

STUHLIMKREIS

Ein Workshop für Schüler*innen von der Analyse zum Circular Design eines Stuhls

ÜBERBLICK FÜR LEHRPERSON

“EIN OBJEKT IST IMMER ZEUGE SEINER ZEIT.”
Jean Nouvel*



In diesem Bildungsmodul steht ein **Möbelstück** im Mittelpunkt – der wahrscheinlich alltäglichste und von uns am häufigsten gebrauchte Einrichtungsgegenstand überhaupt: der Stuhl. Der Fokus liegt allerdings spezieller auf einem **Stuhl im Schulumfeld**, also einem Möbelstück, auf dem Schüler*innen einen Großteil ihres Tages verbringen und dem deshalb eine besondere Bedeutung zukommen sollte. Zur Anschauung dient der von **Jean Nouvel** designte Jumper, ein Beispiel für Nouvels Zitat: “Ein Möbelstück repräsentiert immer seine Epoche”.

Inwiefern dieser Schulstuhl diese Anforderung erfüllt, erarbeiten die Schüler*innen in **zwei Modulteil**en. Über verschiedene Erkundungsschritte lernen sie, was beim Design für einen Schulstuhl mitgedacht werden sollte, damit er in seine Zeit passt und wichtige Cradle to Cradle-Aspekte berücksichtigt.



C2C-Aufbauwissen

Einzel- und Gruppenarbeit

ab **14** Jahren

ARBEITSBLATT VORLAGEN

ab **90** min

SCHWERPUNKTE

- Produktdesign
- Materialien
- Kreislauffähigkeit



REFLEXION:
**EIN STUHL NACH DEINEN
VORSTELLUNGEN**



ÜBERTRAGEN UND ANWENDEN:
**EIN STUHL FÜR DIE WELT VON
HEUTE UND MORGEN**





REFLEXION: EIN STUHL NACH DEINEN VORSTELLUNGEN

Die Schüler*innen beschäftigen sich in einem **ersten persönlichen Reflexionsteil** zunächst mit ihren eigenen Bedürfnissen in Bezug auf einen Schulstuhl und dessen erwünschten Funktionen im Schulalltag.

Zentrale Fragestellungen:

- ❓ Durch welche Eigenschaften oder welches Design kann der Stuhl das Lernen unterstützen und den Schulalltag so angenehm wie möglich gestalten?
- ❓ Welche Erfahrungen verbinden Schüler*innen mit einem Stuhl im Klassenraum?
- ❓ Wie sieht ihr Traumstuhl aus?



Materialien in dieser Phase

Arbeitsblatt (1)

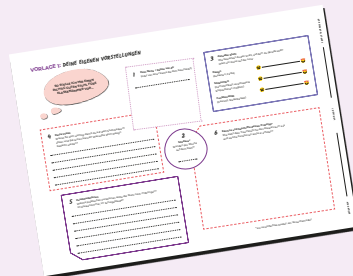
Struktur des Moduls mit Ablauf und Aufgaben für Schüler*innen zur Orientierung

5 Minuten

VORLAGE 1 zum Ausfüllen:

Jede*r Schüler*in trägt eigene Vorstellungen zum Stuhl ein (am besten in A3, 1x pro Schüler*in)

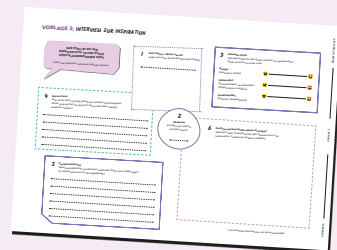
15 Minuten



VORLAGE 2 zum Ausfüllen

(optional, falls die Zeit zur Verfügung steht): Interview mit anderen Personen (am besten in A3, so viele Kopien wie Interviews geführt werden sollen)

pro Interview 10 Minuten

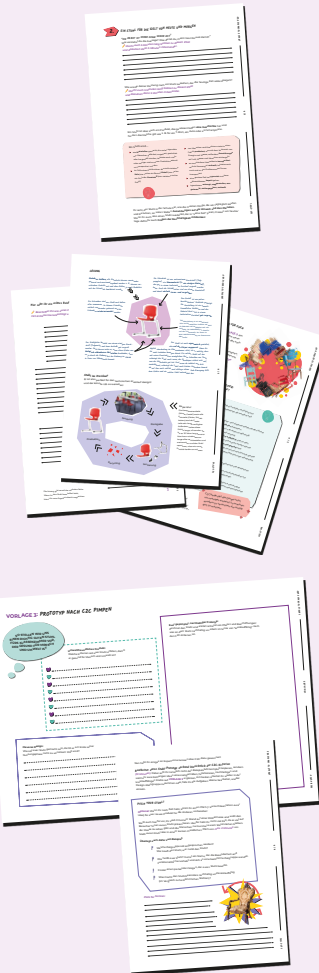


In dieser Phase werden der Ausdruck der eigenen Bedürfnisse und die Reflexion über einen Alltagsgegenstand, dessen Nutzung uns alle mehr oder weniger stark betrifft, gefördert. Hier wird bereits die Kreativität und Ideenentwicklung angeregt. Am Ende dieser Phase entwerfen die Schüler*innen **alleine oder in der Gruppe** einen einfachen **Prototyp** ihres idealen Stuhls.

Der zweite Teil des Moduls bezieht Nachhaltigkeitsaspekte als Anforderungen an einen Stuhl von heute mit ein. In dieser weiterführenden Reflexionsphase beschäftigen sich die Schüler*innen damit, welche Eigenschaften der Stuhl in Bezug auf Nachhaltigkeit, Umwelt-, Klima- und Ressourcenschutz haben sollte. Sie lernen Cradle to Cradle als Designkonzept und Lösungsansatz für ein kreislauffähiges Produkt kennen.

Zentrale Fragestellungen:

- ❓ Welche Aspekte sind bei der Herstellung eines Stuhls relevant?
- ❓ Worauf muss bei der Auswahl von Materialien geachtet werden?
- ❓ Wie kann das Design dazu beitragen, dass der Stuhl am Ende seiner Nutzungsphase nicht zu unbrauchbarem Müll wird?
- ❓ Was steckt hinter dem Cradle to Cradle-Konzept und wie kann es als Lösungsansatz für kreislauffähige Produkte genutzt werden?



Materialien in dieser Phase

Arbeitsblatt (2)

Schüler*innen reflektieren, inwiefern ein Design die Epoche seiner Entstehung widerspiegelt.

Arbeitsblatt (3,5) & Lösung (4)

Struktur des Moduls mit Ablauf und Aufgaben für Schüler*innen zur Orientierung sowie Lösungsblatt
30 Minuten

ARBEITSBLATT (6)

& VORLAGE 3 zum Ausfüllen: Prototyp nach C2C pimpen (am besten in A3, 1x pro Schüler*in)
20 Minuten

optionaler Pitch

Arbeitsblatt (6)
10 Minuten Vorbereitung
+ 2 Minuten pro Pitch

Nachdem sie über die verschiedenen Kernfragen nachgedacht haben, modifizieren die Schüler*innen ihren Prototyp nach den C2C-Kriterien. Im Anschluss können sie ihren Prototyp in Form eines **Pitches** vorstellen.

Die Schüler*innen werden also selbst zu **Designer*innen der Zukunft**. Das Modul verbindet die Förderung von Kreativität anhand eines Objekts, zu dem sie alle einen persönlichen Bezug haben, mit der Reflexion über Aspekte des nachhaltigen und kreislauffähigen Designs.

Möglichkeiten für den Einsatz im Unterricht sind direkt auf den Arbeitsblättern aufgeführt.