20 Arbeitsbeschreibung 1 / 3

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Titel** | **Beispiel** | **Meine Angaben** |
| Name, Vorname | *Mustermann, Max* | Stickel, Katharina |
| Name zur Veröffentlichung | *z.B. Kollektiv, Künstlername,*  *etc.* |  |
| Fachgruppe | *z.B. Design* | Architektur |
| Klasse / Kurs / Seminar … | *z.B. Grundlagen des Designs* | Studio Innovative Bau- und Raumkonzepte |
| Projekt | *Zugehöriges Projekt  innerhalb einer Klasse, Kurs,  Seminar,…* | School of the Future |
| Titel der Arbeit |  | Lerndorf |
| Entstehungsdatum | *z.B. Mai 2020* | Sommersemester 2020 |
| Arbeitstyp | *z.B. Skulptur, Fotografie,  Webseite, Teeservice, …* | Architekturentwurf |
| Maße |  |  |
| Technik |  | 360 Grad VR-Panorama |
| Material |  |  |
| Farbigkeit |  |  |
| Weitere Tags | *z.B. Experiment, Live,*  *generativ, interaktiv, …* | VR, AR, interaktiv, generativ, computer, digital, unreal, 360,  architecture, design, Zukunft, future, neue lernfomen |
| Betreuung | *Professor\*in,  Werkstattleiter\*in, etc.* | Prof. Tobias Wallisser,  AM Kristof Gavrielides,  TL Volker Menke |
| Mitwirkende | *Mit wem ist die Arbeit  entstanden?* |  |
| Metainformationen | *z.B.:*   * *Wurde die Arbeit bereits  irgendwo ausgestellt?* * *Weiterführende Links?* * *Anmerkungen?* |  |

20 Arbeitsbeschreibung 2 / 3

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Titel** | **Beispiel** | **Meine Angaben** |
| Beschreibung ca. 500 – 1.500 Zeichen | *Arbeitsbeschreibung als*  *ausformulierter Text* | Die mittelalterliche dörfliche Struktur mit dem Markplatz als zentraler Ort des Warenaustausches sollte als Grundlage zur Entstehung des Lerndorfs dienen. Doch in der heutigen Zeit ist nicht mehr der Austausch von Waren das größte Hab und Gut, sondern der stetige Austausch und die Aneignung von Wissen.  Wie in einem Dorf ordnen sich in der Schule der Zukunft die verschiedenen Räume und Bereiche um den zentralen ‚Marktplatz‘ herum an. Sie sind nicht mehr nach Fächern sortiert und anhand deren Inhalte konzipiert, sondern nach der jeweiligen Art und Weise der Vermittlung. Vor allem Kindern soll hier ein unbeschwertes, individuelles und spielerisches Lernen ermöglicht werden. Der Frontalunterricht im allseits bekannten Klassenzimmer wird aufgelöst. Für den Unterricht in Klassen stehen Räume zur Verfügung, in welchen der Boden zu einer Rampe aufsteigt. Hier können die Kinder sitzen und zuhören, jedoch auch interaktiv agieren. Denn die innere Hülle des Raums dient als Projektionsfläche für das digitale Lerndorf. Je nach Unterrichtsfach können die Kinder durch Interaktion den Raum zu einem klingenden Haus, einem Formenhaus, einer Mess- und Wiegewerkstatt oder einer Schatzkammer verwandeln. So wird das vermittelte Wissen begreifbar. |

20 Arbeitsbeschreibung: Materialliste 3 / 3

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Dateiname / Link** | **(Bild-)Unterschrift** | **Copyright** | **Vollflächig** |
| *Architektur-Stickel\_Katharina-Lerndorf-001.jpg* |  |  | *Nein* |
| *Studiengang-Name\_Vorname-Arbeitstitel-002.mp4* |  |  |  |
| *[katharinastickel.github.io/SF/360](http://vornamenachname.github.io/DE/UNR)* |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |