

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



(Abbildung: https://de.wikipedia.org/wiki/Ulmer_Hocker)

Wähle eine Sitzgelegenheit aus deinem alltäglichen Umfeld aus. Fühle die Tabelle mit Hilfe der Begriffe aus. Du kannst auch eigene Begriffe, die dir noch einfallen oder passen hinzufügen.

Foto oder kleine Skizze der Sitzgelegenheit:

Holz, Leder, Stoff, Metall, Plastik,...	Material:
Rau, glatt, weich, kühl, warm,...	Oberfläche:
Bunt, buntfarbig, einfarbig,...	Farbe:
Bequem, unbequem, hart, weich...	Ergonomie:
Neutral, süßlich, herb, schwer, frisch,...	Geruch:



