



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Eine Sitzgelegenheit für ... ? - Produktdesign

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Vorüberlegungen**Lernziele:**

- Die Schüler können den Begriff Design definieren.
- Die Schüler lernen einen Designprozess im Bereich Produktdesign nachzuvollziehen und umzusetzen.
- Sie setzen sich mit den unterschiedlichen Funktionen eines Produkts im praktischen, ästhetischen und symbolischen Bereich auseinander. Sie können diese Bereiche klar voneinander trennen und definieren.
- Sie setzen sich intensiv mit der Funktion eines Produkts und dessen Interaktion mit dem Benutzer auseinander.
- Sie vertiefen ihre feinmotorischen Fähigkeiten, indem sie das Modell einer Sitzgelegenheit mit unterschiedlichen Materialien anfertigen.

Anmerkungen zum Thema:

Der Begriff Design leitet sich von dem lateinischen Wort ‚designare‘ ab und bedeutet übersetzt ‚bezeichnen‘. Im Englischen bedeutet der Begriff Design übersetzt Gestaltung oder Entwurf.

Ungefähr bis 1945 benutzte man noch die Begriffe industrielle Formgebung oder Produktgestaltung. Seit den 1960er Jahren ist der Begriff Design auch in den deutschen Sprachgebrauch übergegangen.

Im Fokus der folgenden Unterrichtseinheit liegt nicht nur das fertige Designprodukt, in diesem Fall das Modell einer Sitzgelegenheit, sondern auch die intensive Auseinandersetzung mit dem Entstehungsprozess des Produkts, welcher sich im Planen und Entwerfen äußert.

In diesem Zusammenhang sollen die Schüler lernen und verstehen, dass beim Prozess des Entwerfens unterschiedliche Faktoren wichtig sind. Zunächst die Vorüberlegung für welche Zielgruppe(n) die jeweilige Sitzgelegenheit entwickelt wird. Die Festlegung der Zielgruppe ist grundlegend, um die drei Bereiche praktische, ästhetische und symbolische Funktion an diese anzupassen. Die Begriffe lassen sich auch mit Benutzung, Aussehen/Wahrnehmung und Bedeutung für den Benutzer einfacher umschreiben. Dadurch sind sie leichter verständlich für die Schüler.

Im Bereich der praktischen Funktion, sprich der Benutzung, ist die Ergonomie von grundlegender Bedeutung. Die Anpassung des Produkts/der Sitzgelegenheit an den menschlichen Körper und dessen Eigenschaften und Formen.

Die ästhetische Funktion, das Aussehen und die Wahrnehmung umfasst zum einen das Aussehen der Gestaltungselemente Form, Farbe, Oberfläche und das Material des Produkts, zum anderen die Wahrnehmung durch die Sinnesebenen fühlen, hören und schmecken.

Die symbolische Funktion zeigt sich im persönlichen, sozialen und kulturellen Bereich des Benutzers beziehungsweise des Käufers. Im persönlichen Bereich liegen bestimmte Vorlieben für das äußere Erscheinungsbild des Produkts. Der soziale Bereich umfasst eine bestimmte gesellschaftliche Gruppe und deren Vorlieben. An dieser Stelle geht es auch um den gesellschaftlichen Status, welcher durch ein bestimmtes Produkt zum Ausdruck gebracht werden kann. Der kulturelle Bereich umfasst das Bewusstsein für ökologische Aspekte.

Als Einstieg in die Thematik bietet der Ulmer Hocker von Max Bill ein gutes Beispiel. Entworfen hat ihn der Schweizer Architekt, Designer und Künstler Max Bill. Max Bill war ab dem Jahr 1953 Rektor der Hochschule für Gestaltung im Ulm. Der Hocker diente als Erstinventar für die Hochschule und gilt heute noch als begehrter Designklassiker. Unter anderem besticht er durch seine kostengünstige, einfache, schnelle Herstellungsweise, seine Schlichtheit und seine Multifunktionalität.

Der Hocker besteht aus drei Brettern, die mit Hilfe von Fingerzinken an den schmalen Kanten miteinander verbunden sind. Unten werden sie von einem runden Holzstab zusammengehalten.

Infobox	
Thema:	Eine Sitzgelegenheit für....?
Bereich:	Design
Klasse(n):	9.–10. Jahrgangsstufe
Dauer:	10 Doppelstunden

Vorüberlegungen

Als Materialien wurden Fichten- und Buchenholz verwendet. Die Holzoberflächen sind nicht beschichtet. Der Ulmer Hocker kann als Sitz, Beistelltisch, Rednerpult, Teil eines Regals, Tablett und Tragehilfe verwendet werden. An der Hochschule fand er in Seminar-, Ess- und Wohnräumen seine Verwendung. Unauffällig und schlicht überrascht er durch seine Vielseitigkeit in der Benutzung. Er ist daher ein hervorragendes Beispiel als Einstieg für die Einheit, um die Schüler für die unterschiedlichen Funktionsweisen eines Produkts, in diesem Fall einer Sitzgelegenheit, zu sensibilisieren.

Literatur zur Vorbereitung:

- Gert Selle: *Design im Alltag – Vom Thonetstuhl zum Microchip*, Campus Verlag, Frankfurt am Main 2007.

Die einzelnen Unterrichtsschritte im Überblick:

- 1.Schritt: Einstieg in die Thematik am Beispiel des Ulmer Hockers
- 2.Schritt: Planung einer Sitzgelegenheit mit Hilfe der drei Kategorien Benutzung, Aussehen/Wahrnehmung und Bedeutung für den Benutzer
3. Schritt: Ideenskizzen zu einer Sitzgelegenheit
4. Schritt: Bau einer Sitzgelegenheit mit unterschiedlichen Materialien

Checkliste:

Klassenstufen	<ul style="list-style-type: none"> • 9./10. Jahrgangsstufe
Zeitangaben:	<ul style="list-style-type: none"> • 10 Doppelstunden
Vorbereitung:	<ul style="list-style-type: none"> • Abbildung M1 auf Folie kopieren • Arbeitsblätter M2, M3, M4 für die Klasse kopieren • Materialien zum Bau der Sitzgelegenheit bereitstellen
Technische Mittel:	<ul style="list-style-type: none"> • Overheadprojektor
Materialien:	<ul style="list-style-type: none"> • Zeichenpapier • Bleistifte • Buntstifte • Papier • Holz • Pappe • Pappmache • Finn Pappe • Kork • Holz • Kappalineplatten • Styropor • Modelliermasse (Ton, Knete, Fimo) • Draht • Maschendraht • verschiedene Textilien • Acrylfarbe • Pinsel in verschiedenen Größen • Scheren


Vorüberlegungen

- Cutter
- Sägen
- Holzleim
- Heißkleber
- Alleskleber


Autorin: Nadine Maisenbacher, geb. 1977, Studium der Kunsterziehung an der staatlichen Akademie der bildenden Künste Stuttgart mit Schwerpunkt Malerei. Studium der Geschichte auf Lehramt an der Universität Stuttgart. Derzeit Lehrerin an der Jörg-Ratgeb-Schule Stuttgart-Neugereut (Abteilung Gymnasium mit Kunstprofil). Nebenbei Tätigkeit als Künstlerin in den Bereichen Malerei, Synästhesie und Olfaktorik.

1. Schritt: Einstieg in die Thematik am Beispiel des Ulmer Hockers


- Die Schüler setzen sich intensiv mit dem Ulmer Hocker auseinander.
- Sie lernen die Kategorien Aussehen, Benutzung und Bedeutung für den Benutzer kennen und können diese erklären.
- Sie können den Begriff Design erklären. Sie erkennen, dass es sich um einen Prozess handelt, bei welchem die Aspekte Benutzung, Aussehen und die Bedeutung für den Benutzer eine tragende Rolle spielen.

 Als Einstieg zeigt die Lehrkraft eine Abbildung des Ulmer Hockers von Max Bill (M1). Die Klasse wird gefragt um was für einen Gegenstand es sich handelt. Schnell kommen sie zu dem Ergebnis, dass es sich um eine Sitzgelegenheit in Form eines Hockers handelt. Die Lehrkraft äußert provokativ, dass dieser Stuhl beziehungsweise diese Sitzgelegenheit ja eigentlich ein sehr langweiliges Objekt ist: zwei senkrechte Bretter, ein waagerechtes miteinander verzahnt und von einem runden Holzstab unten zusammengehalten.

Was ist das Besondere an diesem Hocker? Die Lehrkraft informiert die Klasse, dass es sich um einen begehrten Designklassiker handelt. Aber was ist jetzt das Besondere an diesem Hocker? Er dient zunächst als Sitzgelegenheit. Um die Klasse auf die Spur der Multifunktionalität des Hockers zu führen, dreht die Lehrkraft die Abbildung in mehrere Richtungen. Die Klasse erkennt, dass der Hocker mehrere Verwendungsmöglichkeiten bietet: er kann als Sitzgelegenheit, Beistelltisch, Tragehilfe, Tablett, Teil eines Regals oder als Rednerpult verwendet werden. Die Schüler erkennen die Besonderheit des Objekts durch seine Multifunktionalität und Schlichtheit.


 Als Ergebnissicherung und Erweiterung erhalten die Schüler ein Arbeitsblatt. Das Design des Ulmer Hockers. Sie setzen sich an dieser Stelle nochmals intensiver mit dem Ulmer Hocker auseinander. Sie erhalten die Aufgabe verschiedene Begriffe den Kategorien Verwendung, Aussehen und der Bedeutung für den Benutzer zu zuordnen (M2).

Im Anschluss findet eine Besprechung statt. Die Schüler erkennen an dieser Stelle welche Aspekte bei der Planung und Entwurf eines Produkts wichtig sind. Der Begriff Design wird im Anschluss eingeführt und erklärt.

 Um die Klasse im Bereich der Wahrnehmung eines Produkts zu sensibilisieren, in diesem Fall eine Sitzgelegenheit, erhalten sie eine Hausaufgabe (M3). Sie wählen eine Sitzgelegenheit aus ihrem alltäglichen Umfeld aus und analysieren diese im Hinblick auf die Wahrnehmung. Sie untersuchen das Material, die Oberfläche, die Farbe, die Ergonomie und den Geruch. Der Begriff Ergonomie wird im Vorfeld erläutert und erklärt.

2. Schritt: Planung einer Sitzgelegenheit unter den drei Kategorien Benutzung, Aussehen/Wahrnehmung und Bedeutung für den Benutzer

- Die Schüler planen eine Sitzgelegenheit für eine von ihnen selbst ausgedachte Zielgruppe.
- Die Schüler lernen den Begriff Zielgruppe kennen und können diesen definieren.

 Zu Beginn wird die Hausaufgabe besprochen. Die Schüler stellen ihre Ergebnisse vor. In diesem Zusammenhang sind die Schüler in der Lage eine Wertung für die jeweilige Sitzgelegenheit abzugeben und die Zielgruppe herauszufiltern.

Im Anschluss klappt die Lehrkraft die Tafel auf an welcher folgendes geschrieben steht: „Eine Sitzgele-

Unterrichtsplanung

genheit für...?“ Die Lehrkraft stellt die Frage „Für wen würdet ihr gerne eine Sitzgelegenheit entwerfen?“ Es findet eine Ideensammlung im Lehrer-Schülergespräch statt. Die Lehrkraft hält die Ideen der Klasse an der Tafel fest. An dieser Stelle wird der Begriff Zielgruppe eingeführt und erklärt. Im Anschluss erhalten die Schüler den Arbeitsauftrag sich zunächst zu überlegen für welche Zielgruppe sie eine Sitzgelegenheit umsetzen wollen. Steht die Zielgruppe fest, erhalten sie ein Arbeitsblatt (M4). Sie halten zunächst Ideen zu den drei Kategorien schriftlich fest. Im Anschluss werden die Ideen besprochen.

3. Schritt: Ideenskizzen zu einem Stuhl

- *Die Schüler üben einen Stuhl des Klassenzimmers realitätsgetreu zu zeichnen.*
- *Die Schüler setzen Ideenskizzen zu ihrer Sitzgelegenheit um.*

Zu Beginn der Stunde erhalten die Schüler den Arbeitsauftrag einen Stuhl des Klassenzimmers zu zeichnen. Die Lehrkraft präsentiert den Stuhl leicht erhöht, so dass alle ihn sehen können. Er steht seitlich und in Augenhöhe der Klasse. Die Aufgabe ist eine Vorübung zur Umsetzung einer Ideenskizze der geplanten Sitzgelegenheit. Die Klasse entwickelt an dieser Stelle ein Gespür für Verkürzungen und die richtige Perspektive. Diese Vorübung soll die Umsetzung der Ideenskizzen erleichtern. Im nächsten Schritt setzen die Schüler Ideenskizzen zu ihrer Sitzgelegenheit um. Im Anschluss werden die Ergebnisse der Ideenskizzen im Kleingruppen oder im Plenum besprochen.

4. Schritt : Bau eines Stuhlmodells mit unterschiedlichen Materialien

- *Die Schüler wählen die passenden Materialien für ihren Stuhl aus.*
- *Die Schüler üben und lernen den technischen Umgang mit unterschiedlichen Materialien.*
- *Sie setzen den Modellbau einer Sitzgelegenheit mit unterschiedlichen Materialien fachpraktisch um.*

Im folgenden Schritt setzen die Schüler ein Modell ihrer Sitzgelegenheit fachpraktisch um. Es wird eine möglichst große Auswahl an Materialien bereitgestellt. Die Schüler können sich im Vorfeld auch selbst Gedanken machen, welche Materialien sie benötigen und diese mitbringen. Besonders gut geeignet sind auch Alltagsmaterialien und Dinge, die sich im Restmüll befinden, beispielsweise leere Plastikflaschen, Dosen, Korke.

Die Schüler wählen die Materialien aus, die sie benötigen.

Die Lehrkraft macht die Klasse im Umgang mit den unterschiedlichen Materialien vertraut. Wie können einzelne Elemente miteinander verbunden werden? Welche technischen Möglichkeiten bieten die einzelnen Materialien? Welcher Klebstoff eignet sich am besten für das jeweilige Material. Auch der Umgang mit dem Cutter und den Holzsägen wird nochmals erläutert. Insbesondere mit dem Cutter gibt es bei der Bearbeitung von Pappe viele Möglichkeiten: Durch leichtes Einritzen parallel angelegter Linien kann die Pappe gebogen oder geknickt werden ohne dass sie auseinanderbricht. Im Anschluss an die Materialkunde beginnt die Klasse mit dem Modellbau ihrer Sitzgelegenheiten.

Die Lehrkraft greift unterstützend ein, wenn technische Schwierigkeiten auftreten. Die Erfahrung zeigt, dass die Schüler in diesem Punkt manchmal an ihre Grenzen geraten. Gemeinsam mit der Lehrkraft und mit anderen Schülern werden dann Alternativen zur technischen Umsetzung entwickelt.

Bei der Umsetzung wurden 4-6 Doppelstunden benötigt.

Durch den Einsatz möglichst vieler unterschiedlicher Materialien wurde ein breites Spektrum unterschiedlichster und kreativer Sitzgelegenheiten entwickelt und umgesetzt.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Eine Sitzgelegenheit für ... ? - Produktdesign

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

