

## TTG.3

### A

## Kontexte und Orientierung

### Kultur und Geschichte

#### 2. Die Schülerinnen und Schüler können technische und handwerkliche Entwicklungen verstehen und ihre Bedeutung für den Alltag einschätzen.

Querverweise  
EZ - Zusammenhänge und  
Gesetzmässigkeiten [5]

#### *Erfindungen und Entwicklungen*

Die Schülerinnen und Schüler ...

TTG.3.A.2

|   |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                  |
|---|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| 1 | a | » kennen Erfindungen aus ihrer Lebenswelt und können Aussagen über deren Bedeutung machen (z.B. Nadel, Nagel, Papier).                                                                                                                                                                                                              | NMG.5.1.a<br>NMG.5.3.a                           |
| 2 | b | » können Auswirkungen von Erfindungen auf den Alltag einschätzen (z.B. Nähmaschine, Webstuhl, Bohrmaschine, Rad, Zahnrad).<br>» können technische Innovationen und deren Folgen einschätzen (z.B. Energiespeicherung, Energieumwandlung).                                                                                           | NMG.5.3.c<br>NMG.5.3.d<br>NMG.5.3.f<br>NMG.5.3.g |
| 3 | c | » können Erfindungen und deren Folgen verstehen und bewerten (z.B. synthetische Materialien, Bionik, Energiebereitstellung, Robotik).<br>» können Entwicklungen und Innovationen aus Design und Technik in ihrer Vernetzung analysieren und deren Folgen für den Alltag einschätzen (z.B. Stickcomputer, CNC-Maschine, 3D-Drucker). |                                                  |