



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Originelle Designprojekte im Kunstunterricht 5-13*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



|  |           |
|--|-----------|
| <b>Vorwort</b> .....   | <b>4</b>  |
| <b>1. Grundlagen des Designs vermitteln</b> .....                            | <b>5</b>  |
| 1.1 Praktische, Ästhetische und Symbolische Funktion .....                   | 6         |
| 1.2 Schritte des Designprozesses – vom Scribble zur Serienproduktion .....   | 8         |
| <b>2. Praktische Aufgaben zu Gebrauchsgegenständen</b> .....                 | <b>10</b> |
| 2.1 Prototyp einer Upcycling-Tischleuchte (Gips/Verpackungen) .....          | 11        |
| 2.2 Prototyp eines Füllers (Modelliermasse) .....                            | 17        |
| 2.3 Prototyp einer Wanduhr (Pappe, Papier, Bastelmaterial) .....             | 23        |
| 2.4 Prototyp eines Untersetzers (Holz) .....                                 | 27        |
| 2.5 Modell einer Bonbon-Verpackung (Papier) mit Klausuraufgabe .....         | 33        |
| 2.6 Modell eines Stuhls (Büromaterialien) mit Klausuraufgabe .....           | 37        |
| 2.7 Dummy einer Computermaus (Ton) mit Klausuraufgabe .....                  | 41        |
| <b>3. Praktische Aufgaben zu kunsthandwerklichen Gegenständen</b> .....      | <b>43</b> |
| 3.1 Modell eines Brunnens (Keramik) .....                                    | 44        |
| 3.2 Prototyp eines Kettenanhängers oder Rings (Zinnguss) .....               | 50        |
| 3.3 Modell einer verkleinerten Schneiderpuppe (Draht, Pappmaché) .....       | 56        |
| 3.4 Modell eines Kleidungsstücks (Stoff) .....                               | 59        |
| 3.5 Prototyp eines Huts (Draht, Transparentpapier) .....                     | 61        |
| 3.6 Prototyp einer Schachfigur (Modelliermasse/Ton) mit Klausuraufgabe ..... | 63        |

Ziel dieses Buches ist es, Anregungen zur Gestaltung von Designobjekten im Kunstunterricht vorzustellen. Mithilfe von sehr unterschiedlichen Techniken will es Lehrern<sup>1</sup> sowohl didaktische als auch praktische Hilfestellung zur Einführung und Umsetzung der komplexen Themenbereiche des Alltags- und Gebrauchsdesigns wie auch des Kunsthandwerks bieten.

Dazu werden zunächst Vorschläge zur Einführung in die Grundlagen des Denkens eines Designers vorgestellt, um dann Aufgaben anzubieten, die sich mit unterschiedlichen Schwierigkeits- und Ausarbeitungsgraden dem designorientierten Denken nähern.

Aufgeteilt in den Bereich der Gebrauchsgegenstände, in dem alltäglich von den Schülern genutzte Objekte entstehen, und in den Bereich des Kunsthandwerkes, das sich eher mit Schmückendem und Spielerischem beschäftigt, sollen die Aufgaben verschiedene Interessengebiete der Schüler abdecken helfen.

Entsprechend wurden auch sehr variable Techniken, die mit deutlich verschiedenem Aufwand verbunden sind, ausgewählt. Jede Aufgabe ist mit einer Orientierung, wie viel Zeit etwa für eine Unterrichtseinheit einzuplanen ist, versehen. Außerdem werden die Aufgabenvorschläge durchweg durch Hinweise für Lehrkräfte zu Technik und Möglichkeiten zur Differenzierung für Alters- und Leistungsniveau der jeweiligen Klassen ergänzt, die gerade bei weniger gängigen Techniken auch mit Hinweisen zur Materialbeschaffung versehen wurden. Alle Aufgabenvorschläge sind im Unterricht erfolgreich erprobt.

Die Vorschläge sind in Einzelschritten im Sinne des im 1. Kapitel vorgestellten Designprozesses aufgebaut und dort wo sinnvoll durch Arbeitsblätter zu den Vorarbeiten oder zum Werkprozess ergänzt.

Die Auseinandersetzung mit der Ästhetik des Alltages nimmt in den deutschen Lehrplänen zunehmend größeren Raum ein und gerade in der Oberstufe bieten sich vielfältige Möglichkeiten, diese Lehrplaninhalte gewinnbringend für die Schüler bis zur Gestaltung von funktionsfähigen Gebrauchsgegenständen umzusetzen. Um aber auch die von den Schulordnungen geforderte Leistungsmessung in diesen Klassenstufen zu unterstützen, wurden einige der Aufgaben mit Vorschlägen für Klausuraufgaben mit den jeweiligen Erwartungshorizonten und Beispielen für mögliche Ergebnisse versehen. Alle Aufgabenvorschläge sind auch hier in der Praxis erprobt und innerhalb von ca. 45 Minuten zu lösen.

Die Beschäftigung mit ungewöhnlichen Werktechniken und der Bau von Gegenständen, die dann im Alltag tatsächlich genutzt werden können, bietet für die Schüler einerseits ein besonderes Motivationspotenzial, aber andererseits vor allem auch die Chance, ihrem Alltag und damit auch den kulturellen Errungenschaften mit anderer Sensibilität zu begegnen, denn Begreifen hat auch immer etwas mit der Tätigkeit der eigenen Hände zu tun.

Viele Freude und gutes Gelingen bei dieser gemeinsamen Tätigkeit!

Susanne Rezac

<sup>1</sup>Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Schüler auch immer Schülerin gemeint, ebenso verhält es sich mit Lehrer und Lehrerin etc.

# 1. Grundlagen des Designs vermitteln

**Kurzbeschreibung:** Die Schüler erarbeiten in variablen Sozialformen die verschiedenen Funktionen von Design.

**Zeitaufwand:** 1–2 Unterrichtsstunden je nach Klassenstufe

**Jahrgangsstufen:** 5–13

**Material:**

- Stift und Papier
- pro Schüler ein Designgegenstand (z. B. Büroklammer, Schmuckanhänger, Regenschirm, Zahnbürste, Verpackung, Stift, Taschenlampe, Parfümflacon etc.; wichtig ist die deutliche Variabilität)
- Tafel, Tablet oder Dokumentenkamera

**Lernziele:**

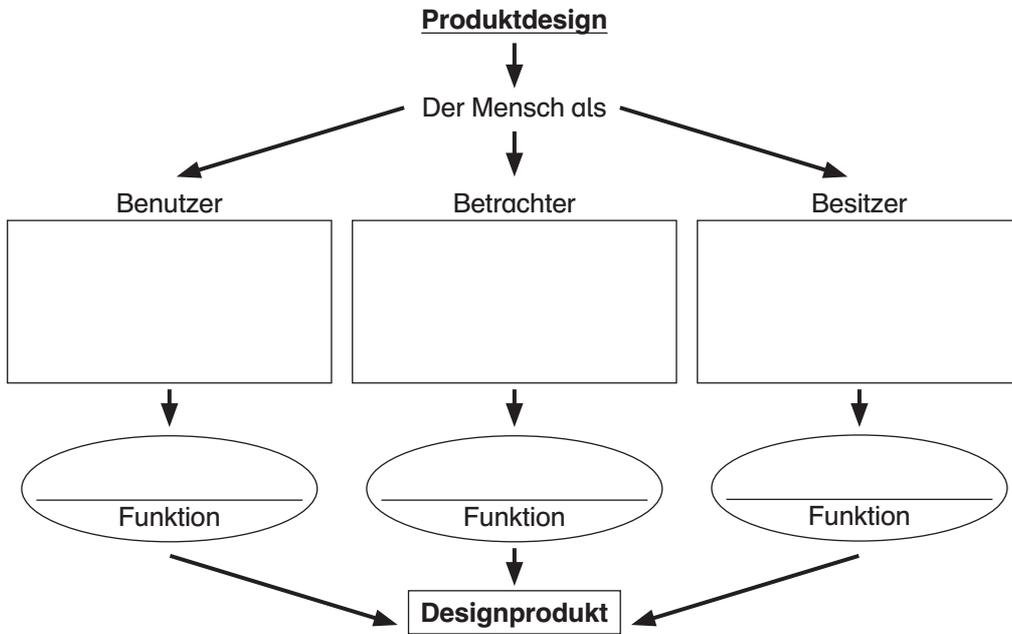
1. Die Einführung ist so angelegt, dass die Schüler die Präsenz von Designüberlegungen in ihrem Alltag erkennen.
2. Die Schüler lernen, die verschiedenen Aspekte von Design zu differenzieren.

**Ablauf:**

1. Die Schüler erhalten je einen Gegenstand mit der Aufgabe: „Notiere drei Eigenschaften, die deinen Gegenstand besonders genau beschreiben.“ (ca. 5 Minuten)
2. Die Begriffe werden an der Tafel o. Ä. gesammelt und von der Lehrkraft so in drei (noch unbenannte) Spalten geschrieben, dass sie in Praktische, Ästhetische und Symbolische Funktion getrennt sind. (je nach Klassengröße bis zu 20 Minuten)
3. Die Schüler finden sich zu Kleingruppen zusammen und sollen allgemeine Überbegriffe zu den drei Spalten erarbeiten. (ca. 5 Minuten)
4. Die Schüler lösen die Kleingruppen auf und finden sich in größeren Gruppen mit je einem Mitglied jeder Kleingruppe zusammen und diskutieren die Benennung jeder Spalte. (ca. 5 Minuten)
5. Die Ergebnisse werden im Plenum zusammengetragen, durch den Lehrer ergänzt und auf dem Arbeitsblatt fixiert. (ca. 10 Minuten)

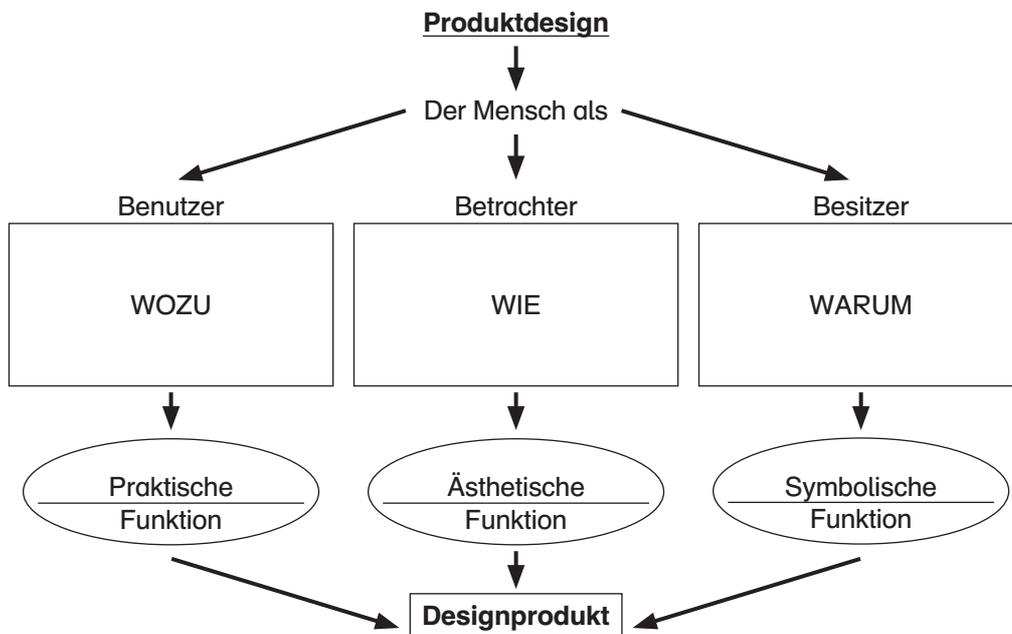
# 1.1 Praktische, Ästhetische und Symbolische Funktion

## Arbeitsblatt



| _____ Funktion   | _____ Funktion   | _____ Funktion  |
|--|--|---|
| 1. _____<br>Erfüllt der Gegenstand den Zweck, für den er entwickelt wurde?   | 1. _____<br>Welche Grundform liegt vor?<br>Gibt es Einzelformen?<br>Welche Formensprache herrscht vor?                             | 1. _____ Bereich<br>Ist es dem Besitzer wichtig, dass ein Produkt billig/umweltfreundlich/künstlerisch/bequem/funktional usw. ist?                              |
| 2. _____<br>Ist das Produkt „bequem“?<br>Versteht man gleich, wie der Gegenstand funktioniert?   | 2. _____<br>Wie viele und welche Farben sind eingesetzt?<br>Wie groß sind welche Farbbereiche?                                     | 2. _____ Bereich<br>Verrät das Produkt etwas über den sozialen/finanziellen Status?<br>Zeigt das Produkt die Zugehörigkeit zu einer bestimmten sozialen Gruppe? |
| 3. _____<br>Ist das Produkt ungefährlich?<br>Besteht die Gefahr der falschen Anwendung?  | 3. _____<br>Welche Materialien sind verwendet?   | 3. _____ Bereich<br>Ist das Produkt typisch für einen bestimmten Kulturkreis?   |
| 4. _____<br>Ist der Gegenstand stabil?<br>Kann man den Gegenstand reparieren/reinigen?<br>Benötigt das Produkt besondere Wartung, um dauerhaft zu funktionieren? | 4. _____<br>Wie fühlen sich die Oberflächen an?<br>Entsteht im Zusammenspiel von Farbe, Form und Material ein harmonisches Gefüge? | Passt das Produkt in eine bestimmte Zeit/Epoche?  |

➔ Design ist \_\_\_\_\_



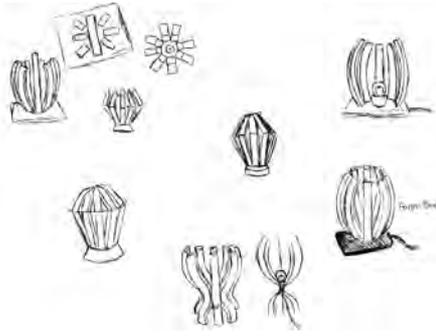
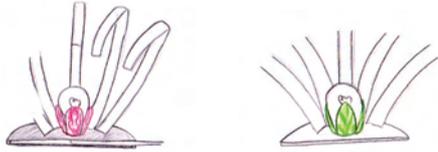
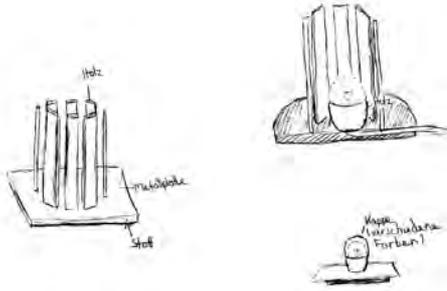
| Praktische Funktion  | Ästhetische Funktion  | Symbolische Funktion   |
|--|---|--|
| <p>1. <u>Zweckbezogenheit</u><br/>Erfüllt der Gegenstand den Zweck, für den er entwickelt wurde?</p> <p>2. <u>Beherrschbarkeit, Ergonomie</u><br/>Ist das Produkt „bequem“? Versteht man gleich, wie der Gegenstand funktioniert?</p> <p>3. <u>Sicherheit</u><br/>Ist das Produkt ungefährlich? Besteht die Gefahr der falschen Anwendung?</p> <p>4. <u>Haltbarkeit, Pflege</u><br/>Ist der Gegenstand stabil? Kann man den Gegenstand reparieren/reinigen? Benötigt das Produkt besondere Wartung, um dauerhaft zu funktionieren?</p> | <p>1. <u>Form</u><br/>Welche Grundform liegt vor? Gibt es Einzelformen? Welche Formensprache herrscht vor?</p> <p>2. <u>Farbe</u><br/>Wie viele und welche Farben sind eingesetzt? Wie groß sind welche Farbbereiche?</p> <p>3. <u>Material und Oberfläche</u><br/>Welche Materialien sind verwendet? Wie fühlen sich die Oberflächen an?</p> <p>4. <u>Gesamteindruck</u><br/>Entsteht im Zusammenspiel von Farbe, Form und Material ein harmonisches Gefüge?</p> | <p>1. <u>Persönlicher</u> Bereich<br/>Ist es dem Besitzer wichtig, dass ein Produkt billig/umweltfreundlich/künstlerisch/bequem/funktional usw. ist? Entspricht die Gestaltung des Gegenstandes einem persönlichen Geschmack?</p> <p>2. <u>Sozialer</u> Bereich<br/>Verrät das Produkt etwas über den sozialen/finanziellen Status? Zeigt das Produkt die Zugehörigkeit zu einer bestimmten sozialen Gruppe?</p> <p>3. <u>Kultureller</u> Bereich<br/>Ist das Produkt typisch für einen bestimmten Kulturkreis? Passt das Produkt in eine bestimmte Zeit/Epoche?</p> |

Susanne Rezac: Originelle Designprojekte im Kunstunterricht 5–13 © Auer Verlag

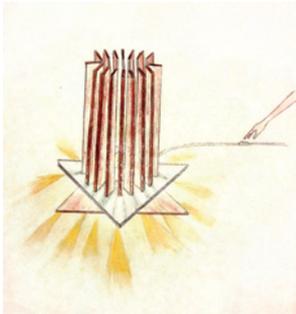
➔ Design ist Sprache

# 1.2 Schritte des Designprozesses – vom Scribble zur Serienproduktion

## 1. Skizzen

|                                    |  |  |
|------------------------------------|--|--|
| <p><b>Ideenskizze/Scribble</b></p> | <p>schnelle zeichnerische Notiz;<br/>Festhalten einer Idee, um über die Idee sprechen zu können;<br/>Erprobung verschiedener Varianten der Idee auf einem Blatt;<br/>stimmige Perspektive nicht entscheidend</p> |    |
| <p><b>Formskizze</b></p>           | <p>Erproben der genauen Formensprache der gelungensten Idee</p>  |    |
| <p><b>Farbstudie</b></p>           | <p>Erproben verschiedener Farbvarianten und ggf. Farbkombinationen des geplanten Designobjekts</p>   |   |
| <p><b>Entwurfsskizze</b></p>       | <p>engerer Werkbezug als bei Scribble;<br/>erst nach der Entscheidung für eine bestimmte Form;<br/>Designer prüft hier die Umsetzbarkeit der Idee;<br/>ggf. mit konkreten Materialüberlegungen</p>               |  |

## 2. Entwurfszeichnung

|                                      |   |   |
|--------------------------------------|---|---|
| <p><b>ergonomische Zeichnung</b></p> | <p>Veranschaulichung der Benutzeranpassung und Funktionalität des Designobjekts;<br/>oft wird der Benutzer bzw. ein relevantes Körperteil mit abgebildet;<br/>meist perspektivisch stimmige Abbildung</p> |  |
|--------------------------------------|---|---|



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Originelle Designprojekte im Kunstunterricht 5-13*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

