merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Ruf, Oliver/Sieß, Andreas: ‚Making Media'. Zum Kreativitätsdispositiv zwischen Medienästhetik, Kommunikationsvermittlung und Designdidaktik

Beitrag aus Heft »2021/05 Wieselattitüden – oder vom Wesen (medialer) Kreativität«

Zwei etablierte Ansätze innerhalb der Gestaltungs- und Medienpraxis, die Methode des ‚Design Thinking' sowie des ‚Serious Play', sind für den medienpädagogischen Einsatz sowohl zu transformieren als auch zu komplettieren. Dazu werden konkrete Spielzeuge privilegiert, um diese als Mittel zur Vermittlung medial-gestalterischer Kreativitätspraktiken innerhalb der Medienpädagogik erneut zu etablieren und virtuell nutzbar zu machen. Dabei geht es insbesondere um die Konzeption, Ästhetik und soziale Funktion des Interfaces innerhalb eines genuin technologischen Rahmens.

Two established approaches within design and media practice, the method of 'Design Thinking' as well as the method of 'Serious Play', are to be both transformed and completed for media pedagogical use. To this end, concrete toys are privileged in order to re-establish them as a means of conveying media-design creativity practices within media education and to make them virtually usable. In particular, this involves the conception, aesthetics and social function of the interface within a genuinely technological framework.

Literatur:

Baier, Andrea/Hansing, Tom/Müller, Christa/Werner, Karin (Hrsg.) (2016). Die Welt reparieren. Open Source und Selbermachen als postkapitalistische Praxis. Bielefeld: transcript.

Beyes, Timon/Metelmann, Jörg (Hrsg.) (2018). The Creativity Complex. A Companion to Contemporary Culture. Bielefeld: transcript.

Blair, Sean/ Rillo, Marko (2019). Serious Work. Meetings und Workshops mit der Lego Serious Play Methode moderieren. München: Verlag Franz Vahlen.

Coulardeau, Jacques (2019). Guided Self Learning. In: International Journal of Family Business and Management Studies, 2, S. 1–25.

Dow, Steven/Klemmer, Scott (2011). The Efficacy of Prototyping Under Time Constraints. In: Plattner, Hasso/ Meinel, Christoph/Leifer, Larry (Hrsg.), Design Thinking. Understand, Improve, Apply. Heidelberg: Springer, S. 111-128.

Elmansy, Rafiq (2021). Using Lego Serious Play as a Design Thinking Tool. https://www.designorate.com/using-lego-serious-play-as-a-design-thinking-tool/ [Zugriff: 14.07.2021]

Grots, Alexander/ Pratschke, Margarete (2009). Design Thinking – Kreativität als Methode. In: Marketing Review St. Gallen, 2, S. 18–23.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

IDEO (2021). The evolution of Design Thinking. Cambridge. https://designthinking.ideo.com/ [Zugriff: 11.07.2021]

Kannler, Kim et al. (Hrsg., 2019). Kritische Kreativität. Perspektiven auf Arbeit, Bildung, Lifestyle und Kunst. Bielefeld: transcript.

Katenkamp, Olaf (2011). Implizites Wissen in Organisationen. Konzepte, Methoden und Ansätze im Wissensmanagement. Wiesbaden: Springer.

Kerres, Michael/de Witt, Claudia (2011). Zur (Neu) Positionierung der Mediendidaktik. Handlungs- und Gestaltungsorientierung in der Medienpädagogik. In: MedienPädagogik, 20 (23. September), S. 259–270.

Kerres, Michael (2005). Gestaltungsorientierte Mediendidaktik und ihr Verhältnis zur Allgemeinen Didaktik. In: Dieckmann, Bernhard/Stadtfeld. Peter (Hrsg.), Allgemeine Didaktik im Wandel. Bad Heilbrunn: Klinkhard, S. 214–234.

Krämer, Hannes (2014). Die Praxis der Kreativität. Eine Ethnografie kreativer Arbeit. Bielefeld: transcript.

Krotz, Friedrich (2017). Sozialisation in mediatisierten Welten – Mediensozialisation in der Perspektive des Mediatisierungsansatzes. In: Hoffmann, Dagmar/Krotz, Friedrich/Reißmann, Wolfgang (Hrsg.), Mediatisierung und Mediensozialisation. Medien, Kultur, Kommunikation. Wiesbaden: Springer, S. 21–40.

Kurkovsky, Stan (2015). Teaching Software Engineering with LEGO Serious Play. In: ITiCSE '15: Proceedings of the 2015 ACM Conference on Innovation and Technology in Computer Science Education, S. 213–218.

Lindberg, Tilmann/Meinel, Christoph/Wagner, Ralf (2011). Design Thinking: A Fruitful Concept for IT Development? In: Plattner, Hasso/Meinel, Christoph/Leifer, Larry (Hrsg.), Design Thinking. Understand, Improve, Apply. Heidelberg: Springer, S. 3–18.

Löwgren, Jonas/Stolterman, Erik (2004). Thoughtful Interaction Design. A Design Perspective on Information Technology. Cambridge, Mass.: The MIT Press.

Mann, Dale (1996). Serious Play. In: Teachers College Record, 97 (2), S. 446–469.

Matthaei, Rupprecht (1929). Das Gestaltproblem. München: J. F. Bergmann.

Mccusker, Sean (2014). Lego Serious Play. Thinking About Teaching and Learning. International Journal of Knowledge, Innovation and Entrepreneurship, 2 (1). S. 27–37.

Maturana, Humberto/Varela, Francisco (1980). Autopoiesis and Cognition. The Realization of the Living. Dordrecht: Springer.

Niegemann, Helmut M./Brünken, Roland/Leutner, Detlev (2004). Instructional Design for Multimedia Learning.

Proceedings of the 5th International Workshop of SIG 6 Instructional Design of the European Association for Research on Learning and Instruction (EARLI), June 27-29, 2002 in Erfurt. Münster: Waxmann.

Papert, Seymor (1993). The Children's Machine. Rethinking School in the Age of the Computer. New York: BasicBooks.

Papert, Seymor (1980). Mindstorms. Children, Computers, and Powerful Ideas. New York: Harvester Press.

Piaget, Jean (1975). Nachahmung, Spiel und Traum. Die Entwicklung der Symbolfunktion beim Kinde. Stuttgart: Klett-Cotta.

Rasmussen, Robert (2010). When You Build in the World, You Build Your Mind. In: Design Management Review, 17, S. 56–63.

Reckwitz, Andreas (2016). Kreativität und soziale Praxis. Studien zur Sozial- und Gesellschaftstheorie. Bielefeld: transcript.

Reckwitz, Andreas (2012). Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Roos, Johan/ Victor, Bart (2018). How It All Began: The Origins Of LEGO Serious Play. In: International Journal of Management and Applied Research, 5 (4), S. 326–343.

Ruf, Oliver (2021). Die digitale Universität. Wien: Passagen.

Ruf, Oliver (2020 a). Zoomen. Zur Konstitution kommunikationsästhetischer Systeme. https://pop-zeitschrift.de/2020/11/09/zoomenautorvon-oliver-ruf-autordatum9-11-2020-datum/ [Zugriff: 04.08.2021]

Ruf, Oliver (2020 b). Designtheoriedidaktik. Diskurs und Evaluierung der Theorielehre in gestaltungsorientierten Studiengängen. In: Park, June H. (Hrsg.), Designwissenschaft trifft Bildungswissenschaft. München: kopaed, S. 77–83.

Kommunikationsgestaltung unter den Vorzeichen des Digitalen. In: Funke, Rainer/Godau, Marion/Stammitz, Christa (Hrsg.), Avantgarde und Mainstream. 100 Jahre Kommunikationsdesign in Deutschland. Stuttgart: avedition, S. 170–179.

Ruf, Oliver (Hrsg., 2018). Smartphone-Ästhetik. Zur Philosophie und Gestaltung mobiler Medien. Bielefeld: transcript.

Ruf, Oliver (2015). Diesseits des Ästhetischen. Designtheorie als Designwissenschaft. In: Öffnungszeiten. Papiere zur Designwissenschaft, 29, S. 18–28.

Ruf, Oliver (2014 a). Wischen und Schreiben. Von Mediengesten zum digitalen Text. Berlin: Kadmos.

Ruf, Oliver (2014 b). Die Hand. Eine Medienästhetik. Wien: Passagen.

Schiller, Friedrich (1860). Ueber die ästhetische Erziehung des Menschen, in einer Reihe von Briefen. Stuttgart: Cotta'scher Buchverlag.

Sirkin, David (2011). Physicality in Distributed Design Collaboration. How Embodiment and Gesture Can Re-establish Rapport and Support Better Design. In: Plattner, Hasso/ Meinel, Christoph/Leifer, Larry (Hrsg.), Design Thinking. Understand, Improve, Apply. Heidelberg: Springer, S. 165–178.

Skogstad, Philipp/ Leifer, Larry (2011). A Unified Innovation Process Model for Engineering Designers and Managers. In: Plattner, Hasso/Meinel, Christoph/Leifer, Larry (Hrsg.), Design Thinking. Understand, Improve, Apply. Heidelberg: Springer, S. 19–43.

Swertz, Christian (2008). Hinweise zu einer Theorie der Medienpädagogik. In: Blaschitz, Edith/Seibt, Martin (Hrsg.), Medienbildung in Österreich. Historische und aktuelle Entwicklungen, theoretische Positionen und Medienpraxis. Wien: Lit, S. 42–51.

Walter-Hermann, Julia/Büching, Corinne (Hrsg.) (2013). FabLab. Of Machines, Makers and Inventors. Bielefeld: transcript.

Ware, Colin (2008). Visual Thinking for Design. Burlington: Elsevier.