

Die Schülerinnen und Schüler können die Lage einer Figur oder eines Quaders in der Vorstellung verändern sowie Veränderungen beschreiben (z.B. ein Pult im Kopf um 180° drehen).

Die Schülerinnen und Schüler können Würfel- und Quadernetze in der Vorstellung überprüfen.



Mathematik: Form und Raum
Mathematisieren und Darstellen
3. - 6. Klasse | MA.2.C.3.d

Die Schülerinnen und Schüler können Körper in der Vorstellung zerlegen und zusammenfügen (z.B. eine vorgegebene Figur aus zwei Teilen des Somawürfels nachbauen).

Die Schülerinnen und Schüler können Operationen am Modell ausführen und Ergebnisse beschreiben (z.B. einen Würfel 4 Mal kippen, so dass die gleiche Augenzahl wieder oben liegt).



Die Schülerinnen und Schüler können ihre Fähigkeiten erkunden und sich selber charakterisieren.



Natur, Mensch, Gesellschaft
Identität, Körper, Gesundheit – sich kennen und sich Sorge tragen
3. – 6. Klasse | NMG.1.1.c

Die Schülerinnen und Schüler können von ihrem bisherigen Leben erzählen und dabei Veränderungen und Gleichbleibendes erkennen.



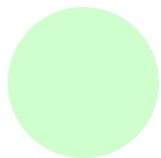
Natur, Mensch, Gesellschaft
Identität, Körper, Gesundheit – sich kennen und sich Sorge tragen
3. – 8. Klasse | NMG.1.1.d

Die Schülerinnen und Schüler können Vorstellungen für ihre Zukunft entwickeln und davon erzählen (z.B. Schulwahl, Berufswunsch, Hobbys, Lebensweise).



Natur, Mensch, Gesellschaft
Identität, Körper, Gesundheit – sich kennen und sich Sorge tragen
3. – 8. Klasse | NMG.1.1.e

Die Schülerinnen und Schüler können wahrnehmen, was Herkunft und Zugehörigkeiten (z.B. Familie, Sprache, Vereine, Herkunftsland, Religion) Menschen bedeuten.



Natur, Mensch, Gesellschaft
Lebensweisen und Lebensräume von Menschen erschliessen und vergleichen
3. - 6. Klasse | NMG.7.1.c

Die Schülerinnen und Schüler können ihre Vorstellungen über wenig vertraute Lebensweisen in ihrer Alltagswelt anhand von Informationen und eigenen Erkundungen erweitern (z.B. kulturelle Merkmale, Gemeinschaftsformen, religiöses Leben).



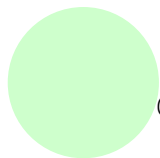
Natur, Mensch, Gesellschaft
Lebensweisen und Lebensräume von Menschen erschliessen und vergleichen
3. - 6. Klasse | NMG.7.1.d

Die Schülerinnen und Schüler können Stereotypen und Vorurteile über Menschen mit anderen Lebensweisen hinterfragen (z.B. auf dem Pausenplatz, in Medien, Politik).



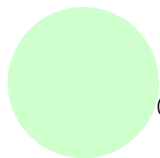
Natur, Mensch, Gesellschaft
Lebensweisen und Lebensräume von Menschen erschliessen und vergleichen
3. - 6. Klasse | NMG.7.1.e

Die Schülerinnen und Schüler können gemeinschaftsfördernde Aktivitäten in der Klasse vorschlagen und umsetzen sowie Mitverantwortung für das Wohlergehen aller übernehmen (z.B. Ordnung im Klassenzimmer, wertschätzender Umgang miteinander).



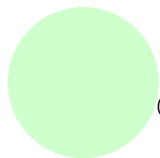
Natur, Mensch, Gesellschaft
Gemeinschaft und Gesellschaft - Zusammenleben gestalten und sich engagieren
3. - 6. Klasse | NMG.10.1.d

Die Schülerinnen und Schüler lernen, Konflikte in der Gruppe fair zu lösen und können verschiedene Strategien anwenden (z.B. Schlichtung, Abstimmung, Konsens).



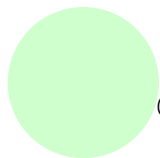
Natur, Mensch, Gesellschaft
Gemeinschaft und Gesellschaft - Zusammenleben gestalten und sich engagieren
3. - 6. Klasse | NMG.10.1.e

Die Schülerinnen und Schüler können sich in andere Menschen hinein versetzen und deren Gefühle, Bedürfnisse und Rechte respektieren und sich für sie einsetzen (z.B. bei Streit, Mobbing).



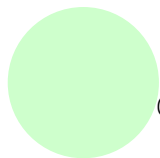
Natur, Mensch, Gesellschaft
Gemeinschaft und Gesellschaft - Zusammenleben gestalten und sich engagieren
3. - 6. Klasse | NMG.10.1.f

Die Schülerinnen und Schüler können Freundschaft auch in Konfliktsituationen und bei gegenläufigen Interessen gestalten (z.B. sich versöhnen, verschiedene Interessen berücksichtigen).



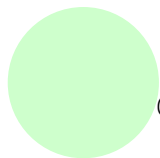
Natur, Mensch, Gesellschaft
Gemeinschaft und Gesellschaft – Zusammenleben gestalten und sich engagieren
3. – 6. Klasse | NMG.10.2.c

Die Schülerinnen und Schüler können Qualitäten von Freundschaft und Liebe beschreiben (z.B. Zuneigung, Vertrauen, Gleichberechtigung).



Natur, Mensch, Gesellschaft
Gemeinschaft und Gesellschaft - Zusammenleben gestalten und sich engagieren
3. - 6. Klasse | NMG.10.2.d

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit dem Zusammenhang von Freundschaft, Liebe und Sexualität auseinander.



Natur, Mensch, Gesellschaft
Gemeinschaft und Gesellschaft - Zusammenleben gestalten und sich engagieren
3. - 6. Klasse | NMG.10.2.e

Die Schülerinnen und Schüler können beschreiben, wie Menschen mit menschlichen Grunderfahrungen umgehen und daran Anteil nehmen. (z.B. Erfolg, Niederlage, Krankheit, Geburt, Tod, Abschied).



Natur, Mensch, Gesellschaft
Grunderfahrungen, Werte und Normen erkunden und reflektieren
3. - 6. Klasse | NMG.11.1.b

Die Schülerinnen und Schüler können an Beispielen beschreiben, wie Religionen menschliche Grunderfahrungen rituell gestalten (z.B. Umgang mit Geburt, Erwachsenwerden und Tod).



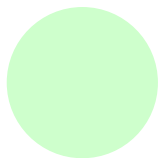
Natur, Mensch, Gesellschaft
Grunderfahrungen, Werte und Normen erkunden und reflektieren
3. - 6. Klasse | NMG.11.1.c

Die Schülerinnen und Schüler können menschliche Grunderfahrungen aus unterschiedlichen Perspektiven betrachten und vergleichen (z.B. verschiedene Kulturen, Generationen, Geschlecht).



Natur, Mensch, Gesellschaft
Grunderfahrungen, Werte und Normen erkunden und reflektieren
3. - 6. Klasse | NMG.11.1.d

Die Schülerinnen und Schüler nehmen zu philosophischen Fragen verschiedene Perspektiven ein und bilden sich eine eigene Meinung.



Natur, Mensch, Gesellschaft
Grunderfahrungen, Werte und Normen erkunden und reflektieren
3. - 6. Klasse | NMG.11.2.c

Die Schülerinnen und Schüler können beschreiben, wofür sich Menschen engagieren und reflektieren, welche Motive und Werte darin zum Ausdruck kommen. Gerechtigkeit, Menschlichkeit, Solidarität



Natur, Mensch, Gesellschaft
Grunderfahrungen, Werte und Normen erkunden und reflektieren
3. - 6. Klasse | NMG.11.3.c

Die Schülerinnen und Schüler können im eigenen Handeln Werte erkennen und beschreiben, wie sie Verantwortung übernehmen können (z.B. Ressourcennutzung, zwischenmenschlicher Umgang).



Natur, Mensch, Gesellschaft
Grunderfahrungen, Werte und Normen erkunden und reflektieren
3. - 6. Klasse | NMG.11.3.d

Die Schülerinnen und Schüler können Werte und Normen verschiedener Generationen vergleichen (z.B. Gehorsam, Bedeutung materieller Güter, Freizeit).



Natur, Mensch, Gesellschaft
Grunderfahrungen, Werte und Normen erkunden und reflektieren
3. - 6. Klasse | NMG.11.3.e

Die Schülerinnen und Schüler können Werte, die in ihrem Leben bedeutsam sind, beschreiben, vertreten und mit denen von anderen vergleichen.



Natur, Mensch, Gesellschaft
Grunderfahrungen, Werte und Normen erkunden und reflektieren
3. - 6. Klasse | NMG.11.3.f

Die Schülerinnen und Schüler können Informationen zu ethisch problematischen Situationen erschliessen und Möglichkeiten zur Verbesserung der Situation erwägen (z.B. Krieg, Ausbeutung, Sexismus, Fortschritt).



Natur, Mensch, Gesellschaft
Grunderfahrungen, Werte und Normen erkunden und reflektieren
3. - 6. Klasse | NMG.11.4.c

Die Schülerinnen und Schüler können ethisch problematische Situationen aus verschiedenen Perspektiven betrachten und einen Standpunkt einnehmen.



Natur, Mensch, Gesellschaft
Grunderfahrungen, Werte und Normen erkunden und reflektieren
3. - 6. Klasse | NMG.11.4.d

Die Schülerinnen und Schüler können in der Umgebung und in Medien religiöse Spuren entdecken, Informationen dazu erschliessen und darstellen.
Verbindliche Inhalte: Friedhof, religiöse Gebäude, Gegenstände, Symbole



Natur, Mensch, Gesellschaft
Religionen und Weltansichten begegnen
3. - 6. Klasse | NMG.12.1.c

Die Schülerinnen und Schüler können in der Sprache (z.B. Ausdrücke, Redewendungen) religiöse Motive identifizieren und ihre Bedeutung erschliessen.



Natur, Mensch, Gesellschaft
Religionen und Weltansichten begegnen
3. - 8. Klasse | NMG.12.1.d

Die Schülerinnen und Schüler können anhand von Gebäuden Rituale und Bräuche in Religionen beschreiben. Kirche, Moschee, Synagoge, Tempel; Gebet, Gottesdienst, Segen



Natur, Mensch, Gesellschaft
Religionen und Weltansichten begegnen
3. - 6. Klasse | NMG.12.3.c

Die Schülerinnen und Schüler können zu Bräuchen (z.B. Fasten, Kleidung) und ausgewählten Ritualen im Lebenslauf (z.B. Geburtsrituale, Hochzeit, Begräbnis) Hintergrundwissen erschliessen und sie den entsprechenden Religionen zuordnen.



Natur, Mensch, Gesellschaft
Religionen und Weltansichten begegnen
3. - 6. Klasse | NMG.12.3.d

Die Schülerinnen und Schüler können Hauptfeste des christlichen Kirchenjahres, Brauchtum und Festzeiten verschiedener Religionen anhand ihrer Bräuche und Erzählungen erläutern und miteinander vergleichen.
Verbindliche Inhalte: Weihnachten, Ostern, Fasnacht, Pessach, Ramadan, Holi, Divali



Natur, Mensch, Gesellschaft
Religionen und Weltansichten begegnen
3. - 6. Klasse | NMG.12.4.c

Die Schülerinnen und Schüler können säkulare Gedenkanlässe und Feiertage beschreiben und ihre Bedeutung erläutern (z.B. Bundesfeier, Tag der Arbeit, Tag der Menschenrechte, regionale Feste).



Natur, Mensch, Gesellschaft
Religionen und Weltansichten begegnen
3. - 8. Klasse | NMG.12.4.d

Die Schülerinnen und Schüler können untersuchen, wie Menschen mit ihren religiösen und säkularen Vorstellungen, Überzeugungen und Ausdrucksweisen ihr Leben gestalten und sie können ihnen respektvoll begegnen.



Natur, Mensch, Gesellschaft
Religionen und Weltansichten begegnen
3. - 6. Klasse | NMG.12.5.c

Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene Religionen und Konfessionen benennen und anhand elementarer Merkmale beschreiben und unterscheiden (z.B. Feste, Gebäude, Gegenstände, Geschichten, Lehren).



Natur, Mensch, Gesellschaft
Religionen und Weltansichten begegnen
3. - 6. Klasse | NMG.12.5.d

Die Schülerinnen und Schüler können Gemeinsamkeiten und Bezüge zwischen Judentum, Christentum und Islam an Beispielen erläutern.



Natur, Mensch, Gesellschaft
Religionen und Weltansichten begegnen
3. - 8. Klasse | NMG.12.5.e

Die Schülerinnen und Schüler können die Wirkung von Objekten wahrnehmen und beschreiben (Zusammenspiel von Funktion, Konstruktion, Gestaltungselementen).

Die Schülerinnen und Schüler erkennen, mit welchen Verfahren Objekte hergestellt wurden.

Die Schülerinnen und Schüler können technische Zusammenhänge erkennen und erklären (Kraftübertragung, Antrieb, Zweifadensystem der Nähmaschine).



Textiles und Technisches Gestalten: Wahrnehmung und Kommunikation
Wahrnehmung und Reflexion
3. - 6. Klasse | TTG.1.A.1.b

Die Schülerinnen und Schüler können eigene Designprozesse mit denen von anderen vergleichen, Unterschiede beschreiben und Entwicklungsmöglichkeiten formulieren.



Textiles und Technisches Gestalten: Wahrnehmung und Kommunikation
Kommunikation und Dokumentation
3. - 6. Klasse | TTG.1.B.1.1b

Die Schülerinnen und Schüler können Erwartungen an das eigene Produkt mit dem erzielten Resultat und den Kriterien der Aufgabenstellung vergleichen und Optimierungen formulieren.



Textiles und Technisches Gestalten: Wahrnehmung und Kommunikation
Kommunikation und Dokumentation
3. - 6. Klasse | TTG.1.B.1.2b

Die Schülerinnen und Schüler können eine Aufgabenstellung erfassen, Ideen und Informationen sammeln und nach eigenen oder vorgegebenen Kriterien ordnen.



Textiles und Technisches Gestalten: Prozesse und Produkte: Gestaltungs- bzw
Designprozess
3. - 6. Klasse | TTG.2.A.1.b

Die Schülerinnen und Schüler können zu ausgewählten Aspekten Lösungen suchen und eigene Produktideen entwickeln (z.B. Funktion, Konstruktion, Gestaltungselementen, Verfahren, Material).

Die Schülerinnen und Schüler können Lösungen für eigene Produktideen aus Experimentierreihen ableiten.



Textiles und Technisches Gestalten: Prozesse und Produkte: Gestaltungs- bzw
Designprozess

3. - 6. Klasse | TTG.2.A.2.b

Die Schülerinnen und Schüler können die formalen, funktionalen und konstruktiven Bedingungen der Aufgabenstellung berücksichtigen und für die Planung des Prozesses verwenden (z.B. Skizze, Plan, Arbeitsablauf, Schnittmuster, Modell).

Die Schülerinnen und Schüler können das geplante Produkt mit punktueller Unterstützung herstellen.



Textiles und Technisches Gestalten: Prozesse und Produkte: Gestaltungs- bzw
Designprozess

3. - 6. Klasse | TTG.2.A.3.b

Die Schülerinnen und Schüler können Funktionen und Konstruktionen von Spiel- und Freizeitobjekten erkennen und für eigene Spielideen nutzen (z.B. Flugdrachen, technisches Spielzeug, Pausenplatzgestaltung).



Textiles und Technisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Funktion und Konstruktion
3. - 6. Klasse | TTG.2.B.1.1c

Die Schülerinnen und Schüler können Funktionen von Kleidungsstücken oder Accessoires erkennen, deuten und daraus Ideen für eigene Vorhaben ableiten.



Textiles und Technisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Funktion und Konstruktion
3. - 6. Klasse | TTG.2.B.1.2c

Die Schülerinnen und Schüler können den Schritt von zweidimensionalen Schnittmustern zu dreidimensionalen Kleidungsstücken oder Accessoires nachvollziehen und unter Anleitung ausführen.



Textiles und Technisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Funktion und Konstruktion
3. - 9. Klasse | TTG.2.B.1.2d

Die Schülerinnen und Schüler können Funktionen von stabilisierenden Elementen in Konstruktionen und Bauten erkennen und anwenden (z.B. Stütze, Verspannung, Verstrebung, Profil).

Die Schülerinnen und Schüler können eigene Bedürfnisse zu Einrichtungsgegenständen formulieren und ihre Ideen mit einfachen Konstruktionen unter Anleitung umsetzen (z.B. Kissen, Gefässe, Behälter).



Textiles und Technisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Funktion und Konstruktion
3. - 6. Klasse | TTG.2.B.1.3c

Die Schülerinnen und Schüler können eigene Bedürfnisse zu
Einrichtungsgegenständen formulieren und ihre Ideen mit einfachen
Konstruktionen selbstständig umsetzen.



Textiles und Technisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Funktion und Konstruktion
3. - 9. Klasse | TTG.2.B.1.3d

Die Schülerinnen und Schüler kennen die Funktion und Konstruktion von Antrieben und können diese anwenden (Gummiantrieb, Luftschraube, Rückstoss).

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit mechanisch-technischen Grundlagen auseinander und können diese funktional und konstruktiv anwenden (Fachbildung beim Weben, Rad, Getriebe).



Textiles und Technisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Funktion und Konstruktion
3. - 6. Klasse | TTG.2.B.1.4c

Die Schülerinnen und Schüler kennen die Funktion und Konstruktion von Antrieben und können diese anwenden (Elektromotor).

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit mechanisch- technischen Grundlagen auseinander und können diese anwenden (Kraftübertragung mit Getriebe).



Textiles und Technisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Funktion und Konstruktion
3. - 9. Klasse | TTG.2.B.1.4d

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit Eigenschaften von Stromkreisen auseinander (Leuchtdioden, Serie- und Parallelschaltung) und können diese in eigenen Produkten einsetzen.



Textiles und Technisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Funktion und Konstruktion
3. - 6. Klasse | TTG.2.B.1.5c

Die Schülerinnen und Schüler kennen Energiespeicher und Energiewandler und können damit Produkte entwickeln (Batterie oder Akku, Solarzelle oder Generator).



Textiles und Technisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Funktion und Konstruktion
3. - 9. Klasse | TTG.2.B.1.5d

Die Schülerinnen und Schüler können Wirkungen von Materialien und Oberflächen treffend beschreiben und für das eigene Produkt bewusst auswählen.



Textiles und Technisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Gestaltungselemente
3. - 6. Klasse | TTG.2.C.1.1b

Die Schülerinnen und Schüler können Formen entwerfen und auf der Fläche bewusst anordnen (z.B. reihen, spiegeln, streuen, konzentrieren).

Die Schülerinnen und Schüler können dreidimensionale Formen in ihren Produkten bewusst einsetzen (z.B. geometrische, organische, unregelmässige Formen).



Textiles und Technisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Gestaltungselemente
3. - 6. Klasse | TTG.2.C.1.2b

Die Schülerinnen und Schüler können eigene Farbkombinationen zusammenstellen und für die Gestaltung der Produkte auswählen (z.B. Hell-Dunkel, Komplementärkontrast, Qualitätskontrast, Quantitätskontrast).



Textiles und Technisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Gestaltungselemente
3. - 6. Klasse | TTG.2.C.1.3b

Die Schülerinnen und Schüler können die Verfahren erkunden, zunehmend selbstständig und genau ausführen und üben: - schneiden (Karton, Textilien, Polystyrol, PET); - sägen, bohren (Weichholz, Holzwerkstoffe).



Textiles und Technisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Verfahren
3. - 6. Klasse | TTG.2.D.1.1b

Die Schülerinnen und Schüler können die Verfahren erkunden, zunehmend selbstständig und genau ausführen und üben: - feilen, schleifen (z.B. Holzwerkstoffe); - biegen (Polystyrol), giessen (z.B. Zinn, Gips); - modellieren (z.B. Plattentechnik).



Textiles und Technisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Verfahren
3. - 6. Klasse | TTG.2.D.1.2b

Die Schülerinnen und Schüler können die Verfahren erkunden, zunehmend selbstständig und genau ausführen und üben: - nähen (Naht, Randabschlüsse, Verschlüsse, verstürzen); - kleben (Polystyrol), schrauben, popnieten, weichlöten.



Textiles und Technisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Verfahren
3. - 6. Klasse | TTG.2.D.1.3b

Die Schülerinnen und Schüler können die Verfahren erkunden, zunehmend selbstständig und genau ausführen und üben: – stricken (z.B. Strickbrett), häkeln und weben.



Textiles und Technisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Verfahren
3. – 6. Klasse | TTG.2.D.1.4b

Die Schülerinnen und Schüler können die Verfahren erkunden, zunehmend selbstständig und genau ausführen und üben: - sticken (z.B. von Hand), applizieren (z.B. textile Materialien); - färben, lasieren, drucken (z.B. Schablonendruck, mit eigenem Druckstock).



Textiles und Technisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Verfahren
3. - 6. Klasse | TTG.2.D.1.5b

Die Schülerinnen und Schüler können Eigenschaften von Materialien benennen und diese bewusst einsetzen (Holzwerkstoffe, Polystyrol, Draht, dünne Bleche, Leder, textile Materialien).



Textiles und Technisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Material, Werkzeuge und Maschinen
3. - 6. Klasse | TTG.2.E.1.1b

Die Schülerinnen und Schüler können Werkzeuge und Maschinen verantwortungsbewusst und der feinmotorischen Entwicklung entsprechend korrekt einsetzen (Nähmaschine, Webgeräte, Decoupiersäge, Akku- und Ständerbohrmaschine).



Textiles und Technisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Material, Werkzeuge und Maschinen
3. - 6. Klasse | TTG.2.E.1.2b

Die Schülerinnen und Schüler kennen kulturelle und historische Aspekte von Objekten und können deren Bedeutung für den Alltag abschätzen (z.B. Bekleidung, Wohnen, Spiel, Mobilität, Elektrizität).

Die Schülerinnen und Schüler können im Alltag Objekte erkennen, welche einen symbolischen Gehalt besitzen (z.B. Kopfbedeckung, Schmuck).



Textiles und Technisches Gestalten: Kontexte und Orientierung
Kultur und Geschichte
3. - 6. Klasse | TTG.3.A.1.b

Die Schülerinnen und Schüler können Auswirkungen von Erfindungen auf den Alltag einschätzen (z.B. Nähmaschine, Webstuhl, Bohrmaschine, Rad, Zahnrad).

Die Schülerinnen und Schüler können technische Innovationen und deren Folgen einschätzen (z.B. Energiespeicherung, Energieumwandlung).



Textiles und Technisches Gestalten: Kontexte und Orientierung
Kultur und Geschichte
3. - 6. Klasse | TTG.3.A.2.b

Die Schülerinnen und Schüler kennen ökonomische, ökologische und gesellschaftliche Argumente zu Kauf und Nutzung von Materialien, Rohstoffen und Produkten (Textilien, Holz, Holzwerkstoffe, Kunststoffe).



Textiles und Technisches Gestalten: Kontexte und Orientierung
Design- und Technikverständnis
3. - 6. Klasse | TTG.3.B.1.a

Die Schülerinnen und Schüler können die Gewinnung und die Herstellung von Materialien beschreiben und Schlüsse für die Verwendung im Alltag ziehen (Holzwerkstoffe, Kunststoffe, Textilien).

Die Schülerinnen und Schüler können Materialien unterscheiden und ausgewählten Entsorgungsgruppen zuordnen (Batterie, Farbe, Lösungsmittel, Leuchtmittel, PET).



Textiles und Technisches Gestalten: Kontexte und Orientierung
Design- und Technikverständnis
3. - 6. Klasse | TTG.3.B.2.b

Die Schülerinnen und Schüler können Einzelprodukte mit Serienprodukten vergleichen, Unterschiede erkennen und benennen (z.B. Auswirkungen der Automatisierung).



Textiles und Technisches Gestalten: Kontexte und Orientierung
Design- und Technikverständnis
3. - 6. Klasse | TTG.3.B.3.b

Die Schülerinnen und Schüler können technische Geräte und einfache Produkte mit Unterstützung in Betrieb nehmen und sich an der Bedienungsanleitung orientieren (z.B. Digital- und Videokamera, technisches Spielzeug, Experimentierkasten).



Textiles und Technisches Gestalten: Kontexte und Orientierung
Design- und Technikverständnis
3. - 6. Klasse | TTG.3.B.4.b

Die Schülerinnen und Schüler können bildhaft anschauliche Vorstellungen zu vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen Situationen assoziativ und bewusst aus verschiedenen Blickwinkeln aufbauen, kombinieren und weiterentwickeln (z.B. Bildergeschichte, Höhlenbewohner, Zukunftsvision).

Die Schülerinnen und Schüler können ihre bildhaft anschauliche Vorstellungen benennen und darüber kommunizieren.



Bildnerisches Gestalten: Wahrnehmung und Kommunikation
Wahrnehmung und Reflexion
3. - 6. Klasse | BG.1.A.1.b

Die Schülerinnen und Schüler können die Wechselwirkung zwischen visuellen, taktilen, auditiven und kinästhetischen Wahrnehmungen erkennen, beschreiben und darüber diskutieren.



Bildnerisches Gestalten: Wahrnehmung und Kommunikation
Wahrnehmung und Reflexion
3. - 6. Klasse | BG.1.A.2.1b

Die Schülerinnen und Schüler können Lebewesen, Situationen, Gegenstände über eine längere Zeit beobachten, Bilder betrachten und sich über ihre Empfindungen und Erkenntnisse austauschen.

Die Schülerinnen und Schüler können ihr Vorwissen mit der Beobachtung vergleichen und Bildmerkmale erkennen.



Bildnerisches Gestalten: Wahrnehmung und Kommunikation

Wahrnehmung und Reflexion

3. - 6. Klasse | BG.1.A.2.2c

Die Schülerinnen und Schüler können ihre Beobachtungen zu Raum-, Farb- und Bewegungsphänomenen beschreiben (z.B. Nähe-Distanz, Licht-Schatten, optische Farbmischungen, Bildfolge).



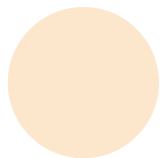
Bildnerisches Gestalten: Wahrnehmung und Kommunikation
Wahrnehmung und Reflexion
3. - 9. Klasse | BG.1.A.2.2d

Die Schülerinnen und Schüler können Eigenschaften und Qualitätsmerkmale von Bildern beschreiben und beurteilen (z.B. Motiv, Farbklang, Bildaufbau).



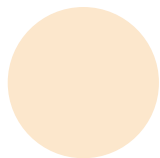
Bildnerisches Gestalten: Wahrnehmung und Kommunikation
Wahrnehmung und Reflexion
3. - 6. Klasse | BG.1.A.3.b

Die Schülerinnen und Schüler können ein persönliches ästhetisches Urteil an Kriterien festmachen, eine eigene Meinung entwickeln und diese mit anderen Standpunkten vergleichen.



Bildnerisches Gestalten: Wahrnehmung und Kommunikation
Wahrnehmung und Reflexion
3. - 9. Klasse | BG.1.A.3.c

Die Schülerinnen und Schüler können Spuren ihres Prozesses festhalten und aufzeigen (z.B. Tagebuch, Skizzenheft, Sammlung der Arbeiten).

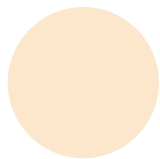


Bildnerisches Gestalten: Wahrnehmung und Kommunikation
Präsentation und Dokumentation
3. - 6. Klasse | BG.1.B.1.1b

Die Schülerinnen und Schüler können ihre Prozesse aufzeigen und ihre Produkte ausstellen (z.B. beschriften, beleuchten).

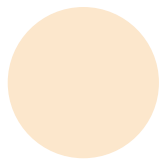
Die Schülerinnen und Schüler können mit Fachbegriffen ihre Prozesse und Produkte kommentieren.

Die Schülerinnen und Schüler können die subjektive Bedeutung ihrer Bilder aufzeigen.



Bildnerisches Gestalten: Wahrnehmung und Kommunikation
Präsentation und Dokumentation
3. - 6. Klasse | BG.1.B.1.2b

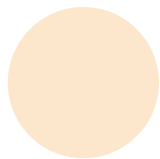
Die Schülerinnen und Schüler können eigene Bildideen und Fragestellungen aus ihrer Fantasie- und Lebenswelt zu Natur, Kultur und Alltag entwickeln (z.B. Mensch, Tier- und Pflanzenwelt, Geschichten, Erfindungen, Schriften).



Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Bildnerischer Prozess
3. - 6. Klasse | BG.2.A.1.b

Die Schülerinnen und Schüler können Materialien, Dinge und Bilder aus der eigenen Lebenswelt und dem weiteren Umfeld nach Kriterien sammeln und ordnen sowie damit experimentieren.

Die Schülerinnen und Schüler können Sammlungen und Experimente als Inspirationsquellen für ihren weiteren bildnerischen Prozess nutzen.



Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte

Bildnerischer Prozess

3. - 6. Klasse | BG.2.A.2.1c

Die Schülerinnen und Schüler können in Spiel und Experiment auf Unerwartetes reagieren, ihre Aufmerksamkeit für Details schärfen und ihre Bildsprache erweitern.



Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Bildnerischer Prozess
3. - 9. Klasse | BG.2.A.2.1d

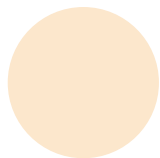
Die Schülerinnen und Schüler können die Wirkung ihrer Bilder nach vorgegebenen Kriterien begutachten und daraus Impulse für das Verdichten oder Weiterentwickeln gewinnen.



Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Bildnerischer Prozess
3. - 6. Klasse | BG.2.A.2.2b

Die Schülerinnen und Schüler können diagonale, horizontale, vertikale Anordnungen von Punkten und Linien linear und flächig erproben und einsetzen.

Die Schülerinnen und Schüler können durch Kontraste, Konturen und Positiv-Negativ-Beziehungen Formen entwickeln und einsetzen.



Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Bildnerische Grundelemente
3. - 6. Klasse | BG.2.B.1.1b

Die Schülerinnen und Schüler können aus Primärfarben verwandte und gegensätzliche Farben mischen und diese miteinander in Beziehung setzen.

Die Schülerinnen und Schüler können die Vielfalt unterschiedlicher Farbtöne erkennen, auswählen und einsetzen.

Die Schülerinnen und Schüler können Farben gegenstandsbezogen mischen und einsetzen.



Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte

Bildnerische Grundelemente

3. - 6. Klasse | BG.2.B.1.2b

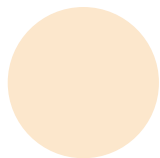
Die Schülerinnen und Schüler können Raum mit Mobiles, Licht-Schatten, Modellen und Installationen aufbauen und verändern.

Die Schülerinnen und Schüler können Raum durch Staffelung, Hell-Dunkel-, Vorne-Hinten-Beziehung untersuchen und in der Fläche darstellen.



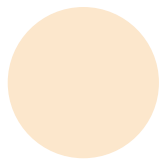
Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Bildnerische Grundelemente
3. - 6. Klasse | BG.2.B.1.3b

Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe von Strukturen eine differenzierte Oberflächenwirkung im Bild und am Objekt erzeugen (z.B. haarig, kantig, stachelig, porös, durchbrochen).



Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Bildnerische Grundelemente
3. - 6. Klasse | BG.2.B.1.4b

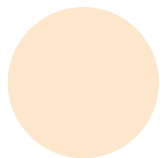
Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe von Strukturen eine differenzierte Oberflächenwirkung im Bild und am Objekt erzeugen und gezielt einsetzen (z.B. glänzend, schuppig, gerillt, zerknittert).



Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Bildnerische Grundelemente
3. - 6. Klasse | BG.2.B.1.4c

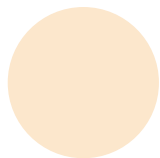
Die Schülerinnen und Schüler können im Action Painting und Rolldruck mit ihrem Körper gezielte Bewegungspuren erzeugen.

Die Schülerinnen und Schüler können Bewegungsmomente und Bildfolgen von bewegten Figuren und Objekten darstellen.



Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Bildnerische Grundelemente
3. - 6. Klasse | BG.2.B.1.5b

Die Schülerinnen und Schüler können gestisch zeichnen (z.B. frech, bedächtig, schnell, langsam), frottieren, kribbeln, schichten und nass-in-nass malen.



Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Bildnerische Verfahren und kunstorientierte Methoden
3. - 6. Klasse | BG.2.C.1.1c

Die Schülerinnen und Schüler können schraffieren und gezielt deckend malen.



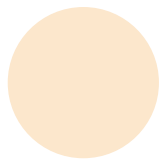
Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Bildnerische Verfahren und kunstorientierte Methoden
3. - 9. Klasse | BG.2.C.1.1d

Die Schülerinnen und Schüler können Schablonendruck und Tiefdruck (z.B. Tetrapack, Styropor) erproben und einsetzen.



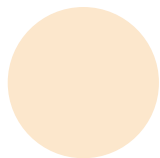
Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Bildnerische Verfahren und kunstorientierte Methoden
3. - 6. Klasse | BG.2.C.1.2c

Die Schülerinnen und Schüler können Monotypie, Rolldruck und Zweifarbendruck erproben und einsetzen.



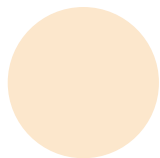
Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Bildnerische Verfahren und kunstorientierte Methoden
3. - 9. Klasse | BG.2.C.1.2d

Die Schülerinnen und Schüler können durch Überlagern, Einschneiden, Aufklappen, Arrangieren collagieren und montieren und dabei Übergänge und Verbindungen beachten.



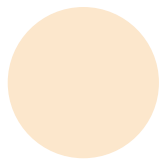
Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Bildnerische Verfahren und kunstorientierte Methoden
3. - 6. Klasse | BG.2.C.1.3c

Die Schülerinnen und Schüler können die Collage und digitale Montage erproben und einsetzen (z.B. Bild im Bild-Bezug, Bildpaare).



Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Bildnerische Verfahren und kunstorientierte Methoden
3. - 9. Klasse | BG.2.C.1.3d

Die Schülerinnen und Schüler können durch Verformen und Überformen modellieren und durch Montieren bauen und konstruieren (z.B. Mobile, Stabile).



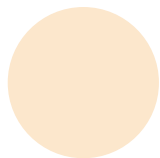
Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Bildnerische Verfahren und kunstorientierte Methoden
3. - 6. Klasse | BG.2.C.1.4c

Die Schülerinnen und Schüler können durch Abformen und Nachformen modellieren (z.B. Figur und Objekt) und durch Biegen, Kleben und Schnüren bauen und konstruieren.



Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Bildnerische Verfahren und kunstorientierte Methoden
3. - 9. Klasse | BG.2.C.1.4d

Die Schülerinnen und Schüler können den eigenen Körper, Objekte, Figuren und Räume inszenieren (z.B. Tableau vivant, Masken, Bildräume mit farbigem Licht, Schattenspiel).



Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Bildnerische Verfahren und kunstorientierte Methoden
3. - 6. Klasse | BG.2.C.1.5b

Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Blickwinkel,
Lichtverhältnisse und Bildausschnitte beim Fotografieren einbeziehen.



Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Bildnerische Verfahren und kunstorientierte Methoden
3. - 6. Klasse | BG.2.C.1.6b

Die Schülerinnen und Schüler können Farbkontraste, Nähe und Distanz beim Fotografieren erproben und anwenden (z.B. Fotoroman, Trickfilm).



Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Bildnerische Verfahren und kunstorientierte Methoden
3. - 9. Klasse | BG.2.C.1.6c

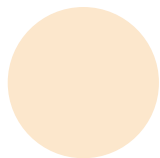
Die Schülerinnen und Schüler können durch Abbilden, Verfremden, Umgestalten und Schichten Darstellungsmöglichkeiten erproben und anwenden.

Die Schülerinnen und Schüler können durch Umdeuten und Spiegeln Darstellungsmöglichkeiten erproben und anwenden.



Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Bildnerische Verfahren und kunstorientierte Methoden
3. - 6. Klasse | BG.2.C.2.c

Die Schülerinnen und Schüler können Hör-, Riech-, Schmeck-, Bewegungs- oder Tasterfahrungen bildnerisch darstellen (z.B. Rhythmus zeichnen).



Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Bildnerische Verfahren und kunstorientierte Methoden
3. - 9. Klasse | BG.2.C.2.d

Die Schülerinnen und Schüler können weiche und harte Bleistifte, wasserlösliche und wasserfeste Kreiden, Gouache und Wasserfarbe erproben und einsetzen.

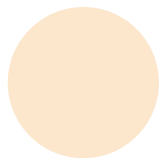
Die Schülerinnen und Schüler können Stoff, Holz und Glas als Bildträger erproben und nutzen.



Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Materialien und Werkzeuge
3. - 6. Klasse | BG.2.D.1.1c

Die Schülerinnen und Schüler können Tusche, Graphit, Farbpigmente und Bindemittel erproben und einsetzen.

Die Schülerinnen und Schüler können Bildträger erproben und auswählen (z.B. Postkarte, Post-it, Recyclingmaterial, Schulareal).



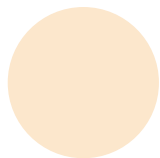
Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Materialien und Werkzeuge
3. - 9. Klasse | BG.2.D.1.1d

Die Schülerinnen und Schüler können die Wirkung plastischer Materialien erproben und für eine räumliche Darstellung einsetzen.



Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Materialien und Werkzeuge
3. - 6. Klasse | BG.2.D.1.2c

Die Schülerinnen und Schüler können Kernseife, Gips, Panzerkarton, Metall- und Plastikfolie als dreidimensionales Material erproben und einsetzen.



Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Materialien und Werkzeuge
3. - 9. Klasse | BG.2.D.1.2d

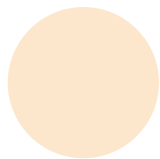
Die Schülerinnen und Schüler können die Anwendungsmöglichkeit und Wirkung von selbst hergestellten Werkzeugen, von Druckwalze, Spachtel und Rolle ausloten und diese gezielt einsetzen.



Bildnerisches Gestalten: Prozesse und Produkte
Materialien und Werkzeuge
3. - 6. Klasse | BG.2.D.1.3b

Die Schülerinnen und Schüler können Symbole, Komposition und Ausdruck in Kunstwerken aus verschiedenen

Die Schülerinnen und Schüler Kulturen und Zeiten sowie in Bildern aus dem Alltag untersuchen und beschreiben.



Bildnerisches Gestalten: Kontexte und Orientierung
Kultur und Geschichte
3. - 6. Klasse | BG.3.A.1.1b

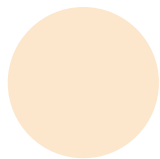
Die Schülerinnen und Schüler kennen exemplarische Kunstwerke aus der Gegenwart und Vergangenheit sowie aus verschiedenen Kulturen.

Die Schülerinnen und Schüler können Fragestellungen entwickeln (z.B. in Begegnungen mit Kunstschaaffenden und mit originalen Kunstwerken).



Bildnerisches Gestalten: Kontexte und Orientierung
Kultur und Geschichte
3. - 6. Klasse | BG.3.A.1.2b

Die Schülerinnen und Schüler können Entstehung, Formensprache, Körper- und Raumdarstellung in Kunstwerken erkennen, mit eigenen Bildern vergleichen und Unterschiede sowie Gemeinsamkeiten aufzeigen.



Bildnerisches Gestalten: Kontexte und Orientierung
Kultur und Geschichte
3. - 6. Klasse | BG.3.A.1.3b

Die Schülerinnen und Schüler können Kunstwerke und Bilder in Bezug auf Darstellungsabsicht und Bildwirkung untersuchen (z.B. Rollenbilder, Klischee, Fiktion).

Die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass Bilder verändert und manipuliert werden können (z.B. Blickwinkel, Bildausschnitt, Proportion, Farbwirkung, Kontrast, Verzerrung).



Bildnerisches Gestalten: Kontexte und Orientierung
Kunst- und Bildverständnis
3. - 6. Klasse | BG.3.B.1.2b

Die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass Kunstwerke und Bilder auffordern, veranschaulichen, dokumentieren und informieren können (z.B. Werbebotschaft, Dokumentation, Gebrauchsanweisung, Fantasiebild).



Bildnerisches Gestalten: Kontexte und Orientierung
Kunst- und Bildverständnis
3. - 6. Klasse | BG.3.B.1.2b