



Ausbildung – Vorbereitungskurse

Textiles und Technisches Gestalten

Niveau I und II

Anforderungen im Fachbereich Textiles und Technisches Gestalten für die
Eintrittsprüfung Niveau I und II an die Pädagogische Hochschule Luzern (PHLU)

Änderungskontrolle

Version	Datum	Visum	Bemerkung zur Art der Änderung
11/18	16.11.2018	Marius Portmann	Aktualisierung Prüfungsreglement / Layout
04/22	07.04.2022	Ursula Bissig-Stadler	Aktualisierung Design und Technik
09/24	04.09.2024	Ursula Bissig-Stadler	Aktualisierung Formal
05/26	19.05.2026	Ursula Bissig-Stadler	Aktualisierung Anforderungen, Lernziele, Kriterien

www.phlu.ch/vorbereitungskurse

PH Luzern · Pädagogische Hochschule Luzern
Ausbildung
Vorbereitungskurse
Pfistergasse 20 · 6003 Luzern
T +41 (0)41 203 01 35
bruno.rihs@phlu.ch · www.phlu.ch

Ursula Bissig-Stadler

Inhaltsverzeichnis

1	Anforderungen	4
1.1	Inhalte.....	4
1.2	Lernziele / Kompetenzen	4
1.3	Literatur	5
2	Prüfungsmodalitäten und Bewertungskriterien	5
2.1	Bewertung im Modul	5
2.2	Bewertung ohne Kursbesuch.....	5

Textiles und Technisches Gestalten

1 Anforderungen

Das Studienfach Design und Technik orientiert sich am Lehrplan 21 mit seinen drei Kompetenzbereichen – Wahrnehmung und Kommunikation, Prozesse und Produkte, Kontexte und Orientierung. Fachübergreifende Querverweise wie beispielsweise Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE) sowie der Einsatz von digitalen Medien sind als Querschnittsthemen in die Ausbildung integriert.

Wahrnehmung und Kommunikation

Die Studierenden entwickeln ihre Wahrnehmung und sind in der Lage, gestaltete Artefakte fundiert zu analysieren und zu beurteilen. Dies erfordert die Fähigkeit, Objekte und Phänomene zu erforschen und kritisch zu reflektieren. Die Studierenden können Materialien (im Vorkurs liegt der Schwerpunkt auf Textilien) in ihrer Widerstands- und Wandlungsfähigkeit differenzieren. Im Bearbeiten und Verändern der Werkstoffe nehmen sie die Auswirkung ihrer Tätigkeit differenziert wahr und kommunizieren professionell über die entstandenen Produkte.

Prozesse und Produkte

Anhand des Designprozesses lassen sich die Studierenden auf komplexe textile und technische Fragestellungen ein. Sie entwickeln eigene Innovationen oder entwickeln bestehende Systeme und Objekte weiter. Zu exemplarischen Themen und Problemstellungen planen, strukturieren und organisieren sie eigenständig Gestaltungsprozesse. Sie entwerfen und skizzieren adäquate Lösungsvarianten. Sie verfolgen und sichten eigene Ideen mit hohem Engagement und hoher Eigenmotivation. Sie erlangen die Kompetenz, Prozessphasen sowie die Wirkung von Produkten zu beschreiben und zu evaluieren.

Die Studierenden wählen Materialien und Werkstoffe zielführend aus und wenden Werkzeuge sowie Maschinen sicher und fachgerecht an. Sie setzen fachspezifische Verfahren ein und nutzen entdeckende Methoden wie das Experimentieren, Analysieren, Entwerfen und Konstruieren. Nachvollziehende Methoden wie Lehrgänge, Leitprogramme oder Stufengänge erleben sie differenziert, exemplarisch und reflexiv. Die Studierenden verstehen das interdisziplinäre Zusammenspiel von Funktion, Konstruktion, Material, Form und Gestaltung als Voraussetzung für überzeugende Produktlösungen. Die individuellen Lern- und Entwicklungsprozesse werden dokumentiert und präsentiert.

Kontexte und Orientierung

Die Studierenden erkennen die zeitliche und kulturelle Kontextgebundenheit von Produkten. Sie erschliessen sich neue Perspektiven und erweitern ihr Kontextwissen. Sie setzen technische Errungenschaften in Bezug zu ökologischen, ökonomischen und gesellschaftlichen Systemen. Relevante Themenfelder umfassen Spiel und Freizeit, Mode und Bekleidung, Raumgestaltung und Wohnen, Mechanik und Transport sowie Elektrizität und Energie.

1.1 Inhalte

Während der gesamten Kursdauer entwickeln die Studierenden ein eigenständiges Upcycling-Projekt. Sie dokumentieren den Designprozess, präsentieren am Schluss den Prozess und das Ergebnis und bewerben das Produkt mit einem Flyer. Der gesamte Arbeitsprozess sowie das Endprodukt orientieren sich an den folgenden Lernzielen:

1.2 Lernziele / Kompetenzen

- **Upcycling-Ideen entwickeln:** Ich kann eine eigenständige und überraschende Upcycling-Idee entwickeln.
- **Komplexität meistern:** Ich kann Funktion, Gestaltung, Material und Verfahren zu einem harmonischen Gesamtprodukt verbinden.
- **Funktionale Lösungen finden:** Ich kann für funktionale Probleme eine funktionierende und innovative Lösung umsetzen.

- **Gestaltung anwenden:** Ich kann die fünf Dimensionen der Gestaltung in meinem Produkt differenziert sichtbar machen.
- **Material handhaben:** Ich kann Materialien und Verfahren fachtechnisch einwandfrei und in hoher Qualität verarbeiten.
- **Designprozess steuern:** Ich kann meinen Lern- und Arbeitsprozess als bewusst gestalteten Designprozess lenken.
- **Entscheidungen begründen:** Ich kann meine gestalterischen Entscheidungen in jeder Phase des Prozesses differenziert begründen.
- **Erprobungen nutzen:** Ich kann aus Erprobungen gezielte Erkenntnisse für gehaltvolle Lösungen ableiten.
- **Arbeit dokumentieren:** Ich kann meinen Prozess mit aussagekräftigen Bildern und gehaltvollen Reflexionen dokumentieren.
- **Objekte visualisieren:** Ich kann mein Objekt auf einem Flyer fokussiert, wirkungsvoll entlang einem roten Faden darstellen.
- **Ergebnisse präsentieren:** Ich kann mein Projekt und die Ergebnisse in einer mündlichen Präsentation überzeugend vermitteln.

1.3 Literatur

- Autorenteam (2002). Fadenflip 1 und 2. Kant. Lehrmittelverlag Luzern.
- Fachzeitschrift Werkspuren: www.werken.ch.
- Stuber, T. (Hrsg.). (ab 2018). Design und Technik. Gesamte Lehrmittelreihe. hep Verlag.

2 _Prüfungsmodalitäten und Bewertungskriterien

Das eigenständige Upcycling-Projekt wird, während dem Modul erarbeitet und entlang den folgenden Kriterien beurteilt.

2.1 Bewertung im Modul

- **Upcycling-Idee:** Überraschende und eigenständige Upcycling-Idee.
- **Lern- / Arbeitsweise/ Designprozess:** Der Lernprozess überzeugt durch einen bewusst gestalteten Designprozess basierend auf differenziert begründeten Entscheidungen.
- **Relevanz der Erprobungen:** Relevante Erprobungen führen zu gehaltvollen Lösungen.
- **Komplexität:** Hohe Komplexität im überzeugenden Zusammenwirken von Funktion, Gestaltung, Material und Verfahren.
- **Funktion:** Überzeugende und überraschende Lösung funktionaler Probleme.
- **Gestaltung:** Differenziert definiertes Zusammenspiel der 5 Dimensionen der Gestaltung.
- **Material und Verfahren:** Hohe fachtechnische Ausführungsqualität.
- **Präsentation:** Überzeugende mündliche Präsentation.
- **Flyer:** Reduzierte wirkungsvolle Visualisierung des Objekts entlang einem roten Faden.
- **Dokumentation:** Prozessdokumentation zeigt begründete Designentscheidungen zum Produkt mittels aussagekräftiger Bilder und reichhaltiger Reflexion.

2.2 Bewertung ohne Kursbesuch

Die Prüfung dauert 4 Lektionen und findet in den Räumen der PHLU statt. Die Kriterien werden aus den Modulkriterien abgeleitet. Kenntnisse im Entwickeln einer gestalterischen Arbeit entlang den Phasen des Design-Prozesses werden vorausgesetzt.

Studierende können sich im Vorfeld bei der Dozentin melden und eine Probeprüfung einfordern oder Fragen klären.