EGG
Evangelische Gesamtschule
Gelsenkirchen-Bismarck

# Arbeitslehre
# TECHNIK

Hier erhalten Sie einen Überblick über die Unterrichtsinhalte, Ziele und Ergebnisse unseres Technikunterrichts an der EGG

Für Alle:

**Kernbereich**
**Jg 5 + 10**

Als zusätzlich gewähltes Hauptfach:

**Wahlpflicht**
**Jg 7-10**

# **Kernbereich** Arbeitslehre **TECHNIK**

**EGG**
Evangelische Gesamtschule
Gelsenkirchen-Bismarck

**Im Jahrgang 5:**

ein Halbjahr zwei Stunden (á 60 Minuten) **TECHNIK** (dann ein Halbjahr Hauswirtschaft im Wechsel)

**Ziele:** Sicherheit, Umgang mit Werkzeugen und Maschinen (z.B. Bohrmaschinenführerschein), Werkstoff Holz, Einstieg in die Programmierung (Calliope mini)

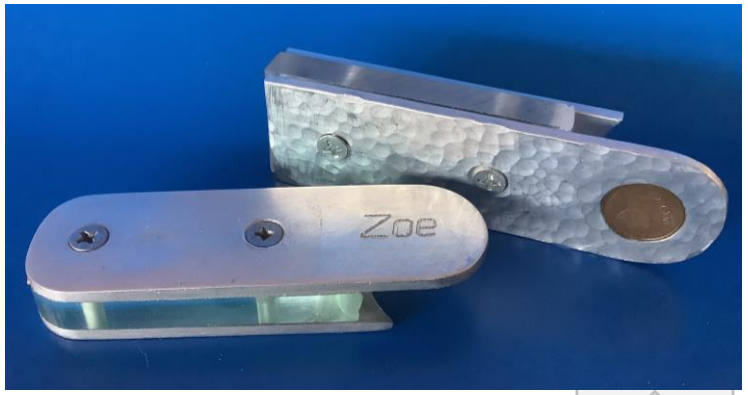
**Ergebnis:** Kreisel mit Handstarter (kein Bausatz!)

**Im Jahrgang 10:**

ein Halbjahr zwei Stunden (á 60 Minuten) **TECHNIK** (dann ein Halbjahr Hauswirtschaft im Wechsel)

**Ziele:** Erweiterung Werkzeuge und Maschinen, Werkstoffe Metall+Kunststoff

**Ergebnis:** Flaschenöffner



# **Wahlpflicht** Arbeitslehre **TECHNIK**

EGG
Evangelische Gesamtschule
Gelsenkirchen-Bismarck

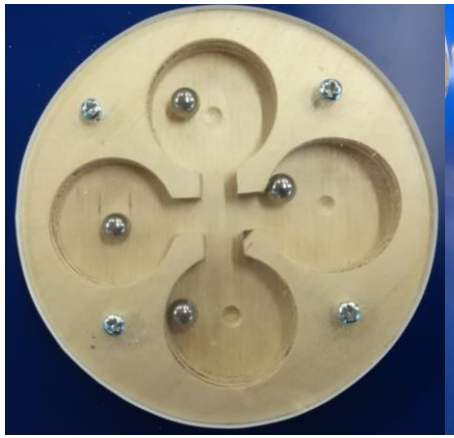
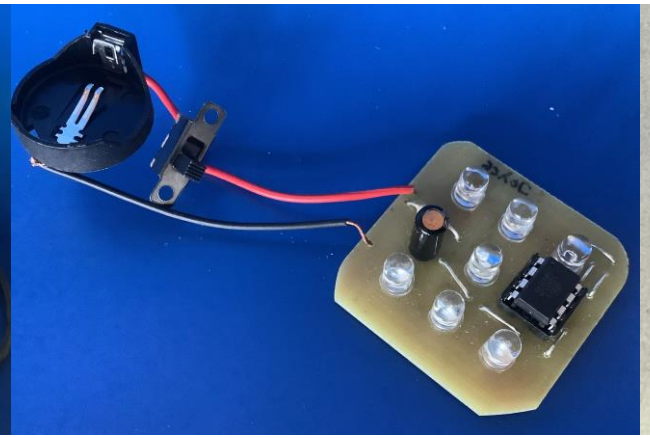
**Allgemeines:**

- Ab dem Jahrgang 7 wählen ALLE ein zusätzliches Hauptfach (WP), hier werden 2 Arbeiten pro Halbjahr geschrieben (in Technik kann eine praktische eine schriftliche Arbeit ersetzen)
- Jeweils zwei Stunden pro Woche (120 Minuten)
- **Abschlussrelevant!**
- Im Jg 7 gibt es Technik und Hauswirtschaft im halbjährlichen Wechsel. Hier sollen Neigungen und Vorlieben entdeckt werden
- Nach dem Jg 7 muss man sich auf ein Fach festlegen!

Inhalte

# **Wahlpflicht** Arbeitslehre **TECHNIK Inhalte**

EGG
Evangelische Gesamtschule
Gelsenkirchen-Bismarck

Wir decken im WP-Bereich eine riesige Bandbreite ab:

- Von Dekupiersäge (**Handwerk**liches Arbeiten) über Calliope / Arduino (**Programmieren** block- und textbasiert) hin zu 3D-Druck und CNC-Fräsen (**CAD-/CAM**-Technologien)
- Die Berufsorientierung wird in allen Jahrgängen parallel zu den Projekten durchgeführt, in dem beispielsweise die Berufe des jeweiligen Handlungsfelder untersucht werden
- Beispielhafte Produkte des Unterrichts:
  Boot mit Gummiantrieb, Geduldsspiel, Ampelsteuerung, Callibot, 3D-Druck, MP3-Verstärker