

Erfolgreiche Projektplanung u. -entwicklung

Ein Tool zur gemeinsamen Planung, Durchführung und Auswertung eines Projekts

Alter
MitarbeiterInnen aller Kooperationspartner

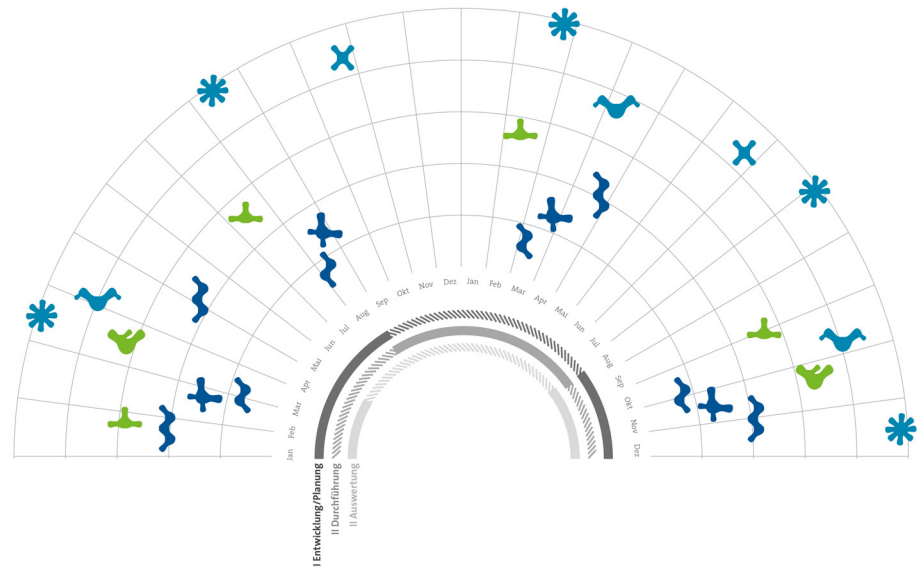
Dauer
mehrmals mehrere Stunden

Ziele
Verständigung über Rahmenbedingungen, Zielsetzungen und Inhalte eines Projekts

Material
Pinnwand oder Magnettafel zur Visualisierung der Ergebnisse und Vereinbarungen

Gruppierung
Kleingruppe

Vorbereitung
Auseinandersetzung mit bereits existierenden Konzeptpapieren, Information über Ziele und Aufgaben der Kooperationspartner



- FRAMING
- HOMEZONE
- PUBLIC RELATIONS
- SHARING
- PARENTING
- NETWORKING
- CONTENT/COCREATION
- SPONSORING

Erfolgreiche Projektplanung u. -entwicklung

Mit diesem Strukturierungstool lässt sich für alle beteiligten Personen ein in struktureller, zeitlicher, räumlicher und organisatorischer Hinsicht verbindlicher Projektrahmen herstellen. Die Projektpartner erarbeiten gemeinsam und verbindlich die zentralen Ebenen ihres Projekts anhand von vorgegebenen Fragen und legen gemeinsam fest, wer wann mit wem warum und mit welchen Kompetenzen über welche Projektressourcen, Inhalte, Aufgaben und Zuständigkeiten spricht.

Projektebenen

Framing: Projektrahmen - Sharing: Gemeinsame Steuerung/Beteiligung/Information - Content/Cocreation: Projekthinhalte/Koproduktion - Homezone: Außerschulisches Team - Parenting: Elternarbeit - Public relations: Öffentlichkeitsarbeit - Networking: Austausch und Vernetzung - Sponsoring: Förderer, Unterstützer - Quality: Qualitätsentwicklung und-sicherung

Im folgenden wird am Beispiel der Projektebene „Sharing – Gemeinsame Steuerung/ Beteiligung/Information“ gezeigt, wie die Bearbeitung aussehen kann:

Sharing (Gemeinsame Steuerung/Beteiligung/Information)	
Wer? (Besetzung)	Alle am Projekt beteiligten Lehrer, Kulturpädagogen/Künstler und andere Mitarbeiter, Vertreter aller Partner
Warum? (Grund und Ziel)	Aufbau einer Projektkultur, Herstellung von Transparenz und Informationsfluss, Arbeiterleichterung und gegenseitige Unterstützung, Generierung von Mehrwert für alle Beteiligten, Synergien
Was? (Aufgabe)	Gegenseitige Information über den Projektverlauf, Entwicklung von Problemlösungen, gemeinsame Steuerung des Projekts, Vermeidung oder Bearbeitung von Konflikten, Festlegung inhaltlicher und organisatorischer Zuständigkeiten und Verteilung entsprechender Aufgaben, Vereinbarung und Überprüfung von Teilzielen
Best Practice Advice	
Wer noch? (Besetzungsvarianten)	Schüler, Hausmeister, Sekretärin, Kantinenpersonal, Eltern, Gäste ...
Wie oft? (Intervall)	4 x pro Projekt/Schuljahr
Wie lange? (Dauer)	1–2 Stunden (falls notwendig und realisierbar, auch länger)
Wann was? (Gestaltung)	1. Zu Beginn für Kennenlernen/Planung 2. In der Mitte: Zwischenstand 3. 2–3 Monate vor Ende: Planung 4. Am Ende: Reflexion, Weiterentwicklung
Wo? (Ort)	Einrichtung/Schule
Wie wird die Teilnahme honoriert?	Pool- und Entlastungsstunden für Lehrkräfte, Bezahlung des außerschulischen Personals auf Honorarbasis usw. usw.

Hinweis:

Das beschriebene Tool ist eine verkürzte Fassung eines umfassenden Projektplanungsinstrumentes, das in der von Albert Kapfhammer und Alexander Wenzlik herausgegebenen Broschüre „CultureClouds – Kreative Formationen kultureller Ganztagsbildung“ nachgelesen werden kann. Die Broschüre kann unter der E-Mailadresse info@spielen-in-der-stadt.de bestellt werden.

ein Verbundprojekt von



GEFÖRDERT VOM

