

MS ADNET



Kunst & Technik (MINT)

Klasse	Kunst & Technik (MINT)		Stunden	Fach
1	Planen + Gestalten Papier, Pappmasche Speckstein, Karto, Ton, Stoff, Gips		1	BE
2	 praktische Anwendung	Experimentieren Physikalische Übungen	1	PH
3	 praktische Anwendung	Experimentieren Physikalische Übungen	1	PH
	 praktische Anwendung	Planen; Berechnen Berechnungen, Zeichnungen, Konstruktionen (Excel, Gam, Google scetchup)	1	GZ
4	Planen + Gestalten GAM, Google sketchup, Freihand Holz, Stoff, Stein, Gips, Metall		2	GZ T&D



MINT
GÜTESIEGEL

MS ADNET



Kunst & Technik (MINT)

Klasse	Lerninhalt	Beispiele	Workshops, Kooperationen, Exkursionen
1	Im "Designbüro" wird mit verschiedensten Materialien wie Papier, Pappmasché, Speckstein, Ton, Stoff, Gips u.a. gearbeitet. Es sollten dabei 3 dimensionale Objekte skizziert, entworfen und gestaltet werden. Ziel soll der kreative Umgang mit diesen Materialien und die Entwicklung und Förderung der allgemeinen Vorstellung für Formen, Farben und Raum sein. Schüler lernen dabei Einzel- und Serienarbeit, Arbeitsvorbereitung und Kostenberechnung eines Werkstücks kennen.	Brücken/Papier Geldbörse/Tetrapack Geheimschatulle/Buch Kunststück/Speckstein Schmuck/ Speckstein Papierkorb/Papier Gipsabdruck/Gips Flugobjekt/Papiermaché Papierflugzeug/Papier	WS: Steinmetz WS: Schnitzer WS: Bildhauer
2	Themen wie Magnetismus, Licht, Aerodynamik, Mechanik und Elektrizität werden aufgegriffen und anhand verschiedenster technischer Bausätze erste praktische physikalische Erfahrungen gemacht. Sägen, Löten, Lenken - leuchten, heben + bewegen. Verschiedenste physikalische Versuche sollten hier ebenfalls Platz haben. Zeit zum Versuchen, zum Entdecken und Probieren.	Kran Stapler Auto Flugzeuge elektrische Schaltkreise Solartechnik physikalische Versuche	
3	Die Grundbegriffe der Elektrizität + Mechanik sollen erlernt und das erlangte Wissen in Form eines Projektes umgesetzt werden. Reihen- und Parallelschaltungen werden praktisch umgesetzt. Planung einer Wohneinheit inklusive Schaltplan. Installation von Stromquellen, Verkabelung, Schalter und Verbraucher mittels löten.	Haus der 1000 Möglichkeiten Motorbetriebene Fahrzeuge Solarbetriebene Fahrzeuge Mini- Kraftwerke	WS: "Lust auf Technik" WS: "school maker days"
	Der Pflichtgegenstand "Geometrisch Zeichnen" sollte hier seine Fortsetzung erfahren. Die Schüler/innen vertiefen so ihre planerische Kompetenz. Es wird sowohl mit computerunterstützten Zeichenprogrammen wie GAM + Google Sketchup als auch mit handfesten Gegenständen versucht, das 3-dimensionale Vorstellungsvermögen zu verbessern. Kreativität, Genauigkeit und präzises Arbeiten wird gefördert + gefordert.	Arbeiten mit Körpern (GAM) Quadergruppen (GAM) Körpermodelle bauen 3D Faltmodelle Unmögliche Figuren Häuser + Dächer Mein Traumhaus Türme + Brücken bauen	EX: "HTL/FS Hallein" EX: "Modeschule Hallein"
4	Vom Modell zur Wirklichkeit. Es sollte ein Werkstück individuell überlegt + geplant werden. Die Gedanken und Ideen werden mittels Handzeichnung skizziert und im Anschluss maßstabgetreu, mit einem computerunterstützten Programm, geplant. Die Ausfertigung des Werkstückes erfolgt in Naturmaß und bildet den Abschluss des Projekts.	Möbelstücke (Sitzbank, Hocker) Lampenschirme Schmuckstücke Seifenkiste Gebrauchsgegenstände (Kleiderbügel, Handyhalter) Kunstobjekte aus Speckstein Haus + Wohnung (Plan/Einrichtung)	KO: "Je nach Projekt" EX: "MdM - Sbg." EX: "Voest Linz"



MINT
GÜTESIEGEL