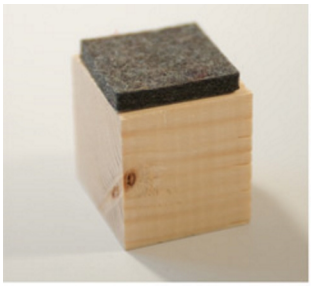
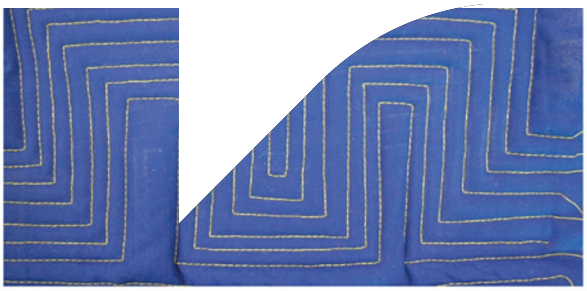
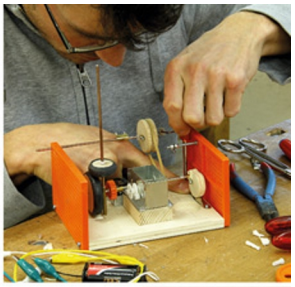
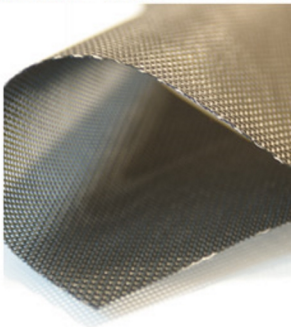
BASEL LANDSCHAFT

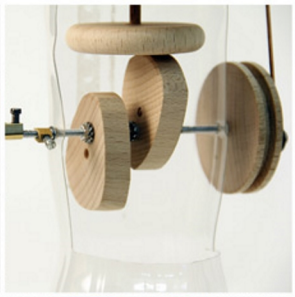


# Textiles und Technisches Gestalten















# Elemente des Kompetenzaufbaus




Weitere Informationen zu den Elementen des Kompetenzaufbaus sind im Kapitel *Überblick* zu finden.

# Impressum


| | |
|---|---|
| Herausgeber: | Bildungs-, Kultur- und Sportdirektion Kanton Basel-Landschaft |
| | Erlassen vom Bildungsrat Basel-Landschaft am 26. November und 17. Dezember 2014.<br>Siehe Systematische Gesetzessammlung SGS 640.111, http://bl.clex.ch/frontend/versions/249. |
| Vorlage Lehrplan 21 | Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz (D-EDK)<br>D-EDK Geschäftsstelle \| Zentralstrasse 18 \| CH-6003 Luzern |
| Design: | raschle & partner, Bern |
| Titelbild: | Iwan Raschle |
| Copyright: | Die Urheber- und sonstigen Rechte dieser Website liegen bei der Bildungs-, Kultur- und Sportdirektion des Kantons Basel-Landschaft. |
| | Durch das Herunterladen von Inhalten (Texte, Bilder, Dateien) dieser Website werden keinerlei Rechte übertragen. |
| Internet: | www.lehrplan.ch |

# Inhalt


| | | |
|---|---|---|
| TTG.1 | Wahrnehmung und Kommunikation | 2 |
| A | Wahrnehmung und Reflexion | 2 |
| B | Kommunikation und Dokumentation | 3 |
| TTG.2 | Prozesse und Produkte | 4 |
| A | Gestaltungs- bzw. Designprozess | 4 |
| B | Funktion und Konstruktion | 5 |
| C | Gestaltungselemente | 7 |
| D | Verfahren | 8 |
| E | Material, Werkzeuge und Maschinen | 9 |
| TTG.3 | Kontexte und Orientierung | 10 |
| A | Kultur und Geschichte | 10 |
| B | Design- und Technikverständnis | 11 |

BASEL LANDSCHAFT

# TTG.1 Wahrnehmung und Kommunikation

## A Wahrnehmung und Reflexion

| | | | Querverweise |
|---|---|---|---|
| | **1.** | **Die Schülerinnen und Schüler können gestalterische und technische Zusammenhänge an Objekten wahrnehmen und reflektieren.** | EZ - Wahrnehmung (2)<br>EZ - Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten (5) |
| | | *Wirkung und Zusammenhänge* | |
| TTG.1.A.1 | | Die Schülerinnen und Schüler ... | |
| 1 | a | » können die Wirkung von alltäglichen Objekten wahrnehmen und mit einfachen Worten beschreiben (Zusammenspiel von Funktion, Konstruktion, Gestaltungselementen).<br>» können technische Zusammenhänge spielerisch erfahren und mit Worten und Gesten beschreiben (z.B. schaukeln, wippen, wägen, rollen, bauen). | NMG.3.1.c |

# TTG.1 B Wahrnehmung und Kommunikation
## Kommunikation und Dokumentation

| | | | |
|---|---|---|---|
| | **1.** | **Die Schülerinnen und Schüler können Gestaltungs- bzw. Designprozesse und Produkte begutachten und weiterentwickeln.** | Querverweise<br>EZ - Lernen und Reflexion (7) |
| | | *Prozesse begutachten* | |
| TTG.1.B.1 | | Die Schülerinnen und Schüler ... | |
| 1 | 1a | » können über eigene Prozessschritte sprechen und diese mit Vorgehensweisen anderer vergleichen.<br>» können vorhandene und neu erworbene Fertigkeiten und Erkenntnisse aufzeigen. | |
| | | *Produkte begutachten* | |
| TTG.1.B.1 | | Die Schülerinnen und Schüler ... | |
| 1 | 2a | » erzählen, ob und warum sie mit dem eigenen Produkt zufrieden sind.<br>» können einzelne Aspekte ihres Produkts begutachten und konkrete Verbesserungen nennen. | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | **2.** | **Die Schülerinnen und Schüler können Gestaltungs- bzw. Designprozesse und Produkte dokumentieren und präsentieren.** | Querverweise<br>EZ - Sprache und Kommunikation (8) |
| | | *Dokumentieren und Präsentieren* | |
| TTG.1.B.2 | | Die Schülerinnen und Schüler ... | |
| 1 | a | » können über den erlebten Prozess berichten und ihre Produkte zeigen (z.B. Portfolio, Lernjournal, Ausstellung).<br>» können erste Fachbegriffe verwenden (z.B. Werkzeuge, Material, Raumbeziehungen, Form, Farbe, Oberflächenbeschaffenheit). | MI - Produktion und Präsentation |

BASEL LANDSCHAFT

# TTG.2 A Prozesse und Produkte
## Gestaltungs- bzw. Designprozess

**1. Die Schülerinnen und Schüler können eine gestalterische und technische Aufgabenstellung erfassen und dazu Ideen und Informationen sammeln, ordnen und bewerten.**

Querverweise
EZ - Fantasie und Kreativität (6)

*Sammeln und Ordnen*

TTG.2.A.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

| | | |
|---|---|---|
| 1 | a | » können ihre Aufmerksamkeit auf ein Thema richten, Ideen sammeln und ordnen. |

**2. Die Schülerinnen und Schüler experimentieren und können daraus eigene Produktideen entwickeln.**

Querverweise

*Experimentieren und Entwickeln*

TTG.2.A.2 Die Schülerinnen und Schüler ...

| | | |
|---|---|---|
| 1 | a | » können Materialien und Objekte aus ihrer Lebenswelt spielerisch und forschend erkunden und eigene Produktideen entwickeln.<br>» können bewusst einen Aspekt der Gestaltung in ihr Vorhaben integrieren (z.B. zu Funktion, Konstruktion, Gestaltungselemente, Verfahren, Material). |

**3. Die Schülerinnen und Schüler können gestalterische und technische Produkte planen und herstellen.**

Querverweise
EZ - Lernen und Reflexion (7)

*Planen und Herstellen*

TTG.2.A.3 Die Schülerinnen und Schüler ...

| | | |
|---|---|---|
| 1 | a | » können in einem Prozess angeleitete Schritte mit eigenen Ideen verbinden.<br>» können individuelle Produkte unter vorgegebenen Bedingungen und mit Unterstützung herstellen. |

# TTG.2 B Prozesse und Produkte
## Funktion und Konstruktion

**1. Die Schülerinnen und Schüler können Funktionen verstehen und eigene Konstruktionen in den Themenfeldern Spiel/Freizeit, Mode/Bekleidung, Bau/Wohnbereich, Mechanik/Transport und Elektrizität/Energie entwickeln.**

Querverweise
EZ - Fantasie und Kreativität (6)
NMG.5.3

*Spiel/Freizeit*

TTG.2.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 1a | » können Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen. | |
| | 1b | » können Figuren erfinden und gestalten (z.B. Puppen, Figuren für das Rollenspiel, Stofftiere)<br>» können für ihre eigenen Spielideen Objekte erfinden und herstellen (z.B. Geschicklichkeitsspiel, Windspiel, Spielplan). | |

*Mode/Bekleidung*

TTG.2.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 2a | » können Funktionen alltäglicher und spezifischer Kleidungsstücke in ihr Spiel integrieren.<br>» können mit Tüchern und Alttextilien spielen und experimentieren. | |
| | 2b | » können über Funktionen von Kleidungsstücken nachdenken, diese spielerisch verändern und sich verkleiden (z.B. Schmuck, Schutz). | |

*Bau/Wohnbereich*

TTG.2.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 3a | » können Funktionen von Bauwerken aus ihrer Fantasie und Lebenswelt in ihr Spiel integrieren.<br>» können Funktionen von Objekten im alltäglichen Wohnen spielerisch verwandeln.<br>» können mit Materialien spielen und einfache Bauten konstruieren (z.B. Verpackungsmaterial, Steine, Dachlatten, Seile, Tücher). | |
| | 3b | » können den Zusammenhang zwischen Funktion und Konstruktion von Gefässen und Behältern erkennen und in alltäglichen Situationen nutzen.<br>» können für den Wohnbereich oder den Arbeitsplatz funktionale Objekte erfinden und mit einfachen Konstruktionen umsetzen (z.B. Sammelkiste, Bilderrahmen). | |

*Mechanik/Transport*

TTG.2.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 4a | » sammeln Erfahrungen mit rollenden, schwimmenden, schwebenden und fliegenden Objekten. | |
| | 4b | » können mit beweglichen Konstruktionen experimentieren (z.B. Kugelbahn, Floss, Fallschirm).<br>» können Erfahrungen mit Hebel und Kraftübertragung sammeln (z.B. Wippe, Hammer, Zange). | NMG.3.1.d<br>NMG.5.1.c |

*Elektrizität/Energie*

TTG.2.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 5a | » kennen Sicherheitsregeln im Umgang mit Haushaltstrom (Steckdose) und Schwachstrom (Batterie).<br>» machen spielerisch Erfahrungen mit Lichtquellen (z.B. Kerze, Taschenlampe). | BNE - Gesundheit<br>NMG.5.2.1a<br>NMG.5.2.1b |
| | 5b | » können eine batteriebetriebene Beleuchtung mit Ein-/Ausschaltfunktion verwenden.<br>» machen Erfahrungen zu Wind- oder Wasserkraft an einem Beispiel (z.B. Wasserrad bewegt Hammerwerk). | NMG.5.2.1b |

# TTG.2 C Prozesse und Produkte Gestaltungselemente

| | | | Querverweise |
|---|---|---|---|
| | **1.** | **Die Schülerinnen und Schüler können die Gestaltungselemente Material, Oberfläche, Form und Farbe bewusst einsetzen.** | EZ - Wahrnehmung (2)<br>NMG.3.3.a<br>NMG.3.3.b<br>NMG.3.3.c |
| | | *Material und Oberfläche* | |
| TTG.2.C.1 | | Die Schülerinnen und Schüler ... | |
| 1 | 1a | » können Wirkungen von Materialien und Oberflächen untersuchen, erzählend beschreiben und Analogien dazu finden (z.B. rau, glänzend, Analogie Vorhangstoff/Gitter) | |
| | | *Form* | |
| TTG.2.C.1 | | Die Schülerinnen und Schüler ... | |
| 1 | 2a | » können Formen, Grössen, Ordnungen und Muster unterscheiden und erzählend beschreiben. | M.2.A.1 |
| | | *Farbe* | |
| TTG.2.C.1 | | Die Schülerinnen und Schüler ... | |
| 1 | 3a | » können Farben unterscheiden und benennen und zu einfachen Aufträgen gezielt auswählen. | BG.2.B.1.2a |

BASEL LANDSCHAFT

# TTG.2 D Prozesse und Produkte Verfahren

| | | | Querverweise EZ - Körper, Gesundheit und Motorik (1) |
|---|---|---|---|
| | **1.** | **Die Schülerinnen und Schüler können handwerkliche Verfahren ausführen und bewusst einsetzen.** | |
| | | *Formgebende Verfahren: Trennen* | |
| TTG.2.D.1 | | Die Schülerinnen und Schüler ... | |
| 1 | 1a | » können die Verfahren erkunden, angeleitet nachvollziehen und üben:<br>- schneiden, reissen, lochen (Papier, Filz, Stoffe, Styropor);<br>- sägen, bohren (Holzleisten, Sperrholz). | |
| | | *Formgebende Verfahren: Umformen* | |
| TTG.2.D.1 | | Die Schülerinnen und Schüler ... | |
| 1 | 2a | » können die Verfahren erkunden, angeleitet nachvollziehen und üben:<br>- fadenverstärkende Verfahren anwenden (z.B. knüpfen, dinteln, zwirnen);<br>- falten (z.B. Papier), raspeln, feilen und schleifen (Holz);<br>- modellieren (z.B. Sand, Papiermaché, Ton). | |
| | | *Formgebende Verfahren: Verbinden* | |
| TTG.2.D.1 | | Die Schülerinnen und Schüler ... | |
| 1 | 3a | » können die Verfahren erkunden, angeleitet nachvollziehen und üben:<br>- nähen von Hand (Papier, Textilien);<br>- nageln, kleben (Papier, Karton, Holz). | |
| | | *Flächenbildende textile Verfahren* | |
| TTG.2.D.1 | | Die Schülerinnen und Schüler ... | |
| 1 | 4a | » können die Verfahren erkunden, angeleitet nachvollziehen und üben:<br>- bilden Flächen (z.B. Strickröhre, flechten, filzen, kaschieren). | |
| | | *Oberflächenverändernde Verfahren* | |
| TTG.2.D.1 | | Die Schülerinnen und Schüler ... | |
| 1 | 5a | » können die Verfahren erkunden, angeleitet nachvollziehen und üben:<br>- kaschieren, sticken, nadelfilzen;<br>- perforieren;<br>- ölen, wachsen, lackieren (Acryllack), drucken (z.B. mit Fundstücken), bemalen. | BG.2.C.1.2a |

# TTG.2 E

# Prozesse und Produkte

## Material, Werkzeuge und Maschinen

| | | | Querverweise |
|---|---|---|---|
| | **1.** | **Die Schülerinnen und Schüler kennen Materialien, Werkzeuge und Maschinen und können diese sachgerecht einsetzen.** | EZ - Lernen und Reflexion (7)<br>BNE - Gesundheit |
| | | *Material* | |
| TTG.2.E.1 | | Die Schülerinnen und Schüler ... | |
| 1 | 1a | » kennen ausgewählte Materialien und können damit gestalten (Papier, Karton, Holz, Ton, Styropor, Textilien). | BG.2.D.1.2a<br>BG.2.D.1.2b |
| | | *Werkzeuge und Maschinen* | |
| TTG.2.E.1 | | Die Schülerinnen und Schüler ... | |
| 1 | 2a | » können ihrer feinmotorischen Entwicklung entsprechend Werkzeuge und einfache technische Geräte unter Anleitung und Aufsicht verwenden (Schere, Handsäge, Handbohrer, Thermoschneider, Einspannvorrichtung).<br>» können dabei Druck, Kraft, Geschwindigkeit und Ausdauer steuern und auf die Arbeitssicherheit achten. | |

BASEL LANDSCHAFT

# TTG.3 A Kontexte und Orientierung
## Kultur und Geschichte

**1. Die Schülerinnen und Schüler können Objekte als Ausdruck verschiedener Kulturen und Zeiten erkennen und deren Symbolgehalt deuten (aus den Themenfeldern Spiel/Freizeit, Mode/Kleidung, Bau/Wohnbereich, Mechanik/Transport, Energie/Elektrizität).**

Querverweise
EZ - Zeitliche Orientierung (3)

*Bedeutung und symbolischer Gehalt*

TTG.3.A.1 Die Schülerinnen und Schüler ...

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | a | » können an Objekten Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen früher und heute oder zwischen verschiedenen Kulturen erkennen (z.B. Bekleidung, Bauweise, Wasser- und Windrad).<br>» können den symbolischen Gehalt von Objekten deuten oder im Spiel neu interpretieren (z.B. Krone, Schmuck, Schwert). | |

**2. Die Schülerinnen und Schüler können technische und handwerkliche Entwicklungen verstehen und ihre Bedeutung für den Alltag einschätzen.**

Querverweise
EZ - Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten (5)

*Erfindungen und Entwicklungen*

TTG.3.A.2 Die Schülerinnen und Schüler ...

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | a | » kennen Erfindungen aus ihrer Lebenswelt und können Aussagen über deren Bedeutung machen (z.B. Nadel, Nagel, Papier). | NMG.5.1.a<br>NMG.5.3.a |

# TTG.3 B Kontexte und Orientierung
## Design- und Technikverständnis

**2. Die Schülerinnen und Schüler kennen die Herstellung und die sachgerechte Entsorgung von Materialien und können deren Verwendung begründen.**

Querverweise
EZ - Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten (5)
BNE - Natürliche Umwelt und Ressourcen

*Herstellung und Verwendung*

TTG.3.B.2 Die Schülerinnen und Schüler ...

| | | |
|---|---|---|
| 1 | a | » können Aussagen zu Gewinnung und Herstellung verschiedener Materialien machen, die im Unterricht verwendet werden (Papier, Wolle, Holz).<br>» können an Beispielen erklären, weshalb Materialien im Alltag oder für ein Gestaltungsvorhaben eingesetzt und wie sie sachgerecht entsorgt werden (z.B. Papier, Glas, Textilien, Farbe). |

**3. Die Schülerinnen und Schüler können handwerkliche und industrielle Herstellung vergleichen.**

Querverweise
BNE - Wirtschaft und Konsum

*Handwerk und Industrie*

TTG.3.B.3 Die Schülerinnen und Schüler ...

| | | |
|---|---|---|
| 1 | a | » können einzelne Aspekte der handwerklichen Herstellung mit dem industriellen Vorgehen vergleichen und beschreiben (z.B. Ton und Backstein, Wolle und Garn, Zellulose und Papier). |

**4. Die Schülerinnen und Schüler können technische Geräte und Produkte aus dem Alltag in Betrieb nehmen und das entsprechende Wissen aus Gebrauchsanleitungen, Montageplänen und dem Internet aufbauen.**

Querverweise
BNE - Gesundheit

*Geräte und Bedienung*

TTG.3.B.4 Die Schülerinnen und Schüler ...

| | | |
|---|---|---|
| 1 | a | » können Alltagsgeräte sachgemäss und sicher bedienen (z.B. Heissleimpistole, Föhn, Batterie einsetzen). |