

Designlernen
Diskurs, Praxis und Innovation
in der Designlehre

Birgit S. Bauer
Daniela Hensel
(Hg.)

Werkstattbericht
Edulab 01

Designlernen

Diskurs, Praxis und Innovation in der Designlehre

Birgit S. Bauer, Daniela Hensel (Hg.)

Inhalt

6	Design wird erwachsen Vorwort	Birgit S. Bauer
11	Warum ist der Austausch zwischen Design und Didaktik so fruchtbar? Interview	Angela Weißköppel
17	Reflection and Action — Verbindung von Theorie und Praxis an einem Fallbeispiel aus der Designlehre	Birgit S. Bauer
31	Schreiben im Design Gestaltend schreiben und schreibend gestalten mit dem Writing Lab	Daniela Meinhardt, Vanessa Mai
43	Visuelles visuell analysieren Zur Problematik der Analyse von Visuellem (nicht nur) in der Designausbildung	Jan-Henning Raff, Sebastian Löwe
53	Vom Handwerksmeister zum Facilitator für Innovation Warum die wachsende Bedeutung kreativer Kollaboration neue Konzepte für die Designlehre fordert	Andrea Augsten, Moritz Gekeler
63	„Unterhaltung und Belehrung“ Wie(so) lehrt man zu zweit?	Martin Conrads, Franziska Morlok
77	Unmittelbare Erfahrung als didaktischer Schlüssel zur Nachhaltigkeit?	Susanne Ritzmann

87	Service [Design] Learning for Transformation? Der CycleHack 2015 in Wuppertal als forschende Designlehre und Service Learning	Laura Popplow
99	COTES — Competence Oriented Transparent Evaluation System	Guido Kühn, Michael Hebel, Christoph Hahn
111	Hacking Education	Mauro Rego
121	Design Thinking im Curriculum? Design Thinking als Werkzeug für Teamfähigkeit, User-Empathie und vernetztes Denken in der Lehre	Zwetana Penova
131	Schach — Magie, Strategie und Methode	Birgit Weller
141	be able Co-Creation als effektive Lehrmethode	Daniela Hensel
155	Richtig oder falsch — Design in der Schule	Hannah Bauhoff
160	Autorinnen und Autoren	
164	Impressum	

Design wird erwachsen —

Das Edulab an der Hochschule für Technik und
Wirtschaft Berlin (HTW)

Eine Profession ist dann „erwachsen“, wenn sie eine Praxis, eine Theorie und eine Didaktik hervorgebracht hat.¹ Design ist noch jung — die Profession ist genau genommen gerade erst aus dem Jugendalter heraus. Trotzdem ist Design ein Fach, über das es noch viele offene Fragen zu geben scheint, beispielsweise die immer wieder auftauchende Frage danach, was Design eigentlich ist. Es ist nicht möglich, die vielen Perspektiven und Aspekte von Design in griffige Formeln zu fassen. Die Frage danach, welche Perspektiven die Komplexität von Design gut begreifbar machen, ist sicher eine Aufgabe der Design-Lehre, insbesondere, aber nicht nur, an Hochschulen. Denn wie antwortet Design auf technologischen Wandel, die Bologna-Reform, Fragen der Bildungsmobilität und des Bildungsmarktes? — Es gibt Gründe genug, die Lehre zu diskutieren und weiterzuentwickeln.

Design bietet eine Vielfalt an inspirierenden Lehrpraktiken, dennoch steckt die kontinuierliche Debatte über das Designlernen noch in den Anfängen; die Programme von Bauhaus, Werkbund und Ulm sind es, die die heutige Praxis immer noch maßgeblich beeinflussen. Gerade deshalb brauchen wir für das Lernen und Lehren unter heutigen Anforderungen Beispiele, um Gemeinsamkeiten zu finden, und Plattformen, um diese Gemeinsamkeiten zu diskutieren und in Sprache und Begriffe zu führen.

„Like standards in practice, common nomenclature implies maturity as well.“ (Steven Heller)²

Die Initiative Edulab, 2015 an der Hochschule für Technik und Wirtschaft (HTW) gegründet, ist eine Plattform für diese Fragen.

An der HTW Berlin wurden die Lehrenden im Rahmen des Projekts excelluS (exzellente Lehre und hervorragender Service) des Bundesministeriums für Bildung und Forschung – BMBF von 2011/12 bis 2016 durch Mitarbeiter_innen in der Lehre unterstützt. Die Mitarbeiter_innen waren in den Fachbereichen angesiedelt, so auch im Fachbereich 5 – Gestaltung und Kultur, der acht Studiengänge vereint: Kommunikationsdesign, Modedesign, Industrial Design, Museumskunde, Game Design, Bekleidungstechnik, Konservierung/Restaurierung und Grabungstechnik; er hat über 1000 Studierende am Campus Wilhelminenhof in Schöneweide.

Ausgangspunkt für die Arbeit des exCelluS-Teams bildete dabei die Frage nach der „idealen“ Lehr-Lern-Situation sowie die Erschließung von Lehrmethoden. Ziel war, die vorhandenen, teils guten Praktiken zu erforschen und eine Plattform für eine Weiterentwicklung des didaktischen Wissens zu etablieren. Zweites Ziel war es, die unterschiedlichen Vorstellungen darüber, wie Lehre reflektiert und erforscht werden kann, zu diskutieren und Schwellen abzubauen.

Aus diesen Aktivitäten heraus entstand das Edulab, das als Netzwerk von den Professorinnen Birgit Bauer und Daniela Hensel getragen wird. Es soll dazu einladen, abseits von Leistungsparametern mehr Austausch über Lernen und Lehren im Bereich Design in den Hochschulalltag zu integrieren. Unter dem Label Edulab finden unterschiedliche Veranstaltungen und individuelle Beratungen auf kollegialer Ebene statt. Darüber hinaus wird die eigene Lehre erforscht und der Dialog mit der internationalen Community, beispielsweise im Rahmen großer Designforschungsnetzwerke wie der Design Research Society, gesucht.

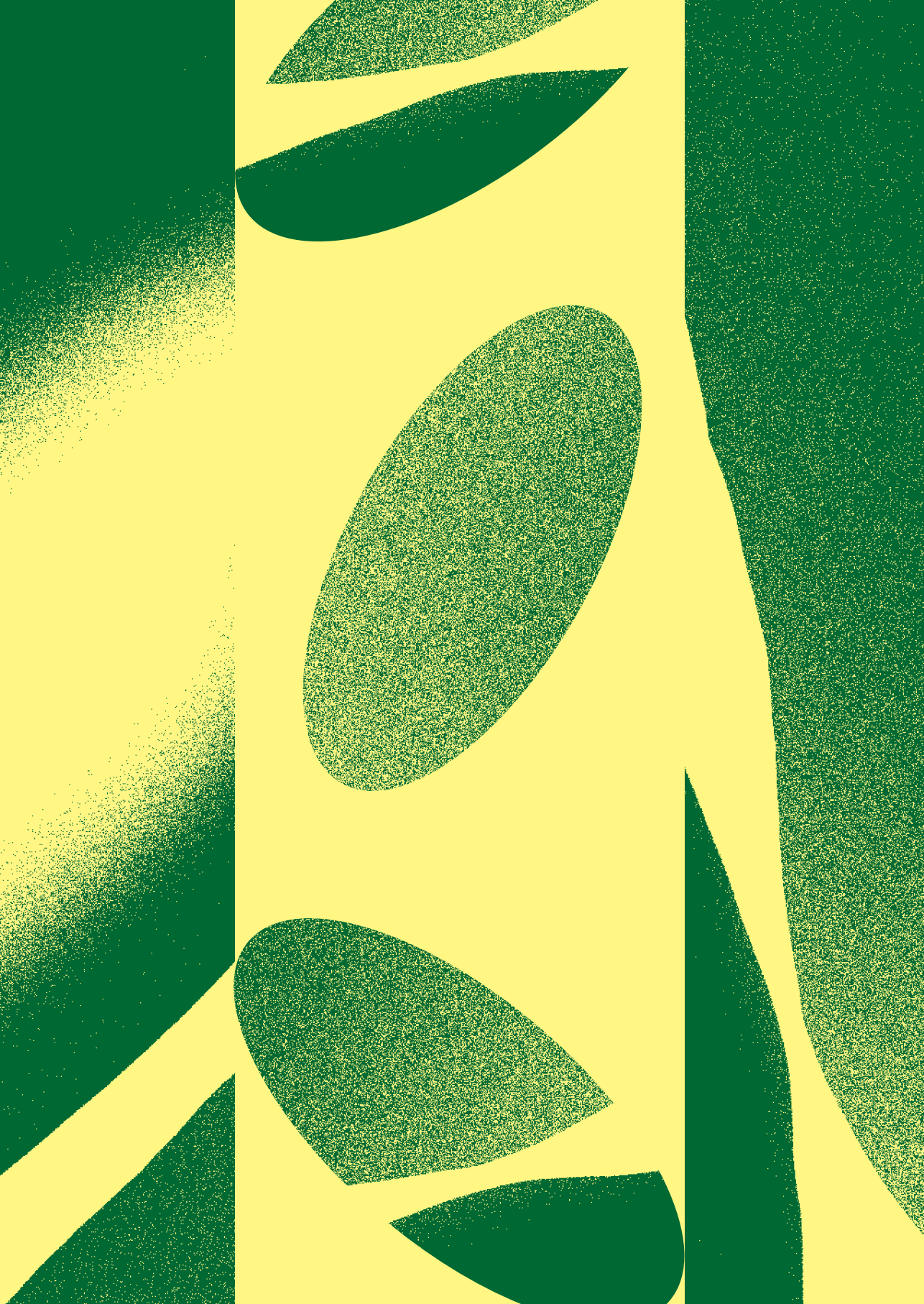
Im Oktober 2016 fand die erste Edulab-Konferenz an der HTW in Berlin statt. Rund 70 Gäste und 15 Vortragende debattierten engagiert über Fragen der Didaktik im Design, stellten Lehrkonzepte und -erfahrungen vor. Die Beiträge, die Sie in diesem Band lesen können, sind einerseits kreative Anregungen für den Alltag in der Hochschule, andererseits geben sie einen Eindruck davon, wie Lehrende mit den Eigenheiten des komplexen Themas Design umgehen und welchen Stand der Diskussion es unter Lehrenden im Design gibt.

Sie thematisieren auch das bildungspolitische Umfeld, in dem Lernen und Lehren heute stattfindet: die Hochschulen beispielsweise unterliegen viel mehr als früher ökonomischem Druck und der Konkurrenz um Studierende, diese wiederum sehen sich gezwungen, ihre Bildungsbiografie strategisch und unter großem Zeitdruck zu planen.

Die Debatte über die Lehre hat kritisches Potenzial, denn in dem Maße wie sie Verletzlichkeiten — ob auf Seiten der Lehrenden oder der Lernenden — thematisieren kann, bietet sie einen Gegenpol zur systemimmanenten Leistungsterminologie und deren blinden Flecken. Die Edulab-Idee möchte die dem Design eigene Dialogbereitschaft und Offenheit auf die Situation zwischen Kolleginnen und Kollegen, zwischen Lernenden und Lehrenden übertragen.

Wir sind optimistisch, dass in Zukunft weitere Konferenzen und Veröffentlichungen auf den Weg gebracht werden und wir möglichst viele Interessierte einladen können, an dieser Debatte teilzunehmen.

- 1 Vgl. Heller, S. (2015). Introduction: Much Left to Learn.
In: Heller, S. (Hg.). *The Education of a Graphic Designer*.
3. Aufl., New York: Allworth Press, S. 11–13.
- 2 Ebd.



Warum ist der Austausch zwischen Design und Didaktik so fruchtbar? Interview

Birgit S. Bauer

Design und Didaktik beginnen, Gemeinsamkeiten zu entdecken – was interessiert dich an diesem Thema?

Angela Weißköppel

Ich hatte das Vergnügen, am Fachbereich Gestaltung der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin einige Zeit mit Designer_innen verschiedener Fachrichtungen zusammenzuarbeiten. Ich als Hochschuldidaktikerin und mit dem Fokus auf Lehre und wie sie verbessert werden kann und die Designer_innen als Lehrende, die das Ziel hatten, für die Student_innen gute Lehrveranstaltungen zu machen. Was wir da als erstes brauchten, war eine gemeinsame Sprache, ein *common ground*, auf dem wir zusammen die Designlehre weiterentwickeln konnten. Die vielen Gespräche und Begegnungen zeigten allen, dass die beiden Disziplinen viel mehr Überschneidungen haben als erwartet.

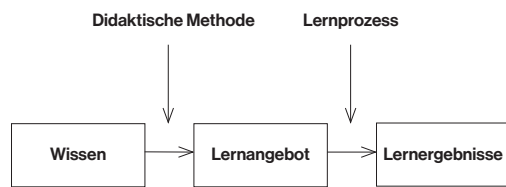
BB Was sind die Gemeinsamkeiten von Didaktik und Design?

AW Ich sehe mindestens drei Bereiche, in denen die Begegnung von Didaktik und Design besonders fruchtbar wird. Das sind Haltung, Methodik und Kreativität beziehungsweise Innovation.

BB Worin ähneln sich in deinen Augen die Haltungen von Design und Didaktik?

AW Dabei möchte ich auf etwas eingehen, das ich hier an der HTW Berlin von den Designer_innen immer wieder und sehr überzeugend kennengelernt habe: das Grundprinzip der *Human Centredness*. Das Human-Centred Design und auch Konzepte wie Design Thinking fordern ja bereits seit einigen Jahren eine umfassende Nutzer_innenorientierung. Menschen stehen im Mittelpunkt der Entwicklung eines neuen Produkts – so habe ich das Grundprinzip

verstanden. Die Idee ist, die späteren Nutzer_innen in alle Phasen der Produktentwicklung einzubeziehen – von der Analyse des Nutzungskontextes bis zur Evaluation. Design Thinking nehme ich zugleich als neue Denkweise wahr, als eine Haltung, eine bestimmte Perspektive, eine kreative Herangehensweise, um Probleme zu lösen. So sollen Lösungen entstehen, die maßgeschneidert für Nutzer_innen sind. Dafür muss Empathie mit den Menschen, für die man designt, aufgebaut werden.



A

Diese Haltung hat aus meiner Sicht enorm viel mit Didaktik zu tun. Ich denke, diese Denkweise und Haltung können und müssen Designer_innen in ihrer Lehre beibehalten und konsequent umsetzen. Und nicht nur Designer_innen, sondern alle Lehrenden und Didaktiker_innen können von dieser Denkweise sehr viel lernen.

BB Wie spiegelt sich die User-orientierte Haltung des Designs in der Didaktik?

AW Für diese Denkweise und Haltung gibt es auch in der Erwachsenenbildung einen Begriff: *Shift from Teaching to Learning* umschreibt ein Paradigma, das seit den 1990er-Jahren weltweit Konjunktur hat. Geprägt wurde der Begriff von der UNESCO in Bezug auf die Auswirkungen der Informationstechnologien auf lebenslanges Lernen. Das Paradigma geht von der Abkehr von einer Input-Steuerung des Bildungsbeziehungsweise Hochschulsystems aus. Die in den Fachkulturen an Hochschulen

zumeist herrschende Vorstellung, dass es im didaktischen Geschehen auf die *Content-Orientierung*, das heißt auf Darstellung und Vermittlung von Lehrinhalten ankommt, soll damit an Geltung verlieren. Der Sichtwechsel vom Lehren zum Lernen richtet den Blick dagegen auf die Ergebnisse des Lernens. Deswegen wird auch heute nicht mehr von Lehrzielen, sondern von *Learning-Outcomes*, also Lernergebnissen, gesprochen. Damit richtet sich der Fokus darauf, was Studierende am Ende eines Seminars in der Lage sind zu tun.

Das ist ein ganz fundamentaler Perspektivenwechsel und eine fundamentale Schwerpunktverschiebung im Bildungssystem.

Der *Shift from Teaching to Learning* macht es zu der zentralen Aufgabe für Hochschulen und Lehrende, die Lehre so auszurichten, dass das studentische Lernen, also der Erwerb von Wissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten im Fokus stehen. Das heißt ja dann auch, dass sich die Rolle der Lehrenden verändert: weg von der Zentrierung auf Instruktion, weg von der Idee des sogenannten Nürnberger Trichters, mit dem Lehrende ihr Wissen quasi in die Köpfe der Studierenden schütten. Wenn ich als Lehrperson den *Shift from Teaching to Learning* vollziehe, dann heißt das letztlich, dass ich für Studierende Lernsituationen schaffe, die sie zum Lernen anregen, und ihren Lernprozess begleite. Es geht darum, das aktive und selbstorganisierte Lernen der Studierenden zu fördern. Mit dem *Shift from Teaching to Learning* werden Lehren und die Lehrkompetenz keineswegs funktions- oder anspruchslos. Im Gegenteil: Lehren wird neu kontextuiert und neu durch das Lernen hindurch gedacht. Aufgabe der Lehrenden ist es, ihre Lehre in der Konzeption stärker darauf zu beziehen, wie gelernt wird, das heißt, die Lehre *lernförderlich zu gestalten*.

BB Im Design geht es oft um User. Sind Studierende denn auch Nutzer_innen von Lehre?

AW Ich kenne die Untiefen des Begriffs „Nutzer_in“ im Design nicht gut genug. Mir geht es bei den Gemeinsamkeiten zwischen Design und Didaktik vor allem um die Frage der Haltung denjenigen gegenüber, für die ich etwas gestalte, sei es ein Seminarkonzept in der Hochschullehre oder ein Designprodukt. Meine Zielgruppe mitzudenken, zu imaginieren und zu erkunden, was ihre Vorkenntnisse, ihre Bedürfnisse, ihre Erwartungen sind – das ist für mich entscheidend. Studierende sind keinesfalls Nutzer_innen im Sinn des „Konsumierens“. So funktionieren Lehren und Lernen nicht. Letztlich sind Lehren und Lernen lose gekoppelte Systeme und lassen somit keine unidirektionale Steuerung zu. Die Lernenden sind für den Lernprozess – und damit für das Lernergebnis – wesentlich.

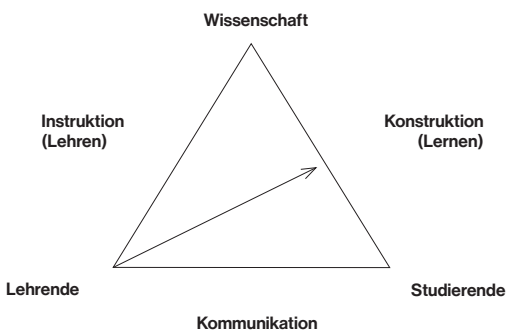
BB Wie realisieren wir in der Praxis die Versprechen der Human Centredness und des Shift from Teaching to Learning?

AW Hier kommen wir aus meiner Sicht zum zweiten Aspekt – dem der Methoden – sowohl im Design als auch in der Didaktik. Didaktik beschäftigt sich zunächst mit den Fragen Was? (Inhalte) und Wozu? (Ziele). Erst danach befasst sich die Methodik mit der Frage des Wie?, also mit der Frage nach der Vorgehensweise. Folgt man dem Bildungswissenschaftler Klafki, so besteht ein eindeutiges Primat der Didaktik gegenüber der Methodik. Das heißt, vor methodischen Überlegungen müssen Ziele und Inhalte geklärt sein. Das heißt zugleich, dass ohne Ziel kein sinnvolles Verfahren möglich ist. Ich vermute, das ist im Design ähnlich.

BB Methoden liefern also keine Garantien, dass Lernen gelingt?

AW Nein, Methoden sind keine Garantien dafür, dass die angestrebten Lernergebnisse erreicht werden. Da kommen wieder die Studierenden ins Spiel, denn deren Lernprozesse sind wesentlich für die Lernergebnisse. Lernangebote schaffen lediglich *Affordanzen*, das heißt, sie haben einen Aufforderungscharakter und sollen bestimmte Lernaktivitäten und -ergebnisse wahrscheinlich machen. Sie können sie aber nicht automatisch erzielen.

Da wären wir bei dem Punkt, dass Didaktik „ein Versprechen“ ist: Ja, das ist sie – auch wenn es uns als Lehrpersonen nicht immer leicht fallen mag, das so anzunehmen. Aber Lehren und Lernen sind, wie schon gesagt, lose gekoppelte Systeme.



Meine Hypothese ist, dass sich diese Beobachtungen zumindest in Teilen auch auf Design und seine Methoden übertragen lassen. Ich vermute, dass Methoden im Designprozess der Erkenntnisgewinnung dienen und die Wahrscheinlichkeit für ein bestimmtes Ergebnis erhöhen sollen. Und ich vermute, dass Methoden auch im Designprozess kein Garant für Erfolg sind. Design wie auch Lehre ereignen sich nicht von selbst. Sie werden durch das methodi-

sche Handeln der Beteiligten *in Szene* gesetzt. Man könnte auch sagen: Sie werden *inszeniert*. Das ist nicht polemisch, sondern analytisch gemeint. Und dieser analytische Blick auf Methoden ist sehr hilfreich bei der Entwicklung von didaktischen Innovationen. Und ich vermute, das gilt auch für das Design.

BB Innovation und Kreativität sind für das Design zentral. Wo findet sich diese Kreativität in der Didaktik wieder?

AW Heute wird in meiner Fachcommunity, insbesondere von den Vertreter_innen der Mediendidaktik, immer häufiger von *didaktischem Design* gesprochen. Dies impliziert ein Verständnis von Didaktik als gestalterische Wissenschaftsdisziplin. Sowohl beim Design als auch bei Didaktik geht es um planerisch-konzeptionelles und operativ-gestalterisches Handeln gleichermaßen. Das heißt auch, Lehrpersonen sind Gestalter_innen. Sie entwickeln neue Interventionen, also Lernangebote für Studierende. Sie innovieren. Und dabei ist ihre Kreativität gefragt. Sowohl, wenn ich zum ersten Mal ein Format für eine Lehrveranstaltung entwerfe, als auch, wenn ich es in den folgenden Semestern weiterentwickle. Da es sich bei Lehren und Lernen um soziale Situationen handelt, gibt es ja im Grunde keine „fertigen“ oder abgeschlossenen Konzepte, die ich auf alle Kurse übertragen könnte. So wie ich mich als Lehrperson weiterentwickle und verändere, so ändert sich auch die Lerngruppe. Da ist also stetig aufs Neue Kreativität im Umgang mit diesen Veränderungen gefragt.

BB Aber kann man Kreativität systematisieren?

AW Hinsichtlich dieses Aspekts der Kreativität und der Innovation gibt es – was ihre Erforschung angeht – im Feld der Didaktik viele Fragezeichen. Wie alle Lehrenden und

Designer_innen aus eigener Erfahrung wissen, stecken in neuen Entwicklungen – sowohl im Design als auch in der Didaktik – besonders viel Kreativität und Energie, genauso wie Erkenntnisse aus der Theorie sowie praktische Erfahrungen und gewiss auch empirische Einsichten. Es gibt aber keine wissenschaftlichen Standards dafür, wie man Ideen für Interventionen findet und so ausarbeitet, dass man sie auch umsetzen kann. Kreativität und Innovation sind sozusagen schwarze Löcher, in denen die Energie der Designer_innen – ob didaktische oder „herkömmliche“ – verschwindet, ohne dass es wissenschaftlich gesehen, also zum Beispiel in Publikationen, viel herauskommt. Hier haben wir es also mit einem Forschungsproblem zu tun, das wohl auch dem Design nicht fremd ist. Für Evaluation, Datenerhebung aus Datenauswertung – dafür gibt es anerkannte Standards in der Bildungsforschung. Aber wie lassen sich Kreativität und Innovationen erklären? Vor allem: Wie lassen sich Innovationen wissenschaftlich fassen? Rückblickende Evaluationen helfen da ja letztlich nicht weiter, da sie den Prozess der Entwicklung nicht in den Blick nehmen.

BB Und wie lässt sich dieses Forschungsproblem lösen?

AW Hier gibt es seit einigen Jahren in der Bildungsforschung eine Bewegung des *Design Based Educational Research* oder auch der entwicklungsorientierten Bildungsforschung. Diese Forschungsrichtung versucht eben genau die Entwicklung von Interventionen in den Blick zu nehmen und zu erforschen. Ausgangspunkt ist dabei ein Problem in der Praxis, das durch eine noch zu entwickelnde Intervention gelöst werden soll. Hier lässt sich aus meiner Sicht eine sehr fruchtbare Verknüpfung zur Designforschung herstellen – und eine spannende Kooperationsperspektive für Didaktiker_innen und Designer_innen. Es

gibt eine gemeinsame methodologische Aufgabe: die Entwicklung von Interventionen, Lösungen und so weiter als eigenen Aspekt eines Forschungsprozesses zu analysieren und methodisch zu unterstützen. Hier könnten sich für Designer_innen und didaktische Designer_innen gemeinsam mit anderen Methodiker_innen trans- und interdisziplinäre Forschungsfragen ergeben. Zum Beispiel die Frage, ob solche kreativen Entwicklungsprozesse überhaupt systematisiert werden können. Oder ob man den Vorgang des Entwerfens und Entwickelns nicht stört und negativ beeinflusst, wenn man versucht ihn zu systematisieren oder gar zu standardisieren.

Diese Fragen lassen sich nur klären, wenn man sie erforscht. Am besten gemeinsam in Teams von Designer_innen und Didaktiker_innen.

Dies kann aus meiner Sicht auf zwei Wegen geschehen: als Forschungsprojekt im Sinne des (*Educational*) *Design Research*, aber auch als Praxisforschung in Form des sogenannten *Scholarship of Teaching and Learning*, das Lehrende aller Fächer dazu anregt, ihre eigene Lehrpraxis zu beobachten, zu reflektieren und zu erforschen. Das heißt auch, sich über Lehre austauschen, ins Gespräch kommen, experimentieren. Also genau das tun, was das Edulab befördern will.

Am 18. Oktober 2016 fand an der HTW Berlin die 1. Edulab-Konferenz zum Thema „Design-Lehre: Debatte, Praxis und Innovation“ statt. Angela Weißköpffel, Hochschuldidaktikerin und Mit-Initiatorin des Edulab, erklärte in ihrer Keynote, was Didaktik und Design gemeinsam haben und wie wir die Schnittstellen in Zukunft erforschen und nutzen können. Das Interview führte Birgit Bauer.

- 1 Kerres, M. (2013). *Mediendidaktik: Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote*. 4. Aufl., München: Oldenbourg Verlag.
- 2 Wildt, J. (2002). Ein hochschuldidaktischer Blick auf Lehren und Lernen. In: Berendt, B.; Voss, H.-P.; Wildt, J. (Hg.). *Neues Handbuch Hochschullehre*, Berlin: Raabe, Griffmarke A.1.1.



Reflection and Action — Verbindung von Theorie und Praxis an einem Fallbeispiel aus der Designlehre