

Kap. 19 Projektmethode

| # | Titel                              | Details   |
|---|------------------------------------|---|
| 1 | Initiative                         | Offene Ausgangslage (brainstorming?)<br>Lehrer / Schüler äussern Ideen für Projekt<br>Strukturierung erfolgt erst später.   |
| 2 | Auseinandersetzung mit 1           | Was ist sinnvoll und machbar?<br><ul style="list-style-type: none"> <li>• Rahmen vereinbaren (Dauer, Argumentationsregeln etc.)</li> <li>• Inhaltliche Auseinandersetzung mit 1</li> <li>• Ergebnis: Projektskizze</li> </ul>                     |
| 3 | Entwicklung Betätigungsfeld        | Projektplan<br><ul style="list-style-type: none"> <li>• Wer?</li> <li>• Was / welche Tätigkeit?</li> <li>• Wie?</li> <li>• Warum?</li> <li>• Wann?</li> <li>• Wo?</li> </ul>  |
| 4 | Ausführung                         | Grundlage sind<br><ul style="list-style-type: none"> <li>• Projektskizze und</li> <li>• Projektplan</li> </ul>  |
| 5 | Abschluss                          | 3 verschiedene Arten<br><ul style="list-style-type: none"> <li>• Produkt</li> <li>• Rückkoppelung: Anfang mit Ende</li> <li>• Auslaufen (Mündung in Alltag)</li> </ul> <p>Es ist auch Frustration über Fehlplanung erlaubt.</p>                   |
| 6 | Fixpunkte                          | Organisatorische Schaltstelle:<br><ul style="list-style-type: none"> <li>• Information und Kommunikation</li> <li>• Gespräche</li> <li>• Nächste Schritte</li> <li>• Protokolle</li> <li>• Prüfung Zeitplan</li> <li>• SOLL-Ergebnisse</li> </ul> |
| 7 | Zwischengespräch / Metainteraktion | Reflexion eigenes Tun<br>Aufarbeitung Konflikte (Beziehungen)   |

A 1: imaginiertes Projekt aus Lehrersicht

a) 3 Themen als Projektinitiative ?

- PCs im Haushalt: Wie geht es weiter?
  - Fast jeder Haushalt in der Schweiz hat einen PC, vielfach sogar mit Breitbandanschluss?
  - Wie geht es in Zukunft weiter?
  - Stereoanlage, Spielkonsole, TV integriert?
  - Verschmelzung mit Handys? (Wireless)
  - Gibt es Grenzen des Wünschbaren / Möglichen?
- Sind Computergames schädlich oder ungefährlich?
  - Die meisten SchülerInnen und Schüler haben intensive Erfahrung mit PC-Spielen
  - Fragebogen / Interviews: Erfassung der IST-Situation
  - Welches sind unsere eigenen Meinungen?
  - Was sagt die Wissenschaft? Mit welcher Begründung?
  - Gibt es Unterschiede und Gemeinsamkeiten?
  - Finden wir einen Konsens über Regeln?
- „Virus, Phishing etc.“ – Was soll das?

- Es gibt immer wieder in den Medien Meldungen über grosse Virenangriffe, Betrugsversuche
- Welche Erfahrungen haben wir selber schon gemacht oder unsere Bekannten?
- Welche Gefahren gibt es gemäss Experten?
- Wie können wir überhaupt reagieren?
- Wie können wir uns dagegen schützen?
- Was, wenn schon etwas passiert ist?

b) Was könnte sich in den 2 Tagen des Projektunterrichts ereignen?

| Schritt | Titel                              | Details   |
|---------|------------------------------------|---|
| 1       | Initiative                         | Lehrer stellt Projektunterricht insgesamt vor<br>Zeitlicher Rahmen ist fix (2 Tage), wird noch detaillierter aufgeteilt von Lehrer<br>Lehrer stellt seine Initiativen vor<br>Brainstorming zur Suche nach Alternativen  |
| 2       | Auseinandersetzung mit 1           | Lehrperson stellt Schritte 2 und 3 vor:<br>8 Regeln des rationalen Argumentieren kurz vorstellen und „Wächter“ zur Einhaltung bestimmen<br>Zeitrahmen wird definitiv genehmigt<br>Diskussion über Wahl der Initiative<br>Nach Wahl: Aufteilung in Gruppen zu ca. 4 Schülern (monosexuell)<br>Auftrag: schriftliche Fixierung Projektskizze<br>1. Fixpunkt ist gemeinsame Schlussberatung Projektskizze  |
| 3       | Entwicklung Betätigungsfeld        | Diskussion / Niederschrift des Projektplan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wer? (Arbeit in Gruppen)</li> <li>• Was / welche Tätigkeit?</li> <li>• Wie?</li> <li>• Warum?</li> <li>• Wann?</li> <li>• Wo?</li> </ul> Darin enthalten sind alle Fixpunkte (vor jedem Phasenende).<br>Dieses Ergebnis wird fotokopiert und an alle Schüler verteilt.<br><br>Regeln für Zwischengespräch: Gemäss Frey 1mal/Tag, spätestens nach 6 Stunden. Mithilfe von Instrument „Metainteraktion“ |
| 4       | Ausführung                         |   |
| 5       | Abschluss                          |   |
| 6       | Fixpunkte                          |   |
| 7       | Zwischengespräch / Metainteraktion |   |

Die Startphase ist wichtig. Es könnte Konfusion geben, weil es neu ist. Es könnte auch Widerstand geben, weil nicht alle mit den Gesamtentscheiden zufrieden sind.

In Wirklichkeit würde ich natürlich NICHT einfach zu Beginn des Projekttages in ganz kurzer Zeit einfach alles erzählen (wenn immer möglich). Ich würde einige Tage vorher einige wesentlichen Informationen an die Schüler geben und z.B. Gruppen einteilen lassen und die Aufgabe geben, dass jeder Schüler schriftlich mindestens ein Projektvorschlag in die Projektstage mitbringt.

Was könnte schief laufen? (Es reichen 2 kritische Ereignisse)

1. Das rationale Argumentieren könnte etwas völlig Neues sein. Es könnten sich nur die Vielsprecher und Mächtigen durchsetzen. Auch hier wäre es sinnvoll, diese Regeln schon vorher, z.B. in einer Klassenstunde vorzustellen. Ich würde „Wächter“ einsetzen, deren Aufgabe darin besteht, bei Missachtung der Regeln einzuschreiten. Man kann es auch beim 1. Versuch weglassen (Frey).
2. Es könnte zu Reibereien bei der Projektskizze kommen, da noch vieles unklar ist. Es muss auch von einer rein kreativen Phase der offenen Themensuche auf eine pragmatische Variante umgestellt werden. Dank Fixpunkt und paralleler Arbeit in verschiedenen Gruppen wird dies zeitlich und inhaltlich aufgefangen.

3. In der Phase der Ausführung gibt es üblicherweise ein Schwankungen. Die unterschiedlichen Meinungen prallen aufeinander. Hier setzt die Metainteraktion ein. Fixpunkte einhalten (Frey).
4. Lehrperson fühlt sich überfordert. Zusammenarbeit mit Kollegen. (Frey)

#### A 2: Metainteraktion verstehen und erklären

a) Was passiert? Was bewirkt sie? (mind. 3 Leistungen / Wirkungen)

#### Reflexion über Thema und über selbst / Gruppe

1. Besinnung auf frühere Abmachungen: Tun wir das, was wir tun wollten?
2. Vertiefung eines Handlungsstrangs: Was ist abgeschlossen, was ist offen?
3. Distanz zum üblichen Geschehen / Szenenwechsel
4. Aufarbeitung Beziehungsprobleme

b) Wann Phasen Metainteraktion einleiten? Wie?

#### Antwortschema

| # | a) Wann?   | b) Wie?  |
|---|--|--|
| 1 | 2 - 3mal je 20 Minuten<br>Ende 1. Tag<br>Mittag 2. Tag   | 3 Fragen an Wandtafel zur Reflexion durch Schüler<br>Dann Diskussion<br>Dann 3 Fragen aus Instrumenten |
| 2 | Vor Beginn Wesen erläutern <ul style="list-style-type: none"> <li>- Studium der Fragen aus Instrumente</li> <li>- Evtl. Vorübungen</li> <li>- Zeit selber bestimmen</li> <li>- Benutzung Fragebogen</li> </ul> | Analog „wie?“  |
| 3 | Viele Varianten gemäss Quellen<br>Eigene Phantasie   | Gemäss Schulerfahrung im Rahmen der Quelle   |
|   | FALSCH:<br>Metainteraktion ist Manöverkritik am Ende des Projektes   |  |

#### Meine Meinung:

Ich würde die „Gutschein“-Methode einsetzen, ich habe dies bei C.A. Zehnder in der Informatik so gut erlebt. Jede Gruppe kriegt 2 davon für je 15 Minuten Beratung. Der Berater darf auch selber aktiv werden. Die Absicht:

- Flexible Zeiteinteilung nach Bedarf
- Grenzen a priori gesetzt / effizient
- Minimale Kontrolle / Einschreiten möglich

Ich lasse mich aber vom ALTEN HASEN Frey beraten und probiere sein Rezept aus.

| # | a) Wann?  | b) Wie?  |
|---|---|--|
| 1 | Entspricht etwa Vorschlägen von Frey.<br>1mal / Tag<br>Spätestens nach 6 Stunden.<br>Nicht als Manöverkritik am Schluss | Nein, völlig „stier“. Das Projekt muss leben.  |
| 2 | Nein. Der Lehrer soll nicht dozieren, sondern seine Vermittlerrolle echt wahrnehmen.                                    | JA. Fragebogen „Metainteraktion“ unter dem Titel „Zwischengespräch“ verteilen.<br>In 4er-Gruppen 3 Fragen diskutieren, die wichtig erscheinen. Evtl. gibt in 1. Runde Lehrperson Fragen vor. . |
| 3 | Eventuell, aber Gefahr Absturz.<br>Viele Varianten gemäss Quellen<br>Eigene Phantasie                                   | Ja. Gemäss Schulerfahrung im Rahmen der Quelle   |

A3: eigene Erfahrungen an ETH  
 (2 Komponenten, die funktionieren, 2 Komponenten, die verbesserungswürdig sind)

Ich beziehe mich auf Miniprojekte in Gruppen bei C.A. Zehnder und auf Semester- / Diplomarbeiten.

GUT:

Initiative: viel Freiheit, Platz für Gruppendynamik  
 Projektplan: gut ausgearbeitet (klarer Abgabetermin, klare Aufgabenstellung)

VERBESSERUNG MOEGLICH:

Fixpunkte: gemeinsame Planung, nicht nur Zeitagenda Betreuer, Assis  
 Metainteraktion: didaktische, psychologische, soziale Fachkompetenz (Assistenten)

F 4: Welche 3 Elemente in der vorgestellten Projektmethode sind für das Spezifisch Pädagogische (im Unterschied z.B. zu organisatorisch-technischen Projekten) konstitutiv?

1. Projektinitiative
  - a. Es gibt kein Bedürfnis eines Kunden, Auftraggebers, das durch Bezahlung befriedigt werden soll.
  - b. Die Wahlfreiheit in Schule ist extrem gross, da offen.
  
2. Auseinandersetzung mit Projektinitiative
  - a. „Echte Pädagogik“: Der SINN und Zweck eines Tuns steht im Zentrum. Er wird aus der konkreten Lebenssituation der Schüler gesucht und gefunden.
  - b. Die Regeln des rationalen Argumentierens sind machtfrei, Basis ist die Vernunft, der demokratische Diskurs. Das kann in realen Projekten auch der Fall sein, meistens besteht aber ein Zweckverhältnis (Produkterstellung).
  
3. Abschluss des Projektes
  - a. Variante 2: „Vergleich Ende mit Anfang Projekt“ oder Variante 3: „Uebergehen in Alltag“ ist der SINN der gesamten Arbeit.
  - b. Fehler sind erlaubt, bisweilen sogar (teilweise) erwünscht. Das Versagen wird von vorneherein als möglich erachtet.

F 5: 3 gut geeignete und 3 ungeeignete Gebiete für Projektmethode (mit Begründung)

| # | + / - | Thema   | Begründung   |
|---|-------|---|--|
| 1 | +     | Schulverwaltung                                       | Offen, Lebenswelt der Schüler, kann eingegrenzt werden. Man kann reale Leute zu Bedürfnissen interviewen. Man kann reale IST-Lösung besichtigen. |
| 2 | +     | Kunst und Computer                                    | Kreativität<br>Eigene Muster sind mit bisherigen Kenntnissen im Programmieren möglich  |
| 3 | +     | Homepage erstellen                                    | Dauerbrenner<br>Produkt kann veröffentlicht werden<br>Grosse Bandbreite an Schwierigkeiten   |
| 1 | -     | Klassische Sortieralgorithmen                         | Zu eng, zu „hoch“  |
| 2 | -     | Die Konzepte der Objektorientierung                   | Wird in BRD oft gemacht, aber zu eng, zu hoch. Es fehlt die Erfahrung, das Verständnis für die Motivation.                                       |
| 3 | -     | Die Technik der Betriebssysteme (nicht die Phänomene) | Zu eng, zu „hoch“.<br>Es fehlt die Erfahrung, das Verständnis für die Motivation.  |