

HYBRID STAGE



**Lern
Raum
Bauhaus** Hybrides
Lernatelier

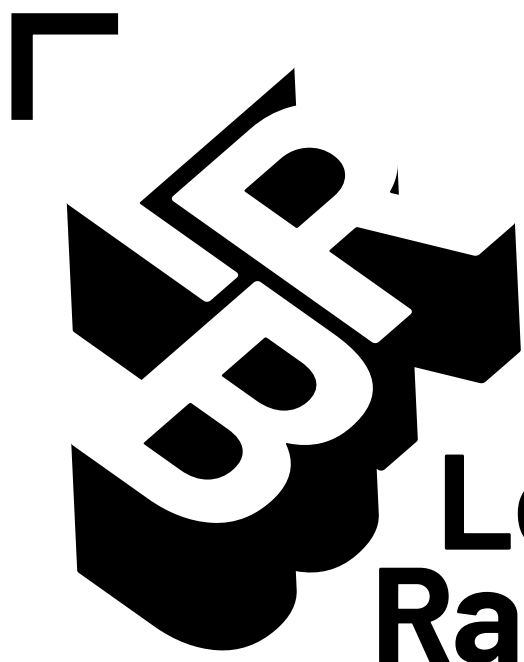
Das **Hybride Lernatelier** ist ein Kernbestandteil des von der *Stiftung für Innovationen in der Hochschullehre* geförderten Projekts **Lernraum.Bauhaus**. In diesem Vorhaben wollen wir Chancen und Herausforderungen des *hybriden* Lehrens und Lernens erkunden, das Potential des kollaborativen Lernens und Arbeitens in realen und virtuellen Lernräumen ausloten sowie herausfinden, wie hybride Lernräume an der *Bauhaus-Universität Weimar* zukünftig gestaltet und genutzt werden können. Zudem sind wir an mobilen Lösungen interessiert, die die Definition von »Hybrid« erweitern, um Verbindungen zwischen unterschiedlichen Orten zu ermöglichen und den Kontakt mit unseren lokalen und internationalen Partnern zu festigen. Im Unterschied zu Lehr- und Veranstaltungsräumen mit Videokonferenzsystem und Veranstaltungstechnik liegt der Fokus beim *Hybriden Lernatelier* auf der **Ästhetik** und **Wirkung** des Innenraums. Ziel ist es, bestmögliche Bedingungen für das Lernen zu ergründen, um einladende und zum Bleiben animierende Lernsettings zu kreieren sowie inspirierende, kreative Atmosphären zu schaffen. Ähnlich einer **Bühne** oder eines Filmsets sollen unterschiedliche Szenerien und Settings – Vortrag, Plenum, Labor, Präsentation, Werkstatt, Training – entworfen und umgesetzt werden können. Dies erfordert ein höheres Maß an

Flexibilität hinsichtlich des Raumprogramms und dessen Ausstattung und Möblierung. Ein zuvor für Besprechungen genutzter Raum wurde in wenigen Monaten umgebaut, d.h. technisch und akustisch ertüchtigt. Herzstück des *Hybriden Lernateliers* ist eine **Projektionswand**, die eine Seite des vierseitigen Raums komplett ausfüllt. Dadurch wird es möglich, Personen und Objekte in realer Größe zu präsentieren, um eine immersive Wirkung zu erzielen. Das Setting soll es erlauben, Körpersprache, nonverbale Kommunikation, atmosphärische Eindrücke wahrzunehmen.

Unser Ziel ist es, im *Hybriden Lernatelier* hybride **Lehr- und Lernsituationen** prototypisch zu inszenieren und zu erproben sowie technologische Lösungen hinsichtlich ihrer Praxistauglichkeit, Bedienbarkeit und Nutzungsfreundlichkeit sowie ihrer didaktisch-methodischen Potenziale zu testen.

Zielgruppen sind sowohl Lehrende wie Studierende. Neben Vortrags-, Seminar-, Präsentationssituationen wollen wir auch Studierenden den Raum für bspw. Gruppenarbeit zur Verfügung stellen.

Der Prototyp dient als Ausgangspunkt für die Übertragung auf weitere Lernräume der Universität und zur iterativen Weiterentwicklung des Konzepts hybrider Lernräume.



Lern Raum Bauhaus

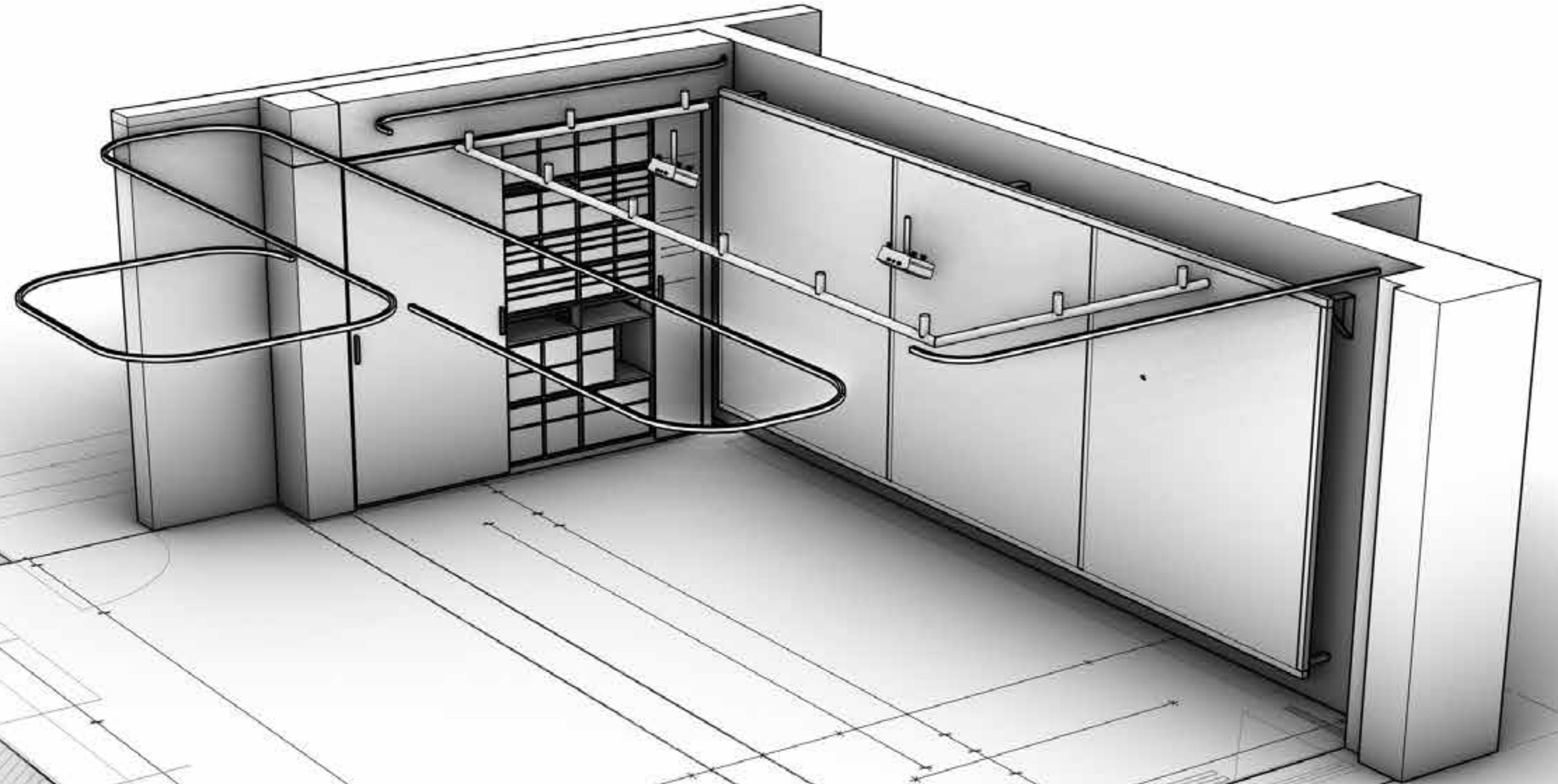
Hybrides Lernatelier

Für das Hybride Lernatelier wurde ein ehemaliger Besprechungsraum, technisch und ästhetisch, zu einem multifunktionalen Lernraum umgebaut.

In dem annähernd quadratischen 50qm großen Raum wurde die gesamte Elektrik- und Netzwerktechnik erneuert und ausgebaut. Strom- und Netzwerkanschlüsse an den Wänden, der Decke und in Bodentanks bieten die Möglichkeit einer hohen Flexibilität für unterschiedliche technische Szenarien.

Lichtschiene und Traversen an der Decke bieten die Montagemöglichkeit von Beleuchtungssystemen und unterschiedlichster Studioteknik, wie bspw. Kameras, Computer, Audioeinheiten, etc.

Eine angenehme Akustik gewährleistet eine neu eingezogene Unterdecke aus HWL-Platten und um den Raum in unterschiedlichste Zonen aufteilen und abtrennen zu können, wurde ein individuell entworfenes Vorhangsystem montiert – dies unterstützt zusätzlich einen positiven Raumklang.

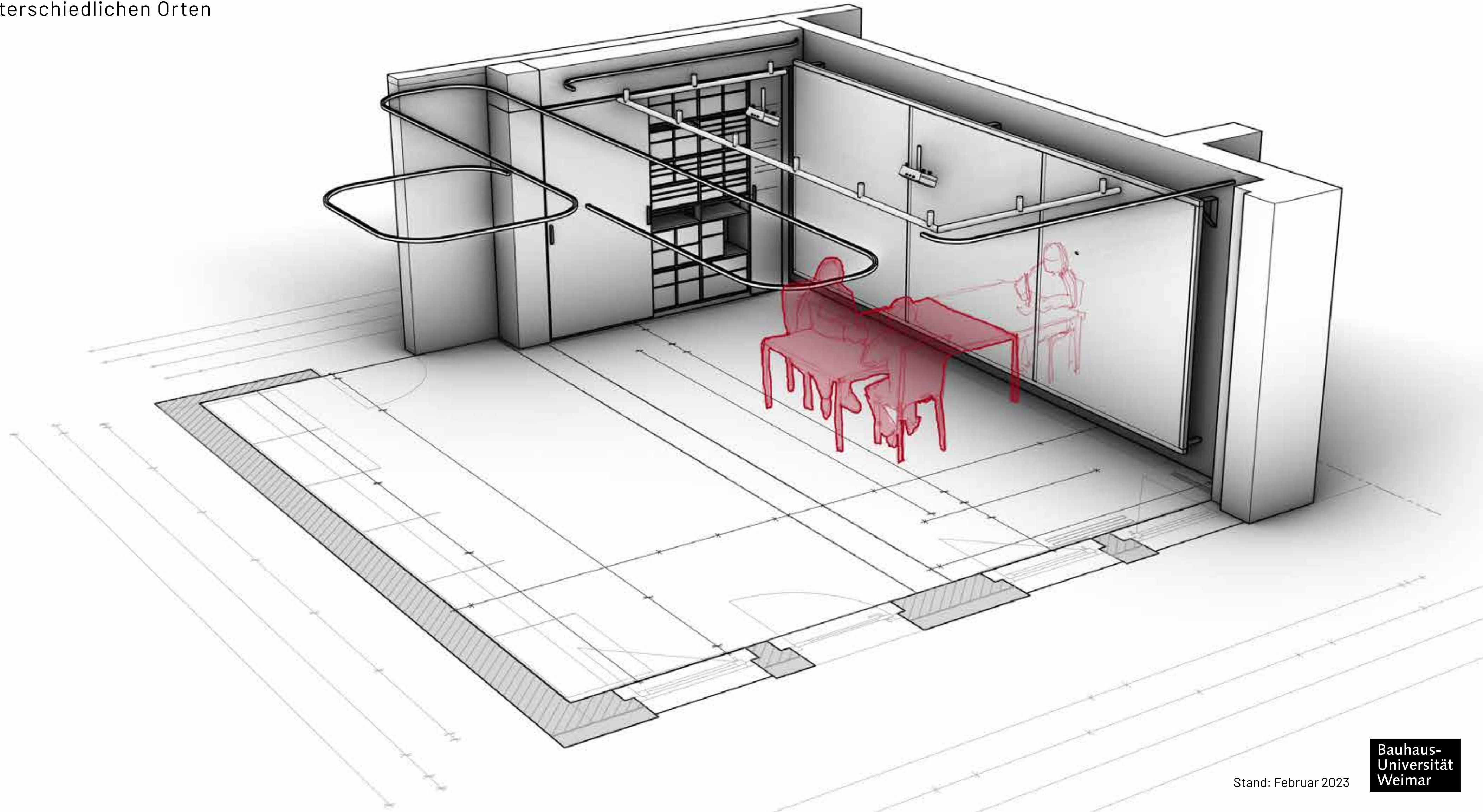


FLEXIBLES RAUMPROGRAMM



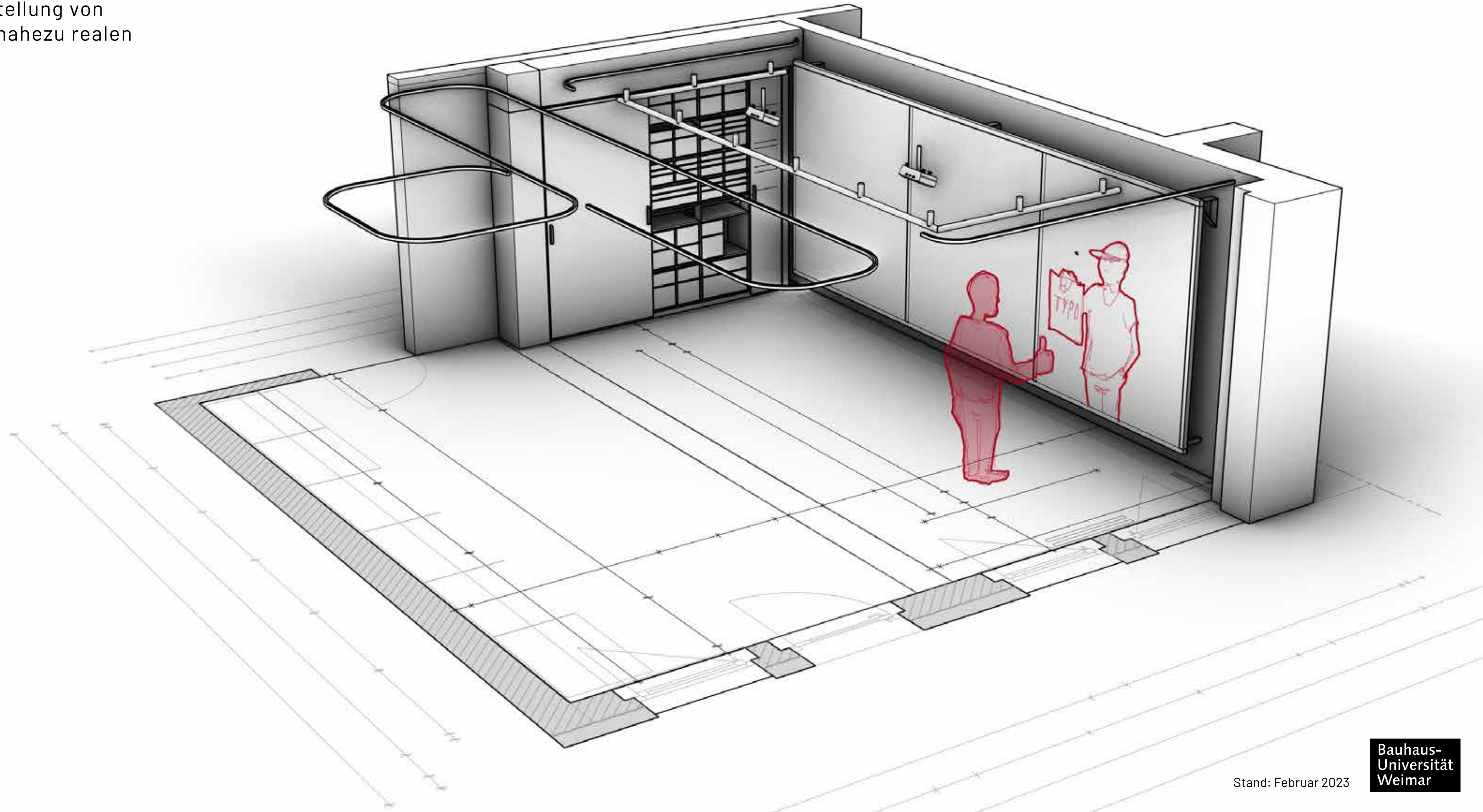
PROJEKTIONSWAND // HYBRIDE SETTINGS

Die Videowand unterstützt hybride Settings von Gruppenarbeiten an zwei unterschiedlichen Orten in »realer« Größe.



PROJEKTIONSWAND // HYBRIDE SETTINGS

Die Videoprojektion in »Echtgröße« ermöglicht – neben der Darstellung von Personen – auch Objekte in nahezu realen Proportionen darzustellen.



LERNEN AM OBJEKT

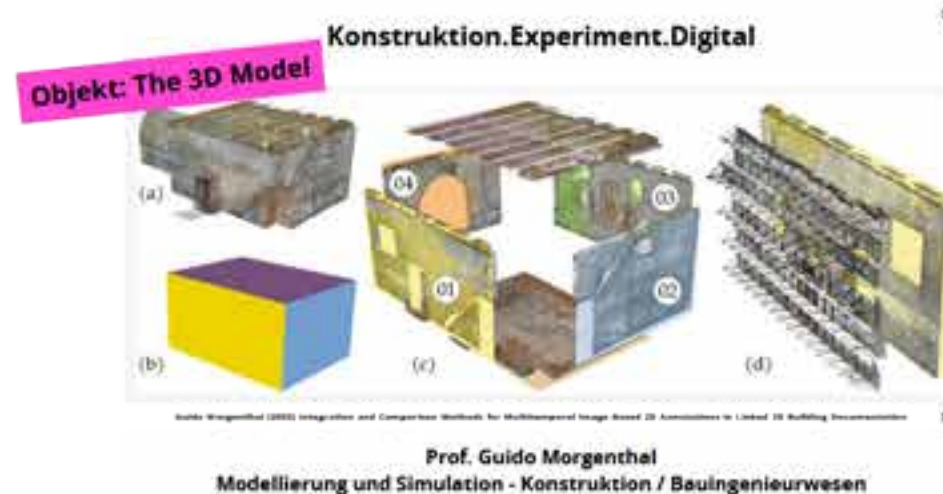
Das *Lernen am Objekt* ist in vielen Fächern der Bauhaus-Universität Weimar ein wichtiger Bestandteil des Studiums. In Werkstätten, Ateliers und Arbeitsräumen und während Exkursionen entwickeln die Studierenden in der Auseinandersetzung mit konkreten Objekten fachliche und überfachliche Kompetenzen. Dabei werden die Objekte im Realen oder im Virtuellen bereitgestellt, in einigen Fällen auch zwischen diesen beiden Sphären transformiert – durch digitale Modellierung, Augmented Reality, Scans, 3D-Druck.

Im Rahmen des Teilvorhabens »Lernen am Objekt« werden zehn Einzelprojekte umgesetzt, die Objekte an der Schnittstelle zwischen realem und virtuellem Raum experimentell erweitern und

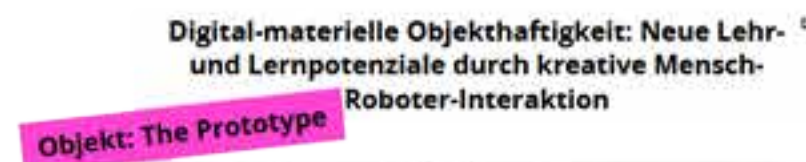
abbilden, um sie in virtuelle und hybride Lernumgebungen zu integrieren. Bei der Auswahl der Vorhaben wird eine Beteiligung aller Studienrichtungen berücksichtigt. Im Ergebnis sollen vielfältige Formen und Ausprägungen der Objekte und ebenso vielfältige Annäherungen an diese Objekte ermöglicht werden. Die gewünschte hohe Bandbreite an Objekten und die entstehende Vielfalt an Lern- und Lehrszenarien schafft damit viele Anknüpfungspunkte für die Lehrenden der Bauhaus-Universität Weimar.



Jun. Prof. Dr. Daniela Zupan
European Cities and Urban Heritage / A&U



Prof. Guido Morgenthal
Modellierung und Simulation - Konstruktion / Bauingenieurwesen



Prof. Dr. Jan Willmann
Produktdesign / K&G

Lernen am Objekt:
sechs Projekte für
2023



Vertr. Prof. Dr Sven Schneider
Informatik in der Architektur / A&U

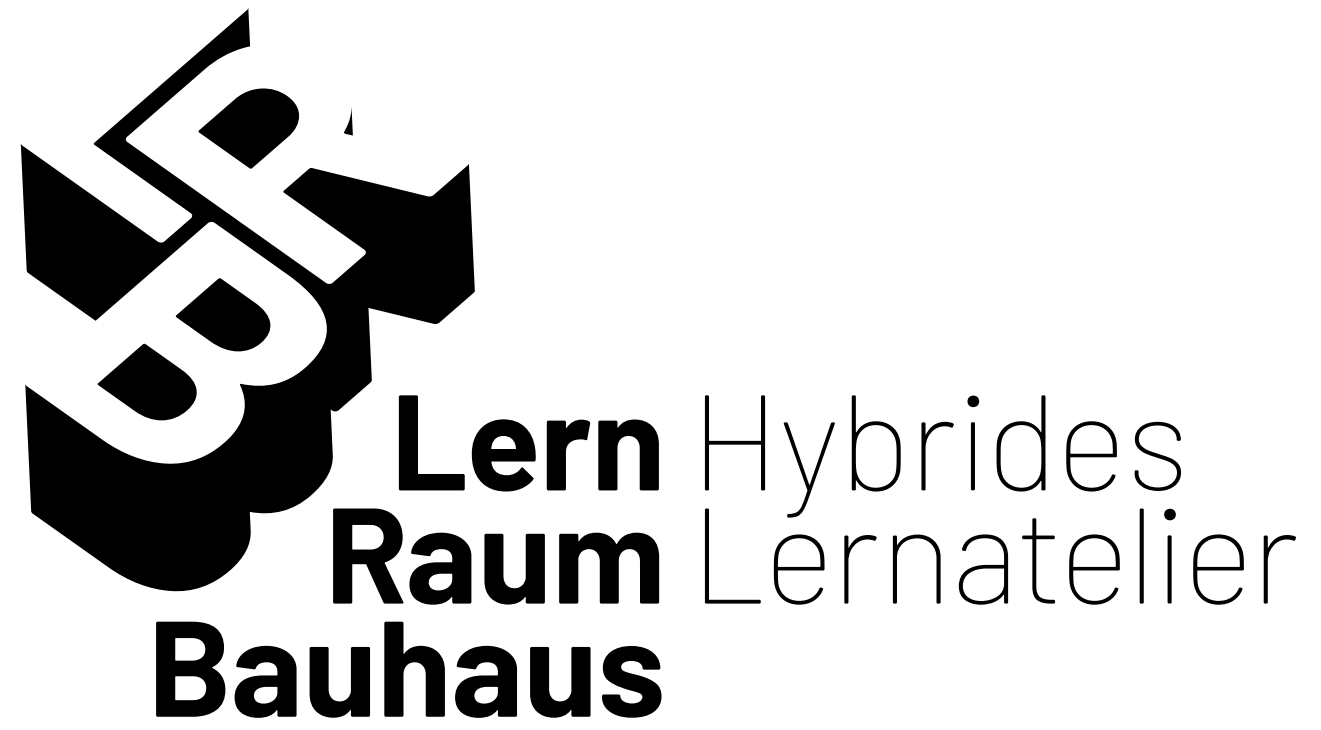


Prof. Jakob Hüfner
Visuelle Kommunikation / K&G



Prof. Jörn Hinzer
Visuelle Kommunikation / K&G

AUSBLICK & EINBLICK



Die letzten technischen Einbauten des Hybriden Lernateliers finden Ende Februar/März 2023 statt, so dass erste geplante Experimente und Szenarien im Sommersemester 2023 stattfinden werden.



Filmexposé:

<https://vimeo.com/771059695>

Projektwebsite:

<https://www.uni-weimar.de/de/universitaet/struktur/zentrale-einrichtungen/zue/lernraumbauhaus/hybrideslernatelier/>