

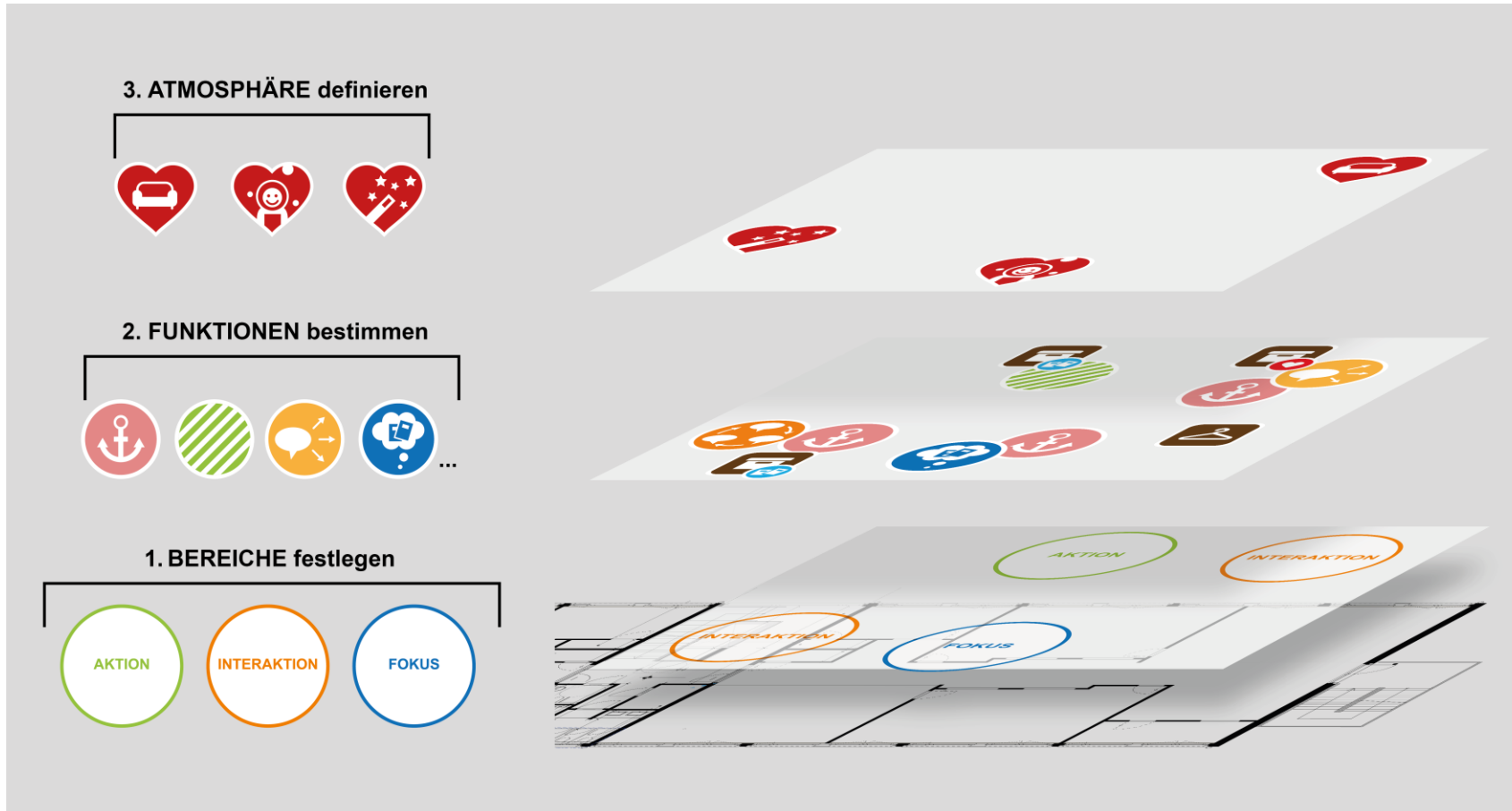


# MÖBLIERUNGSLFITFADEN FÜR HAMBURGER SCHULEN



ARBEITSSTAND  
08/2024

## 1.1. Das Möblierungskonzept: Eine Annäherung in drei Stufen (Ebenen)

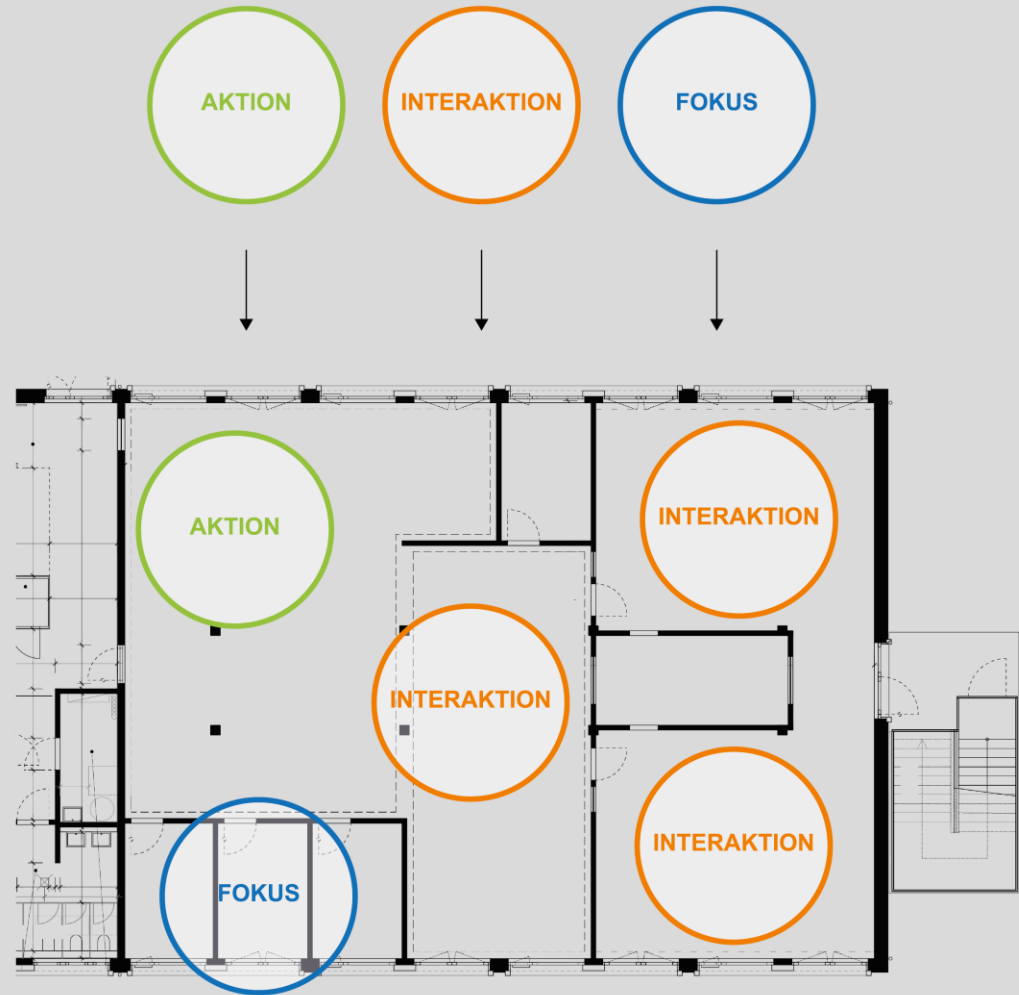


Das Möblierungskonzept wird in drei Stufen (Abstraktionsgrad vom Groben ins Feine) entwickelt. Gestartet wird mit einer ersten Aufteilung der Fläche in **Bereiche (1)**. Anschließend werden **Funktionen (2)** über die Fläche verteilt, die dann in der letzten Stufe mit **Atmosphären (3)** versehen und darüber weiter ausdifferenziert werden.

Eine stufenweise Annäherung ist aufgrund der Komplexität der Aufgabe angeraten, muss aber nicht bedeuten, dass Entscheidungen aus der vorherigen Abstraktionsebene nicht auch wieder in Frage gestellt und geändert werden können. Manchmal ist es hilfreich, Fläche unter anderen Vorzeichen erneut zu betrachten. Gehen Sie analytisch wie spielerisch an die Aufgabe.

Im Folgenden wird auf die einzelnen Stufen ausführlicher eingegangen.

## 2.2. Planung vom Groben ins Feine



## 1.1. Ebene 1: Bereiche

Das Definieren von **Bereichen** ist der erste Schritt zu einer differenzierten und auf Vielfalt basierenden Flächen- bzw. Raumaufteilung innerhalb einer Organisationseinheit.

**Fokus:** Kennzeichen dieses Bereiches ist die eingeschränkte Lautstärke. In diesem Bereich wird per Regel und Einrichtung klar signalisiert, dass Ruhe bzw. Stille vorherrschen soll. Oft wird eher abseits von Verkehrswegen verortet oder auch akustisch durch passende Maßnahmen abgetrennt (Raum mit Tür, oder deutliche Zonierung über Raumteiler und ggf. zusätzlicher Absorber), um konzentrierte Einzelarbeit oder auch konsequenten Rückzug zu ermöglichen.

**Aktion:** Dieser Bereich ist entweder durch eine freibleibende Fläche gekennzeichnet, die unterschiedlich genutzt werden kann (Aktionen, Projektarbeit, Bewegung), oder durch eine besondere Infrastruktur (Werkstatt, Materialien, z.B.: forschendes Lernen), die das aktive Gestalten und Umsetzen ermöglicht (Hands-on). In diesem Bereich kann und darf es schon mal lauter werden. Man ordnet ihn auch deshalb gerne an Verkehrswegen an, weil „traffic“ nicht stört und die Verkehrsfläche selbst kurzzeitig mitgenutzt werden kann. Er lässt sich aber auch gut in einem eigenen Raum denken, falls Schmutz und Lautstärke angrenzende Bereiche beeinträchtigen könnten.

**Interaktion:** Dieser Bereich wird voraussichtlich den größten Anteil in einer Organisationseinheit haben. In diesem Bereich steht Kommunikation im Mittelpunkt. Hier sind Situationen der Einweg-Kommunikation (z. B. Inputs), Gruppenarbeit im Dialog, aber auch das „chillen“ in der Peergroup zu Hause. In diesem Bereich kann man von einer mittleren Lautstärke ausgehen. Sie werden ihm gerne offene bzw. größere Bereich bzw. Räume zuordnen, da Gruppen Platz brauchen. Offen konzipierte Interaktions-Bereiche ermöglichen einen guten Überblick und erleichtern das Auffinden des benötigten „Settings“. Überblick und Auswahlmöglichkeit sind insofern wichtige Kennzeichen dieses Bereiches. Er könnte aber auch die richtige Klassifizierung für einen kleineren Besprechungsraum sein. In diesem Bereich wird diskutiert und kollaborativ gearbeitet. Die Infrastruktur ermöglicht das Zusammenkommen, ob auf einer Tribüne oder an Gruppentischen, ebenso wie das Präsentieren oder Festhalten von Prozessen und Ergebnissen.



## 1.1. Ebene 2: Funktionen - Wie starten? ; die Funktions-Icons, Hintergründe und wofür sie stehen

„**ordnend**“: desto vielfältiger ein Möblierungskonzept ausfällt, desto wichtiger sind Orientierungspunkte.

Der **Anker** steht für den Treffpunkt (Hafen) einer Lerngruppe und soll als ein übergeordnetes Symbol verstanden werden. Ein solcher „Anker“ kann, muss aber nicht, der runde Teppich sein, auf dem man zusammenkommt. Man kann sich, genauso auf einer freien Aktionsfläche treffen, oder die Tribüne nutzen. Der Möglichkeiten gibt es viele, Hauptsache sie sind eindeutig identifizierbar (z.B.: Team gelb trifft sich um 10.15 Uhr auf der Tribüne). Man kann damit starten den Grundriss daraufhin zu untersuchen, wie sich die benötigte Anzahl der Treffpunkte gleichmäßig verteilen bzw. am besten verorten lässt. Treffpunkte zu definieren sollte aber nicht bedeuten, anschließend lerngruppenbezogen weiterzudenken, und einzelnen Bereichen Funktionen für einzelne Lerngruppen zuzuordnen. Denn in der gemeinsamen Nutzung von Flächen liegt das größte Potential dafür, eine Vielfalt an Angeboten machen zu können. Dennoch kann diese erste Überlegung ein guter Einstieg in die Planung bedeuten. Müssen alle Treffpunkte gleich gestaltet werden? Was für ein Setting bietet sich darüber hinaus an, welche Infrastruktur wird gebraucht(Präsentation, Whiteboard etc.), was sollte in der Nähe angeordnet werden. Starten Sie also gerne mit den „Anker“-Icons.

### **Die Funktions-Icons, Hintergründe und wofür sie stehen:**

**Dialogische Kommunikation:** Partner:innen-, Gruppenarbeit, Schüler:innen unter sich, gemeinsam mit Pädagog:innen, komplexe Aufgaben, Reflexionsgespräche, Fördern und Fordern, gemeinschaftsfördernde Inhalte, zu zweit, in Kleingruppen. Aber auch Treffpunkt für Peergroups: sich beiläufig treffen, zusammenkommen, austauschen, sehen und gesehen werden (Stehisch, „Affenfelsen“)

**Einweg-Kommunikation:** Vortrag, Input, Einführung ... durch Lehrkräfte, Mitschüler:innen; kleinere Gruppen, komplette Lerngruppen ( z.B. 20 Personen); neue Inhalte, Wissen, Organisation... Inhalte präsentieren können (Projektion, Smartboard)

**Forschen:** „hands on“-Bereich für selbstständiges praktisches Arbeiten alleine oder in Kleingruppen mit guter Infrastruktur in unmittelbarer Nähe, wie z.B.: Werkzeuge, Ausstattung, Materialien, Anschauungsmaterial bzw. „Impuls“-ware (z.B. Bücher, Objekte), Präsentation und Aufbewahrung von Projekten. Hier wird gebastelt, gebaut, montiert, ausprobiert z.B. an der Werkbank oder in einer Bauecke

## 1.1. Ebene 2: Funktionen – Die Funktions-Icons, Hintergründe und wofür sie stehen

**Individuelles Arbeiten:** jede:r für sich; Einzelarbeit, bei Bedarf Unterstützung durch vorbereitete Hilfesysteme (oder Mitschüler:innen, Pädagog:innen „intime“ dialogische Kommunikationssituation) Üben, vertiefen, denken, reflektieren...Hier kann man sich auch in einer Mediathek befinden ...lesen, recherchieren

**Rückzug:** Sich herausziehen, an einem sicheren Ort für sich sein können. Kontrollierbares, übersichtliches und geschütztes Arrangement für eine Auszeit wie z.B. Höhle, Nische an der Wand, . Der Ort könnte aber mit einer schönen Aussicht punkten, Blickbeziehung zum Raum aufrechthalten oder gestalterisch ein eigenes Thema aufnehmen (z.B.: am Fenster, Hochebene, Podest, „Baumhaus“, „Hütte“, „Kaminzimmer“). Rückzugsangebote können auch als „Inseln“ außerhalb des FOKUS-Bereiches gemacht werden.

**Freiraum:** Aktionsfläche, die frei von Möblierung gehalten wird. Warum? Möblierungskonzepte sollen viele Anforderungen erfüllen. Der Optimierungsdruck (Mehrfachnutzung) kann zur Überfrachtung führen. Nicht nur für das Auge ist „Freifläche“ ein Gewinn. Wenn man es schafft, eine Aktionsfläche frei zu halten, bzw. sehr flexibel konzipiert, entsteht Raum für Projekte und Aktionen. In der Zwischenzeit kann dieser Freiraum von den angrenzenden Funktionen mitgenutzt werden.

**Spiel:** Gespielt werden kann überall, gelernt werden auch. Die Übergänge sind fließend. Dieses Icon soll dazu ermahnen, bei der Planung nicht allein in Lernsettings zu denken. Spiel braucht Material ebenso wie Platz und muss mitgedacht und nicht nur in der Planung sichtbar werden. Gut ist es, wenn man auch ein Spiel oder Projekt eine Weile stehen lassen und zu einem anderen Zeitpunkt fortsetzen kann. Dem Problem der möglichen Ablenkung kann man durch entsprechende Zonierung bzw. Ausstattung entgegenwirken (Raumteiler, Projekt Aufbewahrungsboxen, Raumabgewandte Regale).

**Bewegung:** Zur ganzheitlichen Bildung junger Menschen gehören Bewegungsangebote. In einer ganztägig gedachten Schule sind Spielen und Toben elementar für körperliche und psychosoziale Entwicklung der Kinder und Jugendlichen. Auch Teambereiche können Angebote machen und Bewegung fördern. Die Bandbreite ist groß z.B.: Freie Flächen (Tanzen, Twister, Yoga, Slackline etc.), Stange für Klimmzüge, Boxsack, Befestigungsschienen, Matten)





## 1.1. Ebene 3: Atmosphären

Wenn man alle Funktionen unterbringen konnte, fehlt auf dem Weg zu einem attraktiven Möblierungskonzept nur noch der letzte Schritt: **die Atmosphäre**.

Ganztagsschulen bieten nicht nur einen institutionellen Rahmen für einen breit gefassten Bildungsauftrag, sie sind auch Lebensraum. Mentale, physische und soziale Faktoren fließen in die ganzheitliche Betrachtung ein. Um sich wohlfühlen braucht man neben Erfolgserlebnissen, sozialer Anerkennung und dem Erleben von Selbstwirksamkeit auch den „guten Ort“, der einen willkommen heißt und zur Heimat wird.

Die Nutzer:innen, insbesondere die Kinder und Jugendlichen, sollten sich mit dem Ort identifizieren können. Gestaltung ist ein relevantes Mittel, um das Wohlbefinden zu steigern und die Gemeinschaft zu stärken. Umso wichtiger ist es, die Kinder und Jugendlichen an der Gestaltung zu beteiligen, soweit eine Schulgemeinschaft bereits konstituiert ist. Im letzten Schritt schauen wir mit einem für diese Aspekte sensibilisierten Blick noch einmal auf den Grundriss mit dem Ziel, Gestaltungsschwerpunkte zu adressieren.

**Folgende Atmosphären sollte man in den Blick nehmen:**

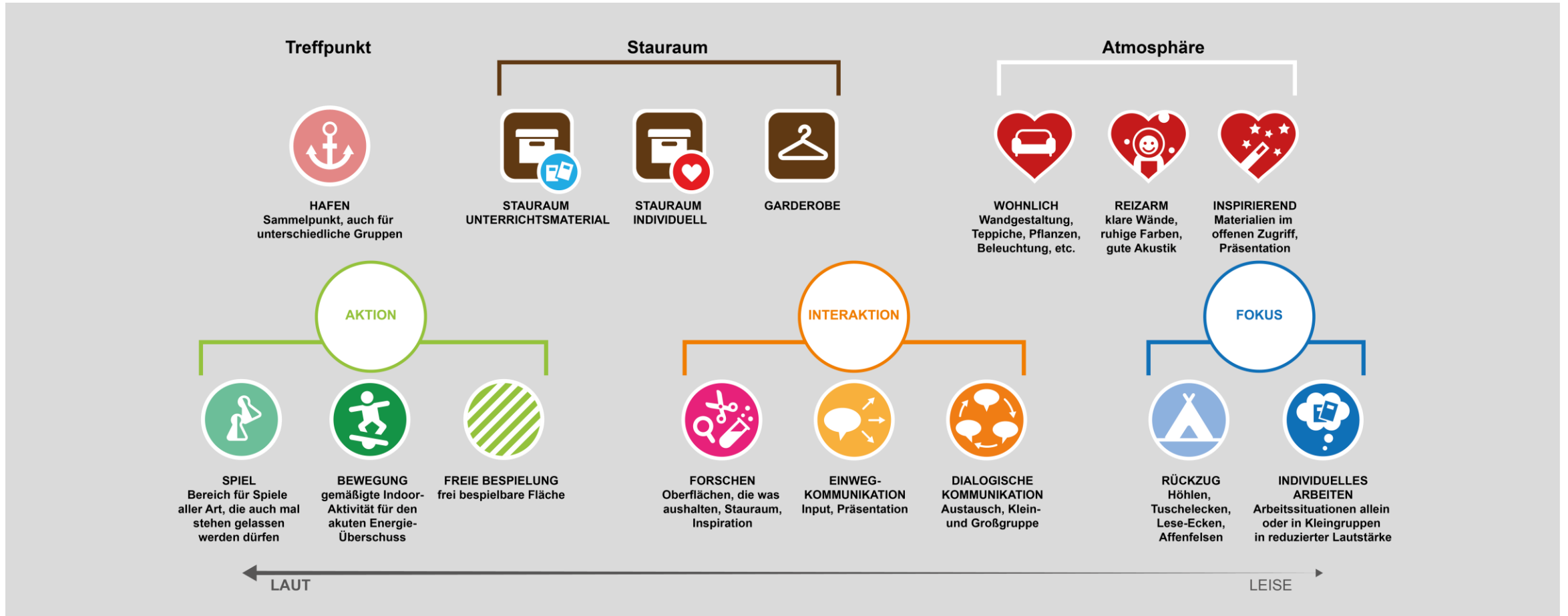
**wohnlich:** z.B.: Wandgestaltung, Teppiche, Pflanzen, gemütliche Sitzgelegenheit, Deko, Bilder, Objekte, Beleuchtung, gemütlich und einladend

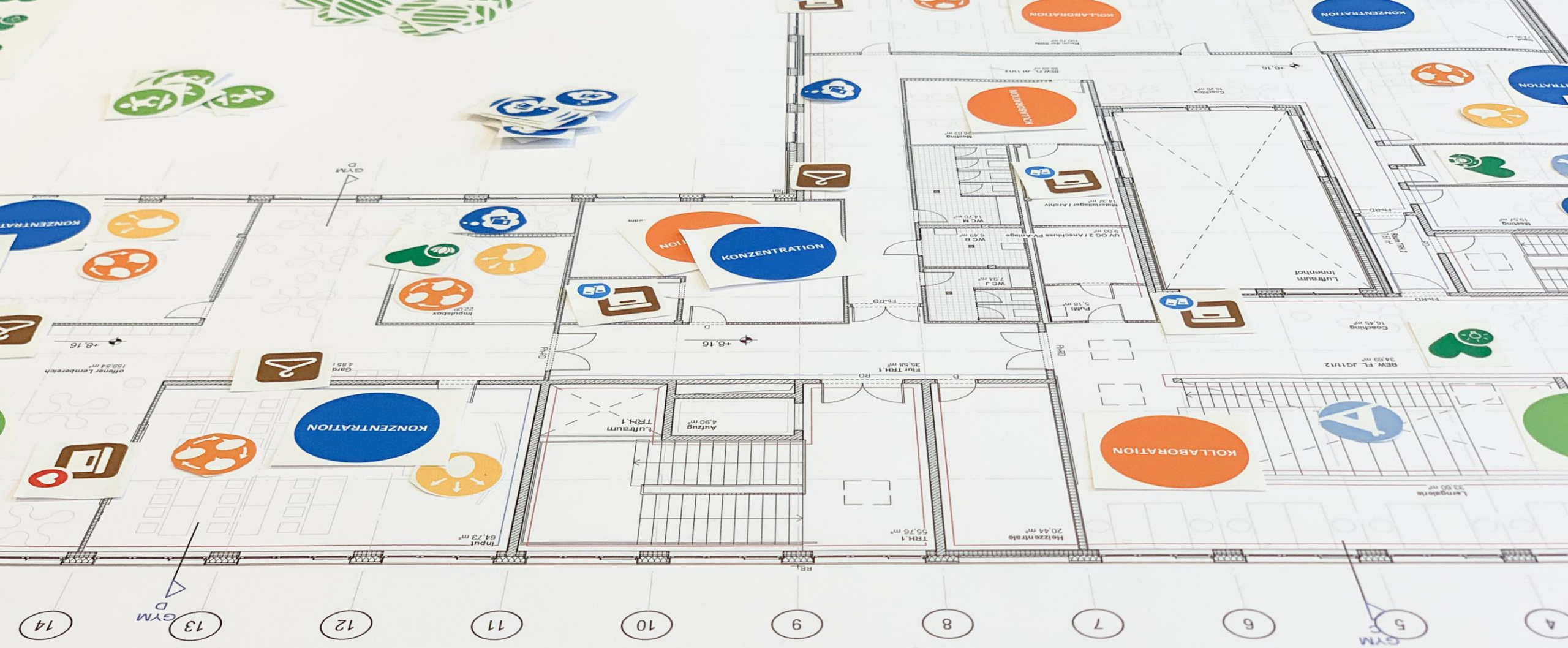
**reizarm:** neutral, wenig Ablenkung, klare Gestaltung, keine offenen Regale, keine optisch verwirrenden Strukturen und Muster (konsequent gestalteter Rückzugsbereich) – ein Bereich, der für viele Kinder mit besonderen Bedürfnissen von Bedeutung ist.

**inspirierend:** Phantasievolle Ausgestaltung, anregend, mit Aufforderungscharakter, Themenbereich, Werkstatt, offene Regale mit Materialien, Mitmach-Ambiente

Auf der nächsten Folie sind alle ICONS zu Funktionen und Atmosphären zusammengefasst dargestellt

# 1.3. Auf einem Blick: Bereiche, Funktionen und Atmosphären

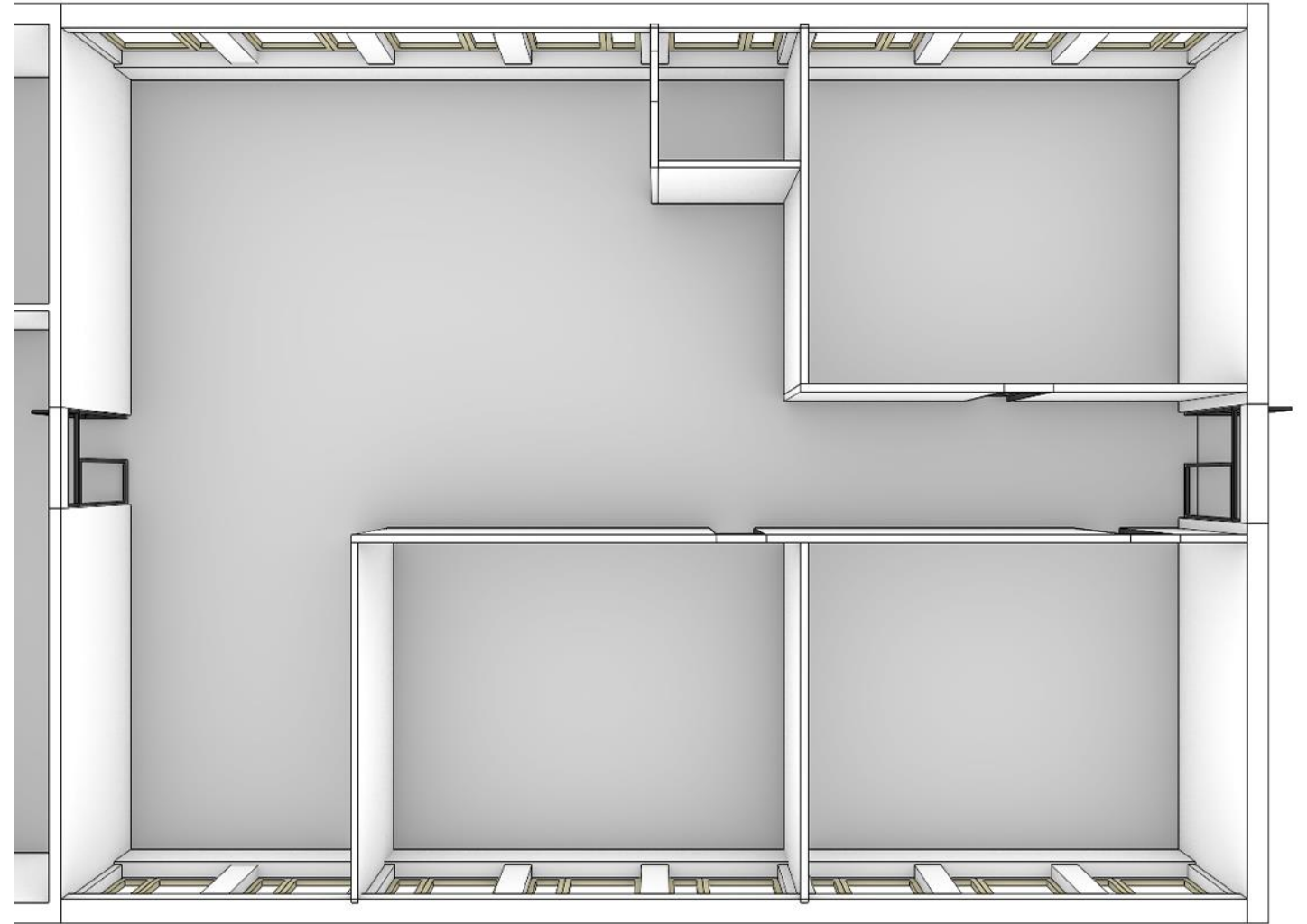




### 3. BEISPIEL-GRUNDRISSE | Beispielhafte Planung

## 3.2. 3-Raum-Variante

**Dieses Beispiel zeigt eine Lernfläche, auf der 4 Teams in 3 Räumen zusammenarbeiten.**



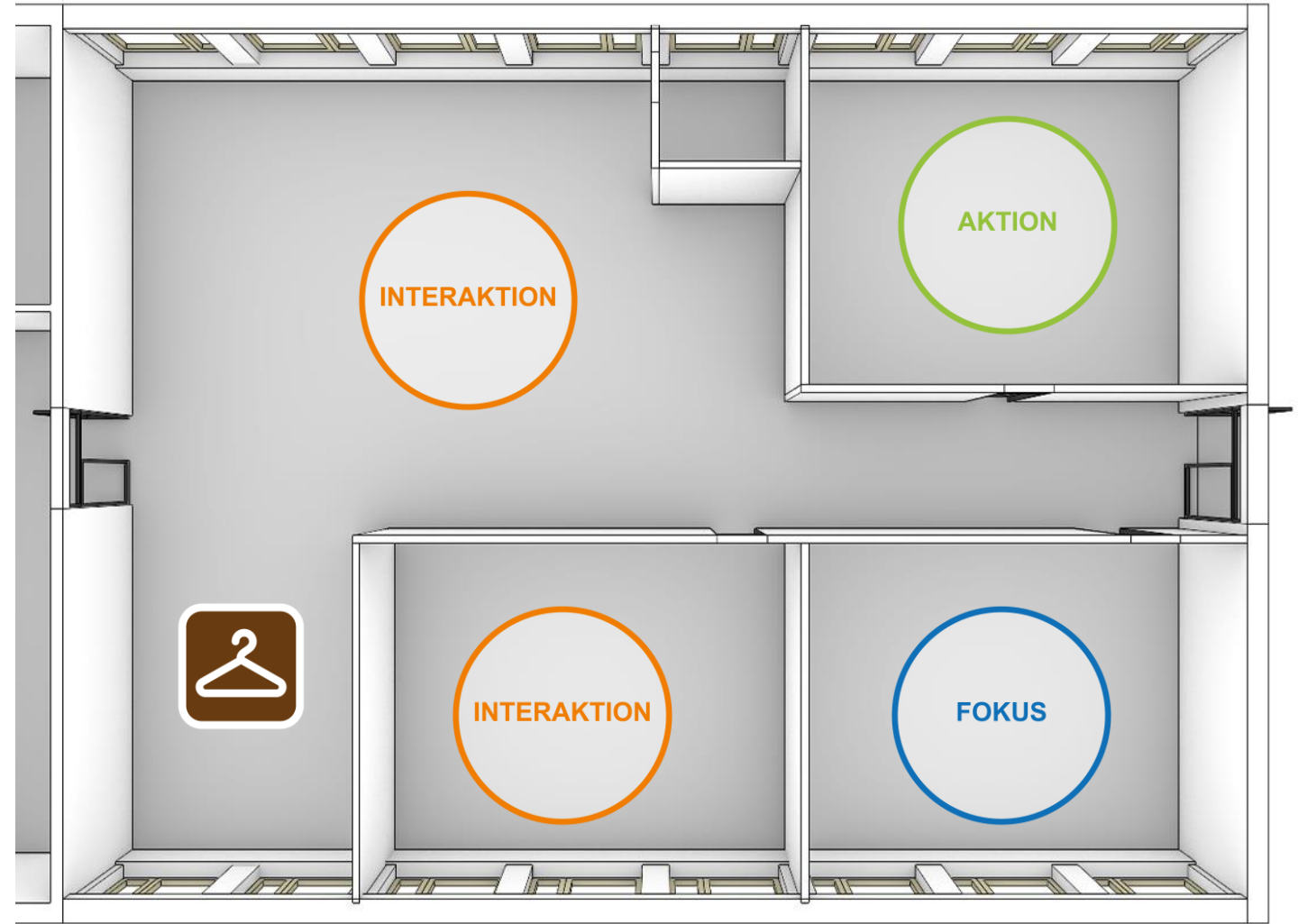
## 3.2. 3-Raum-Variante

### 1. Bereiche, Stauraum, Anker :

Die große offene Fläche bietet sich für –Interaktion- an. Um die anderen Bereiche im Grundriss unterzubringen, werden zwei der geschlossenen Räume ausgewählt. Da – Interaktion- tendenziell mehr Fläche bzw. Raum einnimmt, wird auch der übriggebliebene Raum dafür reserviert.

Der kleine offenere Bereich am Eingang ist ideal um die Garderobe unterzubringen. Man kann auch schon dazu übergehen Wandflächen für den Stauraum auszuwählen und die entsprechenden Icons zu verteilen. Der große offene Bereich bietet sich für Stauraum für Unterrichtsmaterial an, das so für alle im Zugriff ist und geteilt werden kann.

Wo werden die Treffpunkte für die Lerngruppen sein? In dieser Variante ist es offensichtlich, dass man sie den vier Bereichen zuordnet. Dennoch wird die Positionierung im Raum bereits Einfluss auf die weiteren Planungsschritte nehmen.



## 3.2. 3-Raum-Variante

### Funktionen:

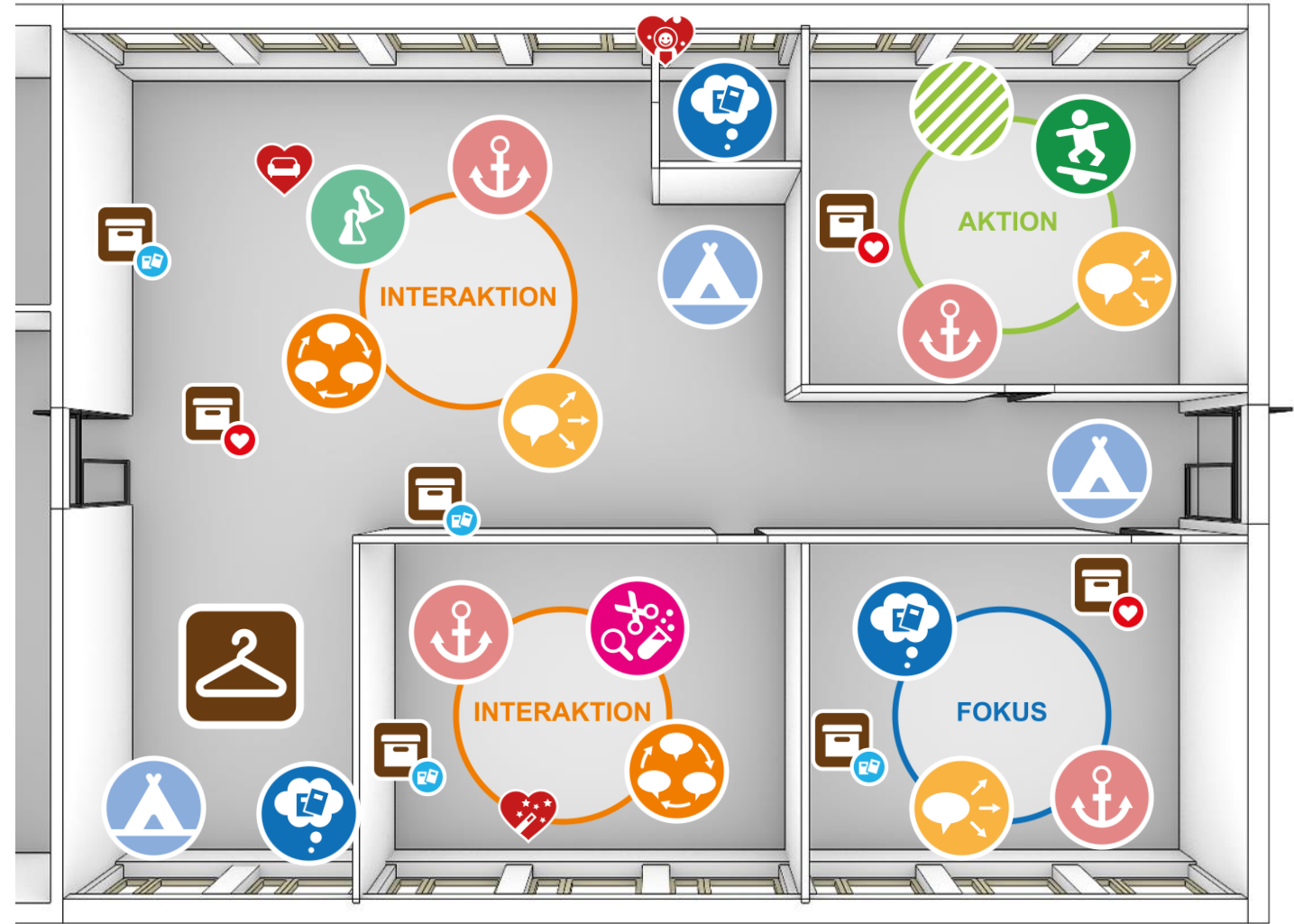
Die **Gemeinschaftsfläche** bietet Treffpunkte für Zusammenarbeit und Präsentation, lässt aber auch Flächen für Spiel in wohnlicher Atmosphäre zu. Der **Aktions-Raum** soll flexibel genutzt werden können, aber auch Angebote für Bewegung bieten.

Im Bereich **Fokus** liegt der Schwerpunkt auf gemeinsames Arbeiten in reduzierter Lautstärke.

Der 2. Raum für Interaktion erhält den Schwerpunkt **Forschen** und bietet eine inspirierende Atmosphäre.

Die Fensterflächen der **Garderoben** bieten sich als Rückzugs-Ecken an, um den hellen Platz am Fenster optimal zu nutzen.

Der Flur am Ende des Gebäudes und die Nische der Gemeinschaftsfläche laden dazu ein, hier Elemente für den **Rückzug** vorzusehen.



## 3.2. 3-Raum-Variante

### So könnten die Flächen möbliert aussehen.

Je nach Bedarf und Aufgabe nutzen Teams die unterschiedlichen Räume:

- Text Adrian



## 3.2. 3-Raum-Variante

### Übersicht mit Bereichen und Funktionen.

Lorem ipsum





**Richten Sie die Teamfläche aus der Perspektive des Kindes ein, denken Sie aber den Unterricht mit.**

**Wie sind Sie mit der Planungshilfe zurechtgekommen?**

**Fehlt eine Funktion?**

**Wie sind Sie mit der Planungshilfe zurechtgekommen?**

**Fehlt eine Funktion?**

**Woran könnte es scheitern, dass Bedürfnisse der Kinder und der anderen Akteure an Ihrem Standort nicht umgesetzt werden können?**

**Gibt es Ideen für eine Lösung?**

**Was würden Sie nach diesem Workshop an Ihrem Standort verändern wollen?**