



## Wahlfach «TTG» (Textiles Gestalten)

▶ Aufnahmebedingung	Interesse am Fach
▶ Anzahl Lektionen	2
▶ Benotung	Ja
▶ Verpflichtung	Das Fach muss ein Jahr lang belegt werden.
▶ Hausaufgaben	Ja
▶ Kosten	40.- Fr. (Material)

### Lehrplanziele

Sie Schülerinnen und Schüler können:

- gestalterische und technische Produkte (*Kleider, Kissen, Taschen, Wandbilder*) planen und herstellen.
- experimentieren und daraus eigene Produktideen entwickeln. (*Schnittmuster nach eigenen Ideen verändern*)
- Funktionen verstehen und eigene Konstruktionen entwickeln im Bereich Mode/Bekleidung, Bau/Wohnbereich
- Gestaltungselemente wie Material, Oberfläche, Form und Farbe bewusst einsetzen.
- technische Geräte und Produkte aufgrund von Bedienungsanleitung und Montageplänen sicher in Betrieb nehmen (z.B. Bügeleisen, Ösenpresse, Overlockmaschine, Plotter).
- Informationen zu ökonomischen, ökologischen und gesellschaftlichen Zusammenhängen der Rohstoffgewinnung recherchieren, um Vor- und Nachteile bei Kauf und Nutzung abzuwägen. (*Fast Mode, Secondhand*)
- Objekte als Ausdruck verschiedener Kulturen und Zeiten erkennen und deren Symbolgehalt deuten (*Mode, Kleidung, Jugendkultur, Markenemblem, Logo, Schmuck*)

### Bedeutung für die Berufswahl

Das Wahlfach bietet für Berufe im Gestaltungs- und Textilbereich gute Basisgrundlagen, z. B. **Bekleidungsgestalter, Raumausstatter, Innendekorateur, Textiltechnologe, Polydesigner, Detailhandel**

In diesem Fach wird neben Kreativität auch exaktes Arbeiten und Ausdauer gefördert. Durch das eigene Handeln kann die Problemlösefähigkeit erworben werden, welche eine Schlüsselkompetenz für die verschiedensten Berufe sein kann.

### Arbeitsbeispiele/weitere Bemerkungen

- Mitbestimmung in der Themenwahl unter Einbezug der persönlichen Vorkenntnisse
- Arbeitsschritte selber planen und ausführen
- Arbeiten mit verschiedenen Gewebe- und Trikotstoffen, sowie Kunststoff-Folien (*Luftkissen schweissen, Necessaire aus Blachen*)
- Reparaturarbeiten durchführen (*Recycling, Upcycling von Jeans, T-Shirts*)
- Textile Oberflächen gestalten mit festen und flüssigen Materialien (*applizieren, bedrucken, schablonieren, plottern*)
- Gegenstände nach Anleitungen nachbilden (*Youtube / Videos*)