

Netzwelten-Roadshow – Aktivitäten für Klassen Standort PH Thurgau

10.6.2026

Grundidee «Lernen in Bewegung bringen!»

- Im realem Sinn: «Bewegtes Lernen» und «Bewegter Unterricht», mit räumlichen Strukturen wie begehbaren Netzen und anderen Möglichkeiten wie didaktischen Settings oder flexiblem Raumstrukturen die Unterrichtskultur weiterentwickeln
- Im übertragenen Sinn: Lernräume der Zukunft denken, offen und radikal, innovativ und nachhaltig

Das vom Schweizerischen Nationalfonds geförderte Agora-Projekt ist ein Kommunikationsprojekt. Die Roadshow informiert in erster Linie über Ergebnisse aus dem Innosuisse-Forschungsprojekt «Netzwelten – Lernen in Bewegung» (2022 – 2023, www.netzwelten.ch). Es werden die Ergebnisse aus dem Projekt vermittelt, Bedarfe, Anforderungen und Herausforderungen von innovativen, modernen Lern- und Schulräumen sowie pädagogisch-didaktische Optionen des schulischen Lernens in Verbindung mit Bewegung zusammen mit einem breiten Publikum diskutiert. Die Wanderausstellung wird bewusst an Pädagogischen Hochschulen in einem halböffentlichen Raum aufgebaut: Studierende, Dozierende, Lehrpersonen, Schulleiter*innen und Besucher sollen die Installation ausprobieren können und als Multiplikatoren in die Schulen wirken.

Die Ausstellung geht darüber hinaus weiteren Fragen nach:

- Wie sehen Lernräume der Zukunft aus?
- Welche Bedürfnisse an Lernräume formulieren einzelne Zielgruppen? Welche Träume träumen wir?
- Wie bringe ich mehr Bewegung in meinen Unterricht? Zum Beispiel «Bewegtes Lernen» und «Bewegten Unterricht» mit begehbaren Netzen ermöglichen. Neben Raumstrukturen soll hier auch konkret an pädagogisch-didaktische Settings gedacht werden, siehe bspw. «Schule bewegt», <https://www.schulebewegt.ch/>.

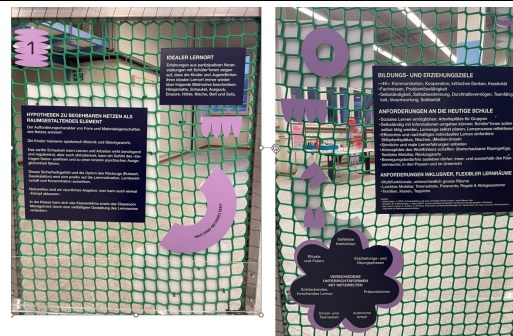
Die Idee der begehbaren Netze als neuartiger Lernraum ist dabei nur *eine* mögliche Option von attraktiven Lernumgebungen.

Das Kernelement der Ausstellung ist eine begehbare Installation (Doppelcube): **Cube mit WalkNet** (Simulation einer Netzwelten-Lösung) und **Cube mit ORBIT** (runder Gruppentisch mit darüber hängendem Netznest). Das eigene Erleben und Ausprobieren von Netzwelten vor Ort ist ein zentrales Element des Projekts. Die Cubes sind professionell konzipiert und fachgerecht montiert; die Sicherheitsprüfung geschieht jeweils durch unsere Wirtschaftspartner. Die maximale Anzahl der Personen pro Cube ist ausgeschrieben. Wir erwarten diesbezüglich eine Kontrolle durch die Lehrpersonen. Die Benützung geschieht auf eigene Verantwortung. Daneben gibt es weitere Ausstellungsstationen als «Satelliten».

Beschreibung der einzelnen «Satelliten» (Ausstellungsstationen)

1. Was sind Netzwelten?

Anhand der Anforderungen an die heutige Schule wird aufgezeigt, warum Netzwelten ideale Lernorte werden können. Auch verschiedene Unterrichtsformen mit Netzwelten werden dargestellt.



2. Wissenschaftliches Poster mit Ergebnissen aus dem Innosuisse-Projekt

Die wichtigsten Ergebnisse aus der Begleitstudie werden vorgestellt. Kopien der aus dem Projekt entstandenen wissenschaftlichen Publikationen sind zum Lesen vor Ort vorhanden.



3. Cube mit ORBIT

Kinder, Jugendliche und Erwachsene können am Gruppentisch arbeiten oder es sich oben im Netznest bequem machen.

Max. 5 Personen (Erwachsene oder Kinder) im Cube mit ORBIT. Bitte den ORBIT ohne Schuhe benutzen.



4. Video-Station mit Filmen aus dem Innosuisse-Projekt

- PH FHNW (2024). Video «Netzwelten – Lernen in Bewegung» (<https://tube.switch.ch/videos/ATUaHQi2EB>), Projektergebnisse der pädagogisch-ethnografischen Begleitstudie.
- Innosuisse (2023). Erfolgsstory mit Film, in english (<https://youtu.be/ajgqAVLvqqM>) und Beitrag auf ihrer Homepage (<https://www.innosuisse.ch/inno/de/home/erfolgsgeschichten/Projektbeispiele/innovationsprojekte/netz-welten.html>).

Diese Station zeigt Ergebnisse aus dem Projekt aus Sicht von Lehrpersonen und Schüler*innen; ist eher an Lehrpersonen gerichtet.



5. Cube mit WalkNet (Simulation einer Netzwelten-Lösung)

Wir laden Netzwelten zu mehr Bewegung im Unterricht ein? Wie und was lässt sich in dieser Lernumgebung arbeiten? Kissen für gemütliches Sitzen und Liegen sind vorhanden. Für schriftliche Arbeiten liegen schwarze Klemmbretter bereit.

Probieren Sie es mit einer Halbklassse aus!

Führen Sie eine kurze Unterrichtssequenz mit Ihren Schüler*innen im WalkNet durch (Unterrichtsmaterialien bringen Sie selber mit).

Max. 8 Personen (Erwachsene oder Kinder) im Cube mit WalkNet.



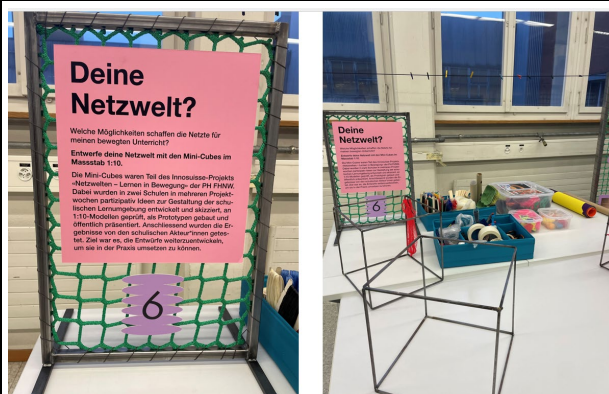
6. «Baue deine eigene Netzwelt!»

Diese Station braucht Zeit und ist nur geeignet, wenn 2 Lektionen oder mehr für den Besuch an der PH Thurgau eingesetzt werden.

Hier besteht die Möglichkeit, selber kreativ zu werden und in Kleingruppen eine eigene Netzwelt zu bauen. Es stehen 3 Mini-Cube-Rahmen im Massstab 1:10 und diverse Bastelmaterialien zur Verfügung. Da dies teilweise Verbrauchsmaterial ist, sollte in der Klasse vorgängig eine kleine Sammlung gestartet werden. Ideal zum Basteln sind Materialien wie Netze von Orangen, Zitronen etc., WC-Papier- und Haushaltspapierrollen, Eierkartons.

Das Ergebnis kann an dieser Station fotografiert und das Foto in der Ausstellung aufgehängt werden. Idealerweise wird das Ergebnis durch die Schüler*innen kurz beschrieben und erklärt.

Bitte die Mini-Cubes wieder abbauen und die wiederverwertbaren Materialien versorgen bzw. Abfall entsorgen. Eine nächste Gruppe ist dankbar dafür.

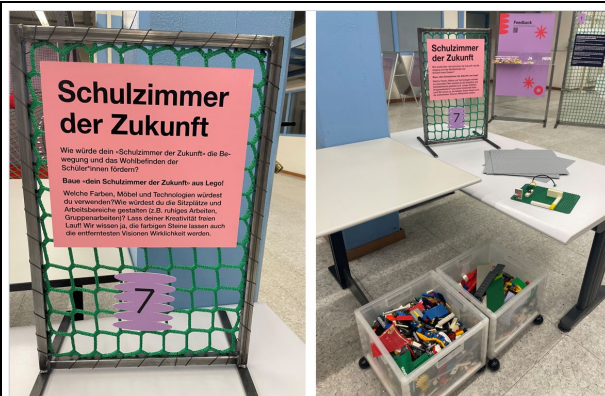


7. «Baue dein Schulzimmer der Zukunft!».
Ideal, wenn nur 1 Lektion eingesetzt wird und eine Halbkasse die Cubes ausprobiert.

Hier besteht die Möglichkeit, selber aktiv zu werden und in Kleingruppen mit Legos eigene Zukunftsideen zum Schulzimmer der Zukunft zu gestalten (angelehnt an LEGO Serious Play). Ein Tisch mit Bodenplatten, Lego-Material und aktivierenden Fragen erlaubt einen spielerischen Zugang zum Thema Schulraumentwicklung.

Das Ergebnis kann fotografiert und das Foto an die Wäscheleine in der Ausstellung aufgehängt werden. Idealerweise wird das Ergebnis durch die Schüler*innen kurz beschrieben und erklärt.

Bitte das Ergebnis wieder abbauen und die Materialien versorgen. Eine nächste Gruppe ist dankbar dafür.



8. «Zeichne den Plan eines Schulhauses der Zukunft!»
Ideal, wenn nur 1 Lektion eingesetzt wird und eine Halbkasse die Cubes ausprobiert.

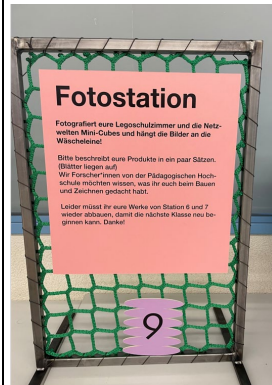
Bei diesem Posten kann man in einer Kleingruppe sein «Schulhaus der Zukunft» grossflächig als Plan skizzieren (2.0m x 1.4m). Welche Räume gibt es? Was macht man dort? Gibt es auch Ideen für die Gestaltung des Aussenraumes um das Schulhaus herum? Idealerweise wird der Plan so genau als möglich beschriftet.

Als Material stehen eine Papierrolle von 1.4m Breite sowie Malkreiden zur Verfügung. Der Plan kann mit Spezialklebband direkt ans Fenster geklebt und vorgestellt werden.



9. Fotostation

Auf diesem Tisch liegt eine Polaroid-Kamera. Es werden pro Klasse 10 Bilder abgegeben. Die Schüler*innen halten ihre Werke (Lego-Station und Mini-Cubes) fotografisch fest und hängen die Fotos direkt an die Wäscheleine in der Ausstellung auf. Am besten erklären die Schüler*innen diese Fotos auch gleich mit einem kurzen Aufschrieb schriftlich, so dass wir Forscher*innen nachvollziehen können, was ihre Ideen waren.



Evaluation/Feedback

An dieser Station kann man mit einem Bonbon abstimmen, wie gut einem «Netzwelten» gefällt. Mittels eines QR-Codes kann zusätzlich ein Feedback zu Netzwelten abgegeben werden.

Aufliegende Informationsmaterialien zum Mitnehmen (Flyer für Lehrpersonen und Schulleitungen)

- a. Pädagogisch-didaktischer Nutzen von Netzwelten
- b. Pädagogisch-didaktischer Nutzen von ORBIT
- c. WalkNet von Jakob Rope Systems (Wirtschaftspartner)
- d. ORBIT und ORBIT Netz von Bigla (Wirtschaftspartner)
- e. Schubert mit Visitenkartchen aller Projektpartner aus dem Projekt Netzwelten
- f. Termine Events Standort PH Thurgau
- g. Flyer Kurzfilme