

# Kommando der eisernen Armada

## Projektbericht

Von N.S.S.S. 2019 - 2020

Förderlehrperson: C. Guesdon



Neu auch mit Hilfen für: Die  
Ideensuche, Projektberichte  
schreiben, einer Hilfe für  
Zeitpläne und eine Hilfe für  
Präsentationen!

*Testlauf meines Spiels am Tag der offenen Tür*

# 1. VORWORT

*«Wer das liest, muss fast im Pullout sein.» -Shane Sdiri*

Danke, dass du sogar das Vorwort liest!

Das steht auch in meinem Projektjournal. Jeder der das liest fragt sich wohl warum, obwohl es sehr naheliegend ist: Ich hoffe, dass dieser Bericht vielleicht einen anderen Pulloutschüler inspiriert oder dass man ihn wenigstens noch als schlechtes Beispiel benutzen kann, aber es wäre möglich, dass jemand in den Berichten etwas stöbert, um auf eine Idee für ein Projekt zu kommen. Wenn das der Fall ist schlag Seite 4 auf. Da steht genaueres zur Ideensuche.

Vielleicht geht es dir auch Mal so wie mir. Du hast eine Idee, aber keinen Ansatz um sie umzusetzen. Dann kann man es so wie ich machen, man geht eine Runde velofahren, oder man entwickelt sich eine eigene Strategie. Oder man nimmt als Projekt, einen Weg zu finden, eine ganz konkrete Idee zu finden. Also eine Art Ideensuchmaschine oder Formel.

Als Hilfe kann ich gut empfehlen, dass man sich überlegt, in welchen Bereichen man am liebsten arbeitet. Ich unterteile anders als Frau Guesdon oder irgendwelche Wissenschaftler. Das Genaue Muster findest du unter Aufteilung. Ich wünsche jedem Pulloutschüler, der das liest, viel Glück bei seinem Projekt und dass ihm mein Bericht weiterhilft. Dann möchte ich noch ein paar Punkte auflisten die manche nicht wissen. Keine Sorge falls du sie auch nicht kennst. Beachte, dass du alle erfüllst.

1. Pullout ist freiwillig, wenn es dir nicht gefällt kannst du auch austreten. Aber dann würdest du meiner Meinung nach etwas Gutes verpassen.
2. Pullout ist nicht zusätzlich zur Schule. Du musst es nicht an einem freien Tag haben. Wenn das nicht so ist, dann sprich mit deinen Lehrern darüber.
3. Wenn deine Lehrer nicht wirklich davon begeistert sind, dann sei ein gutes Beispiel für sie, damit deine Nachfolger es später leichter haben.
4. Hausaufgaben gibt es sehr sehr selten. Also überlege dir auch ein Projekt, das du nicht nur Zuhause machst.

Das wärs. Viel Spass mit deinem künftigen Projekt!

## 2. INHALT

1. Vorwort .....	2
2. Inhalt.....	3
3. Ideen sammeln .....	4
1. Comic zeichnen.....	4
2. Ein Spiel entwerfen .....	5
3. Mindstorms .....	5
4. Chemische versuche.....	5
4. Vorbereitungen .....	6
5. Projektauftrag festlegen.....	6
6. Einteilen, planen.....	7
1. Hilfe .....	7
2. Dokumentation.....	8
7. Umsetzen, steuern .....	10
8. Präsentieren .....	11
9. Reflektieren .....	13
10. Aufteilung* .....	14
11. Projektberichte.....	15

### Schnellnavigation

1. Suchst du eine Anregung für eine Projektidee? Wenn ja, gehe zu «[11. Aufteilung](#)» oder zu «[3. Ideen sammeln](#)»
2. Suchst du eine Hilfe um deinen Projektbericht zu schreiben? Wenn ja, gehe zu «[Projektberichte](#)»
3. Suchst du die einzelnen Schritte deines Projekts? Wenn ja, gehe zu den Abschnitten [4 – 9](#).
4. Suchst du Unterhaltung oder eine Dokumentation? Wenn ja, liest du am besten den [ganzen Bericht](#).

# 3. IDEEN SAMMELN

Wie bei jedem Projekt, musste ich als erstes eine Idee haben. Vielleicht geht es dir genau so, dann könnte dieser Teil es immer: «Es gibt alten Projekt oder hast in ein Mindmap du siehst in interessierst.» gesagt, aber das dir vielleicht diesen Bericht für die erste möchtest habe



Erste Ideen

dir helfen. Denn am Anfang heisst 3 Möglichkeiten: Suche in den Projektberichten nach einem du bereits Ideen und schreibst sie oder fülle diese Blätter aus, damit welchem Bereich du dich Natürlich wird das nie so direkt sind die drei Möglichkeiten, die vorgeschlagen werden. Wenn du liest, hast du dich anscheinend Möglichkeit entschieden und nun wissen, welche Ideen ich hatte. Ich eigentlich immer direkt ein paar Ideen

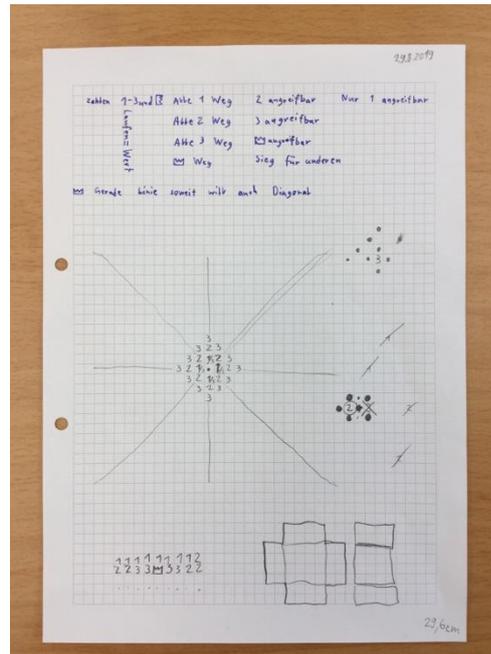
gehabt, aber hätte ich die alten Berichte durchstöbert, wäre mir vielleicht ein «besseres» Projekt eingefallen. Nun denn genug gefaselt: Also hier sind meine Ideen:

# 1. COMIC ZEICHNEN

Eine Idee war, einen Comic über «Dödö»\* zu zeichnen. Aber dann muss man jedes Mal wieder Inspiration haben und vor allem genügend Fantasie. Da ich mich nicht alleine auf meine Inspiration verlassen wollte, verwarf ich diese Idee.

## 2. EIN SPIEL ENTWERFEN

Man braucht auch Ideen, aber testen. Darum habe ich mich entschieden. Dazu erfand ich Sonderregeln für Spiele. Es war



man muss auch viel für diese Idee schon immer gerne also sehr gut für mich.

*Erste Idee des Spiels*

## 3. MINDSTORMS

Es gibt so viele Möglichkeiten mit Mindstorms. Man kann einen Roboter bauen, der spezielle Aufgaben erledigt, ein Rennauto, das auf einer Linie bleibt und noch so vieles mehr. Das war definitiv zu empfehlen, aber da die Mindstorms gerade von anderen gebraucht wurden, konnte ich da nicht wirklich viel machen.

## 4. CHEMISCHE VERSUCHE

Es gab zwei Probleme: Ich wusste nicht was ich machen würde und es könnte schwierig werden das im Pullout zu machen. So ganz ohne Labor. Vielleicht könnte man da aber noch etwas mit dem Gymnasium abmachen.

## 4. VORBEREITUNGEN

In dieser Phase muss man seine Ressourcen einteilen. Was kann man benutzen. Ich zum Beispiel, musste ein Spielbrett, Spielfiguren und einen Laptop haben. Und in dieser Phase habe ich abgeklärt, ob ich diese verwenden kann. Glücklicherweise konnte ich alle Materialien, die ich benötigte, von der Begabtenförderung benutzen. Wenn man aber sonst etwas braucht, muss man mit der betreffenden Person sprechen (z.B. Einen Besen für einen Feuerstab (siehe 2018/2019)). Wenn man dann wirklich alles hat, kann man den Projektauftrag festlegen. Hier ist die letzte Chance noch gemütlich zu wechseln. Mein **Tipp**: Mache dir vielleicht eine Art „Einkaufsliste“, bei der du überprüfen kannst, ob du alles hast. Investiere hier genügend Zeit.

## 5. PROJEKTAUFTRAG FESTLEGEN

Beim Projektauftrag festlegen geht es darum sich ein Ziel zu setzen. Hier muss man auch schon etwas planen. Man kann zum Beispiel nicht ohne zu planen ein Ziel festlegen, dass man in den Pulloutterminen erledigen kann. Darum muss man schon hier einen groben Zeitplan machen, damit man weiss, wie viel Zeit das Ziel braucht. **Hinweis**: Es sind im Ganzen 60 Lektionen, die man benutzen kann, abzüglich der Pufferzeit und der Reflektion (oder 45 Stunden).

*„Mein Projektziel ist ein Spiel zu entwickeln, das Spass macht und strategisch gewinnbar ist.“*

– Mein Ziel

Dann kann man sein Ziel noch etwas genauer ausschmücken. Zum Beispiel: Das Spiel soll auch bis zum Ende spannend sein. Oder man kann auch einfach schon Mal die einzelnen Tätigkeiten ausknobeln und somit zum nächsten Schritt gehen.

# 6. EINTEILEN, PLANEN

Das Planen ist dran. Ich glaube das macht fast niemand gerne. Doch es ist wichtig! Ich hoffe dieser Teil hilft allen weiter die gerade in dieser Phase sind. Denkt einfach daran. Nachher könnt ihr ihn benutzen.

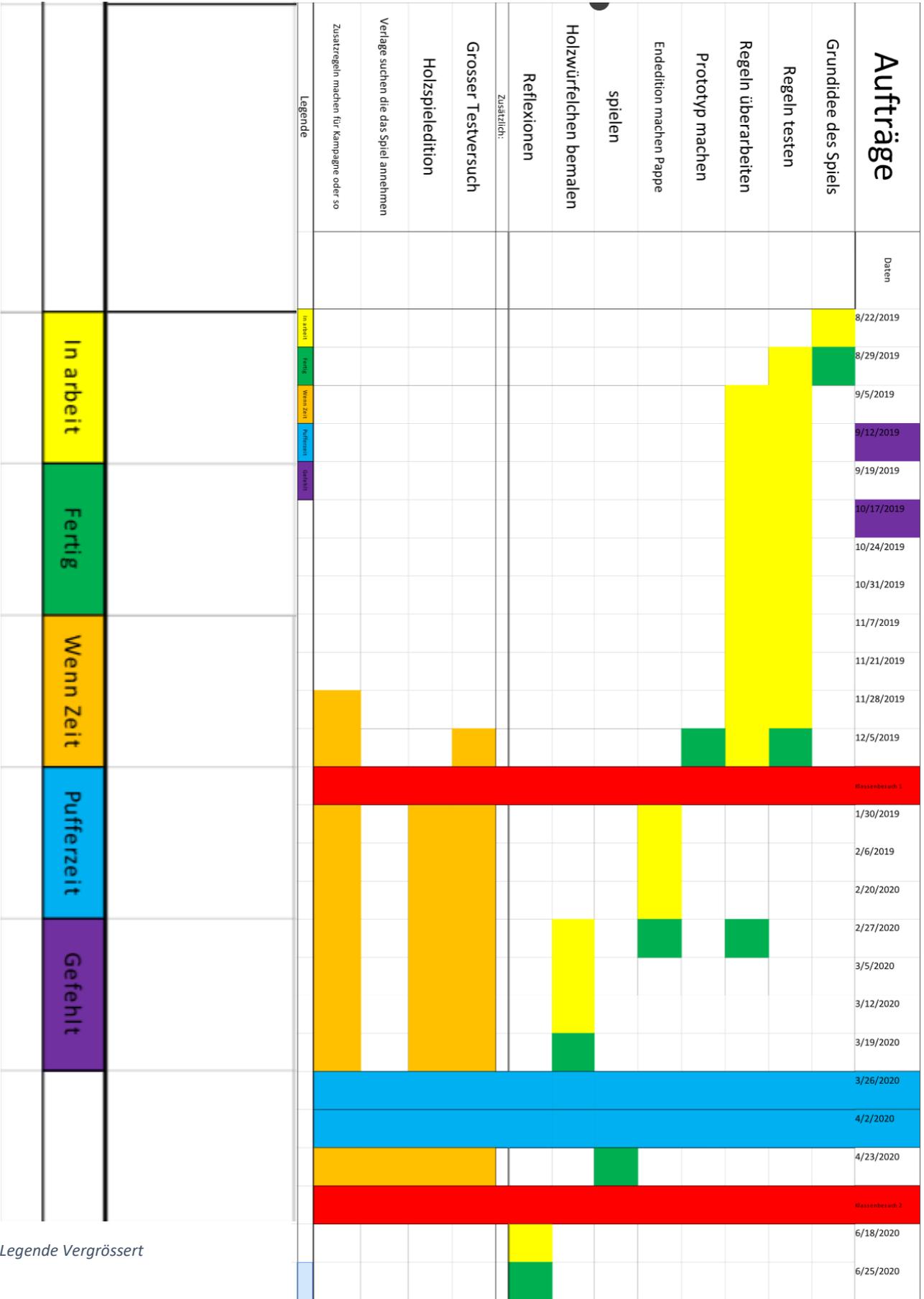
## 1. HILFE

Lies alle Punkte genau durch bevor du anfängst. Vielleicht hast du sonst einen Fehler den du vermeiden könntest (z. B. Zu viel Zeit verplant). Du hast insgesamt 20 Termine die du für dein Projekt benutzen kannst.

1. Mache ein Brainstorming und schreibe alle Tätigkeiten auf ein leeres Blatt Papier. Sie müssen noch nicht geordnet sein.
2. Knüpfe nun Verbindungen zwischen den Tätigkeiten und überlege, was du zuerst machen musst, damit du anderes überhaupt anfangen kannst. Vielleicht laufen auch mehrere Tätigkeiten gleichzeitig ab. Nummeriere alle Tätigkeiten der Reihenfolge nach. Läuft wie gesagt etwas gleichzeitig ab, gibst du denen die selbe Nummer.
3. Öffne nun eine Exceltabelle und trage oben nach einer oder zwei Spalten alle Daten der Pullouttermine ein. Es sollte eigentlich ein Dokument vorhanden sein, auf dem sie der Reihe nach stehen. Wenn du sie dann noch drehen willst, kannst du deine Förderlehrperson sicher fragen. Oder du schlägst online nach (Google oder so).
4. Trage nun auch die Aufträge der Reihe nach ein. Wenn du noch zusätzliche Aufgaben hast, kannst du wie ich einen Abschnitt «Zusatz» machen. Stecke sie aber nicht einfach so irgendwo dazwischen, dass du nicht mehr weisst, dass es Zusatz ist.
5. überlege dir jetzt wie viel Zeit die einzelnen Aufträge brauchen und schreibe die Anzahl der Pullouttermine auf, die sie brauchen (z. B. 0,5).
6. Trage nun alle Aufgaben hinten bei den Daten ein. Natürlich so, dass sie genug Zeit haben.
7. Plane dir unbedingt 2 Pullouttermine als «Pufferzeit» ein. Meistens fehlst du ca. zwei Mal im Jahr (Skilager, Krank, Arztbesuch, besondere Events der Schule usw.).
8. Denke daran, dass die letzten zwei Termine für Reflektion und Ausblick reserviert sind.
9. Überprüfe alles noch Einmal sorgfältig. Wenn du sonst Fehler nicht bemerkst, könntest du später Probleme mit der Zeit bekommen.

## 2. DOKUMENTATION

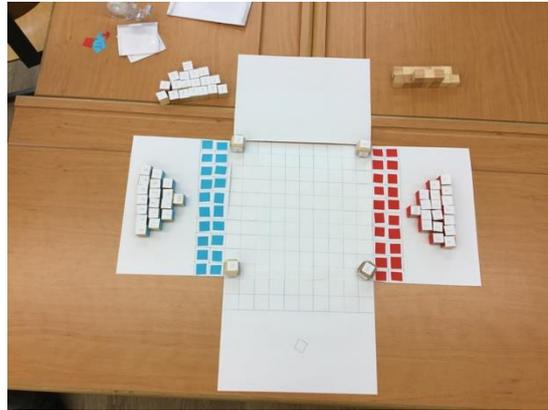
Dieses Jahr war mein Projektplan etwas weniger ausführlich als letztes Jahr. Aber ich konnte ihn dennoch gut gebrauchen. Es dauerte nur jeweils etwas länger bis ich genau wusste, was ich machen muss. Umso ausführlicher, desto einfacher ist er danach zum Gebrauch. Dazu habe ich ein etwas neues Format genommen von dem Frau Guesdon nicht unbedingt begeistert war. Sie vermisste die Meilensteine (Rauten), die ich durch das Abschliessen erreichen würde. Das ist bei mir einfach grün markiert (fertig). Auch die Klassenbesuche sind bei mir im Plan, was vielleicht etwas verwirrt. Die rot markierten Spalten sind keine Termine. Termine gibt es nämlich nur 24. Aber ich habe ihn jedes Mal wieder verstanden und darum geht es ja hauptsächlich.



Legende Vergrössert

## 7. UMSETZEN, STEUERN

Das ist wohl der lustigste Schritt im Projekt. Hier kann man endlich die Tätigkeit machen, die man sich zuvor gründlich das Schreiben der Regeln zu Auch die Regeln zu Dann habe ich als Prototypen gemacht: dich sicher warum zuerst hatte ich aber der hatte noch hatte er nur durchsichtig waren. gemacht, es das habe ich eben die Papier beklebt, Einheit und das



*Bild von Prototyp Beta*

Danach habe ich schon eine nächste Version gemacht. Und das War nur ein Prototyp für die Endversion aus Pappe. Danach kam die eben genannte Version. Diese konnte man am Tag der offenen Tür auch spielen. Nebst all den anderen Attraktionen versteht sich. Das war mein erster offizieller Testversuch und bisher auch der einzige. Denn hier kommt die Coronakrise ins Spiel. Sie hat mir hierdurch sehr entgegengewirkt. Ich sollte es mit vielen verschiedenen Personen Testen (als Beispiel die Schulkameraden). Und das durfte man da nicht wirklich. Darum musste ich während des Lockdowns den Bericht schreiben, als das Projekt noch nicht planmässig geendet hatte. Darum kann es zu Abweichungen kommen. Aber soweit es bisher ist, sollte ich noch die letzten Würfel für die Version 2 fertigmachen. Dann wäre sie fertig.

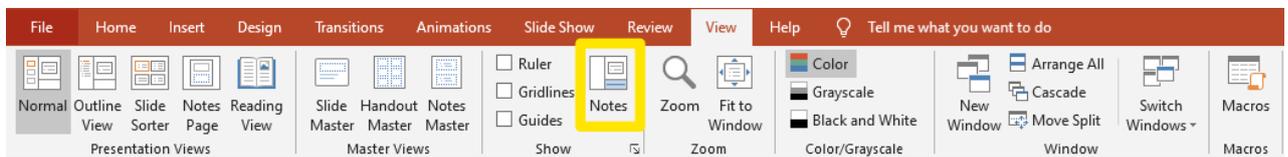
geplant hat. Bei mir war es Regeln und das erste Testen. schreiben kam hier dran. nächstes einen simplen Prototyp Beta. Nun fragst du nicht Prototyp Alpha. Nun schon einen Prototyp Alpha, keine Holzwürfel. Stattdessen Papierchips die sogar halb Naja, es hat trotzdem Spass erste Mal zu spielen. Danach Holzwürfel eingesetzt und mit welches den Wert der zugehörige Team angab.

# 8. PRÄSENTIEREN

So jetzt kommt das Präsentieren. Bei dem mache ich immer eine Powerpoint. Dazu habe ich auch noch ein paar Tipps:

## Tipp 1

Füge dir Notizen ein. Dafür musst du oben den Tab «View» oder «Ansicht» auswählen. Dann kannst du «Notes» auswählen oder «Notizen».



Dann hast du unten ein Feld. Unter der Folie. Dort kannst du reinschreiben, was du sagen willst. Wenn du dann die Referentenansicht startest, siehst du die Notizen. So startest du die Referentenansicht. Setze in diesem Feld ein Kreuz:



## Tipp 2

Du solltest deine PPP gut animieren. Dafür kannst du:

1. Aktiviere den Animationsbereich. Dann kannst du dort die Animationen herumschieben und besser auswählen. Den öffnest du so:



2. Du kannst noch mehr Animationen anzeigen lassen. Das geht so:



So kannst du ein Objekt mehrmals animieren.

3. Es gibt sogenannte Pfade. Damit kannst du Objekte bewegen.

## Tipp 3

Du kannst aus deiner Präsentation einen Film machen. Dazu muss sie aber automatisch laufen. Tut sie das noch nicht, dann lies auf **der nächsten Seite** weiter.

Wenn sie das schon tut, gehe auf den Tab «File» oder «Datei». Dann wählst du links «Export» oder «Exportieren» und kannst dort das Ausgabeformat bestimmen. Wichtig!: Das Umwandeln in ein Video kann sehr lange dauern, darum mache es einmal wenn du den Computer gerade nicht brauchst.



Wenn sie noch nicht automatisch läuft, kannst du entweder bei jeder Folie die Anzeigedauer bei «Transitions» oder «Übergänge» einstellen. Oder du stellst sie für alle beim Videoexport ein. Oder was am einfachsten geht: Lasse alles auf «bei Mausklick» und wähle, beim Tab «Slide Show» oder «Bildschirmpräsentation», «Bildschirmpräsentation aufnehmen». Dann werden alle Anzeigedauern direkt darauf angepasst.



## Tipp 4

In der Referentenansicht kannst du während dem Präsentieren auf die Folie malen. Dafür musst du nur auf das Stiftsymbol klicken und dort kannst du dann auswählen was du machen willst. Du kannst auch nur einen Laserpointer benutzen um etwas zu zeigen und nichts zu zeichnen. Diesen findest du ebenfalls dort. Zusätzlich kannst du auch die Lupe brauchen, um etwas zu vergrößern. Probiere diese Symbole dort aus wenn du nicht gerade live präsentierst, aber sie sind sehr nützlich.

# 9. REFLEKTIEREN

Nach diesem Jahr bin ich nicht mehr im Pullout, weil ich jetzt auf das Gymnasium wechseln werde. Aber auf die Ganzen drei Jahre zurückblickend, werde ich es sehr vermissen. Was währenddessen nicht so viel Spass gemacht hat, waren die Projektjournaleinträge, die man immer machen musste. Aber wenn man auf diese zurückschauen kann, sieht man, dass es sich gelohnt hat. So kann man sich wieder in die Situationen zurückversetzen. Umso genauer man schreibt, desto besser kann man sich wieder hineinversetzen. Und das kann schön sein, aber vielleicht ist das dann auch etwas das man noch seinen Kindern und so zeigen kann. Wer weiss. Jedenfalls ist es wichtig die Einträge ernst zu nehmen. Aber man kann auch von seinen Projekten profitieren. Z. B. mein Spiel. Wenn mir in Zukunft langweilig ist, kann ich das spielen oder es vielleicht sogar noch verbessern. Jedenfalls habe ich die Zeit im Pullout genossen. Ich hoffe dir geht es gleich, aber sollte es nicht so sein könntest du rein potentiell-theoretisch auch das Pullout verlassen, was aber sicher sehr schade wäre. Darum genies es doch besser.

# 10. AUFTEILUNG\*

Das hier ist ein Fragebogen, den du machen kannst, wenn du keine Ideen hast oder auch sonst wenn du dir etwas Inspiration holen willst. Merke: Es sind Vorschläge für Projekte. Ändere sie ab, suche in diesem Bereich weiter, nimm sie direkt so an, **aber** setze deine persönliche Note rein. Versuche auf nicht andere Projekte einfach zu kopieren. Erschaffe etwas neues. Das heisst jetzt aber nicht, dass du nicht machen darfst was ein anderer bereits vor dir getan hat. Du solltest es nur etwas abändern, denn sonst entsteht nichts neues. Mache selbst etwas.

Was möchtest du am Ende haben?							
Etwas zum anfassen				Etwas das man nicht anfassen kann			
Möchtest du etwas für die Dauer*?				Programmierst du gerne?			
Nein		Ja		Ja		Nein	
Intressierst du dich für Chemie?		Schreibst du gerne?		Magst du Computerspiele?		Zeichnest du gerne?	
Nein	Ja	Nein	Ja	Ja	Nein	Nein	Ja
Magst du Tiere?	Vielleicht untersuchst du ein bestimmtes Phänomen.	Bastelst du gerne?	Vielleicht schreibst du ein Buch oder machst deine eigene Zeitung.	Vielleicht programmierst du dir ein Mod für dein Spiel. Oder programmierst dir ein eigenes Spiel.	Magst du Musik?	Magst du Mathe?	Vielleicht entwirfst du digitale Bilder für Spielkarten.
Nein	Ja	Nein	Ja	Nein	Ja	Ja	Nein
Vielleicht übst du eine neue Sprache.	Vielleicht erforscht du dein Lieblingstier etwas genauer.	Vielleicht zeichnest du etwas. Eine Comic oder so.	Vielleicht bastelst du dir etwas das du schon lange brauchen könntest.	Vielleicht programmierst du dir ein nützliches Programm.	Vielleicht machst du mit einer Programmiersprache einen Song.	Vielleicht suchst du eine neue Formel für eine Rechnung.	Vielleicht philosophierst du über ein bestimmtes Thema.

\*Klar, das Wissen bleibt. Du hast also auch etwas auf dauer. Aber es ist auf ein Materielles Produkt bezogen.

# 11. PROJEKTBERICHTE

Am Ende jedes Pulloutjahres muss man einen Projektbericht schreiben. Wenn du Hilfe dazu brauchst zeige ich dir hier einige Tipps. Sonst kannst du dieses Kapitel eigentlich auch auslassen, denn es geht hier nur um das Schreiben der Berichte.

## Tipps

Achte auf die Überschriften. Versuche ebenfalls in diesem Schema zu schreiben, aber das ist dir wahrscheinlich schon gesagt worden. Trotzdem hier noch Mal das Schema der Überschriften:

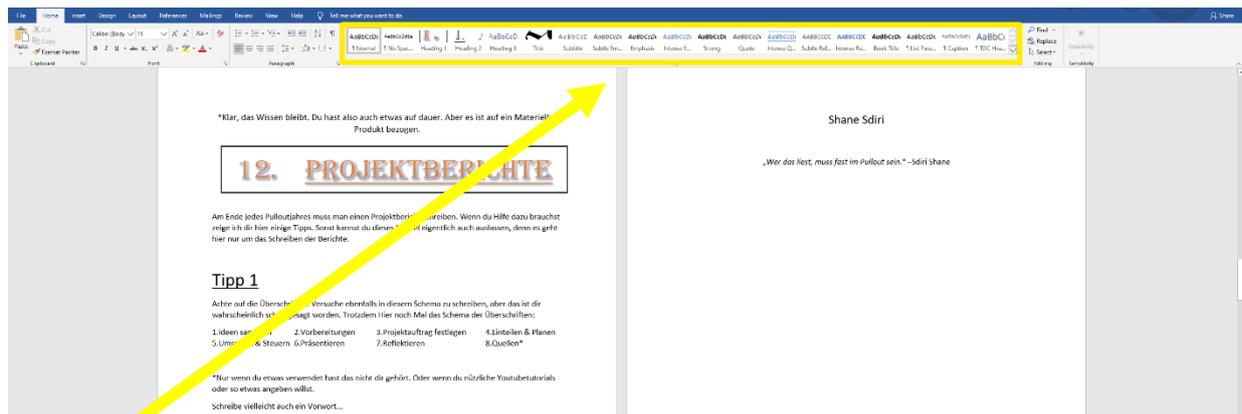
1. Ideen sammeln
2. Vorbereitungen
3. Projektauftrag festlegen
4. Einteilen & Planen
5. Umsetzen & Steuern
6. Präsentieren
7. Reflektieren
8. Quellen\*
9. Projektjournal

\*Nur wenn du etwas verwendet hast das nicht dir gehört. Oder wenn du nützliche Youtubetutorials oder so etwas angeben willst.

Schreibe vielleicht auch ein Vorwort...

## Tipps

Mache eine Schnellformatierung. Es spart dir sehr viel Zeit. Was es ist?



Das!

So kannst du deine Überschriftarten speichern. Und sie schnell wieder laden wenn du sie brauchst.

Deine Pulloutförderperson kann dir sicher helfen wie du sie bearbeiten kannst. Alles weitere solltest du von ihr erfahren.

## Tipps

Mache auch ein Inhaltsverzeichnis. Wenn du Tipp 2 beachtest geht das sogar fast automatisch. Es wirkt sich auf die «Headings» aus. Frage bei deiner Förderperson nach wie du das machst oder suche direkt in Word bei der Suchfunktion oben. Dafür brauchst du natürlich auch Seitenzahlen. Dafür gehst du zum Tab «Einfügen» und dort auf die Funktion «Seitenzahlen». Dann kannst du auswählen wo du sie platziert haben möchtest. Zur Hilfe noch ein Bild (ist aber englisch...):



## Tipp 4

Achte darauf, dass du eine übersichtliche Darstellung hast. Rechtschreibfehler sind nicht schlimm, aber zeige am Ende deinen Bericht der Förderperson. Sie sollte ihn korrigieren können, bevor er hochgeladen wird oder auch gedruckt.

## Tipp 5

Manchen liegt das Schreiben mehr als anderen. Du musst also nicht viel schreiben, aber schreibe dennoch alles Wichtige auf. Du musst auch keine Hilfen in deinem Bericht haben. Wenn du gerne schreibst kannst du aber auch das machen und so vielleicht Anderen helfen.

## Tipp 6

Schreibe die Wichtigsten Punkte möglichst direkt. Dann können die nächsten Schüler diese besser finden. Zum Beispiel: Hebe deine Ideen feutlich hervor. Denn wenn man an einem Tag im Pullout 5000 Seiten lesen muss damit man diese findet, wird es für den Lesenden sehr anstrengend.

## Tipp 7

Hier noch die mir bekannten vier Word Smileys. Vielleicht kannst du sie brauchen.

Zeichen zum schreiben	:)	:	:(	;) )
Ergebnis				
Tasten für zweites Zeichen	Shift + 9	AltGR + 7	Shift + 8	Shift + 9