

Modul 3: Projektarbeit und Handlungsplan



Peer-to-Peer-Learning

- **Darum geht's:**

Pimp-up-your-Ehrenamt ist ein Lernnetzwerk. Dabei lernen alle mit- und voneinander und es gibt keine feste Lehrperson. Diese Art zu Lernen und zu Arbeiten ist als Peer-to-Peer-Learning bekannt.

Durch die unterschiedlichen Erfahrungen und Fähigkeiten der Teilnehmer*innen können neue Wege gefunden werden, um die gemeinsamen Ziele zu erreichen. Daher ist Peer-to-Peer Learning eine gute Arbeitsweise für Projekte. Im folgenden Dokument findet ihr ein paar Anregungen dazu.

- **So funktioniert's:**
- Gemeinsam ein Thema finden und einen **Lernplan** erstellen, damit alle wissen, was im Rahmen des Projektes erarbeitet werden soll und welcher Zeithorizont für das Projekt angesetzt ist. Hierbei können digitale Tools helfen. Diese sind genauer in [Modul 5](#) beschrieben. So könnt ihr zum Beispiel ein Miroboard erstellen, damit alle jederzeit Zugriff auf den aktuellen Plan haben. Wie genau man Miro verwenden kann, findet ihr [hier](#).
- Gemeinsam die Wahl der **Methode** treffen und gegebenenfalls kombinieren. Hier könnt ihr zum Beispiel mit der Methode der Barcamp-Meetings arbeiten, die wir in [Modul 2](#) vorstellen. Zudem können auch die Methoden des agilen Arbeitens aus [Modul 2](#) sehr hilfreich sein.
- Gemeinsam die Arbeit nach jedem Treffen **reflektieren**. Auch hier gibt es einige Punkte zu beachten, damit eine angenehme Arbeitsatmosphäre entwickelt und weiter bestehen kann. Wie so eine Reflexion aussehen kann, findet ihr [hier in Modul 2](#) unter dem Punkt: Retrospektive halten
- Entscheiden, wie **häufig** Peer-to-Peer-Learning sinnvoll eingesetzt werden sollte.

Vorteile und Wirkungen:

- Wenn man selbst etwas erklärt, dann versteht man dadurch die Zusammenhänge selbst noch besser.
- Dadurch, dass verschiedene Erfahrungen und Fähigkeiten eingebracht werden können, hat jeder das Gefühl etwas zur Überwindung von Hindernissen bzw. zur Erreichung des Zieles beigetragen zu haben.
- Stärkung des Gemeinschaftsgefühls.