Inhaltsverzeichnis

1. Projektmethode	2
2. Projektmethode/Beratung und Entscheidung	3
3. Projektmethode/Planung und Durchführung	4
4. Projektmethode/Projektabschluss	5
5. Projektmethode/Projektmethode: durchgängige Elemente	6
6. Projektmethode/Reflexion	7
7. Projektmethode/Themenfindung	8

Projektmethode

Das Inhaltsformat pdf wird vom Inhaltsmodell Wikitext nicht unterstützt.

Zurück zur Seite [Hauptseite](#).

Quelltext der Seite Projektmethode/Beratung und Entscheidung

Du bist aus dem folgenden Grund nicht berechtigt, die Seite zu bearbeiten:

Diese Aktion ist auf Benutzer beschränkt, die der Gruppe „**Benutzer**“ angehören.

Du kannst den Quelltext dieser Seite betrachten und kopieren.

==Warum Projekte in der Roverstufe?<ref>Bundesleitung der Deutschen Pfadfinderschaft Sankt Georg (DPSG), Bundesarbeitskreis Roverstufe, rover.aktiv, Georgsverlag, Neuss, 2010, ISBN: 3-927349-87-9 und 978-3-927349-87-2, S. 5,6</ref>== Ein Grundprinzip der [[pfadfinderischen Methode]] ist „learning by doing“. Das bedeutet: zu lernen durch das Sammeln von (guten und schlechten) Erfahrungen, das Beobachten und Experimentieren, das eigene Erleben und Reflektieren. Das Projekt ist die Handlungsform innerhalb der DPSG, um das Prinzip des „learning by doing“ umzusetzen. Was der Inhalt eines Projektes ist, hängt von der jeweiligen Gruppe und ihren Interessen und Ideen ab. Grundsätzlich können alle Themen durch Projekte bearbeitet werden. Während der Roverzeit ergeben sich viele unterschiedliche Themenfelder, die ihr in den [[Schwerpunkte|sechs Schwerpunkten der Roverstufe]] wieder findet und dort näher beschrieben sind. Ihr habt die Chance, in den vier kurzen Jahren der Roverzeit viele Sachen auszuprobieren und euch mit spannenden Dingen aktiv auseinander zu setzen. Ihr seid viele und nicht alleine. Ihr habt die Möglichkeiten unterwegs zu sein und selbstständig zu entscheiden, was ihr wollt. Ihr habt das Potenzial und die Freiheit das zu tun, was euch interessiert. Ihr könnt euch gegen Ungerechtigkeit einsetzen, die Welt verändern und gestalten. Nutzt diese Chance! Die Projektmethode unterstützt euch dabei, eure Vorhaben umzusetzen. Sie zeigt einen möglichen Ablauf und Rahmen für euer Projekt und hilft, Themen strukturiert zu behandeln und Projekte möglichst abzuschließen. ==Projektmethode== Ein Projekt läuft in mehreren Phasen ab: *[[Projektmethode/Themenfindung|Themenfindung]] *[[Projektmethode/Beratung und Entscheidung|Beratung und Entscheidung]] *[[Projektmethode/Planung und Durchführung|Planung und Durchführung]] *[[Projektmethode/Reflexion|Reflexion]] *[[Projektmethode/Projektabschluss|Projektabschluss]] Darüber hinaus gibt es die Animation und Reflexion als [[Projektmethode/Projektmethode: durchgängige Elemente|durchgängige Elemente]], die in jeder Phase vorkommen oder genutzt werden können. Jede dieser Phasen verfolgt das Ziel, das Projekt voranzubringen, damit es möglichst erfolgreich abgeschlossen werden kann. Auch wenn es vielleicht schwer fällt, achtet darauf, dass ihr euch durch diese einzelnen Phasen „durcharbeitet“ und alle aus eurer Runde beispielsweise daran beteiligt sind. Nichts ist enttäuschender, als wenn ihr feststellt, dass ihr zum Beispiel bei der Planung nicht weiterkommt, weil einige nicht wissen, für welches Projekt sich die Runde genau entschieden hat. Das kann zum Beispiel daran liegen, dass diejenigen bei der Entscheidung nicht dabei waren, aber auch daran, dass das Projekt und das gemeinsame Ziel nicht für alle verständlich beschrieben wurde. Ihr solltet das Ziel haben, ein Projekt abzuschließen und den Erfolg anschließend gemeinsam zu feiern. Sollte dies nicht gelingen, weil ihr etwa keine Genehmigung zum Filmdreh im Rathaus bekommt oder das Geld für die Fahrt ins Ausland nicht ausreicht, steckt nicht den Kopf in den Sand, sondern stellt in einer Reflexion fest, warum genau das Projekt stockte, was ihr beim nächsten Mal anders machen könnt. Beendet das unfertige Projekt bewusst! Auf den nächsten Seiten haben wir die einzelnen Projektphasen beschrieben und jeweils ein paar Methoden angefügt. Auch hier gilt, dass ihr diese als Vorschläge betrachten sollt und sie keinen Anspruch haben, vollständig zu sein oder genau auf eure Runde mit euren individuellen Bedürfnissen zutreffen müssen. Weiter zur [[Projektmethode /Themenfindung|Themenfindung]] oder zu den [[Projektmethode/Projektmethode: durchgängige Elemente|durchgängigen Elementen]]. </references />

Zurück zur Seite [Projektmethode/Beratung und Entscheidung](#).

Quelltext der Seite Projektmethode/Planung und Durchführung

Du bist aus dem folgenden Grund nicht berechtigt, die Seite zu bearbeiten:

Diese Aktion ist auf Benutzer beschränkt, die der Gruppe „**Benutzer**“ angehören.

Du kannst den Quelltext dieser Seite betrachten und kopieren.

==Warum Projekte in der Roverstufe?<ref>Bundesleitung der Deutschen Pfadfinderschaft Sankt Georg (DPSG), Bundesarbeitskreis Roverstufe, rover.aktiv, Georgsverlag, Neuss, 2010, ISBN: 3-927349-87-9 und 978-3-927349-87-2, S. 5,6</ref>== Ein Grundprinzip der [[pfadfinderischen Methode]] ist „learning by doing“. Das bedeutet: zu lernen durch das Sammeln von (guten und schlechten) Erfahrungen, das Beobachten und Experimentieren, das eigene Erleben und Reflektieren. Das Projekt ist die Handlungsform innerhalb der DPSG, um das Prinzip des „learning by doing“ umzusetzen. Was der Inhalt eines Projektes ist, hängt von der jeweiligen Gruppe und ihren Interessen und Ideen ab. Grundsätzlich können alle Themen durch Projekte bearbeitet werden. Während der Roverzeit ergeben sich viele unterschiedliche Themenfelder, die ihr in den [[Schwerpunkte|sechs Schwerpunkten der Roverstufe]] wieder findet und dort näher beschrieben sind. Ihr habt die Chance, in den vier kurzen Jahren der Roverzeit viele Sachen auszuprobieren und euch mit spannenden Dingen aktiv auseinander zu setzen. Ihr seid viele und nicht alleine. Ihr habt die Möglichkeiten unterwegs zu sein und selbstständig zu entscheiden, was ihr wollt. Ihr habt das Potenzial und die Freiheit das zu tun, was euch interessiert. Ihr könnt euch gegen Ungerechtigkeit einsetzen, die Welt verändern und gestalten. Nutzt diese Chance! Die Projektmethode unterstützt euch dabei, eure Vorhaben umzusetzen. Sie zeigt einen möglichen Ablauf und Rahmen für euer Projekt und hilft, Themen strukturiert zu behandeln und Projekte möglichst abzuschließen. ==Projektmethode== Ein Projekt läuft in mehreren Phasen ab: *[[Projektmethode/Themenfindung|Themenfindung]] *[[Projektmethode/Beratung und Entscheidung|Beratung und Entscheidung]] *[[Projektmethode/Planung und Durchführung|Planung und Durchführung]] *[[Projektmethode/Reflexion|Reflexion]] *[[Projektmethode/Projektabschluss|Projektabschluss]] Darüber hinaus gibt es die Animation und Reflexion als [[Projektmethode/Projektmethode: durchgängige Elemente|durchgängige Elemente]], die in jeder Phase vorkommen oder genutzt werden können. Jede dieser Phasen verfolgt das Ziel, das Projekt voranzubringen, damit es möglichst erfolgreich abgeschlossen werden kann. Auch wenn es vielleicht schwer fällt, achtet darauf, dass ihr euch durch diese einzelnen Phasen „durcharbeitet“ und alle aus eurer Runde beispielsweise daran beteiligt sind. Nichts ist enttäuschender, als wenn ihr feststellt, dass ihr zum Beispiel bei der Planung nicht weiterkommt, weil einige nicht wissen, für welches Projekt sich die Runde genau entschieden hat. Das kann zum Beispiel daran liegen, dass diejenigen bei der Entscheidung nicht dabei waren, aber auch daran, dass das Projekt und das gemeinsame Ziel nicht für alle verständlich beschrieben wurde. Ihr solltet das Ziel haben, ein Projekt abzuschließen und den Erfolg anschließend gemeinsam zu feiern. Sollte dies nicht gelingen, weil ihr etwa keine Genehmigung zum Filmdreh im Rathaus bekommt oder das Geld für die Fahrt ins Ausland nicht ausreicht, steckt nicht den Kopf in den Sand, sondern stellt in einer Reflexion fest, warum genau das Projekt stockte, was ihr beim nächsten Mal anders machen könnt. Beendet das unfertige Projekt bewusst! Auf den nächsten Seiten haben wir die einzelnen Projektphasen beschrieben und jeweils ein paar Methoden angefügt. Auch hier gilt, dass ihr diese als Vorschläge betrachten sollt und sie keinen Anspruch haben, vollständig zu sein oder genau auf eure Runde mit euren individuellen Bedürfnissen zutreffen müssen. Weiter zur [[Projektmethode /Themenfindung|Themenfindung]] oder zu den [[Projektmethode/Projektmethode: durchgängige Elemente|durchgängigen Elementen]]. <references />

Zurück zur Seite [Projektmethode/Planung und Durchführung](#).

Quelltext der Seite Projektmethode/Projektabschluss

Du bist aus dem folgenden Grund nicht berechtigt, die Seite zu bearbeiten:

Diese Aktion ist auf Benutzer beschränkt, die der Gruppe „**Benutzer**“ angehören.

Du kannst den Quelltext dieser Seite betrachten und kopieren.

==Warum Projekte in der Roverstufe?<ref>Bundesleitung der Deutschen Pfadfinderschaft Sankt Georg (DPSG), Bundesarbeitskreis Roverstufe, rover.aktiv, Georgsverlag, Neuss, 2010, ISBN: 3-927349-87-9 und 978-3-927349-87-2, S. 5,6</ref>== Ein Grundprinzip der [[pfadfinderischen Methode]] ist „learning by doing“. Das bedeutet: zu lernen durch das Sammeln von (guten und schlechten) Erfahrungen, das Beobachten und Experimentieren, das eigene Erleben und Reflektieren. Das Projekt ist die Handlungsform innerhalb der DPSG, um das Prinzip des „learning by doing“ umzusetzen. Was der Inhalt eines Projektes ist, hängt von der jeweiligen Gruppe und ihren Interessen und Ideen ab. Grundsätzlich können alle Themen durch Projekte bearbeitet werden. Während der Roverzeit ergeben sich viele unterschiedliche Themenfelder, die ihr in den [[Schwerpunkte|sechs Schwerpunkten der Roverstufe]] wieder findet und dort näher beschrieben sind. Ihr habt die Chance, in den vier kurzen Jahren der Roverzeit viele Sachen auszuprobieren und euch mit spannenden Dingen aktiv auseinander zu setzen. Ihr seid viele und nicht alleine. Ihr habt die Möglichkeiten unterwegs zu sein und selbstständig zu entscheiden, was ihr wollt. Ihr habt das Potenzial und die Freiheit das zu tun, was euch interessiert. Ihr könnt euch gegen Ungerechtigkeit einsetzen, die Welt verändern und gestalten. Nutzt diese Chance! Die Projektmethode unterstützt euch dabei, eure Vorhaben umzusetzen. Sie zeigt einen möglichen Ablauf und Rahmen für euer Projekt und hilft, Themen strukturiert zu behandeln und Projekte möglichst abzuschließen. ==Projektmethode== Ein Projekt läuft in mehreren Phasen ab: *[[Projektmethode/Themenfindung|Themenfindung]] *[[Projektmethode/Beratung und Entscheidung|Beratung und Entscheidung]] *[[Projektmethode/Planung und Durchführung|Planung und Durchführung]] *[[Projektmethode/Reflexion|Reflexion]] *[[Projektmethode/Projektabschluss|Projektabschluss]] Darüber hinaus gibt es die Animation und Reflexion als [[Projektmethode/Projektmethode: durchgängige Elemente|durchgängige Elemente]], die in jeder Phase vorkommen oder genutzt werden können. Jede dieser Phasen verfolgt das Ziel, das Projekt voranzubringen, damit es möglichst erfolgreich abgeschlossen werden kann. Auch wenn es vielleicht schwer fällt, achtet darauf, dass ihr euch durch diese einzelnen Phasen „durcharbeitet“ und alle aus eurer Runde beispielsweise daran beteiligt sind. Nichts ist enttäuschender, als wenn ihr feststellt, dass ihr zum Beispiel bei der Planung nicht weiterkommt, weil einige nicht wissen, für welches Projekt sich die Runde genau entschieden hat. Das kann zum Beispiel daran liegen, dass diejenigen bei der Entscheidung nicht dabei waren, aber auch daran, dass das Projekt und das gemeinsame Ziel nicht für alle verständlich beschrieben wurde. Ihr solltet das Ziel haben, ein Projekt abzuschließen und den Erfolg anschließend gemeinsam zu feiern. Sollte dies nicht gelingen, weil ihr etwa keine Genehmigung zum Filmdreh im Rathaus bekommt oder das Geld für die Fahrt ins Ausland nicht ausreicht, steckt nicht den Kopf in den Sand, sondern stellt in einer Reflexion fest, warum genau das Projekt stockte, was ihr beim nächsten Mal anders machen könnt. Beendet das unfertige Projekt bewusst! Auf den nächsten Seiten haben wir die einzelnen Projektphasen beschrieben und jeweils ein paar Methoden angefügt. Auch hier gilt, dass ihr diese als Vorschläge betrachten sollt und sie keinen Anspruch haben, vollständig zu sein oder genau auf eure Runde mit euren individuellen Bedürfnissen zutreffen müssen. Weiter zur [[Projektmethode /Themenfindung|Themenfindung]] oder zu den [[Projektmethode/Projektmethode: durchgängige Elemente|durchgängigen Elementen]]. <references />

Zurück zur Seite [Projektmethode/Projektabschluss](#).

Quelltext der Seite Projektmethode/Projektmethode: durchgängige Elemente

Du bist aus dem folgenden Grund nicht berechtigt, die Seite zu bearbeiten:

Diese Aktion ist auf Benutzer beschränkt, die der Gruppe „**Benutzer**“ angehören.

Du kannst den Quelltext dieser Seite betrachten und kopieren.

==Warum Projekte in der Roverstufe?<ref>Bundesleitung der Deutschen Pfadfinderschaft Sankt Georg (DPSG), Bundesarbeitskreis Roverstufe, rover.aktiv, Georgsverlag, Neuss, 2010, ISBN: 3-927349-87-9 und 978-3-927349-87-2, S. 5,6</ref>== Ein Grundprinzip der [[pfadfinderischen Methode]] ist „learning by doing“. Das bedeutet: zu lernen durch das Sammeln von (guten und schlechten) Erfahrungen, das Beobachten und Experimentieren, das eigene Erleben und Reflektieren. Das Projekt ist die Handlungsform innerhalb der DPSG, um das Prinzip des „learning by doing“ umzusetzen. Was der Inhalt eines Projektes ist, hängt von der jeweiligen Gruppe und ihren Interessen und Ideen ab. Grundsätzlich können alle Themen durch Projekte bearbeitet werden. Während der Roverzeit ergeben sich viele unterschiedliche Themenfelder, die ihr in den [[Schwerpunkte|sechs Schwerpunkten der Roverstufe]] wieder findet und dort näher beschrieben sind. Ihr habt die Chance, in den vier kurzen Jahren der Roverzeit viele Sachen auszuprobieren und euch mit spannenden Dingen aktiv auseinander zu setzen. Ihr seid viele und nicht alleine. Ihr habt die Möglichkeiten unterwegs zu sein und selbstständig zu entscheiden, was ihr wollt. Ihr habt das Potenzial und die Freiheit das zu tun, was euch interessiert. Ihr könnt euch gegen Ungerechtigkeit einsetzen, die Welt verändern und gestalten. Nutzt diese Chance! Die Projektmethode unterstützt euch dabei, eure Vorhaben umzusetzen. Sie zeigt einen möglichen Ablauf und Rahmen für euer Projekt und hilft, Themen strukturiert zu behandeln und Projekte möglichst abzuschließen. ==Projektmethode== Ein Projekt läuft in mehreren Phasen ab: *[[Projektmethode/Themenfindung|Themenfindung]] *[[Projektmethode/Beratung und Entscheidung|Beratung und Entscheidung]] *[[Projektmethode/Planung und Durchführung|Planung und Durchführung]] *[[Projektmethode/Reflexion|Reflexion]] *[[Projektmethode/Projektabschluss|Projektabschluss]] Darüber hinaus gibt es die Animation und Reflexion als [[Projektmethode/Projektmethode: durchgängige Elemente|durchgängige Elemente]], die in jeder Phase vorkommen oder genutzt werden können. Jede dieser Phasen verfolgt das Ziel, das Projekt voranzubringen, damit es möglichst erfolgreich abgeschlossen werden kann. Auch wenn es vielleicht schwer fällt, achtet darauf, dass ihr euch durch diese einzelnen Phasen „durcharbeitet“ und alle aus eurer Runde beispielsweise daran beteiligt sind. Nichts ist enttäuschender, als wenn ihr feststellt, dass ihr zum Beispiel bei der Planung nicht weiterkommt, weil einige nicht wissen, für welches Projekt sich die Runde genau entschieden hat. Das kann zum Beispiel daran liegen, dass diejenigen bei der Entscheidung nicht dabei waren, aber auch daran, dass das Projekt und das gemeinsame Ziel nicht für alle verständlich beschrieben wurde. Ihr solltet das Ziel haben, ein Projekt abzuschließen und den Erfolg anschließend gemeinsam zu feiern. Sollte dies nicht gelingen, weil ihr etwa keine Genehmigung zum Filmdreh im Rathaus bekommt oder das Geld für die Fahrt ins Ausland nicht ausreicht, steckt nicht den Kopf in den Sand, sondern stellt in einer Reflexion fest, warum genau das Projekt stockte, was ihr beim nächsten Mal anders machen könnt. Beendet das unfertige Projekt bewusst! Auf den nächsten Seiten haben wir die einzelnen Projektphasen beschrieben und jeweils ein paar Methoden angefügt. Auch hier gilt, dass ihr diese als Vorschläge betrachten sollt und sie keinen Anspruch haben, vollständig zu sein oder genau auf eure Runde mit euren individuellen Bedürfnissen zutreffen müssen. Weiter zur [[Projektmethode /Themenfindung|Themenfindung]] oder zu den [[Projektmethode/Projektmethode: durchgängige Elemente|durchgängigen Elementen]]. <references />

Zurück zur Seite [Projektmethode/Projektmethode: durchgängige Elemente](#).

Quelltext der Seite Projektmethode/Reflexion

Du bist aus dem folgenden Grund nicht berechtigt, die Seite zu bearbeiten:

Diese Aktion ist auf Benutzer beschränkt, die der Gruppe „**Benutzer**“ angehören.

Du kannst den Quelltext dieser Seite betrachten und kopieren.

==Warum Projekte in der Roverstufe?<ref>Bundesleitung der Deutschen Pfadfinderschaft Sankt Georg (DPSG), Bundesarbeitskreis Roverstufe, rover.aktiv, Georgsverlag, Neuss, 2010, ISBN: 3-927349-87-9 und 978-3-927349-87-2, S. 5,6</ref>== Ein Grundprinzip der [[pfadfinderischen Methode]] ist „learning by doing“. Das bedeutet: zu lernen durch das Sammeln von (guten und schlechten) Erfahrungen, das Beobachten und Experimentieren, das eigene Erleben und Reflektieren. Das Projekt ist die Handlungsform innerhalb der DPSG, um das Prinzip des „learning by doing“ umzusetzen. Was der Inhalt eines Projektes ist, hängt von der jeweiligen Gruppe und ihren Interessen und Ideen ab. Grundsätzlich können alle Themen durch Projekte bearbeitet werden. Während der Roverzeit ergeben sich viele unterschiedliche Themenfelder, die ihr in den [[Schwerpunkte|sechs Schwerpunkten der Roverstufe]] wieder findet und dort näher beschrieben sind. Ihr habt die Chance, in den vier kurzen Jahren der Roverzeit viele Sachen auszuprobieren und euch mit spannenden Dingen aktiv auseinander zu setzen. Ihr seid viele und nicht alleine. Ihr habt die Möglichkeiten unterwegs zu sein und selbstständig zu entscheiden, was ihr wollt. Ihr habt das Potenzial und die Freiheit das zu tun, was euch interessiert. Ihr könnt euch gegen Ungerechtigkeit einsetzen, die Welt verändern und gestalten. Nutzt diese Chance! Die Projektmethode unterstützt euch dabei, eure Vorhaben umzusetzen. Sie zeigt einen möglichen Ablauf und Rahmen für euer Projekt und hilft, Themen strukturiert zu behandeln und Projekte möglichst abzuschließen. ==Projektmethode== Ein Projekt läuft in mehreren Phasen ab: *[[Projektmethode/Themenfindung|Themenfindung]] *[[Projektmethode/Beratung und Entscheidung|Beratung und Entscheidung]] *[[Projektmethode/Planung und Durchführung|Planung und Durchführung]] *[[Projektmethode/Reflexion|Reflexion]] *[[Projektmethode/Projektabschluss|Projektabschluss]] Darüber hinaus gibt es die Animation und Reflexion als [[Projektmethode/Projektmethode: durchgängige Elemente|durchgängige Elemente]], die in jeder Phase vorkommen oder genutzt werden können. Jede dieser Phasen verfolgt das Ziel, das Projekt voranzubringen, damit es möglichst erfolgreich abgeschlossen werden kann. Auch wenn es vielleicht schwer fällt, achtet darauf, dass ihr euch durch diese einzelnen Phasen „durcharbeitet“ und alle aus eurer Runde beispielsweise daran beteiligt sind. Nichts ist enttäuschender, als wenn ihr feststellt, dass ihr zum Beispiel bei der Planung nicht weiterkommt, weil einige nicht wissen, für welches Projekt sich die Runde genau entschieden hat. Das kann zum Beispiel daran liegen, dass diejenigen bei der Entscheidung nicht dabei waren, aber auch daran, dass das Projekt und das gemeinsame Ziel nicht für alle verständlich beschrieben wurde. Ihr solltet das Ziel haben, ein Projekt abzuschließen und den Erfolg anschließend gemeinsam zu feiern. Sollte dies nicht gelingen, weil ihr etwa keine Genehmigung zum Filmdreh im Rathaus bekommt oder das Geld für die Fahrt ins Ausland nicht ausreicht, steckt nicht den Kopf in den Sand, sondern stellt in einer Reflexion fest, warum genau das Projekt stockte, was ihr beim nächsten Mal anders machen könnt. Beendet das unfertige Projekt bewusst! Auf den nächsten Seiten haben wir die einzelnen Projektphasen beschrieben und jeweils ein paar Methoden angefügt. Auch hier gilt, dass ihr diese als Vorschläge betrachten sollt und sie keinen Anspruch haben, vollständig zu sein oder genau auf eure Runde mit euren individuellen Bedürfnissen zutreffen müssen. Weiter zur [[Projektmethode /Themenfindung|Themenfindung]] oder zu den [[Projektmethode/Projektmethode: durchgängige Elemente|durchgängigen Elementen]]. </references />

Zurück zur Seite [Projektmethode/Reflexion](#).

Quelltext der Seite Projektmethode/Themenfindung

Du bist aus dem folgenden Grund nicht berechtigt, die Seite zu bearbeiten:

Diese Aktion ist auf Benutzer beschränkt, die der Gruppe „**Benutzer**“ angehören.

Du kannst den Quelltext dieser Seite betrachten und kopieren.

==Warum Projekte in der Roverstufe?<ref>Bundesleitung der Deutschen Pfadfinderschaft Sankt Georg (DPSG), Bundesarbeitskreis Roverstufe, rover.aktiv, Georgsverlag, Neuss, 2010, ISBN: 3-927349-87-9 und 978-3-927349-87-2, S. 5,6</ref>== Ein Grundprinzip der [[pfadfinderischen Methode]] ist „learning by doing“. Das bedeutet: zu lernen durch das Sammeln von (guten und schlechten) Erfahrungen, das Beobachten und Experimentieren, das eigene Erleben und Reflektieren. Das Projekt ist die Handlungsform innerhalb der DPSG, um das Prinzip des „learning by doing“ umzusetzen. Was der Inhalt eines Projektes ist, hängt von der jeweiligen Gruppe und ihren Interessen und Ideen ab. Grundsätzlich können alle Themen durch Projekte bearbeitet werden. Während der Roverzeit ergeben sich viele unterschiedliche Themenfelder, die ihr in den [[Schwerpunkte|sechs Schwerpunkten der Roverstufe]] wieder findet und dort näher beschrieben sind. Ihr habt die Chance, in den vier kurzen Jahren der Roverzeit viele Sachen auszuprobieren und euch mit spannenden Dingen aktiv auseinander zu setzen. Ihr seid viele und nicht alleine. Ihr habt die Möglichkeiten unterwegs zu sein und selbstständig zu entscheiden, was ihr wollt. Ihr habt das Potenzial und die Freiheit das zu tun, was euch interessiert. Ihr könnt euch gegen Ungerechtigkeit einsetzen, die Welt verändern und gestalten. Nutzt diese Chance! Die Projektmethode unterstützt euch dabei, eure Vorhaben umzusetzen. Sie zeigt einen möglichen Ablauf und Rahmen für euer Projekt und hilft, Themen strukturiert zu behandeln und Projekte möglichst abzuschließen. ==Projektmethode== Ein Projekt läuft in mehreren Phasen ab: *[[Projektmethode/Themenfindung|Themenfindung]] *[[Projektmethode/Beratung und Entscheidung|Beratung und Entscheidung]] *[[Projektmethode/Planung und Durchführung|Planung und Durchführung]] *[[Projektmethode/Reflexion|Reflexion]] *[[Projektmethode/Projektabschluss|Projektabschluss]] Darüber hinaus gibt es die Animation und Reflexion als [[Projektmethode/Projektmethode: durchgängige Elemente|durchgängige Elemente]], die in jeder Phase vorkommen oder genutzt werden können. Jede dieser Phasen verfolgt das Ziel, das Projekt voranzubringen, damit es möglichst erfolgreich abgeschlossen werden kann. Auch wenn es vielleicht schwer fällt, achtet darauf, dass ihr euch durch diese einzelnen Phasen „durcharbeitet“ und alle aus eurer Runde beispielsweise daran beteiligt sind. Nichts ist enttäuschender, als wenn ihr feststellt, dass ihr zum Beispiel bei der Planung nicht weiterkommt, weil einige nicht wissen, für welches Projekt sich die Runde genau entschieden hat. Das kann zum Beispiel daran liegen, dass diejenigen bei der Entscheidung nicht dabei waren, aber auch daran, dass das Projekt und das gemeinsame Ziel nicht für alle verständlich beschrieben wurde. Ihr solltet das Ziel haben, ein Projekt abzuschließen und den Erfolg anschließend gemeinsam zu feiern. Sollte dies nicht gelingen, weil ihr etwa keine Genehmigung zum Filmdreh im Rathaus bekommt oder das Geld für die Fahrt ins Ausland nicht ausreicht, steckt nicht den Kopf in den Sand, sondern stellt in einer Reflexion fest, warum genau das Projekt stockte, was ihr beim nächsten Mal anders machen könnt. Beendet das unfertige Projekt bewusst! Auf den nächsten Seiten haben wir die einzelnen Projektphasen beschrieben und jeweils ein paar Methoden angefügt. Auch hier gilt, dass ihr diese als Vorschläge betrachten sollt und sie keinen Anspruch haben, vollständig zu sein oder genau auf eure Runde mit euren individuellen Bedürfnissen zutreffen müssen. Weiter zur [[Projektmethode /Themenfindung|Themenfindung]] oder zu den [[Projektmethode/Projektmethode: durchgängige Elemente|durchgängigen Elementen]]. </references />

Zurück zur Seite [Projektmethode/Themenfindung](#).