

LEHRFORMAT PROJEKT

Welche Merkmale kennzeichnen das Format Projekt?

In Projekten bearbeiten Studierende selbständig eine Problemstellung oder Forschungsfrage und werden dabei von Lehrpersonen angeleitet und/oder begleitet; das Projekt ist ein relativ offenes Format. Die typische wöchentliche Sitzungsstruktur ist in Projektveranstaltungen häufig aufgebrochen, was unter anderem Einfluss auf den Raumbedarf und die zeitliche Planung hat. Im Zentrum steht die studentische Projektarbeit. Projekte sind in allen Disziplinen und Fächern möglich, haben meist eine vergleichbare Grundstruktur und setzen in der Regel entweder einen Forschungs- oder Praxis-schwerpunkt.

Für welche Ziele und Gegenstände eignet sich das Format Projekt?

Projekte eignen sich dazu, dass Studierende Erfahrungen machen, Wissen eigenständig anwenden und/oder selbst neues Wissen schaffen. In Projekten vertiefen sich Studierende in einzelne Themen; Ergebnisse und damit auch Lernerfolge sind relativ individualisiert und nicht genau planbar. Haben Projekte einen Schwerpunkt in der Praxis, können sie auch mit Akteuren außerhalb der Hochschule gemeinsam umgesetzt werden; in diesem Fall sind Ziele wie Wissenstransfer wichtig. Handelt es sich um Forschungsprojekte, lernen Studierende im Modus des Forschens, sind also selbst als Forschende (alleine, meist aber im Team) tätig und eignen sich Forschungskompetenzen an. In beiden Fällen kann Projektarbeit besonders gut persönliche und soziale Kompetenzen fördern, indem Studierende selbstständig organisieren und (in der Regel) im Team arbeiten.

Was sind typische Aktivitäten der Lehrperson im Format Projekt?

Lehrpersonen *begleiten* in Projekten und sind beratend und unterstützend tätig: Sie stecken den Rahmen für Projekte ab, stellen gegebenenfalls vorbereitende Materialien zu Verfügung, geben eine zeitliche Struktur vor und betreuen die Studierenden in der Projektarbeit. Je nach Zielgruppe und Erfahrungsstufe geben Lehrpersonen Anleitung, Vorgaben und Hilfestellung an geplanten Stellen der Projektarbeit oder verzichten bewusst darauf und fordern studentische Selbstorganisation ein. In beiden Fällen gehört es zu den Aufgaben der Lehrperson, mit den Studierenden zu kommunizieren, für Fragen ansprechbar zu sein, Feedback zu geben und bedarfsorientiert zu korrigieren.

Was sind typische Aktivitäten der Studierenden im Format Projekt?

Studierende sind in Projekten die Akteure und bearbeiten möglichst selbständig, meist in Gruppen, ein vorgegebenes oder selbstgewähltes Thema beziehungsweise eine Frage oder eine Problemstellung. Dabei durchlaufen sie einen Zyklus von der Zielsetzung über die Planung und Umsetzung bis zur Ergebnispräsentation. In Projekten setzen Studierende also Ziele oder handeln Ziele aus, üben sich im Planen, lösen Probleme, recherchieren, erheben und analysieren Daten, bereiten Ergebnisse zu Präsentationen oder Berichten auf. Studentische Aktivitäten in Projekten sind höchst vielfältig; deren Art und Umfang sind abhängig vom jeweiligen Projekt.

Welche digitalen Optionen tun sich im Format Projekt auf?

Projekte können auf unterschiedliche Weise digital unterstützt werden: etwa indem man allen beteiligten Studierenden und/oder Projektgruppen digitale Ablageorte für Unterlagen und Arbeitsergebnisse sowie kollaborative Werkzeuge zur Verfügung stellt. Präsenz-Treffen lassen sich durch synchrone Online-Treffen ergänzen, im Bedarfsfall auch ersetzen, wenn Projektgruppen beispielsweise verteilt arbeiten. Präsentationen während und am Ende von Projekten können digital aufgezeichnet und später weiterbearbeitet oder diskutiert werden. Möglich sind auch projektbegleitende E-Portfolios zur Reflexion und/oder als Prüfungsinstrument. Es empfiehlt sich in jedem Fall, Projekte im Möglichkeitsraum der Digitalität zu gestalten und zu prüfen, wie sich studentische Projektarbeit zusätzlich digital unterstützen lässt.

Impulsgeber für die Gestaltung von Projekten. Die folgende Liste enthält *exemplarische* Impulse für die Gestaltung von Projekten bzw. Projektveranstaltungen inklusive digitaler Optionen. Projekte sind trotz disziplinärer Unterschiede in Grundzügen oft vergleichbar; die folgenden Impulse sind trotzdem nur beispielhaft zu verstehen. Welche Impulse im Einzelfall jeweils Sinn ergeben, hängt von den Zielen ab, die Sie verfolgen. Zudem lässt sich die Liste individuell ergänzen.

Bei der Gestaltung meiner Projektveranstaltung ...	Gute Idee	Passt nicht
leite ich Studierende so an, dass sie lernen, wie man wissenschaftliche Fragestellungen entwickelt.		
gebe ich Studierenden Themen und/oder Methoden vor, mit denen sie eigene kleinere Experimente/Forschungsarbeiten umsetzen.		
lasse ich Studierende kleinere Experimente/Forschungsaufgaben im Labor oder Feld ausführen, die nicht das ganze Semester über dauern.		
lasse ich Studierende Experimente/Forschungsprojekte ausführen, die das ganze Semester oder länger dauern.		
gebe ich Studierenden praktische Problemstellungen oder Fälle, die sie im Team als Projekt bearbeiten.		
leite ich Studierende so an, dass sie in ihren Forschungs- oder Praxisprojekten auch mit außeruniversitären Partnern kooperieren.		
leite ich Studierende so an, dass sie sich an einzelnen Phasen eines Forschungszyklus oder Zyklus eines Praxisprojekts beteiligen.		
leite ich Studierende so an, dass alle einen ganzen Forschungszyklus oder Zyklus eines Praxisprojekts durchlaufen.		
gebe ich Studierenden fortlaufend Feedback zu ihren Projektarbeiten.		
gebe ich Studierenden am Ende Feedback zu ihren Projektarbeiten.		
rege ich Studierende dazu an, Projektergebnisse für eine interessierte Öffentlichkeit zugänglich zu machen.		
Ich integriere digitale Technologien in meine Projektveranstaltung, um ...	Gute Idee	Passt nicht
die Präsenz für soziale Interaktion zu nutzen (z.B. durch die Bereitstellung asynchroner Inhalte zur Vor- und Nachbereitung).		
zum Mitdenken und Dranbleiben zu motivieren (z.B. durch digitale Kontaktmöglichkeiten)		
nützliches Handwerkszeug für die Projektarbeit mit zu vermitteln (z.B. durch die Bereitstellung asynchroner Inhalte).		
Wissen und Können zum Einsatz digitaler Technologien in der Forschung mit zu vermitteln (durch das Zeigen und Einüben digitaler Forschungsmethoden).		
andere/neue Arten des Forschens in die Lehre zu bringen (z.B. durch die Arbeit mit Forschungsdatensätzen oder digitalen Artefakten).		
Studierende gezielt in ihrem Projektmanagement zu unterstützen (durch den Einsatz von digitalen Projektmanagement-Tools).		
Studierenden Feedback zu geben (z.B. in Foren oder durch Audio-Feedback).		
meinen methodischen Spielraum zu erweitern (z.B. durch Einsatz digitaler Tools zum kollaborativen Arbeiten).		
zu erreichen, dass Studierende mit außeruniversitären Partnern kooperieren (durch die Möglichkeit kollaborativer digitaler Tools und synchroner digitaler Kommunikation).		
zu erreichen, dass Studierende ihre Projektergebnisse digital darstellen und reflektieren (z.B. durch den Einsatz eines E-Portfolios).		
zu erreichen, dass Studierende Projektergebnisse für die interessierte Öffentlichkeit zugänglich machen (z.B. durch Veröffentlichungen auf einer Website oder in einer Online-Publikation).		
zu erreichen, dass Studierende einzelne Sitzungen nachbereiten (durch asynchrone Bereitstellung des Materials).		
zu erreichen, dass Studierende versäumte Termine nachholen (durch asynchrone Bereitstellung des Materials).		
zu erreichen, dass Studierende möglichst flexibel an der Veranstaltung teilnehmen können (durch synchrone digitale Teilnahme).		