

Reihe "Beiträge zur Schulentwicklung"

Herausgegeben von der

Abteilung "Schule und gesellschaftliches Lernen"

des Interuniversitären Instituts für interdisziplinäre Forschung und Fortbildung

Johann Gaisbacher, Jörg Pongratz, Horst Schlögel

Projektwoche „Spielkultur“
Ihre Ziele und Evaluation in der Modellklasse einer HTL

Beiträge zur Schulentwicklung, Nr. 25

IFF, Klagenfurt 1997

Redaktion und Layout:

Erwin Rauscher

Reihe "Beiträge zur Schulentwicklung"

Herausgegeben von der

Abteilung "Schule und gesellschaftliches Lernen"

des Interuniversitären Instituts für interdisziplinäre Forschung und Fortbildung

In dieser Reihe veröffentlicht die Abteilung "Schule und gesellschaftliches Lernen" des Interuniversitären Instituts für interdisziplinäre Forschung und Fortbildung Beiträge zur Schulentwicklung, insbesondere von Lehrerinnen und Lehrern, um sie einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen.

Der Nachdruck, auch auszugsweise, ist nur mit Zustimmung des Instituts gestattet.

Exemplare können gegen Ersatz der Kopier- und Portokosten bei folgender Adresse angefordert werden:

IFF/Schule und gesellschaftliches Lernen
Reihe „Beiträge zur Schulentwicklung“
Sterneckstraße 15
A 9020 Klagenfurt

Inhaltsübersicht

1	Einführung	2
2	Das Projekt „Spielkultur“	3
3	Die methodische Vorgangsweise	5
4	Das Thema der Projektwoche	5
5	Auswirkungen von Strukturveränderungen	7
6	Zielerreichung	10
6.1	Wurden die „allgemeinen Ziele“ erreicht?	11
6.2	Wurden die „Ziele der Arbeitsgruppen“ erreicht?	12
6.3	Haben die LehrerInnen ihre persönlichen Ziele erreicht?	14
7	Zusammenfassung	14
	Anmerkungen	16
	Anhang	18

Johann GAISBACHER, Jörg PONGRATZ, Horst SCHLÖGEL

Projektwoche „Modellkultur“

Ihre Ziele und Evaluation in der Modellklasse einer HTL

1 Einführung

„BULME“ (= Bundeslehranstalt für Maschinenbau und Elektrotechnik Graz) ist ein Kürzel für die Höhere Technische Bundes-Lehr- und Versuchsanstalt (HTBLuVA) in Graz-Gösting¹. Diese Schule ist mit etwa 2 000 SchülerInnen und 220 LehrerInnen die drittgrößte Österreichs.

Seit Beginn des Unterrichtsjahres 1991/92 wird ein Jahrgang der Abteilung für Elektronik, Ausbildungszweig Informatik, als sogenannte „Modellklasse“ geführt. Organisatorisch gesehen, handelt es sich dabei um ein Unterrichtsprojekt, das – im Gegensatz zu einem Schulversuch – den bestehenden Lehrplan nicht verändert, innerhalb dieses Lehrplans aber Schwerpunkte setzt. Das Konzept entspricht dem Wunsch eines engagierten LehrerInnenteam und geht davon aus, dass Kompetenzen, die über die Fachkompetenz hinausgehen, aber für die Arbeitswelt notwendig sind (wie: Teamarbeit, Kommunikationsfähigkeit, Kreativität usw.), im Regelunterricht zu wenig vermittelt werden. Grob zusammengefasst sieht dieses Konzept als Schwerpunkte fächerübergreifendes und projektorientiertes Arbeiten sowie Soziales Lernen vor.

Ein Eckpfeiler im Selbstverständnis der Modellklasse ist die Durchführung einer *Projektwoche* während des Unterrichtsjahres, in der ein von den SchülerInnen gewähltes Thema in Absprache mit dem LehrerInnenteam möglichst ganzheitlich bearbeitet wird. Für diesen Zeitabschnitt ist der Stundenplan aufgehoben – die SchülerInnen arbeiten miteinander in Gruppen und werden von den LehrerInnen betreut.

Ein Ziel des Projektunterrichtes ist es, die Vernetzungen zwischen den Inhalten der einzelnen Unterrichtsfächer besser sichtbar zu machen bzw. entsprechend den Allgemeinen Bildungszielen das Arbeiten im Team und das selbständige Arbeiten zu schulen.

Im ersten Jahrgang wurde das (symbolische) Projekt „Leuchtturm“ durchgeführt. Von einer Arbeitsgruppe wurde ein Leuchtturm entworfen und produziert (Skizze, Konstruktion und Fertigung in der Werkstätte); in weiteren Gruppen wurde die ökologische Dimension der Produktion (Sinnhaftigkeit der verwendeten Materialien und Probleme ihrer Entsorgung) behandelt und der Verlauf der Projektwoche mittels Videofilm, Zeitung und Ausstellung dokumentiert.

In der zweiten Klasse teilten sich die SchülerInnen nach der Erhebung ihrer Wünsche in fünf Arbeitsgruppen auf, wobei jede ein eigenes Thema behandelte (Alternativenergien, Verkehrsverbund, Luftraumüberwachung, Militär- und Zivildienst) und den Ablauf der Projektwoche in Vorbereitungssitzungen selbständig plante. Wir LehrerInnen fungierten als Organisationsberater, Anreger, Beobachter, Schlichtungsstelle etc., nicht aber als MitarbeiterInnen.

Die Ergebnisse beider Projektwochen wurden in der Schule präsentiert.

Die Projektwoche in der 3. Klasse (1993/94) befasste sich mit der „Kultur des Spieles“ (im weitesten Sinne) – der konkrete Entstehungsprozess des Themas und die inhaltlichen Zielsetzungen werden nachfolgend näher beschrieben.

Während im ersten Jahrgang die Lernziele der Projektwoche nicht ausgewiesen worden waren, wie wir in einer Nachbesprechung feststellen mussten, wurde im zweiten Jahrgang der Ablauf der Projektwoche nicht dokumentiert, sieht man von zwei Projektzeitungen ab, die Arbeitsgruppen erstellt hatten.

Deshalb ging es uns diesmal darum, die Projektwoche zu dokumentieren und etwas genauer zu untersuchen, inwieweit die gesetzten Ziele tatsächlich erreicht werden konnten, welchen Stellenwert die Ziele tatsächlich hatten bzw. wie die Rahmenbedingungen der Projektwoche von Lehrern² und SchülerInnen³ aufgenommen wurden.

Besonders brisant entwickelte sich auch die Themenwahl der Projektwoche, weshalb Aussagen zu diesem Thema in der vorliegenden Arbeit ebenfalls berücksichtigt wurden.

Die methodische Vorgangsweise des Forschungsprojektes ist im Kapitel 3 beschrieben. Die konkreten Ergebnisse der Evaluation in den Bereichen „Themenwahl“, „Auswirkungen von Strukturveränderungen“ und „Erreichen der Ziele“, die aus transkribierten Interviews mit Lehrern und SchülerInnen abgeleitet wurden, werden in den Kapiteln 4, 5 und 6 dargestellt.

2 Das Projekt „Spielkultur“

Bereits in der 2. Klasse wurde nach einer Meinungsumfrage im EDAD⁴-Unterricht eine große Begeisterung der SchülerInnen für das Programmieren von Computerspielen konstatiert. Im 3. Jahrgang, wo in EDAD Spiele programmiert wurden und sich die SchülerInnen an einem bundesweiten, vom BMUKA gemeinsam mit dem ÖKS ausgeschriebenen Wettbewerb „Gewalt im Computerspiel“ beteiligt hatten, kamen in den Lehrer-Teamsitzungen⁵ bereits recht früh Vorschläge zur Sprache, das Thema „Spiele“ von der bei einigen SchülerInnen vorhandenen Fixierung auf Computerspiele zu befreien und in inhaltlich breiterem Rahmen zum Inhalt einer Projektwoche zu machen.

Anlässlich einer eintägigen Klausursitzung am 5. 12. 1993 wurden Titel und Ziele der Projektwoche von der Lehrerseite „offiziell“ beschlossen: Eine Arbeitsgruppe, die mit der späteren Projektleitung ident war, erarbeitete Thema und Ziele der Woche, die restlichen Lehrer stimmten ihrer Durchführung (Titel „Spielkultur“) und den folgenden Zielen einstimmig zu:

Allgemeine Ziele der Projektwoche:

- Eigenes und fremdes Spielverhalten reflektieren können
- Das Wesen eines Spieles hinterfragen können
- Ergebnisse und Erkenntnisse in geeigneter Weise präsentieren können

Ausgehend von diesen Zielen sollte der Ablauf der Projektwoche festgelegt werden. Deshalb wurden die SchülerInnen umgehend vom Projektthema verständigt und die ersten drei Ziele auf der Mitteilungswand der Klasse affiziert. Gerade von den SchülerInnen wurden Vorschläge für die Gestaltung der Projektwoche erwartet. Mit einem Fragebogen, den jede/r SchülerIn anonym auszufüllen hatte, wurden Wünsche und Vorstellungen zur Durchführung erfasst.

Die Fragestellungen waren:

- „Mit welchen Schwerpunkten möchtest du dich in der Projektwoche besonders beschäftigen?“
- „Welche Vorschläge zur Organisation der Projektwoche sind dir wichtig?“
- „Was erwartest Du Dir von der Projektwoche?“

Da kein Kollege eine Spielpädagogik-Ausbildung hat, wurde Kontakt zu Außenstehenden mit entsprechenden Kompetenzen aufgenommen: David Wohlhart vom Pädagogischen Institut Graz und Arno C. Hofer vom Grazer Spielverleih „Ludothek“ erklärten sich letztlich bereit, ein Programm zusammenzustellen, das den angegebenen Zielen entsprach. Da das angebotene Programm aber nur drei Tage umfasste, einigte sich das Lehrerteam auf eine Zweiteilung der Projektwoche:

- Im ersten Teil (von Freitag bis Dienstag – Samstag war unterrichtsfrei) sollte sich die gesamte Klasse mit der Bewertung von Computerspielen (Betreuung: D. Wohlhart) bzw. Brettspielen beschäftigen und das Spielverhalten besprechen sowie an den New Games „Abenteuerreise durch die Steiermark“ und „Detektivspiel“ teilnehmen (Betreuung: A.C. Hofer). Die SchülerInnen wurden hier auch gebeten, mit ihren Eltern und Großeltern über deren Jugendspiele zu sprechen, diese zu dokumentieren und den MitschülerInnen vorzustellen.
- Im zweiten Teil (von Mittwoch bis Freitag) wurden in Arbeitsgruppen spezielle Fragen bearbeitet. In dieser Phase war es ebenfalls möglich, die von den SchülerInnen geäußerten Wünsche zu berücksichtigen. Die Auswertung und Zusammenfassung der Schülerantworten ergab folgende Themen, zu denen sich (aus personellen Gründen) fünf Arbeitskreise bilden sollten:
 1. Woher kommen die Spiele? („Eine kurze Geschichte der Spiele“, inkl. Computerspiele)
 2. Glücksspiele (Kettenbriefe, Lotto, Toto usw., Glücksspiele für BULME-Sommerfest)
 3. Brett- und Kartenspiele erfinden – Entstehung eines Spiels (von der Idee bis zum fertigen Produkt)
 4. Spiele und Gewalt (Auswirkung auf die Psyche, auf Kleinkinder, „Spielsüchtigkeit“)
 5. Spiele und Wirtschaft (Geschäft mit Spielen, Spielcasinos, Spielmessen, Spielhöhlen)
 6. Lernspiele für Computer
 7. Erarbeiten eines Vorschlags für ein BULME-Spielfest
 8. Konstruktion/Bau einer Glücksmaschine

Die SchülerInnen einigten sich auf eine Bearbeitung der Themen 2, 4, 5 und 8. Zur Vorbereitung dieses zweiten Teils wurden drei Arbeitsblöcke rechtzeitig vor Beginn der Projektwoche in den Regelunterricht eingeschoben, um die nötigen Arbeitsschritte – wie die Beschaffung von Material, Vereinbarung von Terminen und ähnliches – absprechen und organisieren zu können. Das war für die Erstellung des Arbeitsplans erforderlich. Von uns wurden den Arbeitsgruppen für diesen 2. Teil der Projektwoche (wie im Jahr zuvor) die folgenden Ziele vorgegeben:

Ziele der Arbeitsgruppen im 2. Teil der Projektwoche:

- Eigene Arbeitsstrukturen finden: Zeitplan erstellen können
- Sich selbständig Informationen zu einem Thema beschaffen, Informationen auswerten können
- Das gewählte Thema unter mehreren Aspekten behandeln können
- Informationen austauschen, Wichtiges dokumentieren können
- Funktionierende Arbeitsteilung innerhalb der Gruppe, Koordination in der Gruppe bzw. zwischen den Gruppen
- Vorgänge im Team beobachten und besprechen können

Die Projektwoche fand schließlich vom 18. bis zum 25.3.1993, also unmittelbar vor den Os-

terferien, statt. Am Mittwoch nach Ostern wurde sie in einer Lehrer-Schüler-Konferenz unter Leitung von Mag. Alois Scheucher⁶ bilanziert. Danach wurde die Vorbereitung der öffentlichen Präsentation in Angriff genommen. Diese fand am 24.4. vor einem interessierten Publikum (Direktor, Abteilungsvorstand, einige Professoren und Eltern sowie etliche SchülerInnen) in der Aula der HTBLuVA statt. Nach Kurzberichten der einzelnen Arbeitsgruppen wurde durch die Ausstellung geführt, die Projektwochenzeitung vorgestellt und vertrieben sowie abschließend ein Videofilm vorgeführt, der neben dem Verlauf der Projektwoche auch die Schwerpunkte der pädagogischen Arbeit in der Klasse dokumentierte.

3 Die methodische Vorgangsweise

Um den Ablauf der Projektwoche analysieren zu können, baten wir Frau Mag. Elgrid Messner⁷ vom Innovationszentrum, mit Lehrern und SchülerInnen vor und nach der Projektwoche offene Interviews durchzuführen. Bei den Interviews vor der Projektwoche wurden zwei Schülergruppen mit jeweils fünf SchülerInnen bzw. fünf Lehrer in Einzelinterviews befragt und die Gespräche auf Tonband aufgezeichnet. Die Interviews dauerten jeweils 20 bis 30 Minuten. Die Befragung hatte vor allem zum Ziel, Vorschläge einzelner KollegInnen und engagierter SchülerInnen zur Umsetzung der Projektwochenziele zu sammeln. Eine Fragestellung war: „Was hoffen Sie, in der Projektwoche vermitteln zu können?“. Darüber hinaus hatten die SchülerInnen Gelegenheit, ihre Wünsche vor der Projektwoche in einem Fragebogen zu äußern.

In den Interviews, die nach der Präsentation, stattfanden, wurden vier Lehrer in Einzelinterviews und ein SchülerInnenteam von fünf SchülerInnen gemeinsam interviewt. Dabei sollte geklärt werden, wie die gesetzten Ziele erreicht wurden, wie die Kooperation unter den Lehrern war, was überrascht hat und welche Erfahrungen für die Projektwoche im nächsten Jahr genutzt werden könnten.

Alle Interviews wurden schließlich transkribiert. Sie bildeten gemeinsam mit einem Protokoll einer Lehrer-Schüler-Konferenz⁸ am 6.4., anlässlich der, wie in den Jahren zuvor, eine Bilanz der Projektwoche gezogen wurde, die Basis der in den folgenden Kapiteln dargestellten Ergebnisse.

4 Das Thema der Projektwoche

These 1: Die Themenfindung war eine über mehrere Stationen gewachsene Entscheidung, die zur Wahl eines sowohl inhaltlich sinnvollen als auch die SchülerInnen interessierenden Themas führte.

Bereits im Schuljahr 1992/93 stellte sich in der EDV-Einstiegsstunde anlässlich einer Umfrage heraus, dass sich ein beträchtlicher Teil der SchülerInnen das Programmieren von Computerspielen als Lerninhalt wünschte. Dies entsprach auch der außerschulischen Interessenslage der SchülerInnen [Zitate Schüler (S): „Von gewissen Leuten in der Klasse wird über nichts anderes geredet als über Spiele“, „Spiele sind wichtig“, „Das Thema hat mit den realen Gegebenheiten der Klasse zu tun“] [Zitat Lehrer (L): „Die Schüler haben den Vorteil, dass sie etwas machen, was sie gerne machen.“]. Das noch vor der Projektwoche im EDAD-Unterricht auf Grund dieser Umfrage durchgeführte Projekt einer gruppenweisen Programmierung von Computerspielen stieß auf reges Interesse bei den SchülerInnen, das Lehrziel „Grundlegende Kenntnis der verwendeten Programmiersprache“ wurde bei weitem übertroffen, was sicherlich auch auf

inhaltliches Interesse zurückzuführen war.

Sowohl vom pädagogischen als auch vom sozialen Aspekt her – Versuch einer Aufarbeitung der Kluft zwischen „Computerspielern“ und „Nichtcomputerspielern“ – schien es sinnvoll, den Komplex „Spiel“ umfassender zu behandeln, die Dominanz der Computerspiele zu hinterfragen [„Die Schüler haben kein gescheites Spielrepertoire“ (L)] bzw. das durch diese Dominanz entstehende Umfeld zu durchleuchten.

Dem Anspruch des Lehrerteams, durch ein nicht rein „technisches“ Projekt in einem rein technischen Schulumfeld bewusst „ganzheitlich“ gegenzusteuern, wurde durch das Thema „Spielkultur“ Rechnung getragen.

Im Rahmen des Gesamtthemas „Spielkultur“ hatten die SchülerInnen relativ freie Wahl, was auch zu unterschiedlichen Einzelthemen bis hin zum Entwurf und Bau einer „Glücksmaschine“ führte.

These 2: Trotz dieser klaren Konzeption verursachte die Themenfindung zahlreiche Missverständnisse und bis zum Schluss Kritik von Seiten der SchülerInnen. Es bleibt unklar, inwieweit diese Kritik mit Kritik am Thema selbst gleichzusetzen ist.

Unter den Lehrern stellte sich bei den Interviews vor der Projektwoche ein überraschendes Unwissen über die Themenfindung heraus [„So wie ich das einschätze ...“, „Irgendwo ist das Thema aufgetaucht“, „Es muss von außen aufgekommen sein“ (L)], eine Tatsache, die das Vertreten des Themas gegenüber den SchülerInnen nicht unbedingt erleichterte.

Im Jahr zuvor durften die SchülerInnen ihre Themen selbständig wählen, deshalb wurde die Vorgabe des Themas durch die LehrerInnen – auch wenn sie in Abstimmung mit den von den SchülerInnen geäußerten Wünschen erfolgte – anlässlich der Lehrer-Schüler-Konferenz von allen SchülerInnen-Arbeitsgruppen als Rückschritt kritisiert [Forderungen in der Lehrer-Schüler-Konferenz waren: „Eigene Themenwahl“, „Thema demokratischer aussuchen“ (S)]. Aber auch von den Lehrern kam im Nachhinein Kritik in diese Richtung [„Die Themenwahl muss nächstes Jahr intensiver, klarer betrieben werden“ (L)].

Die Erweiterung des Spielgedankens über das Spielen am Computer hinaus verursachte überraschend starke Verunsicherungen auf Seiten der SchülerInnen [„Zuerst habe ich es lächerlich gefunden“, „Ich konnte mir darunter überhaupt nichts vorstellen“ (S), „Computerspiele waren wahrscheinlich o.k., die Ausweitung problematisch“ (L)].

Gleichzeitig befürchtete man, auch nach außen hin ein „nicht herzeigbares Thema“ ausführen zu müssen [„Ein bisschen ungewöhnlich für unsere Schule“, „Wir (=SchülerInnen und Lehrer) werden vielleicht nicht ernstgenommen“, „Ich habe von Anfang an gedacht, es ist ein blödes Thema“, „Die anderen (= SchülerInnen anderer Klassen) werden denken, die tun eine Woche lang spielen, sonst nichts“ (S)]. Analoge Aussagen kamen übrigens auch von der Lehrerseite [„Befürchtungen hätte ich, wenn nicht das Computerspiel drinnen wäre, mit dem ganzen Projekt, weil wir nur das Spiel hätten, dass man z.B. von der Obrigkeit her sagen würde, was ist denn das für ein Thema, das kann man doch an der BULME nicht ernst nehmen.“].

Der Wunsch nach einem rein „technischen“ Projekt kam auch in der Evaluierung der Projektwoche anlässlich der Lehrer-Schüler-Konferenz auf [„Kein allgemeines Thema“, „Technisches Thema“ (S), „Die Schüler würden zu 99% ein technisches Thema vorziehen“ (L)]. Andererseits wurde die Tendenz zu einem „Technischen Thema“ im nächsten Jahr relativiert; im Schuljahr 1994/95 einigten sich die SchülerInnen einstimmig auf das Thema „Der Weg nach der Matura“, also auf ein nicht technisches Thema.

These 3: Diese massive Kritik an der Themenfindung und/oder am Thema steht in klarem Ge-

gensatz zum großteils positiven Ablauf und zu den Ergebnissen der Projektwoche. Bereits vor der Projektwoche sahen die SchülerInnen bei den Interviews einen starken Zusammenhang zwischen Identifikation mit dem Thema und Erfolg der Projektwoche und waren aus diesem Grunde relativ pessimistisch [*„Dass es so gut wird wie letztes Jahr, erwarte ich gar nicht“* (S)]. Demgegenüber wurden der Verlauf wie auch die Resultate der Projektwoche rückblickend überwiegend positiv gesehen, und zwar sowohl in der Lehrer-Schüler-Konferenz als auch bei den Interviews [*„Es hat besser als voriges Jahr geklappt“* (S), *„Ich vergleiche es mit dem Vorjahr, da hat es mehr Unklarheiten gegeben als heuer, also bei weitem.“* (L)]. Bereits vor der Projektwoche gab es von Seiten einiger SchülerInnen Verständnis für die angeblich „aufgezwungene“ Themenwahl [*„Wir haben versucht, abzustimmen ... 20 verschiedene Themen, das geht eben nicht“, „Vorschläge von den Schülern - es hätte sicher etwas Technisches gegeben, wie im Vorjahr... Die Lehrer sind im Vorjahr eingefahren, sie verfolgen eine neue Strategie ... ist o.k.“* (S)]. Gerade im Vergleich zum Vorjahr ließ die Realisierung der Themen ebenso Spielraum für „versteckte technische“ Inhalte: So entstand in einer Gruppe eine „Glücksmaschine“, ein Projekt, das eher als „technisches“ denn als „allgemeines“ bezeichnet werden muss. Die Kritik an der Themenwahl im Vergleich zum Vorjahr ist zu relativieren: Auch im Vorjahr musste ein „ethisches“ Projekt gewählt werden, auch heuer hatte man innerhalb des Generalthemas „Spielkultur“ freie Themenwahl [*„Missverständnisse bei der Themenwahl ... Thema „Spiele und Wirtschaft“ wäre aufoktroziert worden - stimmt nicht“* (L)].

5 Auswirkungen von Strukturveränderungen

These 4: *Die SchülerInnen hatten klare Vorstellungen von den zeitlichen und arbeitsmäßigen Veränderungen im Vergleich zum Regelunterricht und standen diesen Veränderungen sehr positiv gegenüber.*

Im Rückblick auf das Vorjahr war den SchülerInnen die Möglichkeit, relativ selbständig zu arbeiten, noch stark präsent [*„Also mir hat es echt gut gefallen letztes Jahr. Es war die ganze Eigenarbeit, so wenig wie möglich mit Lehrern eben. Das Interview, eben die ganzen Telefonate führen“, „... und ich finde es relativ interessant, wenn man sich selber solche Informationen beschafft.“*]. Als Erwartung wurde etwa formuliert: *„Ich erwarte mir, dass die Lehrer uns noch mehr Freiraum geben“*; oder: *„Die Lehrer sind mitgegangen (in die Stadt). Das wäre zum Beispiel nicht notwendig.“* Diese Erwartungen wurden offensichtlich erfüllt, es gab viele positive Rückmeldungen auf der Lehrer-Schüler-Konferenz nach der Projektwoche [Stark positive Bewertungen: *„Freie Arbeitseinteilung“, „Keine dauernde Beaufsichtigung“, „Selbständiges Arbeiten in der Gruppe“, „Zwangloses Arbeiten ohne Lehrer“, „Eigene Initiative ergreifen“, „Weniger Zwangsarbeit“* (S), *„Die Arbeitsgruppen, sie waren ziemlich selbständig, das muss ich sagen, es hat recht gut funktioniert.“* (L)].

Die SchülerInnen hatten vor der Projektwoche übereinstimmend die Erwartung, dass es an Zeit mangeln würde [*„Für manche Schüler wird es ziemlich stressig werden“, „Eine Woche wird, glaube ich, nicht genügen“, „Zu dem Thema braucht man ziemlich viel Zeit“, „Aber es wird wahrscheinlich so sein, dass wir in den letzten 2 Tagen wieder durcharbeiten, voll bis Abend, und dass es mit der Zeit fast nicht ausgeht, wie es immer war“, „Man sieht vielleicht nicht, wieviel Arbeit das wirklich ist, und dann wird es doch ein bisschen eng“* (S)]. Dies wurde auch im nachhinein anlässlich der Lehrer-Schüler-Konferenz von den SchülerInnen bestätigt, und als Wunsch für das nächste Jahr wurde „mehr Zeit“ gefordert.

Das Zusammenarbeiten in den SchülerInnenteams wird mit einigen wenigen Ausnahmen [Bemerkungen anlässlich der Lehrer-Schüler-Konferenz: „*Geringe Einsatzbereitschaft einzelner*“ (S), „*Mangelnde Mitarbeit mancher Schüler*“ (L)] sowohl von den SchülerInnen als auch von den Lehrern überwiegend positiv gesehen [„... *dass voriges Jahr jeder eher für sich allein gearbeitet hat und heuer eher nicht*“ (S), „*Manche sind da schon irrsinnig gut drauf, was in die Hand zu nehmen, in der Gruppe Verantwortung zu übernehmen*“, „*Ja, so allgemein sind die Schüler schon auf Team und auf Gruppenarbeit, das haben sie schon gelernt, das haben sie ja schon voriges Jahr gemacht*“, „*Und das mit dem Team ist zum Teil recht gut gegangen*“ (L)].

Einige Bemerkungen der interviewten Lehrer weisen auch auf die Realitätsnähe der Aufhebung des Einzelunterrichts hin [„*Es macht mir den Eindruck, dass also die Projektwoche die geeignetere Form ist, als ein Projekt im fächerübergreifenden Unterricht zu machen – es zieht sich, es vergeht dann irgendwie das Engagement und die Freude und das Interesse – konkret das konzentrierte Drauflosarbeiten eigentlich. Man ist nicht immer abgelenkt*“, „*Das ist genau das, was sie in der Industrie brauchen und was in der Schule eigentlich wenig vorkommt*“ (L)].

Die einzige größere Irritation wurde durch jenen Teil der Projektwoche verursacht, der den bisherigen Projektwochen strukturell wie auch inhaltlich zum Teil widersprach: konkurrenzfreies Spielen zur Selbst- und Gruppenerfahrung. Gerade jene SchülerInnen, die ihre Erfahrungen aufs Kognitive reduzieren und einen Mangel an Körpergefühl aufweisen, konnten mit diesem Teil des „Programms“ wenig anfangen. Dass gerade unter ihnen Computerspezialisten anzutreffen sind, mag darauf hinweisen, dass für sie die Kommunikation mit dem PC als Ersatz für Kommunikation mit Menschen dient. [„*Manche haben nicht mitbekommen, dass, auch wenn wir hier spielen, das trotzdem Unterricht ist, eben in einer anderen Form. Einer hat gesagt, da bleibe ich lieber daheim und schlafe. Die haben das einfach nicht gepackt*“, „*Also er (der Schüler) hat dann gesagt, ich komme da nicht mehr, und da sind natürlich in seinem Dunstkreis auch wieder einige ... Das ist gar nicht so einfach, das ist nur mit Zwang gegangen, nicht unbedingt auf freiwilliger Basis*“ (L)].

Positiv wird von Seiten der SchülerInnen auch der Wegfall des Notendrucks bemerkt [„*In der Projektwoche, da war kein Notendruck da, und da haben wir sicher mehr erreicht als sonst, wenn man im normalen Unterricht immer mit Notendruck ...*“ (S)].

These 5: *Die Durchführung der Projektwoche ergab weit mehr Probleme für die Lehrer als für die SchülerInnen. Unklar bleibt, ob diese Probleme die Arbeit der SchülerInnen in irgendeiner Weise beeinflusst haben.*

Die arbeitsmäßige Belastung der Lehrer ist vor dem Hintergrund zu sehen, dass sie im Unterschied zu den SchülerInnen parallel den „normalen“ Unterricht mit den anderen Klassen abzuwickeln hatten [„*Es sind natürlich auch viele, die eben den Regelunterricht haben und nicht so dabei waren*“ (L)], was natürlich vor allem für jene, die die Projektwoche „trugen“, zu extremen Belastungen führte. [Erwartungen dieser Lehrer vor der Projektwoche: „*Wenig zu Hause sein*“, „*200% Mehraufwand*“, „... *Lehrer hängen drin ...*“; nach der Woche: „*Ich war sicher irrsinnig angehängt*“, „*Also ich bin eigentlich ganz schön geschafft*“].

Erschwerend war dabei, dass der Großteil der Arbeit (inkl. Vorbereitung und nachträglicher Präsentation) eben bei zwei bis drei Lehrern konzentriert war. Die übrigen betreuten lediglich die Arbeitsgruppen. [(L) zuvor: „*Es wird sicher die Arbeit an einigen wenigen (=Lehrer) hängenbleiben*“, „*Auch nicht alle Lehrer werden sich voll beteiligen*“; danach: „... *aber von*

anderen (= Lehrer) hat man überhaupt nichts gesehen", „... aber da hätte ich mir eigentlich auch mehr erwartet, dass zumindest die Frage kommt: Kann man noch etwas tun?“, „Ja, es ist eigentlich an zweien hängengeblieben“]. Dies wiederum muss auch vor dem Hintergrund der aufgabenmäßig geteilten Jahresgesamtbelastung der übrigen Lehrer der Modellklasse für eben diese Klasse gesehen werden (andere Projekte, pädagogisch-inhaltliche Arbeit, Organisatorisches u. a. m.).

Die extreme zusätzliche Arbeitsbelastung wird auch im Vergleich zu den anderen LehrerInnen der BULME entsprechend massiv empfunden. Traditionell wird dem Einsatz in der Schule über den konkreten Auftrag hinaus aus verschiedenen Gründen – u. a. auch wegen der Vielzahl verschiedener Gegenstände bzw. wegen der regelmäßigen Überstunden – wenig Stellenwert beigemessen [*„Ein Bulmist wird zum Minimalisten erzogen“ (L)*].

Obwohl den SchülerInnen Teamarbeit als Ziel vorgegeben wurde, ließ die Zusammenarbeit zwischen den Lehrern sehr zu wünschen übrig. Das belegen sowohl der Ablauf der Projektwoche (z. B. Unkenntnis der Ziele und Themen bei den Lehrern) wie auch Lehrerzitate [*„... Individualismus, der bei Elektronikern eh so stark ausgeprägt ist. Der ist auch unter Lehrern so ausgeprägt. Das sind alle Einzelkämpfer“, „Also, die bisherigen Projekte haben eigentlich gezeigt, dass eigentlich die Lehrer erst lernen müssen, im Team zu arbeiten. Das ist sicher das Hauptproblem. Die Lehrer, einschließlich meiner Person, die sind Individualisten“ (L)*].

Was die Erwartungen bezüglich der Projektergebnisse betrifft, so orteten die SchülerInnen mehr „Panik“ bei den Lehrern als bei sich selbst [*„Die Lehrer werden die Panik bekommen. Jetzt haben sie noch immer nichts. Weil die Professoren haben nämlich Angst, wenn bei uns nichts herauskommt.“ (S)*].

Unklar bleibt, ob diese Probleme des Lehrerteams die Arbeit der SchülerInnen negativ beeinflussten [Frage an einen Lehrer: *„Also wenn die Lehrer nicht zusammenarbeiten, wirkt sich das auf die Klasse aus?“ (S) „Ja, sicher, ganz stark, und zwar in Form von Frust in der Klasse, und das Interesse sinkt rapide ab.“ (S)*], die Resultate bzw. die dadurch entstehende Möglichkeit der Selbständigkeit sprechen eher dagegen.

These 6: Die strukturellen Veränderungen sprengen den üblichen Unterrichtsrahmen. Ihre geringe Akzeptanz durch die (damalige) Leitung der BULME⁹ wird von SchülerInnen wie von Lehrern als störend, nicht aber als desillusionierend empfunden und führt zur Solidarisierung der SchülerInnen mit dem Lehrkörper der Modellklasse.

Unverständnis von seiten der Schulhierarchie wird von den Lehrern mehrmals thematisiert [*„Also das Interesse von der Schulbürokratie ist null bis minus, das kann man so sagen – und vom Abteilungsvorstand her, da ist sie stark minus“, „Ich habe leider die Erfahrung machen müssen, dass wir vom Abteilungsvorstand eigentlich gar keine Unterstützung haben. Wobei man von einem Abteilungsvorstand eigentlich erwarten sollte, dass er konstruktiv und hilfreich bei der Sache wäre“, „Die Werkstättenleiter trauen sich nicht, ein Projekt durchzuführen, sondern sie machen ihren Regelunterricht, also ihre thematischen Inhalte, die im Lehrplan stehen, und das Projekt, wenn es geht, auch ... die Direktion trägt das nicht.“ (L)*].

Auch in den Schülerinterviews spielt die Schulautorität eine wesentliche Rolle [*„Eine von diesen Personen ist Werkstättenleiter ..., der Direktor, die glauben immer, wir tun überhaupt nichts, wir sitzen zu Hause, kommen nicht einmal in die Schule ...“, „Mich stört, dass man einem Vorgesetzten (= Schulhierarchie) nie etwas recht machen kann. Dass sie eigentlich immer*

Einwände haben.“, „Der Klassenvorstand ist vom Direktor ein bisschen zusammengeputzt worden, und das hat mich angezipft“ (S)].

Das Unverständnis der Hierarchie wird von einzelnen Lehrern zwar als störend, aber nicht als entmutigend empfunden [„Also, da kann es einen Einfluss haben, aber sonst, ich glaube nicht, dass sich die Lehrer entmutigen lassen“, „Sozusagen, das ist ein gewisser Bereich, wo sich der frühere Direktor nicht gekümmert hat, und dadurch konnte da quasi auch etwas entstehen ... aber es sollte gerade umgekehrt sein, dass der Direktor kommt und sagt, was braucht ihr, kann ich etwas für euch tun?“ (S)].

Diese gemeinsame Sichtweise führte zur Solidarisierung der SchülerInnen mit dem Klassenvorstand, der bereits seine Funktion zurücklegen wollte, da es bei der Umsetzung der Ziele der „Modellklasse“ immer wieder zu Problemen mit der Schulhierarchie gekommen war. So gaben die SchülerInnen in den Interviews an, dass sie zur Stützung des Klassenvorstands nach Ablauf der Projektwoche noch besonders viel Arbeit für die Präsentation leisteten. [„Ja, ich finde, es hat besser als voriges Jahr geklappt. Ich glaube auch, dass heuer alle zusammen mehr getan haben als voriges Jahr, ... heuer haben wir da irgendwie so einen Druck gehabt. Der Druck ist bei uns erst nach der Projektwoche gekommen ... mit der Sache mit dem Klassenvorstand.“ (S)].

6 Zielerreichung

[„... also klare Ziele müssen da sein ... es müssen die Lehrer klare Ziele haben und die Schüler genauso. Und die müssen dann aber verbindlich sein. Um das geht es.“ (L)] Wie stand es also mit der Erreichung von den eigentlichen Zielen der Projektwoche?

These 7: *Obwohl den Zielen zugestimmt wurde, kamen kaum Vorschläge, wie sie umgesetzt werden sollten.*

Die Ziele der Projektwoche wurden vom Projektleitungsteam vorgelegt und nach einer Diskussion im Lehrerteam einstimmig angenommen. Trotzdem kam aus diesem kein Vorschlag, wie diese Ziele umzusetzen seien. Auch ein allen KlassenlehrerInnen eingefächrter Zettel mit der Bitte um Vorschläge zur Konkretisierung dieser Ziele blieb unbeantwortet. In den Interviews wurde sowohl von SchülerInnen als auch von Lehrern auf die von diesen beschlossenen Ziele kaum Bezug genommen. Als projektspezifische Ziele wurde lediglich das Lernen, Spiele zu programmieren, genannt [„Selbst ein Computerspiel machen, weil wir eine technische Schule sind – da lernen sie durchaus fachlich auch was dabei.“ (L) Dies wurde allerdings in EDAD außerhalb der Projektwoche durchgeführt].

These 8: *Die Umsetzung der beschlossenen Ziele wurde offensichtlich delegiert.*

Das mag daran liegen, dass die Kompetenz für die Umsetzung dieser Ziele nicht vorhanden war und ihre Umsetzung an die Projektleitung bzw. an außenstehende Spezialisten delegiert wurde. Die Ziele wurden jedoch anscheinend akzeptiert (es gab vor der Projektwoche keine Kritik am Thema, weder von den Lehrern noch vom Abteilungsvorstand oder vom Direktor der Schule).

These 9: *Die Ziele der meisten Kollegen beschränkten sich auf Interaktionen, die für die Arbeit in und mit der Klasse selbstverständlich sein sollten.*

Die Projektwoche wird von vielen als Möglichkeit gesehen, soziales Lernen zu praktizieren:

[Teamarbeit „ist das, was sie in der Industrie brauchen“, „endlich einmal im Team arbeiten lernen, das funktioniert nach wie vor nicht“ (L), „ein Problem von vielen Seiten zu beleuchten lernen, gegenseitige Anregungen geben können“ (L). Die Projektwoche sollte auch dazu führen, dass „die Schüler erkennen, wo ihr Platz ist“, „Verantwortung übernehmen und echt initiativ werden“ sowie „selbständig und analytisch denkend an die Sache herangehen“ (L).]

Manche KollegInnen wünschten sich aber auch, dass die LehrerInnen lernen sollten, etwas gemeinsam zu machen. [„Vor allem technische Projekte haben gezeigt, dass eigentlich die Lehrer erst lernen müssen, im Team zu arbeiten.“(L)].

These 10: *Das Spieleseminar wird von einigen Kollegen als besondere Chance angesehen, bestimmte soziale Ziele zu erreichen.*

„Die Schüler sollen lernen zu verlieren“, meint ein Kollege, „Schüler, die sonst nicht so gut zusammenarbeiten können, sollen im Spiel eine gemeinsame Basis finden“, ein anderer. [Weitere Lehrerzitate: „Sie sollten erkennen, dass gemeinsame Spiele viel lustiger sein können“, „Rücksichtnehmen soll mit ‘new games’ gelernt werden, gelernt soll (vor allem) spielerisch werden (Gemeinschaft, Spaß an der Gemeinschaft und im Spiel)“]. Die SchülerInnen sollten auch „lernen, wie man früher gespielt hat“. Einige Kollegen gingen davon aus, dass den SchülerInnen Spiele außer den Computerspielen fremd sind. [„Die wissen eigentlich nicht so recht, was im Spielsektor eigentlich drinnen ist“, „Viele Jugendliche können nicht mehr spielen“, „Manche haben eine Blockade drinnen und müssen erst wieder spielen lernen, weil das ist gar nicht so einfach“ (L)].

These 11: *Die Zielvorstellungen von Projektleitungsmitgliedern beziehen sich konkreter auf das vorgegebene Thema.*

Während sich die Vorstellungen vieler Kollegen auf einzelne Aspekte sozialen Lernens beschränken, gehen die Zielvorstellungen einiger Leitungsmitglieder darüber hinaus: Z.B. wird von einem Kollegen eine Ausbildung zum Spielleiter angestrebt. „Ein von den Schülern organisiertes Schulfest, in das die Eltern und die Lehrer eingebunden sind und bei dem die Schüler als Spielleiter fungieren“ sollte als Ergebnis der Projektwoche präsentiert werden; dieses Ziel wurde aber von den SchülerInnen nicht aufgegriffen. Auch eine geplante Kooperation mit StudentInnen des Lehrgangs für Spielpädagogik zwecks Stärkung der Schulpartnerschaft wurde nicht verwirklicht.

6.1 Wurden die „allgemeinen Ziele“¹⁰ erreicht?

→ Ziel 1: Eigenes und fremdes Spielverhalten reflektieren können

Wenn ein/e Mitspieler/in eigenes und fremdes Spielverhalten zu reflektieren versucht, muss er/sie das Spannungsfeld zwischen Faszination und Distanziertheit bewältigen. Im Zustand der Faszination sind eigenes Handeln und Reagieren weitgehend der bewussten Kontrolle entzogen und erst durch Erinnerung und/oder begleitende Ton-/Video-Aufnahmen analysierbar. Für eine/n Mitspieler/in bewirkt der Zustand der Distanziertheit – er setzt die laufende Beobachtung des eigenen und besonders des fremden Spielverhaltens voraus – allerdings eine unnatürliche Spielsituation. Das war uns vor der Projektwoche nicht bewusst!

→ Ziel 2: Das Wesen eines Spieles hinterfragen können

Die SchülerInnen spielten am ersten Tag der Projektwoche in Zweiergruppen 12 Computerspiele und werteten diese Spiele unter dem Aspekt „Gewalt und Computerspiel“ auf einem Formblatt aus (siehe Anhang). In Anschluss wurde plenar über die einzelnen Spiele diskutiert.

Eine gesammelte Auswertung aller Spiele wurde auf einer Ausstellungstafel präsentiert. Eine ähnliche Analyse der gespielten Brett- und Kartenspiele liegt nicht vor. Es wurden nicht einmal Kriterien erarbeitet, wie ein Spiel einzuschätzen sei.

Kurzum: Weder beim Spielen der Computer- noch beim Spielen der Brettspiele wurden Schritte gesetzt, um Selbst- oder Fremdbeobachtung zu ermöglichen. Beim Gruppenspiel „Steiermarkreise“ (eine Phantasiereise durch die Steiermark), an dem die LehrerInnen nicht teilnahmen, und nach dem Spielen der Computerspiele wurden jedoch in einer abschließenden Gesprächsrunde die Gefühle und Reaktionen der SchülerInnen besprochen.

→ Ziel 3: Ergebnisse und Erkenntnisse in geeigneter Weise präsentieren können

Dieses Ziel lässt sich relativ leicht evaluieren. Die Präsentation in der Pausenhalle der BULME hat, sowohl was den Videofilm, die Projektzeitung als auch die Ausstellung mit Bild- und Textmaterial sowie die Berichte der einzelnen Arbeitsgruppen betrifft, gegenüber dem Jahr zuvor an Qualität gewonnen, das Lehrerteam und die SchülerInnen [*„Von der Planung her war es irrsinnig gut. Viel besser als voriges Jahr“*; *„Die Ausstellung, kommt mir vor, ist viel besser gestaltet“* (L)] waren mit dem Gebotenen äußerst zufrieden. Die Zufriedenheit der Vorgesetzten drückte sich zwar nicht in Lob aus, aber, so der Klassenvorstand, „Abteilungsvorstand und Direktor haben erstmals nichts kritisiert ...“

6.2 Wurden die „Ziele der Arbeitsgruppen“¹¹ erreicht?

Die Schwierigkeiten bei der Konkretisierung des Projektvorhabens hatten dazu geführt, dass die Projektwoche geteilt wurde. Das Angebot ihres ersten Teils wurde recht unterschiedlich aufgenommen. Manche SchülerInnen – darunter der Klassenprimus – fanden die „mit Hirn und Herz“ zu spielenden „new games“ zu einengend und qualifizierten sie als kindisch ab [*„Kindergartenspiele“*(S)]. In der Lehrer-Schüler-Konferenz entwickelte sich zu dieser Frage eine lebhaft Diskussions. Der Begeisterung etlicher SchülerInnen stand die Verunsicherung einer Minderheit gegenüber. Für den zweiten Teil wurde eine Aufteilung in 5 Kleingruppen gewählt, deren Arbeitsschwerpunkt die SchülerInnen selbst bestimmen konnten, und die bestimmte Ziele erreichen sollten. Diese Arbeitsgruppen wurden jeweils von bis zu zwei Lehrern betreut.

→ Ziel 1: Eigene Arbeitsstrukturen finden: Zeitplan erstellen können

Diese Arbeit war primär in den Vorbereitungssitzungen zu leisten. Dort wurde der Zeitplan erstellt, Außentermine fixiert und Arbeitsschwerpunkte festgelegt. Weil aber vor Beginn der Projektwoche nicht alle Arbeitspläne feststanden, musste am ersten Projekttag noch eine Planungsstunde eingeschoben werden. Die Erreichung dieses Zieles war eine unerläßliche Voraussetzung für den Beginn der Projektwoche.

→ Ziel 2: Sich selbständig Informationen zu einem Thema beschaffen und Informationen auswerten können

Die SchülerInnen führten eine Reihe von Gesprächen mit Experten und Betroffenen (Casinodirektor, Psychologen, Spielsüchtigen etc.) und organisierten sich Fachliteratur. Eine Gruppe führte eine Meinungsumfrage in der Grazer Innenstadt durch. Wenngleich jede der fünf Gruppen extra bilanziert werden müsste, kann dennoch gesagt werden, dass die Fülle der gesammelten Informationen und auch das Niveau der Auswertung beachtlich waren. Eine Ausnahme bildete die Gruppe „Spiele und Wirtschaft“, die ihre Ziele (z.B. Einholen von Informationen

über die Einnahmen eines Spielsalons und zweier Spielzeuggeschäfte bzw. über die Steuersätze und Einnahmen des Finanzamtes aus dem Glückspielbereich) nicht erreichen konnte. Das bewirkte unter einigen Gruppenmitgliedern eine große Unzufriedenheit und führte zu Vorwürfen gegen die Gruppenbetreuer und die Projektleitung. Nach Meinung der SchülerInnen gab es nichts auszustellen, weil ihnen überall Informationen vorenthalten wurden. Erst nach längerer Diskussion waren sie bereit, für die Projektzeitung einen Erfahrungsbericht zu verfassen, in dem sie ihre Erfahrungen schilderten und ein Plakat zu gestalten.

→ Ziel 3: Das gewählte Thema unter mehreren Aspekten behandeln können

Die Arbeitsgruppen zu den Themen „Glückspiele“, „Spiele und Gewalt“ und „Spiele und Wirtschaft“ haben sich kritisch mit ihrem Schwerpunkt auseinandergesetzt und verschiedene Aspekte berücksichtigt. Diese Bilanz kann nach der Lektüre der Projektzeitung gezogen werden, die Artikel über Spielsüchtigkeit, psychologische Aspekte des Glücksspiels, die Tricks der Spieleverkäufer, über die Werbung für Spiele usw. enthält. Sehr kritische Einschätzungen und unterschiedliche Zugänge zu den Themen fanden sich auch in der Projektausstellung. Eine Arbeitsgruppe allerdings konstruierte und baute eine Glücksmaschine, die mittlerweile bei unterschiedlichen Anlässen vorgeführt und immer als besondere Attraktion aufgenommen wurde. Auch wenn der Automat ein „Hit“ war, muss hinterfragt werden, ob eine Gruppe, die eine derartige Maschine (mit allen Raffinessen) herstellt, eine kritische Sicht der Dinge entwickeln kann. Letztlich – und das wurde z.B. auch von SchülerInnen auf der Lehrer-Schüler-Konferenz festgestellt – hat diese Gruppe aus dem Thema ein technisches Projekt gemacht, was von uns nicht beabsichtigt worden war.

→ Ziel 4: Informationen austauschen, Wichtiges dokumentieren können

Seit der ersten an der Schule durchgeführten Projektwoche wurde von den einzelnen Gruppen verlangt, ein Tagebuch¹² zu führen (jede Gruppe bestimmte intern einen „Dokumentierer“). Wie schon im Vorjahr bekam auch in diesem Jahr das Projekttagebuch im Laufe der Woche einen immer geringeren Stellenwert und wurde am Ende der Woche auch von keiner Gruppe abgegeben (es wurde von den BetreuerInnen auch nicht eingefordert), die für die Präsentation (Plakate bzw. Projektzeitung) wichtigen Informationen wurden jedoch genau festgehalten.

→ Ziel 5: Funktionierende Arbeitsteilung innerhalb der Gruppe, Koordination in der Gruppe bzw. zwischen den Gruppen

Die Arbeitsteilung in den Gruppen wurde von den Gruppenmitgliedern getroffen. In allen Gruppen gab es klare Kompetenzen, wenngleich diese nicht überall gleichwertig waren (vgl. Etwa die „Gruppe Glücksmaschine“: Ein Schüler war für das „Innenleben“ der Maschine verantwortlich – nur er ist dazu in der Lage, sie entsprechend zu programmieren –, zwei Schüler waren für das Holzgehäuse zuständig usw.) Für den Austausch von Informationen war vom Leitungsteam eine Koordinationssitzung am zweiten Tag der Gruppenarbeit angesetzt worden. Darüber hinaus mussten die SchülerInnen ihre Beiträge für die Projektzeitung und für die Ausstellung koordinieren, was uns als gelungen erschien [*„Die Arbeit zwischen den Gruppen hat besser funktioniert (als im Vorjahr), weil wir ca. das gleiche Thema gehabt haben“ (S)*].

→ Ziel 6: Vorgänge im Team beobachten und besprechen können

Um die Arbeit an diesem Ziel zu erleichtern, wurde bereits anlässlich der ersten Projektwoche

der „Modellklasse“ ein Reader mit Kriterien erarbeitet, der jedem Kollegen zur Verfügung stand. Damals fand am Ende jedes Tages eine Bilanz- und Reflexionssitzung statt, deren Abhaltung dadurch erleichtert werden sollte. Dieser Schwerpunkt wurde diesmal nicht gesondert vorbereitet. Wenngleich in einigen Gruppen Reflexionen durchgeführt wurden, hat es das Team aber diesmal verabsäumt, die gruppensdynamische Entwicklung (die Beziehungsebene) genauer zu besprechen und dies auf alle Gruppen auszudehnen.

6.3 Haben die Lehrer ihre persönlichen Ziele erreicht?

Die Auswertung der Interviews ergab, dass sich einzelne Lehrer Ziele setzten, die sich nicht mit den bereits angegebenen Zielen deckten. Einige Kollegen gaben vor und nach dem Projekt verschiedene Hauptziele an. Es kann daher davon ausgegangen werden, dass die Ziele selbst einer gewissen Dynamik unterliegen.

Grundsätzlich lässt sich aus den Interviews Zufriedenheit mit dem Ablauf der Projektwoche und dem Erreichen der gesetzten Ziele heraushören. Die KollegInnen meinen durchwegs, dass sie ihren Zielen näher gekommen sind. [Z.B. Teamarbeit: *„Das mit dem Team ist zum Teil recht gut gegangen, zum Teil, weil in meiner Gruppe doch ein sehr dominanter Schüler mitgearbeitet hat“*, *„Manche sind da schon irrsinnig gut drauf, was in die Hand zu nehmen, in der Gruppe eine Verantwortung zu übernehmen, was zu organisieren etc. ... aber es gibt noch immer welche, die müssen da noch viel an sich arbeiten“*. Ein anderes Beispiel zum Sozialverhalten in der Klasse: *„Ich bin doch sehr zuversichtlich, dass sich da wieder einiges getan hat, zumindest Verstecktes aufgebrochen ist“*. Ein anderer Kollege meint, *„dass das (die „new games“) schon sehr viel gebracht hat“*].

Das Ziel, zu vermitteln, dass Spielen mehr als Computerspielen ist, war einem Kollegen ein besonderes Anliegen – es ist seiner Meinung nach aber nur zum Teil vermittelt worden: Mit den „new games“ konnten einige SchülerInnen wenig anfangen [*„Einer hat sogar gesagt, da bleib' ich lieber daheim und schlafe“ (L)*], weshalb am Dienstag (Analyse der Brettspiele, „Detektivspiel“) nur zwei Drittel der Klasse anwesend waren.

Zur Zusammenarbeit der Lehrer finden sich widersprüchliche Bemerkungen. [*„Das hat recht gut hingehaut ... es sind natürlich drei, die extrem mitarbeiten, weil sie die Planung übernehmen, aber der Rest, wenn ich so sagen kann ... hat auch hingehaut“*, meint ein Kollege, ein anderer sieht das etwas anders: *„Manche Lehrer haben sich da (neben der Projektleitung) sicher noch einbinden lassen, aber von anderen hat man also absolut nichts gesehen. ... Das sind jetzt aber nur einzelne Lehrer, das ist so wie bei den Schülern. Manche tun was, andere wiederum recht wenig.“* Ein dritter meint, *„dass es wünschenswert gewesen wäre, wenn am Detektivspiel auch eine Lehrergruppe teilgenommen hätte“* (die SchülerInnen haben in einer der Vorbesprechungen allerdings den Wunsch geäußert, möglichst viel alleine machen zu dürfen, weshalb die Projektleitung auch keine LehrerInnen in die gruppensdynamischen Spiele einbezogen hat)].

7 Zusammenfassung

Seit dem Schuljahr 1991/92 wird mit der Modellklasse der HTBLuVA Graz-Gösting einmal jährlich eine Projektwoche durchgeführt, in der ein Thema fächerübergreifend ganzheitlich bearbeitet wird. Während dieser Woche ist der Stundenplan aufgehoben.

Themenwahl: Mehr Demokratie erwünscht

1993/94 war die Projektwoche dem Thema „Spielkultur“ gewidmet; mit der Wahl des Themas wurde u.a. die Absicht verfolgt, der zunehmenden Fixierung der SchülerInnen auf Computerspiele entgegenzuwirken. Die Themenwahl war von Kritik seitens der SchülerInnen begleitet. Im Gegensatz zum Vorjahr, wo Gruppen von fünf Schülern ihre Themen selbst wählen konnten, war diesmal das Thema vom Lehrerteam festgelegt worden. Da die SchülerInnen bereits gewaltfreie Spiele programmierten und auf entsprechende Andeutungen positiv reagiert hatten, war angenommen worden, dass gerade dieses Thema auf ihr besonderes Interesse stoßen werde.

Unklar blieb, ob es sich bei der Kritik um Ablehnung des Themas als solches oder „bloß“ um Missbilligung der Vorgangsweise handelte: Die Tatsache, dass der Projektwoche ein großteils positiver Ablauf beschieden war, lässt eher zweiteres vermuten.

Gerade deshalb wurde dem Prozedere der Themenfindung bei der nächsten Projektwoche große Bedeutung beigemessen. Zwei LehrerInnen wurden vom Team beauftragt, die SchülerInnen bei dieser Entscheidungsfindung zu unterstützen. Einzige Bedingung des LehrerInnen-teams war, dass sich alle SchülerInnen auf ein Thema einigen mussten. Verschiedene Aspekte dieses Themas wurden in Gruppen erforscht.

Strukturveränderungen – von SchülerInnen geschätzt, Mehrbelastung für die Lehrer, Unverständnis von seiten der Schulhierarchie

Selbständiges Arbeiten, Teamarbeit, eigenständige Zeiteinteilung, Arbeiten ohne Notendruck wurden von den SchülerInnen als besonders positiv beurteilt; Probleme mit den geänderten Rahmenbedingungen ergaben sich auf Lehrerseite – vor allem aufgrund der zeitlichen Mehrbelastung. Die geringe Akzeptanz der Strukturveränderungen (und somit der Arbeit in und mit der Modellklasse) durch die damalige Schulleitung wurde von SchülerInnen und Lehrern als störend, nicht aber als desillusionierend empfunden und führte sogar zur Solidarisierung der SchülerInnen mit dem Lehrkörper der Modellklasse.

Mit dem neuen Direktor haben sich die Rahmenbedingungen geändert; er ist an der Durchführung von Projekten interessiert und erleichtert ihre Organisation. Die Mehrbelastung für die Lehrer und insbesondere für das Leitungsteam ist jedoch geblieben.

Ziele: Zum Teil erreicht

Die für die Projektwoche formulierten allgemeinen Ziele¹³ wurden zwar in einer Urabstimmung im Lehrerteam einstimmig gebilligt, der Projektleitung ist es jedoch nicht gelungen, die Kollegen in die Umsetzung einzubeziehen. Das hat zum Teil auch damit zu tun, dass Kompetenzen zur Realisierung dieser Ziele nicht vorhanden waren, wie sich im nachhinein herausgestellt hat. Lediglich das Ziel einer „guten Präsentation“ kann als befriedigend erfüllt gesehen werden. Insofern scheint es uns besonders wichtig zu sein, bei der Formulierung von Zielen nicht nur von guten Absichten auszugehen, sondern von vorneherein auch zu diskutieren, welche Schritte zur Erreichung der formulierten Ziele gesetzt werden müssen.

Die spezifischen Ziele der Arbeitsgruppen wurden ebenfalls in unterschiedlichem Maß erfüllt: Da dies bereits die dritte Projektwoche der „Modellklasse“ war, wurde eine „Projektroutine“ im positiven Sinne entwickelt. Eigene Arbeitsstrukturen finden, sich Informationen beschaffen können, die Arbeit innerhalb der Gruppe sinnvoll aufteilen – diese vor allem organisatorischen Aufgaben wurden von den SchülerInnen ausgezeichnet gemeistert. Fachlich bzw. menschlich inhaltliche Zielsetzungen (z.B. die Besprechung gruppenspezifischer Entwicklungen) wurden von einigen Lehrern jedoch als nicht befriedigend umgesetzt wahrgenommen.

Ausschlaggebend dafür war, dass die Ziele der Arbeitsgruppen einfach aus der vorjährigen Projektwoche übernommen wurden und als anzustrebende Ziele für jede Projektwoche angesehen wurden. Mit dieser Übernahme nicht einher gegangen ist eine genaue Besprechung, wie diese Ziele erreicht werden könnten und welche Aufgabe die Betreuer dabei übernehmen sollten, obwohl einige Kollegen das erste Mal an einer Projektwoche teilnahmen. So findet sich auch ein breites Spektrum im Verhalten der Betreuer: von einem distanzierten Verhalten gegenüber den Arbeitsgruppen, wo praktisch nur Aufsicht gehalten wurde und eine Betreuung nicht stattfand, bis hin zur totalen Identifikation mit der Arbeit der Gruppe, die statt einer bloßen Betreuung einer echten Mitarbeit gleichkam.

Auf beides, sowohl auf die Rolle der Betreuer von Arbeitsgruppen als auch darauf, welche Vorgangsweise zur Erreichung der Ziele eingeschlagen werden muss, sollte in Zukunft größerer Wert gelegt und diesbezüglich bindende Absprachen zwischen den Betreuern getroffen werden.

Evaluation auf breiter Basis

Zum Zweck der Evaluation wurden vor und nach der Projektwoche in Zusammenarbeit mit dem Innovationsprojekt des Instituts für Erziehungswissenschaft und Bildungsforschung der Universität Klagenfurt zahlreiche Interviews mit SchülerInnen und Lehrern durchgeführt, welche die Basis der vorliegenden Studie darstellen. Diese Vorgangsweise ist zweifellos einer Evaluation durch die Projektleitung allein vorzuziehen, da sie ein realistischeres Bild ergibt und zudem Wünsche und Vorstellungen deutlich werden, die in die Vorbereitung künftiger Projektwochen einfließen können. Festgehalten muss freilich werden, dass eine Evaluation der Erfüllung der Ziele dadurch erschwert wurde, dass einige Kollegen vor und nach der Projektwoche verschiedene Hauptziele definierten und diese Ziele auch einer gewissen Dynamik unterlagen.

Anmerkungen

- 1 Die HTBLuVA umfasst die Abteilungen Elektronik mit den Ausbildungszweigen Informatik und Nachrichtentechnik, Elektrotechnik – Ausbildungszweig Energietechnik und Leistungselektronik, Maschinenbau und Wirtschaftsingenieurwesen.
- 2 Im 3. Jahrgang des vorgestellten Projekts unterrichteten ausschließlich Männer. Jene beiden Frauen, die dem Team angehört haben und die Klasse im 1., 2., 4. und 5. Jahrgang unterrichtet haben, waren in diesem Jahr karenziert. Deshalb fehlen an allen nachfolgenden Stellen, die sich auf den 3. Jahrgang beziehen, die weiblichen Endungen, während bei Bezugnahme auf andere Jahre bzw. Personengruppen die Bezeichnungen „LehrerInnen“ u.ä. gewählt worden sind.
- 3 Die Klasse setzte sich aus 26 Schülern und einer Schülerin zusammen. Dennoch wurde in jedem Fall das Wort „SchülerInnen“ o.ä. gewählt, um den LeserInnen durch Worttrennungen nicht unnötige Komplikationen aufzuerlegen.
- 4 EDAD = „Elektronische Datenverarbeitung und Angewandte Datenverarbeitung“. In der 2. und 3. Klasse werden in diesem Fach (je 2 Wochenstunden) den SchülerInnen Grundkenntnisse der EDV vermittelt.
- 5 Die LehrerInnen der Modellklasse treffen sich regelmäßig im Abstand von mindestens drei Wochen zu zwei- bis dreistündigen „Teamsitzungen“, bei denen die Arbeit in der Modellklasse geplant und reflektiert wird.
- 6 Mag. Alois Scheucher und Mag. Fritz Weilharter stehen dem Team pro Monat zwei Stunden zwecks Supervision und Beratung zur Verfügung und leiten auch das jahresbegleitende zweitägige Seminar „Soziales Lernen“. Ihre Bezahlung erfolgt durch das Pädagogische Institut Steiermark.
- 7 Wir möchten uns an dieser Stelle bei Frau Mag. Elgrid Messner sowie dem gesamten „Innovationsprojekt“ unter Leitung von Herrn Univ.-Prof. Dr. Peter Posch für die ideelle und personelle Unterstützung, die uns

- von ihrer Seite gewährt wurde, recht herzlich bedanken.
- 8 Lehrer-Schüler-Konferenzen sind in der Unterrichtszeit stattfindende Sitzungen zur Reflexion des Unterrichts bzw. zur Klärung aktueller Probleme. An ihnen nehmen alle SchülerInnen und alle LehrerInnen, die unterrichtsfrei haben, teil. Sie können von Schüler- wie von Lehrerseite einberufen werden und finden drei- bis viermal im Jahr statt. Eine Analyse findet sich in: Johann Gaisbacher: Reflexion des Unterrichts durch Lehrer-Schüler-Konferenzen. Reihe „Pädagogik und Fachdidaktik für LehrerInnen“, Mathematik 13, veröffentlicht vom IFF, Klagenfurt.
 - 9 Mittlerweile hat sich die Leitung der BULME geändert. Der neue Direktor unterstützt innovative Aktivitäten wesentlich.
 - 10 Vgl. die Nennung der Ziele in Kap.2.
 - 11 Vgl. die Nennung ebd.
 - 12 Im Tagebuch sollten die Diskussionen und die gefällten Beschlüsse (Aufgabenverteilungen innerhalb der Gruppe, Termine etc.) festgehalten werden.
 - 13 Vgl. in Kap.2.

Johann Gaisbacher, Jg. 1951, Mag. rer.nat., Professor für Mathematik und Physik

KONTAKTADRESSE:

J. G., 8042 Graz, St. Peter, Hauptstraße 29e/8

Jörg Pongratz, Jg. 1953, Dipl.-Ing., Professor für Informatik, unterrichtet diverse Informatikfächer

KONTAKTADRESSE:

J. P., 8042 Graz, Eichholzerweg 14

Horst SCHLÖGEL Jg. 1940, Dipl.-Ing. Dr., Professor für Nachrichtentechnische Gegenstände, Lehrbeauftragter an der TU Graz für elektr. Bauelemente und Hochfrequenzmesstechnik

KONTAKTADRESSE:

H. Sch., Zusertalergasse 76, 8010 Graz

Anhang

Projektplan „Spielkultur“

Projektleitung: Mag. Johann Gaisbacher, Mag. Wilhelm Hornich, Dipl.-Ing. Gerd Simon

A) Vorbereitung

3 Arbeitsblöcke:

- Sa., 5. 3.: 9.35h bis 11h, Lehrsaal 401
- Do., 10.3.: 8.35h bis 10.30h, Lehrsaal 403
- Do., 17.3.: 11.30h bis 13.10h, FTKL-Zeichensaal

Diese Arbeitsblöcke dienen vor allem dazu, dass die für den 2. Teil der Projektwoche nötigen Arbeitsschritte (Beschaffen von Material, Vereinbaren von Terminen und ähnliches) abgesprochen und organisiert werden, damit der Arbeitsplan erstellt werden kann. Anwesend ist pro Arbeitsgruppe mindestens ein Betreuer.

B) Projektwoche (1. Teil)

Fr., 18.3. (Steirisches Informatik-Service):

- Einstieg: Ziele und Organisation der Projektwoche (Projektleitung)
- Computerspiele: Spielbewertung, Spielverhalten (Betreuung: David Wohllhart, PI Stmk.)
- Vorbesprechung: Alte Spiele - SchülerInnen interviewen ihre Eltern / Großeltern über deren Jugendspiele und dokumentieren diese (Betreuung: Projektleitung)

Mo., 21.3. (Schule):

- 7.45h: Vorstellen der „alten“ Spiele, Abgabe der Dokumentation (Lehrsaal 901, Betreuung: Mag. Johann Gaisbacher)
- Abenteuerreise durch die Steiermark (Turnsaal, Leitung: Arno C. Hofer, Ludothek)

Di., 22.3. (Schule, Innenstadt):

- Brettspiele: Spielebewertung, Spielverhalten (Lehrsaal 901, Betreuung: Arno C. Hofer)
- Anschließend: Vorstellen der „alten“ Spiele (Fortsetzung), Abgabe der Dokumentationen (Betreuung: Mag. Wilhelm Hornich)
- Detektivspiel (in der Stadt), Treffpunkt Ludothek (Betreuung: Arno C. Hofer)
- Nachbesprechung der Projektleitung mit Arno C. Hofer
- Freitag bis Dienstag arbeiten alle SchülerInnen an denselben Aufgaben
- 19 Uhr: Lehrerteamsitzung (Zwischenbilanz)

C) Projektwoche (2. Teil)

Mi., 23.3. (Schule):

- Arbeitskreise (s.u.)

Do., 24.3. (Schule):

- Arbeitskreise (s.u.)
- 6.Unterrichtseinheit: Plenum für alle

Fr., 25.3. (Schule):

- Arbeitskreise (s. u.)

Arbeitskreis 1: „Glücksspiele“

- Betreuung: Dipl.-Ing. Dr. Horst Schlögl, Dipl.-Ing. Helmut Skofitsch
- SchülerInnen: Hannes Astner, Piroz Darviszhad, Markus Egger, Wolfgang Gosch (Protokoll), Kurt Kreinbacher, Matthias Zitzenbacher

Arbeitskreis 2: „ Spiele und Gewalt“

- Betreuung: Dipl.-Ing. Jörg Pongratz, Dipl.-Ing. Gerd Simon
- SchülerInnen: Werner Höllriegel, Harald Karner, Wolfgang Neuwirth, Philipp Prokop, Monika Riegler, Michael Wretschko

Arbeitskreis 3: „Spiele und Wirtschaft“

- Betreuung: Mag. Wilhelm Hornich, Dipl.-Ing. Edwin Lichtl
- SchülerInnen: Georg Geieregger, Marko Klein, Gerald Müller, Boris Peitler, Gerhard Puchwein, Gerald Scherr

Arbeitskreis 4: „ Spiele und Marketing / Werbung“

- Betreuung: Mag. Johann Gaisbacher, Dipl.-Ing. Dr. Christian Eichinger
- SchülerInnen: Rainer Feldbacher, René Hirschmanner, Christian Tieber, Thomas Trabi

Arbeitskreis 5: „Konstruktion / Bau einer Glücksmaschine“

- Betreuung: Ing. Folker Krenn, Dipl.-Ing. Ernst Horvath, Dipl.-Ing. Johann Töglhofer
- SchülerInnen: Roman Cech, Andreas Fuchshofer, Erich Harrich, Jürgen Kratzer, Anton Salfelner

D) Nachbereitung / Präsentation

Mi., 6.4. (Schule):

- Lehrer-Schüler-Konferenz (Moderation: Mag. Alois Scheucher)

Di., 26.4. (Schule):

Präsentation in der Pausenhalle:

- Betreuung Ausstellung: Mag. Johann Gaisbacher
- Betreuung Videofilm: Mag. Wilhelm Hornich
- Betreuung Projektzeitung: Mag. Heinz Anderwald, Mag. Johann Gaisbacher
- Betreuung Präsentation: Mag. Wolfgang Cencic, Mag. Wilhelm Hornich