|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Unterrichtsphasen** | **Sequenzen und Inhalte** | **Diagnoseinstrumente** | |
| **Vorbereitungsphase** | **Problemstellung**  ***Wie lassen sich Objekte räumlich auf einer Fläche darstellen?***  **Sequenz 1**  **Hinleitung durch Problemaufwurf**  *Ausschreibungsanzeige (einer Stadt) wird gezeigt mit Beispielbild eines dreidimensionalen Architekturentwurfs*  01\_a\_ Didaktischer Hinweis zur Vorbereitungsphase  **Sequenz 3**  **Auswertung, Reflexion, Sicherung und Überleitung**  *Bekannte Mittel der Raumdarstellung und vorhandene Kompetenzen zum Umgang mit der Zeichenapp werden anhand der Vorwissensabfrage besprochen und gesammelt (Größenabnahme, Höhenunterschied, Überschneidung usw.). Expertinnen/Experten werden ggf. benannt und Aufgaben zur Förderung ausgegeben (s. vorhandenes Material aus UV „Illusion oder Realität? – Perspektivische Darstellung, Jahrgangsstufe 9/10“; Station Größenunterschied). Im Anschluss erfolgt die gemeinsame und Individuelle Planung der folgenden Lernphase z.B. mit Hilfe eines Advance Organizers.*  *Lösungsblatt zum Vorwissen Perspektive digital*  **Sequenz *2***  **Anlegen eines digitalen Portfolios z.B. mit Goodnotes**  *Die Schülerinnen und Schüler legen ihr Portfolio mit der Problemstellung und der Vorwissensabfrage an. Im weiteren Prozess dokumentieren sie dort alle Arbeitsergebnisse.*  *Arbeitsblatt Vorwissen Perspektive digital* | **Eingangs-diagnose zum perspek-tivischen Vorwissen und digitalen Werkzeugen**  *Selbstdiagnose- und Feedbackbogen digital* | **Digitales Portfolio** |
| **Zentrale Lernphase** | **Sequenz 4**  **Kennenlernen der Zeichen App mit Übungen I**  *Kennenlernen der Bedienoberfläche von Autodesk Sketchbook und der Werkzeuge: Ebenen und Transparenz, Importieren, Linien zeichnen, Farben (Farblupe), Stift (Pinsellupe, Pinselpalette und Pinselbibliothek)*  *Übersicht und Tutorials zur Zeichenapp autodesk sketchbook*  **Sequenz 5**  **Zentralperspektive**  *Die Schülerinnen und Schüler lernen die Regeln der perspektivischen Konstruktion mit einem Fluchtpunkt kennen und üben die Anwendung mit der Zeichenapp.*  **Sequenz 6**  **Architektur in Funktion und Form**  Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten exemplarisch Grundlagen von architektonischen Formen/Elementen und besprechen diese im Hinblick auf Funktion und Form. | **Schriftliche und mündliche Zwischen-diagnosen** | **Digitales Portfolio** |
| **Abschlussphase** | **Überprüfung**  **Die Aufgabenstellung wird formuliert und die Bewertungskriterien festgelegt. Anschließend beginnen die Schülerinnen und Schüler mit der gestaltungspraktischen Arbeit.**  Schülerinnen und Schüler *recherchieren, planen und* ***entwerfen*** *zu einem selbst festgelegten Thema (familienfreundlich, nachhaltig, futuristisch, historisch, verrückt, Spiel und Spaß, seniorengerecht usw.) und gestalten mit der App einen reinen Linienentwurf für ein entsprechendes Gebäude unter Anwendung der Regeln der Ein-Fluchtpunkt-Perspektive.*  **Präsentation**  Die Schülerinnen und Schüler führen eine Präsentation ihres Gebäudes/ Stadtentwurfs durch. Sie beurteilen sich gegenseitig und benennen eine Gewinnerin/einen Gewinner.    **Aspekte für die Weiterentwicklung des eigenen Unterrichts** | **Abschlussreflexion**  **bzgl. der Unterrichtsgestaltung**  **z.B. mittels SEfU1**  *(Hier ist auch eine Abschlussreflexion bzgl. der im Unterricht erworbenen Kompetenzen mittels eines Kompetenzrasters denkbar.)*  **Abschlussreflexion bzgl. Kenntnissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten, auf Basis der Bewertungskriterien** | |
| Schema verändert nach *Schoppe, Andreas „Aufgaben im Kunstunterricht. Motoren für Lernprozesse-Werkzeuge der Diagnose- Schlüssel zum Kompetenzerwerb“. In: KUNST+UNTERRICHT 399-400 (2016) S. 6-14* | | | |

1SEfU= „Schülerinnen und Schüler als Experten für Unterricht“. Online Feedbacktool zur Evaluation von Unterricht. Siehe auch: <https://www.sefu-online.de/index.php> (Abruf 16.11.2021)