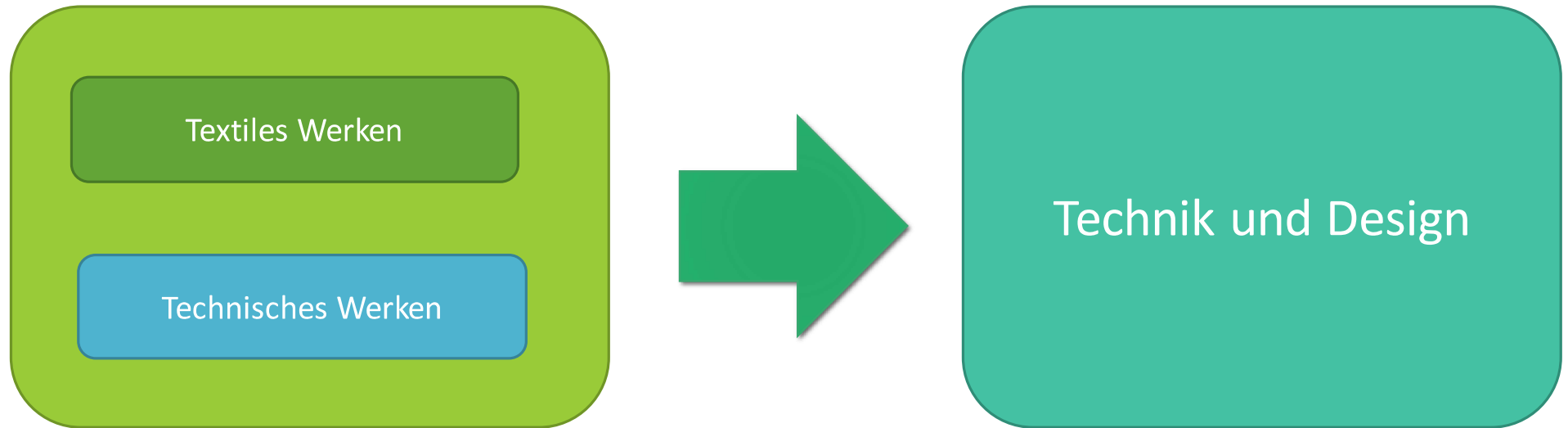


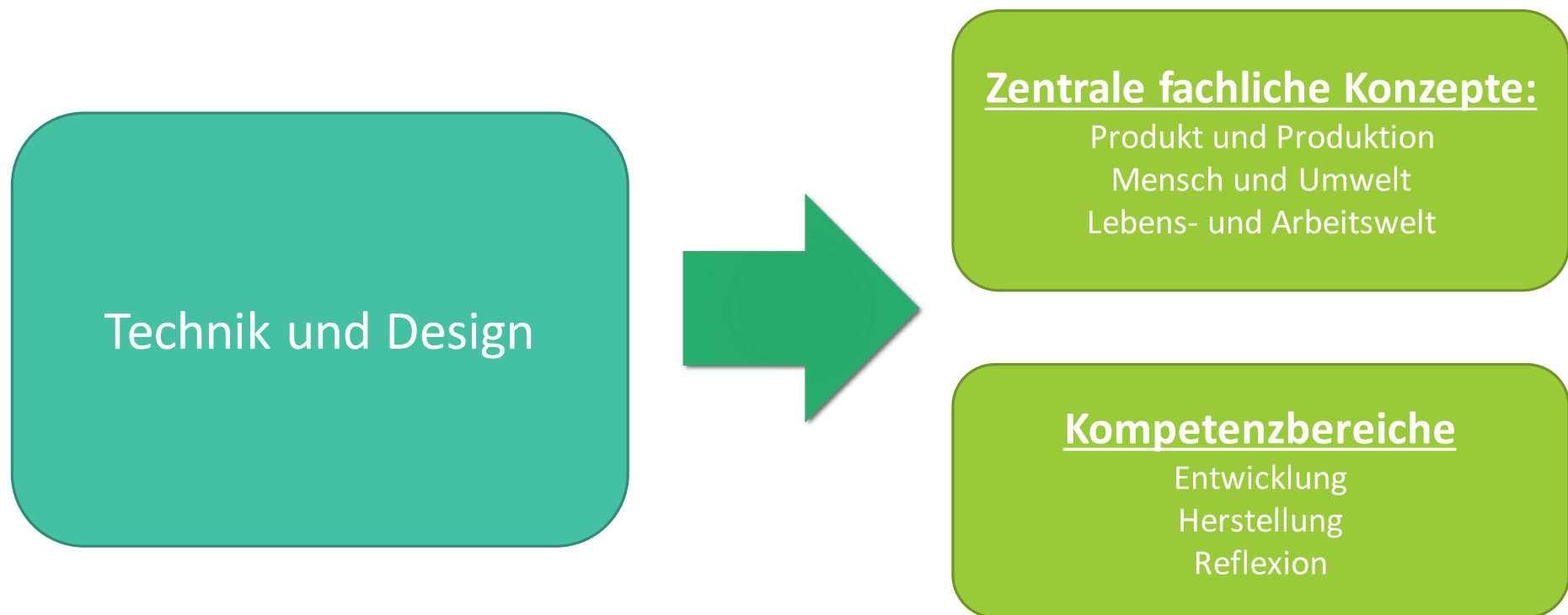
Technik und Design



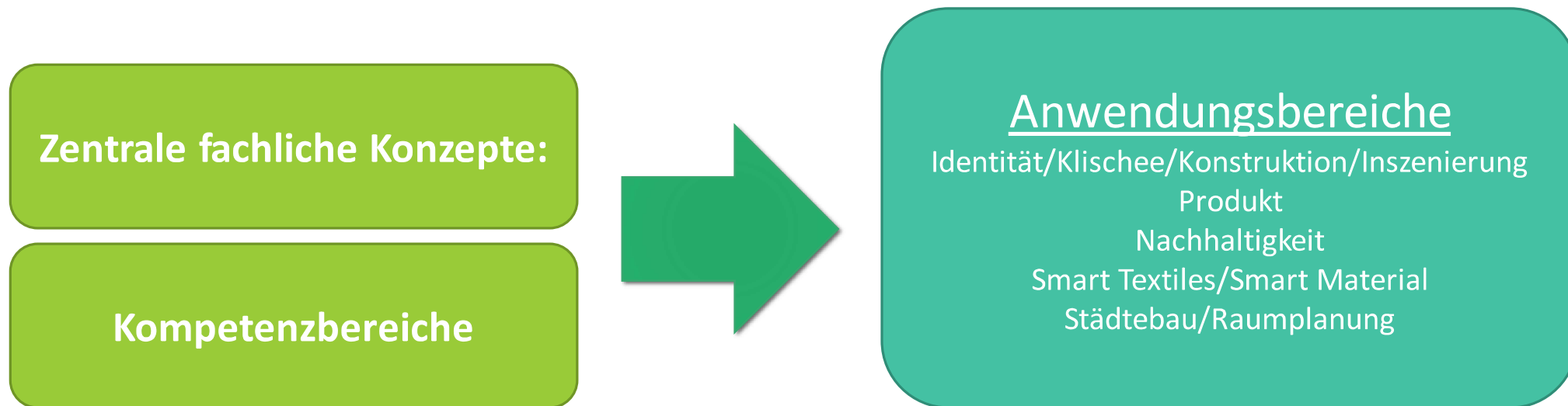
Neues Fach



Technik und Design



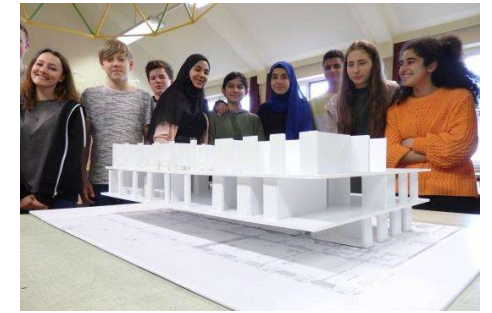
Technik und Design



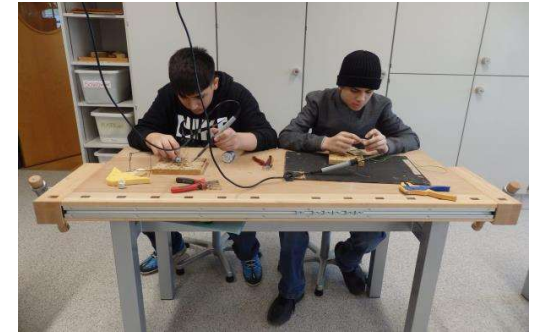
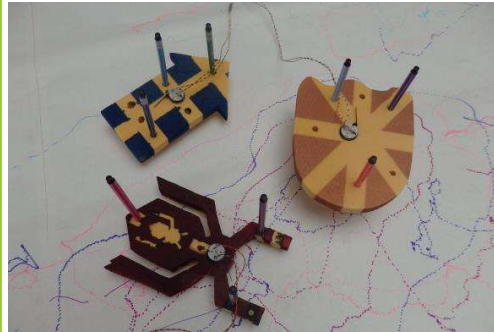
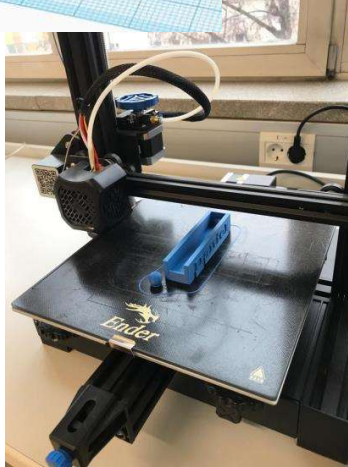
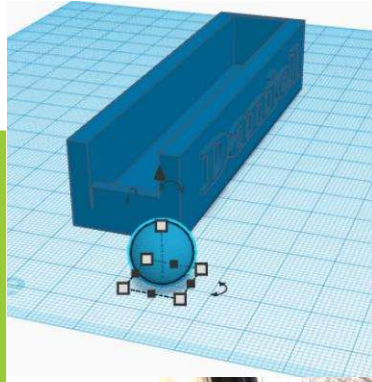
	1. Klasse	2. Klasse	3. Klasse	4. Klasse
Entwicklung	<p>Materialien erforschen und Ergebnisse beschreiben.</p> <p>Gegenstände und Räume bewusst wahrnehmen, vermessen und im Maßstab darstellen.</p> <p>Ideen skizzieren und Funktionspläne lesen.</p> <p>Zusammenhang von Form und Funktion erläutern.</p>	<p>Recherchemethoden nutzen.</p> <p>einfache technische Prinzipien erklären.</p> <p>Probleme erkennen und Lösungswege entwickeln.</p> <p>Arbeitsschritte anhand von Skizzen und Modellen planen.</p> <p>Gegenstände und Räume vermessen und im Maßstab darstellen.</p>	<p>Bedürfnisse, Sachverhalte und Anforderungen bei der Entwicklung von Ideen, Lösungen und Planungen berücksichtigen.</p> <p>Gestaltungskriterien erkennen und einsetzen.</p> <p>Recherchequellen nutzen und kritisch hinterfragen.</p> <p>Gegenstände und Räume dreidimensional darstellen.</p>	<p>in der Gestaltung kreativ und innovativ auf neue Herausforderungen reagieren.</p> <p>wirtschaftliche, soziale, kulturelle und ökologische Aspekte zu Produkten und Produktionsbedingungen recherchieren und berichten.</p> <p>Entwürfe, technische Zeichnungen, Pläne, Schnittmuster, Schablonen und Modelle für Projekte herstellen</p>
Herstellung	<p>Werkstoffe fachgerecht und ressourcenschonend ver- und bearbeiten.</p> <p>Werkzeuge und Maschinen sachgemäß einsetzen sowie grundlegende Technologien und Verfahren kennen und anwenden;</p> <p>Probleme erkennen und einfache Lösungswege entwickeln;</p> <p>den eigenen Arbeitsplatz organisieren, die Werkraumordnung sowie Sicherheitsbestimmungen zur Unfallverhütung erklären und umsetzen.</p>	<p>Werkstoffe nachhaltig einsetzen, Bezugsquellen nennen und Entsorgungssysteme richtig verwenden.</p> <p>Verfahren, Werkzeuge und Maschinen auswählen, sicher und fachgerecht anwenden.</p> <p>die Werkraumordnung sowie Sicherheitsbestimmungen zur Unfallverhütung einhalten.</p>	<p>Materialien auswählen, ressourcenschonend verarbeiten und entsprechend entsorgen.</p> <p>Werkzeuge und Maschinen sachgemäß und verantwortungsbewusst einsetzen.</p> <p>das eigene Verhalten in den Werkräumen auf Sicherheits- und Gefahrenaspekte abstimmen.</p>	<p>handwerkliche und digitale Grundfertigkeiten sachgemäß, flexibel und innovativ einsetzen.</p> <p>Verfahren auf neue Aufgabenstellungen übertragen.</p> <p>Eigenschaften und Einsatzmöglichkeiten von Materialien bewusst berücksichtigen.</p> <p>Gefahren und deren Ursachen erkennen und vermeiden.</p>
Reflexion	<p>Technik und Design als Bestandteil der Alltags-, Berufs-, Konsum- und Wirtschaftswelt erkennen.</p> <p>die Gestaltung des eigenen Produkts beschreiben und Entscheidungen begründen.</p>	<p>funktionelle, gestalterische und technische Zusammenhänge erklären, testen und präsentieren.</p> <p>alltagstaugliche Qualitätsprüfungen durchführen.</p>	<p>Alltagsrelevanz und Auswirkungen von Technik und Design erklären.</p> <p>den eigenen Designprozess reflektieren und bewerten.</p> <p>die Qualität von Produkten in Bezug auf Material, Funktion, Form und Verarbeitung erkennen und beurteilen.</p>	<p>Gestaltungskriterien und Herstellungsprozess begründen, dokumentieren und präsentieren.</p> <p>Rohstoffnutzung, Produktion und Produktkreisläufe beschreiben.</p> <p>Ausprägungen der materiellen Kultur erkennen und den persönlichen Umgang damit reflektieren.</p>
Anwendungsbereiche	<p>Energieformen/Energienutzung</p> <p>Gebrauchsgegenstände/Gebrauchstextilien</p> <p>Lebensräume/Wohnkonzepte</p> <p>Maschinen</p> <p>Microcomputer</p> <p><u>Ergänzende Anwendungsbereiche:</u> <i>Bewegung/Mobilität/Mechanik:</i> Antrieb und Fortbewegung, Bionik, Fahren/Fliegen/Schwimmen, Hydraulik/Pneumatik, Hydro- und Aerodynamik <i>Energie/Elektrizität/Elektronik:</i> Wirkungsweisen einfacher elektronischer Bauteile (z.B. Diode, Transistor, LED), Energiebereitstellung durch Wasser, Wind oder Licht <i>Körper/Kleidung/Mode:</i> Accessoires, Werbung, Gender u. Diversität, Konzepte, Normen, Phänomene, Popkultur, Schmuck, Schnittkonstruktion, Textildesign und -technologie, textile Objekte <i>Produkt/Objekt/Spiel:</i> Medien, Möbel, Produktdesign, Reparatur, Re- und Upcycling, Werbung, Werkzeuge, Wirtschaft und Konsum <i>Raum/Bauen/Wohnen:</i> analoge und digitale Darstellungsformen für Planungen und Konzepte, Brücken und Bauwerke, Environment, Gestaltung/Dekor, Infrastruktur, Modelle, Ökologie und Nachhaltigkeit, Statik, textile Raumkonzepte, textile Raumobjekte Die Verwendung unterschiedlicher Materialien und Verfahren ist sicherzustellen.</p>	<p>Baukonstruktion/Statik</p> <p>Hüllen-/Körperbildung</p> <p>Mobilität/Strömungstechnik</p> <p>Spiel/Objekt</p>	<p>Bauwerk/Gebäude/Architektur</p> <p>Elektronik/Sensorik/Robotik</p> <p>Gebrauchsgegenstände/Gebrauchstextilien</p> <p>Kleidung/Mode/Konsum</p>	<p>Identität/Klischee/Konstruktion/Inszenierung</p> <p>Produkt</p> <p>Nachhaltigkeit</p> <p>Smart Textiles/Smart Materials</p> <p>Städtebau/Raumplanung</p>

Schwerpunkte

- Praktische Arbeit
- Kreativität
- Selbsttätigkeit
- Entscheidungsfähigkeit
- Vernetztes Denken
- Teamfähigkeit
- Einsatz von Maschinen und Werkzeugen
 - Funktion
 - Handhabung
 - Unfallvermeidung



Architektur / Raum / Bauen / Objekt



Mechanik / Mobilität / Elektronik / Robotik



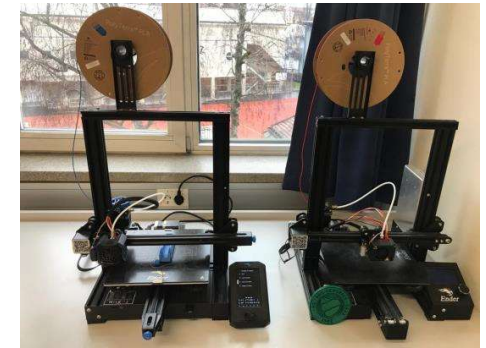
Körper / Kleidung / Mode / Produkt



Projektarbeiten / Wettbewerbe / Ausstellungen



Unsere Werkstätten / Werksaal 1 / Werksaal 2



Ausstattung / Werkzeuge / Maschinen



**OStR Mag.
SCHABLER
Elisabeth**



Mag. PÖSCHL Olga



**HEINRICH Felix,
BEd**

Team



„VIELEN DANK FÜR IHRE
AUFMERKSAMKEIT“
