





Kompetenzen fürs 21. Jahrhundert fördern

Das polyvalente Bachelor-Studienfach *Designpädagogik* an der deutschen Universität Vechta, unter der Leitung von June H. Park, macht neugierig auf die junge Disziplin. Im Zentrum des Fachs steht die Bildung junger Menschen und die viel diskutierte Frage, welche Inhalte und Auseinandersetzungen Schülerinnen und Schüler dazu befähigen, den anstehenden Herausforderungen des 21. Jahrhunderts wie Klimawandel, Globalisierung oder Digitalisierung gewachsen zu sein. Aus der Sicht von June H. Park werden jungen Menschen im heutigen Bildungssystem nicht die nötigen Werkzeuge vermittelt, da Problemlösungskompetenzen sich nicht nur auf Basis von Fachwissen entwickeln. (Meinel 2016, S. 27)

Die Designpädagogik verfolgt vor diesem Hintergrund nicht primär das Anliegen, die Kompetenzen gestalterischer Ausdrucksfähigkeit zu fördern, sondern den Erhalt eines natürlichen Dranges zu Neugier und Fantasie, insbesondere bei Kindern (von klein auf also), zu unterstützen. Die Förderung und Weiterentwicklung dieses Antriebs zur gestalterischen Entwurfskompetenz steht weiterführend im Zentrum eines solchen Bildungsanspruchs. Aus Sicht der Designpädagogik werden Neugier und Fantasie vor dem Hintergrund der allgemeinbildenden Schule eher unterdrückt als gefördert. Park kritisiert konkret, dass diese Aspekte im aktuellen Bildungssystem zu früh ausgeschlossen und dadurch Potentiale nicht ausgeschöpft und Kreativität gedrosselt werden.

Zur Erreichung der benötigten Schlüsselkompetenzen für die Herausforderungen des 21. Jahrhun-

derts bietet sich aus Sicht der Designpädagogik das Design als «Handlungsempfeher und -partner» an. (Düsterhöft 2018, S. 98.) Park erläutert, dass das Design in der «Bedeutung des Entwerfens und des Entwurfs zur Strategie und [zum] Modell der Zukunftsgestaltung» werden sollte. Er verweist darauf, dass Design nicht mehr im alltagsgebräuchlichen Sinne der Formgebung verstanden wird, sondern dass neben den ökonomischen und ökologischen Dimensionen auch kulturelle und soziale Implikationen darin enthalten sind (vgl. Park 2016, S. 7). Zur Verdeutlichung des erweiterten Designbegriffs wird Wolfgang Welsch (2016) zitiert: «Die Aufgabe des Designs verlagert sich heute zunehmend von der Objektgestaltung (auf die sich die Moderne konzentriert hatte) zur Rahmengestaltung. Es gilt – postmodern wie ökologisch –, die Rahmen-Bedingungen unserer Lebensverhältnisse zu verändern.»

PERSPEKTIVEN DES DESIGNS

Es geht also nicht nur um die Optik, sondern um Visionen der Zukunft. Das Verständnis und das Potential, welches ein solcher erweiterter Designbegriff beinhaltet, sind im Bildungswesen und in der Gesellschaft nach Park noch nicht selbstverständlich verankert.

Die Entwicklung der Begriffswandlung des Designbegriffs ist ein Paradigmenwechsel. Design stellt Fragen und thematisiert moralische Aspekte. Es geht nicht mehr um reine Problemlösung oder gar um deren Kaschierung (Meinel 2016, S. 22f.). In diesem Zusammenhang führt Park aus, dass der

Innovationskompetenz,
Entwurfskompetenz
und Problemlösungs-
kompetenz sind Schlüssel-
qualifikationen für
kommende Generationen.

Uni Vechta



Designprozess generell, inklusive seiner vielfältigen Spielarten, inzwischen in den Designwissenschaften als «originärer Weg der Erkenntnisgewinnung» gilt (Park 2020, S. 38). Das heisst, dass ein solcher Prozess bei Fragestellungen hilfreich sein kann, «deren Kern sich mit naturwissenschaftlichen, formalwissenschaftlichen und sozialwissenschaftlichen Methoden, nicht erschliessen lassen» (ebd.).

Als grundlegend für die Designpädagogik skizziert Park im Vortrag drei Aspekte, mit denen er die perspektivischen Möglichkeiten des Designs im Bildungsbereich darlegt: Design formt Gestalt, Design formt Handlung und Design formt Haltung. Ersteres verweist darauf, dass ein Objekt mit dem bewussten Einsatz von Form, Material und Farbe als Mittel zum Zweck und zur Erfüllung ästhetischer und funktionaler Ansprüche dient. Weiter gibt das Design eines Artefakts vor, wie es zu handhaben ist, die Art der Handlung ist im Design impliziert. Als Beispiel wird das Design eines Stuhls beigezogen. Der Stuhl ist für die Benutzenden nicht nur hübsch anzusehen und bequem im Gebrauch, wie dies ein älteres Designverständnis vermittelte. Die Dimension des Stuhls reicht weiter, wie der zweite genannte Aspekt verdeutlicht. Durch sein Gewicht und die Formgebung hat das Objekt beispielsweise auch einen entscheidenden Einfluss auf Arbeitsprozesse, welche mit dem Stuhl verbunden sind, so etwa auf diejenigen der Reinigungskräfte in einer Kantine. Es werden also nicht nur Produkte designt, sondern ebenfalls eine «Choreografie von Arbeitsprozessen», wie Park erläutert.

Aus diesen Überlegungen kristallisiert sich der dritte Aspekt heraus – Design formt Haltung. Beim Stuhl geht es dabei beispielsweise um die Frage, ob mit gesundheitlichen Folgen gerechnet werden muss, wenn bestimmte schwere Materialien aus rein ästhetischen Überlegungen heraus verwendet werden.

Dies ist eine Frage der Haltung gegenüber den Menschen, welche mit dem Artefakt arbeiten.

TTG ALS ZUKUNFTSFACH?

Park beschreibt aus der Perspektive der Bildungswissenschaft, warum Design als pädagogisches Thema von Bedeutung ist. Er nennt drei erzieherische Momente des Designs; das empathische, das antizipatorische und das utopische Moment. Zusammenfassend fördern diese das Verlassen gewohnter Denkmuster und befördern innovatives Denken. In der Entwurfsarbeit von Designschaffenden stehen damit die Nutzenden im Zentrum und erfordern eine Distanzierung vom Ich (empathisches Moment). Die Lösungsfindung gegenwärtiger Probleme werden im Designprozess zudem in verschiedenen Variationen in die Zukunft projiziert, wodurch das Fantastische und Vorausschauende mit der Gegenwart in Verbindung gebracht wird. Dies bedeutet eine Distanzierung vom Jetzt (antizipatorisches Moment). Ungewohnte Aufgaben werden mittels radikaler Kreativität im Designprozess mit einem anderen Umgang begegnet, um sich vom Gewohnten zu lösen. Mental begibt man sich dabei an einen konventionsfreien Ort, um vorbehaltlos Ideen zu generieren, was Park als Distanzierung vom Hier (utopisches Moment) bezeichnet.

Die genannten Fähigkeiten der Distanzierung lassen sich auch auf weiteren Problemsituationen des Lebens anwenden. In der beschriebenen Auseinandersetzung mit Problemen sieht June H. Park den Wert und die Chance des Designs dahingehend, dass die kommende Generation von Schülerinnen und Schülern zu kreativen Problemlöserinnen und -lösern ausgebildet werden müssen. Sie sollen mit Offenheit und Neugierde

Das Stumium Designpädagogik befähigt zur Arbeit in zukunftsfähigen Berufen an den Schnittstellen zwischen Bildung, Kultur und Wirtschaft.

Uni Vechta





Vermittelt werden zukunftsrelevante Kompetenzen wie das Denken in Prozessen und Kontexten sowie kreatives Handeln.

Uni Vechta

und der Fähigkeit kollegialer Zusammenarbeit, kommunikativer Offenheit und mit kreativer Eigenheit aktiv das eigene und gesellschaftliche Leben mit-gestalten.

Mit Blick auf den Fächerkanon des schweizerischen Bildungssystems sticht das Textile und Technische Gestalten (TTG) förmlich als Basis der theoretischen und praktischen Auseinandersetzung im Sinne der Designpädagogik heraus. Die erläuterten Anliegen, Inhalte und Forderungen an das Bildungssystem sind in den drei Kompetenzbereichen Wahrnehmung und Kommunikation, Prozess und Produkt sowie Kontext und Orientierung des Lehrplans 21 verordnet. Der Gestaltungs- bzw. Designprozess dient darin als Orientierung und Leitplanke in der ästhetischen und funktionalen Auseinandersetzung eines Artefakts.

Die Förderung einer holistischen Auseinandersetzung im Bereich der materiellen Kultur, wie sie von Park aufgezeigt wird, findet sich im LP21 im Fachbereich TTG und ist damit schon für den Unterricht mit den jüngsten Schülerinnen und Schülern vorgesehen. Hier scheint unser Bildungssystem fortgeschritten, ganz im Sinne der Designpädagogik, da produkt- und prozessorientierte Fachvorstellungen nicht mehr alleine im Zentrum stehen und dank kompetenzorientiertem Unterricht vernetztes Denken innerhalb der Erarbeitung eines Artefaktes angestrebt und selbstverständlich gefördert wird. Inwiefern dies in der Unterrichtspraxis Umsetzung findet, wird in Zukunft zu überprüfen sein.

2021 stellte Professor June H. Park an einem Online-Vortrag, organisiert von der Arbeitsgruppe Design & Technik der Schweizerischen Gesellschaft für Lehrerinnen- und Lehrerbildung (SGL), den Studiengang Designpädagogik der deutschen Uni Vechta vor. Dieser Beitrag legt Parks Anliegen einer Designpädagogik dar und verweist auf die von ihm herausgegebene Schriftenreihe «Design & Bildung, Schriftenreihe zur Designpädagogik» und weitere Publikationen.

QUELLEN

WELSCH, Wolfgang (2017): Ästhetisches Denken (8. Auflage). Stuttgart: Reclam.

DÜSTERHÖFT, Caroline (2018): Design im Kontext von Bildungsprozessen. In: Park, H. June (Hrsg.), Design & Bildung. Schriftenreihe zur Designpädagogik (Band 2), Bildungsperspektive Design (S. 98 – 107). München: kopaed.

MEINEL, Roland (2016): Selbst gestaltet statt fremdbestimmt. Zu einigen Aspekten der Designpädagogik. In: Park, H. June (Hrsg.), Design & Bildung. Schriftenreihe zur Designpädagogik (Band 1), Didaktik des Designs (S. 19 – 28). München: kopaed.

PARK, H. June (2020): Design und Designpädagogik. Eine design- und bildungswissenschaftliche Betrachtung. In: Plankert, Saskia (Hrsg.), Entwerfen, Lernen, Gestalten. Zum Verständnis von Design und Lernprozessen (S. 37 – 48). Bielefeld: transcript.

PARK, H. June (2016): Anmerkung der Begründung der Schriftenreihe Design & Bildung. In: Park, H. June (Hrsg.), Design & Bildung. Schriftenreihe zur Designpädagogik (Band 1), Didaktik des Designs (S. 7 und S. 36 – 42). München: kopaed.

AUTORIN

Iris Betschart absolviert das Masterstudium Textiles und Technisches Gestalten – Design an der PH Bern. Ihr Interesse an Designpädagogik basiert auf der Förderung des vernetzten und fächerübergreifenden Denkens, das im TTG durch design- und problemorientierte Aufgabenstellungen eine ganzheitliche, mehrperspektivische und ästhetische Bildung ermöglicht.