

Designkompetenz fördern

LUTZ DIETZOLD

Die Stiftung Deutsches Design Museum startet mit dem Projekt „Entdecke Design“ eine bundesweite Initiative an Schulen. Lutz Dietzold, stellvertretender Vorsitzender der Stiftung, stellt das Projekt vor und blickt auf das erste Jahr zurück.

Abb. 1: Work in progress



Das sieht nach Arbeit aus: Der ganze Klassenraum ist bedeckt von Material und Werkzeugen, die Schüler sägen, raspeln und schneiden, der Geruch von Farbe und Klebstoff liegt in der Luft. Konzentration und Kreativität bestimmen die Atmosphäre – eine ganze Schulklasse steckt in einem intensiven Designprozess, der sie für einen Tag in eine andere Welt entführt. Voller Eifer arbeiten die Schüler an ihren Kreationen: Sie experimentieren mit selbstgemachtem Bio-Kunststoff, lassen sich durch die Natur zu neuen Produktideen inspirieren oder setzen beim Upcycling ausrangierte Verpackungen zu nützlichen oder überraschenden Objekten zusammen.

Was sich zunächst nach einer experimentellen Ausnahmesituation anhört, hat im vergangenen Jahr in Form von Designworkshops tatsächlich schon viele Male in deutschen Schulen stattgefunden.

Ästhetische Bildung für alle

Initiiert, geplant und durchgeführt werden die Workshops von der Stiftung Deutsches Design Museum. Diese wurde Ende 2011 mit Sitz in Berlin gegründet, Stifter ist der Rat für Formgebung in Frankfurt. Zweck der Stiftung ist die Förderung und Vermittlung des Designs als bedeutsamer Bestandteil der angewandten Kunst und der Alltagskultur an eine breite Öffentlichkeit. Dies soll durch Ausstellungen, Vorträge, Workshops sowie Sammlung und Präsentation von Designobjekten erfolgen.

Die Workshops sind der erste große Schritt der Stiftung in die Öffentlichkeit und der erste Baustein zur Verwirklichung der Ziele. Die Stiftung ist deutschlandweit aktiv – sie kommt in Form von Workshops direkt zu den Schülern. Der Gedanke dahinter: Design ist ortsunabhängig und überall.

Startpunkt Schule

Wie ist es um die Designbildung deutscher Schüler bestellt? Ungenügend. Allein die Voraussetzungen an den Schulen haben sich in den letzten Jahren ungünstig entwickelt und fordern zum Handeln auf: Die künstlerisch-musischen Fächer werden immer stärker beschnitten, der Werkunterricht verschwindet häufig gleich ganz. Verstärkt wurde diese Tendenz auch durch hektische Reaktionen auf das schlechte Abschneiden deutscher Schüler in der ersten PISA-Studie bei den mathematisch-naturwissenschaftlichen Kompetenzen. Mit Blick auf den Arbeitsmarkt wird zudem häufig für eine Stärkung der naturwissenschaftlichen Fächer zulasten der künstlerisch-musischen Fächer argumentiert.

Auch die traditionell in Grundschulen vermittelten handwerklichen Fächer wie Werken

oder Handarbeit werden immer weiter zusammengestrichen oder ganz aus dem Curriculum entfernt. Den Schülern entgeht dadurch nicht nur der Erwerb manueller Fähigkeiten, sondern auch der daran gekoppelte Erkenntnisprozess zum Entstehen und Funktionieren von Produkten. Nicht zu vergessen: Ohne aktive, tätige Auseinandersetzung leidet auch der Lernerfolg, der nachgewiesenermaßen durch die Partizipation der Schüler mit Abstand am höchsten ist. Durch die zunehmende Digitalisierung des Lernens und Spielens werden haptische Erfahrungen weiter verdrängt – die Situation eines „ästhetischen Analphabetismus“ verschärft sich. Besonders in der heutigen Zeit, mit einem unüberschaubaren Produktangebot und einem entsprechend hohen multimedialen Werbedruck, ist es für die Schüler wichtig, Dinge und Botschaften analysieren und bewerten zu können. Ästhetischer Sachverstand, kulturelles Wissen und die Kenntnis von Hintergründen erleichtern den Kindern und Jugendlichen die Orientierung in einer immer komplexeren Umwelt – und sind eine Grundvoraussetzung für eine kritische und produktive Auseinandersetzung der Schüler mit der eigenen Lebenswelt.

Auch als Reaktion auf die Lage an den Schulen sind auf Bundesebene in den letzten Jahren verschiedene Initiativen entstanden, die künstlerisch-musische Angebote für Kinder und Jugendliche bereithalten. Zumeist geht es um Themen aus Kunst, Tanz, Musik und Theater, die bei der Zielgruppe auf großes Interesse stoßen. Design allerdings fehlt dabei völlig. Ähnliches gilt für die pädagogischen Angebote der Museen der Angewandten Kunst – auch in deren Programmen ist das Thema Designvermittlung nur gelegentlich vertreten. An diesem Punkt setzt die Stiftung Deutsches Design Museum an, um an den Schulen bundesweit die Grundlagen für eine Verstärkung der ästhetischen Bildung zu legen.

Designbildung damals und heute

Das bekannteste historische Beispiel für Designbildung ist die Werkbundkiste, die ab Mitte der 1950er Jahre den deutschen Schulen zur ästhetischen Geschmacksbildung angeboten wurde. Durch den Werkbund wurden verschiedene inhaltliche Schwerpunkte zusammengestellt, wie zum Beispiel Arbeitstisch oder Küchengeräte. Die mit Industrieprodukten gefüllten Musterkoffer hatten zum Ziel, den Schülern die Gute Form nahezubringen, sie also für Material, Proportionen und Qualität zu sensibilisieren. Im Fokus stand dabei die Fähigkeit, Produkte beschreiben und auch bewerten zu können. Zugespitzt, kann man sagen, ging es um das Erkennen von richtig und falsch in der Produktgestaltung.

Wie lässt sich die Forderung nach mehr ästhetischer Bildung und Designkompetenz heute in den Schulen realisieren? Die Stiftung Deutsches Design Museum hätte natürlich versuchen können, top-down über Lobbyarbeit, über das Kultusministerium oder über Lehrpläne neue Inhalte zu etablieren. Dies ist zum einen sehr schwierig, zum anderen entspräche es aber auch nicht dem Gestaltungsverständnis, das vermittelt werden soll. Daher beschloss die Stiftung, zunächst einmal den Bedarf zu erkunden, direkt an die Schulen zu gehen, Erfahrungen zu sammeln und diese zu bewerten. Das angestrebte Etablieren der Inhalte entspricht in der Vorgehensweise also ebenfalls einem exemplarischen Gestaltungsprozess.

Die Stiftung Deutsches Design Museum geht mit ihrem heutigen Ansatz weit über den Anspruch der Geschmackserziehung in den 1950er Jahren hinaus: Die Sensibilisierung für gute Gestaltung ist Grundlage für die Schüler, durch eigenes Erleben ein Verständnis für die Hintergründe und den Wert von Design aufzubauen. Mit dem Durchlaufen eines kompletten Designprozesses erhalten die Kinder und Jugendlichen ein tieferes Verständnis für die Möglichkeiten und die Bedeutung von Design. Der Alltagsbezug der Vermittlung steht dabei auch heute noch im Mittelpunkt. Dennoch soll das Projekt aber kein „Wanderzirkus“ sein, der eine nette Abwechslung in den Schulalltag bringt – das Ziel ist ein nachhaltiges Etablieren des Themas Design an den Schulen.

Mit Struktur zur kreativen Freiheit

Die Workshops *Entdecke Design* sind für Kinder und Jugendliche ab der Grundschule über die Sekundarstufe I bis zur gymnasialen Oberstufe sowie aller berufsbildenden Schulen konzipiert. Es existieren vier verschiedene Zeitmodule: ein Tag, zwei Tage, eine ganze Projektwoche mit fünf Tagen oder sogar Jahresprojekte mit 36 Unterrichtseinheiten. Die Wahl des jeweiligen Zeitmoduls richtet sich nach Altersklasse, Zeitkontingent und Schulform. Am beliebtesten sind bisher die eintägigen Workshops, die oft Ausgangspunkt für nachfolgende Jahresprojekte sind.

Der Aufbau der Workshops folgt stets einem durchdachten Grundprinzip: Zu Beginn erhalten die Schüler eine allgemeine Einführung in das Thema Design und eine Erläuterung des Designbegriffs. Sie entwickeln Kriterien für die Frage „Was ist Design?“, anhand derer sie einer eigenen Beurteilung von Design und Designqualitäten näherkommen. Dann erfahren sie, wie ein Designprozess grundsätzlich aufgebaut ist – um ihn im Anschluss selbst in ihrem individuellen Projekt zu durchlaufen. Von der

Recherche und Analyse kommen die Schüler zur Ideenentwicklung, dem Zeichnen und dem Modellbau. Die Arbeitsergebnisse werden schließlich der ganzen Klasse präsentiert und gemeinsam besprochen.

Innerhalb der Workshops wird eine Vielzahl von Aspekten geboten, die für Schüler nachhaltig relevant sind: Es werden ihnen ästhetische Grundlagen vermittelt und ihr Qualitätsbewusstsein und -verständnis wird sensibilisiert. Die Arbeit im Workshop fördert interdisziplinäres Denken und inspiriert zur aktiven Gestaltung der Umwelt. Durch die gestalterischen Freiräume werden Kreativität und Experimentierfreude gefördert und durch den iterativen Entwurfsprozess die Entscheidungsfähigkeit verbessert. Nicht zuletzt erfahren die Schüler eine Stärkung des Selbstbewusstseins durch die eigene Kreation und die daraus resultierenden Erfolgserlebnisse. Doch es lernen nicht nur die Schüler, sondern auch die Lehrkräfte bilden sich fort: Sie erhalten Einblicke in neue Themen und methodische Anregungen aus dem Designprozess.

Lehrer und Designer im Team

Die Workshops werden von professionellen, ausgewählten Designern betreut, die über relevante Erfahrungen in den jeweiligen Themenfeldern verfügen. Aus ihrer Berufspraxis heraus können sie authentisch und unkompliziert Inhalte wie auch Techniken des Entwurfsprozesses vermitteln und mit Beispielen aus ihrem Berufsalltag belegen. Für die Schüler ist es besonders interessant, mit einem externen Profi zusammenzuarbeiten, der von außen neue Inhalte und Methoden in die Schule bringt und dem sie viele Fragen stellen können. Designer und Lehrkraft leiten gemeinsam die Veranstaltung: Die fachlichen Stärken der Designer und die pädagogische Kompetenz der Lehrer ergänzen sich dabei.

Türen öffnen

Das Projekt *Entdecke Design* zielt auf die Basis ab, dort wo eine ästhetische Bildung alle erreicht. Die Workshops richten sich an sämtliche Altersstufen und Schulformen, als reguläre Schulveranstaltung schließen sie jede Schülerin und jeden Schüler mit ein, unabhängig vom Interesse der Eltern, Bildungszugängen oder -beschränkungen sowie finanziellen Restriktionen. In regulären Museen oder bei anderen kulturellen Angeboten hingegen wird in den meisten Fällen ein Engagement der Eltern vorausgesetzt, um den Kindern und Jugendlichen einen Zugang zu ermöglichen. Besonders bildungsferne Schichten werden auf diesem Weg häufig nicht erreicht.

Um einen einfachen Zugang zu ermöglichen, sind die Workshopinhalte niederschwellig und breit angelegt, die Themen haben einen direkten Bezug zum Alltag der Schüler. Die praktische Arbeit im Workshop erfordert aber auch Fähigkeiten, die im Schulalltag immer weniger Platz erhalten. Das Lernen über das Erleben, das Zusammenspiel von Intellekt, Gefühl und Hand führen zu kreativem, schöpferischem Handeln. Die Schüler erhalten die Möglichkeit, eigenständig und eigenverantwortlich – entsprechend ihren Fähigkeiten und Interessen – Ideen und Lösungen zu erarbeiten.

Um die notwendigen Voraussetzungen in den Schulen zu erreichen, sollten Schulleitung, Fachlehrer sowie Schüler gleichermaßen vom Thema überzeugt sein – dann gelingen erfolgreiche Workshops, die als Startpunkt für eine nachhaltige Etablierung des Themas Design an der jeweiligen Schule dienen können.

Das Angebot wird öffentlich ausgeschrieben, so dass alle Schulen die gleiche Zugangsvoraussetzung haben – und dank zahlreicher Förderer noch nicht einmal für die Teilnahme bezahlen müssen. Das Projekt wird sowohl über Kooperationspartner aus dem Bereich der kulturellen Bildung als auch über die Kultusministerien der Länder bekannt gemacht.

Leuchtende Augen und Typografie

Im ersten Jahr fand eine Vielzahl von Workshops zu unterschiedlichsten Themen statt. Dabei wurden die Themen Plakat und Schrift ebenso behandelt wie Stühle und Leuchten. Die Schüler beschäftigten sich mit Zahnbürsten und Tassen, mit Souvenirs und Bionik. Im Folgenden sind zwei Beispiele zur Verdeutlichung herausgegriffen:

Der einwöchige Workshop „Light on!“ des Berliner Industriedesigners Ulrich Budde an der Gustav-Langenscheidt-Schule in Berlin folgte der Idee des Readymade zur Kreation von Leuchten. Der Startpunkt für den Gestaltungsprozess war der Baumarkt, in dem sich die Schüler von Materialien, Ersatzteilen und Halbzeugen inspirieren ließen und diese dann zu neuen Leuchtobjekten zusammensetzten. Inhaltlicher Schwerpunkt war die Kombination und Neuinterpretation vorhandener Dinge und Ressourcen zu nutzbaren Gegenständen und Objekten. Scheinbar bekannte oder banale Materialien und Halbzeuge erhielten durch die Neukombination und Weiterbearbeitung eine völlig neue Aussage und Funktion. Es entstand eine große Varianz funktionstüchtiger Leuchten: klar, verspielt, experimentell oder überraschend.

Designer: *Ulrich Budde*

Workshop: *Light on!*

Ort: *Gustav-Langenscheidt-Schule
(IGS: Integrierte Gesamtschule), Berlin*

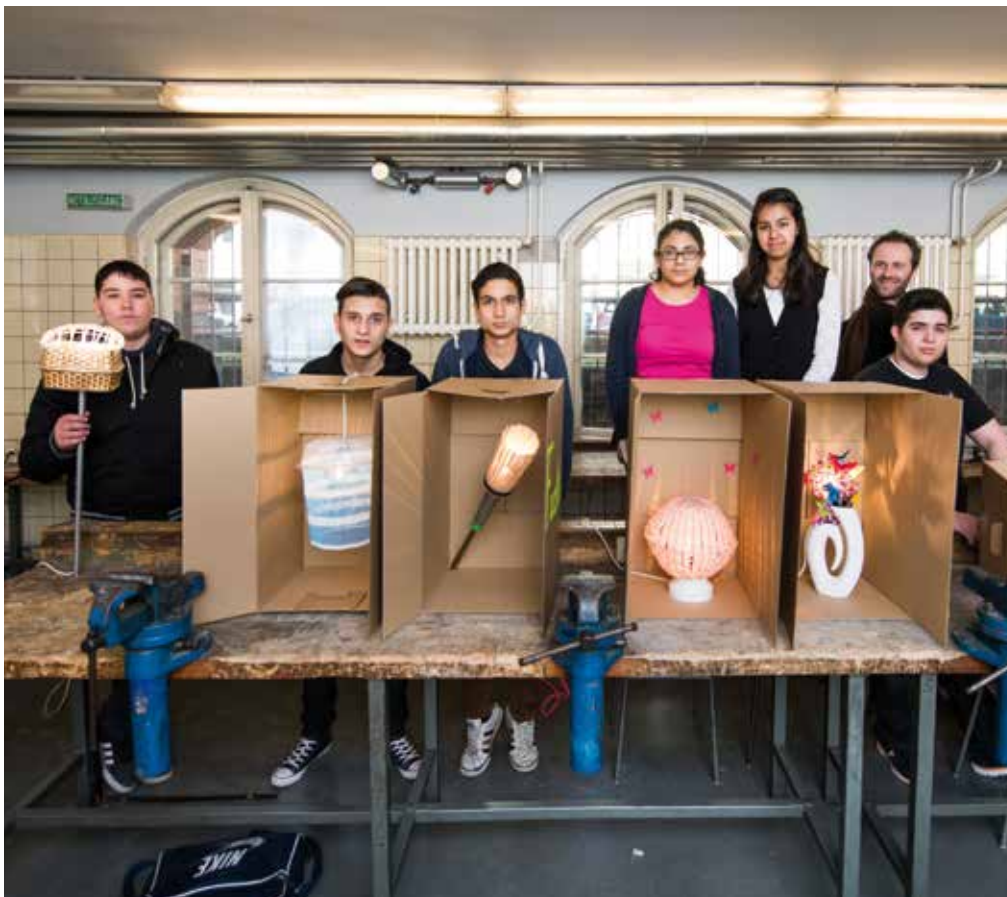


Abb 2: *Light on!* Die Schüler präsentieren ihre Arbeitsergebnisse

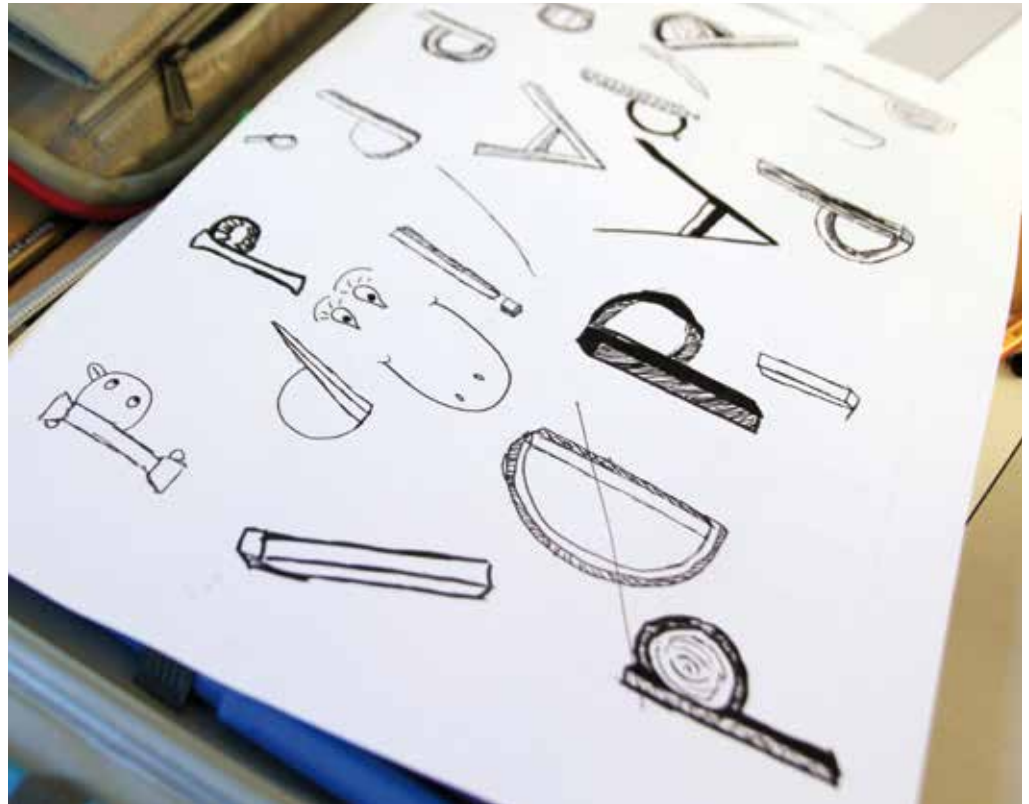


Abb. 3: FONT 8C, Schüler entwickeln eine Schrift

Die Kommunikationsdesignerin Frauke Eilks konzentrierte sich in ihren eintägigen Workshops an der IGS Alexej von Jawlensky Schule in Wiesbaden sowie der Niddaschule (Grundschule) in Frankfurt auf ein wesentliches Element ihres Berufs: die Schrift. Zunächst setzten sich die Schüler grundsätzlich mit dem Thema Schrift und Typografie auseinander. Sie lernten verschiedene Schrifttypen kennen und sprachen über Lesbarkeit, Charakteristik und Einsatzzweck. Daraufhin überlegten sie, welche Schrift zu ihrer Klasse passe, um diese dann selbst zu gestalten. Jeder Schüler und jede Schülerin gestaltete ein bis zwei Buchstaben oder Zeichen des Alphabets. Der komplette Zeichensatz wurde dann gescannt und mit Hilfe eines Computerschriftprogramms zu einer Schrift umgewandelt. Diese funktioniert nun auf jedem Computer und kann von den Schülern verwendet werden.

Designerin: *Frauke Eilks*

Workshop: *FONT 8C*

Ort: *IGS Alexej von Jawlensky Schule, Wiesbaden & Niddaschule (Grundschule), Frankfurt*

Design ist MINT

Landläufig wird Design in erster Linie dem Fach Kunst zugeordnet. Wenn überhaupt, wird es bisher auch nur in diesem Fach verortet, wird von den Kunstlehrerinnen und -lehrern vermittelt. Aus der historischen Entwicklung und teilweise den Inhalten heraus ist dies nachvollziehbar, entspricht jedoch nicht mehr der aktuellen Situation. Design in seinem heutigen Verständnis und mit seriellem Bezug ist inhaltlich nicht mehr nur den künstlerischen Fächern zuzuordnen, sondern steht für eine Verbindung

der beiden Schwerpunkte Technologie und Gestaltung. Neu für das Design ist eine entsprechende Positionierung in den MINT-Fächern, also den Unterrichts- und Studienfächern aus den Bereichen Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft und Technik. Die Stiftung Deutsches Design Museum sieht in dieser Positionierung in den MINT-Fächern Chancen für beide Seiten: Die klassischen MINT-Fächer erfahren eine Bereicherung in Richtung Praxisbezug, das Design wird seiner aktuellen gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Bedeutung entsprechend verortet.

Für 2015 wurde daher ein besonderes Workshopkonzept entwickelt, das die Verbindung von Design und MINT fokussiert. Die Integration von Design in MINT-Fächer bereichert Grundlagenwissen um einen anwendungsbezogenen Kontext: Die Schüler erhalten die Gelegenheit, MINT-Themen kreativ zu bewegen und eigenen Fragestellungen mit einem klaren Lösungsbezug nachzugehen. Innerhalb des Gestaltungsprozesses erhalten die Schüler Raum für eigenes Denken und Handeln.

Im Rahmen von Kooperationen mit Initiativen im Bereich MINT soll zudem auf diesem Weg ein neuer Zugang zu technischen Berufen aufgezeigt werden, um auch Mädchen leichter für MINT-Berufe zu begeistern.

Aus Sicht des Designs kann dieser Zugang außerdem dazu beitragen, die Profession nicht als netten Zusatz wahrzunehmen, sondern als

essenziellen Baustein in der Gestaltung zukünftiger Produkte und Lösungen. Nicht zuletzt hilft diese Positionierung, Unternehmen und Stiftungen, die sich auf die Förderung von MINT konzentrieren, für das Thema Design zu sensibilisieren.

Auswertung und Evaluierung

Nach jedem durchgeführten Workshop füllten Lehrer sowie Schüler je einen Fragebogen zur Veranstaltung und den Rahmenbedingungen aus. In der ersten Erhebungsphase von Februar bis November 2015 wurden insgesamt über 500 Teilnehmer befragt. Die Ergebnisse dieser Evaluierung helfen, aus den ersten Erfahrungen zu lernen und das Angebot zu verbessern. Aus den Antworten geht hervor, wie sehr eine gute organisatorische und inhaltliche Planung der Veranstaltungen in den Schulen geschätzt wird. Dieser Aufwand seitens der Stiftung wird positiv wahrgenommen: 82 % der Lehrer waren mit der Organisation zufrieden oder sehr zufrieden, und sogar 88 % mit der Umsetzung des Themas. Geglückt ist auch die Zusammenarbeit zwischen Lehrern und Designern. Alle befragten Lehrer gaben an, zufrieden oder sehr zufrieden mit den ausgewählten Designern zu sein. Auch von den Schülern gaben 94 % an, mit dem Designer zufrieden oder sehr zufrieden zu sein. Die Themenauswahl wurde von ihnen sogar zu 96 % mit gut oder sehr gut bewertet.

77 % der Schüler gaben an, gerne wieder an einem Designworkshop teilnehmen zu wollen und 72 % meinten, Design solle fester Bestandteil des Lehrplans sein. Gar alle befragten Lehrer würden gerne wieder einen Workshop des Deutschen Design Museums durchführen.

Eine wichtige Grundlage wurde auch für das Designverständnis der Schüler gelegt: Nur 40 % gaben an, sie hätten sich vor dem Workshop mit dem Thema Design beschäftigt, jedoch 98 % bestätigten im Nachgang, der Designer habe gut erklärt, was Design sei.

Diese Rückmeldungen zeigen, dass die Stiftung Deutsches Design Museum schon in der ersten Phase des Projekts in Konzeption und Durchführung einen sehr guten Weg eingeschlagen hat, der weiter verfolgt und in Details auch optimiert wird. Eine konkrete Erkenntnis ist, dass die Tagesworkshops zwar am meisten nachgefragt sind, an vielen Schulen aber auch der Wunsch nach einer langfristigen Kooperation, bis hin zu Jahresprojekten, entstanden ist. Aus Sicht der Stiftung ist dies der beste Weg, um langfristig etwas zu verändern – und nicht nur durch einen kurzen Impuls eine Abwechslung in den Schulalltag zu bringen.

Über die Feedbackbögen hinaus stehen die Organisatoren der Stiftung Deutsches Design Museum in persönlichem Austausch mit den Lehrkräften, Schulen und Designern. Im Januar 2015 fand in Frankfurt ein Round Table mit knapp 20 Teilnehmerinnen und Teilnehmern statt, der als intensive Feedbackrunde nach dem ersten Projektjahr diente. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer nutzten die Gelegenheit, um ihre eigenen Perspektiven und Erfahrungen weiterzugeben und sich mit den anderen Beteiligten des Projekts auszutauschen: „Die Schüler empfinden die Workshops als Gegenpol zum normalen Schulalltag, in dem sie folgen müssen. Jetzt haben sie einmal die Möglichkeit, eigenständig, kreativ und innovativ etwas zu machen – in der 7. oder 8. Klasse sind sie das schon fast nicht mehr gewohnt“, beschreibt Barbara Beste, Ernst-Reuter-Schule II, Frankfurt, ihre Erfahrungen. „Design erscheint dafür als guter Einstieg, da es als iterativer Prozess zwischen Tun und Denken abwechselt“, ergänzt Kai Rosenstein, Designer aus Darmstadt. „Schüler lernen über Kopf, Herz und Hand“, bringt es Gerhard Schneider, Ernst-Reuter-Schule II, Frankfurt, auf den Punkt.

Erster Meilenstein

Mit der Etablierung von *Entdecke Design* wird die Stiftung Deutsches Design Museum ihrem Auftrag gerecht, der breiten Öffentlichkeit eine ästhetische Bildung zukommen zu lassen.

Nach einem erfolgreichen ersten Jahr steuert die Stiftung auf ihr selbst gesetztes Ziel zu, bis Ende 2016 einer Anzahl von 10.000 Schülern die Teilnahme an einem Designworkshop zu ermöglichen. Durch die große Teilnehmerzahl lassen sich dann auch belastbare Aussagen zu Erfolg und Wirkung der Initiative treffen. Damit soll ein erster großer Schritt erfolgt sein, das Thema Design stärker in den Schulen zu verankern und durch das modellhafte Projekt die Entscheidungsträger in den Ministerien auf das Thema aufmerksam zu machen.

Ein langfristiges Ziel ist es, die Workshops im Rahmen einer Studie zu evaluieren und somit basierend auf der Pilotphase Erkenntnisse zu erlangen, wie und in welcher Form die langfristige Integration von Design in Schule und Gesellschaft erfolgen kann. Die Freiräume im Denken und Tun, die die Schüler in den Workshops kennenlernen, sind ein wichtiger Bestandteil zukunftsgerichteter Bildung.

Stiftung Deutsches Design Museum
c/o Rat für Formgebung
MesseTurm
Friedrich-Ebert-Anlage 49
60327 Frankfurt am Main
Deutschland