



René Pier

VON DER PÄDAGOGISCHEN FORSCHUNG ZU KONKRETEN RÄUMEN FÜR DIGITAL FLANKIERTES LERNEN

2021
11.09.

Partizipativer Prozess
• Schülerorientiert



Schulisches Kerngeschäft LERNEN



Vitr-Raum Modell
H. Jochimsen (2019)

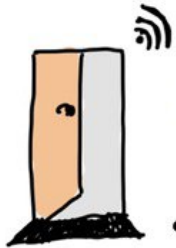
Aktive Rolle des Lernenden

P. Niegemann

Vom Konsumenten zum Produzenten
Gudjons e.a.

Biophilie
Erich Fromm

RÄUME FÜR DAS LERNEN
„Lernlandschaft“



Schwellenraum

- Ankommen
- Präsentation



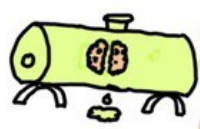
Kommunikationsraum

- Kaffeeautomat
- Gastfreundschaft
- Garderobe
- Lademöglichkeit
- Materialbar



Performativer Raum

- Aktiver Raum: Greenarena
- Präsentation
- Augmented reality
- Affenfelsen



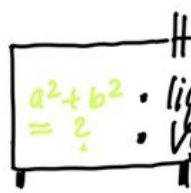
„Think Tank“

- Volatility
- Uncertainty
- Complexity
- Ambiguity



Maker Space

- Devices verstehen
- 3D-Druck etc
- mobile Tische



Holodeck

- lightboard
- Videoprojektionen



Green Space

- Pflanzen
- Erholung von Digitalen



Neue Räume im Bestand!



MAH 2021