

Tragbare Elektronik – Der Workshop der Klasse 10d

E-Mails empfangen, Puls messen und gleichzeitig Musik hören? Kein Problem mit den sogenannten Wearables, was so viel wie tragbare oder in Kleidung integrierte Elektronik bedeutet. Dieser Trend ist in unserer digitalisierten Welt nicht mehr wegzudenken und eröffnet ganz neue Möglichkeiten im Bereich Mode- und Produktdesign.

Dieses Thema sollte der Klasse 10d im Rahmen des Kunstunterrichts in Kooperation mit Studenten der LMU und dem Verein SpielKultur München näher gebracht werden. Unter der Ägide von Dr. Karin Guminski und Anna Blumenkranz vom Institut für Kunstpädagogik der LMU sowie Michael Dietrich vom Verein SpielKultur München entwickelten die Schüler am 3. März 2015 im Rahmen eines Workshops ihre eigenen Wearables. Nach einer Einführung in die Entwicklung der Strick- und Computertechnik wurden die Schüler hierfür in drei Arbeitsgruppen aufgeteilt:



FEDERMÄPPCHEN

Gruppe eins beschäftigte sich mit der Gestaltung individueller Federmäppchen.

Sie erstellten die kleinen Taschen aus Filz und versahen sie mit technischen Elementen wie z.B. einer LED-Lampe oder leitendem Stoff. Die Lämpchen kann man mit einer kleinen Glocke oder auch einem Bommel, der aus leitendem Faden besteht, zum Leuchten bringen.



Einige Schüler wandten dieses Prinzip auch auf Handyhüllen an, die nach demselben Prinzip angefertigt werden können.

SCHLÜSSELANHÄNGER

Diesem Thema widmete sich die zweite Gruppe, die mit ihrem Projekt „Build your own blinking“ den täglichen Begleiter optisch aufwerten wollte. Auch hier konnten die Schüler ihren Ideen bei der Gestaltung freien Lauf lassen. So entstanden Anhänger in Tierform oder auch Alltagssymbole wie z.B. Smiley-Formen, die das Trendthema „digitales Netzwerk“ aufgreifen.

Als zusätzliches Gadget stattete diese Gruppe ihre Schlüsselanhänger mit ein bis zwei LED - Lämpchen aus, die per Drucksensor zum Leuchten gebracht werden können. Die dafür benötigte Technik arbeiteten die Schüler ins Innere ihres Schlüsselanhängers ein.

T-SHIRTS

Die letzte Gruppe designte interaktive, blinkende T-Shirts. Hier konnte man völlig frei zwischen den verschiedenen Designs für sein jeweiliges T-Shirt wählen, als Technik kamen wieder die über einen Drucksensor zu aktivierenden LED-Lämpchen zum Einsatz. Man kann diese Variante übrigens auf jedes Kleidungsstück anwenden, da es sich immer um ein und denselben Stromkreis handelt - daher entstanden nicht nur individuelle Design-Shirts, sondern auch blinkende Caps.

Der halbtägige Workshop forderte die Schüler nicht nur in handwerklicher Sicht, er brachte ihnen auch das Thema Elektrotechnik näher und verwandelte sie für einen Vormittag in Mode- und Produktdesigner. Es wurde intensiv und ohne Pause durchgearbeitet (freiwillig!), manche Schüler wollten zu Hause sogar weitere Wearables basteln. Wen wundert es, wenn man die innovativen Ergebnisse sieht, die an diesem Tag entstanden sind, allesamt mit elektrischen Funktionen ausgestattet: push to play!

Cornelia Schmid-Heizer

