|  |  |
| --- | --- |
| ZIEL: | Entwicklung einer VR-Welt zum Themenbereich Tod-Sterben-Bestattung unter Berücksichtigung der folgenden Zielvorgaben. |
| Drei Etappen: | Erste Doppelstunde / erster Sprint: Recherche Jedes Mitglied des Entwicklerteams recherchiert die Aspekt-Impulse (M5). | Zweite Doppelstunde / zweiter Sprint:Hintergrundbild Jedes Mitglied des Entwicklerteams entwirft eine Gesamt-Skizze. | Dritte Doppelstunde / dritter Sprint:Religionsspezifische CollageJedes Mitglied entwickelt eine Skizze für eine abrahamische Religion weiter. |
| Vorgehen & Arbeitsaufträge: | 1. **Welche konkreten Fragestelulungen** und Aspekte verbergen sich hinter dem gewählten Thema?
2. **Entwerfe** eine tabellarische Übersicht eurer Ergebnisse: Stellt Gemeinsamkeiten und Unterschiede der abrahamischen Religionen stichwortartig zusammen.
 | 1. **Gebe** in einer Mind-Map Gemeinsamkeiten der abrahamischen Religionen für euren Aspekt **wieder**.
2. **Formuliere Möglichkeiten** einer einfachen bildlichen Darstellung der gesammelten Gemeinsamkeiten.
3. **Entwerfe** Skizzen anhand der Vorüberlegungen.
 | 1. **Notiere** Vorschläge für die Darstellung religionsspezifischer Merkmale in der Skizze.
2. **Erläutere** deine Ideen deinem Team.
3. **Gestalte** die Skizze im Sinne der vorangegangenen Überlegungen präsentationsreif.
 |
| Produkt-Anforderung: | Ergebnis-Übersicht zum Aspekt:* stichwortartig;
* tabellarisch;
* Impuls-Konkretisierung (M5)
* herausgearbeitete Perspektiven
	+ Judentum;
	+ Christentum;
	+ Islam.
 | Mind-Map und Skizze zum Aspekt:* schlagwortartige Benennung von Gemeinsamkeiten in Mind-Map;
* Zuordnung konkreter Dar-stellungsmöglichkeiten in der Mind-Map;
* Entwurf einer Skizze, die für alle abrahamischen Religionen gleichermaßen gelten könnte.
 | Ausgestaltete Skizze aus Sprint 2* Aufgriff der Skizze aus der letzten Stunde;
* Auswahl spezifischer Elemente einer abrahamischen Perspektive (M5/Ergebnis Sprint 1);
* Konkrete bildliche und saubere Umsetzung von Gestaltungsideen.
 |
| Feedback: | Die Ergebnisse werden in Bezug auf Vorgehen und Produkt-Anforderungen überprüft und mit jeder Etappe weiterentwickelt. |
| END-PRODUKT: | Die VR-Welt wird anhand der Skizze aus Sprint 2 erzeugt. Das Bild dient als Hintergrundbild. Die Bilder Sprint 3 werden in diese VR-Welt hochgeladen und ausgerichtet. Dies ergibt die fertige VR-WELT. |