

Kerncurriculum

Erwartete Kompetenzen im Fach Textiles Gestalten nach Stoffverteilungsplan der Eichendorffschule

<u>Kenntnisse und Fähigkeiten</u>	<u>Überprüfungs- / Einsatz- / Bearbeitungsmöglichkeiten</u>	<u>Schulj.</u>
<u>Wahrnehmen und Erfassen:</u> Wahrnehmungsweisen: visuell, haptisch, auditiv, olfaktorisch mind. zwei textile Rohstoffe kennen Fachbegriffe: Gewebe, Maschenware, Faden, Faser, Baumwolle, Wolle (Seide, Leinen) Materialeigenschaften bestimmen, kennen u. Eignung begründen: Wärmeleitfähigkeit, Reißfestigkeit, Saugfähigkeit, Filzfähigkeit	Faser, Faden und Garn als Gestaltungsmittel : Fadenbilder, Krake, Spinnen (ein Faden entsteht) , Wickelarbeiten <u>Stoffe haben unterschiedliche Eigenschaften:</u> Kleidung dient unterschiedlichen Zwecken, Flickermantel, Stoffapplikationen	3.
	<u>Häkeln</u> : Kleid für Kuscheltier, Brustbeutel, Tiere <u>Applikation:</u> Wandbehang, Tasche <u>Drucken:</u> Tischset, Tischläufer, T – Shirt <u>Handnähen:</u> Einkaufsbeutel	4.
<u>Gestalten</u> Herstellen / Verarbeiten / Verbinden / Gestalten von textilen Flächen / Hüllen / Objekten Werkzeug sachgerecht nutzen Begriffe: Farben 1. / 2. Ordnung, Reihung, Streuung, Ballung, Musterelement und Musterwiederholung (Rapport) Gestaltungsmöglichkeiten erkennen und umsetzen Wissen aus anderen Fächern nutzen (Kunst: Farblehre, Mathe.: Messen) Arbeiten präsentieren: mündlich, schriftlich oder handelnd erproben textile Arbeitsprozesse / Produkte zum Spielen erkennen und nutzen	<u>Faser, Faden und Garn als Gestaltungsmittel</u> : Fadenbilder, Wickelarbeiten ,Spinnen (ein Faden entsteht) , Krake <u>Sticken</u> : Lesezeichen, Nadelbuch <u>Weben</u> : Tasche, „ Puppenteppich“ <u>Stoffe haben unterschiedliche Eigenschaften:</u> Kleidung dient unterschiedlichen Zwecken, Flickermantel, Stoffapplikationen <u>Sticken</u> : Lesezeichen, Nadelbuch	3.
	<u>Häkeln</u> : Kleid für Kuscheltier, Brustbeutel, Tiere <u>Applikation:</u> Wandbehang, Tasche <u>Drucken:</u> Tischset, Tischläufer, T – Shirt <u>Handnähen</u> : Einkaufsbeutel	4.
	Ausstellungen der Arbeiten: Klassen- / Textilraum, Flure Spiele, Arbeiten für Projekte (z.B. Fließbandarbeit , Adventsbasar)	3. / 4.
<u>Kulturhistorische Kontexte herstellen</u> Textilien nach Oberbegriffen ordnen z. B. Ober - / Unterbekleidung, Raum - / Gebrauchstextilien Beruf / Signalwirkung usw. erste Kenntnisse über Herkunft / Entwicklung einer textilen Technik oder ein hist. textiles Objekt besitzen (z. B. hist. Kinderbekleidung) erkennen, wann zusätzliche Informationen notwendig sind, für geeignete Quellen entscheiden und Informationen entnehmen (Film, Texte Abbildungen)	<u>Stoffe</u> : Kleidung dient unterschiedlichen Zwecken, Flickermantel, Stoffapplikationen <u>Weben</u> : Tasche, „ Puppenteppich“	3.
	<u>Häkeln:</u> Kleid für Kuscheltier, Brustbeutel, Tiere <u>Applikation</u> : Wandbehang <u>Drucken:</u> Tischset, Tischläufer, T – Shirt	4.