

ARCHITEKTUR – EIN IDEALER LERNSTOFF

Modulkatalog.
Handreichung für Pädagoginnen
und Pädagogen

ARCHITEKTUR – EIN IDEALER LERNSTOFF

Modulkatalog.
Handreichung für Pädagoginnen
und Pädagogen

INHALTSVERZEICHNIS

Vorworte

Architektur – ein idealer Lernstoff	5
Dr. Hannes Hubrich, Mitglied des Vorstandes der Architektenkammer Thüringen und Leiter der AG Architektur und Schule	
Raumerfahrung als didaktische Chance	6
Dr. Andreas Jantowski, Direktor des Thüringer Instituts für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien (ThILLM)	
Schule und Architektur	9
Anita Rommel, Staatliches Gymnasium Arnstadt, und Sybill Hecht, Thüringer Kulturagentin	

Zum Gebrauch dieses Katalogs	10
Dr. Luise Nerlich, Architektenkammer Thüringen, AG Architektur und Schule	

Überblick der Module	12
-----------------------------	----

Module

Themenkomplex 1 – Wahrnehmung	18
Themenkomplex 2 – Gestalten_Entwerfen	24
Themenkomplex 3 – Experimente_Modelle	30
Themenkomplex 4 – Methoden_Werkzeuge	36
Themenkomplex 5 – Geschichte_Theorie	48
Themenkomplex 6 – Gemeinschaft_Zusammenleben	54
Themenkomplex 7 – Exkursionen	62
Themenkomplex 8 – Facharbeiten	66



ARCHITEKTUR – EIN IDEALER LERNSTOFF

Architektur definieren wir als die gebaute Umwelt, die der Mensch zum Zweck seiner Lebenstätigkeit schafft, egal ob dies Gebäude und Anlagen, gestaltete Freiräume und Landschaften, Innenräume oder ganze Stadtstrukturen sind. Sie liefert uns Informationen über ihr Wesen, ihre Nutzungsmöglichkeiten, ihre Konstruktion, ihre formale Erscheinung und vieles mehr. Architektur umgibt uns täglich, regt an zu ihrem Gebrauch, steuert unser räumliches Verhalten, prägt unser ästhetisches Empfinden und formt unser Bewusstsein. Sie erzählt uns von ihrer Geschichte, offenbart soziale Verhältnisse und kündet vom Wandel der Kultur und Baukultur.

Mit all ihren Facetten und Querbezügen von der Mathematik bis zur Kunst ist Architektur ein idealer Lernstoff. Das ist der Grund, warum wir die Vermittlung von Architektur als Bildungsaufgabe verstehen und dafür eintreten, Kinder bereits früh, vor allem in der Schule, mit den Eigenheiten ihrer gebauten Umwelt vertraut zu machen.

Die Zukunft unserer Städte und Dörfer wird unter anderem dadurch bestimmt sein, wie heutige Kinder es lernen, kreativ und verantwortungsbewusst mit ihrer gebauten Umwelt umzugehen. Für das Erkennen dieser zukünftigen Verantwortung und die Sensibilisierung für die bauliche wie die ästhetische Qualität unserer Lebensumwelt kann Schule einen wesentlichen Impuls geben. Dazu braucht es engagierte Pädagogen, die sich auf die Vermittlung von Architektur einlassen und entsprechende Inhalte und Aufgaben in einen interessanten Unterricht umsetzen.

Die Bildung der Schüler auf dem Gebiet „Architektur – gebaute Umwelt“ besser zu strukturieren und fachübergreifend zu intensivieren sieht die Architektenkammer Thüringen als eine wichtige Gemeinschaftsaufgabe von Pädagogen und Architekten.

Die Frage nach dem Sinn dieser Kooperation ist einfach zu beantworten:

Lehrer erklären unseren Kindern die Zusammenhänge der Welt in der wir leben – Architekten und andere Fachleute planen und gestalten diese Welt.

Da gibt es viele Berührungs نقاط und Gründe für einen interdisziplinären Austausch. Der von der Arbeitsgruppe Architektur und Schule der Architektenkammer Thüringen unter Mitwirkung von Pädagogen erarbeitete Modulkatalog soll Anregungen für vielseitige Aufgaben im Schulunterricht liefern und zugleich Grundlage der weiteren Diskussion sein.

Dr. Hannes Hubrich
Mitglied des Vorstandes der Architektenkammer Thüringen und Leiter der AG Architektur und Schule

RAUMERFAHRUNG ALS DIDAKTISCHE CHANCE

„Wie die Räume ohne den Menschen aussehen ist unwichtig, wichtig ist nur, wie die Menschen darin aussehen.“ Mit diesem Satz des Architekten Bruno Taut ist das Ziel von gestalteten Räumen beschrieben und er gilt selbstverständlich auch für Schulräume, aber auch für das Erlernen von Grundlagen der Architektur mit Blick auf diese Zielsetzung.

Längst ist klar, dass Räume auch als pädagogische Vermittler wirken, eben Räume von und für Menschen. Damit sind schulische Betrachtungen von Aspekten der Architektur gleichsam wertebildend. Die Vielfalt an Werten und Normen in unserer westlich geprägten Demokratie erzeugt einen ständigen Wandel von Einstellungen und Werthaltungen, die sich eben auch in der Beurteilung von Leistungen der Architektur spiegeln. Das eigene Schulgebäude kann dafür ein guter Ausgangspunkt sein, das eigene Wertesystem weiterzuentwickeln und somit erzieherisch wirksam zu werden, ohne gleich den „pädagogischen Zeigefinger“ zu bemühen. Die zu erwartenden Reflexionen tun nicht nur den Schülern, sondern auch Eltern und Pädagogen selbst gut, wenn sie in wissende Produktivität überführt werden können.

Genauso wie gute Pädagogen Identität stiften, kritisch-konstruktives Miteinander fördern, individuelles sowie problemlösendes Lernen der ihnen anvertrauten Schüler ermöglichen, kann der dazu passend gestaltete Raum darum eine, den zeitgemäßen Ansprüchen entsprechende, Lernatmosphäre erheblich fördern.

Wenn der Fachunterricht oder ein fächerübergreifendes Projekt das Schulgebäude selbst, unter ausgewählten Architekturgesichtspunkten zum entdeckenden Lerngegenstand macht, dann wird damit ein wesentlicher Lehrplangrundsatz erfüllt – an die Lebenswirklichkeit der Schüler anzuknüpfen. Schnell werden die Schüler bei dieser Betrachtung verstehen, dass, wie so oft, zwischen dem, wie es ist und dem, was man sich wünscht, auch in der Gestaltung von Räumen zahlreiche Kompromisse liegen.

Sie erfahren ebenfalls, wie viel Gestaltungsraum bleibt, wenn man nur versucht, sich gegebenen Bedingungen anzupassen und kommen so zwangsläufig auch zu der Frage, ob zum Beispiel alles Finanzielle eine Art von schicksalhafter Unterworfenheit zu erzeugen scheint, die einen nur zum Nachvollzug bereits getroffener Entscheidungen nötigt. Die sensibilisierte Wahrnehmung und der konstruktive Umgang mit gegebenen Ressourcen entscheiden über Motivation zum Engagement, Zutrauen in die eigene Gestaltungskraft und Überwindung von Gestaltungspessimismus.

Entwürfe, ob als Zeichnung oder Modell, sind dafür ideal, gerade wegen ihrer Fähigkeit, das Funktionale zu überschreiten und Möglichkeitsräume zu schaffen. Am Entwurf können die Schüler ihre Ideen erläutern und diese verteidigen. Dabei merken sie nicht nur, dass die eigene Positionierung Prozesscharakter hat, sondern auch mit gewissen Risiken verbunden ist. Ob die sich entwickelnden Vorstellungen und Sinngebungen des eigenen Entwurfs Bestand haben, hängt nämlich auch davon ab, ob sie wirklich von anderen Personen, insbesondere Bezugspersonen, verstanden und anerkannt werden. Sich mit Architekturaspekten auseinanderzusetzen ist für Schüler insoweit ein zutiefst demokratischer Lernprozess, indem indirekt Werteerziehung stattfindet.

Im Sinne von Gutheil und Mügge (2000, S. 44 ff) werden die Schüler über Architekturaspekte ihres Lebensumfeldes zum Hinterfragen scheinbarer Gewissheiten oder einfacher Lösungen angeregt und ihre Wirklichkeitskonstruktionen mit Unerwartetem angemessen konfrontiert. Wenn die Pädagogen als Moderatoren die Schüler dabei zu selbstständiger Auseinandersetzung und zur Reflexion anhalten, ihre Fragen ernstnehmen, Lernhindernisse bearbeiten, und eine kommunikative Atmosphäre schaffen, die Problemdiskussionen ermöglicht und Dissens zulässt, dann ist ein wichtiger Schritt dahin getan, dass die Menschen in ihren Räumen positive Entwicklungsperspektiven sehen.

Dr. Andreas Jantowski
Direktor des Thüringer Instituts für Lehrerfortbildung,
Lehrplanentwicklung und Medien (ThILLM)

SCHULE UND ARCHITEKTUR



Entdecken – Wahrnehmen – Experimentieren
Beschreiben – Analysieren – Deuten
Planen – Bauen – Verändern
Herstellen – Gestalten – Verwenden
Techniken – Werkstoffe – Materialien
Zeitreisen – Traditionen – Religion

Dreiklänge dieser Art gibt es viele. Manche sind uns bewusst, andere laufen im Unterbewusstsein ab. Alle hinterlassen ihre Spuren, beeinflussen unser Verhalten, prägen Wünsche und Vorstellungen und gestalten unser Leben.

Subjekt und Raum sind nicht trennbar. Räume umgeben uns nicht nur, sondern entstehen durch das Agieren der Menschen in ihnen. Auch Kinder und Jugendliche setzen sich mit ihrer Umwelt auseinander. So prägt die gebaute Umgebung ihre Persönlichkeit. Wahrnehmungen und Erlebnisse werden als Erinnerungen gespeichert, sodass die Raumerfahrung zu einem biografischen Element wird. Es ist daher nötig, in der schulischen Bildung Fähigkeiten der Raumaneignung zu vermitteln.

Räume und Orte zu analysieren, diese bewusst zu nutzen oder zu gestalten, kann man lernen. Die Bereiche Architektur, Pädagogik und Kultur bilden dabei Schnittmengen. In der heutigen Zeit mit ihren rasanten Veränderungen wird die Betrachtung der lebensweltlichen Umgebung der Schülerinnen und Schüler leicht vernachlässigt. So entstand die Idee, das Thema „Raum“ aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten und fachübergreifende sowie lehrplanadäquate Bezüge zu finden.

Eine Arbeitsgruppe von interessierten Architektinnen und Architekten sowie Lehrerinnen aller Schulformen analysierte die Lehrpläne der Klassenstufen 1 bis 12, um in den entsprechenden Schulfächern Verknüpfungen zur Architektur aufzuspüren. Umfangreiche Ideen zur Einbindung und praktischen Anwendung in den einzelnen Gebieten wurden zusammengetragen, diskutiert und als Anregungen formuliert. Ausgehend von diesen Impulsen können Lernfelder entsprechend der einzelnen Unterrichtssequenzen flexibel und kreativ bis hin zu umfangreichen Projekten weitergestaltet werden.

Die vorliegende Publikation entstand als helfendes Instrument für eine kreative, praxisbezogene Unterrichtsgestaltung, die mit Spaß, Spannung und Experimentierfreude ein nachhaltiges Lernen zum breiten Spektrum des Raumes ermöglichen kann. Es erwartet Sie eine Handreichung, die Ihnen vielfältige Möglichkeiten aufzeigt, das kreative Potential der Lernenden zu wecken und Sie in Ihrer Verantwortung als Lehrende und Lehrender in innovativen Kontexten unterstützt.

Durch die genannten Ansprechpartner gibt es bei Fachfragen aus dem Bereich der Architektur Möglichkeiten zur Unterstützung und Hilfe, die sich von einer Beratung bis hin zu gemeinsamer Projektgestaltung erstrecken kann.

Wir laden Sie ein, das Lehrmaterial vielseitig zu nutzen und freuen uns, wenn Sie mit uns in einen Diskurs zum großen Thema „Architektur in der Schule“ treten.

Anita Rommel
Staatliches Gymnasium Arnstadt

Sybill Hecht
Thüringer Kulturagentin

ZUM GEBRAUCH DIESES KATALOGS

Der vorliegende Katalog soll in erster Linie helfen, architektonische Inhalte auf geeignete Weise in den schulischen Unterricht zu integrieren. Seine Erarbeitung folgt der Anfrage vieler Pädagogen nach Ideen für architekturbezogene Aufgaben, die fachübergreifend, auch über den Kunstunterricht hinaus, angewendet werden können. Ebenfalls kann der Katalog Anregungen für außerschulische Aktivitäten der Architekturvermittlung liefern.

Die Themenangebote und die einzelnen Module erlauben es insbesondere, die baukulturelle Bildung in Form kleinerer Einheiten und Aufgaben in unterschiedlichen Fächern zu verankern. Größere Aufgaben für Projekttage oder Facharbeiten sind ebenso möglich.

Die innerhalb der Module aufgeführten Anregungen gelten unabhängig vom Alter der Schüler, von der Schulform und vom speziellen Unterrichtsfach. Ihre Anpassung an die gegebene Situation und die professionelle Ausgestaltung der jeweiligen Lernprozesse liegt (vorteilhafterweise) in Eigenverantwortung der Lehrenden.

Handlungsebenen

Um eine hohe Flexibilität und Anwendbarkeit des Modulkataloges zu ermöglichen, ist ein Vorgehen in drei Stufen möglich:

Ebene 1 – Anregung

Bereits ohne das Mitwirken von Architekten kann der Modulkatalog zur Architekturvermittlung als Themenübersicht und zur Inspiration für den eigenen Unterricht genutzt werden. Die Tabelle im ersten Teil des Kataloges ermöglicht es, fächerspezifische Aufgaben oder nur Anregungen zunächst selbst zu finden und die vorgeschlagenen Ideen im eigenen Unterricht anzuwenden. Die erläuterten Module im zweiten Teil des Kataloges bieten neben

relevanten Fragestellungen Übungsangebote zum Verständnis der aufgezeigten Inhalte.

Ebene 2 – Reflexion

In einer zweiten Ebene bietet die Architektenkammer Thüringen Unterstützung durch Architekten an, die im Falle von spezifischen Fragen zur Vor- oder Nachbereitung eines Moduls konsultiert werden können. Nach Anfrage wird über die Arbeitsgruppe Architektur und Schule der Architektenkammer ein entsprechender Kontakt vermittelt (Kontaktangaben am Ende der Broschüre).

Ebene 3 – Mitwirkung

Ist es im Rahmen von Studentagen, Projektwochen, bei Exkursionen oder der Betreuung von Seminarfacharbeiten erwünscht, dass Architekten an der Vorbereitung oder direkt vor Ort mitwirken, kann auch hier, neben der Nutzung persönlicher Kontakte zu Planungsbüros, eine Vermittlung durch die Architektenkammer Thüringen erfolgen.

Themenkomplexe – Themen – Module

Die vorgestellten Module geben nicht das vollständige Aufgabenspektrum im Beruf der Architekten wieder. Vielmehr werden Themen vorgestellt, die für den Unterricht an Schulen relevant erscheinen. Vorgeschlagen werden acht Themenkomplexe.

Der Komplex der **Wahrnehmung** von Architektur widmet sich dem Schärfen der Sinne, mit denen sich die Schüler ihrer Umgebung nähern. Untersucht wird die Raumwahrnehmung durch akustische, optische oder haptische Signale. Es wird unterstützt, Räume auf zeichnerischem Wege zu analysieren, sie fotografisch zu erfassen und die Bedeutung ihrer Proportionen einzuschätzen.

Der zweite Themenkomplex **Gestalten_Entwerfen** geht auf Aspekte der Konzipierung und Planung von Architektur ein. Erläutert werden hier Aufgabenstellung, Eigenschaften und Kategorien raumbildender Elemente. Die Organisation von Stadt, Dorf und Landschaft sowie die Notwendigkeit des Schutzes vor Umwelteinflüssen sind unter anderem Themen dieses Komplexes.

Unter dem Begriff **Experimente_Modelle** wird die Raumwahrnehmung vom Punkt über die Linie und die Fläche zum Volumen untersucht, um weiterführend an maßstäblichen Modellen bis hin zum Maßstab 1:1 zu experimentieren. Neben freien Raumstrukturen stehen hier Übungen mit kleinen Architekturobjekten, Pavillonbauten und Möbelentwürfen im Vordergrund.

Der Komplex **Methoden_Werkzeuge** vermittelt praktisches Wissen. Schwerpunkt sind Überlegungen zu Farbe in ihrer Umgebung, zu Licht im Raum und zu akustischen Phänomenen. Untersuchungen zu Materialqualitäten und Oberflächen ergänzen diese. Abschließend werden baupraktische Inhalte vermittelt: Es wird gefragt, welche Technik sich in einem Gebäude befindet, welche Medien sich verborgen oder sichtbar in einem Haus befinden und welche Gedanken ein Planer schon vor Baubeginn zu Papier gebracht haben muss, bevor eine Baustelle eine Baustelle wird.

Geschichte_Theorie ist der Themenkomplex, der historische Bauformen moderner Architekturentwicklung gegenüberstellt. Die klassische Baustilkunde steht ebenso im Fokus wie Bautradition und heutige Baukultur. Es gilt, Besonderheiten in der Gestaltung von Bauten und Baudetails zu erkennen, zu benennen und abzubilden. Dieses Wissen ist notwendig, um traditionelle und moderne Bauweisen richtig einzuordnen und relevante Materialien und Bauformen einschätzen und bewerten zu können.

Der Komplex **Gemeinschaft_Zusammenleben** geht auf die Befriedigung sozialer und räumlicher Bedürfnisse als Impuls für Architektur ein. Funktionelle Ansprüche reichen vom Familienleben in der Wohnung bis zur Nutzungsqualität öffentlicher Berei-

che der Stadt. Ziel ist, räumliche Ordnungen und Gestaltungen zu erkennen, zu benennen, Lösungen zu entwickeln und eventuelle Defizite zu beheben. Schüler können hier ihr direktes Lebensumfeld sowie gesellschaftliche Regeln und Werte analysieren und kommunizieren.

Abschließend liefert der Komplex **Exkursionen** Anregungen für Aufgaben bei Stadtspaziergängen oder Klassenfahrten und gibt der Komplex **Facharbeiten** einige Hinweise zur Betreuung und Gestaltung von Projekt- oder Seminarfacharbeiten.

Struktur und Verwendung des Modulkatalogs

Alle Themenkomplexe sind in Themen untergliedert, die wiederum mit verschiedenen Modulen unterstellt sind. Diese Module bewegen sich methodisch und inhaltlich unabhängig voneinander und bilden so ein gleichwertiges Netz an Ideen und Anregungen.

Die Autoren möchten mit den vorgestellten Modulen Lehrende aller Fachrichtungen ansprechen.

Die Module bieten Anregungen, jedoch keine festgelegten Arbeitsschritte und Lösungen. Ziel ist eine möglichst große Variabilität der Module bei der freien Gestaltung architekturbezogener Lernprozesse durch die Lehrenden. Alle Module erlauben einen Einsatz in den Schulstrukturen einer Grundschule, in weiterführenden Schulen in der Sekundarstufe I und Sekundarstufe II sowie in der beruflichen Ausbildung.

Dr. Luise Nerlich
Architektenkammer Thüringen,
AG Architektur und Schule

ÜBERBLICK DER MODULE

Themenkomplex	Thema	Modul	Seite	Biologie	Chemie	Darstellen und Gestalten	Deutsch	Ethik	Fremdsprachen	Geografie	Geschichte	Heimat- und Sachkunde	Kunst	Mathematik	Mensch-Natur-Technik	Musik	Physik	Schulgarten	Sozialkunde	Sport	Werken
1 Wahrnehmung	1.1 Raumwahrnehmung	1.1.1 Sehen lernen	19																		
		1.1.2 Raumempfinden schulen	19																		
		1.1.3 Räume hören	20																		
		1.1.4 Orientierung in Räumen	20																		
	1.2 Zeichnen	1.2.1 Stadt erkunden	21																		
		1.2.2 Details verstehen	21																		
	1.3 Räume entwerfen	1.3.1 Architektur und Bionik	22																		
		1.3.2 Ornamentik	22																		
	1.4 Proportionslehre	1.4.1 Maßstab Mensch	23																		
2 Gestalten_Entwerfen	2.1 Gestalten und Planen	2.1.1 Lücken erkennen und füllen	25																		
		2.1.2 (Raum-)Hüllen	25																		
	2.2 Räume in Stadt, Dorf und Land	2.2.1 Stadt/Dorf_Straße, Plätze & Co.	26																		
		2.2.2 Land_Hecken, Stufen & Co.	26																		
		2.2.3 Wasser_Wasserspiele	27																		
		2.2.4 Spielplätze begutachten	27																		
	2.3 Extreme Orte	2.3.1 Äußere Einflüsse auf Architektur	28																		
	2.4 Wie wohnt eigentlich	2.4.1 ... die literarische Figur X?	28																		
		2.4.2 ... meine Fantasiefigur?	29																		
		2.4.3 ... mein Nachbar?	29																		
3 Experimente_Modelle	3.1 Raumwahrnehmung	3.1.1 Der Punkt	31																		
		3.1.2 Die Linie	31																		
		3.1.3 Die Fläche	32																		
		3.1.4 Das Volumen	32																		
	3.2 eins zu eins	3.2.1 Freie Raumskulpturen	33																		
		3.2.2 Raummodelle – Baumhaus	33																		
		3.2.3 Raummodelle – Schulumbau	34																		
		3.2.4 Raummodelle – Möbelbau	34																		

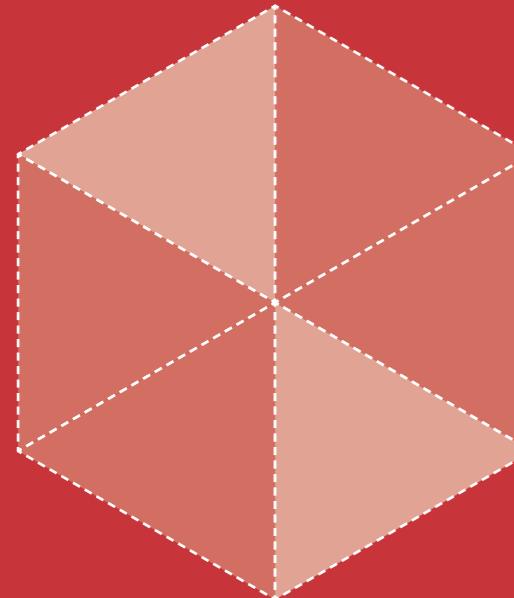
ÜBERBLICK DER MODULE

Themenkomplex	Thema	Modul	Seite	Biologie	Chemie	Darstellen und Gestalten	Deutsch	Ethik	Fremdsprachen	Geografie	Geschichte	Heimat- und Sachkunde	Kunst	Mathematik	Mensch-Natur-Technik	Musik	Physik	Schulgarten	Sozialkunde	Sport	Werken
4 Methoden_Werkzeuge	4.1 Farbe	4.1.1 Farbe und Umwelt	37																		
		4.1.2 Farbe und Mensch	37																		
		4.1.3 Gestaltungsgrundlagen	38																		
		4.1.4 Farbe und Licht	38																		
		4.1.5 Farbe und Material	39																		
		4.1.6 Farbe und Raum	39																		
		4.1.7 Farbe und Stadtbild/Architektur	40																		
	4.2 Licht	4.2.1 Lichtperformance	40																		
	4.3 Akustik	4.3.1 Leise und laute Räume	41																		
		4.3.2 Klangkörper	41																		
	4.4 Kulissenbau	4.4.1 Auftraggeber Regisseur	42																		
	4.5 Materialkunde	4.5.1 Materialkombinationen	42																		
	4.6 (Haus-)Technik	4.6.1 Wie viel Platz braucht Technik?	43																		
		4.6.2 Verborgenes unter- und oberirdisch	43																		
	4.7 Von der Idee zum Bau	4.7.1 Planen	44																		
		4.7.2 Regeln	45																		
		4.7.3 Partizipation und Demokratie	45																		
		4.7.4 Baustelle	46																		
		4.7.5 Baubeteiligte	46																		
5 Geschichte_Theorie	5.1 Baukultur/Bautradition/Denkmal	5.1.1 Baustilkunde	49																		
		5.1.2 Symbolhafte Architektur	49																		
		5.1.3 Welt- und Zeitreisen durch die Architektur	50																		
		5.1.4 Bauweise	50																		
	5.2 Führungen	5.2.1 Historische Gebäude	51																		
		5.2.2 Gebäudefunktionen erkennen	51																		
	5.3 Filme	5.3.1 Filme ansehen	52																		
		5.3.2 Filme selber drehen	52																		

ÜBERBLICK DER MODULE

Themenkomplex	Thema	Modul	Seite	Biologie	Chemie	Darstellen und Gestalten	Deutsch	Ethik	Fremdsprachen	Geografie	Geschichte	Heimat- und Sachkunde	Kunst	Mathematik	Mensch-Natur-Technik	Musik	Physik	Schulgarten	Sozialkunde	Sport	Werken
6 Gemeinschaft_Zusammenleben	6.1 Gebaute Umwelt	6.1.1 Räumliche Ordnung	55																		
		6.1.2 Öffentliche und private Bereiche	55																		
		6.1.3 Wohnen und Schlafen	56																		
		6.1.4 Küche und Essplatz	56																		
	6.2 Soziale Umwelt	6.2.1 Familienleben	57																		
		6.2.2 Straßenleben	57																		
	6.3 Alltagswelt und Urlaubswelt	6.3.1 Wohnen im Alltag	58																		
		6.3.2 Arbeiten/Sport und Spiel im Alltag	58																		
		6.3.3 Wohnen im Urlaub	59																		
	6.4 Wie Kinder wohnen wollen	6.4.1 Kinderzimmer	59																		
		6.4.2 Orte zum Spielen	60																		
		6.4.3 Kindergärten/Klassenzimmer	60																		
7 Exkursionen	6.5 Groß oder klein	6.5.1 Wie viel Fläche brauchen wir?	61																		
		6.5.2 Minimale Wohn- und Arbeitsräume	61																		
8 Facharbeiten	7.1 Klassenfahrten	7.1.1 Zeitgenöss. Architektur/Städtebau ansehen	63																		
	7.2 Geschichte(n)	7.2.1 Türgeschichte(n)	63																		
		7.2.2 Hausgeschichte(n)	64																		
	7.3 Architekturspiele	7.3.1 In der bebauten Umwelt spielen	64																		
		8.1 Betreuung von Projektarbeiten	67																		
		8.2 Betreuung von Seminarfacharbeiten	67																		

1 WAHRNEHMUNG



1.1 RAUMWAHRNEHMUNG

1.1.1 Sehen lernen

Wenn wir uns Zeit nehmen und bewusster schauen, dann fallen uns Dinge in unserer gebauten Umwelt auf, die wir im Alltag nur unterschwellig wahrnehmen, die uns aber dennoch Orientierungshilfe sind. Wie gut ist unser Erinnerungsvermögen an bestimmte alltägliche Bilder? Durch Beobachtungsaufgaben im Schulhaus und im Stadtraum wird die Wahrnehmung geschult und der Blick für Architektur geschärft.

- Bildersuchspiele: Motive entdecken, fotografisch und zeichnerisch festhalten und im Plan zuordnen
- spannende Architekturspaziergänge und Entwickeln eines Architekturstadtplanes mit Eintrag markanter Gebäude
- Details entdecken, benennen, wiedererkennen und zuordnen

► Darstellen und Gestalten ► Kunst ► Werken ► Deutsch
► Geschichte



1.1.2 Raumempfinden schulen

Jeder kennt Lieblingsorte und Hassorte – warum ist das so? Wie wirken Räume auf uns? Welche Rolle spielen dabei Raum-eigenschaften wie Material, Licht und Farbe oder technische Aspekte wie Raumakustik und Raumklima?

- Gegenteil-Memo: Begriffe finden, um Räume zu beschreiben, wie eng/weit oder niedrig/hoch
- Lieblings- und Hassorte werden benannt und untersucht
- Lieblings- und Hassorte benennen und untersuchen, was diese Empfindungen auslöst

► Darstellen und Gestalten ► Kunst ► Ethik



1.1.3 Räume hören

Kann man Räume hören? Wie klingen Räume? Wie klingt die Stadt? Kann man aus Musik/Klang Architektur entwerfen? Was sind Höhen, Tiefen und Schwingungen? Was bedeutet Raumakustik? Warum ist Musikwahrnehmung fast immer auch mit räumlichen Eindrücken verbunden? Welche Parallelen gibt es zwischen Musik und Architektur?

- (Raum-)Töne aufnehmen und daraus ein Klangquizz entwickeln
- Klangtektonik: die Musik als Grundlage für ein Raummodell
- zur Kangerzeugung einen Körper herstellen, der durch Form, Material und Größe den Klang mitformt
- Musik nachempfinden: Höhen, Tiefen oder Schwingungen bauen

► Musik ► Heimat- und Sachkunde ► Mathematik
► Biologie ► Mensch-Natur-Technik ► Physik



1.1.4 Orientierung in Räumen

Wodurch prägen sich Räume ein? Wie orientiert man sich bei Sineseinschränkungen? Welche markanten Anhaltspunkte nutzen wir beim Stadtbummel zur Orientierung? Welche Orientierungssysteme in Gebäuden gibt es?

- Entdecken, wie wichtig markante Orientierungspunkte für Beeinträchtigte sind: Wir empfinden nach, wie Blinde sich im Raum orientieren
- Stolperstein Kartenlesen: Orientierung in einer fremden Stadt
- Ortsgedächtnis des Menschen im Vergleich zur Ameise
- Schatzsuche
- Labyrinth
- den eigenen Schulweg aus dem Gedächtnis zeichnen, beschreiben und auf einer Karte nachverfolgen

► Heimat- und Sachkunde ► Mathematik ► Geschichte
► Mensch-Natur-Technik ► Ethik



1.2 ZEICHNEN

1.2.1 Stadt erkunden

Wie formen gebaute Strukturen Straßen, Wege und Plätze? Wie wirken diese städtischen Räume auf uns? Eng, verwinkelt, abgestuft oder durchlässig, geradlinig, homogen? Wo verbergen sich Grünräume oder Wasseranlagen? Wie präsentieren sich markante öffentliche Gebäude?

- Freihandzeichnen von städtischen Räumen
- unterschiedlich geformte Stadtstrukturen: Luftbildaufnahmen vergleichen, Schwarzpläne zeichnen, mit Bausteinen nachbauen
- Innenhöfe oder andere Grün- und Freiräume im Stadtplan kartieren

► Deutsch ► Kunst ► Geschichte ► Heimat- und Sachkunde



1.2.2 Details verstehen

Was unterscheidet ein Fenster im Mittelalter von einem Fenster von heute? Visuelle und theoretische Analyse von Details in der historischen und modernen Architektur.

Welche Bedeutung haben Details für die Arbeit des Architekten?

- Analyse von Konstruktionsdetails und Illustration mit Fotos und Zeichnungen
- Details von Stützen, Balken, Fassaden und Öffnungen erkennen
- Details aus der Architekturgeschichte kennenlernen

► Kunst ► Werken ► Mathematik ► Geschichte
► Heimat- und Sachkunde



1.3 RÄUME ENTWERFEN

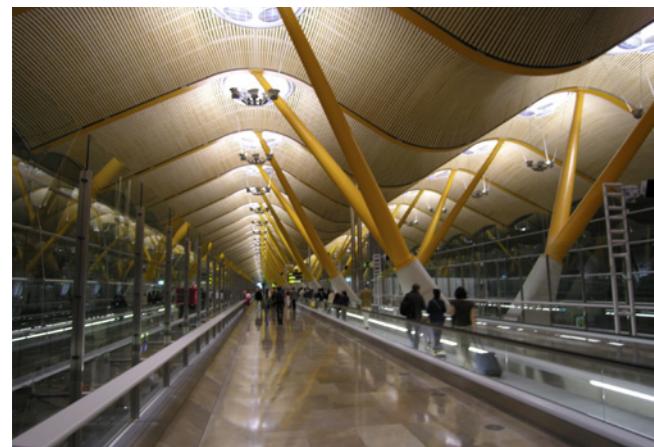
1.3.1 Architektur und Bionik

Wie kann uns die Natur für das Bauen inspirieren? Hilft uns die Analyse von Pflanzen und Tieren und deren Mechanismen, Architektur zu entwickeln? Gibt es Naturvorbilder für Gestaltung und Konstruktion? Kann man daraus Tragwerke oder Gebäudehüllen ableiten?

Analyse, Abstraktion, Übertragung von Natur auf Architektur:

- vom Spinnennetz zum Zeltbau,
- vom Schneckenhaus zum Spiralturm,
- vom Vogelei zum Schalenbau,
- von der Bienenwabe zum Wabenregal,
- vom Grashalm zur Röhre,
- vom Knochenbau zur Statik

► Kunst ► Werken ► Biologie ► Mathematik
► Mensch-Natur-Technik ► Physik



1.3.2 Ornamentik

Ein Ornament ist ein sich wiederholendes, oft abstraktes oder abstrahiertes Muster. Wie können wir Ornamente selber gestalten? Was faszinierte die Menschen im Laufe der Zeit an einfachen geometrischen Elementarformen und geometrischen Verzierungen?

- Ornamente gestalten mittels natürlicher und geometrischer Formen
- Entdecken und analysieren von Schmuckelementen einer Fassade, eines Innenraumes oder eines Möbels
- Entwickeln von Symmetrien im Kleinen: ornamentale Ausschmückung eines Gebäudes, filigrane Strukturen
- mathematischer Symmetriebegriff: Wiederholung und Transformation

► Kunst ► Werken ► Biologie ► Mathematik
► Mensch-Natur-Technik ► Physik



1.4 PROPORTIONSLEHRE

1.4.1 Maßstab Mensch

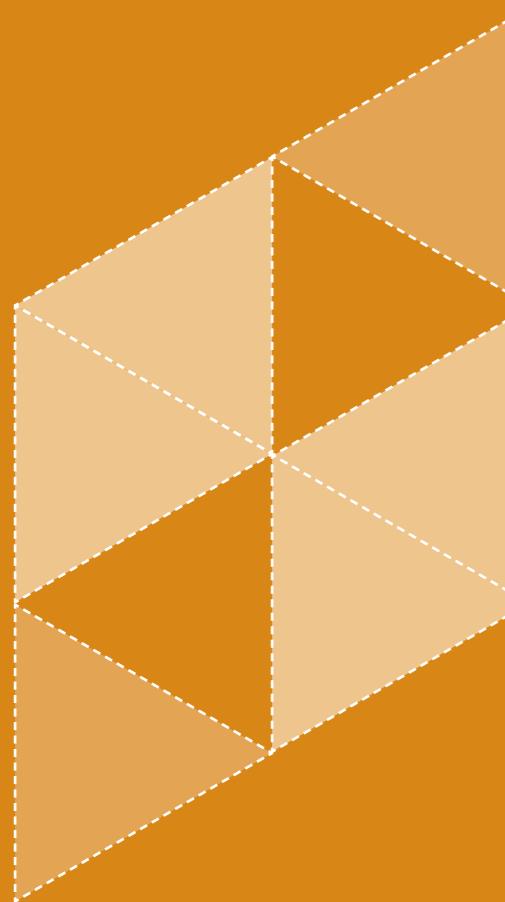
Was bedeutet „Der Maßstab für die gebaute Umwelt ist der Mensch“? Wie wird die Wahrnehmung durch Proportionen von Gebäuden und Stadträumen beeinflusst? Wie bestimmen menschliche Proportionen Platzbedarf, Sichtbeziehungen, Möbelgrößen oder Griffhöhen? Welchen Hintergrund haben Zahlenverhältnisse wie der Goldene Schnitt oder Le Corbusiers Modulor?

- Vergleichen von Proportionen bestimmter Elemente im Innen- und Außenraum mit eigenen Körpermaßen
- alte Maßeinheiten wie Elle, Spanne oder Fuß im Kontext zum Menschen benennen
- Entwurf und Bau meines eigenen Sitzmöbels – passend für mich

► Kunst ► Werken ► Mathematik ► Mensch-Natur-Technik



2 GESTALTEN_ENTWERFEN



2.1 GESTALTEN UND PLANEN

2.1.1 Lücken erkennen und füllen

Brachen und Restflächen sind eine wichtige Ressource in Stadt und Land. Wie sind diese Flächen entstanden? Und welches Potential bieten sie für die Zukunft? Welche Nutzungskonzepte sind hier temporär oder dauerhaft möglich?

- Brachen und Restflächen werden bei einem Ortsrundgang entdeckt, untersucht und bespielt
- Lückenfüller-Ideen für geeignete Nutzungen werden gemeinsam entwickelt und modellhaft vor Ort bis in den Maßstab 1:1 realisiert

► Mathematik ► Heimat- und Sachkunde ► Geschichte
► Werken ► Ethik



2.1.2 (Raum-)Hüllen

Eine Hülle ist eine schützende Mantelschicht. Innerhalb der Hülle entstehen Räume. Vieles lässt sich auf verschiedene Art und Weise verhüllen – Gegenstände, filigrane Gerüste oder Baumgeäst. Wie sehen die Raumhüllen von außen und von innen aus? Kann die Raumhülle eigenständig existieren?

- Kleidung als Hülle des Menschen: textile Experimente mit Kleidern, Hüten oder Schuhen
- Hüllen aus Papier, Stoff, Pappmaschee oder Ton entwickeln und ihre statische Eigenschaften nachvollziehen
- Verhüllungskunst: Street-Art oder Performance – wie verändert sich die Wahrnehmung?
- essbare Hüllen: Experimente mit Teighüllen, Pfefferkuchenhaus
- Mantelflächen

► Kunst ► Physik ► Mathematik



2.2.1 **Stadt/Dorf_Straße, Plätze & Co.**

Wie entstehen Stadträume? Was ist eine offene und was eine geschlossene Bauweise? Was ist ein Stadtplan, ein Gebäudeplan, ein Grundrissplan und was ein Schwarzplan?

- Besuch im zuständigen (Stadt-)Planungsamt
- Treffen mit Stadtführern
- Erforschung unterschiedlicher Ortsstrukturen

► Geschichte ► Mensch-Natur-Technik ► Geografie ► Kunst



2.2.2 **Land_Hecken, Stufen & Co.**

Was ist Land-Art? Was sind Landmarken?
Wie entstehen Garten(t)räume?

- Exkursionen ins Freie: Entdecken und Beschreiben markanter Punkte
- Bekannte Landmarken erkunden und eigene Landmarken entwerfen
- Qualitäten eines Grünraums ermitteln und Gestaltungs elemente weiterentwickeln

► Kunst ► Heimat- und Sachkunde ► Schulgarten



2.2.3 **Wasser_Wasserspiele**

Wie kann Wasser als Gestaltungsmittel eingesetzt werden?
Wie sind Häuser im, auf und am Wasser konstruiert? Welche Rolle spielt dabei das Wasser für die Menschen?

- Erkunden von Wasser im Stadtraum – Fluss, Kanal, See, Brunnen oder Wasserspiel
- Entwickeln von eigenen Wasserspielen
- Entwerfen eines eigenen Hausboots oder Bootshauses

► Physik ► Mensch-Natur-Technik ► Geografie



2.2.4 **Spielplätze begutachten**

Warum sind einige Spielplätze beliebt und andere verlassen und verödet? Es gibt Natur-Spielplätze, die vorrangig in eine bestehende Landschaft eingefügt sind. Es gibt spezielle Kleinkind-Spielplätze, Anlagen für die mittleren Altersklassen und ebenso Bolzplätze für die Großen. Welche Qualitäten zeichnen diese Spielplätze aus?

- Aufsuchen von Spielplätzen in der Umgebung
- Beurteilen der Qualität dieser Plätze
- Gestaltung der eigenen Lieblingsspielplätze auf dem Papier und im Modell
- Diskutieren mit Landschaftsarchitekten
- Probleme der Umsetzung und Kennenlernen von Sicherheitsvorschriften

► Darstellen und Gestalten ► Kunst ► Mensch-Natur-Technik
► Werken ► Sport



2.3 EXTREME ORTE

2.3.1 Äußere Einflüsse auf Architektur

Wie beeinflussen extreme klimatische oder topografische Verhältnisse die regionale Gestaltung von baulichen Anlagen? Wie wirken sich Wüsten-, Polar- oder Gebirgszonen auf Anordnung und Formensprache von Gebäuden aus?

- Analyse von bestehenden Bauwerken im Wüstensand, im Eis, im Wasser, auf Berggipfeln oder in Baumkronen
- Entwicklung und Darstellung von eigenen Vorstellungen

► Mensch-Natur-Technik ► Geografie
► Darstellen und Gestalten



2.4 WIE WOHNT EIGENTLICH

2.4.1 ... die literarische Figur X?

Literarische Schilderungen sollen die Freude an der erzählenden, beschreibenden, visuellen und haptischen Auseinandersetzung mit der gebauten Umwelt fördern und zur Entfaltung von Wahrnehmungssensibilität, Gestaltungsfreude und zur Bereicherung des Wissens beitragen.

- Bezugnehmend auf geeignete Erzählungen und Geschichten (z. B. „Karlsson vom Dach“) werden ideale Orte und Räume entworfen
- Sensibilisierung durch enthaltene Aussagen zu baulichen Passagen
- gestalterische Umsetzung der Erkenntnisse

► Deutsch ► Kunst ► Darstellen und Gestalten



2.4.2 ... meine Fantasiefigur?

Figuren aus der kindlichen Fantasiewelt erhalten Behausungen, die sich beschreiben, zeichnen, collagieren, in Ton formen, aber auch bauen lassen. Welche Besonderheiten haben diese?

- Interaktives Formulieren von Geschichten
- Erfinden und Gestalten ein-, zwei- oder dreidimensionaler Gebilde

► Deutsch ► Kunst ► Werken



2.4.3 ... mein Nachbar?

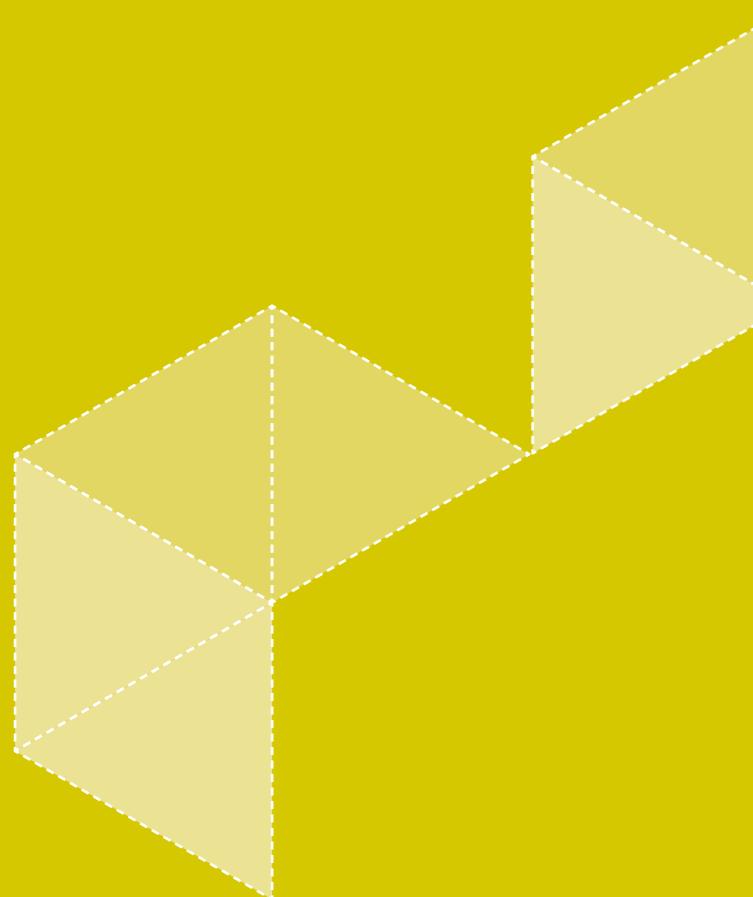
Menschen haben ein großes Interesse daran, zu wissen, wie andere wohnen. Durch den Vergleich und emotionale Bindungen an den Ort entstehen Anregungen für das eigene Leben.

- Begegnung mit Menschen und Freunden, die in der Nachbarschaft wohnen
- Erkunden der Besonderheiten ihrer Wohnformen und Auseinandersetzung mit eigenen Wohnvorstellungen

► Heimat- und Sachkunde



3 EXPERIMENTE_MODELLE



3.1 RAUMWAHRNEHMUNG

3.1.1 Der Punkt

„Der Punkt ist die knappste Form. Er ist in sich gekehrt.“
(Wassily Kandinsky)

Punkte sind die Grundlage unserer gesamten medialen Bildwahrnehmung. Der reale Raum wird in Pixel oder Bildpunkte zerlegt. So erscheinen Situationen in der Summe vieler Punkte als vermeintlich reales Abbild der Wirklichkeit.

- Vom Punkt in der Fläche (Malerei: Pointillismus) zum Punkt im Raum (Voxel)
- Punkte in der Bewegung: Klangpunkte. Blickpunkte
- Übungen vom Punkt zur Fläche

► Mathematik ► Kunst ► Physik ► Darstellen und Gestalten



3.1.2 Die Linie

„Ich beginne da, wo die bildnerische Form überhaupt beginnt, beim Punkt, der sich in Bewegung setzt. Kurz nach dem Ansetzen des Stiftes oder was es sonst Spitzes ist, entsteht eine Linie.“
(Paul Klee)

Bewegte Punkte erzeugen sowohl starre Linien, Stäbe als auch flexible Linien, Fäden. In der Addition dieser verschiedenen Linien entstehen durchaus unterschiedliche Räume.

- Erzeugen eines Raumes durch Fäden
- unterschiedliche Verdichtung im Verweben fortlaufender Bänder
- Erzeugen von Innenräumen, differenzierten Orträumen und Bewegungsräumen

► Mathematik ► Kunst ► Physik ► Darstellen und Gestalten



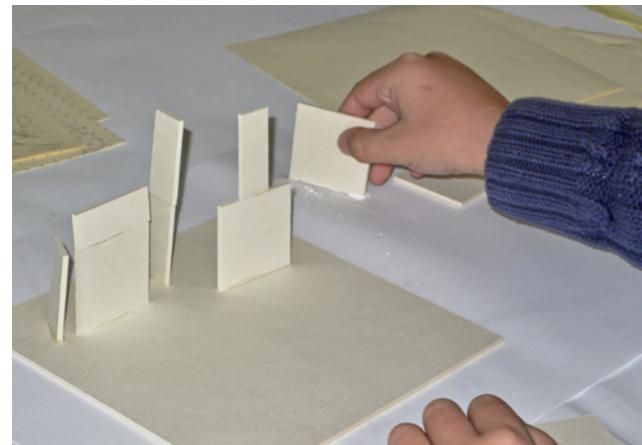
3.1.3 Die Fläche

„Setze ich aber an eine Linie ein kantiges Schwarz- oder Färbmittel, so entsteht eine Fläche.“ (Paul Klee)

Flächen besitzen durch Länge und Breite zwei Dimensionen und können durch Farbe, Materialität oder Textur wahrgenommen werden.

- Erkennen von Wänden und Decken als Flächen
- Untersuchung, wie Räume durch die Addition von unterschiedlichen Flächen zueinander gebildet werden können, Vorbild hierzu ist u. a. der Barcelona-Pavillon von Mies van der Rohe

► Mathematik ► Physik ► Darstellen und Gestalten
► Mensch-Natur-Technik



3.1.4 Das Volumen

„Hätten wir eine Materie, um Flächen mit ähnlicher Wirkung fortzuschieben, so könnten wir eine ideelle Plastik in den Raum schreiben.“ (Paul Klee)

Das Volumen beschreibt die räumliche Ausdehnung von Körpern. Materiell oder ideell kann das Raumvolumen haptisch erfahren oder dreidimensional im Computer visualisiert werden.

- Modifizieren von Körper und Raumvolumen
- Veränderung von Körpern bei gleichbleibendem Raumvolumen
- das Kistenstapelhaus oder Bausteinsysteme als Ansatzpunkte zur Modularisierung von Bauteilen und deren verschiedenartigen Zusammenführung

► Mathematik ► Physik ► Darstellen und Gestalten ► Kunst
► Werken



3.2 EINS ZU EINS

3.2.1 Freie Raumskulpturen

Falten! Knicken! Zwirbeln! Drehen! Freie Raumskulpturen werden aus Papier, Holz oder Ton erarbeitet.

- Entwicklung von Skulpturen nach Vorgabe eines Materials (Papier, Getränkekarton, Holz, Metalle, Ton) oder nach Vorgabe eines Gestaltungs- oder Fügeprinzips

► Darstellen und Gestalten ► Kunst ► Werken

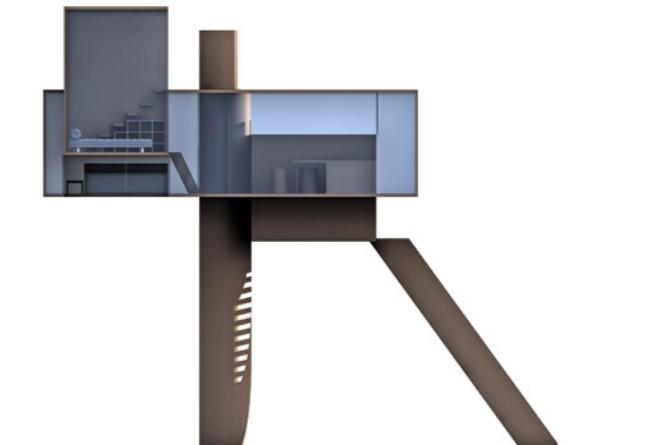


3.2.2 Raummodelle – Baumhaus

Traumhaus? Baumhaus! Wie sieht das perfekte Baumhaus aus? Wie wird es halten? Die Nutzungen müssen festgeschrieben, die Form muss gefunden werden. Eine Materialliste ist nötig. Welche Regeln sind zu beachten? Bevor ein Baumhaus auf dem Schulhof entsteht, sind viele Schritte notwendig. Genau die Arbeit, die ein Architekt auch für ein „echtes Haus“ erbringen muss.

- Erkennen und Benennen von Arbeitsprozessen im Berufsbild Architekt und Vergleich mit der eigenen Erfahrung
- Erarbeiten eines Baumhauses/ einer Hütte in der Schule oder anderswo

► Heimat- und Sachkunde ► Werken



3.2.3 Raummodelle – Schulumbau

„Wie sieht unsere Schule der Zukunft aus?“ Wird diese Frage unter den Aspekten Raum und Ort, Schule und Stadt, Architektur und Städtebau beantwortet, kann ein Prozess zur Planung und Gestaltung einer ganzen Schule eingeleitet werden.

- Diskussion einer kreativen Schulentwicklung
- Suche nach Erfahrungen aus anderen Schulprojekten

► Darstellen und Gestalten ► Kunst ► Werken
► Mathematik ► Sozialkunde



3.2.4 Raummodelle – Möbelbau

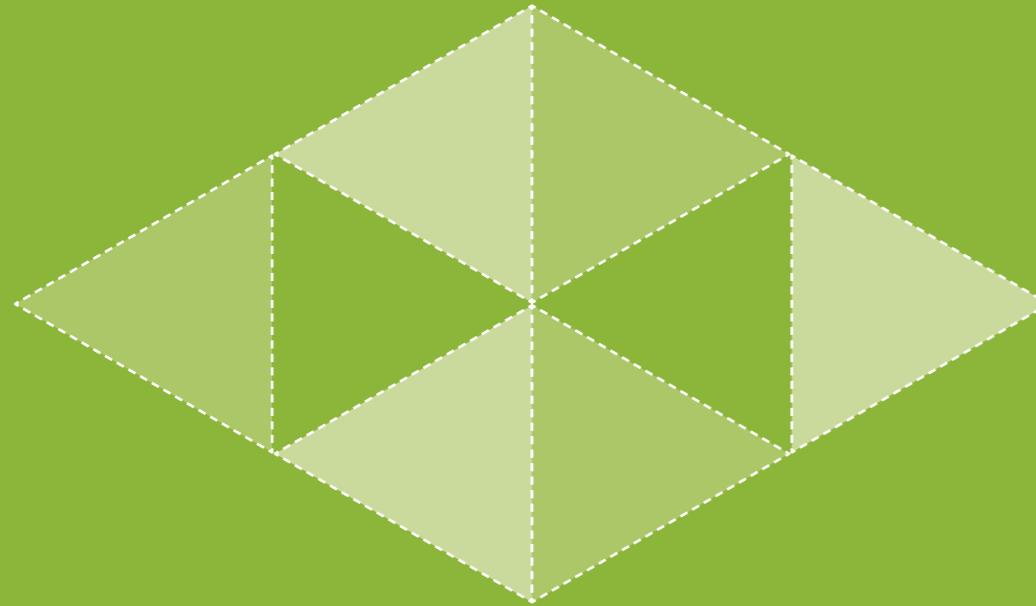
Wie funktioniert der Stuhl der Zukunft? Wird mein Schrank einmal mit mir sprechen? Welche Möbel müssen unbedingt noch erfunden werden?

- Bauen von Sitzgelegenheiten und anderem Mobiliar unter Vorgabe bestimmter Materialien (Pappen/Hölzer)
- Erkennen und Benennen von Konzepten zu Inneneinrichtung und Möblierung

► Darstellen und Gestalten ► Werken



4 METHODEN_WERKZEUGE



4.1 FARBE

4.1.1 Farbe und Umwelt

Farben sind elementare Bestandteile unserer visuellen Wahrnehmung und Umwelterfahrung sowie Erlebnisinhalte unserer natürlichen und vom Menschen gestalteten Umwelt. Farben dienen der Information, der Kommunikation, der Gestaltung. Aber: Wie berühren Farben unsere Emotionen? Welche individuellen Assoziationen und Erinnerungen sind mit Farben verbunden?

- Ein Farben-Spaziergang: Entdecken einer bunten Welt und farbenfroher Orte in der Umgebung, der Schule, im Schulgarten. Fotografieren von Farben. Aufsuchen von Farben in Zeitschriften. Erstellen von Farbsammlungen und Ordnen nach Buntheit, Farbnuancen, nach natürlichen/künstlichen Farben, nach Symbol-, Tarn-, oder Warnfarben
- Kreieren von kreativen Farbnamen für Farbtöne
- Entdecken und Benennen einer Lieblingsfarbe

-
- ▶ Kunst ▶ Darstellen und Gestalten ▶ Deutsch
 - ▶ Fremdsprachen ▶ Mensch-Natur-Technik ▶ Biologie
 - ▶ Physik ▶ Schulgarten



4.1.2 Farbe und Mensch

Das Farbensehen des Menschen ist ein Akt sinnlicher Wahrnehmung. Es ist abhängig von der Existenz des Lichtes und der Fähigkeit des Auges, Farbreize aufzunehmen und weiterzuleiten. Farbwahrnehmung bedeutet, sie zu erleben und synästhetisch zu empfinden, sich ihrer bewusst zu werden. Sie schließt persönliche Vorerfahrungen mit ein. Welche Farbwirkungen und Assoziationen lösen Farben aus?

- Suche nach passenden Farbtönen für das Klassenzimmer, das Schul(treppen)haus, die Mensa
- Entwickeln einer Farbatmosphäre für die Schul-Lounge
- Farbauswahl für einen Messestand
- Untersuchung der Beziehung zwischen Farbe und Musik

-
- ▶ Biologie ▶ Physik ▶ Kunst ▶ Mensch-Natur-Technik
 - ▶ Musik

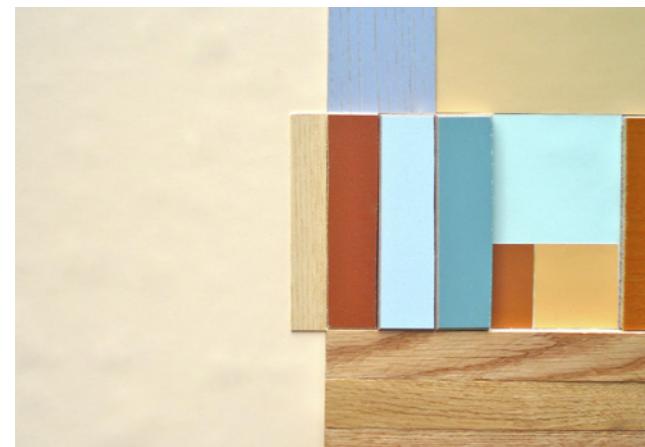


4.1.3 Gestaltungsgrundlagen

Jede Farbe wird bestimmt nach Bunton und Nuance. Sie wird als ganzheitliche visuelle Empfindung wahrgenommen. Die Kenntnis der Farbkontraste trägt entscheidend dazu bei, Farbwirkungen vorauszusehen und bei einer Gestaltungsaufgabe anzuwenden. Welche Kontraste und Kontrastphänomene gibt es?

- Erstellen nutzungsspezifischer Farb-Kompositionen oder Farb-Material-Kompositionen unter Betrachtung von Dominante, Subdominate und Akzent
- Erläuterung, Präsentation und Vergleich einer Farbauswahl
- Erstellen einer Farbharmonie, eines Farbklanges für das eigene Klassenzimmer, ein Café, die Mensa, das Foyer

► Biologie ► Kunst ► Darstellen und Gestalten ► Deutsch
► Mensch-Natur-Technik



4.1.4 Farbe und Licht

Licht und Farbe sind untrennbare Partner im Wahrnehmungsvorgang. Licht kommt natürlich als Sonnenlicht als auch in Form vielfältiger künstlicher Leuchtmittel vor. Wie verändert sich mit der Lichteinfallsrichtung die Licht- und Farbempfindungsqualität während des Tagesverlaufes? Wie verändern sich Farbtonqualitäten durch verschiedene künstliche (warme/kalte) Lichtquellen? Welche veränderten Farbwahrnehmungen ergeben sich aus farbigen Beleuchtungsszenarien?

- Lichtexperimente mit Farbfolien/farbigen Leuchtstrahlern auf farbige Wände oder Modelle
- Farüberlagerungen und -mischungen wahrnehmen

► Physik ► Biologie ► Mensch-Natur-Technik ► Werken
► Kunst



4.1.5 Farbe und Material

„Die Materialien können die einzigen Farben in der Architektur sein.“ (John Ruskin)

Neben Licht und Form sind Material und Farbe die entscheidenden visuellen Parameter der Raumwahrnehmung. Sie wirken aufeinander ein. Material als Farbräger und farbige Anstrichflächen beeinflussen sich gegenseitig. Welche natürlichen oder künstlich hergestellten Materialien haben Eigenfarben? Können sie verändert werden?

- Farben sammeln, benennen, beschreiben, verwenden
- Einsatzmöglichkeiten recherchieren und vorstellen
- Materialcollagen mit unterschiedlichen Raumstimmungen zusammenstellen, erläutern, vergleichen, bewerten
- Veränderung der Optik eines Materials durch Farbaufstrich und verschiedene Auftragstechnik vergleichen
- Veränderung eines Farbtons durch andere Oberflächenstruktur des Untergrunds ausprobieren und vergleichen

► Biologie ► Heimat- und Sachkunde ► Kunst
► Darstellen und Gestalten ► Mensch-Natur-Technik



4.1.6 Farbe und Raum

Die Gestaltung, symbolische Wirkung und Anmutung des architektonischen Raumes hat unmittelbar Einfluss auf das Wohlbefinden des Menschen. Farbe bestimmt, ob sich der Mensch angesprochen fühlt, sich mit etwas identifiziert und wie er sich zu diesem Raum verhält, individuell und sozial. Wie können Farben zur Beeinflussung der Wirkung von Raumproportionen eingesetzt werden? Wie könnte ein langer Flur, ein enger, ein hoher oder ein dunkler Raum mittels Farbe gestaltet werden?

- Farbwirkungen in der Perspektive oder im Modell (Schuhkarton) ausprobieren und erkennen, benennen und bewerten

► Biologie ► Kunst ► Mensch-Natur-Technik
► Darstellen und Gestalten



4.1.7 Farbe und Stadtbild/Architektur

Seit es Gebäude mit wichtigen Funktionen wie Kultstätten, Tempel, Kirchen oder Herrschaftssitze gibt, existiert die Polychromie in der Architektur. Dabei unterstreicht die Farbgebung die Funktion des Gebäudes und damit die Bedeutung von Architektur. Welchem Wandel unterliegt die Fassadenfarbigkeit über die Stilepochen bis zur Gegenwart hinweg? Wie können zukünftig Gebäudefassaden gestaltet sein?

- Auf einem Stadtspaziergang historische und gegenwärtige Fassadenfarbgebungen auffinden und zeitlich einordnen. Gebäudetypologien aufnehmen, eine Sammlung erstellen und dokumentieren.
- Eine Fassadenfarbgestaltung für eine Lückenbebauung/ Straßenzeile erarbeiten, dabei Nachbargebäude und Umgebungen aufnehmen. Tektonische Farbkompositionen in Varianten erarbeiten. Einbindung von Farbvarianten in eine Perspektive, diese präsentieren und bewerten.

► Heimat- und Sachkunde ► Geschichte
► Darstellen und Gestalten ► Kunst ► Werken



4.2 LICHT

4.2.1 Lichtperformance

Licht ist allgegenwärtig, aber nicht greifbar. Wir brauchen es zum Leben. Licht gestaltet unseren Tagesablauf. Licht kommt natürlich als Sonnenlicht, aber auch in Form vieler künstlicher Leuchtmittel vor. Wie verhält sich das Licht? Wie durchdringt es den Raum? Welche Eigenschaften hat es?

- Für ein musikalisches/literarisches Stück eine Lichtperformance inszenieren, dabei ein Drehbuch erstellen, Beleuchtungsszenarien entwickeln und ausleuchten mit farbigen Strahlern, Lichtfolien, Spiegeln und Schatten
- Besuch der Beleuchtungsabteilung eines Theaters

► Physik ► Biologie ► Darstellen und Gestalten ► Kunst
► Deutsch ► Sport



4.3 AKUSTIK

4.3.1 Leise und laute Räume

Welche akustischen Eigenschaften soll ein Raum bezogen auf seinen Verwendungszweck haben? Wie kann der Raum praktisch gestaltet werden, damit er diese Eigenschaften erfüllt? Wurde bei der Einrichtung unseres Klassenzimmers die Akustik berücksichtigt?

- Exkursion und Führung in leise und laute Räume wie Konzertsaal, Kirchenraum, Kinosaal, Bahnhofshalle, Hallenbad oder Werkhalle. Akustische Phänomene wahrnehmen, analysieren und dabei Unterschiede erkennen, akustische Verbesserungen vorschlagen sowie geeignete Materialien suchen.
- Recherche zu gebauter Raumakustik, dabei akustische Elemente heraussuchen, benennen und beschreiben.

► Physik ► Heimat- und Sachkunde ► Mensch-Natur-Technik
► Geschichte

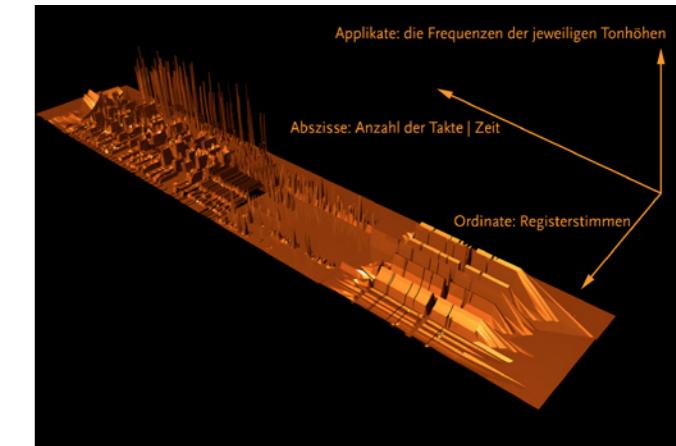


4.3.2 Klangkörper

Welche Klänge berühren mich? Wie müssen entsprechend ein Klangkörper und sein Volumen gestaltet sein? Gibt es Instrumente mit lauten und leisen Tönen?

- Instrumente nach Material und Klangton analysieren
- einen eigenen Klangkörper entwickeln, ausprobieren, verfeinern, vorstellen und darauf musizieren
- Einarbeitung eines Musikstückes als Solo sowie als gemeinsame Orchesteraufführung aller erarbeiteten Klangkörper
- Besuch eines Orchesters

► Darstellen und Gestalten ► Kunst ► Physik ► Werken



4.4 KULISSENBAU

4.4.1 Auftraggeber Regisseur

Ein Theaterstück/Film soll aufgeführt werden. Das Drehbuch wird gemeinsam geschrieben. Die Interpretation übernimmt der Regisseur. Vor welcher architektonischen Kulisse soll gespielt werden? Wie wird das Bühnenbild erstellt? Gibt es Unterschiede zum Bau einer Filmkulisse?

- Eine Filmkulisse soll entstehen! Dazu werden Ideen und Inhalte gesammelt, eigene Skizzen und Modelle erstellt. Später werden technische und handwerkliche Möglichkeiten abgeklärt.
- nach dem Besuch eines Bühnenbildners/Kulissenbauers und einer Aufführung selbstständiges Bauen und Gestalten einer Bühne/Kulisse
- Entwerfen. Probieren. Modell bauen.

► Darstellen und Gestalten ► Deutsch ► Fremdsprachen
► Werken ► Mathematik ► Geschichte



4.5 MATERIALKUNDE

4.5.1 Materialkombinationen

Aus welchen Materialien besteht ein Haus? Welche Eigenschaften haben sie? In welchen Räumen sind bestimmte Materialien besonders geeignet? Welche Materialien sind schön, welche sind praktisch? Wie kann man Materialien kombinieren?

- Verschiedene Materialien benennen und zeigen
- Eigenschaften von Materialien untersuchen
- Materialien entsprechend ihrer Eigenschaften auf verschiedene Nutzungen abstimmen
- Material- und Farbcollagen aus funktionaler, ästhetischer, technisch-physikalischer Sicht erstellen

► Heimat- und Sachkunde ► Physik ► Chemie ► Werken



4.6 (HAUS-)TECHNIK

4.6.1 Wie viel Platz braucht Technik?

Wozu braucht ein Haus Technik? Welche Technik braucht ein Haus? Wo sollte sich die Haustechnik befinden? Was gehört zur Ver- und Entsorgung eines Hauses?

- Technische Anlagen eines Hauses zeigen (Heizung, Elektroverteilung, Elektrokabel, Lautsprecher, Feuermelder, Steckdosen, ...)
- Rundgang durch die Technikräume des Schulhauses

► Mensch-Natur-Technik



4.6.2 Verborgenes unter- und oberirdisch

Wie kommt die Wärme in den Raum? Wie/warum kommt der Strom aus der Steckdose? Woher kommt das Wasser? Wohin fließt das Abwasser aus der Toilette?

- Rundgang um und durch Gebäude, Hausanschlüsse und Haustechnikräume erklären
- Gas-, Wasser-, Elektro-Leitungsverläufe nachvollziehen und ergründen
- Abwasserkanäle in der Straße anhand von Kanaldeckeln suchen

► Mensch-Natur-Technik



4.7 VON DER IDEE ZUM BAU

4.7.1 Planen

„Geht nicht, gibt's nicht.“ Am Prozess von der Planung bis zur baulichen Umsetzung arbeiten Auftraggeber/Bauherr, Architekt und Fachplaner (Heizung, Sanitär, Elektro, Statik, Baugrundgutachter, Vermesser, ...) und Bauausführende eng zusammen.

- Besuch eines Architekten, eines Planungsbüros und einer Baustelle
- Wunschzettel oder Aufgabenstellung für ein (eigenes) Haus erstellen (Plus-Minus-Liste)
- Planspiel eines Bauprozesses für ein Haus entwickeln

► Mensch-Natur-Technik ► Werken

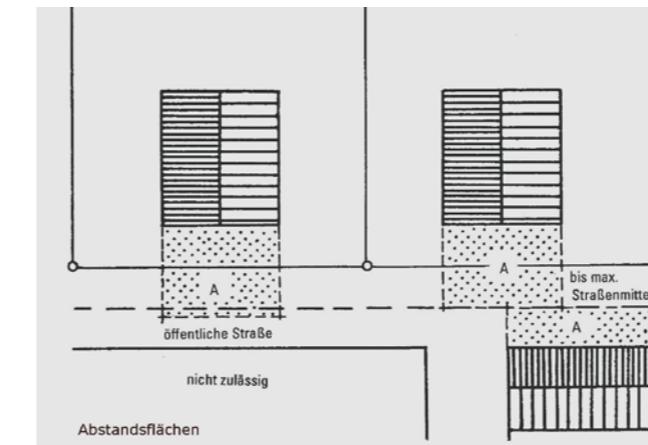


4.7.2 Regeln

Darf ich bauen, wie ich will? Gibt es Regeln für das Bauen? Muss ich den Grundstücksnachbarn fragen? Was ist das Baugesetzbuch? Was ist eine Bauordnung? Was ist eine DIN?

- Beispiele von Gesetzestexten lesen, verstehen, interpretieren und diskutieren
- Besuch eines Stadtplanungsamtes, Einsichtnahme in einen Flächennutzungsplan, Bebauungsplan
- Besichtigung von Stadtmodellen
- Lesen einer Gestaltungssatzung

► Deutsch ► Ethik



4.7.3 Partizipation und Demokratie

Jeder Bürger hat das Recht zu wissen, was baulich in seiner Umgebung geschieht. Er braucht Information und Mitsprache. Inwieweit sind Partizipation und Demokratie bei einer Stadtentwicklung möglich? Welche Möglichkeiten der Partizipation bieten sich dem Einzelnen? Können Gebäude Ausdruck einer demokratischen Gesellschaft sein? Hat die Gesellschaftsform Einfluss auf Architektur?

- Veröffentlichungen von Planverfahren aufzufindig machen
- Analyse und Diskussion eines Bebauungsplanes
- Formulieren von Ergänzungen/Änderungswünschen
- Besuch eines Stadtplanungsamtes und Recherche, inwie weit Bürgerbelange Berücksichtigung finden

► Deutsch ► Geschichte ► Geografie ► Ethik



4.7.4 Baustelle

Was passiert zuerst auf der Baustelle? Wer ist der letzte Handwerker? Wer koordiniert das Baugeschehen und die Handwerker? Wie lange dauert eine Baustelle? Was ist ein Gewerk?

- Nachvollziehen eines Bauablaufplanes
- Besichtigung einer Baustelle, Sicherheitsvorkehrungen erkennen und benennen (Absperrungen, Baugerüste, Schutzbekleidungen, ...)
- Handwerksberufe am Bau kennenlernen

► Werken ► Mensch-Natur-Technik



4.7.5 Baubeteiligte

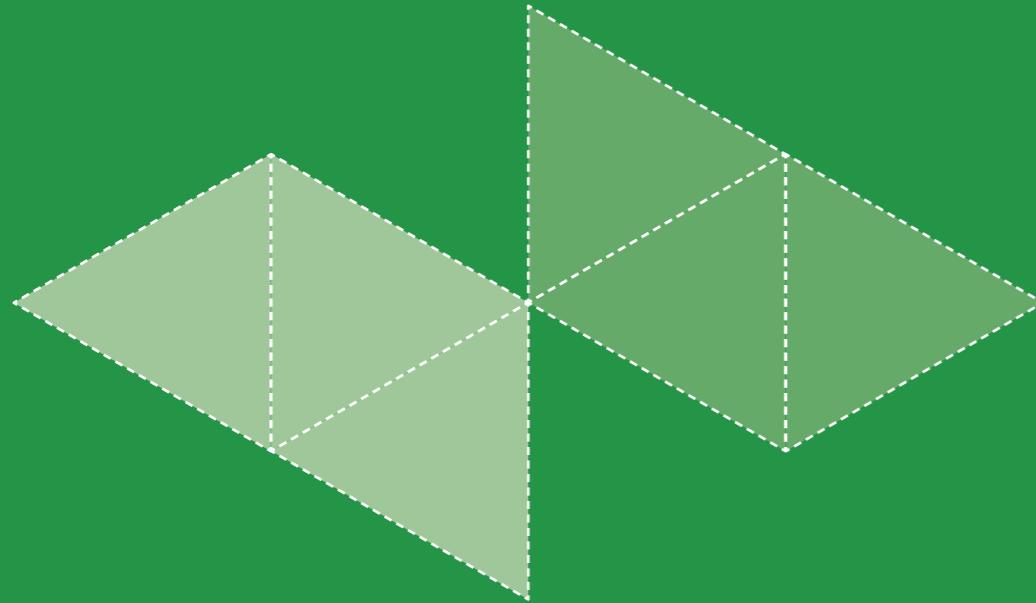
Wer sind die an der Planung Beteiligten? Wer sind die an der Bauausführung Beteiligten? Woher kommen die Baufirmen? Wer sucht die Baufirmen aus und nach welchen Kriterien erfolgt die Wahl?

- Benennen der am Bau Beteiligten und deren Aufgaben
- Besuch eines Planungsbüros

► Mathematik ► Physik ► Werken ► Mensch-Natur-Technik



5 GESCHICHTE_THEORIE



5.1 BAUKULTUR / BAUTRADITION / DENKMAL

5.1.1 Baustilkunde

Was sind Baustile/Bauepochen – was sind die charakteristischen Unterschiede? Es gibt Zusammenhänge zwischen der Architektur, den Lebensweisen, den wirtschaftlichen und sozialen Verhältnissen in den verschiedenen Zeit-/Stilepochen. Es gilt zu erfahren, in welcher Zeit ein Haus, ein Denkmal, ein Bauensemble erbaut wurde.

- Beschäftigung mit einem konkreten Baustil
- Analyse der geschichtlichen baulichen, kulturellen und sozialen Besonderheiten und Merkmale dieser Architektur
- Standorte suchen – den Baustil erkennen – Architekten und Baumeister benennen

► Deutsch ► Darstellen und Gestalten ► Kunst ► Geschichte
► Heimat- und Sachkunde ► Geografie ► Werken



5.1.2 Symbolhafte Architektur

Warum bedienen sich Architekten der Symbolik? Um die Dominanz eines Bauwerkes zu verstärken, werden vielfach Sinnbilder in die Entwurfsidee eingebracht.

- Suche nach symbolhafter Architektur im öffentlichen Raum, in der Literatur oder vor Ort
- Übung: Entwerfen von Architekturen mit Symbolcharakter
- zeichnerische oder modellhafte Darstellung

► Deutsch ► Darstellen und Gestalten ► Kunst
► Mensch-Natur-Technik ► Geschichte ► Geografie
► Werken



5.1.3 Welt- und Zeitreisen durch die Architektur

Welche bekannten Bauwerke gibt es in den historischen Bau-epochen? Wer sind heute die Initiatoren von bedeutenden Bauten? Baustile sind von territorialen Besonderheiten in der Gestaltung und in den baulichen Details geprägt. Welche Besonderheiten sind das?

- Suchen, Finden und Anschauen von außergewöhnlichen Bauten
- baugeschichtliche Analyse und Zuordnung zu Baustilen
- Erkennen von territorialen Unterschieden und Gemeinsamkeiten

► Deutsch ► Kunst ► Geschichte ► Heimat- und Sachkunde
► Geografie



5.1.4 Bauweise

Bauweisen unterscheiden sich in der Art der Herstellung und in der Wahl der Baumaterialien. Bauweisen sind zeitbestimmt, sie sind Bauepochen zuzuordnen und sind von territorialen Gegebenheiten abhängig. Natürliche Baustoffvorkommen und Materialressourcen sind oft ausschlaggebend für vorherrschende Bauweisen.

- Beschäftigung mit den Merkmalen traditionellen Bauens (Stein, Ziegel, Holz)
- Vergleich mit modernen Bautechnologien (Beton, Stahl, Glas)

► Darstellen und Gestalten ► Kunst ► Geschichte
► Mensch-Natur-Technik ► Geografie ► Chemie ► Physik
► Werken



5.2 FÜHRUNGEN

5.2.1 Historische Gebäude

Städte mit historischen Stadtzentren sind in der Innenstadt oft komplett unter Denkmalschutz gestellt, solche Städte und Regionen gibt es in Thüringen und anderswo. Diese Städte mit ihren bedeutenden Bauensembles stehen häufig als Weltkulturerbe unter dem Schutz der UNESCO. Wodurch sind sie geprägt, was sind ihre Besonderheiten?

- Exkursion oder Klassenfahrt mit Besichtigung historischer Stadtzentren
- Einbeziehung architekturkundiger Stadtführer
- Thema einer Projektwoche: Kinder und Jugendliche präsentieren als „Kleine Stadtführer“ ihre Stadt

► Deutsch ► Darstellen und Gestalten ► Kunst ► Geschichte
► Heimat- und Sachkunde ► Geografie ► Werken



5.2.2 Gebäudefunktionen erkennen

Gebäude haben Funktionen. Sie werden zu privaten oder öffentlichen Zwecken genutzt. Woran erkennt man die Funktion eines Gebäudes?

- Suchen und Erkennen von Funktionsmustern in historischen und heutigen Gebäuden im Rahmen von Exkursionen
- sach- und fachkundige Führung durch historische und aktuelle Gebäude

► Deutsch ► Darstellen und Gestalten ► Kunst ► Geschichte
► Heimat- und Sachkunde ► Werken



5.3 FILME

5.3.1 Filme ansehen

Spielfilme, Dokumentationen und Reportagen über Architektur- und Baugeschichte sind lehrreich. Wie gelangt man an derartiges Filmmaterial – wo kann man so etwas finden und anschauen?

- Gemeinsame Internetrecherche
- Anschauen von Filmen zum Thema Architekturgeschichte im Unterricht oder in einer Spielstätte
- Erkennen der baugeschichtlichen Details, z. B. bei den Filmkulissen
- Bezüge herstellen zur jeweiligen Bauphase bzw. zum Baustil

► Kunst ► Geschichte ► Mensch-Natur-Technik

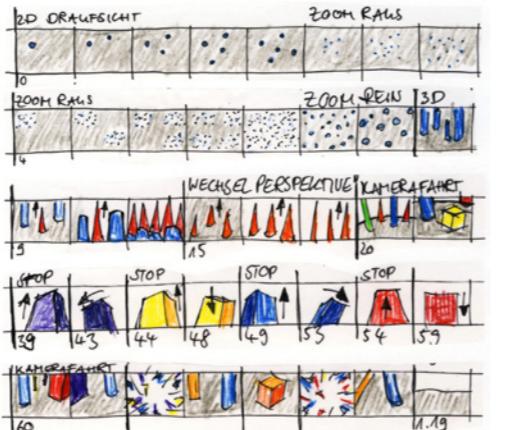


5.3.2 Filme selber drehen

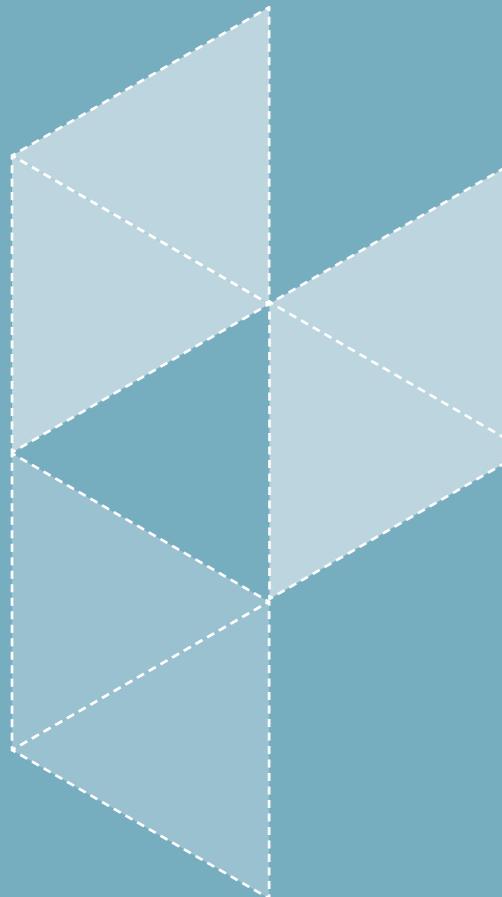
Einen Architekturfilm zu drehen bedeutet, sich mit dem Thema Bau- und Architekturgeschichte intensiv auseinanderzusetzen, Inhalte zu finden und geeignete Drehorte zu suchen. Wie ist die Herangehensweise?

- Erkennen möglicher Drehorte
- Feststellung besonderer örtlicher Konfigurationen (Raum und Bebauung)
- Erarbeitung eines Skripts in Form eines Skizzenbuches mit Text und Zeichnungen
- Proben. Aufzeichnen. Schneiden.

► Deutsch ► Darstellen und Gestalten ► Kunst ► Geschichte
► Musik ► Mensch-Natur-Technik ► Heimat- und Sachkunde



6 GEMEINSCHAFT_ZUSAMMENLEBEN



6.1 GEBAUTE UMWELT

6.1.1 Räumliche Ordnung

In den Räumen, die wir bauen, finden die wesentlichen Tätigkeiten statt, die unser Leben ausmachen. Eine gute räumliche Ordnung und Gestaltung der Stadt, ihrer Viertel, ihrer Häuser und Wohnungen, ist Grundlage für ein funktionierendes Zusammenleben der Menschen.

- Skizzieren räumlicher Bereiche in verschiedenen Maßstabsebenen (Stadt, Viertel, Haus, Wohnung)
- Notieren von Konfliktpunkten, an denen die räumliche Ordnung nicht funktioniert
- Vorschläge für sinnvolle Veränderungen der Raumordnung

► Heimat- und Sachkunde ► Deutsch
► Darstellen und Gestalten ► Ethik



6.1.2 Öffentliche und private Bereiche

In allen Ebenen, von der Stadt bis zur Wohnung, gibt es offene Bereiche, die für alle zugänglich sind und solche, die mehr abgegrenzt oder privat sind. Beide Bereiche sind wichtig, weil sie das Zusammenleben ordnen und Konflikte vermindern.

- Auffinden und Skizzieren öffentlicher und nichtöffentlicher Bereiche im Stadtviertel, in Häusern, Wohnungen und anderen Nutzungsbereichen
- Darstellen der Übergänge und Grenzen räumlicher Bereiche (z. B. Zäune und Tore) und Notieren ihrer Begründung

► Geschichte ► Ethik ► Deutsch ► Kunst



6.1.3 Wohnen und Schlafen

Der Mensch braucht neben den Orten der Gemeinschaft, der Unterhaltung, der Bewegung auch Orte der Ruhe, des Rückzugs, der Ungestörtheit. Im Vergleich zu Wohnräumen sind Räume zum Schlafen, zum Arbeiten, für Hygiene (Bad oder Toilette) meist ruhiger und traditionell oft abschließbar.

- Gemeinschaftliche und Rückzugsbereiche in der eigenen Wohnung, bei Verwandten, bei Freunden vergleichen
- Unterschiede traditioneller und moderner Wohnformen
- Feststellen des historischen Wandels der Raumnutzungen

► Geschichte ► Ethik ► Deutsch ► Kunst



6.1.4 Küche und Essplatz

Von der urzeitlichen Feuerstelle bis zur modernen Küche bleiben die Plätze der Zubereitung und des Essens zentrale Elemente des Wohnens. Immer betreffen Kochen und Essen, über das bloße Grundbedürfnis unserer Ernährung hinaus, auch sinnlich-ästhetische, kulturelle und nicht zu unterschätzende soziale Ansprüche.

- Küche und Essplatz im Wandel der Zeit. Warum sind wir so gern in der Küche – als Kinder oder am Ende der Party?
- Vergleiche: Moderne Küche = kalt, traditionelle Küche = gemütlich, ist das so?
- Küche und Essplatz zu Hause und anderswo

► Geschichte ► Ethik ► Deutsch ► Kunst



6.2 SOZIALE UMWELT

6.2.1 Familienleben

Zusammen ist man weniger allein. Der Mensch ist ein soziales Wesen und lebt gern in Familie, in Wohngemeinschaft oder Gruppen. Das ist praktisch, gut für die Erziehung der Kinder, erlaubt Arbeitsteilung und gegenseitige Hilfe und ist auch weniger aufwändig, kann aber auch Konflikte erzeugen.

- Beispielsuche für das Zusammenleben in der Familie, in einer WG oder Gruppe (z. B. Jugendherberge), was funktioniert gut und was weniger gut? Welche Räume und Nutzungen sind dabei besonders kritisch? Vergleich in Bild, Skizze, Kurztext

► Geschichte ► Ethik ► Deutsch



6.2.2 Straßenleben

Unsere Stadt/Unser Dorf soll schöner werden. Über die Wohnung hinaus bestimmt vor allem die nähere Umgebung die soziale Qualität eines Wohn- oder Arbeitsortes. Nette Nachbarschaften, Dorfgemeinschaft, Stadtviertel (Kiez) und ein anregendes Straßenleben sind wieder gefragt.

- Unser Haus, unsere Nachbarschaft, unsere Straße, unser Dorf, unser Viertel – Beschreibung der Situation, des Verhaltens der Menschen: Was tun sie dort und was könnten sie tun? Welche räumlichen und baulichen Verbesserungen wären hilfreich? Vergleich in Bild, Skizze, Kurztext

► Geschichte ► Ethik ► Deutsch ► Kunst



6.3.1 Wohnen im Alltag

Was uns täglich umgibt, ist gewohnt, vertraut und bietet meist wenig Neues oder Überraschendes. Aber das Beständige im Alltag gibt uns Sicherheit im Leben. Später erinnern wir uns vieler Situationen und Begebenheiten, die unser Leben geprägt haben.

- Notieren der täglichen Abläufe zu Hause
- besondere Gewohnheiten und zugehörige Räume
- der tägliche Schulweg, besondere Orte und Begebenheiten
- Tagesablauf und Räume in der Schule
- Werktag und Sonntag in der Stadt /auf dem Dorf

► Darstellen und Gestalten ► Deutsch ► Ethik



6.3.2 Arbeiten / Sport und Spiel im Alltag

In der Arbeitswelt sind die Kenntnis gewohnter Vorgänge und das Beherrschung der Arbeitsschritte notwendige Grundlagen für einen sicheren Produktionsablauf und gute Arbeitsergebnisse. Das gilt analog für das Training sowie Abläufe und Regeln bei Sport und Spiel.

- Grundriss einer Werkstatt skizzieren und Arbeitsabläufe eintragen
- Produktionslinie für ein Produkt (z. B. Seifenkisten, Laubhütten usw.) entwickeln und Flächenbedarf ermitteln
- Spielfelder für Alltagstraining in beengten Raumsituationen ausdenken

► Darstellen und Gestalten ► Heimat- und Sachkunde
► Deutsch ► Sport ► Mensch-Natur-Technik



6.3.3 Wohnen im Urlaub

In den Zeiten von Ferien und Urlaub wird als Kontrast zum Alltag in besonderem Maße das Abenteuerliche, das Fremde, das Originelle gesucht. Ungewöhnliche Räume in Häusern, Höhlen, Burgen und fremden Städten haben da eine besondere Anziehungskraft.

- Erinnerung an abenteuerliche und geheimnisvolle Häuser und Räume bei Ferienreisen. Welche räumliche Eigenschaften und Merkmale haben diesen Charakter besonders bestimmt? Reisetagebuch mit Fotos und Skizzen
- Illustrierter Aufsatz „Mein schönstes Ferienerlebnis“

► Darstellen und Gestalten ► Heimat- und Sachkunde
► Deutsch



6.4.1 Kinderzimmer

Kinder registrieren seit frühem Alter erstaunlich genau Details ihrer baulich-räumlichen Umgebung und ihres sozialen Umfelds in Familie, Kindergarten usw. Diesen Fundus zu aktivieren kann Umweltverständnis und soziale Kompetenz erheblich steigern.

- Kinderleben und Kinderzimmer im Wandel der Zeiten erkunden
- Skizzieren der Räume und Aufenthaltsplätze für Kinder in der Wohnung, bei Freunden, Verwandten
- Vergleich der Generationen: Uroma, Oma, Mutter, Kind – wie war das damals, wie ist das heute?

► Darstellen und Gestalten ► Geschichte ► Deutsch



6.4.2 Orte zum Spielen

In Städten mangelt es an Spielorten für Kinder. Verkehr und Kriminalität bergen Gefahren. Pippi Langstrumpf oder Weltraumabenteuer beschreiben romantische bzw. unrealistische Sehnsuchtwelten. Kinder müssen aber in der vorhandenen Welt spielen, um hier Geschicklichkeit und soziale Kompetenz zu erlangen.

- Aufsuchen geeigneter Spielorte im eigenen Umfeld und Bewertung
- Notieren: Wo wird gespielt, was wird gespielt, wer spielt da und wie ist der Raumbedarf? Gibt es Konflikte, Störungen oder fehlen bauliche Voraussetzungen?
- Spielkatalog erstellen: Gibt es noch traditionelle Spielformen oder völlig neue Trends?

► Darstellen und Gestalten ► Geschichte ► Deutsch



6.4.3 Kindergärten / Klassenzimmer

Kindergarten und Schule nehmen in der Erfahrungswelt der Kinder einen gewichtigen Platz ein. Gemeinschaftliches Spielen und Lernen nach Programm und in speziell gestalteten Räumen ergänzen das bisherige Erleben der häuslichen Umwelt mit komplexeren Erfahrungen.

- Vergleich der Wohn- und Spielräume im Kindergarten und zu Hause (Skizzen / Rede)
- Streifzug durch neue Schulräume und alte Klassenzimmer (dokumentieren / bewerten)
- räumliche Ansprüche der Schüler, eigene Ideen entwickeln (Zeichnung / Modell)

► Darstellen und Gestalten ► Deutsch



6.5 GROSS ODER KLEIN

6.5.1 Wie viel Fläche brauchen wir?

Die Wohnfläche pro Kopf in Deutschland wird bis 2020 auf etwa 50 m² steigen. Wohnen wird dann für viele teurer. Der Verbrauch an Siedlungsfläche steigt, obwohl die Bevölkerung weniger wird. Gibt es Werte, die erreichten Wohlstand und zugleich sinnvolles ökonomisches Handeln sichern?

- Dokumentieren heutiger Wohnformen und Wohnungsgrößen
- Notieren der eigenen Wohnbedürfnisse und -flächen, Versuch einer realistischen Überprüfung, Folgen für das soziale Zusammenleben
- Erkunden neuer Trends und Ideen

► Darstellen und Gestalten ► Deutsch ► Mathematik
► Ethik ► Mensch-Natur-Technik



6.5.2 Minimale Wohn- und Arbeitsräume

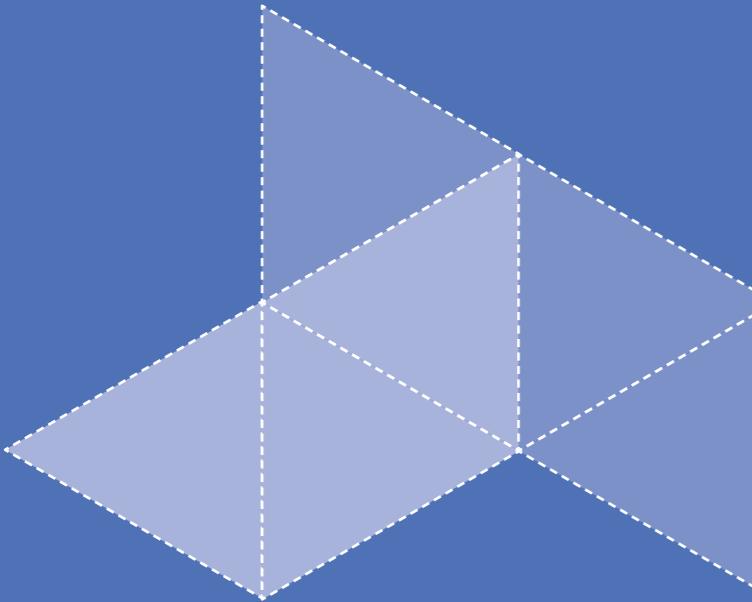
Kostensenkung, ergonomisch-technische Normgrößen oder strenge Umweltbedingungen – für die Einrichtung minimaler Wohn- und Arbeitsräume gibt es viele Gründe. „Klein aber fein“ hat überdies den Reiz, mit minimalem Komfort auszukommen.

- Zusammenstellen (Skizzen, Foto) kleiner Wohn-, Arbeits-, Aufenthaltsräume und Bauten (Zelte, Kabinen, Kajüten oder ergonomische Arbeitskanzeln)
- Suche nach neuen Mini-Wohnbauten, Wohncontainern usw.
- Vergleich von Garten-, Jagd- und Campinghütten und weiteren Kleinstbauten in unserer Umwelt

► Deutsch ► Geschichte ► Geografie
► Mensch-Natur-Technik



7 EXKURSIONEN



7.1 KLASSENFAHRTEN

7.1.1 Zeitgenössische Architektur/ Städtebau ansehen

Nicht altbekannte Sehenswürdigkeiten, sondern neue Architektur in den Fokus einer Klassenfahrt zu stellen, kann eine besondere Erfahrung sein. Das Spektrum der Entdeckertouren unter fachkundiger Führung reicht von einzelnen herausragenden Bauwerken bis hin zu ganz neuen Quartieren.

Architekturexkursionen:

- „Wege moderner Architektur – zwischen Kontrast und Einfügung“
- „Streitkultur: Rund um neue Architektur – wie hätten ihr entschieden?“
- „Verwandlungen: von der Industriebrache zum neuen Stadtquartier oder von der Fabrik zum Loft“

► Geografie ► Geschichte ► Fremdsprachen ► Kunst
► Deutsch ► Heimat- und Sachkunde



7.2 GESCHICHTE(N)

7.2.1 Türgeschichte(n)

Eine Tür macht uns im Vorbeigehen neugierig – vielleicht durch ihre auffällige Detailgestaltung oder aber durch die Spuren der Zeit? Die Tür wird zum Symbol für das Eintauchen in die Soziologie des Hauses. Wer lebt dort in der Vergangenheit, in der Gegenwart und in der Zukunft?

- Erforschung der Geschichte von Hausbewohnern im Zeitenwandel – vom Tür-Foto über Interviews zur Geschichte
- Übernehmen der Rolle eines früheren Hausbewohners und Schreiben einer fiktiven Geschichte aus dessen Sicht

► Geschichte ► Fremdsprachen ► Deutsch
► Heimat- und Sachkunde



7.2.2 Hausgeschichte(n)

Die Geschichte hinterlässt an Häusern sichtbare Spuren. Altes wird erhalten, überformt oder weitergebaut. Baukörper, Fassaden, Dächer oder Details verändern sich. Warum haben sich diese Häuser baulich verändert und gibt es Zukunftsvisionen?

- Spurensuche: Was erzählt uns die Fassade über die Baugeschichte eines Hauses?
- Häuser und ihre Chronik – Recherchearbeit in Stadtarchiven und Bibliotheken
- Alles im Fluss: Visionen in Wort und Bild für eine mögliche zukünftige bauliche Veränderung

► Geschichte ► Fremdsprachen ► Kunst ► Deutsch
► Heimat- und Sachkunde



7.3 ARCHITEKTURSPIELE

7.3.1 In der bebauten Umwelt spielen

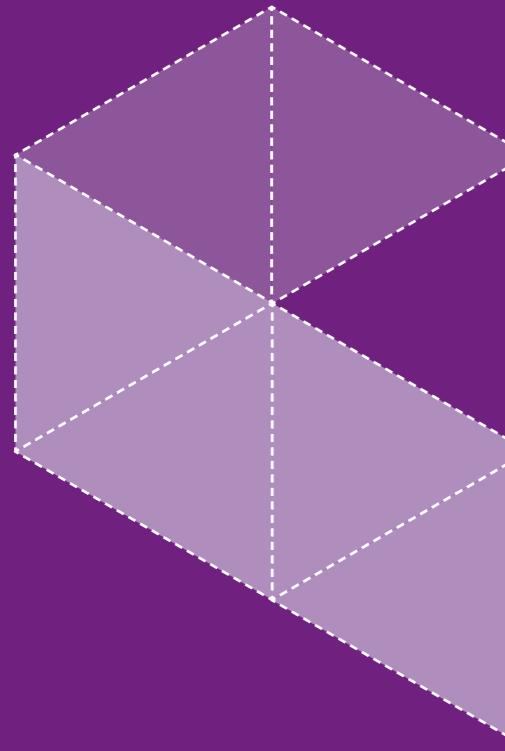
Das Spiel ist für Kinder der normale Lernmodus. So ist ein Spiel innerhalb unserer bebauten Umwelt oft der effektvollste und einprägsamste Weg, sich Wissen über die architektonischen Eigenarten unserer Umgebung anzueignen und Orientierung zu schulen.

- Schnitzeljagd: mit Architektur-Rätseln von Punkt zu Punkt gehen
- Archi-Caching: Geo-Caching im Stadtraum
- Foto-Suchspiele: Details im Stadtraum wiederfinden
- (Irr-)Wege durch die Stadt: zufällige Wege durch die Stadt kartieren
- Rucksacktouren: Geheimnisvolle Utensilien helfen beim Lösen von Aufgaben

► Geografie ► Deutsch ► Heimat- und Sachkunde



8 FACHARBEITEN



8.1 Betreuung von Projektarbeiten

Projektarbeiten in Klasse 10 dienen der allgemeinen und berufsvorbereitenden Bildung und bieten Voraussetzungen für eine qualifizierte berufliche Tätigkeit. Die lebensnahe und praktisch orientierte Arbeit soll Schüler in die Lage versetzen, sich langfristig mit einem Thema zu befassen und sowohl Themenfindung als auch Zeitmanagement zu trainieren.

- Architekten, Landschaftsplaner oder Städtebauer können als „Experten von außen“ helfen, indem sie die Schüler bei der Wahl von Themen beraten und sie bei der Erstellung von Präsentationen, Plakaten und Modellen unterstützen.
- Anknüpfungspunkte können in der direkten Umgebung liegen: Schulhofgestaltung, Innenraum-Entwürfe für eine Sitzecke/Bibliothek/Mensa. Sie können im Wohnort zu finden sein: Industriebrachen und deren Geschichte, architektonische Persönlichkeiten, die vor Ort tätig sind/waren. Oder Aspekte der räumliche Wahrnehmung: Auffinden von Farben, Formen und Atmosphären in der Umgebung.

► Alle Fächer



8.2 Betreuung von Seminarfacharbeiten

Seminarfacharbeiten bieten die Chance einer intensiven Auseinandersetzung mit komplexen Themen über einen längeren Zeitraum – von der eigenen Aufgabenstellung über die Analyse bis hin zum sichtbaren Ergebnis. Architekten oder Stadtplaner unterstützen als Fach-Mentoren. Lohnenswert sind Aufgaben überschaubarer Größe mit einem Nutzen für die Allgemeinheit.

- Problempunkte im eigenen Umfeld, wie ungeliebte oder ungestaltete Orte, aufspüren – Visionen entwickeln, präsentieren und Ideen zur Umsetzung formulieren
- Umgestaltung vorhandener Innen- oder Außenräume als schulisches Partizipationsprojekt: Orte der Gemeinschaft und Kommunikation im Kontext der Schule aufsuchen und bewerten
- Wiederbelebung vergessener Orte: auf Verfallenes aufmerksam machen, die Ästhetik des Vergänglichen entdecken, Geschichte erforschen und Konzepte zur Reaktivierung entwickeln

► Alle Fächer



Herausgeber

Architektenkammer Thüringen
Bahnhofstraße 39
99084 Erfurt

Telefon: (0361) 210 500
Fax: (0361) 210 50 50

E-Mail: info@architekten-thueringen.de
Web: www.architekten-thueringen.de

Kooperationspartner

Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung
und Medien (ThILLM)

Konzeption

Arbeitsgruppe Architektur und Schule
der Architektenkammer Thüringen

Redaktion

Dr. Hannes Hubrich, Dr. Luise Nerlich

Texte

Gabriele Böttcher, Dr. Hannes Hubrich, Katja Huhle,
Ines M. Jauck, Claudia Jordan, Dr. Luise Nerlich, Katja Rembe,
Dana Stiborski, Anne Walther

Pädagogische Beratung

Sybill Hecht, Petra Pfeifer, Anita Rommel

Gestaltung und Satz

Kohlhaas & Kohlhaas | www.kohlhaas-kohlhaas.de

ISBN

978-3-9808806-9-5

Bilder**Module**

Karin Balkenhol: 3.1.2
Max Bamme: 3.2.2
Gabriele Böttcher: 5.1.1, 5.1.2, 5.1.4, 5.2.1
Matthias Gliemann: 2.3.1
Sybill Hecht: 1.1.2, 3.2.3, 4.7.3
Hannes Hubrich: 1.1.4, 1.2.2, 1.3.1, 1.3.2, 1.4.1, 2.1.1,
2.1.2, 2.2.1, 2.2.2, 2.2.3, 2.2.4, 2.4.1,
2.4.3, 3.1.4, 3.2.4, 4.1.2, 4.1.5, 4.1.6,
4.1.7, 4.2.1, 4.5.1, 4.7.2, 5.1.3, 5.2.2,
6.1.1, 6.1.2, 6.1.3, 6.1.4, 6.2.1, 6.2.2,
6.3.1, 6.3.2, 6.3.3, 6.4.2, 6.4.3, 6.5.1,
7.2.1, 7.2.2

Katja Huhle: 2.4.2
Ines M. Jauck: 4.6.1, 4.6.2, 4.8.1, 4.9.1
Claudia Jordan: 1.1.1, 1.2.1, 7.3.1
Martina Nadansky: 1.1.3
Luise Nerlich: 3.1.1, 3.1.3, 3.2.1, 4.3.2
Luise Nerlich/
Sigrun Queitsch: 5.3.2
Kathrin Rembe: 8.1, 8.2
Dariusz Smiechowski: 4.7.1
Dana Stiborski: 4.1.3
Monique van Miert: 7.1.1
Katja Wittig: 6.4.1

Module 4.1.1, 4.1.4, 4.3.1, 4.4.1: Sandy Worm, Konferenz „Farbe
in der Bildung“ Deutsches Farbenzentrum 2010

Modul 5.3.1: mit freundlicher Genehmigung der absolut Medien
GmbH, DVD-Covermotiv BAUKUNST 9 in der ARTE EDITION

Modul 6.5.2: Bauhaus-Universität Weimar

Seite 4, Seite 8: Hannes Hubrich



ARCHITEKTEN
KAMMER
THÜRINGEN

Freistaat
Thüringen 

Institut für Lehrerfortbildung,
Lehrplanentwicklung
und Medien