VS

INSPIRED

BILDUNG FÖRDERN:

RÄUME GESTALTEN

LERNEN UND LEHREN

PÄDAGOGIK, ARCHITEKTUR UND RAUMKONZEPTE

2

SCHULE

www.vs.de/de/

BILDUNG FÖRDERN: RÄUME GESTALTEN

LERNEN UND LEHREN

PÄDAGOGIK, ARCHITEKTUR UND RAUMKONZEPTE

Rund 10 000 bis 12 000 Stunden verbringen Heranwachsende in Deutschland in der Schule. Genauer: im Unterricht. Diese Zeit sollte daher möglichst durchdacht gestaltet sein. Denn Schulen sind viel mehr als Arbeitsräume. Schulen sind Lebensräume, die einen wesentlichen Einfluss auf Motivation, Konzentration, Kommunikation, Kooperation, Kreativität ausüben – und damit auf Lernen wie Lehren.

Der physische Raum spielt dabei eine wichtige Rolle. Der italienische Pädagoge Loris Malaguzzi, Begründer der Reggio-Pädagogik, prägte dafür den Ausdruck vom Raum als drittem Erzieher. In der Architektur hat sich daher der Fachbereich der Architekturpsychologie etabliert, in der Lernforschung der der Raumdidaktik. Diese Disziplinen befassen sich mit der Wirkung von Räumen und ihrer Gestaltung.

Das also ist sicher: Räume wirken. Sie prägen, ermöglichen und befähigen. Sie unterstützen, bewegen oder behindern Lehrende und Lernende. Sie beeinflussen die Qualität des Lernens wie des Lehrens.

Aber wie funktioniert dieser Einfluss? Wie sollten Räume in Schulen gestaltet sein, damit in ihnen bestmöglich gelernt und gelehrt werden kann? Diese Frage treibt uns immer wieder an und lässt uns – zusammen mit Experten aus der Lernforschung, aus Pädagogik und Didaktik, aus Architektur und Raumgestaltung – Lösungen entwickeln.

Schließlich versteht sich VS Vereinigte Spezialmöbelfabriken als Ausstatter der Wissensgesellschaft. Mit unseren Möbeln und Konzepten orientieren wir uns seit 1898 an den zukunftsgerichteten pädagogisch-didaktischen Herausforderungen der jeweiligen Zeit. Wir haben reformpädagogische Ideen unterstützt, Strömungen gestaltend aufgegriffen und eigene Impulse gesetzt.

Schon immer war unser Anspruch: Wir wollen nicht nur qualitativ und gestalterisch herausragende Produkte anbieten. Das ist selbstverständlich für einen Schulmöbelhersteller.

Wir wollen darüber hinaus verstehen, was in Bildungseinrichtungen benötigt wird, um bestmöglich darin arbeiten zu können. Und wie wir durch unsere Möbel, Medien und Raumkonzepte dazu beitragen und Impulse geben können.

In diesem Magazin haben wir uns daher mit einigen ausgewählten Treibern für erfolgreiches zeitgemäßes Lernen befasst: mit digitalem Lernen, mit bewegungs- und gesundheitsfördernden Lernräumen und mit guter Gestaltung von Lernumgebungen. Lassen Sie sich inspirieren!

Stefan Beuschlein
Geschäftsleiter Vertrieb

Inhalt

Editorial 3

Digital lernen
Wo bleiben die großen Sprünge?
Gastbeitrag von Jörn Muuß-Merholz 4

VS Systemhaus. Digitale Kompetenz für die Wissensgesellschaft 8

Schultaugliche Displays von VS: Die Serien C, E und P 10

Lehrerarbeitsplatz und digitale Steuerzentrale: Die MediaBox 12

Bewegte Räume
Räume in Bewegung.
Gastbeitrag von Dr. Dieter Breithecker 14

Stapelstein:
Spielideen fördern motorische, kognitive, soziale wie auch kreative Kompetenzen 18

Hokki: Macht Lust auf Bewegung, auch im Sitzen 20

Design für die Schule
The Story of Stakki.
Interview mit dem Designer Martin Ballendat 22

JUMPER by Jean Nouvel 26

Möbel von VS für das Brighton College in Großbritannien 30

Bauhaus: Möbel für die Schule 34

Den Geist der Zukunft atmen.
In der Crow Island School standen einst Möbel von Eames und Saarinen 36

VS – das Unternehmen
Nachhaltigkeit fordert von einem Hersteller ganzheitliches Denken 38

Daten, Zahlen, Fakten 40

Wenn wir von Digitalisierung in den Schulen reden, meinen wir häufig nur alten Wein in neuen Schläuchen. Für eine tatsächliche Modernisierung braucht es nicht nur neue Medien, mit denen wir die alte Pädagogik optimieren. Wie können große Sprünge aussehen? Und was verhindert sie?

Als Gutenberg den modernen Buchdruck erfand, verwendete er für seine Bücher nicht etwa eine Typographie, die wir heute als Druckschrift erkennen würden. Er druckte seine Buchstaben in Schreibschrift.

Es brauchte eine Generation von Druckmeistern nach Gutenberg, um die Möglichkeiten und Vorteile der Gestaltung in Form von unverbundenen Druckbuchstaben zu entdecken und zu erproben. Auch beim Inhalt veränderte sich zunächst nicht viel. 80 % der gedruckten Bücher, die in den ersten 50 Jahren veröffentlicht wurden, behielten Latein als Sprache bei. Die Gutenberg-Expertin Elizabeth Eisenstein geht davon aus, dass es ein volles Jahrhundert dauerte, bis die ersten Umrisse einer neuen Welt zu erkennen waren.

Die Revolution kommt nicht über Nacht.

Die Geschichte des Buchdrucks zeigt, dass große Umbrüche, auch wenn wir sie später als Revolution einordnen, nicht schlagartig auftreten. Im Gegenteil: Nach der Erfindung einer neuen Technologie nutzen wir diese zunächst vor allem, um uns bekannte Inhalte und Formen zu reproduzieren.

Heute erreicht mit den digitalen Medien ein großer Umbruch die Mitte der Schulen. Gingen anfangs einzelne Lehrkräfte oder Einrichtungen digital voran, müssen sich heute alle Schulen damit beschäftigen. Und auch im Unterricht erleben wir keine digitale Revolution über Nacht. Stattdessen wird das digital optimiert, was wir schon aus der analogen Welt kennen. Aus Schulbüchern werden elektronische Bücher, aus dem grün-weißen Tafelbild werden bunte PowerPoint-Folien, aus Karteikarten für Vokabeln werden Vokabeltrainer-Apps.

Zur historischen Einordnung des „digitalen Lernens“ kann man die These aufstellen, dass wir am Anfang einer Übergangszeit stehen. Wir befinden uns in den Schulen in Sachen Digitalisierung dort, wo Gutenberg für seine Bibeln noch die Handschrift kopierte. Wir können und sollten darüber spekulieren und diskutieren, was nach dieser Übergangsphase passieren könnte. Schließlich geht es nicht um eine digitalere Schule, sondern um eine bessere Schule.

Schule wirklich weiterentwickeln.

In Diskussionen um Schulentwicklung wird für mittelfristige Perspektiven gerne das SAMR-Modell von Puentedura herangezogen. „SAMR“ setzt sich aus den ersten Buchstaben von vier unterschiedlichen Nutzungsstufen von neuen Medien zusammen:

- **Substitution** (Ersetzung): Medien kommen als Werkzeug zum Einsatz, wobei das eine Medium durch das andere einfach ausgetauscht wird.
- **Augmentation** (Erweiterung): Medien im Werkzeug-Sinne werden ausgetauscht, wobei zusätzliche Möglichkeiten entstehen.
- **Modifikation** (Veränderung): Neue Medien ermöglichen eine veränderte Gestaltung von Aufgaben.
- **Redefinition** (Neudefinition): Durch die neuen Medien werden Aufgaben ermöglicht, die vorher unvorstellbar waren.

Das Modell wird in der Regel als Abfolge von stufenartigen Schritten interpretiert, wobei die grafische Darstellung in Form eines Wasserbeckens beliebt ist, bei der man in immer größere Tiefen vorstößt. In der Praxis wird häufig argumentiert, dass man dabei Schritt für Schritt voranschreiten müsse.

Die großen Denkfehler zur Digitalisierung.

Das SAMR-Modell wirkt plausibel, baut aber auf Grundannahmen auf, die selten diskutiert werden und unter Umständen fatale Folgen haben.

Problem 1: Mit SAMR kann man Vergangenheiten und Gegenwarten analysieren, aber keine Zukunft planen. Die SAMR-Logik setzt unausgesprochen voraus, dass ein Abschreiten der einzelnen Stufen schon in die richtige Richtung führen würde. Dabei ist aber gar nicht klar, was die Richtung dieser Treppe sein soll. In welchem Sinne sollen Veränderungen oder gar Neudefinitionen stattfinden?

Problem 2: SAMR suggeriert, dass man stufenweise vorgehen müsse, Schritt für Schritt. Aber möglicherweise braucht es große Sprünge statt kleiner Schritte. Der SAMR-Weg über die aufeinander aufbauenden Stufen sieht einfach und geradlinig aus. Aber vielleicht nimmt eine gewünschte Entwicklung nicht einen solchen lehrbuchmäßigen Verlauf.

SAMR kann helfen, unterschiedliche Nutzungsarten zu beschreiben. Aber bei der Schulentwicklung oder in gesellschaftlichen Debatten kann es dazu beitragen, dass 1. notwendige Klärungsprozesse zu Zielsetzungen ausbleiben und 2. eine tatsächliche Veränderung nur langsam oder gar nicht stattfindet.

DIGITAL LERNEN – WO BLEIBEN DIE GROSSEN SPRÜNGE?

Gastbeitrag von Jörn Muuß-Merholz

Große Sprünge statt kleine Schritte.

Die unten stehende Tabelle zeigt Beispiele aus einem Schulunterricht, in denen digitale Medien eingesetzt werden. Die linke Spalte zeigt typische Beispiele für den heutigen Einsatz digitaler Medien in einer bisher analog geprägten Schule.

In der rechten Spalte sind Beispiele gegenübergestellt, wie Unterricht mit digitalen Medien auch denkbar ist. Das Vorgehen in der rechten Spalte ist unter Umständen anspruchsvoller, zumal angesichts der vorherrschenden Unterrichtsbedingungen, aber machbar! Es sind Beispiele nicht für kleine Schritte, sondern für große Sprünge. Sie stammen aus dem Buch „Digitale Schule. Was heute schon im Unterricht geht" und wurden bereits 2015 im Unterricht dokumentiert. Eine Ausnahme bildet das letzte Beispiel. Es stammt aus dem Projekt „Schulen im Weltraum", vorgestellt 2019 im Podcast „Jöran ruft an" mit Jochen Leeder (joeran.de/jra097-schule-im-weltraum/).

Wenn man die Beispiele in der Tabelle nebeneinander hält, stellt sich die Frage, ob die Praxis links tatsächlich einen grundlegenden Wandel vorbereitet. Ist die sanfte Veränderung, bei der erst einmal traditionelles Vorgehen digital ersetzt und erweitert wird, ein erster und zweiter Schritt hin zu einer ganz anderen Praxis im Sinne der rechten Spalte? Oder ist das Gegenteil der Fall und die bestehende Praxis wird mit digitalen Mitteln noch verfestigt, sodass grundsätzliche Veränderungen verhindert werden?

Neue Medien, alte Schule	Neue Medien, neue Schule
Beim **Sprachenlernen** helfen Apps für Vokabeltraining und Grammatikübungen.	Das **Sprachenlernen** findet in einem gemeinsamen Projekt von Schulklassen in unterschiedlichen Ländern statt, die über das Internet zusammenarbeiten.
Die Schüler*innen **prüfen ihr Wissen**, indem sie digitale Quizübungen nach dem Muster von „Wer wird Millionär?" abarbeiten. Bei falschen Antworten bekommen sie direktes Feedback und weiterführende Hilfestellungen.	Die Schüler*innen **prüfen ihr Wissen**, indem sie digitale Quizübungen nach dem Muster von „Wer wird Millionär?" erstellen, also selbst konzipieren. Dafür müssen sie unter anderem plausible (!) falsche Antworten konstruieren und ihr Wissen durch die Abstufung nach Schwierigkeitsgraden reflektieren.
Schüler*innen fertigen **Mitschriften** digital und individuell an, zum Beispiel mit einer Textverarbeitung. Sie können diese mit Fotos und Grafiken, ggf. auch mit Links, Videos und Animationen erweitern.	Schüler*innen fertigen **Mitschriften** digital und kollaborativ an, zum Beispiel mit einem Wiki. Dafür müssen sie ihr Wissen untereinander abgleichen und aushandeln. Multimediale Erweiterungen sind möglich, Hyperlink-Strukturen unabdingbar.
Schüler*innen lernen **ein neues Land mit Geografie und Kultur** durch Videos oder durch Virtuelle-Realität-Brillen kennen. Individuelle Interessen können durch zusätzliche Nutzung der Medien vertieft werden.	Schüler*innen lernen **ein neues Land mit Geografie und Kultur** durch Mystery Skype kennen. Dafür verabreden zwei Lehrer*innen aus verschiedenen Ländern ihre Klassen für einen Skype-Call. Im Gespräch miteinander müssen die Klassen etwas über den jeweils anderen Ort herausfinden. Individuelle Interessen können durch Einzelgespräche von Schüler*innen vertieft werden.
Ein **naturwissenschaftliches Experiment** wird in einer Computersimulation vollzogen. So kann jede*r Schüler*in das Vorgehen individuell erproben.	Ein **naturwissenschaftliches Experiment** wird parallel in der eigenen Schule, auf der Internationalen Raumstation ISS und in weiteren Schulen auf der ganzen Welt durchgeführt. Die Ergebnisse werden miteinander geteilt und verglichen.

Einen Weg durchs Neuland (er-)finden.

Schaut man sich die Geschichte von Gutenbergs Buchdruck im Nachhinein an, können wir alles gut nachvollziehen

und erklären. Aber wenn wir mittendrin in einem großen Umbruch stecken – wie jetzt in unseren Schulen –, dann lässt sich nur begrenzt vorhersagen, was als Nächstes ansteht, was funktionieren kann und was sinnvoll sein wird. Gleichzeitig können wir es uns nicht leisten abzuwarten, bis ein Erziehungswissenschaftler, eine Kultusministerin, ein Schulverlag oder ein Internetgigant das Patentrezept entwickelt haben wird, das dann nur noch an alle ausgerollt werden müsste. Tempo, Dynamik und Veränderungsdruck sind heute größer als bei Gutenberg.

Vielleicht können wir nicht anders, als zunächst uns vertraute Formen in die neue Medienwelt zu transferieren. Aber gleichzeitig müssen wir auch große Sprünge erproben und diskutieren. Ansonsten laufen wir Gefahr, ein Schulmodell des 20. Jahrhunderts mit Wurzeln im 19. Jahrhundert mit den Medien des 21. Jahrhundert zu verfestigen.

Dafür müssen wir die Fragen des digitalen Wandels mit grundlegenden Fragen des Wandels in der Bildung verknüpfen. Notwendig ist eine Verständigung über die grundlegenden Ziele und Inhalte, die wir mit und in Schulen bearbeiten wollen. Es braucht Nordsterne, an denen wir unser Denken und Handeln ausrichten können.

Das macht den digitalen Wandel für Schulen doppelt schwierig. Wir lernen eine neue Welt kennen und stecken doch schon mittendrin. Wie wir gute Schule angesichts des digitalen Wandels und einer sich verändernden Gesellschaft gestalten können, das müssen wir ausprobieren, herausfinden und neuentwickeln – als einzelne Akteure, als professionelle Gemeinschaften und als Gesellschaft.

Jöran Muuß-Merholz ist Diplom-Pädagoge mit Schwerpunkt auf Lernen und Lehren im digitalen Wandel und als Autor, Referent und Berater tätig. Seit 2009 betreibt er zudem eine Agentur, die sich vor allem mit dem Thema Open Educational Resources (OER) befasst.

VS SYSTEMHAUS – DIGITALE KOMPETENZ FÜR DIE WISSENSGESELLSCHAFT

Seit 2007 ist „VS Systemhaus" Teil unseres Unternehmens VS Vereinigte Spezialmöbelfabriken. Und das mit gutem Grund, denn bei der Planung von zeitgemäßen Lernraumkonzepten müssen digitale Medien von Anfang an mitgedacht und integriert werden.

Erfahrung.

Moderne Medien sind unser Ding. Neben Schulmöbeln und Raumkonzepten haben wir bereits von Anfang an Schultafeln ins Programm genommen. Seit über 15 Jahren setzen wir zudem auf Whiteboards und Displays. Hier arbeiten wir seit 2006 mit führenden Herstellern wie SMART, Promethean und Microsoft zusammen.

Unser Ziel: Wir wollen Systeme aus Hard- und Software bereitstellen, die wirklich schultauglich sind. Das bedeutet auch: Wir überlegen uns ab dem ersten Planungsschritt, wie sich Medien und Möbel zu einem funktionierenden Lernraumkonzept ergänzen. Und zwar zu dem Konzept, das die Anforderungen der jeweiligen Schule erfüllt. Das kann sehr herausfordernd sein! Aber noch haben wir immer die passende Lösung gefunden.

Beratung.

Mit einem Display allein ist es nicht getan. Es muss auch in die Lernumgebung integriert werden, um digitalen und interaktiven Unterricht sinnvoll zu unterstützen. Zudem: Welches Display soll es denn sein? Wir sind unabhängig von Herstellern und können Ihnen daher verschiedene Modelle vorstellen. Gemeinsam finden wir so heraus, welches interaktive Display am besten zu Ihnen passt, welches die gewünschte Funktionsauswahl bietet und welche Software für interaktives Arbeiten für Sie ideal ist.

Auch wenn es um Zubehör und Peripheriegeräte für interaktive Lernumgebungen geht, etwa um Dokumentenkameras oder MediaSwitches, können wir unabhängig beraten. Nicht zu vergessen: Wie wollen Sie das Display in Ihre Lernumgebung integrieren – mobil oder festmontiert? Mit Höhenverstellung durch Gasfeder, Elektromotor oder eine Gegengewichtslösung? Und wie sieht die digitale Steuerzentrale in Form des Lehrerarbeitsplatzes aus? Erst wenn all diese Fragen für Sie bestmöglich gelöst sind, geben wir uns zufrieden.

Umsetzung und Service.

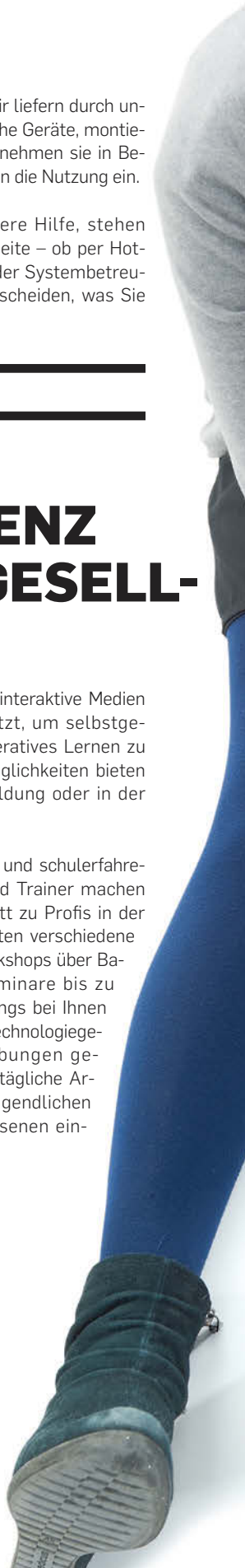
Haben wir mit Ihnen herausgefunden, welche Displays, Systeme und Peripheriegeräte Sie brauchen und wie Sie diese in Ihr Raum- und Lernkonzept einbinden wollen, können wir mit der Umsetzung beginnen. Wir liefern durch unser VS-Team sämtliche Geräte, montieren sie fachgerecht, nehmen sie in Betrieb und weisen Sie in die Nutzung ein.

Benötigen Sie weitere Hilfe, stehen wir Ihnen gerne beiseite – ob per Hotline, Fernwartung oder Systembetreuung vor Ort. Sie entscheiden, was Sie brauchen.

Schulung.

Wie werden digitale interaktive Medien am besten eingesetzt, um selbstgesteuertes und kooperatives Lernen zu fördern? Welche Möglichkeiten bieten sie für die Lehrerbildung oder in der Schulverwaltung?

Unsere zertifizierten und schulerfahrenen Trainerinnen und Trainer machen Sie Schritt für Schritt zu Profis in der Anwendung. Wir bieten verschiedene Module von Kurzworkshops über Basis- und Aufbauseminare bis zu Multiplikatorentrainings bei Ihnen vor Ort. Damit Sie technologiegestützte Lernumgebungen gewinnbringend in die tägliche Arbeit mit Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen einbringen können.



SCHULTAUGLICHE DISPLAYS VON VS: DIE SERIEN C, E UND P

VS hat für den Bildungsbereich drei eigene interaktive Bildschirmreihen im Programm. Sie unterscheiden sich vor allem technisch und von der Ausstattung. Die Android-Software ist bei allen Modellen dieselbe und die Bedienung damit immer gleich intuitiv.

VS-S-C-Display:
Interaktiv arbeiten von Anfang an.

Das VS-S-C-Display mit Multitouch-Technologie bietet alles, was es für grundlegendes interaktives Arbeiten in der Schule braucht. Es bietet die brillante Darstellung eines UHD-Flachbildschirms. Features wie Schreib- und Touchfunktion sowie Gestensteuerung eröffnen vielfältige Möglichkeiten. Mit dem integrierten Android-Betriebssystem sind die Displays sofort bereit für die Arbeit – auch ohne zusätzlichen Rechner.

Im Fazit ein solides und robustes Einsteigermodell, das auch weitergehenden Ansprüchen gerecht wird.

VS-S-E-Display:
Viel mehr als eine digitale Tafel.

Das VS-S-E-Display mit Multitouch-Technologie bietet die brillante Darstellung eines UHD-Flachbildschirms. Dazu kommt dank des IPS-Bildschirms eine besonders realitätsnahe Farbdarstellung und eine extreme Blickwinkelstabilität. Der Rahmen aus hochwertigem Aluminium ist hochstabil. Zusätzliche Anschlüsse und Eingänge vereinfachen die Nutzung im Unterricht.

Die Reaktionszeit ist gegenüber dem VS-S-C-Display etwas geringer. Zudem kann das Touchsystem zwischen zwei verschiedenfarbigen Stiften unterscheiden. Mit dem Android-Betriebssystem sind die wichtigsten Unterrichtsfunktionen bereits PC-frei integriert wie Notizfunktion, das Abspielen von Lernsoftware oder Videos.

Ein Display also, das alle Ansprüche des digitalen Lehrens und Lernens zu einem sehr guten Preis-Leistungs-Verhältnis erfüllt.

VS-S-P-Display:
Erfüllt höchste Ansprüche.

Das VS-S-P-Display ist ein PCAP- oder projiziert-kapazitives Touchdisplay, wie es auch von Smartphones oder Tablets bekannt ist. Dieses Display ist mit einem Netz aus Elektroden versehen, die auf die Oberfläche des Bildschirms ein elektromagnetisches Feld projizieren. Wird das Feld mit dem Finger oder einem speziellen Stift berührt, verändert sich seine elektrische Kapazität. Diese Veränderung lässt sich messen und so die Position des Fingers oder Stiftes bestimmen.

Das verbessert die Schreibgenauigkeit und die Möglichkeiten der Gestensteuerung enorm. Ob Drag & Drop, Zoomen oder Drehen, ob mit Stift oder Finger – alles funktioniert reibungslos.

Da das robuste und kratzfeste Sicherheitsglas bei dieser Technik direkt auf den Bildschirm geklebt wird, sind die Displays sehr flach. Sie brauchen auch keinen störenden Rahmen, der bei Infrarottechnik unverzichtbar ist. Zudem lassen sie sich sehr einfach reinigen.

Einzigartig: Analoge Werkzeuge wie Lineale oder Geodreiecke können problemlos auf dem Bildschirm verwendet werden. Da sie das elektromagnetische

Feld nicht beeinflussen, werden sie nicht als Berührung erkannt.

Ein High-End-Gerät für digitales Lehren und Lernen, das seinesgleichen sucht. Und dennoch ins Budget der Schule passt.

digital@vs

digital@vs digital@vs digital@vs digital@vs

Lehrerarbeitsplatz und digitale Steuerzentrale

Eine höchst intelligente Kombination: mobiler, höhenverstellbarer Arbeitstisch und auf einfaches Medienmanagement abgestimmtes Stauraumelement.

Der Tisch ist einfach aus der Kombination zu lösen, damit wird die Lehrkraft uneingeschränkt im Raum mobil.

Das perfekte Paar für digitalen Unterricht: Arbeitstisch und MediaBox.

Voll cleverer Funktionen.
Dieser Lehrerarbeitsplatz passt bestens in digitale Lernumgebungen: Er ist kompakt und doch komplett. Und besteht aus einem mobilen, auf Knopfdruck höhenverstellbaren Tisch plus dem beigestellten Stauraumelement MediaBox, das auf einfaches Medienmanagement abgestimmt ist. Was für eine intelligente Kombination.

Sie bietet uneingeschränkte und spontane Beweglichkeit für die Lehrkraft mit einem im Raum verschiebbaren Arbeitstisch, der dabei als Sitz- oder als Stehtisch genutzt werden kann. Das dazugehörige fixe Modul nimmt CPU, Laptop wie Peripherie-Geräte sicher auf und macht sie direkt für den Unterricht verfüg- und einsetzbar – eine digitale Steuerzentrale für den Unterricht.

Die MediaBox gibt es für links- und für rechtsseitige Platzierung vom Arbeitstisch. Sie ist von drei Seiten aus zugänglich, jeweils gesichert durch abschließbare Türen und Klappen. Dahinter verbirgt sich viel gut durchdachter Stauraum.

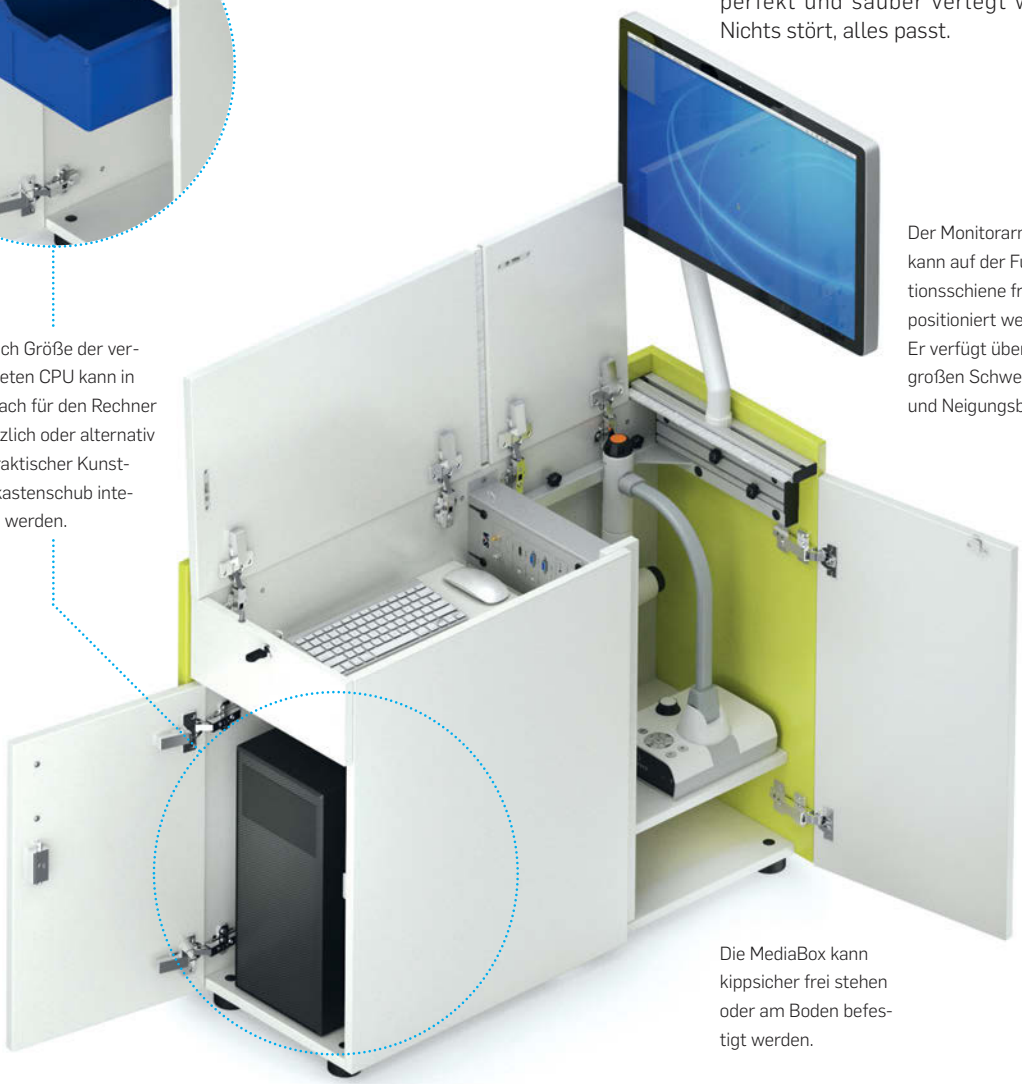
Eine perfekte Organisation erleichtert den Unterricht.

Der obere Staubereich ist über zwei Klappen verfügbar, der untere Bereich über Türen. Das untere Fach mit Tür kann die CPU aufnehmen oder auch einen großzügigen Kunststoffkastenschub. Das Klappfach oben eignet sich zum Verstauen der Tastatur oder eines Laptops. Das Fach hinten kann beispielsweise für eine Dokumentenkamera genutzt werden.

An der integrierten Funktionsschiene lässt sich ein Monitorarm frei positionieren. Er kann auch über den Tisch geschwenkt werden.

Mit der integrierten Kabelführung und Kabeldurchlässen können alle Kabel perfekt und sauber verlegt werden. Nichts stört, alles passt.

Je nach Größe der verwendeten CPU kann in das Fach für den Rechner zusätzlich oder alternativ ein praktischer Kunststoffkastenschub integriert werden.



Der Monitorarm kann auf der Funktionsschiene frei positioniert werden. Er verfügt über einen großen Schwenk- und Neigungsbereich.

Die MediaBox kann kippsicher frei stehen oder am Boden befestigt werden.

Gastbeitrag von Dr. Dieter Breithecker

DER WICHTIGSTE LEISTUNGS-ANTRIEB IST DAS WOHLBEFINDEN

Augen
Optischer Sinn:
Natürliches Tageslicht, Farben, Pflanzen, Weitblick.

Ohren
Akustischer Sinn:
Entspannende Geräusche und Sprache.

Nase
Geruchssinn:
Frische Luft, gutes Raumklima.

Haut
Tastsinn:
Natürliche Materialien, verschiedene Formen.

Zunge
Geschmackssinn:
Kräuter, Gewürze.

Muskel-/Bewegungssystem
Halten/Stützen, Bewegen, Gleichgewicht: Lage- und Raumveränderungen.

RÄUME IN BEWEGUNG

Immer mehr Forschungsarbeiten belegen, dass selbst Aktivitäten mit geringer Intensität gesundheits- und lernfördernd sind – vorausgesetzt, sie erfolgen regelmäßig und sind unmittelbar in den Alltag integriert.

Die Wirkungsvielfalt von Räumen.

Bewegung macht schlau. Diese Erfahrung hat bereits Maria Montessori gemacht: „Wenn man Kinder beobachtet, kann man ganz klar erkennen, dass ihre geistige und körperliche Entwicklung von Bewegung ausgeht." Der Psychologe Jean Piaget konnte zeigen, dass die sensomotorischen Fähigkeiten eines Kindes auch Grundlage für seine intellektuelle, soziale und persönliche Entwicklung sind – dass also zu wenig propriozeptiv-sensorische Erfahrungen zu Haltungs- und Verhaltensproblemen führen können, zu Konzentrationsmangel, zu Sprach-, Lese- oder Rechtschreibschwächen. Umgekehrt belegen aktuelle Studien, dass Schulleistungen besser werden, wenn ausreichend Bewegung in den Schulalltag integriert wird.

Eine 18-monatige Studie an hessischen Grundschulen etwa zeigte, dass Jugendliche mit sensomotorischen Anreizen während des Schultags deutlich bessere Testergebnisse erzielen. Selbst kleine Bewegungen, ermöglicht durch einen dynamischen Stuhl, können die Leistungsfähigkeit positiv beeinflussen.

Denn Denken und Lernen geschieht nicht nur im Kopf. Von Geburt an bis ins hohe Alter ist beim Denken und Lernen immer auch der Körper beteiligt. Er ist integraler Bestandteil für Wohlbefinden und sämtliche geistigen Prozesse. Dazu zählen gerade auch die vielen intuitiven Aktivitäten, die von uns meist gar nicht groß beachtet werden und unbewusst, quasi nebenher, erfolgen.

Forscher bezeichnen dies als „Thermogenese durch Alltagsaktivitäten" (Non-exercise activity thermogenesis, NEAT). Darunter fallen alle muskulären Aktivitäten, die nicht bewusst organisiert werden, beispielsweise Hin- und Herrutschen auf einem Stuhl, Gestikulieren während des Sprechens, intuitiv vollzogene Wechselhaltungen beim Stehen oder beim bodennahen Arbeiten und sogar nervöses Wippen mit dem Fuß.

HALTUNG, BEWEGUNG, GESUNDHEIT – DIE NEUE ERGONOMIE

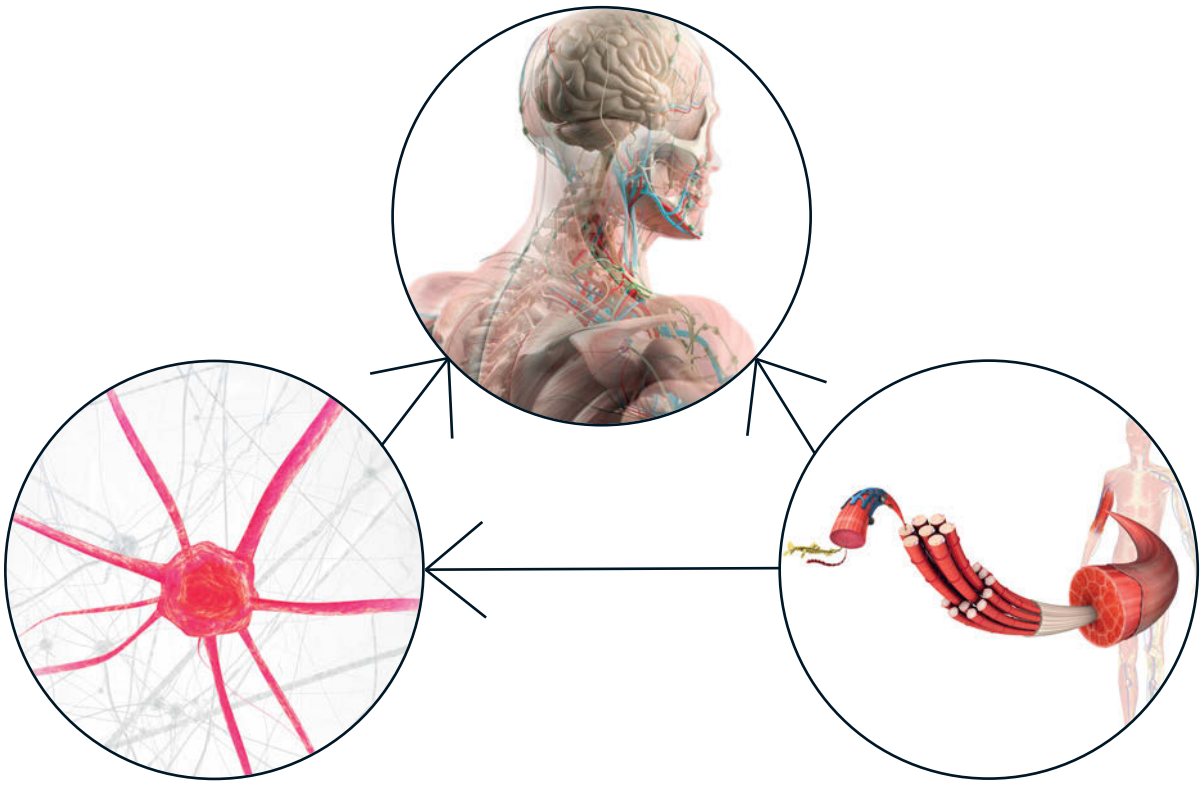
Seit einigen Jahren untersuchen Neurowissenschaftler den Einfluss der Raumgestaltung auf strukturelle und funktionale Veränderungsprozesse im Gehirn. Zahlreiche Studien belegen, dass eine reizreichere und herausforderndere Lernumgebung („enriched environment") nicht nur das Wohlbefinden, sondern auch neuronale Plastizität und damit Lernleistung fördert. Je komplexer die Verbindungen im Gehirn sind, desto vielseitiger ist auch das verfügbare Spektrum zur Lösung von Problemen.

Die Interaktion zwischen einem Organismus und seiner Umgebung kann zu bedeutenden verhaltensneurologischen Veränderungen führen – mit einem starken Effekt auf Funktionen und Struktur des Gehirns wie auch auf Lern- und Gedächtnisfunktionen. Körperliche Aktivität ist nicht nur gesund. Sie macht auch schlau. Aktivsein zahlt sich also immer aus!

Für Pädagogik, Architektur und Einrichtungskonzept gilt deshalb: Wenn sie zusammenspielen, entstehen Lernräume, die gesunde Entwicklungsprozesse fördern – indem sie ein differenziertes Umfeld mit speziellen Lernbereichen, Ruhezonen und offenen Lernlandschaften bereitstellt. Entscheidend sind in diesem Ensemble nicht zuletzt auch die Möbel. Sie sollten flexibel und ergonomisch sein: flexibel, um einen Raum je nach Unterrichtssituation schnell umgestalten zu können; und ergonomisch, um physiologische Verhaltensweisen zu fördern.

Solche Räume haben den gesamten Menschen mit seinen körperlichen, geistigen und emotionalen Bedürfnissen im Blick – und machen ihm verhaltensgerechte Angebote: für Bewegung und Haltungswechsel, für individuelle Lernrhythmen und wechselnde Sozialformen, für Neugier und die Lust auf Entdeckungen. Schule wird so zu einem Ort des ganzheitlichen Wohlbefindens. Solche positiven Emotionen bilden die Grundlage für nachhaltiges Lernen.

Auch Kinder mit speziellen Bedürfnissen profitieren von Lernräumen, die Bewegungsangebote integrieren. Eine in der Fachzeitschrift Pediatrics bereits 2014 veröffentlichte Studie zeigte bei Kindern mit ADHS, die an einem Programm für mehr regelmäßige körperliche Bewegung teilnahmen, eine ver-

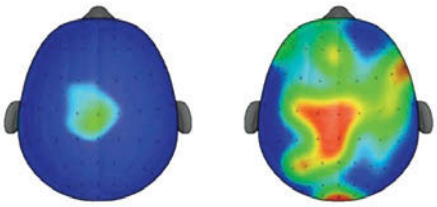


besserte kognitive Leistungsfähigkeit wie auch eine deutliche Verbesserung der Hirnfunktionen.

Aktivsein zahlt sich aus.

Die Studie belegt, so Professor Charles Hillman und sein Team von der University of Illinois, dass sich körperliche Aktivität positiv auf die kindliche Wahrnehmung und die Gehirnentwicklung auswirkt.

Bewegung zahlt sich also für alle Heranwachsenden aus. Besonders profitieren Kinder und Jugendliche mit Aufmerksamkeitsdefizit oder Hyperaktivität. Kurz gesagt: Bewegung ist die beste Lernförderung und auch die beste Medizin.

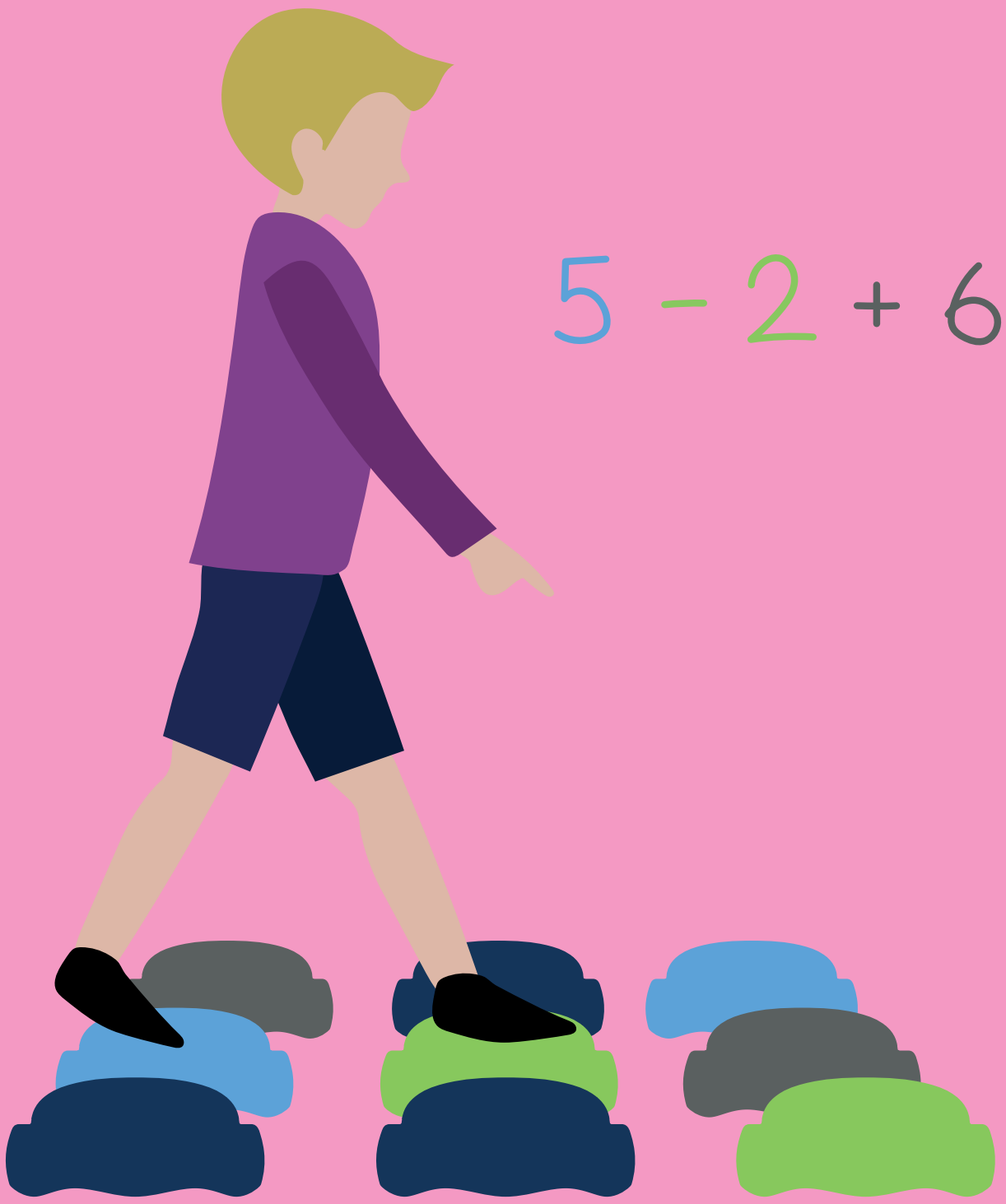


Keine körperliche Bewegung körperliche Bewegung

Dr. Dieter Breithecker ist Sport- und Bewegungswissenschaftler und Vorsitzender der Bundesarbeitsgemeinschaft für Haltungs- und Bewegungsförderung e. V. Er berät VS seit vielen Jahren bei der Gestaltung bewegter und bewegender Lernraumkonzepte.

Ergebnisse von Studien zur Bewegungsförderung bei Kindern

- 40 % bessere Testergebnisse
- 15 % höhere Wahrscheinlichkeit zu studieren
- Verringertes Risiko für Herzerkrankungen, Diabetes II, Schlaganfall, Krebs, Demenz
- 90 % geringere Adipositas-Wahrscheinlichkeit
- Bis zu 5 Jahre höhere Lebenserwartung (Nike, Inc. 2013, Siddarth et al. 2018, Schmid et al. 2014, Wheeler et al. 2017)


5 - 2 + 6

Stapelstein: Spielideen fördern motorische, kognitive, soziale wie auch kreative Kompetenzen

Stapelstein: Bewegte Bildung, jederzeit und überall.

Bewegung macht das Lernen leichter. Bewegungspausen gehören deshalb in Primar- und Unterstufe längst zum Schulalltag. Doch sie sind nur ein Aspekt, um den Anspruch eines „Bewegten Klassenzimmers" zu erfüllen. Dazu gehören zudem bewegendes Mobiliar, bewegende Lernorte. Und: bewegter Unterricht. Denn Kinder lernen ausdauernder, gründlicher und begeisterter, wenn sie dabei ihren Körper und alle Sinne einsetzen können.

Hier kommen die Stapelsteine ins Spiel: Sie ermöglichen alles, was zu einem bewegten Klassenzimmer gehört. Sie eignen sich als Spielgeräte in der Pause, drinnen wie draußen. Sie bieten sich zum temporären Sitzen in verschiedenen Höhen an oder auch als Steherhöhung an einem Stehtisch. Und: Sie lassen sich wunderbar für bewegte Lernaufgaben einsetzen – etwa um spielerisch mathematische Zusammenhänge und Größenverhältnisse zu begreifen. Um die Feinmotorik für das Schreiben zu fördern. Um Kooperationsfähigkeit und Orientierungsfähigkeit zu schulen. Um Wahrnehmung und Abstraktionsfähigkeit zu üben und vieles mehr.

Der Stapelstein unterstützt die bewegte Förderung von Motorik, Kognition, sozialer Kompetenz und Kreativität. Das kompakte und leichte Design ermöglicht einen flexiblen Einsatz im Innen- und Außenbereich.

Egal ob als Balancepfad, dynamischer Hocker, Spielkreisel, Schale zum Sortieren oder im freien Spiel als lebensgroßer Spielbaustein: Der Fantasie sind mit dem Stapelstein keine Grenzen gesetzt. Der multifunktionale Charakter fördert die Kreativität der Kinder, da sie dem Stapelstein Funktionen – je nach individuellem Entwicklungsstand und Bedürfnis – zuschreiben können. Dadurch wird der Stapelstein den unterschiedlichsten Entwicklungsstadien der Kinder gerecht und kann altersübergreifend eingesetzt werden.

Ein einzigartiger Mehrwert entsteht durch die Zusatzfunktion als höhenverstellbare Sitzgelegenheit. Der Stapelstein ist der leichteste, mitwachsende Hocker, der sowohl stabil als auch dynamisch einsetzbar ist, im Innen- wie im Außenbereich.

Nachhaltig lernen mit nachhaltigem Material.

Der Stapelstein besteht aus dem ressourcenschonenden sortenreinen Kunststoffschaum EPP (Expandierendes Polypropylen) und ist damit zu 100 Prozent recycelbar. Das Material ist frei von Weichmachern und Treibmitteln sowie wasser-, speichel- und bissfest. Produziert werden die Stapelsteine und die zur Herstellung notwendigen Werkzeuge in Deutschland, der Rohstoff wird in Deutschland und Frankreich hergestellt.

Entwickelt hat den 180 Gramm leichten Stapelstein der junge Stuttgarter Designer Stephan Schenk als „Antwort auf den vorherrschenden Bewegungsmangel im Alltag der Kinder". Der Stapelstein ist ausgezeichnet mit dem Prädikat „besonders entwicklungsfördernd" der Bundesarbeitsgemeinschaft für Haltungs- und Bewegungsförderung e. V. und mit dem Zertifikat „Bewegte Innovation" des Instituts für Bewegungsbildung und Bewegungsforschung.

Hokki+

38-50 cm	50-68 cm	**Sitzhöhe**
135-175 cm	ab 165 cm	für Körpergröße

Hokki

31cm	**38cm**	**46cm**	**51cm**	**62cm**	**Sitzhöhe**
< 53 cm	< 64 cm	< 73 cm	> 74 cm	> 85 cm	für Tischhöhe
Kindergarten	Grundschule	ab 140 cm	ab 165 cm	ab 175 cm	für Alter/Körpergröße

Hokki: Macht Lust auf Bewegung, auch im Sitzen

dunkelrot | dunkelblau | hellblau | weiß | orange | hellgrün | grün | violett | schwarzgrau | verkehrsrot

So kommt Schwung ins Sitzen!

Hokki verbindet Sitzen mit spielerisch gestalteter Bewegung. Damit macht er viel Lust auf freie, in alle Richtungen offene Beweglichkeit und unterstützt permanente Haltungswechsel.

Seine kontrolliert freie Beweglichkeit aktiviert den gesamten Bewegungsapparat auf unterschiedlichste Weise: Der Oberkörper richtet sich auf, die Schultern entspannen, die Rumpfmuskulatur wird aktiviert, der Kreislauf angeregt, die Koordination gefördert. Das ist nicht nur gesund, sondern steigert auch das Wohlbefinden. Und erhöht die Leistungsfähigkeit, denn Körper und Geist bleiben hier gleichermaßen aktiv. Von der Aktion Gesunder Rücken e. V. ist der Hokki deshalb als besonders rückenfreundlich mit dem AGR-Gütesiegel ausgezeichnet worden.

Eingesetzt werden kann der Hokki fast überall, in der Schule und im Arbeitsbereich genauso wie zu Hause. Er ist hochstabil, aber ausgesprochen leicht. Auch Kinder können ihn ganz einfach tragen. Oder ihn mit der Sitzfläche auf den Tisch hängen, wenn aufgeräumt werden soll.

Die weiche Bodenauflage gibt dem Hokki einen guten Stand und verhindert, dass er beim bewegten Sitzen wegrutscht. Die Sitzfläche ist mit einer Auflage aus PE-Schaum oder einem Kunstlederpolster bezogen, was beides sicheren und bequemen Halt bietet.

Der Korpus des Hokki besteht aus sortenreinem Kunststoff. Das macht ihn nicht nur stabil, sondern auch voll recycelbar.

Erhältlich ist der Hokki in fünf festen Größen sowie in zwei höhenverstellbaren Versionen als Hokki+. So finden alle das genau passende Modell.

Den Hokki gibt es in 10 Farben.

The Story of Stakki

Schon die ersten Skizzen zeigen die Designidee hinter dem Stakki: den Stuhl aufs absolute Minimum reduzieren und dabei ein Maximum an Funktionalität gewinnen.

Designer Martin Ballendat hat für VS ein ikonisches Stuhlobjekt entworfen – optisch wie funktional einzigartig, universell einsetzbar und komplett recycelbar.

Drei Beine, dreieckige Grundform, maximal reduziertes Design: Martin Ballendat im Gespräch über seinen neuen Stuhl Stakki.

Herr Ballendat, gibt es eine Geburtsstunde für den Stakki?

Das Thema Stuhl hat mich schon immer fasziniert. Eine erste Skizze für den Stakki ist im Juni 2017 in meinem Studio am Attersee entstanden, da habe ich die besten Ideen. Ich wollte den Stuhl auf das absolute Minimum reduzieren, das war meine Vision: das Wenigste, was denkbar ist, aber ein Maximum an Funktion. Das spätere Produkt ist sehr nah an den ersten Skizzen geblieben.

Wie würden Sie Ihre Idee beschreiben?

Ich wollte einen Stuhl haben, der jede Freiheit gibt und alles mitmacht. Der Stakki ist sicher ein außergewöhnliches und geradezu ikonisches Stuhlobjekt – auf drei Beinen, in einem Teil produziert, auf das Äußerste reduziert. Nichts daran ist zu viel. Er ist von allen Seiten besitzbar, professionell stapelbar, standsicher, funktionell und universell einsetzbar.

Was ist daran ikonisch?

Ikonisch ist der Stakki in sich selbst, weil er ein neues Formleitbild verwirklicht und damit eine ganz ungewöhnliche Form erschafft. Von oben betrachtet sieht er aus wie ein grafisch reduziertes Symbol, eigenständig mit einem großen Wiedererkennungswert. Dabei superleicht, platzsparend und unglaublich bequem.

Kann man denn wirklich bequem sitzen auf einem dreieckigen Stuhl?

Die Dreieckform ist schlau. Sie gibt die Freiheit, sich so zu setzen, wie man gerade Lust hat. Und stört nicht, auch wenn man die Beine mal seitlich ausstrecken möchte. Der Stuhl hat wenig Fläche, aber genau die, die man braucht, um gut zu sitzen. Und die

Form hat wesentliche Vorteile. Stakki braucht wenig Platz, er lässt sich sehr eng zusammenschieben, wie ein Tortenstück. Damit passen um einen runden Tisch von einem Meter Durchmesser acht Stühle.

Was ist typisch Ballendat an Stakki?

Er ist innovativ! Dieses Produkt ist so noch nicht da gewesen, es hat eine ganz eigene Handschrift und Formensprache, die auch durch ein liebevolles Austarieren der Details entstanden ist. Die Perfektionierung der Formen in Abhängigkeit zur Machbarkeit: Das ist sicherlich ein Markenzeichen meines Studios, das anders arbeitet als die meisten meiner Designerkollegen – nämlich Modellbau, Konstruktion und Engineering unter einem Dach betreibt und dies hochprofessionell. Ich bin nun seit 35 Jahren Designer und habe mehrere Stühle entworfen, die innovativ sind, aber auf Stakki bin ich besonders stolz. Stakki hat wirklich einen ganz ungewöhnlich eigenständigen Charakter.

Wie lang war der Weg von der Idee bis zum Produkt?

In meinem Büro sind alle Professionen vertreten, bis hin zum Hightech-Prototyping mit 5-achsiger CNC-Fräse, mehreren 3D-Printern und 3D-Laser-Scanner. Wir denken und arbeiten sehr praktisch und zielorientiert. Für Stakki haben wir etwa ein halbes Jahr Entwicklungszeit bis zur Verabschiedung des Prototyps gebraucht. Dann ging es ins Detailengineering. Gutes Design, gerade wenn es reduziert ist, muss absolut perfekt sein. Man muss sich auf jedes Detail auch funktional verlassen können.

Wie sieht es mit der Nachhaltigkeit aus?

Ich glaube: vorbildlich! Der Stuhl besteht ja nur aus einem Teil, also keinerlei Materialmix, und er verwendet minimalistisch wenig Material. Zudem lässt er sich problemlos recyceln. Der Stakki lässt sich so, wie er ist, einfach schreddern. Und das Material kann dann wiederverwertet werden.

Wie kam es zur Partnerschaft mit VS?

Es war klar, dass dieses Produkt nur von jemandem hergestellt werden kann, der eine echte Potenz im nationalen und internationalen Vertrieb mitbringt. Denn der Knackpunkt war die Notwendigkeit eines Monoblock-Spritzgussverfahrens, das eine hohe Werkzeuginvestition benötigt. Und die stemmt nur jemand, der wirklich hohe Stückzahlen macht. VS erschien mir dafür perfekt, da das Unternehmen erstens in der Lage ist, große Serien zu produzieren, zweitens in sehr vielen Bereichen unterwegs ist, von Schule bis Office, und drittens eine renommierte und anerkannte Marke ist! Das ist der Typus Firma, der zu uns passt. Und ich glaube, dass wir gemeinsam einen Superjob gemacht haben.

JUMPER® by Jean Nouvel

Jean Nouvel gehört zu den einflussreichsten Architekten und Designern der Gegenwart. Mit seinen Bauwerken hat er weltweit Architekturgeschichte geschrieben. Neben vielen anderen Auszeichnungen erhielt er den Pritzker-Preis, den Nobelpreis für Architekten. Doch Nouvel entwirft nicht nur Gebäude. Aus seinen Ateliers stammen auch zahlreiche Gebrauchsgegenstände: Ein Türgriff. Ein Lautsprecher. Sogar ein Paar Sneakers. Und natürlich Möbel.

„Das Schlüsselwort meiner Arbeit ist Elementarität.“ (Jean Nouvel).

„Von allen Pritzker-Preisträgern ist Jean Nouvel derjenige, der das Thema Möbel am intensivsten bearbeitet hat“, sagt Dr. Thomas Müller, bis 2019 Geschäftsführer von VS Vereinigte Spezialmöbelfabriken und heute Vorsitzender der Gesellschafterversammlung des Familienunternehmens. Details aus der Architektursprache von Nouvels Gebäuden finden sich in den Möbeln wieder, die er entwickelt hat und die bis ins Detail funktional und gestalterisch durchdacht sind.

Der Eingang zu den Ateliers Jean Nouvel in Paris. Hier ist die Stuhlfamilie JUMPER für VS entstanden.

Cradle to Cradle

CERTIFIED cradletocradle SILVER

Als sich VS nach einem Designpartner umsah, um mit ihm einen neuen Schul- und Objektstuhl zu entwickeln, kam Nouvel daher schnell in den Fokus und kristallisierte sich für VS als Wunschpartner heraus.

Thomas Müller schrieb ihm einen Brief und erhielt daraufhin eine Einladung der Marketingleiterin. Zu diesem Treffen nahm er einen Stuhl aus der Panton-Serie mit, die der dänische Architekt und Designer Verner Panton (1926–1998) für VS ab 1993 entwickelt hatte und die bis heute zu den erfolgreichsten Schulstühlen weltweit gehört.

Dieser Stuhl – sein Design wie seine funktionalen Details – und anschließend die Besichtigung der Produktion in Tauberbischofsheim waren entscheidend: „Kurz darauf hat uns Jean Nouvel über seinen Directeur Générale die Zusage gegeben: Er freue sich sehr und gehe mit großem Interesse an das gemeinsame Projekt." Die Anforderungen an die neue Stuhlfamilie waren schnell klar. Die Silhouette sollte schlank gehalten sein, der Stuhl lebendig wirken und bewegtes Sitzen fördern. Wichtig war auch: Die Sitzschale sollte sich mit unterschiedlichen Gestellen kombinieren lassen, um in jede Umgebung zu passen, vom Klassenzimmer über Büro- bis zu Konferenzräumen. Und natürlich sollte er höchsten ergonomischen und ökologischen Ansprüchen genügen.

Wie kongenial diese Anforderungen in deutsch-französischer Zusammenarbeit umgesetzt wurden, zeigt die Stuhlfamilie JUMPER. Die Form wirkt filigran und agil. Die Oberfläche der Kunststoffsitzschale mit ihrer ausgeklügelten feinen Noppenstruktur changiert je nach Lichteinfall in unterschiedlichen Nuancen, was ein lebendiges Bild ergibt. Die gepolsterte Variante erlaubt, mit zwei Farbtönen zu spielen. Bei allen Stuhlmodellen geben die geschwungene Rückenlehne und die in sich leicht flexible Sitzschale federndbequemen Halt.

Ein Maßstab in puncto Nachhaltigkeit.

Das Modell JUMPER Air Active hat als erster Schul- und Objektstuhl die aufwändige Cradle-to-Cradle-Zertifizierung bestanden. Hier werden neben den Materialien auch die Herstellungsprozesse bewertet. Nachhaltigkeitsaspekte spielen dabei genauso eine Rolle wie soziale Kriterien.

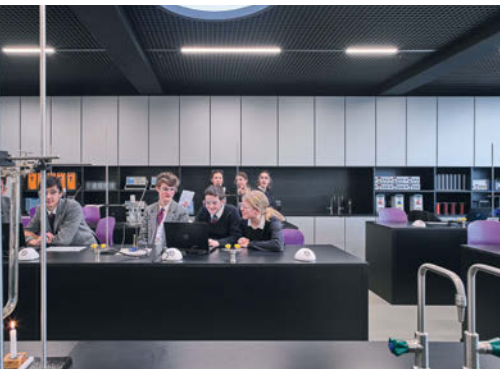
Design, Ergonomie, Funktionalität, Nachhaltigkeit – JUMPER vereint alles, was einen herausragenden Stuhl auszeichnen sollte. Und spiegelt wider, was das Gestaltungsprinzip Jean Nouvels ist: „Das Schlüsselwort meiner Arbeit ist Elementarität. Ich suche nach Einzigartigkeiten und Zeichen, die mit einfachen Funktionen, Techniken und Haltungen des Augenblicks verbunden sind."

Der Schülerstuhl JUMPER Air Active zeichnet sich nicht nur durch hohen und ergonomischen Sitzkomfort aus. Er lässt sich zudem gut stapeln und aufstuhlen und durch das tiefsitzende Griffloch einfach transportieren.

JUMPER Air Four JUMPER Air Active JUMPER Air Meet JUMPER Air Move JUMPER Air Move (Plus)

09:23

Möbel von VS für das Brighton College in Großbritannien



Wo sich Bewegung und Forschen im Lernen vereinen.

Wie eine herkömmliche Schule sieht das Brighton College wirklich nicht aus. Der altehrwürdige denkmalgeschützte Teil der Privatschule im britischen Seebad Brighton könnte auch ein Herrschaftssitz sein. Das neue, im Januar 2020 eingeweihte Gebäude hingegen weist mit Schwung in die Zukunft und verbindet dabei ganz unkonventionell die Abteilungen Wissenschaft und Sport. Ein mutiger Entwurf der niederländischen Architektin Ellen van Loon mit dem Architekturbüro OMA, der Lust auf Leben und Lernen macht!

Ausschlaggebend für die Gestaltung war die Beobachtung der Architektin, dass Lernprozesse sowohl innerhalb wie außerhalb von Lernräumen stattfinden und dass sie zwingend Interaktion und Austausch benötigen. In der „School of Science and Sport", wie das neue Areal des Brighton College auch genannt wird, öffnet sich deshalb die Sporthalle direkt auf das Spielfeld. Die wissenschaftliche Abteilung mit ihren Klassenzimmern, Labors und einem Gewächshaus sowie einem Auditorium überspannt die Sporträume wie eine Skelettbrücke.

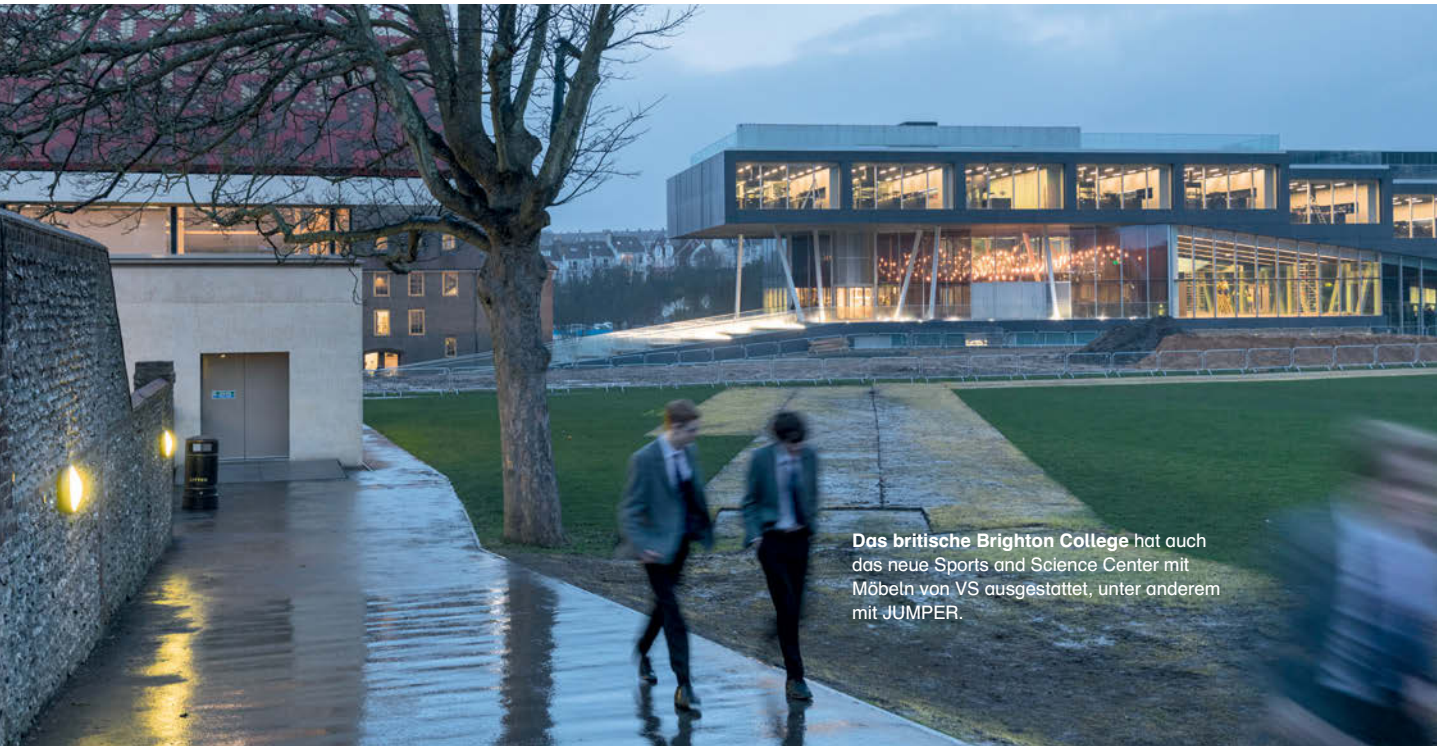
Sich schichtende Ebenen, große Treppen und Glasflächen verbinden die beiden Bereiche auch visuell miteinander. Eine Laufbahn im Erdgeschoss ist von den oberen Stockwerken sichtbar, die bodentiefen Fenster der Räume bieten jede Menge Aus- und Einblicke. Selbst die Abzugshauben in den Chemielaboren sind transparent – so können alle im Vorbeigehen den Experimenten beiwohnen.

Großzügige offene Flächen außerhalb der Unterrichtsräume schaffen im Innen- wie Außenbereich Platz für Austausch und informelles Lernen. Das i-Tüpfelchen: Vom Dach des Gebäudes bietet sich ein weiter Blick auf die Nordsee.

In diesem futuristischen und lebendigen Ambiente kommt der Stuhl JUMPER Air Move, entworfen von Jean Nouvel, besonders gut zur Geltung. In violett und höhenverstellbar ergänzt er die Laborräume. Auch die Büros der Lehrkräfte wurden einheitlich mit JUMPER ausgestattet, außerdem mit höhenverstellbaren Tischen Serie 901, mit Schränken Serie 900 und mit Sesseln Serie Lounge, entworfen von Hubertus Eilers.

Projekt: Brighton College Sports and Science Center, Brighton/United Kingdom
Architektin: Ellen van Loon/OMA, Rotterdam

Fotos: Laurian Ghinitoiu (2), Killian O. Sullivan (3), VS (1) / mit freundlicher Genehmigung von OMA



Das britische Brighton College hat auch das neue Sports and Science Center mit Möbeln von VS ausgestattet, unter anderem mit JUMPER.

Aufbruch in die Moderne – mit revolutionären gestalterischen Prinzipien.

100 Jahre Bauhaus: Dieses Jubiläum, das 2019 mit zahlreichen Ausstellungen und Veranstaltungen gefeiert wurde, hat nachdrücklich daran erinnert, wie stark das von Walter Gropius in Weimar gegründete Bauhaus Architektur und Design weltweit geprägt hat.

Das Bauhaus war 1919 angetreten, unsere Lebensumgebung nach den Schrecken des Ersten Weltkriegs nachhaltig zu verändern und auf revolutionäre Weise neu zu gestalten. Gropius wollte mit seiner Kunstschule den alltäglichen Dingen eine moderne, bewusst sachliche Form verleihen. Der Weg sollte wegführen von industriell hergestellten Produkten, es galt vielmehr, Kunst und Handwerk wieder zusammenzuführen.

Ikonisches Bauhaus-Möbel ist der Freischwinger, wie er von Mart Stam, Marcel Breuer und Ludwig Mies van der Rohe entworfen wurde. Ein Stuhl ohne Hinterbeine, mit schwingender Sitzfläche. Ein neues, offeneres Bild vom Stuhl, das eine überraschende Alternative aufzeigt zum scheinbar naturgegebenen Vierbeiner-Prinzip.

Designtradition für Schularchitektur und Schulmöbelentwicklung.

Revolutionär war das Bauhaus nicht nur durch seine Formensprache, sondern auch in der Materialauswahl. Für die Freischwinger kam erstmals gebogenes Stahlrohr zum Einsatz. Das erlaubte schlanke und luftig wirkende, dabei aber stabile Konstruktionen.

Die gestalterischen Bauhaus-Prinzipien finden sich auch in der Schularchitektur und im Schulmöbeldesign der Zeit wieder. Bauhaus-Gründer Walter Gropius hat selbst Schulen entworfen, in England das Impington Village College in Cambridgeshire (zusammen mit Maxwell Fry), in North Carolina, USA, das Black Mountain College. Zudem konzipierte er für die Londoner Firma Isokon einen Schülertisch (Abb. rechts). Die Arbeitsplatte mit darunterliegender Buchablage besteht aus einem Formholzteil, das sich um das gebogene Stahlrohrgestell schmiegt; eingelassen ist eine Stiftablage. Die Platte ist zudem leicht geneigt, um ergonomisches Arbeiten zu ermöglichen.

oben:
Thonet-Kinderstuhl, Entwurf: Mart Stam aus den 1930ern

rechts:
herausragendes Beispiel der „Neuen Sachlichkeit": Altstädter Schule, Celle 1927/28, Architekt: Otto Haesler (1880–1962)

oben:
Tisch und Schulstuhl mit Stahlrohrgestell, VS Werksdesign 1926

unten:
Replika eines Schultischs von Walter Gropius 1935/36, Entwurf für Isokon, London

HAUS

Obwohl der Entwurf von Walter Gropius nicht in Serie ging, hat das Bauhaus die Entwicklung von Schulmöbeln aus Stahlrohr doch maßgeblich beeinflusst. Bereits 1926 hat VS einen Schülerstuhl und Schülertisch mit Stahlrohrkufen entwickelt. Durch diese Konstruktion war es möglich, das Gewicht des Schülerarbeitsplatzes im Vergleich zur damals üblichen Schulbank zu halbieren. Schulmöbel waren so nicht nur leichter und transparenter, sondern auch flexibler einsetzbar, beispielsweise für Gruppenunterricht.

Zu sehen sind solche wegweisenden Entwicklungen im VS-Schulmöbelmuseum am Unternehmensstandort Tauberbischofsheim. Hier wird die Geschichte der Schulmöbel und ihres Designs vom Ende des 19. Jahrhunderts bis heute ausführlich dokumentiert.

Bauhaus-Einfluss ist bei VS aber alles andere als nur Geschichte. Wir haben in der Entwicklung von Schulmöbeln von früh an immer wieder mit maßstabsetzenden Designern zusammengearbeitet, nicht nur um herausragende Gestaltung, sondern auch um höchste Funktionalität zu erreichen. Das ist Designtradition, wie sie das Bauhaus vorgelebt hat. Neueste VS-Beispiele sind etwa der PantoSwing von 1994 von Design-Legende Verner Panton, der als ergonomisch nach vorn federnder Freischwinger auf moderne Weise den Bauhaus-Klassikern antwortet. Oder ganz neu 2019: der JUMPER von Jean Nouvel, als klassischer oder nach vorn federnder Freischwinger. Oder die dreibeinige Stuhlikone Stakki von Martin Ballendat.

Ein Klassenzimmer in der Crow Island School mit kindgerechten Möbeln, entworfen von Saarinenn und Eames.

Den Geist der Zukunft atmen: In der Crow Island School standen einst Möbel von Charles Eames und Eero Saarinen

„Welchen Geist soll das Gebäude haben? Das ist es, was zählt."

Mit dieser Frage brachten die Architekten Larry Perkins sowie Eliel und Eero Saarinen im Jahr 1939 die Leiterin der Crow Island School in Winnetka/Illinois, Frances Pressler, ins Grübeln. Der Neubau des Schulgebäudes stand an.

Die Antworten, die Ms Pressler gab, zeigen, wie viele Gedanken sie sich daraufhin gemacht hatte: Die gesamte Architektur solle einen Rahmen für das Kinderleben bieten, schrieb sie in einem ausführlichen Brief. Die Schule müsse sich in ihrem Zweck und ihren Nutzungsmöglichkeiten Kinderaugen unmittelbar erschließen. Sie müsse inspirieren, anregen, ermutigen, demokratisch sein, in die Zukunft blicken. Und vieles mehr.

Natürlich stellte Ms Pressler auch ganz praktische Anforderungen: „Das Gebäude darf nicht zu schön sein, damit es nicht ein Ort ist, den die Kinder bewahren müssen, statt ihn benutzen zu können. Es muss aus Materialien bestehen, die nicht leicht zu beschädigen sind und die auch einen gewissen nicht ordnungsgemäßen Gebrauch zulassen."

Die Umsetzung dieser Ideen gelang den Architekten überzeugend. Bis heute hat sich die Crow Island School ihren offenen, begeisternden und menschenfreundlichen Geist erhalten. Kindern, die sie besuchen, vermittelt sie das Gefühl: Ihr seid willkommen und werdet angenommen. Dies ist euer Ort!

Unterstützt wurde dieser Charakter anfangs durch Schulmöbel, die Charles Eames und Eero Saarinen für genau dieses Gebäude entwarfen: Stühle und Tische für Kinder in ihren Lernateliers, Arbeitsplätze für Lehrkräfte, Bankreihen für die Aula.

Die Bankreihen stehen bis heute an Ort und Stelle und werden weiterhin genutzt. Die übrigen Möbel kamen im Laufe der Zeit jedoch in die Jahre – der „gewisse nicht immer ordnungsgemäße Gebrauch" wird das dazu beigetragen haben. Sie wurden aussortiert und gerieten in Vergessenheit. Was für eine Gelegenheit für VS America, als die VS-Tochter 2018 gebeten wurde, die Crow Island School neu auszustatten.

Im Gegenzug durfte das Unternehmen die stark renovierungsbedürftigen historischen Möbel als Dauerleihgabe nach Tauberbischofsheim bringen lassen. Hier wurden die Stücke in der Lehrwerkstatt Holz aufwändig und liebevoll restauriert – ein Gewinn auch für die Auszubildenden zum Holzmechaniker und zur Holzmechanikerin, die sich mit Hilfe ihres Werkstattleiters Olivier Stöckle intensiv auf diese Aufgabe vorbereitet hatten. Mit Sachverstand und Können verhalfen sie den Designschätzchen zu neuem Glanz.

Zu bewundern sind die für die Designgeschichte bedeutsamen Schulmöbel von Eames und Saarinen inzwischen im VS-Schulmuseum in Tauberbischofsheim.

Nachhaltigkeit fordert von einem Hersteller ganzheitliches Denken: von Produktentwicklung über Rohstoffeinkauf und Herstellung bis hin zu Auslieferung und Recycling ausgedienter Möbel.

Die „Fridays for Future"-Bewegung zeigt heute eindrücklich die Brisanz des Themas Nachhaltigkeit.

Bereits die UN-Dekade „Bildung für nachhaltige Entwicklung" (2005–2014) hat das Ziel formuliert, nachhaltige Entwicklung als Leitbild in allen Bildungsbereichen zu verankern, um drängende globale Probleme wie Klimawandel oder Naturzerstörung ins Bewusstsein zu rücken.

Entsprechend dieses Bildungsauftrags haben Nachhaltigkeit und umweltgerechtes Verhalten längst Eingang in die Lehrpläne gefunden. Aber auch darüber hinaus ist von den Schulen das Engagement gefordert, in allen Bereichen des Handelns eine nachhaltige Dimension zu dokumentieren. Das betrifft Architektur und bauliche Maßnahmen, aber auch die Möbel.

Für einen nachhaltigen Beschaffungsprozess sind deshalb soziale und ökologische Kriterien ausschlaggebend. Nachweise erfolgen über Zertifikate oder bestimmte Gütezeichen. Anbieter müssen sich durch umweltrelevante Angaben zum Produkt qualifizieren, mit Informationen etwa zu Materialgesundheit, Kreislauffähigkeit, Energiemanagement, Wasserhaushalt und sozialer Verantwortung über den gesamten Produktionsprozess hinweg.

Das Bewusstsein für nachhaltige Prozesse wird so auf allen Seiten geschärft. Hersteller sind dazu aufgefordert, soziale und ökologische Aspekte noch konsequenter in ihrer Produktion zu berücksichtigen. Und sich ihre Fortschritte durch Nachweise von unabhängigen Stellen dokumentieren zu lassen. Schulen wiederum sorgen für eine gesunde und verantwortungsvoll gestaltete Lernumgebung. Und fördern bei Lehrkräften und Schülern die Achtsamkeit auf das Thema Nachhaltigkeit im persönlichen Umfeld wie auch im globalen Maßstab.

Welche aussagekräftigen Zertifikate zur Nachhaltigkeit von Produkten gibt es, an denen sich der Beschaffungsprozess orientieren kann? Weltweit anerkannt ist das anspruchsvolle „Cradle to Cradle Certified™"-Zertifikat. Dahinter steht die Idee einer abfallfreien Wirtschaft, die komplett in Kreisläufen denkt. Im Idealfall lassen sich alle Materialien wiederverwenden oder ohne schädliche Rückstände entsorgen.

Cradle to Cradle Certified™.

Das Zertifikat belegt, dass für die Herstellung des Produkts ausschließlich Materialien verwendet werden, die unschädlich für Mensch und Umwelt sind, dass die eingesetzten Rohstoffe wiederverwertet werden und dass bei der Produktion auf den sorgfältigen Einsatz von Energie und Wasser sowie auf soziale Verantwortung geachtet wird. JUMPER ist der erste Schul- und Objektstuhl, der mit dem „Cradle to Cradle Certified™"–Zertifikat ausgezeichnet wurde. Ebenfalls zertifiziert ist der Schulstuhl PantoSwing-LuPo.

VS ist 2018 als erstes Unternehmen mit dem Nachhaltigkeitszertifikat European Level ausgezeichnet worden und hat dabei für ein breites Spektrum des Produktportfolios die bestmögliche Stufe 3 erreicht. Dieses Prüfzeichen bescheinigt höchstes Niveau in allen Bereichen nachhaltiger Produktion und nachhaltigen Handelns. European Level ist ein vom europäischen Büromöbelverband FEMB (Fédération Européenne du Mobilier de Bureau) entwickelter Zertifizierungsprozess, der alle Aspekte von Nachhaltigkeit einbezieht: Material, Energie, Gesundheit, Umwelt und Soziales.

Das Zertifikat ist das europäische Pendant zum US-amerikanischen BIFMA e3 level, dem Nachhaltigkeitsstandard der Vereinigung des amerikanischen Möbelverbandes BIFMA (Business and Institutional Furniture Manufacturers Association). Bereits seit Oktober 2013 ist ein Großteil der VS-Produkte nach BIFMA e3 level in der höchsten Stufe 3 oder Platin zertifiziert.

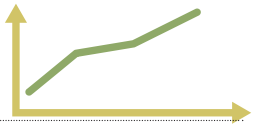
VS ist zudem seit 2009 aktiver Teilnehmer beim Global Compact der Vereinten Nationen. Dieser internationalen Initiative für ethisch, sozial und ökologisch verantwortungsvolles Handeln in der Wirtschaft haben sich zahlreiche Unternehmen und Organisationen aus allen Regionen der Welt angeschlossen.

Mit solchen Verpflichtungen und Zertifikaten kann VS sich im Beschaffungsprozess nachhaltig qualifizieren.

VS-Porträt: Daten, Zahlen, Fakten

Unternehmensentwicklung 2015 bis 2018

	2015	2016	2017	2018
Umsatz (Mio. Euro)	176,4	206,5	227,8	238,8
Beschäftigtenzahl	1 208	1 301	1 396	1 500



Geschichte
gegründet 1898, in vierter Generation familiengeführt

Kunden
Bildungseinrichtungen, mittelständische Unternehmen, Konzerne und DAX-notierte Unternehmen, Banken, Sparkassen und Versicherungsunternehmen, Behörden und Ministerien

Umweltorientierung
Blockheizkraftwerk, Fernwärme, Fotovoltaik, thermische Späneverwertung, Rücknahmekonzept für ausgediente Möbel, Rückgewinnungsanlage Pulverbeschichtung, Teilnehmer am UN Global Compact, Umwelt- und Produktzertifikate (Level, Cradle to Cradle, PEFC, LGA u. v. m.)

Produktionsfläche
mehr als 113 000 m² (ca. 15,75 Fußballfelder) mit 6 Werken am Standort Tauberbischofsheim

Hauptsitz und Produktion
in Tauberbischofsheim

Vertriebsstruktur
Direktvertrieb mit über 100 Mitarbeitenden

Geschäftsfelder
Produktion und Vertrieb von Schul- und Büromöbeln

Der Millionseller
berühmt durch den
6-millionenfach verkauften
Holzkufenstuhl

Projektplanung und -abwicklung
Lieferung, Montage und Service

Design und Ergonomie als Gestaltungsprinzip
Zusammenarbeit u. a. mit Jean Nouvel,
Martin Ballendat, Verner Panton,
Dion Neutra, Günter und
Stefan Behnisch, Nicolai Fuhrmann,
Hubertus Eilers, David A. Stubbs II

Produktionskapazität und Materialverbrauch
1 050 000 Stühle, 480 000 Tische,
100 000 Korpusmöbel, 1,3 Mio. m^2 Spanplatten,
3 800 km Stahlrohr
pro Jahr

Unternehmensstruktur
4 Niederlassungen in Deutschland,
Tochterunternehmen in Deutschland, USA,
Frankreich und den Vereinigten Arabischen Emiraten,
Händlernetz international

Impressum.

Herausgeber:
VS Vereinigte Spezialmöbelfabriken
GmbH & Co. KG
Hochhäuser Straße 8
D-97941 Tauberbischofsheim
Telefon +49 (0) 93 41 88 - 0
vs@vs-moebel.de
www.vs-moebel.de

Geschäftsführung:
Philipp Müller

© VS Vereinigte Spezialmöbelfabriken
GmbH & Co. KG

45-075-48 V01 030320 Sti | VS Vereinigte Spezialmöbelfabriken GmbH & Co. KG | Hochhäuser Straße 8 | D-97941 Tauberbischofsheim
Telefon: +49 (0) 9341 88-0 | vs@vs-moebel.de