

Ergebnisse NETZWELTEN – Lernen in Bewegung

Netzwelten bieten eine neuartige Lernumgebung im Gegensatz zum statischen Sitzen im Schulzimmer. Sie entsprechen einer attraktiven, bewegungsanimierenden Lernumgebung und schaffen einen Bezug zur natürlichen kindlichen Lebenswelt der Schüler*innen.

Der zusätzliche Lernort wird auf vielfältige Weise in unterschiedlichen Unterrichtssettings und Sozialformen genutzt. Schüler*innen haben die Möglichkeit, proaktiv und kreativ ihr Lernen mitzugestalten.

Herausforderungen zeigen sich bei den Lehrpersonen, die zeitweise die Kontrolle über die Schüler*innen abgeben müssen: Die Lernbegleitung kann erschwert sein, resp. es braucht im Anschluss eine Lernreflexion.

Classroom Management: Es braucht Zeit & Aufwand beim Organisieren; Materialien können herunterfallen > zu Beginn ist deutlich weniger *Time on Task* sichtbar.

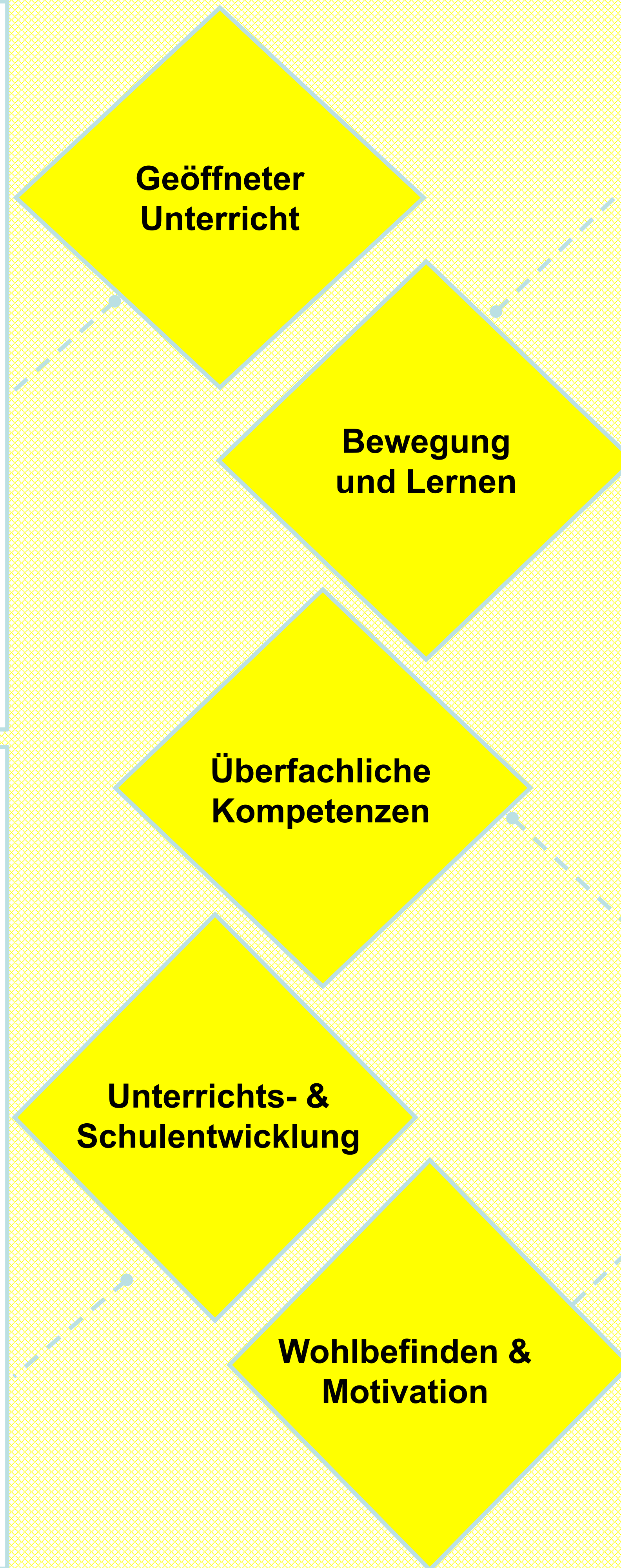
Netzwelten werden oft als «Replacement» eingesetzt: Gleiche Aufgaben wie im Schulzimmer werden im Netz gelöst. Regeln des Schulzimmers in Bezug auf Schulförmigkeit werden 1:1 auf Netzwelten übertragen.

Für einen differenzierten Unterricht braucht es multifunktionale Netze mit verschiedenen Netzen und Netzformen, dies vor allem für Kinder mit individuellem Förderbedarf.

Die Rolle der Lehrperson (ihre Beliefs & Selbstwirksamkeitsüberzeugung) ist entscheidend für eine sinnvolle Implementierung von Netzwelten.

Die Lehrpersonen erkennen den pädagogischen Mehrwert, die Relevanz des neuartigen Lernraumes für ihr didaktisches Handeln erst nach und nach.

Der bewegungsunterstützende Lernraum erfordert einen Wandel hinsichtlich der Planung und Gestaltung des didaktischen Arrangements, der Klassenführung und der individuellen Lernbegleitung.



Die Netze werden mehrheitlich für Bewegungspausen, zur Belohnung oder als Ruheinsel und Rückzugsort genutzt, aber auch für Einzel- und Kleingruppenarbeit sowie das Lernen in der Gesamtklasse eingesetzt.

Bei den Lehrpersonen ist wenig didaktisches Wissen über «Bewegtes Lernen» / «physically active learning» erkennbar. Kognitives Lernen in Bewegung ist eher selten sichtbar.

Kognitive Lernprozesse mit aktiver, physischer Bewegung zu verbinden, gelingt gut bei automatisierenden Unterrichtsphasen, z.B. bei Übungssequenzen.

Netzwelten sind weniger geeignet für klassische, schulförmige Lernaufgaben wie beispielsweise (Schön-)Schreiben.

Der weniger beaufsichtigte Lernraum erfordert höhere Selbstorganisation und -kontrolle beim Lernen.

Schüler*innen entwickeln metakognitive Kompetenzen, ihr Lernen zu planen, über ihre Lernprozesse nachzudenken und zu entscheiden, welcher Lernraum ihr Lernen am besten unterstützt.

Schüler*innen entwickeln eigene Regeln zum Nutzen von Netzwelten. Das gemeinsame Aushandeln von Konfliktsituationen kann die Sozialkompetenz fördern.

Durch den Aufforderungscharakter der Netzwelten sind Schüler*innen motiviert, sich darin zu bewegen.

Die Architektur der Netzwelten ermöglicht Unterricht auf Augenhöhe und erzeugt Nähe, Geborgenheit und ein Gefühl des Wohlbefindens.

Der Komfort der (zu) dünnen Netze hat noch Entwicklungspotenzial. Schüler*innen kompensieren dies mit Kissen und richten ihren Lernort gemütlich ein.

Konklusion & Forschungsdesiderat

Die qualitativ neuartige Lernraumgestaltung mit Netzwelten erfordert unterstützende pädagogisch-didaktische Anregungen und Weiterbildungen für Lehrer*innen. Der Wandel von Unterrichts- und Schulkultur braucht Zeit und Engagement. Unklar bleibt, ob sich die Netzwelten und bewegtes Lernen primär für die Lernphase des Übens/Automatisierens eignen. Welche konkreten Aufgaben/Lernarrangements bergen Potenziale speziell fürs Lernen in den Netzwelten und wie müssten Fachkräfte geschult werden, um Netzwelten adäquat im Unterricht zu implementieren? Weiterführende Forschung könnte diesen Fragestellungen nachgehen.

Voraussetzung für einen Kulturwandel hinsichtlich der Unterrichtskultur sind Offenheit für Neues, das Commitment des ganzen Schulhausteams sowie die ideelle und finanzielle Unterstützung der Schulbehörden.

Gelingensbedingungen für die Installation von Netzwelten sind die Beteiligung aller wichtigen Akteure im Prozess von Anfang an und ein professionell geleitetes Bauprojekt mit verantwortlichen Ansprechpersonen innerhalb der Gemeinde.

