|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Unterrichtsphasen** | **Sequenzen und Inhalte** | **Diagnoseinstrumente** |
| **Vorbereitungsphase** | **Sequenz 1**  Problemaufriss / Planung weiterer Unterrichtsschritte durch gemeinsame Besprechung und Auswertung der präsentierten und eingesammelten HA (Fotografien interessanter Gebäude o.ä.)  **Problemstellung und Lernschritte** | **mündliche Reflexion zu Form/Funktion in der Architektur (bspw. vorbereitet durch eine Placemat)** |
| **Zentrale Lernphase I** | **Sequenz 2**  Rezeptive Erarbeitung von Zusammenhängen der Form, Funktion und Wirkung dreidimensional-architektonischer Formen im Stadtensemble (bspw. mittels Lernvideos/Material; Google Earth, Google Street View o.ä.), ggf. im Verlauf der (Kunst)Geschichte  Kooperative Erarbeitung und Ergebnissicherung (bspw. durch digitale Pinnwände (bspw. Padlet,))    Kollaborative Erstellung eines Zeitstrahls (oder einer Mindmap) zur Darstellung und Vertiefung der Ergebnisse | **Mündliche und schriftliche Zwischen-reflexionen** |
| **Zentrale Lernphase II** | **Ergebnispräsentationen und Besprechungen der Gestaltungsprodukte (und deren Prozess)**  **Sequenz 3**  Umsetzung der kompetenzorientierten Leistungsaufgabe durch die Schülerinnen und Schüler, bspw. AR-Zeichnungen von Wohnungen/Bungalows (bspw. auf dem Schulhof mit ‚Just a Line‘), Erstellung dreidimensionaler AR-Modelle (bspw. Minecraft Earth) oder virtueller Modelle (mit SketchUp, Blender, Minecraft)  **Gestaltungsprodukt 1** | **Zwischenreflexionen und Beratung bzgl. Kenntnissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten auf Basis der jeweiligen Schülerinnen- und Schüler-Vorhaben und der Leistungsbewer-tungskriterien**  **Ergebnisse, Präsentation und Reflexion** |
| **Zentrale Lernphase III** | **Sequenz 4**  Umsetzung der kompetenzorientierten Leistungsaufgabe durch die Schülerinnen und Schüler, bspw. digitales Einfügen der Modelle in virtuelle Kontexte (bspw. Einfügen der virtuellen Modelle in die ‚reale Welt‘ mittels QR-Codes an den realen Plätzen, AR; Erstellung einer Führung der ‚AR-Bauten‘ (minecraft earth); Einfügen der Modelle in den ‚digitalen Atlas‘ Google Earth anhand von Screenshots o.ä. | **Reflexionen und Feedback durch SuS und Lehrkraft bzgl. Kompetenzen, Vorhaben-Realisierungsabgleich auf Basis der der Leistungsbewer-tungskriterien** |
| **Abschlussphase** | **Sequenz 5**  **Ergebnispräsentationen (bspw. Führungen) und Besprechungen der Gestaltungsprodukte (und deren Prozess) (ggf. Exkursion vor Ort)**  **Gestaltungsprodukt 2: ‚Endprodukt‘ - Bauten im Kontext (Stadtensemble)**  **Aspekte für die Weiterentwicklung des eigenen Unterrichts** | **Abschlussreflexion**  **bzgl. der Unterrichtsgestal-tung**  **auf Basis eines Feedbackbogens** (SefU= „Schülerinnen und Schüler als Expertinnen und Experten für Unterricht“. Online Feedbacktool zur Evaluation von Unterricht. siehe auch:  <https://www.sefu-online.de/index.php>)  (Abruf am 16.11.2021) |

(Schematische Darstellung der Unterrichtsphasen angelehnt an *Schoppe, Andreas „Aufgaben im Kunstunterricht. Motoren für Lernprozesse-Werkzeuge der Diagnose- Schlüssel zum Kompetenzerwerb“. In: KUNST+UNTERRICHT 399-400 (2016) S. 6-14*)