

Themenfeld: Technische Erfindungen

Thema	Fachbezogene Kompetenzen (DAH's) Die SuS können ...
<p>Fahrzeuge konstruieren</p> <ul style="list-style-type: none">- Aufbau- Funktion- Antrieb- Technische Zusammenhänge- Überprüfung (z.B. wie weit kann das Fahrzeug fahren, wenn es von einer Rampe fährt?)	<ul style="list-style-type: none">- technische Lösungen erfinden bzw. nach-erfinden, d.h. einfache technische Probleme- bzw. Aufgabenstellungen erfassen, entsprechende Ansätze für Lösungen entwerfen, realisieren und optimieren sowie dabei die zur Verfügung stehenden Mittel und Bedingungen berücksichtigen.- technische Experimente durchführen oder selbst entwickeln bzw. sich an der Entwicklung beteiligen sowie die Ergebnisse der Experimente auswerten.- technische Funktionen erkunden und analysieren.- technische Problemlösungen im Hinblick auf den technischen Zweck, Materialökonomie und Originalität vergleichen und bewerten.- Ideen für technische Lösungen, Konstruktionsergebnisse, Funktionszusammenhänge, Herstellungsprozesse sowie Arbeitsabläufe unter Nutzung von Sprache, Zeichnung oder Demonstrationen verständlich vermitteln, diskutieren und dokumentieren.- zu technischen Gegenständen, Entwicklungen und Erfindungen Informationen recherchieren und die Ergebnisse mitteilen.
<p>Brücken bauen</p> <ul style="list-style-type: none">- Sachzeichnung, Skizzen, Fotos, Beschreibungen, etc. anfertigen- Balkenbrücke- Bogenbrücke- Fachwerkbrücke- Hängebrücke	<ul style="list-style-type: none">- technische Experimente durchführen oder selbst entwickeln.- technische Problemlösungen im Hinblick auf die technischen Zweck, Materialökonomie und Originalität vergleichen und bewerten.- Ideen für technische Lösungen, Konstruktionsergebnisse, Funktionszusammenhänge, Herstellungsprozesse sowie Arbeitsabläufe unter Nutzung von Sprache, Zeichnungen oder Demonstrationen verständlich vermitteln, diskutieren und dokumentieren.- Modelle von Brücken aus einfachem Material herstellen, die Konstruktionsweisen vergleichen und entsprechende Brücken in der Alltagswelt wiedererkennen.- eigene Erfindungen planen, zeichnen, bauen, optimieren, verwerten und darstellen.