

Sozialform				Kompetenzen				Basismodell des Lernens				
Plenum	Gruppe	Partner	Einzel	Sach	Selbst	Methode	Sozial	Wissen	Erfahrung	Handlung	Reflexion	Lösung

>> Zukunftswerkstatt

Schulform: Elementarbereich, Erwachsenenbildung, Primarbereich, Sekundarstufe I, Sekundarstufe II

Lehrerrolle: Moderator (Erläuterung der Spielregeln und Hilfestellung besonders in der Fantasiephase)

Schülerrolle: zuhören, Beispiele nennen, Überlegungen anstellen, sich hinein versetzen, Probleme diskutieren

Material

- Notizen
- eventuell Plakat auf dem die Spielregeln stehen
- Papierbögen zur Zusammenfassung der Kritikpunkte in Problembereiche
- bunte Klebepunkte (Die Schüler und Schüler können die für sie wichtigsten Problembereiche auswählen-> Schwerpunktthemen)
- eventuell Blatt und Stifte, falls es den Schülern leichter fällt, ihre Wünsche in der Fantasiephase aufzumalen

Beschreibung:

- von Robert Jungk entwickelte Methode
- alle Akteure fungieren als Experten
- pro Gruppe ein zusätzlicher Moderator
- Ziel: Lösungen für gemeinsam festgelegte Probleme und Herausforderungen finden
- drei Phasen: Kritikphase, Fantasiephase, Verwirklichungsphase (oft auch vorher eine Vorbereitungsphase und anschließend eine Erprobungsphase (Vgl. <http://www.jungk-bibliothek.at/>))

Vorbereitungsphase:

Vorstellung der Gruppenmitglieder und ihren Wünschen und Erwartungen an die Zukunftswerkstatt, Klärung der Spielregeln. (Die Spielregeln werden mittels eines Plakats aufgehängt und bildlich dargestellt. Für Schülerinnen und Schüler mit Defiziten im Bereich Lesen).

Kritikphase:

Alle Teilnehmer äußern ihre persönliche Kritik zu einem Thema. Der Moderator kann durch Fragen unterstützen: „Was stört dich?“ unterstützen. Nach Sammlung der Kritikpunkte: Zusammenfassung in Problembereiche, Auswählen der wichtigsten Problembereiche. (Kinder mit dem Förderschwerpunkt Sprache können ihre Kritik auch aufmalen oder in Form eines Rollenspiels darstellen)

Fantasiephase:

Jeder äußert Wünsche. Es gibt keine Grenzen der Fantasie. Es wird vereinbart, dass niemand Einwände einbringt. Brainstorming: fantasievolle Lösungsvorschläge ausdenken.

Sammlung der Ideen und Ausarbeitung in utopische Entwürfe (Kinder können ihre Wünsche alternativ auch aufmalen oder in Form eines Rollenspiels darstellen).

Verwirklichungsphase:

Zusammenführung der utopischen Entwürfe mit der Realität und Aufzeigen möglicher Umsetzungsschwierigkeiten. Anschließend Anpassung der Entwürfe, sowie Klärung äußerer Rahmenbedingungen, zum Beispiel finanzielle Mittel etc. Verteilung der Aufgaben zur Konkretisierung und möglichen Realisierung des Entwurfs.

Nachbereitungsphase:

Entwicklung von praktisch anwendbaren Utopieentwürfen, Realisierung.

(Vgl. Jungk/ Müllert: 1989)

Tipps

- Einsatz einer Fantasiereise: Sie dient zur Lockerung und Entspannung, damit die Kinder in der Fantasiephase alle ihnen in den Kopf kommenden Wünsche ansprechen
- Lenkung durch Moderator (Formulierungshilfen geben)
- simples Diskussionsthema wählen

Quellen

- <http://www.jungk-bibliothek.at/>
- Jungk, Robert/ Müllert, Norbert R. (1989): Zukunftswerkstätten. Einführung ins Konzept, konkrete Hilfestellungen zur Umsetzung und Beispiele/ Erfahrungsberichte. München 1989.