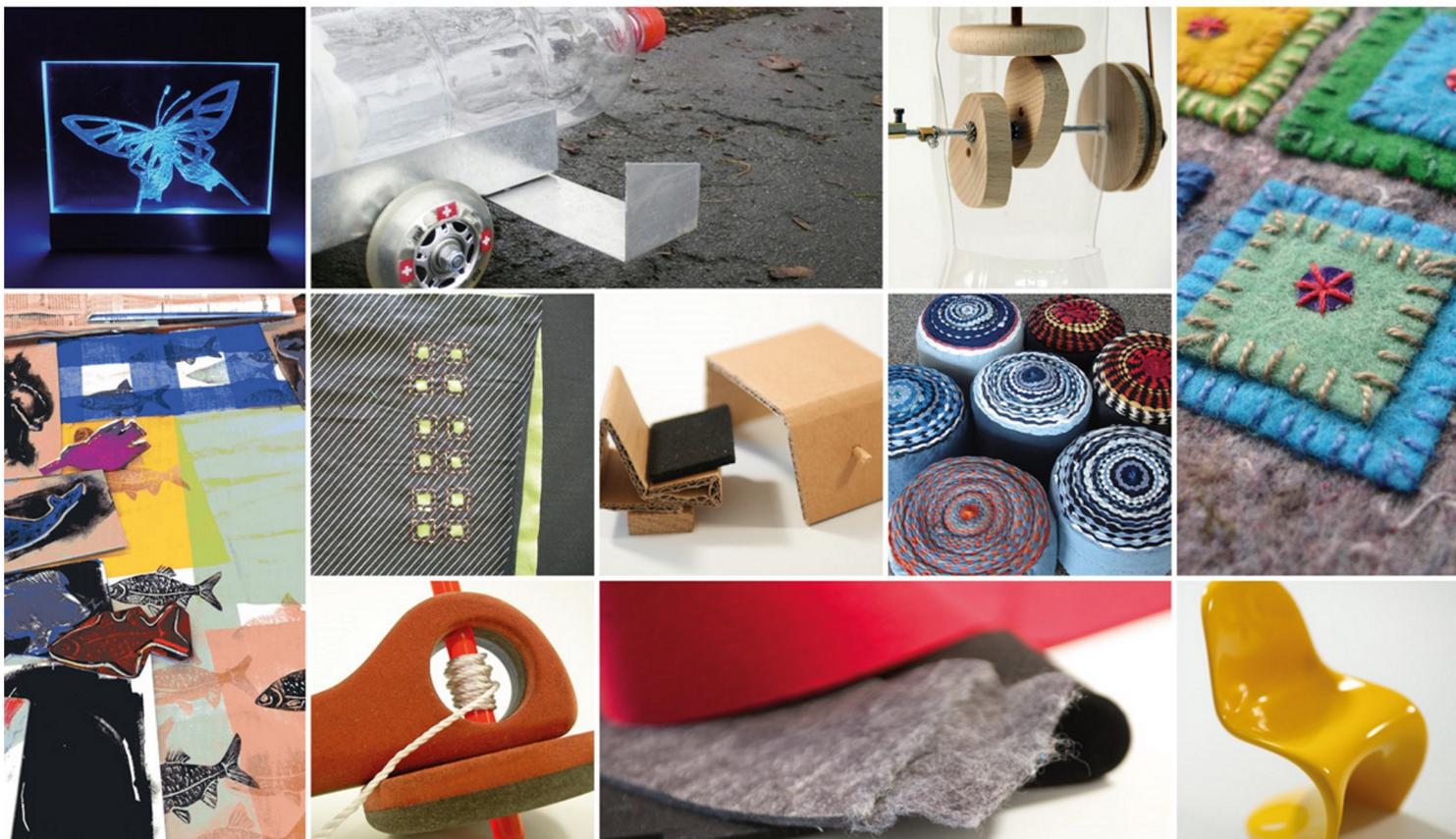
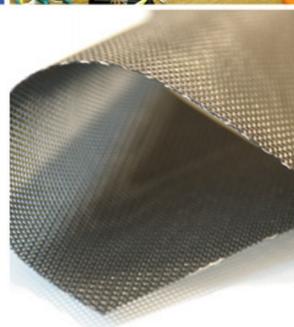




# Textiles und Technisches Gestalten



# Elemente des Kompetenzaufbaus

**Kompetenzbereich** TTG.2  
B

Prozesse und Produkte  
Funktion und Konstruktion

**Handlungs-/Themenaspekt**

<b>Kompetenz</b>	1.	<b>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.</b>	Querverweise EZ - Fantasie und Kreativität NMG.5.3	<b>Querverweis</b>
		<i>Bau/Wohnbereich</i> Die Schülerinnen und Schüler ...		
<b>Auftrag 1. Zyklus</b>	1	3a » können Funktionen von Bauwerken aus ihrer Fantasie und Lebenswelt in ihr Spiel integrieren. » können Funktionen von Objekten im alltäglichen Wohnen spielerisch verwandeln. » können mit Materialien spielen und einfache Bauten konstruieren (z.B. Verpackungsmaterial, Steine, Dachlatten, Seile, Tücher).		<b>Grundanspruch</b>
<b>Auftrag 2. Zyklus</b>	2	3b » können den Zusammenhang zwischen Funktion und Konstruktion von Gefässen und Behältern erkennen und in alltäglichen Situationen nutzen. » können für den Wohnbereich oder den Arbeitsplatz funktionale Objekte erfinden und mit einfachen Konstruktionen umsetzen (z.B. Sammelkiste, Bilderrahmen). 3c » können Funktionen von stabilisierenden Elementen in Konstruktionen und Bauten erkennen und anwenden (z.B. Stütze, Verspannung, Verstrebung, Profil). » können eigene Bedürfnisse zu Einrichtungsgegenständen formulieren und ihre Ideen mit einfachen Konstruktionen unter Anleitung umsetzen (z.B. Kissen, Gefässe, Behälter).		<b>Kompetenzstufe</b>
<b>Auftrag 3. Zyklus</b>	3	3d » können eigene Bedürfnisse zu Einrichtungsgegenständen formulieren und ihre Ideen mit einfachen Konstruktionen selbstständig umsetzen. 3e » kennen funktionale und konstruktive Elemente des Bauens und der Raumgestaltung (z.B. Wärmedämmung, Skelett- oder Fachwerkbau, Raumteiler, Lichtobjekt). » können ausgehend von einer Analyse der Raumsituation, von Farbe und Material eigene Bedürfnisse für Produkte im Wohnbereich formulieren und umsetzen. 3f » kennen Materialien, funktionale und konstruktive Elemente des Bauens und der Raumgestaltung und können diese anwenden (z.B. Sitzbank, Hausmodelle).		

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

## Impressum

Herausgeber: Departement Bildung und Kultur des Kantons Glarus  
 Zu diesem Dokument: Glarner Lehrplan für die Volksschule; 10. November 2015  
 Titelbild: Iwan Raschle  
 Copyright: Departement Bildung und Kultur des Kantons Glarus  
 Internet: [www.lehrplan.ch](http://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

TTG.1 | Wahrnehmung und Kommunikation  
 A | Wahrnehmung und Reflexion

	<p><b>1. Die Schülerinnen und Schüler können gestalterische und technische Zusammenhänge an Objekten wahrnehmen und reflektieren.</b></p> <p><i>Wirkung und Zusammenhänge</i>                  Die Schülerinnen und Schüler ...</p>	<p>Querverweise                  EZ - Wahrnehmung (2)                  EZ - Zusammenhänge und                  Gesetzmässigkeiten (5)</p>
<p>TTG.1.A.1</p>	<p>c » können Funktionen und Wirkung von Objekten zielgerichtet untersuchen (Zusammenspiel von Funktion, Konstruktion, Gestaltungselementen).                  » erkennen, mit welchen Verfahren Objekte hergestellt wurden.                  » können technische Zusammenhänge erkennen und erklären (Energiebereitstellung, Robotik, Overlockmaschine, Web- oder Wirkmaschine).</p>	

**TTG.1** | Wahrnehmung und Kommunikation  
**B** | Kommunikation und Dokumentation

<p><b>1. Die Schülerinnen und Schüler können Gestaltungs- bzw. Designprozesse und Produkte begutachten und weiterentwickeln.</b></p> <p><i>Prozesse begutachten</i>                  TTG.1.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>		<p>Querverweise                  EZ - Lernen und Reflexion (7)</p>
<b>3</b>	<p>1c » können Designprozesse analysieren und daraus Konsequenzen für nächste Prozesse formulieren.</p>	
<p><i>Produkte begutachten</i>                  TTG.1.B.1 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>		
<b>3</b>	<p>2c » können Produkte kriterienorientiert begutachten, beurteilen und optimieren (z.B. mit professionell hergestellten Produkten vergleichen).</p>	
<p><b>2. Die Schülerinnen und Schüler können Gestaltungs- bzw. Designprozesse und Produkte dokumentieren und präsentieren.</b></p> <p><i>Dokumentieren und Präsentieren</i>                  TTG.1.B.2 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>		<p>Querverweise                  EZ - Sprache und Kommunikation (8)</p>
<b>3</b>	<p>c » können die Phasen des Designprozesses und die entwickelten Produkte nachvollziehbar dokumentieren und präsentieren (z.B. Portfolio, Lernjournal, Ausstellung).                  » können mit fachspezifischem Wortschatz über Prozesse und Produkte kommunizieren.</p>	

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

<p>1. <b>Die Schülerinnen und Schüler können eine gestalterische und technische Aufgabenstellung erfassen und dazu Ideen und Informationen sammeln, ordnen und bewerten.</b></p> <p><i>Sammeln und Ordnen</i> TTG.2.A.1 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>		<p>Querverweise EZ - Fantasie und Kreativität [6]</p>
<p><b>3</b></p>	<p>c » können zu Aufgabenstellungen und zu eigenen Fragestellungen Ideen entwickeln und Informationen recherchieren, strukturieren und bewerten.</p>	
<p>2. <b>Die Schülerinnen und Schüler experimentieren und können daraus eigene Produktideen entwickeln.</b></p> <p><i>Experimentieren und Entwickeln</i> TTG.2.A.2 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>		<p>Querverweise</p>
<p><b>3</b></p>	<p>c » können eigene Produktideen aufgrund selbst entwickelter Kriterien formulieren und experimentell entwickeln. Dabei berücksichtigen sie Funktion, Konstruktion, Gestaltungselemente, Verfahren, Material.</p>	
<p>3. <b>Die Schülerinnen und Schüler können gestalterische und technische Produkte planen und herstellen.</b></p> <p><i>Planen und Herstellen</i> TTG.2.A.3 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>		<p>Querverweise EZ - Lernen und Reflexion [7]</p>
<p><b>3</b></p>	<p>c » können unter Berücksichtigung formaler, funktionaler und konstruktiver Bedingungen Produkte planen (z.B. Konstruktionsplan, mehrteilige Schnittmuster, Schaltschema). » können das geplante Produkt herstellen.</p>	<p>NT.1.2.b</p>

**TTG.2** | Prozesse und Produkte  
**B** | Funktion und Konstruktion

<p><b>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.</b></p>		<p>Querverweise          EZ - Fantasie und Kreativität [6]          NMG.5.3</p>	
<p><i>Spiel/Freizeit</i>          Die Schülerinnen und Schüler ...</p>			
TTG.2.B.1			
3	1d	» können Funktions- und Konstruktionsprinzipien von Spiel- und Freizeitobjekten analysieren und für eigene Umsetzungen nutzen (z.B. Sportgerät, Skaterrampe, Flipperkasten).	
	<p><i>Mode/Bekleidung</i>          Die Schülerinnen und Schüler ...</p>		
TTG.2.B.1			
3	2d	» können den Schritt von zweidimensionalen Schnittmustern zu dreidimensionalen Kleidungsstücken oder Accessoires nachvollziehen und unter Anleitung ausführen.	
	2e	» können einfache textile Konstruktionen ableiten und komplexere Konstruktionen verstehen und unter Anleitung ausführen (Schnittmuster). » können Trends und Formen von Kleidungsstücken und Accessoires erkennen und für eigene Produkte nutzen.	
	2f	» können geeignete textile Konstruktionen auswählen und auf individuelle Vorhaben anpassen.	
<p><i>Bau/Wohnbereich</i>          Die Schülerinnen und Schüler ...</p>			
TTG.2.B.1			
3	3d	» können eigene Bedürfnisse zu Einrichtungsgegenständen formulieren und ihre Ideen mit einfachen Konstruktionen selbstständig umsetzen.	
	3e	» kennen funktionale und konstruktive Elemente des Bauens und der Raumgestaltung (z.B. Wärmedämmung, Skelett- oder Fachwerkbau, Raumteiler, Lichtobjekt). » können ausgehend von einer Analyse der Raumsituation, von Farbe und Material eigene Bedürfnisse für Produkte im Wohnbereich formulieren und umsetzen.	
	3f	» kennen Materialien, funktionale und konstruktive Elemente des Bauens und der Raumgestaltung und können diese anwenden (z.B. Sitzbank, Hausmodelle).	
<p><i>Mechanik/Transport</i>          Die Schülerinnen und Schüler ...</p>			
TTG.2.B.1			
3	4d	» kennen die Funktion und Konstruktion von Antrieben und können diese anwenden (Elektromotor). » setzen sich mit mechanisch- technischen Grundlagen auseinander und können diese anwenden (Kraftübertragung mit Getriebe).	<p>NMG.3.1.h          NMG.5.1.e          NMG.5.1.f</p>
	4e	» kennen Maschinen und Transportmittel und können Funktionsmodelle bauen.	
	4f	» kennen ausgewählte mechanisch-technische Gesetzmässigkeiten und können diese in Produkten anwenden (z.B. Steuerung, Übersetzung, Bewegungsübertragung).	

		<i>Elektrizität/Energie</i>	
TTG.2.B.1		Die Schülerinnen und Schüler ...	
3	5d	» kennen Energiespeicher und Energiewandler und können damit Produkte entwickeln (Batterie oder Akku, Solarzelle oder Generator).	NMG.3.2.c NMG.3.2.d NMG.3.2.e NT.5.2.e
	5e	» kennen Eigenschaften von schwachstrombetriebenen Geräten und können diese anwenden (z.B. Steuerung, Robotik, Leuchte mit Leuchtdioden, Thermobiegegerät).	NT.5.2.a NT.5.3.a NT.5.3.b NT.5.3.d
	5f	» kennen Formen der Energiebereitstellung (z.B. Photovoltaik, Wind-, Wasser-, Wärmekraftwerk) und können Elemente davon in ihre Produkte integrieren.	NT.4.1.a NT.4.2.c NT.4.2.d NT.5.2.e

TTG.2 | Prozesse und Produkte  
 C | Gestaltungselemente

<p><b>1. Die Schülerinnen und Schüler können die Gestaltungselemente Material, Oberfläche, Form und Farbe bewusst einsetzen.</b></p>		<p>Querverweise                  EZ - Wahrnehmung (2)                  NMG.3.3.a                  NMG.3.3.b                  NMG.3.3.c</p>
<p><i>Material und Oberfläche</i></p>		
TTG.2.C.1	Die Schülerinnen und Schüler ...	
<b>3</b>	1c	» können Wirkungen von Materialien und Oberflächen beurteilen und gezielt in der eigenen Produktgestaltung einsetzen.
		BG.2.B.1.4c
<p><i>Form</i></p>		
TTG.2.C.1	Die Schülerinnen und Schüler ...	
<b>3</b>	2c	» können Formen und Motive entwerfen und auf der Fläche bewusst anordnen (z.B. Logo, Ornamentik). » können dreidimensionale Formen gezielt einsetzen (z.B. Gesamtform, Teilform).
		MA.2.A.1
<p><i>Farbe</i></p>		
TTG.2.C.1	Die Schülerinnen und Schüler ...	
<b>3</b>	3c	» können Farbkombinationen entwickeln und die Farbwirkung gezielt einsetzen (z.B. Sättigungskontrast, Farbtypanalyse).
		BG.2.B.1.2c

## TTG.2

## Prozesse und Produkte

## D

## Verfahren

<b>1. Die Schülerinnen und Schüler können handwerkliche Verfahren ausführen und bewusst einsetzen.</b>		Querverweise EZ - Körper, Gesundheit und Motorik (1)	
<i>Formgebende Verfahren: Trennen</i> TTG.2.D.1 Die Schülerinnen und Schüler ...			
<b>3</b>	1c	» können die Verfahren zunehmend selbstständig und gezielt einsetzen und anwenden: - schneiden (z.B. Bleche, Gewinde, Blachenstoffe, doppelte Stofflagen, Webpelz); - sägen, bohren (Massivholz, Metallhalbzeuge, Acrylglas).	
<i>Formgebende Verfahren: Umformen</i> TTG.2.D.1 Die Schülerinnen und Schüler ...			
<b>3</b>	2c	» können die Verfahren zunehmend selbstständig und gezielt einsetzen und anwenden: - schleifen, polieren (z.B. Kunststoff); - biegen (Bleche, Acrylglas), tiefziehen (Kunststoffe); - modellieren, giessen (z.B. Wachs, Gips, Ton).	
<i>Formgebende Verfahren: Verbinden</i> TTG.2.D.1 Die Schülerinnen und Schüler ...			
<b>3</b>	3c	» können die Verfahren zunehmend selbstständig und gezielt einsetzen und anwenden: - nähen (innovative textile Materialien, Maschenstoffe); - kleben (Acrylglas, textile Kunststoffe, Vliese); - hartlöten oder schweissen (z.B. schweissen mit Schutzgas, Kunststofffolie).	
<i>Flächenbildende textile Verfahren</i> TTG.2.D.1 Die Schülerinnen und Schüler ...			
<b>3</b>	4c	» können die Verfahren zunehmend selbstständig und gezielt einsetzen und anwenden: - stricken (z.B. Rundstricken, Formen stricken) oder häkeln (z.B. Formen häkeln).	
<i>Oberflächenverändernde Verfahren</i> TTG.2.D.1 Die Schülerinnen und Schüler ...			
<b>3</b>	5c	» können die Verfahren zunehmend selbstständig und gezielt einsetzen und anwenden: - sticken (z.B. Nähmaschine, Stickcomputer), applizieren, schichten, ausschneiden (z.B. Quilt); - drucken (z.B. Transferdruck, Siebdruck).	BG.2.C.1.2e

TTG.2 | Prozesse und Produkte  
 E | Material, Werkzeuge und Maschinen

<p><b>1. Die Schülerinnen und Schüler kennen Materialien, Werkzeuge und Maschinen und können diese sachgerecht einsetzen.</b></p> <p><i>Material</i>                  Die Schülerinnen und Schüler ...</p>		<p>Querverweise                  EZ - Lernen und Reflexion (7)                  BNE - Gesundheit</p>
<p>TTG.2.E.1</p>	<p><b>3</b> 1c » kennen die Eigenschaften von Materialien und können diese sachgerecht anwenden (Massivholz, Acrylglas, Metallhalbzeuge, Vlies, Blache, Gewebe, Maschenstoffe).</p>	<p>BG.2.D.1.2f</p>
<p><i>Werkzeuge und Maschinen</i>                  Die Schülerinnen und Schüler ...</p>		
<p>TTG.2.E.1</p>	<p><b>3</b> 2c » können Werkzeuge und Maschinen verantwortungsbewusst einsetzen und sachgerecht anwenden (z.B. Overlockmaschine, Stickcomputer, Tellerschleifmaschine, Stich- und Bandsäge, Lamellen-Dübelfräse).</p>	
	<p>2d » können für die Bearbeitung von Materialien Werkzeuge und Maschinen selbstständig wählen und damit sachgerecht umgehen.</p>	

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

	<p><b>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).</b></p> <p><i>Bedeutung und symbolischer Gehalt</i></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p>	<p>Querverweise                  EZ - Zeitliche Orientierung [3]</p>
<p>TTG.3.A.1</p> <p><b>3</b></p>	<p>c » können eine Recherche zu kulturellen oder historischen Aspekten durchführen und deren Ergebnisse präsentieren (z.B. Kleidung, Mode, Freizeit, Maschine, Energiebereitstellung).</p> <p>» können den symbolischen Gehalt von Objekten aus Design und Technik erkennen und deren Wirkung im Alltag deuten (z.B. Jugendkultur, Markenemblem, Logo).</p>	
<p>TTG.3.A.2</p> <p><b>3</b></p>	<p><b>2. Die Schülerinnen und Schüler können technische und handwerkliche Entwicklungen verstehen und ihre Bedeutung für den Alltag einschätzen.</b></p> <p><i>Erfindungen und Entwicklungen</i></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p>	<p>Querverweise                  EZ - Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten [5]</p>
<p><b>3</b></p>	<p>c » können Erfindungen und deren Folgen verstehen und bewerten (z.B. synthetische Materialien, Bionik, Energiebereitstellung, Robotik).</p> <p>» können Entwicklungen und Innovationen aus Design und Technik in ihrer Vernetzung analysieren und deren Folgen für den Alltag einschätzen (z.B. Stickcomputer, CNC-Maschine, 3D-Drucker).</p>	

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

	<p><b>1. Die Schülerinnen und Schüler können bei Kauf und Nutzung von Produkten ökonomische, ökologische und gesellschaftliche Zusammenhänge erkennen.</b></p> <p><i>Produktion und Nachhaltigkeit</i>                  Die Schülerinnen und Schüler ...</p>	<p>Querverweise                  BNE - Natürliche Umwelt und Ressourcen</p>
<p><b>3</b></p>	<p>b » können Rohstoffgewinnung und Produktion im Sinne der Nachhaltigkeit einschätzen (Textilien, Möbel, Elektronik).</p> <p>c » können Informationen zu ökonomischen, ökologischen und gesellschaftlichen Zusammenhängen der Rohstoffgewinnung recherchieren, um Vor- und Nachteile bei Kauf und Nutzung abzuwägen.</p>	
	<p><b>2. Die Schülerinnen und Schüler kennen die Herstellung und die sachgerechte Entsorgung von Materialien und können deren Verwendung begründen.</b></p> <p><i>Herstellung und Verwendung</i>                  Die Schülerinnen und Schüler ...</p>	<p>Querverweise                  EZ - Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten (5)                  BNE - Natürliche Umwelt und Ressourcen</p>
<p><b>3</b></p>	<p>c » können die Herstellungsprozesse und den Gebrauch von Materialien erläutern und nach Kriterien der Nachhaltigkeit bewerten (Metalle, textile Fasern).                  » kennen die Materialien, welche besondere Entsorgungsmassnahmen nötig machen und wissen um eine sinnvolle Weiter- oder Wiederverwertung (Altkleider, elektronische Geräte, Holzwerkstoffe).</p>	<p>NT.1.3.a                  NT.1.3.b                  NT.1.3.c</p>

	<p><b>3. Die Schülerinnen und Schüler können handwerkliche und industrielle Herstellung vergleichen.</b></p> <p><i>Handwerk und Industrie</i> Die Schülerinnen und Schüler ...</p>	<p>Querverweise BNE - Wirtschaft und Konsum</p>
<p><b>3</b></p>	<p>c » können gewerblich oder industriell gefertigte Produkte aus verschiedenen Perspektiven betrachten und bewerten (Unikat und Massenprodukt). » können den Zusammenhang von technischen Innovationen und der Veränderung in der Berufsarbeit und im Alltag verstehen und erklären (z.B. Konfektion, industrielle Produktionsstrasse).</p>	<p>NT.1.3.a NT.1.3.b NT.1.3.c</p>
<p><b>3</b></p>	<p><b>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.</b></p> <p><i>Geräte und Bedienung</i> Die Schülerinnen und Schüler ...</p>	<p>Querverweise BNE - Gesundheit</p>
<p><b>3</b></p>	<p>c » können technische Geräte und Produkte aufgrund von Bedienungsanleitung und Montageplänen sicher in Betrieb nehmen (z.B. Bügeleisen, Möbelzusammenbau, Heimwerkermaschine).</p>	<p>NT.1.2.a NT.1.2.b MI - Recherche und Lernunterstützung</p>