

## Kompetenzstufen «NaTech bewegt!»

Tabelle 1: Kompetenzstufen gemäss Thurgauer Lehrplan

NMG.2.6.d:	können in Lebensräumen der Wohnregion erkunden und dokumentieren, wie Menschen die Lebensweise und die Lebensräume von Pflanzen und Tieren gestalten, nutzen und verändern.
NMG.2.6.h:	können zu Einflüssen des Menschen auf die Natur mögliche Folgen abschätzen, Erkenntnisse dazu ordnen und über eigene Verhaltens- und Handlungsweisen nachdenken.
NMG.3.2.d:	können Informationen zu Arten der Bereitstellung und Speicherung von Energie erschliessen und verarbeiten (z.B. Photovoltaikanlage, Batterie, Stausee).
NMG.3.2.e:	können Energiewandler erkennen und deren Wirkung ohne genaue Kenntnis von Bau und Funktion erläutern (z.B. Generator wandelt Bewegungsenergie in elektrische Energie um).
NMG.3.2.f:	können energiebewusstes Verhalten beschreiben und dies begründen (z.B. elektrische Energie: Lift-Treppe, Heizung-Kleidung, Stand-by vs. Gerät ganz ausgeschaltet).
NMG.5.2.1b:	können einfache Stromkreise aufbauen und die einzelnen Bestandteile benennen.
NMG.5.2.1d:	können verzweigte Stromkreise als Serie- oder Parallelschaltung aufbauen, ausprobieren, die Bauteile benennen und an Alltagsgeräten wieder erkennen (z.B. bei Spielgeräten, Beleuchtung).
NMG.5.2.1e:	können Stromkreise schematisch darstellen sowie einfache Schaltpläne lesen und umsetzen. Stromkreise können mithilfe eines einfachen Stromkreises experimentell zeigen, welche Materialien elektrisch leiten und welche nicht.
NMG.5.3.c:	können die Bedeutung von technischen Entwicklungen von Geräten und Anlagen für das Leben im Alltag heute erkennen und einschätzen (z.B. Armbanduhr, elektrische Zahnbürste, Geschirrspüler, Seilbahnen, Baumaschinen, Internet).
NMG 5.5.2d:	können einfache Elektromagnete unter Anleitung bauen und anwenden (z.B. Schraube mit Draht umwickeln und an Batterie anschliessen).
NMG 6.5.e:	können Grundbedürfnisse von Menschen nach Dringlichkeit ordnen und Wünsche von überlebenswichtigen Bedürfnissen unterscheiden (z.B. Nahrung, Wohnen versus Spielsachen, Ausflüge).



NMG 7.3.d:	können ausgehend von eigenen Gewohnheiten die Bedeutung des Unterwegs-Seins und des Verkehrs für das tägliche Leben beschreiben und einschätzen.
NMG.7.3.h:	können Ideen und Perspektiven für die Mobilität und für Formen des Unterwegs-Seins in der Zukunft entwickeln sowie mögliche Handlungsweisen überdenken und einschätzen.
NMG 7.4.d:	können sich bewusstmachen, beschreiben und einschätzen, was aus ihrer Sicht für das Zusammenleben von Menschen in verschiedenen Gebieten und für die Zukunft auf der Erde wichtig ist.
NMG.8.2.d:	können zusammentragen und vergleichen, welche Bedeutung verschiedene Räume für die Nutzung verschiedener Menschen haben und über ihre eigenen Ansprüche an Räume nachdenken (am Wohnort, in der Wohnregion, in der Stadt, an Freizeit- und Ferienorten).
NMG.8.3.e:	können über die Auswirkungen von Veränderungen im Raum für die Menschen und die Natur nachdenken (z.B. im Verkehr, bei Freizeitanlagen, an Gewässern) und über Gestaltungs- und Verhaltensmöglichkeiten in der Zukunft nachdenken.
TTG.2.A.2.b:	können zu ausgewählten Aspekten Lösungen suchen und eigene Produktideen entwickeln (z.B. Funktion, Konstruktion, Gestaltungselementen, Verfahren, Material).
TTG.2.A.3:	können Lösungen für eigene Produktideen aus Experimentierreihen ableiten.
TTG.2.B.1.5c:	setzen sich mit Eigenschaften von Stromkreisen auseinander (Leuchtdioden, Serie- und Parallelschaltung) und können diese in eigenen Produkten einsetzen.
TTG.3.A.2.b:	können technische Innovationen und deren Folgen einschätzen (z.B. Energiespeicherung, Energieumwandlung).
MI.2.2.f:	können Programme mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern schreiben und testen.