

Themenkatalog zum neuen Lehrplan WE NMS

- **Erschließungshandeln statt Produktionshandeln = Denken und Handeln!**
- **Vom Werkstoff ausgehend: Erforschen, entdecken, entwickeln**

Vorschläge zu 7 Themenbereichen (Lernfeldern):

1) Elektrizität und Energie:

- Elektronik und Textilien: „Elektronik Wearables“, „Smart Clothes“
- „Kabelsalat“: Umhüllt und aufbewahrt
- Licht und Schatten: Lichthüllen- Lampengestaltung
- Erneuerbare Energie: Sonne, Wind und Wasser

2) Mechanik und Transport:

- Figuren in Bewegung: Marionetten, Hebelfiguren, Windspiele
- Geräten auf den Grund gehen: Zerlegen- Funktionsanalyse
- Gleiten: Ballon, Fallschirm, Drachen, Flugobjekte
- Fahren: Fahrzeug mit Lenkung, Antrieb
- Kraftübertragung: Hebel, Rolle, Flaschenzug

3) Bauen und Wohnen:

- Behälter zum Aufbewahren, Transportieren, Tragen: Taschen, Schachteln, Kochkisten, Zeitungsständer, Schüsseln
- Ordnungssysteme im Alltag: Regale, Kleiderbügel, Boards
- Mein Arbeitsplatz: Behältnisse für Stifte, Mappen, Unterlagen
- Beschilderungen und Beschriftungen
- Suche den passenden Rahmen: Bilderrahmen, Türrahmen...
- Sitzen, wie es mir gefällt: Hocker, Kissen, Schaukel...
- Coole Möbel für Haus und Garten
- Lebensräume: Mein Zimmer, Wohnung, Haus
- Behausungen für Menschen, Tiere, Pflanzen
- Thema: Überbrückung-Brückenkonstruktionen
- Vom Kapselheber über die Gurkenzange bis zum „Geschirrhanger!": Haushaltsgeräte für den täglichen Gebrauch

4) Mode und Bekleidung:

- Meine Kleidung: Entwerfen, Gestalten und Tragen
- Meine Jeans: Woher, wohin und ganz anders
- Kopfbedeckungen im Wandel: Hut, Kappe, Tuch
- Ich schmücke mich: Armbänder, Haarschmuck, Ketten

- Masken und Verkleidungen
- Schuhwerk: Schuh aus Faserpapier, Schuhe umgestalten
- Faser- Faden- Fläche: Textiltechnologie im Fokus
- Verbinden und Verschließen: Flechten und Knoten
- Kulturen machen Kleider und Kleider machen Kulturen

5) Freizeit und Spiel:

- Spurensuche: Nadelkunst einst und jetzt- Häkeln, Stricken, Sticken, Nähen
- Verpackungen: Individuell und für viele Anlässe
- Werfen und Fangen: Bumerang, Ball, Katapult
- Spielzeug und Spielgeräte: Brettspiele, Sportspiele, Geschicklichkeitsspiele...
- Sagen und Märchen: Figuren und Szenen
- Klang und Ton: Bambusflöte, Flaschenxylophon, Orffinstrumente, Miniorgel
- Buchwelten: Bücher nähen und umgestalten

6) Digitalisierung- Information und Kommunikation:

- Digitale Medien: Robotik, Apps und Anwendungen
- Mein digitaler Begleiter: Smartphone, Smartwatch und Co.
- Informationen digital und analog: Von Papier bis zu Wikipedia
- Maschenbildung: Lernen mit Tutorials

7) Sicherheit und Entsorgung:

- Aus alt mach neu: Upcycling und Recycling
- Werkraumordnung und Sicherheit: Maschinen- und Werkzeugkunde
- Lehrausgänge

Unterrichtsorganisation, Methodisch-didaktisches: Schülerinnen und Schüler fotografieren und scannen den Arbeitsprozess / Designprozess

- Präsentation evtl. an Hand eines Begleitportfolios, Lapbooks
- Ein Endergebnis in Form eines Werkstückes ist erwünscht, aber nicht zwingend erforderlich: Einsichten und Erkenntnisse aus Recherchen und Erforschungen können auch durch Portfolios u. ä. dokumentiert und präsentiert werden
- Die Eigenverantwortung der Lernenden ist bei der Er- und Fertigstellung von Werkarbeiten ein wichtiger Bestandteil der Bewertung