

SCHULMOBILIAR DER ZUKUNFT

Co-kreative Entwicklung von Lernräumen mit Schüler:innen

Zielgruppe:

Sekundarstufe I
Sekundarstufe II
(Adaptierbar für Primarstufe mit vereinfachten Entwurfsaufgaben)

Fächerverbindung:

Technik und Design
Kunst und Gestaltung
Digitale Grundbildung
Physik / Werken

3D-Drucker, Bastel- und Modellbaumaterial, Klebstoff, Werkzeuge

Dauer:

6–10 Unterrichtseinheiten
(Projektorientiert, modular erweiterbar)

Ausstattung:

Modulare Grundelemente (z. B. sechseckige Platten, Holz- oder Kartonmodule), Computer / Tablets, CAD-Software (z. B. Tinkercad),

Ziel:

Schüler:innen entwickeln in einem co-kreativen Prozess eigenes Schulmobiliar und setzen sich dabei mit Lernräumen, Nutzungsszenarien und zukünftigen Anforderungen an Schule auseinander.

1. Einstieg: Schule als gestaltbarer Raum

Gemeinsames Gespräch:

Wie fühlen sich Klassenräume an?

Was unterstützt Lernen – was stört?

Welche Möbel nutzen wir täglich, ohne sie zu hinterfragen?

2. Beobachten & Analysieren

Die Schüler:innen untersuchen bestehendes Schulmobiliar: Funktion, Stabilität, Nutzung, Flexibilität. Erste Kritikpunkte und Verbesserungsideen werden gesammelt.

3. Perspektivwechsel: Zukunftsschule

Impulsfragen:

Wie lernen wir in 10 oder 20 Jahren?

Welche Möbel braucht eine Schule, die

Zusammenarbeit, Kreativität und Bewegung fördert?

Welche Rolle spielen Präsentation, Ausstellung und Sichtbarkeit?

4. Co-kreativer Design-Thinking-Workshop

In Kleingruppen entwickeln die Schüler:innen erste Möbelideen: Skizzen, Modelle, Rollenspiele, Nutzungsszenarien. Die Entwürfe werden präsentiert, diskutiert und weiterentwickelt.

5. Auswahl und Konkretisierung

Gemeinsam wird ein oder mehrere Entwürfe ausgewählt. Diese werden funktional, gestalterisch und sicherheitstechnisch weitergedacht. Rahmenbedingungen (Material, Stabilität, Nutzung im Schulalltag) werden reflektiert.

6. Digitale Umsetzung

Ausgewählte Bauteile werden digital modelliert. Kleine Elemente oder Verbindungsteile können 3D-gedruckt

werden. Analoge und digitale Fertigung werden kombiniert.

7. Prototyping und Aufbau

Das Schulmobiliar wird als Prototyp aufgebaut.

Die Schüler:innen testen Nutzung, Handhabung und Stabilität im realen Raum.



8. Erprobung und Feedback

Andere Schüler:innen, Lehrpersonen oder externe Expert:innen geben Feedback.

Verbesserungsvorschläge werden gesammelt und – wenn möglich – umgesetzt.

9. Präsentation und Reflexion

Die Schüler:innen präsentieren den Entwicklungsprozess und das Ergebnis. Reflexion über: Mitgestaltung, Verantwortung, Entscheidungsfindung und Wirkung im Schulalltag.