

Kunstgymnasium CADEMIA	<b>Entwerfen Design - Werkstatt</b>	4. 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	Fächerübergreifende Lernwege – Querverweise – Persönliche Ergänzungen
eindeutig, untrennbar und zusammenhängend wahrnehmen, entwerfen und darstellen	zwei- und dreidimensionale Zeichentechniken	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Erwerb eines Grundwissens im allgemeinen Bereich eines Designprozesses, von der zweidimensionalen Planung zur dreidimensionalen Ausarbeitung;</li> <li>- Einblick in verschiedene Bereiche des Designs mit Begriffsbestimmung: Produktdesign, Architektur, Innenarchitektur, Schmuckdesign, u.a.</li> <li>- Entwürfe dreidimensional umsetzen: Bau von Modellen und Prototypen in einfachen Materialien und in Holz;</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> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 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;</li> <li>- Zweidimensionale sowie dreidimensionale Darstellung von Gegenständen durch beobachten; - Schattendarstellung;</li> <li>- Schattierungen durch Farben, Linien, Schraffuren mit verschiedenen Medien;</li> <li>- Zweidimensionale Darstellung verschiedener Oberflächen unter Berücksichtigung von Spiegelungen und Materialkonsistenz;</li> </ul>	<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"> <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>- Lichtflächen, Schattenflächen und Zwischentönenflächen;</li> <li>- Bau von Prototypen und Modellen im Maßstab aus ökonomischen Materialien wie Karton, Papier und Holz bzw. Holzwerkstoffen;</li> </ul>	<p>Eventuelle Lehrausflüge im Bezug auf die durchgenommene Materialien: Werkstattbesuche</p>
mit Hilfe von Lichtquellen, mit dem Einsatz der Hell/Dunkel Wirkung plastisch darstellen	plastisches Zeichnen	<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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einführung der „Holzverbindungen“ (Nut- und Feder, Gehrungsschnitte, Fingerzinken, usw.) mit praktischer Übung;</li> </ul>	

mit den für das Projekt geeigneten Mitteln ein Objekt ausführen	Materialien	darstellen mit Hilfe der Hell/Dunkel Wirkung; und fotorealistische Darstellung der Objekte in verschiedenen Materialien;	- Analyse und Anwendung der verschiedenen Materialien: Karton, Wellpappe, Graupappe, Holzwerkstoffe, Ton, Keramik, Recyclingmaterialien, Textilien;	
herkömmliche oder computergesteuerte Ausrüstung verwenden	Ausrüstung	<ul style="list-style-type: none"> <li>Studien von verschiedenen Pattern und Texturen, die in der Natur vorkommen;</li> </ul>	- 3D Druck;	
die unterschiedlichen Werkstoffe in ihrer Zusammensetzung analysieren und entsprechend ihrer Eigenschaften verwenden	Elemente der Werkstoffchemie	<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>- 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>	