

# Design AG-Erfinden und Gestalten

Die Klösterleschule mit 360 Schülern aus 20 Nationen, ist die größte innerstädtische Grundschule in Schwäbisch Gmünd, bedeutend für die Stadt und beispielhaft im Hinblick auf ein innovatives Schulkonzept, das den Anforderungen und der Situation vor Ort entspricht. Die Mehrsprachigkeit wird als Stärke gesehen und als solche behandelt.

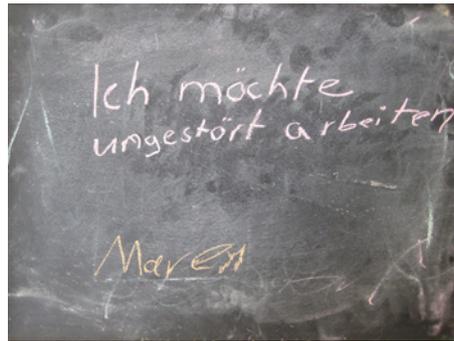
Die langjährige Entwicklung zu einer offenen Ganztageschule ist federführend und um das vielfältige AG-Angebot aufrecht erhalten zu können, sucht und pflegt die Schulleitung nicht nur die Kooperation mit anderen Einrichtungen, sondern auch mit Personen aus speziellen Fachbereichen und Berufen, den wisdom teachers. Die AG`s stehen den Ganztageschülern zur Auswahl und sie wechseln halbjährlich.

Die Kreativwirtschaft mit international erfolgreichen Designbüros im Raum Schwäbisch Gmünd ist ein Aushängeschild für Ostwürttemberg und Beleg für die Region der Talente und Patente. Ein ideale Umgebung, auch für ganz junge Gestalter und Erfinder.

Jeden Mittwoch trifft sich die Gruppe; wobei Teamplaying so eine Sache ist, an der wir immer wieder hart arbeiten müssen. Unterricht am Vormittag, Mittagessen, Hausaufgabenbetreuung... dann Anweisungen oder Vorlesung... geht gar nicht. Wenn schon, dann nach eigenem Plan.

Kreativblockade?... sich langweilen, ohne die Anderen zu stören, will auch gelernt sein.

Beschimpfungen sind nur schriftlich erlaubt.



Erkläre mir den Designer... in kleinen Schritten. Die Kinder stellen unendlich viele Fragen, haben aber meist mindestens genauso viele eigene Antworten. Wir nutzen alles, das uns zur Verfügung steht und sind Meister der Improvisation. Dabei wird ganz nebenbei klar, dass Probleme lösen, auch zu den Aufgaben der Gestalter gehört. Ist der Technikraum mit Hobelbänken und Werkzeugschrank wieder belegt, findet die AG schon mal im Treppenhaus statt. Aber auch das Mathematikum, das Scriptorium, die Küche, der Schulhof... werden genutzt. Von einem leeren, ausgeräumt und zum Umbau vorbereiteten Klassenzimmer, waren alle begeistert. Noch ab und zu ein Ausstellungsbesuch beim Kunstverein, oder ein Rundgang in der Stadt.

Eine lang geplante Besichtigung in einer metallverarbeitenden Firma, steht noch aus. Dafür durften wir uns mal in der Wissenswerkstatt Eule, ein MINT Leuchtturmprojekt, umsehen.





Egal wo wir uns aufhalten, Ideenhefte und Kamera sind immer dabei. Wir schreiben, zeichnen, malen, fotografieren, filmen, bauen, planen. Wir üben mit Werkzeug, mit kleinen Maschinen, experimentieren und testen Material.

Wobei meist oft erst gebaut und dann geplant wird... was kann man nun damit machen?

Das Zerlegen von technischen Geräten und unnützem Spielzeug, ob mit dem Hammer, der Säge oder feinmotorischer mit dem Schraubenzieher, ist sehr beliebt. Ebenso Dinge sammeln, aufbewahren und diese in Besitz nehmen. Vor allem Material, in welcher Form auch immer... alles meins!

Nebenbei blättern wir in Büchern und Zeitschriften, reden über gutes und böses, schlaues und dummes Design, messen, prüfen und geben Noten. Braucht man das?... eigentlich nicht, aber haben will ich es schon! Bisheriges Fazit, zwischen Designern und Kindern gibt es auffallend viele Gemeinsamkeiten. Während allerdings Gestalter meist sehr ausführliche Aufsätze formulieren und Gespräche führen, mit Begriffen wie Konsumverhalten, Nachhaltigkeit, Design- und Materialkompetenz, Gestaltungsprozess, Zielgruppe... bringen Kinder die Dinge auf den Punkt. Nur ein Beispiel, zur Königsdisziplin der Produktgestalter... ein Stuhl, vielleicht sogar ein Klassiker von morgen! Briefing der Kinder... man kann auch darauf sitzen.

Marion Ascherl  
Produktgestaltung  
Projektleitung