

Kunstgymnasium CADEMIA	<b>Entwerfen Design - Werkstatt</b>	5. Klasse – Sektionen AB 8 Wochenstunden Schuljahr
------------------------	-------------------------------------	--

### Kompetenzen am Ende des 5. Jahres

Die Schülerin, der Schüler kann

- selbständig ein Projekt ausarbeiten
- die eigene Kreativität bezüglich der zugewiesenen Themenbereiche entwickeln und einen folgerichtigen, bedeutsamen und dynamischen Prozessablauf erarbeiten
- den ästhetischen Aspekt mit der Funktionalität eines Werkes in Zusammenhang bringen
- die manuelle Verarbeitung der herkömmlichen Materialien, der Zusatzelemente oder der heteroklitischen Stoffe beherrschen
- verschiedene Objekte unter Beachtung der Regeln der Tridimensionalität planen und bauen und dabei den ästhetischen und den funktionellen Aspekt hervorheben

Fertigkeiten	Kenntnisse	Themenkreise / Inhalte	Methodisch-didaktische Hinweise – Materialien – Medien – Instrumente	Fächerübergreifende Lernwege – Querverweise – Persönliche Ergänzungen
selbständig neue technische und ästhetische Lösungen erproben, auf der Grundlage von Vorkenntnissen erproben	neue technische Lösungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Auf der Grundlage der Studentenentwürfe Umsetzungsmethoden erproben, welche innovative, ästhetische und funktionale Faktoren bedenken;</li> <li>- Methoden der Formfindung: Abhängigkeit zwischen Form und Material experimentieren; Produktdesign, Architektur, Innenarchitektur, Schmuckdesign, u.a.</li> <li>- Werkzeuge zur Verarbeitung von Materialien sachgerecht anwenden, vor allem für Holz: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dekupiersäge und Heißdrahtschneider</li> <li>• Tischkreissäge,</li> <li>• Standbohrer und Modellbaubohrer,</li> <li>• Stichsäge</li> </ul> </li> <li>- Verschiedene plastische Zeichenübungen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beobachtungslehre, Raumdarstellung, perspektivische Raumdarstellung in Absprache mit dem Fach „discipline progettuali design“</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bau von Versuchsmodellen und Prototypen im Maßstab mit verschiedenen, ökonomischen Materialien wie Holz, Papier, Karton, Styropor, Draht und auch aus hochwertigen Materialien, um geeignete und funktionale Formen zu finden.</li> <li>Vertiefung der Kenntnisse im digitalen Modellbau und dreidimensionales Zeichnen mit den Programmen AutoCAD und Rhinoceros, auch für den 3D-Druck;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Möglichkeit einer interdisziplinären Zusammenarbeit mit anderen Fächern</li> <li>Projektgestaltung Design</li> <li>Möglichkeit einer interdisziplinären Zusammenarbeit mit anderen Fächern: <ul style="list-style-type: none"> <li>Geschichte (Industrielle Revolution)</li> <li>Literatur (Futurismus)</li> <li>Philosophie (Ästhetik, Heidegger, Marxismus)</li> <li>u.a.</li> </ul> </li> <li>Lehrausflüge zu Design Ausstellungen und Design Museen</li> </ul>
den Objekten ästhetische Attribute unter Verwendung eines geeigneten Wortschatzes verleihen	Geschichte des Designs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitaler Modellbau und dreidimensionales Zeichnen mit Standardprogrammen;</li> <li>• Detail- oder Ausführungszeichnungen anfertigen;</li> <li>• Rendering der Materialien; Objekte dreidimensional darstellen mit Hilfe der Hell/Dunkel Wirkung; und fotorealistische</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vertiefung der geeigneten Anwendungen der Materialien auf der technischen und ästhetischen Sicht in Bezug auf ein Endprodukt.</li> <li>- Kenntnisse der vergangenen Jahre wiederholen und vertiefen;</li> </ul>	

		<p>Darstellung der Objekte in verschiedenen Materialien;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Studien von verschiedenen Pattern und Texturen, die in der Natur vorkommen;</li> </ul> <p>Erwerb von wesentlichem Grundwissen, um ein Projekt in den oben genannten Bereichen des Designs auszuarbeiten</p>	<p>- Auszüge aus Büchern; Bibliothekbesuche; Referate; DVDS; Elemente der Designgeschichte und Vertiefung einiger Epochen</p>
herkömmliche oder computergestützte Ausrüstung auf nützliche und wirkungsvolle Art einsetzen	grafische Planung und Darstellung	<p><b>Realisierung eines Objektes, wenn möglich in Realgröße: Verwendung von Tischlerplatten, Stoffen und anderen hochwertigen Materialien</b></p> <p>- Erwerb eines Grundwissens über die Materialien durch theoretischen Unterricht, aber wichtiger durch Erfahrung aus der Praxis in der Werkstatt;</p> <p>- Dokumentation der Endprodukte;</p> <p>Verwendung der Materialien in der Werkstatt in Bezug auf den jeweiligen Studentenentwürfen zu Schattendarstellung und Materialdarstellung mit traditionellen Instrumenten und Standardsoftware (AutoCad und Photoshop);</p> <p>- Risse herstellen und zwischen dreidimensionaler Realität und Darstellung auf Papier vergleichen;</p> <p>- Fotografische Dokumentation des Design Prozesses;</p> <p>Erwerb einer Entwurfs- und Ausarbeitungsmethodik im Bereich von: Innenarchitektur Architektur Produktdesign u.a.</p>	<p>- Die Geschichte und die Merkmale einiger Designprodukte analysieren, vertiefen und zeitlich einordnen;</p>
Designprodukte planen und ausarbeiten, die auf die Ästhetik und Zweckmäßigkeit des Werkstücks ausgerichtet sind	Methoden und Technologien der Erarbeitung		<p>- Zwei- und dreidimensionale Darstellung in Bezug auf die Studentenentwürfe mit traditionellen und multimedialen Instrumenten;</p>
Designprodukte zeitlich in der Geschichte und Kunstgeschichte einordnen	Design, Geschichte		<p>- Beobachtungslehre;</p> <p>- Vertiefung der erworbenen Fotografiekenntnisse im Bereich digitale Fotografie/Produktfotografie;</p> <p>- Erstellung eines Portfolios mit In Design;</p> <p>- Ein Endprodukt im richtigen Ambiente einsetzen. Raumdarstellungen und Gestaltung von Räumen und Gegenständen der gemeinsamen Nutzung.</p>