

[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](#)

## 3. Planen und Herstellen

### ITG.2.A.3 | EZ | Prozesse und Produkte

Handlungs-/Themenaspekt

### Gestaltungs- bzw. Designprozess

Kompetenz

#### 3. Planen und Herstellen

##### Leitfragen

- Integriert das Kind angeleitete Schritte (Verfahren, Konstruktion) in sein eigenes Vorhaben?
- Erkennt das Kind die Anleitungen und kann es ihnen folgen?
- Zeigt es eine zielgerichtete Selbständigkeit in der Entwicklung seines Vorhabens?
- Ist es dem Kind wichtig, eine eigene Lösung zu finden, oder richtet es sich lieber nach Vorgaben/Vorlagen?
- Traut es sich zu, etwas Eigenes zu gestalten?
- Betrachtet es Entstehendes kritisch und führt die Arbeit zielgerichtet weiter?
- Verfolgt das Kind seine Projekte mit Ausdauer?
- Wie geht es mit schwierigen Situationen um?

##### Beobachtungsmöglichkeiten

- Geführte Sequenz, angeleitete Sequenz mit offenen Aufgabenstellungen
- Umsetzungsphase
- In freien Tätigkeiten

##### Weiterführende Hinweise

Lehrplan 21: [MI.2.2.a](#) Algorithmen

Werkweiser1: Atelier