

# CIRCULAR LITERACY IM SCHULISCHEN KONTEXT

## Gestaltung von Lernmitteln für ein Verständnis zirkulärer Strategien

### GRUNDLAGE

Die Menschheit hat eine Art des Denkens und Wirtschaftens entwickelt, die ihre eigene Existenzgrundlage, die natürliche Umwelt, bedroht. Ein generelles Umdenken zur Nutzung von Ressourcen wird deshalb als sinnvoll erachtet. Ein Ansatz, dieser Entwicklung zu begegnen, sind zirkuläre Strategien, die entgegen linearen Verbrauchsmustern weiterführende Praktiken adressieren. Bauteile und Produkte werden länger in Gebrauch gehalten und Ressourcen teilweise in funktionierenden Recyclingsystemen komplett rückgeführt.

Circular Design beschäftigt sich mit der Aufgabe, Produkte als Produktsysteme zu gestalten und so alle Phasen der Ressourcenverwendung und besonders die spezifischen kulturellen Umgangsformen mit Ressourcen zu berücksichtigen. Schon vor der Produktion eines Artefakts sollte klar sein, in welchem System es genutzt wird und wie ein Produkt aufgebaut sein muss, um die Ressourcen rückführen zu können.

### MASTERARBEIT

Im Rahmen dieser Masterarbeit im Bereich Design wird im schulischen Kontext angesetzt, um das oben genannte Umdenken anstoßen zu können. Die Arbeit folgt einem klassischen und ganzheitlichen Designprozess und setzt sich zunächst intensiv mit theoretischen Bausteinen des Lernens und der Zirkularität auseinander. Zusätzlich wird diese Recherchephase direkt im schulischen Kontext von qualitativer Design Recherche begleitet und mündet in einer Synthese der gewonnenen Erkenntnisse. Daraus leiten sich verschiedene Gestaltungsfelder ab. Im Rahmen dieser Thesis wird der vielversprechendste Bereich, das spielerische Lernen, adressiert. In der Folge entstehen mehrere Prototypen für einen spielerischen Lernbaustein. Hauptergebnis der Arbeit ist der Prototyp eines analogen Spiels und das Feedback, das durch gemeinsames Testen mit Schülerinnen, Schülern und Lehrpersonen erarbeitet wurde. Die Arbeit zeigt auf, wie ein mögliches Tool im Bereich Circular Society für den Regelunterricht aussehen kann und ist die Vorbereitung einer weiteren Ausarbeitung.

### LEITFRAGEN

Welche Gedanken liegen zirkulären Strategien zugrunde?

Wie funktioniert Lernen?

Was charakterisiert den Nutzungskontext und welche Bedürfnisse haben die Nutzer\*innengruppen?

Wie sollen Lernformate gestaltet werden und welche Lernformen eignen sich besonders für die Vermittlung der Thematik?

Autor: Benedikt Bandtlow

Lehrstuhl für Industrial Design, Technische Universität München  
2019