

Kompetenzbereich 1

Sachgemäßes Umgehen mit (digitalen) Werkzeugen und Materialien

Sequenz 4: Bau einer Nageltreppe (ab Klasse 1)	46
Sequenz 5: Die klingende Nageltreppe – Programmieren und Abspielen von Tönen (ab Ende Klasse 2)	48

Kompetenzbereich 2

Erfinden technischer Lösungen

Sequenz 6: Bau eines vierrädrigen Fahrzeugs aus Holz (ab Klasse 3)	54
Sequenz 7a: Beleuchtung des Fahrzeuges (ab Klasse 3)	56
Sequenz 7b: Erfindung einer Alarmanlage für das Fahrzeug (ab Klasse 3)	64
Sequenz 8a: Bau des Geschicklichkeitsspiels „Der heiße Draht“ (ab Klasse 3)	74
Sequenz 8b: Anti-Schummel-Programm für das Spiel „Der heiße Draht“ durch Programmierung (Klasse 3/4)	76

Kompetenzbereich 3

Bewerten technischer Entwicklungen und Erfindungen

Sequenz 9a: Bau eines Messrades (ab Ende Klasse 3)	84
Sequenz 9b: Erweiterung des Messrades durch digitale Messwerterfassung (Klasse 4)	90
Sequenz 9c: Leben in einer technisierten Welt – Chancen, Limitationen, Verantwortung (ab Ende Klasse 3)	96