

QUARTIER
TIER
U-1

ART
FÜR
IDEEN

PROJEKTPLAN FÜR:

UMSETZUNGSORT:

ERSTELLT AM:

PROBLEMSTELLUNG

Welches Problem soll dein Projekt lösen?



IDEE/LÖSUNGSANSATZ

Was ist deine Idee?



ZIELGRUPPEN

Für wen möchtest du das Problem lösen?



PROJEKTZIELE

Was soll nach dem Projekt anders sein als zuvor? Was ändert sich für die, die mitmachen? Woran siehst du ob dein Projekt funktioniert?

MASSNAHMEN

Was musst Du machen, um die Idee umzusetzen?



KOOPERATIONEN

Mit wem arbeitest Du zusammen, damit dein Projekt klappt? Wie hilft ihr einander?



HERAUSFORDERUNGEN

Was könnte schwierig werden? Wie kannst Du das anpacken?

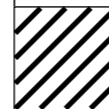


KOMMUNIKATION

Wer muss was wissen? Wie erreichst Du die Zielgruppen?

RESSOURCEN

Was brauchst du? Materialien, Räume, Helferinnen und Helfer, Geld, Zeit oder etwas anderes?



ZEITPLAN UND MEILENSTEINE

Wie könnte das Projekt von Anfang bis Ende ablaufen? Wie viel Zeit brauchst Du? Welche wichtigen Schritte (Meilensteine) gibt es?

QUAR
TIER
U-1

ART
FÜR
IDEEN

AUSFÜHRUNG

PROJEKTPLAN

Wer ein Projekt ausarbeiten möchte, tut gut daran, sich einen Überblick über alle Elemente zu verschaffen und zu beobachten, wie diese in Beziehung zu einander stehen. Wir fangen hier ganz einfach an - mit nur einem Blatt. Auf diesem Blatt sind die wichtigsten Punkte, die man in einem Projekt bedenken sollte, enthalten. Schreibe zu jedem Punkt dazu, was Dir einfällt und versuche zu verstehen, warum der Punkt auftaucht:

IDEE/LÖSUNGSANSATZ: WAS HABEN WIR UNS AUSGEDACHT?

Du hast eine Idee - zum Beispiel, wie man die Nachbarschaft dazu kriegt, wieder mehr Zeit miteinander zu verbringen und sich kennenzulernen. Deine Idee ist beispielsweise, dass wir eine Playstation in den Innenhof stellen und jeden Abend alle zum Zocken einladen. Die Idee, die Du hast, behandelt in irgendeiner Art und Weise einen Missstand oder ist etwas, was Du immer schon einmal machen wolltest.

PROBLEMSTELLUNG: WAS STÖRT UNS?

Welches Problem gehe ich eigentlich mit meiner Idee an? Brauche ich überhaupt ein Problem? Meine Idee ist doch super! - unsere Antwort: Herauszufinden, welches Problem man eigentlich behandelt, hilft bei der Projektplanung immens:

- Wenn unsere Idee nicht taugt, wissen wir warum und haben neue, bessere Ideen.
- Wir haben es leichter, unser Projekt zu durchdenken, wenn wir ziemlich klar sehen, welchen Missstand wir beheben wollen. Wir können also zielgerichteter überlegen.
- Wir können anderen besser mitteilen, warum sie unser Projekt unterstützen sollen.

Aus unserem Beispiel mit der Playstation können wir auch gut eine Problemstellung herauslesen: Das Problem ist, das anonyme Nebeneinanderwohnen in der Großstadt - ohne soziale Gefüge, Solidarität und Nähe.

ZIELGRUPPEN: FÜR WEN?

Wenn wir genau wissen, für wen wir etwas planen, dann fallen uns viele Dinge viel leichter:

- Wie sprechen wir diejenigen an, für die wir etwas geplant haben?
- Passen die Aktivitäten, die wir uns ausgedacht haben?
(Spielen alte Menschen Playstation? Wahrscheinlich noch nicht! Wie kann ich sie an Bord holen?)
- Gibt es Leute, die sich mit meinen Zielgruppen auskennen und mir helfen können?
Etwa ein Jugendtreff, wenn ich Jugendlichen etwas anbieten will?

PROJEKTZIELE: WAS SOLL SICH ÄNDERN?

Was soll nach meinem Projekt anders sein als davor? Beim Beispiel oben, soll sich die Nachbarschaft kennenlernen, Zeit miteinander verbringen und angeregt werden, auch eigene Ideen in den Hof zu bringen.

MASSNAHMEN: SO WERDEN WIR AKTIV!

In welchen Aktivitäten, Arbeiten und Maßnahmen äußert sich das Projekt? Schreibe hier alles auf, was Dir einfällt! Betrachten wir wieder das Playstation-Beispiel und schauen, welche Maßnahmen zu tun sind:

- Zettel aufhängen (Bewerben) - in allen Häusern um den Innenhof
- Fernseher, Aktivbox und Playstation organisieren
- Strom verlegen (aus dem Keller holen, Kabeltrommel)
- Alte Sofas organisieren und Biertischgarnituren
- Auffordern, etwas zu Essen mitzubringen (mit auf Zettel draufschreiben)
- 2 Kästen Getränke kaufen, die man gegen Spende herausgeben kann.
- Leute organisieren, die mit auf- und abbauen

KOOPERATIONEN: MIT WEM ZUSAMMENARBEITEN?

Wenn man etwas nicht alleine schaffen kann, muss man mit anderen zusammenarbeiten - also kooperieren. So kann man Projekte stemmen, die man alleine oder mit wenigen Leuten nicht hinbekommen würde: weil man keine Ahnung von etwas hat, weil man nicht genügend Hilfskräfte hat, weil einem Räume oder Ausstattung fehlen oder weil man vielleicht nicht die selbe Sprache spricht. Hier beantwortest Du die Frage, mit wem Du zusammenarbeiten musst, damit Dein Projekt klappt und vielleicht sogar noch besser wird. In unserem Beispiel könnten folgende Kooperationen auftauchen:

- Der Fernseher kommt vom Özgür - er muss ihn rechtzeitig runterbringen und anschließen.
- Die Sofas stehen bei Frau Walther im Keller, wir können die für den Tag ausleihen.
- Biertischgarnituren hat der Emil.
- Getränke holt auch der Emil vom Getränkemarkt und kann auch das Geld vorstrecken.
- Aktivbox hat die Olga.
- Emil und Özgür und Olga helfen auch mit beim Aufbau.
- Johanna macht die Zettel und verteilt sie.
- Luigi meint, seine Schafkopfrunde ist an dem Tag - vielleicht könnte er sie einfach auch in den Hof verlegen, dann sind auch ein paar ältere Leute mit dabei.

HERAUSFORDERUNGEN: WAS STEHT UNS NOCH IM WEG?

Wenn man Projekt plant, gibt es auch immer wieder Sachen, die nicht klappen könnten. Zähle hier alle Dinge auf, von denen Du noch nicht wisst, ob sie klappen und die Du erst überprüfen musst.

- Brauchen wir da eine Genehmigung und was ist, wenn sich jemand aufregt?
- Bis wann dürfen wir laut sein?
- Was ist, wenn jemand krank wird?

KOMMUNIKATION: WAS MÜSSEN WIR WEM UND WIE ERZÄHLEN?

Projekte, die sich an Menschen richten, die man noch nicht oder nur wenig kennt, benötigen viel Aufmerksamkeit bei der Kommunikation. Wir müssen uns in die Lage versetzen, allen davon erzählen zu können, die wir gerne erreichen möchten. Wir müssen das rechtzeitig tun und wir müssen kurz und knapp und klar erzählen können, was wir vorhaben und von denjenigen wollen, die dabei sein sollen. Erzählt also kurz: Wen Du erreichen willst, was Du kommunizieren möchtest und auf welchem Wege Du das tut. Im Falle von unserem Beispiel wäre das folgendes:

An alle Nachbarhäuser, die um den Innenhof herum liegen. Einladen, zum gemeinsamen Zocken und zusammensitzen vorbeizukommen eventuell Essenmitbringen. Zettel im Hausflur aller umliegenden Häuser. Und: weitersagen!

RESSOURCEN: WAS BRAUCHT IHR?

Kannst Du abschätzen, was Du zur Umsetzung benötigst?

Zählt hier alles auf, was entweder Material, Geld, Räume oder Dienste sind. Für unser Beispiel oben:

- 30 Euro Getränke vorstrecken (kriegt man wieder rein)
- 2 Biertischgarnituren und 2 Sofas
- 1 Aktivbox
- Kabeltrommel
- Fernseher und Playstation - 4 Controller, Spiele
- Fahrrad mit Anhänger zum Getränke holen
- Zettel drucken und kopieren
- Etwa 3 Leute, die anpacken

ZEITPLAN UND MEILENSTEINE: WAS SOLL WANN PASSIEREN?

Trage hier, ähnlich wie bei einem Stundenplan in der Schule, ein, wann was passieren soll.

Bringe die Arbeiten in die richtige Reihenfolge - und so dass die schaffbar sind!