

Thema	„Die Monster sind los!“ – Entwurf und Gestaltung von individuellen Spielobjekten
--------------	---

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Funktion und wirtschaftliche Bedeutung von Textilem	ästhetische Aspekte von textilem Material bei Spielobjekten funktionale Verwendung von textilem Material bei Spielobjekten	7 Unterrichtsstunden	5 / 6

Konkretisierung:

Beschreibung und Analyse

Film Monster AG / Bilder als Einstieg, visuelle und haptische Eindrücke beschreiben (evtl. Buchstabensalat), typische Merkmale erarbeiten, Farbbegriffe kennenlernen

Individuelle Entwurfsanfertigung: Entwurf eigener Spielobjekte zum Thema „Monster“

Ein eigenes Objekt entwerfen, passende textile Materialien auswählen

Anfertigung der entworfenen Spielobjekte

Unter Verwendung textiler Techniken (Vorstich, Steppstich, Verstürzen, Sticken und Applizieren) die eigenen Objekte realisieren. Selbständige Erarbeitung mit Hilfe der Stickstich-Lernkartei

Präsentation und Bewertung der Spielobjekte

Grundlegende Fachbegriffe in die Präsentation mit einbeziehen, kriterienorientiert beurteilen und die eigenen und fremde Objekte bewerten.

Kriterien:

- Kreativität und Originalität
- Technische Fertigkeiten
- Materialwahl
- Funktionalität
- Ästhetik
- Umsetzung des Themas
- Präsentation
- Reflexion und Dokumentation

Material/Medien:

- Film „Monster A-G“
- Doodle-Book („Weitermalvorlage“)
- Evtl. Filme zu Techniken
- Textiles Material zur Auswahl
- Checkliste mit Kompetenzen / Portfolioarbeit zur Dokumentation des Arbeitsprozesses

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Deutsch, Religion, Musik

Kompetenzbereich Produktion:

Die Schülerinnen und Schüler können

- einfache textile Spielobjekte unter einer vorgegebenen Aufgabenstellung angeleitet entwerfen und gestalten,
- mit textilem Material eine konkrete Spielsituation gestalten bzw. präsentieren,
- vorgefertigte oder selbst gestaltete textile Spielobjekte insbesondere im Bezug auf ihre technische, aber auch auf ihre ästhetische und kommunikative Funktion einordnen und bewerten
- die Spielbarkeit ihrer Spielobjekte sachbezogen beurteilen
- den Arbeitsprozess und die Zwischenprodukte der zu entwerfenden Spielobjekte bzw. der zu gestaltenden Spielsituation gemäß der Aufgabenstellung beurteilen und ihr weiteres Vorgehen erläutern

Kompetenzbereich Rezeption:

Die Schülerinnen und Schüler können

- visuelle und haptische Eindrücke von textilem Material bei Spielobjekten beschreiben,
- textile Spielobjekte im Hinblick auf ihre technische, ästhetische und kommunikative Funktion beschreiben,
- textile Spielobjekte unter Berücksichtigung von ausgewählten Aspekten der Form- und Farbgestaltung, der Oberflächenbeschaffenheit und der Konstruktion analysieren und unter Verwendung der eingeführten Fachbegriffe darstellen und erklären,
- ausgewählte Aspekte der Form- und Farbgestaltung, der Oberflächenbeschaffenheit und Konstruktion von Spielobjekten bewerten,
- textile Spielobjekte unter Bezugnahme auf eine vorgegebene Aufgabenstellung hinsichtlich ihrer Spielbarkeit bewerten,
- in Ansätzen die Fertigungsbedingungen und Sicherheitsaspekte beim Gebrauch von Spielobjekten beschreiben.

Überprüfungsformat (e):

- Mündliche Mitarbeit
- Bewertungsbogen anhand zuvor entwickelter Kriterien
- Selbstbeurteilung mittels Checkliste
- Ggf. Ausstellung in passenden Einzelhandelsgeschäften oder der Schule

Thema	„Guerilla-Knitting in der Schule“ – Fingerstricken zur Verfremdung von Objekten im öffentlichen Raum
--------------	---

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Entwicklung von Textilem Funktion und wirtschaftliche Bedeutung von Textilem	Elementare textile Techniken	8 Unterrichtsstunden	5 / 6

Konkretisierung:

Neugierig werden – der Strickguerilla auf der Spur

Durch Bild- oder Filmmaterial und/oder die Recherche im Internet ins Thema einsteigen. Evtl. den eigenen Stuhl, das Pult, die Tafel oder ähnliches einstricken. Informationen auswerten. „Eingestrickte Objekte“ im Ort besichtigen

Mit den Fingern stricken – Erarbeitung der Technik

Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten sich die Methode des “Fingerstrickens” mit unterschiedlichen medialen Zugängen. Die ganze Klasse kann mithilfe eines Filmes in die Methode eingeführt werden, der Film wird an entsprechender Stelle gestoppt und nach Bedarf wiederholt. Der Film und/oder Bildkarteien liegen vor, so dass die Schülerinnen und Schüler sich individuell und selbstständig die Methode beibringen können. Sie stricken abhängig von ihren individuellen Fertigkeiten unterschiedlich viele und unterschiedlich lange Strickschlangen.

Differenzierung: Die Schülerinnen und Schüler suchen selbstständig (durch Erproben oder das Internet) nach weiteren Methoden, mit anderen Hilfsmitteln zu stricken oder Gegenstände auf andere Art und Weise einzustricken. Oder sie suchen nach anderem Material zum Stricken.

Buch führen – die Prozessdokumentation

Die Schülerinnen und Schüler führen über den gesamten Prozess ein Künstlerheft. Hier sammeln sie alles von ihren ersten Eindrücken, ihre Überlegungen, Skizzen, Fotos, verschiedene Aufgaben, Materialproben etc.

Los geht’s! – die Schule wird eingestrickt

Die Schülerinnen und Schüler suchen sich in Gruppen Objekte in der Schule und “verstricken” diese mit ihren “Schlangen”, dabei finden sie unterschiedliche Möglichkeiten, ihre Strickprodukte zu befestigen. Alternativ können sie z.B. alte Fahrradteile einstricken

Kriterien:

- Kreativität und Originalität
- Technische Fertigkeiten
- Materialwahl
- Funktionalität
- Ästhetik
- Umsetzung des Themas
- Präsentation
- Reflexion und Dokumentation

Material/Medien:

- Filme (im Internet finden sich zu den verschiedensten Themen eine Reihe von gut nutzbaren Filmen für den Unterricht, insbesondere auch zu textilen Techniken) /Bildkarteien/Hilfskarteien
- dicke Wollreste/Wolle, alte T-Shirts oder Plastiktüten (aus denen das “Garn” hergestellt wird)
- Künstlerhefte
- Kameras, Drucker, Beamer
- lineares Material wie Papiergarn, Kordeln, Plastiktütenstreifen, Stoffstreifen, Geschenkbänder
- grobe Nadeln, Scheren

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Deutsch, Kunst

Kompetenzbereich Produktion:

Die Schülerinnen und Schüler können

- textile Gegenstände mittels elementarer Materialien und Techniken und unter kulturspezifischen Gestaltungsaspekten entwerfen und realisieren,
- textile Gestaltungen unter Herausstellung ihrer kulturgeschichtlichen Bezüge präsentieren,
- eigene und fremde textile Gestaltungen hinsichtlich der Umsetzung kultureller Merkmale bewerten
- den Arbeitsprozess und die Zwischenprodukte der ihrer unter kulturspezifischen Aspekten gestalteten Produkte gemäß der Aufgabenstellung beurteilen und ihr weiteres Vorgehen erläutern.

Kompetenzbereich Rezeption:

Die Schülerinnen und Schüler können

- anhand von Realobjekten (Originalen) oder deren Abbildungen bzw. Nachbildungen Gegenstände im Bezug auf die verwendeten Techniken und Gestaltungen beschreiben,
- Alltagsprobleme von Kulturen darlegen, textile Lösungen erklären und die Ergebnisse aufgabenbezogen darstellen,
- die Entstehungshintergründe textiler Techniken und Materialien erläutern und beurteilen
- textile Gestaltungsmerkmale ausgewählter Kulturen (auch geschlechterrollenbezogen) erläutern und bewerten.

Überprüfungsformat (e):

- Mündliche Mitarbeit
- Bogen zur Selbsteinschätzung
- Präsentation des Objektes
- Künstlerheft

Thema	Ich als Person – ich als Gruppenmitglied
--------------	---

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Textiles als Bedeutungs- und Ausdrucksträger	Textiles in der eigenen Biografie Textiles im Spannungsfeld von Individualität und sozialen Normen	7 Unterrichtsstunden	5 / 6

Konkretisierung:

Kleidung als Ausdrucksträger in sozialen Gruppen

Analysieren von Gruppenfotos aus dem sozialen Umfeld der Schülerinnen und Schüler hinsichtlich der typischen Kleidung.

Stelle deine Persönlichkeit durch Textiles dar

Präsentieren der Schülerinnen und Schüler in individueller Kleidung, Bewusstmachen der eigenen Fähigkeiten und Vorlieben. Die Schülerinnen und Schüler präsentieren sich als Teil einer Gruppe und als Individuum z.B. durch Fotos, sie machen sich ihre eigene Persönlichkeit bewusst (Was macht mich aus?) z.B. durch morphologischen Kasten als Vorbereitung auf die spätere Gestaltungsaufgabe.

Experimentelle Erkundung von textilem Material und Werkzeugen

Sammeln von textilen Gestaltungsmöglichkeiten, Wiederholen, Anwenden und Erlernen von textilen Techniken der Flächengestaltung und Verarbeitung und der Vielfalt des textilen Materials

Planen und Anfertigen eines persönlichen Ausstellungsobjektes an

Plane und entwirf ein Maskottchen Entwerfen eines Maskottchens, Planen der Umsetzung, Anfertigen des Maskottchens Anfertigen eines Entwurfs für ein Maskottchen, Überlegen "Wie kann dieser Entwurf textil umgesetzt werden?", kreative Umsetzung der Ideen, Überprüfen der Gestaltung bezüglich der gefundenen textilen Lösung (Funktionalität), Präsentieren des Maskottchens als Teil der eigenen Persönlichkeit

Präsentieren der eigenen Maskottchen als Ausdruck der eigenen Persönlichkeit

Kriterien:

- Kreativität und Originalität
- Technische Fertigkeiten
- Materialwahl
- Funktionalität
- Ästhetik
- Umsetzung des Themas
- Präsentation
- Reflexion und Dokumentation

Material/Medien:

- individuelle Kleidung, Vereinskleidung, Fanbekleidung, Uniformen, Arbeitskleidung als Realmedien und/oder als Fotos, Film auch in PPP

- Medien zum Fotografieren oder Filmen (Kameras, I-Pod oder I-Pad)
- Stoffe, Bänder, Wolle, Knöpfe, Perlen, Pfeifenputzer etc.
- Nadeln
- Schere

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Politik, Deutsch

Kompetenzbereich Produktion:

Die Schülerinnen und Schüler können

- einfache textile Gegenstände, die ihre Persönlichkeit bzw. Vorlieben zum Ausdruck bringen, angeleitet entwerfen und realisieren
- eigene textile Gestaltungen in einer Ausstellung bzw. Modenschau präsentieren
- den Zusammenhang zwischen den angefertigten textilen Gestaltungen und ihrer Person erläutern und bewerten
- den Arbeitsprozess und die Zwischenprodukte der zu entwerfenden textilen Gegenstände, die ihre Persönlichkeit zum Ausdruck bringen, gemäß der Aufgabenstellung beurteilen und Vorschläge für entsprechende Konsequenzen im weiteren Arbeitsprozess entwickeln

Kompetenzbereich Rezeption:

Die Schülerinnen und Schüler können

- die Entwicklung von Textilem und seine Bedeutung in der eigenen Biographie beschreiben
- ihre Kleidung in Bezug auf ihre Individualität beschreiben
- typische Erkennungsmerkmale von Kleidung im Hinblick auf Individualität und soziale Orientierung analysieren
- die anlassbezogenen Unterschiede von Bekleidung im Spannungsfeld von Individualität und sozialen Normen sowie der sozialen Rollen von Mann und Frau darstellen
- erläutern und begründen, inwieweit sich die Persönlichkeit eines Menschen durch Kleidung ausdrückt
- erläutern und begründen, inwieweit sich das Textile und seine Bedeutung in ihrem Leben verändert hat

Überprüfungsformat (e):

- Mündliche Mitarbeit
- Bewerten der Ergebnisse aus der Experimentierphase und der Entwürfe
- Textilmappe mit Arbeitsblättern, Entwürfen etc.
- Präsentation (Modenschau, Fotos präsentieren)

Thema	Mein Glücksbringer – oder Rot-Gelb-Grün zum Quadrat: Farbfamilien in Verbindung mit mexikanischer Wickeltechnik; ojo de dios
--------------	---

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Entwicklung von Textilem	Elementare textile Techniken Textile Gestaltungen bei ausgewählten Kulturen der Welt	8 Unterrichtsstunden	5 / 6

Konkretisierung:

Glücksbringer und ihre Bedeutung analysieren

Kennenlernen von internationalen Handwerkstechniken mit Garnen unterschiedlichster Stärke und Materials

Konkrete Betrachtung der „ojo de dios“ als Glücksbringer

Realien und Bildmaterial zur Betrachtung der Herstellungsweise und der traditionellen Umsetzung.

Material zusammenstellen und auf Fadenstärken und Elastizität achten Anfertigung eines persönlichen Glücksbringers

Kriterien:

- Kreativität und Originalität
- Technische Fertigkeiten
- Ästhetik
- Umsetzung des Themas
- Präsentation
- Reflexion und Dokumentation

Material/Medien:

- Exponate/ Fotos von Glücksbringern
- Diverse Garne in unterschiedlichen Stärken und Elastizität
- Holzstäbe
- Schere

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Geschichte

Kompetenzbereich Produktion:

Die Schülerinnen und Schüler können

- textile Gegenstände mittels elementarer Materialien und Techniken und unter kulturspezifischen Gestaltungsaspekten entwerfen und realisieren
- eigene und fremde textile Gestaltungen hinsichtlich der Umsetzung kultureller Merkmale bewerten.

Kompetenzbereich Rezeption:

Die Schülerinnen und Schüler können

- anhand von Realobjekten (Originalen) oder deren Abbildungen bzw. Nachbildungen Gegenstände im Bezug auf die verwendeten Techniken und Gestaltungen beschreiben
- textile Gestaltungsmerkmale ausgewählter Kulturen (auch geschlechterrollenbezogen) erläutern und bewerten

Überprüfungsformat (e):

- Bewerten der Mitarbeit
- Bewertung der Ausführung in Ordnung und Aufwand der Technik
- Arbeitsblätter zur Lernkontrolle
- Schriftliche Referate zum Thema textile Handwerkskunst

Thema	Mit textilen Figuren ins Spiel kommen – von veränderten Spielwelten
--------------	--

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Funktion und wirtschaftliche Bedeutung von Textilem	Ästhetische und funktionale Aspekte von textilem Material bei Spielobjekten	7 Unterrichtsstunden	5 / 6

Konkretisierung:

Aktivieren von Vorwissen mit Realmedien und durch das Zeigen kleiner Filmsequenzen

Beschreibung und Analyse von Handpuppen

Mit Hilfe z.B. von älteren Handspielpuppen das Vorwissen der Schülerinnen und Schüler aktivieren. Herstellen eines Bezuges zur heutigen Spiel-/Theater-/Filmwelt (z.B. Animationsfilme). Vergleichen hinsichtlich der Form- und Farbgestaltung und der Spielbarkeit der Handspielpuppen.

Eigene Spielfiguren entwerfen

Skizzieren von eigenen Spielfiguren. Beachten der Farbgestaltung. Anfertigen eines Entwurfes unter Berücksichtigung der Schnittkonstruktion, des Materials- und Werkzeugeinsatzes. Überprüfen hinsichtlich der Umsetzbarkeit.

Anfertigung von Handpuppen auf Grundlage einfacher Schnittmuster (Konstruktion von Hüllenformen) und Montagetechniken

Umsetzung des Entwurfs mit Hilfe von textilen Techniken und Materialien. Zuschneiden des Stoffes, zusammennähen z.B. Handnähten, verzieren der Figuren. Überprüfen der Funktionalität.

Mit den Figuren ins Spiel kommen

Erfinden kleiner Spielszenen. Mit den Handpuppen vorspielen der Szenen. Die eigene Arbeit hinsichtlich der Funktionalität, Farb- und Formgestaltung reflektieren

Kriterien:

- Kreativität und Originalität
- Technische Fertigkeiten
- Materialwahl
- Funktionalität
- Ästhetik
- Umsetzung des Themas
- Präsentation
- Reflexion und Dokumentation

Material/Medien:

- Handspielpuppen
- Filmsequenzen oder Internet
- Nadeln, Scheren
- Stoffe, Knöpfe, Bänder, Wolle
- kleine Bühne

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Deutsch, Fremdsprachen

Kompetenzbereich Produktion:

Die Schülerinnen und Schüler können

- einfache textile Spielobjekte unter einer vorgegebenen Aufgabenstellung angeleitet entwerfen und gestalten
- mit textilem Material eine konkrete Spielsituation gestalten bzw. präsentieren,
- vorgefertigte oder selbst gestaltete textile Spielobjekte insbesondere im Bezug auf ihre technische, aber auch auf ihre ästhetische und kommunikative Funktion einordnen und bewerten
- die Spielbarkeit ihrer Spielobjekte sachbezogen beurteilen
- den Arbeitsprozess und die Zwischenprodukte der zu entwerfenden Spielobjekte bzw. der zu gestaltenden Spielsituation gemäß der Aufgabenstellung beurteilen und ihr weiteres Vorgehen erläutern.

Kompetenzbereich Rezeption:

Die Schülerinnen und Schüler können

- visuelle und haptische Eindrücke von textilem Material bei Spielobjekten beschreiben
- textile Spielobjekte im Hinblick auf ihre technische, ästhetische und kommunikative Funktion analysieren
- textile Spielobjekte unter Berücksichtigung von ausgewählten Aspekten der Form- und Farbgestaltung, der Oberflächenbeschaffenheit und der Konstruktion analysieren und unter Verwendung der eingeführten Fachbegriffe darstellen und erklären
- ausgewählte Aspekte der Form- und Farbgestaltung, der Oberflächenbeschaffenheit und Konstruktion von Spielobjekten bewerten
- textile Spielobjekte unter Bezugnahme auf eine vorgegebene Aufgabenstellung hinsichtlich ihrer Spielbarkeit bewerten

Überprüfungsformat (e):

- Überprüfen der Ergebnisse mit Hilfe von Kriterien
- Bewerten der Skizze und des Entwurfs
- Umsetzung hinsichtlich der Spielbarkeit, z.B. passen die Hände in die Puppen, hält die Naht...
- Begutachten der Form- und Farbgestaltung

Thema	Spiel, Spaß und Spannung – spielerisch mit den Sinnen lernen
--------------	---

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Funktion und wirtschaftliche Bedeutung von Textilem	Ästhetische Aspekte von textilem Material bei Spielobjekten Funktionale Verwendung von textilem Material bei Spielobjekten	14 Unterrichtsstunden	5 / 6

Konkretisierung:

Aktivieren von Vorwissen mit Realmedien (z.B. Gesellschaftsspiele) und durch Schülerbeiträge

Beschreibung und Analyse von Gesellschaftsspielen

Mit Hilfe z.B. von Gesellschaftsspielen das Vorwissen der Schülerinnen und Schüler aktivieren. Herstellen eines Bezuges zu heutigen Spielen (z.B. Computerspiele, Gamekonsolen). Vergleichen hinsichtlich der Form- und Farbgestaltung und der Spielbarkeit. Auswahl des Spiels Memory für die Gestaltungsaufgabe.

Eigene Spiele entwerfen

Teamarbeit: Entwurf von eigenen Memorykarten. Beachten der Farbgestaltung. Anfertigen eines Entwurfes unter Berücksichtigung der Spielbarkeit, des textilen Materials- und Werkzeugeinsatzes.

Erproben von textilen Materialien und Techniken zur Ausgestaltung

Kennenlernen und Wiederholen textiler Techniken (z.B. Sticken, Drucken, Nähen) und textiler Materialien (z.B. Knöpfe, Perlen, Baumwolle, Wolle, Filz)

Mit dem Tastmemory gemeinsam spielen

Mit den erstellten Memorykarten spielen. Die eigene Arbeit hinsichtlich der Funktionalität, Farb- und Formgestaltung reflektieren.

Kriterien:

- Kreativität und Originalität
- Technische Fertigkeit
- Funktionalität
- Materialwahl, Begutachten der Form- und Farbgestaltung
- Ästhetik
- Umsetzung des Themas
- Teamarbeit
- Präsentation

Material/Medien:

- Gesellschaftsspiele, Internetspiele, Spielkonsolen
- Nadeln, Scheren
- Stoffe, Knöpfe, Bänder, Wolle, Pappe

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Kompetenzbereich Produktion:

Die Schülerinnen und Schüler können

- einfache textile Spielobjekte unter einer vorgegebenen Aufgabenstellung angeleitet entwerfen und gestalten,
- mit textilem Material eine konkrete Spielsituation gestalten bzw. präsentieren,
- vorgefertigte oder selbst gestaltete textile Spielobjekte insbesondere im Bezug auf ihre technische, aber auch auf ihre ästhetische und kommunikative Funktion einordnen und bewerten,
- die Spielbarkeit ihrer Spielobjekte sachbezogen beurteilen,
- den Arbeitsprozess und die Zwischenprodukte der zu entwerfenden Spielobjekte bzw. der zu gestaltenden Spielsituation gemäß der Aufgabenstellung beurteilen und ihr weiteres Vorgehen erläutern.

Kompetenzbereich Rezeption:

Die Schülerinnen und Schüler können

- textile Spielobjekte im Hinblick auf ihre technische, ästhetische und kommunikative Funktion beschreiben
- textile Spielobjekte unter Berücksichtigung von ausgewählten Aspekten der Form- und Farbgestaltung, der Oberflächenbeschaffenheit und der Konstruktion analysieren und unter Verwendung der eingeführten Fachbegriffe darstellen und erklären
- ausgewählte Aspekte der Form- und Farbgestaltung, der Oberflächenbeschaffenheit und Konstruktion von Spielobjekten bewerten
- textile Spielobjekte unter Bezugnahme auf eine vorgegebene Aufgabenstellung hinsichtlich ihrer Spielbarkeit bewerten
- in Ansätzen die Fertigungsbedingungen und Sicherheitsaspekte beim Gebrauch von Spielobjekten beschreiben

Überprüfungsformat (e):

- Mündliche Mitarbeit
- Überprüfen der Ergebnisse mit Hilfe von Kriterien
- Bewerten der Skizze und des Entwurfs
- Umsetzung hinsichtlich der Spielbarkeit, z.B. halten die Karten, hält die Naht...

Thema	Eingepackt. Gestaltung einer Tasche
--------------	--

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Textiles als Bedeutungs- und Ausdrucksträger	Komplexe textile Techniken Kulturtypische Gestaltungen von Textilem in ausgewählten Kulturen der Welt	20 Unterrichtsstunden	7 / 8

Konkretisierung:

Annäherung an das Thema

Bildimpulse, Bildanalyse/-besprechung, Erarbeitung von Kriterien anhand der Bildvorlagen in Anlehnung an einen Künstler

Entwerfen und Gestalten eines textilen Gegenstandes

SuS designen eine eigene Tasche in Anlehnung eines Künstlers, Recherche im Internet

Grundkenntnisse flächengestaltender Techniken und Musterungsprinzipien

SuS erproben im Rahmen ihrer Arbeit flächengestaltenden Techniken, z. B. drucken oder collagieren

Annäherung an den Gegenstand im Rahmen einer ästhetischen Werkstatt

Betrachten den Gegenstand „Tasche“ im Rahmen einer Werkstatt von verschiedenen Perspektiven aus. Gestalten eine „ungewöhnliche oder nutzlose Tasche“.

Anhand gemeinsam erarbeiteter Kriterien wird eine Tasche zunächst entworfen und später umgesetzt

Der Prozess vom Entwurf zum fertigen Produkt wird dokumentiert. Hierbei werden Probleme bei der Umsetzung und deren Lösungswege reflektiert und schriftlich festgehalten. Gegenseitige Rückmeldung und Tipps zur Weiterarbeit.

subjektive Eindrücke angemessen beschreiben

textile Sachverhalte unter Anwendung von Fachbegriffen benennen

Beschreiben ihre Vorgehensweise und können die angewandten Techniken beschreiben.

Präsentation im Rahmen einer Ausstellung

Kriterien:

- Kreativität und Originalität
- Technische Fertigkeiten
- Materialwahl
- Funktionalität
- Ästhetik

- Umsetzung des Themas
- Präsentation
- Reflexion und Dokumentation

Material/Medien:

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Tasche, Turnbeutel • Bildimpulse, Bilder vom ausgewählten Künstler (Bsp. Ted Noten) • Internet, ipad • Stoffmalfarbe/Stifte • Verpackungsmaterial, Stoffe (Filtz, ...) |
|--|

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Kunst

Kompetenzbereich Produktion:

Die Schülerinnen und Schüler können

- Arbeitsprozesse und Zwischenprodukte im Hinblick auf die angestrebten Ziele beurteilen und entsprechende Konsequenzen für den weiteren Arbeitsprozess ziehen
- die Ergebnisse der Produktion differenziert begründen und bewerten
- eigene Aufgabenstellungen in Bezug auf ein Gestaltungsthema entwickeln

Kompetenzbereich Rezeption:

Die Schülerinnen und Schüler können

- Textiles unter einer gegebenen Fragestellung angeleitet analysieren und dabei ausgewählte Bereiche der Form- und Farbgestaltung, Oberflächenbeschaffenheit und Konstruktion berücksichtigen
- ihre Ergebnisse unter Anwendung grundlegender Fachbegriffe sachbezogen darstellen

Überprüfungsformat (e):

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • mündliche Beteiligung • Selbsteinschätzung auf Grundlage der erarbeiteten Kriterien • Rückmeldung und Benotung des Lehrers anhand der vorgegebenen Kriterien • Umsetzung Entwurf und fertiges Produkt |
|--|

Thema	Gesprungen, geklettert, geworfen: Spiele und Spielzeug aus aller Welt – von der Herstellung bis zum Einsatz
--------------	--

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Funktion und wirtschaftliche Bedeutung von Textilem	Ästhetische Aspekte von textilem Material bei Spielobjekten Funktionale Verwendung von textilem Material bei Spielobjekten	7 Unterrichtsstunden	7 / 8

Konkretisierung:

Aktivieren von Vorwissen

Spielen und Ausprobieren mit Realmedien oder/und durch das Zeigen kleiner Filmsequenzen

Beschreibung und Analyse von visuellen und haptischen Eindrücken bei textilen Spielobjekten

Analysieren von verschiedenen textilen Spielzeugen hinsichtlich der verwendeten Materialien (haptisch, optisch) / Techniken.

Betrachtung, Beschreibung und reflektieren der Produktionsbedingungen.

Analysieren von Sicherheitsaspekten beim Gebrauch (Sicherheitsmängel)

Entwerfen von textilen Spielen, Spielregeln und Spielobjekten aufgrund des Vorwissens und des Interesses unter Beachtung der Art des Spiels, der Verwendung, der Form, des Materials und der Farben

Erlernen von grundlegenden Techniken der Flächenverarbeitung und Gestaltung

Erlernen und Vertiefen von Drucktechniken, Montagetechniken wie z.B. Handnähte. Kennenlernen von textilen Gefügen z.B. Kordeln, Flechten, Knoten.

Gestalten von textilen Spielen und Spielobjekten

Umsetzung der Entwürfe unter Verwendung bekannter und der erlernten Techniken

Erproben der textilen Spiele und Spielobjekte

Die eigene Arbeit hinsichtlich der Funktionalität, Farb- und Formgestaltung reflektieren. Reflektieren der Produktionsbedingungen.

Kriterien:

- Kreativität und Originalität
- Technische Fertigkeiten
- Materialwahl
- Funktionalität
- Ästhetik
- Umsetzung des Themas
- Teamarbeit

- Präsentation
- Reflexion und Dokumentation

Material/Medien:

- textile Spiele, Seile, Bälle
- Filmsequenzen oder Internet
- Nadeln, Scheren
- Stoffe, Knöpfe, Bänder, Wolle

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Deutsch, Sport

Kompetenzbereich Produktion:

Die Schülerinnen und Schüler können

- einfache textile Spielobjekte unter einer vorgegebenen Aufgabenstellung angeleitet entwerfen und gestalten
- mit textilem Material eine konkrete Spielsituation gestalten bzw. präsentieren
- vorgefertigte oder selbst gestaltete textile Spielobjekte insbesondere im Bezug auf ihre technische, aber auch auf ihre ästhetische und kommunikative Funktion einordnen und bewerten
- die Spielbarkeit ihrer Spielobjekte sachbezogen beurteilen
- den Arbeitsprozess und die Zwischenprodukte der zu entwerfenden Spielobjekte bzw. der zu gestaltenden Spielsituation gemäß der Aufgabenstellung beurteilen und ihr weiteres Vorgehen erläutern

Kompetenzbereich Rezeption:

Die Schülerinnen und Schüler können

- visuelle und haptische Eindrücke von textilem Material bei Spielobjekten beschreiben,
- textile Spielobjekte im Hinblick auf ihre technische, ästhetische und kommunikative Funktion beschreiben
- textile Spielobjekte unter Berücksichtigung von ausgewählten Aspekten der Form- und Farbgestaltung, der Oberflächenbeschaffenheit und der Konstruktion analysieren und unter Verwendung der eingeführten Fachbegriffe darstellen und erklären
- ausgewählte Aspekte der Form- und Farbgestaltung, der Oberflächenbeschaffenheit und Konstruktion von Spielobjekten bewerten
- textile Spielobjekte unter Bezugnahme auf eine vorgegebene Aufgabenstellung hinsichtlich ihrer Spielbarkeit bewerten

Überprüfungsformat (e):

- Mündliche Mitarbeit
- Überprüfen der Ergebnisse mit Hilfe von Kriterien
- Bewerten der Skizze und des Entwurfs
- Überprüfen der Spielbarkeit (Funktion), der Form,
- Begutachten der Form- und Farbgestaltung

Thema	Vom Sitzen zum Chillen: Individualisierung von Sitzmöbeln
--------------	--

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Textiles als Bedeutungs- und Ausdrucksträger	Textile Ausdrucksformen in den Bereichen Mode, Wohnen und Textilkunst	12 Unterrichtsstunden	7 / 8

Konkretisierung:

Analyse von Bedürfnissen bei Sitzmöbeln

Nach Möglichkeit mit Hilfe von Realobjekten werden in Kleingruppen verschiedene Sitzmöbel analysiert und die Aspekte der individuellen Bedürfnisse beim Gebrauch herausgearbeitet. Ideen für ein Accessoire werden zu einer Aufgabenstellung konkretisiert.

Grundkenntnisse des Nähmaschinennähens

Zur Umsetzung der gestellten Aufgabe erlernen die Schülerinnen und Schüler nötige Grundkenntnisse in der Flächenverarbeitung (Kantenverarbeitung, Verstärken und Verschlusstechniken) und -gestaltung (vornehmlich Applikation) mit der Nähmaschine.

Entwerfen und Anfertigen eines Objektes zur Individualisierung des Sitzmöbels incl. Aufstellen eines differenzierten Arbeitsplanes

Entwerfen und Gestalten eines Accessoires insbesondere mit Hilfe eines selbstaufgestellten Arbeitsplanes mit Bewertungskriterien.

Kriterien:

- Kreativität und Originalität
- Technische Fertigkeiten
- Materialwahl
- Funktionalität
- Ästhetik
- Umsetzung des Themas
- Teamarbeit
- Präsentation
- Reflexion und Dokumentation

Material/Medien:

- verschiedene Sitzmöbel, wenn möglich als Realobjekt
- elektr. Nähmaschinen
- Arbeitsblätter mit Informationen: zur Arbeitsweise der Maschine, zum Einrichten der Maschine, zum ersten Nähen ohne Faden

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Deutsch

Kompetenzbereich Produktion:

Die Schülerinnen und Schüler können

- Textiles aus den Bereichen Mode, Wohnen und Textilkunst möglichst mit Medien und Maschinen entwerfen und gestalten, so dass aktuelle Trends, soziologische und psychologische Aspekte berücksichtigt werden oder Ausdrucksformen aus den

Bereichen Mode, Wohnen und Textilkunst in einer Dokumentation (u.a. Fotoserie, Powerpoint) darstellen

- eine Ausstellung oder eine Modenschau organisieren und ihre Produkte selbstständig präsentieren
- eigene Aufgabenstellungen in Bezug auf ein Gestaltungsthema aus den Bereichen Mode, Wohnen und Textilkunst entwickeln
- den Arbeitsprozess sowie die Zwischen- und Endprodukte der aus den Bereichen Mode, Wohnen und Textilkunst zu entwerfenden Textilien sowie der zu organisierenden Ausstellungen im Hinblick auf die angestrebten Ziele beurteilen und entsprechende Konsequenzen für den weiteren Arbeitsprozess ziehen
- die Kriterien zur Bewertung von Gestaltungs- und Präsentationsergebnissen bezogen auf die jeweilige Aufgabenstellung selbstständig entwickeln und prüfen.

Kompetenzbereich Rezeption:

Die Schülerinnen und Schüler können

- visuelle und haptische Eindrücke aus den Bereichen Mode, Wohnen und Textilkunst differenziert beschreiben,
- Aspekte der Mode (u. a. Jugendmode), des Wohnens und der Textilkunst unter soziologischen, psychologischen und geschlechterorientierten Gesichtspunkten analysieren.

Überprüfungsformat (e):

- Mündliche Mitarbeit
- Textilmappen mit den Arbeitsblättern
- Arbeitspläne
- angefertigte Accessoires
- Reflektion mittels der Bewertungskriterien
- Präsentation der Accessoires in den Vitrinen der Schule oder den Geschäftsräumen von Raumausstattungen oder Einrichtungshäusern

Thema	Eine Tasse mit Kuhfell? Wer macht so was? Was soll das? – Textilkünstlern auf der Spur
--------------	---

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Textiles als Bedeutungs- und Ausdrucksträger	Textile Ausdrucksformen in den Bereichen Mode, Wohnen und Textilkunst	12 Unterrichtsstunden	9 / 10

Konkretisierung:

Aktivieren des Vorwissens bzw. Wecken des Interesses mit Realmedien, durch das Zeigen von Bildern, Zusammenlegen von Bildern

Beschreibung von ausgewählten Textilkunstwerken

Mit Hilfe von Realobjekten oder Bildern (z.B. Powerpoint, OHP, Bilderpuzzle) sollen Textilkunstwerke betrachtet und analysiert werden.

Beschreibung und Analyse eines Textilkünstlers und seines Werkes

Mit Hilfe des Internets werden Textilkunstwerke oder Künstler gesucht. In Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit wird eine Künstlerin oder ein Künstler und ihr/sein Werk ausgewählt, Informationen gesammelt um sie später in einer Dokumentation vorzustellen. Die Arbeitsfortschritte werden z.B. in einem Lerntagebuch oder Portfolio individuell festgehalten.

Planung und Anfertigung von Textilkunstobjekten in der Art des jeweiligen Künstlers

Je nach ausgewähltem Künstler/in planen und entwerfen die Schülerinnen und Schüler ein eigenes Textilkunstobjekt. Sie entwickeln selber Kriterien, die das jeweilige Objekt erfüllen muss. Dabei orientieren sie sich an den gesammelten Informationen.

Präsentation des Projekts

Das fertige Objekt wird in einer Dokumentation (z.B. Vortrag, Museumsgang, Powerpoint, Marktplatz) vorgestellt. Dabei wird sowohl der Künstler als auch das entstandene Objekt berücksichtigt.

Kriterien:

- Kreativität und Originalität
- Technische Fertigkeiten
- Materialwahl
- Funktionalität
- Ästhetik
- Umsetzung des Themas
- Präsentation
- Reflexion und Dokumentation

Material/Medien:

- Bilder
- iPad, Internet, Bücher
- Plakate, Powerpoint

- je nach Objekt verschiedenste textile Materialien und Werkzeuge

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Kunst

Kompetenzbereich Produktion:

Die Schülerinnen und Schüler können

- Textiles aus den Bereichen Mode, Wohnen und Textilkunst möglichst mit Medien und Maschinen entwerfen und gestalten, so dass aktuelle Trends, soziologische und psychologische Aspekte berücksichtigt werden
- Ausdrucksformen aus den Bereichen Mode, Wohnen und Textilkunst in einer Dokumentation (u.a. Fotoserie, Powerpoint) darstellen
- eine Ausstellung oder eine Modenschau organisieren
- eigene Aufgabenstellungen in Bezug auf ein Gestaltungsthema aus den Bereichen Mode, Wohnen und Textilkunst entwickeln,
- den Arbeitsprozess sowie die Zwischen- und Endprodukte der aus den Bereichen Mode, Wohnen und Textilkunst zu entwerfenden Textilien sowie der zu organisierenden Ausstellung im Hinblick auf die angestrebten Ziele beurteilen und entsprechende Konsequenzen für den weiteren Arbeitsprozess ziehen
- die Kriterien zur Bewertung von Gestaltungs- und Präsentationsergebnissen bezogen auf die jeweilige Aufgabenstellung selbstständig entwickeln und prüfen

Kompetenzbereich Rezeption:

Die Schülerinnen und Schüler können

- visuelle und haptische Eindrücke aus den Bereichen Mode, Wohnen und Textilkunst differenziert beschreiben,
- Aspekte der Mode (u. a. Jugendmode), des Wohnens und der Textilkunst unter soziologischen und psychologischen Gesichtspunkten analysieren,
- die Rezeptionsergebnisse mit den erweiterten Fachbegriffen sachbezogen und differenziert darstellen,
- Ausdrucksformen aus den Bereichen Mode, Wohnen und Textilkunst in ihren thematischen Kontext einordnen,
- aktuelle Phänomene aus den Bereichen Mode, Wohnen und Textilkunst auch unter Berücksichtigung von Geschlechteraspekten anhand selbstständig entwickelter Kriterien beurteilen und bewerten.

Überprüfungsformat (e):

- mündliche Mitarbeit
- Überprüfen der Ergebnisse mit Hilfe von Kriterien
- Präsentation der Ergebnisse
- Bewerten der Objekte anhand der Kriterien
- Bewerten des Lerntagebuchs bzw. des Portfolios als individuelle Leistung

Thema	Für ein langes Leben. Pflegekennzeichen
--------------	--

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Funktion und wirtschaftliche Bedeutung von Textilem	Industrielle Produktion und Handel textiler Erzeugnisse Textiles im Spannungsfeld von Konsum, Neuverwendung und Entsorgung	6 Unterrichtsstunden	9 / 10

Konkretisierung:

Lesen lernen der Pflegesymbole

Schülerinnen und Schüler schauen sich Pflegesymbole an und erraten deren Bedeutung.
Aktivierung und Vorwissen abfragen

Zusammensetzung der eigenen Kleidung näher betrachten

Pflegeleicht oder nicht? Pflegesymbole in der eigenen Kleidung. SuS machen sich auf die Suche nach den Pflegeetiketten und bewerten diese. Sie können so Rückschlüsse auf die Qualität und die Beschaffenheit (Kunstfasern etc.) ihrer Kleidung ziehen.

Warum gibt es Pflegekennzeichen und was passiert, wenn man diese ignoriert

SuS stellen Vermutungen an, warum die Textilien entsprechend gekennzeichnet werden.
Verhalten von Stoffen bei Kontakt mit Wasser, Mechanik oder Wärme

Zu heiß gebügelt? Experimente mit verschiedenen Stoffen/Materialien

Kriterien:

- Präsentation
- Reflexion und Dokumentation

Material/Medien:

- Verschiedene Stoffproben
- Pflegesymbole in Bildmaterial

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Chemie

Kompetenzbereich Produktion:

Die Schülerinnen und Schüler können

- komplexe Zusammenhänge für eine nachhaltige Kaufentscheidung von Textilem in einer Dokumentation (Powerpoint, Fotoserie) unter Berücksichtigung selbstständig entwickelter Kriterien präsentieren und beurteilen

Kompetenzbereich Rezeption:

Die Schülerinnen und Schüler können

- visuelle und haptische Eindrücke von textilem Material aus den Bereichen Bekleidung, Wohnung sowie technische Textilien beschreiben
- textile Gegenstände im Hinblick auf Faktoren für die Kaufentscheidung analysieren

Überprüfungsformat (e):

- mündliche Beteiligung
- Schriftliche Leistungskontrolle
- Ergebnissicherung mittels einer Präsentation (Powerpoint)

Thema	Das Geheimnis des billigen T-Shirts
--------------	--

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Entwicklung von Textilem Funktion und wirtschaftliche Bedeutung von Textilem	Komplexe textile Techniken Industrielle Produktion und Handel textiler Erzeugnisse Textiles Spannungsfeld von Konsum, Neuverwendung und Entsorgung	20 Unterrichtsstunden	9 / 10

Konkretisierung:

Die Reiseroute des H&M T-Shirts

Wie kann es sein, dass ein T-Shirt für 4,95 € angeboten werden kann? Wie setzen sich die Kosten zusammen? Die SuS verfolgen den Produktionsweg eines T-Shirts (Reiseroute des T-Shirts auf der Weltkarte verfolgen).

Fair trade, Oeko Tex & Co. – Label für mehr Nachhaltigkeit

Nachhaltigkeit und faire Arbeitsbedingungen. Wer und was steckt hinter den einzelnen Labels?

Eigene Gestaltung/Umgestaltung von ausgedienten T-Shirts

Die SuS gestalten eigene T-Shirts zu einer erarbeiteten Themenstellung. (z. B. Social Media, Marken-Fakes, Filme und Serien) Jeder stellt sein eigenes T-Shirt her. Sie arbeiten aber dennoch in einer Gruppe und müssen als diese erkennbar bleiben.

Gründung eines fiktiven Labels

Innerhalb der Gruppen machen sich die SuS Gedanken zu einem eigenen Label. Sie erfinden Namen und entwickeln eigene Designs. Überlegen, welche Zielgruppe sie ansprechen wollen und machen sich Gedanken zu den Themen soziales Engagement und Nachhaltigkeit.

Kriterien:

- Kreativität und Originalität
- Technische Fertigkeiten
- Materialwahl
- Funktionalität
- Ästhetik
- Umsetzung des Themas
- Präsentation
- Reflexion und Dokumentation

Material/Medien:

- Beispielbilder
- Videos zum Weg des T-Shirts

- alte/ausgediente T-Shirts
- Stoffreste
- Filz
- Nadel/Faden
- Stoffscheren
- Perlen/Pailletten
- Textilkleber
- Papier/Entwurfsskizzen

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Kunst, Erdkunde, Politik

Kompetenzbereich Produktion:

Die Schülerinnen und Schüler können

- textile Gegenstände unter einer leitenden, differenziert angelegten Aufgabenstellung aus den Bereichen der Form- und Farbgestaltung, Material und Verwendung entwerfen, verändern und realisieren,
- eine Modenschau organisieren und ihre Produkte selbstständig präsentieren

Kompetenzbereich Rezeption:

Die Schülerinnen und Schüler können

- Kriterien zur Bewertung und Beurteilung über die Funktionalität textiler Gegenstände hinausreichender Gestaltungsmerkmale selbständig entwickeln
- Arbeitsbedingungen sowie ökologische und ethische Aspekte bei der Herstellung und dem Vertrieb von Textilien exemplarisch beurteilen und bewerten

Überprüfungsformat (e):

- Selbsteinschätzung auf Grundlage der erarbeiteten Kriterien
- Rückmeldung und Benotung des Lehrers anhand der vorgegebenen Kriterien
- Umsetzung Entwurf und fertiges Produkt
- Projektmappe
- Reflexion der Gruppenarbeit
- Bewertung der Präsentation/Modenschau

Thema	Paper dolls – Wir drehen einen Trick-Film
--------------	--

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Textiles als Bedeutungs- und Ausdrucksträger	Soziale und psychologische Aspekte von Textilem Textile Ausdrucksformen in den Bereichen Mode, Wohnen und Textilkunst	14 Unterrichtsstunden	9 / 10

Konkretisierung:

Mode und Kleidung im Fokus eines selbst gedrehten Trickfilms

Die Schülerinnen und Schüler erstellen mit der App Stop-Motion Studio einen eigenen Kurzfilm zum Thema Mode.

Stop-Motion-Animation (Kurzfilm von Tim Burton)

Hintergründe und Entstehung von Stop-Motion Filmen. Bekannte Beispiele: Disneys Nightmare before Christmas von Tim Burton. Kurzfilm Vincent.

Erstellung eines Storyboards

Herstellung eines Trickfilms

Herstellung einer Kulisse und eigener „paper dolls“

Kriterien:

- Kreativität und Originalität
- Materialwahl
- Funktionalität
- Ästhetik
- Umsetzung des Themas
- Präsentation
- Reflexion und Dokumentation

Material/Medien:

- Bsp. Paper dolls
- Zeitschriften
- Tapeten-/Teppichreste
- Vordrucke Storyboards
- Papier/Pappe
- Kamera/Handy
- PC/Laptop/iPad

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Kunst

Kompetenzbereich Produktion:

Die Schülerinnen und Schüler können

- Ausdrucksformen aus den Bereichen Mode, Wohnung anhand eines kurzen Trickfilms darstellen
- die Kriterien zur Bewertung von Gestaltungs- und Präsentationsergebnissen bezogen auf die jeweilige Aufgabenstellung selbstständig entwickeln und prüfen

Kompetenzbereich Rezeption:

Die Schülerinnen und Schüler können

- Aspekte der Mode (u. a. Jugendmode), der Wohnung und der unter sozialen, psychologischen und geschlechterorientierten Gesichtspunkten analysieren,
- Ausdrucksformen in den Bereichen Mode und Wohnung in ihren thematischen Kontext einordnen

Überprüfungsformat (e):

- Teilleistungen: Storyboards, Kulisse, Paper Doll
- Film/ Präsentation: anhand der erarbeiteten Kriterien
- Reflexion der Gruppenarbeit