

Arbeitsplan

Schuljahr 2022/23

1 Eckdaten

Schule Ignaz-Taschner-Gymnasium Dachau	Schulform Gymnasium	
Straße, Hausnummer Landsberger Str. 1	PLZ 85221	Ort Dachau
Name(n) Projektleiter(in) S. Geißler u. A. Tabor	E-Mail (persönliche Schul-Mailadresse)	
Beteiligte(r) Jahrgang/Jahrgänge Q11	Beteiligte(s) Unterrichtsfach/-fächer Deutsch (Tabor), Englisch (Geißler)	
Kurs(e) und/oder Arbeitsgruppe(n) P-Seminar	jeweilige Anzahl beteiligter Schülerinnen und Schüler 10 (Seminar Geißler) + 8 (Seminar Tabor)	
Fachliche(r) Partner (Einrichtung) Dachauer Gästeführer e.V.; Stadt Dachau, Abteilung Tourismus u. Stadtarchiv		
Beteiligtes Schülerlabor (bei Projekten im Förderschwerpunkt „Schädliche Umwelteinflüsse anschaulich im Unterricht vermitteln“) Mint-Campus Dachau e.V.		
ggf. Partnerschule (Name, Ort)		
Das Projekt nimmt teil im „denkmal aktiv“-Förderschwerpunkt von: Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus		

2 Angaben zum Schulprojekt

Projekttitel
Dachau – AppSolut sehenswert
Kurzdarstellung des Projekts (mit welchen Denkmalobjekten beschäftigt sich das Projektteam zu welchen Themen?)
<p>Entwicklung einer Handy-App zur Unterstützung von Stadtführungen in der Dachauer Altstadt:</p> <p>Das Denkmalensemble, mit dem sich die beiden P-Seminare beschäftigen, ist die Altstadt Dachaus, bzw. (zunächst) 6 bedeutende Einzeldenkmäler: die Pfarrkirche St. Jakob, das Rathaus, ein Stadttor (Augsburger Tor), der Widerstandsplatz und der Karlsberg,</p> <p>Die Teilnehmer einer Stadtführung sollen aktiv ihr Handy benutzen (dürfen), um sich zusätzlich zu den Ausführungen der GästeführerInnen zu einem kulturell und historisch bedeutenden Ort Anschauungsmaterial herunterzuladen: Fotos, historische Bilder (z.B. aus Archiven), Hördateien (z.B. alte Musik, fiktive Dialoge historischer Figuren, Legenden), uvm.</p> <p>Dadurch sollen die Führungen zeitgemäßer werden und sich v.a. auch jugendliche Besucher besser angesprochen fühlen. Ein weiterer Vorteil ist, dass die StadtführerInnen nicht so viele Realgegenstände mittragen müssen.</p> <p>Die Schüler werden sich in Zusammenarbeit mit dem Verein Dachauer Gästeführer e.V. intensiv mit dem kulturellen Erbe der Dachauer Altstadt beschäftigen und sich überlegen, wie sie ihr neues Wissen möglichst ansprechend weitergeben können. In enger Kooperation mit dem MINT-Campus Dachau e.V. entwickeln sie die entsprechende App. Die Stadt Dachau (Abteilungen Tourismus und IT) wird als dritter Partner die Entwicklung und den Einsatz der App aktiv unterstützen.</p>

3 Vorerfahrungen der Schule / der Projektleitung

--

4 Ziele des Schulprojekts

Inhalte, die sich die Lerngruppe durch das Lernen am Denkmal erarbeiten soll (Fachinhalte und denkmalbezogene Themen):
<ul style="list-style-type: none">- Die SchülerInnen beschäftigen sich mit dem kulturellen und historischen Erbe ihrer Stadt. Sie werden einige Denkmäler in ihrer Heimat, an denen sie bisher vielleicht eher achtlos vorbeigelaufen sind, ganz intensiv kennenlernen.- Inhaltlicher Schwerpunkt ist die Dachauer Altstadt, in der zunächst sechs zentrale Denkmäler bzw. historische Orte betrachtet werden sollen (s. oben). Die Auswahl umfasst weltliche und kirchliche Denkmäler und berücksichtigt verschiedene Epochen bis hin zur Zeitgeschichte. (Eine Ausweitung auf andere Denkmäler oder Stadtteile in Folge-Seminaren ist denkbar.).- Die Schüler sammeln das historische Material, arbeiten es auf und überlegen sich selbständig, in welcher Form sie ihr Wissen am besten an andere weitergeben können (wobei die primäre Zielgruppe Jugendliche und junge Erwachsene sind.).- Sie werden Texte in verschiedenen Textsorten erarbeiten: klassische informative Texte zum Lesen, Hördokumente (z.B. Interviews mit historischen Persönlichkeiten zum Anhören), u.v.a..- Die App wird zunächst auf Deutsch und Englisch realisiert, eine Ausweitung auf Französisch und/oder Italienisch ist möglich. Alle diese Fremdsprachen werden an unserem Gymnasium gelehrt.- Die SchülerInnen werden mit Hilfe der technischen Expertise des Mint-Campus Dachau e.V. das Entwickeln einer App erlernen, die mit ihren Ergebnissen „gefüttert“ wird.- Außerdem werden Grundlagen des Projektmanagements vermittelt.
Wie werden die Schüler an Denkmalschutz / Kulturerbe vor Ort herangeführt, welche eigenen Handlungsmöglichkeiten haben sie dabei?
<p>Da der Verein Dachauer Gästeführerinnen e.V. den Anstoß zum Projekt gab, werden die Schüler in mehreren Stadtführungen die genannten sechs Denkmäler zunächst vor Ort kennenlernen. Viele wohnen zwar in Dachau, haben sich aber noch nie mit dem historischen Erbe ihrer Heimatstadt wirklich intensiv befasst und / oder gehen achtlos an ihm vorbei – es ist „einfach da“, ist ihnen aber nicht in seinem Wert bewusst.</p> <p>Einer der Projektpartner ist das Stadtarchiv Dachau. Mit dem Stadtarchivar wurde in Vorgesprächen schon die Zielsetzung besprochen; er wird die Schüler bei der Recherche und z.B. bei der Entzifferung alter Handschriften aktiv unterstützen. Auch Besuche im Hauptstaatsarchiv in München sind geplant.</p> <p>Exkursionen (z.B. ins Kloster Scheyern) weiten den Blick und erlauben es, das gewonnene Wissen in einen größeren Kontext zu stellen. Die Bedeutung der zu untersuchenden Denkmäler wird dadurch weiter verstärkt.</p> <p>Die Schüler arbeiten in Kleingruppen an ein bis zwei Denkmälern; sie suchen sich diese Denkmäler selbst aus. Außerdem erarbeiten sie selbständig (jedoch mithilfe der Gästeführer), welche Aspekte am wichtigsten sind, wie sie aufbereitet und in welcher Form sie einem jungen Publikum anschaulich vermittelt werden können. Sie werden - neben den Aspekten der App-Programmierung und des Projektmanagements - historisch, mutter- und fremdsprachlich und auch kreativ tätig.</p>
Skizzierung der angestrebten Projektergebnisse (z.B. Erarbeitung von Schülerführungen, Infomaterialien, Ausstellung, Internetseite, ...)
Ziel ist natürlich das Erstellen der funktionsfähigen und ansprechenden App, wie die GästeführerInnen sie sich gewünscht haben. Die App wird in einer Stadtführung öffentlich vorgestellt werden, zu der u.a. auch der Dachauer Oberbürgermeister, interessierte Stadträte, unsere Schulleitung und die Abteilungsleitung Tourismus der Stadt Dachau eingeladen werden (= Abschlussveranstaltung).

5 Vorgehensweise, Umsetzung

Projektphasen und Meilensteine (zeitliche Planung des Gesamtprojekts mit einzelnen Umsetzungsschritten)

Das Projekt wird in drei Phasen à ca. 10–12 Wochen Dauer ablaufen:

In **Phase 1** erwerben die Schüler das theoretische Rüstzeug und die inhaltliche Basis. Der Schwerpunkt liegt auf dem Wissenserwerb zu folgenden Aspekten: Was ist ein Denkmal? Welche Denkmäler gibt es in der Dachauer Altstadt? Warum ist Denkmalschutz wichtig? Warum ist es wichtig, dass junge Menschen sich mit dem Wert des kulturellen Erbes beschäftigen?

- Hier greifen wir auf das profunde Wissen der Dachauer Gästeführer und des Stadtarchivars zurück, evtl. auch des Bezirksheimatpflegers. Auch Materialien von *denkmal aktiv* geben profunde Einblicke.
- Erste Exkursionen finden statt.
- Parallel dazu werden erste Grundlagen des Projektmanagements (mithilfe des Project Management Institute Germany Chapter) und der App-Programmierung (Mint-Campus Dachau e.V.) erworben.

Diese 3 Bereiche wechseln sich anfangs bei den wöchentlichen Seminarsitzungen ab.

In **Phase 2** erfolgt eine gewisse Spezialisierung der Kleingruppen in technische und inhaltliche Arbeit; die Gruppen sichten ihre Rechercheergebnisse, sortieren aus, ergänzen Fehlendes. Parallel dazu wird die App ebenfalls in Kleingruppen weiterentwickelt, immer in enger Absprache mit den GästeführerInnen und ihren Wünschen und Bedürfnissen.

In **Phase 3** arbeiten sich alle Gruppen gegenseitig zu, die Ergebnisse aller Gruppen müssen zusammengeführt werden. Die App muss schließlich auf ihre Funktionstüchtigkeit und praktische Anwendbarkeit getestet werden; Evtl. muss sie verbessert oder ergänzt werden.

Konkretisierung zu bearbeitender Einzelthemen (ggf. inhaltliche Beiträge der beteiligten Fächer/Kurse)

s.o.

Methodisch-didaktische Aspekte (u.a. selbständige Arbeitseinheiten für die Schülerinnen und Schüler)

Anfangs arbeiten die Schüler noch sehr stark angeleitet, da sie erst viele Kenntnisse erwerben und Fähigkeiten entwickeln müssen (Programmieren, Projektmanagement). Dies wird zunehmend selbständigen Phasen weichen: Recherche (individuelle oder in Kleingruppen), selbständige Sichtung des Materials, Entwickeln von Ideen für eine kreative Umsetzung (z.B. Entwerfen eines Dialogs zweier fiktiver historischer Persönlichkeiten).

Organisatorische Aspekte (u.a. Kontakte in die Kommune, Termine mit der Partnerschule, Kontakte zum Ortskuratorium DSD etc)

- Ständiger Kontakt zum Verein Dachauer Gästeführer e.V., zu den ehrenamtlichen Unterstützern des Mint-Campus und des PMI:
 - 1 - 2 Stadtführungen in der Altstadt Dachau
 - mehrere Einführungsveranstaltungen zu PM und Programmieren an unserer Schule durch die Ehrenamtlichen
- Ständiger Kontakt zu den relevanten Abteilungen der Stadt Dachau (Tourismus, Stadtarchiv, EDV/ IT-Abteilung)

6 Zusammenarbeit mit fachlichem Partner / Schülerlabor

(Letzteres: bei Projekten im Förderschwerpunkt „Schädliche Umwelteinflüsse anschaulich im Unterricht vermitteln“)

Einbindung der Partner, Termine für Besuche oder Treffen, Aufgabenverteilung und Beiträge (Exkursion, Workshop, Vortrag etc.)
<p>s.o.</p> <p>Alle Partner haben Zugriff auf eine Dropbox, auf der alle Dokumente und Protokolle liegen. Alle Arbeitsschritte und Ergebnisse (incl. Aufgabenverteilung, Verteilung der Rollen beim PM) werden dort gesammelt und festgehalten. 2 Schüler fungieren als Projektleiter im PM.</p> <p>Arbeitsformen: Einführungs-Vorträge, Workshops zur Vertiefung der Grundlagen, Exkursionen, Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit zu den verschiedenen Teilaspekten.</p>

7 Herkunft und Verwendung von Fördermitteln

Projektmittel-Quellen („denkmal aktiv“-Förderung, Mittel aus anderen Förderprogrammen, Sachleistungen von Sponsoren)
<p>Wir erhalten nur die „denkmal aktiv“-Förderung.</p>
Einsatz der „denkmal aktiv“-Mittel (Planung / aktueller Stand)
<ul style="list-style-type: none">- Fahrtkosten (Exkursionen, Fahrten nach München ins Hauptstaatsarchiv etc.)- Kopierkosten in unbekannter Höhe- Honorarkosten für externe Referenten- Evtl. Erwerb eines guten Aufnahmegerätes für qualitativ hochwertige Tonaufnahmen- Evtl. Erwerb von Software zur Darstellung von Denkmälern in AR (Augmented Reality)- Werbung für die Abschlussveranstaltung (Plakate, RollUps, ..)