

Designtendenzen | Unterrichten der GMT LPE 12 | ein Beispiel

1 Didaktische, methodische Vorüberlegungen für die Lehrende, den Lehrenden

1.1 Vorbetrachtungen

Designgeschichtliche Themen sind, insbesondere für unsere Schülerinnen und Schüler, äußerst anspruchsvoll, zumindest dann, wenn es über das Auswendiglernen von relevanten Kriterien hinausgehen soll.

Allein schon auf Grund der noch jungen Lebenserfahrungen, der meist noch wenig durchgeführten Kulturreisen..., ist es für die Schülerinnen und Schüler nicht einfach, designgeschichtliche Zusammenhänge zu erkennen und zu verstehen. Wie lässt sich diese Hürde überwinden, und das möglichst ohne Frust zu erzeugen, Ängste vor dem Abitur zu verbreiten?

Keine einfache Aufgabe für die Unterrichtenden.

Und dann wäre es ja auch noch wunderbar, wenn das ganze Spaß machen würde, bei den Schülerinnen und Schülern Lust auf Design, Freude an historischen Themen auslösen könnte. Dies lässt sich nur unter Berücksichtigung des für die Schülerinnen und Schüler gestalterisch erfassbaren Gesamtkontextes und mit gezielter Führung durch die Lehrenden, insbesondere konsequenter Vor- und Nachbereitung des Unterrichtes, umsetzen.

1.2 Struktur/Übersicht!?

Eigentlich bräuchten wir eine klare designgeschichtliche Gesamtstruktur, in der man die einzelnen designgeschichtlichen Bausteine, alle Designstile, jeden Designklassiker... eindeutig im Schubladensystem zuordnen kann.

Das würde allen das Verständnis und das Lernen erleichtern.

Aber solch eine eindeutige Übersicht ist für die Designtendenzen nicht erstellbar, weil die einzelnen Designstile keine in sich geschlossenen Systeme sind, die sich eindeutig voneinander abgrenzen. Vielmehr bestehen zwischen vielen Designstilen Wechselbeziehungen, Überschneidungen. Viele Designklassiker sind mehreren Designtendenzen zuordenbar – dies wird je nach Betrachterin, Betrachter und dem individuellen, aktuellem Fokus auch unterschiedlich oder indifferent ausfallen. Und gerade diese Erfahrung gilt es den Schülerinnen und Schülern zu vermitteln. Die jungen Menschen sollen erkennen, dass es auch in der Designgeschichte viele Mehrdeutigkeiten gibt, das auch bei zwei widersprüchlichen Antworten beide korrekt sein können, wenn die entsprechende Begründung für die Zuordnung stimmig und nachvollziehbar ist.

Eine Struktur lässt sich aber z. B. über über das Arbeiten mit einem Zeitstrahl erstellen. Mit dieser Methode lässt sich die Vielschichtigkeit, die stetige Dynamik, das Reproduzieren innerhalb der Designgeschichte für die Schülerinnen und Schüler erfahrbar machen.

Eine gut gewählte Einführung (am besten durch die direkte Konfrontation mit gelungenen Designobjekten, Designklassikern) in das Thema sowie eine solide Führung seitens der Unterrichtenden durch die Lehrplaneinheit 12 ist empfehlenswert. Dann können die Schülerinnen und Schüler die Designtendenzen auch exemplarisch, punktuell selbstständig (z. B. in Guppenarbeiten, Referaten) erarbeiten.

Pures „selbstständig Erarbeiten lassen“ der gesamten Lehrplaneinheit 12 durch die Schülerinnen und Schüler, z. B. durch Vergabe der Designtendenzen-Themen als GFS/GLF, ohne diese konsequent zu korrigieren und zu besprechen, würde zu keinen befriedigenden Lernergebnissen führen.

Im Folgenden werden dazu einige Hinweise gegeben.

1.3 Sinnvolle Einbettung in den Stoffverteilungsplan der JS 1

Die Rahmenbedingungen der Schule oder auch eigene Vorlieben der Lehrerin, des Lehrers entscheiden meist darüber, wann die Designtendenzen im Schuljahr unterrichtet werden. Für die Schülerinnen und Schüler ist der Zugang zur Designgeschichte jedoch einfacher, wenn sie im Vorfeld „sehen gelernt“ haben (Wahrnehmungsübungen werden ja bereits seit der Eingangsklasse vertieft) sowie die Semiotische Analyse beherrschen und damit die Produktfunktionen (Anzeichenfunktion, paktische Funktion, ästhetische Funktion, Symbolfunktion, emotionale Funktion) verinnerlicht haben. Deshalb ist ein Unterrichten der Lehrplaneinheit 7 im Vorfeld empfehlenswert.

1.4 Exkursionen, direkte Konfrontation mit designgeschichtlichen Objekten

Notwendig sind die unmittelbare Auseinandersetzung, die direkte Konfrontation mit designgeschichtlich relevanten Produkten, z. B. auf Lerngängen zu stilkundlich interessanten Lokalitäten. Erlaubt es das Zeitfenster, so sind ganztägliche Exkursionen wie in die Pinakothek der Moderne München, zur Weißenhofsiedlung Stuttgart oder zum Ulmer HfG-Archiv und seinen Sonderausstellungen ein enormer Zugewinn für die Verständniserleichterung. Das wiederholte Ansehen von Abbildungen von Designklassikern in der Schule ist sehr wichtig. Aber nur das wäre zu wenig, um seitens der Schülerinnen und Schüler ein Verständnis für Proportionen, Oberflächengestaltungen, Wirkungen etc. von gelungenen Designobjekten zu entwickeln. Jedoch sollten auch die designgeschichtliche Exkursionen seitens der Unterrichtenden, mit klaren Arbeitsaufträgen, gut vorbereitet werden, um einen sinnvollen, nachhaltigen Verständniseffekt bei den Schülerinnen und Schülern zu erzielen. Die jungen Leute würden in der Fülle von Designobjekten, den vielschichtigen Eindrücken in einem Museum regelrecht ertrinken, wenn man sie nicht themenbezogen gezielt suchen, beschreiben und „erfahren“ lässt.

Übrigens, es gibt auch Möbelhäuser, in denen man Designklassiker ansehen oder z. B. versuchsweise mit den Schülerinnen und Schülern „probesitzen“ kann.

2 Beispiel für eine Unterrichtsgestaltung der LPE 12

2.1 Gliederung der Unterrichtseinheit

» Impuls für Klärung wichtiger Fachbegriffe, Differenzierungen	1h
» Überblick der Epochen: Antike – Klassizismus (z. B. Stilkunde-Legespiel)	4h
» Funktionsdesign: Begriffe, Zusammenhänge, Designbeispiele	1h
» Styling und Konsumdesign: Begriffe, Zusammenhänge, Designbeispiele	1h
» Designkritik: Begriffe, Zusammenhänge, Designbeispiele	1h
» exemplarische Erarbeitung wichtiger Designströmungen, Designstile (z. B. GA mit enger Führung, Besprechung durch die Lehrenden)	4h
» Vorbereitung der Exkursion, Arbeitsauftrag	1h
» Lerngang oder Exkursion (z. B. in die Pinakothek der Moderne München)	4h (besser ein Tag)
» Nachbesprechung der Exkursion, Vorbereitung der Klassenarbeit	2h
» Klassenarbeit	1h

2.2 Auswahl der beschriebenen Unterrichtssequenzen

Im Folgenden (unter 3.) wird ein möglicher Einstieg in die Designtendenzen mit der Klärung einzelner Fachbegriffe dargelegt.

In einem separaten Dokument „GMT_LPE12_02_GA_Designstile_IK.pdf“ wird eine eng geführte Gruppenarbeit mit den korrigierten Ergebnissen vorgestellt.

3 Unterrichtssequenz „Einstieg zur Klärung von Fachbegriffen“

3.1 Impuls

Visuelle Konfrontation der Schülerinnen und Schülern mit unterschiedlichen Designobjekten, Designklassikern aus verschiedenen Designtendenzen.

Die konkrete Auswahl erfolgt durch die Lehrenden. Diese sollte jedoch passend zum in den vorausgehenden LPE´en Besprochenen, Gelernten erfolgen.

z. B.:



Abb. 01: juicy salif, AS

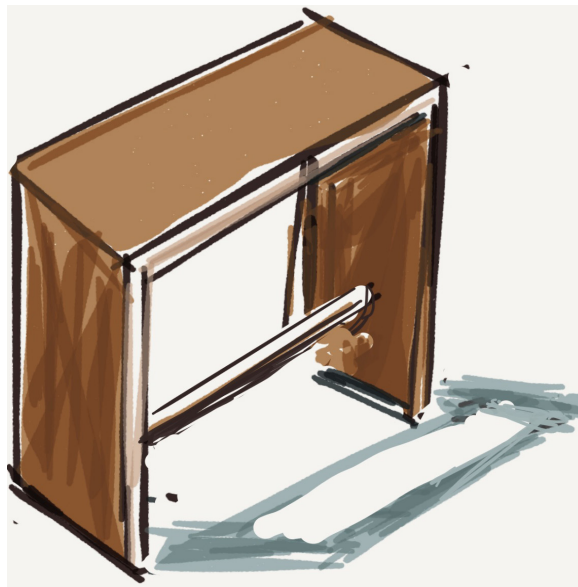


Abb. 02: Ulmer Hocker, AS

3.2 Arbeitsaufträge und Ablauf

Arbeitsauftrag 1 (Einzelarbeit):

- » Die gezeigten Objekte werden als gelungene Designobjekte, bzw. Designklassiker bezeichnet. Klären Sie mit Hilfe der vorliegenden Fachliteratur zunächst die Begriffe „gelungenes Design“ und „Designklassiker“. Welche Eigenschaften sind relevant, damit Produkte als gelungene Designobjekte, und/oder Designklassiker bezeichnet werden können? Machen Sie Notizen.
- » Zeit: 20 min | danach Besprechung im Plenum, Definition der Fachbegriffe

Arbeitsauftrag 2 (Partnerarbeit):

- » Untersuchen Sie die vorliegenden Objekte auf die zuvor festgelegten Kriterien, die einen Designklassiker ausmachen können. Versuchen Sie, diese Objekte zu sortieren, zu gruppieren - wenn möglich auch unter Berücksichtigung von relevanten Produktfunktionen. Begründen Sie.
- » Zeit: 30 min | danach Diskussion im Plenum, Gruppierungen, Differenzierung der Designobjekte

Lernziele:

- » Sensibilisierung für die Unterschiedlichkeit von gelungenen Designobjekten, Designklassikern
- » Differenzierungen, Überschneidungen: Funktionsdesign, Styling/Konsumdesign, Designkritik