

Besser Lernen lernen

Das Bildungswunder *Scholastic Design*

Der Designberuf erfordert breitgefächerte Kenntnisse. So unter anderem in handwerklichen, technischen, zeichnerischen, geschichtlichen, philosophischen, kulturellen, sprachlichen und ökonomischen Bereichen. Damit ist er eine Art Studium Generale, mit welchem die Welt differenziert betrachtet werden kann. Darüber hinaus ist er ein Zauberschlüssel für Wissensanhäufung, Lehren und Lernen in jedem Lebensalter. – Die genaue Betrachtung und Analyse eines Problems, Sammlung von Wissen über dasselbe, Erarbeitung einer breiten Varianz an Lösungen und zum Schluss eine begründete Entscheidung für einen Favoriten ist ganz kurz beschrieben der Weg eines Designentwurfs. – Dieser Weg lässt sich ebenso auf das Lehr- und Lernverhalten von Menschen anwenden, um Motivation und Qualifikation dramatisch zu verbessern. Damit stellt er die Basis für eine umfassende, ganzheitliche Lernstruktur dar.

Eine These verändert die Welt

Ornament und Verbrechen - Mit diesem Text unternahm der österreichische Architekt Adolf Loos 1906 den Versuch, darzulegen, warum eine zeitgemäße westliche Welt schlicht und schmucklos gestaltet zu sein habe. Aus produktionstechnischen, ökonomischen und besonders gesellschaftlichen und moralischen Beweggründen heraus setzte er in seiner Beweisführung Ornamentierung mit Verbrechen gleich. Der Text ist aus heutiger Sicht amüsant bis fast absurd zu lesen, war aber mit ein Wegbereiter für das Denken des Bauhaus und behält bis heute Aktualität im Entwurfsprozess eines Designers. Möglichst minimaler Ressourcenverbrauch auf jeder Ebene gehört zu den wichtigen Zielen eines guten Produkts. Und da die größte Ressource der westlichen Wissensgesellschaft heute Bildung ist, erfährt der Text auf einer anderen Ebene wieder ungeahnte Aktualität.

Die Bildung und Lehre steckt nicht nur in Deutschland in der Krise

Pisa Studie. Spätestens, seit diese Messlatte Eingang in Zeitschriften und Organisationen gefunden hat, überschlagen sich die Versuche, Bildung in Europa so stark wie möglich von der familiären und sozialen Herkunft zu entkoppeln. Momentan können das die Finnen am besten. Von der Kita bis im Optimalfall zum Abitur sollen alle jungen Menschen eine möglichst gleichgute Ausbildung erhalten. Doch ist das möglich? Gibt es vor dem Hintergrund, dass Kindergartenbetreuung und der Lehrerberuf gesellschaftlich nicht hoch angesehen und mittelmäßig bezahlt sind, eine Möglichkeit, dieses Ziel zu erreichen?

Grundüberlegung zu Bildung, Lehre und Lernen

Jeder Mensch kommt mit einer hochindividuellen genetischen Prägung auf die Welt. In den ersten zwei Jahren wird die maximale Anzahl an Synapsen im Hirn gebildet, er saugt also auf wie ein Schwamm. Schon ab dem 25. Monat fängt das Gehirn an, nicht benötigte Synapsen wieder aus zu sortieren, um das Dasein an das entsprechende Umfeld anzupassen. Das schulische Lernen verfolgt darüber hinaus das Ziel, allen jungen Menschen eine Allgemeinbildung zu vermitteln, die jedem Individuum ein möglichst gutes Funktionieren in Wirtschaft und Gesellschaft ermöglichen soll.

Hier zeigen diverse Studien und Umfragen, dass die Art der Bildungssysteme über die Qualität der Bildung mitentscheidet, deshalb ist ja die Pisa Studie so wichtig. Salopp gesprochen könnte man sagen: „Mehr Bildung ist mehr Erfolg ist mehr Zufriedenheit und Wohlstand“. Hierbei können zwei extreme Bildungsarten unterschieden werden. Einerseits kann ein junger Mensch sinnbildlich gesprochen wie eine leere Flasche mit Bildung befüllt werden oder das Individuum wird zuerst erkannt, um dann die passende Lernstruktur zu finden. Zwischen diesen beiden Extremen gibt es natürlich noch unzählige Nuancen.

Sehr vereinfacht gesagt produziert Technik des Befüllens viele gelangweilte, widerwillig lernende Schüler, die ganz individuell abgestimmte Technik verbraucht dagegen sehr viel Lebenszeit, um die zum Schluss geforderte Wissensmenge anzuhäufen.

Und jetzt kommt eine weitere Technik hinzu, angelehnt an die Vorgehensweise eines Designentwurfes.

Was ist Design

Ein Transferwerkzeug. Zur Herkunft: Der Begriff Design taucht zum ersten Mal im Venedig des 15ten Jahrhunderts auf, als „Disegno“. „Disegno (ital., von lat. designare bezeichnen, zeichnen, im Umriss darstellen) ist ein grundlegender Begriff der Kunsttheorie der Renaissance und konstituiert die Zeichnung als Abbild der künstlerischen Idee sowie als Entwurf des geistigen Konzepts in einem religiösen Sinne. Aus Wikipedia) Schon in dieser Beschreibung spiegelt sich wieder, dass der Vorgang eines „Designens“ nicht ohne spezielle Vorbildung und eine geistige Transferleistung verknüpft mit breitgefächertem Wissen und Begabungen im Bereich der wie auch immer gearteten Analyse und Darstellung von komplexen Sachverhalten möglich ist. Design ist also im tatsächlichen Sinne des Wortes designare immer das Schaffen eines „Zeichens“, eine Komprimierung von Unausprechlichem, so oft nur aus dem Bauch heraus Fühlbaren, also niemals trivial im Sinne einer hübschen Verpackung. Das Fach Design hat den Anspruch, nicht Formulierbares in Worte oder Bilder zu kleiden oder zu übersetzen. Darüber hinaus ist die grundsätzliche Ausrichtung einer designerischen Leistung erst einmal unpolitisch, genderfrei und versucht, auch einen aktuell vorherrschenden Zeitgeist zwar mit zu integrieren, aber in der Königsdisziplin von „Gutem Design“ möglichst zeitlos zu bleiben. Der klassische Leistungsaspekt Höher Schneller Weiter ist also hier nur bedingt anwendbar.

Es kann sich also zum einen um eine menschengerechte, selbst erklärende Form, aber auch um eine Struktur oder Organisation handeln, die anspricht, und bei der Benutzung ein Wohlbefinden erzeugt. Die weiter gefasst eine Erleichterung im Sein und im verantwortungsvollen Umgang mit dem uns Umgebenden darstellt. Ein Designer filtert also unzählbar viele Einzelfaktoren und baut sie zu einer hochkomplexen Gesamtwelt zusammen. Emotional, aus dem Bauch, mit Zitaten an bekannte Dinge aufgeladen, lebensfroh, leicht und möglichst ohne Abfall in der Fertigung, bilderreich, energetisch, praktisch, aber immer auch möglichst eigenständig.

Aber was ist das tatsächliche Ziel eines Designprozesses? Verkaufszahlen und Umsatz steigern? Aufmerksamkeit wie im kurzlebigen Modedesign erheischen? Einmal mit dem Namen des Schöpfers im Fernsehen, Internet oder anderen Medien vertreten zu sein? Zeitlose Gegenstände aus der Wiege zu heben, die der Menschheit und dem Leben dienen? Am Ehesten ist es eine menschengerechte, möglichst selbst erklärende Formgebung eines Gebrauchsgegenstandes, die anspricht, ohne Erklärungen auskommt und bei der Benutzung ein Wohlbefinden erzeugt. Und, wie vorab beschrieben, auf der einen Seite eine Erleichterung im Sein repräsentiert, aber gleichzeitig verantwortungsvoll mit der Welt und den uns gegebenen Ressourcen umgeht.

Wie kann Design Lehre positiv beeinflussen?

Die Erfahrungen und Techniken des Designberufes können dazu führen, den gesamten Bildungsapparat zu revolutionieren. Das ganzheitliche Denken des Designs verknüpft komplexe Sachverhalte und findet Lösungen, die oft nicht auf der Hand liegen. Damit ist es zum einen möglich, sehr viel präziser auf die Bedürfnisse eines Schülers einzugehen und ihm weiterhin Bereiche zu eröffnen, die ihm Freude bringen und ihn motivieren, sich selbst zu Erlernen und die eigenen Fähigkeiten als Werkzeugkoffer zu betrachten. Darüber hinaus sorgt das Denken in Design-Strukturen für spannende neue Erkenntnisse. Es ist sicher auch die Mischung von theoretischem, praktischem, emotionalem und übersetzendem Wissen, die Design als Optimierungsmöglichkeit für Bildungswissenschaften so attraktiv macht. Eine Formulierung könnte sein: Der Mensch erforscht sich selbst und findet seine Stärken mithilfe von Design Methoden.

Eigenständiges Lernen

Grundvoraussetzungen für eigenständiges Lernen sind unter anderem Neugier und Begeisterung. Deshalb stellt sich die Frage, wie in heranwachsenden Menschen diese beiden Antriebe geweckt werden können? Wie oben bereits beschrieben, kann von einer Lehrkraft in einer Klasse zuerst das Problem analysiert werden, warum in einem Fach so wenig Interesse besteht, dann sammelt diese Wissen über das Problem, erarbeitet eine breite Varianz an Lösungen und zum Schluss setzt sie den Favoriten in der Klasse um.

Dieser Prozess wird in seiner grundsätzlichen Vorgehensweise auch Design Thinking genannt. Entwickler und Vertreter der Methode sind der Informatiker Terry Winograd, Larry Leifer und David Kelley, der Gründer der Design- und Innovationsagentur IDEO, die das Konzept auch vermarkten. Unter dem Namen „Design Thinking Research Symposia“ finden seit 1991 Tagungen zu diesem Thema statt. Bei WIKIPEDIA steht „Design Thinking ist ein Ansatz, der zum Lösen von Problemen und zur Entwicklung neuer Ideen führen soll. Ziel ist dabei, Lösungen zu finden, die aus Anwendersicht (Nutzersicht) überzeugend sind.“ Genau genommen ist Design Thinking also nicht nur eine Einzeldisziplin aus dem Design, so wie Dezimalrechnung oder Algebra Rechnung aus der Mathematik. Mit etwas Übung wird es eine Art, die Welt zu betrachten. Und vor allem, sich selbst zu betrachten und von sich und mit sich zu lernen.

Überlegung zur Vorgehensweise

Meine Überzeugung, die ich mit unterschiedlichen Beispielen aus meinem Unterricht später belege, ist, dass diese Vorgehensweise Startpunkt für eine veränderte Denk- und Sichtweise sowohl der Lehrkraft als auch der Klasse ist. Eine These könnte lauten: „Wer die Grundzüge von Design und Gestaltung verinnerlicht hat, wird vom Konsumenten zum Transformer und Former der eigenen Welt und zum Übersetzer für andere. Darüber hinaus erzeugt die Beschäftigung mit Design eine grundlegende Neugier in allen Disziplinen, die die Basis für ein lebenslanges Weiterlernen bildet.“

Es ist also möglich, die Komplexitäten der Welt anzunehmen und souverän damit umzugehen, ohne zu verzweifeln. Denn Souveränität entsteht eben dann, wenn ich Joker in der Tasche habe, Szenarien und Alternativen. Und diese lerne ich über das unendlich breit aufgestellte Denksystem Design ganz anders als über den klassischen Bildungsweg. Zum Schluss geht es hier dann nicht mehr um eine gute Form, sondern um eine stimmige Antwort, ein Konzeptdesign.

Wenn ich diesen Gedanken zuende denke, entwirft der Lernende, wenn er einmal das Aha-Erlebnis der eigenen Verknüpfungsgabe erlebt hat, in Zukunft, egal in welchem Fach oder Wissensbereich er sich gerade befindet, immer ein besonderes Ich zur jeweils gestellten Aufgabe. Das heißt, er nimmt eine neue Aufgabe als ein neues Projekt für sich an und versucht, dieses für sich optimal zu entwickeln.

Dies kann im Umkehrschluss aber auch bewirken, dass der „mündige“ Schüler eine Aufgabe für sich als unpassend oder unwichtig empfindet, er aber auch die Konsequenzen bewusst in Kauf nimmt, die dieses Verhalten nach sich zieht.

Besser Lernen mit Design

Es ist möglich, die Komplexitäten der Welt anzunehmen und souverän damit umzugehen, ohne zu verzweifeln. Denn Souveränität entsteht eben dann, wenn ich Joker in der Tasche habe, Szenarien und Alternativen. Und diese lerne ich über das unendlich breit aufgestellte Denksystem Design ganz anders als über den klassischen Bildungsweg. Zum Schluss geht es hier dann nicht mehr um eine gute Form, sondern um eine stimmige Antwort, ein Konzeptdesign.

Wenn ich diesen Gedanken zuende denke, entwirft der Lernende, wenn er einmal das Aha-Erlebnis der eigenen Verknüpfungsgabe erlebt hat, in Zukunft, egal in welchem Fach oder Wissensbereich er sich gerade befindet, immer ein besonderes Ich zur jeweils gestellten Aufgabe. Das heißt, er nimmt eine neue Aufgabe als ein neues Projekt für sich an und versucht, dieses für sich optimal zu entwickeln.

Dies kann im Umkehrschluss aber auch bewirken, dass der „mündige“ Schüler eine Aufgabe für sich als unpassend oder unwichtig empfindet, er aber auch die Konsequenzen bewusst in Kauf nimmt, die dieses Verhalten nach sich zieht.

Beruflicher Hintergrund des Verfassers

Selbstständiger Designer und Angestellter Designer in Industrie und Lehre

Die in diesem Text von mir formulierten Gedanken, Thesen und Beschreibungen beruhen auf einer Mischung von Erfahrungen. Nach einem Studium von Design, Architektur und Philosophie bin ich seit nunmehr über dreißig Jahren als selbstständiger Designer, Berater und Querdenker in den Bereichen Produktdesign, Film- und Ausstellungsdesign und Strategieentwicklung tätig.

Parallel dazu arbeitete ich fast zwanzig Jahre als Fahrzeugdesigner und als Designleiter in der Automobilindustrie. Vom strategischen Entwurf zur Firmenentwicklung über zeichnerische Fahrzeugentwürfe bis hin zur Projektleitung im CAD-Design konnte ich hier Erfahrungen sowohl bei den Fahrzeugherstellern als auch in der Zulieferindustrie sammeln.

Weiterhin lehrte ich drei Jahre an der Akademie für Kommunikation in Mannheim ein breites Spektrum an Fächern. Es war mir möglich, diese Lehrtätigkeit aufzunehmen, weil das Oberschulamt meinen akademischen Abschluss als Designer, einen Nachweis über die nötigen Englischkenntnisse sowie einen Abschluss als Master of Business Administration MBA als Grundvoraussetzung akzeptierte. Das System Akademie für Kommunikation ist eine private Lehreinrichtung in Baden-Württemberg, die Interessenten ein in ganz Deutschland gültiges Fachabitur anbietet. Zugleich wird die Gymnasialzeit genutzt, um parallel einen universitären Abschluss zum Designassistenten zu erhalten. Durch diese Lehrkonzeption können Menschen ab 14 Jahren bis ins höhere Alter dort einen Abschluss erwerben. In einer Klasse hatte ich tatsächlich eine 15-Jährige als Jüngste und einen 42-Jährigen als Ältesten.

Analyse des Vorgefundenen

Aufgrund der so enorm breiten Spreizung des Alters stellte sich in jedem Fach die Frage, wie Unterricht und Inhalt so gestaltet werden können, dass die ganze Klasse, im ersten Jahr fünfzehn Schüler, sich angesprochen fühlten? Die Frage war, wie es möglich wäre, jedem Individuum auf der einen Seite die maximale Entfaltung zu ermöglichen, ihm aber auf der anderen Seite auch verständliche Leitlinien mit auf den Weg zu geben, so dass er sich und seinen Prägungen treu sein kann und nicht im Universum der unterschiedlichen Anforderungen verloren geht? Mit mir aus meiner Schulzeit bekanntem Vorgehen war dieser Situation nicht beizukommen. Um also eine Antwort auf meine in den verschiedenen Fächern unterschiedliche Problematik zu erhalten, wandte ich konsequent den Weg an, zuerst das Problem zu analysieren, dann Varietät an Antworten zu erzeugen und zum Schluss eine Lösung auszuwählen. Und die Probleme waren sehr unterschiedlicher Art. Wie wohl bei jedem Lehrer kristallisierten sich bei mir unter anderem folgende Schwerpunkte heraus:

Motivation erzeugen

Neugier und eigenen Antrieb wecken

Sehen Lernen

Inhalte lernen

Lerntechniken lernen

Priorisieren lernen

Individuelle Hilfestellung beim Lernen geben

Die eigene Begeisterung erfahrbar machen

Lernen, für sich selbst zu lernen

Lernen, über alles den eigenen Focus zu legen

Art des Unterrichts

Aus der Erzählung vieler Realschüler und Gymnasiasten höre ich häufig, dass in vielen Fächern ein Unterricht stattfindet, in welchem die Lehrkraft fachbezogene Fälle und Vorkommnisse beleuchtet und schematisch darstellt. Dies geschieht wohl sehr häufig ohne ein Eingehen auf und Einbindung der entsprechenden Klasse. Genau hier entsteht dann wie oft das Problem, dass niemand den Ausführungen mehr folgt. Zurück bleiben wie oft frustrierte Lehrer und Schüler.

Ein Unterricht, bei dem die unterschiedlichen Personen an ihrem momentanen Wissensbahnhof abgeholt und dann voll mit in die Themenentwicklung integriert werden, schafft hingegen Zufriedenheit bei allen Beteiligten. Es geht hierbei aber nicht darum, dass eine Lehrkraft erzieherische Aufgaben übernehmen soll. Sie muss nur bei Übernahme einer Klasse die konsequente Analyse wie bei einem Designprozess vornehmen. Und nach wenigen Unterrichtsstunden sind sogar Schüler, die aus wenig lernaffinen Umfeldern stammen, neugierige Zuhörer und Akteure.

Beispiele aus dem Unterricht in vier unterschiedlichen Fächern

In unserer Gesellschaft gibt es eine breite Auffächerung dessen, was früher mit „Klassen“ bezeichnet wurde. Heute sprechen wir von den Sinusmilieus. Die Kenntnis der sozialen Strukturen und die danach erfolgende Selbsteinschätzung sind ein wichtiger Grundbaustein, um sich und die Welt verstehen und einordnen zu können. Da das entsprechende Lehrmaterial hierzu hochtheoretisch und damit für viele Schüler, ob jung oder alt, sehr theoretisch und ungreifbar war, ging ich mittels Mindmap auf die Suche, wie das Thema interessant würde. Am nächsten Tag saßen zehn Stofftiere auf dem Lehrerpult und ich bat die Schüler, vier Gruppen zu bilden. Die Aufgabe war, in einer Viertelstunde belastbare Aussagen zu entwickeln, warum eines dieser Stofftiere eine Bank leiten könnte. Unter viel Gelächter kamen alle Gruppen zum gleichen Ergebnis: Nur ein Stofftier war fähig, eine Bank zu leiten, ein kleines Bärenmädchen mit kariertem Rock, Strickweste und einer rosa Schleife auf dem Kopf. Intuitiv hatten alle Schüler die offensichtlichen Zeichen von Wohlstand, Geschmack und gesellschaftlicher Position richtig gedeutet. Und danach war es allen eine Freude, die übrigen Stofftiere in die jeweilige Kategorie einzuordnen und auch offen darüber zu spekulieren, wo sie selbst sich wohl einordnen würden.

Die geschichtlichen Zusammenhänge in Europa von 1850 bis heute sind hochkomplex und vielschichtig. Ein Zeitstrahl, der in jedem Designbuch für Produkte zu finden ist, half mir hier, die technische wie auch die geschichtliche Entwicklung zu veranschaulichen. Zum Beispiel lässt sich die Erfindung des Autos sehr viel besser merken, wenn man weiß, dass im selben Jahr Coca-Cola eingeführt wurde. Oder es ist auf einmal verständlich, warum ein Fahrrad nach dem 1. Weltkrieg komplett anders aussieht, weil die Rüstungsindustrie neue Techniken entwickelt hat. Oder die Erfindung der Konservendose ermöglicht erst Kriege im großen Stil. Oder der 11. September 2001 zerrüttet alles bisher Dagewesene, weil hiermit der Glaube daran, dass mit Technik alles gelöst werden kann, in Rauch aufgeht. Plastische Darstellung von Geschichte verknüpft mit allgemein bekannten Produkten, Ereignissen etc.

Für einen Designer ist es natürlich auch wichtig, unterschiedliche Designikonen zu kennen und als Formenfundus nutzen zu können. So hielt ich es für angemessen, die Klassen ca. fünfzig weltberühmte Stühle auswendig lernen zu lassen. Wie es in einer Klasse nicht anders zu erwarten ist, war die Reaktion auf banale Wissensanhäufung missmutiges Murren. Tags darauf zeigte ich alle Stühle einmal in Originalgröße über Videobeamer und gab den Schülern die Aufgabe, statt auswendig lernen, zu notieren, wo sie welche Stühle gesehen hätten. Am nächsten Morgen fand ich eine Klasse vor, in welcher jeder als erster erzählen wollte, wo er welche Stühle gesehen hatte. Strahlende Gesichter berichteten davon, wie sie zum Beispiel im

Café anderen Gästen erklärt hätten, dass diese auf einem absoluten Klassiker von Thonet saßen...

Der Zeichenunterricht bei Gegenständen gestaltet sich häufig zäh, wie ich aus eigener Erfahrung weiß. So brachte ich den fünfundzwanzig Schülern zu Beginn des Jahres alte Armbanduhren mit und bat sie, diese zu Zeichnen. Nach fünf Minuten kam der erste Schüler mit seinem Blatt und erklärte, er sei fertig. Auf der Zeichnung war ein ordentlicher Kreis, zwei Zeiger, zwölf Strichlein und ein unstrukturiertes Armband zu sehen. Ich bat, noch einmal genau hinzusehen, ob da nicht noch ein paar Kleinigkeiten fehlten. Dieser Vorgang wiederholte sich sicher vierzig Mal, bis nach 2 Stunden 25 Entdecker stolz berichteten, was sie alles auf ihrer Uhr gefunden hatten

Beispiele aus dem Designalltag

Eine weitere Motivation für junge Menschen stellt auch häufig der Bericht aus dem eigenen Alltag dar, weil damit die Lehrkraft zum nachvollziehbaren Menschen wird. Als aktiver Designer kann man hier natürlich hochinteressante Dinge berichten, wie zum Beispiel ein Entwurf in Produktion geht oder wie ein Vertragsabschluss ausgefallen ist. Aber auch ganz unabhängig von Design machen Berichte aus dem Alltag den Unterricht spannend. Ob ein interessantes Erlebnis bei einem Besuch in London oder der Besuch einer Ausstellung für Frühgeschichte. Menschen denken oft in Bildern und verknüpfen Gesprochenes mit Bildern schneller und dauerhafter.

Für das Lernen hilfreiche Designtools

Letterbox, Brainstorming, Mind Map. Es gibt klassische Designtechniken, die richtig angewendet auch in schulischen Bildungsstrukturen einen schnellen Mehrwert erzeugen können. Als Gedankenhilfe sind Mindmap, Letter Box, Moodboards, Storyboards, verständnisstiftende Präsentationstechniken und das Wissen darum, was uns Menschen ganz tief drinnen berührt, existentiell. Immer noch lernen wir schon in den unteren Schulklassen anachronistische Rhetorik und Präsentationstechniken, die den Menschen und seine Art, aufzunehmen, komplett außer Acht lassen. Wir wollen am Anfang einer Präsentation begeistert werden und auch wieder zum Schluss, so, wie im Zirkus. Stattdessen lernen wir langweilige Einführungen und fast lähmende Abschlüsse bei Fachvorträgen. Auch die entsprechende Intonation, wie sie etwa an Schauspielschulen gelehrt wird, ist nicht Bestandteil der schulischen Aufgaben. Auch hier hält das Wissen der Designer eine Menge Techniken parat, womit wir viel erfolgreicher und selbstzufriedener agieren könnten und unsere Lehrer oder unser Publikum viel glücklicher wäre.

Kooperationen

Unterrichtsbegleitende Kooperationen mit Unternehmen und Institutionen, wie sie seit vielen Jahren bereits im Designstudium zum Alltag gehören, würden gerade im Bereich der Oberstufe aus oftmals trockener Theorie ein Aha- Erlebnis für die Schüler erzeugen, Ihre Selbstwirksamkeit nicht erst nach dem Schulabschluss, sondern schon während der Behandlung von vorgegebenen Stoffen austesten zu können. Die Begeisterung, vom Konsumenten zum Gestalter zu werden, mobilisiert hier in kürzester Zeit ungeahnte Kräfte, wie ich in meiner dreijährigen Lehrtätigkeit an der Akademie für Kommunikation in Mannheim erleben durfte.

Herausforderung Gestaltung des Lehrmaterials

Wie soll ein junger Mensch Bücher und Apps interessant finden, die von der Gestaltung her aussehen wie die Bücher der Großeltern? Lehrmittel müssen Basisdaten vermitteln, wir leben nun aber in einer extrem schnellen Informationswelt. Auf privaten Computern, Smartphones und im Fernsehen werden junge Menschen mit einer sehr weit entwickelten Bild- und Wissenswelt konfrontiert. Sie nehmen diese als Maßstab für die Weitergabe von Informationen. Deshalb wird es eine besondere Herausforderung werden, Lehrmaterial,

aktuell, attraktiv und inhaltlich beständig möglichst fundiert bereit zu stellen. Wenn ein möglichst hohes Bildungsniveau bei jungen Menschen angestrebt wird, versteht es sich von selbst, dass diese auch die modernsten Informationen in bestmöglicher Darstellung einfach zugänglich benutzen können.

Es steht außer Frage, dass es in manchen Fachbereichen Basiswissen gibt, welches sich über Jahrzehnte nicht ändert. Aber wir Menschen sind heute über elektronische Informations- und Kommunikationsformen gewöhnt, Inhalte immer auch in einer zeitgemäßen Präsentationsform dargeboten zu bekommen. Insofern stellt sich hier die Frage, ob ab der fünften Klasse, wenn alle Schüler ein eigenes Smartphone besitzen, überhaupt noch mit gedrucktem Lehrmaterial gearbeitet werden sollte? Könnte es hier nicht viel sinnvoller sein, die Inhalte der unterschiedlichen Fächer mit einer jeweils abgestimmten App beständig auf neuestem Stand zu halten? Denn der selbstverständliche Umgang mit den aktuellen Medien ist für Schüler genauso notwendig wie das Erlernen der Fähigkeit, sich belastbare Informationen und Aussagen selbst beschaffen zu können.

Mit Hilfe solcher Apps könnte auch das Problem der zu großen Stoff- und Wissensmengen reguliert werden. Wenn Inhalte so vorstrukturiert sind, dass sie, wie zum Beispiel auch in Wikipedia, auf der obersten Stufe in wenigen Sätzen zusammengefasst sind, sie auf der nächsten Stufe detailliert in Ihren unterschiedlichen Schwerpunkten ausformuliert sind und auf der nächsten Stufe auch noch mit weiterführender Literatur unterfüttert werden, kann der Schüler selbst schnell entscheiden, wie tief er in ein Thema einsteigen will oder muss.

Es kann die Gefahr entstehen, dass jung Menschen durch die Verfügbarkeit der jeweils immer modernsten und besten Informationen ein unangemessenes Anspruchsdenken entwickeln. Einer solchen Art von Selbstverständlichkeit oder sogar Arroganz kann jedoch immer wieder durch den entsprechenden Lehrplan begegnet werden, indem wiederkehrend Beispiele Bestandteil des Unterrichtes sind, wie z.B. Informationen in Ländern der Dritten Welt oder vor fünfzig Jahren weitergegeben wurden

Conclusio

Die vorangestellten Aufzeichnungen und Ausführungen legen dar, dass Design in seiner Vorgehensweise als ernsthafte Disziplin Lernenden und Lehrenden vielfältige Ansätze bietet, ihr Vorgehen im schulischen Alltag wie auch bei privater Wissensverarbeitung zu optimieren und in vielen Bereichen sogar zu revolutionieren. Denn es bietet breitgefächerte Möglichkeiten, aus Konsumenten wissende Akteure zu machen. Und so ist Design, wie von Adolf Loos 1906 beschrieben, sehr viel mehr als die Erarbeitung eines schmückenden Ornamentes.

Die neue These lautet:

Design und seine Denkweise bildet die Basis für eine umfassende, ganzheitliche Lernstruktur für alle Schülerinnen und Schüler, unabhängig von deren Herkunft oder familiärem Hintergrund. Darüber hinaus macht es die Schüler zu selbstbewussten Persönlichkeiten und ermöglicht es den Lehrenden, für Ihre Schüler wieder geachtete und wichtige Personen zu werden.