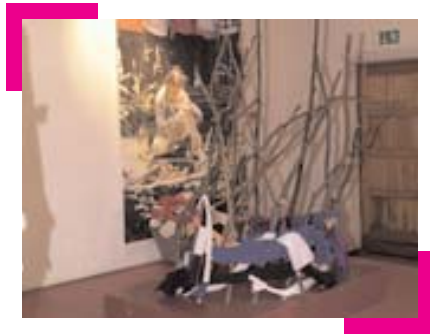


Vier bis fünf Tage Zeit – schulische Zeitrhythmen hinter sich lassend, an ungewohnten Orten und mit unbekanntem Menschen planvoll Aktivitäten entfaltend: Das ist, kurz gesagt, das Umfeld, das SchülerInnen bei Projektwochen mit uns erwartet.

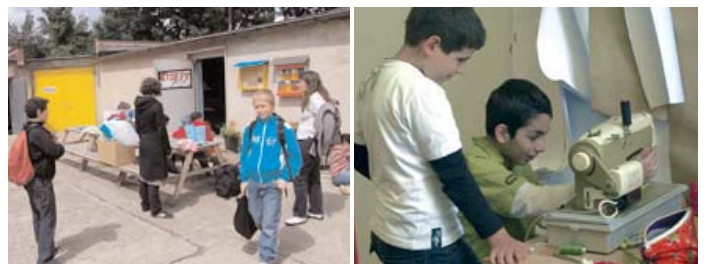


Aufgabe, bei der sie gemeinsam einen hohen Einsatz an Energie, Zeit und Phantasie geleistet haben, das Projekt auswerten und das Resultat ihrer und unserer Arbeit betrachten und der Museumsöffentlichkeit präsentieren?

Projektarbeit als eine Form der Partizipation praktizieren wir über einen Zeitraum von nun schon 19 Jahren immer wieder mit Erfolg. Sie ist ein fundamentaler Grundstein unseres pädagogischen Konzeptes. Von seinem Ursprung zu Beginn des 20. Jahrhunderts verfolgte die praxisnahe, projektorientierte Lernmethode die politische Intention einer Demokratisierung von Schule und Gesellschaft. Auch heute noch schließen sich außerschulische Einrichtungen und Bildungsorte wie unser Museum diesem Auftrag an. In der Praxis heißt das, verschiedene Kompetenzen aufbauen und unterstützen:

- > selbstorganisiert umfangreiche Aufgaben der Lebens- und Schulwirklichkeit selbständig lösen
- > absichtsvoll etwas zur Aktivierung kognitiver und affektiver Prozesse tun
- > die Lernmotivation durch eine Beziehung zum Lernstoff herstellen
- > erworbenes Wissen anwenden, die Kluft zwischen Theorie und Praxis überwinden
- > soziale Verantwortung übernehmen
- > Selbstbewusstsein erzeugen

Spezialisten wie Schneiderinnen oder Architekten und Handwerker, Objektkünstler oder Malerinnen, Filmemacher und Musiker, stehen dem Museumsteam und den SchülerInnen bei der Bearbeitung ihrer Aufgaben zur Seite.



Lernen und arbeiten mit der Projektmethode

Was ist daran das Bewährte, welches sind die Erfahrungen des MACHmit Museums? Und vor allem: welches sind die Erfahrungen der SchülerInnen, wenn sie nach Vollendung ihrer



Durchorganisiert zu individuellen Freiheiten

Gelingende Projektwochen unter unseren zeitlichen, räumlichen und personellen Rahmenbedingungen erfordern vom Museumsteam gründliche Vorbereitung: eine durchdachte Raumplanung und durchgeplantes Zeitmanagement, Absprachen mit allen Beteiligten, Vorgaben zum inhaltlichen Konzept, um die SchülerInnen in das Thema einzuarbeiten, Beschaffung möglichst vielfältiger Materialien. Je genauer die Vorbereitung, desto freier gestaltet sich die Projektwoche, desto einfacher sind Reaktionen während der Projekttage auf die Persönlichkeiten der SchülerInnen, ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten: Da kann es dann passieren, dass ein 15-Jähriger drei Tage lang auf der 40er-Jahre Schreibmaschine einen Text tippt, damit das genau so aussieht wie damals – ohne Korrektur-taste und tippex dauert das seine Zeit! Unvorhergesehenes verlangt kurzfristige und flexible Umorganisation, technische Pannen müssen behoben und der geplante Ausflug trotz schlechten Wetters zum Erfolg geführt werden. Denkpausen und unterschiedlicher Zeitbedarf sind unter einen Hut zu bringen. Auch für spontane Einfälle lässt sich eine Lösung finden. Wir sind uns im Klaren, dass die Themenfestlegung und die durchgeplante Vorbereitungsphase durch das Museumsteam das Prinzip der Partizipation einschränkt: echte Partizipation



käme dann zu Stande, wenn die beteiligten Kinder bereits ab der Themenfindung Mitwirkungsmöglichkeiten hätten und ihre Interessen vertreten könnten.

Zeit + Fehler

Im Laufe der Arbeit erfahren die Beteiligten erhebliche Entscheidungs- und Handlungsspielräume, um ihre Interessen und Erfahrungen einzubringen. Forschen, ausprobieren und individuelle Lösungswege wachsen zu lassen, das braucht Zeit und vor allem die Freiheit, Fehler zuzulassen. Die Schüler werden zu Subjekten ihres Lernprozesses. Das Resultat: Ein nachhaltiger Lernerfolg wird erzielt.

Gleichzeitig sind alle gefordert, miteinander zu kommunizieren, verschiedene Teams zu bilden, demokratisch gemeinsame Entscheidungen zu treffen.

- > Welchen Entwurf vom Traumbett setzen wir um?
- > Wer überzeugt die anderen von seinen Vorschlägen durch gute Argumente?
- > Finden sich am Ende alle im Ergebnis wieder?

Ein Ziel

Durch den Austausch eigener Erlebnisse und Ortswechsel, wie beispielsweise einem Besuch im Schlaflabor der Charité, finden die Projektbeteiligten Zugang zum Thema im realen Lebensumfeld. Sie lernen, ihre unterschiedlichen persönlichen Erfahrungen als Denkansätze in einen praktischen Bezug zu stellen.

- > Warum schlafen wir überhaupt?
- > Warum kann ich manchmal nicht einschlafen?
- > Schlafen alle Menschen auf der ganzen Welt genauso?
- > Schlafen Menschen heute anders als früher?

Die SchülerInnen setzen sich handelnd mit komplexen Fragestellungen und Dingen auseinander. Die Zielstellung, das erarbeitete

Wissen oder Produkt im Sinne der Aufgaben eines Museums zu veröffentlichen und in einer Ausstellung zu präsentieren wirkt auf die Arbeitsweise zurück: Was wollen wir den Museumsbesuchern mitteilen und zeigen? Was ist uns wichtig? Was haben wir herausgefunden, was andere nicht wissen können?

Wir haben etwas geschafft und das zeigen wir!

Am Ende stehen gestaltete Arbeitsergebnisse, Produkte verschiedenster Art, die in dem vorgegebenen Zeitrahmen von einer Woche fertig gestellt wurden. Jeder hat daran mitgearbeitet, seinen Anteil geleistet und vielleicht Tätigkeiten ausgeführt, die bis dahin neu und unbekannt für ihn waren. Die Ergebnisse der Projektwochen werden in der Ausstellung öffentlich präsentiert. Alle Museumsbesucher können sie anschauen, bestaunen, kritisieren und sich ihre eigenen Gedanken dazu machen. Das Projekt ist zu einem Abschluss gekommen.

- > Wir haben dieses Bett ganz allein gebaut, aus Baumstämmen – das hätte ich niemals gedacht! Wird die Bespannung dem Ansturm der Besucher standhalten?
- > Die vielen Blätter, die wir für den Wunschtraumbaum bemalt haben, es war viel Geduld und Sorgfalt nötig, aber es sieht gut aus. Wir sind mit dem Ergebnis zufrieden.
- > Die Farbe beim Sandmann ist noch nicht ganz trocken. Hilfe, der Bart klebt nicht richtig!

Erfahrungen

Jeweils eine Woche vor Projektstart stellen die ProjektleiterInnen den SchülerInnen – in der Schule – das Thema und die Aufgabenstellung vor. Nicht immer gelingt es sofort, für das Thema zu begeistern. Teilweise niederschmetternde Vorbereitungen stehen am Beginn so mancher Projektwoche: beispielsweise hatte sich im

Schnitt nur ein Viertel der Kinder vorher mit der Fragestellung »schlafen & träumen« beschäftigt. Warum so wenige? Häufig ist zu spüren, dass es eben längerer Zeit bedarf, um sich einem Thema so zu nähern, dass es zum eigenen Thema wird: Während des ersten Projekttags im Museum wendete sich das Blatt erstaunlich schnell: Die Aussicht, selbst Hand anlegen zu können, beflügelte die SchülerInnen nun. Der Enthusiasmus war im Gegensatz zum vorherigen Desinteresse bemerkenswert. Schnell kam die Erkenntnis:

- > Wir sind gefragt!
- > Wir treffen Entscheidungen!
- > Wir zeigen, was uns bewegt.
Wir arbeiten an einer Ausstellung mit.

Die freien Arbeitsformen während der Projektzeit mit größeren Handlungsspielräumen und Entscheidungskompetenzen sind für viele SchülerInnen nach wie vor ungewohnt. Auch die Lehrer bewegen sich in einem Lernumfeld, das den Schulalltag in der Regel eher nicht prägt. Fehler zu machen ist für Kinder nichts Neues, sie ohne disziplinarische Konsequenzen machen zu dürfen, dagegen schon.



Die vielen Handgriffe und praktischen Tätigkeiten, die zu bewältigen und zu erledigen sind, bieten häufig auch Gelegenheit, stereotype Geschlechterbilder aufzuweichen: Da hält ein Mädchen mit Vergnügen zum ersten Mal eine Bohrmaschine in Händen, Jungen greifen zu Nadel und Faden. Auch wenn es ein alter Hut ist: Im besten Fall finden Mädchen und Jungen Aufgaben, an die sie sich bis jetzt nie gewagt hatten. Sie finden sich selbst, erleben sich nicht als Störfaktor. Es gibt SchülerInnen, die während der Projektwochen unbezahlbar sind: sie erklären sich für's Aufräumen zuständig und sind perfekt darin. Andere stellen fest, dass es Sinn macht, Texte für eine Ausstellung zu verfassen, damit die Besucher mitbekommen, woraus Seife besteht und wie sie hergestellt wird. Ich weiß etwas, was ich vorher nicht wusste! Und ich habe festgestellt, dass



Passanten auf der Straße keine Ahnung davon haben – also teile ich mein Wissen mit! Ich weiß jetzt mehr als andere! Auch mein Lehrer hat nicht den Wissensvorsprung wie gewöhnlich: Eine außerordentliche Erfahrung! Für Projektwochen ein herausragender Gelingensfaktor: Das Projektteam hat ein Umfeld der möglichen Lernerfahrungen vorbereitet, aber im Verlauf der Projektwoche erst kristallisiert sich das eigentliche Ziel heraus, gemeinsam gefunden und getragen. Alle Teil-

nehmer der Projektwoche haben einen Wissens- und Erfahrungszuwachs. Auch wenn das Vorbereitungsteam weiß, dass wir eine Passantenbefragung zu den Inhaltsstoffen von Seife durchführen wollen, weiß es nicht, was das tatsächliche Ergebnis sein wird. Pädagogik auf Augenhöhe in einer ihrer besten Möglichkeiten.

Planning for real als spezieller Fall von Projektwochen: Das ist als Koproduktion für Ausstellungen der Fall, besser noch bei Problem- bzw. Aufgabenstellungen aus dem Alltag: Ein Brunnen für einen neuen Spielplatz, Tische und Stühle für das FamilienCafé, die Sitzbänke für die neue Gehwegvorstreckung, das 125-Jahr Firmenjubiläum oder die Einrichtung des Entspannungsraumes im Hort. Am Ende steht ein Produkt, das im Stadtraum, beim Festakt, in der Schule, im Museum öffentlich sichtbar und genutzt wird: Wir haben das gemacht! Dazu muss interdisziplinär und ganzheitlich gearbeitet werden. Mathematik für die Größenberechnung steht gleichberechtigt neben Überlegungen zur Farbauswahl.

Und dann Projekte der rein sinnlichen Erfahrung: riesige Leinwände mit den gemeinsamen Träumen bemalen, ein ganzes Haus mit Flatterband einwickeln, Wolle in Butten waschen bis über die Ellenbogen und darin schwebeln, Bäume für den neuen Schulgarten fällen . . .

Projektwochen mit der Erika-Mann-Grundschule zur Ausstellung »schlafen und träumen« (2009/2010)

- 1 Schlaflieder (1. Klasse): deutsche, englische, türkische und selbst gedichtete Schlaflieder
- 2 Traumbett (5. Klasse): selbst entworfen und gebaut
- 3 Phantasie-Schlafanzug (4. Klasse): selbst entworfene und genähte Modelle
- 4 Traumsequenzen (4. Klasse): Kurzfilme mit eigenem Storyboard und Spezialeffekten
- 5 Der Sandmann (6. Klasse): moderner Sandmann aus Pappmaché
- 6 Schlafforscher (6. Klasse): Interviews, Statistiken, Medizin
- 7 Wunsch-Traumbaum (6. Klasse): Baum, hergestellt aus Pappmaché

gefördert durch den Berliner Projektfonds kulturelle Bildung