

Implementation ist ein kleines Wort für einen großen Vorgang, gelten doch ausgewählte Programme als implementiert, wenn sie in bestehende Systeme eingebunden sind und als natürlicher Bestandteil verstanden werden - wenn also ein Konzept in der jeweiligen Institution eingepasst ist und die beabsichtigte Wirkung entfalten kann. Dieses bedeutet auch kontinuierliche systemische Veränderungen in konzeptionellen, organisatorischen und praktischen Bereichen.

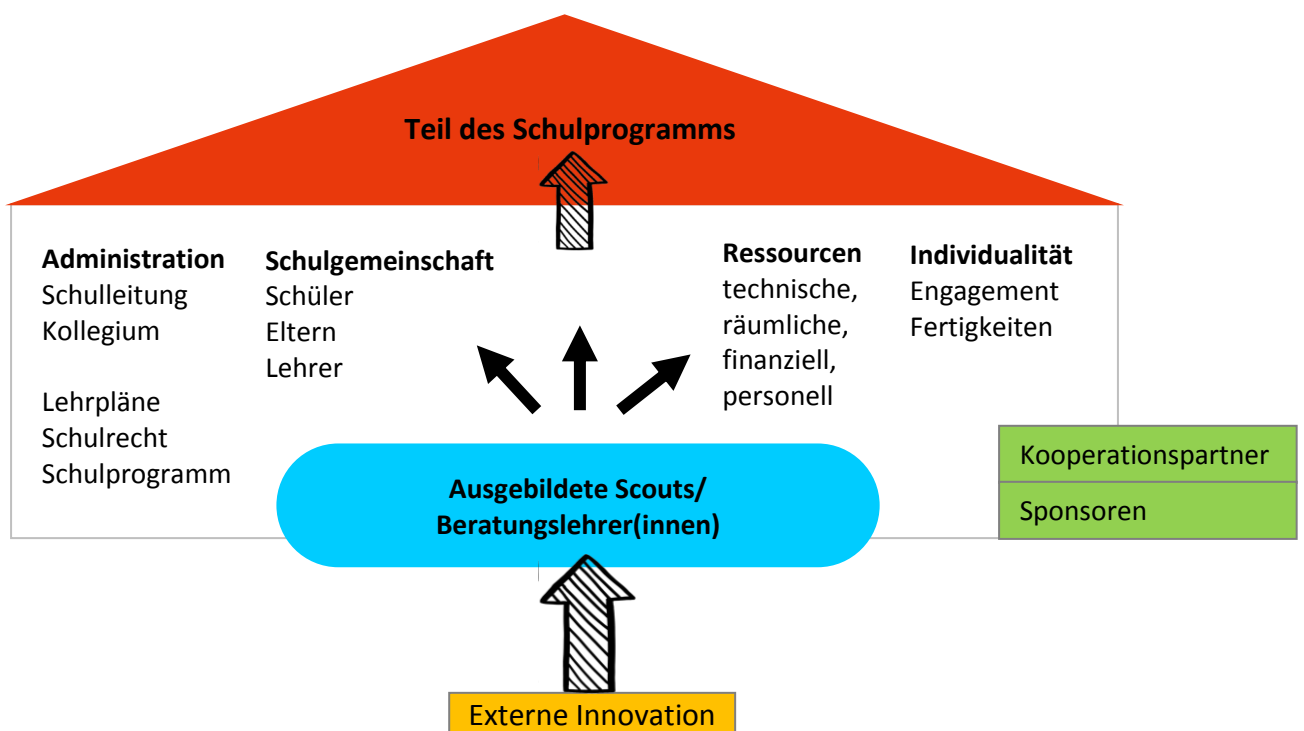
Im Medienscoutsprojekt würde dieses bedeuten, dass im schulischen Alltag das Projekt präsent ist, Ressourcen erhält, Teil des Schulprogramms ist und von allen Beteiligten einer Schule als selbstverständlich betrachtet wird, bekannt und anerkannt ist.

Im komplexen Schulsystem, das immer vom Unterricht als zentraler Planungsgröße ausgeht, ist dieses nur nach längerer Zeit in Teilen möglich und mit vielen kleinen Schritten verbunden, wobei immer eine Konkretisierung der abstrakten Planungen erfolgen muss. Implementation ist zudem abhängig von den Zielen und Möglichkeiten einer Schule und muss an folgende Grundbedingungen geknüpft:

- ▶ bedingungsorientiert (= Bedingungen vor Ort müssen bekannt sein)
- ▶ zielorientiert (= Ziele müssen festgelegt werden)
- ▶ prozessorientiert (= Planungen müssen konkretisiert und terminiert werden)
- ▶ verlässlich (= Angebote müssen kontinuierlich vorhanden sein)
- ▶ evaluiert (= Ergebnisse müssen überprüft werden)

Der Aufbauworkshop soll hier noch einmal als Reflexionsebene bisheriger Tätigkeiten und als Austauschplattform - auch zur Vernetzung - dienen. Zudem sollen Impulse für die Weiterarbeit gegeben und das Team gestärkt werden. Die Workshopplanung basiert daher auf drei wesentlichen Säulen:

- ▶ die eigene Arbeit präsentieren und reflektieren
- ▶ Ziele festlegen und konkrete Planungsraster unter Berücksichtigung bisheriger „Stolpersteine“ (und mit kleiner Hilfestellung von außen) erstellen
- ▶ sich als Team verstehen und Teil eines Netzwerkes sehen



1.1 SEITE 2

PROJEKTIMPLEMENTIERUNG

Schwerpunkte des Workshops in der Übersicht

- ▶ die eigene Arbeit präsentieren und reflektieren
- ▶ Ziele festlegen und konkrete Planungsraster unter Berücksichtigung bisheriger „Stolpersteine“ (und mit kleiner Hilfestellung von außen) erstellen
- ▶ sich als Team verstehen und Teil eines Netzwerkes sehen

Ablauf

Dauer	Schwerpunkt / Thema	Methode	Material	Variante / Materialvariante	Kompetenzorientierte Zuordnung / Kompetenzen
10 Min.	Begrüßung, Tagesüberblick, Organisationsablauf, ggf. kurze Begriffsbestimmung „Implementation“; Ziel des Workshops Ggf. schon Aufbau der Schulvorstellungen.		Wegweiser im Gebäude Namensschilder Das Programm sollte als Präsentation oder Aushang vorbereitet sein.	Ggf. kann die Begriffsbestimmung auch nach dem „Finde jemanden“ erfolgen, um thematisch in das Thema einzuleiten.	
15 Min.	Kennenlernen/ Aufwecker „Finde jemanden, der/die ...“	Die TNs lernen sich kennen, indem sie andere mit besonderen Eigenschaften finden.	Variation des Materials AB „Finde jemanden“		Sozialkompetenz: TN nehmen sich als Scouts mit eigenen Stärken wahr und sehen sich als Teil einer Gruppe.
5 Min.	Überleitung, dabei Vorstellung der Suche & Biete Plattform	Vortrag	Suche & Biete Plattform ePadlet.com (es wird ein Rechner benötigt).	Es kann eine Moderationswand genutzt werden, wenn kein zusätzlicher PC zur Verfügung steht.	
30 Min.	Die Schulgruppen stellen ihre bisherige Arbeit im Rahmen eines Markts der Möglichkeiten vor. ACHTUNG: Die TNs müssen vorher informiert werden, dass sie etwas	Markt der Möglichkeiten, wobei immer einer aus der Schulgruppe für eine kurze Zeit am Stand präsent ist. Die TNs besuchen die Angebote der anderen Schulen und tauschen sich über durchgeführte Maßnahmen aus.	Stellwände oder Präsentationsfläche oder Gruppentische. Es sollten Schilder mit den jeweiligen Namen der Schulen zur Verfügung stehen.	Sollte sich herausstellen, dass kein Material vorhanden ist ODER ein Austausch schon auf anderer Ebene erfolgte, kann der neue Medienscoutfilm eingesetzt werden ODER auf Best	Sozialkompetenz, Methodenkompetenz: TN präsentieren sich und ihr Projekt.

1.1 SEITE 3

PROJEKTIMPLEMENTIERUNG

	<p>präsentieren sollen. Wenn kein Präsentationsmaterial vorhanden ist, sollten sie - wenn möglich - ihre Arbeit in einem kurzen Film vorstellen.</p>			<p>Practice Beispiele verwiesen werden.</p> <p>Denkbar ist auch eine kurze Präsentation der Beiträge im Plenum.</p>	
5 Min.	<p>Überleitung: Zielsetzung. In Analogie zum Start der Ausbildung (Was ist ein Medienscout) soll nun überlegt werden, welche Ziele erreicht, geplant oder unerreichbar erscheinen. Hierzu ist es noch einmal notwendig die Ebenen ICH- SCHULGRUPPE - SCHULE zu unterscheiden.</p>	<p>Moderator(in) benennt noch einmal die Ebenen (Ich - Gruppe - Schule).</p>	<p>Flipchart</p>		<p>Zieltransparenz herstellen.</p>
10 Min.	<p>Erarbeitung 1 zu den Zielen (Bestandsanalyse)</p> <p>Arbeitsauftrag1: <i>Schreibe auf eine rote Karte, welches Ziel du oder eure Schulgruppe nicht erreichen konnte.</i> <i>Schreibe auf eine gelbe Karte, welches Ziel du oder eure Schulgruppe geplant, aber noch nicht umgesetzt habt.</i> <i>Schreibe auf eine grüne Karte, welches Ziel du oder eure Gruppe schon erreicht habt.</i> <i>Hefte die Karten anschließend an die Wand.</i> <i>Ordne dabei zu, ob das Ziel nur dich, eure Gruppe oder eure ganze Schule betrifft.</i></p>	<p>Die TN schreiben auf Karten, welche Ziele sie verwirklicht haben (grün), welche geplant sind (gelb), welche nicht verwirklicht wurden (rot) und heften Sie an eine Moderationswand unter ICH - GRUPPE- SCHULE</p> <p>ACHTUNG: Lehrer und Schüler arbeiten getrennt.</p>	<p>Moderationswand rote, gelbe, grüne Karten, Pinns, Stifte</p>		<p>Reflexionskompetenz: Die TN werden sich ihrer eigenen Erwartungen bewusst und reflektieren ihre bisherige Arbeit.</p>
15 Min.	<p>Auswertung 1.1 (Lehrer und Schüler getrennt).</p>	<p>Die Ergebnisse werden vorgestellt und besprochen. Die Moderatoren nehmen schon Bezug zu einzelnen Karten. Hier sollten Nachfragen geklärt, gleich Karten zusammengefasst werden.</p>	<p>Moderationswand</p>		
15 Min.	<p>Pause</p>				

1.1 SEITE 4

PROJEKTIMPLEMENTIERUNG

10 Min.	Auswertung 1.2 (Lehrer und Schüler wieder gemeinsam)	Kurzzusammenfassung der Ergebnisse, Abgleich. Der Schwerpunkt soll auf den <u>gelben Karten</u> liegen, also auf Zielen, die geplant, aber noch nicht realisiert sind. Hier wird eine Hierarchisierung vorgenommen und die ersten 1-5 Themen werden als Themen für die nachfolgende Gruppenarbeit festgelegt.	Moderationswand		Beurteilungskompetenz: Durch die Gewichtung der gelben Karten beurteilen die TN gleichsam deren Bedeutung.
60 Min.	Erarbeitung 2 Arbeitsteilig werden Projekte (gelbe Karten) geplant. Arbeitsauftrag 2: <i>Erstellt in eurer Gruppe zu dem jeweiligen Thema einen konkreten Plan zur Umsetzung. Dieser sollte an verschiedenen Schulen ausführbar sein, weshalb ihr an Alternativen denken müsst. Beachtet die Hilfsmaterialien und denkt an die Materialien, die ihr bereits kennt.</i>	Arbeitsteilige Gruppenarbeit Die Einteilung erfolgt nach Interesse, <u>nicht</u> nach Schulgruppe.	AB „Leitfragen“ ggf. ABs zu verschiedenen Themen. Alle sollten die Leitfragen und das AB zur Projektplanung benutzen. Es sollten Rechner zur Recherche zur Verfügung stehen.	Hier sollte überlegt werden, ob das Thema „weitere Ausbildung“ zusätzlich angeboten wird, sofern es nicht schon aufgeführt ist.	Sachkompetenz: Die TN lernen noch einmal Hilfen zur Planung kennen. Methodenkompetenz: Die TN erarbeiten selbstständig in Gruppen einzelnen Themen.
30 Min.	Auswertung 2 in Schulgruppen	Die Auswertung erfolgt in Schulgruppen. Hier stellen die Mitglieder vor, welches Projekt sie in der Themengruppe geplant haben. Die Schulgruppe überprüft die Realisierbarkeit an der eigenen Schule und legt einen Zeitplan zur Umsetzung fest. Ggf. werden schon konkrete Verantwortliche benannt.	Abgleich mit den Zielsetzungen.		Sach-, Sozial- und Beurteilungskompetenz.
60 Min.	Mittagspause				

1.1 SEITE 5

PROJEKTIMPLEMENTIERUNG

10 Min.	Aufwecker: Bewegungsspiel, Teambildung	„Eine Scheibe abschneiden“ (Quelle: „Soziale fördern“, Böttger/Reich, Cornelsen, 2000): Jeder schreibt eine seiner Stärken so auf ein Blatt Papier, dass noch viel Platz frei bleibt, klebt es sich auf die Brust und läuft damit durch den Raum. Immer wenn man einer Stärke begegnet, von der man auch gerne ein „Scheibchen“ hätte, wird ein Stück Papier abgerissen und die dazu gewonnene Stärke von dem anderen Gruppenmitglied durch Unterschrift bestätigt. Jeder klebt sich die neu erworbenen Stärken auf sein Blatt Papier.	Papier, Eddings, Tesakrepp-Klebeband	Alternativ können auch „Vertrauensspiele“ (Blindenspiel, Auffangspiel etc.) genutzt werden - dieses sollten dann aber in der Schulgruppe durchgeführt werden. Auch das „Turmbauspiel“ oder das „Familienspiel“ sind geeignet.	Sozialkompetenz: Stärken an sich und anderen wahrnehmen. Bzw. als Team agieren.
45 Min.	Lokale Partner erhalten Gelegenheit sich vorzustellen	Kurze Präsentationen. Achtung: Zeitrahmen vorher genau festlegen.	ggf. Material der Partner oder AB „Partner“	Alternativ können lokale Partner gesucht/benannt und mittels Planungsraster „eingestuft“ werden.	Kontakte können geknüpft werden; lokale Partner werden kennengelernt
30 Min.	Wir sind ein Team! Die Schulgruppe als zentraler Ort der gemeinsamen Arbeit ACHTUNG: SchülerInnen und LehrerInnen getrennt.	SchülerInnen: Die SchülerInnen thematisieren, wie es ihnen in der Schulgruppe geht und was sie gerne unternehmen würden. Dieses wird als „Wünsch dir was ...“ formuliert. Die SuS können auch konkret Ausflugsziele recherchieren. LehrerInnen: Die LehrerInnen erhalten noch einmal „Hinweise“ zu ihrer besonderen Rolle;	SchülerInnen: Ballontiere mit Aktionswünschen (werden nachher den Lehrern gegeben). Modellierballons, Pumpe, Stifte PC		Interessen formulieren

1.1 SEITE 6

PROJEKTIMPLEMENTIERUNG

		schulspezifische Probleme können auf dem Hintergrund des „Rechtsrahmens“ besprochen werden. Hier wird auch darauf verwiesen, welche Bedeutung gemeinsame Aktionen für die Gruppe haben.			
20 Min.	Auswertung (LehrerInnen und SchülerInnen zusammen, die SchülerInnen stellen ihre Wünsche vor).	Die Schulgruppe einigt sich auf zwei Gruppenaktionen pro Schuljahr.			
60 Min.	Aktion: Wir bauen eine VR-Brille	Produktionsorientierter Ansatz: Bau einer kostengünstigen VR Brille (jeweils zu zweit eine). Anschl. werden Anwendungsbeispiele vorgestellt (s. www.mein-guckasten.de). Hinweis auf andere kreative Produkte: Handytasche aus Tetrapacks, Logos sprayen, Buttons	Material siehe: www.mein-guckasten.de	Alternative: Logos, Plakate oder Aufkleber erstellen (Sprayertechnik). Erstellt wird eine Schablone.	Handlungskompetenz
15 Min.	Reflexion und Abschluss	Abschließend soll noch einmal auf „Best Practice“ Beispiele verwiesen werden.	Reflexionsbögen		

Finde jemanden...

und trage den Namen im jeweiligen Kästchen ein.

... die/ der zu den Urscouts gehört.	... die/ der als Scout schon weiterhelfen konnte.
... die/ der an ihrer/seiner Schule eine Medienscouts-AG hat	... die/der als Scout schon einmal vor einer Klasse gesprochen hat.
... die/ der ein/e Beratungslehrer/in ist.	... die/der einen eigenen Medienscoutsraum haben.
... die/der schon Lehrer/innen weitergeholfen hat.	... die/der nicht auf deine Schule geht.



Planung einer Klassenstunde

An der Schule sollen Klassenstunden in jeder Jahrgangsstufe durch Medienscouts gestaltet werden. Ziel ist es, ein Raster zur Planungsvorbereitung zu entwickeln, das zielgruppen- und situationsbezogen angepasst werden kann.

Überprüft und ergänzt folgenden Ansatz:

Vorplanung		Was?	Material?	Wer?	Dauer?
Anlass Jahrgangsstufe Thema Ziel Räume Zeit Ansprechpartner	Einstieg				
	Impuls				
	Erarbeitung				
	Präsentation				
	Sicherung/ gemeinsame Regel				
	Schluss				



Plant eine eigene Klassenstunde zu einem Thema eurer Wahl.

Material, das ihr in Klassenstunden verwenden könnt, findet ihr auch in den Klicksafematerialien unter: www.klicksafe.de



TIPP: Ihr könnt für die einzelnen Phasen auch verschiedenen Ideen sammeln und nachher euer Raster aus Zetteln zusammenlegen.

Überprüft nach einer konkreten Durchführung an eurer Schule, welche Teile funktionierten und welche nicht!

Mögliche Arbeitsaufträge:

Planung eines Beratungssystems (Beratung)

An der Schule sollen Klassenpaten in der Jahrgangsstufe 5 installiert werden, wobei die Paten auch als Medienscouts ausgebildet werden.



Entwickelt einen Ablaufplan, was diesbezüglich alles zu berücksichtigen ist.

Planung eines Aktualitätsdienstes (Information)

An der Schule soll auf aktuelle Tendenzen/ Probleme im Bereich Medien hingewiesen werden.



Entwickelt konkrete Planung, wie das an Schulen mit unterschiedlichen Bedingungen realisiert werden kann.

Planung einer AG „Medienscouts“

An der Schule soll eine Arbeitsgemeinschaft „Medienscouts“ eingerichtet werden.



Entwickelt ein Ablaufraster (möglichst für das ganze Schuljahr), was diesbezüglich alles zu berücksichtigen ist. Plant dann auch Inhalte für die ersten AG-Sitzungen. Denkt dabei auch daran, es Aktionen geben sollte, die dem Scoutteam Spaß machen.

Jahresplaner



Erstellt für das Projekt eine (Halb-)Jahresplanung. Überlegt euch, wann ihr welche Aktionen wie oft anbieten möchtet (s. Zeitraster einer Schule). Berücksichtigt dabei besonders die Termine der Schule!

Projektplanung (1): Leitfragen zur Implementation

Soll ein Projekt langfristig gelingen, muss man sich im Vorfeld für jedes Teilvorhaben ganz viele Fragen stellen, z. B.:



- ▶ Welche Zielsetzung habe ich?
Welche Inhalte habe ich?
- ▶ Welche Zielgruppe will ich erreichen?
- ▶ Welche Kompetenz soll erreicht werden?
- ▶ Welche Zeit benötige ich?
- ▶ Welchen Raum benötige ich?
- ▶ Welche Technik benötige ich?
- ▶ Wer führt es durch?
- ▶ Wer ist Ansprechpartner?
- ▶ Wer trägt die Kosten?
- ▶ Auf welche vorhandenen Materialien kann ich zurückgreifen?
- ▶ Welche Methoden kann ich nutzen?
- ▶ Mit welchen Inhalten lässt sich das Thema vernetzen?
- ▶ Gibt es bereits Angebote in der Schule?
- ▶ Sind externe Partner nötig/ sinnvoll?
- ▶ Wen muss ich informieren?
- ▶ Wen muss ich um Erlaubnis fragen?
- ▶ Muss ich dafür werben?
- ▶ Welcher rechtliche Rahmen ist zu beachten?
- ▶ Welche Vertiefungsmöglichkeiten gibt es?
- ▶ Welche Hindernisse können auftreten?
- ▶ Kann ich das Angebot kontinuierlich anbieten? Zu welcher Zeit?
- ▶ Wer übernimmt welche Aufgabe?

(Die Aufzählung ist nicht abschließend ...)



TIPP:

Einzelne Aktionen sollten immer möglichst konkret geplant sein, wobei es hilfreich ist, wenn man eine Planungsmaske hat (welche Fragen sind für welches Vorhaben wichtig), die man dann zu einer konkreten Aktion ausfüllt (und immer wieder verwenden kann).

Meilensteine ... man darf zwischendurch nicht vergessen zu überprüfen, welche Teilziele bzw. Teilerfolge schon erreicht wurden (Ist-Soll-Abgleich)!

Projektplanung (2): Planungsraster

In der Prozess- und Projektplanung gibt es verschiedenen Möglichkeiten, die Planungen darzustellen. Hier ein paar Beispiele:

Kalender

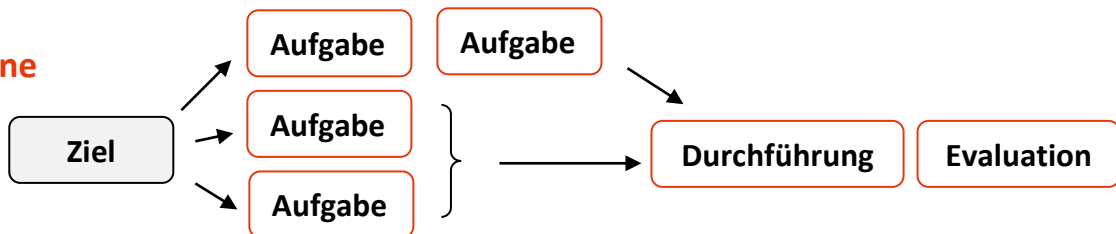
Jan	Feb	März	Apr	Mai	Jun	Jul	Aug	Sep	Okt	Nov	Dez
1											
2											
3											
4											
5		M									
6											
7											
8											
9			X								
10											
11											
12									M		
13											
14		X									
15									X		
			M								
31											

Ein Jahresplaner eignet sich in der Schule gut für die Terminierung. Hier sollten alle erst alle schulischen Termine eingetragen werden, bevor anschl. Termine der Medienscouts gesetzt werden.

Tabellarisch

Aufgabe	Dauer	Anfang	Ende	Wer?

Netzpläne



Gantt-Diagramm

	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
Aufgabe 1	█	█									
Aufgabe 2		█	█	█	█	█					
Aufgabe 3			█	█	█	█					
Aufgabe 4			█	█	█	█	█				
							↑				

Die einzelnen Arbeitsphasen werden in einer Zeitleiste (hier 1,2,3...) eingetragen. Nicht vergessen: „Meilensteine“ eintragen (📌).



TIPP: Auch wenn eine „klassische Planung“ durchaus Vorteile hat, gibt es hierzu inzwischen auch schon viele Apps.

Projektplanung (3): Zielsetzung

Das S.M.A.R.T.-Prinzip für die Formulierung von Zielsetzungen

SMART ist eine Abkürzung für „**S**pecific **M**easurable **A**ccepted **R**ealistic **T**imely“ und dient im zur Definition von eindeutigen Zielen. Im Deutschen kann man es z. B. so übersetzen:

S	Spezifisch	Ziele müssen eindeutig definiert sein (nicht vage, sondern so präzise wie möglich) – Fehlinterpretationen sollten ausgeschlossen sein.
M	Messbar	Ziele müssen messbar sein (Mit welchen Kriterien wird das Erreichen des Zieles gemessen?).
A	Ausführbar (Erreichbar)	Ziele müssen von den Empfängern akzeptiert werden (auch: angemessen, attraktiv oder anspruchsvoll).
R	Realistisch	Die Zielerreichung muss möglich sein, die Ziele müssen erreichbar sein.
T	Terminierbar	Zu jedem Ziel gehört eine klare Terminvorgabe, bis wann das Ziel oder Teilziele erreicht sein müssen.

Ein Ziel ist nur dann **S.M.A.R.T.** wenn es diese fünf Bedingungen erfüllt.

Bei konsequenter Anwendung des „SMART“-Prinzips ergeben sich klare, mess- und überprüfbare Ziele.

Quelle: https://www.schulministerium.nrw.de/docs/Schulentwicklung/Qualitaetsanalyse/Stichworte/SMART-Prinzip/SMART_E_Zielsetzungen.doc

Beispiel:

„Wir wollen an unserer Schule jede Woche eine Information zum Thema Facebook anbieten“



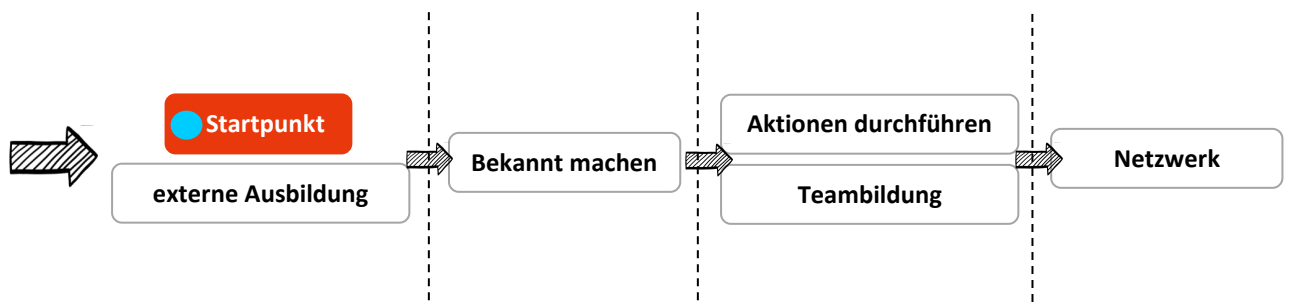
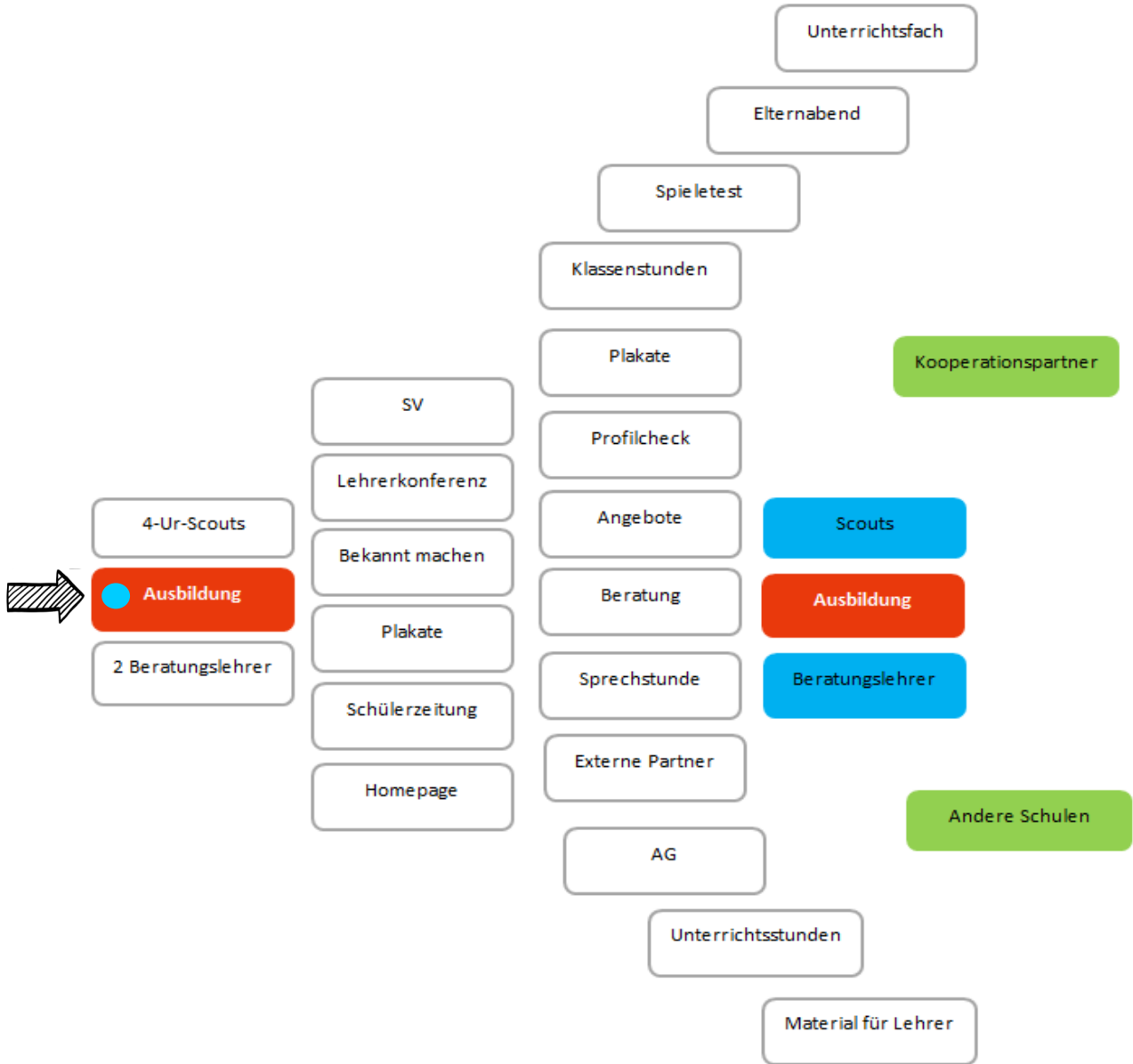
Ziel ist NICHT SMART, da viel zu unpräzise und unrealistisch.

„Die Medienscouts bieten jeweils zu Beginn eines Schuljahres eine Klassenstunde für die 7. Klassen zum Thema Profile bei Facebook an“



Ziel ist SMART!

Schritt für Schritt



Zeitraster einer Schule

