

Kunstgymnasium CADEMIA	Entwerfen Design - Werkstatt	3. Klasse – Sektionen AB 5 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	Fächerübergreifen de Lernwege – Querverweise – Persönliche Ergänzungen
eindeutig, untrennbar und zusammenhängend wahrnehmen, entwerfen und darstellen	zwei- und dreidimensionale Zeichentechniken	<ul style="list-style-type: none"> - Erwerb eines Grundwissens im allgemeinen Bereich eines Designprozesses, von der zweidimensionalen Planung zur dreidimensionalen Ausarbeitung; - Einblick in verschiedene Bereiche des Designs mit Begriffsbestimmung: <p>Produktdesign, Architektur, Innenarchitektur, Schmuckdesign, u.a.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entwürfe dreidimensional umsetzen: Bau von Modellen und Prototypen in einfachen Materialien und in Holz; - Werkzeuge zur Verarbeitung von Materialien sachgerecht anwenden, vor allem für Holz: 	<ul style="list-style-type: none"> - Zwei- oder dreidimensionale Darstellung frei hand oder mittels Schablonen, mit traditionellen Instrumenten und Software (AutoCad/Rhinozeros); - Dreidimensionale Erstellung im Maßstab mit der Anwendung von Papier, Karton, Plastik, Textilien; - Zweidimensionale sowie dreidimensionale Darstellung von Gegenständen durch beobachten; - Schattendarstellung; - Schattierungen durch Farben, Linien, Schraffuren mit verschiedenen Medien; 	<p>Projektgestaltung Design</p> <p>Möglichkeit einer interdisziplinären Zusammenarbeit mit anderen Fächern</p> <p>Möglichkeit einer interdisziplinären Zusammenarbeit mit dem Fach Chemie und Werkstoffchemie</p>
objektive und nachvollziehbare Konstruktionen darstellen, die aus den technisch-grafischen zweckmäßigen Ausdrucksweisen hervorgehen	orthogonale Projektion, Axonometrie	<ul style="list-style-type: none"> • Dekupiersäge und Heißdrahtschneider • Tischkreissäge, • Standbohrer und Modellbauboherer, • Stichsäge <p>- Verschiedene plastische Zeichenübungen:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Zweidimensionale Darstellung verschiedener Oberflächen unter Berücksichtigung von Spiegelungen und Materialkonsistenz; - Lichtflächen, Schattenflächen und Zwischentonflächen; 	<p>Eventuelle Lehrausflüge in Bezug auf die durchgenommenen Materialien: Werkstattbesuche</p>

mit Hilfe von Lichtquellen, mit dem Einsatz der Hell/Dunkel Wirkung plastisch darstellen	plastisches Zeichnen	<ul style="list-style-type: none"> • Beobachtungslehre, Raumdarstellung, perspektivische Raumdarstellung in Absprache mit dem Fach „discipline progettuale design“ • Digitaler Modellbau und dreidimensionales Zeichnen mit Standardprogrammen; • Detail- oder Ausführungszeichnungen anfertigen; • Rendering der Materialien; Objekte dreidimensional darstellen mit Hilfe der Hell/Dunkel Wirkung; und fotorealistische Darstellung der Objekte in verschiedenen Materialien; • Studien von verschiedenen Pattern und Texturen, die in der Natur vorkommen; <p>- Prozesse der Formfindung;</p> <p>Schwerpunkt auf ökonomische Materialien (Karton, Ton, Draht, Textil) und die geeignete Anwendung im Zusammenhang mit den Studentenentwürfen vertiefen;</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</p>	<p>- Bau von Prototypen und Modellen im Maßstab aus ökonomischen Materialien wie Karton, Papier und Holz bzw. Holzwerkstoffen;</p> <p>- Einführung der „Holzverbindungen“ (Nut- und Feder, Gehrungsschnitte, Fingerzinken, usw.) mit praktischer Übung;</p> <p>- Analyse und Anwendung der verschiedenen Materialien: Karton, Wellpappe, Graupappe, Holzwerkstoffe, Ton, Keramik, Recyclingmaterialien, Textilien;</p> <p>- 3D Druck;</p> <p>- Einfache Werkzeuge: Laubsäge, Bohrmaschine, Heißdrahtschneider, LötKolben usw.;</p> <p>- AutoCAD, Photoshop, Illustrator: die Kenntnisse aus dem ersten Biennium werden vertieft;</p> <p>- Grundwissen über digitale Fotografie und Produktfotografie;</p> <p>- Erstellen eines Portfolios mit InDesign;</p>	
mit den für das Projekt geeigneten Mitteln ein Objekt ausführen	Materialien			
herkömmliche oder computergesteuerte Ausrüstung verwenden	Ausrüstung			
die unterschiedlichen Werkstoffe in ihrer Zusammensetzung analysieren und entsprechend ihrer Eigenschaften verwenden	Elemente der Werkstoffchemie			