

Ausschreibung für Schulen zur Workshopreihe „Entdecke Design – Entdecke Bauhaus“ der Stiftung Deutsches Design Museum in Kooperation mit der SV SparkassenVersicherung für das Schuljahr 2018/2019

Die Initiative "Entdecke Design" der Stiftung Deutsches Design Museum bietet in Kooperation mit der SV SparkassenVersicherung für das Schuljahr 2018/2019 praxisorientierte Workshops mit Designerinnen und Designern als Kooperationsprojekt im Unterricht an:

- 10 eintägige Workshops
- 4 Projektwochen

Ziele der Bauhaus-Workshops sind:

- Geschichtliche Einordnung zu den Anfängen des Industriedesigns
- Vermittlung ästhetischer Grundlagen
- Vermittlung von Qualitätsverständnis und Qualitätsbewusstsein
- Interdisziplinäres Denken
- Aufforderung zur aktiven Mitgestaltung unserer Umwelt

Geltungsbereich

Der Geltungsbereich des Workshopsangebots ist durch das Geschäftsgebiet der SV SparkassenVersicherung vorgegeben und umfasst Schulen in

- Hessen, Thüringen und Baden-Württemberg
- Folgenden Teilen von Rheinland-Pfalz: Westerwaldkreis, Rhein-Lahn-Kreis, Mainz-Bingen, Stadtkreis Mainz, Alzey-Worms und Stadtkreis Worms.

Projektbeschreibung

Die Workshops werden direkt in den Schulen umgesetzt. Zielgruppe sind Grundschulen, Schulen der Sekundar- und Oberstufen aller Schularten.

Modul 1: (insgesamt 10 Workshops zu vergeben)

1 Workshop mit 3 bis 4 Stunden, max. 30 Schülerinnen und Schüler,
1 Designerin/Designer, 1 Lehrerin/Lehrer

Der Workshop ist für teilnehmende Schulen kostenfrei*

* Die Kosten für den Rückversand der Ausstattung/des Materials (1-2 Pakete), der Fotofreigaben und der Feedbackbögen trägt die Schule.

Modul 3: (insgesamt 4 Workshops zu vergeben)

1 Workshop an 5 aufeinanderfolgenden Tagen mit jeweils 3 bis 4 Stunden,
max. 30 Schülerinnen und Schüler, 1 Designerin/Designer, 1 Lehrerin/Lehrer

Der Workshop ist für teilnehmende Schulen kostenfrei*

* Die Kosten für den Rückversand der Ausstattung/des Materials (1-2 Pakete), der Fotofreigaben und der Feedbackbögen trägt die Schule

Worum es geht:

Anlässlich des 100-jährigen Jubiläums der ersten interdisziplinär arbeitenden und international ausgerichteten Schule für Gestaltung in Deutschland widmet die Stiftung Deutsches Design Museum in Kooperation mit der SV Sparkassenversicherung dem Bauhaus, das 1919 in Weimar gegründet wurde, vierzehn Design-Workshopangebote für Schülerinnen und Schüler.

Obwohl die schnörkellose Formgebung für die Bauhaus-Bewegung ein maßgeblicher und produktionstechnisch notwendiger Erfolgsfaktor gewesen ist, war es nicht allein dieser Aspekt, der diese Schule so einzigartig machte. Daher liegt der Fokus unserer Workshops nicht allein auf der äußeren Gestalt von Produkten. Vielmehr werden wir uns mit der bis heute fortwährenden Aktualität des historischen Bauhaus beschäftigen: Schon vor hundert Jahren wurde hier ein vorbildliches Modell erfolgreich verwirklicht, das durch offene Bildungs- und Produktionsprozesse überzeugte und die Grenzen zwischen den einzelnen Disziplinen zu überwinden verstand.

Zusammen mit Schülerinnen und Schülern möchten wir den lebendigen Geist der damaligen Schule mit ihrem Enthusiasmus und ihrer Macher-Mentalität ein Jahrhundert später neu interpretieren. Die Ideale des Bauhaus sind aktueller als je zuvor: Wir werden auf gesellschaftliche Entwicklungen reagieren, gemeinsam mit viel Wagemut Neues umsetzen und die ansteckende Lust am Gelingen wachkitzeln.

Was aber ist Design? Mit der Workshopreihe „Entdecke Design“ lernen Schülerinnen und Schüler, Design zu reflektieren und zu verstehen. Der aktive und kreative Prozess sensibilisiert sie dabei für unsere Alltagskultur und animiert zu einem kreativen Umgang mit unserer Umwelt. Design schafft Entdeckerlust, fördert Kreativität und bewahrt die Phantasie.

Anmeldung und Auswahl:

Schulen können sich mittels beigefügtem Bewerbungsbogen bis zum **08. Juni 2018** für eine Umsetzung im Schuljahr 2018/2019 bewerben. Es stehen vierzehn Maßnahmen zur Verfügung.

Der Geltungsbereich des Angebots umfasst Hessen, Thüringen, Baden-Württemberg und folgende Teile von Rheinland-Pfalz: Westerwaldkreis, Rhein-Lahn-Kreis, Mainz-Bingen, Stadtkreis Mainz, Alzey-Worms, und Stadtkreis Worms.

Vorausgesetzt wird, dass im Rahmen des Regelunterrichts mit den Schülerinnen und Schülern eine kleine Einführung zum Thema „Was ist Design?“ als Vorbereitung auf den folgenden Workshop erarbeitet wird. Diese ca. 30 minütige Einheit ist vom Antragsteller mindestens einen Tag vor dem Workshoptag abzuhalten. Zur Vorbereitung und Durchführung stellt die Stiftung Deutsches Design Museum Informationsmaterial zur Verfügung.

Workshopthemem

Mögliche Themen der Workshops:

Die Themen der Workshops werden nach Absprache mit den Lehrerinnen und Lehrern und den Designern entwickelt. Dabei sollte das Workshopthema im direkten Zusammenhang zum Arbeitsalltag stehen, so dass der Workshop anhand von Entwürfen und Modellen, sowie Geschichten aus dem Entwurfsprozess bereichert werden kann. Jeder Workshop beinhaltet die Vermittlung von allgemeinen Grundlagen der Gestaltung, die Heranführung an das Thema durch exemplarische Produkte, einen Entwurfsprozess (Ideenentwicklung, Zeichnen, Modellbau), sowie die Präsentation der Ergebnisse.

Themen für 1-Tagesworkshops:

Thema A: S 43 / MYTO und 10-MINUTEN-STUHL

Thema B: 10-MINUTEN-STUHL und PLAKAT-PORTRAIT

Thema C: PLAKAT-PORTRAIT: FESTE FEIERN

Themen für Projektwochen:

Thema D: NEUE PRODUKTE AUS HALBZEUGEN

Thema E: MATERIAL TOTAL

Thema F: ME/WE

THEMA A:

S 43 / MYTO und 10-MINUTEN-STUHL

Im Rahmen der Übung S 43 / MYTO untersuchen wir anhand des Freischwingers S43 von Mart Stam, entworfen zur Zeit des Bauhauses, und des zeitgenössischen Freischwingers MYTO von Konstantin Grcic die zentralen Ideen und Ziele des Bauhauses und ihren Einfluss auf die Produktgestaltung gestern und heute.



© Thonet GmbH



© Plank, 2008

Im Fokus steht die praktische Auseinandersetzung mit den beiden Modellen, die erkundet, untersucht, getestet und diskutiert – sprichwörtlich „unter die Lupe genommen“ werden. Zentrale Produkteigenschaften sind auf Post-its gedruckt, die Teilnehmer ordnen sie den beiden Stühlen zu. Der Workshopleiter liefert Hintergrundinformationen zu Einzelaspekten.

THEMA B:

10-MINUTEN-STUHL und PLAKAT-PORTRAIT

Der 10-MINUTEN-STUHL ist eine klassische „Fingerübung“ im Design; die allein oder in kleinen Gruppen (bis zu 5 Personen) umgesetzt werden kann. Die Teilnehmer erhalten ein Set mit einer geringen Anzahl von Materialien. Aus diesem begrenzten Angebot sollen in einem Zeitraum von nur 10 Minuten Stuhlmodelle im M 1:6 entstehen. Nicht alle Materialien müssen zum Einsatz kommen, es kann eine Auswahl getroffen werden. Im Anschluss findet eine Präsentation aller Arbeiten statt.

Die Rahmenbedingungen entsprechen den klassischen Elementen des Entwurfsprozesses: definierter Zeitrahmen, fixe Parameter, iterativer Prozess (ggf. sogar in Teamarbeit). (Konzept: Traugott Haas)

Material pro Stuhlmodell: 1 Postkarte, 2 Gummiringe, 2 Kunststoff-Trinkhalme, 2 Büroklammern, 2 Musterbeutel-Klammern

Werkzeug: 1 Papierschere

Ist der 10-MINUTEN-STUHL fertig gestellt, gestaltet jede Gruppe ein Plakat für ihr Stuhlmodell. Diese Übung vollzieht einen Grundgedanken des Bauhaus nach: Aus dem Zusammenwirken der verschiedenen Designdisziplinen soll ganzheitliche Gestaltung, ein Gesamtkunstwerk entstehen. Dieser disziplinübergreifende Ansatz, der zwischenzeitlich durch eine starke Spezialisierung der Designberufe zurückgedrängt wurde, ist heute wieder sehr aktuell: Insbesondere um den digitalen Medien gerecht zu werden, haben sich viele Design-Ausbildungsstätten entsprechend neu ausgerichtet.

Die Übung PLAKAT-PORTRAIT verdeutlicht, wie sich verschiedene Gestaltungsprinzipien aufeinander beziehen und Design grundsätzlich im Kontext von Kommunikation, Marke, Produktsystem usw. betrachtet werden sollte. Für den Plakatentwurf können Fragen relevant sein wie: Was zeichnet den Stuhl-Entwurf aus? Hat er ein besonderes Feature? Für welchen Einsatzzweck ist er gestaltet? Wer ist die Zielgruppe, die Platz nehmen soll? Gibt es einen Produktnamen? Welche Bedeutung haben Farben, Muster, Atmosphäre? Wie lässt sich der Stuhl als Bild darstellen?

Verwendetes Material: ENTDECKE DESIGN-Plakatvorlagen, Buchstaben zum Ausschneiden, farbiges Papier + Tape

Werkzeuge: Klebstoff, Schere, Cutter, Schneidunterlagen

THEMA C:

PLAKAT-PORTRAIT: FESTE FEIERN

Die Feste am Bauhaus waren legendär. Gemeinsam fertigten die Bauhäusler dafür Dekorationen und Kostüme an und entwarfen Plakate, Einladungen und Eintrittskarten. Und die Liste der Feste am Bauhaus ist lang: Geburtstagsfeste, herbstliche Drachenfeste, Lampionfeste zur Sommersonnenwende, Weihnachtsfeste, Laternenfeste, Faschingsfeste. Aber auch der Abschluss eines gelungen Teppichs oder die

Geburt eines Kindes waren oft Anlass, um zu feiern. Damit entsprach man den Grundsätzen des Bauhauses, nach denen Feste zu einem Bestandteil des schulischen Lebens am Bauhaus gehörten.

Flyer, Einladungen und Eintrittskarten für Feste und ähnliche Veranstaltungen im Postkartenformat sind die am weitesten verbreiteten Druckgrafiken aus dem Bauhaus. Dabei handelte es sich zumeist um von Meistern und Schülern entworfene Lithografien.

Im Workshop wollen wir es den Bauhäuslern gleich tun und gestalten Plakate für das nächste Schulfest. Was wird gefeiert? Wer soll kommen? Gibt es Programm? Und wollen wir uns dieses Mal tatsächlich alle verkleiden? Viele Fragen sollten im Vorfeld beantwortet sein, um ein Plakat, was aufmerksam macht und Interesse weckt, zu gestalten. Die gestalteten Plakate werden natürlich auch plakatiert, am Besten im Anschluss an den Workshop und zur Ankündigung des Schulfestes.

Verwendetes Material: ENTDECKE DESIGN-Plakatvorlagen, Buchstaben zum Ausschneiden, farbiges Papier + Tape

Werkzeuge: Klebstoff, Schere, Cutter, Schneidunterlagen

Themen für Projektwochen:

THEMA D:

NEUE PRODUKTE AUS HALBZEUGEN

Die Wagenfeld-Leuchte ist eine Tischlampe, deren Typ von den Produktdesignern Wilhelm Wagenfeld und Carl Jakob Jucker im Weimarer Bauhaus entworfen wurde. Sie gilt als Ikone des modernen Industriedesigns und ist auch heute noch an vielen, vielen Orten im Einsatz.

Die Leuchte wurde ab 1923 in der Metallwerkstatt des Bauhauses entworfen. Beide, Carl Jakob Jucker und Wilhelm Wagenfeld, griffen auf bereits fertige Halbzeuge* zurück, wie z.B. Rohre oder Vollmaterial aus Glas oder Metall, sie stimmten die Proportionen aufeinander ab und entwarfen auf diese Weise sehr moderne – vollkommen andersartig aussehende – Leuchten, als bisher bekannt.

Mit dem Workshop folgen wir der Idee des *Readymade*, was das raffinierte Neuinterpretieren und Kombinieren von vorhandenen Dingen und Ressourcen zu nutzbaren Gegenständen und Objekten in kurzer Zeit bedeutet. Das Forschungsfeld ist der Baumarkt mit seinen Inspirationen von Ersatzteilen, Materialien und Halbzeugen. Die hier entdeckten alltäglichen Dinge werden in neuartige Zusammenhänge gesetzt, unterschiedliche Kombinationen, Funktionen und Bestimmungen ausprobiert, um daraus eine neuartige Leuchte oder andere Gegenstände zu gestalten.

Verwendetes Material: Ersatzteile, Materialien und Halbzeuge aus dem Baumarkt, Tape, Draht, Bänder

Werkzeuge: Klebstoff, Heißklebepistolen, Schere, Cutter, Schneidunterlagen, Zangen

*„Halbzeuge sind vorgefertigte *Rohmaterialformen* bzw. *Werkstücke* und *Halbfabrikate* der einfachsten Form. Sie bestehen in der Regel aus einem einzelnen Rohmaterial, welches lediglich in eine grundlegende geometrische Form gebracht wurde. Als Halbzeuge werden beispielsweise einfache Profile, Stangen, Rohre und Platten aus Metall, Kunststoff oder Holz bezeichnet.“

(Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Halbzeug>, zuletzt aufgerufen am 4.12.2017)

THEMA E:

MATERIAL TOTAL

Die Werkstätten der verschiedenen Fachrichtungen waren für die Bauhäusler ein wesentlicher Bestandteil des erfolgreichen Lernens. Die praktische Arbeit und das Erfahren mit allen Sinnen stand im Bauhaus in wortwörtlichem Zusammenhang mit dem „Begreifen“ unterschiedlichster Materialien.

Der Fokus liegt auf dem praktischen Experimentieren mit Werkstoffen. Selbst bereits bekannte Materialien können hierbei noch mal durch unterschiedliche Verarbeitungen neu entdeckt werden. Möglichkeiten zum eignen Erproben sind hierbei Modellbau aus Pappe, Formen aus Gips, Tiefziehen von Kunststoff oder Möbelbau aus Holz.

Verwendetes Material: Das verwendete Material steht im direkten Zusammenhang mit dem Materialfokus des Workshops, der je nach Alter und Vorerfahrung der Schülerinnen und Schüler sowie der Ausstattung der Schule unterschiedlich ausfallen kann und in Absprache mit dem Designer und der Schule bestimmt wird.

THEMA F:

ME/WE (unterschiedliche thematische Schwerpunkte sind möglich)

Bei den Workshops der Reihe ME/WE stehen die Interessen und Reizpunkte der Schülerinnen und Schüler im Mittelpunkt.

Das Thema wählen die Schülerinnen und Schüler selbst nach eigenen Kriterien aus, je nach dem, was sie zur Zeit bewegt oder was sie für besonders relevant halten. In diesem Workshop kommen wir dem Wunsch der Schülerinnen und Schüler nach einem zielorientierten Austausch untereinander entgegen, sowie dem Bedürfnis nach einer sinnvollen Beschäftigung mit dem Lernumfeld. Ziel des Workshops ist es, den zunächst empfundenen Missmut innerhalb des Prozesses in neue Möglichkeiten zur Veränderung zu wandeln.

Wir arbeiten intensiv im Team nach der Methode des Design Thinking: Die Schülerinnen und Schüler stellen sich der Frage *Wie kann Gestaltung die Gesellschaft verändern?* Sie entwickeln Ideen, diskutieren, reflektieren, bauen Prototypen und präsentieren. Die Erkenntnis, dass man die eigene Umwelt selbst gestalten kann, unterstützt die Motivation.

Was bedeutet *Design Thinking*? Diese kreative Methode schafft Zugang, Struktur und Professionalität. Entscheidend ist die Arbeit im Team: Gemeinsam werden Ziele gesteckt, Lösungen sowie Ideen werden in der Gruppe entwickelt und diskutiert, Entscheidungen werden gemeinsam getroffen. Ebenso wichtig ist das Prototyping und Testing: Auf diese Weise wird das Handeln/das Machen gelernt. Und im nächsten Schritt folgt das Feedback: Verschiedene Perspektiven und Kompetenzen werden gebündelt, der Entwurf wird gemeinsam weiterentwickelt.

Design Thinking fördert notwendige und neue Kompetenzen für das 21. Jahrhundert:

- > kreatives, vernetztes und kritisches Denken
- > selbstständiges Handeln
- > Teamfähigkeit
- > initiatives Arbeiten
- > Empathie
- > Erkenntnisse ordnen/strukturieren, Sinn generieren
- > Integration/andere in das eigene Denken und Tun mit einbeziehen

Zu Beginn des Workshops steht nicht fest, welches Thema, welche Produkte oder welche Dienstleistungen gestaltet werden. Diese Ausgangssituation setzt eine hohe Flexibilität des Designers voraus, der sich kurzfristig auf die Ideen der Schülerinnen und Schüler einstellen muss.

Anmeldung und Information, Durchführung:

Stiftung Deutsches Design Museum
c/o Rat für Formgebung
Silke Meister, Projektmanagerin
Messeturm
Friedrich-Ebert-Anlage 49
60327 Frankfurt am Main

T. 49 (0) 69 – 74 74 86 16
F. 49 (0) 69 – 74 74 86 19

info@deutschesdesignmuseum.de
www.deutschesdesignmuseum.de