

Lehrplan mit Stoffinhalten, Themen und Treffpunkten Textiles Gestalten

Hinweis zur Leistungsdifferenzierung: Bei gleichlautenden Treffpunkten erfolgt eine qualitative Leistungsdifferenzierung aufgrund folgender Kriterien:

- Komplexität des Auftrags
- Selbstständigkeit im Prozess
- Qualität des Produktes
- Schwierigkeitsgrad des Inhaltes
- Zeitfaktor

Es ist zu beachten, dass eine Individualisierung oftmals adäquater ist als eine Differenzierung nach Leistungszügen, insbesondere in klassen- und leistungszugsübergreifenden Kursen. Eigene Schwerpunktlegungen sollen der Lehrperson bedarfsgerechtes Unterrichten ermöglichen.

Legende:

1-3 Treffpunkt wird in einem der drei Schuljahre umgesetzt; 1 = wird im 1. Schuljahr umgesetzt

z.B. Inhalte nach «z.B.» sind eine Auswahl und dienen der Illustration. Die Lehrpersonen können aus den Beispielen auswählen oder andere Inhalte bearbeiten. Durch die Schwerpunktlegung ist eine bedarfsgerechte Anpassung der Aufgaben an die heterogenen Voraussetzungen im Unterricht möglich.

Grundanspruch, der bis zum Ende der Sek I zu erreichen ist. Die vorangehenden Treffpunkte gehören zum Grundanspruch dazu.

Die Schülerinnen und Schüler ...

Wahrnehmung und Kommunikation <i>Wahrnehmung und Reflexion</i>				TTG.1.A.1.c
Grobziele können gestalterische und technische Zusammenhänge an Objekten wahrnehmen und reflektieren.		Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Funktionen und Wirkung von Objekten: Zusammenspiel von Gestaltungselementen • Herstellungsverfahren von Objekten • technische Zusammenhänge: Nähmaschine, Overlockmaschine etc. 		
A	E	P	Treffpunkte	
1	1	1	Funktionen und Wirkung von Objekten untersuchen.	
2	2	2	Herstellungsverfahren von Objekten erkennen.	
3	3	3	Technische Zusammenhänge erkennen und erklären.	

Wahrnehmung und Kommunikation <i>Kommunikation und Dokumentation</i>				TTG.1.B.1.1c / 2c
Grobziele können Prozesse und Produkte begutachten und weiterentwickeln.		Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Prozesse begutachten • Produkte begutachten: z.B. Vergleich mit professionell hergestellten Produkten 		
A	E	P	Treffpunkte	
2	2	2	Designprozesse analysieren.	
3	3	3	Produkte kriterienorientiert begutachten, beurteilen und optimieren.	

Wahrnehmung und Kommunikation <i>Kommunikation und Dokumentation</i>				TTG.1.B.2.c
Grobziele können Prozesse und Produkte dokumentieren und präsentieren.		Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Dokumentieren und Präsentieren: z.B. Skizzieren, Fotografieren, Lernjournal, Portfolio, Ausstellung • fachspezifischer Wortschatz 		
A	E	P	Treffpunkte	
1-3	1-3	1-3	Phasen des Designprozesses und die entwickelten Produkte nachvollziehbar dokumentieren und präsentieren.	
1-3	1-3	1-3	Mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren.	

Prozesse und Produkte <i>Designprozess</i>				TTG.2.A.1.c
Grobziele können eine Aufgabenstellung erfassen und dazu Ideen und Informationen sammeln, ordnen und bewerten.		Inhalte • Sammeln und Ordnen		
A	E	P	Treffpunkte	
2-3	2-3	2-3	Zu Aufgabenstellungen und zu eigenen Fragestellungen Ideen entwickeln und Informationen recherchieren, strukturieren und bewerten.	

Prozesse und Produkte <i>Designprozess</i>				TTG.2.A.2.c
Grobziele können experimentieren und können daraus eigene Produktideen entwickeln.		Inhalte • Experimentieren und Entwickeln		
A	E	P	Treffpunkte	
3	3	3	Eigene Produktideen aufgrund selbst entwickelter Kriterien formulieren und experimentell entwickeln. Dabei berücksichtigen sie die Funktion, Konstruktion, Gestaltungselemente, Verfahren, Material.	

Prozesse und Produkte <i>Designprozess</i>				TTG.2.A.3.c
Grobziele können Produkte planen und herstellen.		Inhalte • Planen und Herstellen: z.B. mehrteilige Schnittmuster		
A	E	P	Treffpunkte	
3	3	3	Unter Berücksichtigung formaler, funktionaler und konstruktiver Bedingungen Produkte planen.	
3	3	3	Geplantes Produkt herstellen.	

Prozesse und Produkte <i>Funktion und Konstruktion</i>				TTG.2.B.1.2d-f
Grobziele können Funktionen verstehen und eigene Konstruktionen im Themenfeld Mode/ Bekleidung entwickeln.		Inhalte • von zweidimensionalen Schnittmustern zu dreidimensionalen Kleidungsstücken oder Accessoires • einfache und komplexere textile Konstruktionen (Schnittmuster) • Trends und Formen von Kleidungsstücken und Accessoires • Individuelle Anpassung von textilen Konstruktionen		
A	E	P	Treffpunkte	
1-3	1-3	1-3	Schritt von zweidimensionalen Schnittmustern zu dreidimensionalen Kleidungsstücken oder Accessoires nachvollziehen und unter Anleitung ausführen.	
1-3	1-3	1-3	Einfache und komplexere textile Konstruktionen (Schnittmuster).	
1-3	1-3	1-3	Trends und Formen von Kleidungsstücken und Accessoires.	
1-3	1-3	1-3	Individuelle Anpassung von textilen Konstruktionen.	

Prozesse und Produkte <i>Gestaltungselemente</i>				TTG.2.C.1.1c / 3c / 2c
Grobziele können die Gestaltungselemente Material, Oberfläche, Form und Farbe bewusst einsetzen.		Inhalte • Material und Oberfläche • Form: z.B. Logo, Ornamentik z.B. Gesamtform, Teilform • Farbe: z.B. Sättigungskontrast, Farbytypanalyse		
Querverweis: BG.2.B.1.4c / BG.2.B.1.2c / M.2.A.1				
A	E	P	Treffpunkte	
1	1	1	Wirkungen von Materialien und Oberflächen beurteilen und gezielt in der eigenen Produktgestaltung einsetzen.	
1	1	1	Farbkombinationen entwickeln und Farbwirkung gezielt einsetzen.	
2	2	2	Formen und Motive entwerfen und auf der Fläche bewusst anordnen.	
3	3	3	Dreidimensionale Formen gezielt einsetzen.	

Prozesse und Produkte <i>Formgebende Verfahren</i>				TTG.2.D.1.1c / 3c / 4c / 5c
Grobziele können handwerkliche Verfahren ausführen und bewusst einsetzen.		Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Trennen: schneiden: z.B. Blachenstoffe, doppelte Stofflagen, Webpelz • Verbinden: nähen (innovative textile Materialien, Maschenstoffe) kleben (Acrylglas, textile Kunststoffe, Vliese) • Flächenbildende textile Verfahren: stricken: z.B. Rundstricken, Formen stricken oder häkeln: z.B. Formen häkeln • Oberflächenverändernde Verfahren: sticken: z.B. Nähmaschine, Stickcomputer applizieren, schichten, ausschneiden: z.B. Quilt drucken: z.B. Transferdruck, Siebdruck 		
Querverweis: BG.2.C.1.2e				
A	E	P	Treffpunkte	
1-3	1-3	1-3	Die Verfahren zunehmend selbstständig und gezielt einsetzen und anwenden:	
1-3	1-3	1-3	schneiden.	
1-3	1-3	1-3	nähen, kleben.	
1-3	1-3	1-3	stricken, häkeln.	
1-3	1-3	1-3	sticken, applizieren, schichten, ausschneiden, drucken.	

Prozesse und Produkte <i>Material, Werkzeug und Maschinen</i>				TTG.2.E.1.1c / 2c-d
Grobziele kennen Materialien, Werkzeuge und Maschinen und können diese sachgerecht einsetzen.		Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Material: Vlies, Blache, Gewebe, Maschenstoffe • Werkzeuge und Maschinen: z.B. Schere, Rollmesser, Nähmaschine, Overlockmaschine, Schneideplotter, digitale Textilmaschinen 		
Querverweis: BG.2.D.1.2f				
A	E	P	Treffpunkte	
1-3	1-3	1-3	Eigenschaften von Materialien kennen und diese sachgerecht anwenden.	
1-3	1-3	1-3	Werkzeuge und Maschinen verantwortungsbewusst anwenden.	

Kontext und Orientierung <i>Kultur und Geschichte</i>				TTG.3.A.1.c
Grobziele können Objekte als Ausdruck verschiedener Kulturen und Zeiten erkennen und deren Symbolgehalt deuten (aus dem Themenfeld Mode/Kleidung).		Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Bedeutung: z.B. Kleidung, Mode, Freizeit • symbolischer Gehalt: z.B. Jugendkultur, Markenemblem, Logo 		
A	E	P	Treffpunkte	
1-3	1-3	1-3	Recherche zu kulturellen oder historischen Aspekten und Präsentation der Ergebnisse präsentieren.	
1-3	1-3	1-3	Symbolischen Gehalt von Objekten aus Design und Technik erkennen und Wirkung im Alltag deuten.	

Kontext und Orientierung <i>Kultur und Geschichte</i>				TTG.3.A.2.c
Grobziele können technische und handwerkliche Entwicklungen verstehen und ihre Bedeutung für den Alltag einschätzen.		Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Erfindungen und Entwicklungen: z.B. synthetische Materialien • z.B. Stickcomputer, CNC-Maschine, 3D-Drucker 		
A	E	P	Treffpunkte	
2-3	2-3	2-3	Erfindungen und deren Folgen verstehen und bewerten.	
2-3	2-3	2-3	Entwicklungen und Innovationen aus Design und Technik in ihrer Vernetzung analysieren und Folgen für den Alltag einschätzen.	

Kontext und Orientierung <i>Design- und Technikverständnis</i>				TTG.3.B.1.b+c
Grobziele können bei Kauf und Nutzung von Produkten ökonomische, ökologische und gesellschaftliche Zusammenhänge erkennen.		Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Produktion und Nachhaltigkeit: Textilien 		
Querverweis: BNE - Natürliche Umwelt und Ressourcen				
A	E	P	Treffpunkte	
1-3	1-3	1-3	Rohstoffgewinnung und Produktion im Sinne der Nachhaltigkeit einschätzen.	
1-3	1-3	1-3	Ökonomische, ökologische und gesellschaftliche Zusammenhänge der Rohstoffgewinnung thematisieren.	

Kontext und Orientierung <i>Design- und Technikverständnis</i>				TTG.3.B.2.c
Grobziele kennen die Herstellung und die sachgerechte Entsorgung von Materialien und können deren Verwendung begründen.		Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Herstellung: textile Fasern • Verwendung: Altkleider 		
Querverweis: NT.1.3.a-c / BNE - Natürliche Umwelt und Ressourcen				
A	E	P	Treffpunkte	
1-3	1-3	1-3	Materialien mit besonderen Entsorgungsmassnahmen kennen, Wissen um eine sinnvolle Weiter- oder Wiederverwertung (Altkleider).	
3	3	3	Herstellungsprozesse und den Gebrauch von Materialien erläutern und nach Kriterien der Nachhaltigkeit bewerten.	

Kontext und Orientierung <i>Design- und Technikverständnis</i>				TTG.3.B.3.c
Grobziele können handwerkliche und industrielle Herstellung vergleichen.		Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • z.B. Konfektion, industrielle Produktionsstrasse 		
Querverweis: NT.1.3.a-c / BNE – Wirtschaft und Konsum				
A	E	P	Treffpunkte	
2	2	2	Gewerblich oder industriell gefertigte Produkte aus verschiedenen Perspektiven betrachten und bewerten.	
3	3	3	Zusammenhang von technischer Innovation und der Veränderung in der Berufsarbeit und im Alltag verstehen und erklären.	

Kontext und Orientierung <i>Design- und Technikverständnis</i>				TTG.3.B.4.c
Grobziele können technische Geräte und Produkte aus dem Alltag in Betrieb nehmen und das entsprechende Wissen aus Gebrauchsanleitungen, Montageplänen und dem Internet aufbauen.		Inhalte <ul style="list-style-type: none"> • Geräte und Bedienung: z.B. Bügeleisen 		
Querverweis: NT.1.2.a+b / BNE - Gesundheit				
A	E	P	Treffpunkte	
1	1	1	Technische Geräte und Produkte aufgrund von Bedienungsanleitung und Montageplänen sicher in Betrieb nehmen.	