

# Inhalte der 4. Klasse – Angewandte Informatik und Geometrie

- 1) **AIG-Workshop** (Perspektive, regelmäßige Körper, Schulung der Raumvorstellung, Drehen von Körpern, Dreidimensionales Gestalten, Projektionen, ...)
- 2) Erweiterung der Konstruktionsfertigkeiten in Micro Station: **Sport- Piktogramme**
- 3) **Frontalriss (Schrägriss):** Einführung: Ober- und Unteransicht, Sicht von links oder rechts, Verzerrungsfaktor
- 4) „**SOMA-Elemente**“  
Definition, Freihandskizzen der einzelnen Elemente  
Nachbauen von Skulpturen, die auf SOMA-Steinen basieren (nach Vorlagen aus dem Workshop oder dem Internet) und deren Konstruktion in Micro Station ( Erkennen von sichtbaren und unsichtbaren Kanten)
- 5) Einführung des 3D-Konstruktionsprogramms **GAM:** Das Bauen der SOMA-Elemente, Entwerfen von Grundkörpern, Zusammengesetzte Körper, Arbeiten mit verschiedenen Ansichten
- 6) **Boolesche Operationen** (Geometrische Mengenlehre – Vereinigung, Durchschnitt, Differenz)
- 7) Diverse **Projekte:** z.B.: Bausteine, Schachfiguren, Ivo-Haas Steine, Buchstaben, Lokomotive, Platonische Körper, ...
- 8) **Hauptrisse:** Normalprojektion, Grundriss, Aufriss, Kreuzriss, Sehstrahl – Bildebene, Rissleseübungen: GR, AR und KR