

9

Phantasielosigkeit  
Realitätsverlust  
Nervosität  
Angste

Scheurealität/  
Medien

Stärkung d. künstlerischen  
Projekte, Fächer übergreifend  
Stärkung d. Eigenaktivität/Phantasie  
Beobachtungsfähigkeit schulen  
→ Denkfähigkeit, Abstraktionsfähigkeit  
Bedeutung v. Rückblick/Reflexion  
über jedes Tätigkeit (vorall. prakt.)  
Qualitätserlebnisse, Wesenserlebnisse  
Medienkunde (selber Film machen)  
Einsatz u. Verstehen d. Computers

- Frage nach d. Wirkung
- Projekte — Aufgaben übergreifend  
— Fächer übergreifend  
— kumulativ
- Beobachten schulen / üben  
— Denkfähigkeit, Abstraktionsfähigkeit
- Reflexion nach d. Tätigkeit
- Stärkung d. Eigenaktivität
- Medienkunde
- Computer-Einsatz, -Handhabung

10

Körperschäden  
Verhärtung d. Anlagen  
mangelndes Selbstvertrauen  
Unsicherheit  
Zurückschrecken vor  
Anforderungen

zu frühe  
Leistungsanforderungen

phantasieverloren, künstlerisches Talent  
Anforderungen übersehbar machen  
Berufe übersehbar machen  
→ Gliederung d. Schule / d. Schulzeit  
sartunnte Anforderungen / Ziele  
für einzelne Klassenstufen

- Künstlerisches stärken
  - Gliederung d. Schule inhaltlich  
— Ziele, Aufgaben, Anforderungen,  
Schwerpunkte  
für einzelne Klassenstufen
- 2.B: 1./2. Kl. Bewegung / Körperbild  
3./4. Kl. musikalischsprachl.  
innere Bewegung  
5. Kl.  
6./7. Kl. Beobachten / Sozialproz. / Kunst  
8./9. Kl. Handwerk  
10. Kl. Techniken, Fertigkeiten  
11./12. Kl. usw.

11

mangelnde Kreativität  
Entscheidungsschwäche  
Werteverfall  
mangelnde Ausdauer  
geringe Belastbarkeit

Überangebot  
in allen Bereichen

Reduktion des Mittel  
Erlebnis am Kleinen, Einfachen pflegen  
Eigene Erfahrung stärken  
Schüler stärken einbezählen  
Verantwortung erleben können

- Reduktion des Mittel
- Mitverantwortung d. Schüler
- Eigenaktivität d. Schülers
- mehr Epochenunterricht
- Projekte, Fächer übergreifend  
(mit Lehrplaninhalt !)

Au  
18.2.97