

# Schulinternes Fachcurriculum

Kunst

Textil

Technik

Fachleitungen:

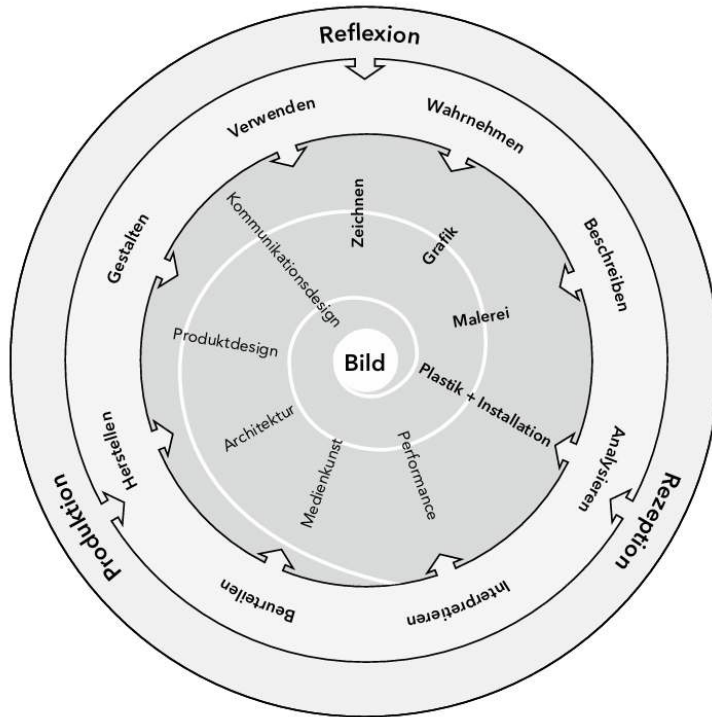
Anita Schönekerl-Kühne

Jennifer Witt

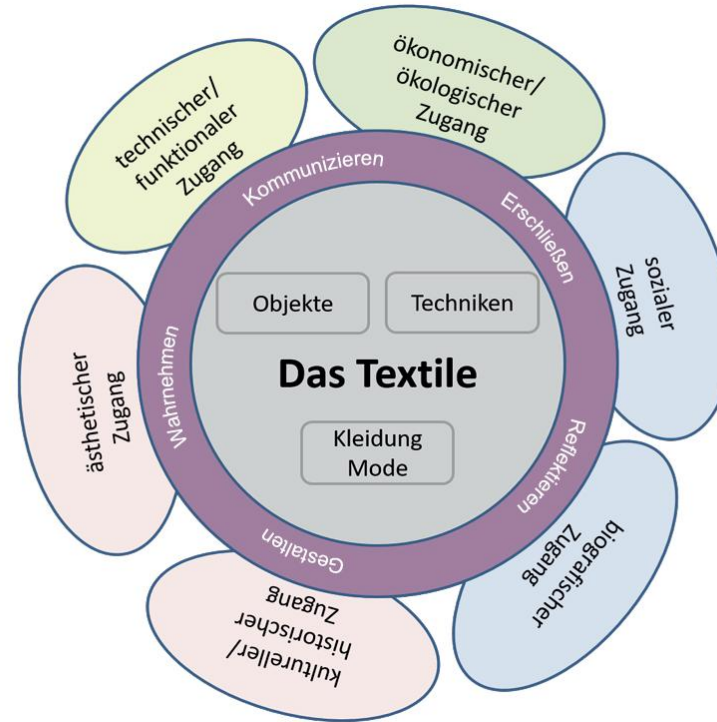
Volker Scheibe

Stand 02.05.2025

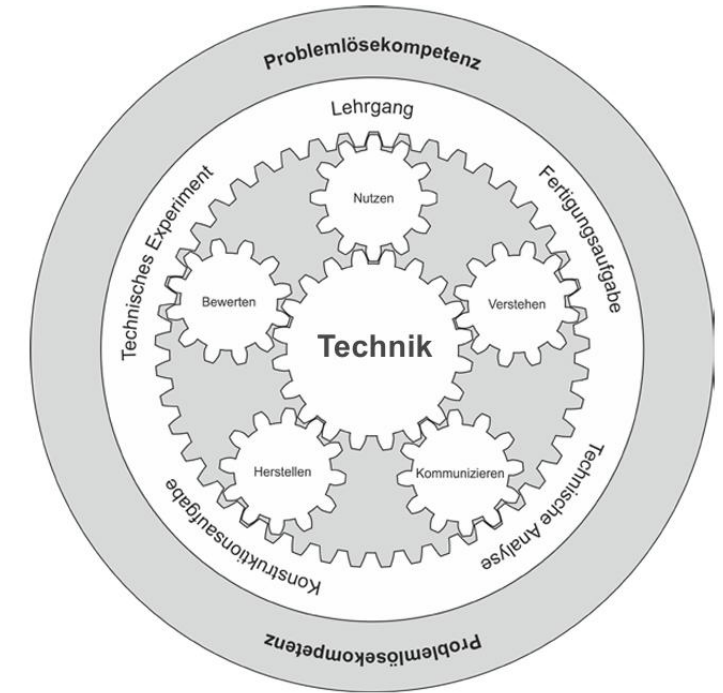
# Allgemeines



**Kompetenzen Kunst**  
vgl. Fachanforderungen Kunst



**Kompetenzen Textillehre**  
vgl. Fachanforderungen Textillehre



**Kompetenzen Technik**  
vgl. Fachanforderungen Technik

Das Fach KTT setzt sich aus den Fächern Kunst, Textillehre und Technik zusammen. Jedes Fach bedient individuelle Kompetenzen (siehe Abbildungen).

In diesem schulinternen Fachcurriculum werden Schwerpunkte gesetzt, die in den einzelnen Jahrgängen umzusetzen sind (lila hervorgehoben). Über die Schwerpunkte hinaus sind weitere Kompetenzbereiche aus den Grafiken frei ergänzbar. In der Eingangsphase sind die grau hinterlegten Kompetenzen für die 2. Jahrgangsstufe passend einzuplanen.

# Kunst

Eingangsphase

**KMK-  
Bildungsstandards**
**Beschreiben**

- Material kennen und unterscheiden
- Details erkennen

**Herstellen**

- Arbeitsplatz und -prozesse organisieren
- Arbeitsprozesse organisieren

**Gestalten**

- mit verschiedenen Techniken und Verfahren Bilder gestalten

**Analysieren**

- Gestaltungsmittel und Wirkung

**Unterricht verbindliche  
Absprachen**

- Schwungübungen
- Materialerfahrungen (z.B. Bleistift, Kohle, Buntstift, Wachsmalstifte, Kreide)

**Unterrichtsbeispiele**

- Selbstportraits
- Tiere, Figuren, Formen zeichnen
- Experimente mit dem Bleistift (Stärken, Stifhaltung, Kritzeln, etc.)
- Zeichnen in einem Strich (Picasso) (siehe Textile Techniken – Der Faden)
- Auseinandersetzung mit künstlerischen Strategien (z.B. Picasso)

**Sprachbildung**

- Wortspeicher
- D-A-B
- DSB (Verwendung von Fachsprache in Arbeitsabläufe)

**Differenzierung**

- Visualisierung der Arbeitsaufträge
- Phasenleitungen
- Kooperatives Arbeiten
- Regeln & Rituale (z.B. Aufbau/ Abbau)
- Beispiele von Künstlern
- Themenspeicher

2

Zeichnen

- freie Beobachtungen
- Gestaltungskriterien-geleitete Beobachtungen & Rückmeldungen
- Lehrer-Schüler-Gespräch
- Prozessbezogene Bewertung

- individueller Einsatz digitaler Medien
- digitale Zeichenwerkzeuge erproben und bewerten

Selbstkompetenz

Die SuS entwickeln Vertrauen in die eigenen künstlerischen Fähigkeiten, reflektieren und begleiten sich selbst im kreativen Gestaltungsprozess.

Motivationale Einstellung

Die SuS zeigen persönliches Engagement, Motivation und Ausdauer im eigenen Lernen und Gestalten.

Lernmethodische Kompetenzen

Die SuS erlernen Strategien, ihren Arbeitsprozess zu strukturieren und eigenen Problemlösekompetenzen auszuprobieren und zu festigen.

Soziale Kompetenzen

Die SuS arbeiten konstruktiv mit Mitschülerinnen und Mitschülern zusammen und übernehmen Verantwortung für ihr Lernen.

## KMK- Bildungsstandards

### Wahrnehmen

- Gefühle, Empfindungen, Assoziationen, Erinnerungen, Erwartungen, Gedanken artikulieren
- Wahrnehmung als Ausgangspunkt der Gestaltung nehmen

### Beschreiben

- Auffällige Details erkennen und benennen
- Materialien erkennen, beschreiben, erkennen

### Herstellen

- Arbeitsplatz und -prozesse organisieren
- Arbeitsprozesse organisieren
- Verantwortungsvoller Umgang mit Ressourcen
- Verfahren und Techniken erproben

### Gestalten

- mit verschiedenen Techniken und Verfahren Bilder gestalten
- Gesehenes und Erfundenes ausdrücken
- Imagination einbringen

### Analysieren

- Gestaltungsmittel und Wirkung

## Unterricht verbindliche Absprachen

- Deckfarbkasten kennenlernen
- Farbenlehre (z.B. nach Gerhard Richter, Farbkreis, ...)
- Malerische Verfahren kennen und einsetzen (Farben mischen, Farbauftrag)

### Unterrichtsbeispiele

- Expressionismus (z.B. Franz Mark, Kandinsky, Van Gogh, Paul Klee, Gabriele Muntter)
  - Stimmungsbilder
  - Buch: Heute bin ich
  - Buch: Farbenmonster
  - Buch: Königin der Farben
- Aleatorische Verfahren (Zufallsbilder)
  - Murmeln, Seifenblasen, Action-Painting, Klecksen
  - Jackson Pollock
  - Fadenbilder
  - Erprobung unterschiedlicher Malwerkzeuge

## Sprachbildung

- Wortspeicher
- D-A-B
- DSB (Verwendung von Fachsprache in Arbeitsabläufe)

## Differenzierung

- Visualisierung der Arbeitsaufträge
- Phasenleitungen
- Kooperatives Arbeiten
- Regeln & Rituale (z.B. Aufbau/Abbau)
- Beispiele von Künstlern
- Themenspeicher

2

Malerei

- freie Beobachtungen
- Gestaltungskriterien-geleitete Beobachtungen & Rückmeldungen
- Lehrer-Schüler-Gespräch
- Prozessbezogene Bewertung

Selbstkompetenz

Die SuS entwickeln Vertrauen in die eigenen künstlerischen Fähigkeiten, reflektieren und begleiten sich selbst im kreativen Gestaltungsprozess.

Motivationale Einstellung

Die SuS zeigen persönliches Engagement, Motivation und Ausdauer im eigenen Lernen und Gestalten.

Lernmethodische Kompetenzen

Die SuS erlernen Strategien, ihren Arbeitsprozess zu strukturieren und eigenen Problemlösekompetenzen auszuprobieren und zu festigen.

Soziale Kompetenzen

Die SuS arbeiten konstruktiv mit Mitschülerinnen und Mitschülern zusammen und übernehmen Verantwortung für ihr Lernen. Konstruktiver und respektvoller Umgang mit Vielfalt und Mehrkulturalität.

# Textillehre

Eingangsphase

# Textile Techniken

Fadenbildende- und fadenverstärkende Techniken (Spinnen, Drehen, Flechten),  
 flächenbildende Techniken (Häkeln, Knoten, Filzen, Stricken, Weben),  
 flächengestaltende Techniken (Stricken, Applizieren, Drucken), Formgebende  
 Techniken (Nähen, Filzen)

## KMK- Bildungsstandards

### Wahrnehmen

- sich selbst und die eigenen Gefühle wahrnehmen
- Bewusstes Wahrnehmen verschiedener Materialien und Techniken
- Möglichkeiten, Schwierigkeiten und Emotionen beim Technikerwerb wahrnehmen

### Kommunizieren

- Sich über Gestaltungsmöglichkeiten austauschen
- Gestaltungsprozesse dokumentieren
- Fachsprache kennen und verwenden

### Erschließen

- Ästhetische Alltagsmuster erkennen
- Informationen über textile Techniken sammeln

### Gestalten

- Textile Techniken fachgerecht ausführen
- Techniken miteinander kombinieren

## Unterricht verbindliche Absprachen

### - Knoten (Überhandknoten)

### Unterrichtsbeispiele

- Der Faden (siehe Zeichnen – Zeichnen in einem Strich: Picasso // Fadenbilder (z.B. passend zur Schreibschrift))
- Wickeln (Buchstabengirlande, Pompoms)
- Prickeln und Nachsticken → Weihnachtskarten → Namensschilder
- Nadelfilzen/ Nassfilzen → Zauberstäbe → Anhänger → Kugeln filzen
- Kordeln stricken (Strickgabel)
- Weben → Papierweben, Rundweben, Weben am Webrahmen

## Sprachbildung

- Wortspeicher
- D-A-B
- DSB (Verwendung von Fachsprache in Arbeitsabläufe)

## Differenzierung

- Visualisierung der Arbeitsaufträge
- Phasenleitungen
- Phasenmodell
- Kooperatives Arbeiten
- Regeln & Rituale (z.B. Aufbau/ Abbau)
- Beispiele von Künstlern
- Themenspeicher

## Textile Techniken

Fadenbildende- und fadenverstärkende Techniken (Spinnen, Drehen, Flechten),  
flächenbildende Techniken (Häkeln, Knoten, Filzen, Stricken, Weben),  
flächengestaltende Techniken (Stricken, Applizieren, Drucken), Formgebende  
Techniken (Nähen, Filzen)

### KMK- Bildungsstandards

#### Reflektieren

- Eigene Arbeitsprozesse reflektieren
- Eigene und fremde Werkstücke nach persönlichen und technischen Aspekten beurteilen
- Techniken kulturell einordnen und transkulturelle Arbeitsprozesse reflektieren

### Unterricht verbindliche Absprachen

### Sprachbildung

### Differenzierung

## Textile Techniken

Fadenbildende- und fadenverstärkende Techniken (Spinnen, Drehen, Flechten),  
flächenbildende Techniken (Häkeln, Knoten, Filzen, Stricken, Weben),  
flächengestaltende Techniken (Stricken, Applizieren, Drucken), Formgebende  
Techniken (Nähen, Filzen)

- freie Beobachtungen
- Gestaltungskriterien-geleitete Beobachtungen & Rückmeldungen
- Lehrer-Schüler-Gespräch
- Prozessbezogene Bewertung

- Phasenleitungen in Videoform

### Selbstkompetenz

Die SuS entwickeln Vertrauen in die eigenen künstlerischen Fähigkeiten, reflektieren und begleiten sich selbst im kreativen Gestaltungsprozess.

### Motivationale Einstellung

Die SuS zeigen persönliches Engagement, Motivation und Ausdauer im eigenen Lernen und Gestalten.

### Lernmethodische Kompetenzen

Die SuS erlernen Strategien, ihren Arbeitsprozess zu strukturieren und eigenen Problemlösekompetenzen auszuprobieren und zu festigen.

### Soziale Kompetenzen

Die SuS arbeiten konstruktiv mit Mitschülerinnen und Mitschülern zusammen und übernehmen Verantwortung für ihr Lernen. Konstruktiver und respektvoller Umgang mit Vielfalt und Mehrkulturalität.

## Textile Objekte

Textile Spielobjekte, Wohnen, Textile Kunstobjekte,  
Textile Materialien

### KMK- Bildungsstandards

#### Wahrnehmen

- Sinnliche Erfahrungen mit textilen Objekten machen
- Oberflächenstrukturen unterscheiden
- Wohnvariationen beschreiben

#### Kommunizieren

- Eigenschaften und Funktionen von textilen Rohstoffen beschreiben und unterscheiden
- Eigene Bedürfnisse und Erfahrungen teilen
- Unterschiede und Gemeinsamkeiten in verschiedenen Kulturen beschreiben

#### Erschließen

- Informationen über textile Objekte sammeln
- sich über Objekte in eigenen und fremden Kulturen austauschen
- Objekte als Erinnerungsträger

#### Gestalten

- Textile Objekte mit spezifischen Funktionen herstellen
- mit versch. Gestaltungsideen experimentieren

### Unterricht verbindliche Absprachen

#### Unterrichtsbeispiele

- Spielzeug hier und anderwo
- eigenes Spielzeug herstellen
  - Seile (Fingerhäkeln, Filzen, Stricken)
  - Wurfälle aus Socken
- Stoffe unterscheiden (Fühlbücher, Fühlmemory)
- Sorgenpüppchen/ Mutmacher/ Sorgenfresser

### Sprachbildung

- Wortspeicher
- D-A-B
- DSB (Verwendung von Fachsprache in Arbeitsabläufe)

### Differenzierung

- Visualisierung der Arbeitsaufträge
- Phasenleitungen
- Phasenmodell
- Kooperatives Arbeiten
- Regeln & Rituale (z.B. Aufbau/ Abbau)
- Beispiele von Künstlern
- Themenspeicher

## Textile Objekte

Textile Spielobjekte, Wohnen, Textile Kunstobjekte,  
Textile Materialien

### Reflektieren

- Wohnvariationen kennen und vergleichen
- Textile Rohstoffeigenschaften kennen und beurteilen
- Spielzeuge vergleichen (Funktion, Sicherheit, etc.)

## Textile Objekte

Textile Spielobjekte, Wohnen, Textile Kunstobjekte,  
Textile Materialien

- freie Beobachtungen
- Gestaltungskriterien-geleitete Beobachtungen & Rückmeldungen
- Lehrer-Schüler-Gespräch
- Prozessbezogene Bewertung

- Phasenleitungen in Videoform
- Phasenleitungen in digitaler Bildform

### Selbstkompetenz

Die SuS entwickeln Vertrauen in die eigenen künstlerischen Fähigkeiten, reflektieren und begleiten sich selbst im kreativen Gestaltungsprozess.

### Motivationale Einstellung

Die SuS zeigen persönliches Engagement, Motivation und Ausdauer im eigenen Lernen und Gestalten.

### Lernmethodische Kompetenzen

Die SuS erlernen Strategien, ihren Arbeitsprozess zu strukturieren und eigenen Problemlösekompetenzen auszuprobieren und zu festigen.

### Soziale Kompetenzen

Die SuS arbeiten konstruktiv mit Mitschülerinnen und Mitschülern zusammen und übernehmen Verantwortung für ihr Lernen. Konstruktiver und respektvoller Umgang mit Vielfalt und Mehrkulturalität.

## Kleidung und Mode

**Wahrnehmen**

- Eigene Kleidung und Kleidung anderer wahrnehmen (Selbst-/ Fremdwahrnehmung schulen)
- Funktion von Kleidung

**Kommunizieren**

- Bedürfnisse, Wünsche, Erwartungen beschreiben und diskutieren
- Modetrends
- Kleidung in versch. Kulturen

**Erschließen**

- Kleidung als Ausdrucksmittel erkennen

**Gestalten**

- Individuelle und kreative Entwürfe für Kleidung

**Reflektieren**

- Eigene und fremde Arbeitsergebnisse beurteilen
- Eigene Arbeitsweise reflektieren

- Kleidung für jede Jahreszeit (Eigenschaften von Kleidung und Stoffen)
- Kleidung für alle (geschlechtsspezifische Stereotype)

- Wortspeicher
- D-A-B
- DSB (Verwendung von Fachsprache in Arbeitsabläufe)

- Visualisierung der Arbeitsaufträge
- Phasenleitungen
- Phasenmodell
- Kooperatives Arbeiten
- Regeln & Rituale (z.B. Aufbau/ Abbau)
- Beispiele von Künstlern
- Themenspeicher

2

# Kleidung und Mode

- freie Beobachtungen
- Gestaltungskriterien-geleitete Beobachtungen & Rückmeldungen
- Lehrer-Schüler-Gespräch
- Prozessbezogene Bewertung

- Foto- und Filmbeispiele zeigen und erstellen

## Selbstkompetenz

Die SuS entwickeln Vertrauen in die eigenen künstlerischen Fähigkeiten, reflektieren und begleiten sich selbst im kreativen Gestaltungsprozess.

## Motivationale Einstellung

Die SuS zeigen persönliches Engagement, Motivation und Ausdauer im eigenen Lernen und Gestalten.

## Lernmethodische Kompetenzen

Die SuS erlernen Strategien, ihren Arbeitsprozess zu strukturieren und eigenen Problemlösekompetenzen auszuprobieren und zu festigen.

## Soziale Kompetenzen

Die SuS arbeiten konstruktiv mit Mitschülerinnen und Mitschülern zusammen und übernehmen Verantwortung für ihr Lernen. Konstruktiver und respektvoller Umgang mit Vielfalt und Mehrkulturalität.

# Kunst

Klasse 3

# Plastik und Installation

## KMK- Bildungsstandards

### Wahrnehmen

- Gefühle, Empfindungen, Assoziationen, Erinnerungen, Erwartungen, Gedanken artikulieren
- Wahrnehmung als Ausgangspunkt der Gestaltung nehmen
- Emotionen/ Assoziationen und erste Deutungsansätze auf bildliche Gegebenheiten zurückführen
- Gemeinsamkeiten in der Wahrnehmung erkennen

### Interpretieren

- Subjektive Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten beziehen
- Erste Deutungsansätze formulieren und begründen

### Herstellen

- Verantwortungsvoller Umgang mit Ressourcen
- Verfahren und Techniken erproben und gezielt auswählen

## Unterricht verbindliche Absprachen

- Pop Art (nach Jeff Koons)  
Konsum/ Massenware/  
Präsentationsstrategien  
→ Fantasieprodukte  
entwickeln (Skizzen planen  
und entwerfen) (siehe  
Modekonsum)

### Unterrichtsideen:

- Schulhofinstallationen
- Installationen zu Jahreszeiten
- Plastiken aus Alltagsmaterial (z.B. Bau von Rieseninsekten) (→ ästhetische Forschung)
- Readymade (nach Duchamp)
- Andres Slominski (Gesellschaftskritik)
- Ich in einer Streichholzsachtel (Heft „Grundschule Kunst“)
- Upcycling (Z.B. Meeresbewohner aus Müll, Vogelhäuser, Blumentöpfe, etc.)

## Sprachbildung

- Wortspeicher
- D-A-B
- DSB (Verwendung von Fachsprache in Arbeitsabläufe)

## Differenzierung

- Visualisierung der Arbeitsaufträge
- Phasenleitungen
- Phasenmodell
- Kooperatives Arbeiten
- Regeln & Rituale (z.B. Aufbau/ Abbau)
- Beispiele von Künstlern
- Themenspeicher

**Plastik und Installation****Gestalten**

- Gesehenes und Erfundenes ausdrücken
- Imagination einbringen

**Verwenden**

- Mit Hilfe von Bildern Ziel-, Sach- und Adressatengerecht kommunizieren
- Präsentationsformen kennen und erproben

- Ich in einer Streichholzschachtel (Heft „Grundschule Kunst“)  
(siehe Heißluftballon zu „Die Welt braucht dich genau so wie du bist“)
- LandArt

# Plastik und Installation

- freie Beobachtungen
- Gestaltungskriterien-geleitete Beobachtungen & Rückmeldungen
- Lehrer-Schüler-Gespräch
- Prozessbezogene Bewertung

- digitale Nutzen z.B. Fotos von Werken oder Installationen
- Technische Bearbeitungswerkzeuge kennenlernen und anwenden
- Recherche zu Künstlerinnen und Künstlern
- Recherche von Kunststilen

## Selbstkompetenz

Die SuS entwickeln Vertrauen in die eigenen künstlerischen Fähigkeiten, reflektieren und begleiten sich selbst im kreativen Gestaltungsprozess.

## Motivationale Einstellung

Die SuS zeigen persönliches Engagement, Motivation und Ausdauer im eigenen Lernen und Gestalten.

## Lernmethodische Kompetenzen

Die SuS erlernen Strategien, ihren Arbeitsprozess zu strukturieren und eigenen Problemlösekompetenzen auszuprobieren und zu festigen.

## Soziale Kompetenzen

Die SuS arbeiten konstruktiv mit Mitschülerinnen und Mitschülern zusammen und übernehmen Verantwortung für ihr Lernen. Konstruktiver und respektvoller Umgang mit Vielfalt und Mehrkulturalität.

# Grafik, Kommunikationsdesign, Medienkunst

## KMK- Bildungsstandards

### Wahrnehmen

- Wahrnehmung als Ausgangspunkt der Gestaltung nehmen
- Emotionen/ Assoziationen und erste Deutungsansätze auf bildliche Gegebenheiten zurückführen
- Gemeinsamkeiten in der Wahrnehmung erkennen

### Beschreiben

- Auffällige Details erkennen und diese benennen und beschreiben

### Analysieren

- Gestaltungsmittel und Wirkung erkennen und benennen
- Wesentliche für die Wirkung relevante Gestaltungsmittel erkennen und benennen

## Unterricht verbindliche Absprachen

- Drucken mit verschiedenen Materialien (z.B. Blätter, Schwämme, Fundsachen)  
→ siehe auch Textile Techniken – Drucken

### Unterrichtsbeispiele

- Linoldruck
- Styroldruck
- Stop-Motion-Filme
- One Shot Filme
- Schülerzeitung
- Fotostories (nach Slinkachu)
- Graffiti (Architektur)
- Fotografie
- Filmkunst (z.B. Jeff Wall)
- Arbeit mit dem Kopierer
- Collage
- Frottage (z.B. Max Ernst)
- Fotos/ Bilder weitermalen

## Sprachbildung

- Wortspeicher
- D-A-B
- DSB (Verwendung von Fachsprache in Arbeitsabläufe)

## Differenzierung

- Visualisierung der Arbeitsaufträge
- Phasenleitungen
- Phasenmodell
- Kooperatives Arbeiten
- Regeln & Rituale (z.B. Aufbau/ Abbau)
- Beispiele von Künstlern
- Themenspeicher

**Grafik, Kommunikationsdesign,  
Medienkunst**

**Herstellen**

- Verantwortungsvoller Umgang mit Ressourcen
- Verfahren und Techniken erproben
- Arbeitsprozesse organisieren

**Gestalten**

- Gesehenes und Erfundenes ausdrücken
- Imagination einbringen

**Verwenden**

- Mit Hilfe von Bildern Ziel-, Sach- und Adressatengerecht kommunizieren
- Präsentationsformen kennen und erproben
- Verschiedene Formen des Umgangs mit Bildern kennen (und anwenden)

**Beurteilen**

- Eigene Positionen vertreten und begründen
- Arbeiten, sammeln, auswählen, dokumentieren

## Grafik, Kommunikationsdesign, Medienkunst

- freie Beobachtungen
- Gestaltungskriterien-geleitete Beobachtungen & Rückmeldungen
- Lehrer-Schüler-Gespräch
- Prozessbezogene Bewertung

- eine Produktion starten und in verschiedenen Formaten gestalten und präsentieren (z.B. Foto, Film oder Collage)
- Digitale Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen (z.B. Stopmotion App)
- Recherche zu Künstlerinnen und Künstlern
- Recherche von Kunststilen
- Digitale Werke speichern, wiederfinden und abrufen
- Problemlösestrategien: Eigene Defizite und nach Lösungen suchen
- Digitale Medien analysieren, bewerten und reflektieren

### Selbstkompetenz

Die SuS entwickeln Vertrauen in die eigenen künstlerischen Fähigkeiten, reflektieren und begleiten sich selbst im kreativen Gestaltungsprozess.

### Motivationale Einstellung

Die SuS zeigen persönliches Engagement, Motivation und Ausdauer im eigenen Lernen und Gestalten.

### Lernmethodische Kompetenzen

Die SuS erlernen Strategien, ihren Arbeitsprozess zu strukturieren und eigenen Problemlösekompetenzen auszuprobieren und zu festigen.

### Soziale Kompetenzen

Die SuS arbeiten konstruktiv mit Mitschülerinnen und Mitschülern zusammen und übernehmen Verantwortung für ihr Lernen. Konstruktiver und respektvoller Umgang mit Vielfalt und Mehrkulturalität.

# Textillehre

Klasse 3

## Textile Techniken

Fadenbildende- und fadenverstärkende Techniken (Spinnen, Drehen, Flechten),  
 flächenbildende Techniken (Häkeln, Knoten, Filzen, Stricken, Weben),  
 flächengestaltende Techniken (Stricken, Applizieren, Drucken), Formgebende  
 Techniken (Nähen, Filzen)

### KMK- Bildungsstandards

#### Wahrnehmen

- sich selbst und die eigenen Gefühle wahrnehmen
- Bewusstes Wahrnehmen verschiedener Materialien und Techniken
- Möglichkeiten, Schwierigkeit und Emotionen beim Technikerwerb wahrnehmen

#### Kommunizieren

- Sich über Gestaltungsmöglichkeiten austauschen
- Gestaltungsprozesse dokumentieren
- Fachsprache kennen und verwenden

#### Erschließen

- Ästhetische Alltagsmuster erkennen
- Informationen über textile Techniken sammeln

#### Gestalten

- Textile Techniken fachgerecht ausführen
- Techniken miteinander kombinieren

### Unterricht verbindliche Absprachen

- Ugly Dolls/ Kissen etc. herstellen (Nähen)
- Drucken (z.B. Stempel-druck, Dot Painting)

#### Unterrichtsbeispiele

- Nadelfilzen/ Nassfilzen
- Weben  
→ Papierweben, Rundweben, Weben am Webrahmen
- Experimentelles Sticken (z.B. Überwendlingsstich, Rückstich, etc.)
- Portraits besticken
- Färben mit Naturmaterialien
- Fadenverstärkende Techniken anwenden (Makramee, Flechten, Knüpfen, Knoten, Komihimo)

### Sprachbildung

- Wortspeicher
- D-A-B
- DSB (Verwendung von Fachsprache in Arbeitsabläufe)

### Differenzierung

- Visualisierung der Arbeitsaufträge
- Phasenleitungen
- Phasenmodell
- Kooperatives Arbeiten
- Regeln & Rituale (z.B. Aufbau/ Abbau)
- Beispiele von Künstlern
- Themenspeicher

## Textile Techniken

Fadenbildende- und fadenverstärkende Techniken (Spinnen, Drehen, Flechten),  
flächenbildende Techniken (Häkeln, Knoten, Filzen, Stricken, Weben),  
flächengestaltende Techniken (Stricken, Applizieren, Drucken), Formgebende  
Techniken (Nähen, Filzen)

### KMK- Bildungsstandards

#### Reflektieren

- Eigene Arbeitsprozesse reflektieren
- Eigene und fremde Werkstücke nach persönlichen und technischen Aspekten beurteilen
- Techniken kulturell einordnen und transkulturelle Arbeitsprozesse reflektieren

### Unterricht verbindliche Absprachen

### Sprachbildung

### Differenzierung

## Textile Techniken

Fadenbildende- und fadenverstärkende Techniken (Spinnen, Drehen, Flechten),  
flächenbildende Techniken (Häkeln, Knoten, Filzen, Stricken, Weben),  
flächengestaltende Techniken (Stricken, Applizieren, Drucken), Formgebende  
Techniken (Nähen, Filzen)

- freie Beobachtungen
- Gestaltungskriterien-geleitete Beobachtungen & Rückmeldungen
- Lehrer-Schüler-Gespräch
- Prozessbezogene Bewertung

- Phasenleitungen in Videoform
- Eigene Motivsuche für Fotos/ Portraits (zum Besticken)

### Selbstkompetenz

Die SuS entwickeln Vertrauen in die eigenen künstlerischen Fähigkeiten, reflektieren und begleiten sich selbst im kreativen Gestaltungsprozess.

### Motivationale Einstellung

Die SuS zeigen persönliches Engagement, Motivation und Ausdauer im eigenen Lernen und Gestalten.

### Lernmethodische Kompetenzen

Die SuS erlernen Strategien, ihren Arbeitsprozess zu strukturieren und eigenen Problemlösekompetenzen auszuprobieren und zu festigen.

### Soziale Kompetenzen

Die SuS arbeiten konstruktiv mit Mitschülerinnen und Mitschülern zusammen und übernehmen Verantwortung für ihr Lernen. Konstruktiver und respektvoller Umgang mit Vielfalt und Mehrkulturalität.

## Textile Objekte

Textile Spielobjekte, Wohnen, Textile Kunstobjekte,  
Textile Materialien

### KMK- Bildungsstandards

#### Wahrnehmen

- Sinnliche Erfahrungen mit textilen Objekten machen
- Oberflächenstrukturen unterscheiden
- Wohnvariationen beschreiben

#### Kommunizieren

- Eigenschaften und Funktionen von textilen Rohstoffen beschreiben und unterscheiden
- Eigene Bedürfnisse und Erfahrungen teilen
- Unterschiede und Gemeinsamkeiten in verschiedenen Kulturen beschreiben

#### Erschließen

- Informationen über textile Objekte sammeln
- sich über Objekte in eigenen und fremden Kulturen austauschen
- Objekte als Erinnerungsträger

#### Gestalten

- Textile Objekte mit spezifischen Funktionen herstellen
- mit versch. Gestaltungsideen experimentieren

### Unterricht verbindliche Absprachen

#### Unterrichtsbeispiele

- Wohnen (hier und anderswo)
- Mein Zimmer im Schuhkarton
- Textile Street Art (z.B. Säulen, Stühle, Bänke mit Strickkordeln umwickeln)

### Sprachbildung

- Wortspeicher
- D-A-B
- DSB (Verwendung von Fachsprache in Arbeitsabläufe)

### Differenzierung

- Visualisierung der Arbeitsaufträge
- Phasenleitungen
- Phasenmodell
- Kooperatives Arbeiten
- Regeln & Rituale (z.B. Aufbau/Abbau)
- Beispiele von Künstlern
- Themenspeicher

## Textile Objekte

Textile Spielobjekte, Wohnen, Textile Kunstobjekte,  
Textile Materialien

### Reflektieren

- Wohnvariationen kennen und vergleichen
- Textile Rohstoffeigenschaften kennen und beurteilen
- Spielzeuge vergleichen (Funktion, Sicherheit, etc.)

## Textile Objekte

Textile Spielobjekte, Wohnen, Textile Kunstobjekte,  
Textile Materialien

- freie Beobachtungen
- Gestaltungskriterien-geleitete Beobachtungen & rückmeldungen
- Lehrer-Schüler-Gespräch
- Prozessbezogene Bewertung

- Einblicke in verschiedene Wohnkulturen durch Bild-/ Videoimpulse

### Selbstkompetenz

Die SuS entwickeln Vertrauen in die eigenen künstlerischen Fähigkeiten, reflektieren und begleiten sich selbst im kreativen Gestaltungsprozess.

### Motivationale Einstellung

Die SuS zeigen persönliches Engagement, Motivation und Ausdauer im eigenen Lernen und Gestalten.

### Lernmethodische Kompetenzen

Die SuS erlernen Strategien, ihren Arbeitsprozess zu strukturieren und eigenen Problemlösekompetenzen auszuprobieren und zu festigen.

### Soziale Kompetenzen

Die SuS arbeiten konstruktiv mit Mitschülerinnen und Mitschülern zusammen und übernehmen Verantwortung für ihr Lernen. Konstruktiver und respektvoller Umgang mit Vielfalt und Mehrkulturalität.

# Kleidung und Mode

## KMK- Bildungsstandards

### Wahrnehmen

- Eigene Kleidung und Kleidung anderer wahrnehmen (Selbst-/ Fremdwahrnehmung schulen)
- Funktion von Kleidung

### Kommunizieren

- Bedürfnisse, Wünsche, Erwartungen beschreiben und diskutieren
- Modetrends
- Kleidung in versch. Kulturen

### Erschließen

- Kleidung als Ausdrucksmittel erkennen
- Herkunft von Kleidung erkennen (Etiketten lesen)

### Gestalten

- Individuelle und kreative Entwürfe für Kleidung erstellen
- Kleidung experimentell verändern

### Reflektieren

- Eigene und fremde Arbeitsergebnisse beurteilen
- Eigene Arbeitsweise reflektieren
- Nachhaltig mit Ressourcen umgehen
- Kaufentscheidungen reflektieren

## Unterricht verbindliche Absprachen

- Modekonsum → Textile Kette (z.B. vom Schaf zur Wolle)

### Weitere Unterrichtsbeispiele

- Kostüme (Upcycling) herstellen
- Modenschau
- Kleidungskonsum
- Interkulturelle Auseinandersetzung (z.B. Trachten, Kimonos, weitere traditionelle Kleidung)
- Kleidung früher/ Kleidung heute (Kinderheitsmode früher/ heute)
- Eigenschaften und Funktionen von verschiedenen Stoffen (Modenschau im Regelwald)

## Sprachbildung

- Wortspeicher
- D-A-B
- DSB (Verwendung von Fachsprache in Arbeitsabläufe)

## Differenzierung

- Visualisierung der Arbeitsaufträge
- Phasenleitungen
- Phasenmodell
- Kooperatives Arbeiten
- Regeln & Rituale (z.B. Aufbau/ Abbau)
- Beispiele von Künstlern
- Themenspeicher

2

# Kleidung und Mode

- freie Beobachtungen
- Gestaltungskriterien-geleitete Beobachtungen & rückmeldungen
- Lehrer-Schüler-Gespräch
- Prozessbezogene Bewertung

- Recherche zur Textilen Kette  
→ Filmbeispiele aus der Textilindustrie
- Recherche zu Mode-epochen
- Fotos von gestalteten Kleidungsstücken

## Selbstkompetenz

Die SuS entwickeln Vertrauen in die eigenen künstlerischen Fähigkeiten, reflektieren und begleiten sich selbst im kreativen Gestaltungsprozess.

## Motivationale Einstellung

Die SuS zeigen persönliches Engagement, Motivation und Ausdauer im eigenen Lernen und Gestalten.

## Lernmethodische Kompetenzen

Die SuS erlernen Strategien, ihren Arbeitsprozess zu strukturieren und eigenen Problemlösekompetenzen auszuprobieren und zu festigen.

## Soziale Kompetenzen

Die SuS arbeiten konstruktiv mit Mitschülerinnen und Mitschülern zusammen und übernehmen Verantwortung für ihr Lernen. Konstruktiver und respektvoller Umgang mit Vielfalt und Mehrkulturalität.

# Technik

Wir wollen unseren Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit geben, Technik zu verstehen, zu erfinden, zu gestalten und zu bewerten.

Der Unterricht knüpft dabei an den Vorerfahrungen aus dem Erlebnis- und Erfahrungsbereich der Kinder und den damit verbundenen Fragestellungen an.

**Kompetenzstufe 1:** sachgemäßer Umgang mit Werkzeugen und Materialien

**Kompetenzstufe 2:** Untersuchen von technischen Gegenständen und Erfinden technischer Lösungen

**Kompetenzstufe 3:** Technische Entwicklungen und ihre Folgewirkungen bewerten

# Voraussetzungen und Organisation an unserer Schule

Die Inhalte und ausgewählte Themen des Technikunterrichtes werden an der Silberbergschule

1. fächerverbindend mit dem Fach Sachunterricht (individuelle Absprachen)
2. in Arbeitsgemeinschaften (zusätzliche vertiefende Angebote)
3. und im 4. Schuljahr für ein Halbjahr (eine Doppelstunde) unterrichtet.



Die Silberbergschule verfügt über einen gut ausgestatteten Fachraum, in dem die Kinder den Umgang mit Werkzeugen erlernen und an ihren problemorientierten Aufgaben in einem Werkstattumfeld arbeiten können.

# Technik - Sicherheit

Schülerinnen und Schüler erhalten vor Aufnahme der Bearbeitung von Werkstoffen beziehungsweise der Arbeit mit technischen Werkzeugen eine sorgfältige Unterweisung zu Umgang, Gefahren und Sicherheitsmaßnahmen durch die Lehrkraft.

Vor jedem Thema/Aufgabe führt die Lehrkraft eine Gefährdungsbeurteilung zur Unfallvermeidung durch.

Gilt für alle Themen/Inhalte  
in den verschiedenen  
Handlungsfeldern

Überfachliche  
Kompetenzen

**Selbstkompetenz**

Die SuS entwickeln Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten, reflektieren und begleiten sich selbst im kreativen Gestaltungsprozess.

**Motivationale Einstellung**

Die SuS zeigen persönliches Engagement, Motivation und Ausdauer im eigenen Lernen und Gestalten.

**Lernmethodische Kompetenzen**

Die SuS erlernen Strategien, ihren Arbeitsprozess zu strukturieren und eigenen Problemlösekompetenzen auszuprobieren und zu festigen.

**Soziale Kompetenzen**

Die SuS arbeiten konstruktiv mit Mitschülerinnen und Mitschülern zusammen und übernehmen Verantwortung für ihr Lernen.  
Konstruktiver und respektvoller Umgang mit Vielfalt und Mehrkulturalität.

Differenzierung

- vorgegebene oder bereits vorgefertigte Werkstoffe und Halbzeuge,
- bereits ausgeführte Arbeitsschritte,
- vorbereitete Modelle
- Vorgabe und/oder Entwicklung von Vorrichtungen
- Veranschaulichung technischer Vorgänge, z. B. durch Baukastensysteme oder digitale Simulationen.
- weiterführende Aufgaben

Leistungsbeurteilung  
/Diagnostik

- prozessbezogene, kriteriengeleitete Bewertung
- aktive Teilnahme am Unterricht
- sachrichtige Darstellungen von Beobachtungen und Sachverhalten
- Vermutungen und Ideen zur Problemlösung
- Reflexion der Lernprozesse
- Planung und Durchführung eines Produktes
- Sachgerechter Umgang mit Werkstoffen und Werkzeugen
- Konstruieren von Funktionsmodellen

Schülerinnen und Schüler...

### Werkstoffe und Produkte

- unterscheiden Werkstoffe aus ihrem alltäglichen Umfeld, können diese sachgerecht benennen und fachgerecht bearbeiten.

führen einfache Pflege- und Wartungsarbeiten nach Anleitung durch.

### Verfahren

- wenden Verfahren der Planung, Konstruktion, Fertigung und Bewertung nach Vorgaben zur Herstellung eines Gegenstandes aus dem Bereich Freizeit oder Haushalt an.

- verwenden Werkzeuge nach Anleitung oder teilselbstständig.

### Fertigungsmittel

- benennen Geräte und Werkzeuge und setzen diese sach- und sicherheitsgerecht unter Anleitung oder teilselbstständig ein.

## Werkzeugführerscheine

### Fachsprache:

Wortspeicher, Bildkarten, Plakate, Heft-Zeichnungen

### Insekt/Fantasietier

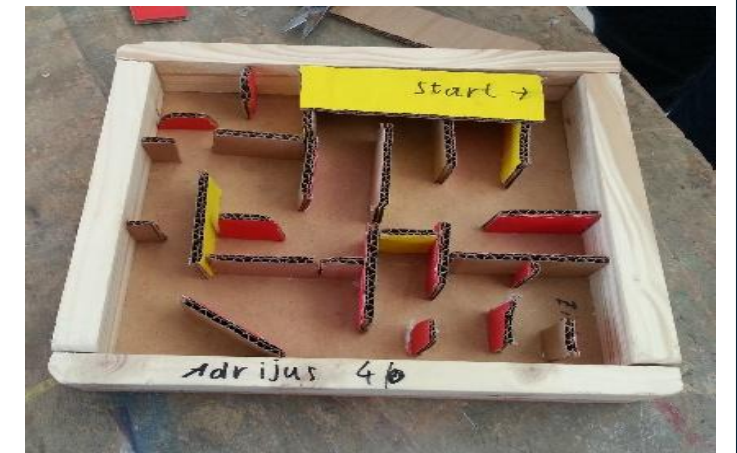
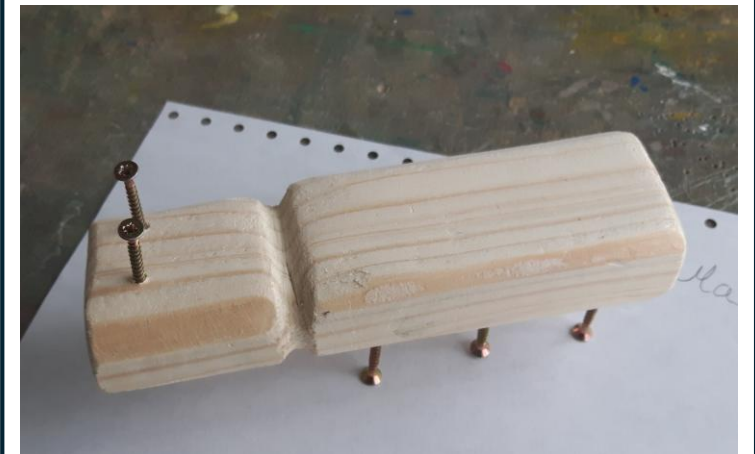
**Material:** Holzleisten-Fichte/ Schrauben

**Werkzeuge:** Feinsäge, Anschlagwinkel, Bleistift, Stahllineal, Raspel, Feile, Schleifpapier, Schraubendreher, Nagelbohrer, Klemmzwinde oder/und

### Kugelbahn/Spiel im Holzkasten

**Material:** Holzleisten-Fichte /Hartfaserplatte/Sperrholz/Wellpappe/ Nägel/ Holzleim/Murmeln

**Werkzeuge:** siehe oben außerdem: Falzbein, Hammer, Kneifzange



Weitere Beispiele: Igel, Segelschiff, Musikinstrumente, Spiele, Puzzle (Sperrholzarbeit)

## Arbeit und Produktion

Schülerinnen und Schüler...

### Verfahren

- vergleichen verschiedene Produktionsprozesse
- unterscheiden Einzel- und Serienfertigung

### Elemente

- nutzen, erproben und bewerten verschiedene Funktionselemente (Antriebs-, Übertragungs-, Arbeits-, Steuer- und Trägerelemente) bei der Konstruktion und dem Bau von Funktionsmodellen.

### Auswirkungen

- nennen Beispiele für die Nutzung von Geräten und Maschinen und bewerten die Vor- und Nachteile

### Entwicklungen

- nennen die Möglichkeiten einer ressourcensparenden Produktion und erkennen die Vorteile regenerativer Energien für Produktionsprozesse

## Ein mechanisches Funktionsmodell

### Fachsprache:

Wortspeicher, Bildkarten, Plakate, Heft-Zeichnungen

### Balkenwaage

**Material:** Holz, Pappe, Nägel, Lötdraht

**Werkzeuge:** siehe **Werkzeugführerscheine**

**Außerdem:** Zange

**Fachbegriffe:** Grundgestell, waagerechter Balken, senkrechter Zeiger, Lager, Gleichgewicht, Waagschale (Zusatz: Hebelgesetz, Schwerpunkt, Skala, austarieren)

oder

### Windrad

**Material:** Holz, Wellpappe, Strohalm, Korken, Rundholz

**Werkzeuge:** siehe **Werkzeugführerscheine**

**Außerdem:** Goldschmiedeschere für die Wellpappe

**Fachbegriffe:** Grundgestell, Windflügel, Lager, Welle, Windkraft,

oder/und

Historische Erfindungen – Entwicklung und Wirkung (Handbohrmaschine, Fahrzeuge, Hammer,...)

Einzel- und Serienfertigung (Lokomotive, Spielzeuge,...



Information und  
Kommunikation

Schülerinnen und Schüler...

**Informationsverarbeitung**

- verstehen und erklären grundlegende Prinzipien (Eingabe-Verarbeitung-Ausgabe, Codierung/Decodierung ...) der kommunikationstechnischen Übertragung.

- wenden Möglichkeiten der analogen und digitalen Informationsübermittlung an.

- verstehen das Zusammenwirken von Hard- und Software.

- nutzen digital gesteuerte Geräte.

- programmieren einfache digitale Systeme.

**Robotik – informatische Grundbildung - optional****Fachsprache:**

Wortspeicher, Bildkarten, Plakate, Heft-Zeichnungen

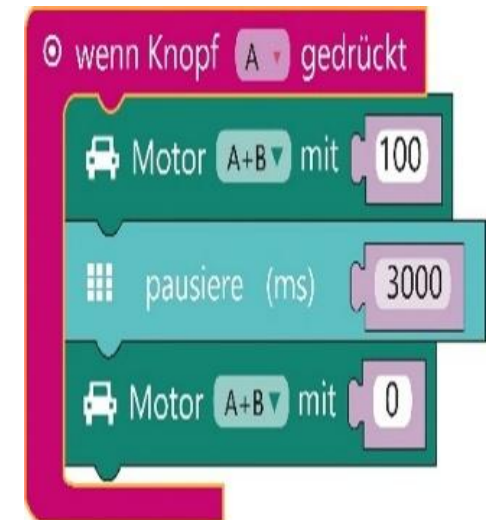
**Blockprogrammierung mit dem MakeCode Editor****Fahrzeuge mit dem Mikrokontroler (Calliope) programmieren**

**Material:** vorgefertigte Fahrzeuge, Calliope (Sinuskiste)

**Werkzeuge:** Laptop

Fachbegriffe: folgt

**Historische Erfindungen (vom Dosentelefon zum Smartphone)**



Schülerinnen und Schüler...

### Energieträger

-nennen die Möglichkeiten und erkennen die Vorteile der Stromerzeugung durch regenerative Energien (Wind, Sonne, Wasser).

### Energiespeicher

- nennen die Möglichkeiten der Speicherung elektrischer Energie (Batterie, ..)

### Bauteile

- nennen Bauteile des einfachen Stromkreises

### Schaltkreise

- erstellen einfache Stromkreise und erproben diese.

### Schaltpläne

verstehen und zeichnen Schaltpläne einfacher Stromkreise.

### Wirkungen

- nennen Wirkungen des Stromes und nutzen diese an Funktionsmodell

## Der elektrische Stromkreis

### Fachsprache:

Wortspeicher, Bildkarten, Plakate-Zeichnungen

Fachbegriffe: Stromkreis, Leiter, Nichtleiter, Schaltzeichen, Schaltskizze, Pluspol, Minuspol

### Ein Traumzimmer mit Beleuchtung

**Material:** Kabel, Schalter, Batterie, Glühlampen, Lampenfassungen, Pappe, Holzreste, Klebeband

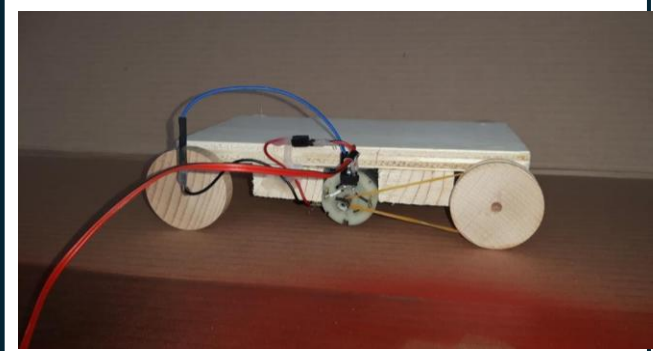
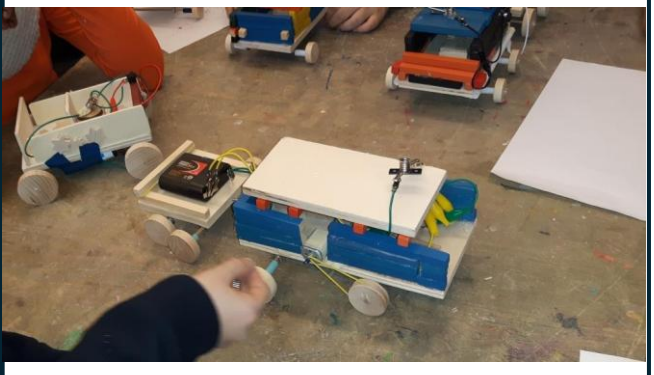
**Werkzeuge:** siehe Werkzeugführerschein außerdem: Abisolierzange, Schere  
oder

### Ein Fahrzeug mit Antrieb/ ein Fahrzeug mit Beleuchtung

**Material:** siehe oben außerdem: Holzplatten, Räder, Schnurlaufräder, Gummibänder

**Werkzeuge:** siehe Werkzeugführerschein außerdem: Abisolierzange, Heißklebepistole

**Weitere Beispiele:** heißer Draht, Elektroquizz



# Bauen und gebaute Umwelt

Schülerinnen und Schüler...

## Bauwerke

- unterscheiden Bauwerke hinsichtlich ihrer Konstruktion, Bauweise und Bauwerkstoffe, Statik sowie Nutzung.
- konstruieren Modelle unterschiedlicher Bauwerke und nutzen verschiedene Bauwerkstoffe.

## Statik

- verstehen einfache Prinzipien der Statik und wenden diese an.

## Auswirkungen

- analysieren und erkennen die Auswirkungen von Bauwerken, Konstruktionen und Infrastruktur.

## Bauwerke

### Fachsprache:

Wortspeicher, Bildkarten, Plakate-Zeichnungen

### Brücke

#### Material:

#### Werkzeuge:

Fachbegriffe

oder

### Turm/ Bauwerk in Skelettbauweise

#### Material:

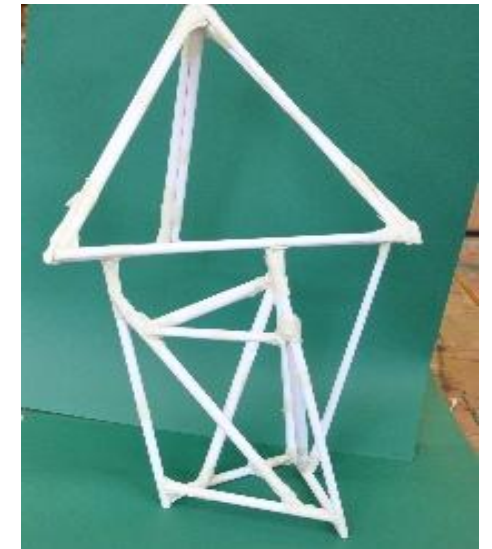
Zeitungspapier/Papier/Klebeband(Tesakrepp)

#### Werkzeuge: Schere, Rundstab

Fachbegriffe: Dreieckverbindung, Viereckverbindung, Verschiebestabil, Skelettbauweise,

oder

**Historische Bauwerke und verschiedene Materialien (Brücken, Türme, Häuser)**



# Transport und Verkehr

Schülerinnen und Schüler...

## Transportmittel

beschreiben und erklären den Grundaufbau sowie die Funktionsweise von Transportmitteln (Fahrrad, Anhänger, Auto ...)

- stellen einfache Modelle her, bewerten und optimieren diese.

## Auswirkungen

- analysieren und erkennen die Auswirkungen von Transportmitteln und Verkehrssystemen

## Entwicklungen

- nennen die Möglichkeiten und erkennen die Vorteile alternativer Antriebstechnologien (Elektromotoren, Hybridantriebe).

## Fahrzeuge und Erfindungen

### Fachsprache:

Wortspeicher, Bildkarten, Plakate, Heft-Zeichnungen

### Konstruktion eines rollfähigen Fahrzeugs

**Zusatz: Karosserie**

oder/und

### Konstruktion eines Fahrzeugs mit Lenkung

**Material:** Sperrholzplatten, Holzreste, Rundstäbe, Ringschrauben, Strohhalme, Klebeband, Holzräder in verschiedenen Größen

**Werkzeuge:** siehe Werkzeugführerschein

**Außerdem:** Heißkleber

**Fachbegriffe:** Fahrgestell, Karosserie, Achse, Lager, Reibung, (Zusatz: Drehschemellenkung, Achsschenkellenkung)

Historische Erfindungen und ihre Entwicklungen (vom rollfähigen Fahrzeug zum autonomen Fahrzeug)

Weitere Beispiele: Luftfahrzeuge, Wasserfahrzeuge, Flaschenzug

