**,,TECHNIKGESCHICHTE IN POMMERN”**

**UNTERRICHTSSZENARIO 4:
ZEIT FÜR EIN PROJEKT - WIR WÄHLEN EIN TECHNISCHES DENKMAL IN POMMERN**

Ziel des Unterrichts ist es, ein Objekt für die weitere Arbeit auszuwählen und die Schüler an die Arbeit mit der Projektmethode heranzuführen und die Umsetzung des Projekts "Technikgeschichte in Pommern" zu planen.

Auf der Grundlage der in der Hausaufgabe aus Unterricht 3 vorbereiteten Arbeiten wählen die Schüler schließlich das Objekt aus, erstellen einen Aktionsplan und beginnen, über das Endergebnis des Projekts nachzudenken.

**UMSETZUNG DES LEHRPROGRAMMS IN DER SCHULE.**

**Geschichte**

II. Geschichtliche Analyse und Interpretation.

1. Informationen aus verschiedenen Quellen (auch kartografischen) kritisch analysieren, versuchen, daraus Schlussfolgerungen zu ziehen
2. historische Prozesse, Phänomene und Sachverhalte mit Hilfe von Karten und Plänen in verschiedenen Maßstäben räumlich zu lokalisieren
3. zwischen informativen, erklärenden und bewertenden Ebenen in der historischen Erzählung unterscheiden

**Geographie**

II. Fertigkeiten und Anwendung von Wissen in der Praxis

1. Beobachtungen und Messungen vor Ort durchzuführen, Daten zu analysieren und auf deren Basis Schlussfolgerungen zu formulieren
2. 2. Pläne, Karten, Fotos, Zeichnungen, Diagramme, Statistiken, Quellentexte sowie Informations- und Kommunikationstechnologie zur Beschaffung, Verarbeitung und Präsentation geografischer Informationen nutzen
3. Interpretieren von Landkarten mit unterschiedlichem Inhalt.

**ARBEITSZEIT:** 45 min.

**ALLGEMEINE ZIELE:**

1. Kennenlernen durch Schüler der technischen Denkmäler der Region, um ihr Wissen über die lokale Geschichte zu erweitern,
2. Entwickeln der Fähigkeiten im Bereich Denkmäler zu benennen, zu beschreiben, auf der Landkarte zu platzieren und die Entstehungszeit des Denkmals zu bestimmen;
3. Vorstellung neuer Technologien, die bei der Erfassung von Denkmälern eingesetzt werden, z.B. Internetportale, digitale Fotografie, Programme zur Erstellung von Präsentationen;
4. Erwerb der Fähigkeit, sich Wissen aus traditionellen und digitalen Quellen anzueignen;
5. Entwickeln der Fähigkeit zur Gruppenarbeit.

**SPEZIFISCHE ZIELE:**

Nach Abschluss des Unterrichts kann der Schüler:

1. die wichtigsten technischen Denkmäler seiner Stadt/Region benennen und beschreiben;
2. in der Zeit lokalisieren und auf einer Landkarte die einzelnen Denkmäler angeben;
3. er weiß, wie man Informationen über das Denkmal anhand von Portalen und Websites findet,
4. nutzt neue Technologien bei seiner Arbeit, einschließlich des Internets und der digitalen Fotografie
5. nutzt neue Technologien bei der Sammlung und Aufbereitung von Informationen, z. B. bei der Erstellung von Datenbanken.

**METHODEN UND TECHNIKEN DER UNTERRICHTSFÜHRUNG**

* Vortrag;
* Beschreibung
* Vorführung
* Aktivierende Methoden (didaktische Diskussion), Brainstorming, praktischer Unterricht (Unterricht im Computerraum).

**ARBEITSFORMEN:**

* individuelle Arbeit;
* Gruppenarbeit.

**DIDAKTISCHE MATERIALIEN:**

* Beispiel-Tools / Projektergebnisse:
* Geschichte interaktiv erleben in MV, z.B. mit öffentlichen Touren von Actionbound: https://de.actionbound.com/bounds
* Quest - die Industriemarken von Stettin;

o Multimedia-Präsentation - *Wie kann man ein bestimmtes Denkmal anderen Menschen näher bringen?* *Beispiele der guten Praxis* (Anhang 1);

* Vertrag zwischen Lehrer und Schüler (Anhang 2);
* Arbeitszeitplan - Musterformular (Anhang 3)
* Muster-Projektbewertungsbogen (Anhang Nr. 4)
* Muster - Selbsteinschätzungsblatt des Schülers (Anhang 5)
* Entdeckerkarte (Anhang Nr. 6).

**VERLAUF DES UNTERRICHTS:**

**Teil I**

1. Der Lehrer kündigt das Unterrichtsthema an und stellt die Ziele vor;
2. Einführung der Schüler in die Projektmethode und Erinnerung an die Regeln für die Arbeit mit der Projektmethode.

**Teil II**

1. Die Schüler präsentieren die zuvor als Hausaufgabe vorbereiteten Materialien.
2. Die Schüler begründen in der Diskussion, warum sie sich mit einer bestimmten Kategorie von technischen Denkmälern und diesem speziellen Objekt beschäftigen wollen.
3. Mit Hilfe des Lehrers teilen sich die Schüler in endgültige Teams von 3-5 Personen auf, die an bestimmten Objekten arbeiten werden.
4. Der Lehrer fragt die Schüler nach den Ergebnissen ihrer Arbeit, die sie bei der Realisierung des Projekts erreichen möchten. Während des Unterrichts stellt er/sie verschiedene mögliche Arbeitsmittel anhand des Anhangs Nr.1 vor und ermutigt die Schüler, ihren Interessen entsprechend eigene Recherchen anzustellen.
5. Der Lehrer erinnert die Schüler an das Hauptziel des Projekts: Was mus getan werden, um diese technischen Objekte (die ihrer Meinung nach als Denkmäler behandelt werden sollten) für künftige Generationen bekannt und dokumentiert zu machen? Wie kann man sie bekannter machen, um sie zu retten?
6. Die Schüler definieren, was sie für das gewählte Denkmal tun wollen. Sie schreiben ihre Ideen auf separate Blätter und präsentieren sie an der Tafel. Unter Berücksichtigung der Tatsache, dass nicht alle von den Schülern genannten Aktionen realisierbar sein werden, sollten eine oder mehrere davon ausgewählt werden, um sie in der Gruppe detailliert zu erarbeiten.
7. Der Lehrer informiert die Schüler, dass der Schlüssel zum Erfolg die Planung ist. Zu diesem Zweck wird ein Projektvereinbarung geschlossen (Anhang Nr. 2). Die Schüler sollen einen Zeitplan für das Projekt ausarbeiten (Anhang Nr. 3), der auch Fristen, Mittel und Methoden der Arbeit (z.B. Hinweise zur Recherche) enthält.
8. Der Lehrer prüft diese Pläne und bestimmt den Zeitpunkt, zu dem das Projekt vorbereitet werden soll.

**Teil III**

Hausaufgabe – im Rahmen des Projekts:

Der Zweck ist, dass die einzelnen Teams Informationen über ein bestimmtes Technikobjekt sammeln (eine Recherche durchführen) und auf dieser inhaltlichen Grundlage eine ausgewählte Aktionsform - einen Effekt / ein Werkzeug - vorbereiten, das das Hauptprodukt des Projekts jedes Teams sein wird.

Sie sollten Daten über das Denkmal, seinen Standort, eine Beschreibung seines Zustands, seine Geschichte, seine Bedeutung für die örtliche Gemeinschaft, die breitere Öffentlichkeit, Hinweise auf seine mögliche Nutzung für pädagogische oder wissenschaftliche Zwecke, die Förderung der Gemeinde, das kulturelle Erbe usw. enthalten. (Es ist möglich, die Entdeckerkarte (Anhang Nr. 6) als Strukturierungsmaterial zu verwenden. Der Lehrer erinnert die Schüler an die Notwendigkeit, die Sicherheits- und Arbeitsschutzregeln bei der Durchführung des Projekts zu beachten.

Der Lehrer legt die Regeln der Bewertung der Arbeit nach der Projektmethode fest - z.B. wissenschaftlicher/kognitiver Wert des Projekts, Innovationsgrad, entsprechend dem Bewertungsbogen (Anhang 4), der auch durch eine Selbsteinschätzung (Anhang 5) ergänzt werden kann. Die Selbsteinschätzung ist ein selbstgesteuertes Feedback. Sie ermöglicht es den Schülern, die wahren Gründe für ihre Erfolge und Misserfolge zu finden, und da sie diese kennen, können sie ihre Arbeit dann besser planen.

**Hinweis für den Lehrer:**

Unabhängig davon, welche Bewertungsmöglichkeit der Lehrer für das Projekt wählt, ist es auch eine gute Idee, die Teilnahme der Schüler am Projekt bei der Bewertung ihres Verhaltens zu berücksichtigen und zusätzliche Belohnungen am Ende des Jahres (z. B. Urkunden, Bücher) für die aktivsten oder alle Teilnehmer in Betracht zu ziehen.

**ANHÄNGE**

**Anhang 1 - Beispielhafte Projektwerkzeuge / Ergebnisse:**

Geschichte der Technik in Pommern - Ideen für Werkzeuge:

* Actionbounds in MV
* Quest – Industriemarken in Stettin;
* Multimedia-Präsentation - *Wie kann man ein bestimmtes Denkmal anderen Menschen näher bringen?* *Beispiele für gute Praxis*.

Das Ziel des Projekts ist es, dass jedes Team Informationen über ein bestimmtes technisches Objekt sammelt (eine Recherche durchführt) und auf dieser Grundlage eine ausgewählte Form der Aktivität vorbereitet - ein Effekt, der das Hauptprodukt des Projekts jedes Teams sein wird.

In diesen sollten enthalten sein: Informationen über das Denkmal, seinen Standort, eine Beschreibung seines Zustands, seine Geschichte, seine Bedeutung für die örtliche Gemeinschaft und die breitere Öffentlichkeit, Hinweise auf seine mögliche Nutzung für pädagogische und wissenschaftliche Zwecke und die Förderung des kulturellen Erbes.

**Was können die Formen der Aktivitäten und Ergebnisse/Resultate des Projektes sein?”**

Es kommt auf den Einfallsreichtum, die Möglichkeiten, das organisatorische Geschick und die Bereitschaft der beteiligten Personen an. Nur die Vorstellungskraft kann eine Einschränkung sein. Dennoch präsentieren wir im Folgenden eine Liste von Vorschlägen für mögliche Aktivitäten und Aktionen:

1. Vorbereitung von **Besichtigungsrouten** des technischen Erbes mit einer Landkarte und **Organisation von Ausflügen/Wanderungen** mit Erzählungen über dieses Erbe (als Fremdenführer) für Mitglieder einer bestimmten Gemeinschaft
[https://malopolskatogo.pl/malopolskie-twin-peaks-przemyslowe-dziedzictwo-plazy-i-chelmka/]; (Toursimusportale für Mecklenburg-Vorpommern: )
https://issuu.com/visitbydgoszcz/docs/kanalowe\_zagadki];
2. Entwicklung und Umsetzung (in digitaler Form) einer **Route des technischen Erbes** in der Region
[https://szlakikultury.ariari.org];
[https://ariari.org/pl/dziedzictwo-kulturowe/130-mlyny-cukrownie-spoldzielnie.html]; [https://visitbydgoszcz.pl/pl/odkryj/trasy-zwiedzania/2439-szlak-zabytkow-hydrotechniki];
3. Unter Verwendung von Fotodokumentation (z.B. mit Handy gemacht) von potentiellen Denkmälern die Vorbereitung:
- eines **Reiseführer in Buchform** (gedruckt oder digital) [https://issuu.com/visitbydgoszcz/docs/przewodnik\_teh2o.compressed]
- oder in Video- oder Audioform
[https://youtu.be/t\_petBBVbTI];
- von **Landkarten der Denkmäler** (Formen: Papier, Audio, Video, digital, App) [https://pow.dzierzoniow.pl/www/files/2020/08/Mapa-atrakcja-Dolnego-Śląska.pdf] [https://mapazabytkow.pl];
- **Ausstellungen z.B. im öffentlichen Raum** [http://www.podlasie24.pl/lukow/kultura/lok-nowe-wystawy-plenerowe-2ed8e.html];
- **oder digitale Ausstellungen** [http://muzeum.bydgoszcz.pl/wystawy/id,281,0,0,140-lat-zbiorow-Muzeum-Okregowego-im-Leona-Wyczolkowskiego-w-Bydgoszczy];
4. Die Zielaktivität kann auch die Erstellung eines **Blogs** sein, in dem im Laufe des Projekts weitere Einträge erstellt werden.
[https://www.podrozepokulturze.pl/tag/szlak-dziedzictwa-przemyslowego/];
5. Vorbereitung und Produktion eines Videos oder einer Serie von Videos zum technischen Erbe. Um eine Filmserie vorzubereiten, können Sie einen Kanal auf YouTube erstellen und die Möglichkeiten dieses Portals (die zweitgrößte Suchmaschine der Welt, nach Google) nutzen
[https://youtu.be/Bba9Jy682gQ];
6. Die Aktivitäten mit Fotos könnten auch zu einem Projekt erweitert werden, bei dem ein Selfie mit einer ausgewählten Stätte des technischen Erbes gemacht wird, um das junge Publikum zu ermutigen, Fotos in interessanter und ungewöhnlicher Umgebung zu machen. Das in den sozialen Medien veröffentlichte Selfie sollte mit dem Hashtag versehen werden: **#techniczneselfie** [#technischesSelfie]; und verknüpfen Sie das Foto mit eigenen, weiterführenden Informationen über das Denkmal
[https://tiny.pl/rl5td];
7. Die Bearbeitung von Fotos kann auch mit den sog. Memos kombiniert werden. - d.h. Hinzufügen von (oft witzigen) Texten zum Foto; erweitert mit Informationen über das Denkmal und Veröffentlichung auf eigenen Medien mit #memyztechniki
[https://www.instagram.com/explore/tags/mobemy/];
8. Markierung der gefundenen Objekte des technischen Erbes und Aufnahme in das **Geocaching-Netzwerk**
[https://www.geocaching.pl/map.php];
Geocaching ist eine Art von Outdoor-Spiel, das mit der Popularisierung von GPS-Empfängern entstanden ist. Kurz gesagt, es besteht darin, Geheimfächer zu finden, die überall auf der Welt platziert sind. Diese wiederum werden von anderen (meist erfahreneren) Spielteilnehmern versteckt. Es ist ein bisschen wie eine Schatzsuche. Die Schätze selbst sind jedoch nicht wertvoll - es geht nicht darum, reich zu werden, sondern die Befriedigung, ein Geheimfach zu finden - http://plecakwspomnien.pl/2018/02/co-to-jest-geocaching/;
9. **Entwicklung von Quests**
[https://www.gorlice.pl/pl/220/8752/rozwiaz-quest-%E2%80%9Elukasiewicz-i-wszystko-jasne%E2%80%9D-i-wygraj-bilety-do-kina-.html]; [https://www.zabytkitechniki.pl/staticcontent/343528]
sowie Stadt- und Touristenspiele (gedruckte oder digitale Version) [https://slaskiegra.pl/rybnik-jak-grac/] [http://muzeum.bydgoszcz.pl/gry\_turystyczne]
Was sind diese Quests?
Questing kombiniert Elemente von Scouting, Feldspielen und neuen Technologien. Jedes Spiel wird mit dem Finden eines Schatzes beendet. Der Tourist verwandelt sich vom passiven Zuhörer in einen Schatzsucher, dessen Ziel es ist, Geheimnisse, vergessene Geschichten, kulturelle Reichtümer oder einen alten Ort zu entdecken. - <http://questing.pl/co-to-jest-questing/>;
10. Erstellen eines **Comics** über das technische Erbe einer Region [http://sieckultury.pl/2017/05/komiks-pod-chmurkaczyli-o-tym-jak-sie-rozchmurzyc-i-znalezc-w-sobie-superbohatera/];
[MNK-Instagram-Version - https://www.instagram.com/thenationalmuseuminkrakow/];
Der vom Józef-Piłsudski-Museum in Sulejówek vorbereitete Film *Ein Rezept für Comics* erzählt die Geschichte der Entstehung von Comics - <https://youtu.be/D-O21w3CuLA>;
11. Aktivitäten, die auf **mündlicher Geschichte / oral history** basieren - Erreichen der Menschen, die Wissen über das technische Erbe einer bestimmten Region haben (Zeugen der Geschichte) und Aufzeichnung ihrer Berichte (auch mit Hilfe von Telefonen) [https://audiohistoria.pl];
[https://youtu.be/FlmoRygWJMA];
[http://tsk24.pl/index.php/szkolnictwo-i-oswiata/11026-moje-miasto-we-wspomnieniach-lata-60-te-70-te-80-te-xx-wieku-projekt-edukacyjny-zespol-placowek-oswiatowych-szkola-podstawowa-nr-2].
Das Ergebnis dieser Aktivitäten könnte die Erstellung eines eigenen Podcasts sein [https://mimcast.pl];
12. Es kann herausfordernd, aber auch spannend sein, ein Musikstück über technisches Erbe zu schreiben und zu produzieren - z. B. einen Hip-Hop-Song [https://www.youtube.com/watch?v=01TajP0MZjc&feature=youtu.be];
13. Sie könnten auch in Erwägung ziehen, eine **Challenge zu erstellen** (die in letzter Zeit so beliebt ist), die sich auf das technische Erbe bezieht - eine solche Challenge könnte #techniczneselfie sein [https://www.youtube.com/results?search\_query=gaszyn+challenge].

**Empfehlungen für die Veröffentlichung der Projektergebnisse**

Wir möchten, dass das Projekt ein möglichst breites Gebiet erreichen, insbesondere weite Teile Pommerns, und so die Wahrnehmung sowohl des technischen Erbes selbst als auch des Raumes, in dem wir leben, gefüllt mit dem Erbe der Ingenieurkunst, verändert.
Wir empfehlen daher, alle Effekte des Projekts "Technikgeschichte in Pommern" in den sozialen Medien des Projektkoordinators - Museum für Technik und Kommunikation - Kunstdepot in Stettin (auf einem eigens erstellten Projektprofil auf Facebook) sowie der am Projekt beteiligten Einrichtungen (insbesondere Schulen) und Einzelpersonen zu veröffentlichen.
Es ist notwendig, die Ergebnisse auf dem Projektprofil auf Facebook (verwaltet durch das Kunstdepot), sowie auf den Profilen der am Projekt teilnehmenden Einrichtungen und Personen zu veröffentlichen: Facebook, Instagram oder TikTok, verwenden Sie mindestens drei spezifische Hashtags aus den unten aufgeführten:

* **zwei allgemeine** – projektbezogene
**#historiatechnikinapomorzu**
[#TechnikGeschichtePommern] (das ist der Name des Projekts)

und

**#technikanieznika**
[#Technikvergehtnicht und #Techniklebt] (Werbeslogan des Projekts)

* **eines spezifisches** (die Wahl der spezifischen # hängt mit dem spezifischen Technologiebereich zusammen, der bei der Durchführung des Projekts gewählt wurde) unter den unten angegebenen:
1. Industriepommern
**#pomorskiehistoriefabryczne** (Übersetzt: #pommerschefabrikgeschichten)

b) Traditionelles Handwerk
**#mistrzowiefachu** (Übersetzt: #Meisterhandwerk)

c) Zu Lande und in der Luft - Transport in Pommern
**#napomorskimszlaku** (Übersetzt: # PommernPfade)

d) Technik auf dem Wasser
**#technikanafali** (Übersetzt: #TechnikaufderWelle)

e) Ein Denkmal zum Greifen nah
**#technikapodręką** (Übersetzt: #Technikzumgreifennah)

f) Technik auf dem Lande
**#technowieś** (Übersetzt: # TechnikaufdemLande)

* **optional # bei Auswahl einer der folgenden Aktivitätsformen:**

a) Machen Sie ein Selfie (Punkt 6) und geben #techniczneselfie [#technischesSelfie] ein, b) Spielen mit Mems (Punkt 7) wir schreiben #memyztechniki

Für eine bessere Kommunikation und Verwaltung des Projekts möchten wir auch das Projektlogo (den Materialien beigefügt) bei der Veröffentlichung der oben genannten Effekte hinzufügen, sowie den Koordinator des Projekts, d.h. das Museum für Technik und Kommunikation, in allen Posts in den sozialen Medien markieren, indem wir schreiben: @Museum Techniki i Komunikacji w Szczecinie / @Museum für Technik und Kommunikation in Stettin - was dazu führt, dass der Projektkoordinator über jeden Eintrag mit der oben genannten Kennzeichnung informiert wird.

**Anhang 2: Vertrag zwischen Lehrer und Schülern**

 …………………………, ………………….

 Ort Datum

**Vertrag**

Der Vertrag wurde am ……………………... zwischen dem Lehrer

……………………………………………………….. und den Schülern der Klasse ............... geschlossen

 Vor- und Nachname

Vertreten von den Teamleadern.

Betrifft die fristgerechte, selbstständige Umsetzung des Projekts:

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

Die Präsentation des Projekts erfolgt am ……………………….

Dauer der Präsentation − …………………………………..

 Unterschrift des Lehrers Unterschriften der Teamleaders

 …………………………………… I …………………………………

 II ………………………………...

 III ………………………………...

 IV ………………………………...

 V ………………………………...

**Anhang 3: Arbeitszeitplan - Musterformular**

|  |
| --- |
| **Umsetzung des Projekts: "Technikgeschichte in Pommern".**  |
| **Gruppen-Nr.** | **Aufgaben-Nr.** | **Realisierungsfrist** | **Konsultationsdatum** | **Anmerkungen** |
| I | 1. |  |  |  |
| 2. |  |  |
| 3. |  |  |
| 4. |  |  |
| 5. |  |  |
| II | 1. |  |  |  |
| 2. |  |  |
| 3. |  |  |
| 4. |  |  |
| 5. |  |  |
| III | 1. |  |  |  |
| 2. |  |  |
| 3. |  |  |
| 4. |  |  |
| 5. |  |  |
| IV | 1. |  |  |  |
| 2. |  |  |
| 3. |  |  |
| 4. |  |  |
| 5. |  |  |
| V | 1. |  |  |  |
| 2. |  |  |
| 3. |  |  |
| 4. |  |  |
| 5. |  |  |

**Anhang 4: Muster-Projektbewertungsbogen**

Gruppen-Nr: . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . Präsentationsdatum: . . . . . . . . . . . . . . . .

Vor- und Nachnamen der Schüler: . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

|  |  |
| --- | --- |
| **Bewertete Projektelemente** | **Anzahl der Punkte****(0-10)** |
| Richtige Planung der Arbeit |  |
| Aufteilung der Aufgaben nach den Fähigkeiten und Interessen der einzelnen Gruppenmitglieder. |  |
| Einbeziehung aller Teammitglieder. |  |
| Dokumentieren der Arbeiten am Projekt. |  |
| Nutzung von Informationen aus verschiedenen Quellen (traditionellen und digitalen). |  |
| Organisierung gesammelter Quellenmaterialien und kritische Analyse dieser |  |
| Vorbereitung von Texten. Grafische Gestaltung. |  |
| Organisatorische Fähigkeiten  |  |
| Kreativität, Originalität |  |
| Systematische Arbeit. |  |
| Einhaltung der festgelegten Konsultationsfristen. |  |
| Pflege des Interesses des Publikums.  |  |
| Originelle und phantasievolle Form der Präsentation |  |
| Selbsteinschätzung der Schüler.  |  |
|  | **Punkteanzahl:** |  |

**Anhang 5: Muster - Selbsteinschätzungsblatt des Schülers**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **JA** | **NEIN** |
| Ich habe mich beharrlich und systematisch an der Arbeit an dem Projekt beteiligt. |  |  |
| Ich hatte wertvolle Ideen, die zum Fortschritt des Teams bei der Arbeit beitrugen. |  |  |
| Ich hörte mir die Vorschläge anderer an und habe sie nie kritisiert. |  |  |
| Ich hatte keine größeren Schwierigkeiten bei der Ausführung der mir zugewiesenen Aufgaben. |  |  |
| Wenn Probleme auftauchten, habe ich versucht, eine Lösung zu finden. |  |  |
| Wenn ich Probleme hatte, habe ich meine Teamkollegen um Hilfe gebeten. |  |  |
| Wenn meine Mitschüler Probleme hatten, habe ich ihnen geholfen, so gut ich konnte. |  |  |
| Ich habe an allen geplanten Teambesprechungen teilgenommen.  |  |  |
| Ich habe alle mir zugewiesenen Aufgaben erledigt. |  |  |
| Ich habe meine Arbeit pünktlich abgeschickt. |  |  |
| Ich habe bei der Arbeit an dem Projekt in der letzten Woche (im letzten Monat) Folgendes gelernt: |  |  |

**Anhang 6: Entdeckerkarte**

|  |
| --- |
| **ENTDECKERKARTE** |
| **Typ und Name des Denkmals**Man sollte kurz und knapp beschreiben, was es ist, z.B. ein Musikinstrument - eine Glocke; eine Medaille - goldenes Verdienstkreuz; ein Gemälde – der Heilige Antonius; eine Traktorenfabrik - Ursus. |  |
| **Material, aus dem es hergestellt wurde**In diesem Abschnitt sollten Sie das Hauptmaterial (oder die Haupt-materialien) angeben, aus dem/denen das Objekt hergestellt wurde, z. B. Holz - Eiche, Stein - weißer Marmor. |  |
| **Ausführungstechnik/Baukonstruktion**Das Element enthält die Antwort auf die Frage, wie das Objekt hergestellt wurde. Bei Objekten, soll die hauptsächlich verwendete Technik eingetragen werden, z. B. "Schmiedetechniken", "Tischlereitechniken". Im Falle von Architektur geben Sie ein, welche Art von Konstruktion verwendet wurdeIm Falle der Architektur ist es notwendig, anzugeben, welche Art von Konstruktion für die Wände verwendet wurde, z.B. Fachwerk, Ziegel, gemischt; und welche Art von Dachkonstruktion - Walmdach, Giebeldach, usw. |  |
| **Zeitpunkt der Entstehung**Sollte mindestens mit der Genauigkeit der Jahrhundertmitte angegeben werden (z. B. erste Hälfte des 18. Jahrhunderts). |  |
| **Autor/Planer/Fabrik/**Wenn es keine Angaben zur Urheberschaft des Denkmals gibt, sollte der Herkunftsort angegeben werden, bei ausländischen Kunstwerken - Herkunftsland. |  |
| **Abmessungen**Höhe, Breite, Tiefe sollten in Zentimetern oder Metern angegeben werden. |  |
| **Beschreibung (wofür wurde es verwendet? welche Funktion hatte es?)**Die Beschreibung sollte so genau wie möglich Merkmale aufzählen, wie z. B.: Form, Komposition, Ikonographie, Ornamente, Farben, Inschriften und andere wichtige Elemente. |  |