

Jahrgang: R9 und G9
Inhaltsbereich: Bild der Dinge
Kerninhalt: Design
Kompetenzen: Am Ende des Jahrgangs 9 - die Schülerinnen und Schüler ...

Produktion	Rezeption
... setzen einen Designauftrag um, ...wenden Designkriterien unter Berücksichtigung der Zielgruppe an, ...visualisieren der Designkonzeption.	...analysieren und vergleichen Beispiele des Produktdesigns, ...bewerten Designprodukte bezogen auf praktische, ästhetische und symbolische Funktion, ... erfassen die Entwicklung eines Gebrauchsgegenstandes und verdeutlichen daran Designgeschichte.

Grundlagen		Fachmethoden		Kunstgeschichtliche Orientierung
Produktion	Rezeption	Produktion	Rezeption	
...erproben Farbe experimentell, ...setzen gezielt Farbmischungen, Farbkontraste und Farbqualitäten ein, ...erstellen Scribbles, Skizzenfolgen und farbige Entwürfe zur Entwicklung und Visualisierung von Konzepten.	...führen verknüpfende Teiluntersuchungen zu Farbe und Farbfunktionen durch, ...bewerten eigene und fremde Entwurfszeichnungen.	...imaginieren vielfältige, originelle und kreative Bildideen und kommunizieren diese, ...entwickeln Bildideen, Studienreihen und optimieren Gestaltungslösungen, ...nutzen unterschiedliche Verfahren und künstlerische Strategien und setzen diese bei der Lösungsfindung um, ...erläutern und überprüfen Bildfindungsprozesse, ...nutzen Verfahren des auftragsgebundenen Arbeitens, ...erläutern die Intension und den Bildfindungsprozess, begründen wesentliche gestalterische Entscheidungen und bewerten das Ergebnis, ...entwickeln Ausstellungsmöglichkeiten für ihre Präsentation und nutzen diese.	...Kommunizieren in angemessener Fachsprache, ...erörtern Alternativen, ...beziehen begründet Stellung.	...die Geschichte des Designs an einem Beispiel Arte-Design-Filmgeschichte ¹ Objektkunst (Plastik und Skulptur) <ul style="list-style-type: none"> Analyse von Objektkunst Grafikdesign Kommunikationsdesign Web-Design

Unterrichtssequenz / mögliche Inhalte / Ideen Lampenschirm, Sprudelflasche, Werbeanzeige, USB-Stick, Schuhe, Brautkleider, Taschen
Fachbegriffe: Zielgruppe, Briefing, Consumer Benefit, Verbrauchernutzen, Marktforschung, Werbestrategie, Printmedien, Logo, Slogan, Leitmotiv, Rough, Typografie, Piktogramm, Corporate Design, Ergonomie, Haltbarkeit, Oberflächenbeschaffenheit, Funktionen: praktisch, ästhetisch, symbolisch, Arten von Design (Produktdesign, Modedesign, Grafikdesign, Verpackungsdesign...), Moodboard
Sicherung: Produktion und Präsentation, Dokumentation der Entwicklung (Skizzen, Entwürfe, Fotos, Texte), Klassenarbeit/Klausur