



Schleswig-Holstein
Ministerium für Allgemeine und
Berufliche Bildung, Wissenschaft,
Forschung und Kultur

Leitfaden zu den Fachanforderungen Textillehre

Primarstufe/Grundschule

Impressum

Herausgeber: Ministerium für Allgemeine und Berufliche Bildung, Wissenschaft, Forschung und Kultur
Brunswiker Straße 16-22, 24105 Kiel

Layout: Stamp Media GmbH, Agentur für Kommunikation & Design, Medienhaus Kiel, Ringstraße 19, 24114 Kiel, www.stamp-media.de

Druck: Schmidt & Klaunig, Druckerei & Verlag seit 1869, Medienhaus Kiel, Ringstraße 19, 24114 Kiel, www.schmidt-klaunig.de
Kiel, September 2022, 1. Auflage

Die Landesregierung im Internet: www.schleswig-holstein.de

Diese Druckschrift wird im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit der schleswig-holsteinischen Landesregierung herausgegeben.

Bestellungen können unter www.fachanforderungen.de aufgegeben werden.

Sie darf weder von Parteien noch von Personen, die Wahlwerbung oder Wahlhilfe betreiben, im Wahlkampf zum Zwecke der Wahlwerbung verwendet werden. Auch ohne zeitlichen Bezug zu einer bevorstehenden Wahl darf die Druckschrift nicht in einer Weise verwendet werden, die als Parteinahme der Landesregierung zugunsten einzelner Gruppen verstanden werden könnte. Den Parteien ist es gestattet, die Druckschrift zur Unterrichtung ihrer eigenen Mitglieder zu verwenden.

Leitfaden zu den Fachanforderungen Textillehre

Primarstufe/Grundschule

Inhalt

I Einleitung	4
II Leitfaden zu den Fachanforderungen Textillehre	5
1 Didaktische Leitlinien	5
2 Medienkompetenz	6
3 Das schulinterne Fachcurriculum als Aufgabe der Fachkonferenz	9
4 Unterrichtsbeispiele	10
4.1 Arbeiten mit Fäden - Wir experimentieren mit Garnen und Fäden	11
4.2 Meine Kleidung	17
4.3 Wie wir wohnen - Räume zum Leben und Wohlfühlen.....	22
4.4 Ugly Dolls	28
4.5 Unsere Kleidung und Mode im Fokus der Nachhaltigkeit	33
5 Außerschulische Lernorte	40
6 Durchgängige Sprachbildung	41
7 Klassenraum als Fachraum	42
8 Glossar - Ausgewählte Fachbegriffe	43

I Einleitung

Die seit dem Schuljahr 2022/23 geltenden Fachanforderungen Textillehre für die Primarstufe lösen den bisher geltenden Lehrplan Textillehre ab. Textillehre in der Primarstufe kompetenzorientiert zu unterrichten, bedeutet, einen modernen, fachdidaktisch aktuellen Unterricht anzubieten. Dieser Leitfaden unterstützt Lehrkräfte und Fachkonferenzen dabei, Unterricht für die Primarstufe auf der Grundlage der aktuellen fachdidaktischen Ausrichtung in Textillehre zu planen und durchzuführen. Gleichzeitig können die Lehrkräfte der Fachkonferenz schrittweise – im fachdidaktischen Diskurs – ein abgestimmtes schulinternes Fachcurriculum entwickeln und sich damit eine schulverbindliche Grundlage für die eigene Unterrichtsplanung erarbeiten.

Der Leitfaden enthält Informationen zu allen wesentlichen Aspekten und darüber hinaus konkrete Beispiele zur Umsetzung für die unterrichtliche Praxis.

Der Leitfaden informiert über einen zeitgemäßen Textillehreunterricht, indem er ...

- Hinweise zur Verankerung von Medienkompetenz im Unterricht aufgreift,

- fachdidaktisch aktuelle, an den Fachanforderungen ausgerichtete Unterrichtsbeispiele vorstellt,
- anhand der Unterrichtsbeispiele ein Raster aufzeigt, welches strukturiert alle Aspekte eines schulinternen Fachcurriculums integriert aufnimmt,
- Hinweise zum sprachsensiblen Textillehreunterricht – zur Durchgängigen Sprachbildung gibt,
- über Möglichkeiten informiert, den Klassenraum als Fachraum zu nutzen,
- in einem Glossar wichtige Fachbegriffe erläutert,
- exemplarische Hinweise zu außerschulischen Lernorten enthält.

Der Leitfaden bietet in Form von Unterrichtsbeispielen Ideen ...

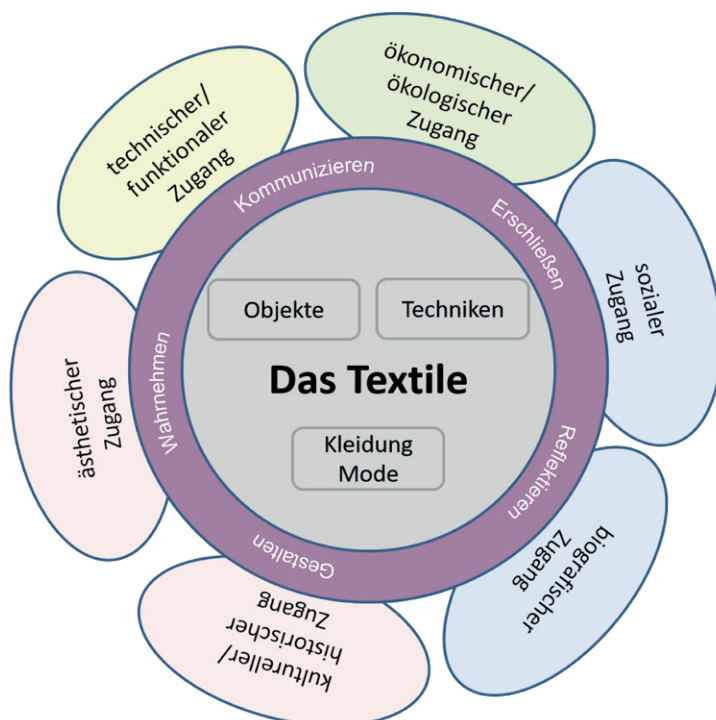
- zu ausgewählten Themenfeldern,
- zur fachintegrativen Verknüpfung von Kompetenzbereichen und Medienkompetenzen,
- zu fächerübergreifenden Aspekten,
- zur transparenten Leistungsbewertung.

II Leitfaden zu den Fachanforderungen Textillehre

1 Didaktische Leitlinien

Wie in den Fachanforderungen aller Fächer wird auch im Fach Textillehre ein Kompetenzbegriff verwendet, der das Wissen und Können, die Fähigkeiten und Fertigkeiten eines Menschen in Bezug auf das Fach umfasst. Dies schließt die Bereitschaft ein, das Wissen und Können in unterschiedlichen Situationen zur Bewältigung von Herausforderungen und zum Lösen von Problemen anzuwenden.

Die Lernenden erwerben und erweitern ihr Wissen und Können durch die Auseinandersetzung mit den drei textilen Themenbereichen: Objekte, Techniken, Kleidung und Mode. Um Kompetenz im Sinne des Faches Textillehre zu erreichen, eröffnen die Zugangsweisen den Schülerinnen und Schülern Perspektiven zu den Themenbereichen, um diese wahrnehmend, kommunizierend, erschließend, reflektierend und gestaltend prozessorientiert zu durchdringen.



Darüber hinaus fördert der Unterricht aller Fächer den Erwerb überfachlicher Kompetenzen:

- **Selbstkompetenz:** Im Textillehreunterricht der Primarstufe erhalten die Lernenden auf vielfältige Art die Möglichkeit, Selbstkompetenz zu erwerben, indem sie ihre eigenen Bedürfnisse zum Beispiel in Bezug auf Kleidung reflektieren, sich unter anderem mit dem Konsum von Textilien auseinandersetzen oder selbstbestimmt Entscheidungen zur Ausgestaltung ihrer Werkstücke treffen. Sie planen und führen Lernprozesse zunehmend selbstständig durch, überprüfen und korrigieren ihre Lernergebnisse.
- **Sozialkompetenz:** Im Textillehreunterricht setzen sich die Lernenden mit den Sichtweisen ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler auseinander, indem sie ihre Produkte an Kriterien orientiert wertschätzend vergleichen und/oder auch gemeinsam an einem Projekt arbeiten. Sie setzen sich mit den Vorstellungen der anderen kritisch und auch selbstkritisch auseinander, hören einander zu und gehen aufeinander ein. Sie können konstruktiv und erfolgreich mit anderen zusammenarbeiten.
- **Methodenkompetenz:** Im Textillehreunterricht lernen die Schülerinnen und Schüler Techniken und Methoden kennen, die sie im Alltäglichen verwenden können. Sie nutzen digitale Medien zur Recherche, Tutorials zur Information über Techniken oder zur Präsentation ihrer eigenen Produkte. Sie wählen Verfahrensweisen und Vorgehensweisen selbstständig und wenden methodische Kenntnisse sinnvoll auf unbekannte Sachverhalte an. Sie können Sachverhalte sprachlich altersgemäß differenziert darstellen.

Die fortschreitende Entwicklung und Ausbildung dieser überfachlichen Kompetenzen ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern, Lernprozesse zunehmend selbst zu gestalten: zu planen, zu steuern, zu analysieren und zu bewerten.

Neben den überfachlichen Kompetenzen und den fachspezifischen Kompetenzen sind die Medienkompetenzen zusätzlich in den Fachunterricht zu integrieren.

2 Medienkompetenz

In der folgenden Übersichtstabelle sind die für alle Fächer verbindlichen sechs Medienkompetenzbereiche (K1-K6) aufgeführt. Sie orientieren sich an der Strategie

der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“¹. Die Kompetenzen erwerben die Schülerinnen und Schüler der Primarstufe integriert im Fachunterricht.

Suchen und Arbeiten (K1)	Kommunizieren und Kooperieren (K2)	Produzieren und Präsentieren (K3)	Schützen und sicher Agieren (K4)	Problemlösen und Handeln (K5)	Analysieren und Reflektieren (K6)
Browsen, Suchen, Filtern	Interagieren	Entwickeln und Produzieren	Sicher in digitalen Umgebungen agieren	Technische Probleme lösen	Medien analysieren und bewerten
Auswerten und Bewerten	Teilen	Weiterverarbeiten und Integrieren	Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren
Speichern und Abrufen	Zusammenarbeiten	Rechtliche Vorgaben beachten	Gesundheit schützen	Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	
	Umgangsregeln kennen und einhalten		Natur und Umwelt schützen	Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	
	An der Gesellschaft aktiv teilhaben			Algorithmen erkennen und formulieren	

Digitale Kommunikation und Medien gehören heute selbstverständlich zum Alltag der Schülerinnen und Schüler und sind damit ein bedeutsamer Gegenstand des Lernens in der Schule. Da die Orientierung an der Lebenswelt der Lernenden ein didaktisches Prinzip des Grundschulunterrichts ist, sind der Einsatz und die kritische Reflexion digitaler Medien auch im Fach Textillehre geboten. Im Textillehreunterricht erwerben die Schülerinnen und Schüler auf der Basis eines ersten Orientierungswissens die Fähigkeit, digitale Medien

verantwortungsbewusst zu nutzen. Sie erschließen sich bedeutsame Inhalte aus unterschiedlichen Medientypen (Text, Bild, Film) und -quellen (Printmedien, Internet, Video, Audio). Digitale Medien können im Textillehreunterricht auch zunehmend zum Produzieren, Präsentieren, Recherchieren und Kommunizieren fachspezifischer Inhalte genutzt werden und tragen zum Erwerb der prozessbezogenen Kompetenzen bei.

¹ Kultusministerkonferenz (2016): Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz, www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie_2017_mit_Weiterbildung.pdf, abgerufen am 22.06.2022.



Ugly Doll (Foto: Fachkommission)

Medienkompetenz im Fach Textillehre der Grundschule

KOMPETENZBEREICHE	KOMPETENZEN	BEISPIELE
SUCHEN, VERARBEITEN UND AUFBEWAHREN	<ul style="list-style-type: none"> • einfache Suchstrategien nutzen und diese unter Anleitung weiterentwickeln • Informationen zu einem bestimmten Thema zusammenstellen • Suchergebnisse (z. B. Bilder, Textpassagen) kopieren und diese in eigene Dateien einfügen • Dokumente an einem vorgegebenen Ort speichern und diese wiederfinden 	<ul style="list-style-type: none"> • Rechercheaufträge über Künstlerinnen und Künstler, zu Techniken, usw.; • Stichwortsuche üben • Techniken anhand von Tutorials erproben • Digitale Vorlagen nutzen: Schnittmuster, Portfolios, Werkstagebücher • Außerschulische oder virtuelle Lernorte finden und besuchen
KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	<ul style="list-style-type: none"> • mithilfe vorgegebener Informations- und Lernportale lernen • altersgemäße Möglichkeiten der digitalen Kommunikation anwenden • mit Unterstützung Dateien, Inhalte und Internetadressen (URL) mittels vorgegebener Kommunikationsprogramme austauschen 	<ul style="list-style-type: none"> • sich über Chats oder auf einer Videokonferenz austauschen • sich Vorlagen, Bilder oder Grafiken für eine Präsentation zusenden • sich gegenseitig auf gute Internetseiten hinweisen
PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	<ul style="list-style-type: none"> • Basisfunktionen digitaler Medien anwenden (z. B. Computer, Tablet, Anmeldung, Passwort, Drucker, digitales Fotografieren, einfache Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Speichern und Öffnen von Dateien) • mit Unterstützung elementare rechtliche Grundlagen im Umgang mit digitalen Medien einhalten (z. B. Persönlichkeitsschutz, Copyright) 	<ul style="list-style-type: none"> • gemeinsam Upcycling-Vorhaben dokumentieren, gemeinsame Präsentationen wie z. B. eine Foto-Modenschau, einen Fundbüro katalog erstellen • Grafik- und Bildbearbeitungsprogramme nutzen (Kataloge, Plakate, Flyer, Copyright) • eigene textile Projekte, Produktionen fotografieren oder filmen und präsentieren (z. B. Filme mit den Ugly Dolls) • Vorher/Nachher-Fotos als Ratespiel, Memorykarten produzieren

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite

2 Medienkompetenz

KOMPETENZBEREICHE	KOMPETENZEN	BEISPIELE
SCHÜTZEN UND SICHER AGIEREN	<ul style="list-style-type: none"> • Beispiele für einen ressourcensparenden Beitrag bei der Nutzung digitaler Medien benennen (z. B. Papiersparen durch Verzicht von Ausdrucken, digitale Steuerung der Raumtemperatur) 	<ul style="list-style-type: none"> • Werkstagebücher digital führen
PROBLEMLÖSEN UND HANDELN	<ul style="list-style-type: none"> • gezielt Werkzeuge für die Bearbeitung von Texten und Bildern sowie die Nutzung des Internets benennen und auswählen 	<ul style="list-style-type: none"> • entscheiden, wie Informationen beschafft werden können • Programme bzw. Apps zur Bearbeitung von Texten, Präsentationen, Fotos, Filmen, usw. kennen
ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	<ul style="list-style-type: none"> • ihre Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen darstellen 	<ul style="list-style-type: none"> • virtuelle Atelierrundgänge und außerschulische Lernorte vergleichen • Informationen aus dem Netz und Informationen vor Ort vergleichen

Im schulinternen Fachcurriculum wird der systematische Aufbau sowie eine Zuordnung der zu erwerbenden Kompetenzen zu Jahrgangsstufen und Fächern gewährleistet. Eine schulinterne Abstimmung über die Fächer hinweg ist erforderlich.

Produktion von Video-Clips oder Erklärvideos) ist sicherzustellen, dass eine Verletzung der Persönlichkeitsrechte von Mitschülerinnen und Mitschülern und gegebenenfalls anderen Personen ausgeschlossen wird.

Rechtliche Hinweise

Maßgeblich für die Zulässigkeit von Online-Diensten und Apps in der Schule ist § 127 SchulG. Nach dieser Norm müssen Lehr- und Lernmittel zur Erreichung der pädagogischen Ziele der Schule geeignet sein und der Erfüllung des Bildungsauftrages der einzelnen Schulart dienen. Sie dürfen allgemeinen Verfassungsgrundsätzen und Rechtsvorschriften nicht widersprechen. Dies ist für jedes Lehr- beziehungsweise Lernmittel im Einzelnen von der jeweiligen Fachkonferenz zu beraten und zu entscheiden (§ 66 Abs. 3 Nr. 6 SchulG). Besondere Vorsicht ist grundsätzlich bei der Auswahl solcher Apps und Dienste privater (nicht-öffentlicher) Anbieter geboten, bei denen personenbezogene Daten wie Namen, Adresse, Alter angegeben werden müssen. Bei Foto- und Filmaufnahmen (beispielsweise bei der

3 Das schulinterne Fachcurriculum als Aufgabe der Fachkonferenz

Die Tabellen der in Kapitel 4 vorgestellten Unterrichtsbeispiele berücksichtigen alle Aspekte der Fachanforderungen für ein schulinternes Fachcurriculum. Bei der Planung werden entsprechende Absprachen zu den Unterrichtseinheiten in der Fachkonferenz getroffen und dokumentiert. Für das schulinterne Fachcurriculum ist eine Sammlung vereinbarter Unterrichtseinheiten denkbar, wobei die chronologische Abfolge nicht zeitgleich in parallelen Klassen durchgeführt werden muss. Für die Umsetzung eines schulinternen Fachcurriculums ist es durchaus denkbar, thematisch unter-

schiedliche Unterrichtseinheiten in parallelen Klassen anzubieten, wenn die entsprechenden Kompetenzerwartungen abgedeckt werden. Das schulinterne Fachcurriculum ist ein anpassungsfähiges Planungsinstrument. In der Fachkonferenz sollte es daher nach Erstellung nicht als beendet und abgeschlossen betrachtet werden. Stattdessen sollten Lösungen für unterrichtliche, schulische und externe Probleme sowie Weiterentwicklungen jederzeit ergänzt werden können. Hierbei könnte es sich konkret um Möglichkeiten zur konstruktiven Unterstützung, zur kognitiven Aktivierung, zur Verbesserung des Classroom-Managements sowie des Einbezugs weiterer digitaler Medien oder neuer Unterrichtseinheiten handeln.

4 Unterrichtsbeispiele

4 Unterrichtsbeispiele

Im Folgenden sind exemplarisch drei Unterrichtsbeispiele für die Eingangsphase und zwei für die Jahrgangsstufe 3 und 4 beschrieben, die jeweils ein anderes Themenfeld fokussieren sowie verschiedene Kompetenzbereiche und Zugänge berücksichtigen.

Die Unterrichtsbeispiele umfassen zum Teil mehrere Bausteine. Zu den einzelnen Bausteinen ist der mögliche Unterrichtsablauf kurz skizziert. Die Beispiele orientieren sich an dem Prinzip der komplexen Aufga-

benstellung und des mehrperspektivischen Arbeitens. Für jede Unterrichtseinheit ist eine „übergeordnete Aufgabe“ formuliert, die für die Schülerinnen und Schüler motivierend die Zielvorstellungen beschreibt und diese damit transparent macht. Differenzierende Aufgabenstellungen oder Maßnahmen sind bei einigen Bausteinen hinzugefügt. Der geschätzte zeitliche Umfang ist für die einzelnen Bausteine angegeben.

Alle Unterrichtsbeispiele verstehen sich als Angebote, die variiert und im Umfang auf die schulisch unterrichtliche Situation angepasst werden können.

Übersicht der Unterrichtsbeispiele

Nr.	Unterrichtsbeispiel	Themenfeld	Kompetenzbereiche	Jahrgangsstufe
1.	Arbeiten mit Fäden - Wir experimentieren mit Garnen und Fäden	Themenfeld 2: Textile Techniken	Wahrnehmen Kommunizieren Erschließen Reflektieren Gestalten	Eingangsphase
2.	Meine Kleidung	Themenfeld 3: Kleidung und Mode	Wahrnehmen Kommunizieren Erschließen Reflektieren Gestalten	Eingangsphase
3	Wie wir wohnen - Räume zum Leben und Wohlfühlen	Themenfeld 1: Textile Objekte	Wahrnehmen Kommunizieren Erschließen Reflektieren Gestalten	Eingangsphase
4	Ugly Dolls	Themenfeld 1: Textile Objekte	Wahrnehmen Kommunizieren Erschließen Reflektieren Gestalten	3/4
5.	Unsere Kleidung und Mode im Fokus der Nachhaltigkeit	Themenfeld 3: Kleidung und Mode	Wahrnehmen Kommunizieren Erschließen Reflektieren Gestalten	4

4.1 Arbeiten mit Fäden - Wir experimentieren mit Garnen und Fäden				
<p>Arbeiten mit Fäden - Wir experimentieren mit Garnen und Fäden Eingangsphase</p>				Zugänge
				ästhetisch
				technisch-funktional
				ökonomisch-ökologisch
				sozial
				biografisch
				historisch-kulturell
Themenfeld: Textile Techniken / Textile Objekte				
Kompetenzbereiche				
Wahrnehmen	Kommunizieren	Erschließen	Reflektieren	Gestalten
Übergeordnete Aufgabe				
<p>Experimentiere spielerisch mit verschiedenen Fäden.</p>				
Kurzbeschreibung				
<p>Durch das Verspinnen von Fasern entsteht der Faden, ohne den sich kein Stoff weben, kein Pullover stricken, keine Fläche besticken und kein Kleidungsstück nähen ließe.</p> <p>Das Erkunden von und Experimentieren mit verschiedenartigen Garnmaterialien sensibilisiert Schülerinnen und Schüler für unterschiedliche haptische und optische Materialeigenschaften und vermittelt erste textile Basiskenntnisse.</p> <p>Fadenspiele und das Legen von Fadenfiguren kommen dem Spielbedürfnis der Kinder entgegen und fördern lebenspraktische Fertigkeiten wie das Knotenmachen oder Schleifenbinden. Nebenbei werden Fingerfertigkeit und Konzentration trainiert.</p> <p>Die Bausteine der Unterrichtseinheit sind über das Thema <i>Fäden und Garne</i> verbunden, können aber auch einzeln unterrichtet werden.</p>				
Baustein 1: Wir entdecken Fäden und Garne und spielen mit ihnen				ca. 90 Minuten
Kompetenzbereiche		wahrnehmen - erschließen - kommunizieren		
Zugang		<p>ästhetischer Zugang: Umgang mit unterschiedlichem Garnmaterial</p> <p>technisch-funktionaler Zugang: Materialeigenschaften, Nutzung/Verwendung</p>		

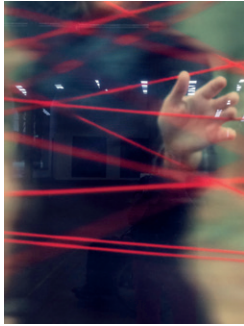
Fortsetzung der Tabelle nächste Seite

4.1 Arbeiten mit Fäden - Wir experimentieren mit Garnen und Fäden - Fortsetzung der Tabelle von Seite 11	
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - erkennen über das bewusste Wahrnehmen verschiedene textile Materialien, textile Techniken. - tauschen sich über prozessbegleitende Gedanken aus. - präsentieren ihre Werkstücke und begründen die Umsetzung ihrer Gestaltungsideen. - verwenden Fachsprache sachgemäß. - beschreiben sinnliche Erfahrungen mit textilen Objekten. - unterscheiden Oberflächenstrukturen, Materialien, Texturen. - sammeln und ordnen Informationen über textile Objekte. 	<p>1. Aufgabe (kognitive Aktivierung): Die Schülerinnen und Schüler werden zu Beginn der Einheit durch vielfältiges Garnmaterial aus Wolle, Bast, Hanf, Kunstfasern, usw.) aber auch Schnürbänder, Springtaue, Schleifenband, Paketschnur usw. zum Entdecken von und Experimentieren mit Fäden sowie Schnüren angeregt. Es folgt eine kurze Reflexionsphase (Impuls/Fragestellung: Was habt ihr herausgefunden/entdeckt?).</p> <p>2. Aufgabe - Freies Spiel: Lege ein Tier, einen Buchstaben, eine Form, usw. Probiere aus, welcher Faden/welche Garne sich für die Aufgabe am besten eignen! Versuche zu erklären warum?</p> <p>3. Aufgabe: Ordne das Material nach verschiedenen Kriterien und lege ein Fadenbuch oder eine Ausstellung an (fächerübergreifend): Ordnen: z. B. nach dick und dünn, Lieblingsfarben (Optik), „das fühlt sich gut an“ (Haptik), „damit kann ich spielen“ (Funktion), usw. Welche Kriterien hast du noch entdeckt? Welche Materialien hast du hier gesammelt? Wo kommen die Garne her - recherchiere (tierisch, pflanzlich, künstlich)! Tipp zum Fadenbuch: Die unterschiedlichen Exponate werden geordnet aufgeklebt, beschriftet und durch eine Fachwörterammlung (Band, Bast, Faden, Faser, Garn, Schnur, Seil, Zwirn, usw.) ergänzt. Weitere Aufgabenbeispiele: Klebe deinen Lieblingsfaden auf - begründe deine Auswahl, lege deine Anfangsbuchstaben oder deinen Namen, lege einen Kreis, ein Dreieck, ein Viereck mit einem Faden - was gelingt leicht, was ist schwieriger - warum? Umspure deine Hand und lege die Linie mit einem Faden nach. Kannst du ein kleines Knäuel wickeln? Überlege: Wofür kann man die Garne gebrauchen? Lege eine Sammlung von Fadenspielen s.u. oder einfachem Fadenschmuck an - schmücke deine Hand mit einem Ring oder einem Armband (Foto mit dem Smartphone).</p> <p>4. Aufgabe - Gedichte und Geschichten: Das Gedicht „Der Faden“ von Josef Guggenmoos oder das Kinderbuch von Sabine Lohf und Yvonne Hergane „Sieh mal an, was der rote Faden kann!“ lesen. Lege die Figuren aus dem Gedicht/aus der Geschichte nach und überlege dir eine eigene Form, die du legst und mit der du die Geschichte/das Gedicht ergänzen kannst.</p>

4.1 Arbeiten mit Fäden - Wir experimentieren mit Garnen und Fäden - Fortsetzung der Tabelle von Seite 11	
Baustein 2: Knoten und Schleifen entdecken und selber binden	
	ca. 90 Minuten
Kompetenzbereiche	erschließen - gestalten
Zugang	technisch-funktionaler Zugang: Die eigene Kleidung untersuchen - Knoten und Schleife binden lernen
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - nehmen Möglichkeiten und Schwierigkeiten sowie Emotionen beim Erlernen textiler Techniken wahr und äußern sich hierzu. - führen textile Techniken fachgerecht aus. - reflektieren ihre eigene Arbeitsweise anhand vorgegebener Kriterien. - sammeln und ordnen Informationen über textile Objekte. - entwickeln funktionale Gestaltungsideen, experimentieren mit verschiedenen Gestaltungsideen. 	<p>An der eigenen Kleidung, an Schuhen oder anderen textilen Objekte aus dem Lebensumfeld der Kinder (Turnbeutel, Kapuzenbänder, Schnürsenkel, usw.) können Schnüre erforscht, Garnmaterial auf seine Funktion hin untersucht und Knoten oder Schleifen entdeckt werden.</p> <p>Kinderbuch: <i>Willi Wiberg kann jetzt Schleife machen</i></p> <p>Training von Fertigkeiten: Mithilfe von dickem Garnmaterial kann zunächst das Knotenbinden von der Lehrkraft oder einem Schüler/ einer Schülerin demonstriert werden und die Möglichkeit gegeben werden, es selber mit dickerem und anschließend immer feinerem Material auszuführen.</p> <p>Vielfältiges Üben kann durch differenzierende Aufgabenstellungen geschehen, z. B. Knoten eine Schnur mit drei, fünf oder sieben Knoten. Benutze unterschiedlich dicke Fäden zum Knoten binden. Binde eine Schleife mit Bändern oder Schnürsenkeln. (Differenzierung: Schleifenrahmen, Bänder in unterschiedlichen Farben), Verpacke ein Geschenk mit einer Schnur und einer Schleife.</p>
Baustein 3: Was man mit Fäden machen kann	
	ca. 60 Minuten
Kompetenzbereiche	erschließen - kommunizieren
Zugang	Technisch-funktionaler Zugang: Funktionen von unterschiedlichen Fäden entdecken und erproben
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - beschreiben und vergleichen Eigenschaften und Funktionen (textiler Rohstoffe, Objekte, usw.). - kennen textile Techniken und führen sie fachgerecht aus. - experimentieren mit textilen Rohstoffen / erproben Textilien. 	<p>Viele Dinge, Objekte und auch Schmuckstücke lassen sich mit Fäden gestalten. Fischernetze, Springseile oder (warme) Kleidungsstücke würde es ohne Fäden gar nicht geben, es vergeht kein Tag, an dem wir nicht Dinge benutzen, die Fäden enthalten.</p> <p>Forscherfrage: „Wie wäre die Welt ohne Fäden?“ Der Spielidee entsprechend: „Ich packe in meinen Koffer ...“ Wenn es keinen Faden gäbe, gäbe es keine Decken, keine Gardinen, keine Teppiche, keine Pullover, keine Kuscheltiere usw.</p> <p>Für unterschiedliche Funktionen wird unterschiedliches Material gebraucht.</p>

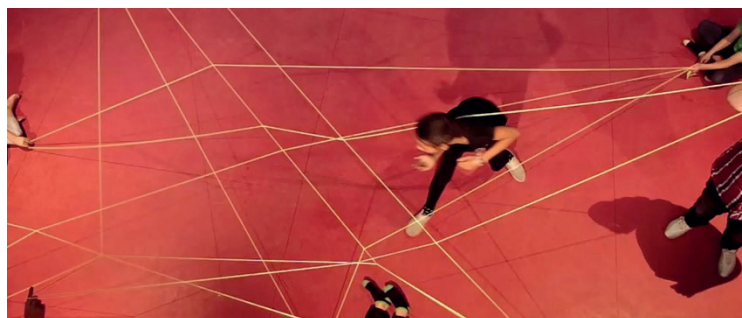
Fortsetzung der Tabelle nächste Seite

4.1 Arbeiten mit Fäden - Wir experimentieren mit Garnen und Fäden - Fortsetzung der Tabelle von Seite 11	
	<p>Schülerinnen und Schüler suchen aus einer Materialsammlung Kleidung und textile Objekte heraus, die aus Garn hergestellt sind und finden anschließend aus einer Garnsammlung das passende Material heraus, das man benötigt, um...</p> <ul style="list-style-type: none"> - einen Knopf anzunähen - ein Paket zu verschnüren - ein Geschenk einzupacken - eine Mütze zu häkeln - eine Kette aufzufädeln - einen Stein oder Stock zu umwickeln - ein Spinnennetz zu kneten - usw.
Baustein 4: „Jetzt reißt mein Faden nicht so schnell“	
ca. 120 Minuten	
Kompetenzbereiche	erschließen - gestalten - kommunizieren
Zugang	Technisch-funktionaler Zugang: Praktische Erprobung textiler Techniken zur Fadenverstärkung
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - stellen textile Objekte mit spezifischer Funktion her. - beschreiben und vergleichen Eigenschaften und Funktionen (textiler Rohstoffe, Objekte, usw.). - kennen textile Techniken und führen sie fachgerecht aus. - experimentieren mit textilen Rohstoffen / erproben Textilien. 	<p>Die Lehrkraft zeigt sowohl unverzwirnte Fäden als auch Zwirne und Fadenstränge, die durch Fingerstricken und Fingerhäkeln entstanden sind.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler klären durch Experimentieren die Reißfestigkeit der verschiedenen Materialien und erkennen den Sinn der fadenverstärkenden Techniken.</p> <p>Anschließend demonstriert die Lehrkraft zunächst das Zwirnen (ggf. auch durch einen Film). Die Schülerinnen und Schüler erproben die Technik in Partnerarbeit.</p> <p>Dann werden die Techniken Fingerstricken und/oder Fingerhäkeln eingeführt und erprobt. Mögliche Erweiterungen könnten auch Loombands oder Freundschaftsbändchen sein.</p> <p>Die Ergebnisse werden in Testreihen auf Strapazierfähigkeit hin überprüft - Waschen, Rubbeln, Zugprüfung mit Gewichten, usw.</p> <p>Reflektieren: Warum müssen manche Garne viel aushalten können? Angebundene Boote, Abschleppseil, Springtau, usw., evtl. kommen auch Beispiele von Metallketten, die gegen Garne abgegrenzt werden sollten.</p>

4.1 Arbeiten mit Fäden - Wir experimentieren mit Garnen und Fäden - Fortsetzung der Tabelle von Seite 11	
Baustein 5: Fadenspiele (evtl. auch in Jahrgangstufe 3/4)	ca. 90 Minuten
Kompetenzbereiche	gestalten - wahrnehmen - kommunizieren
Zugang	<p>Kulturell-historischer Zugang: Textile Spiele heute und früher und aus fremden Kulturen kennenlernen und durchführen</p> <p>Sozialer Zugang: Gemeinsames Spiel</p>
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - stellen textile Objekte mit spezifischer Funktion her. - entwickeln funktionale Gestaltungsideen und experimentieren mit verschiedenen Gestaltungsideen. - unterscheiden Oberflächenstrukturen, Materialien, Texturen. - erkennen textile Objekte als Lebensbegleiter/Erinnerungsträger und tauschen sich aus. - erkennen über das bewusste Wahrnehmen verschiedene textile Materialien, textile Techniken und unterscheiden fadenbildende, fadenverstärkende, flächenbildende, flächengestaltende, formgebende Techniken. - tauschen sich über Gestaltungsmöglichkeiten lösungsorientiert aus. - sammeln Informationen zu textilen Techniken und werten diese für die Anwendung aus. 	<p>Anhand von Kinderbüchern und kindgerechten Abbildungen, Filmen oder Tutorials lernen die Schülerinnen und Schüler Fadenspiele und Fadentricks kennen und führen sie selber aus. Auch andere Spiele mit Seilen oder Gummibändern gilt es zu entdecken.</p> <p>Als Forscheraufgabe befragen die Kinder ihre Eltern und Großeltern, ob diese Fadenspiele oder andere textile Entsprechungen wie Gummitwist/Seilspringen, „Der singende Knopf“ usw. kennen und in ihrer Kindheit gespielt haben. Die Schülerinnen und Schüler erproben die Spiele miteinander (fächerübergreifende Aspekte: Spiele/Spielgeräte heute und früher) und tauschen ihre Erfahrungen aus.</p> <p>Eine Recherche – Bücherkiste, Bücherei oder im Internet – kann Hinweise zu Fadenspielen aus aller Welt, in unterschiedlichen Kulturen oder früherer Generationen liefern.</p> <p>Für Fadenspiele kann ein einfacher Wollfaden verwendet oder auch ein Strang aus Wolle gefilzt bzw. gekordelt werden. Ein Paracordband ist ebenso geeignet und lange haltbar – vor allem auch für großflächige Fadenspiele.</p>  <p><i>Fadenspiel (Foto: Fachkommission)</i></p>
Prozess-/Produktbewertung	
<p>In der vorliegenden Unterrichtseinheit „Arbeiten mit Fäden - Wir experimentieren mit Garnen und Fäden“ werden Prozesse und Produkte kriteriengeleitet bewertet:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prozesse hinsichtlich: Erfüllung der Kompetenzerwartungen, Leistungsbereitschaft, Kreativität, Durchhaltevermögen, Sorgfalt der Ausführung, Selbstständigkeit, Absprachen untereinander, Teamfähigkeit, Einbringen von Ideen, Beteiligung an Besprechungen und Reflexionen, konstruktive Kritik üben und akzeptieren (Kritikfähigkeit), usw. • Produkte hinsichtlich: Ideenreichtum, fachgerechter Ausführung, Objekte mit spezifischen Funktionen, Dokumentation, Präsentation der Ergebnisse, usw. 	

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite

4.1 Arbeiten mit Fäden - Wir experimentieren mit Garnen und Fäden - Fortsetzung der Tabelle von Seite 11		
Möglichkeiten für fächerverbindenden Unterricht		
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> • Erstellen eines Fadenbuchs, Fachwortschatz erweitern - Fachwörter-sammlung (Begriffslexikon), Beschriften von Exponaten • Arbeiten mit Bilderbüchern: z. B.: „Willi Wiberg kann jetzt Schleifen machen“, Gunilla Bergström; „Lea lernt Schleife binden“, Daniela Kulot; „Sieh mal an, was der rote Faden kann“, Sabine Lohf und Yvonne Hergane und Gedichten wie „Der Faden“, Joseph Guggenmoos 	<ul style="list-style-type: none"> • Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE) - Konsum, Abfall in Verbindung mit dem Themenfeld: Arbeit und Wirtschaft • Ein Fühlbuch erstellen - Gestalten, Herstellen und Textproduktion
Sachunterricht		
Kunst		
Beitrag des Faches zur Medienkompetenz		
KOMPETENZBEREICHE	KOMPETENZEN	BEISPIELE
SUCHEN, VERARBEITEN UND AUFBEWAHREN	<ul style="list-style-type: none"> • einfache Suchstrategien nutzen und diese unter Anleitung weiterentwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Rechercheaufträge zu Spieleanleitungen, zu Techniken • Stichwortsuche üben • Tutorials zum Schleife binden, zu verschiedenen Knotentechniken, zum Flechten, usw.
Medien, Materialien, Programme		
<ul style="list-style-type: none"> • Abbildungen zu Textilien • Textile Originale und Informationsbögen zu den Techniken Spinnen, Zwirnen, Knoten • Fadenbuch erstellen • Bilderbücher 		
Literatur und Internetadressen		
<p>Bergström, Gunilla (1998): Willi Wiberg kann jetzt Schleifen machen, Verlag Friedrich Oetinger, Hamburg.</p> <p>Guggenmoos, Josef (1998): Der Faden. In: Was denkt die Maus am Donnerstag? Beltz Verlag, Weinheim und Basel.</p> <p>Krebs, Doris (2003): Textilgestaltung - Staubfänger - Nein Danke! Buchverlag Kempen.</p> <p>Kulot, Daniele (2018): Lea lernt Schleife binden, Gerstenberg Verlag, Hildesheim.</p> <p>Lohf, Sabine und Hergane, Yvonne (2015): Sieh mal an, was der rote Faden kann!“, Gerstenberg Verlag, Hildesheim.</p> <p>Walschik, Lothar (2008): Fadenspiele sind mehr. 3. Auflage. Kallmeyerische Verlagsbuchhandlung, Seelze.</p> <p>https://de.wikipedia.org/wiki/Fadenspiel, abgerufen am 22.06.2022.</p> <p>www.labbe.de/zzebra/index.asp?themaid=353&titelid=3300, abgerufen am 22.06.2022.</p> <p>www.waldorf-ideen-pool.de/Schule/uebergreifend/rhythmischer-teil/Fadenspiele/Eine-Fadenspielgeschichte, abgerufen am 22.06.2022.</p>		



Sportspiel, Seilnetz spannen und durchklettern (Foto: Fachkommission)

4.2 Meine Kleidung				
<p>Meine Kleidung Eingangsphase</p>				Zugänge
				ästhetisch
				technisch-funktional
				ökonomisch-ökologisch
				sozial
				biografisch
				historisch-kulturell
Themenfeld: Kleidung und Mode				
Kompetenzbereiche				
Wahrnehmen	Kommunizieren	Erschließen	Reflektieren	Gestalten
Übergeordnete Aufgabe				
Was ziehe ich an und warum?				
Kurzbeschreibung				
<p>Schülerinnen und Schüler der Eingangsphase haben bereits eigene textile Trageerfahrungen und Vorlieben und damit verbunden häufig auch eigenwillige Betrachtungsweisen. Diese subjektiven Vorerfahrungen fließen in den Unterricht ein und werden aufgegriffen. Es wird erforscht, warum ein Bekleidungsstück bevorzugt oder abgelehnt wird. Grundlegende Funktionen von Kleidung werden bewusstgemacht. Im Austausch erfahren die Schülerinnen und Schüler, zu welchen Gelegenheiten sie sich anlassbezogen kleiden und warum (wetterbedingt, Geburtstag, beim Sportunterricht, usw.). Die Bausteine der Unterrichtseinheit sind über das Thema Kleidung miteinander verknüpft. Es können aber auch einzelne Bausteine unterrichtet werden.</p>				
Baustein 1: Für jedes Wetter die richtige Kleidung				ca. 90 Minuten
Kompetenzbereiche		wahrnehmen - kommunizieren		
Zugang		Technisch-funktionaler Zugang: Unterschiedliche Trageerfordernisse erkennen		
Kompetenzen		Ablauf und Aufgaben		
Schülerinnen und Schüler... - erkennen über das bewusste Wahrnehmen Zusammenhänge zwischen Material, Gestaltung und Funktion eines Kleidungsstücks (Werkstückes).		Unterrichtseinstieg zu Hygiene- und Schutzfunktion von Kleidung: Provokation durch Beschreibung der Situation: „Max und Mia wollen jeden Tag dieselbe Kleidung anziehen!?“ (Visualisierung durch Piktogramme, Bilder) Gelenktes Unterrichtsgespräch mit dem Fazit - es ist wichtig die Kleidung zu wechseln (Hygiene).		

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite

4.2 Meine Kleidung - Fortsetzung der Tabelle von Seite 17	
<ul style="list-style-type: none"> - diskutieren Bedürfnisse, Wünsche, Erwartungen bezogen auf den eigenen Bedarf/Verbrauch. - beschreiben eigene Kleidung und beraten, was daran verändert werden kann. 	<p>Aufgabe: Bring deinen wärmsten Pullover mit. Schülerinnen und Schüler küren den wärmsten Schülerpullover, machen eine Winterpulloverausstellung oder Fotos für ein Memory.</p> <p>Aufgabe: Bringe deine Lieblingssommerbekleidung mit. Was trägst du, wenn es draußen sehr warm ist? Schülerinnen und Schüler küren das sommerlichste Schüleroutfit, machen eine Sommerkleidungs-Ausstellung oder Fotos für ein Memory.</p> <p>Wovor schützt mich eine Mütze und wovor schützt mich ein Sonnenhut/eine Cap? Wir gestalten eine Cap und erproben unsere Caps - Fotos/Video.</p> <p>(Ver-)kleiden zu den unterschiedlichen Wetterphänomenen (Jahreszeiten), z. B. durch auditive Darbietung der Phänomene (Welche Kleidung schützt mich jetzt am besten?)</p> <p>Gelenktes Unterrichtsgespräch mit dem Fazit - es ist wichtig sich entsprechend des Wetters/der Jahreszeiten zu kleiden (Schutzfunktion).</p> <p>Zuordnung von Fotos zu den Jahreszeiten (Memory, Quartett, Puzzle, usw.; evtl. Modenschau mit „Fehlern“) Hierbei werden Kriterien mit den Schülerinnen und Schülern erarbeitet.</p> <p>Präsentation: über Video, Fotosammlung (Achtung: Datenschutz beachten).</p>
Baustein 2: Sicherheit durch Sichtbarkeit	
ca. 90 Minuten	
Kompetenzbereiche	erschließen - gestalten - kommunizieren
Zugang	Technisch-funktionaler Zugang: Farben und reflektierendes, textiles Material als Sicherheitsfaktor erkennen und verwenden
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
Schülerinnen und Schüler... <ul style="list-style-type: none"> - stellen textile Objekte mit spezifischer Funktion her. - erkennen Kleidung als (funktionales) Ausdrucksmittel. 	Einstieg Lied: z. B. „Was zieh ich an, was zieh ich an, damit man mich auch gut sehen kann?“ (Rolf Zuckowski, www.youtube.com/watch?v=1LYTxY_DA4E , abgerufen am 22.06.2022) oder eigene Komposition z. B. einen Sicherheits-Rap.

4.2 Meine Kleidung - Fortsetzung der Tabelle von Seite 17	
<ul style="list-style-type: none"> - beschreiben eigene Kleidung und beraten, was daran verändert werden kann. - erkennen über das bewusste Wahrnehmen Zusammenhänge zwischen Material und Funktion eines Kleidungsstücks. 	<p>Spiel: z. B. „Leuchtturm auf hoher See“ Alle ziehen ihre Jacken, Schuhe, usw. an. Im abgedunkelten Klassenraum bilden die Schülerinnen und Schüler einen Kreis, bei dem ein Kind mit Taschenlampe in der Mitte steht und sich langsam um die eigene Achse dreht. Wen kann das Kind gut sehen? Wen sieht es schlecht? Das Kind in der Mitte wechselt nach jeder Runde.</p> <p>Im Spiel lernen die Schülerinnen und Schüler Farben und Materialien, die der Sicherheit dienen, kennen (Anoraks, Schulranzen und Schuhe mit Reflektoren). Sie überlegen, welche Veränderungen helfen, um die Kleidung sicherer zu machen.</p> <p>Herstellung eines Anhängers aus reflektierendem Material (selbstklebende Reflektorbänder, Paracord neonfarben)</p>
Baustein 3: Verkleiden - heute bin ich anders	ca. 90 Minuten
Kompetenzbereiche	gestalten - erschließen - kommunizieren
Zugang	<p>Technisch-funktionaler Zugang: Verkleidung herstellen und verwenden</p> <p>Ästhetischer Zugang: Wahrnehmen verschiedener Materialien als Gestaltungsmöglichkeit für Verkleidungen</p> <p>Biografischer Zugang: Verkleidungsvorlieben erkennen und entwickeln / biografische Parallelen erkennen</p>
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - entwickeln funktionale Gestaltungsideen, experimentieren mit verschiedenen Gestaltungsideen. - stellen textile Objekte mit spezifischer Funktion her. - nennen eigene Bedürfnisse, Wünsche, Erwartungen. 	<p>Einstieg über ein Bilderbuch: z. B.: „Mimi“ von Doris Dörrie In die Rolle von Anna Anders (alias Mimi) schlüpfen und sich entsprechend verkleiden - Wie verkleidest du dich, als Anna Anders bzw. als ...?</p> <p>Anmerkung: auch Jungen in dem Alter identifizieren sich in der Regel mit Anna, falls dies nicht gelingt, kann Anna für die Jungen auch zu Anton werden.</p> <p>Wie verkleidest du dich, um jemand anderes zu werden? Z. B. jemand, der stark und furchtlos ist; jemand, der ultramodern und auffällig ist; usw. Alternativ: Rollenkarten mit Verkleidungsanweisungen (leichter Text kombiniert mit Bildern), Motto „Verkleidung“</p> <p>Bereitstellen einer Verkleidungskiste (Gardinen, Tücher, Hüte, alte Röcke, Hosen, Stoffe, Bänder, usw.)</p> <p>Ein „Mut-Hut“, der guttut, Gestaltung einer Kopfbedeckung</p> <p>Weitere Buchempfehlungen: „Lotte will Prinzessin sein“ von Doris Dörrie, „Julian will Meerjungfrau sein“ von Jessica Love</p>

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite

4.2 Meine Kleidung - Fortsetzung der Tabelle von Seite 17	
Baustein 4: Meine Lieblingskleidung und Co	
ca. 60 Minuten	
Kompetenzbereiche	wahrnehmen - erschließen - kommunizieren
Zugang	<p>Sozialer Zugang: sich zu dem eigenen Lieblingskleidungsstück positionieren</p> <p>Biografischer Zugang: das eigene Lieblingskleidungsstück bewusst wahrnehmen, präsentieren und sich damit auseinandersetzen</p> <p>Ästhetischer Zugang: die Besonderheit des Lieblingsstücks herausstellen</p>
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - beschreiben und vergleichen Eigenschaften und Funktionen (textiler Rohstoffe, Objekte, usw.). - experimentieren mit textilen Rohstoffen / erproben Textilien. - nehmen mit allen Sinnen Unterschiede eigener Kleidung bewusst wahr und beschreiben diese. - erkennen Kleidung als Ausdrucksmittel. - setzen sich selbst textil in Szene. 	<p>In der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler gibt es Kleidungsstücke und textile Objekte, die von hoher emotionaler Bedeutung sind.</p> <p>Hast du auch ein Lieblingskleidungsstück, das du am liebsten nie ausziehen würdest? Vorstellen und Präsentieren der Lieblingskleidung, des Lieblingsobjekts.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler bringen Lieblingskleidung oder ihre Lieblingstextilien von zu Hause mit und erstellen einen Steckbrief dazu (Hintergründe, Merkmale). Fragen an das Lieblingsstück können dabei unterstützen: Woher, von wem und seit wann habe ich dich? Wie siehst du aus? Wie heißt du? Warum mag ich dich so sehr? usw.</p> <p>Gemeinsam wird die Kleidung betrachtet, ggf. sortiert und vorgestellt, Unterschiede werden benannt (z. B. zwischen Jungen- und Mädchenkleidung, Vorlieben, ggf. kulturelle Unterschiede. Als Präsentationsmöglichkeit bietet sich eine Wäscheleine oder ein Fensterbankmuseum an. Die Steckbriefe können dabei den Ausstellungsstücken zugeordnet werden.</p>
Prozess-/Produktbewertung	
<p>In der vorliegenden Unterrichtseinheit „Meine Kleidung“ werden Prozesse und Produkte kriteriengeleitet bewertet:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prozesse hinsichtlich: Erfüllung der Kompetenzerwartungen, Leistungsbereitschaft, Kreativität, Durchhaltevermögen, Sorgfalt der Ausführung, Selbstständigkeit, Absprachen untereinander, Teamfähigkeit, Einbringen von Ideen, Beteiligung an Besprechungen und Reflexionen, konstruktive Kritik üben und akzeptieren (Kritikfähigkeit), usw. • Produkte hinsichtlich: Ideenreichtum, fachgerechter Ausführung, Objekte mit spezifischen Funktionen, Dokumentation, Präsentation der Ergebnisse, usw. 	
Möglichkeiten für fächerverbindenden Unterricht	
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> • Arbeiten mit Bilderbüchern • Beschreibung, Erstellen kleiner Steckbriefe • Verkehrserziehung - Sicherheit
Sachunterricht	

4.2 Meine Kleidung - Fortsetzung der Tabelle von Seite 17		
Beitrag des Faches zur Medienkompetenz		
KOMPETENZBEREICHE	KOMPETENZEN	BEISPIELE
SUCHEN, VERARBEITEN UND AUFBEWAHREN	<ul style="list-style-type: none"> einfache Suchstrategien nutzen und diese unter Anleitung weiterentwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> Rechercheaufträge über Spieleanleitungen, zu Techniken, usw. Stichwortsuche üben
PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	<ul style="list-style-type: none"> Basisfunktionen digitaler Medien anwenden (z. B. Computer, Tablet, Anmeldung, Passwort, Drucker, digitales Fotografieren, einfache Formattierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Speichern und Öffnen von Dateien) 	<ul style="list-style-type: none"> eigene textile Projekte, Produktionen fotografieren oder filmen und präsentieren (z. B. Filme mit den Ugly Dolls) Vorher/Nachher-Fotos als Ratespiel, Memorykarten produzieren
Medien, Materialien, Programme		
<ul style="list-style-type: none"> Abbildungen zu Textilien, Kleidung Reflektierende Materialien Rohlinge, Caps Bilderbücher, Zeitschriften 		
Literatur und Internetadressen		
<p>Künzler-Behncke, Rosemarie und Kraushaar, Sabine (2006): Leonie und ihre Kuschedecke. Hamburg.</p> <p>Dörrie, Doris und Kaergel, Julia (1998): Lotte will Prinzessin sein. Ravensburger.</p> <p>Dörrie, Doris und Kaergel, Julia (2002): Mimi. Zürich.</p> <p>Love, Jessica (2020): Julian will Meerjungfrau sein. München.</p> <p>Brichzin, Kerstin und Kuprin, Igor (2021): Der Junge im Rock. Minedition.</p> <p>Zuckowski, Rolf (2010): Was Zieh ich an? www.youtube.com/watch?v=1LYTxY_DA4E, abgerufen am 22.06.2022.</p> <p>Brockmap, Melanie und Erne, Andrea (2018): Wir entdecken Kleidung und Mode. In: Ravensburger Sachbuchreihe für Kinder, Ravensburg.</p> <p>Paxmann, Christine (2013): Mode - Was uns anzieht. Nürnberg.</p>		

4.3 Wie wir wohnen - Räume zum Leben und Wohlfühlen				
<p>Wie wir wohnen - Räume zum Leben und Wohlfühlen Eingangsphase</p>			Zugänge	
			ästhetisch	
			technisch-funktional	
			ökonomisch-ökologisch	
			sozial	
			biografisch	
			historisch-kulturell	
Themenfeld: Textile Objekte - Wohnen				
Kompetenzbereiche				
Wahrnehmen	Kommunizieren	Erschließen	Reflektieren	Gestalten
Übergeordnete Aufgabe				
Gestalte Räume zum Wohlfühlen				
Kurzbeschreibung				
<p>Wohnen und sich eine Behausung zu schaffen steht als ein menschliches Grundbedürfnis im Mittelpunkt dieser Einheit. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Vorstellungen von Wohnräumen und Wohnformen, die sie in verschiedenen experimentellen, textilen Gestaltungsideen umsetzen.</p> <p>Baustein 1: Das Bauen von provisorischen Behausungen ist im Repertoire natürlichen Spielverhaltens von Grundschulkindern angelegt und wird in dieser Einheit als Ausgangspunkt zu einem gemeinsamen Unterrichtsvorhaben genutzt. In Partnerarbeit gestalten sie Höhlen und Burgen aus textilen Materialien - im Klassenzimmer oder auf dem Schulhof. So entsteht eine Siedlung/ein Dorf.</p> <p>Baustein 2: Über die reine Funktion eines Obdachs hinaus wird im weiteren Verlauf der Einheit erarbeitet, welche Funktionen eine Wohnung/Behausung erfüllen muss/kann (Ein Platz zum Schlafen/Ausruhen, Spielen, Essen, usw.). Bild- oder Videomaterial regt die Schülerinnen und Schüler an, sich darüber auszutauschen, wie verschiedenartig Kinder (in aller Welt) wohnen. Die Schülerinnen und Schüler erhalten Gelegenheit über ihr Zuhause, ihr Zimmer und/oder ihre Lieblingsplätze in der Wohnung zu berichten. Sie überlegen, mit welcher der vorgestellten Wohnform sie gern tauschen würden (zum Beispiel: Wohnen im Zirkus- oder Bauwagen, im Zelt, in einem Wolkenkratzer, auf einem Hausboot, in einer Hütte, einem Blockhaus, einem Baumhaus, usw.).</p> <p>Baustein 3: Im dritten Baustein wird ein Wandbehang für den Klassenraum gestaltet, der diesen wohnlicher macht. Dabei werden zunächst ausgediente Textilien zerschnitten und mit Naturmaterialien in der Shibori-Technik reserviert und gefärbt.</p> <p>Baustein 4: Im letzten Baustein der Einheit ist ein Unterrichtsgang zu einem außerschulischen Lernort angedacht, der museumspädagogisch aufbereitet, wie Menschen in vergangenen Zeiten gewohnt haben (zum Beispiel in der Steinzeit, im Mittelalter, bei Hofe, bei den Wikingern).</p>				

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite

4.3 Wie wir wohnen - Räume zum Leben und Wohlfühlen - Fortsetzung der Tabelle von Seite 22	
<p>Einzelne Bausteine können in den Jahrgangsstufen 3/4 erneut aufgegriffen, vertieft und erweitert werden.</p> <p>Die Bausteine der Unterrichtseinheit sind über das Thema Wohnen miteinander verknüpft. Es können aber auch einzelne Bausteine ausgelassen oder einzeln unterrichtet werden.</p>	
Baustein 1: Kissenburgen und Höhlen im Klassenzimmer	
ca. 60 Min.	
Kompetenzbereiche	gestalten - kommunizieren - reflektieren
Zugang	<p>Sozialer Zugang: Eine textile Höhle/Kissenburg für zwei - eine Siedlung für alle, individuelle und gemeinsame Gestaltung</p> <p>Ästhetischer Zugang: nach individueller Vorliebe spielerisch-gestaltend eine textile Höhle/Burg bauen</p>
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - entwickeln funktionale Gestaltungsideen und experimentieren mit verschiedenen Gestaltungsideen. - stellen textile Objekte mit spezifischer Funktion her. - nennen eigene Bedürfnisse, Wünsche, Erwartungen und begründen diese. - vergleichen Wohnvarianten. 	<p>Die Schülerinnen und Schüler bringen Wohntextilien von zu Hause mit. Hierzu bieten sich Decken, Laken, Tischtücher und Kissen an. Ergänzend hält die Lehrkraft Material bereit, mit denen sich „Behausungen“ im Klassenzimmer herstellen lassen. Auf diese Weise entsteht im Klassenzimmer eine Höhlen- und Burgenlandschaft, vergleichbar mit einer Siedlung oder einem Dorf.</p> <p>Aufgabe: Setze dich mit einer Partnerin/einem Partner zusammen und gestalte zu zweit mithilfe des mitgebrachten Materials eine Höhle/eine Kissenburg. Hierbei kannst du die Möbel des Raumes mitbenutzen. Die Kriterien zur Gestaltung werden gemeinsam vorbesprochen und sollten zum Beispiel Haltbarkeit der Behausung oder passende Größe für zwei Bewohnende beinhalten.</p> <p>Nach der Fertigstellung werden die Höhlen/Burgen präsentiert, evtl. fotografiert und zur (vorsichtigen) Besichtigung freigegeben.</p> <p>Eine weitere Variante stellt das „Probewohnen“ oder das sich Besuchen in einer fremden Höhle/Kissenburg dar.</p>
Baustein 2: Mein Platz zum Wohlfühlen	
ca. 60 Min	
Kompetenzbereiche	kommunizieren - erschließen - gestalten - reflektieren
Zugang	<p>Sozialer Zugang: Über das Berichten und Präsentieren eigener Wohn- und Wohlfühlerfahrungen werden Gemeinsamkeiten und Unterschiede hervorgehoben.</p> <p>Kultureller/historischer Zugang: Wie leben/wohnen Menschen/Kinder an verschiedenen Orten? Alternative Wohnformen kennenlernen.</p> <p>Ästhetischer Zugang: Was gefällt dir? Welche Muster, Farben, Materialien wählst du für deinen Platz zum Wohlfühlen aus? Persönliche Vorlieben der (fantastischen) Wohnraumgestaltung entdecken.</p>
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben

4.3 Wie wir wohnen - Räume zum Leben und Wohlfühlen - Fortsetzung der Tabelle von Seite 22	
<p>Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - beschreiben und vergleichen Eigenschaften und Funktionen (textiler Rohstoffe, Objekte, usw.), tauschen sich über textile Objekte (Wohntextilien, Einrichtungsgegenstände) fachgerecht aus, präsentieren Ergebnisse. - beschreiben Unterschiede und Gemeinsamkeiten verschiedener Kulturen. - entwickeln funktionale Gestaltungsideen, experimentieren mit verschiedenen Gestaltungsideen. - nennen eigene Bedürfnisse, Wünsche, Erwartungen und begründen diese. - vergleichen Wohnvarianten. 	<p>Durch Visualisierungen zu verschiedenen Kinderzimmern (Fotos, Einrichtungskataloge, Abbildungen aus dem Internet) werden die Schülerinnen und Schüler aktiviert, über ihr eigenes Zimmer/persönlichen Wohnbereich zu berichten und zu reflektieren, was ihren eigenen Wohnort für sie attraktiv und gemütlich macht, ihnen ein Zuhause- oder Wohlfühlgefühl gibt. Wenn es für die Lerngruppe passend ist, dürfen auch Fotos vom eigenen Zuhause/Kinderzimmer/Wohlfühlcke mitgebracht und präsentiert werden. Besonders im Fokus stehen hierbei Wohntextilien (Teppiche, Vorhänge, Bettwäsche, Kissen), aber auch andere Elemente der Raumgestaltung (Möbel, Wandfarbe, Tapeten, Bilder).</p> <p>An diese persönlichen Erfahrungen und Erinnerungen an Einrichtungsgegenstände und textile Objekte anknüpfend werden wiederum durch Bilder oder Videos verschiedene alternative Wohnformen vorgestellt, wie ein Zirkuswagen (oder tiny house), ein Zelt, ein Wolkenkratzer, ein Hausboot, eine Hütte, ein Blockhaus, ein Iglu oder ein Baumhaus. Die Schülerinnen und Schüler entscheiden sich für eine dieser Wohnvarianten als eine Lieblingsmöglichkeit oder finden eine ganz eigene, vielleicht auch fantastische Wohnform (ein Raumschiff, Wolke 7, ein Regenbogenhaus, ein verlassenes Spielzeuggeschäft etc.), die sie in einer textilen Collage darstellen. Dafür werden Stoffe, Fäden, verschiedene Garne und andere textile und nicht textile Materialien aufgeklebt und evtl. mit Zeichnungen ergänzt. Die entstandenen Collagen zum „Wohlfühlort“ werden gemeinsam besprochen, dabei wird in der Reflexion herausgestellt und begründet, was genau das Wohlfühlgefühl bei den Schülerinnen und Schülern hervorruft.</p> <p>Aufgabe: Gestalte deinen Platz zum Wohlfühlen in einer textilen Collage.</p> <p>Erkläre, was dir an dem Ort besonders gut gefällt. Was ist für dich das Besondere daran?</p>
Baustein 3: Gemeinsam den Klassenraum gestalten - einen Wandbehang herstellen	
ca. 180 Minuten	
Kompetenzbereiche	wahrnehmen - gestalten - kommunizieren
Zugang	Technisch-funktionaler Zugang: Herstellung einer Wohntextilie Ökonomisch-ökologischer Zugang: Wiederverwertung ausrangierter Textilien
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben


4.3 Wie wir wohnen - Räume zum Leben und Wohlfühlen - Fortsetzung der Tabelle von Seite 22	
<p>Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - nehmen Möglichkeiten und Schwierigkeiten sowie Emotionen beim Erlernen textiler Techniken wahr und äußern diese. - stellen textile Objekte mit spezifischer Funktion her. - kennen die textile Technik (Reservieren mit Shibori, Stempeldruck). - verwenden natürliche (selbstgewonnene) Produkte/Farben. - tauschen sich über Gestaltungsmöglichkeiten lösungsorientiert aus. - vergleichen und beurteilen Werkstücke unter Beachtung der individuellen Fähigkeiten und Fertigkeiten wertschätzend. 	<p>Die Schülerinnen und Schüler bringen ausrangierte Baumwollstoffe, z. B. alte Laken oder Tischdecken mit, ggf. ergänzt die Lehrkraft aus dem eigenen Fundus.</p> <p>Die Stoffe werden in Quadrate zugeschnitten und mit der Shibori-Technik (Reservierungsverfahren) abgebunden, hierbei binden die Schülerinnen und Schüler nach Wahl kleine Objekte ein, wie Murmeln, kleine Steine oder Ähnliches. Anschließend werden die Stoffstücke mit Naturfarben (Rotkohl, Zwiebelschalen, Tee, Kurkuma etc.) gefärbt. Man kann mit unterschiedlichen Färbesuden experimentieren, kalte Sude können von den Kindern selbst hergestellt werden. Die Stoffe verbleiben längere Zeit im Farbbad und werden in der Folgestunde getrocknet und entknotet. Die Reservierungsergebnisse werden miteinander besprochen und verglichen. Anschließend werden die einzelnen Stoffstücke an einer Leine aufgehängt oder durch die Lehrkraft zu einem Wandbehang zusammengenäht.</p> <p>Aufgabe: Binde und verknote verschiedene Objekte in den Stoff ein und lege das Stoffstück in das Färbbad. (Die Schülerinnen und Schüler helfen sich untereinander oder werden durch die Lehrkraft unterstützt). In der Folgestunde: Löse die Objekte heraus und betrachte die Wirkung. Reflexion: Für die Reflexion steht eine Schale mit den vormals eingebundenen Objekten bereit. Die Schülerinnen und Schüler betrachten, vergleichen und beurteilen die Ergebnisse der Werkstücke. Sie reflektieren die Effekte, die durch eingebundene Objekte und die unterschiedlichen Färbebäder ausgelöst wurden.</p>
Baustein 4 Wohnen früher - Besuch eines außerschulischen Lernortes: Haithabu, Molfsee, Albersdorf, Neumünster	
Kompetenzbereiche	wahrnehmen - erschließen - kommunizieren - gestalten
Zugang	Kulturell-historischer Zugang
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - beschreiben sinnliche Erfahrungen mit textilen Objekten. - experimentieren mit textilen Rohstoffen/erproben Textilien. - stellen textile Objekte mit spezifischer Funktion her. 	<p>Als abschließender Baustein der Einheit im Themenfeld Wohnen / textile Objekte bietet sich der Besuch eines außerschulischen Lernortes im Rahmen eines museumspädagogischen Programms an. Handlungsorientiert erfahren die Schülerinnen und Schüler mit allen Sinnen, wie Menschen früher gewohnt und gelebt haben.</p> <p>Viele Museen bieten hierzu entsprechende Programme an. (siehe außerschulische Lernorte)</p>

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite

4 Unterrichtsbeispiele

4.3 Wie wir wohnen - Räume zum Leben und Wohlfühlen - Fortsetzung der Tabelle von Seite 22		
Prozess-/Produktbewertung		
<p>In der vorliegenden Unterrichtseinheit „Wie wir wohnen - Räume zum Leben und Wohlfühlen“ werden Prozesse und Produkte kriteriengeleitet bewertet:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prozesse hinsichtlich: Erfüllung der Kompetenzerwartungen, Leistungsbereitschaft, Kreativität, Durchhaltevermögen, Sorgfalt der Ausführung, Selbstständigkeit, Absprachen untereinander, Teamfähigkeit, Einbringen von Ideen, Beteiligung an Besprechungen und Reflexionen, konstruktive Kritik üben und akzeptieren (Kritikfähigkeit), usw. • Produkte hinsichtlich: Ideenreichtum, fachgerechter Ausführung, Objekte mit spezifischer Funktion, Dokumentation, Präsentation der Ergebnisse 		
Möglichkeiten für fächerverbindenden Unterricht		
Sachunterricht Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> • Alltag früher und heute • Sachtexte lesen, Fantasiegeschichten über den Lieblingssort schreiben 	
Kunst	<ul style="list-style-type: none"> • Bau eines Mehrgenerationenhauses (Wohntextilien) 	
Medien, Materialien, Programme		
<ul style="list-style-type: none"> • Abbildungen zu Wohntextilien, Wohnformen • alte Kleidungsstücke, Laken • Färbemittel (Naturprodukte - Rotkohl, Tee, Kurkuma, Zwiebeln) • Schalen, Gefäße zum Färben • Wäscheleine, Klammern 		
Beitrag des Faches zur Medienkompetenz		
KOMPETENZBEREICHE	KOMPETENZEN	BEISPIELE
SUCHEN, VERARBEITEN UND AUFBEWAHREN	<ul style="list-style-type: none"> • einfache Suchstrategien nutzen und diese unter Anleitung weiterentwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Rechercheaufträge: Wie können Kinder wohnen? • Stichwortsuche üben
PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	<ul style="list-style-type: none"> • Basisfunktionen digitaler Medien anwenden (z. B. Computer, Tablet, Anmeldung, Passwort, Drucker, digitales Fotografieren, einfache Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Speichern und Öffnen von Dateien) 	<ul style="list-style-type: none"> • eigene textile Projekte - Produktionen fotografieren oder filmen und präsentieren • Details fotografieren und am Original wiederfinden (Klassenteppich)

4.3 Wie wir wohnen - Räume zum Leben und Wohlfühlen - Fortsetzung der Tabelle von Seite 22
Außerschulische Lernorte
<ul style="list-style-type: none"> • Wikingermuseum Haithabu: Wohnen wie die Winkinger I und II: https://haithabu.de/de/programm?angebote=1&vart=0&zg=10, abgerufen am 22.06.2022. • Steinzeitpark Albersdorf: Häuser der Jungsteinzeit: https://steinzeitpark-dithmarschen.de/programme-buchung/, abgerufen am 22.06.2022. • Freilichtmuseum Molfsee: Von Licht und Wärme - Wohnen damals; von Schafen, Wolle und Filz. https://freilichtmuseum-sh.de/de/programm?angebote=1&vart=0&, abgerufen am 22.06.2022. • Schloss Gottorf: Leben auf der Burg. https://schloss-gottorf.de/de/programm?angebote=1&vart=0&zg=10, abgerufen am 22.06.2022.
Literatur und Internetadressen
<p>Kolhoff-Kahl, Iris (2002): Gespannte Textilien: Schirm - Kleid - Baldachin - Pneu - Zelt. Unterrichts- und Lehrermaterial zu Behausungen für Kinder und Jugendliche der 1. - 6. Klassen des Textil-, Kunst- und Sachunterrichts.</p> <p>Kolhoff-Kahl, Iris: Wie textil wohnst du? https://initiative-handarbeit.de/impulse/wie-textil-wohnst-du/, abgerufen am 22.06.2022.</p> <p>Sachgeschichte Iglu: https://kinder.wdr.de/tv/die-sendung-mit-der-maus/av/video-sachgeschichte-iglu-100.html, abgerufen am 22.06.2022.</p> <p>Rundel, Johanna (2015): Shibori - Färben auf Japanisch: Coole Ideen zum Knicken, Falten, Färben (Creatissimo).</p>

4.4 Ugly Dolls				
Ugly Dolls Jahrgangsstufe 3/4		Zugänge		
		ästhetisch		
		technisch-funktional		
		ökonomisch-ökologisch		
		sozial		
		biografisch		
historisch-kulturell				
Themenfeld: Textile Objekte / Textile Techniken				
Kompetenzbereiche				
Wahrnehmen	Kommunizieren	Erschließen	Reflektieren	Gestalten
Übergeordnete Aufgabe				
Gestalte eine Ugly Doll für ein szenisches Spiel.				
Kurzbeschreibung				
	<p>Spielobjekte sind wichtige Lebensbegleiter des Kindes. Puppen und Kuscheltiere bieten neben Trost und Vertrautheit auch Identifikationsfläche. Sie sprechen bereits im frühen Kindesalter die Sensorik über optische, haptische und olfaktorische Wahrnehmungsmöglichkeiten an. Die Lernenden gestalten nach eigenen Vorstellungen Spielobjekte, inspiriert durch die Puppen des Künstlerpaares David Horvath und Sun-Min Kim. Zunächst werden allgemein Informationen zum Thema „Puppen“ gesammelt: u.a. die Herstellung von Puppen, historische Puppen / Kuscheltiere als Spielzeuge der Eltern und Großeltern und ggf. eine Puppenausstellung initiiert. Danach recherchieren die Schülerinnen und Schüler zum Künstlerpaar David Horvath und Sun-Min Kim, den Erfindern der Ugly Dolls. Über Bildmaterial oder textile Originale können die Lernenden sich deren Werk erschließen. Ugly Dolls sind nicht perfekt, aber gerade deshalb einzigartig und liebenswert. Sie sprechen die Schülerinnen und Schüler an und motivieren sie, selbst Ugly Dolls zu gestalten. Nach einer kriteriengeleiteten Entwurfsgestaltung werden Materialien (Stoffe, die nicht ausfransen) gesichtet und textile Techniken zum Zusammennähen und Ausgestalten der Puppen sowie die benötigten Werkzeuge erprobt. In einem selbst verfassten szenischen Spiel oder Dialog werden die Puppen nach der Fertigstellung präsentiert.</p>			
Baustein 1: Puppen und Kuscheltiere - die Erfinder der Ugly Dolls				ca. 90 Min
Kompetenzbereiche		wahrnehmen - kommunizieren - erschließen		
Zugang		Biografischer Zugang: eigene Kuscheltiere und Puppen Kulturell-historischer Zugang: alte Puppen und Kuscheltiere, das Künstlerpaar David Horvath und Sun-Min Kim, Erfinder der Ugly Doll		

4.4 Ugly Dolls - Fortsetzung der Tabelle von Seite 28	
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - beschreiben sinnliche Erfahrungen mit textilen Objekten. - erkennen textile Objekte als Lebensbegleiter/Erinnerungsträger und tauschen sich aus. - beschreiben und vergleichen Eigenschaften und Funktionen (textiler Rohstoffe, Objekte, usw.), tauschen sich über textile Objekte fachgerecht aus und präsentieren Ergebnisse. - nennen und begründen eigene Bedürfnisse, Wünsche, Erwartungen. 	<p>Die Schülerinnen und Schüler bringen ihre Puppen (Spielfiguren und Kuscheltiere) mit in die Schule und betrachten sie unter verschiedenen Gesichtspunkten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trost - Schutz - Spiel - Geschichte meiner Puppe, meiner Spielfigur und meines Kuscheltiers - usw. <p>Anhand von weiteren Puppen (evtl. auch historischer Exkurs) und Informationen zur Herstellung von Puppen wird eine kleine Ausstellung arrangiert. Es folgt ein Rechercheauftrag zu dem Künstlerpaar bzw. zum Begriff Ugly Dolls. Die Schülerinnen und Schüler tragen die Informationen zusammen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Über David Horvarth und Sun-Min Kim - Die Geschichte der hässlichen Puppen - Was sind die Eigenschaften der Puppen? - Warum sind sie so erfolgreich? <p>Möglich: kurze PowerPoint-Präsentation, Plakat, Cluster</p>
Baustein 2: Meine Ugly Doll - Entwurf	
	ca. 90 Min
Kompetenzbereiche	gestalten - erschließen - kommunizieren
Zugang	<p>Technisch-funktionaler Zugang: Planung des textilen Objekts, Entwurfsgestaltung und Erstellen eines Schnittmusters</p> <p>Ästhetischer Zugang: Vorüberlegungen zur kreativen Gestaltung der Ugly Dolls</p>
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - entwickeln funktionale Gestaltungsideen, experimentieren mit verschiedenen Gestaltungsideen. - stellen textile Objekte mit spezifischer Funktion her. - nennen Kriterien für Funktionen Spiel- oder /und Wohnobjekten. - nennen eigene Bedürfnisse, Wünsche, Erwartungen und begründen diese. - tauschen sich über Gestaltungsmöglichkeiten lösungsorientiert aus. - tauschen sich über prozessbegleitende Gedanken aus und dokumentieren die Prozesse. 	<p>Entwerfen der eigenen Ugly Doll, Erstellen eines Schnittmusters, Planen der kreativen Ausgestaltung der Puppe, Sichten des Materials und der Werkzeuge für die Herstellung;</p> <p>Die Lehrkraft unterstützt durch das gezielte Setzen von Impulsen und dem Anbieten von Anschauungsmaterialien den Herstellungsprozess.</p> <p>Kriterien für das Erstellen des Schnittmusters werden gesammelt. Zum Beispiel: Größe der Ugly Doll, Durchmesser der Gliedmaßen (Hinweis auf das Ausstopfen/Füllen), Demonstration des Zusammensteckens und Nähens der einzelnen Teile, Planung der Ausgestaltung (zum Beispiel: wie viele Augen, Arme, Antennen, Ohren, Mund, Zähne, usw.)</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler entwerfen zunächst eine Skizze in ihrem Heft oder Textilordner und fertigen eine Beschreibung der Ugly Doll. Sie stellen sich die Materialien und Werkzeuge, die für die Herstellung benötigt werden, zusammen und erstellen anhand ihrer Skizze ein Schnittmuster, das den oben beschriebenen Kriterien entspricht.</p>


Fortsetzung der Tabelle nächste Seite

4.4 Ugly Dolls - Fortsetzung der Tabelle von Seite 28	
Baustein 3: Herstellen der Ugly Doll	
ca. 90 Minuten	
Kompetenzbereiche	gestalten - reflektieren
Zugang	Technisch-funktionaler Zugang: Nutzung textiler Techniken zur Anfertigung und Gestaltung eines persönlichen Spielobjekts
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
Schülerinnen und Schüler... <ul style="list-style-type: none"> - stellen textile Objekte mit spezifischer Funktion her. - tauschen sich über prozessbegleitende Gedanken aus und dokumentieren die Prozesse. - präsentieren Werkstücke, begründen die Umsetzung ihrer Gestaltungsidee. - verwenden Fachsprache sachgemäß. 	Nähen und Gestalten einer Ugly Doll unter Zuhilfenahme eines Schnittmusters und anhand einer Nähanleitung. Ausgestalten der Ugly Doll, beispielsweise mit Knöpfen als Augen, gestickten oder gemalten Narben, einem Mund, etc. Vorausgesetzt werden notwendige Kenntnisse für das Zusammennähen, wie: <ul style="list-style-type: none"> - Faden ablängen, - Einfädeln (ggf. mit Einfädelhilfe), - Knoten am Ende des Fadens machen, - Nähen mit dem Vorstich, dem Steppstich oder dem überwendlichen Stich <ul style="list-style-type: none"> - dabei darauf achten, dass die Abstände gleichmäßig und dicht genug sind, sodass das spätere Füllmaterial nicht raustreten kann - Materialien sparsam und Werkzeuge sachgerecht verwenden, - Fachbegriffe eintrainieren, dabei Wortspeicher verwenden, - (Differenzierung: Wiederholung bzw. Vermitteln von Kenntnissen und Fähigkeiten) Zwischenreflexionsphasen zum Arbeitsstand; Dokumentation der Lernprozesse in einem Werktagebuch.
Baustein 4: Szenisches Spiel - Präsentation	
ca. 60 Minuten	
Kompetenzbereiche	kommunizieren - reflektieren - bewerten
Zugang	Ästhetischer Zugang: Die Schülerinnen und Schüler erfahren die Vielfalt der kreativen Gestaltungen der Puppen, entwickeln gemeinsam Gestaltungskriterien, reflektieren und bewerten die Gestaltung und Herstellung. Kultureller Zugang: Die Schülerinnen und Schüler identifizieren sich mit ihren Ugly Dolls, setzen diese bewusst als Figur in einem szenischen Spiel oder Dialog ein.
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
Schülerinnen und Schüler... <ul style="list-style-type: none"> - reflektieren und bewerten eigene und fremde Arbeitsergebnisse wertschätzend. - beurteilen kreative Ideen. 	Die gestalteten Ugly Dolls werden vorgestellt und ihre kreative Vielfalt reflektiert. Ihre Ausgestaltung und sorgfältige Herstellung wird anhand der gemeinsam entwickelten Kriterien bewertet. Für das szenische Spiel bzw. den gestalteten Dialog werden die Ugly Dolls in Szene gesetzt. Ggf. kann die Darstellung gefilmt oder fotografiert werden und setzt damit neue Impulse zur Weiterarbeit (z. B. zusätzliche Details, Hintergrundgestaltung, veränderte Dialoge, usw.)

4.4 Ugly Dolls - Fortsetzung der Tabelle von Seite 28		
	Zur Präsentation überlegen sich die Schülerinnen und Schüler in Gruppen ein szenisches Spiel oder verfassen einen Dialog und führen ihn live oder als Film vor.	
Prozess-/Produktbewertung		
<p>In der vorliegenden Unterrichtseinheit „Ugly Doll“ erwerben die Schülerinnen und Schüler Grundkenntnisse in der Entwurfsgestaltung, stellen eine Ugly Doll her und gestalten dieses Spielobjekt kreativ aus. Bewertungskriterien sind, ggf. je nach Schwerpunktsetzung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • die mündliche Beteiligung an den Unterrichtsgesprächen • die ideenreiche Entwurfsgestaltung • die Umsetzung des Entwurfs auf die Erstellung eines Schnittmusters • das Nähen der Ugly Doll anhand einer Nähanleitung • die verschiedenen Werkergebnisse hinsichtlich Umfang, Kreativität, sorgfältiger Ausführung • das Werktagebuch als Möglichkeit der prozess- und produktorientierten Dokumentation • der Arbeitsprozess selbst hinsichtlich Selbstständigkeit, Kreativität, Sorgfalt, Methodenkompetenz • Teilnahme und Entwicklung an einer Ausstellung alter Puppen oder zu dem Künstlerpaar, der Werkstücke, der Präsentation und Darstellungen • Präsentation der Ugly Dolls im gemeinsamen szenischen Spiel/Dialog 		
Möglichkeiten für fächerverbindenden Unterricht		
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> • Erarbeiten eines szenischen Spiels, eines Dialogs • Steckbrief für die eigene Ugly Doll (Ausweis für meine Puppe) 	
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> • Werktagebuch führen • (Fach-)Wortschatz erweitern • Messen, Länge, Breite, Durchmesser (Schnittmuster) 	
Beitrag des Faches zur Medienkompetenz		
KOMPETENZBEREICHE	KOMPETENZEN	BEISPIELE
SUCHEN, VERARBEITEN UND AUFBEWAHREN	<ul style="list-style-type: none"> • einfache Suchstrategien nutzen und diese unter Anleitung weiterentwickeln • Informationen zu einem bestimmten Thema zusammenstellen • Suchergebnisse (z. B. Bilder, Textpassagen) kopieren und diese in eigene Dateien einfügen • Dokumente an einem vorgegebenen Ort speichern und diese wiederfinden 	<ul style="list-style-type: none"> • Rechercheaufträge über Künstlerinnen und Künstler, zu Puppen, usw.; Stichwortsuche üben • Digitale Vorlagen nutzen: Schnittmuster, Werktagebüchern

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite

4.4 Ugly Dolls - Fortsetzung der Tabelle von Seite 28		
KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	<ul style="list-style-type: none"> • mithilfe vorgegebener Informations- und Lernportale lernen • altersgemäße Möglichkeiten der digitalen Kommunikation anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> • sich über Chats oder auf einer Videokonferenz austauschen • sich Vorlagen, Bilder, Grafiken für eine Präsentation zusenden • sich auf gute Internetseiten hinweisen
PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	<ul style="list-style-type: none"> • Basisfunktionen digitaler Medien anwenden (z. B. Computer, Tablet, Anmeldung, Passwort, Drucker, digitales Fotografieren, einfache Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Speichern und Öffnen von Dateien) • mit Unterstützung elementare rechtliche Grundlagen im Umgang mit digitalen Medien einhalten (z. B. Persönlichkeitsschutz, Copyright) 	<ul style="list-style-type: none"> • eigene textile Projekte, Produktionen fotografieren oder filmen und präsentieren (z. B. Filme mit den Ugly Dolls) • Vorher/Nachher-Fotos als Ratespiel, Memorykarten produzieren
SCHÜTZEN UND SICHER AGIEREN	<ul style="list-style-type: none"> • Beispiele für einen ressourcensparenden Beitrag bei der Nutzung digitaler Medien benennen (z. B. Papiersparen durch Verzicht von Ausdrucken, digitale Steuerung der Raumtemperatur) 	<ul style="list-style-type: none"> • Werktagebücher/Portfolios digital führen
Medien, Materialien, Programme		
<p>Materialien: Bastelfilz oder Stoffe, die möglichst nicht ausfransen, Füllmaterial, Werkzeuge (scharfe Scheren, Nadeln, Garne, Knöpfe, Perlen, usw.)</p>		
Literatur und Internetadressen		
<p>Blum, Nicole und Newman, Catherine (2018): Stitch Camp, 18 ausgetüftelte Projekte für Kids und Teens, Grünwald. Bollenhagen, Britta (2007): Geschickt eingefädelt. Textiles Gestalten in der Grundschule. Band I und II, Auer Verlag, Donauwörth. Unterrichtsentwurf/Lehrprobe: https://schulportal.de/259964-218599/Nordrhein-Westfalen/Realschule/Textiles_Gestalten-Klasse_6-Unterrichtsentwurf_Lehrprobe.html, abgerufen am 22.06.2022. Videos zu Ugly Dolls: www.youtube.com/results?search_query=ugly+dolls, abgerufen am 22.06.2022.</p>		

4.5 Unsere Kleidung und Mode im Fokus der Nachhaltigkeit				
<p align="center">Unsere Kleidung und Mode im Fokus der Nachhaltigkeit Jahrgangsstufe 4</p>				Zugänge
				ästhetisch
				technisch-funktional
				ökonomisch-ökologisch
				sozial
				biografisch
				historisch-kulturell
Themenfeld: Kleidung und Mode				
Kompetenzbereiche				
Wahrnehmen	Kommunizieren	Erschließen	Reflektieren	Gestalten
Übergeordnete Aufgabe				
Erfahre die Wertigkeit von Kleidung, um Ideen zur Verwendung von Fundsachen zu entwickeln.				
Kurzbeschreibung				
		<p>Kleidung und Mode wird im Grundschulalter zunehmend wichtiger. Die Kinder kleiden sich selbstbestimmt modisch. Sie prägen ihren individuellen Kleidungsstil. Gezielte Werbung für Markenprodukte, die Peergroup und soziale Medien beeinflussen das Kleidungsverhalten. Als Zielgruppe sind sie bei der Bekleidungsindustrie begehrt. Denn Kinder nehmen mit ihren spezifischen Vorstellungen gezielt Einfluss darauf, was ihre Eltern für sie kaufen oder wofür sie ihr Geld ausgeben.</p> <p>Die vorliegende Unterrichtseinheit beschäftigt sich mit Kleidung im Allgemeinen, angefangen mit Kleidungsstücken, die Kinder in der Schule vergessen haben und der Fragestellung „Fundsachen - verlorene Schätze - oder? Die Kleidungsstücke werden gesichtet, geordnet, gereinigt und ausgestellt und in weiteren Vorhaben an eine Kleiderkammer gegeben oder durch ein Upcycling aufgewertet und selbst getragen, verkauft oder auf einem (Klassen-) Schulflohmarkt angeboten.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler lernen den Anbau und die Verarbeitung des textilen Rohstoffs Baumwolle bis hin zum fertigen Endprodukt kennen und erlangen so einen Einblick in den komplexen Sachverhalt von der Produktion bis zum verantwortungsvollen Konsum. Durch die Auseinandersetzung mit dem Thema „Textile Kette“ wird den Schülerinnen und Schülern der Wert von Textilien bewusst.</p>		
<p><i>Einkaufswagen mit aufgesammelten schulischen Kleidungsfundstücken (Foto: Fachkommission)</i></p>		<p>Die Schülerinnen und Schüler lernen den Anbau und die Verarbeitung des textilen Rohstoffs Baumwolle bis hin zum fertigen Endprodukt kennen und erlangen so einen Einblick in den komplexen Sachverhalt von der Produktion bis zum verantwortungsvollen Konsum. Durch die Auseinandersetzung mit dem Thema „Textile Kette“ wird den Schülerinnen und Schülern der Wert von Textilien bewusst.</p>		
<p>Mithilfe unterschiedlicher Medien lernen die Schülerinnen und Schüler sich selbst mit dem Weg der textilen Kette auseinanderzusetzen. Sie erfahren auf kindgemäße Weise auch von ökologischen und sozialen Missständen, sodass sie für ein kritisch-bewusstes Konsumverhalten und einen angemessenen Umgang mit Textilien sensibilisiert werden.</p>				

4.5 Unsere Kleidung und Mode im Fokus der Nachhaltigkeit - Fortsetzung der Tabelle von Seite 33	
<p>Indem die Schülerinnen und Schüler Ideen für einen nachhaltigeren Textilkonsum entwickeln z. B. durch den Prozess des Upcyclings von Textilien, setzen sie sich gestalterisch mit gebrauchter Kleidung auseinander und werten diese auf. Durch die Beschäftigung mit den Fundsachen erfahren die Lernenden, was mit Sachen passiert, wenn diese verlorengegangen sind. Sie erfahren, wie Sachen gereinigt werden können, organisieren einen Fundsachenkatalog und eine Ausstellung, um die Fundsachen wieder an die Besitzerinnen und Besitzer zurückzuführen. Sie lernen eine Kleiderkammer kennen und liefern nach der Aufbewahrungspflicht dort Textilien ab oder nutzen diese für ihre Upcyclinggestaltungen.</p> <p>In der Unterrichtseinheit begegnen die Schülerinnen und Schüler dem Themenbereich „Kleidung und Mode“ auf unterschiedlichen Stationen der textilen Kette (Herstellung – Warenkonsum – Umgang mit Textilien). Die einzelnen Bausteine sind thematisch miteinander verbunden. Die Bausteine können verändert oder teilweise genutzt werden.</p>	
Baustein 1: Projekt „Fundsachen“	
ca. 135 Min	
Kompetenzbereiche	wahrnehmen - reflektieren - kommunizieren
Zugang	<p>Ökonomisch-ökologischer Zugang: Übermäßiges, textiles Konsumverhalten erkennen: Umgang mit vergessenen oder verlorenen Kleidungsstücken</p> <p>Sozialer Zugang: eigenen Kleiderverbrauch einschätzen und Umgang mit verlorener oder gebrauchter Kleidung reflektieren</p>
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - diskutieren Bedürfnisse, Wünsche, Erwartungen bezogen auf den eigenen Bedarf/Verbrauch. - tauschen sich über Textilien fachgerecht aus (Textur, Farbe, Form, Muster, usw.). - überdenken/prüfen Kaufentscheidungen bezogen auf Nachhaltigkeit. 	<p>Die Sensibilisierung und Wahrnehmung des eigenen Kleidungsverhaltens stehen im Mittelpunkt dieses Bausteins.</p> <p>Die Fundkiste der Schule dient hier als textiles Ausgangsmaterial.² Vor der Sichtung des Inhalts der Fundkiste sind von allen Schülerinnen und Schülern folgende Einschätzungen vorzunehmen: Schätzt einmal, wie viele Kleidungsstücke an unserer Schule in einem Halbjahr gefunden werden? Zur Unterstützung evtl. Schätzgrößen zur Auswahl vorgeben. Was meint ihr, welches Kleidungsstück wird am häufigsten gefunden? Wie viele Kleidungsstücke werden gesucht und abgeholt? - Es folgt ein Interview/Gespräch mit der Hausmeisterei - u.a. auch, wo und wann kann man sich nach Fundsachen erkundigen? Wie lange werden die Fundsachen aufbewahrt? Was passiert mit den Fundsachen, wenn sie nicht abgeholt werden? Wie beweise ich, dass es mein Kleidungsstück ist? Kommt es vor, dass sich mehrere „Besitzer“ melden? Fragen von Schülerinnen und Schülern sind ausdrücklich erwünscht.</p> <p>Anschließend wird der Inhalt einer Fundkiste unter der Fragestellung betrachtet: Wie kann es dazu kommen, dass so viel Kleidungsstücke vergessen werden? Wie wertvoll ist Kleidung? Hast du auch schon einmal etwas vergessen? Hast du versucht, es wiederzubekommen, wie bist du vorgegangen?</p>

² Die Fundsachen sollten vor der weiteren Bearbeitung gereinigt werden.

4.5 Unsere Kleidung und Mode im Fokus der Nachhaltigkeit - Fortsetzung der Tabelle von Seite 33	
	<p>Gruppenarbeit: Was könnten diese Kleidungsstücke einmal gekostet haben? (Rechercheaufgabe in Katalogen und bei Internetanbietern) Aus den Ergebnissen der Gruppenarbeit leitet sich die Frage ab: Haben wir alle zu viel Kleidung? Der Kleidermüllberg der Schule wächst - gehen wir zu sorglos mit unserer Kleidung um? Ideensammlung: Was können wir tun, um diesen Kleidermüllberg zu reduzieren? (Eigene Achtsamkeit schulen, verlorene Kleidung wiederbesorgen, Möglichkeiten zur Weiterverwendung, zum Beispiel Schulflohmärkte, Kleiderkreisel für die Schule, Kleiderkammer, usw.)</p> <p>Ziel des Bausteins ist es, den Schülerinnen und Schülern das Konsumverhalten ihrer Peergroup in Bezug auf die Verschwendung und fehlende Wertschätzung von Kleidung bewusstzumachen.</p> <p>Die gewonnenen Erkenntnisse werden auf einer Wandzeitung gesichert fortlaufend dokumentiert, sodass sie den Schülerinnen und Schülern jederzeit zugänglich sind. Im Anschluss kann eine Ausstellung und Rückvermittlung der Fundstücke durch die Schülerinnen und Schüler erfolgen, übriggebliebene Kleidungsstücke können auf einem Schulflohmärkte (evtl. nach dem Upcycling) angeboten oder im Zuge eines Unterrichtsgangs zu einer Kleiderkammer oder einem Second Hand Shop gebracht werden.</p>
Baustein 2: Der lange Weg des T-Shirts	
	ca. 180 min
Kompetenzbereiche	kommunizieren - erschließen - reflektieren
Zugang	Ökologisch-ökonomischer Zugang: Den Weg der textilen Kette kennenlernen Sozialer Zugang: Wir gebrauchen Textilien: Entwickeln eines nachhaltigen Textilkonsums
Kompetenzen	Hinweise zu Ablauf und Aufgaben
Schülerinnen und Schüler...	<p>Ein T-Shirt aus der Fundkiste und die Betrachtung dessen Etiketts dienen als Impuls zur Recherche über die Herkunft des T-Shirts (Hinführung zur textilen Kette).</p> <p>An Stationen erarbeiten sich die Schülerinnen und Schüler den Weg des T-Shirts vom Baumwollanbau bis zum fertigen Kleidungsstück, dessen Verkauf und Weiterverwendung.</p> <p>Das Kinderbuch „Das himmelblaue T-Shirt“ und entsprechende Materialien können als Grundlage dienen.</p>

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite

4.5 Unsere Kleidung und Mode im Fokus der Nachhaltigkeit - Fortsetzung der Tabelle von Seite 33	
	<p>Folgende Stationen sind denkbar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Baumwolle - Wolle von einer Pflanze? Anbau und Ernte von Baumwolle • Wo kommt die Baumwolle her? Anbauländer, siehe Kleideretiketten • Wie kommt die Baumwolle zum Hersteller? Transportwege • Wie wird aus der Baumwolle ein T-Shirt? Verarbeitung des Rohstoffs (Ver-spinnen, Färben und Verstricken/Weben, Nähen) • Wie kommt das T-Shirt in die Läden? (Transport) • Wo kann ich T-Shirts kaufen? (Verkauf)
<p>Alternativ zu Baustein 2: Der Weg einer Jeans ca. 60 min</p>	
Kompetenzbereiche	kommunizieren - erschließen - reflektieren - gestalten
Zugang	<p>Ökologisch-ökonomischer Zugang: Der Weg der textilen Kette am Beispiel der Jeans</p> <p>Sozialer Zugang: Wir können etwas tun! Entwickeln eines nachhaltigen Textilkonsums in Hinblick auf schonenden Umgang mit Ressourcen, Umweltzerstörung und soziale Ungerechtigkeit.</p>
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - sammeln und ordnen Informationen über textile Objekte (zur Nachhaltigkeit von Rohstoffen, zum Spielen). - erkennen Kriterien für den nachhaltigen Textilkonsum. - stellen Kriterien für nachhaltigen Textilkonsum zusammen, werten diese aus und diskutieren sie. 	<p>Die textile Kette - Kritische Auseinandersetzung</p> <p>Dieser Baustein stellt die Jeans in den Mittelpunkt der Betrachtung, die möglicherweise auch in der Fundkiste aufzufinden ist.</p> <p>Den Schülerinnen und Schülern wird zu Beginn dieses Bausteins ein Bild als stummer Impuls gezeigt, auf dem Demonstrierende vor einem Bekleidungs-geschäft zu sehen sind. Die Schülerinnen und Schüler äußern sich zunächst frei zu der Situation.</p> <p>Anschließend erarbeiten sie sich den Weg der textilen Kette über das Medium Film. Es bietet sich an, gezielte Höraufträge zu der Filmsequenz zu verteilen, um die Aufmerksamkeit der Schülerinnen und Schüler zu erhöhen. Die im Film genannten Länder werden anschließend exemplarisch auf einer Weltkarte sowie einem Globus verortet, um den Kindern eine Vorstellung zu ermöglichen, welchen enormen Weg das Kleidungsstück durchläuft, bis es beim Verbraucher ankommt.</p> <p>Folgend richtet sich der Blick der Schülerinnen und Schüler auf die Probleme der textilen Kette, z. B. die schädlichen Auswirkungen auf die Umwelt und Menschen, die grundlegend am Herstellungsprozess beteiligt sind. Gemeinsam wird diskutiert, ob bestimmte Aspekte von den Schülerinnen und Schülern als ungerecht empfunden werden und woran es liegen kann, dass in der textilen Kette das Wohl der Umwelt und der Arbeiterinnen und Arbeiter so wenig beachtet wird.</p>

4.5 Unsere Kleidung und Mode im Fokus der Nachhaltigkeit - Fortsetzung der Tabelle von Seite 33	
	<p>Ziel ist es, die Schülerinnen und Schüler dafür zu sensibilisieren, dass jeder Einzelne von uns etwas beitragen kann, um die Situation zu verändern (Beispiel: weniger oder gebrauchte Kleidung kaufen, Kleidertausch, Reparatur von kaputter Kleidung, etc.). Die Ideen werden an der Tafel/Active Board oder einem Plakat gesammelt und in der folgenden Stunde aufgegriffen.</p> <p>Impulsfragen für die Diskussion:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Warum demonstrieren die Menschen vor dem Geschäft? (Hat es mit der Herstellung der Kleidung zu tun?) • Sammelt Ideen, woran es liegen könnte, dass in der textilen Kette das Wohl der Umwelt und der Arbeiter so wenig beachtet wird? • Wenn du etwas verändern könntest, was würdest du tun?
Baustein 3: Aufwerten durch Upcycling	
	ca. 90 min
Kompetenzbereiche	wahrnehmen - kommunizieren - gestalten
Zugang	<p>Kulturell-historischer Zugang: Aufwertung und Weiterverwendung getragener Textilien</p> <p>Technisch-funktionaler Zugang: Erproben von Upcycling-Verfahren an gebrauchten Textilien</p> <p>Ästhetischer Zugang: Anwendung textiler Techniken zur Aufwertung gebrauchter Textilien</p>
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - planen und fertigen vom eigenständigen Entwurf ausgehend individuelle Werkstücke und gestalten diese <i> kreativ</i>. - verändern Kleidung und experimentieren mit textilen Techniken. - entwickeln funktionale Gestaltungsideen, experimentieren mit verschiedenen Gestaltungsideen. - reflektieren und bewerten eigene und fremde Arbeitsergebnisse wertschätzend. - beurteilen kreative Ideen. - reflektieren die eigene Arbeitsweise. 	<p>Die Schülerinnen und Schüler wählen aus den Fundsachen (die nicht abgeholt wurden) Textilien aus und überlegen, wie sie diese aufarbeiten können.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zunächst müssen die Textilien gereinigt werden. (Etiketten beachten, Bedeutung der Symbole recherchieren, usw.) - Ideensammlung zur Aufwertung: Evtl. werden Beispiele aufgewerteter Textilien als Muster bereitgestellt oder die Klasse entwickelt eigene Ideen (Patchworkdecke, umgestaltete T-Shirts, Lappen zur Reinigung, usw.) - Herstellen und Gestalten der textilen Produkte - Präsentieren der Produkte

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite

4.5 Unsere Kleidung und Mode im Fokus der Nachhaltigkeit - Fortsetzung der Tabelle von Seite 33	
Baustein 4: Ausstellung zum Thema „Nachhaltigkeit“	ca. 90 min
Kompetenzbereiche	wahrnehmen - kommunizieren - gestalten
Zugang	<p>Kulturell-historischer Zugang: Wir präsentieren unsere Werkstücke, die aus gebrauchten Textilien hergestellt wurden und informieren über die Folgen eines übermäßigen Textilkonsums</p> <p>Sozialer Zugang: So kannst auch du etwas gegen Verschwendung und Umweltzerstörung tun</p>
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
Schülerinnen und Schüler... - reflektieren und bewerten eigene und fremde Arbeitsergebnisse wertschätzend.	<p>Bei einer abschließenden Ausstellung zum Thema Nachhaltigkeit können Ergebnisse aus der Unterrichtseinheit in der Schule präsentiert und ausgestellt werden.</p> <p>Im Plenum werden dafür geeignete Rahmenbedingungen (Ort, Zeit) besprochen und entsprechende Organisationsschritte eingeleitet. Daran anschließend bereitet jedes Team ihre Werkstücke für die Ausstellung vor, Informationstexte und Beschriftungen werden fächerübergreifend (Deutsch) erstellt.</p>
Prozess-/Produktbewertung	
<p>Bewertungskriterien sind, ggf. je nach Schwerpunktsetzung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Mitarbeit in Gruppen- oder Partnerarbeiten • die mündliche Beteiligung an Unterrichtsgesprächen • die verschiedenen Werkergebnisse hinsichtlich Umfang, Kreativität, sorgfältiger Ausführung • der Arbeitsprozess hinsichtlich Selbstständigkeit, Kreativität, Ausdauer • die Beiträge zur Ausstellung (Organisation, Engagement, Ideen, Darstellung eines individuellen Teilaspekts) 	
Möglichkeiten für fächerverbindenden Unterricht	
Mathematik Deutsch Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> • Umfragen und deren Auswertungen • Informationen aus unterschiedlichen Medien (Sachtext/Video) entnehmen und in einen Sachzusammenhang setzen • Verfassen eines Informationstextes, Beschriftungen • Erstellung eines Plakats • Interessen der Schülerinnen und Schüler für gesellschaftliche, demokratiefördernde und ökonomische Themen sowie den verantwortungsvollen Umgang mit der Natur fördern
Medien, Materialien, Programme	
Fundsachen der Schule	

4.5 Unsere Kleidung und Mode im Fokus der Nachhaltigkeit - Fortsetzung der Tabelle von Seite 33		
Beitrag des Faches zur Medienbildung		
KOMPETENZBEREICHE	KOMPETENZEN	BEISPIELE
SUCHEN, VERARBEITEN UND AUFBEWAHREN	<ul style="list-style-type: none"> • einfache Suchstrategien nutzen und diese unter Anleitung weiterentwickeln • Informationen zu einem bestimmten Thema zusammenstellen • Suchergebnisse (z. B. Bilder, Textpassagen), kopieren und diese in eigene Dateien einfügen • Dokumente an einem vorgegebenen Ort speichern und diese wiederfinden 	<ul style="list-style-type: none"> • Rechercheaufträge zur Herkunft von Textilien, Symbolen zur Reinigung, usw.; Stichwortsuche üben • Digitale Vorlagen nutzen: Fundsachenkatalog • Außerschulische oder virtuelle Lernorte finden und besuchen
KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	<ul style="list-style-type: none"> • altersgemäße Möglichkeiten der digitalen Kommunikation anwenden • mit Unterstützung Dateien, Inhalte und Internetadressen (URL) mittels vorgegebener Kommunikationsprogramme austauschen 	<ul style="list-style-type: none"> • sich Vorlagen, Bilder, Grafiken für eine Präsentation zusenden • sich auf gute Internetseiten hinweisen
Literatur und Internetadressen		
<p>Kolhoff-Kahl, Iris (2010): Ästhetische Werkstätten im Textil- und Kunstunterricht, Körper. Schöningh Verlag.</p> <p>Loschek, Ingrid (2011): Reclams Mode- und Kostümllexikon. Reclam Verlag.</p> <p>Lowack, Charlotte (2009): Modekunde: Kleines Arbeits- und Bildbuch. Verlag Handwerk und Technik.</p> <p>Mauch, Daniela (2018): Schönheitsideale im Wandel der Zeit. In: Zeitschrift „...textil...“, 4/2018, Schneider Verlag, S. 12 ff.</p> <p>Nicolay, Megan (2007): Operation T-Shirt. Goldmann Verlag.</p> <p>Prader, Birgit und Antoni, Birgit (2020): Das himmelblaue T-Shirt ... und wie es entsteht. Friedrich-Verlag.</p> <p>Ring, Werner et al. (2017): Fachwissen Bekleidung. Verlag Europa-Lehrmittel.</p> <p>Schwaiger, Dieter W. (2007): Mode zeichnen und entwerfen. Knauer Verlag.</p> <p>Stevenson, N. J. (2011): Die Geschichte der Mode. Haupt-Verlag.</p> <p>Wagner, Yvonne (2017): Upcycling - Neue Sachen aus alten Klamotten. Verlag an der Ruhr.</p>		

5 Außerschulische Lernorte

Schleswig-Holstein bietet ein beeindruckendes Repertoire an Möglichkeiten, um mit Schülerinnen und Schülern direkt vor Ort und unmittelbar zu lernen. Sei es die Begegnung vor Ort in textilverarbeitenden Betrieben bzw. des textilen Handwerks (Polsterei, Färberei, Weberei, usw.), Bekleidungsgeschäfte, Museen oder Ausstellungen mit textilen Schwerpunkten, Bauernhöfe, die Schafzucht und Wollverarbeitung anbieten, Theater mit einem Kostümfundus und vieles andere mehr.

Damit Lernprozesse initiiert werden können, erfordert der Besuch eines außerschulischen Lernortes im Textillehreunterricht eine sorgfältige Vorbereitung und eine nachbereitende Auswertung unter Einbindung der Schülerinnen und Schüler. Bei der Planung des schulinternen Fachcurriculums sind die außerschulischen Lernorte miteinzubeziehen. Um die Planung zu unterstützen, sind im Folgenden exemplarisch einige nützliche Links zum Auffinden von Museen und außerschulischen Lernorten gelistet.

Die Homepage des Bildungsministeriums enthält vielfältige Anregungen zum außerschulischen Lernen in Schleswig-Holstein. Neben rechtlichen Hinweisen (Erlass, Leitfaden, Formulare, usw.) finden sich auch Empfehlungen bezogen auf unterschiedliche Rubriken: www.schleswig-holstein.de/DE/landesregierung/themen/bildung-hochschulen/ausserschulisches-lernen/ausserschulisches-lernen_node.html, abgerufen am 22.06.2022.

Das Museumsportal bietet einen Überblick über Museen und Sammlungen in Schleswig-Holstein und Hamburg mit vielfältigen natur- und kulturgeschichtlichen Schätzen. Man findet vielseitige Informationen und direkt Angebote für Schulklassen. www.museen-sh.de

Speziell für Textillehreunterricht sind folgende Ideen exemplarisch zusammengetragen:

- **Museum für Tuch + Technik in Neumünster:** Textilmuseum, welches die Geschichte Neumünsters unter dem Aspekt einer textilproduzierenden Stadt aufzeigt; zahlreiche industrielle Textilmaschinen, Hand-

webstühle und weitere anschauliche Modelle und Werkzeuge für die Textilproduktion; interessante Unterrichtsreihen werden angeboten; zeitweise Wanderausstellung mit textilem Schwerpunkt. [museum tuch und technik | Startseite](#)

- **Museum für Kunst und Kulturgeschichte Schloss Gottorf:** Leben in der Steinzeit, im Mittelalter und im Barock (Teilaspekt: Kleidung), museumspädagogische Angebote
[Startseite – Museum für Kunst und Kulturgeschichte Schloss Gottorf \(museum-fuer-kunst-und-kulturgeschichte.de\)](#)
- **Wikinger Museum Haithabu:** Kleidung und Schmuck zur Wikingerzeit und textile Techniken der Wikinger
[Startseite – Wikinger Museum Haithabu](#)
- **Archäologisch-ökologisches Zentrum, Albersdorf:** Freilichtmuseum mit Angeboten für Schulklassen zu den Themenbereichen: Kleiden und Wohnen in der Steinzeit, Arbeiten mit Leder, Schmuckherstellung mit Naturmaterialien, Herstellung von strapazierfähigen Schnüren, Färben mit Naturfarben.
[Steinzeitpark Dithmarschen in Albersdorf – Freilichtmuseum für Familien, Schulklassen, Vereine und Gruppen \(steinzeitpark-dithmarschen.de\)](#)
- **Blaudruckwerkstatt in Neustadt:** Demonstration der Blaudrucktechnik (Weltkulturerbe)
[J.H. KOCH WERKSTÄTTEN GMBH – Blaudruckerei – Zeugdruckerei – Färberei – KunstHANDwerk \(blaudruckerei-jhkoch.de\)](#)
- **Schiffahrtsmuseum Flensburg:** u.a. Knotentechniken
[Schiffahrtsmuseum Flensburg: Museum in Schleswig-Holstein \(schiffahrtsmuseum-flensburg.de\)](#)
- **Theater:** Kostümfundus
- **Freiwillige Feuerwehren:** spezielle Rettungskleidung
- **Textiles Handwerk:** Weberei, Schneiderei, Färberei, Polsterei, Raumausstatter, usw.
- Reinigungen, Wäschereien
- Einzelhandel für Möbel, Bekleidungsgeschäfte: Erkundung des textilen Warenangebots (Modetrends, Marken, Herkunft der Kleidung, nachhaltige Textilien und Label etc.)
- **Bauernhof:** Schafhaltung, Schafschur, Wollprodukte
- Örtliche Kleiderkammern
- usw.

6 Durchgängige Sprachbildung

Sprachliche Kompetenzen erweitern Schülerinnen und Schüler unterstützt durch kontinuierliche Sprachbildung und eine durchweg sprachensible Gestaltung des Textillehreunterrichts. Voraussetzung dafür ist zunächst ein grundsätzliches Bewusstsein seitens der Lehrkraft über die Sprachebenen der Bildungs- und Alltagssprache und deren unterschiedliche Kennzeichen. Die Fachsprache des Fachs Textillehre mit ihrer vermittelnden Funktion wird nach und nach eingeführt und eingefordert.

Praktisch lassen sich zum Beispiel folgende konstruktive Unterstützungsaspekte für sprachsensiblen Unterricht beachten:

- Im Unterrichtsgespräch kann die Lehrkraft vorbereitend den Schülerinnen und Schülern ein Repertoire an Satzmustern anbieten, während des Unterrichts Gliederungspunkte stärker herausstellen und gegebenenfalls komplexe Sachverhalte begleitend visualisieren oder diese durch die Lernenden visualisieren lassen.
- Die aus dem Deutschunterricht bekannte Wortschatzarbeit kann auch im Fachunterricht dienlich sein: Die im schulinternen Fachcurriculum vereinbarten Fachwörter werden gezielt eingeführt und eingeübt.
- Bei der Arbeit mit selbst recherchierten Texten ist es möglich, die Schülerinnen und Schüler an bekannte Lesestrategien, wie beispielweise die Fünf-Schritt-Lesemethode, zu erinnern. (www.youtube.com/watch?v=Bp35O_2IA4k, abgerufen am 22.06.2022)
- Verfassen Schülerinnen und Schüler eigene Texte, kann die Lehrkraft je nach Bedarf Wortlisten, ein Wortgerüst, Satzmuster oder Satzbausteine als Hilfestellung (Scaffolding) anbieten.
- Erste Operatoren können bewusst eingeführt, mit der jeweiligen Aktivität direkt verbunden und durch Visualisierungen nachhaltig gesichert werden.

Im Textillehreunterricht bieten sich vielfältige Anlässe zum sinnstiftenden Kommunizieren, unter anderem durch die Beteiligung an der Planung, klare Absprachen zur Gesprächskultur auch während der Teamarbeiten, beim Festhalten von Ergebnissen in Lerntagebüchern, Portfolios oder anderen Notationsformen und in den gemeinsamen Phasen der Reflexion, sowohl während des Lernprozesses als auch bei der Besprechung und Beurteilung der präsentierten textilen Gestaltungen. Ein lernförderliches Klima durch gegenseitigen Respekt, verlässlich eingehaltene Regeln, Verantwortungsübernahme, Gerechtigkeit und Wertschätzung unterstützt die Umsetzung (IQSH, 2019).³

³ IQSH (2019): Durchgängige Sprachbildung in der Praxis an Schulen in Schleswig-Holstein. Erfahrungsberichte mit Anregungen für den Unterricht. www.schleswig-holstein.de/DE/fachinhalte/S/sprachbildung/Downloads/Erfahrungsbericht.pdf?__blob=publicationFile&v=1, abgerufen am 22.06.2022.

7 Klassenraum als Fachraum

In Grundschulen dient meist der Klassenraum als Fachraum für den Textillehreunterricht. Um einen aktuellen Fachunterricht möglichst reibungslos durchführen zu können, sind einige organisatorische Maßnahmen angezeigt und notwendig.

Sitzordnung: Der Unterricht findet in den meisten Fällen mit der ganzen Klasse statt. Für den Textillehreunterricht hat sich eine Sitzordnung an Gruppentischen bewährt. Dies gewährleistet, dass sich die Schülerinnen und Schüler schneller organisieren und gegenseitig helfen können. Die Lehrkraft kann Materialkästen vorbereiten, die dann gleich auf die Gruppentische gestellt oder von den Kindern am Lehrerpult abgeholt werden. So entfällt das meist langwierigere Austeilen an Einzelsitztische oder lange Wartezeiten. Bewährt hat sich auch das Einteilen der Kinder in unterschiedliche Dienste (Materialdienst, Zeitwächter, Aufräumdienst, usw.) oder das unterstützende Einbinden der Eltern.

„Textile Ecke“/Aufbewahrung von Materialien und

Werkzeugen: Zur Aufbewahrung und zügigen Handhabung von Materialien und Werkzeugen für den Textillehreunterricht empfiehlt es sich, einen Bereich des Klassenraums mit einem Regal auszustatten, in das man durchsichtige Stapelboxen hineinstellen kann, die das Material und/oder Werkzeuge beinhalten und schnell einsetzbar sind. Auch die Materialkästen für die Hand der Schülerinnen und Schüler bzw. Werkstücke können hier untergebracht werden.

Ein schnelles Auf- und Abbauen von nötigem Material kann in die Hand der Kinder übergeben werden, in dem die Lehrkraft Austeil-, Aufbau- und/oder Aufräumdienste etabliert.

Materialorganisation/Materialbeschaffung:

- Boxen für Gruppentische mit Materialien und Werkzeugen
- Materialbeschaffung bei Eltern, Kleiderkammern, Haushaltsauflösungen, Flohmärkten

8 Glossar - Ausgewählte Fachbegriffe

Diese kleine Übersicht dient der Klärung wesentlicher Fachbegriffe, die in diesem Leitfaden verwendet werden.

Begriff	Erklärung
Alltagsästhetik	Ein alltägliches Objekt ästhetisch zu betrachten und es z. B. unter den Gesichtspunkten „schön“ oder „hässlich“ einzuordnen; Textile Kunstobjekte stehen immer in einem ästhetischen Kontext, bei Alltagsobjekten kann dies in einem persönlichen oder im sozialen Diskurs entstehen (Glitzerpullis, Kissenbezüge, Sticker).
Applikationen	Aufgenähte Details mit modisch-dekorativem Effekt, z. B. Ausgestaltung der Ugly-Dolls mit Knöpfen, Stoffresten, Schnüren, usw.
Baumwolle	Die Naturfaser wird aus den Samenfasern der Baumwollpflanze gewonnen. Sie ist sehr saugfähig, strapazierfähig, hitzeresistent, besonders hautsympathisch und besitzt ein geringes Allergiepotential.
Bebilderte Anleitung	Schülerinnen und Schüler können den Herstellungsprozess eines textilen Objektes anhand einer kommentierten Fotostrecke nachvollziehen und selbstständig erarbeiten.
Cluster	Ein Cluster (Brainstorming, Mindmapping) ist eine Methode, die dazu verwendet wird, Ideen zu einem bestimmten Thema zu sammeln. Zu Beginn wird ein Schlüsselbegriff in die Mitte eines Blattes geschrieben. Nun schreibt man spontane Assoziationen um das Kernwort herum auf, die man nach Kriterien strukturieren kann. Im Unterricht können auch Bilder in das Cluster eingefügt werden oder sie bestehen gänzlich aus Bildern.
Elastan	Die hochelastische Chemiefaser vereint Dehnbarkeit mit Festigkeit. Elastanstoffe sind anschmiegsam, glatt, formstabil und geben jeder Körperbewegung bequem nach - ideal für Wäsche, Sportbekleidung, Hosen etc.
Faden	Unter einem Faden versteht man ein aus Fasern zusammengedrehtes Gebilde.
Fleece	Der weiche Veloursstoff - meist aus Polyester hergestellt - zeichnet sich durch hohe Wärmeisolation bei geringem Gewicht aus; widerstandsfähig, knitterfrei, wasserabweisend und schnell trocknend. Ideal für wärmende Outdoor-Funktionsbekleidung wie Jacken, Mützen, Handschuhe etc.
Garn	langes, linienförmiges Gebilde, das oft zu einem Knäuel gewickelt verwendet wird und aus unterschiedlichen tierischen, pflanzlichen oder chemischen Rohstoffen bestehen kann.
Kaschmir	Kaschmir ist eine der wertvollsten tierischen Naturfasern. Die sehr hochwertige Edelwolle wird aus dem kostbaren Flaumhaar der Kaschmirziege gewonnen. Ihre besondere Feinheit und Weichheit macht sie so exklusiv. Zudem ist sie ein hervorragender Wärmespender bei geringem Eigengewicht.

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite

Begriff	Erklärung
Klassenführung	Eine Basisdimension guten Unterrichts ist die Klassenführung. Unter effektiver Klassenführung werden alle Maßnahmen zusammengefasst, die dem Ziel dienen, ein störungsfreies, zeiteffizientes und zielgerichtetes Lernen zu ermöglichen . Eine effektive Klassenführung kann daher als Grundvoraussetzung für den Erfolg von Unterricht gesehen werden.
Kognitives Aktivieren	Eine weitere Basisdimension guten Unterrichts stellt das kognitive Aktivieren dar. Die kognitive Aktivierung im Unterricht bestimmt die Qualität der aktiven Auseinandersetzung der Lernenden mit den Lerninhalten und zielt darauf ab, bei Schülerinnen und Schülern aktive Denkprozesse auf einem individuell angemessenen Niveau zu ermöglichen, die sie herausfordern und motivieren. Kognitiv herausfordernde Aufgaben, usw. <ul style="list-style-type: none"> • knüpfen an das Vorwissen der Lernenden an. • sind komplex und fordern die Lernenden heraus, weil sie nicht einfach durch abrufbares Wissen beantwortet werden können. • machen es erforderlich, vorhandenes Wissen auf neue Situationen anzuwenden (Transfer). • ermöglichen den Lernenden ihren Lernprozess selbst zu steuern und ihr eigenes Lernen und ihre Lernstrategien zu reflektieren.
Konstruktive Unterstützung	Die dritte Basisdimension guten Unterrichts ist die konstruktive Unterstützung. Ziel ist es, den Lernenden das eigenständige Lernen durch konstruktive Hilfestellungen (medial, personal) sowie die respektvolle und wertschätzende Interaktion zwischen Lehrkraft und Lernenden zu ermöglichen und so u.a. ein angenehmes und lernförderliches Klassenklima herzustellen.
Kompetenz	In den Fachanforderungen Schleswig-Holsteins wird ein Kompetenzbegriff verwendet, der das Wissen und Können, die Fähigkeiten und Fertigkeiten eines Menschen umfasst. Das schließt die Bereitschaft ein, das Wissen und Können in unterschiedlichen Situationen zur Bewältigung von Herausforderungen und zum Lösen von Problemen anzuwenden.
Kompetenzbereiche	Für Textillehre werden analog zur Sekundarstufe I folgende Kompetenzbereiche unterschieden: Wahrnehmen, Gestalten, Reflektieren, Kommunizieren, Erschließen Siehe auch: überfachliche Kompetenzen
Komposition	Formaler Aufbau, das Gestalten von textilen Objekten.
Leinen	Die aus der Flachspflanze gewonnene, sehr reißfeste Leinenfaser besteht zu 70% aus Zellulose, verbunden mit Pflanzenleim. Leinengewebe ist glatt, flusenfrei, schmutzabweisend. Es nimmt Luftfeuchtigkeit gut auf und tauscht sie schnell mit der Umgebungsluft aus. Die Faserstruktur kann keine Wärme speichern, wirkt also eher kühlend - ideal für Sommerbekleidung.

Begriff	Erklärung
Medienkompetenz	Entsprechend der Strategie der KMK sind die für alle Fächer sechs verbindliche Medienkompetenzbereiche formuliert. Die Kompetenzen erwerben die Schülerinnen und Schüler in der Primarstufe integriert im Fachunterricht. Medienkompetenz ist sowohl auf die Nutzung von Medien zur sinnvollen Unterstützung von Lernprozessen als auch auf die Thematisierung von Medien als Gegenstand von Unterricht gerichtet. Es gilt einerseits selbstbestimmt, sachgerecht, sozial verantwortlich, kommunikativ, produktiv und kreativ gestaltend mit digitalen Medien umzugehen und sich andererseits kritisch mit dem Bild von Wirklichkeit auseinanderzusetzen.
Patchwork	Patchwork(patch für Flicker) ist eine Form der Textiltechnik, bei der verschiedene Materialien (Reste) verwendet werden, um neue Textilien anzufertigen.
Paracord	Parachute Cord (Fallschirmleine) oder Paracord ist ein dünnes, leichtes Kernmantel-Seil aus Nylon. Es ist reißfest, wasserfest, elastisch, die Enden können durch Anschmelzen vor dem Ausfransen geschützt werden. Es eignet sich z. B. zum Anfertigen von Schlüsselbändern, Freundschaftsbändern (Knotentechnik) oder auch für Fadenspiele.
Phasenmodell	Die Schülerinnen und Schüler erhalten eine Schritt-für-Schritt Anleitung eines textilen Objekts, bei der sie selbstständig jeden Teil des Fertigungsprozesses anhand von textilen Anschauungsprodukten nachvollziehen können. Anders als bei der bebilderten Anleitung können die Kinder hier das textile Objekt im jeweiligen Entstehungsprozess in die Hand nehmen, analysieren und nachvollziehend weiterarbeiten.
Portfolio	Im Fach Textillehre kann ein Portfolio in sehr verschiedenen Funktionen und unterrichtlichen Zusammenhängen eingesetzt werden; z. B.: als Arbeitsprozessportfolio, auch Lern- oder Werkstagebuch, in dem die Schülerin oder der Schüler den eigenen künstlerischen - forschenden, experimentierenden - Prozess dokumentiert, mit Skizzen, Um- und Irrwegen, oder als Präsentationsportfolio, in dem die Arbeiten gesammelt und für eine Präsentation aufbereitet werden, die als Endprodukt eines Prozesses gelten sollen.
Reflexion	Prüfendes und vergleichendes Nachdenken über ...
Schurwolle	Das hochwertige Naturprodukt wird durch die Schur von Schafen gewonnen. Schurwolle ist angenehm wärmend und zugleich klimatisierend. Sie saugt Körperwärme und Feuchtigkeit auf und gibt sie nach außen ab. Der natürliche Lanolingehalt macht die Fasern schmutzabweisend. (Lambswool: Erstscher eines sechs Monate alten Lamms, sehr angenehmes Tragegefühl, nicht kratzend)
Skizze	Eine sich auf das Wesentliche beschränkende Zeichnung, die beispielsweise zur Vorbereitung einer späteren Arbeit dient.
Textile Kette	Prozess vom Gewinnen des textilen Rohstoffs bis zum Konsum
T-Shirt Garn	Durchlaufendes Garnmaterial aus einem alten T-Shirt mithilfe einer besonderen Schneidetechnik geschnitten

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite

Begriff	Erklärung
überfachliche Kompetenzen	Aufgabe des Unterrichts aller Fächer ist die Förderung der überfachlichen Kompetenzen wie der Selbstkompetenz, Sozialkompetenz und Methodenkompetenz sowie der Medienkompetenz.
Used-Optik	Ein spezielles Waschverfahren verleiht dem Kleidungsstück - z. B. einer Jeans - das trendige „getragene“ Aussehen.
Upcycling	Der Wert einer gebrauchten Textilie wird durch Weiterverarbeitung erhöht
Werktagebuch	s.o. Portfolio
Wolle	Die Naturfaser wird durch die Schur von Schafen oder durch das Enthaaren tierischer Felle (von Schafen, Ziegen, Kamelen, Kaninchen, Hasen) gewonnen. Wolle ist formbeständig, knitterarm, schmutzabweisend und besitzt natürliche Thermoregulations-Eigenschaften. Sie kann Wärme sehr gut speichern und - trotz des trockenen Griffs - viel Feuchtigkeit aufnehmen und wieder ableiten.

