

Die Auswirkungen einer stimulierenden Lernumgebung auf die Motivation und das Engagement

Ein Pilotprojekt des Ohalo Academic Colleges in Katzrin (Israel) und Steelcase Learning, das interaktive pädagogische Konzepte innerhalb eines aktiven Lernumfelds kombiniert.

🕒 Lesen 6 Minuten

EIN NEUER ANSATZ

Die dynamische und sich ständig wandelnde Welt von heute macht Anpassungen und Umstrukturierungen bei den pädagogischen Ansätzen notwendig: Studierende sind längst keine passiven Wissensempfänger mehr, sondern nehmen aktiv an der Generierung von Wissen teil. Diese Sichtweise verlangt nach grundlegenden Veränderungen im Lehrverhalten, ist aber auch eine Herausforderung für die Gestaltung von Lernräumen und das traditionell hierarchisch geprägte Verhältnis zwischen Lehrenden und Lernenden.

Lernumgebungen von heute sollten flexibel und dynamisch sein, um sich an die aktuellen Bedürfnisse der Lehr- bzw. Lernprozesse anpassen zu können. Diese Flexibilität erleichtert Veränderungen bei den Interaktionen zwischen Lehrern und Studenten und verbessert den Erfolg vieler Lehr- und Lernmethoden, wie z.B. Vorlesungen, Peer-to-Peer Learning (gegenseitiges Lernen) und das Lernen in Gruppen.

Ebenso wichtig ist es, Informationen für Studierende leicht zugänglich zu machen. Lernumgebungen müssen daher über eine integrierte technische Infrastruktur verfügen, die die Zusammenarbeit mit Kommilitonen und den Austausch mit Lehrkräften unterstützt.

Lernumgebungen sollten aber auch Lernangebote eröffnen – Räume, die den Aufbau und das Weiterentwickeln von Wissen und Fähigkeiten vereinfachen. Im Zusammenspiel führen die Gestaltung von Lernräumen, die Integration von Techniklösungen und neue Lehrmethoden zu einem ganzheitlicheren, lernorientierten Raumkonzept.

PROJEKTBE SCHREIBUNG

Das Wissen um die Kluft zwischen modernen und traditionellen Ansätzen führte zu einem gemeinsamen Pionierprojekt der School of Education am Ohalo Academic College in Katzrin (Israel) und Steelcase Learning.

Im Rahmen dieses Projekts ging es um die experimentelle Kombination interaktiver pädagogischer Konzepte innerhalb eines innovativen, technikunterstützten Lernumfelds. Dieses Umfeld sollte ein breites Spektrum an Interaktionen zwischen Lehrkräften und Studenten erlauben – durch verschiedene Konfigurationsmöglichkeiten, die den Studierenden vielfältige Lernerfahrungen bieten.

Studien belegen, dass die Einrichtung eigens entwickelter Lernumgebungen sowohl die Aufmerksamkeit als auch die Motivation und die Leistungen der Studenten beeinflussen können.

NEUE LERNERFAHRUNGEN

Ohalo arbeitete mit Steelcase Learning zusammen, um gemeinsam eine Reihe von Unterrichtsräumen zu gestalten und auszustatten – und dadurch eine Vision Wirklichkeit werden zu lassen.

Wir wollten verstehen, in welchem Maße die Gestaltung des Lernumfelds die Lernmotivation verbessern kann und wie die Lehrkräfte den Einfluss der neuen Lernumgebungen im Vergleich zu traditionellen Klassenzimmern beurteilen.

Das Projekt beteiligte 87 multikulturelle Studenten und 12 Lehrkräfte des Ohalo Academic Colleges in Katzrin (Israel), die jeweils am Anfang und am Ende eines Semesters einen Online-Fragebogen zum aktiven Lernen ausfüllten, aus dem hervorgeht, inwieweit die neuen Räume ihren Anforderungen entsprechen.

Folgende Parameter wurden beim Fragebogen zum aktiven Lernen thematisiert:

- Fähigkeit zu Kreativität
- Motivation zur Unterrichtsteilnahme
- Fähigkeit zu Leistungsverbesserungen
- Engagement im Unterricht
- Zusammenarbeit
- Konzentrationsfähigkeit
- aktive Unterrichtsteilnahme
- Möglichkeiten der Beteiligung im Unterricht
- Nutzung vielfältiger Unterrichtsmittel
- Feedback im Unterricht
- Praxisnähe im Unterricht
- optimale Lernmethoden
- Bewegungsspielräume
- Stimulationen
- Leistung
- Bereichernde Lernerfahrungen

EIN ZYKLISCHES LERNMODELL

Der interaktive Prozess basiert auf einem zyklischen Modell des dynamischen Lernens, das sich von der individuellen Erforschung des Themas hin zur Gruppendiskussion bewegt.

Das Studieren beginnt auf der individuellen Ebene, darauf folgt der Austausch mit Kommilitonen und Gruppen unterschiedlicher Größe und schließlich die Ausbildung einer "Lerngemeinschaft." Probleme und Fragen werden präsentiert und alle anderen sind dazu eingeladen, Antworten aus eigenen Online-Recherchen beizusteuern.

1. **Definieren** des behandelten themas
2. **Recherchieren** individuelle erforschung des themas
3. **Bestätigen** der eingeschlagenen Richtung durch die Lehrkräfte
4. **Diskutieren** der gewonnenen Erkenntnisse in kleinen Gruppen
5. **Lösen** Suche nach der richtigen Lösung innerhalb der Gruppe
6. **Planen** der nächsten Schritte
7. **Überprüfen** der Lösung und der Pläne durch die Lehrkräfte
8. **Umsetzen** der Lösung

ERMUTIGENDE ERGEBNISSE

Über 80 Prozent der Befragten, die in den neuen Lernumgebungen lehrten oder lernten, berichteten von einem deutlichen Anstieg von Kreativität, Motivation und Engagement während des Unterrichts.

Die Lernumgebung vereinfachte die Techniknutzung und verlieh Lehrkräften und Studenten mehr Entscheidungsfreiheit – eine wesentliche Voraussetzung für Motivation. Zu beobachten war aber auch ein signifikanter Anstieg ihres Engagements.

PROZENTSATZ DER BEFRAGTEN, DIE VERBESSERUNGEN SEHEN IN

	Lehrkräfte (n=15)	Studenten (n=87)
Kreativität	100%	95%
Motivation	100%	87%
Leistung	93%	83%
Engagement	100%	92%

DURCHSCHNITTliche BEWERTUNG STUDENTEN

	Neues Klassenzimmer	Altes Klassenzimmer
Lehrmethoden	39%	27%
Lernräume	40%	25%

DURCHSCHNITTliche BEWERTUNG LEHRKRÄFTE

Lehrmethoden	41%	24%
Lernräume	42%	21%

Die verbesserte Qualität des Lehrens und Lernens beruht bei jedem Parameter insbesondere auf einer Vergrößerung der Bewegungsspielräume und der allgemeinen Stimulation.

Die Befragten bewerteten die Kategorien "Lehrmethoden" und "Lernräume" bei den neuen Unterrichtsräumen besser als bei den traditionellen Klassenzimmern und erlebten das Arbeiten dort auch als anregender.

Um den Studienerfolg zu optimieren, aber auch um wechselseitiges Lernen und generative Aktivitäten besser unterstützen zu können, muss sich das Lehren und Lernen weiterentwickeln.

Dieses Pilotprojekt zeigt, dass innovative Klassenzimmer und Lehrmethoden das Problemlösen, die Kommunikation und die Zusammenarbeit verbessern können – jene Fähigkeiten, die Studierenden von heute abverlangt werden.

LEHRMETHODEN LERNRÄUME

	Neues Klassenzimmer	Altes Klassenzimmer
Zusammenarbeit	100%	82%
Konzentrationsfähigkeit	92%	86%
Aktive Unterrichtsteilnahme	98%	82%
Möglichkeiten der Beteiligung	98%	92%
Vielfältige Unterrichtsmittel	100%	76%
Feedback im Unterricht	96%	82%
Praxisnähe im Unterricht	94%	84%
Optimale Lernmethoden	96%	76%
Bewegungsspielräume	100%	54%
Stimulationen	94%	64%
Einfache Unterrichtsteilnahme	100%	90%
Bereichernde Lernerfahrungen	96%	80%

ESPACES D'APPRENTISSAGE

	New Classroom	Old Classroom
Zusammenarbeit	98%	82%
Konzentrationsfähigkeit	96%	81%
Aktive Unterrichtsteilnahme	98%	82%
Möglichkeiten der Beteiligung	100%	72%
Vielfältige Unterrichtsmittel	98%	76%
Feedback im Unterricht	96%	76%
Praxisnähe im Unterricht	98%	68%
Optimale Lernmethoden	100%	70%
Bewegungsspielräume	98%	64%
Stimulationen	100%	78%
Einfache Unterrichtsteilnahme	98%	76%
Bereichernde Lernerfahrungen	100%	72%