehmenden antworten können. Bei Bedarf kann die / der Moderator*in weitere Fragen stellen.

Auf offene Aufforderungen antworten zu müssen (ohne Aussagen und Mentimeter), kann zu Verwirrung führen, da nicht klar ist, inwieweit eine bestimmte Meinung von der gesamten Gruppe geteilt wird.

Beratung

Die Nutzer*innen werden aktiv in die Beratung von Unterthemen einbezogen. Zum Beispiel können zwei Teilnehmende der Arbeitsgruppe *Lernumgebung* jeweils einen klar definierten Auftrag erhalten, eine Teilstudie durchzuführen und beim nächsten Treffen darüber zu berichten. Wie sie dies tun und wen sie einbeziehen, bleibt ihnen überlassen. Bei den Unterthemen handelt es sich um praktische Forschungsfragen und nicht um Meinungen; denn es ist nicht beabsichtigt, eine parallele Arbeitsgruppe zu schaffen. Beispiele für diese Fragen sind: Wie viele Radfahrer*innen brauchen eine Duschkabine? Was ist die Pendelstrecke von Menschen, die mit dem Auto zur Schule fahren? Gibt es eine Nachfrage nach Schulgärten?

Koproduktion

Nutzende und Schulleitung arbeiten gleichberechtigt zusammen. Die Ergebnisse (Grundsätze für die pädagogische Architektur) sind der Ausgangspunkt für die Designer*innen. Diese Situation beschreibt am besten die Praxis in den Niederlanden, wo die Schulleitung aktiv am Prozess teilnimmt und Auftrag und Vision der Schule für die Zukunft vorstellt und überwacht.

Kontrolle, Eigentum

Die Lehrkräfte können selbst entscheiden, wie sie ihr eigenes Umfeld einrichten. Zum Beispiel, ob sie einzeln ihren eigenen Unterrichtsraum oder als Team ihren eigenen Teambereich haben.

Die Selbstbestimmungstheorie (Deci und Ryan) besagt, dass für Wohlbefinden und Motivation Autonomie, das Erleben von Verbundenheit und die Entwicklung von Kompetenz wichtig sind. Dies gilt für alle in der Schule, Lernende und Lehrende. Wenn die Nutzer*innen direkten Einfluss auf ihre eigene Lern- und Arbeitsumgebung nehmen können, trägt dies auch zu ihrem Wohlbefinden und ihrer Motivation bei. Sie können zum Beispiel die Möglichkeit bekommen, Materialien an die Wand zu hängen oder Schulmöbel zu haben, die sich leicht bewegen lassen. Auch die Möglichkeit, die Beleuchtung selbst zu steuern oder Fenster zu öffnen, sind Beispiele dafür. Die Lage der Lehrerzimmer ist ein beliebtes Thema. Die meisten Schulen entscheiden sich für Arbeitsräume im Bildungscluster und für die Erholung in einem gemeinsamen Begegnungsraum, wenn möglich mit Dachterrasse.

Kontrolle/Partizipation in Ebenen organisiert

Auf einem großen Hochschulcampus in Groningen wird die Kontrolle organisiert, indem der große Raumbestand in Kategorien unterteilt wird, die jeweils ein eigenes Ziel und eine eigene Beschreibung der Kontrolle haben:

1. *Sich zu Hause fühlen, höfliche Kleinheit.* Die Lehrer*innenteams können bei der Gestaltung ihres Arbeitsumfelds innerhalb bestimmter Spielregeln eigene Entscheidungen treffen. Spezielle Labore oder Werkstätten und eine begrenzte Anzahl allgemeiner Unterrichtsräume, die mit dem Team verbunden sind, gehören ebenfalls zu dieser Kategorie.
2. *Effiziente Nutzung der allgemeinbildenden Räume.* Diese werden zentral geplant. Auch der ideale Mix aus verschiedenen Raumgrößen wird zentral analysiert.
3. *Gastfreundschaft auf dem Campus.* Restaurants, Mediathek und andere allgemeine Einrichtungen werden zentral verwaltet und sind nicht an eine bestimmte Fakultät gebunden. Die Nutzer*innen nehmen teil, indem sie aufgefordert werden, auf interaktiven Bildschirmen zu antworten, z. B. über Restaurantangebote.
4. Es gibt jedoch noch weitere Kategorien, auf die die Nutzer weniger Einfluss haben, wie beispielsweise technische Räume und Räume zur Vermietung an externe Nutzer.

3.3 Feierlichkeiten und Bildungsangebote

Ein Bauprozess bietet allerlei Gelegenheiten zum Feiern. Traditionell gibt es den ersten Pfahl, den Grundstein, den höchsten Punkt, die Übergabe und die Eröffnung. Für Schüler*innen ist es interessant, den Bauprozess zu verfolgen, indem sie beispielsweise Modelle bauen, eigene Entwürfe anfertigen, die Baustelle besuchen, eine Exkursion auf der Baustelle machen oder Interviews führen. Bauprofis, seien es ausführende Baufirmen, beratende Ingenieur*innen oder das Architekturbüro, werden gerne in die Schule eingeladen, um etwas zu erzählen und für ihren Beruf zu werben. Nachhaltigkeit ist dabei ein beliebtes Thema. In besonderen Fällen sind auch Stadtökolog*innen und Archäolog*innen am Werk: einzigartige Möglichkeiten für die Bildung!

Die archäologischen Funde auf der Baustelle sind es wert, im Schulgebäude sichtbar gemacht zu werden. Die Verbindung mit der Geschichte des Ortes trägt dazu bei, dass die Schule als ein einzigartiger Ort wahrgenommen wird. Dasselbe kann auch dadurch erreicht werden, dass Elemente des alten Gebäudes einen Platz im neuen Gebäude erhalten.

Die Tatsache, dass die Bauarbeiten als Chance für die Bildung gesehen werden, trägt zu einem positiven Gefühl gegenüber den Bauarbeiten bei, was natürlich auch Unannehmlichkeiten mit sich bringt. Und natürlich wirkt sich das auf die Nutzer*innen aus, die alle diesen besonderen Prozess miterleben können.



Archäologische Ausgrabungen in den Bau integriert.

Archäologischer Fund

Die Leitung einer Schule in Hardenberg war sehr besorgt, ob der Bau rechtzeitig zum nächsten Schuljahr fertig werden würde. Es war daher ein großer Rückschlag für die Planungsabteilung, als auf der Baustelle ein archäologischer Fund gemacht wurde. Glücklicherweise gingen die Archäolog*innen energisch vor und fanden den Deckel einer Art Sarg. In Anwesenheit des lokalen Fernsehens durfte die Verwaltung diese Truhe am 1. April vorsichtig öffnen und fand ein ganz besonderes Dokument... Sehr erfolgreicher 1. April-Streich, bei dem Bau, Schule und Fernsehen zusammenarbeiteten und auf den die Schulleitung voll und ganz hereinfiel!

4. BEDARF IN KATEGORIEN

Wenn man die Nutzer*innen nach ihren Raumbedürfnissen fragt, kommen viele verschiedene Themen zur Sprache. Manchmal geht es um die Hauptmerkmale des Gebäudes, aber meistens geht es um die unmittelbare Lernumgebung, z. B. bessere Akustik, frische Luft, besseres drahtloses Internet, mehr Offenheit, weniger Offenheit, mehr Stauraum, mehr Flexibilität, weniger langweilig oder ruhiger, mehr Platz für verschiedene Arbeitsformen, einen eigenen Arbeitsplatz oder einen flexiblen Raum, mehr Steckdosen und so weiter.

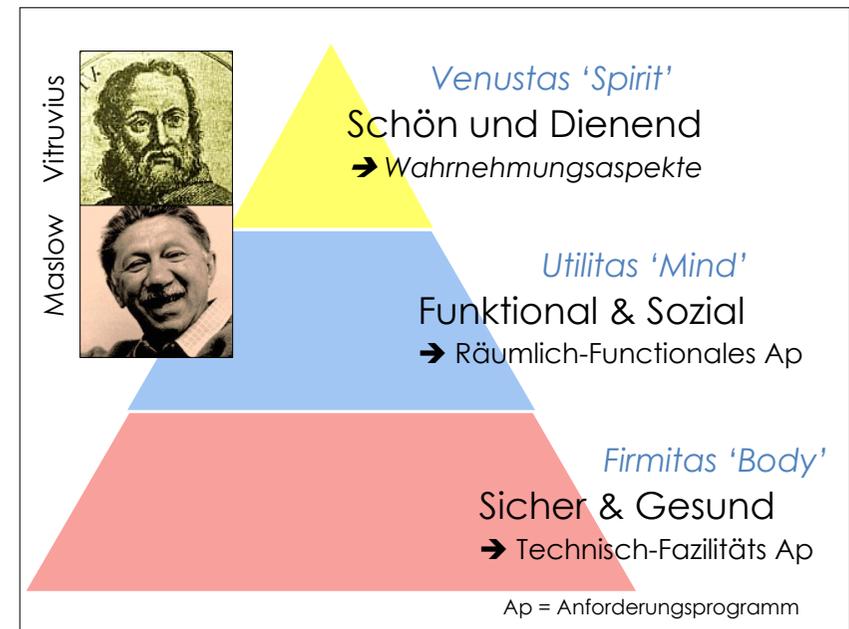
Indem alle Eingaben direkt an der richtigen Stelle gesammelt werden, wird vermieden, dass begeisterte Nutzer*innen ständig mit Kommentaren wie "Das kommt später" entmutigt werden.

4.1 Drei Kategorien

Vitruv (± 85 – 20 v. Chr.) war ein römischer Soldat, Architekt und Ingenieur. Sein Buch *Die Kunst der Architektur in 10 Bänden* hatte großen Einfluss auf die Architektur. Nach Vitruv hängt die Schönheit eines Gebäudes vom Grad der *Utilitas* (Funktionalität) ab, ein Konzept, das er mit den Begriffen *Firmitas* (Solidität) und *Venustas* (Schönheit) verbindet. Mehr als 2.000 Jahre später ist dies immer noch eine praktische Klassifizierung, die manchmal als Maslowsche Pyramide dargestellt wird, mit *Venustas* an der Spitze, *Utilitas* in der Mitte und *Firmitas* als Basis. Maslow-Anhänger*innen erweiterten die Pyramide um eine weitere Spitze, die für den sozialen Dienst steht. Interessanterweise beschrieb bereits Vitruv ein Gebäude im Hinblick auf die menschlichen Bedürfnisse und nicht als eine Ansammlung technischer Teile.

Ann Taylor, Autorin des Buches *Linking Architecture and Education*, nennt die drei Kategorien "Body" (*Firmitas*, Gesundheit, Gesundheit), "Mind" (*Utilitas*, Funktionalität, Durchdachtheit) und "Spirit" (*Venustas*, Inspiration, Wahrnehmung). Bei jedem Thema fragt sie, was es für den "Body, Mind und Spirit" der Nutzenden und des Gebäudes tut. Diese Namensgebung bringt auch zum Ausdruck, dass alle drei Kategorien für die Nutzer*innen gleichermaßen bedeutsam sind und Aufmerksamkeit bei der Teilnahme verlangen.

Manchmal fordern Architekt*innen die Nutzenden auf, sich nur auf die Funktionalität (Mind) des Gebäudes zu konzentrieren; denn Erfahrung und Technik seien die



Domäne der Architektur schlechthin. Darüber vergessen sie, dass auch viele nutzungsspezifische Entscheidungen möglich sind.

Die drei Kategorien, in denen alle Bedürfnisse beschrieben werden können, sind dann:

- Raumerlebnisaspekte (Spirit, schön & dienend)
- Räumlich-funktionales Anforderungsprogramm (Mind, funktional & sozial)
- Technisch- und Einrichtungs Anforderungsprogramm (Body, sicher & gesund)

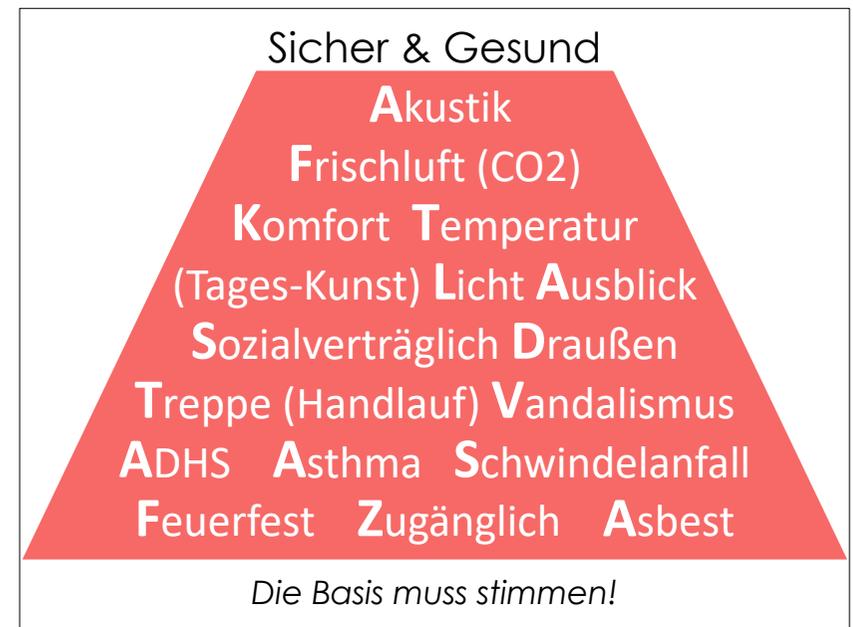
Die innerhalb dieser Kategorien zu treffenden Entscheidungen werden durch die Bildungsphilosophie und die Zielgruppen der Schule bestimmt. Dies ist ein (sehr interessantes) eigenes Buch, aber im Rahmen dieses Handbuchs ist es wichtig, sich eines Rahmens bewusst zu sein, in dem alle Informationen, Gedanken und Ideen ihren Platz finden können.

Technisch- und Einrichtungs Anforderungsprogramm

Dies ist die Basis der Pyramide. Ausgangspunkt ist, dass die Basis gut sein muss, unabhängig davon, was geplant wird.: stark (Konstruktion), gesund (Licht, Luft, Lärm, Hygiene), zugänglich, sicher, leicht zu warten, gut organisiert und in Übereinstimmung mit allen Anforderungen, Gesetzen und Vorschriften. Die Annahme unter den Nutzer*innen, dass dies keine Aufmerksamkeit erfordert und sich von selbst regelt, ist leider nicht richtig. Gerade in der täglichen Praxis in einem neuen Gebäude können sie auf Dinge stoßen, die sie im Nachhinein gerne anders gemacht hätten. In der Workshop-Sitzung zu den räumlichen und technischen Anforderungen gehen die Teilnehmenden eine Liste von Themen durch, bei denen Wahlmöglichkeiten bestehen, sowie eine Beschreibung der Vor- und Nachteile der verschiedenen Wahlmöglichkeiten.

Ein sicheres und gesundes Raumklima wirkt sich direkt auf das Arbeiten und Lernen der Nutzer aus. Zu wenig Sauerstoff macht schläfrig, große, offene Lernumgebungen werden unbrauchbar, wenn die Akustik schlecht ist, schlechte Beschattung ermüdet die Augen und die Räume werden zu heiß. Wenn das Gebäudebudget für alle Anforderungen zu knapp bemessen ist, ist es verlockend, an diesen Aspekten zu sparen. Doch das ist nicht nötig!

Brandschutzvorschriften, wie z. B. die Unterteilung eines Gebäudes in abzuschließende Brandabschnitte, können sich auf den Entwurf auswirken und sollten bereits zu Beginn des Entwurfsprozesses berücksichtigt werden. Dies ist ein vertrautes Gebiet für Architekt*innen, die zu diesem Zweck erforderlichenfalls spezialisierte Beratungsunternehmen beauftragen.



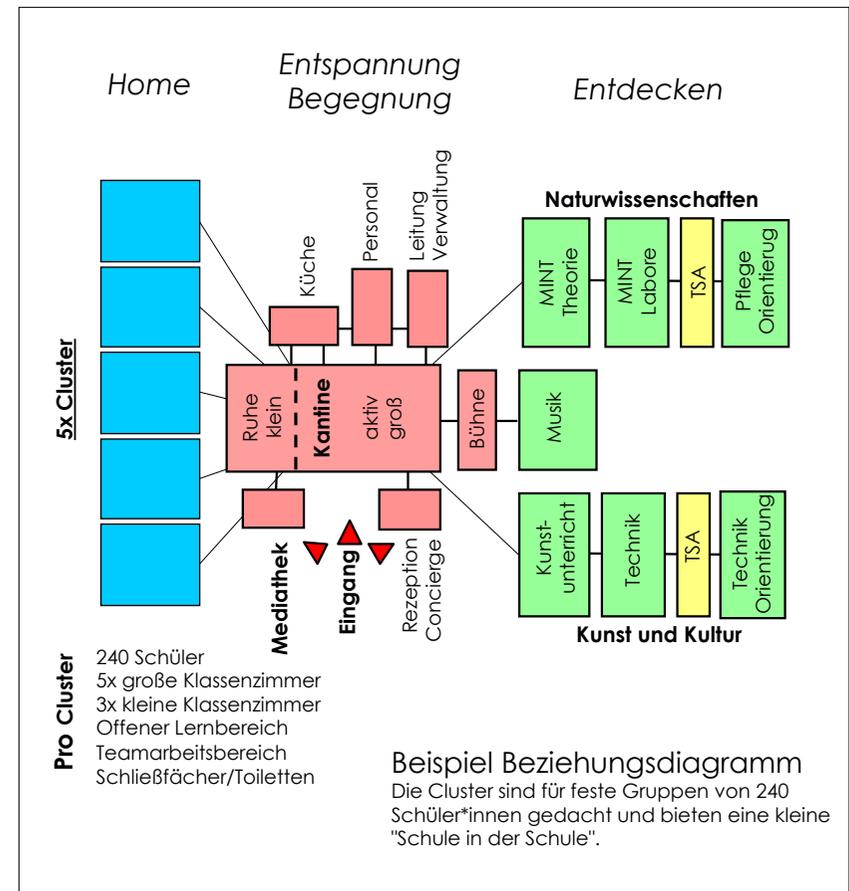
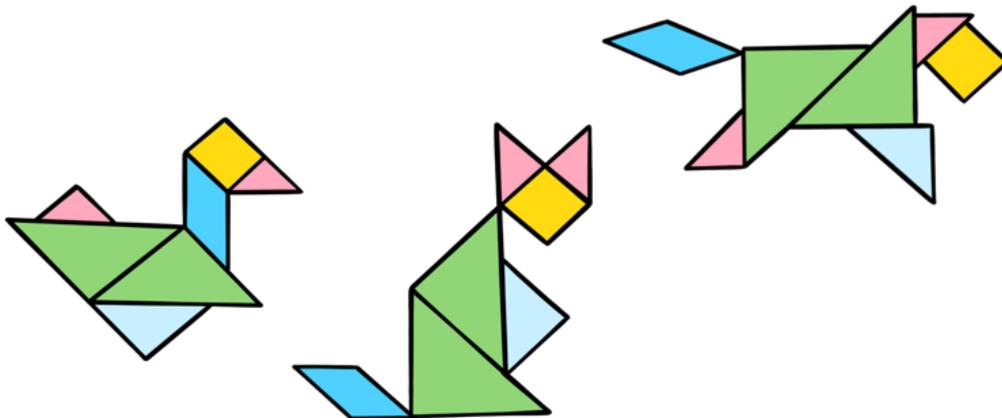
Die Form eines Gebäudes und seine Lage auf dem Gelände bieten zahlreiche Möglichkeiten, das Innenraumklima zu beeinflussen, z. B. intelligente Ausrichtung zur Sonne, Verwendung von Vordächern, Materialien mit hoher Speicherkapazität, Einsatz von Sonnenkollektoren, Verwendung von Pflanzen und viele andere Techniken. Dies ist nachhaltig und auch kosteneffizient, so dass mehr Budget für die Qualität der Lernumgebung zur Verfügung steht. Nehmen Sie dies in Ihr Anforderungsprogramm auf.

Räumlich-funktionales Anforderungsprogramm (funktional & sozial)

Das räumlich-funktionale Anforderungsprogramm bildet den zentralen Teil der Pyramide: das Gebäude als funktionales, flexibles Lernumfeld, mit Begegnungsorten und durchdachten Verbindungen – die Schule als ein Ort, an dem alle Arten von Kooperation und Interaktion stattfinden und an dem Räume, Orte und Verbindungen Lernprozesse unterstützen.

Zu den Bestandteilen eines räumlich-funktionalen Anforderungsprogramms gehört die Beschreibung von Zielgruppen, Aktivitäten, Räumen und Flächen, Beziehungen zwischen Aktivitäten, Beziehungen zwischen Räumen und besonderen Anforderungen pro Raum.

Ein "Beziehungsdiagramm" beschreibt, welche Räume und Aktivitäten zusammengehören, ohne sie im Detail zu beschreiben. Die Funktionen und Bereiche sind wie Bausteine, mit denen viele verschiedene Kombinationen möglich sind. Die zu treffende Wahl hat einen großen Einfluss auf das Funktionieren der Schule, dies ist ein wichtiges Thema für die Partizipation. Siehe Workshop: Modellentwicklung.



Unterscheidung zwischen Anforderungen und Wünschen

Die Liste der Anforderungen ist immer länger als das, was im Budget möglich ist. In den ersten Workshops ist es noch nicht notwendig, eine unmittelbare Unterscheidung zwischen Anforderungen und Wünschen zu treffen. Wenn es dann doch notwendig wird, ist es sinnvoll, neben den Anforderungen auch eine ausgewogene Wunschliste zu führen. Bei Ausschreibungen gibt es manchmal finanzielle Überraschungen, und in diesem Fall ist die Wunschliste sehr nützlich. Ein*e Architekt*in sieht vielleicht auch Möglichkeiten, manche Wünsche doch noch in den Entwurf aufzunehmen.

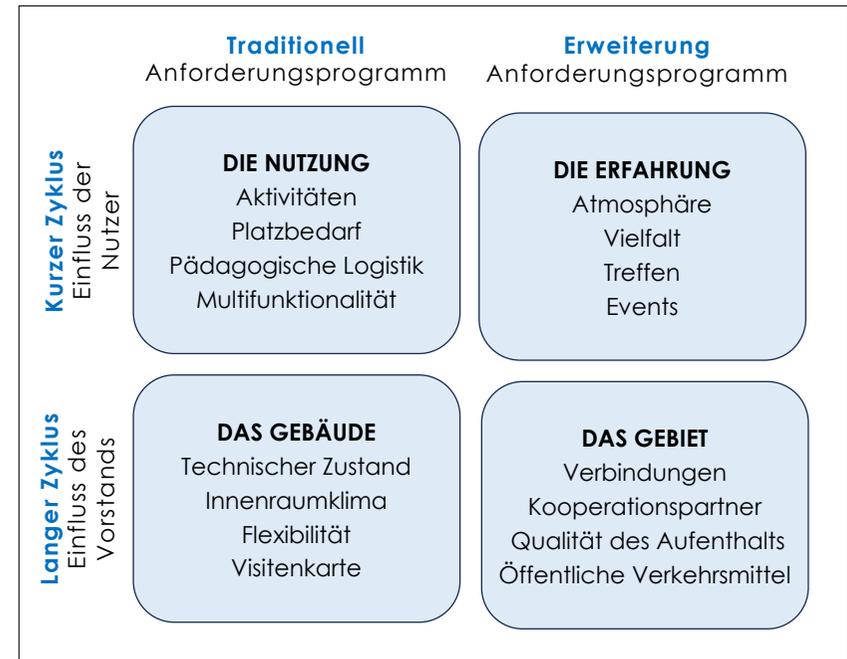
Das Gebiet als 4. Kategorie

Die vorangegangene Einteilung in drei Kategorien (Räumlich-funktionale, Erlebnis-Charakteristik und Technisch-Facility) geht von einem Projekt aus, für das bereits grünes Licht gegeben wurde. Die Machbarkeit und die Standortwahl sind hier bereits in einer Vorstudie festgelegt worden. Das ist jedoch nicht immer der Fall. Ein großer Schulträger oder eine Gemeinde kann vor der Überlegung stehen, eigene Standorte zu erhalten, zu verkaufen oder umzuwidmen. In einem strategischen Wohnbauplan werden alle Überlegungen und Entscheidungen mittel- und langfristig festgehalten. Der Standort, also "das Gebiet", ist dabei ein wichtiger Faktor. Eine Schule kann zum Beispiel ein perfektes Gebäude haben, aber was ist, wenn es am falschen Standort ist?

Für viele Schulen ist die Anbindung an die Umgebung immer wichtiger geworden. In der beruflichen Bildung ist beispielsweise die Nähe zu Unternehmen, mit denen die Schule zusammenarbeitet und in denen ein Teil der Ausbildung stattfinden kann, ein klarer Vorteil. Ein Krankenhaus ist ein gutes Beispiel, aber es können auch Sporteinrichtungen in der Umgebung sein oder Möglichkeiten für Sonderschulen, praktische Erfahrungen in der Nähe der Schule zu sammeln. Ein weiteres Beispiel sind sozial sichere (dunkle, unheimliche) Rad- und Fußwege. Sie können ausschlaggebend dafür sein, ob die Schule Abendkurse anbieten kann oder nicht. Fügt man zu den drei Kategorien noch das "Gebiet" hinzu, ergeben sich vier Kategorien, die für die Schule von Bedeutung sind. So kann man über den Nutzwert, den Erlebniswert, den Gebäudewert und den Flächenwert eines bestimmten Gebäudes sprechen. Die zentrale Frage lautet: Inwieweit trägt dieses Gebäude oder Design mit seinen vier Werten zu der von uns vertretenen Politik bei?

Horizontal im Diagramm

Erfahrung und Nutzung sind veränderlicher als Fläche und Gebäude. Die Erlebnis- und Raumpolitik muss dieser Veränderlichkeit Rechnung tragen und den aktuellen und zukünftigen Bedürfnissen der Nutzer viel Aufmerksamkeit



Umweltgesetz

In den Niederlanden ist die Beteiligung nach dem neuen Umweltgesetz obligatorisch, aber der Weg ist frei. Die Verantwortung für die Beteiligung liegt beim Initiator. Bei Schulen ist das der Schulträger oder die Gemeinde, je nachdem, wer Eigentümer des Gebäudes ist.

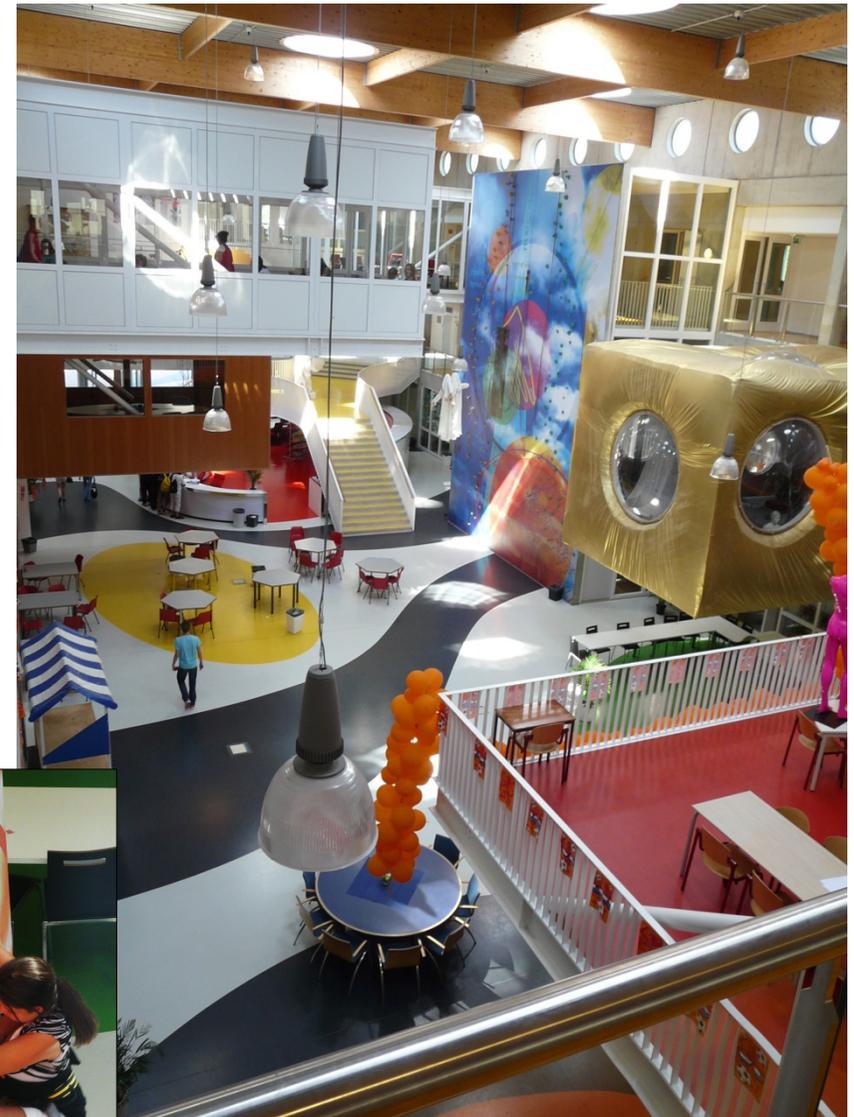
Beteiligung in Amersfoort

Die Gemeinde Amersfoort beschreibt in einem Beteiligungsleitfaden einen Stufenplan von der ersten Idee bis zum Antrag auf eine Umweltgenehmigung. Je nach Größe des Projekts und seinen Auswirkungen auf die Umgebung wird darin eine bestimmte Arbeitsmethode beschrieben. So können beispielsweise Dachgauben und Anbauten an Häusern von der Beteiligung ausgenommen sein, während für ein Schulgebäude ein Umwelttisch organisiert wird, an dem ein Plan von Beamten erörtert wird, die den Plan unter verschiedenen Aspekten betrachten. Dies geschieht nach der Beteiligung der Anwohner.

schenken. Die Politik zur Ansiedlung in einem Gebiet und die Investitionen in ein Gebäude erstrecken sich über einen langen Zeitraum und finden ihren Platz in der strategischen Politik. Dies ist in erster Linie eine Aufgabe der Verwaltung. Auch hier kann die Beteiligung der Nutzer*innen sinnvoll sein, um beispielsweise das in der Organisation vorhandene Wissen zu nutzen.

Vertikal im Diagramm

Nutzen und Bauen sind traditionell die wichtigen Themen eines Anforderungsprogramms. Es sind Themen, die konkret beschrieben werden können, in Quadratmetern, Beziehungsdiagrammen (Spotplänen) und Raumklimaanforderungen. Raumerlebnisaspekte (Kultur, Atmosphäre und Identität) sind ein wichtigeres Thema geworden, da von Schüler*innen und Studierenden mehr Selbstständigkeit (Selbststeuerung) erwartet wird als früher. Sie sind nicht nur in der Schule, weil sie dort sein müssen, sondern auch, weil sie gerne in der Schule sind, an Orten, an denen sie gerne lernen. Das Gleiche gilt auch für die Mitarbeiter*innen. Auch das Gebiet hat an Bedeutung gewonnen, da eine Schule mehr als früher als logisches Herzstück eines Viertels gesehen wird, mit Einrichtungen, die das Viertel nutzen kann. Umgekehrt nutzt das Bildungswesen gerne die Möglichkeiten des Viertels. Gebaut wird fast immer in dicht bebauten Gebieten, was besondere Anforderungen an die Planung stellt. Beispiele dafür sind notwendige Fassadenelemente gegen Verkehrslärm oder Bedürfnisse der unmittelbaren Nachbarschaft.



Überschwängliche Farben im Herzen der Schule

5. WER DENKT MIT?

5.1 Benutzer*innen

Geschäftsführung, Vorstand, Beteiligungsrat

Die Schulleitung ist aufgrund der unterschiedlichen Interessen, mit denen sie sich befassen muss aktiv beteiligt, Dazu gehören zum Beispiel die pädagogische Entwicklung, das Wohlergehen des Personals, die Planung von Aktivitäten, die Beziehungen zur Nachbarschaft und die Einstellungsbefugnis der Schule.

In den Niederlanden delegieren die Schulträger die Organisation des Beteiligungsprozesses fast immer an den Schulvorstand. Der Vorstand überwacht den Rahmen, innerhalb dessen die Pläne Gestalt annehmen sollen, und ist zusammen mit der Schulleitung Teil des Lenkungs Ausschusses. Die Vorstandsmitglieder sind oft am Fortschritt des Beteiligungsprozesses interessiert. Manchmal möchten sie daher zu bestimmten Aktivitäten eingeladen werden, z. B. zu einer Informationsveranstaltung oder einer Studienfahrt.

Für den Mitbestimmungsrat ist es wichtig, dass Mitarbeitende beteiligt sind, die ihre Interessen vertreten. Sie können im Vorfeld über die Gestaltung des Beteiligungsprozesses informiert oder konsultiert werden. Ein paralleler Beteiligungsprozess sollte vermieden werden. Die Beteiligung der Mitglieder kann nur in persönlicher Funktion erfolgen, nicht als zusätzliche formale Beteiligungsrolle. Alle Workshop-Teilnehmer*innen sind gleich, das heißt, sie sprechen für sich selbst, nicht für eine Gruppe. Natürlich werden sie in ihrer eigenen formellen Rolle über die Ergebnisse durch das Management informiert. Wenn die Pläne zu Veränderungen in der Organisation führen, können sie gebeten werden, diese zu beraten.

*Dozent*innen und Lehrkräfte*

Lehrer*innen und Dozent*innen sind trotz der Unterschiede zwischen den Schultypen und -situationen oft sehr stark in das Auf und Ab ihrer Schule eingebunden. Sie sind an einem guten Arbeits- und Lernumfeld für die Schüler*innen und sich selbst interessiert. Wenn Sportlehrer*innen an einem anderen als dem Hauptstandort arbeiten und nicht in die Pläne eingebunden sind, sollten sie trotzdem in den Prozess einbezogen werden. Ein Vorstoß für gilt auch für die Bewegungserziehung. Mehr Bewegung ist für die gesamte Schule wichtig, auch außerhalb des Sportunterrichts.

Kommunikations-/Beteiligungsplan

Erstellen Sie einen Plan, der eine vollständige Stakeholder-Analyse enthält. Beschreiben Sie kurz für jeden Stakeholder das Interesse an den Plänen und die Grundeinstellung (positiv; positiv/kritisch; neutral; neutral/kritisch; variabel). Erstellen Sie eine Matrix, in der Sie allen Aktivitäten pro Phase im Prozess und pro Stakeholder einen Platz zuweisen.

Beispiel für Interessenvertreter aus einer Sekundarschule:

Intern (Benutzer)

Schülerinnen und Schüler
Schülerrat
Personal
Mentoren
Personalrat
Elternrat/Reaktionsgruppe
Eltern
Partizipationsrat
Pensionado

Projektleitung

Beigeordneter
Kommune (verschiedene)
Management/Aufsichtsrat
Architekt
Berater, Baufirmen
Anbieter

Umgebung

Unmittelbare Nachbarn
Stadtbewohner

PR und Marketing

Potenzielle Studenten
Potenzielle Eltern
Versorgung von
Grundschulen

Studienvereinigung organisiert

Die Studienvereinigung Physiotherapie sagte uns, dass eine Teilnahme in der Prüfungswoche ungünstig sei, aber sie hatten eine Idee: einen Frühstücksworkshop um 8:00 Uhr mit leckeren frischen Brötchen, frischem Saft und natürlich gutem Kaffee. Die Beteiligung war sehr hoch!

Schüler*innen und Studierende

Schüler*innen und Studierende können gute und überraschende Ideen einbringen, die manchmal anders sind, als die Lehrkräfte angenommen hatten. Ein Beispiel dafür ist, dass moderne Schulgebäude oft sehr lebendig sind, die Schüler*innen sich aber auch Orte der Ruhe und Stille wünschen. Auch hier gibt es Unterschiede zwischen den Schüler*innen. Es sind verschiedene wirksame Formen denkbar, um ihre Mitwirkung zu erleichtern und sie zu motivieren, sich einzubringen. Bitten Sie in der Sekundarstufe die Schüler*innenvertretung oder – im Falle einer Hochschule oder Universität – eine Studienvereinigung, ein Treffen zu organisieren. Dies führt immer zu einer größeren Beteiligung.

Unterstützendes Lehrpersonal

Concierges haben oft sowohl ein gutes Verständnis dafür, was innerhalb und außerhalb des Schulgebäudes vor sich geht, aber auch ein Gespür für die Machbarkeit von Vorschlägen. Beziehen Sie das unterstützende Lehrpersonal wie Verwaltung und Hausmeister*in in die Gespräche ein, da ihre Wünsche nicht nur für ihr eigenes Arbeitsumfeld, sondern auch für die Lage im Gebäude wichtig sind.

5.2 Andere Gruppen

Eltern

Die Eltern zeigen besonderes Interesse an der Grundschulbildung. Viele Eltern wohnen in der Nähe der Schule; die Einbeziehung der Eltern kann auch die Beziehung zur Nachbarschaft stärken.

Anwohner*innen

Die Anwohner*innen können Einwände gegen Veränderungen in einer bestehenden städtischen Situation haben, aber durch Kommunikation und gestalterische Anpassungen können diese Einwände oft ausgeräumt werden. Die Anwohner*innen befürchten oft zunächst Lärmbelästigung, scheinen aber manchmal zu vergessen, dass die Schule abends, an Wochenenden und in den Ferien nicht genutzt wird. Eine Belästigung kann auch in der Sicht von der Schule in die hinteren Gärten bestehen, was in der Regel in einem Plan gut gelöst werden kann. Zufahrtswege, Kiss-&-Go-Plätze, Radwege und Orte, an denen sich Radfahrer*innen treffen können, bevor sie als Gruppe nach Hause radeln, sind ebenfalls Schwerpunkte für die Nachbarschaftsbeziehungen. Informationsveranstaltungen und persönliche Besuche der Verwaltung bei Anwohner*innen, die Fragen haben, werden immer sehr geschätzt.



*In Düsseldorf wurde ein gemeinsamer Kreativworkshop für Eltern, Kinder und Lehrkräfte organisiert. Die Teilnehmer*innenzahl war hoch. Die Kinder sollten Collagen anfertigen, die Erwachsenen Texte verfassen. Da alle zusammenarbeiteten und sich am Fotofisch trafen, ergaben sich viele gemeinsame Ergebnisse von selbst.*

Studienreise

Eine Studienreise ist eine gute Gelegenheit, sich kennenzulernen und über die Pläne und Ziele zu sprechen. Direktor*innen und Kommunalbeamt*innen könnten an einer Teilnahme interessiert sein. Auch sie brauchen Inspiration. Eine zweitägige Studienreise hat einen großen Mehrwert, da man gemeinsam das Abendleben der zu besuchenden Stadt studieren kann!

Behörden / Stadtrat

In den Niederlanden sind die Schulbehörden für Schulbaupläne zuständig. In Deutschland sind es Schulämter der Kommunen, Kreis- oder Senatsverwaltungen, in Österreich die Bildungsdirektionen oder Kommunen, um nur einen kleinen Einblick in die Vielfalt der Entscheidungsträger zu geben. Im Kern prüft die Behörde anhand der Pläne die Übereinstimmung mit geltenden Gesetzen und Vorschriften. Die pädagogischen Konsequenzen sind in diesem ersten Schritt nicht von Belang. Sie werden erst im zweiten Schritt wichtig, wenn es darum geht, die Pläne an den jeweiligen Standort anzupassen, die Anwohner zu informieren und die erforderlichen Genehmigungen und Verfahren zu koordinieren.

Über das Budget entscheidet letztlich der Gemeinde- oder Stadtrat sein, die Kreisverwaltung, der Senat, das Land – je nachdem wer der jeweilige Träger ist. Gerade Gemeinderäte sind in der Regel (zu Recht) sehr engagiert und interessiert am Schulbau. Für kleine Gemeinden bedeutet dies auch eine erhebliche Investition. Ziehen Sie in Erwägung, eine Sondersitzung in der Schule zu organisieren, in der Sie die Aufgaben im Bildungswesen erläutern und erklären, warum die Pläne dafür notwendig sind. Für Gemeinderatsmitglieder, die nicht im Bildungswesen tätig sind, ist ihre eigene Schulzeit oft der wichtigste Bezugsrahmen, so dass ein Treffen in der Schule sehr geschätzt wird.

Unternehmen und Institutionen

Unternehmen und Institutionen haben ein Interesse an Lernumgebungen, die der beruflichen Praxis entsprechen. Oft spenden sie auch spezielle technische Geräte, an denen die Lernenden üben können. Ein Validierungsworkshop kann durchaus sinnvoll sein. Bei einem solchen Treffen informiert die Schule ihre Partner*innen aus der Berufspraxis über die Pläne und darüber, ob die neuen Lernumgebungen eine gute Vorbereitung für ihre Berufspraxis sind.

Architekt*innen und Ingenieur*innen

Die Architektin / der Architekt profitiert in hohem Maße von einem gut organisierten Beteiligungsprozess, da dieser einen klaren und breit abgestützten Fragenkatalog sicherstellt. Er / sie spart Zeit, die er / sie sonst selbst hätte aufwenden müssen. Der Prozess bzw. der Fragenkatalog verhindert Änderungen während der Planung und Umsetzung. Die / der Architekt*in kann einen nützlichen Beitrag zum Partizipationsprozess leisten. Die Rolle des Architekt*innen kann heikel sein, weil die Nutzer*innen ihn/ihr als Experten sehen und nach Lösungen fragen, ohne vorher selbst darüber nachzudenken. Besser ist es, das Gehörte und Diskutierte mitzunehmen ins Büro und mit Lösungen oder Varianten zurückzukommen.

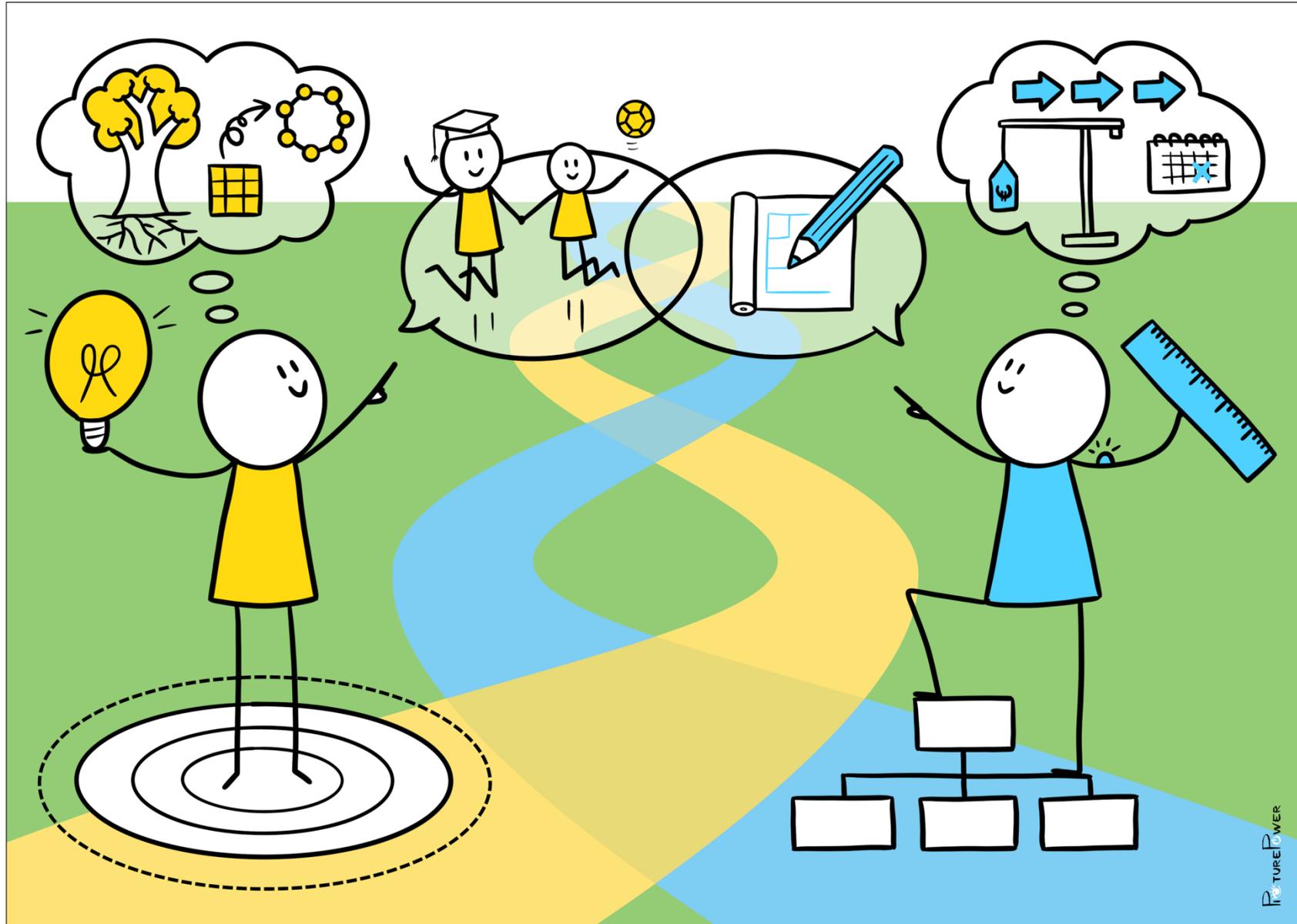


Geschäftiger Workshop organisiert von der Schüler*innenvereinigung.

Design ist ein Metier

Manchmal kommt ein*e Benutzer*in selbst mit einem Designvorschlag, der genauso umgesetzt wird. Das kann sehr gut gehen, kann aber auch zu Enttäuschungen führen: "Jetzt, wo ich das Ergebnis in der Realität sehe, hätte ich es mir ganz anders gewünscht!". Design ist ein eigenständiger Beruf und hat mehrere Phasen mit ersten Ideen und Heureka-Momenten, die im weiteren Verlauf des Designprozesses oft wieder verworfen oder weiterentwickelt werden. Gute Designer*innen überraschen immer wieder mit einer neuen Idee.

6. PROJEKTSTRUKTUR



6.1 Bildung und Bauwesen arbeiten zusammen

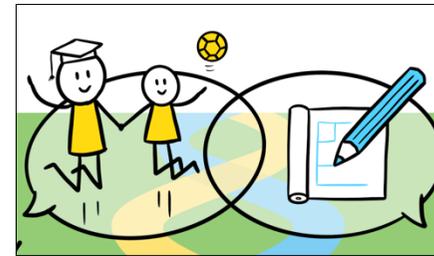
Bildung und Bauwesen arbeiten gemeinsam auf ein Ziel hin: ein Schulgebäude, das die pädagogische Vision der Schule unterstützt und in dem alle gerne lernen und arbeiten. Das Besondere an dieser Zusammenarbeit ist, dass die Welten der Bildung und des Bauwesens sehr unterschiedlich sind. Beide haben ihren eigenen Fachjargon, ihre eigenen Methoden und Interessen. Das kann schnell zu Missverständnissen und falscher Kommunikation führen. Daher ist es gut, sich mit diesen Unterschieden auseinanderzusetzen.

Die Welt der Bildung

Die Aussicht auf ein neues Schulgebäude bietet die Gelegenheit, darüber nachzudenken, wie ein ideales, zukunftsorientiertes Lernumfeld aussehen könnte. Jede*r wird dazu eigene Gedanken haben. Darüber zu sprechen, öffnet viele Fenster, führt zu lebhaften Diskussionen und bringt neue Ideen und Erkenntnisse hervor. Das Adrenalin beginnt zu fließen! Der Partizipationsprozess zielt darauf ab, dies in die richtige Richtung zu lenken und Ergebnisse zu liefern, die sowohl von der Schule als auch von den Baufachleuten umgesetzt werden können. Ein Partizipationsprozess hat alle Merkmale des Veränderungsmanagements und erfordert freies Denken, Diskussionen, Verbindungen, Aufmerksamkeit für die Kultur und viel gute Kommunikation.

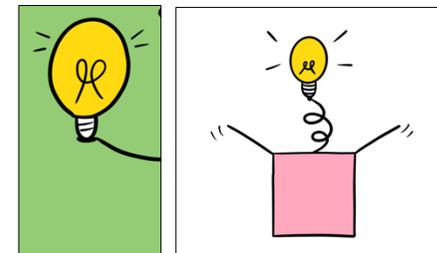
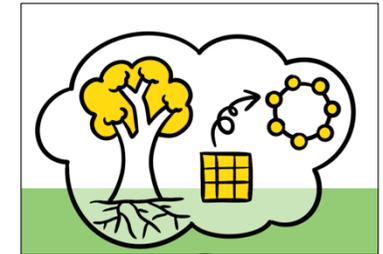
Die Welt des Bauwesens

Der Bau einer Schule wird von vielen verschiedenen Baubeteiligten durchgeführt, die, gut aufeinander abgestimmt, jeweils ihre klar definierte Teilaufgabe erfüllen. Überschneidungen von Aufgaben führen zu Unklarheiten über die Zuständigkeiten. Alles hängt zusammen wie ein Uhrwerk, Änderungen können den Rhythmus stören. Baufachleute wie Architekt*innen, Ingenieur*innen und Bauunternehmer*innen arbeiten nach den Grundsätzen des Projektmanagements. Das heißt, nach klaren Verträgen, Planungsvereinbarungen und Abgrenzungserklärungen, in denen Aufgaben genau beschrieben werden, um Überschneidungen zu vermeiden. Das ist ihre tägliche Arbeit, sie verstehen sich untereinander, arbeiten gerne effizient und haben viel Erfahrung darin.



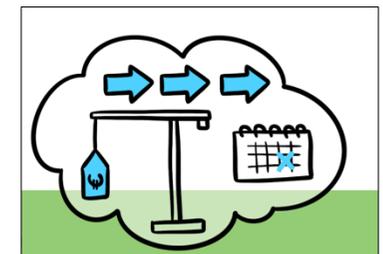
Die Zusammenarbeit zwischen Bildung und Bauwesen ist ein Spiel aus Frage (was braucht die Bildung) und Antwort (Designvorschläge, die die Frage beantworten).

Wie kann man die gesamte Organisation mit ihren Abteilungen, "Zweigen und Wurzeln", in den Übergang von einer hierarchischen, zentral gesteuerten Struktur zu einem teamorientierten, dezentralen Ansatz einbeziehen? Mit mehr Flexibilität, Zusammenarbeit, Lernzentriertheit, Engagement und Arbeitszufriedenheit?



Lehrkräfte sind Fachleute, die gerne ihre eigenen Ideen einbringen. Dies ist auch die Zeit, um neue Ideen zu erkunden, zum Beispiel durch eine Studienreise.

Die verschiedenen Phasen eines Bauprozesses werden im Voraus geplant und klar definiert. Verzögerungen während des Baus haben schnell große Kostenfolgen, z. B. durch die zusätzliche Anmietung von teuren Baukränen.



Die Rolle der Schulleitung

Im Partizipationsprozess bietet die Schulleitung eine Vision an, leitet die Diskussionen und gibt auch den Rahmen vor, in dem gemeinsam nach Lösungen gesucht werden kann. Die Schulleitung steht in der Mitte des Prozesses, um zu inspirieren, Gespräche anzuregen und Arbeitsgruppen zu moderieren, die darüber nachdenken, was zukünftige Bildung erfordert.

Im Bauprozess hat die letztverantwortliche Schulleitung (Vorstand / Direktion) eine Position im Lenkungsausschuss. Dort werden die Fortschritte und Ergebnisse aller Beteiligten diskutiert und Entscheidungen getroffen. Der Lenkungsausschuss selbst nimmt jedoch nicht am Erstellungsprozess teil, da er bei der Überprüfung der Pläne eine unabhängige Position einnehmen muss.

Verständnis füreinander

Ein Projektmanagement-Ansatz, wie er im Bauwesen üblich ist, mit fest definierten Arbeitsgruppen und engen Terminen, führt schnell zu Missverständnissen, Stress und Konflikten im Beteiligungsprozess oder zu einem mageren Ergebnis ohne Unterstützung. Für Bauprofis ist es gut zu wissen, dass ein Schulveränderungsprozess nicht dasselbe ist wie ein Bauprojekt. Umgekehrt muss die Schule den engen Zeitplan und die Vereinbarungen, die in den vielen Verträgen mit Subunternehmern bereits festgelegt sind, verstehen.

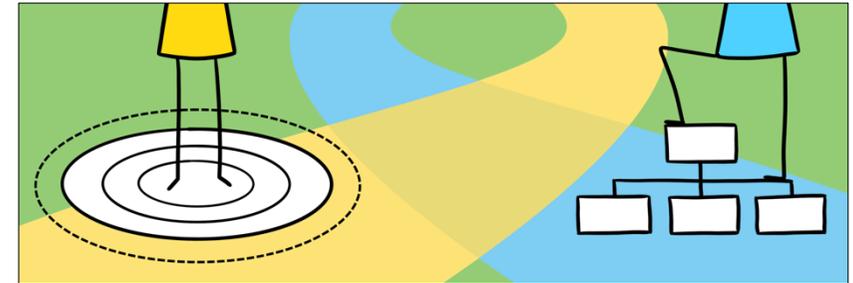
6.2 Stuhl und Stadt

Ein weiterer Unterschied zwischen Bildung und Bau ist der Startpunkt: Ist es die Mikro- oder Makro-Lernumgebung, der Stuhl oder die Stadt?

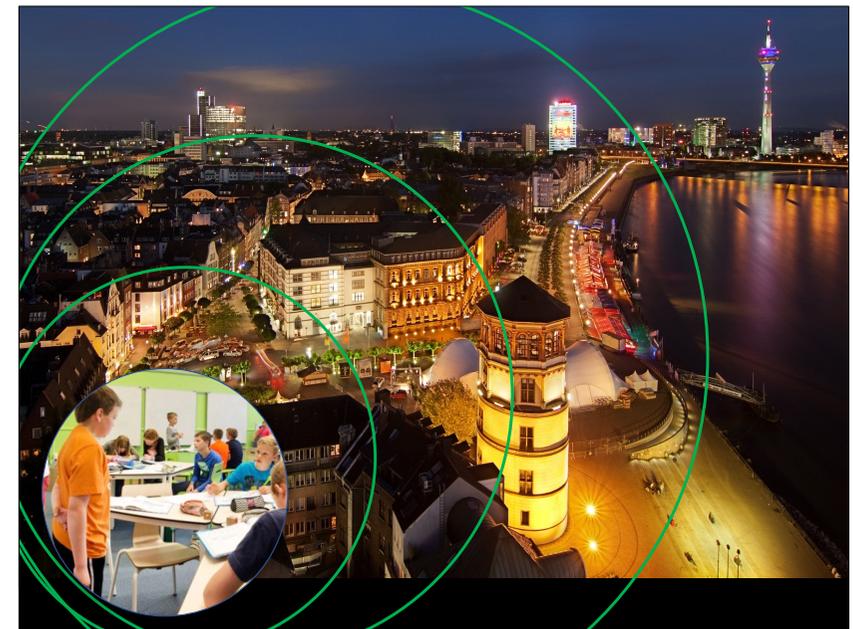
Lernen findet hauptsächlich in der Mikro-Lernumgebung, den Klassenzimmern, statt, durch die Interaktion zwischen den Schüler*innen, untereinander, mit der Lehrerin bzw. dem Lehrer und mit den Unterrichtsmaterialien. Die Lehrkräfte haben viel Wissen über die Mikro-Lernumgebung: über das pädagogische Klima, die Didaktik, das Fach, die Lehrmethoden und die Gestaltung des Unterrichtsraums.

Der Entwurfsprozess beginnt mit dem großen Ganzen und arbeitet dann an den Details ‚Von der Stadt zum Stuhl‘. So ist beispielsweise der städtische Kontext ein wichtiger Ausgangspunkt für den Entwurf.

Die moderierende Person des partizipativen Prozesses kann die Nutzer*innen auffordern, wie ein*e Architekt*in zu denken und mit den Grundzügen zu beginnen - die Details kommen später. Das Risiko besteht darin, dass die von den Lehrkräften formulierten Ausgangspunkte aus Prinzipien bestehen. Sie wirken abstrakt, ihre



Veränderungsmanagement und Bauprojektmanagement unterscheiden sich erheblich voneinander.



*Verschiedene Maßstäbe, Mikro, Meso, Makro.
Auf welcher Skala beginnen Sie, Mikro oder Makro?*

Auswirkungen auf die Mikro-Lernumgebung ist für die Nutzer*innen noch nicht klar. Das kann dazu führen, dass die Nutzer*innen im weiteren Prozessverlauf angeben, dass das Design nicht ihren Erwartungen entspricht.

Sorgen Sie deshalb dafür, dass der Beteiligungsprozess von Anfang an die Mikro-Lernumgebung einbezieht. Dies bietet mehr Berührungspunkte für die Teilnehmenden, führt zu lebhafteren Diskussionen und führt zu Ergebnissen, die - im Kleinen wie im Großen - eine umfassendere Beschreibung der pädagogischen Architektur liefern.

6.3 Arbeitsgruppe Lernen & Lernumgebung

Definition der Lernumgebung

In ihrer Studie über effektive Lernumgebungen hat die OECD den Begriff Lernumgebung wie folgt definiert:

"Ein Lernumfeld umfasst alle physischen, sozialen und kulturellen Elemente, in denen (formelles und informelles) Lernen stattfindet. Dazu gehören die physischen Räume, die sozialen Interaktionen, die pädagogischen Ansätze und die organisatorischen Strukturen, die das Lernen beeinflussen. Ein effektives Lernumfeld zielt darauf ab, die Lernenden dabei zu unterstützen, ihr volles Potenzial auszuschöpfen, indem es ihnen ermöglicht, in einem sicheren, anspruchsvollen und inspirierenden Umfeld zu lernen, zu wachsen und sich zu entfalten."

Arbeitsgruppe Lernen und Lernumgebung

Aus der Nutzer*innenperspektive ist die Lernumgebung zentral für die Konzeption der neuen Schule. Die Frage, welche Räume dazu gehören, ergibt ein vielfältiges Bild. Ist die Mensa auch eine Lernumgebung? Und die Flure? Und die Toiletten? Und der Außenbereich?

Hier ist das Wort "informelles Lernen" hilfreich: Informelles Lernen findet überall statt. Zum Beispiel, indem man von einem Flur aus sieht, was in einer Werkstatt hergestellt wird. Durch Vitrinen und Schaukästen, die vorhanden sind. Oder einfach dadurch, dass man einen Sitzplatz hat, der zum Gespräch einlädt. Oder durch die Möglichkeit, sich zurückzuziehen und über das Erlebte nachzudenken. Und was ist mit den Toiletten? Eine bewusste Positionierung der Toiletten trägt sicherlich auch zu einem sicheren Bildungsklima bei, frei von Gewalt und Mobbing.

Schlüsselfrage

Sprechen Sie die Lehrkräfte auf ihr Wissen über das Lernen und das Lernumfeld an. Stellen Sie sich und anderen ständig die folgenden Fragen: "Wie trägt dieser Vorschlag zum Lernen und zur Arbeit der Schüler*innen und Mitarbeiter*innen bei?" und "Für wen bauen wir und was brauchen sie?" Stellen Sie sicher, dass sich jede*r bei jeder Entscheidung diese Fragen stellt.

Arbeitsgruppe Lernen & Lernumgebung

Projektgruppen mit Nutzern heißen oft: Design Group, Building Group oder Architecture Working Group. Nennen Sie Ihre Arbeitsgruppe lieber: "Arbeitsgruppe Lernen & Lernumgebung" und weisen Sie ihre Mitglieder an, vor allem über den Zusammenhang zwischen Lernen und Lernumgebung zukunftsorientiert nachzudenken. Das ist ihr Beruf. Architektur ist der Beruf des Architekten. Bauen ist der Beruf des Bauunternehmers.

Am effektivsten ist es, die gesamte Schulumgebung, einschließlich des Außenbereichs, als Lernumgebung zu betrachten. Schließlich müssen in einem Anforderungsprogramm auch alle Funktionen und Räume beschrieben werden.

6.4 Projektstruktur

Eine klare Projektorganisation sorgt dafür, dass das Projekt auf Kurs bleibt, dass Überraschungen wie Projektüberschreitungen vermieden werden und dass die Ausgaben innerhalb des vereinbarten Rahmens optimiert werden.

Ein häufig verwendetes Modell für eine Projektstruktur umfasst drei Ebenen: den Lenkungsausschuss (strategische Ebene), die Steuerungsgruppe / Projektmanager*in (taktische Ebene) und die Arbeitsgruppen (operative Ebene). Die Trennung von Rollen, Befugnissen und Verantwortlichkeiten auf diesen drei Ebenen verringert die Risiken und schützt die Projektleitung vor unerwünschten und intuitiven Ausgaben.

Lenkungsausschuss

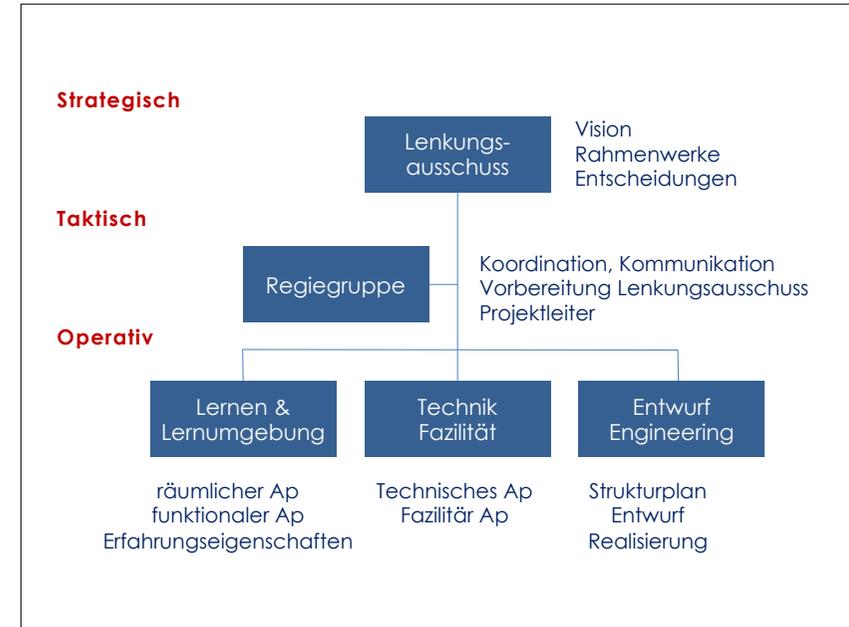
Richten Sie einen Lenkungsausschuss ein, der das Projekt kontinuierlich steuert und überwacht. Dies geschieht auf der Grundlage eines Rahmenmemorandums, in dem jede Phase durch alle Ziele und Voraussetzungen in Bezug auf die so genannten GOZIKQ-Themen gelenkt wird: Geld, Organisation, Zeit, Information, Kommunikation und Qualität. Diese sind auch die wiederkehrenden Tagesordnungspunkte einer Lenkungsausschusssitzung. Gestalten Sie den Lenkungsausschuss kompakt und die Sitzungen effizient. Der Lenkungsausschuss trifft sich z.B. während der gesamten Projektlaufzeit einmal im Monat, die Leitungsgruppe (Projektleitungen) bereitet diese vor. sind wichtig: ein Kapitän auf dem Schiff während des gesamten Projekts.

Regiegruppe

Die Regiegruppe hat die Aufgabe, eine klare Kommunikation während des gesamten Prozesses und die Koordination zwischen den Arbeitsgruppen sicherzustellen. Außerdem bereitet sie alle Entscheidungen des Lenkungsausschusses vor. Die Regiegruppe kann z.B. aus den Projektleitern der verschiedenen Arbeitsgruppen und dem Projektmanager bestehen.

Arbeitsgruppe Lernen und Lernumgebung

In der Organisationsstruktur für das gesamte Projekt sind die Aufgaben zwischen den Arbeitsgruppen klar definiert, aber innerhalb der Arbeitsgruppe "Lernen & Lernumgebung" besteht das Ziel gerade darin, Interaktion, Zusammenarbeit und



Projektorganisation bis zur Entwurfsphase
Ap = Anforderungsprogramm

Gemischte Gruppen

In der Arbeitsgruppe Lernen & Lernumgebung ist es wünschenswert, dass alle Richtungen vertreten sind. Dazu könnten beispielsweise Vertreter*innen von Bildungsteams gehören, aber auch Personen, die das Thema aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachten. Ein offener Aufruf gewährleistet nicht immer die gewünschte vielfältige Zusammensetzung.

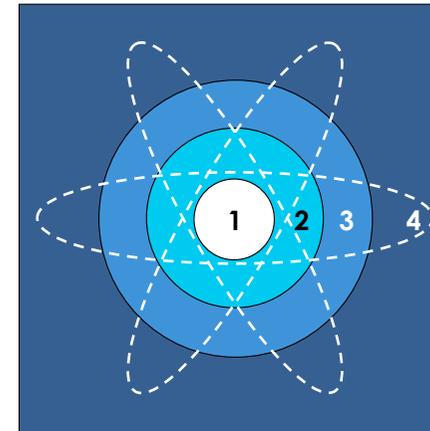
Eine Idee ist, jede*n Teamleiter*in zu bitten, sich von Personen begleiten zu lassen, die das eigene Wissen die eigene Sicht der Dinge ergänzen.

kohärente Ergebnisse zu fördern. Die Organisationsstruktur ist hier als drei konzentrische Kreise dargestellt:

- 1) Der mittlere Kreis besteht aus der Arbeitsgruppe Learning & Learning Environment, die Workshops vorbereitet, deren Ergebnisse analysiert und zu begründeten Entscheidungen kommt.
- 2) Der größere Kreis ist die Workshop-Gruppe, die sich mehrmals zu Workshops oder zu einer Studienreise trifft. Die L&L-Arbeitsgruppe ist in ihr vertreten.
- 3) Der größte Kreis stellt die gesamte Schule dar, die zu den Validierungssitzungen eingeladen und auf verschiedene Weise informiert wird.
- 4) In der Phase des "vorläufigen Entwurfs" können für Teilbereiche, wie z. B. ein Bildungscluster, separate Sitzungen zur Ausfüllung des eigenen Clusterbereichs organisiert werden, oder es kann eine Arbeitsgruppe gebildet werden, die sich innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens mit einem bestimmten Thema befasst.

Arbeitsgruppe "Technische Anlagen"

Die Arbeitsgruppe *Technische Einrichtungen* kann parallel zur Arbeitsgruppe "Lernen & Lernumgebung" arbeiten und sich mit allen technischen und logistischen Fragen der Einrichtungen befassen, z. B. Sicherheit, Empfang, Abfallströme, Verpflegung, Ver- und Entsorgung von Lieferant*innen und Lagerung. In dieser Gruppe müssen auch die Interessen der Bildung vertreten werden. Das führt manchmal zu heftigen Diskussionen!!



Projektorganisation der Teilnahme

- 1) Arbeitsgruppe
Lernen & Lernumgebung
- 2) Workshop-Gruppe
- 3) Gesamte Schule
- 4) Arbeitsgruppen Teilbereiche

7. PLANUNG UND PROZESSGESTALTUNG

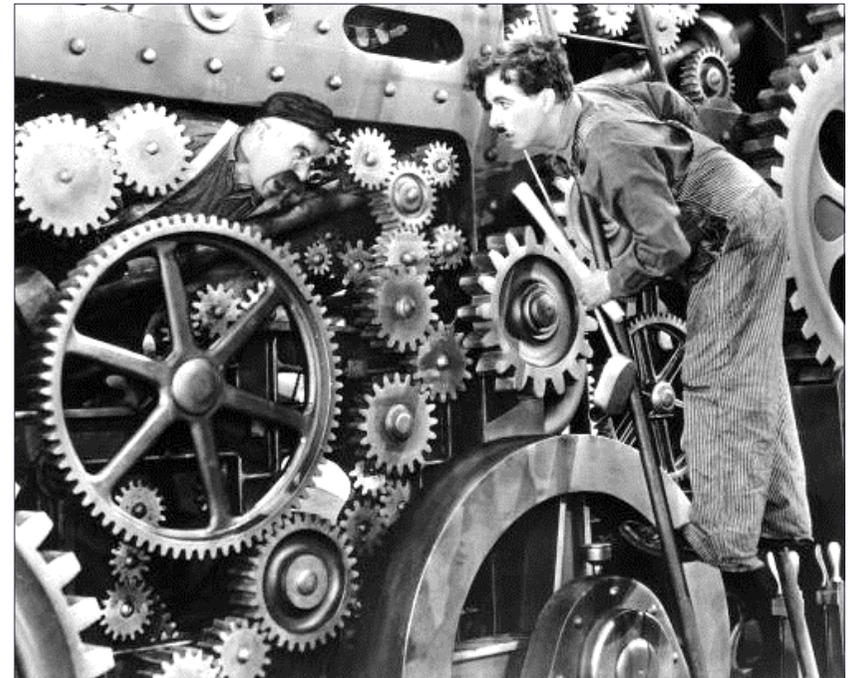
7.1 Der Zeitfaktor

Eine gute Vorbereitung ist das A und O

Während des gesamten Schulbauprozesses werden Entscheidungen getroffen, die vom Entwurf bis zum Detail reichen. In der Anfangsphase haben die Entscheidungen große Auswirkungen auf die Kosten, z. B. wenn es um die Form und das Hauptdesign des Gebäudes geht. Die Kosten können dann noch stark beeinflusst werden. In der Endphase, der Bauausführung, werden die Kosten bereits im Ausschreibungsverfahren festgelegt. Dennoch können die Kosten durch Änderungen, zusätzliche Arbeiten und Konstruktionsfehler noch erheblich steigen.

Im Baugewerbe ist Zeit kostbar

Das Bauwesen erfordert ein straffes Zeitmanagement, damit alle Aktivitäten einschließlich Planung, Genehmigungen, Ausschreibungen, Bauarbeiten und Fertigstellung reibungslos koordiniert werden können. Alles ist darauf ausgerichtet, Engpässe und Verzögerungen zu vermeiden. Die Auftragnehmer*innen sind in der Regel bereit, Änderungen vorzunehmen, verlangen dafür aber hohe Preise. Denn die Anpassung von Arbeiten und Bauplänen ist nicht nur mit zusätzlichem Aufwand und Kosten, sondern auch mit zusätzlicher Zeit verbunden. Die Folge der zusätzlichen Zeit kann zum Beispiel sein, dass die Mietdauer von Baukränen verlängert werden muss. Außerdem können sich Änderungen auf die Zeitpläne von Subunternehmern auswirken, und es gibt dann keinen Preiswettbewerb. So widersprüchlich dies auch erscheinen mag, in der Praxis ist es manchmal sogar billiger, eine Änderung nach der Fertigstellung vorzunehmen als während der Bauzeit. Wenn dennoch Änderungen erforderlich sind, sollten Sie eine gründliche, transparente Analyse mit einer vollständigen Beschreibung und einem Kostenvoranschlag vornehmen, bevor Sie eine Entscheidung treffen.



Während des Baus (und der Bauvorbereitung) sind Änderungen lästig und kostspielig.

Lass die Zeit nicht vergehen

Nach der Genehmigung eines Bauprojekts steht nur eine begrenzte Zeit für die Vorbereitung zur Verfügung. Versuchen Sie daher, so schnell wie möglich zu beginnen - je früher, desto besser. Vergeuden Sie keine kostbare Zeit und nutzen Sie alle verfügbare Zeit unmittelbar nach der Projektgenehmigung oder wenn möglich früher.

Stellen Sie im Vorfeld eines Schulbauprojekts sicher, dass sich die wichtigsten inhaltlichen Diskussionen über Bildung bereits herauskristallisiert haben, bevor Sie mit dem Anforderungsprogramm beginnen. Wenn Sie an größere pädagogische Innovationen denken, prüfen Sie, ob diese bereits als Pilotprojekte im bestehenden Gebäude erprobt werden können.

Bleibt noch Zeit für Anpassungen während des Entwurfs?

Wenn der Architekt oder die Architektin meint, der Entwurf sei zu 80 % fertig, kann es sein, dass die Schule noch zu 80 % angepasst werden muss, und beides kann gleichzeitig der Fall sein. Diese Abwandlung des bekannten Sprichworts "Ist das Glas halb voll oder ist das Glas halb leer?" führt manchmal zu Missverständnissen zwischen Bildung und Bau.

Das Bildungswesen erfordert flexible Gebäude, die auf Veränderungen reagieren können. Anpassungen betreffen in der Regel die Anordnung von Bildungsclustern, z. B. die Zusammenlegung oder Aufteilung von Unterrichtsräumen und die Anordnung dieser Räume. Architektonisch und installationstechnisch muss dies kein Problem sein, sofern der Entwurf diese Flexibilität zulässt.

Bildung ist der primäre Prozess, aber darüber hinaus unterstützt das Gebäude auch alle sekundären Prozesse, wie Ernährung, Bewegung, Entspannung und Toilettengänge. Diese sind weniger anfällig für Veränderungen als pädagogische Ansichten. Berücksichtigen Sie Verkehrsflächen (Eingangsbereich, Treppen, Aufzüge, Flure), Sanitäranlagen (Toiletten, Lagerräume), technische Bereiche (Heizung, Lüftung) und Bereiche, die zusätzliche Höhe benötigen, wie z. B. ein Restaurant und Sportbereiche. Änderungen an diesen Komponenten sind oft radikal und kostspielig. Im Rahmen eines gut strukturierten Plans, in dem diese Elemente dauerhaft an der richtigen Stelle platziert sind, gibt es immer noch die Möglichkeit, über die Anordnung der verschiedenen Bildungsbereiche nachzudenken.

Flexibilität ist kein Argument dafür, das Denken aufzuschieben

Flexibilität bietet die Möglichkeit, auf Veränderungen im Bildungswesen zu reagieren. Wenn sich alles in einem Gebäude ändern kann, ist es dann wirklich so notwendig, eine Zukunftsvision für das Gebäude zu entwickeln?

Struktur der Hauptanlage und Unterrichtsbereiche

Denken Sie sorgfältig über die Struktur der Hauptanlage und der Logistik Ihres Gebäudes nach. Einmal gebaut, sind Änderungen teuer.

Denken Sie auch sorgfältig über den Plan nach, in dem die Größe der verschiedenen Bildungsbereiche berechnet wurde. Achten Sie darauf, dass die Flächenangaben logisch und für die Nutzer leicht zu erklären sind. Stellen Sie außerdem sicher, dass es genügend Mehrzweck-Lehrräume gibt, die die Spitzen und Täler im Raumbedarf zwischen den verschiedenen Lehrbereichen ausgleichen können.

Die Unvorhersehbarkeit der Zukunft hat in der Tat stark zugenommen. Generell ist Resilienz (Widerstandsfähigkeit) in allen möglichen Bereichen Teil der Politik geworden.

Die Anwendung flexibler Wände und baulicher Veränderungen kann sicherstellen, dass das Gebäude funktional bleibt, aber der Grad der Flexibilität muss sorgfältig abgewogen werden, um die Kosten zu begrenzen.

Flexible Wände sind beispielsweise für bestimmte Situationen nützlich, wie die Verbindung von Klassenräumen für Prüfungen oder offene Abende, während feste Innenwände für andere Räume besser geeignet sind. Die Art der Nutzung der verschiedenen Räume, die Anzahl der Personen, die sich dort aufhalten werden, und der gewünschte Grad an Flexibilität sollten bei der Koordinierung der Klimatisierungssysteme und des Schallschutzes berücksichtigt werden. So ist beispielsweise für einen Hörsaal der erforderliche Luftwechsel höher als für eine offene Lernlandschaft.

Nehmen Sie auch den spezifischen Bedarf an Flexibilität in das Anforderungsprogramm auf und beziehen Sie ihn in die Entwurfsentscheidungen für das Gebäude ein. Ein Aspekt der Flexibilität ist auch die Möglichkeit, das Gebäude z. B. um 20 % zu erweitern, vorzugsweise vor Ort und nicht auf dem Dach.

7.2 In welchem Stadium ist eine Beteiligung sinnvoll?

Ein Bauprozess hat eine feste Abfolge von Phasen, aber er ist weniger linear, als es auf den ersten Blick erscheinen mag. Bevor mit dem eigentlichen Bau begonnen wird, wird das gesamte Gebäude digital "gebaut". Zuvor werden alle getroffenen Entscheidungen in Anforderungsprogrammen festgehalten, die sich aus der Vision über Bildung, Funktionalität, Raumbedarf, Umgebung, Umstände und finanzielle Möglichkeiten ergeben. Der Bauprozess ist wie ein Kamerabild, das in jeder Phase schärfer wird. Alle wichtigen Themen sind von Anfang an im Fokus und werden in jeder Phase immer detaillierter dargestellt.

Partizipation kann in jeder Phase einen Mehrwert bringen, aber die größte Wirkung wird in der Anfangsphase, der "Definitionsphase", erzielt, wenn noch viel Raum für die Beeinflussung der Grundzüge des Gebäudes besteht. Insbesondere die gewünschte Organisationsstruktur der Schule, die im räumlich-funktionalen Masterplan (Spotplan) beschrieben ist, beeinflusst den Entwurf.

Während der Entwurfsphase werden die Nutzer*innengruppen zur endgültigen Form und Gestaltung ihrer eigenen Lern- und Arbeitsumgebung befragt. Für die Nutzer*innen ist dieser Beitrag mindestens genauso wichtig wie die Treffen während der Definitionsphase.



Kohärente Machbarkeitsanalyse

*In einem Berufskolleg in Apeldoorn muss ein großer Bereich der technischen Werkstätten ersetzt werden. Eine vorübergehende Unterkunft kann nicht gefunden werden. Die Nutzer*innen wünschen sich ein rundes, ikonisches Gebäude, das nicht an eine Fabrik erinnert. Die Machbarkeitsanalyse des Entwurfs hat gezeigt, dass die Werkstätten gestapelt werden können. Ein großer Aufzug und zwei Treppenhäuser stellen die Verbindung her. Die Finanzanalyse fiel sehr günstig aus. Es schien Raum für eine zusätzliche hochwertige Fassade und nachhaltige Energiesysteme zu geben.*

Durchführbarkeit der verschiedenen Szenarien

In einer Machbarkeitsstudie werden verschiedene Szenarien für ein Projekt untersucht, wobei der Schwerpunkt auf der Wahl des Standorts, der Größe der Schule, der Finanzierung und dem Zeitplan liegt. Die aktive Einbeziehung der Nutzer*innen kann helfen, frühzeitig zu beurteilen, ob das Szenario realisierbar ist und den Bedürfnissen der Nutzer*innen entspricht. Das schafft wichtiges Vertrauen, da ein Projekt in der Regel Veränderungen für das Bildungswesen und die Organisation mit sich bringt. Die Nutzer*innen können auch Ratschläge zu Prioritäten und Kommunikation geben.

Das Ergebnis einer Durchführbarkeitsstudie kann sein, dass ein Szenario nicht durchführbar ist und andere Unterkünfte sich vorläufig als unmöglich erweisen. In der Zwischenzeit haben die Teilnehmer ihre kostbare Zeit in die Studie investiert, so dass die Erwartungen zu Beginn der Studie klar sein sollten. Die Teilnehmenden werden gebeten, in großen Zusammenhängen zu denken, z. B. wenn es darum geht, eine Zukunftsvision in allgemeine politische Grundsätze zu übersetzen. In der Regel besteht die Nutzer*innengruppe einer Durchführbarkeitsstudie aus dem Leitungsteam der Schule.

Ein Ansatz mit breiterer Beteiligung der Endnutzer*innen ist möglich, indem sichergestellt wird, dass die Ergebnisse des Beteiligungsprozesses auch dann nützlich sind, wenn sich das geplante Neubauprojekt als nicht durchführbar erweist. Dies kann z. B. dadurch geschehen, dass auf der Grundlage der Ergebnisse der Machbarkeitsstudie Anpassungen an die bestehende Situation vorgenommen werden.

Forschung zur Zusammenarbeit zwischen Organisationen

Wenn mehrere Organisationen beschließen, räumlich oder inhaltlich unter einem Dach zusammenzuarbeiten, besteht der erste Schritt in einer Gesprächsrunde, um ein gutes Bild von allen Interessen und Absichten zu bekommen. Der nächste Schritt ist der Workshop *Gemeinsam – Allein*, in dem alle Organisationen gemeinsam ausloten, welche Aktivitäten in einem gemeinsamen Bereich stattfinden können, welche Bereiche in einen eigenen Bereich gehören oder welche Zwischenformen möglich sind. Der Workshop gibt einen Überblick über alle Aktivitäten und hat einen praktischen Ansatz. Neben der inhaltlichen und räumlichen Zusammenarbeit sind auch das Raummanagement und verschiedene Eigentumsformen wichtige Themen, die in der Folgestudie weiter ausgearbeitet werden.



Die Organisationen überlegen gemeinsam, was sie gemeinsam oder getrennt organisieren wollen.

Dies sind wichtige Entscheidungen, in der Regel nehmen neben den Nutzer*innen auch Administrator*innen an dem Workshop teil. Es ist immer wieder inspirierend zu sehen, dass sich die Teilnehmenden bei diesem Workshop-Format besser kennenlernen und der Bereich der Zusammenarbeit wächst. Auch hier gilt: Szenario-Denken. Wenn die gemeinsame Nutzung von Räumen zu Beginn noch begrenzt ist, sollte das Gebäude einem zukünftigen Wachstum nicht im Wege stehen.

Erkundung von Zielen und Rahmenbedingungen durch den Lenkungsausschuss

Ein Lenkungsausschuss kann inhaltliche Ziele vorgeben und Bedingungen im Rahmen des festgelegten Baubudgets festlegen. Die Kosten für verschiedene Arten von Ambitionen können sich stark voneinander unterscheiden, aber den Schulleitungen fehlt das notwendige Wissen zu diesem Thema. Zu diesem Zweck hat ICSadvisers eine Ambitionsworkshop entwickelt, der es einer Steuerungsgruppe ermöglicht, im Vorfeld wohlüberlegte Entscheidungen zu verschiedenen Themen zu treffen. Bei jedem der sechs verschiedenen Themen wetten die Teilnehmenden mit ihrem Geld (Chips) auf eines der drei gewünschten Ambitionsniveaus (angemessen, durchschnittlich oder extra). Die Themen sind: Komplexität des Entwurfs, nachhaltiges Bauen, Qualität der Lernumgebung, Flexibilität, Verwendung von Materialien und Außenbereich. So hat beispielsweise eine langgestreckte Gebäudeform große Auswirkungen sowohl auf die Investitionen (viele teure Fassaden) als auch auf den Betrieb, während zusätzliche Investitionen in die Qualität des Außenbereichs relativ wenig kosten, aber viele positive Auswirkungen auf die Nutzenden haben können.

Neben der Festlegung von Zielen zielt dieser Workshop auch darauf ab, den Mitgliedern der Lenkungsgruppe Grundkenntnisse zu diesem Thema zu vermitteln. Dies ermöglicht es ihnen, dem Beteiligungsprozess einen zusätzlichen Schwerpunkt zu geben. Dies ist insbesondere dann wichtig, wenn die Schulbehörden selbst für diese Entscheidungen verantwortlich sind.

Definitionsphase

Der Schwerpunkt der Nutzer*inneneingaben liegt in der Definitionsphase: Entwicklung eines räumlich-funktionalen Anforderungsprogramms, das die pädagogische Vision der Schule unterstützt. Die Kapitel 7, 8 und 9 dieses Buches konzentrieren sich auf die Definitionsphase.



Der Lenkungsausschuss überlegt, welche Themen er für wichtig hält. Die Workshop-Methode gibt einen unmittelbaren Einblick in die Kostenauswirkungen.

Auswahl der Architekt*innen

Ein Schulbauprojekt erfordert fast immer ein europäisches Verfahren für die Ausschreibung eines Architekturbüros. Es besteht aus mehreren Phasen: Vorbereitungsphase, Veröffentlichungsphase, Auswahlphase, Bewertungsphase (auch "Vergabephase" genannt) und Vertragsphase. Insgesamt hat die Auswahlphase eine Vorlaufzeit von mindestens 3 Monaten.

Bauprozesse können auf unterschiedliche Weise organisiert werden, mit unterschiedlichen Folgen für die Beteiligung der Nutzer*innen, die Überschaubarkeit der Kosten und die Flexibilität der Prozesse. Eine Entscheidung hängt auch von der Marktsituation ab: Bei stark steigenden Kosten steigt das Bedürfnis der Bauleute nach schneller Preissicherheit, während die Bauunternehmen weniger geneigt sind, Risiken einzugehen. Je nach Land gibt es andere Verfahren. In den Niederlanden ist die 'Traditionelle Bauorganisation' die häufigste Form. Bei diesem Modell sind Entwurf und Ausführung strikt voneinander getrennt. In Deutschland werden in der Regel entweder Architektur-Wettbewerbe und VGV-Verfahren durchgeführt. In Italien, der Schweiz und Österreich sind Architekturwettbewerbe sehr häufig. Innerhalb dieser Formate gibt es verschiedene Varianten für das Architekt*innenauswahlverfahren.

Die Variante, bei der die / der Architekt*in erst nach der Auftragsvergabe mit den Planungsarbeiten beginnt, ist die häufigste. Während der Vergabephase können die dafür ausgewählten Architekt*innen aufgefordert werden, eine inhaltliche Vision der Anforderungen der Schule zu liefern. Die dafür erforderlichen Informationen können in grober Form bleiben, z. B. eine erste Ausgabe des Lastenhefts, das die pädagogische Vision, allgemeine Ausgangspunkte, atmosphärische Bilder, einen Grundriss und eine Flächenberechnung anhand von Kennzahlen beschreibt. Das detaillierte Anforderungsprofil wird erst nach der Beauftragung des / der Architekt*in benötigt. Aus der Sicht der Nutzer*innenbeteiligung ist dies die beste Variante: Sie bietet mehr Zeit für die Entwicklung des Anforderungsprofils und den nötigen Raum, um die / den Architekt*in während des Entwurfs kennenzulernen und an der Gestaltung mitzuwirken.

Eine andere Variante ist die Beauftragung von Architekt*innen im Rahmen eines "Wettbewerbsverfahrens". Bei diesem Ansatz wird ein vollständiger Entwurf verlangt. Die Möglichkeiten der Nutzer*innenbeteiligung sind begrenzter als bei der vorherigen Variante. Bereits in der Vergabephase müssen der Architektin, dem Architekten alle Informationen so vollständig wie möglich zur Verfügung gestellt werden. Während des Entwurfsprozesses können die Nutzer*innen viel weniger Einfluss nehmen, da der Entwurf bereits im Detail ausgearbeitet ist.

Neben der traditionellen Bauorganisation gibt es eine Reihe anderer Formen, wie z. B. "Design & Build". Dabei handelt es sich um eine Form der Bauorganisation, bei der nicht Architekt / Architektin, sondern auch die anderen Baubeteiligten als Konsortium ausgeschrieben werden. Das Angebot des Konsortiums besteht aus einem vollständig ausgearbeiteten Entwurf, bei dem auch der Preis festgelegt wird. Der Einfluss der Nutzer*innen beschränkt sich hauptsächlich auf das Anforderungsprogramm, das aus diesem Grund besonders gut durchdacht und detailliert sein muss. Die Flexibilität ist begrenzt, da Änderungen am fertigen Entwurf zu zusätzlichen Kosten führen, während die Kostenkontrolle häufig der Grund für die Wahl dieser Form der Bauorganisation ist.

Es gibt viele andere Formen der Bauorganisation, die aber alle den gleichen Nachteil in Bezug auf die Beteiligung der Nutzer haben. Eine Ausnahme bildet die Bauteam-Organisation. Diese Form wird z. B. bei komplexen Renovierungen bestehender Gebäude eingesetzt, bei denen nicht klar ist, auf welche Herausforderungen das Bauteam während des Prozesses stoßen wird. Die Nutzer*innen können im Bauteam vertreten sein.

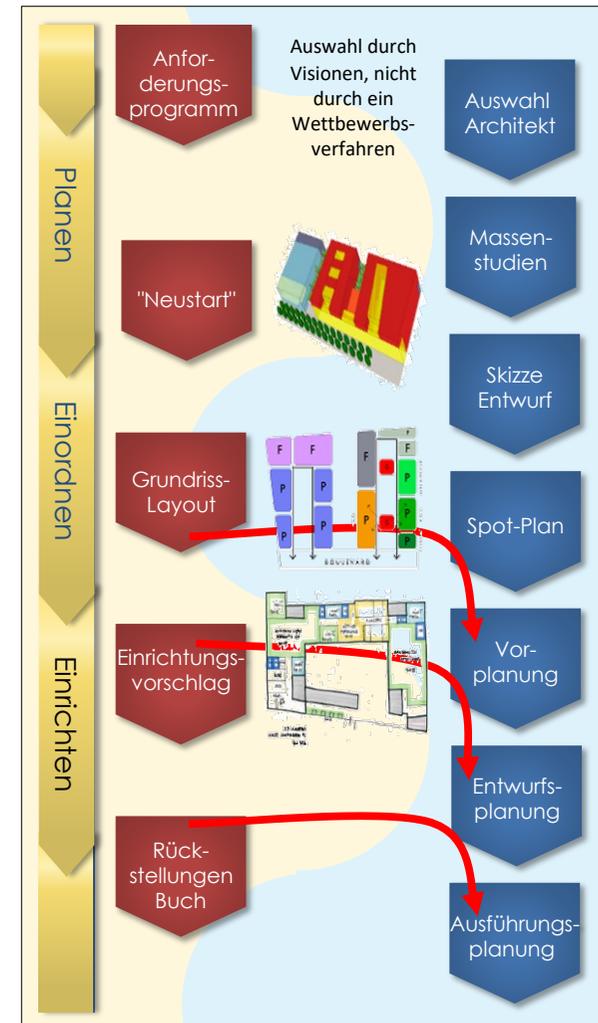
Vorläufiger Entwurf

Eine gute Übergabe des Anforderungsprofils an die Architekt*innen entscheidet über die Qualität des Entwurfs. Eine Möglichkeit besteht darin, eine Vertretung der / des Verfasser*in des Anforderungsprofils auch in die Überprüfung der ersten Entwurfsskizzen einzubeziehen. Es gibt gute Arbeitsmethoden, um den Entwurf von einer großen Nutzer*innengruppe testen zu lassen. Die Teilnahme an dieser Phase hat den Vorteil, dass die Nutzer*innen eine konkrete Darstellung dessen erhalten, was sie zuvor als Ausgangspunkte formuliert haben. Manchmal erweist es sich dann als notwendig, bestimmte Ausgangspunkte leicht zu korrigieren.

Eine weitreichendere Beteiligung besteht darin, dass die / der Architekt*in auf der Grundlage des Anforderungsprogramms einen Hauptentwurf (oder "Strukturplan") erstellt, in dem die Bildungsbereiche als leere Flächen dargestellt sind. Die Nutzer*innengruppen können dann an der Entwicklung ihrer eigenen Bereiche beteiligt werden.

Endgültiger Entwurf

Lehrkräfte und Technische Lehrassistent*innen sind an der detaillierten Gestaltung ihres eigenen Fachunterrichtsraums oder Labors beteiligt. Dabei geht es um die endgültige Gestaltung der Unterrichtsräume und die feste Verbindung von Maschinen, Labortischen, Waschbecken und Ähnlichem. Praktische Erfahrungen der Lehrkräfte sind hier wichtig, um zu guten Einrichtungsvorschlägen zu kommen. Auch



In den Niederlanden gibt es viele Möglichkeiten für die Nutzer*innen, sich an der Entwurfsphase zu beteiligen. In einem Strukturplan (Skizzenentwurf) werden die Nutzerpunkte gemeinsam festgelegt, was zu einem Vorentwurf führt. Verschiedene Entwürfe für die Einrichtung werden dann zusammen mit dem direkt beteiligten Nutzer*innen geprüft.

die Lieferant*innen können in dieser Phase oft wertvolles Wissen und Know-how beisteuern.

Umsetzung

Schüler*innen und Lehrer*innen können den Fortschritt der Bauarbeiten verfolgen und daraus lernen. Die Erweiterung eines bestehenden Schulgebäudes ist immer mit Belästigungen verbunden, z. B. Lärm und Staub. Durch die Einbeziehung von Lernenden und Lehrenden, durch Installation von Webcams, die Besichtigung der Baustelle oder die Befragung von Baufachleuten im Unterricht, können die Belästigungen leichter akzeptiert werden.

Beim Bau gibt es mehrere Momente, in denen gefeiert wird, z. B. der erste Pfahl, der Grundstein, der höchste Punkt, die Fertigstellung und die Eröffnung. Die Schule kann beschließen, diese zu verbinden und den Bau zu einem Fest zu machen. (Siehe auch 3.3).

Bewertung und Gewöhnung an das Gebäude

Ein neues Schulgebäude verlangt von den Nutzer*innen oft ein anderes Verhalten. So ist es beispielsweise notwendig, sich an die neue Lern- und Arbeitsumgebung zu gewöhnen oder Anlaufschwierigkeiten zu lösen und Anpassungen vorzunehmen. Gerade in dieser Phase ist auch die Beteiligung wichtig. Bieten Sie Raum für Fragen, sammeln Sie Beschwerden und vereinbaren Sie eine Eingewöhnungszeit, in der keine größeren Veränderungen stattfinden. Die Überwachung der Nutzung und die Kommunikation mit den Nutzer*innen sind wichtig für die Akzeptanz der neuen Lernumgebungen. Die pädagogische Vision, die diesen neuen Umgebungen zugrunde liegt, wird für einige vielleicht erst jetzt konkret. Dies macht eine angemessene Beratung besonders wertvoll; sie ist Teil der Umsetzung der gewünschten pädagogischen Erneuerung.

7.3 Was möchten Sie im Voraus wissen?

Interview zum Auftakt

Was wollen Sie als Berater*in beim Kick-off-Meeting mit der Schule herausfinden? Oder anders ausgedrückt, woran sollten Sie als Schulleitung zu Beginn denken? Das Kennenlernen und der Aktionsplan (Prozessdesign) sind die Hauptthemen. In diesem Kapitel gehen wir die Gesprächspunkte eines Kick-Off-Meetings durch.

Allgemeine Fragen

- Woher kommt die Schule? Hat die Schule eine klare Vorstellung davon, wohin sie gehen will? Inwiefern unterscheidet sie sich von der derzeitigen Praxis?
- Was ist das Besondere an der Schule? Was sind die Zielgruppen und das Umfeld?
- Hat die Schule eine aktuelle pädagogische Vision? Ist diese allen bekannt? Oder gibt es eine Arbeitsgruppe, die daran arbeitet?
- Wie sieht der neue Lehrplan aus? Gibt es einen (neuen) Unterrichtsplan?
- Wie viele Schüler*innen gibt es jetzt und in Zukunft? Wie verteilen sie sich auf die einzelnen Jahrgangsstufen und Unterrichtseinheiten?
- Wie sieht die Schule die Teilnahme? Was ist das Ziel? Wer wird teilnehmen? Welche Bedenken und Empfindlichkeiten gibt es?

Auch ein Rundgang durch die Schule liefert viele Informationen.

Fragen zur Vorgehensweise (Prozessgestaltung)

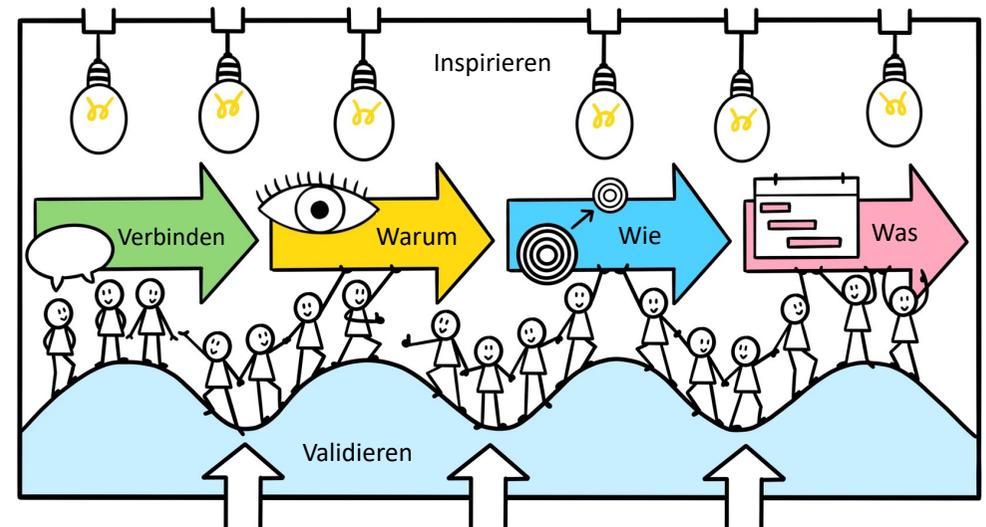
- Welche Rahmenbedingungen sollten berücksichtigt werden? Hat die Gemeinde zum Beispiel bereits eine Gesamtquadratmeterzahl festgelegt? Wie wurde diese berechnet? Gibt es Hindernisse in der Umgebung, wie Lärmbelästigung oder unsichere Situationen?
- Wie viel Zeit steht zur Verfügung? Die Leute warten oft darauf, dass die Pläne grünes Licht bekommen, und dann muss es schnell gehen.
- Welche Vorstellungen hat die Schule von der Projektstruktur?
- Wurde bereits ein Architekt, eine Architektin ausgewählt, oder läuft das Auswahlverfahren noch? Wann wird dieses abgeschlossen sein?
- Können bestimmte Prioritäten innerhalb des Budgets bereits angegeben werden, um in den Prozess einbezogen zu werden? Zum Beispiel Nachhaltigkeit, Außenbereich, Lernumgebung oder ein auffälliges Gebäude? Besteht Interesse an einem Ambitionsworkshop mit dem Lenkungsausschuss?
- Wie groß ist der Spielraum für eigene Entscheidungen im gebäudetechnischen Anforderungsprogramm? In den Niederlanden ist dies gängige Praxis. Da es sich auf Kosten und Qualität auswirkt, ist es auch Teil der Ausschreibung bei der Architektenauswahl.
- Was sind die ersten Gedanken zu Kommunikation/Beteiligung und Organisation des Prozesses?

7.4 Die einzelnen Schritte des Prozesses

Der Beteiligungsprozess ist (in diesem Handbuch) in drei Phasen unterteilt, die jeweils eigene Ziele verfolgen. Er basiert auf dem Goldenen Kreis von Simon Sinek, der zwischen "Warum, Wie und Was" unterscheidet.

Auch die Workshops in diesem Handbuch sind nach diesem Prinzip aufgebaut und um die Phasen "Verbinden" und "Validatieren" ergänzt. Darüber hinaus wurden zwei Abschnitte hinzugefügt, die für jede Phase gelten: "Inspirieren" und "Wellen".

- Verbinden:** Binden Sie die Teilnehmer aneinander und an die allgemeinen Ziele und Rahmenbedingungen des Beteiligungsprozesses.
- Warum?** Ermutigen Sie zu offenem Denken und geben Sie Raum für alle Ideen, um die Frage zu erkunden. Nutzen Sie die unterschiedlichen Qualitäten der Teilnehmer.
- Wie?** Untersuchen Sie verschiedene Modelle oder Szenarien, die die Frage nach dem Warum beantworten können.
- Was:** Wenden Sie die Ergebnisse auf konkrete Situationen an und überprüfen Sie sie erneut, wobei die Annahmen noch einmal überdacht werden können.
- Bestätigen:** Testen Sie die Ergebnisse, indem Sie externes Feedback einholen, um die Glaubwürdigkeit sicherzustellen und bessere Entscheidungen zu treffen. Dies kann insbesondere Beiträge von nicht teilnehmenden Nutzern umfassen. Eine Studienreise ist sowohl eine Form der Validierung (wie haben sie es gemacht?) als auch der Inspiration (neue Ideen).
- Inspirieren:** Bringen Sie bei jedem Schritt des Workshops externe Informationen ein, um die Teilnehmer zu inspirieren und ihre Perspektive zu erweitern.
- Wellen:** Die blauen Wellen für jede Phase stehen für Divergenz (Eröffnung, Erweiterung), gefolgt von Untersuchung und Konvergenz (Abschluss, Schlussfolgerung). Dieses bekannte Workshop-Prinzip gilt sowohl für jeden Zwischenschritt als auch für den gesamten Beteiligungsprozess.



Varianten zur Kombination von Sitzungen

Die "Warum, Wie, Was"-Phasen können als separate Versammlungen abgehalten oder kombiniert werden. Die Wahl des Formats wird oft durch die Möglichkeiten im Schulkalender bestimmt und ist nicht immer die beste Variante. Versuchen Sie daher, so früh wie möglich an die Planung der Treffen zu denken.

- A. Drei dreistündige Sitzungen. Zwischen den Sitzungen liegen etwa drei Wochen, teilweise um Berichte vorzubereiten und in der Kerngruppe zu besprechen. Zwischen diesen Treffen geschieht in der Regel wenig unter den Teilnehmer*innen, die Energie sinkt, so dass jedes Treffen neu begonnen werden muss. Nach einer Sitzung können Kerngruppensitzungen anberaumt werden, um die Ergebnisse in der Zwischenzeit zu bewerten. Das erste Treffen ("Warum") bleibt für einige Teilnehmer*innen eine abstrakte Geschichte, da die Untersuchung der Konsequenzen ("Wie") zu diesem Zeitpunkt noch fehlt.

- B. Die ersten beiden Sitzungen ("Warum und Wie") werden kombiniert, z. B. an einem (Studien-)Tag oder an einem Nachmittag und Abend. Der Vorteil ist, dass die Energie der Gruppe zu zusätzlicher Kreativität führt. Die Schlussfolgerungen liegen auf dem Tisch und Zwischenberichte sind daher überflüssig. Nach der Untersuchung der zweiten Phase ('Wie') sehen die Teilnehmer*innen den Zusammenhang zwischen Vision und Ausarbeitung, und es ist immer noch möglich, die Ausgangspunkte anzupassen. Die Ergebnisse werden in der Zeit zwischen den Treffen zu verschiedenen Szenarien weiterentwickelt. Auf der "Was"-Sitzung werden die Ergebnisse der Workshops diskutiert und anschließend eine Stärken-Schwächen-Analyse der entwickelten Szenarien durchgeführt. Häufig enthält das endgültige Szenario Elemente aus den verschiedenen Szenarien..

- C. Planen Sie die drei Phasen ('Warum, Wie, Was') nacheinander, z. B. bei einem 24-Stunden-Treffen von Freitag 13:00 Uhr bis Samstag 13:00 Uhr am nächsten Tag. Dieser Ansatz liefert eine Vielzahl von Informationen. Da wir mit freiem Denken beginnen und sehr konkret enden, ist dieser Ansatz für die Teilnehmer*innen sehr befriedigend und spart natürlich Zeit. Die Nacht hilft, die ersten beiden Runden sacken zu lassen, um am nächsten Tag neu zu beginnen, lose Enden zu diskutieren und dann konkret zu werden.

Inspiration und Validierung durch eine Studienreise

Eine Studienreise ist wertvoll, um die in den Workshops entwickelte Vision mit der Praxis einer anderen Schule zu vergleichen und Gedanken darüber auszutauschen. Sie dient als Inspiration und Bestätigung zugleich. Wenn man sie nach der ersten "Warum"- und "Wie"-Phase oder nach allen drei Phasen plant, wird klar, welche Beispiele für das Projekt relevant sein könnten und wo genau die Fragen liegen. Anhand eines Reiseführers mit Beobachtungspunkten können sich die Teilnehmer*innen die Beispielschulen gezielt ansehen.

Eine Studienreise gleich zu Beginn des Prozesses, ohne dass die Teilnehmer*innen vorher selbst nachgedacht haben, birgt die Gefahr, dass sie sich "einkaufen" und Entscheidungen treffen, ohne die dahinter stehenden Überlegungen richtig zu verstehen.

Wenn in der 24-Stunden-Variante die Studienreise nach den Workshops angesetzt wird, dann folgt ein zusätzliches "Was"-Treffen, um die Ergebnisse des Workshops und die Erkenntnisse der Studienreise zu reflektieren.

Inspiration

Ein Reiseziel muss nicht unbedingt derselbe Schultyp sein, es kann auch mit einem entsprechenden Thema verbunden sein. Zum Beispiel die Transparenz, die Integration von Fächern auf einem Spielplatz, die Erfahrung eines bestimmten Raums..

8. DER WORKSHOP

8.1 Unterschiede als Vorteil begreifen

Die Nutzer*innen unterscheiden sich voneinander. Die Kunst der Partizipation besteht darin, einen Ansatz zu wählen, der diese Vielfalt als Vorteil sieht und alle Teilnehmenden einlädt, ihr Fachwissen und ihre Ideen einzubringen. Auf diese Weise führt der Beteiligungsprozess zu einem reichhaltigen und vielfältigen Ergebnis und die Teilnehmer können sich mit den getroffenen Entscheidungen identifizieren. In diesem Abschnitt werden verschiedene Arten von Unterschieden beschrieben.

Unterschiede in den persönlichen Schwerpunkten, Interessen und Perspektiven

Jede*r Nutzer*in hat eine eigene Perspektive, eine eigene Sichtweise und eine Überzeugung, was wichtig ist. Diese Unterschiede ergänzen sich in der Regel gegenseitig und ergeben so ein vollständiges Bild. Perspektiven wie Zukunftsorientierung, Organisationsfähigkeit, Menschenfreundlichkeit, Entscheidungsfreudigkeit, Ergebnisorientierung oder Traditionsverbundenheit führen schnell zu Diskussionen, stehen aber nicht im Widerspruch zueinander, sondern tragen alle zum Ergebnis bei.

In der Workshop-Übersicht wird die Methode "PrismaTisch" kurz beschrieben. Diese Methode wurde speziell entwickelt, um verschiedene Perspektiven zu nutzen. Das Erasmus+ Projekt MOBI. LE diskutiert dies im Detail.

Unterschiede im Alter

Verschiedene Altersgruppen haben unterschiedliche Bedürfnisse und Vorlieben, wenn es um die Lernumgebung geht. Die Berücksichtigung von Altersgruppen muss nicht immer bedeuten, dass dafür separate Workshops erforderlich sind, die Themen können auch dieselben sein, aber in unterschiedlichen Formen oder Fragen innerhalb desselben Workshops bearbeitet werden. In einem Workshop für Eltern, Kinder und Lehrkräfte wurden die Kinder beispielsweise gebeten, Collagen zum Thema "Wo spielst du gerne mit deinen Freundinnen und Freunden?" zu erstellen. Dies geschah am selben Tisch, an dem auch die Eltern über das Thema "Treffen" nachdachten. Beide haben sich gegenseitig inspiriert!

Ideenkiste für Kinder (und damit für Eltern!)

Für eine internationale Schule wurden die Kinder gebeten, eine Idee für die Vorschlagsbox einzureichen. Sie durften auch zu Hause daran arbeiten. Der Beitrag der Eltern war dann offensichtlich, was natürlich gut ist.

Repräsentative Vertretung von jungen Menschen

Sorgen Sie immer sicher, auch bei jungen Menschen, eine repräsentative Vertretung, mit einer Vielfalt von Meinungen zu haben.

Kleine Kinder fotografieren

Bei einer Studienreise durch eine Grundschule waren die Schüler*innen aufgefordert worden, Fotos von allem zu machen, was ihnen gefiel. Ihre Präsentation war sehr interessant, auch wegen der niedrigeren Augenhöhe der Fotos und der überraschenden Motive, die Erwachsene schnell übersehen.

Studierenden-Panel

Eine Berufsschule hat Pläne ausgearbeitet und die damit verbundenen Fragen einem Schüler*innengremium vorgelegt. Moderiert von der Schulleitung, kam es zu einer lebhaften Diskussion. Ein perfektes Beispiel für eine Validierungssitzung.

Raum als Begrenzung

Für Nutzer*innen mit Behinderungen ist die Gestaltung der Lern- und Arbeitsumgebung von großer Bedeutung. Leider zeigt die Praxis, dass dies trotz bestehender Vorschriften in diesem Bereich und ausgezeichneter Vignetten nicht offensichtlich gut geregelt ist.

Denken Sie zum Beispiel an die Zugänglichkeit für Rollstuhlfahrende (einschließlich der Evakuierung ohne Aufzug), aber auch an sensorische Beeinträchtigungen (schlechtes Sehen und Hören), neurodynamische Störungen und Phobien. Für letztere gibt es mehrere Beispiele. Menschen mit Höhenangst können z.B. durch spektakuläre Höhen, leere Räume und bodentiefe Fenster sehr gestresst werden. Menschen mit ADHS funktionieren trotz guter Prüfungsvorbereitung nicht gut in einem großen Prüfungssaal und bleiben unter ihrem Niveau. Lernumgebungen können das Lernen unterstützen, aber sie können auch ein Hindernis sein. Die Beobachtung einer Behinderung erfordert besondere Aufmerksamkeit und Einfühlungsvermögen. Dadurch wird der Raum für alle besser.

Unterschiedliche Lernstile

Nutzer*innen haben unterschiedliche Lernstile. Ein bekanntes Modell ist das VARK-Modell von Neil Fleming, das vier Lernstile unterscheidet:

- *Visuell* Lernende verwenden bevorzugt Bilder, Diagramme, Tabellen und andere visuelle Elemente, um Informationen zu verstehen und zu behalten.
- *Auditiv* Lernende hören Informationen lieber zu. Sie verstehen und merken sich Informationen besser durch gesprochene Worte, Erklärungen und Diskussionen.
- *Lesen/Schreiben*: Schülerinnen und Schüler, diese Lernstils verarbeiten Informationen am besten, indem sie sie lesen und aufschreiben. Sie machen sich gerne Notizen und arbeiten mit schriftlichen Texten.
- *Kinästhetisch* Lernende lernen am besten durch körperliche Aktivität und praktische Erfahrungen. Sie brauchen Bewegung und den Einsatz aller Sinne, um Informationen zu verstehen und zu behalten.

Diese Unterschiede gelten nicht nur für die Lernenden, sondern für alle Workshop-Teilnehmer*innen. Eine Vielzahl von Workshop-Formaten ermöglicht es, auf unterschiedliche Lernstile einzugehen. Die Teilnehmer*innen können zum Beispiel Texte schreiben, Bilder finden, Modelle bauen, zuhören, Vorschläge diskutieren, Zeitungsartikel aus dem Jahr 2035 schreiben und Filme drehen.

Parallele Workshops

An einem großen, festlichen Tag in Bronckhorst wurden mehrere parallele Workshops organisiert, die sich auf unterschiedliche Lernpräferenzen konzentrierten. Es war außerordentlich interessant zu sehen, wie sich diese Vorlieben auf alle bestehenden Arbeitsbeziehungen auswirkten.



Eine Gruppe von 30 Personen überlegte sich ihre neue Büroumgebung. Um über den Tellerrand zu schauen, wurde eine leere Fabrik ausgewählt. Alle möglichen Ideen wurden mit Kreide auf den Boden gezeichnet.

Bei einer großen Teilnehmerszahl sollten Sie überlegen, die Teilnehmenden zu anderen, gleichzeitig stattfindenden Workshop-Formaten anzumelden. Auch innerhalb eines Workshops ist eine Kombination aus Text und Bild immer eine gute Idee.

Neben dem VARK-Modell gibt es weitere Modelle, um Unterschiede in Lernstilen oder Talenten beschreiben. Jedes Modell bietet eine andere Perspektive darauf, wie die / der Einzelne Informationen verarbeitet und lernt. Sie betonen auch die Bedeutung der Differenzierung in der Bildung, um den unterschiedlichen Lernstilen der Schüler*innen gerecht zu werden.

Introvertiert - Extrovertiert

Menschen haben unterschiedliche Persönlichkeitsmerkmale, die ihre Teilnahme am Prozess beeinflussen können. Workshop-Methoden wie der „PrismaTisch“ und die „Silent Wall“-Methode bieten introvertierten und extrovertierten Menschen eine sehr gute Möglichkeit, ihre Gedanken aufzuschreiben und gegenseitig schriftlich zu beantworten. Diesen Methoden sind auch eine gute Möglichkeit, hierarchische Beziehungen aufzubrechen.

Bekannt oder unbekannt

Eine Gruppe, die sich seit Jahren kennt, unterscheidet sich von einer Gruppe, in der alle neu sind. In einer Gruppe von Bekannten haben sich viele Gewohnheitsmuster entwickelt. Das kann knifflig sein; denn es kann sein, dass sie zum Beispiel lieber miteinander über die Arbeit reden, als sich an die Aufgabe zu machen.

Mehr oder weniger beteiligt

Studienreisen, Recherchen und Workshops werden in der Regel von einer Lern- und Lernumgebungs-Arbeitsgruppe (oder "Entwicklungsgruppe") durchgeführt, die sich dadurch einen immer größeren Wissensvorsprung gegenüber anderen Kolleg*innen erarbeitet. Untereinander sprechen die Mitglieder der Arbeitsgruppe über gemeinsame Referenzbilder und sind positiv gegenüber Lösungen eingestellt, von denen andere kein Bild haben.

Ein Fallstrick besteht darin, dass die Teilnehmer*innen der Arbeitsgruppe *Lernen und Lernumgebung* in ihrem Enthusiasmus detaillierte und konkrete Lösungen präsentieren und daraufhin den Vorwurf "Die haben doch schon an alles gedacht" zu hören bekommen. Besser ist es, wenn die Arbeitsgruppe zunächst Skizzen und Grundsätze entwickelt und diese in einer Validierungssitzung anhand von Vorschlägen vorstellt. Die Mitarbeiter*innen können dann eingeladen werden, im Rahmen eines Spotplans selbst zu erkunden, wie ihr eigenes Lernumfeld funktionieren und aussehen kann. Dabei greifen sie auf die gemeinsam erarbeiteten Grundsätze zurück. Fotos von der Studienreise und andere Bilder sind als Inspiration hilfreich.

Unterschiedliche Stellung in der Organisationsstruktur der Schule

Die Bedeutung der Hierarchie ist von Land zu Land unterschiedlich. Die Position einer Person in der Organisationsstruktur kann sich auf ihren Beitrag und ihren Einfluss im Beteiligungsprozess auswirken. Außerdem kann ein bestehender Konflikt zu einem ganz anderen Thema plötzlich im Workshop wieder auftauchen. Manchmal ist es gut, im Voraus zu wissen, was vor sich geht.

Enthusiasmus für Architektur

Lehrer*innen können manchmal ein persönliches Interesse an Architektur haben und konkrete Vorschläge machen. Es ist gut, darüber zu sprechen und gemeinsam eine Analyse zu machen. Nachfolgend geht es darum, die "Kunst der Partizipation" zu beherrschen, um Designlösungen von den zugrunde liegenden Ideen zur pädagogischen Architektur zu unterscheiden. Letztere können anschließend in den Partizipationsprozess eingebracht werden.

Für die visuelle Bildung bietet ein Schulbauprojekt viele Berührungspunkte, z. B. Möbeldesign, futuristische Lernumgebungen, Vorträge des Architekten / der Architektin oder Ideen für die Außenumgebung. Auch in anderen Fächern ergeben sich manchmal Möglichkeiten, wie z. B. in der Biologie mit ökologischen Zonen oder in der Gymnastik mit Übungsgeräten oder Kletterwänden. In der Physik hat dies in einigen Schulen zu einer kleinen Kuppel für ein Teleskop geführt.

Zu Besuch bei

Zwei Schulen in Helmond haben sich zusammengeschlossen und gemeinsam Pläne für ein neues Gebäude entwickelt. Sich gegenseitig besser kennenzulernen war auch ein Ziel des Beteiligungsprozesses. Es fanden zwei Workshop-Nachmittage statt, an denen beide Schulen als Standorte genutzt wurden. Beide Male wurde die besuchende Schule von der anderen Schule herzlich empfangen (mit Snacks und Getränken) und erhielt eine Führung, um zu zeigen, wie dort gearbeitet wird.

8.2 Der Veranstaltungsort

Ein Konferenz- oder Tagungsort

Ein Workshop ist definitiv kein Meeting. Tagungsorte sind oft teuer und in der Regel nicht besonders inspirierend.

Raum in verschiedenen Zonen

Ein großer Raum schafft eine lebendige Atmosphäre, erleichtert den Austausch und die Betreuenden haben einen besseren Überblick. Der Raum kann in mehrere Zonen unterteilt werden, mit separaten Tischen für Gruppenarbeit und einem großen Arbeitstisch in der Mitte. Darüber hinaus kann im Eingangsbereich eine Ausstellung aller Ergebnisse eingerichtet werden, kombiniert mit einem Tisch für Snacks und Getränke. Auf diese Weise können die Teilnehmer*innen mit einem Snack in der Hand ständig an den Ergebnissen vorbeigehen und sie gemeinsam genießen.

In der Schule

In einer Schule gibt es immer große Räume, z. B. Kantine oder Sporthalle, und es sind immer genügend Tische und Stühle vorhanden. Der Nachteil ist, dass die Lehrerinnen und Lehrer weggehen können, um weitere Schularbeiten zu erledigen.

Inspirierender Standort

Was als inspirierend empfunden wird, ist natürlich persönlich. Es ist hilfreich, wenn der Veranstaltungsort eine entspannte Atmosphäre ausstrahlt und wenn die Teilnehmer*innen in lockerer Kleidung kommen können.

Wander-Workshops

Mein erster Wander-Workshop entstand aus der Not heraus: Unser Veranstaltungsort war nicht mehr verfügbar. Wir organisierten für alle Teilnehmenden einen touristischen Spaziergang durch Utrecht, mit Fragen zum Lernen und zur Lernumgebung in einem Wanderführer, durchsetzt mit touristischen Informationen über die Orte, an denen wir vorbeikamen. Der Spaziergang fand paarweise statt, wobei die Zusammensetzung nach jedem touristischen Halt wechselte. Die Teilnehmer*innen äußerten sich sehr positiv über diesen Nachmittag, wiesen aber auch darauf hin, dass wir großes Glück mit dem Wetter gehabt hatten.

Inspirierendes Dinner

Ich habe einmal eine Schule in Groningen gebeten, ein eigenes inspirierendes Essen zu organisieren. Die Gruppe wusste es! Als wir im Restaurant ankamen, wurden wir herzlich mit Süßigkeiten und Kaffee empfangen. Als Vorspeise wurde uns eine Käseplatte serviert. Danach gab es Eisbecher, und dann dämmerte es uns ... Nach dem Hauptgang war der letzte Gang tatsächlich eine Suppe! Das Gespräch drehte sich dann um diese Umkehrung, tatsächlich hatte noch nie jemand in seinem Leben eine Mahlzeit in umgekehrter Reihenfolge eingenommen. Das brachte uns alle zum Nachdenken darüber, dass wir uns fester Muster oft nicht bewusst sind.

Geschenk zum Start

Bei der Anmeldung erhalten die Teilnehmer*innen eine Schokolade mit einer Verpackung, auf die sie ihren Namen schreiben können. Auf der Verpackung sind die Teile des Programms aufgeführt, die "gegessen" werden können...

Oder: Die Teilnehmer*innen erhalten bei ihrer Ankunft eine Box mit Anweisungen und allen notwendigen Materialien wie Stifte, Post-its, Aufkleber sowie Kekse und verschiedene Süßigkeiten. Die Box kann als Namensschild und als Schreibblock aufgeklappt werden.

8.3 Energie

Zusammenarbeit, vorausschauendes Denken, Kreativität

Als Moderator*in ist es wichtig, die Energie in der Gruppe zu beobachten und zu steuern, da sie den Verlauf und das Ergebnis der Sitzung oder des Workshops beeinflussen kann. Einige Indikatoren für positive Energie in einer Gruppe können sein:

- **Aktive Beteiligung:** Die Teilnehmer*innen beteiligen sich aktiv an den Diskussionen, stellen Fragen, tauschen Ideen aus und zeigen Interesse an den Perspektiven der anderen.
- **Zusammenarbeit:** Die Teilnehmer*innen arbeiten zusammen, hören einander zu, unterstützen die Ideen der anderen und bauen auf den Beiträgen der anderen auf.
- **Offene Kommunikation:** Die Atmosphäre ist offen und respektvoll, die Teilnehmer*innen fühlen sich frei, ihre Gedanken und Gefühle zu äußern, ohne Angst vor Verurteilung oder Ablehnung.
- **Positive Emotionen:** Die Teilnehmer*innen zeigen Begeisterung, Spaß und Engagement bei den Aktivitäten und Diskussionen.
- **Konstruktive Herausforderung:** Die Teilnehmer*innen fordern sich gegenseitig heraus, stellen kritische Fragen und ermutigen sich gegenseitig, tiefer zu denken und neue Perspektiven zu erkunden.

Wenn ich während eines Workshops umhergehe, behalte ich drei Worte im Kopf, mit denen ich die Atmosphäre und Energie prüfe: *Zusammenarbeit, Vorausdenken und Kreativität*. Wenn einer dieser Aspekte fehlt, untersuche ich, was los ist.

Geschenke zu Beginn

Normalerweise wird am Ende ein Geschenk überreicht, um einen positiven Abschluss zu gewährleisten. Man kann es aber auch andersherum machen: Geben Sie den Teilnehmer*innen ein Geschenk, wenn sie eintreten. Auf diese Weise trägt es sofort zu einer guten Atmosphäre und einem positiven Beginn der Sitzung bei (und seien Sie großzügig: Geben Sie auch am Ende ein Geschenk!).

Kennenlernen (Connect) auch während des Baus

Ein Bauteam feiert die Übergabe des Gebäudes. Stattdessen kann eine Feier auch ganz am Anfang des Prozesses stattfinden, an einem besonderen Ort. Zum Beispiel erzählen alle Beteiligten anhand eines Objekts etwas über sich selbst. Die Schule kann auch weitere Hintergrundinformationen dazu geben, warum dieses Gebäude so wichtig ist. Auf diese Weise profitieren alle zwei Jahre lang von dieser Einführung.

Alternative zur langatmigen Vorstellungsrunde

Setzen Sie die vier Himmelsrichtungen an die vier Wände. Bitten Sie alle, sich in Bezug auf das Zentrum des Raumes zu positionieren, entsprechend ihrer Herkunft. Stellen Sie Fragen, um die Interaktion zu fördern, z. B.: Wer ist mehr als zwei Stunden gereist, um heute hierher zu kommen? Wer arbeitet in der beruflichen Bildung? Wer hat bereits viel Erfahrung mit dem heutigen Thema?

Merkhilfe

Nützlich, um sich auf das zu konzentrieren, was Sie mit einer Aufgabe erreichen und den Teilnehmern*innen vermitteln wollen:

- **Interesse:** Aufmerksamkeit erregen, Neugierde wecken
- **Bedarf:** Warum ist das für Sie wichtig?
- **Zeit:** Wie lange werden wir daran arbeiten?
- **Antwort:** Was ist der Auftrag, was erwarten Sie von den Teilnehmern?
- **Zielsetzung:** Was lernen / wissen / verstehen wir als Ergebnis?

Berücksichtigen Sie bei der Ausarbeitung des Programms die Energie

Bei der Vorbereitung eines Workshop-Programms gebe ich gerne meine persönlichen Tipps zur Belebung eines Workshop-Tages weiter. Natürlich können die persönlichen Vorlieben unterschiedlich sein. In jedem Fall ist es wichtig, über den Energiefluss während des Tages nachzudenken.

- Beginnen Sie mit einem schwungvollen Einstieg, um die Teilnehmer*innen sofort zu engagieren und zu begeistern. Statt einer Runde, in der sich jeder vorstellt, verwenden Sie Namensschilder und eine Liste der Teilnehmer*innen.
- Bieten Sie eine Vielzahl von Aktivitäten und Arbeitsformen an, um die Energie hochzuhalten. Ziehen Sie Gruppendiskussionen, Brainstorming-Sitzungen, kreative Übungen und interaktive Spiele in Betracht. Wechseln Sie diese mit Erklärungen und Theorie ab, aber beschränken Sie dies jeweils auf maximal 15 Minuten.
- Sorgen Sie für Abwechslung zwischen den Aktivitäten, damit die Teilnehmer*innen abwechselnd gehen und sitzen können.
- Wenn das Programm bis in den Abend dauert, ist der Moment nach dem Essen eine angemessene und ruhige Zeit für eine Reflexion oder eine Präsentation.
- Vermeiden Sie Plenarvorträge, "Vorlesungen" und lange Gesprächsrunden, in denen jeder über etwas spricht. Oder machen Sie daraus einen separaten, inspirierenden Teil vor dem Workshop-Programm, z. B. eine Präsentation von Fotos einer Studienreise.
- Planen Sie regelmäßige Pausen ein, in denen sich die Teilnehmer*innen entspannen und neue Energie tanken können. Neben Kaffee, Tee, Säften und alkoholfreien Getränken können Sie natürlich auch Obst, Kekse, Chips und, wenn Ihnen die Unordnung nichts ausmacht, Erdnüsse anbieten. Achten Sie darauf, dass die Pausen so geplant sind, dass Teilnehmer*innen, die ihre Aufgabe früher beenden, bereits eine Pause einlegen können.
- Machen Sie die Pausen nicht zu lang, sondern halten Sie den Schwung aufrecht!
- Sammeln Sie die gemeinsamen Ergebnisse auf einem großen Tisch und diskutieren Sie sie im Kreis um den Tisch, um das Gefühl der Gemeinsamkeit zu verstärken.

Zusammenfassung der Ergebnisse der Untergruppen

Bitten Sie die Untergruppen, ihre Ergebnisse in einem kurzen Video zusammenzufassen. Dies hilft der Gruppe, gemeinsam darüber nachzudenken, was ihrer Meinung nach am wichtigsten ist, und sorgt für eine kompakte Präsentation. Das Plenum kann sich dann die Kurzfilme als "Filmfestival" ansehen.



Studienreise ins Ausland

Eine Schule in Barneveld interessierte sich sehr dafür, wie Architektur inspirieren kann. Die Architekten*innen schlugen eine Studienreise nach Granada und Cordoba vor. Hier wurde eines Abends die Idee für das Gebäude geboren, die auf keine andere Weise hätte entstehen können. Die Kosten für die Reise betragen 0,05 % der Bausumme, die Wirkung war sehr hoch.

- Beenden Sie die Sitzung mit einem positiven und inspirierenden Fazit, so dass die Teilnehmer*innen mit einem guten Gefühl nach Hause gehen können. Vergessen Sie nicht, das Follow-up, die Kommunikation und die nächsten Schritte zu besprechen.
- Mehrtägige Treffen, wie die bereits beschriebenen "24-Stunden-Treffen" oder eine mehrtägige Studienreise, haben eine große zusätzliche Wirkung.

9. WORKSHOPSHOW

9.1 Einführung

Warum diese Workshops?

Die Auswahl an Workshops in diesem Kapitel wird in der Praxis häufig verwendet. Sie bietet eine Vielzahl von Workshop-Formaten. Die Workshops sind Bausteine, die für die Gestaltung eines Beteiligungsprozesses genutzt werden können. Nutzen Sie die Beispiele auch als Anregung, um selbst alle möglichen Varianten zu erfinden. Die Sammlung wird sicherlich noch erweitert werden. Die Workshops selbst erfordern keine besonderen Ressourcen.

Wie sind die Workshops in diesem Kapitel angeordnet?

Die Workshops wurden nach dem Prozessdesign-Format organisiert: Verbinden, Warum, Wie, Was, Validieren. Die Validierung wird zuletzt aufgeführt, ist aber besonders effektiv, wenn sie während des Prozesses durchgeführt wird. Die Ergebnisse können dann im Entwurfsprozess berücksichtigt werden.

Studentag im Detail

Ein detailliertes Beispiel für einen Beteiligungsprozess finden Sie in "MOBI-LE (Mobilising Learning Environments)". Für diesen besonderen Prozess stehen spezielle Ressourcen zur Verfügung, wie z. B. Inspirationsfotos, ein Bewertungsinstrument und ein Index der Lernumgebungen mit 200 anregenden Fragen über die Zukunft.

9.2 Die Workshops

VERBINDEN

- DREIECKIG PRAKTISCH GUT
- WAS MICH INSPIRIERT
- UNSERE LIEBLINGS-LERNORTE
- EINSTIEG MIT DNA-BILDERN



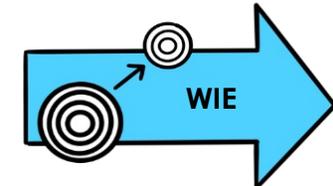
WARUM: Vision und Grundsätze

- LEGO-VISIONEN
- DANN-FORSCHUNG
- INDIVIDUELL- KOLLEKTIV
- NACHBARSCHAFT IM FOKUS
- PRISMATISCH
- DIE EXZELLENTEN SCHULE
- ZEITREISE



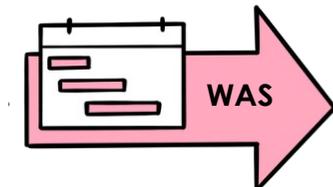
WIE: Strategie und Szenarien

- MODELL-ENTWICKLUNG
- VERKAUFEN UND ENTDECKEN
- KOPFKINO
- DER VIERTE TISCH



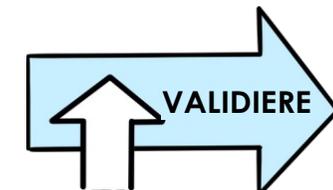
WAS: Konkretisieren

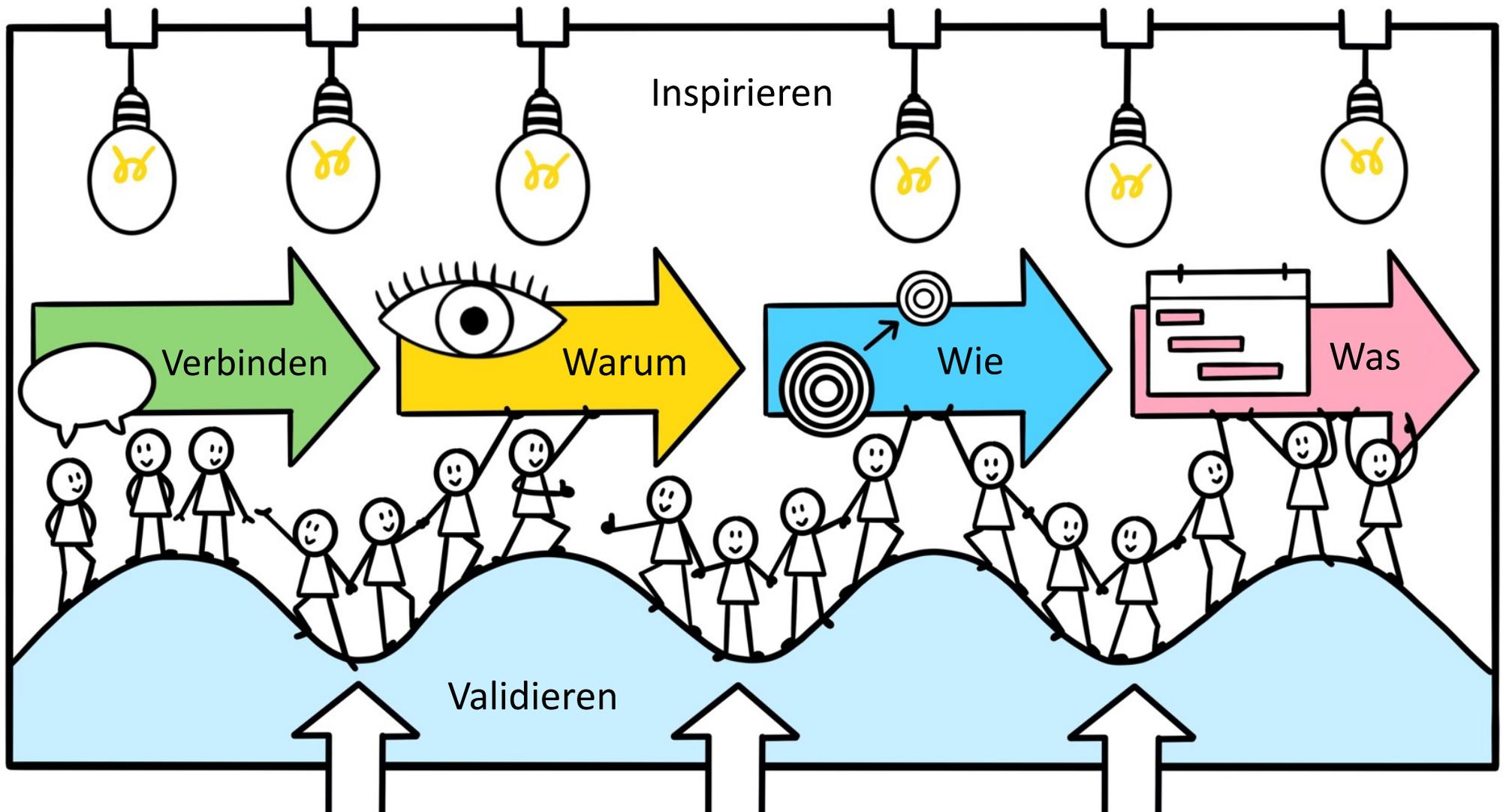
- WAS MACHT MAN IN 24 STUNDEN
- DIE VIER JAHRESZEITEN
- NOW, HOW, WOW, SCHLAU!



VALIDIEREN: Feedback

- STRESSTEST
- REISEFÜHRER





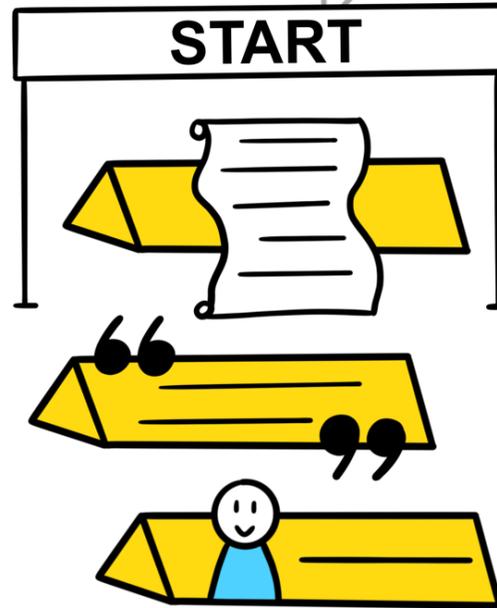


DREIECKIG PRAKTISCH GUT

ZENTRALE FRAGE, ZIEL UND ERGEBNIS

„Wer sind Sie? Wissen Sie, um wie viel Uhr Sie wo sein müssen?“

Gute Workshops haben ein abwechslungsreiches Programm und regen zum freien Denken an. Ein klares Programm und eine Zeitplanung sorgen dafür, dass der Workshop in Schwung bleibt. Die Teilnehmer bekommen am Anfang ein Geschenk, weil es am Anfang viel mehr Wirkung hat als am Ende. Das Geschenk ist ein Toblerone mit dem Programm auf einer Seite. Auf die andere Seite schreiben sie ihren Namen und das gewählte inspirierende Zitat oder einen anderen Text.



VORBEREITUNG

Machen Sie aus einem halben A4-Blatt, einen Wickel mit dem ganzen Programm darauf und rollen Sie diesen um die Toblerone. Verwenden Sie verschiedene Farben und platzieren Sie die Tobleronen auf einem Tisch in der Nähe des Eingangs.

Lassen Sie die Teilnehmer eine Farbe wählen. Verteilen Sie auch Filzstifte, achten Sie darauf, dass diese mitteldick sind.

DO'S UND DONT'S

Stellen Sie sich am Eingang hinter den Tisch mit den Tobleronen und verteilen Sie die Materialien.

Der erste Eindruck wird die Teilnehmer sofort zum Lächeln bringen.

Besonders geeignet für einen Studientag oder 24-Stunden-Workshop, der aus mehreren Teilen besteht.

Achtung: der Konsum von 1 Toblerone pro Tag (100g) führt zu einer Gewichtszunahme von 27,5 kg pro Jahr.

VARIANTE

Alternativen ohne Füllung können wünschenswert sein, z. B. ein Rohr, in dem die Stifte aufbewahrt werden können.



INTRO

5 M Ankunft der Teilnehmer, gegenseitige Begrüßung und Auswahl der Toblerone.

BODY

5 M Jeder schreibt seinen Namen und andere Informationen auf.

FINALE

WORKSHOPKARTE



12-100 Personen

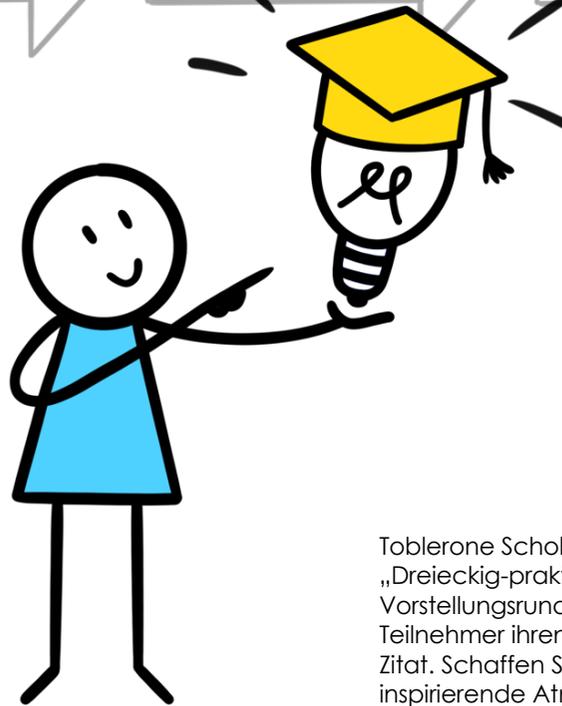


10 Minuten





WAS MICH INSPIRIERT



ZENTRALE FRAGE, ZIEL UND ERGEBNIS

„Was ist für mich eine Quelle pädagogischer Inspiration?“

Das Ziel ist es, die Teilnehmer von Anfang an auf ihre persönliche Vision von Bildung anzusprechen. Dies sorgt für einen überraschenden, interessanten Einstieg und einen positiven Start. So entsteht eine besondere Einladung und es wird deutlich, dass die pädagogische Vision der Ausgangspunkt des Lernumgebungsworkshops ist.

VORBEREITUNG UND INSPIRATION

Bitten Sie alle Teilnehmer, sich im Vorfeld ein inspirierendes Zitat auszudenken, zum Beispiel als Teil der Einladung.

Fügen Sie Beispiele für Zitate in einer Anlage zur Einladung zu.

DO'S UND DONT'S

Lassen Sie die Teilnehmer, ihren Namen und das Zitat aufzuschreiben. Dies kann auf einem Namensschild oder auf einer

Toblerone Schokolade (siehe „Dreieckig-praktisch-gut“). In der Vorstellungsrunde nennen alle Teilnehmer ihren Namen und das Zitat. Schaffen Sie eine gute, inspirierende Atmosphäre.

Legen Sie der Einladung eine Liste der Teilnehmer und Aufgabenbereiche bei. Die Aufgabenbereiche brauchen in der Einleitung nicht noch einmal erwähnt zu werden. Dieser Workshop eignet sich besonders für den Beginn eines Studientages oder einer 24-stündigen Workshop-Reihe. Dieser Abschnitt ist kein Ziel an sich.

Die Visions-entwicklung erfolgt im weiteren Verlauf des Workshops. Fügen Sie einige ansprechende oder wiederkehrende Zitate in den Bericht ein.

VARIANTE

Für einen Warmstart gibt es in diesem Kapitel 'Workshop Show' mehrere Varianten.

Die Zitate hängen als großes Mobile im Treppenhaus des Rhein-Maas Zentrums in Düsseldorf (Teil des ZfSL Düsseldorf). Die dort stattfindenden Workshops beginnen mit der Suche nach einem Lieblingszitat im Treppenhaus des Gebäudes.



INTRO

10 M Am Eingang erhalten die Teilnehmer ein Namensschild oder eine Toblerone, worauf sie das Zitat schreiben.
Kurze Begrüßungsrede.

BODY

20 M Jeder nennt seinen Namen und sein Lieblingszitat.

FINALE

10 M Es folgt eine Erläuterung des Programms.

WORKSHOPKARTE

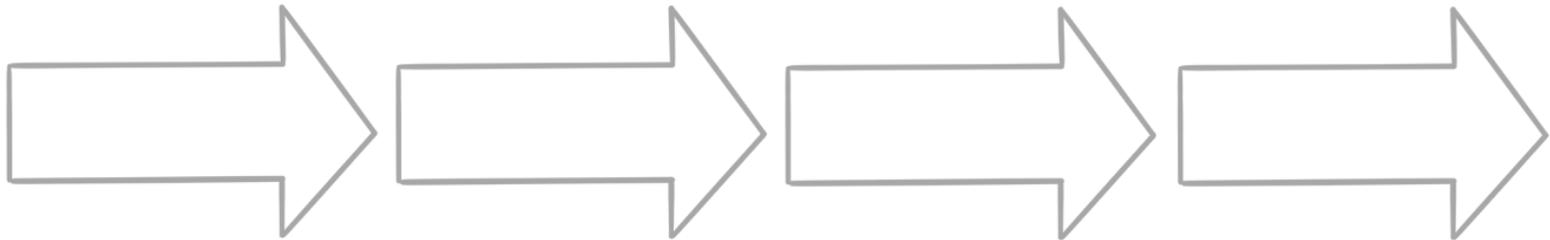


12-36 Personen

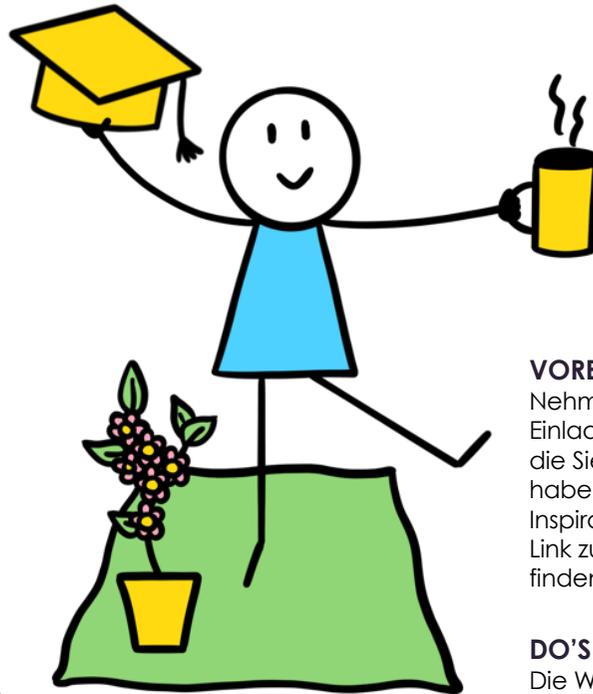


40 Minuten





UNSERE LIEBLINGS-LERNORTE



ZENTRALE FRAGE, ZIEL UND ERGEBNIS

„Wo lerne ich am besten?“

Zu Beginn eines Phase-Null-Prozesses möchten Sie den Blick der Teilnehmer erweitern. Dies kann geschehen, indem jeder_ein Foto seines Lieblings-Lernortes mailt. Dieser Ort kann überall sein: in der Schule, zu Hause, im Urlaub, auf Reisen, alles ist möglich. Indem Sie jeden bei der Einführung fragen, warum an diesem Ort, so gut gelernt werden kann, sorgen Sie für einen angenehmen Einstieg, bei dem deutlich wird, dass Lernen überall möglich ist.

VORBEREITUNG UND INSPIRATION

Nehmen Sie diese Frage in die Einladung auf. Stellen Sie die Bilder, die Sie vorab per E-Mail empfangen haben, in eine Präsentation. Inspiration: Senden Sie zusätzlich den Link zu dem Ort, an dem die Fotos zu finden sind.

DO'S UND DONT'S

Die Wahrscheinlichkeit ist groß, dass nicht jeder seine Hausaufgaben gemacht hat, sondern in letzter Minute ein Foto mitbringt oder einfach nicht dazu kommt.

Die Fotos sind kein Selbstzweck; fragen Sie die Teilnehmer, was diese Auswahl über das Lernen aussagt. Achten Sie darauf, dass die Erklärungen prägnant bleiben. Betonen Sie, dass zu Beginn des Phase-Null-Prozesses viel Platz für Ideen vorhanden ist, in der Folge wird der Raum immer kleiner. Deshalb ist es wichtig, frei über Lernmöglichkeiten nachzudenken.

VARIANTE

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, etwas über sich selbst in Bezug auf das Thema zu erzählen. Siehe auch die Auswahl eines inspirierenden Zitats.



INTRO

5 M Nach der Begrüßungsrede können Sie sofort anfangen.

BODY

20 M Maximal 1 Minute pro Person

FINALE

5 M Weiter geht's zum nächsten Programmpunkt.

WORKSHOPKART

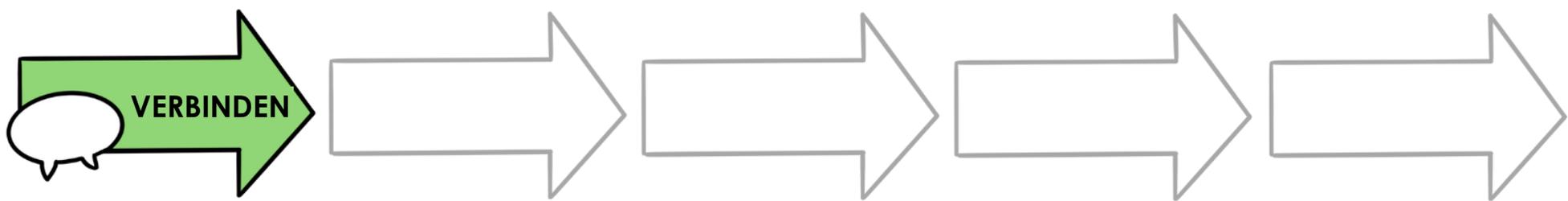


12-36 Personen



30 Minuten





EINSTIEG MIT DNA-BILDERN

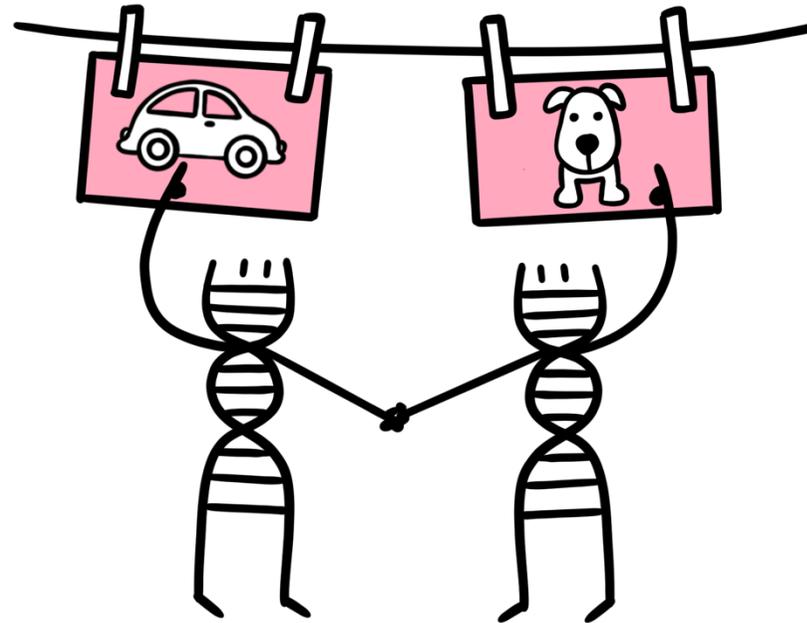
ZENTRALE FRAGE, ZIEL UND ERGEBNIS

„Was ist unsere zukünftige DNA?“

Teilnehmer erhalten vor dem Starttreffen eine Auswahl verschiedener Bilder (Tieren, Autos, Brettspielen usw.). Während der Vorstellungsrunde sagen sie, welche Karte ausgewählt wurde und vor allem, warum. Das Ergebnis ist, dass der Fokus direkt darauf liegt, wie sie die Organisation entwickeln möchten. Das macht ein sensibles Thema sofort diskutierbar und sorgt so für eine offene Atmosphäre.

VORBEREITUNG UND INSPIRATION

Nehmen Sie diese Frage als Hausaufgabe in die Einladung auf. Inspiration: Senden Sie zusätzlich den Link zu dem Ort, an dem die Fotos zu finden sind.



DO'S UND DONT'S

Jeder stellt sein/ihr Bild kurz vor. Vermeiden Sie jede Diskussion. Diese finden später statt. Eine Schlussfolgerung könnte sein, dass jeder das Projekt aus einer anderen Perspektive betrachtet.

Dies ist wünschenswert, da das neue Gebäude Raum für Unterschiede bieten muss.

Betonen Sie, dass zu Beginn des Phase-Null-Prozesses viel Platz für Ideen vorhanden ist, in der Folge wird der Raum immer kleiner. Deshalb ist es wichtig, frei über Lernmöglichkeiten nachzudenken.

VARIANTE

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, etwas über sich selbst in Bezug auf das Thema zu erzählen. Siehe auch „Was mich inspiriert“.



INTRO

5 M Nach der Begrüßungsrede können Sie sofort anfangen.

BODY

20 M Maximal 1 Minute pro Person

FINALE

5 M Weiter geht's zum nächsten Programmpunkt.

WORKSHOPKARTE

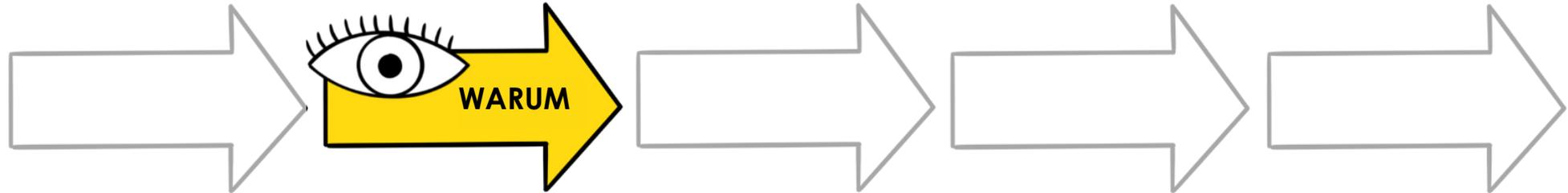


12-36 Personen



30 Minuten



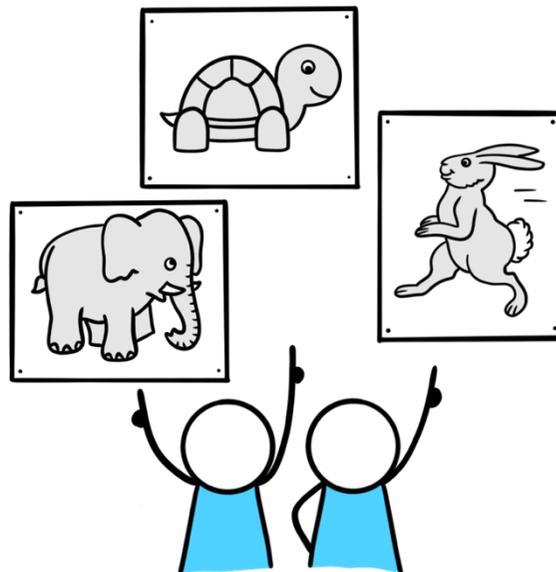


DNA-FORSCHUNG

ZENTRALE FRAGE, ZIEL UND ERGEBNIS

„Was steckt in der DNA unserer (zukünftige) Organisation? Sind wir ein Braunbär, ein verspielter Welpen oder ein Jaguar? Ein Volkswagen, ein Porsche oder ein Tesla? Und warum?“

Der Workshop eignet sich gut für ein gemeinsames kreatives Start-Meeting, indem man frei miteinander über die DNA der Organisation spricht. Es folgt zum Beispiel ein informativer Teil mit Informationen über die Vorgehensweise des Projekts. Das Ergebnis kann bei der Auswahl der Architekten eine Rolle spielen und Teil des Phase-Null Prozesses sein. Schließlich geht es bei einem Schulgebäude auch um Kultur und Atmosphäre.



VORBEREITUNG UND INSPIRATION

Die Teilnehmer können ohne Vorbereitung teilnehmen.

Inspiration: Der Moderator stellt vorbereitete Moodboards mit ansprechenden Bildern zur Verfügung und legt sie auf einem langen Tisch aus.

DO'S UND DONT'S

Nennen Sie in der Einleitung einige Beispiele bei dem das DNA-Ergebnis einen Unterschied für das Design und die Architektur gemacht hat. Entscheiden Sie sich bei den Moodboards nicht für Architektur, sondern für Themen wie Tiere, Autos, Reisen, Spiele, usw.

VARIANTE

Verteilen Sie die Gruppentische in einem weiten Kreis im Raum. Die Teilnehmer können an allen Moodboards entlanggehen. Der Workshop ist auch für große Gruppen geeignet. Die Teilnehmer beginnen dann sofort in Gruppen auf einem Moodboard, Post-its zu kleben. Dann rückt jeder einen Tisch auf und betrachtet die Arbeit dieses Tisches. Zusammen mit ihren eigenen Ideen bilden diese neuen Ideen die Inspiration zum Schreiben eines inspirativen Textes.



INTRO

10 M Der Moderator gibt eine Einführung und stellt die zentrale Frage.

BODY

20 M Die Teilnehmer gehen an den Moodboards entlang, wählen für jedes Moodboard ein passendes Foto aus und schreiben auf ein Post-it, warum diese Wahl passend ist.

FINALE

40 M Jede Gruppe (2-4 Personen) bekommt ein Moodboard zur Inspiration und liest, was andere darauf geschrieben haben. Dann schreiben sie einen kurzen inspirierenden Text über die DNA der Organisation. Vorlesen im Plenum.

WORKSHOPKARTE

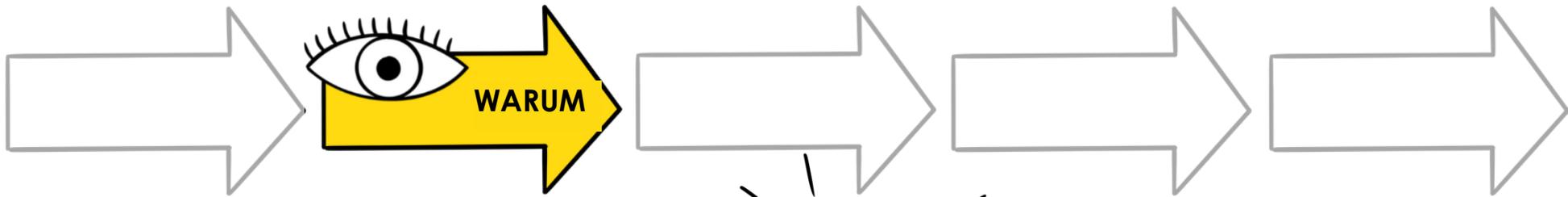


12-36 Personen



70 Minuten





LEGO-VISIONEN

ZENTRALE FRAGE, ZIEL UND ERGEBNIS

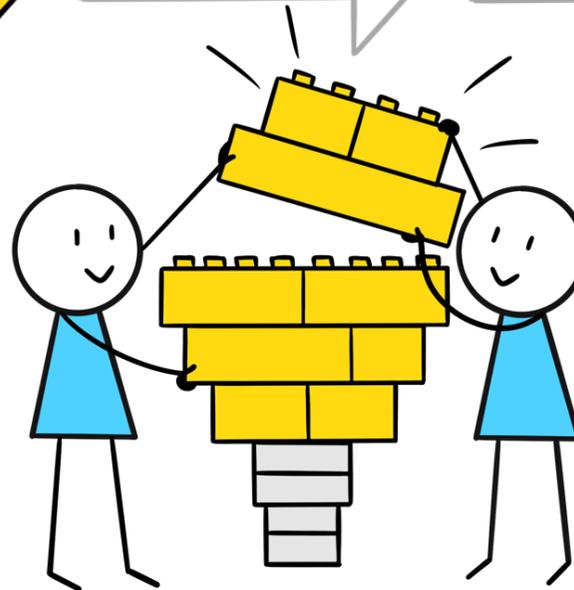
„Am Start: Wenn alles möglich ist, was würden Sie sich wünschen?“

Die Teilnehmer bauen ihre Vision mit Lego. Das „Spielen“ triggert kreatives und assoziatives Denken.

Die „Konstruktionen“ dienen als Metaphern, um Ziele, Wünsche, Interessen und Ideale auszudrücken. Bei dieser niedrigschwelligen Methode sprechen die Teilnehmer frei über ihre Ideale. Sie funktioniert auch gut als Einleitung und schafft ein gemeinsames Gefühl, mit dem Bau begonnen zu haben.

VORBEREITUNG UND INSPIRATION

Bereite für jeden Teilnehmer eine Sammlung von verschiedenen Steinen vor.



DO'S UND DONT'S

Fragen Sie die Teilnehmer, eine Vision für die ideale Lernumgebung zu formulieren. Denken Sie nicht so sehr an Gebäude, es kann auch ein Kunstwerk über zukünftiges Lernen sein.

Jeder arbeitet individuell. Zur Auflockerung geben Sie zunächst einen Schnellstartauftrag. Zum Beispiel: „Machen Sie eine Ente innerhalb von 1 Minute mit maximal 7 Steinen“ oder „Bauen Sie den höchsten Turm, der ohne Hilfe aufrecht bleibt.“

Stellen Sie Fragen, mit dem Ziel, die Teilnehmer dazu zu bringen, freizusprechen.

Machen Sie Fotos von den Ergebnissen, die bieten attraktive Illustrationen. Wer weiß, vielleicht stellt sich in drei Jahren heraus, dass die erste Idee hier geboren wurde.

VARIANTE

Anstelle von Lego können Sie auch mit „Bastelspielzeug“ arbeiten. Dies nimmt jedoch mehr Zeit in Anspruch und die Teilnehmer sind weniger in der Lage zu variieren. Für die Arbeit in Gruppen ist es attraktiv, gemeinsam an einem großen Objekt zu arbeiten und dabei recycelte Materialien zu verwenden. Das Ziel ist dann die Teambildung.



INTRO

5 M Kurze Erklärung der Absicht.

BODY

5 M Aufwärmen. Machen Sie eine Ente. Bauen Sie einen Turm.
10 M Schaffen Sie Ihre Traum-Lernumgebung.

FINALE

15 M Jeder Teilnehmer gibt eine kurze Erläuterung.
5 M Feedback.

WORKSHOPKARTE

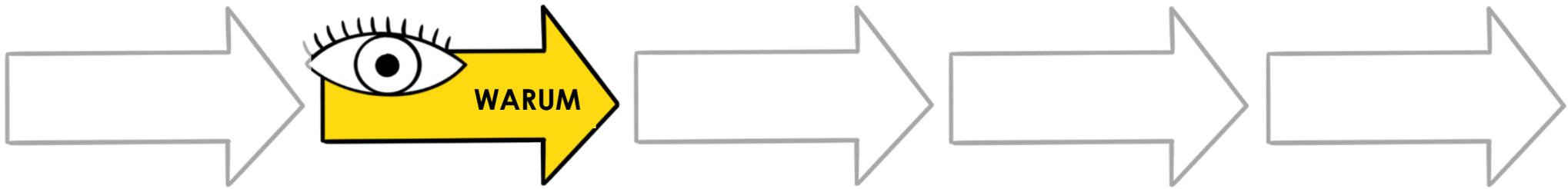


12-36 Personen



40 Minuten



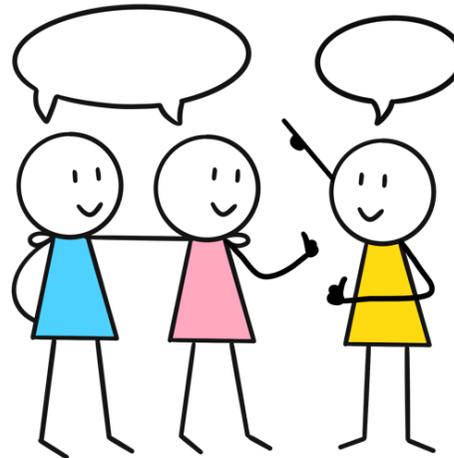


INDIVIDUELL-KOLLEKTIV

ENTRALE FRAGE, ZIEL UND ERGEBNIS

„Welche Bereiche benutzen wir gemeinsam? Was tun wir in unserem eigenen Bereich, und was dazwischen?“

Ziel ist es, eine klare Vision der räumlichen Zusammenarbeit zu entwickeln. Es kann sich um eine Bildungsorganisation handeln, die aus verschiedenen Komponenten (Teams) besteht. Oder verschiedene Organisationen, die unter einem Dach zusammenarbeiten werden. Der Workshop regt dazu an, gemeinsam nach praktischen Möglichkeiten zu suchen. Das Ergebnis ist für die Ausarbeitung räumlicher Konzepte geeignet.



VORBEREITUNG UND INSPIRATION

Es muss ein großer Raum vorhanden sein. Bilden Sie drei konzentrische Kreise auf dem Boden (mit Klebeband oder Schnur) oder verwenden Sie den Spezialteppich. Machen Sie im äußeren Ring („individuell“) Segmente für die verschiedenen Gruppen.

Bringen Sie die Aktivitätskarten oder genügend Post-its mit, auf die die Teilnehmer ihre eigenen Aktivitäten schreiben können. Stellen Sie Stifte und farbige Blätter (A3-Format) zur Verfügung. Inspiration: Zeigen Sie, welche Kooperationsprinzipien häufig verwendet werden. Drucken Sie dies auf 1 A4 aus und geben Sie es an die Gruppen weiter.

DO'S UND DONT'S

Die Bewegung in einem großen Kreis stärkt die Zusammenarbeit und gibt Energie.

„Vom Haben zum Sein“. Erklären Sie gut, dass es um Aktivitäten geht: „Was soll an diesem Ort passieren“ statt „Welchen Raum wollen wir haben“.

Wenn es sich um verschiedene Organisationen handelt, die sich noch nicht kennen, kann jede Organisation zunächst über ihre eigenen Kernaktivitäten berichten. Fassen Sie den Workshop auf einem Flipchart zusammen.

VARIANTE

An alternative to the rug is a smaller size as a tablecloth.



INTRO

10 M Der Moderator gibt eine Einführung und stellt die zentrale Frage.
20 M Kleingruppen (2-3 Personen) beschreiben alle Aktivitäten anhand der Aktivitätskarten.

BODY

20 M Die Gruppen legen die Karten in die drei Bereiche (Individuell-Mischform-Kollektiv).
30 M Jede Gruppe gibt eine kurze Erläuterung. Alle anderen stellen Fragen und konzentrieren sich auf die Möglichkeiten der Zusammenarbeit.

FINALE

10 M Der Moderator gruppiert die Aktivitäten auf farbigem Papier.
10 M Der Moderator fasst das Ergebnis durch eine Gliederung auf dem Flipchart zusammen.

WORKSHOPKARTE

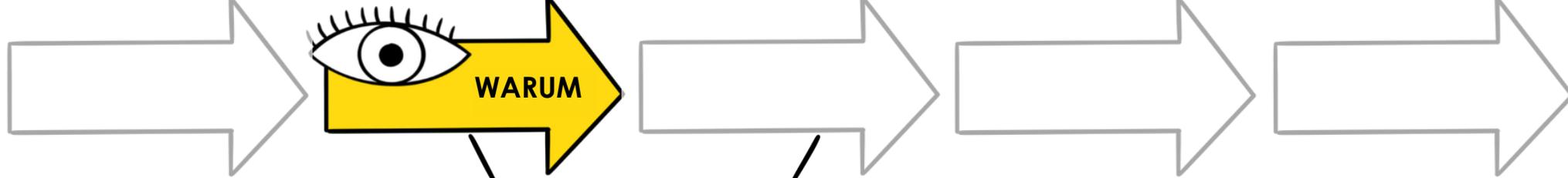


12-36 Personen



100 Minuten





NACHBAR- SCHAFT IM FOKUS



ZENTRALE FRAGE, ZIEL UND ERGEBNIS

"Was können wir für die Nachbarschaft tun?"

Bildung hat eine große gesellschaftliche Bedeutung. Zunehmend suchen die Schulen nach zusätzlichen Verbindungen mit der Nachbarschaft. Für die Bewohner sinnvoll zu sein, kann für Schüler eine wichtige Lernerfahrung sein. Ein erstes Brainstorming zu diesem Thema zielt darauf ab, möglichst breit zu denken.

VORBEREITUNG UND INSPIRATION
Legen Sie Kleber, Klebeband und Marker bereit.

Stellen Sie die Tische der Länge nach zusammen, um einen langen Tisch zu kreieren. Decken Sie diesen mit Papier ab.

Ziehen Sie eine Linie durch die Mitte (der Länge nach) und teilen Sie diese in Altersstufen (0-100 Jahre) ein. Sammeln Sie eine große Anzahl verschiedener Zeitschriften und bitten Sie die Teilnehmer, eine Collage auf dem Tisch zu erstellen und ihre Ideen darauf zu schreiben. Stellen Sie sicher, dass es viel Abwechslung gibt. Wohnzeitschriften, Lifestyle-Magazine, Garten, Hobbys, Zeitgeschehen, Sport, etc.

Die Altersdimension und die Zeitschriften bieten beide eine breite Perspektive. Schließlich denken Zeitschriften (Anzeigen) viel über Zielgruppen nach.

DO'S UND DONT'S

Wenn Sie möchten, können Sie auch Anwohner oder Vertreter des Nachbarschaftsverbandes einladen. Sorgen Sie für eine festliche Atmosphäre (Snacks, Getränke, Musik). Auch kleine Projekte können eine positive Wirkung haben und geschätzt werden.

Denken Sie auch an Veranstaltungen, wie z. B. eine Pot-Luck-Party, Kuchenparty, Sponsorparty, oder eine Talentshow. Ermutigen Sie die Teilnehmer, innovative Ideen zu entwickeln. Erklären Sie im Voraus, was erwartet werden kann und was nicht.

VARIANTE

Wenn das erste Treffen erfolgreich ist, besteht eine gute Chance, dass Nachbarschaftsverbände dies in größerem Rahmen wiederholen möchten. Dieser Workshop eignet sich auch für eine große Anzahl von Teilnehmern.



INTRO

15 M Begrüßung und Einführung
5 M Erklärung des Workshops

BODY

45 M Eine große Collage erstellen
15 M Jeder Teilnehmer erhält 10 grüne Aufkleber zur positiven Bewertung von Ideen.

FINALE

30 M Die Teilnehmer erklären die Ideen.
10 M Dank Wort

WORKSHOPKARTE

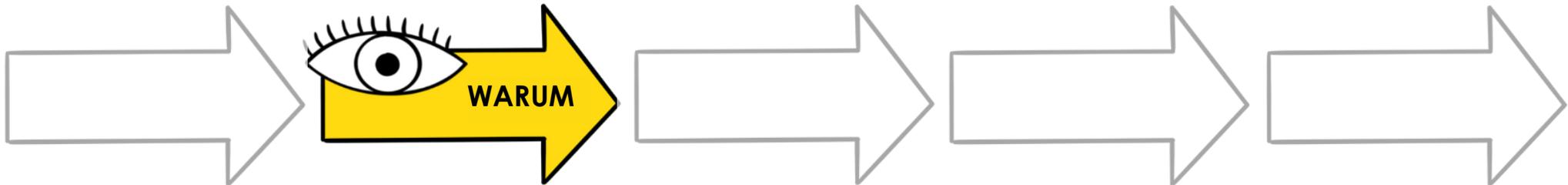


12-36 Personen



120 Minuten





PRISMATISCH

ZENTRALE FRAGE, ZIEL UND ERGEBNIS

Wie können Menschen mit verschiedenen Perspektiven gemeinsam an einem Ziel arbeiten?

PrismaTisch ist eine Workshopmethode, bei der Teilnehmer Ideen zu einer zentralen Frage in verschiedenen Farb-Perspektiven auf einem langen Tisch teilen.

VORBEREITUNG UND INSPIRATION

Wählen Sie einen langen Tisch und erstellen Sie 6 Perspektiven mit farbigen Kreisen. Bereiten Sie eine kurze Erklärung der Perspektiven vor. Stellen Sie Filzstifte, Post-its und grüne Aufkleber bereit. Inspirierende Bilder können an einem anderen Tisch platziert werden.

DO'S UND DONT'S

Formulieren Sie eine klare Frage, z. B. „Woraus sollte unsere ideale Lernumgebung bestehen?“

Werte
Tradition
Sicherheit



Ordnung
Verlässlichkeit
Klarheit



Vielfalt
Zusammen
Bindung



Freiheit
Synergie
Offenheit



Erfolg
Wettbewerb
Chancen



Mut
Verantwortung
Tatkraft



Lass die Teilnehmenden ihre Gedanken und Ideen aus den 6 Perspektiven an die Tafel schreiben. Keine Diskussion, nur Schreiben. Die Teilnehmer können auf die Ideen der anderen antworten und so eine Mind-Map erstellen.

Teilnehmer können Bilder auf dem Tisch verwenden, um ihre Ideen zu unterstützen. Sie sollten ihre Bildwahl auf Post-its erklären und neben das Bild kleben. Verteilen Sie grüne Sticker als "Likes" für Aussagen auf der Mind-Map. Diskutieren Sie die am meisten gelikten Ideen. Schließen Sie den Workshop mit einer Arbeitsphase ab, um die Prinzipien zu konkretisieren.

VARIANTE

Lassen Sie diesem Workshop den Workshop "Exzellente Schule" vorausgehen, das stärkt den Fokus auf Bildung.



INTRO

15 M Begrüßung und Einführung
5 M Erklärung des Workshops

BODY

45 M Eine große Mindmap erstellen
15 M Jeder Teilnehmer erhält 8 grüne Aufkleber zur positiven Bewertung von Ideen.

FINALE

30 M Die Teilnehmer erklären die Ideen.
10 M Dank Wort

WORKSHOPKARTE

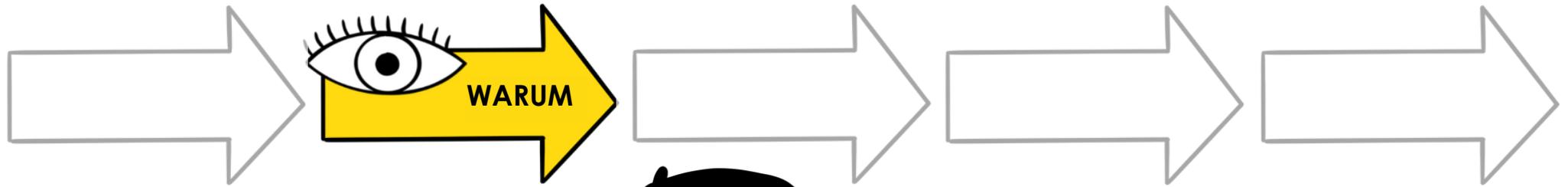


12-36 Personen



120 Minuten



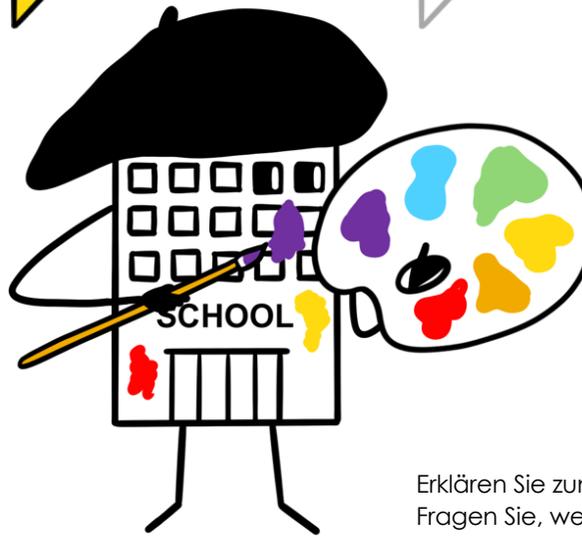


DIE EXZELLENT SCHULE

ZENTRALE FRAGE, ZIEL UND ERGEBNIS

„Was sind die Ausgangspunkte für eine exzellente Schule?“

Professor Olaf Köller hat viele Jahre lang erforscht, was eine Schule exzellent macht. Er unterscheidet 6 Themen, die wir mit den PrismaTisch-Farben verknüpft haben. Mit diesem Workshop als 1. Runde des PrismaTischs erhalten die pädagogischen Prinzipien mehr Aufmerksamkeit und Tiefe. Die Themen sind: Pädagogisches Klima (lila); Bildungsqualität (blau); Umgang mit Unterschieden (grün); Lernorganisation (gelb); Leistung (orange); Verantwortung (rot). Natürlich sind dies allgemeine Aussagen. Was ist für Ihre Schule wichtig?



VORBEREITUNG UND INSPIRATION

Stellen Sie genügend Post-its und Stifte bereit. Inspiration: Drucken Sie die zusammengefassten Ausgangspunkte von Professor Köller aus.

DO'S UND DONT'S

Als Teil der PrismaTisch-Methode haben die Teilnehmer bereits eine Erklärung der Farben/Perspektiven erhalten.

Erklären Sie zunächst die Themen. Fragen Sie, wer an welchem Thema arbeiten möchte, und stellen Sie sicher, dass die Teilnehmer gleichmäßig auf die sechs Themen verteilt sind. Jede Gruppe formuliert drei Ausgangspunkte und schreibt sie auf separate Post-its. Verteilen Sie die Ergebnisse von Prof. Köller erst, nachdem die Gruppen selbst darüber nachgedacht haben. Die Teilnehmer setzen sich damit kritisch auseinander und verbessern gegebenenfalls ihre Ergebnisse.

Es folgt eine kurze Erläuterung jeder Gruppe. In der nächsten PrismaTisch-Runde kann jeder den Text ergänzen oder Kommentare schreiben. Achtung: Es geht um Bildung, nicht um Bauen.

VARIANTE

Wenn eine Schule vor kurzem ihre pädagogischen Grundsätze festgelegt hat, fragen Sie, welche dieser Grundsätze die Lernumgebung beeinflussen. Versuchen Sie, mindestens einen Ausgangspunkt pro Farbthema zu nennen.



INTRO

10 M Erklärung der Absicht und der Themen.
5 M 6 Gruppen einteilen.

BODY

20 M Jede Gruppe bestimmt drei Ausgangspunkte
10 M Ergebnisse verbessern anhand der angegebenen Beispiele.

FINALE

15 M Kurze Präsentation.

WORKSHOPKARTE

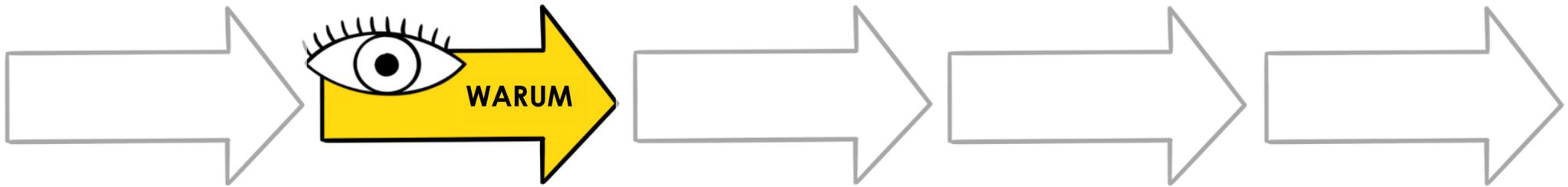


12-36 Personen



60 Minuten





ZEITREISE

ZENTRALE FRAGE, ZIEL UND ERGEBNIS

„Was möchten wir in Zukunft erreicht haben?“

Die Teilnehmer schauen durch die Brille eines fiktiven Charakters, was ihnen ermöglicht, die Zukunft mit einer breiten Perspektive zu betrachten. Jeder denkt über das nach, was er sich zutiefst wünscht, und fühlt sich nicht durch die bestehende Situation oder Ansichten gehemmt.

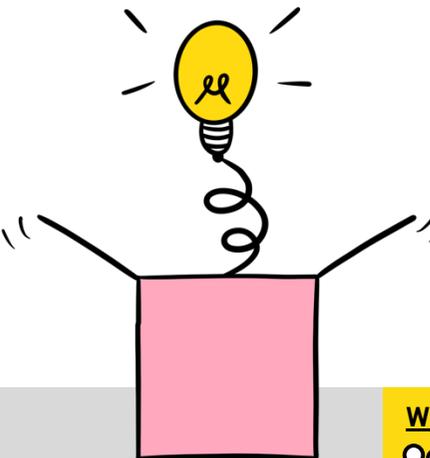
Ziel ist es, zukunftsorientiertes und Out-of-the-box-Denken zu stimulieren.

VORBEREITUNG UND INSPIRATION

Raum mit Tischen und Stühlen in einer Interviewposition.



Die Teilnehmer werden in Zweiergruppen eingeteilt. 2 Schreibblöcke und Stifte pro Paar. Inspiration: Kurzprofile (max. 125 Wörter) von fiktiven Charakteren: Schüler, Lehrer, Manager. Was haben sie in der Schule in 2035 erreicht und was war ihre Rolle dabei? Vorbereitung und Kenntnisse über die Schule sind erforderlich.



DO'S UND DONT'S

Einleitung: Wir schreiben das Jahr 2035. Sie als Journalist haben die Aufgabe, das Erfolgsgeheimnis der Schule, 5 Jahre nach der feierlichen Eröffnung des Neubaus, sichtbar zu machen. Welche Rolle spielt die Schule für die persönliche Entwicklung der Schüler? Hat das neue Gebäude dazu beigetragen?

Beide Personen des Duos bereiten das Gespräch vor, indem sie die Fragen auf das ausgehängte Profil beziehen.



Es funktioniert gut mit einer kleinen Gruppe von ± 12 Personen.

Bitten Sie den Kunden, bei der Erstellung der Profile im Vorfeld mitzuarbeiten.

Fordern Sie die Teilnehmer auf, Extreme zu erforschen und einen Schritt weiterzugehen.

VARIANTE

Lass die Teilnehmenden ihre eigenen Profile erstellen und sie dann mit anderen austauschen.

INTRO

10 M Beschreibung und Aufteilung in Paare.

BODY

20 M Vorbereiten der Interviews.
20 M Erstes Interview
20 M Drehen Sie den Spieß um, zweites Interview.

FINALE

30 M Bericht über die Interviews.

WORKSHOPKARTE

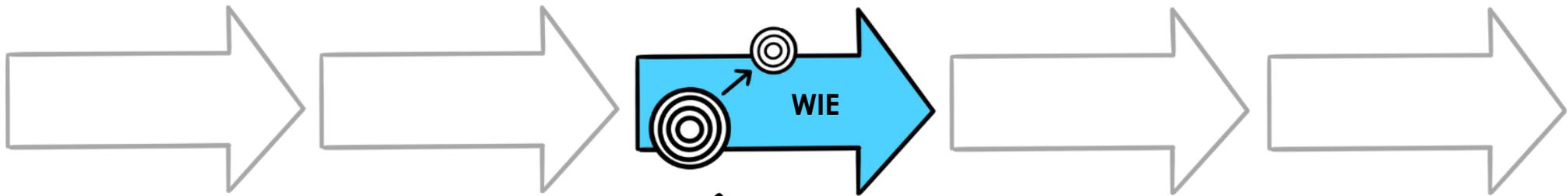


12 Personen



100 Minuten





MODELL-ENTWICKLUNG

ZENTRALE FRAGE, ZIEL UND ERGEBNIS

„Wie kann das Gebäude Zusammenarbeit und Begegnung unterstützen fördern?“

In einem guten Schulgebäude hat vieles mit Lernen zu tun. In einem Gebäude können alle unterschiedliche Eindrücken, Atmosphären und eine Abwechslung von Ruhe und Bewegung entstehen. Ein Gebäude bestimmt auch, wen man häufiger trifft und wie viel man über das weiß, was andere tun. Die Zusammenarbeit im Team funktioniert besser, wenn man sich spontan sieht und nicht für alles ein Treffen organisieren muss. Ein Gebäude kann eine gewünschte soziale Organisationsstruktur unterstützen, die Kommunikation fördern oder auch behindern. In diesem Workshop entwerfen die Teilnehmer ein Modell, das zu der gewünschten Interaktion zwischen allen Benutzern und Teams in der Schule passt.



VORBEREITUNG UND INSPIRATION

Machen Sie für jede Gruppe ein Set von farbigen Kreisen in verschiedenen Größen für jeden Raumtyp. Wenn das Raumprogramm bereits bekannt ist, dann kann die Anzahl der Kreise in etwa damit übereinstimmen. Stellen Sie Filzstifte, Flipchartblätter, Post-it's und Kleber zur Verfügung. Stellen Sie Tische für 4-6 Personen bereit.

DO'S UND DONT'S

Nennen Sie Beispiele wie ein Gebäude die Kommunikation positiv oder negativ beeinflussen kann. Für den Wissensaustausch zwischen den Gruppen ist die Arbeitsform „Verkaufen & entdecken“ sehr geeignet, dies sorgt für die Verbesserung und oft auch für eine Annäherung der Pläne. Achten Sie darauf, dass die Gruppen gut gemischt sind. Fragen Sie die Teilnehmenden insbesondere, WARUM und WIE ihr Modell die Vision der Schule fördert. Vermeiden Sie Plenarvorträge, besser ist es, gemeinsam an den Tischen entlangzugehen.

Ziel ist es, so viele Informationen wie möglich zu sammeln, das Ziel ist nicht, sich auf ein Szenario zu einigen. Geben Sie eine Zusammenfassung, wo die Gemeinsamkeiten und Unterschiede liegen, und kündigen Sie an, dass der nächste Schritt darin besteht, die beste Synthese aller Ideen zu entwickeln.

VARIANTE

Zeichnen oder eine Kombination ist ebenfalls möglich. Bitten Sie die Gruppen, ihr Modell in einem Film zu erklären. Bitten Sie darum, dass der Film lebendig und enthusiastisch ist. Dies liefert oft viel interessantere Informationen als eine Plenarpräsentation.



INTRO

10 M Kurze Beschreibung der Absicht und Einteilung der Gruppen (4-6 Personen).

BODY

30 M Jede Gruppe erstellt ein Modell und beschreibt die Vorteile.

30 M Verkaufen und entdecken (siehe nächste Seite).

FINALE

30 M Präsentieren oder einen Film drehen

10 M Zusammenfassen und die nächsten Schritte angeben.

WORKSHOPKARTE

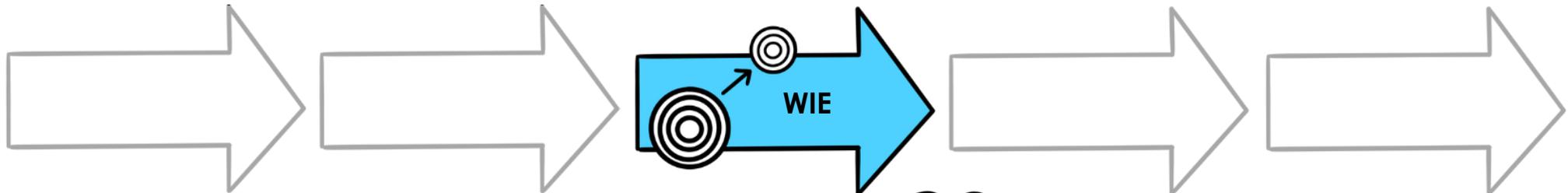


9-36 Personen



110 Minuten





VERKAUFEN UND ENTDECKEN

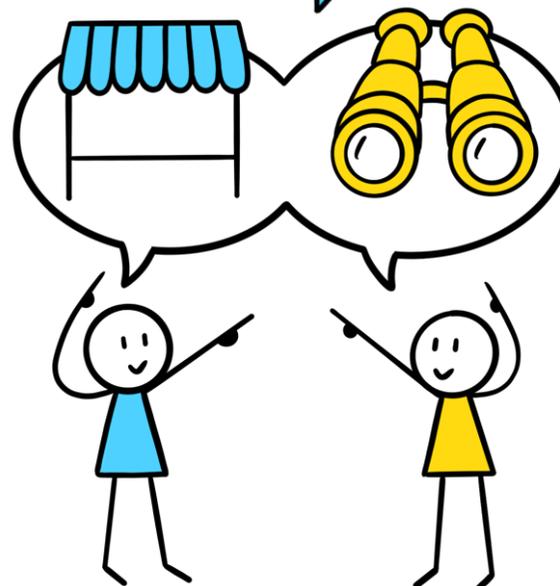
ZENTRALE FRAGE, ZIEL UND ERGEBNIS

„Wie können Gruppen untereinander schnell Informationen austauschen?“

Die gemeinsame Arbeit an einem Modell funktioniert gut in Gruppen von 3-6 Personen (siehe Modell-Entwicklung). Dieser Workshop bietet eine effektive Möglichkeit, Wissen zwischen Gruppen auszutauschen, während die Energie erhalten bleibt. Durch den intensiven Austausch bewegen sich die Pläne zueinander.

VORBEREITUNG UND INSPIRATION

Stellen Sie die zentrale Frage, an der alle Gruppen arbeiten werden. Stellen Sie Tische für 3-6 Personen bereit.



Erstellen Sie einen Rotationsplan und teilen Sie diesen mit den Teilnehmern. Der Rotationsplan ist genau richtig, wenn die Anzahl der Personen 9 (3x3); 16 (4x4); 25 (5x5); 36 (6x6) Personen beträgt.

Abweichungen sind keine Katastrophe.

DO'S UND DONT'S

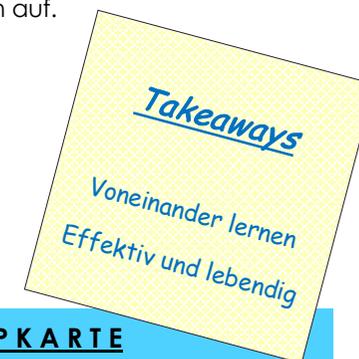
Steuern Sie stark durch die Zeit, indem Sie z. B. eine rückwärts laufende Uhr projizieren.

VARIANTE

Machen Sie für Runde 1 und für Runde 2 eine Gruppeneinteilung und verteilen Sie diese.

Bitten Sie die Gruppen, das Endergebnis in einer Filmaufnahme zu erklären. Dies ist für die Bearbeitung nützlich und liefert oft mehr Informationen als eine Plenarpräsentation. Die Diskussion der Ergebnisse findet dann in der nächsten Sitzung statt.

Wenn die Gruppe größer als 36 ist, teilen Sie die Gruppe in parallele Sitzungen auf.



INTRO

10 M Beschreibung und Einteilung der Gruppen.
40 M Jede Gruppe erstellt ein Modell (Modell-Entwicklung).
5 M Jede Gruppe wählt einen Verkäufer aus. Jeder Kundschafter geht zu einer anderen Gruppe.

BODY

10 M Der Verkäufer verkauft den Plan an die Kundschafter. Die Kundschafter hören zu (ohne Diskussion).
10 M Jeder Kundschafter gibt Feedback an den Verkäufer. Der Verkäufer hört zu (ohne Diskussion).

FINALE

5 M Alle Kundschafter gehen zurück in ihre eigenen Gruppen.
10 M Die Gruppen verarbeiten Feedback und neue Ideen.
30 M Alle Ergebnisse im Plenum besprechen.
10 M Ergebnisse und Schlussfolgerung zusammenfassen,

WORKSHOPKARTE



9-36 Personen



130 Minuten



KOPFKINO

ZENTRALE FRAGE, ZIEL UND ERGEBNIS

„Wie erleben Sie das Gebäude?“

Die Teilnehmer begeben sich auf einen imaginären Spaziergang durch ihre eigenen, soeben erdachten Pläne und stellen sich vor, welchen Eindruck diese auf sie machen. Sie erhalten eine Wanderkarte, die sie an 7 imaginären Fragen entlang führt. Schließlich denken sie sich ein Motto oder einen Kosenamen für den Plan aus. Diese Arbeitsmethode erfordert Aufmerksamkeit für Gefühle und Wahrnehmung. Es hilft, die Pläne vollständig und kohärent zu machen.

VORBEREITUNG UND INSPIRATION

Legen Sie Post-it's und Stifte bereit. Inspiration: Erstellen Sie Wanderkarten (A3-Format) und überlegen Sie sich, welche Fragen Sie auf die Karte schreiben wollen.

DO'S UND DONT'S

Stellen Sie offene, erlebnisorientierte Fragen, die auf das Thema und die Zielgruppe ausgerichtet sind. Beispiele für Fragen sind: Was fühlen Sie, wenn Sie das Gebäude betreten? Wie lassen Sie sich inspirieren? Wie ist die Atmosphäre? Woran erkennen Sie entwicklungsorientierte Bildung?

Welche Art der Zusammenarbeit erleben Sie? Welche Normen gelten? Welches Gefühl ruft die Schule hervor? Was für ein Motto soll die Schule haben? Denken Sie aus der Perspektive des Benutzers, dies kann ein Schüler, ein Lehrer oder ein Besucher sein.

VARIANTE

Dieser Workshop ist geeignet, nachdem die Teilnehmer in Gruppen schon gearbeitet haben, um ein Modell der idealen Schule zu entwickeln. Nach diesem Workshop bitten Sie jede Gruppe, ihren endgültigen Plan in einem kurzen Film zu präsentieren. Das nächste Treffen beginnt mit der Sichtung der Filme.



INTRO

5 Minuten

Erklärung der Intention. Arbeit in Gruppen.

BODY

30 Minuten

Teilnehmer machen sich mit ihren Wanderkarten an die Arbeit. Für jede Frage schreiben sie ihre Antwort auf ein Post-it.

FINALE

15 Minuten

Alle Hängen Sie die Ergebnisse nebeneinander. Bitten Sie jede Gruppe um eine Präsentation.

10 Minuten Rückmeldung: sammeln Sie ggf. die Antworten für jede Frage.

WORKSHOPKARTE

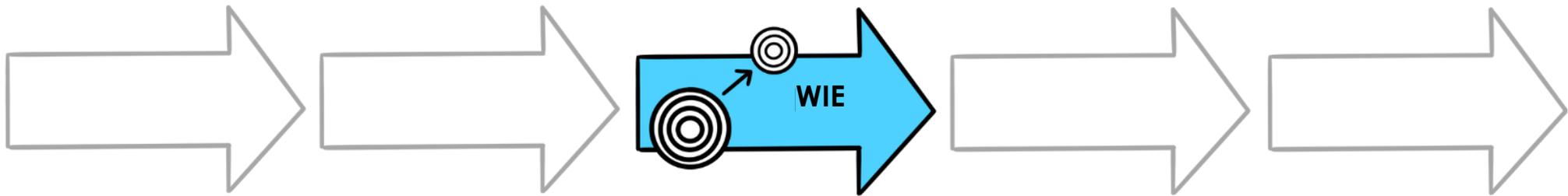


12=36 Personen



60 Minuten





DER VIERTE TISCH

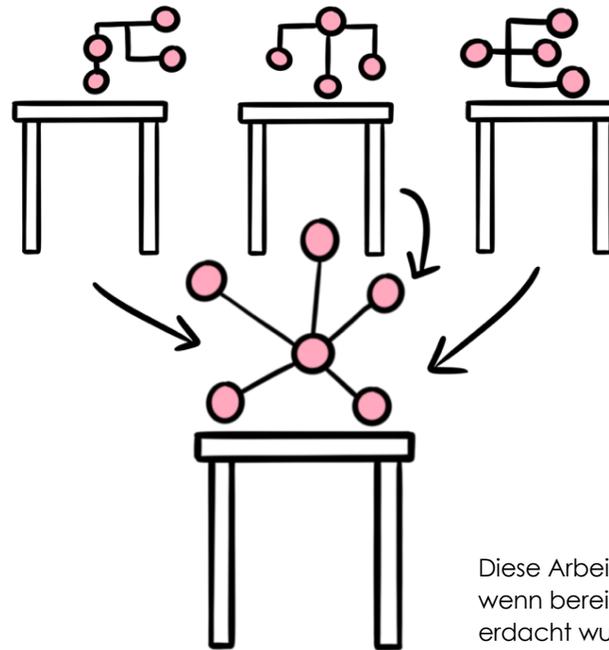
ZENTRALE FRAGE, ZIEL UND ERGEBNIS

„Wie bringt man verschiedene Ideen zu einer guten Synthese zusammen?“

Für den kreativen Prozess ist es immer gut, verschiedene Modelle / Szenarien zu untersuchen und dann zu einer Auswahl zu kommen. Diese Form des Arbeitens unterstützt eine Gruppe dabei, sorgt für eine starke Fokussierung auf den Inhalt und liefert positive Energie.

VORBEREITUNG UND INSPIRATION

Begrenzen Sie die Anzahl der verschiedenen Modelle auf maximal drei, die sich alle grundlegend unterscheiden. Stellen Sie vier Tische im Raum auf, drei für die Szenarien und einen zusätzlichen Tisch für die Synthese. Legen Sie jedes der drei Modelle auf den Tisch.



DO'S UND DONT'S

Legen Sie im Voraus fest, welche Prinzipien das Szenario erfüllen muss, und schreiben Sie diese auf einen Post-it, wobei Sie genügend Platz für Post-it's lassen.

Diese Arbeitsmethode ist geeignet, wenn bereits Modelle oder Szenarien erdacht wurden. Bilden Sie drei, möglichst gemischte, Gruppen. Jede Gruppe beginnt an einem Tisch, diskutiert die Vor- und Nachteile der vorliegenden Modelle und schreibt diese auf grüne (Vorteil) oder rote (Nachteil) Post-it's.

Die Gruppen gehen zum nächsten Tisch weiter und ergänzen die Kommentare der vorherigen Gruppe.

Entscheiden Sie sich nicht zu schnell für eines der drei Modelle, sondern verwenden Sie den vierten Tisch, um eine Synthese der verschiedenen Modelle zu entwickeln.

VARIANTE

Hängen Sie alle Modelle an die Wand und halten Sie einen „Poster Markt“ ab, bei dem die Teilnehmer einzeln Vor- und Nachteile der Modelle kleben.



INTRO

10 M Beschreibung des Zwecks, klare Erläuterung der Modelle und Einteilung der Gruppen (4-6 Personen).

20 M Runde 1. Jede Gruppe setzt sich an einen Tisch und beschreibt die Vor- und Nachteile auf grünen und roten Post-it's.

BODY

10 M Runde 2. Gehen Sie zum nächsten Tisch und vervollständigen Sie die Arbeit der vorherigen Gruppe.

10 M Wie in Runde 2, aber es wird immer weniger Zeit benötigt.

FINALE

30 M Die Teilnehmer diskutieren und entwickeln eine Synthese auf dem vierten Tisch.

10 M Zusammenfassen und die nächsten Schritte angeben.

WORKSHOPKARTE



12-36 Personen



90 Minuten



WAS MACHT MAN IN 24 STUNDEN

ZENTRALE FRAGE, ZIEL UND ERGEBNIS „Woran arbeiten alle?“

Lernen geschieht den ganzen Tag, zu verschiedenen Zeiten und an verschiedenen Orten. Innerhalb der Schule und mit hybridem Lernen zunehmend auch außerhalb der Schule. Die Teilnehmer beschreiben alle Aktivitäten eines fiktiven Schülers und eines fiktiven an einer 24-Stunden-Uhr. Die Ergebnisse geben eine gute Vorstellung davon, welche Aktivitäten wo stattfinden, und bilden den Input für die Analyse des Raumbedarfs. Die Arbeitsform bietet Raum, um außerhalb des traditionellen Lehrplans zu denken. Gleichzeitig hilft sie Visionen zu konkretisieren.

VORBEREITUNG UND INSPIRATION

Bereiten Sie ein Arbeitsblatt vor, auf dem sich die Teilnehmer einen fiktiven Schüler und einen fiktiven Lehrer vorstellen. Machen Sie große Blätter (2x Flipchart-Größe) mit einer Uhr in der Mitte. Verteilen Sie zur Inspiration ein Blatt mit allen möglichen Aktivitäten, die Ihnen einfallen, einschließlich einer breiten Palette an Lernmöglichkeiten. Vergessen Sie nicht, auch die logistischen Prozesse zu erwähnen.

DO'S UND DONT'S

Beschreiben Sie in einer Präsentation die verschiedenen Arten von Lernprozessen und geben Sie diese an die Gruppen weiter.

Geben Sie während der Instruktion ein anschauliches Beispiel, indem Sie nacheinander Aktivitäten detailliert beschreiben.

VARIANTE

Verwenden Sie ggf. 'Personas', das sind Figuren, die bestimmte Benutzergruppen repräsentieren (jung-alt; schnell-langsam, etc.). Lassen Sie verschiedene Gruppen an verschiedenen Personas arbeiten. Nehmen Sie immer zwei Personas pro Gruppe, einen Schüler und einen Lehrer. Fragen Sie, wer an welchen Personas arbeiten möchte. Machen Sie auf dem Blattpapier mit der Uhr einen äußeren Ring für den Schüler und einen inneren Ring für den Lehrer.



INTRO

5 M Kurze Erklärung des Zwecks und Einteilung der Gruppen (4 Personen).

BODY

15 M Jede Gruppe beschreibt die Personas (Schüler/in und Lehrer/in) auf 2 Blättern (A4).
50 M Beschreibe Aktivitäten rund um die Uhr (Schüler/in und Lehrer/in).

FINALE

20 M Präsentation der Gruppe. Die Ergebnisse dienen als Grundlage für eine Analyse des Platzbedarfs.

WORKSHOPKARTE



12-36 Personen



90 Minuten



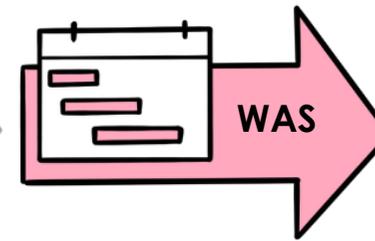
DIE VIER JAHRESZEITEN

ZENTRALE FRAGE, ZIEL UND ERGEBNIS

„Alle Ideen sind willkommen, aber in welchem Stadium befindet sich diese Idee?“

In einer lernenden Organisation werden ständig neue Ideen generiert. Ziel dieser Arbeitsform ist es, gemeinsam festzustellen, in welchem Stadium (Frühling, Sommer, Herbst, Winter) sich eine Idee befindet und was nötig ist, um sie weiterzuentwickeln. Indem Sie Ideen mit Jahreszeiten (als Metapher) verknüpfen, können Sie auf respektvolle Weise zwischen konkreten Plänen und frühen Gedanken unterscheiden. Beide sind wertvoll.

Es können immer wieder neue Pläne eintreffen und die Pläne können in die nächste Phase übergehen.



Winter: Schnee, Ruhe. Überstürzen Sie nichts, aber sorgen Sie dafür, dass in Ihrem Kopf Platz und Ruhe für neue Ideen ist.

Vereinbaren Sie, wem die Idee gehören soll, und bitten Sie jeden, seinen Plan auszuarbeiten.

VARIANTE

Eine Variante ist es, 4 saisonale Tische zu erstellen. Die Teilnehmer reichern diese Tische zunächst mit Objekten oder Wörtern an. Dann stellt sich jeder an den Tisch, der am besten zu Ihnen passt. Wenn jeder z.B. an dem Frühlingstisch steht, kann man viel verbessern indem man dem Herbst mehr Aufmerksamkeit schenkt (Auswertung, Ergebnissicherung, Archivierung).

VORBEREITUNG UND INSPIRATION

Legen Sie einen großen Kreis auf einen Tisch (oder hängen Sie ihn an die Wand) und unterteilen Sie ihn in vier gleiche Segmente für die Jahreszeiten.

DO'S UND DONT'S

Erklären Sie, dass ein Prozess, der von der Idee bis zur Ausführung verläuft, mit den Jahreszeiten verglichen werden kann. Die Teilnehmer bilden ihre eigenen Assoziationen und kleben ihren Plan oder ihre Idee zu einer Saison

Schließen Sie nichts von vornherein aus.

Frühling: eine junge Idee, ein Samen keimt, vorsichtig sein, schützen, gießen, hegen, düngen.

Sommer: Wachstum, Blüte und Frucht. Beginnen Sie, die Idee ernsthaft zu entwickeln.

Herbst: Zeit zum Ernten. Die Blätter fallen: Analysieren und bewerten Sie die Ergebnisse gründlich. Was bleibt?



INTRO

10 M Erklärung des Zwecks und der Funktionsweise der Jahreszeiten.

BODY

25 M Besprechen Sie in kleinen Gruppen (2-3 Personen) und schreiben Sie auf Post-its, was ihre Verbesserungsideen und Pläne sind.
5 M Jeder klebt die Post-its auf den Kreis der Jahreszeiten.

FINALE

40 M Die Teilnehmer stellen ihre Idee vor, gemeinsam diskutieren sie, in welche Jahreszeit sie passt.
10 M Besprechen Sie, wem die Idee gehören soll, und geben Sie einen klaren Auftrag zur Ausarbeitung des Plans.

WORKSHOPKARTE

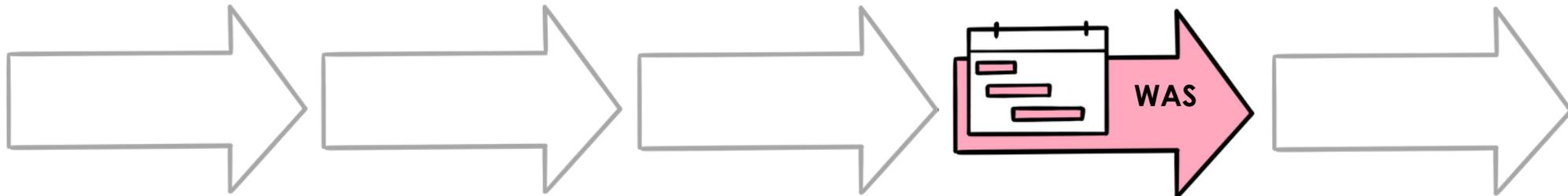


6-24 Personen



90 Minuten





NOW, HOW, WOW, SCHLAU!

ZENTRALE FRAGE, ZIEL UND ERGEBNIS

„Welche Ideen sind jetzt realisierbar und welche sind für die Zukunft interessant?“

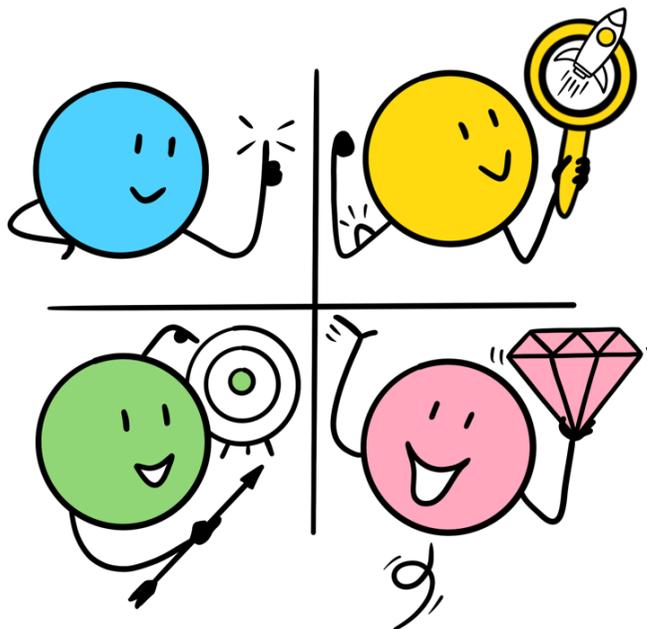
Das Ziel ist es eine Vielzahl an Ideen zu sammeln und anschließende zu kategorisieren.

VORBEREITUNG

Legen Sie vier verschiedene Farben Post-its bereit. Erstellen Sie eine Einteilung in vier Quadranten mit folgenden Texten.

Now (Blau). Diese Ideen sind leicht umsetzbar; es gibt nur ein geringes Risiko; sind in der Organisation akzeptiert; wurden bereits ausprobiert und Beispiele sind vorhanden.

How (Gelb). Diese Ideen sind Ideen für die Zukunft; faszinieren; sollten erforscht werden.



Wow (Rot). Diese Ideen sind wirklich innovativ; geben Energie; können realisiert werden; was für ein Durchbruch!

Schlau (Grün). Erstellen Sie einen vierten Quadranten, in dem die Schlussfolgerungen platziert werden.

DO'S UND DONT'S

Ermutigen Sie die Teilnehmer, viele Ideen einzubringen. Jede Idee ist es wert, erforscht zu werden. Diese Form der Arbeit eignet sich für ein schnelles Brainstorming.

Workshop-Regel: Fangen Sie noch nicht an zu diskutieren, das kommt später.

VARIANTE

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Ideen zu kategorisieren, z. B. "Die vier Jahreszeiten", aber bei der letztgenannten Arbeitsform handelt es sich um ein Modell, bei dem ständig neue Pläne eingereicht werden und in die nächste Entwicklungsstufe übergehen können. Bei dem uns vorliegenden Modell handelt es sich um ein endgültiges Urteil.



INTRO

5 M Stellen Sie den Zweck, die Vorgehensweise und die Workshop-Regel vor.

BODY

15 M Kleingruppen (2-3) sammeln Ideen, mindestens 3 mal now, how und wow.

5 M Post-its auf die Quadranten kleben.

FINALE

10 M Jeder Teilnehmer klebt 3 grüne Aufkleber bei den besten und 3 rote bei den fragwürdigsten Ideen.

15 M Besprechen und notieren Sie die Schlussfolgerungen im Schlau-Quadrant.

WORKSHOPKARTE

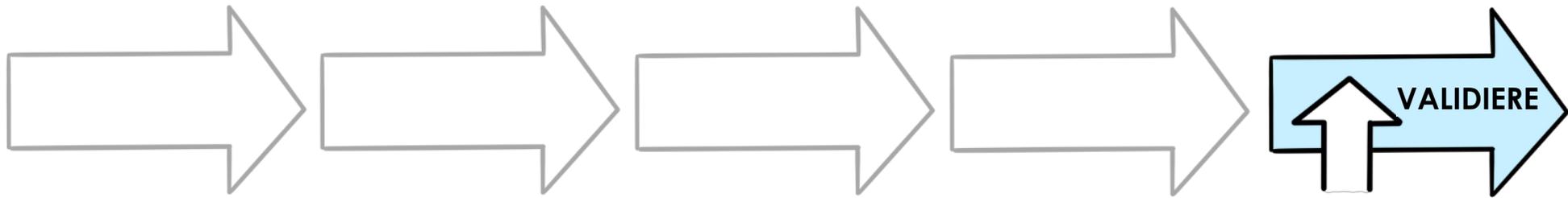


12-24 Personen



50 Minuten





STRESSTEST

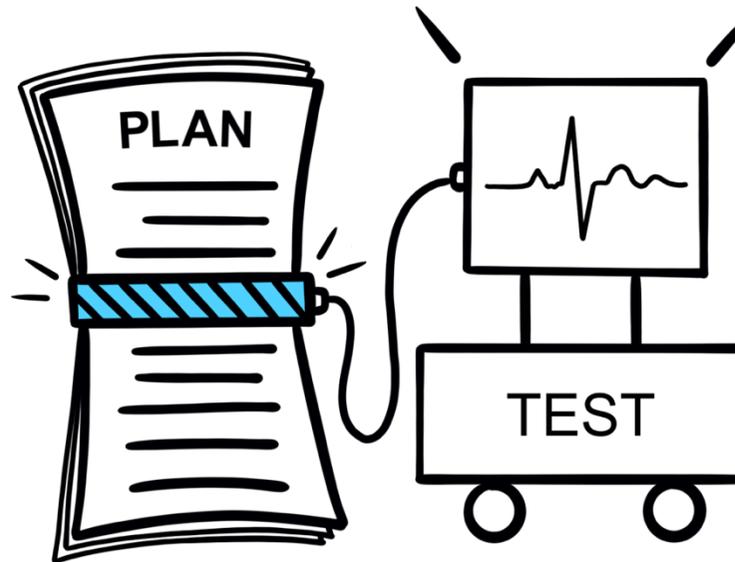
ZENTRALE FRAGE, ZIEL UND ERGEBNIS

„Was sind die Risiken bei diesem Plan?“

Eine neue Idee oder ein neuer Plan wird oft von viel Optimismus und Begeisterung begleitet. Aber ist der Plan realisierbar? Was sind die Risiken? Stellen Sie die Pläne mit einem fröhlichen Stresstest auf die Probe. Dies führt zu Verbesserungen und zu Vertrauen bei den im Prozess Beteiligten. Es macht auch deutlich, wo weitere Ausarbeitung notwendig ist.

VORBEREITUNG

Legen Sie ein längliches Blatt Papier auf einen Tisch, mit oben einem Schönwetterzeichen (Sonnenschein) und unten einem Schlechtwetterzeichen (Sturm und Blitz). Schreiben Sie links „unwahrscheinlich“ und rechts „wahrscheinlich“.



Dadurch entstehen 4 imaginäre Felder.
 Definition Risiko:
 Hohe Auswirkung x hohe Wahrscheinlichkeit = hohes Risiko.
 Geringe Auswirkung x geringe Wahrscheinlichkeit = kleines Risiko.

DO'S UND DONT'S

Sorgen Sie für eine positive Atmosphäre und ermutigen Sie die Teilnehmer, sich extreme Szenarien auszudenken, positive und negative. Die Teilnehmer schreiben alles auf, was ihnen in den Sinn kommt.

Es kann um die nahe - und ferne Zukunft gehen, um die Makro- und Mikro-Umgebung. Schließen Sie nichts von vornherein aus. Diese Arbeitsmethode kann ein guter Abschluss für ein Meeting sein.

VARIANTE

Der Stresstest eignet sich gut für Ideen im Frühstadium. Nach der detaillierteren Ausarbeitung der Pläne ist es ratsam, eine umfangreiche Risikoanalyse durchzuführen z. B. nach der Risman-Methode.



INTRO

5 M Kurze Erklärung der Ziele.
10 M In kleinen Gruppen (2-3 Personen) schreiben die Teilnehmer auf Post-its auf, an welche Entwicklungen sie denken und welche Konsequenzen diese Entwicklung für den Plan haben..
5 M Jeder klebt die Post-its auf das Papier und bestimmt den Abstand zu

BODY

Sonnenschein / Unwetter; und zu wahrscheinlich / unwahrscheinlich. Der Moderator gruppiert ähnliche Post-its zusammen.
5 M Jeder bekommt 3 grüne und 3 rote Aufkleber und zeigt hiermit an, was für ihn/sie wichtig (grün) oder unwichtig (rot) ist.

FINALE

20 M Diskutieren Sie das Ergebnis und bestimmen Sie, wo auf dem Papier das Risiko (oder die Chance) hingehört
5 M Stellen Sie gemeinsam fest, welche weitere Ausarbeiten erforderlich sind.

WORKSHOPKARTE



12-36 Personen



50 Minuten



REISEFÜHRER

ZENTRALE FRAGE, ZIEL UND ERGEBNIS

„Worauf sollten Sie bei einer Studienreise achten?“

Eine Studienreise ist ein wertvoller Moment in der Phase Null Prozess. Die Teilnehmer gewinnen viele Eindrücke und tauschen diese mit einander aus. Der Zweck der Studienreise ist es, die bereits entwickelten Erkenntnisse an den Erfahrungen anderer zu testen und natürlich neue Ideen zu entwickeln. Ein gedruckter Reiseführer in dem die wichtigsten Ausgangspunkte der eigenen Pläne gesondert aufgeführt sind, sorgt für zusätzlichen Fokus. Die Teilnehmer schreiben in ihren Reiseführern auf, was sie von den besuchten Beispielen mitnehmen werden bzw. nicht mitnehmen werden. Die Reiseführer werden am Ende der Reise eingesammelt, danach werden die Aufzeichnungen verarbeitet.

VORBEREITUNG

Erstellen Sie einen Reiseführer mit Informationen über die zu besuchenden Schulen mit Schreibfläche an den zu untersuchenden Ausgangspunkten. Laden Sie Lehrer oder Schüler der zu besuchenden Schule ein, etwas zu erzählen. Generell und speziell in Bezug auf das, was die Studienreisenden interessiert.

DO'S UND DONT'S

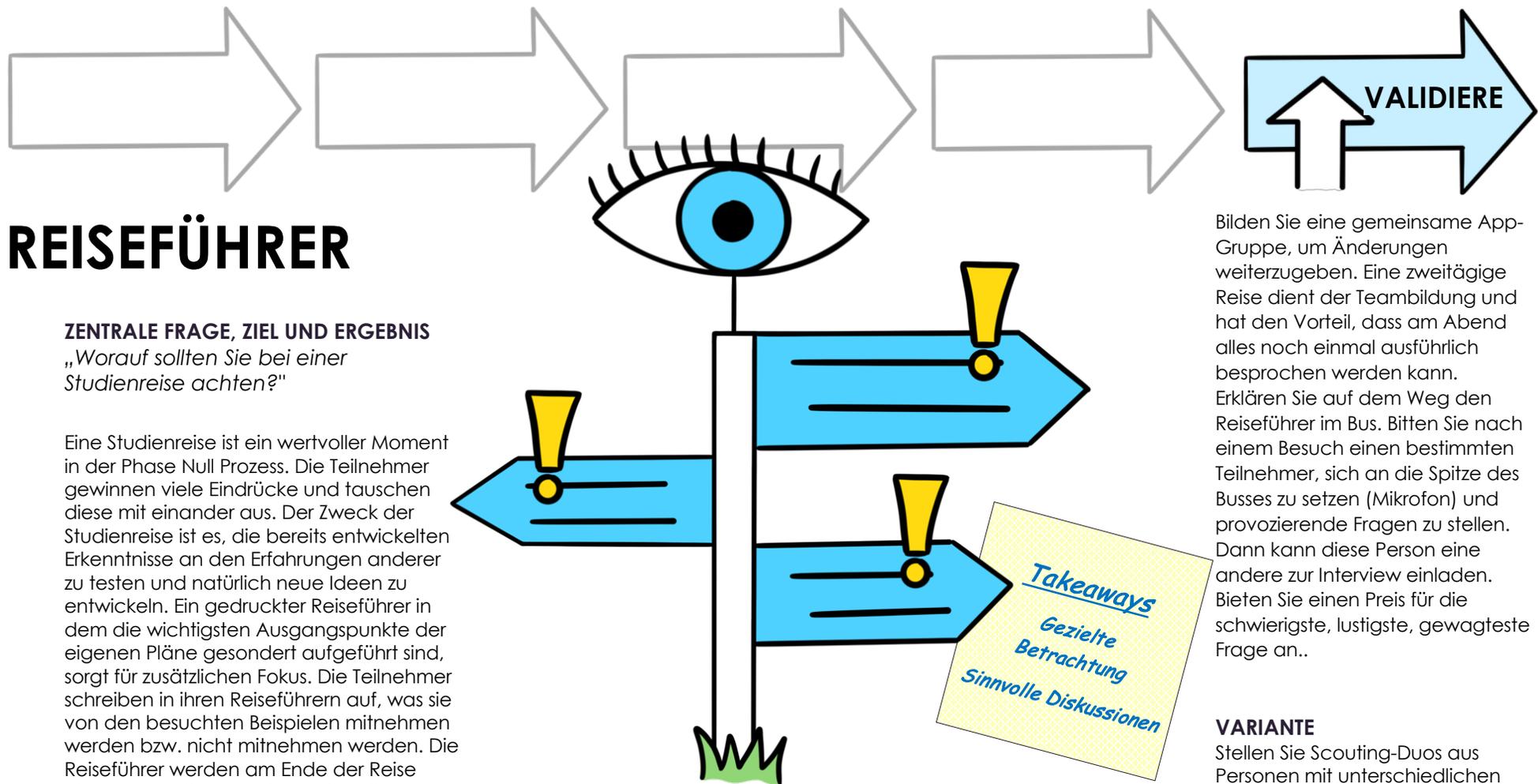
Organisieren Sie die Studienreise erst, nachdem Sie sich über Ihre eigenen Ansatzpunkte und Wünsche Gedanken gemacht haben. Dies verhindert das "Shoppen" von netten Ideen Anderer, ohne dass klar ist, warum diese Lösung zum eigenen Entwicklungsprozess passt. Wählen Sie die Ziele der Fahrt entsprechend der Fragen der Schule.

Wenn nötig, laden Sie Interessenvertreter (wie Administratoren) von außerhalb der Schule zur Teilnahme ein. Eine Studienreise ist oft ein gemeinsamer Bezugspunkt im Folgeprozess. Schüler/Studenten haben einen erfrischenden Blick. Eine Führung durch Schüler der zu besuchenden Schule liefert oft einen interessanten (und ehrlichen) Blickwinkel. Teilen Sie eine große Gruppe für die Tour in kleinere Gruppen auf. Arbeiten Sie knapp an der Zeit.

Bilden Sie eine gemeinsame App-Gruppe, um Änderungen weiterzugeben. Eine zweitägige Reise dient der Teambildung und hat den Vorteil, dass am Abend alles noch einmal ausführlich besprochen werden kann. Erklären Sie auf dem Weg den Reiseführer im Bus. Bitten Sie nach einem Besuch einen bestimmten Teilnehmer, sich an die Spitze des Busses zu setzen (Mikrofon) und provozierende Fragen zu stellen. Dann kann diese Person eine andere zur Interview einladen. Bieten Sie einen Preis für die schwierigste, lustigste, gewagteste Frage an..

VARIANTE

Stellen Sie Scouting-Duos aus Personen mit unterschiedlichen Interessen zusammen, die verschiedene Projekte besuchen. Anschließend tauschen sie ihre Erfahrungen in der Projektgruppe aus. Auch in diesem Fall ist der Reiseführer ein nützliches Hilfsmittel. Während der Besichtigung dürfen die Teilnehmer das Gebäude auf eigene Faust erkunden. Falls erforderlich, enthält der Reiseführer eine Route und Tipps zur Besichtigung.



IMPRESSUM

Die Federführung zur Entwicklung des LEA-Handbuches: "Wir bauen eine Schule, die Kunst der Partizipation am Schulbau" lag bei Teun van Wijk vom niederländischen Schulbauberatungsunternehmen ICSadviseurs.

Das Handbuch ist eines von vier Projektergebnissen des Erasmus+ Projektes 2020-1-DE02-KA202-007655 LEA (Learning Environment Applications).

Die LEA Projektergebnisse sind auf folgenden Plattformen/Webseiten in drei Sprachen (D, NL, und GB) veröffentlicht und stehen als offene Bildungsmaterialien zum kostenlosen Download zur Verfügung:

www.learning-space.eu

www.sophia-akademie.de

www.projektlernraum.de

[Projects | Erasmus+ \(europa.eu\)](#)

Autor	Teun van Wijk, teun.van.wijk@icsadviseurs.nl
Redaktion	Katrin Schwahlen und Dr. Petra R. Moog
Grafische Gestaltung	Timon Bulten
Illustrationen	PicturePower, www.picturepower.nl
Bildrechte	Alle Rechte bei Teun van Wijk
Bibliographie	LEA-Handbuch ERASMUS+ Innovationsprojekt 2023. 80 Seiten

Besonderer Dank

Wir bedanken uns bei allen, die an der Erstellung des LEA-Handbuchs mitgewirkt haben, insbesondere bei den kritischen Leserinnen Stacey Knecht und Anne Schiffer, die unverzichtbare Tipps auf Niederländisch, Englisch und Deutsch gegeben haben. Timon Bulten für seine Kreativität und sein Mitdenken, Merel de Boer und Ruth Schoonderwoerd für ihr ansteckendes Wissen über Nutzerbeteiligung. Michelle Laux für ihren Beitrag zur Pädagogik und Umweltpsychologie.

Creative Commons

Wenn nicht anders angegeben sind alle Inhalte unter der Creative-Commons-Lizenz 4.0 CC BY-SA veröffentlicht, d.h. Namensnennung und Weitergabe unter gleichen Bedingungen. Die Namensnennung soll dabei als "LEA-Handbuch" vorgenommen werden.



Projektpartner*innen im LEA-Projekt

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Deutschland

Dr. Petra R. Moog (Projektleitung)
Katrin Schwahlen

SOPHIA
::AKADEMIE::

Niederlande

Teun van Wijk
Timon Bulten

ICS
ADVISEURS

Italien

Prof. Beate Weyland
Alessandra Galetti

unibz

Österreich

Heike Bablick
Karlheinz Machat

**universität
innsbruck**

Assoziierte Partner

movetia

Schweiz

Dr. Cornelia Dinsleder
Prof. Dr. Annette Tettenborn
Andreas Hammon

PH LUZERN
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE

 Co-funded by the European Union
Erasmus+ movetia
Enriching lives, opening minds.

Neither the European Commission nor the project's national funding agency are responsible for the content or liable for any losses or damage resulting of the use of these resources.