

Bezug zu den Professionskompetenzen (PHLU→Referenzrahmen→Ausbildung)  
Bezug zu LP 21

## Landkarte der Fach-Kompetenzen

### Ton

**Materialkenntnisse:** Niedrig brennende Tone: Töpferton, Töpferton schamottiert, Steingut-ton fein und schamottiert

**Zustände:** Plastisch, lederhart, trocken

**Pflege und Aufbewahrung:** Ton plastisch behal-ten, trocknen, aufbereiten, entsorgen

**Verfahren:** Abdrücke, kerben, schleifen, Pinch-Technik, paddeln und polieren, Arbeit mit Kugeln und Plättchen, engobieren

**Brennen:** Brenntemperaturen kennen und Tonsorten zuordnen, Ofen kennen lernen.

### Holz

**Materialkenntnisse:** Weichholz Fichte und Pappel, Hartholz Buche. Holzwerkstoffe MDF, Sperrholz, Vollholz 3-Schicht, Dachlatten.

**Verfahren:** Trennen mit Handsäge, Feinsäge, Laubsäge. Dekupiersäge, Stichsäge, evtl. Band-säge. Negativform aussägen. Raspeln, feilen, schleifen.

Bohren (Grund- und Durchgangsbohrung) mit Handbohrer, Akkubohrer, Standbohrmaschine. Verbinden mit nageln, leimen, schrauben. Einspannen, verspannen.

**Oberflächenbehandlung:** Beizen, wachsen, ölen, polieren, lackieren, bemalen.

### Fachdidaktik

Wahrnehmen, reflektieren, kommunizieren und dokumentieren

Sammeln und ordnen

Vorzeigen und Nachmachen von Verfahren

Stufen- und Fachgeschichte

Aufgabenstellung problemorientiert, produktorientiert, prozessorientiert.

Bezug zu Referenzrahmen und Lehrplan 21

Unterrichtsplanung

### Papier

**Materialkenntnisse:** Papiersorten (Tonpapier, Krepp, Seidenpapier, Drachepapier, Zeitungspapier, Fotokarton, Bristolkarton).

**Zustände:** Handelsformate (A-Formate), wa-schen, Modelliermasse Pulpe

**Verfahren:** schneiden, perforieren, falten, lei-men, kaschieren über Form und in Form, model-lieren mit Pulpe.

**Kleistersorten:** Fischkleister, Tapetenkleister.

### Textil

**Materialien und Zustände:** Vlies (Fasern), Garne und Fäden (lineares Material) Stoffe (flächiges Material)

**Verfahren:** Nähen Vorstich, Überwind-lingsstich, Rückstich, Gegenstich. Raketen-knoten. Stricken mit Geräten. Dinteln, Fingerhäkeln, Fingerstricken, flechten, knüpfen, zwirnen. Nassfilzen Kugel. Flech-ten. Weben Fläche (Leinenbindung). Schnittmuster erstellen und nähen. Nähen mit der Nähmaschine.

## Wahrnehmungsspiel und Lehr-Lernmaterial

Bei der Ideensuche und für den Entscheid und die Planung des Spieles, des Materials können folgende Aspekte und Fragen hilfreich sein:

**A** Fachkompetenz: Lernstandserhebung  
Was kann ich? Was will/muss ich dazulernen? Was sollte ich laut „Landkarte“ üben, damit ich es beherrsche?



**A** Rolle der Lehrperson:  
Welche Geräte/Spiele kann ich vielseitig und unterschiedlich im Unterricht einsetzen? Welche Spiele und Lernmöglichkeiten werde ich den Kindern gerne beibringen, welche Lernprozesse gerne begleiten?

**A** Kind: Didaktische Überlegungen  
Was soll das Kind lernen können? Was könnte das Kind interessieren? Wesentliche Lerninhalte auswählen. Wie muss das Spiel/Material konzipiert sein, damit unterschiedliche Anforderungen gestellt werden können.

### Vorgehen

- Einschätzen der vorhandenen Fach-Kompetenzen in den vier Fachbereichen („Kompetenzkoffer“) anhand der „Landkarte“, Bedürfnisse feststellen.
- Ideen zu Wahrnehmungsspielen und Lehr-Lernmaterialien suchen.
- Unter Einbezug der drei Aspekte Spielidee auswählen (Fachkompetenz, Rolle der Lehrperson, Kind/didaktische Überlegungen).
- Begründung für die Entscheide im Lernjournal festhalten.
- Arbeitsschritte planen, Material abklären, Zeitbedarf einschätzen (z.B. beim Brennen von Ton auch Trocknungs- und Brennzeiten einberechnen).
- In den Atelierstunden werden die Arbeiten realisiert.