

Inhaltsverzeichnis

Autorenvorstellung	9
Vorwort, Zielsetzungen und Aufbau dieses Lehrmittels	10

Inhalt Lehrerteil

Teil A Einführung ins Projektmanagement	14
Einleitung	14
Was Sie in diesem Teil erfahren	14
1 Grundbegriffe des Projektmanagements	14
1.1 Warum das Vorhaben von Christoph Kolumbus ein Projekt war	14
1.2 Was ist ein Projekt?	15
1.3 Welches sind die Aufgaben und Merkmale des Projektmanagements? ..	16
1.4 Projektphasen und -schritte	18
1.5 Systematisches Vorgehen innerhalb eines Projektschrittes	21
1.6 Interessiert – betroffen – beteiligt	22
2 Ein Projekt bearbeiten	25
2.1 Schritt 1: Ideen haben/Ideen sammeln	25
2.2 Schritt 2: Vorbereiten = Projekt definieren	26
2.3 Schritt 3: Planen und detaillieren	29
2.4 Schritt 4: Umsetzen, steuern und kontrollieren	32
2.5 Schritt 5: Ankommen und einführen	34
2.6 Schritt 6: Zurückblicken	35
Teil B Methodik des Projektunterrichts	36
Einleitung	36
Was Sie in diesem Teil erfahren	36
3 Projektunterricht als Methode	37
3.1 Definition des Projektunterrichts	37
3.2 Abgrenzungen	37
3.3 Ziele des Projektunterrichts	38
3.4 Nutzen, Chancen, Risiken	40
4 Projektunterricht – ein Gesamtvorhaben	42
4.1 Formen des Projektunterrichts	42
4.2 Anwendungsmöglichkeiten	43
5 Gestaltung des Projektunterrichts	44

6	Die Arbeit mit Techniken und Methoden	48
6.1	Übersicht über die Techniken	48
6.2	Beschreibung der Techniken	49
7	Die Zuteilung der Rollen und die Aufgabenverteilung	59
7.1	Rollenzuteilung	59
7.2	Aufgaben und Verantwortung	60
8	Anforderungen an die Funktionen der Lehrperson	61
9	Überlegungen zur Vorbereitung	63
9.1	Grundsätze	63
9.2	Methodische und inhaltliche Überlegungen	63
9.3	Unterrichtsplanung	64
10	Überprüfung des Erfolgs	65
Teil C	Umsetzung in der Schule	67
	Einleitung	67
	Was Sie in diesem Teil erfahren	68
	Aufbau des Teils C	68
11	Methodische Hinweise zu den 6 Schritten	69
11.1	Hinweise zu Schritt 1	69
11.2	Hinweise zu Schritt 2	71
11.3	Hinweise zu Schritt 3	75
11.4	Hinweise zu Schritt 4	76
11.5	Hinweise zu Schritt 5	78
11.6	Hinweise zu Schritt 6	79
12	Link zur Geschichte von Kolumbus	80
	Generelle Hinweise	80
12.1	Link zu Schritt 1	81
12.2	Link zu Schritt 2	82
12.3	Link zu Schritt 3	88
12.4	Link zu Schritt 4	91
12.5	Link zu Schritt 5	93
12.6	Link zu Schritt 6	94

13	Anleitung zum eigenen Projekt	96
	Generelle Hinweise	96
13.1	Anleitung zu Schritt 1	97
13.2	Anleitung zu Schritt 2	99
13.3	Anleitung zu Schritt 3	104
13.4	Anleitung zu Schritt 4	107
13.5	Anleitung zu Schritt 5	109
13.6	Anleitung zu Schritt 6	110
Weiterführende Literatur		111

Inhalt Schülerteil

Die Geschichte von Kolumbus

Einleitung

Schritt 1: Kolumbus hatte eine Idee

Schritt 2: Kolumbus traf Vorbereitungen

Schritt 3: Kolumbus plante sein Vorhaben

Schritt 4: War Kolumbus noch auf Kurs?

Schritt 5: Land in Sicht

Schritt 6: Zurückblicken

Anhang

Übungen

Lösungen zu den Übungen

Kopiervorlagen

Glossar

Einleitung

Nachdem in den vorangegangenen Kapiteln gezeigt wurde, was Projektmanagement ist und welche methodischen Überlegungen für den Projektunterricht gemacht werden sollten, erfahren Sie in diesem Teil C, wie die Durchführung eines Projekts in der Schule konkret umgesetzt werden kann. Dabei sind Sie sich im Klaren darüber, dass Projektmanagement eine Methode ist, welche hilft, ein Problem oder ein Vorhaben konsequent und systematisch umzusetzen oder zu lösen.

Projektbereiche, Projektmöglichkeiten

Je nach Alter und Niveau der Schüler können sie auf unterschiedliche Weise ins Projektmanagement bzw. in die Methoden und Techniken eines zielgerichteten, geplanten und schrittweisen Vorgehens eingeführt werden.

Projektthemen

1. Einfachste Möglichkeit: gemeinsames Durcharbeiten der Geschichte des Kolumbus und einfache Übungen zu Vorgehenstechniken
2. Übertragung auf einfache Sachthemen aus dem Schüleralltag

Beispiele:

- Erforschen der Geschichte, z. B. des Segelschiffs, des Autos, des Gartenzwergs, der Seide, der Römer, der Schokolade ... , und Aufbereiten der Informationen zu einer Präsentation oder einem Vortrag
- Erarbeiten und Vertiefen eines Themas mit seinen verschiedenen Aspekten, z. B. der Baum, ein Tier, ein Dorf, der Wald, der Zoo ... , und Aufbereiten der Informationen zu einer Präsentation oder einem Vortrag

3. Übertragung auf schwierigere Themen

Beispiele:

- Ein Fest organisieren
- Eine Zeitung oder Homepage gestalten
- Gestalten einer Theateraufführung oder eines Musicals, einer Sportveranstaltung
- Etwas bauen, z. B. eine Seifenkiste, einen Drachen ...
- Etwas umbauen oder umgestalten, was schon besteht, aber nicht mehr neu oder gut ist

Was Sie in diesem Teil erfahren

Sie erkennen zunächst, welche Projektmöglichkeiten für die Schule in Frage kommen und wofür sie geeignet erscheinen.

Sie erhalten Hinweise darauf, wie die einzelnen der im Theorieteil beschriebenen 6 Schritte methodisch gestaltet werden können. Sie und die Schüler lernen in der Kolumbusgeschichte, wie der grosse Abenteurer Kolumbus sein Projekt der Meerüberquerung geplant und durchgeführt hat. Sie erfahren dabei Gesetzmässigkeiten im Projektmanagement und erkennen, wie Sie diese in einem eigenen Projekt mit den Schülern durchführen können.

Aufbau des Teils C

In drei Teilkapiteln können Sie die einzelnen der 6 Schritte im Projektmanagement (= Grundmuster des Projektmanagements und Projektunterrichts) konkret nachvollziehen:

Ausgewählte methodische Hinweise zu den 6 Schritten

Hier erhalten Sie allgemein gültige methodische Hinweise, die Sie für jedes Projekt im Unterricht anwenden können. Es werden einzelne wichtige Überlegungen aus der «Methodik des Projektunterrichts» aufgegriffen und im jeweiligen Schritt konkretisiert.

Link zu Kolumbus

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie die Kolumbusgeschichte mit Ihren Schülern durcharbeiten können, sodass die Schüler anhand dieser Geschichte und der dazugehörenden Aufgaben lernen, wie Kolumbus sein Projekt, nämlich die Meerüberquerung nach Indien, bewerkstelligt hat. Nach Durcharbeitung dieser Geschichte kennen die Schüler wichtige Elemente eines Projekts.

Anleitung zum eigenen Projekt

Hier erfahren Sie, wie Sie das Projekt mit dem Namen «Dorf erkunden» durchführen können. Mittels dieser Hinweise im Kapitel sollte es Ihnen und den Schülern ohne Schwierigkeiten gelingen, das in der Kolumbusgeschichte gelernte Verfahren auf das Dorfprojekt zu übertragen.

Sie und Ihre Schüler erhalten am Beispiel «Dorf erkunden» konkrete Hilfen und Tipps für die Bewältigung eines eigenen Projekts im Rahmen der 6 Schritte. Die Hinweise zur Durchführung des Projekts «Dorf erkunden» sind so konzipiert, dass Sie eine spätere Übertragung (Transfer) der notwendigen Schritte, Techniken und Überlegungen zum Projektmanagement auf weitere eigene Projekte gut bewerkstelligen

werden. Die Übertragung (Transfer) der in der Kolumbusgeschichte gelernten Schritte, Techniken und Überlegungen zum Projektmanagement wird hier allen Beteiligten am Projekt «Dorf erkunden» auch mit zusätzlichen Übungen, Arbeitsblättern und Checklisten bei eigenen Projekten erleichtert.

11 Methodische Hinweise zu den 6 Schritten

11.1 Hinweise zu Schritt 1

1 Ideen haben/ Ideen sammeln	<ul style="list-style-type: none"> • Eine Projektidee entsteht. • Das Interesse von allen wird geweckt. • Ideen werden gesammelt, ausgewählt und bewertet. • Lehrperson und Schüler lassen sich von der Projektidee begeistern.
Ergebnis	Ideensammlung, die so gut ist, dass sie unbedingt weiterverfolgt werden muss.

Aufgaben in diesem Schritt	<ul style="list-style-type: none"> • Wir sammeln Ideen. • Wir ordnen Ideen. • Wir wählen aus.
Techniken, die hier geübt werden können	<ul style="list-style-type: none"> • Kreativitätstechniken (z.B. Brainstorming/Brainwriting/Brainpicking/Mind-mapping)

Wann sind Ideen nötig?

Jemand hat eine Grundidee oder eine «Vision» für ein mögliches Projekt nach dem Motto:

- Das würde mich interessieren.
- Das möchte ich durchführen.
- Darüber möchte ich mehr erfahren.

Und so weiter

Jemand hat ein Problem und sucht Ideen für dessen Lösung nach dem Motto:

- Das sollte doch lösbar sein.
- Welche Möglichkeiten ergeben sich für eine Lösung?

Und so weiter

Aus welchen Quellen kommen Ideen?

Die Schüler wollen «etwas» erarbeiten oder «etwas» unternehmen, z. B.:

- Einen Sporttag organisieren und durchführen
- Ein Video über «etwas» herstellen (z. B. über Kolumbus)
- Eine Klassenzeitung herausgeben
- Einen Schlussabend im Klassenlager gestalten