

7.13 Lernprojekte

von Bernd Heckmair

Lernprojekte sind zeitlich und räumlich begrenzte Aktionen mit Herausforderungscharakter. Sie sind, wenn man so will, Abenteuer in Pillenform. Ein oder mehrere Teams erhalten einen mündlichen oder schriftlichen Auftrag, dessen Zielerreichung mentale, soziale und in der Regel auch physische Anforderungen umfasst. Diese Lernsequenzen konnten sich in der nordamerikanischen Praxis der Experiential Education als „Teambuilding Activities“ und „Problem Solving Tasks“ verbreiten und wurden in den 1980er Jahren nach Mitteleuropa exportiert. Im Gegensatz zu den alternativen Bezeichnungen „Problemlösungsaufgaben“ und „Abenteuerspiele“ wird mit dem Begriff „Lernprojekte“ ein wesentlich breiteres Spektrum von Lern- und Entwicklungschancen aufgefächert. Wenn man „Probleme lösen“ als die programmatische Überschrift ausruft, reduziert man den substantiell offenen Zielekorridor auf den pragmatischen Akt, vorher definierte Schwierigkeiten aus dem Weg zu räumen – eine technizistische Verkürzung. Mit der Definition „Abenteuerspiele“ assoziiert man unwillkürlich eine Traumwelt, die nur wenig mit dem Alltag der Teilnehmer gemein hat. Insofern dürfte sich der offene, vielfältige Lernchancen einschließende Terminus „Lernprojekt“ mittelfristig durchsetzen, selbst wenn damit auch Szenarien außerhalb der Erlebnispädagogik gemeint sein können.

Das Spinnennetz – der Klassiker unter den Lernprojekten

Zur Veranschaulichung soll an dieser Stelle das Spinnennetz, *der* Klassiker unter den Lernprojekten kurz vorgestellt werden: Zwischen zwei Bäumen oder Pfosten, die etwa vier bis sechs Meter voneinander entfernt stehen, wird mit Seilen, Reepschnüren und Karabinern eine Netzkonstruktion gespannt. (Es gibt auch fertige Sets, die sich blitzschnell aufbauen lassen.) Die Mitglieder eines Teams erhalten nun die Aufgabe, durch die Öffnungen des Netzes von der einen Seite auf die andere zu gelangen. Zusätzliche Regeln, etwa, dass jede Öffnung nur einmal benutzt werden darf oder dass nach einer Berührung des Netzes wieder von vorne begonnen werden muss, erschweren die Unternehmung.

Die Anforderungen an die beteiligten Teammitglieder sind vielfältig: strategisch-organisatorische Kompetenzen, Präzision, Geschicklichkeit und Kraft sind ebenso gefordert wie stimmige Kommunikation und zielorientierte Kooperation. Je nach Zielgruppe kann die inhaltliche Schwerpunktsetzung, der Schwierigkeitsgrad, die Sanktionierung bei Regelverletzungen und der zeitliche Rahmen entsprechend angepasst werden. Um die enorme Bandbreite von Lernprojekten zu verdeutlichen, wird hier als Beispiel der Einsatz des Spinnennetzes im Rahmen eines Seminars für ehrenamtliche Jugendgruppenleiter mit dem thematischen Schwerpunkt Leitungsverhalten dargestellt.

Als erstes werden unter den Jugendleitern zwei Freiwillige gesucht, die für „ihre“ Gruppe während des Lernprojekts die Verantwortung übernehmen. Folgenden schriftlichen Aufgabentext bekommen sie ausgehändigt:

„Ihr habt die Aufgabe, gemeinsam mit eurer Gruppe auf die gegenüber liegende Seite des Spinnennetzes zu gelangen. Dabei darf jede Öffnung nur einmal benutzt werden. Das Netz und die beiden Bäume dürfen nicht berührt werden. Wer gegen diese Regeln verstößt, darf seine Arme nicht mehr als Hilfe einsetzen. Als Alternative dazu könnt Ihr ein anderes Handicap wählen: Ein frei zu bestimmendes Gruppenmitglied bekommt die Augen verbunden. Besprecht vor der Durchführung eure Rolle als Leiter und euer Selbstverständnis als Prozessverantwortliche und informiert dann Eure Gruppe über das Projekt. Ihr habt 30 Minuten Zeit für die Lösung der Aufgabe.“

Direktiv leiten oder non-direktiv moderieren?

Die „freiwilligen Projektleiter“ könnten nun im Vorfeld zu zweit Strategie, Instruktion und Organisation abstimmen, um anschließend die Gruppe in direkter Weise durch das Netz zu führen. Alternativ dazu könnten sie sich zurückhalten, die Moderation übernehmen und die Gruppe bei der Planung und Durchführung unterstützen. Natürlich sind auch Mischformen denkbar. Bei der Durchführung sind die Leiter ebenfalls gefordert, sich zu positionieren: Wie geht die Gruppe mit den Alternativen „ohne Arme“ und „nichts sehend“ um? Wird einem Außenseiter, der sich bis dato nicht an der Lösung beteiligte, „das Augenlicht geraubt“ oder macht man einen vermeintlich Schuldigen (der das Netz berührte) zum „Bauernopfer“? Wie reagieren die Leiter, wenn die Gruppe zwar ihren Spaß hat, aber die Präzision auf der Strecke bleibt und das Netz ständig zappeln lässt? Eigentlich müssten Fehler als solche wahrgenommen und angezeigt werden, was aber, wenn diese geflissentlich „übersehen“ werden? Wie funktioniert das Leitungsduo? Werden die barschen Anweisungen des Kollegen toleriert, der unter Zeitdruck die Gruppe noch irgendwie durch das Netz „pushen“ will? Oder nimmt man sich eine Auszeit, um sich zu synchronisieren? Diese Fragenkette ließe sich fast beliebig verlängern.

In der anschließenden Auswertung geht es einerseits darum, die beiden Projektleiter in ihrer Selbstwahrnehmung zu Wort kommen zu lassen und ihnen Feedback zu geben. Andererseits sollten die verschiedenen Sichtweisen auf den Gesamtprozess zum Ausdruck kommen. Folgende Auswertungsmethoden kommen häufig zur Anwendung:

- ++ moderierte Diskussion
- ++ Leitfragentechnik
- ++ systemische / zirkuläre Fragetechnik
- ++ strukturierte Reflexion in Tandems / Triaden etc.

- ++ Feedbackrunden in wechselnden Tandems
- ++ Blitzlicht
- ++ Bewertung mit Hilfe unterschiedlicher Skalen
- ++ Visualisierungen
- ++ Charade / Stegreif-Theater
- ++ Skulpturarbeit
- ++ „Reflecting Team“
- ++ „Fishbowl“
- ++ Aufstellungen
- ++ 3-F-Methode
- ++ Erfolgsfaktoren / Optimierungspunkte
- ++ Video-Analyse
- ++ ...

(Heckmair 2008, 24ff., 140ff. und Friebe in diesem Band)

Natürlich lassen sich Lernprojekte – achtlos aneinandergereiht – als leicht konsumierbare Fastfood-Abenteuer missbrauchen. Wenn sie jedoch kompetent vorbereitet, moderiert und ausgewertet werden, bieten sie als „Mikrowelten“ ideale Lernfelder, um die Innenwelt von Interaktion, Kommunikation und Kooperation handelnd zu erkunden sowie Selbst- und Fremdwahrnehmungen zu vergleichen und systemisch einzuordnen.

(...)