

[Bildnerisches Gestalten](#)[Textiles und technisches Gestalten](#)[1 | Wahrnehmung und Kommunikation](#)[2 | Prozesse und Produkte](#)[A | Gestaltungs- und Designprozess](#)[1. Sammeln und Ordnen](#)[2. Experimentieren und Entwickeln](#)[3. Planen und Herstellen](#)[B | Funktion und Konstruktion](#)[C | Gestaltungselemente](#)[D | Verfahren](#)[E | Material, Werkzeuge und Maschinen](#)[3 | Kontexte und Orientierung](#)

2. Experimentieren und Entwickeln

ITG.2.A.2 | Prozesse und Produkte

Handlungs-/Themenaspekt

Gestaltungs- bzw. Designprozess

Kompetenz

2. Experimentieren und Entwickeln

Leitfragen

- Zeigt das Kind Interesse am Experimentieren und Ausprobieren?
- Stellt es zielgerichtete Fragen?
- Baut es Erkenntnisse als eigenständige Lösungen in sein Vorhaben ein?
- Kann es seine Aufmerksamkeit auf *einen wesentlichen, vorgegebenen* Aspekt der Aufgabe richten, z.B. Funktion, Konstruktion, Grösse?

Beobachtungsmöglichkeiten

- Geführte Sequenz
- Angeleitete Sequenz mit offenen Aufgabenstellungen
- Einstiegsphase
- Experimentierphase
- In freien Tätigkeiten

Weiterführende Hinweise

Werkweiser1: Atelier