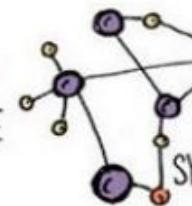


THEY LEARN
PROJECT MANAGEMENT



THEY GROW MORE
EMPATHETIC



THEY BECOME
HACKERS AND
REBELS



THEY BECOME
SYSTEMS THINKERS



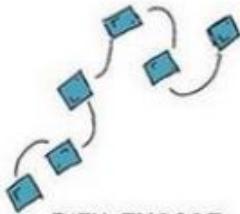
THEY BECOME EXPLORERS



THEY BECOME WILDLY
AND UNABASHEDLY
DIFFERENT



THEY ARE
MORE ENGAGED
IN THE LEARNING

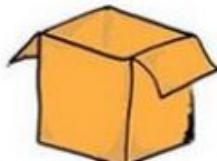


THEY ENGAGE
IN ITERATIVE
THINKING



THEY BECOME
PROBLEM-SOLVERS

Projektbasiertes Lernen



THEY THINK DIVERGENTLY
THINKING OUTSIDE THE BOX BY
THINKING DIFFERENTLY ABOUT THE BOX



THEY MAKE DEEP
CONNECTIONS BETWEEN
IDEAS



THEY ARE READY FOR
THE CREATIVE ECONOMY



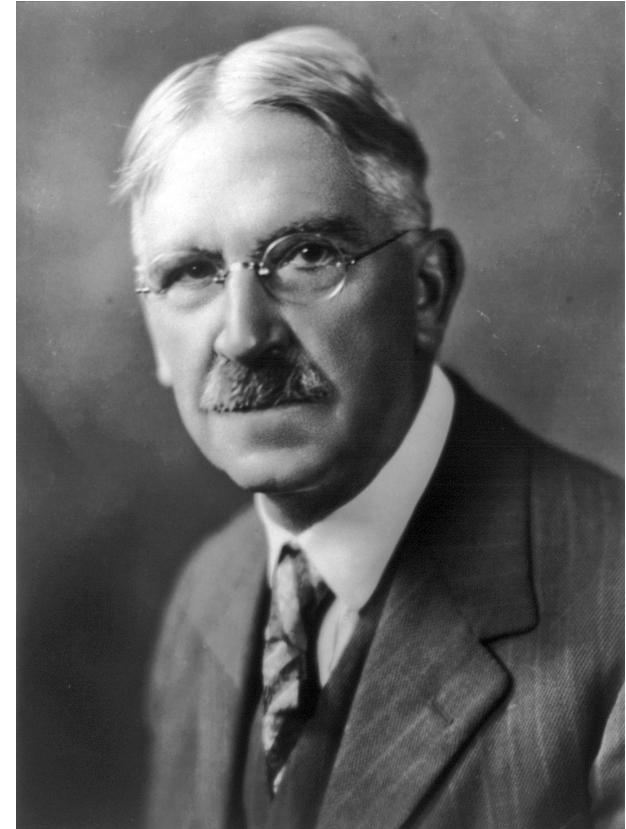
THEY LEARN TO TAKE
CREATIVE RISKS

Gliederung

1. Einordnung ins ästhetisch-kulturelle Lernen
2. Projektbasiertes Lernen
3. Beispiel eines Unterrichtsentwurfs

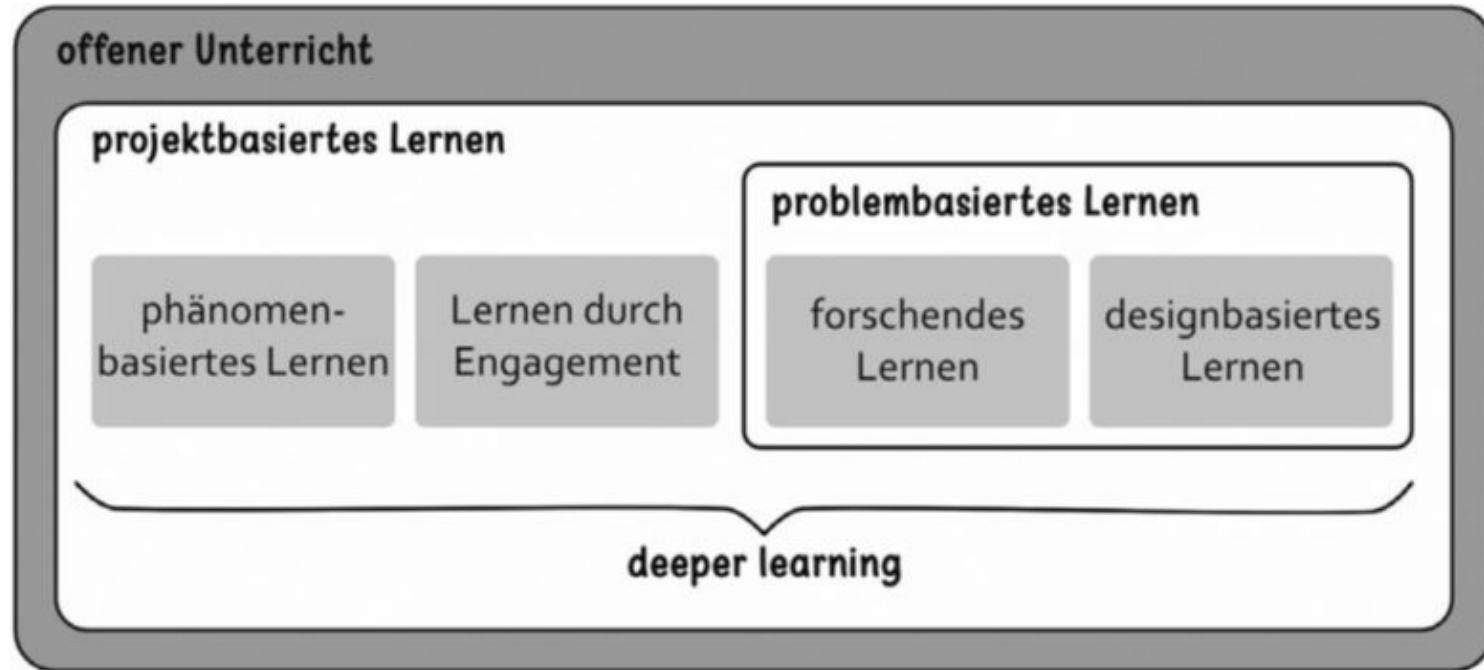
John Dewey (1859-1952)

- amerikanischer Philosoph, Psychologe, Pädagoge
- bekannt für sein radikaldemokratisches Erziehungsverständnis
- verstand Bildung als Verbindung zwischen Wissenserwerb und praktischer Anwendung im alltäglichen Leben von SuS
- Lernprozesse knüpfen an ästhetischen Alltagserfahrungen + realen Problemen an → gemeinsame Entwicklung von Lösungen → Förderung von reflektierendem Denken + lebenslanges Lernen
- Schule für Dewey = Ort gesellschaftlichen Fortschritts, welcher Demokratie und kulturelle Entwicklung unterstützt
- Schule soll sich zur Lebenswelt Lernender öffnen
- Durch kooperatives Handeln (Experimentieren, Beobachten, Diskutieren) modellhaftes Lernen ermöglichen



https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ef/John_Dewey_cph.3a51565.jpg

Einordnung des Projektbasierten Lernens



Quellenangabe/ Reference: Klopsch, Britta; Adams, Elisa: Didaktik der Kulturschule. Impulse aus Wissenschaft und Praxis. Weinheim ; Basel : Beltz Juventa 2024, 230 S

2. PROJEKTBASIERTES LERNEN

Ziel des projektbasierten Lernens

- fachliche, kreative und soziale Wissensdimensionen miteinander verbinden
- Gemeinschaft und Zusammenarbeit fördern
- reale Lebenssituationen bewältigen
- alltagsbezogene Fragestellungen bearbeiten können

Lernen: sinnstiftend & lebensnah

2. PROJEKTBASIERTES LERNEN

Aufgabe der Lernenden

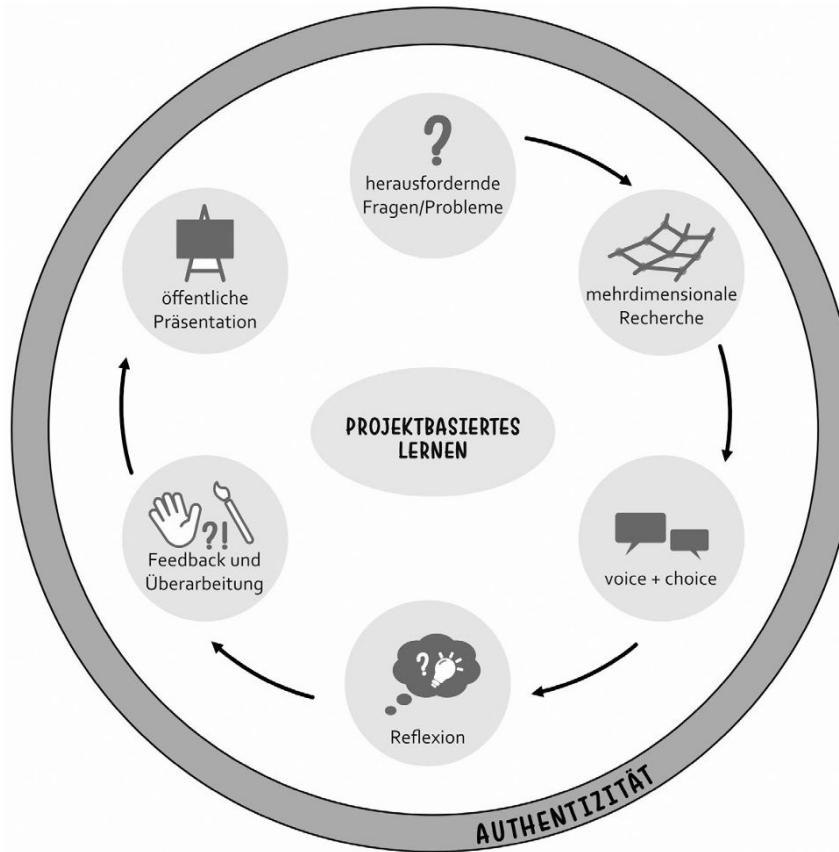
- Auseinandersetzung mit der Lösung eines **selbstdefinierten Problems**
- Wahl des Projekts **nach eigenem Interesse**

Rolle der Lehrkräfte

- Begleitung des Lernprozesses
- beratende Rolle statt reiner Wissensvermittlung
- Unterstützung bei der Entwicklung eines Produkts und dessen Transfer auf andere Kontexte
- Berücksichtigung individueller Lernwege

2. PROJEKTBASIERTES LERNEN

Schlüsselemente



2. PROJEKTBASIERTES LERNEN

zentrale Merkmale

- **Schüler/-innenorientierung**
 - Alltagsbezug & Mitbestimmung
- **Handlungsorientierung**
 - selbstständiges Arbeiten
- **Selbststeuerung**
 - Verantwortung
- **Problemorientierung**
 - reale Probleme / authentische Fragestellungen
- **Produktorientierung**
 - konkretes Ergebnis
- **Anpassung der Rahmenbedingungen**
 - Lernumgebung & Schulstruktur
- **klare Phasenstruktur**
 - Organisation des Projekts

2. PROJEKTBASIERTES LERNEN

Kompetenzerwerb

- Selbstständigkeit
- Eigenverantwortung
- Planungs-, Analyse- und Problemlösefähigkeit
- Kommunikations- und Kooperationskompetenz
- Zusammengehörigkeitsgefühl

2. PROJEKTBASIERTES LERNEN

Herausforderungen für Lehrkräfte

- nur begrenzt plan- und standardisierbar
- Bedürfnisse der Lernenden mit den Ansprüchen des Curriculums verknüpfen

Herausforderungen für Lernende

- Überforderung durch offene Aufgabenstellungen
- Schwierigkeiten bei Selbstorganisation und Zeitmanagement
- Unsicherheit durch fehlende klare Vorgaben
- Frustration bei fehlenden Ideen

3.

BEISPIEL EINES UNTERRICHTSENTWURFS

Projekt	Projektbasiertes Lernen
Zusatz zum traditionellen Unterricht am Ende der Einheit	Das Projekt ist die Einheit
Von Lehrenden geleitet	Von SuS gemanagt
Können individuell durchgeführt werden	Erfordert Kollaboration
Findet statt, nachdem die Inhalte im Unterricht behandelt wurden	Ist das Lernen
Das Endergebnis des Projekts wird im Klassenzimmer ausgestellt	Die Projektergebnisse werden über das Klassenzimmer hinaus einem öffentlichen Publikum vorgestellt

3.

BEISPIEL EINES UNTERRICHTSENTWURFS

Umsetzung:

1. Beginnen Sie mit der wesentlichen Frage. Es sollte sich um ein anspruchsvolles Thema aus der Praxis handeln, das die Neugier, Kreativität und Motivation der SchülerInnen weckt.
2. Entwerfen Sie einen Plan für das Projekt. Die Schüler sollten in die Planung einbezogen werden oder die volle Planungsautonomie erhalten.
3. Erstellen Sie einen Zeitplan. Bei der Erstellung eines Zeitplans sollten die Lehrkräfte flexibel sein und bedenken, dass zu enge Fristen Stress verursachen und sich negativ auf die Schüler auswirken können.
4. Überprüfen Sie regelmäßig die Fortschritte der Schüler. Die Lehrkräfte sollten Freude am Lernen und Neugierde vermitteln. Wann immer die Schüler sie darum bitten, sollten die Lehrer Hilfestellung und Ratschläge geben und auf individuelle Bedürfnisse eingehen.
5. Bewerten Sie das Ergebnis. Erlauben Sie sowohl eine Selbsteinschätzung als auch eine Bewertung durch die Lehrkraft.
6. Werten Sie die Erfahrung aus. Besprechen Sie mit den Schülern, was gut gelaufen ist und was in Zukunft besser werden muss. Tauschen Sie Ideen aus, die zu neuen Projekten und neuen Fragen führen werden.

3.

BEISPIEL EINES UNTERRICHTSENTWURFS

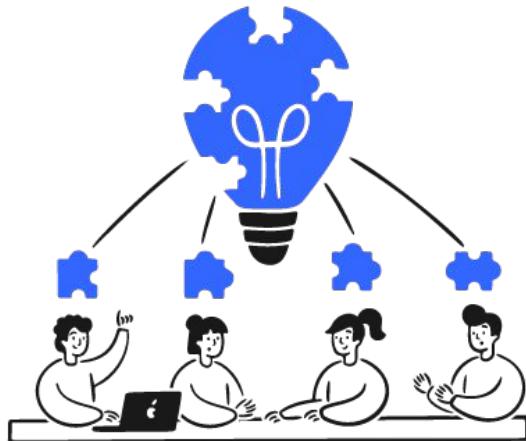


Projektrahmen/ Impuls:

„Beobachtet den Schulhof als Teil eures Schulalltags. Entwickelt aus euren Beobachtungen eine eigene Fragestellung und erforscht diese.“

3.

BEISPIEL EINES UNTERRICHTSENTWURFS



Herausfordernde Fragen/Probleme:

Eigenständige Arbeitsphase

- Brainstorming:
 - Sammlung von genutzten, gemiedenen oder übersehenen Orten auf dem Schulhof
 - Erste Wahrnehmungen zu Atmosphäre, Nutzung, Begegnung, Umweltfaktoren

Unterstützung durch Lehrkraft:

- Visuelle Impulse:
 - zeitgenössische Kunstwerke, Installationen, Street Art, Land Art
- Gespräch

3.

BEISPIEL EINES UNTERRICHTSENTWURFS



Herausfordernde Fragen/Probleme:

Hypothetische Schülerfragen:

- Welche Bereiche des Schulhofs fördern Begegnung und welche verhindern sie?
- Wie könnte der Schulhof vielfältiger genutzt werden?
- Wie kann die Verschmutzung des Schulhofs vermieden werden?

3.

BEISPIEL EINES UNTERRICHTSENTWURFS



Mehrdimensionale Recherche:

- Politik / Gesellschaftslehre:
Öffentlicher Raum, Mitbestimmung,
Nutzungskonflikte, Gemeinschaft
- Ethik / Religion: Verantwortung,
Zusammenleben, Zugehörigkeit
- Deutsch: Interviews, Auswertung von
Aussagen, Interpretation
- Biologie: Zersetzung von Materialen,
Pflanzenlehre, Lebensräume
- Physik: Geräuschkulissen

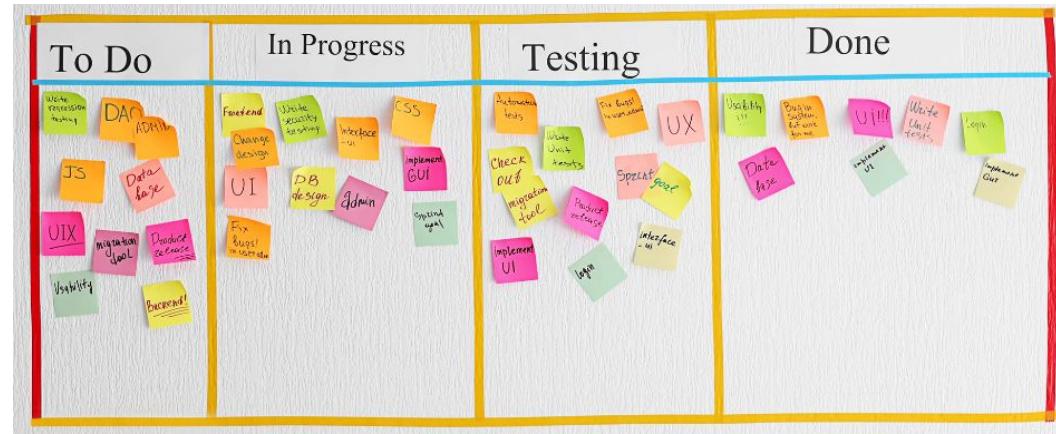
3.

BEISPIEL EINES UNTERRICHTSENTWURFS



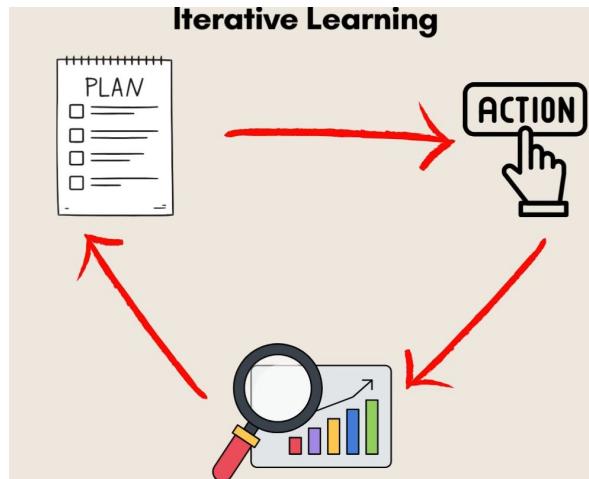
3. BEISPIEL EINES UNTERRICHTSENTWURFS

Mehrdimensionale Recherche:
Zeitplanung:
Bspw. Kanban-Tafel



3.

BEISPIEL EINES UNTERRICHTSENTWURFS



Reflexion

- Zwischenpräsentationen
- Feedback:
 - von Mitschüler*innen
 - von Lehrkräften

3.

BEISPIEL EINES UNTERRICHTSENTWURFS



Öffentliche Präsentation

Mögliche Formen (frei wählbar)

- Ausstellung im Schulgebäude
- Digitale Galerie
- Performance im öffentlichen Raum
- Künstlerische Intervention (Plakat, Projektion)

Quellen

Quellenangabe/ Reference: Klopsch, Britta; Adams, Elisa: Didaktik der Kulturschule. Impulse aus Wissenschaft und Praxis. Weinheim ; Basel : Beltz Juventa 2024, 230 S

Neubert, S. (2012). John Dewey (1859–1952). In: Dollinger, B. (eds) Klassiker der Pädagogik. VS Verlag für Sozialwissenschaften. https://doi.org/10.1007/978-3-531-94243-8_10