

Mode/Bekleidung: Sporthose

12–16 Doppelektionen



Überblick

Jugendliche haben einen starken Bezug zu den Themen Mode und Bekleidung. Als Konsumierende haben sie eine nicht unbedeutende Macht auf den Bekleidungsmarkt. Durch eine reflexive Auseinandersetzung mit dem eigenen Kaufverhalten werden Abhängigkeiten vom Modediktat bewusst gemacht. Zur Thematik des Konsumierens können Fragen gestellt werden, die Jugendliche leicht beantworten können und die somit einen direkten Zugang zu ihrem Alltag und der Lebenswirklichkeit ermöglichen. Beim Kennenlernen der textilen Herstellungskette, wie beispielsweise vom Baumwollanbau zur fertigen Jeans, werden ökologische und soziale Probleme aufgedeckt. Die Jugendlichen werden sensibilisiert für die Zusammenhänge im Kreislauf der Mode und Bekleidungsindustrie. Oft wissen die Schülerinnen und Schüler schon viel über die Wichtigkeit von Nachhaltigkeit und Umweltschutz, sind sich jedoch über den Zusammenhang mit ihrem eigenen Konsumverhalten dessen wenig bewusst. Sie lassen sich meistens

durch modische Trends und die Beurteilung von Bekleidung in ihren sozialen Gruppierungen steuern. Mode hilft uns zu identifizieren, uns zu einer Gruppe zugehörig zu fühlen oder sich bewusst von ihr zu unterscheiden (vgl. Eichelberger 2015).

Durch das Herstellen einer Sporthose werden die Arbeitsschritte und die Herausforderungen beim Verarbeiten von Maschenware (Tricot) erkannt. Das Herstellen einer Hose gilt als exemplarisches Beispiel für das Erstellen eines Unikats im Vergleich zur Massenware. Im Designprozess wird als Einstiegsaufgabe eine Hose genäht, ohne die Verwendung von Schnittmustern. Durch die anschliessende Dekonstruktion einer alten Hose, werden Aufbau und Schnittteile einer Hose analysiert und mit dem erstellten Experiment verglichen. Das zusätzliche Betrachten von historischen Hosen gibt den Schülerinnen und Schülern Aufschluss über die Entwicklung der

Schnittformen und Funktionen der Hose. Im beschriebenen Lernarrangement arbeiten sie für ihre eigene Sporthose mit Fertigschnittmustern. Trotzdem können sie persönliche Anpassungen vornehmen sowie Taschen, Bundabschluss und zusätzliche Gestaltungselemente entwerfen und integrieren. Bei der Herstellung der Sporthose ist das Verarbeiten von Tricot zentral. Zur Vorbereitung werden Materialerprobungen für Nähte und Randabschlüsse ausgeführt. Um der Hose einen persönlichen Ausdruck zu verleihen wird ein eigenes Logo entwickelt und auf dem Kleidungsstück platziert.

Im folgenden Lernarrangement sind Kontextwissen (Geschichte, Nachhaltigkeit), wie auch Erfahrungen durch die praktische gestalterische Auseinandersetzung, bedeutungsvoll.



Themenfeld TTG LP 21
Mode/Bekleidung

Stichworte

- » Herstellung von Kleidern im Vergleich: Einzelstück und Massenanfertigung
- » Eigenes Konsumverhalten im Bereich von Mode/Bekleidung analysieren und reflektieren

Sensibilisierung für die Schattenseiten der Mode (ökologische und soziale Probleme)

- » «Fast Fashion» in der Globalisierung erkunden
- » Auseinandersetzung mit den Funktionen eines Kleidungsstücks
- » Entwicklung der Hose von der Urzeit bis heute
- » Die Verkettung von Sport und Mode als

gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Aspekt

- » Bewusstsein für Körperformen und passende Schnittmuster
- » Designprozess mit technologieorientierten und gestalterischen Aufgabenstellungen

Übersicht aktivierte Kompetenzen

[Kompetenzstufen Lernarrangement Mode/Bekleidung \(PDF\)](#) (<http://lpbe.ch/33>)

[Link TTG LP 21](#) (<http://lpbe.ch/22>)

Wahrnehmung und Kommunikation (TTG.1)		Kontexte und Orientierung (TTG.3)	
A Wahrnehmung und Reflexion	B Kommunikation und Dokumentation	A Kultur und Geschichte	B Design- und Technikverständnis
☒ Wirkung und Zusammenhänge	☐ Prozesse begutachten ☒ Produkte begutachten ☒ Dokumentieren und Präsentieren	☒ Bedeutung und symbolischer Gehalt ☐ Erfindungen und Entwicklungen	☒ Produktion und Nachhaltigkeit ☐ Herstellung und Verwendung ☐ Handwerk und Industrie ☐ Geräte und Bedienung

Prozesse und Produkte (TTG.2)			
A Gestaltungs- bzw. Designprozess			
☒ Sammeln und Ordnen ☒ Experimentieren und Entwickeln ☒ Planen und Herstellen			
B Funktion und Konstruktion	C Gestaltungselemente	D Verfahren	E Materialien, Werkzeuge und Maschinen
☐ Spiel/Freizeit ☒ Mode/Bekleidung ☐ Bau/Wohnbereich ☐ Mechanik/Transport ☐ Elektrizität/Energie	☒ Material und Oberfläche ☒ Form ☒ Farbe	☐ Trennende ☐ Umformende ☒ Verbindende ☐ Flächenbildende ☒ Oberflächenverändernde	☒ Material ☒ Werkzeuge ☒ Maschinen

Kompetenzbereiche

- » Wahrnehmung und Kommunikation
- » Prozesse und Produkte
- » Kontexte und Orientierung

[Beschreibung Kompetenzbereiche \(PDF\)](#) <http://lpbe.ch/33>

Querverweise

BG.2.B.1.2c / BG.2.B.1.4c
NT.1.3.a / NT.1.3.b / NT.1.3.c

[Link LP 21](#) (<http://lpbe.ch/22>)

Lehrmittel/Literatur

- Eichelberger, E. (2015) Weiter im Fach. Textiles Gestalten erkenntnis- und lernendenorientiert unterrichten. Hohengehren: Schneider Verlag
- Frei, L., Bürgi A. (2013) textilart: Textiles Gestalten in der Oberstufe. St. Gallen: Lehrmittelverlag
- Stuber, T. (2017) Lehrmittelreihe Technik und Design, Grundlagen. Bern: hep
- Stuber, T. et. al. (2018) Lehrmittelreihe Technik und Design, Handbuch für Lehrpersonen Freizeit, Mode, Wohnen. Bern: hep

DVD mit Lernmedien

- Morgan, A. (2017) The True Cost. Der wahre Preis der Mode.
www.education21.ch
<http://www.pusch.ch/fuer-schulen/unterrichtsmaterial/unterrichtsdossiers/textildossier/>
www.publiceye.ch

Weitere Literatur

- Meedom, Hanne (1987) HOSEN Form und Funktion. Baltmannsweiler: Pädagogischer Verlag Burgbücherei Schneider
- Naas, M. (2016) Kompetenzorientierter Unterricht auf der Sekundarstufe I. Erziehungswissenschaftliche Perspektiven. Bern: hep
- Digitale Lernmedien für Textiles Gestalten
www.fadenklick.ch

Didaktische Einbettung

Vorwissen/Voraussetzung

Lernen erfolgt immer in Bezug und in Verknüpfung mit dem bisherigen Wissen und Können. Als wichtigste Einflussgrösse für das Lernen steht das Vorwissen, das Können resp. die bisherigen Erfahrungen. Schülerinnen und Schüler haben schon mit verschiedensten Materialien gearbeitet, Vorhaben entwickelt, Konstruktionen entworfen und umgesetzt, in ihrem Verständnis Objekte erforscht, Verfahren kennengelernt und angewendet. Das Herstellen von Kleidern ist für Lernende im Zyklus 3 meistens noch neu. Auch das selbständige Auswählen und Einkaufen von Kleidern beginnt für die Jugendlichen oft in diesem Alter. Das Interesse für Mode und Bekleidung kann als Motivator für das Unterrichtsthema genutzt werden.

In den letzten Jahren wird in der Öffentlichkeit vermehrt über die ökologischen und sozialen Probleme in der

Kleiderproduktion aufmerksam gemacht. Vermutlich machen sich die Jugendlichen kaum Gedanken, wenn sie sich aus ihrem Taschengeld ein günstiges T-Shirts kaufen können. Ziele mit dieser Unterrichtseinheit sind, Hintergründe und Mechanismen der Modeindustrie verstehen zu lernen und verschiedene Handlungsoptionen auf ihre Konsequenzen zu beleuchten und zu hinterfragen.

Mit den individuellen Voraussetzungen und Erfahrungen nutzungsorientiert umzugehen, ist ein zentraler Aspekt der Unterrichtsplanung und -gestaltung. Voraussetzung dafür ist, dass Lehrpersonen die Bedingungen und Ressourcen wahrnehmen und erkennen, sodass entsprechende Arrangements im Unterricht und unterschiedliche Lernwege angelegt werden können.

Reichhaltige Aufgaben

Häufig werden im Unterricht Kleidungsstücke nach Anleitung erstellt, ohne einen Designprozess zu durchlaufen. Die folgenden Aufgabenstellungen beinhalten Aufträge zu analysierendem und experimentierendem Arbeiten und beabsichtigen ein methodisches Vorgehen, welches gestalterische Freiräume für die Lernenden zulässt.

Der Designprozess im Technischen und Textilen Gestalten ist durch verschiedene Phasen charakterisiert. Entsprechend müssen auch Unterrichtsvorhaben resp. reichhaltige Aufgaben angelegt werden, die diesen Prozess repräsentieren. Reichhaltige Aufgabenstellungen fördern Kompetenzen aus allen Kompetenzbereichen (KB). Sie beinhalten Lernaufgaben in den Bereichen:

- » Aufgaben zum Erkunden, Eintauchen,
Recherchieren, Kontext (Kompetenzbereich (KB)
Kontexte und Orientierung)

- » Aufgaben zum Experimentieren, Entwickeln (KB Prozess und Produkt)
- » Aufgaben zum Aufbauen von Fertigkeiten (KB Prozess und Produkt)
- » Aufgaben zum Umsetzen und Anwenden (KB Prozess und Produkt)
- » Aufgaben zum Dokumentieren, Präsentieren und Reflektieren (KB Wahrnehmung und Kommunikation)

Lebensweltbezug

Jugendliche haben meistens einen starken Bezug zu den Themen Mode und Bekleidung. Sie sind in der Phase der Identitätssuche, die auf der Sinn- und Körpererbene erfolgt. Kleidung als persönliches Ausdrucksmittel erfüllt in diesem Findungsprozess eine wichtige Rolle. Die Sporthose ist bei Mädchen und Knaben ein beliebtes Kleidungsstück. Sie kann im Sport und in der Freizeit getragen werden.

Für den beschriebenen Kompetenzaufbau, wäre das Nähen eines Sweat-Shirts, ebenfalls geeignet. Ein Unterrichtsbeispiel dazu wird im Buch «Kompetenzorientierter Unterricht auf der Sekundarstufe I» beschrieben (s. Literatur).

Voraussehbare Lernschwierigkeiten

Hosen sollten am Körper gut sitzen, ansonsten werden sie später nicht getragen. Damit die Passform gelingt, sollten die Lernenden vor dem Zuschneiden das Schnittmuster vor dem Spiegel überprüfen, wobei hauptsächlich die gewünschte Hosenhöhe beim Bundabschluss überprüft werden sollte. Wenn die Hose zur Anprobe zusammengeheftet und anprobiert wird, können weitere Korrekturen vorgenommen werden. Damit die Lehrperson die Einzelbetreuung in dieser Sequenz leisten kann, ist es sinnvoll, den Lernenden Aufgaben zum Kontextwissen (Plakatgestaltung, Texte bearbeiten, Rechercheaufträge) oder Entwurfsarbeiten für das eigene Logo zu erteilen.

Damit Kleidungsstücke in guter Qualität verarbeitet werden, sollten alle Verarbeitungsdetails von den Lernen-

den mit Restmaterial erprobt und geübt werden. Kompetenzen werden aufgebaut, indem die Lernenden möglichst viele Schritte selber erarbeiten und ausprobieren können. Ein Lernjournal kann Unterstützung bieten, indem Erfahrungen und Sticheinstellungen festgehalten und in der Klasse verglichen werden.

Beim Einblick in die Schattenseiten der Kleiderproduktion durch den Film »The True Cost« könnte ein Gefühl von Hilflosigkeit und Ohnmacht entstehen. Dabei ist wichtig zu betonen, dass allein schon die Achtsamkeit und Sensibilisierung für das Thema, eine Wirkung haben. Nur wenn möglichst viele Leute davon Kenntnisse haben, kann es zu einer Veränderung kommen.

Wissensvernetzung, Design- und Technikbezüge

Die Funktionen von Bekleidung sind einerseits den Körper zu schützen und andererseits als Ausdrucksmittel zu wirken. Für das Entwickeln des Designs, beim Entwerfen und Planen eines Kleidungsstücks, sollte Zeit und Gestaltungsraum zur Verfügung stehen. Für den Einblick in die Entwicklung eines Design-Produktes können DVDs der Reihe NZZ Format zugezogen werden.

Zur Modegeschichte der Hose (Schnittentwicklung und Gender) wäre ein fächerverbindender Unterricht mit RZG interessant. Zudem liegt in der Kulturgeschichte der Hose ein Potenzial für einen interessanten Austausch mit Lernenden mit Migrationshintergrund, da die Urhosen arabischen und türkischen Ursprungs sind und

Das Wissen über die Gewinnung von Textilfasern und das Analysieren von Materialflächen (Gewebe, Maschinenware) lassen die unterschiedlichen Eigenschaften und Anwendungen im Bekleidungsbereich erkennen. Dazu können Videos eingesetzt oder Exkursionen durchgeführt werden. Jedoch gibt es nur noch wenige Produktionsfirmen in der Schweiz.

Unterrichtsunterlagen mit Filmmaterial zur Kleiderproduktion mit den Mechanismen der Fast-Fashion-Industrie und den Arbeitsbedingungen der Textilarbeiter/innen gibt es von verschiedenen Organisationen. (s. Literatur)

Lernbegleitung

Die Rolle der Lehrperson im kompetenzorientierten Unterricht ist in erster Linie auf das Arrangieren, das Unterstützen und das Begleiten des Lernens ausgerichtet. Lernunterstützung durch die Lehrperson im Unterricht erfolgt z. B. durch kognitive Aktivierung und Strukturierung. Individuelle Wissenskonstruktionen der Schülerinnen und Schülern erfordern von der Lehrperson angemessene Strategien der Vermittlung, damit die Lernenden die Fähigkeiten und Fertigkeiten entwickeln können.

Für das Unterrichten in heterogenen Gruppen ist wichtig, dass die Aufgabenstellung eine Differenzierung beinhaltet, sodass alle Lernenden gefordert, jedoch nicht

überfordert werden. Auch vorbereitete Lernhilfen sind dazu hilfreich.

Beurteilungskonzept

Lernen wird begünstigt, wenn Lernprozesse und -ergebnisse unter der Perspektive von Fortschritt und Entwicklung begutachtet und beurteilt werden, wenn Beurteilung eher als «Schatzsuche» denn als «Fehlerfahndung» verstanden wird. Hilfsmittel kann die App der Lehrmittelreihe Technik und Design sein.

Formative Beurteilungsformen sind in der Phase des Erarbeitens und Übens zentral. Anhand abgeleiteter Kriterien aus den Kompetenzstufen erfolgen beispielsweise Peerfeedbacks, Selbstbeurteilungen und lernför-

dernde Begutachtungen durch die Lehrperson. Begutachtung ist gemäss Lehrplan 21 ein förderorientiertes Verfahren im Technischen und Textilen Gestalten, das die Qualität des Beobachtungsgegenstands (oft Prozess und Produkt) beschreibt, Verbesserungsmöglichkeiten aufzeigt und die Erkenntnis berücksichtigt, dass Wertschätzung und Ressourcenorientierung motivations- und lernfördernd sind. Eine Begutachtung erfolgt mit Blick auf das weitere Lernen und berücksichtigt individuelle Vorstellungen, Einstellungen und Interessen.

Das vorliegende Lernset zeigt auch exemplarische Möglichkeiten der summativen Bewertung zu den drei Beurteilungsgegenständen Lernprozess, Produkt und Lernkontrolle. Ein einheitliches Formular für alle Fächer steht zur Verfügung. Es wird empfohlen, dass in einer Unterrichtseinheit maximal ein Beurteilungsgegenstand bewertet wird, hingegen verschiedenste formative Beurteilungsformen eingesetzt werden. Der Prozess kann anhand der Skizzen, Bildersammlungen, Reflexionen im Lernjournal oder mit Hilfe des Projektjournals der App Technik und Design bewertet werden. Als Pro-

dukt wird ausschliesslich die abschliessende Aufgabe bewertet. Eine **Lernkontrolle** erfolgt maximal einmal im Semester und kann beispielsweise Fachbegriffe von Werkzeugen oder Wissen im Kontextbereich beinhalten. (vgl. Grundlagen Technik und Design 2016, S. 260)



Einsteigen – sammeln und ordnen

Mit Einstiegsaufgaben werden die Lernenden mit dem Thema konfrontiert. Wenn zum Einstieg für die Jugendlichen interessante Fragen oder Kurzaufgaben gestellt werden, kann deren Motivation zum Thema angeregt werden. Die Aufgaben haben das Ziel, in das Thema

einzusteigen und einen Überblick zu gewinnen, worum es im Thema geht. Nachfolgend werden Möglichkeiten zu unterschiedlichen Kompetenzen aufgezeigt.

Einstiegssaufgabe: Konstruktion und Form

- » **Einstieg**
Wie kommt man aus einer Stofffläche zu einer Hose?
Wie viele Teile braucht es?
Welche Formen haben sie?
Wie werden sie zusammengenäht?
- » **Aufgabenstellung**
In Partnerarbeit aus Flächen von Altstoffen eine kurze Hose bis maximal Knielänge entwickeln ohne die Verwendung eines Schnittmusters. Die Lernenden versuchen selber Formen zu überlegen, die Teile zuzuschneiden und mit der Nähmaschine zusammen zu nähen.
- » **Auswertung**
Die Schülerinnen und Schüler ziehen die selber entwickelte Hose an und präsentieren die Ergebnisse der Klasse. Es zeigt sich, welche Hose angezogen werden kann. Es wird besprochen, welche Formen gelungen sind und warum. Die Modelle werden fotografisch festgehalten. Danach werden die Nähte wieder geöffnet oder weggeschnitten und die Teile verglichen und den Fotos zugeordnet.

Wenn im Erarbeitungsprozess die Dekonstruktion einer Hose durchgeführt wird, können die Formen damit verglichen werden (s. Analyse Dekonstruktion).

🔗 **Kompetenz TTG.2.B.1.2e** (<http://lpbe.ch/34>)
🔗 **Einstiegsaufgabe Konstruktion und Form** (<http://lpbe.ch/33>)

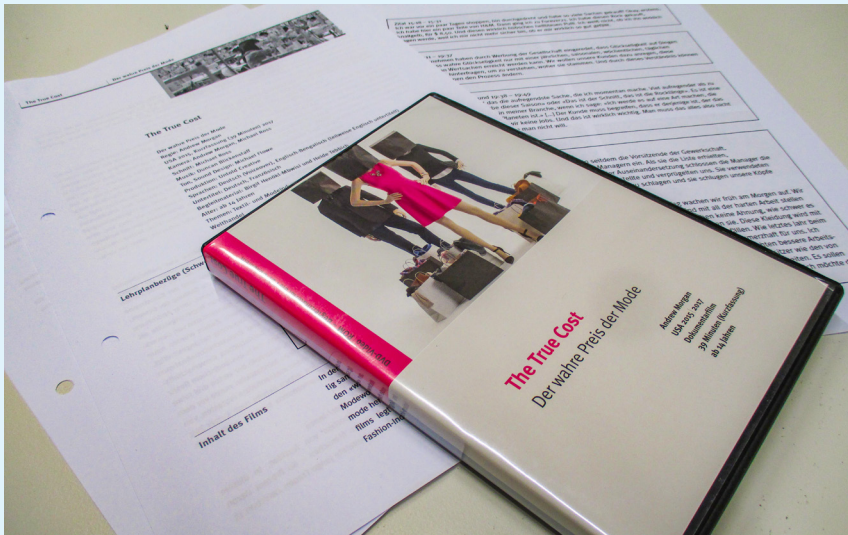


Kontext Globale Kleiderproduktion

- » **Einstieg**
Wo sind eure Kleider hergestellt worden?
Aus welchen Materialien sind sie hergestellt?
- » **Erweiterung**
Welche Herstellungsprozesse beinhaltet die textile Produktionskette?
- » **Aufgabenstellung**
An mitgebrachten T-Shirts und Hosen die Kleideretiketten untersuchen. Dabei die Materialzusammensetzung und das Herstellungsland herausfinden.
- » **Erweiterung**
Die Herstellungsprozesse werden in einem Video beobachtet. Anschliessend werden beschriftete Visualisierungen zu den einzelnen Prozessen in der Klasse in eine Ordnung gebracht.

- » **Auswertung**
Auf einer Weltkarte werden die Länder mit Stecknadeln markiert (pro Kleidungsstück eine Stecknadel). Die Kleidungsstücke werden in Materialgruppen geordnet, wobei unterschieden wird in Natur- und Kunstfasern, sowie in die einzelnen Materialgruppen (Maschenware, Gewebe).
- Erweiterung**
Der Ablauf der Herstellungsschritte wird mit einer Vorlage überprüft und diskutiert. Der Film «The True Cost» gibt Aufschluss über die Bedingungen in der globalen Kleiderproduktion (Film mit Unterrichtsbegleitmaterial s. Literatur).

🔗 **Kompetenzen TTG.3.B.1c, TTG.3.B.3c** (<http://lpbe.ch/31>)



Kontext Sportbekleidung

- » **Einstieg**
Welche Sportbekleidung trägt ihr für welche Sportarten? Aus welchen Materialien bestehen sie? Welche funktionellen Details sind erkennbar? Gibt es bestimmte Marken, die ihr trägt oder bevorzugt? Kennt ihr Spitzensportler die Botschafter für bestimmte Marken sind?
- » **Aufgabenstellung**
Die eigene Sportbekleidung wird untersucht auf Funktion, Material, Marke. Die Ergebnisse werden notiert und in Gruppen besprochen.

Weitere Bekleidungsstücke werden aus Katalogen ausgeschnitten und in Kleingruppen zu Plakaten gestaltet. Dabei fokussiert jede Gruppe einen Aspekt (z. B. Funktion und Material oder Marke und Werbebotschafter)

» **Auswertung**
Die Plakate werden in der Klasse präsentiert.

🔗 **Kompetenz TTG.3.A.1c** (<http://lpbe.ch/32>)



Einsteigen – sammeln und ordnen

12–16 Doppellektionen

Kontext Entwicklung der Hosenformen

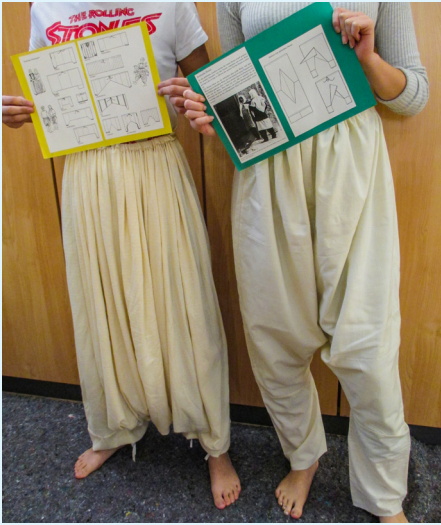
» **Einstieg**
Seit wann gibt es Hosen?
Welche Formen gab es und wo wurden sie getragen?
War es die Bekleidung der Frauen oder Männer?
Wie haben sich die Schnittformen entwickelt?
Gibt es noch Kulturen, wo diese Hosenformen heute noch getragen werden?

» **Aufgabenstellung**
Recherchieren in Büchern oder im Internet.
Hosen aus andern Kulturen in den Unterricht bringen lassen. Die Formen betrachten und nach Begründungen suchen, warum sie diese Schnittform haben.

» **Auswertung**
Die Ergebnisse der Klasse vorstellen.
Die mitgebrachten Hosen präsentieren.

» **Erweiterung**
Geschichte der Hose bis in die Neuzeit verfolgen.
Wer hat wo Hosen getragen?
Waren es Männer oder Frauen?
Einfluss der Hose auf das Frauenbild analysieren.
In Zusammenarbeit mit dem Fach Geschichte kann das Thema erweitert bearbeitet werden.

[Kompetenz TTG.3.A.1c](http://lpbe.ch/34) <http://lpbe.ch/34>



Erarbeiten, experimentieren und entwickeln

Im Designprozess sammeln die Lernenden durch Experimentieren und Entwickeln Erfahrungen für die Herstellung einer Hose. Sie erwerben ihr Wissen und Können durch Analysen (Materialuntersuchung, Dekonstruktion) Technische Experimente und Gestalterische Experimente. Durch die Aufgabenstellungen und

die Auswertung der Ergebnisse lernen die Schülerinnen und Schüler die technischen, technologischen und gestalterischen Prozesse zu verstehen, um diese an ihrem Produkt möglichst selbstständig anzuwenden.

Analyse (Dekonstruktion)

» **Einstieg**
Wie sehen die Schnittmusterteile einer Hose aus?
Wie viele Teile sind es? Welche Formen haben Sie und warum?

» **Aufgabenstellung**
Eine oder mehrere alte Hosen werden bei den Nähten auseinander geschnitten. Durch die Dekonstruktion werden die Anzahl Teile und ihre Formen sichtbar.

» **Auswertung**
Die dekonstruierte Hose wird präsentiert. Es wird erarbeitet, welche Teile am Körper vorne oder hinten sind. Die Formen und Linienführungen werden begründet. Danach wird das Schnittmuster für die Herstellung der Hose mit der dekonstruierten Hose verglichen.

<http://lpbe.ch/3b>



Erarbeiten, experimentieren und entwickeln

Analyse (Materialuntersuchung)

» **Einstieg**

Wie unterscheiden sich Maschenware und Gewebe (Optik, Herstellung, Eigenschaften)?
Welche Arten von Maschenware gibt es?
Gibt es Unterschiede in der Dehnbarkeit (Längs- und Querrichtung)?
Aus welchen Rohmaterialien bestehen sie?

» **Aufgabenstellung**

Materialflächen vergleichen durch betasten, knittern, dehnen, betrachten mit Lupen. Für das Herausfinden des Rohmaterials die Brennprobe ausführen. Die Feuchtigkeitsaufnahme mit einem Wasserspritzer testen.

» **Auswertung**

Die Ergebnisse werden gesammelt und auf einer Sammelwand mit Titelbeschriftungen zugeordnet

und besprochen. Zur Vertiefung werden Materialmusterkarten von Stofflieferanten vorgelegt und Lehrmittel mit Visualisierungen zur Herstellung beigezogen.

Technische Experimente, Nähte, Randabschlüsse, Taschen

» **Einstieg**

Wie werden die Hosenteile durch Nähte verbunden?
Welche Sticheinstellungen werden gewählt?
Wie werden Randabschlüsse (Saum, Bundabschluss) verarbeitet?
Wo und wie können Taschen angebracht werden?
Wie können Kontraststreifen eingesetzt werden?

» **Aufgabenstellung**

Aus vorgegebenen Materialflächen (Qualitäten wie für das Produktvorhaben) werden verschiedene Stiche für die Nähte erprobt. Randabschlüsse (Saum, Abschluss mit Bündchen, usw.) werden an fertigen Kleidungsstücken beobachtet und selbständig ausprobiert. Taschen werden an Kleidungsstücken beobachtet und das Schnittmuster dazu entwickelt. Alle Experimente werden nummeriert und die Sticheinstellungen in einem Arbeitsjournal festgehalten. Sie werden auf die Eignung überprüft und die Beurteilung dazu im Journal ergänzt.

<http://lpbe.ch/3b>

» **Auswertung**

Die Ergebnisse werden getestet, indem die Maschenstoffe gedehnt werden. Es wird überprüft, ob der Faden nicht reisst, die Naht genügend elastisch ist und sich nicht überdehnt (keine Wellenbildung). Auch die optische Wirkung wird auf der Vorder- und Rückseite beurteilt. Die Beobachtung der Laufrichtung des Materials zeigt die unterschiedliche Wellenbildung.

» Die besten Ergebnisse werden herausgearbeitet und evtl. an einer Steck- oder Magnetwand festgehalten.

» Zusätzlich werden Lehrmittel beigezogen und mit den eigenen Lösungen verglichen.

» Für das korrekte Verarbeiten von Bundabschlüssen und Taschen werden Lehrgänge beigezogen (s. Literatur)

Lehrgang Overlockmaschine

» Die Overlockmaschine wird eingeführt und kann nach einer Übungsphase im Unterricht eingesetzt werden.

» Wichtig sind Übungen zu den unterschiedlichen Nähten mit den Materialien, die für die Hose verwendet werden. Lehrmittel und Maschinenanleitungsbroschüre werden eingesetzt.

» **Verfahren** <http://lpbe.ch/35>

Erarbeiten, experimentieren und entwickeln

Technisches Experiment, Konstruktion

» **Einstieg**

Wie wird die zugeschnittene Hose zusammen-genäht? Welche Naht wird zuerst genäht? Welche Abfolge der Arbeitsschritte ist sinnvoll?

» **Aufgabenstellung**

Es wird eine Hose als Prototyp in Miniaturform genäht. Mittels einer verkleinerten Schnittvorlage werden die Hosenteile aus einem Reststoff zugeschnitten. Die Schülerinnen und Schüler nähen die Hose selbständig zusammen. Während der Arbeit notieren sie sich an einer Skizze die Abfolge der Arbeitsschritte.

» **Auswertung**

Die Ergebnisse werden einander präsentiert und die Abfolge der Arbeitsschritte verglichen. Auf einem Plakat wird in die Skizze einer Hose die Reihenfolge der zu verarbeitenden Nähte eingetragen. Dazu werden die Begriffe der unterschiedlichen Nähte und Kanten erarbeitet. Auch wird festgehalten, welche Nähte beispielsweise mit der Overlockmaschine genäht werden.

<http://lpbe.ch/3b>



Gestalterische Experimente Labels

» **Einstieg**

Was ist ein Label oder ein Logo? Welche sind an euren Kleidern vorhanden? Welche Funktionen haben Labels, Markenemblems, Logos?

» **Aufgabenstellung:** Aus einer Auswahl von Kleidern, Modejournalen und Internet Logos untersuchen und versuchen den symbolischen Gehalt zu deuten. Danach werden die Lernenden aufgefordert, zu einem Thema ein eigenes Logo zu entwickeln. Beispielsweise kann, ausgehend von den Buchstaben im eigenen Namen oder von Lieblingszahlen, ein Logo entwickelt werden. Die Buchstabenformen und Zahlen werden ausgedruckt oder selber aufgezeichnet. Danach sollen sie durch weitere Eingriffe verändert werden. Dies kann von Hand durch Schneiden und Kleben erfolgen oder mit dem Computer. Die Farbgestaltung wird ebenfalls erprobt und auf die Hose abgestimmt. Weitere Gestaltungsthemen und Ideen s. pdf Gestalterische Experimente Persönliches Label <http://lpbe.ch/3b>

» **Auswertung**

Die Recherchen zur Symbolik und Bedeutung von Logos werden vorgestellt.

» Die Entwurfsexperimente für das eigene Label werden verglichen und auf deren Wirkung überprüft. Auch die Grösse und Platzierung des Logos auf der Hose wird ermittelt. Es wird beurteilt, welches Umsetzungsverfahren geeignet ist und danach an weiteren Experimenten ausprobiert.

» **Hinweise**

Für die Umsetzung des Logos können unterschiedliche Verfahren angewendet werden. Geeignet sind Schablonendruck, Applikation oder das Aufbügeln von Plotterfolie, die mit dem Cutplotter ausgeschnitten wird, nachdem das Motiv mit dem Computer bearbeitet worden ist.

» **Erweiterung**

Logos und Embleme im Kontext von Kultur und Geschichte erarbeiten, z. B. historische Bedeutung von Labels, Personifizierung.



Üben und anwenden, planen und herstellen

Die Aufgabenstellung zur Herstellung einer Hose baut auf die erworbenen Kenntnisse und Erfahrungen aus den Phasen «einsteigen – sammeln, ordnen» und «erarbeiten, experimentieren und entwickeln» auf. Die erworbenen Kenntnisse und Erfahrungen sind Voraussetzung für

das Herstellen des Produktes. Die Lernenden können das Gelernte anwenden und beim Herstellen der Hose ihre Kompetenzen zeigen.

» **Aufgabenstellung SPORTHOSE**

Entwirf eine Sporthose, die maximal bis Mitte Unterschenkel reicht. Du bestimmst die Tätigkeit, wann du die Hose anziehen möchtest. Sie soll auch ästhetisch deinen Bedürfnissen entsprechen (Farben, Seitenstreifen). Bestimme weitere funktionelle Elemente, wie Taschen oder Bundabschluss. Zeichne, male und beschreibe auf dem vorgelegten Entwurfsblatt mindestens drei unterschiedliche Sporthosen.

Entwickle ein eigenes Logo, welches du auf der Hose platzierst. Dieses kann als Applikation mit der Nähmaschine aufgenäht, als Motiv mit Plotterfolie aufgebügelt oder als Schablonendruck mit Farbe aufgebracht werden.

Führe während dem ganzen Prozess ein Lernjournal, wo alle gestalterischen Entscheidungen und die Begründungen dazu aufgeschrieben werden (z.B. ich wähle die Farben rot und weiss, weil das zu meinen Turnschuhen passt oder ich plante eine Kordel im Bund und wähle jetzt doch ein Elast, da es praktischer ist beim An- und Ausziehen).

» **Material**

Maschenware (Tricot), Fertigschnittmuster, individuelle Zusatzmaterialien

» **Hinweise**

Es wird mit Fertigschnittmustern gearbeitet, wozu die Hüftweite und Hosenlänge gemessen werden und danach die Schnittmustergrösse bestimmt wird. Empfehlenswert ist eine Probehose zum Anprobieren

oder eine bestehende Hose als Vergleich, da die Überweite individuell unterschiedlich gewünscht wird. Für Taschen, Bundabschluss usw. kann die App Technik und Design oder weitere Unterlagen zur Verfügung gestellt werden (s. Literatur)

» **Auswertung**

Die Hose soll auf deinen Körper passen und solide genäht sein. Die geplanten Elemente (Taschen, Applikation, Aufdruck, usw.) sind von der Planung bis zum fertigen Produkt auf die persönliche Gestaltungs-idee abgestimmt. Das Arbeitsjournal zeigt die Erkenntnisse bei der Arbeit und die Begründungen für gestalterische Entscheidungen.

<http://lpbe.ch/3b>

[Aufgabenstellung Dok 10 \(PDF\)](#) <http://lpbe.ch/33>

Ergebnisse sichern, begutachten

Die Kriterien zur Beurteilung müssen den Schülerinnen und Schülern rechtzeitig bekannt gegeben werden. Sowohl formative wie summative Beurteilungen sind kriterienorientiert. Verschiedene Vorschläge sind als PDF	downloadbar, ebenso Wordformulare, die durch die Lehrpersonen angepasst werden können.	
Ergebnisse präsentieren Die Lernenden erstellen Fotos der fertigen Hose. Dazu suchen sie sich im Schulareal einen Hintergrund, der die Wirkung der Hose unterstützt. Die Bilder können auf der Schulwebseite oder im Schulhaus präsentiert werden.	Es könnte auch ein Video entstehen der an einem Elternabend vorgeführt werden kann. 📄 Kompetenzstufen Lernarrangement Beurteilung	

Planungsgrundlagen

Die Planung eines Unterrichtsvorhabens im Textilen und Technischen Gestalten geht von der Lebenswelt, den Interessen und dem Vorwissen der Schülerinnen und Schü-	ler aus. Ausgehend von den Themenfelder Spiel/Freizeit, Kleidung/Mode, Bau/Wohnbereich, Mechanik/Transport und Energie/Elektrizität planen Lehrpersonen konkrete	Lernumgebungen und Unterrichtseinheiten, in denen Schülerinnen und Schüler handwerkliche und gestalterische Fertigkeiten, Wissen und Haltungen erwerben. Die	Themenfelder beinhalten gesellschaftlich bedeutsame Themen aus Design und Technik, die über das Handeln, das Herstellen und das Reflektieren erschlossen werden.
📄 LP 21 Gestalten Änderungen (PDF) 📄 Unterrichtsverfahren im TTG (PDF)	📄 TTG überfachliche Kompetenzen (PDF) 📄 Übersicht Semester (aktives PDF)	📄 Themenfelder 📄 TTG Planungshilfen für Schülerinnen und Schüler (PDF)	📄 LP 21 Gestalten Formular (Word)
Formative Beurteilung 📄 Formative Beurteilung TTG spezifisch		Summative Beurteilung 📄 Beurteilungsdokumentation TTG Schuljahres (Word) 📄 Summative Beurteilung TTG-spezifisch	

