

1. Organisatorische Rahmenbedingungen

ZEIT

JAHRGANGSSTUFE

SEMESTER

NIVEAUSTUFE

20-22

9

1

G

2. Konkretisierung der Inhalte, Kontexte & Methoden

FACHINHALTE

- Untersuchung der Bestandteile von Corporate Identity
- Farbpsychologie und Farbwirkung
- Gestalterischer und funktionaler Einsatz von Schrift
- Grundlagen der Logogestaltung
- Einsatz und Deutung von Symbolen
- Branding
- Zielgruppen analysieren und deren Bedürfnisse gestalterisch berücksichtigen

FACHBEGRIFFE

- Corporate Identity
- Branding
- Typografie
- Merchandise
- Logo (Bildmarke, Wortmarke, Bild-Wort-Marke)

MÖGLICHE KUNSTHISTORISCHE BEZÜGE

- Pop Art und Bauhaus
- Peter Behrens - Betrachtung von Logos und Werbung

MÖGLICHE VERTIEFUNGEN

- Entwicklung eigener Logos
- Entwicklung eigener Marken, Produkte und Merchandise

MÖGLICHE METHODEN UND VERFAHREN

- Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit
- Skizzieren
- Layout mit digitalen Programmen
- Fotografieren

LEISTUNGSBEWERTUNG

- Klassenarbeit mit praktischem und theoretischem Anteil
- Praktische Übungen und umfangreichere Arbeiten

3. Bezüge & Vernetzungen

VERNETZUNGEN ZU ANDEREN FÄCHERN

- Wirtschaft (Marketing)
- Psychologie (Farbpsychologie)

BEZÜGE ZUR SPRACHBILDUNG

- Beschreiben von eigenen und fremden Logos und Gestaltungskonzepten von Marken
- Einsatz von Fachsprache
- Präsentieren und Argumentieren eigener gestalterischer Ideen (Pitch)

BEZÜGE ZUR MEDIENBILDUNG

- Fotografische Dokumentation von Schrift im Alltag
- Einsatz von Bildbearbeitungs- und Layoutprogrammen zur Entwicklung eigener Ideen

4. Konkretisierung der Standards/ Kompetenzen

Kompetenzbereich	Kompetenzbereich und Bezug zu den Bildungsstandards des RLP „Die SuS können ...“	Konkretisierung für Kompetenzniveau G „Die SuS können ...“
Wahrnehmen (C 2.1)	▪ Ästhetische Praktiken, Werkzeuge, Techniken und künstlerische Strategien erkunden ▪ Material erkunden	▪ Material für eigene Vorhaben recherchieren ▪ die künstlerischen Strategien in Beziehung zu den eigenen künstlerischen Vorhaben setzen ▪ ästhetische Phänomene und Kunstwerke als Ausdruck gesellschaftlicher und kultureller Vorstellungen einschätzen und kontextualisieren
Gestalten (C 2.2)	▪ Material einsetzen und nutzen	▪ aus einer Vielfalt von Material eine Auswahl treffen und dieses Material in eigenen Vorhaben zielgerichtet einsetzen ▪ ihre zeichnerischen, malerischen, plastischen, performativen und medialen Gestaltungsfähigkeiten gezielt erweitern und anwenden

		▪ Präsentationsformen für individuelle oder gemeinsame Vorhaben finden und realisieren ▪ Rechercheergebnisse in ihren Gestaltungen sichtbar machen
Reflektieren (C 2.3)	▪ Entscheidungen begründen ▪ Arbeitsprozesse und Ergebnisse beurteilen ▪ Adäquate Kommunikationsformen verwenden	▪ künstlerische Werke diskutieren, deuten und kriteriengeleitet beurteilen ▪ Kunstwerke, ästhetische Objekte und kulturelle Phänomene untersuchen und dazu eigene Positionen begründen

1. Organisatorische Rahmenbedingungen

ZEIT

JAHRGANGSSTUFE

SEMESTER

NIVEAUSTUFE

20-22 h

9

1

G

2. Konkretisierung der Inhalte, Kontexte & Methoden

FACHINHALTE

- Gestaltungsprinzipien von Alltagsgegenständen/Mode wahrnehmen (Verknüpfung von Funktionalität und Ästhetik)
- Entwicklung von Design in verschiedenen Epochen
- Designideen entwickeln und gestalterisch festhalten
- Materialkunde
- Entwerfen und Umsetzen von Prototypen

FACHBEGRIFFE

- Designanalysefunktionen (praktisch, ästhetisch, symbolisch)
- Ergonomie
- Moodboard
- Prototyp
- Explosionszeichnung

MÖGLICHE KUNSTHISTORISCHE BEZÜGE

- Dieter Rams – Regeln des Designs
- Eames, Panton, Sottsass, Colani – Betrachtung von Alltagsgegenständen
- Entwicklung der Mode

MÖGLICHE VERTIEFUNGEN

- Entwicklung eines Moodboards
- Entwicklung von Entwurfszeichnungen
- Entwicklung von Prototypen (Alltagsgegenstände, Mode)

MÖGLICHE METHODEN UND VERFAHREN

- Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit
- Skizzieren und Entwurfszeichnungen
- Materialstudien
- Modellbau
- Präsentieren
- Fotografieren

LEISTUNGSBEWERTUNG

- Klassenarbeit mit praktischem und theoretischem Anteil
- Praktische Übungen und umfangreichere Arbeiten

3. Bezüge & Vernetzungen

VERNETZUNGEN ZU ANDEREN FÄCHERN

- Wirtschaft (Marketing)
- WAT (Modellbau)

BEZÜGE ZUR SPRACHBILDUNG

- Beschreiben von eigenen und fremden Designentscheidungen
- Einsatz von Fachsprache
- Präsentieren und Argumentieren eigener gestalterischer Ideen (Pitch)

BEZÜGE ZUR MEDIENBILDUNG

- Fotografische Dokumentation von Designprodukten
- Einsatz von Bildbearbeitungs- und Layoutprogrammen zur Entwicklung eigener Ideen

4. Konkretisierung der Standards/ Kompetenzen

Kompetenzbereich	Kompetenzbereich und Bezug zu den Bildungsstandards des RLP „Die SuS können ...“	Konkretisierung für Kompetenzniveau G „Die SuS können ...“
Wahrnehmen (C 2.1)	▪ Ästhetische Praktiken, Werkzeuge, Techniken und künstlerische Strategien erkunden ▪ Material erkunden	▪ Material für eigene Vorhaben recherchieren ▪ die künstlerischen Strategien in Beziehung zu den eigenen künstlerischen Vorhaben setzen ▪ ästhetische Phänomene und Kunstwerke als Ausdruck gesellschaftlicher und kultureller Vorstellungen einschätzen und kontextualisieren

Gestalten (C 2.2)	▪ Material einsetzen und nutzen	▪ aus einer Vielfalt von Material eine Auswahl treffen und dieses Material in eigenen Vorhaben zielgerichtet einsetzen ▪ ihre zeichnerischen, malerischen, plastischen, performativen und medialen Gestaltungsfähigkeiten gezielt erweitern und anwenden ▪ Präsentationsformen für individuelle oder gemeinsame Vorhaben finden und realisieren ▪ Rechercheergebnisse in ihren Gestaltungen sichtbar machen
Reflektieren (C 2.3)	▪ Entscheidungen begründen ▪ Arbeitsprozesse und Ergebnisse beurteilen ▪ Adäquate Kommunikationsformen verwenden	▪ künstlerische Werke diskutieren, deuten und kriteriengeleitet beurteilen ▪ Kunstwerke, ästhetische Objekte und kulturelle Phänomene untersuchen und dazu eigene Positionen begründen