

# Design im Zentrum: Warum MINDT mehr ist als MINT plus D

Die internationale STEM-to-STEAM-Bewegung plädiert dafür, die Künste (Arts) systematisch in die klassischen naturwissenschaftlich-technischen Disziplinen (Science, Technology, Engineering, Mathematics) einzubeziehen. In der deutschen Bildungslandschaft zeigt sich ein vergleichbarer Wandel: Aus MINT - Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik - wird MINDT, wobei das D für Design steht. MINDT steht damit für einen erweiterten, interdisziplinären Bildungsansatz, der kreatives und gestalterisches Denken als integralen Bestandteil wissenschaftlicher und technologischer Innovation versteht.

Diese Idee entstand aus der wachsenden Einsicht, dass Fachwissen allein nicht ausreicht, um die komplexen Herausforderungen unserer Zeit zu bewältigen. Bereits in den frühen 2000er-Jahren trieben Initiativen wie die der *Rhode Island School of Design (RISD)* und Vordenker wie [John Maeda](#) die Verbindung von Kunst und Technologie unter dem Begriff STEAM voran. Parallel dazu entstand in der Ingenieurausbildung eine ähnliche Bewegung: *Das Buch A Whole New Engineer* (Goldberg & Somerville, 2014) fordert einen Paradigmenwechsel hin zu einer ganzheitlichen Ausbildung, die neben Mathematik und Mechanik auch Kreativität, Empathie, Teamfähigkeit und Sinnstiftung vermittelt.



»Naturwissenschaften, Technologie, Ingenieurwesen und Mathematik allein werden nicht zu der Art von atemberaubender Innovation führen, die das 21. Jahrhundert verlangt. Innovation entsteht, wenn konvergentes Denken [...] mit divergentem Denken zusammenkommt - also mit Menschen, die professionell umherwandern, sich im Unbequemen wohlfühlen und nach dem suchen, was wirklich ist.«

*Maeda, John. "STEM + Art = STEAM." The STEAM Journal, vol. 1, no. 1, 2013. <sup>1)</sup>*

**MINDT eröffnet neue Perspektiven für Lehre und Praxis.** Es spricht unterschiedliche Lerntypen an, fördert selbstbestimmtes Denken und vermittelt Kompetenzen wie Problemlösung, Visualisierung, interdisziplinäre Kommunikation und Zusammenarbeit. Diese Fähigkeiten sind längst nicht mehr nur in Design oder Wissenschaft gefragt, sondern gehören zum Kernprofil moderner Innovations- und Technologiekultur. Unternehmen suchen verstärkt nach Persönlichkeiten, die analytisch denken, aber auch kreativ gestalten, vermitteln und neu verknüpfen können.

<sup>1)</sup>

Maeda, 2013: STEM + Art = STEAM, <https://scholarship.claremont.edu/steam/vol1/iss1/34>

From:  
<https://wiki.ct-lab.info/> - **Creative Technologies Lab | dokuWiki**

Permanent link:  
<https://wiki.ct-lab.info/doku.php/about:mindt?rev=1751518057>

Last update: **2025/07/03 04:47**



