

Leitfaden

Zukunft erschließen mit Szenarien



Ein Beitrag zur Vermittlung von **Denkkompetenzen höherer Ordnung**
im Unterricht.

Impressum

Autoren: Ingrid Ernst, Johannes Heuzeroth, Alina Hollbach, René Langohr, Nils Lenzen, Markus Probst, Markus Ruch, Kathrin Sachsen, Steffen Mingenbach, Ulrich Golüke

Mitstreiter: Andre Dumont, Fabrice Liesegang, Mario Jeck, Barbara Kockerols, Melanie Lückhoff, Angelika Mundt, Hermann Ohagen, Tine Richter, Max Theißen, Patrick Salentin, Anet Scherling, Alexander Wilsch ... und Wolfgang Arnoldt

Für die Stiftung: Stephan Baldin, Klaus Dosch, Daniela Schiffler

©2013: Aachener Stiftung Kathy Beys

www.aachener-stiftung.de

www.szenarien-in-schulen.net

Die Stiftung veröffentlicht die Inhalte des Leitfadens unter der Creative – Commons Lizenz BY–NC–ND 3.0

www.creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/de

Herausgeber: Aachener Stiftung Kathy Beys / **Druck:** Druckerei der StädteRegion Aachen

Gestaltung: büro G29, Aachen / **Lektorat und Schlussredaktion:** Daniela Schiffler

1. Auflage, Januar 2013

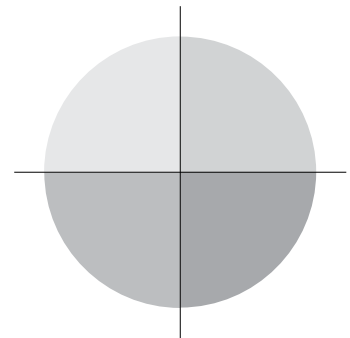
ISBN 978-3-935522-03-8

Preis: 10,00 Euro

Leitfaden

Zukunft erschließen mit Szenarien

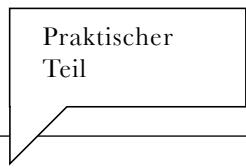
Ein Beitrag zur Vermittlung von Denkkompetenzen höherer Ordnung im Unterricht



Vorwort 4

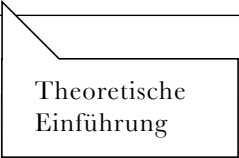
WIE NUTZE ICH DIESEN LEITFADEN?

Die Phasen als Bausteine 6
 Zeitaufwand 6
 Schreibstil 6
 Webseite 7
 Geschichte vs. Trend 7
 Beispiel ‚Die Reise nach Utopia‘ 7
 Mit fertigen Szenarien arbeiten 7



THEORETISCHE EINFÜHRUNG

Überblick: Zukunft erschließen mit Szenarien. . 8
 Szenarien entstehen durch induktive Arbeit .. 9
 Die sieben Phasen im Überblick 9
 1. Frage 9
 2. Interviews/Gespräche 9
 3. Gesprächsauswertung 9
 4. Zwei Unsicherheiten 10
 5. Plotlines 10
 6. Geschichten mit Titel 11
 7. Anwendung 12
 Was brauchen Sie – außer Geduld
 und Neugier? 13
 Wie kann die Szenario-Methode
 zum Kompetenzerwerb beitragen? 13
 Selbst-, Personal- bzw. Human-
 kompetenz 14
 Sozialkompetenz 14
 Methodenkompetenz 14
 Sach-/Fachkompetenz 15



PRAKTISCHER TEIL

Phase 1: ‚Die geeignete Frage‘ 16
 Die Reise nach Utopia:
 ‚Das Orakel von Delphi‘ 18
 Material für ‚Das Orakel von Delphi‘ 20
 Phase 2: Gespräche/Interviews 22
 Die Reise nach Utopia: ‚Ich denke, dass...‘ 24
 Material für ‚Ich denke, dass‘ 26
 Phase 3: Gesprächsauswertung 28
 Die Reise nach Utopia:
 ‚Wünsche, Träume und mehr‘ 30
 Material für ‚Wünsche, Träume
 und mehr‘ 31
 Phase 4: Zwei Unsicherheiten 32
 Die Reise nach Utopia:
 ‚Da bin ich mir nicht sicher‘ 35
 Phase 5: Plotlines 37
 Die Reise nach Utopia: ‚Mystery-Plotline‘ 40
 Material für ‚Mystery-Plotline‘ 42
 Phase 6: Geschichten schreiben 44
 Die Reise nach Utopia: ‚Alles, wirklich
 alles, aber bitte keinen Tanz‘ 46
 Phase 7: Vom Denken und Spielen
 in Zukunftsräumen 47
 Rationale Alternative I (einfach) 47
 Rationale Alternative II (mittel) 47
 Rationale Alternative III (sehr schwer) 47
 Emotionale Alternative 50
 Die Reise nach Utopia: ‚Wenn ich groß
 bin, werde ich Spießer‘ 52
 Material für ‚Wenn ich groß bin,
 werde ich Spießer‘ 54

Energizers

ENERGIZERS

Tankerfahren:
 Zeitverzögerungen im System 56
 Kausale Zusammenhänge: ‚Web of life‘ 58
 Beispiel Mopanewürmer 59
 Die Macht von Geschichten:
 Held, Opfer & Sinn Story 60
 Eingriff in dynamische Systeme –
 ‚Wald-Wirtschaft‘ 62

Glossar

FERTIGE SZENARIEN KENNENLERNEN

Schnipselübung 64
 Material (für heimat2035-Szenarien) 64
 Ablauf 64
 Lösungen 65
 Auftrag Zuordnungsübung zu den
 Szenarien 66
 Notizblatt für Rundgang 67

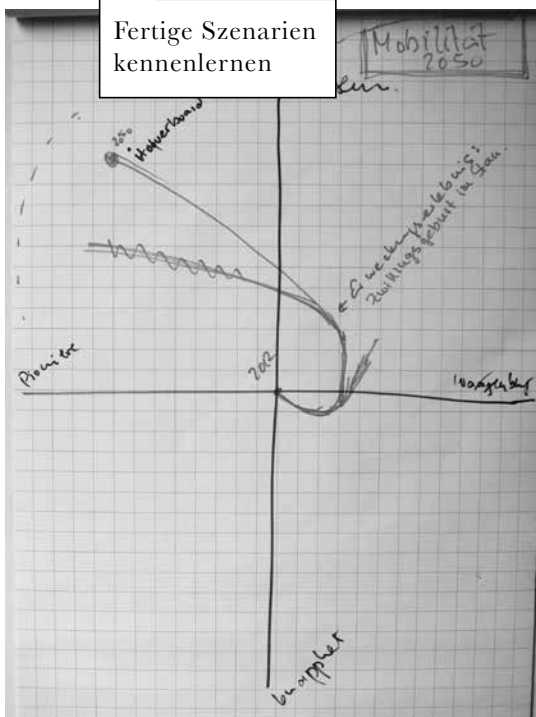
GLOSSAR

Blitzlicht 68
 Brainstorming 68
 Givens 69
 Mental models 69
 Mystery-Methode 69
 Placemat 69
 SWOT-Analyse 69
 Think-pair-share 69
 Kernteam 70
 Plotlines 71
 Quadrant 71

LITERATUR 72

KONTAKTADRESSEN

Fertige Szenarien
kennnenlernen



Vorwort

Geschichtsunterricht nimmt seit langer Zeit einen großen Raum in den weiterführenden Schulen ein. Er vermittelt idealerweise ein geschlossenes Bild der Entwicklung der Menschheit von der Steinzeit bis zur Wiedervereinigung Deutschlands. Historische Atlanten machen zahllose Zusammenhänge der Vergangenheit anschaulich und analysierbar.

Auch in der Mathematik spielt die Geschichte eine tragende Rolle: Daten, die in der Vergangenheit ermittelt wurden, werden statistisch ausgewertet, Trends generiert, Aussagen über eine nahe Zukunft gewagt.

Analysen über die Zukunft sind ansonsten kein Teil der Lehrpläne. Dabei spielt sich unser künftiges Leben ausschließlich in der Zukunft ab! Jede Sekunde schreiten wir in diese unbekannt Welt. Je weiter entfernt vom Jetzt, desto unsicherer wird diese Zukunft. Trotzdem werden Schüler bislang kaum systematisch auf die Auseinandersetzung mit Unsicherheiten vorbereitet.

Aus Sicht der Pädagogik ist dies auch nicht weiter verwunderlich. Die Zukunft ist nicht vorhersehbar und entzieht sich damit dem ‚Richtig‘ oder ‚Falsch‘. Versuche, sich fernerer Zukünften gedanklich anzunähern, haftet gar der Ruch des Unseriösen an: Glaskugel, Kaffeesatz, Spekulation, Science-Fiction wenn nicht sogar Spinnerei.

Wir haben die Methode der Szenarientwicklung in Politik/Sozialwissenschaften und Erdkunde erprobt, können uns aber gut vorstellen, sie auch in Geschichte, Religion, Deutsch, etc. anzuwenden.

Szenarien können die Zukunft strukturieren helfen. Sie schaffen plausible Zukünfte, die gedanklich erforscht werden können. Mit Szenarien werden ‚was wäre wenn‘ oder ‚was passiert dann‘ Überlegungen anschaulich. Wesentlich bei Szenarien ist fortwährendes Fragen nach dem ‚warum‘. Die Kenntnis der Ursache von zukünftigen Entwicklungen macht erst ein Eingreifen möglich. Sei es durch die persönliche Anpassung an ein für wahrscheinlich gehaltenes Szenario, oder durch das Schmieden von Allianzen zur Beförderung oder Vermeidung des Eintreten eines Szenarios.

Szenarien können das Überraschungsmoment der Zukunft verringern. Sie fördern ein ‚Denken auf Vorrat‘, indem für mögliche Zukünfte Verhaltensalternativen durchdacht und auf ihre Konsequenzen hin untersucht werden.

Autoren und Mitstreiter auf einem Workshop in der Abtei Rolduc/Niederlande im März 2012



Bislang war die Erstellung von Szenarien in Deutschland eher Gegenstand strategischer Zukunftsberatungen im Umfeld von Großunternehmen. Die Aachener Stiftung Kathy Beys hat dieses bei Shell seit den sechziger Jahren erprobte Werkzeug in zwei aufwändigen Prozessen eingesetzt und die indeland2050- und die heimat2035-Szenarien publiziert. www.regionalszenarien.de/heimat-2035.html und www.regionalszenarien.de/indeland-2050.html

In beiden Prozessen waren neben anderen auch Schüler und deren Lehrerinnen und Lehrer beteiligt. Sie haben den Prozess der Erstellung von Szenarien als inspirierende und abwechslungsreiche Aufgabe wahrgenommen und den Wunsch geäußert, eine Handreichung für die Erstellung von Szenarien im Rahmen des Unterrichtes zu entwickeln.

Aus den beteiligten Lehrerinnen und Lehrern hat sich eine Kerngruppe gebildet und gemeinsam mit dem Szenarienexperten Ulrich Golüke und der Aachener Stiftung Kathy Beys den hier vorliegenden Leitfaden entwickelt. Er stellt den Versuch dar, die Methode der Szenarientwicklung zu didaktisieren und konkrete Handreichungen an Lehrkräfte zu geben. Wir – die Entwickler des Leitfadens – gehen davon aus, dass sinnstiftende Szenarien während des Unterrichtes entstehen können, selbst wenn der Unterrichtende bislang keine Erfahrung damit hat.

Neben diesem Leitfaden haben wir eine Austauschplattform im Internet etabliert. Wir bitten Sie herzlich darum, Erfahrungen bei Ihrer Arbeit mit Szenarien dort anderen Interessierten kund zu tun, damit wir voneinander lernen können. Besuchen Sie www.szenarien-in-schulen.net und werden Sie aktiv mit ihren Ideen und Anregungen.

Schließlich sind gerade die kommenden Dekaden mit großer Wahrscheinlichkeit reich an Veränderungen und Umbrüchen. Gut, wenn die heranwachsende Generation frühzeitig mit diesen Unsicherheiten umzugehen lernt!

Szenarien tun für die Zeit der Zukunft das, was Landkarten für die Geographie seit Jahrhunderten tun: sie schaffen einen Orientierungsraum, um Alternativen in Gedanken durchzuspielen, bevor man sich endgültig entscheidet. Sie stoßen grundlegende Denkprozesse an. Einsetzen kann man diese Methode in Projektwochen, im Unterricht, bei Klassenfahrten.

Landkarten kann man kaufen, Zeitkarten muss man selbst erstellen. Wie macht man das? Konkrete Antworten gibt dieser Leitfaden.

In diesem Sinne wünscht Ihnen die Aachener Stiftung Kathy Beys viel Erfolg, aber auch viel Freude an der Arbeit mit Szenarien.



Wie nutze ich diesen Leitfaden?

Dieser Leitfaden gibt Ihnen die theoretischen Grundlagen, um mit Hilfe von Szenarien mit Ihren Schülerinnen und Schülern (SuS) auf erstaunliche Entdeckungs- und Erforschungsreisen zu gehen. Wir belassen es aber nicht bei der Theorie, sondern geben Ihnen praktische, im Schulalltag erprobte Beispiele an die Hand.

Die Phasen als Bausteine

Szenarien zu erstellen ist ein aus sieben Phasen bestehender Prozess, wobei das Herz des Ganzen die Schaffung der vier Geschichten (Phase 6) ist. Dort beschreibt man exemplarisch, wie sich die Zukunft in verschiedenen Richtungen und Ausprägungen entwickeln kann. Sie werden erleben, dass hier die Begeisterung Ihrer SuS am stärksten ist.

Die anderen Phasen sind wichtig, können aber von Ihnen gekürzt oder gar ganz übersprungen werden. Das heißt im Klartext, die Phasen sind Bausteine, die Sie und Ihre SuS zusammensetzen. Und während wir alle hervorragende Baumeister sein wollen, muss es im wahren Leben manchmal ‚auf die Schnelle‘ gehen. Es ist Ihre Entscheidung.

Zeitaufwand

Mit Erwachsenen Szenarien zu erstellen ist immer schwierig und dauert daher lang, denn deren Fähigkeit, sich auf divergierende mögliche Zukünfte zumindest gedanklich einzulassen, nimmt mit dem Älterwerden dramatisch ab. SuS haben dieses Problem erfahrungsgemäß nicht! Das heißt, Sie können den ganzen Prozess, von Frage bis Anwendung, in maximal 12 Unterrichtsstunden durchlaufen.

Szenarien erstellen ist aber kein Wettlauf, und wenn Sie die Zeit haben, nutzen Sie sie! Zum Beispiel lassen sich aus den Phasen 2 und 3 (Gespräche und deren Auswertung) Aufgaben entwickeln, die die SuS über die zwei vorgesehenen Unterrichtsstunden hinaus beschäftigen.

Schreibstil

Dieser Leitfaden entstand aus einer Zusammenarbeit von Praktikern und Theoretikern, von eher spielerischen und eher ‚verkopften‘ Menschen. Obwohl wir, auch mit professioneller Hilfe, versucht haben den Text so zu schreiben, dass Sie nicht zu sehr ins Stolpern geraten, so bitten wir Sie dennoch um Nachsicht, wenn uns das nicht immer ganz gelungen ist.

Im Deutschen ist es nicht einfach, flüssig zu schreiben und gleichzeitig ‚Sie‘ und ‚Ihn‘, ‚Du‘ und ‚Sie‘ immer voll und ganz auszuformulieren. Wir haben uns entschieden mal die eine, mal die andere Formulierung zu nutzen. Dadurch wird es etwas bunter als gewöhnlich – aber, so hoffen wir, auch etwas weniger holprig.

Webseite

Zu diesem Leitfaden gibt es eine Webseite, www.szenarien-in-schulen.net, deren Struktur dem Leitfaden entspricht. Sie ist modular aufgebaut und wird im Laufe der Zeit mit Beispielen, Vorlagen und Erfahrungsberichten erweitert werden. Schicken Sie uns Ihre Arbeit, Gedanken und Hinweise, damit wir Sie über die Webseite Ihren Kollegen und Kolleginnen kostenlos zur Verfügung stellen können.

Geschichte vs. Trend

Noch ein Wort in eigener Sache: Szenarien wurden vor 10, 15 Jahren im deutschsprachigen Raum explizit als Trendfortschreibung¹ mit einem positiven Extremszenario und einem negativen Extremszenario dargestellt².

Es gibt jedoch auch eine andere Tradition der Szenarienerstellung, nämlich die einer Entdeckungs- und Forschungsreise. Es ist diese Tradition, auf der dieser Leitfaden aufbaut. Sie hat ihren Ursprung bei Shell in den 1980er-Jahren³. Dort schreiben die Autoren: [This] „Guide is written for people [. . .] who are curious by nature, who want to make a difference, and who are highly motivated to acquire a deeper understanding of themselves and the world around them.“

Beispiel ‚Die Reise nach Utopia‘



Um diese neue Methode im Unterricht anwenden zu können, müssen Sie keine eigene Unterrichtsreihe gestalten, in diesem Buch ist die erprobte Unterrichtsreihe ‚Die Reise nach Utopia‘ abgedruckt, diese lässt sich relativ leicht umsetzen. Sie erkennen die Beispielstunden an der grauen Unterlegung.

Mit fertigen Szenarien arbeiten

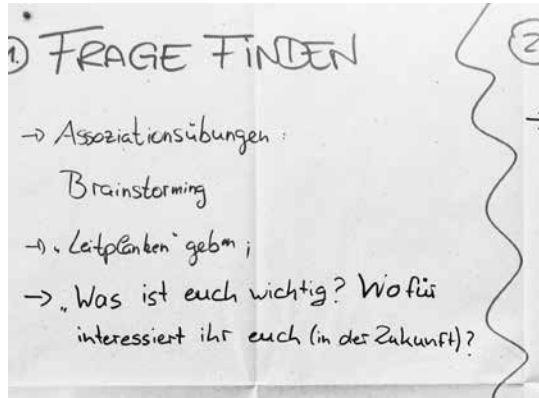
Man kann auch existierende Szenarien als Vorlage nehmen, lernt sie kennen und wendet sie dann in den Varianten, die in dieser Phase besprochen wurden, an.

‚Existierende Szenarien‘: siehe Seite 64 und Literaturhinweise.

¹ Trendfortschreibungen eignen sich nur, wenn die Zukunft der Vergangenheit schon sehr ähnelt.

² www.uni-koeln.de/hf/konstrukt/didaktik/szenario/frameset_vorlage.html

³ „Scenarios, an explorers guide“, http://www-static.shell.com/static/public/downloads/brochures/corporate_pkg/scenarios/explorers_guide.pdf



Theoretische Einführung

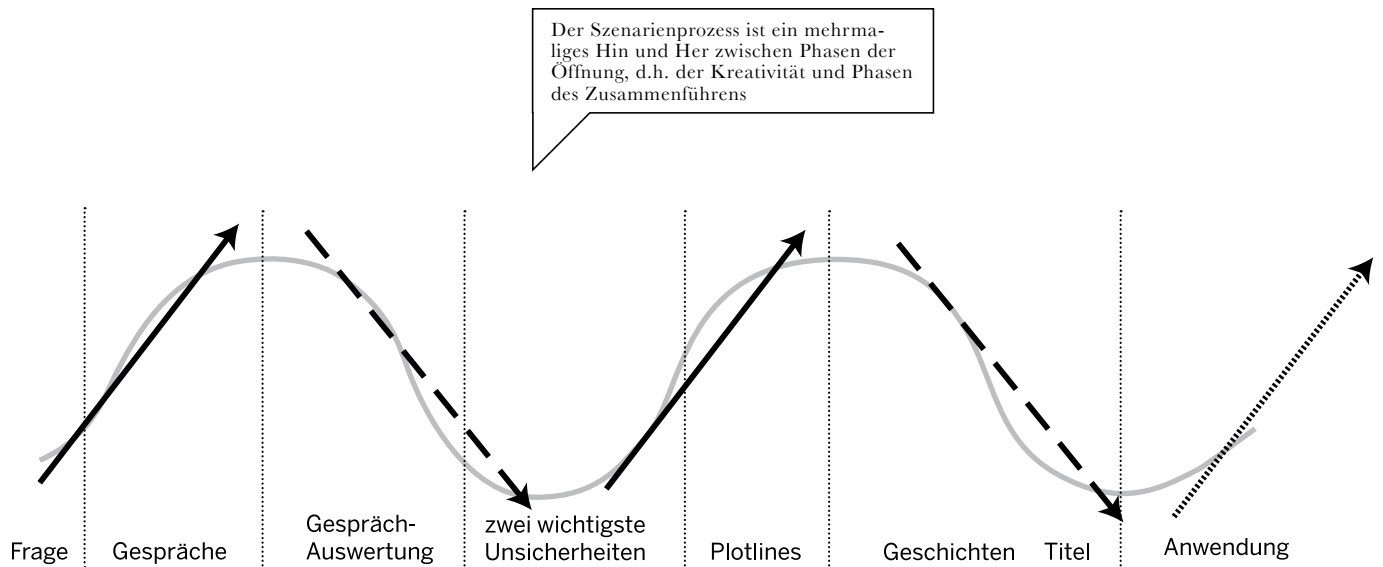
Überblick: Zukunft erschließen mit Szenarien

Wir alle treffen Entscheidungen, die in der Rückschau Wendepunkte in unserem Leben waren. Manchmal erinnern wir uns mit einer gewissen Genugtuung, weil die Entscheidung, die wir trafen, die Richtige war. Manchmal jedoch blicken wir mit Bedauern zurück, weil wir etwas übersehen oder falsch bewertet haben. Wir hatten es damals selbst in der Hand, eine bessere Entscheidung – und damit eine bessere Zukunft – zu wählen und taten es nicht.

Auf Grundlage von Gedankenkonstrukten („mental models“*) über die Zukunft treffen wir Entscheidungen in der Gegenwart. Dabei sollte uns bewusst sein, dass wir den wirklichen Gesamtkontext immer nur teilweise überblicken und verstehen können. Dadurch weist unser Gedankenkonstrukt zwangsläufig Lücken auf und ist abhängig von unseren Annahmen, auf denen es ruht.

Wenn wir jedoch unsere Annahmen und die auf ihnen basierenden Gedankenkonstrukte konsequent und kontinuierlich prüfen, dann sind wir dadurch besser gerüstet, um in der Gegenwart richtigere (weniger falsche) Entscheidungen zu treffen. Wir erkennen nämlich besser und schneller, wenn Ereignisse unseren Annahmen und Konstrukten zuwider laufen oder diese sogar ganz in Frage stellen. Dadurch können wir früher reagieren, und uns mit neuen Entscheidungen auf die neuen Umstände einstellen. Oft ist das der entscheidende Unterschied zwischen einer richtigen und einer falschen Wahl, zwischen letztendlicher Genugtuung und Bedauern.

Um die wichtigen Informationen wahrzunehmen und richtig zu interpretieren müssen wir den Kontext in dem wir handeln weitestgehend verstehen. Szenarien bieten dafür einen Ansatz, indem sie neue und unkonventionelle Möglichkeiten aufzeigen, um ein anderes als das bestehende, gängige Gedankenkonstrukt zu schaffen. Ein Szenarien-Prozess ist kein Prozess des kleinsten gemeinsamen Nenners. Vielmehr integriert er divergierende, jedoch plausible Ansichten und Überlegungen in eine vielfältige Zukunftslandschaft, aus der sich robustere Handlungsoptionen ableiten lassen, als es ohne sie möglich wäre, z.B. bei der Berufswahl, der Wahl der Leistungskurse, der Lebensplanung ...



Szenarien entstehen durch induktive Arbeit

Da die Zukunft nicht deterministisch ist, muss die Arbeit ein induktiver Prozess sein. Induktiv heißt aber nicht uferlos: Um vom Besonderen auf das Allgemeine zu schließen, um also mindestens Hypothesen, wenn nicht Theorien zu erstellen, ist der Szenarienprozess ein mehrmaliges Hin und Her zwischen Phasen der Öffnung, d.h. der Kreativität (durchgezogene Linie) und Phasen des Zusammenführens (gestrichelte Linie). Dies alles soll in der Phase der Anwendung (gepunktete Linie) münden, was auch im Folgenden grafisch dargestellt werden soll (siehe Grafik oben).

Die sieben Phasen im Überblick

1. Frage

Die wichtigste Voraussetzung für eine gute Entscheidung ist eine gute Frage. Szenarien führen zu besseren Entscheidungen. Deshalb sollte man am Anfang jedes Szenarienprozesses Zeit verwenden, um sich darüber klar zu werden, was man eigentlich beantwortet haben will. Die Kernfrage muss Bezug nehmen auf:

- die Zukunft (wenn Sie Fragen über die Vergangenheit oder die Gegenwart stellen, werden Sie viel Zeit damit verbringen, oft unüberbrückbare Gegensätze zu benennen und Sie haben keine Zeit mehr übrig, die Zukunft zu gestalten),
- etwas, das die Teilnehmerinnen tatsächlich beeinflussen können, und
- etwas, das die Teilnehmer wirklich berührt.

2. Interviews/Gespräche

Als Vorbereitung führen Ihre SuS mit Menschen aus ihrem Umfeld Gespräche über die Kernfrage. Die Gespräche werden möglichst mit offenen Fragestellungen geführt. Sie dienen dazu, das ganze Spektrum der wahren Sorgen und Nöte, die wahren Träume und Hoffnungen der Gesprächspartner zu erfahren.

3. Gesprächsauswertung

Wir Menschen neigen dazu, nur das zu hören, was wir hören wollen. Deshalb muss die Gesprächsauswertung sich darauf konzentrieren, das wirklich Gesagte und nicht das gewünschte Gehörte herauszuarbeiten.

Die Gesprächsauswertung ist Teil der Recherchearbeit und kann eine Hinführung zu wissenschaftlichem Arbeiten sein, was also eine wichtige Erfahrung für die Zukunft der SuS sein könnte.

4. Zwei Unsicherheiten

Die Einigung in der Gruppe, was die zwei wichtigsten und gleichzeitig unsichersten Einflüsse sind, erfordert Kreativität, Mut, Vertrauen, Zeit und ein wenig Anleitung. Die Anleitung kommt aus dem Kernteam*, der Rest von den SuS.

Egal was herauskommt, oft entsteht bei den SuS das Gefühl, alles sei schon ‚vorgedacht‘ und bereits an anderer Stelle entschieden worden. Dieses Gefühl zu entkräften hängt letztlich von der persönlichen Integrität Ihres Kernteams ab.

Bei dem Ringen um die zwei unsichersten Einflüsse entsteht auch eine Liste der wichtigsten und gleichzeitig sichersten Einflüsse. Notieren Sie sie und versuchen Sie dann, diese mit der Gruppe auf drei bis fünf zu begrenzen. Diese wichtigen Gewissheiten (‚Givens‘*) müssen in jeder Geschichte, die schließlich entsteht, auftauchen und behandelt werden.

5. Plotlines*

Sobald sich die SuS geeinigt haben, werden die zwei unsichersten Einflüsse als Achsen eines Kreuzes dargestellt (siehe oben). Dann werden die SuS gebeten die Endpunkte der Achsen zu definieren. Während die Verankerung, also die Definition dieser Endpunkte, selten einen Naturwissenschaftler zufrieden stellen wird, ist es dennoch wichtig, so präzise wie möglich zu sein. Natürliche Sprache ist nicht stringent eindeutig, um aber Szenarien zu entwickeln, lohnt es sich auf klare Adjektive als Anker zu drängen. Wenn Sie schematische Binär-Lösungen wie ‚gut‘ und ‚schlecht‘ oder ‚viel‘ und ‚wenig‘ stehen lassen, werden Sie später im Prozess endlose Diskussionen darüber haben, was denn nun ‚gut‘ und ‚schlecht‘ wirklich bedeuten. Es ist viel besser, wenn die Gruppe von Anfang an starke und klare Adjektive, oder mindestens Beschreibungen, liefern kann.

Beispiel: Nehmen wir an, eine Unsicherheit Ihrer Szenarien ist der Mensch. Dann wäre das Adjektivpaar ‚mutig/ängstlich‘ (jeweils an einem Ende der Unsicherheitsachse) besser als ‚gut/schlecht‘. Andere gute Beispiele wären ‚kindisch/reif‘, ‚faul/fleißig‘, ‚introvertiert/extrovertiert‘, ... Welches Paar nun das Richtige ist, hängt von der Kernfrage ab, die Sie beantworten wollen.

Sobald sich die SuS geeinigt haben, werden die zwei unsichersten Einflüsse als Achsen eines Kreuzes dargestellt (siehe Grafik).

Ein zweiter Strang der Gespräche in diesem Stadium ist der Zeithorizont. Ausgehend vom Punkt, in dem sich die Unsicherheitsachsen kreuzen und der als ‚hier und jetzt‘ definiert wird, sollten Sie explizit klar machen, wie weit, zeitlich gesprochen, die Endpunkte der Achsen in der Zukunft liegen: Monate, Jahre oder Generationen?

6. Geschichten mit Titel

‚Der Titel ist der Griff der Geschichte‘

Die nächste Phase dient dazu, dass sich die SuS in den gesamten Zukunftsraum, den sie mit dem Achsenkreuz aufgespannt haben, wohl und zu Hause fühlen und dadurch in die Lage versetzt werden, ihn Dritten gegenüber überzeugend zu vertreten. Diese Schritte helfen dabei:

→ Kausalität

Die erste Skizze einer Geschichte, die erstellt wird, ist in 99% der Fälle eine chronologische. Sie kennen dieses Muster, weil wir in den meisten Fällen so unser Leben betrachten und auch darstellen. Aber Chronologie verurteilt uns dazu, nur reagieren zu können. Wenn die Zeit wirklich alles bestimmt – wie der chronologische Blickwinkel suggeriert – was kann man dann wirklich noch tun? Nichts, da sie nur noch warten können. Deshalb müssen sie die SuS dazu bringen, Gründe und Logik für den Verlauf der Geschichten zu generieren. Fordern Sie immer wieder eine Begründung auf das ‚warum‘ ein? Wenn sich der Pfad einer Geschichte verändert, fragen sie nach dem Grund. Warum ging es gerade in diese Richtung und nicht in irgendeine andere? Wer oder was steckt dahinter? Wenn die Geschichte hauptsächlich am Rande des Quadranten spielt, fragen Sie, wie sie dorthin gekommen sind?

Tun Sie das alles mit Geduld und Neugier. Nutzen Sie die Frage nach dem ‚warum‘ wiederholt, sodass die SuS ein tieferes Verständnis von dem erlangen, was in ihrer Zukunft passieren könnte.

→ Füllen Sie die Geschichten mit Leben

Sobald die SuS anfangen, in Kausalitäten zu denken, lassen Sie sie daran arbeiten, die Geschichten mit Leben zu füllen, und zwar mit Akteuren, mit Ereignissen, mit Dilemmata und Dramen, mit Humor und Tragik, mit den Gewissheiten („givens“) und was ihnen als Regisseur sonst noch so in den Sinn kommt.

Arbeiten Sie idealerweise mit wechselnden Schülergruppen, sodass sie ein Gefühl für alle Quadranten* (Zukunftsräume) entwickeln und sich am Ende für den ganzen Zukunftsraum verantwortlich fühlen und nicht nur den eigenen Quadranten.

→ Schauen Sie über den heutigen Tag hinaus

In der Sicherheit des Zukunftsraumes, den Teilnehmer selbst geschaffen haben, sehen sie plötzlich Sinn, Möglichkeiten und Hoffnung. Es ist wichtig, dieses Gefühl über den Tag hinaus am Leben zu halten. Die Geschichten sind wie kleine Pflanzen, die durch den Asphalt des verkrüppelten Denkens gebrochen sind, die aber noch viel Liebe und Zuneigung brauchen, um zu überleben. Hegen und pflegen Sie sie.

Diskutieren Sie das Überleben der Geschichten und die Umsetzung, wie diese Zukunftsräume anschaulich gestaltet werden könnten: Videos, Präsentationen, Lieder, Anekdoten, Verknüpfungen, Emotionen, Beispiele, Berichte, Zeitungsartikel, Interviews, usw. können mögliche Schülerprodukte sein.

Reden Sie darüber, wie man die Vorstellungen anderer Leute beeinflussen kann. Helfen Sie den SuS die Geschichten zu den Menschen zu tragen. Organisieren sie SuS-Teams mit verschiedener Herkunft, die gemeinsam die Geschichten anderen vortragen.

7. Anwendung

Bei der Anwendung geht es sowohl um die Auseinandersetzung mit den Konsequenzen eigener Entscheidungen, als auch mögliche Entscheidungen in dem geschaffenen Gedankenkonstrukt spielerisch auszuprobieren und zu reflektieren (siehe Ausgangsfrage). Wie Sie das umsetzen, hängt stark von den SuS ab, wobei man sicher die Faustregel ‚je jünger, desto spielerischer‘ anwenden kann. Im Umkehrschluss heißt das aber auch, dass mit älteren SuS eine SWOT-Analyse* durchaus sinnvoll sein kann.

NILS LEUTZEN

	TC	PP	HH	W ₅₀
auslauf Basweiler	+	++	-	--
sekundär OSTR	++	++	--	++
Lease SUV	++	++	--	--
Familienkindergarten (Kinder)	o	o	-	-



Was brauchen Sie – außer Geduld und Neugier?

Vertrauen

Sie arbeiten mit der Zukunft, die keiner von uns kennt – zum Glück. Es gibt also keine Experten, keine Lehrer und keine Gurus, die uns den Weg zeigen. Wir müssen ihn selbst finden. Diese temporäre Gemeinschaft von Gleichberechtigten lässt ein vielfältigeres Arbeiten zu als gewöhnlich.

Personen und ihre Rollen

Schauen Sie im Glossar unter ‚Kernteam‘ nach.

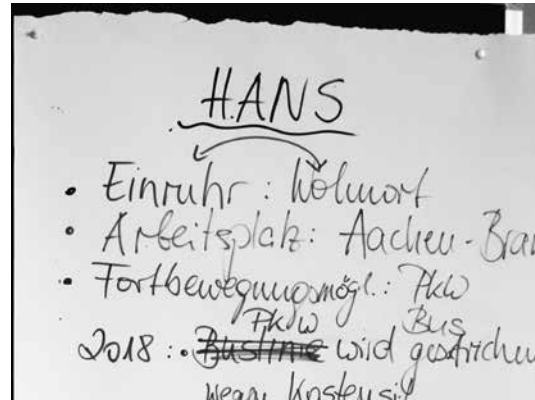
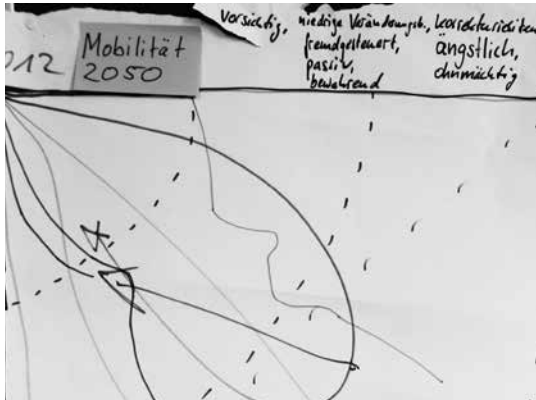
Wie kann die Szenario-Methode zum Kompetenzerwerb beitragen?

Der Mensch ist in sich ein komplexes System und gleichzeitig Bestandteil seines Umfeldes, eines weiteren komplexen Systems. Kompetenzen lassen uns in komplexen Situationen mit unsicherem Ausgang sicher handeln. Allein diese Aussage beantwortet schon die gestellte Frage. Unter Kompetenzen werden erlernbare, auf Wissen begründete Fähigkeiten und Fertigkeiten verstanden, die eine erfolgreiche Bewältigung bestimmter Anforderungssituationen ermöglichen. Hinzu kommt die dafür erforderliche motivationale Bereitschaft, Einstellungsdispositionen und soziale Fähigkeiten. Diese Anforderungssituationen beziehen sich beispielsweise auf alltagspraktische Aufgaben, aber auch auf die kulturelle Lebenswelt der SuS.

Genau hier kann die Szenario-Methode wertvolle Beiträge zum Kompetenzerwerb beisteuern. SuS können mit Hilfe des Szenarienprozesses befähigt werden, ihre eigene zukünftige Lebenswelt und deren Anforderungen erfahrbarer und auch ‚steuerbarer‘ zu gestalten. Fähigkeiten und Fertigkeiten hierzu können beim Durchlaufen eines Szenarios erworben werden.

Die Durchführung eines Szenarios im Unterricht soll in Verbindung mit einem systematischen Erwerb von Wissen auch methodisches Handeln fördern. Den SuS soll bewusst werden, dass sie mit ihrem Wissen etwas Praktisches anfangen können, bzw. sie ihr erworbenes Können unter Beweis stellen dürfen. Daher sind Wissensvermittlung und Kompetenzorientierung in einem Szenarienprozess nicht als Gegensätze zu verstehen, sondern bedingen einander.

Ein Unterricht, der ausschließlich darauf ausgerichtet ist, Wissen zu vermitteln und anschließend abzuprüfen, wird den zentralen Fragen, wofür bestimmte Inhalte vermittelt werden, was sie mit der Lebenswirklichkeit der SuS zu tun haben und wozu das Gelernte befähigt, nicht hinreichend gerecht. Der Szenarienpro-



zess, der immer kompetenzorientiert ist, trägt dafür Sorge, dass der Aufbau von Wissen in systematischer Weise mit der Möglichkeit verknüpft wird, Wissen selbsttätig anzuwenden und berührt daher den Kern jeder Pädagogik, ‚für das Leben und nicht für die Schule‘ zu lernen.

Um diese Aspekte zu verdeutlichen, soll der Szenarienprozess mit den Kompetenzdimensionen klar verquickt werden. Da hier nicht auf die unterschiedlichen Kompetenzbereiche eines jeden Faches eingegangen werden kann, soll sich dies an die definierten Kompetenzen der Kultusministerkonferenz anlehnen, an die sich die Kompetenzen der einzelnen Schulfächer anlehnen.

→ Selbst-, Personal- bzw. Humankompetenz

Diese Kompetenz umfasst die Befähigung und Bereitschaft, eigene Begabungen und Fähigkeiten zu erkennen und zu entfalten, Identität und durchdachte Wertvorstellungen zu entwickeln sowie Lebenspläne zu fassen und zu verfolgen. Dabei werden Eigenschaften wie Selbstständigkeit, Kritikfähigkeit, Konzentrationsfähigkeit, Selbstvertrauen, Zuverlässigkeit, Leistungsbereitschaft und Verantwortungsbewusstsein vorausgesetzt.

Beim Szenarienprozess wird genau diese Kompetenz geschult, denn die SuS werden befähigt, sich konzentriert und selbstständig mit ihrem Lebensplan auseinanderzusetzen.

→ Sozialkompetenz

Unter diesem Kompetenzbegriff ist die Befähigung und Bereitschaft, soziale Beziehungen aufzubauen und zu gestalten zu verstehen. Weiterhin befasst sie sich damit, sich mit anderen rational und verantwortungsbewusst auseinander zu setzen und zu verständigen. Sie umfasst Eigenschaften wie Teamfähigkeit, Konfliktfähigkeit, Bereitschaft zu Toleranz und Solidarität, Gemeinschaftssinn, Hilfsbereitschaft und Kommunikationsfähigkeit.

Beim Szenarienprozess stehen die Teamarbeit und somit auch die Konfliktfähigkeit im Vordergrund. SuS werden befähigt, sich verantwortungsbewusst gegenüber den anderen zu verhalten.

→ Methodenkompetenz

Methodenkompetenz bezieht sich auf die Befähigung und Bereitschaft zu zielgerichtetem, strukturiertem und effektivem Vorgehen bei der Bearbeitung von Aufgaben und Problemen. Denkmethode, Arbeitsverfahren, Lösungs- oder Lernstrategien fachlicher und überfachlicher Natur sollen selbstständig angewendet, reflektiert und weiterentwickelt werden können.

Beim Szenarienprozess werden bei den verschiedenen Teilschritten unterschiedliche Methoden angewendet und die SuS somit in diesen gestärkt. Somit wird auch der überfachliche Aspekt angesprochen und die SuS mit den unterschiedlichsten methodischen Ansprüchen konfrontiert und somit auch in diesen gestärkt.

→ **Sach-/Fachkompetenz**

Unter diesem Kompetenzbegriff versteht man die Befähigung und Bereitschaft, Aufgaben und Probleme mit Hilfe fachlicher Kenntnisse und Fertigkeiten zielorientiert, sachgerecht und selbstständig zu bewältigen sowie das Ergebnis zu beurteilen. Da ein Szenario auch im fachspezifischen Zusammenhang erstellt werden kann, werden die SuS somit auch in diesem Kompetenzbereich gefördert und gefordert.

Den Begriff der **Handlungskompetenz** werden wir nicht detailliert ausformulieren, da bei der aktiven Erstellung eines Szenarios die oben genannten Kompetenz handlungsorientiert zusammengefügt werden und somit auch die Handlungsfähigkeit und Handlungsbereitschaft der SuS gestärkt wird.

Ähnlich kann dies auch für den Begriff der **Schlüsselkompetenz** genannt werden. Die SuS werden aktiv gefordert, sich Kompetenzen, die für die persönliche und soziale Entwicklung eines jeden Menschen in modernen Gesellschaften wesentlich sind, anzueignen.

Somit kann festgehalten werden, dass die nicht angeborenen Kompetenzen das Ergebnis eines meist unbewussten lebenslangen Lernens sind, und die Szenarienmethode somit ein besonders geeignetes Instrument ist, kompetenzorientiert mit den SuS zu arbeiten.

Praktischer Teil

1. Phase 1: Die ‚geeignete Frage‘

→ **Zeiteinheit: 1 Unterrichtsstunde**

Vorbereitung

Die Findung einer geeigneten Frage ist mitentscheidend für den Erfolg eines Szenarios. Sie steht immer am Anfang der Methode, ähnlich eines problemorientierten Unterrichtseinstiegs, da die Fragenfindung die Einstiegsphase der Szenarienmethode darstellt. Somit gibt es nur einen didaktischen Ort, jedoch drei Möglichkeiten der Durchführung.

Durchführung

Sie können entweder gelenkt eine Frage, die zum Lehrplan und Thema der Reihe passt, vorgeben, oder Sie wenden einen bereits bekannten Unterrichtseinstieg an, um das Interesse der SuS an einem Thema zu wecken. Alternativ wäre es auch möglich, dass die SuS selbständig eine Fragestellung mit thematischem Bezug entwickeln. Hierzu müssen die Lernenden erfahren, was eine geeignete Frage leisten muss. Somit ist die Fragenfindung aus methodischer Sicht von gelenkt über problemorientiert bis offen anwendbar⁵.

Um in der Methode später vier Szenarien erstellen zu können, darf die Frage nicht mit ‚Ja‘ oder ‚Nein‘ zu beantworten sein, da dies dem Szenarienprozess nicht gerecht werden würde. Außerdem sollte die Fragestellung nah an der Lebenswirklichkeit der SuS sein. Falls man der übergeordneten Frage eine zeitliche Konstante zufügen möchte (*‚Wie sieht die Mobilität in der Städteregion Aachen im Jahre 2035 aus?‘*), sollte man beachten, dass die SuS sich in einer Entscheiderrolle⁶ befinden.

Als Orientierung dient auch eine Bewusstmachung von zwei Entwicklungszyklen⁷ des Fragenthemas (*Beispiel: Entwicklungszyklus eines Handys: 1–2 Jahre; Entwicklungszyklus eines neuen Automobylantriebes: 5–10 Jahre*). Oftmals hilft es den SuS, sie nach persönlichen Emotionen zu fragen (*‚Wovon träumt ihr?‘*, *‚Wie sollen deine Kinder leben?‘*).

Zudem sollte im Sinne der Transparenz, den SuS mitgeteilt werden, warum die Frage solch eine wichtige Bedeutung hat und wozu sie dient. Die Art und Weise des Einstiegs in den Szenarienprozess bedingt somit auch die Rolle der Lehrperson im Unterrichtsgeschehen.

Reflexion

Nach ersten Versuchen einer Formulierung muss überprüft werden, ob die Frage geeignet ist. Mittels Hilfskärtchen kann die Findung differenziert angeleitet werden. Eine weitere Möglichkeit ist es, den SuS eine vorbereitende Hausaufgabe (Arbeitsblatt: Informationen, was eine geeignete Frage ist und Arbeitsauftrag eine Frage zu formulieren) aufzugeben, die die Einführungsstunde mittels Arbeitsauftrag unterstützen soll, um evtl. Zeit bei der Findung einzusparen.

Varianten

- Brainstorming*
- Vorbereitende Hausaufgabe
- Placemap* (Einigung)
- ‚offen‘ – Einigung der SuS ohne Eingreifen der Lehrkraft
- Phantasiereise
- Filmausschnitte (geschichtliche/Problem-ausschnitte/Katastrophen/Androhungen (Nahostkonflikt))
- Bild/Komik/Karikatur
- Think – Pair – Share*

⁵ Haubrich (1997) Didaktik der Geographie

⁶ Entscheiderrolle: berufliche oder individuelle Positionen erreicht in denen sie Entscheidungen treffen, für Familie, Unternehmen, Verein, Politik, ...

⁷ Entwicklungszyklus: bahnbrechende Veränderung des Inhaltes der Frage zum Beispiel durch Modernisierung oder neue Erfindungen.

→ Mögliche Fragen

Eine geeignete Frage ist nicht mit ‚ja‘ oder ‚nein‘ beantwortbar.

Was ist in 20 Jahren für dich von Interesse?

Wie stellst du dir die Zukunft vor?

Wovor hast du in der Zukunft Angst?

Wie sollen deine Kinder leben?

Wovon träumst du?



Die Reise nach Utopia: ‚Das Orakel von Delphi‘

- **Hauptziel:** Formulierung einer guten Frage
- **Sozialformen:** Einzelarbeit (EA)/Gruppe (GA)/Plenum (P)
- **Material:** Post-its, JA-NEIN-Karten, Lächerlich-Karte, Sanduhren/Handy mit Stoppuhr/Stoppuhr
- **Zeitbedarf:** 1 Unterrichtsstunde

Die Stunde kann in verschiedenen Abstufungen oder in verschiedenen Varianten durchgeführt werden. Die Auswahl ist abhängig von der Risikobereitschaft der Lehrperson und von den Fähigkeiten und Fertigkeiten der SuS in Abhängigkeit zu Alter und Kognition. Die Varianten innerhalb einer Phase sind gekennzeichnet. Der Einsatz von Sanduhren soll die Phasen zeitlich strukturieren.

1. Phase: Denken

1.1 Die Frage soll frei gefunden werden.

EA: Jeder SuS überlegt sich drei Fragen, die nur in der Zukunft beantwortet werden können.

Bei der Formulierung der Frage müssen die SuS zwei Punkte beachten:

- Die Frage sollte nicht mit JA oder NEIN beantwortet werden können.
- Die Frage sollte frühestens in 10 Jahren beantwortet werden können.

Alle SuS halten ihre Ergebnisse schriftlich auf ‚Post-its‘ fest.
(drei Post-its pro SuS)

ODER

1.2 Die Frage soll an ein bestimmtes Thema gekoppelt werden.

EA: Zusätzlich zu 1.1 muss sich die Frage auf das Thema beziehen.

2. Phase: Fragen

GA: Rollenspiel in Kleingruppen: Trickse das Orakel aus.

Die SuS finden sich in Gruppen von 4 bis 6 SuS zusammen. Nacheinander stellen die SuS sich gegenseitig ihre Fragen. Dabei stellt der erste Fragende den anderen SuS der Gruppe seine Fragen vor. Die Befragten stellen das Orakel von Delphi dar. Sie hören sich die Fragen genau an und beraten dann über die Antwort. Das Orakel hat die Möglichkeit Fragen mit JA oder NEIN zu beantworten, deshalb muss es sich genau beraten und die Frage genau auf diese Möglichkeiten hin prüfen. Kann das Orakel die Frage nicht mit JA oder NEIN beantworten, muss es noch prüfen, ob die Frage innerhalb der nächsten Zeit, der nächsten Jahre, der nächsten drei Jahre oder erst der nächsten 10 Jahre, beantwortet werden kann. Wenn diese beiden Dinge geprüft wurden und das Orakel keine Antwort geben kann, dann wurde das Orakel überlistet. Alle Fragen,

auf die dies zutrifft, schaffen es in die nächste Phase. Absurde Fragen werden allerdings mit der ‚Lächerlich-Karte‘ beantwortet, z.B. ‚Wer wird Millionär 2035?‘. Diese Fragen fallen dann ebenfalls raus.

Nach der 1. Fragenrunde werden die Rollen getauscht, bis jeder aus der Gruppe seine Fragen vorgetragen hat.

3. Phase: Argumentieren

GA:

3.1 Es sind viele Fragen über.

Die Gruppe muss sich auf eine Frage einigen. Die Einigung darf nicht durch den Mehrheitsentscheid erfolgen, jedes Gruppenmitglied muss mit der Auswahl zufrieden sein.

3.2 Keine Frage konnte das Orakel überlisten

Während sich andere Gruppen auf ihre Frage geeinigt haben, sollte die Gruppe ohne Frage aus den zuvor formulierten Fragen versuchen, eine so umzuformulieren, dass sie das Orakel überlisten könnte.

4. Phase: Vorstellen

P: Bilden eines Stuhlhalbkreises um Flipchart, Tafel, Pinnwand usw. Ein Gruppensprecher stellt jeweils die Frage seiner Gruppe vor und schreibt/klebt/pinnt sie an.

5. Phase: Diskutieren und einigen

P: Das Plenum soll sich nun auf eine der Fragen einigen. Es darf auch hier keinen Mehrheitsentscheid geben. Jeder SuS muss und sollte von der Frage überzeugt sein. Wenn alle Stricke reißen (Quertreiber), wird ausgelost.

Die ausgewählte Frage wird groß auf eine Pappe geschrieben und im Klassenraum/Kursraum ausgehängt.

Es steht in Ihrem Ermessen eine Hausaufgabe zu stellen oder die SuS mit dem positiven Gefühl einer Einigung aus der Stunde zu entlassen.

Mögliche Hausaufgabe: Befragung der Eltern oder Bekannten/Freunde/Eltern von Freunden ... (siehe zur Befragung Phase 2)

→ Kopiervorlage ‚Das Orakel von Delphi‘

JA-NEIN-Karten – pro Gruppe eine JA-Karte, eine NEIN-Karte und eine LÄCHERLICH-Karte

JA

NEIN

JA

NEIN

JA

NEIN

JA

NEIN

→ Kopiervorlage ‚Das Orakel von Delphi‘

LÄCHERLICH

LÄCHERLICH

LÄCHERLICH

LÄCHERLICH

2. Phase 2: Gespräche/Interviews

→ **Zeiteinheit:**
1 Unterrichtsstunde⁸ plus Hausaufgabe

Vorbereitung

Die Entwicklung von Szenarien im Unterricht soll die Lernenden befähigen, sich systematisch und konstruktiv mit zukunftsorientierten Fragestellungen auseinanderzusetzen. Ebenso soll ganzheitliches Prozessdenken gefördert werden⁹.

Szenarien sind insbesondere für die Behandlung der Schlüsselprobleme unserer Zeit (betriebswirtschaftlicher, volkswirtschaftlicher, geographischer und auch politischer Problemstellungen) im Unterricht relevant und machen die Lernenden mit einer strategischen Planungsmethode aus der betrieblichen Praxis vertraut¹⁰.

Um zu erfahren, welche konkreten oder unbewussten Ideen und Vorstellungen ein Mensch von der naheliegenden und weiter entfernten Zukunft hat, eignen sich im Rahmen der Szenarientechnik Gespräche oder offene Interviews sehr gut.

Dazu muss man Zuhören. Seit Paul Simon und Art Garfunkel in 1969 sangen „a man hears what he wants to hear and disregards the rest“ wissen wir, dass das mit dem Zuhören gar nicht so einfach ist. Trotzdem hat sich seitdem nicht viel getan. Sie müssen also ein paar Tricks anwenden, um Ihre SuS zum intensiven Zuhören zu bringen, denn Szenarien, die nur auf dem eigenem Blick auf die Welt aufgebaut sind, fallen schnell in sich zusammen.

Durchführung

Offene Fragen

Bereiten Sie mit Ihren SuS Fragen für die Gespräche vor. Szenariengespräche¹¹ sind Gespräche mit offenem Ausgang. Sie dienen dazu, die Sorgen und Ängste, Hoffnungen und Träume, Möglichkeiten und Notlagen des Gesprächspartners, der Gesprächspartnerin (GP) bezüglich der Kernfrage zu erfahren. Sie sind vertraulich und anonym, das heißt, Sie und

ihre SuS dürfen niemals aus diesen Gesprächen Aussagen mit dem GP öffentlich verknüpfen!

Angenommen Sie machen ein Szenario über die Zukunft der Schule, dann ist eine gute Eingangsfrage: ‚Wenn Sie über die Zukunft der Schule¹² nachdenken, welche Bilder entstehen dann vor Ihren Augen?‘ Warum? Wegen der Dissonanz ‚nachdenken‘ und ‚Bilder‘. Das Gespräch entwickelt sich aus den Antworten des GP, also Fragen wie: ‚Sind das angenehme Bilder?‘, ‚Was meinen Sie damit?‘, ‚Habe ich Sie richtig verstanden, wenn ich Ihren Gedanken folgendermaßen zusammenfasse?‘, ‚Fällt Ihnen zu dem was Sie gerade eben gesagt haben ein Beispiel ein?‘, ‚Gibt es was auf dem Weg/dem Ziel, das Sie gerade angesprochen haben, Hürden an denen Sie scheitern könnten?‘, ‚Wer könnte Ihnen dabei helfen?‘, ‚Sind Sie zufrieden mit der Zukunft, die Sie hier entwerfen?‘, ‚Warum/Warum nicht?‘, ‚Was fehlt?‘

Wenn die Konversation langsamer wird und fast ganz zum Erliegen kommt, sind folgende Fragen erfrischend: ‚Was ist eine gute Zukunft?‘, ‚Eine schlechte?‘, ‚Wer, glauben Sie, bestimmt, wie Ihre Zukunft aussehen wird?‘, ‚Haben Sie Vertrauen in die, die das bestimmen?‘, ‚Für was werden Ihre Kinder/Nichten/Neffen Sie einmal loben?‘, ‚Was werden sie Ihnen vorwerfen?‘, ‚Angenommen, Sie sitzen nicht mir gegenüber sondern einem Orakel, welche drei Fragen über Ihre Zukunft hätten Sie an das Orakel?‘

Abschließen kann man das Gespräch immer mit der Frage: ‚Wenn Ihre Nachkommen sich an Sie erinnern, an was sollen sie sich erinnern?‘

⁸ Wenn Zeit wirklich knapp ist, können Sie auch diese Phase mit der nächsten Phase ‚Gesprächsauswertung‘ verbinden und in einer Stunde schaffen.

⁹ Vgl. Albers & Broux 1999, S. 59

¹⁰ Vgl. Brettschneider 1999, S. 207

¹¹ Im Buch ‚Scenarios, The Art of Strategic Conversation‘ detailliert Kees van der Heijden in Englisch auf den Seiten 145–156 ganz genau wie man das macht.
www.amazon.de/Scenarios-The-Art-Strategic-Conversation/dp/0470023686

¹² Berufswahl ist auch ein dankbares Thema: ‚Sie sagen sie wollen ‚was mit Medien machen‘ – denken Sie mal kurz nach, wenn Sie sich ihr Leben in 5, 10 Jahren vorstellen, was für Bilder entstehen dann vor Ihren Augen?‘

Kontext

Erklären Sie Ihren SuS, dass sie ihren GPn eingangs kurz erklären müssen, um was es geht, dass die Gespräche anonym und vertraulich sind, wie die Antworten genutzt werden und wann und wo die GP die Szenarien lesen/erfahren/vorgespielt bekommen können ... und dass Sie sich am Schluss bedanken sollten.

Wenn Ihre SuS mit Außenstehenden reden, sollten sie das zu zweit machen: Einer führt das Gespräch, der Zweite macht sehr gute und lesbare Notizen. Die zwei sollten nach jedem Gespräch 5 bis 10 Minuten das Gespräch noch mal Revue passieren lassen und sicherstellen, dass sie nichts Wichtiges, Amüsantes, Ungewöhnliches, Erstaunliches vergessen haben aufzuschreiben.

Wen?

Bekannte, Verwandte, Freunde, Nachbarn. Je nach Alter, Mut und Thema können auch Politikerinnen, Professoren, Menschen in öffentlichen Funktionen, wie Bibliothekare, Kitamitarbeiter, Jugendarbeiter, Theaterleute, Mitglieder von nichtstaatlichen Organisationen, Angestellte beim ÖPNV, den Stadtwerken, Fußballer, Sparkassendirektoren etc. interessant sein.

Varianten

Sie haben nicht die Zeit, die SuS mit Außenstehenden sprechen zu lassen? Teilen sie die SuS in zwei Gruppen ein, eine Interviewer-Gruppe und eine GP-Gruppe. Organisieren Sie paarweise Gespräche. Ein Beispiel ist in der Reise nach Utopia auf den nächsten Seiten beschrieben.

Tipp: Geht es auch ganz ohne Interviews? Wenn alle Stricke reißen, geht das auch – aber das überaus wichtige Erlebnis, selbst Wissen ausfindig zu machen, ja sogar geschaffen zu haben, ist dann weg.

Sie bestimmen die Fragen

Wenn man an die Zukunft denkt, dann stellt sich eine Vielzahl von Fragen. An den Anfang der Unterrichtsstunde kann man einen kurzen Überblick über die Möglichkeiten geben, die die Szenarientechnik bietet, um zu erläutern, welche Absicht man mit den nun folgenden Interviews verfolgt. Ein möglicher Ablauf ist im Folgenden beschrieben:

Arbeitsauftrag

- Um deine Meinung oder Ideen zu dem Thema „Wie sieht – deiner Ansicht nach – Schule in 2030 aus?“ zu erfahren, werden dir nun offene Interviewfragen von deinem Interviewpartner (Mitschüler) gestellt, die du bitte spontan beantwortest.
- Dein Interviewpartner protokolliert deine Antworten, ehe er dir die nächste Frage stellt.
- Nach Beantwortung aller Fragen wird getauscht. Nun wird die Interviewerin von dem Mitschüler befragt und dieser schreibt nun alle Antworten mit.

Fragen

- Wie stellst du dir Schule in 2030 vor?
- Wie stellst du dir Unterricht in 2030 vor?
- Wie stellst du dir die Rolle und die Aufgaben der Lernenden in 2030 vor?
- Wie stellst du dir die Rolle und die Aufgaben der Lehrenden in 2030 vor?
- Wie stellst du dir den Einsatz von Medien in 2030 vor?
- Wie stellst du dir den Einsatz von Ergebnisüberprüfungen in 2030 vor?

In Bezug auf dein Schul-/Unterrichtsmodell in 2030, ...

- ... welche Nachteile oder Probleme siehst du für den Erwerb von Kompetenzen für die SuS?
- ... welche Vorteile siehst du für den Erwerb von Kompetenzen für die SuS?
- Weitere Anmerkungen/Ideen/Vorschläge

Anschließend findet im Plenum ein Austausch über die verschiedenen Wünsche, Ideen und Meinungen statt. (Siehe Phase 3: Gesprächsauswertung)

Eine weitere Möglichkeit ist es, einen Austausch der formulierten Gedanken in Vierergruppen stattfinden zu lassen. Im Anschluss stellen einzelne Vertreter dieser Kleingruppen die Ergebnisse ihrer Gruppe dar.

Variante

Mindmapping¹³

13 Buzan,T./Buzan,B.: Das Mind-Map-Buch, Die beste Methode zur Steigerung Ihres geistigen Potenzials. 5. aktualisierte Aufl. – Landsberg, München (mvg) 2002



Die Reise nach Utopia: ‚Ich denke, dass ...‘

- o **Hauptziel:** Zuhören und Sammeln von Ideen. (Interview)
- o **Sozialformen:** Einzelarbeit (EA)/Gruppe (GA)/Plenum (P)
- o **Material:** Spielregeln in DIN A3, Sanduhr/Handy mit Stoppuhr
- o **Zeitbedarf:** 1 Unterrichtsstunde

In dieser Stunde gibt es einen SuS, der die zeitliche Struktur vorgibt. (Spielleiter)

1. Phase: Instruktion

P: Die Spielregeln (siehe Seite 25) der Stunde werden an den vier Wänden des Klassenraums angebracht. Jeder SuS geht zu den von ihm am weitesten entfernten Spielregeln und liest sich diese durch.

2. Phase: Kugellager

PA: Die SuS setzen sich in einen inneren und einen äußeren Kreis, sodass sich immer zwei Personen gegenüber sitzen und sich anschauen. (ungerade Schülerzahl > Lehrperson wird einbezogen oder eine 3er-Gruppe)

Die SuS des Außenkreises sollen ihre Gedanken zur Frage aus der Vorstunde (Ergebnisfrage aus dem Orakel von Delphi) den SuS des Innenkreises mitteilen. Die SuS des Innenkreises hören genau zu und notieren in Stichpunkten die Gedanken der SuS des Außenkreises. Alle Gedanken sollen sich auf die Frage beziehen. Für den einseitigen Gedankenaustausch haben die SuS zwei Minuten Zeit. Nach dieser Zeit wechseln die SuS des Außenkreises die Sitzplätze im Uhrzeigersinn. Allerdings wechseln sie zwei Plätze weiter. Der Spielleiter gibt das Wechselkommando, wobei dieser auch gleichzeitig Teilnehmer im Kreis sein kann.

Nach vier Wechseln werden die Rollen getauscht. Die SuS des Außenkreises hören genau zu und notieren nun die Gedanken der SuS des Innenkreises. Hier wird dem gleichen Prinzip gefolgt. Nach vier Wechseln ist auch hier das Ende erreicht.

3. Phase: Reflexion

P: Die SuS bilden nun einen großen Stuhlkreis und sollen sich zur Durchführung des Kugellagers äußern. Dabei sollen zum einen organisatorische Dinge angesprochen werden z.B. Tische und Stühle wurden sehr laut verschoben. Zum anderen sollen aber auch inhaltliche Aspekte hervorgehoben werden, z.B. besonders häufig wurde ... genannt.

Die dritte Reflexionsebene soll die persönliche Gefühlswelt der SuS ansprechen. Hier können Fragen nach dem Befinden während der Befragung oder dem Befinden als Schreiber formuliert werden.

Hausaufgabe: Alle SuS überarbeiten ihre Mitschriften und ordnen die Aussagen in zusammenpassende Kategorien und versuchen diesen Überschriften zu geben.



→ **Material für ‚Ich denke, dass ...‘ (genügend Kopien für die SuS)**

Spielregeln zum Kugellager

- 1 Der Spielleiter ist der/die jüngste/r Schüler/in der Klasse. Ihre/Seine Aufgabe besteht darin, jede Spielphase anzusagen. Dazu muss er/sie die Zeit von zwei Minuten stoppen und dann die nächste Phase ansagen.
- 2 Es gibt zwei Mannschaften. Eine Innenmannschaft und eine Außenmannschaft.
- 3 Die Innenmannschaft setzt sich in einen Stuhlkreis. Alle Spieler sitzen mit dem Rücken zueinander und schauen vom Kreis weg.
- 4 Die Spieler der Außenmannschaft setzen sich jeweils einem Spieler der Innenmannschaft gegenüber. Sie bilden auch einen Kreis.
- 5 Jeder Spieler benötigt einen Stift und einen Notizblock.
- 6 Verlauf des Spiels:
 - o Außen beginnt. Alle Außenspielerinnen und -spieler überlegen sich eine Antwort zur Frage aus dem Orakel und versuchen diese so umfangreich wie möglich zu beantworten.
 - o Alle Innenspielerinnen und -spieler notieren die Antworten ihres Gegenübers.
 - o Nach zwei Minuten beendet die Spielleiterin oder der Spielleiter diese Runde und alle Außenspielerinnen und -spieler setzen sich zwei Plätze im Uhrzeigersinn weiter.
 - o Außen beginnt wieder. Dies wird noch zweimal wiederholt.
 - o Dann beginnt Innen und Außen notiert. Wenn alle Spielerinnen und Spieler viermal Erzählerin oder Erzähler und viermal Befragterin oder Befragter waren, ist das Spiel beendet.

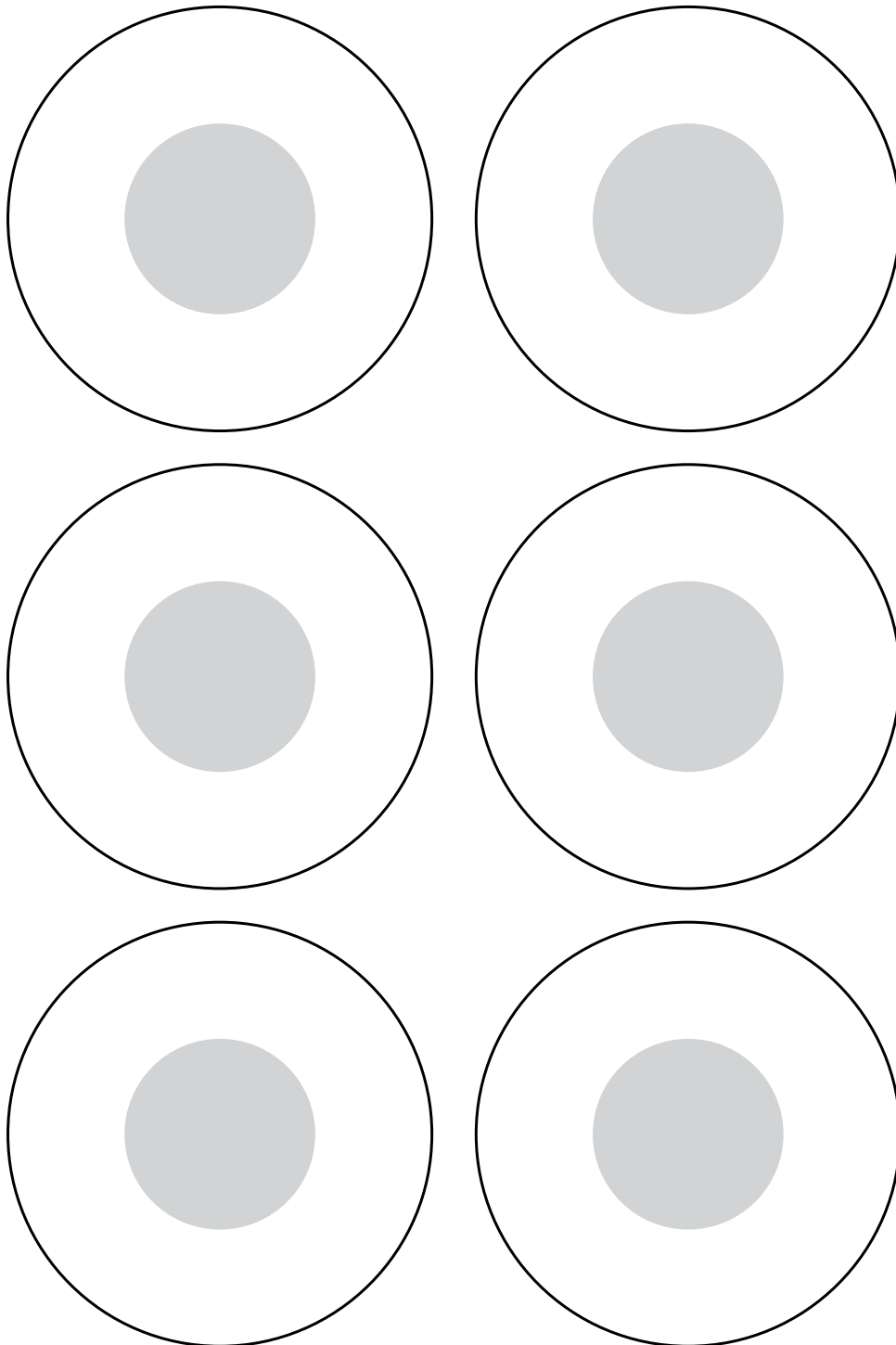
Wenn du diese Spielregeln verstanden hast, holst du nun deine Mannschaftseinteilung bei deiner/deinem Lehrerin/Lehrer.

Wenn du diese Spielregeln nicht verstanden hast, versuche sie zusammen mit Schülerinnen und Schülern aus deiner Klasse zu verstehen.

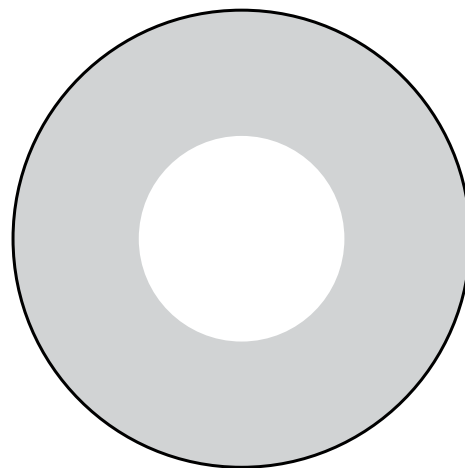
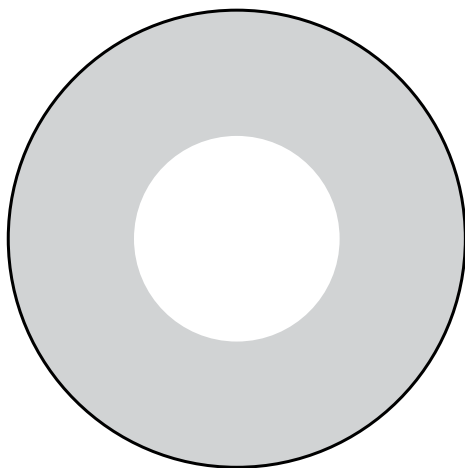
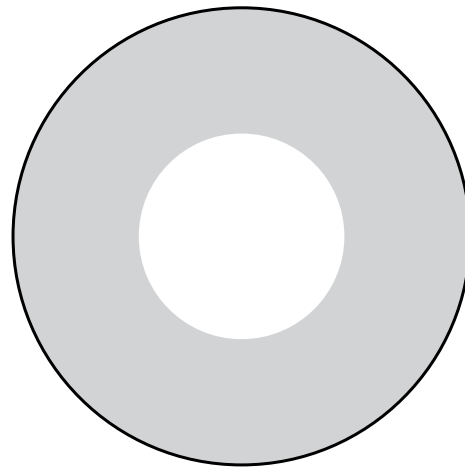
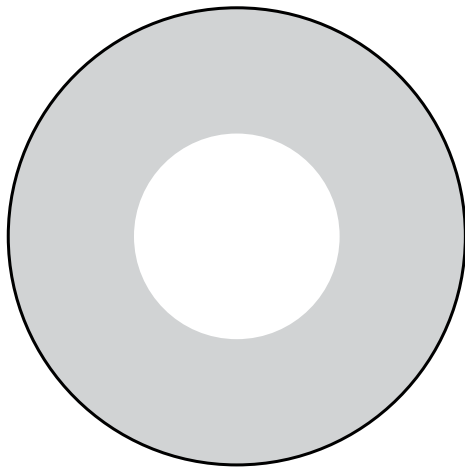
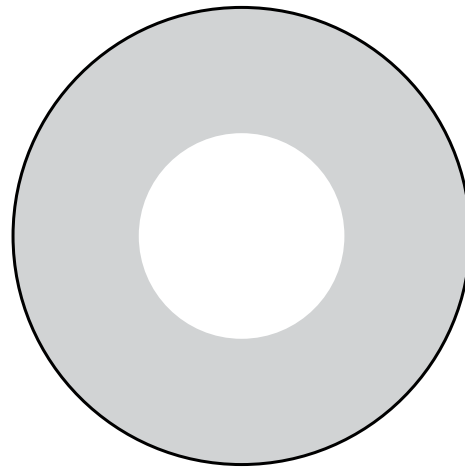
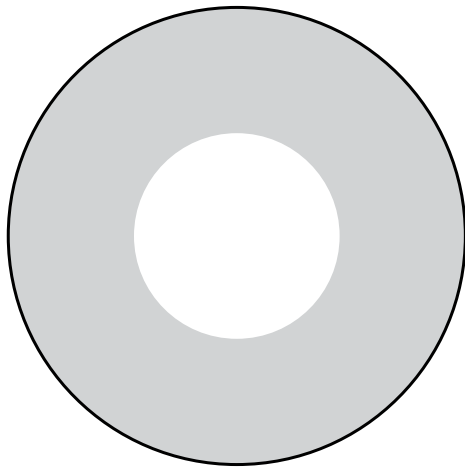
→ **Kopiervorlage ‚Ich denke, dass ...‘**

Innen grau -> Innenkreis; Innen weiß -> Außenkreis

Geben Sie jedem Ihrer SuS einen Kreis, damit sie klar weiß ob sie im Innen- oder Außenkreis ist.



→ Kopiervorlage ‚Ich denke, dass ...‘



3. Phase 3: Gesprächsauswertung

→ Zeiteinheit: 1 Unterrichtsstunde

Vorbereitung

Die Gesprächsauswertung soll sich darauf konzentrieren, das wirklich Gesagte und nicht das gewünschte Gehörte herauszuarbeiten. Die Gesprächsauswertung gibt Aufschluss darüber, welche zielgerichteten Gedanken und Wünsche der Interviewte hat. Durch das Führen der Interviews lernen die SuS unterschiedliche Perspektiven einzunehmen und neue Ideen zu generieren.

Aus den vorliegenden Antworten lässt sich ableiten, welche Handlungsmuster, Vorgehensweisen und Methoden die GP indirekt kritisieren oder auch bestätigen. Schreiben Sie beispielsweise Bestehendes in die Zukunft fort, so drücken sie implizit aus, dass sie es positiv bewerten.

Die Interviews bieten eine Quelle von Inspiration für das Schreiben der Geschichten (s. Phase 6).

Die treibende Kraft, die diesen Abschnitt bestimmt, ist die Frage: ‚Was wollen uns die GP eigentlich sagen?‘

Durchführung

In kleinen Gruppen werden die Gespräche/Gesprächsnotizen analysiert. Von den Notizen werden die Identitäten der GP entfernt und so weit wie möglich auch die Fragen selbst.

Wenn die Notizen richtige Mitschriften sind, ist es eine gute, jedoch zeitaufwendige Vorgehensweise, jede Antwort als einen Absatz zu formatieren und dann die Absätze alphabetisch zu sortieren – so wird der Fokus konsequent auf das Gesagte gelegt. Dadurch wird der Rhythmus und der Kontext der Gespräche zerstört, was es ungemein schwer macht sie zu lesen, aber dafür treten die Aussagen der Gesprächspartner klar in den Vordergrund. Jeder Absatz sollte in der Analyse auf ein oder zwei Worte reduziert werden und auf ‚Post-its‘ mit dickem Stift festgehalten werden.

Die Notizen werden in Begriffe, die aus Satzfragmenten bestehen, umgewandelt und mit dicken Stiften auf Post-its geschrieben; ein Begriff, ein Post-it. Die ‚Post-its‘ werden dann geclustert¹⁴.

Das Analyse-Team – eine von Ihnen bestimmte oder selbsternannte Untergruppe Ihrer SuS – bereitet eine maximal viertelstündige Präsentation der Themen und Einflüsse vor, die es aus den Interviews herausgehört hat. In der Regel sind einfache, oft handgezeichnete Folien oder handgeschriebene Flipcharts am besten, da die Präsentation deutlich machen soll, dass es noch unfertige Ideen sind; sie ist nur ein Input zum nächsten Arbeitsschritt.

Das Analyse-Team trägt vor allen Interviewern vor. Die anderen hören kritisch zu, geben Feedback und diskutieren, ob sie das Vorgetragene auch so gehört haben. Wenn nicht, was sind die Unterschiede? Fakten? Nuancen? Gewichtung?

Tipp: Geht es auch ganz ohne Interviews? Wenn alle Stricke reißen, geht das auch – aber das überaus wichtige Erlebnis, selbst Wissen ausfindig zu machen, ja sogar geschaffen zu haben, ist dann weg.

→ Material

- Flipcharts, Packpapier
- Dicke Stifte, um zu vermeiden, dass man die Post-its mit 0,5 mm Stiften vollschreibt
- Post-its
- Wände, an denen man Flipcharts/Packpapier anbringen kann
- Kamera/Handy zum Abfotografieren

¹⁴ <http://methodenpool.uni-koeln.de/download/clustering.pdf>

Varianten

Sie fangen direkt im Plenum an:

Im Plenum findet ein Austausch über die verschiedenen Wünsche, Ideen und Meinungen statt. Die Oberbegriffe werden von den SuS an der Tafel sichtbar festgehalten.

Sie oder ein SuS übernimmt die Rolle des Moderators und sagt deutlich, dass es kein ‚richtig‘ oder ‚falsch‘ gibt, denn niemand weiß, was in der Zukunft geschehen und eintreffen wird.

1. Arbeitsschritt:

Die SuS bekommen nun einen Überblick über alle Kernideen und Wünsche ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler.

2. Arbeitsschritt in Vierergruppen:

Die SuS diskutieren über die **Nachteile, Probleme oder Vorteile**, die sie für den Erwerb von Kompetenzen für SuS laut dem oben genannten Beispiel von Schule 2030 sehen. Sie erarbeiten Konsequenzen jeweils für die Nachteile, Probleme oder Vorteile.

ODER:

Die aussagekräftigsten Zitate/Gedanken werden auf einem Plakat/Folie festgehalten und von den SuS präsentiert (evtl. geordnet nach positiven, neutralen und negativen Äußerungen). Parallel werden Oberbegriffe gesammelt und auf der Tafel festgehalten. Die Zitate sollten nicht nur vorgelesen werden, sondern die SuS sollen erläutern, warum genau diese Zitate ausgewählt wurden.



Die Reise nach Utopia: ‚Wünsche, Träume und mehr‘

- **Hauptziel:** Strukturieren von Ideen
- **Sozialformen:** Partnerarbeit (PA)/Gruppe(GA)/Plenum (P)
- **Material:** Spielregeln in DIN A3, DIN A4 Papier (Klassensatz) zerschnitten in je 5 Längsstreifen, Permanentmarker/Filzstifte, Handy
- **Zeitbedarf:** 1 Unterrichtsstunde

1. Phase: Spielregeln (siehe Seite 31)

EA: SuS informieren sich mithilfe der Spielregeln über das weitere Vorgehen.
Die Spielregeln hängen an den vier Wänden der Klasse.

2. Phase: Auswertung

PA: Dann werten die SuS ihre Notizen aus der Vorstunde, die sie als Hausaufgabe geordnet haben, aus. Sie bestimmen die wichtigsten Ideen, Einflüsse und Fakten in Bezug auf die Zukunft. Diese Faktoren schreiben sie mit Permanentmarker/Filzstift auf Papierstreifen. Jeder SuS erhält 5 Papierstreifen. Mit dem Partner ist vor dem Schreiben zu diskutieren, ob die Auswahl der Fakten sinnvoll ist.

3. Phase: Museumsgang

GA: Nachdem alle SuS ihre Auswertung beendet haben, sollen die SuS sich gleichmäßig in den vier Ecken des Klassenraums verteilen und dort die Papierstreifen auf einem Tisch auslegen. Alle SuS an ihrem Tisch betrachten alle Papierstreifen und notieren sich den, für sie und die Frage an die Zukunft, interessantesten Aspekt. Der Spielleiter (ältester SuS der Klasse) gibt nach zwei Minuten ein Zeichen und alle Gruppen wechseln im Uhrzeigersinn die Tischgruppe. Sie nehmen aber keine Papierstreifen mit. Dort betrachten wieder alle SuS die Aussagen und notieren sich den interessantesten Aspekt. Dies wird zweimal wiederholt, bis alle SuS alle vier Tische besichtigt haben. Jeder SuS sollte nun vier interessante Aspekte in Bezug auf die Zukunftsfrage haben.

4. Phase: Sicherung

P: Die SuS nennen ihre notierten Aspekte. Zwei SuS notieren diese an der Tafel. Doppelnennungen werden nicht doppelt notiert. (Die beiden größten SuS sollen den Tafelanschrieb machen)

Mehrere SuS sollen das Tafelbild mit ihren Handys fotografieren.

5. Phase: Reflexion

Jeder SuS gibt ein kurzes Blitzlicht* mit einer kritischen Beurteilung zur erfolgten Unterrichtsstunde ab.

Mögliche Hausaufgabe: Schicke dem Lehrer die Fotos des Tafelbilds als E-Mail.



➔ **Material für ‚Wünsche, Träume und mehr‘ (genügend Kopien für alle SuS)**

Spielregeln – Wünsche, Träume und mehr

Arbeite mit deiner Sitznachbarin oder deinem Sitznachbarn!

Du benötigst:

- fünf Papierstreifen und
- einen Permanentmarker/Filzstift, beides erhältst du von deiner Lehrerin oder deinem Lehrer.
- Wähle nun aus deiner Hausaufgabe die fünf Fakten aus, die für dich am interessantesten sind.
- Bevor du diese auf die fünf Papierstreifen schreibst, besprich deine Auswahl mit deiner Sitznachbarin oder deinem Sitznachbarn.
- Nutze den Permanentmarker/Filzstift um die Papierstreifen zu beschreiben, achte auf eine Unterlage, sonst drückt sich die Farbe auf den Tisch durch.
- Wenn du fertig bist, gehe in eine der vier Ecken deiner Klasse, und lege dort die Papierstreifen auf einen Tisch. Achte darauf, dass die vier Ecken gleichmäßig mit Schülerinnen und Schülern besetzt sind.
- Wenn alle SuS sich in den Ecken eingefunden haben und ihre Papierstreifen ausgelegt haben, stoppt der oder die älteste Schülerin oder Schüler der Klasse die Zeit.
- Innerhalb von zwei Minuten musst du dich nun entscheiden, welcher der ausgelegten Papierstreifen für dich am interessantesten ist. Notiere dies auf einem Block.
- Nach zwei Minuten wechselst du im Uhrzeigersinn mit deiner Gruppe den Tisch und suchst dir wieder einen Papierstreifen aus. Dies wird noch zweimal wiederholt, bis du alle vier Tische gesehen hast.
- Die Spielleiterin oder der Spielleiter sagt das Ende der zwei Minuten laut an.
- Am Ende kehrst du auf deinen Platz zurück.

Viel Erfolg

4. Phase 4: Zwei Unsicherheiten

→ Zeiteinheit: 1 Unterrichtsstunde

Vorbereitung

Tipp: Je unsicherer Zukunft wird, desto größer sind die Handlungsspielräume.

Besonders, wenn sie die Frage, Gespräche und Auswertung akribisch durchgeführt haben, werden sich die Teilnehmer schwer tun, ihre ganze Vorarbeit auf zwei Unsicherheiten zu reduzieren. Sprechen Sie die Vorbehalte offen an:

Unsicherheiten: Wir sind – wahrscheinlich kulturell – konditioniert, Unsicherheiten als höchst verdächtig einzustufen. Es scheint, als ob wir wissen müssen – selbst wenn es nur ein Pseudowissen ist. Etwas nicht zu wissen gilt als Schwäche. Aber das Paradoxe ist, dass wir zwingend Unsicherheiten in der Zukunft brauchen, damit unsere Entscheidung(en) überhaupt eine Chance auf Erfolg haben. Denn wenn alles schon sicher ist, dann gibt es nichts, was man tun kann, um irgendetwas zu bewegen: Alles ist ja schon sicher!

Zwei: Der nächste Vorbehalt ist 'zwei'. Wir haben eine geradezu groteske Scheu davor, uns mit zwei Einflüssen zufrieden zu geben. Wir wollen Optionen, Entscheidungen, Spielraum, zehn oder mehr sofort umsetzbare Möglichkeiten! Nicht zu vergessen den ‚Dreiklang‘ und den ‚10-Punkte-Plan‘. Und so haben wir uns zu ‚Listen-Generatoren‘ entwickelt, die vergessen, dass manche Dinge wichtiger sind als andere; und die auch vergessen, dass, wenn sie zehn oder mehr Schlüsselpunkte aufgelistet haben, sie sehr wohl alle Hände voll zu tun haben, aber nicht unbedingt zum Ziel gelangen werden.

Durchführung

Sagen Sie den SuS, dass sie auf alle Vorarbeit und alles persönliche Wissen als Input zugreifen sollen, sich aber nicht dadurch einengen lassen sollen

Tipp: Je mehr von außen hinzukommt, desto belastbarer wird das Produkt.

Teilen Sie die SuS in 4 Gruppen ein. Jede Gruppe sollte am besten aus 5 bis 7 Personen bestehen. Grund: Weniger hindert die Kreativität, mehr führt zu ausufernden Diskussionen und SuS, die sich zurückziehen.

Bestimmen Sie für jede Gruppe einen Moderator¹⁵ oder lassen Sie die Gruppe selber jemanden bestimmen/wählen. Geben Sie einen klaren Arbeitsauftrag, indem Sie den Arbeitsgruppen eine halbe Stunde Zeit geben, um die zwei wichtigsten und gleichzeitig unsichersten Einflüsse, die in Zukunft unsere Kernfrage bestimmen werden, zu diskutieren. Beachten Sie dabei, dass die Einflüsse Substantive, also Hauptwörter sind.

Notieren Sie auch, was ‚wichtig‘ und gleichzeitig (in der Bewertung der SuS) ‚sicher‘ ist, versuchen Sie sich aber auf max. fünf Einflüsse zu beschränken.

Tipp: Wenn Sie mehr Zeit haben, geben Sie mehr Zeit, aber selten bringen mehr als 1,5 Stunden Diskussion wirklich neue Erkenntnisse.

Weisen Sie dann jeder Gruppe einen Raum/Platz zu, wo sie arbeiten können, ohne von den anderen Gruppen abgelenkt zu werden. Der Lehrer oder ein kompetenter Schüler leiten das Gesamtplenium. Der Chefredakteur¹⁶, Lehrer und/oder ein kompetenter Schüler gehen die Gruppen reihum besuchen, um zuzuhören und sich auf das Plenum vorzubereiten. Dabei reden sie nicht und beantworten keine Fragen. Der Lehrer oder ein kompetenter Schüler leiten das Plenum als Moderator.

Nach der vorgegebenen Zeit kommen alle zurück ins Plenum (in den Klassenraum). Jetzt stellt jede Gruppe ihre zwei Unsicherheiten und ihre ‚givens‘ vor und begründet ihre Wahl. Der Schreiber hält alle Unsicherheiten und givens möglichst als Hauptwörter auf einem geeigneten Medium fest.

^{15,16} Siehe im Glossar unter „Kernteam“

Wenn alle Gruppen dieselben zwei Unsicherheiten benennen, dann ist Ihnen das Schicksal sehr wohlgesonnen. Wahrscheinlicher ist es, dass drei, vier, fünf oder mehr Unsicherheiten aufgeschrieben werden. Die Aufgabe des Moderators ist es nun **alle SuS** dorthin zu führen, dass jeder mit den schlussendlich gewählten zwei Unsicherheiten leben kann. Am besten sucht man nach übergeordneten Begriffen und Konzepten in denen die augenscheinlich widersprüchlichen Vorschläge aufgehen können. Induktive Arbeit vom Feinsten. Eine zweite Möglichkeit ist es über die Vorschläge abstimmen zu lassen – seien Sie sich aber bewusst, dass dadurch viele SuS, nämlich die, deren Vorschläge ‚verlieren‘, einen großen Motivationsdämpfer bekommen und sich möglicherweise von der Arbeit, innerlich zumindest, zurückziehen.

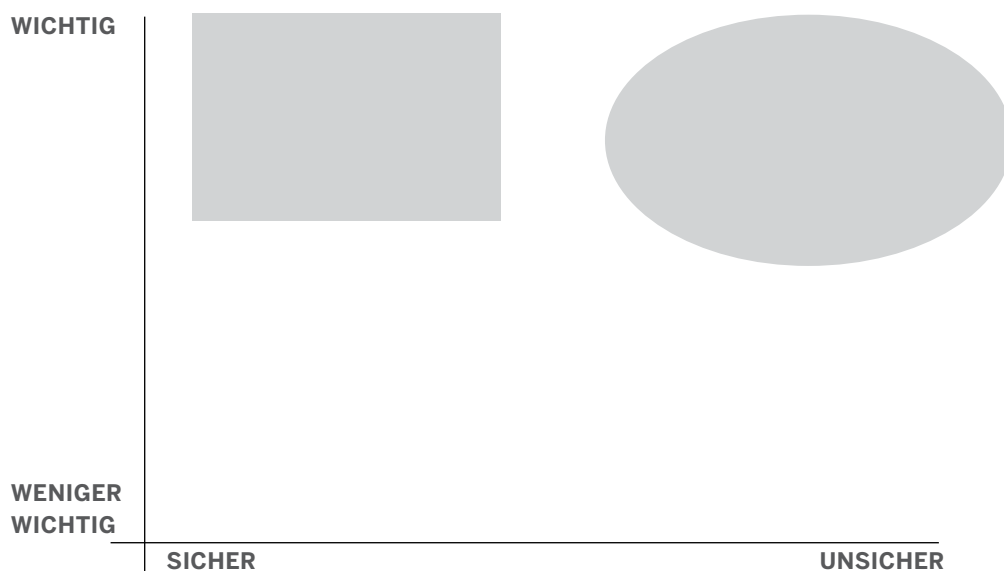
Machen Sie sich vorher Gedanken über die Einteilung in Gruppen, den Platz und ob Sie die Moderatoren selbst bestimmen.

Varianten

Geben Sie die Unsicherheiten zur Frage vor, das spart Zeit, beraubt aber die SuS der Gelegenheit, sich selbst Wissen und Orientierung zu schaffen. Wenn wenig Zeit vorhanden sein sollte, wäre eine Kompromisslösung, dass eine Auswahl an relevanten Unsicherheiten vorgegeben wird.

→ Material

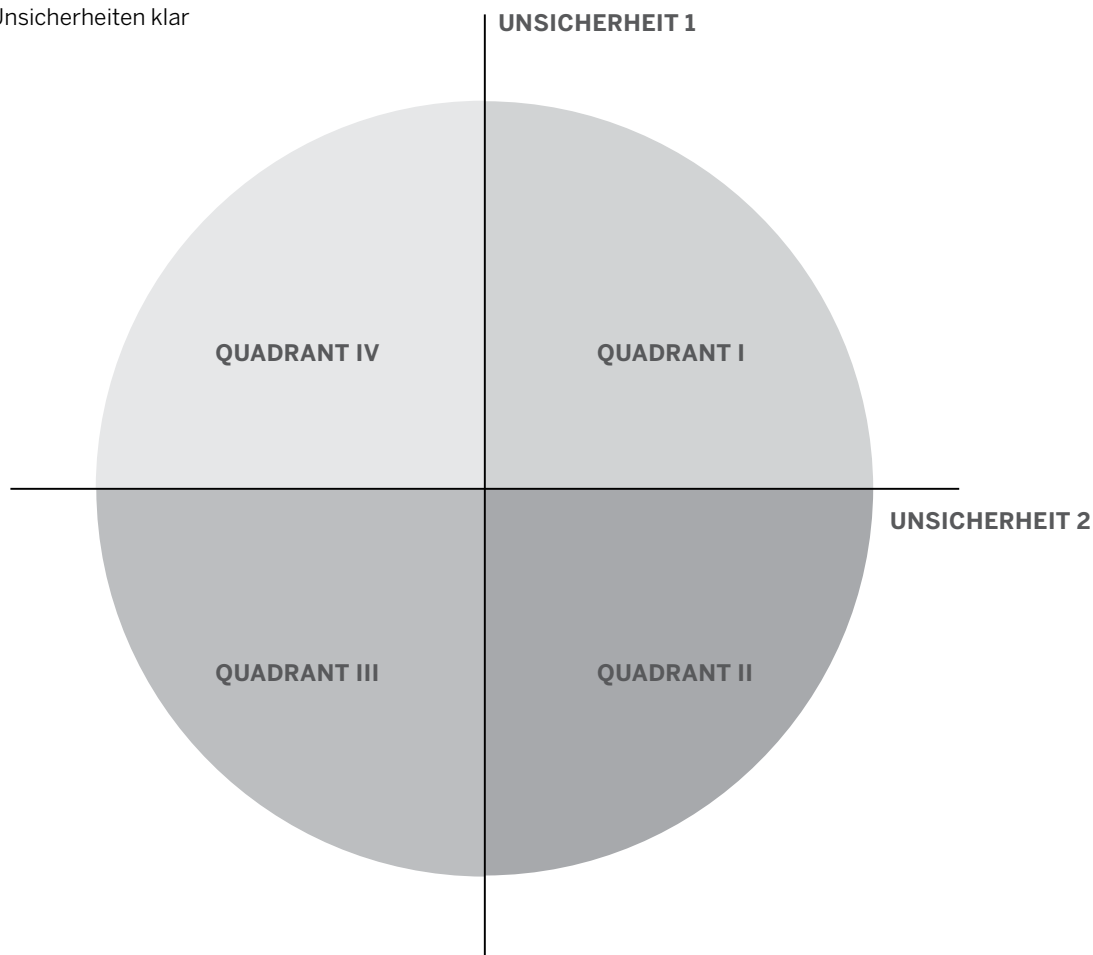
1. Für die Arbeit in kleinen Gruppen brauchen Sie einen Platz, an dem jede Gruppe ungestört arbeiten kann. Die Gruppen sollten auch ein sehr großes Arbeitsblatt (Tafel/Packpapier) haben, das alle immer sehen können, und das so aussehen sollte:



Im Laufe der Arbeit wird dieses Arbeitsblatt ausgefüllt. Oben rechts sammeln sich die Einflüsse, die wichtig und **gleichzeitig** unsicher sind. Oben links werden die Einflüsse notiert, die wichtig und gleichzeitig, im Verständnis der SuS, sicher sind (die ‚givens‘). Es hilft, wenn die SuS selbst an die Tafel kommen müssen, um ihre Ideen einzutragen und ihre Wahl zu begründen, statt nur von der (hinters-ten) Reihe Begriffe in den Raum zu rufen. Dabei kann die Begründung relativ zu schon angeschriebenen Begriffen erfolgen. Wenn die SuS nur so vor Ideen sprudeln, kann es sinnvoll sein, nach einer Denkpause zu versuchen, die Begriffe zu clustern.

Die Wörter ‚Quadrant I‘ etc. werden im weiteren Verlauf der Arbeit durch die griffigen Titel der Geschichten ersetzt.

2. Sie brauchen Flipcharts/eine Tafel um die Diskussion zu dokumentieren. Wenn möglich fotografieren Sie die Ergebnisse ab und verteilen Sie die Bilder an alle SuS. Das hilft bei der weiteren Arbeit ungemein. Zeichnen Sie am Ende die zwei Unsicherheiten klar und deutlich so auf:





Die Reise nach Utopia: ,Da bin ich mir nicht sicher‘

- **Hauptziel:** Um die beiden wichtigsten Unsicherheiten wird gerungen
- **Sozialformen:** Einzelarbeit (EA)/Gruppe (GA)/Plenum (P)
- **Material:** Beamer und Computer oder OHP und Folie des Tafelbilds der letzten Stunde, Folienstifte, Post-its (doppelte Klassenstärke)
- **Zeitbedarf:** 1 Unterrichtsstunde

1. Phase: Auf der Suche nach der Unsicherheit

PA: Die SuS betrachten das Beamerbild/die OPH-Folie des Tafelbilds der vergangenen Stunde. Mit ihrem Sitznachbarn sollen die SuS zunächst diskutieren, welche der genannten Aspekte die größten Unsicherheiten* in Bezug auf die Zukunft darstellen. Welche Variablen sind am schwersten einzuschätzen (z.B.: Mensch, Geld, Umwelt, Industrie, Gesundheit usw.)?

2. Phase: Auswertung

P: Alle SuS erhalten ein Post-it (beim Beamerbild) oder bekommen die Möglichkeit mit einem Folienstift die beiden größten Unsicherheiten zu markieren (bei der OHP Folie). Die beiden Unsicherheiten mit den meisten Stimmen werden die Unsicherheiten sein, mit denen weitergearbeitet werden kann.

3. Phase: Das Koordinatenkreuz beleben

P: Die Lehrperson zeichnet nun ein Koordinatenkreuz mit X- und Y-Achse an die Tafel und beschriftet die beiden Achsen mit den zuvor ausgewählten Unsicherheiten. Die SuS übertragen dieses Kreuz auf ein kariertes DIN A4 Blatt oder ins Heft.

GA: In Gruppen mit 4 oder 5 SuS wird nun das Koordinatenkreuz belebt. Die Enden der Achsen sollen nun mit Adjektiven versehen werden (z.B. Geld > viel und wenig, Menschen > ängstlich und mutig.).

4. Phase: Achseneinigung

P: Die Ergebnisse der Gruppen sollen von je einem SuS an den Enden der Achsen an der Tafel festgehalten werden. An jeder Achse stehen nun mehrere mögliche Adjektive. Dem Plenum soll jetzt noch Zeit bleiben um für die unterschiedlichen Beschriftungen zu werben. Dann erfolgt durch Abstimmung die Festlegung auf die Begrifflichkeiten des Achsenkreuzes.



5. Phase: Unser Quadrant

P: Die SuS sitzen noch in ihren Gruppen, die nun bis zur letzten Stunde Bestand haben sollen. Jeder Gruppe wird nun ein Quadrant des Koordinatenkreuzes zugeteilt, bzw. die Gruppen können sich auch einen Quadranten aussuchen. Wenn es mehr als vier Gruppen gibt, können die Quadranten auch doppelt vergeben werden.

Hinweis: Wenn Sie, wie hier vorgeschlagen, dieselben SuS in immer demselben Quadranten belassen, dann besteht die Gefahr, dass die SuS von ‚ihrem‘ Quadranten Besitz ergreifen und ihn und seine Geschichte vehement ‚verteidigen‘.

Eigentlich ist ja der Sinn der Szenarienmethode sich auf mehrere, alternative Zukünfte einzulassen. Dies erreichen Sie, indem Sie ihre SuS in allen Quadranten durchmischen. Dabei laufen Sie jedoch Gefahr, dass sie sich, aus Zeitgründen, nur oberflächlich mit den verschiedenen Zukünften auseinandersetzen.

Sie merken, ein unlösbares Dilemma, dass Sie ohne viel Zeit, die Sie wahrscheinlich nicht haben, nicht wirklich befriedigend lösen können. Sie müssen sich also auf Ihre ganz persönliche Fähigkeit, den richtigen (Mittel)weg zu finden, verlassen.

5. Phase 5: Plotlines

→ Zeiteinheit: 2 Unterrichtsstunden

Vorbereitung

Plotlines stellen die Verbindung zwischen der Gegenwart und den unterschiedlichen Zukunftsszenarien dar. Hier werden die Geschichten erzählt, die zu einem festgelegten Zeitpunkt in der Zukunft führen. Die SuS erstellen diese Geschichtsverläufe und müssen darauf achten, dass sie plausibel und in sich schlüssig sein sollen, gleichzeitig aber auch herausfordernd und neu. Aus diesem Grund bedarf die Durchführung der Unterrichtsstunde/n zum Thema Plotlines einiger Vorbereitung. Abhängig von der Risikobereitschaft der Lehrperson kann dieser Baustein sehr frei von den SuS gestaltet werden und bedarf weniger Aufwand, nämlich lediglich die Absprache der Arbeitstechnik oder eine sehr gebundene Variante, in der die Lehrperson das Material zur Erarbeitung der Plotlines entwickelt und den SuS zur Verfügung stellt (*siehe Seite 39*). Hilfreich ist es, vor der Durchführung vier Moderatoren festzulegen. In einem Vorgespräch sollten die Moderatoren mit diesem Baustein vertraut gemacht werden.

Durchführung

Zunächst werden vier Gruppen gebildet. Die zuvor angeleiteten Moderatoren leiten jeweils eine der Gruppen. Je nach Klassenstärke ergibt sich hier eine Schülerzahl von bis zu 8 SuS pro Gruppe. Jeder SuS erhält eine Gruppenfunktion und trägt somit zum Gelingen bei.

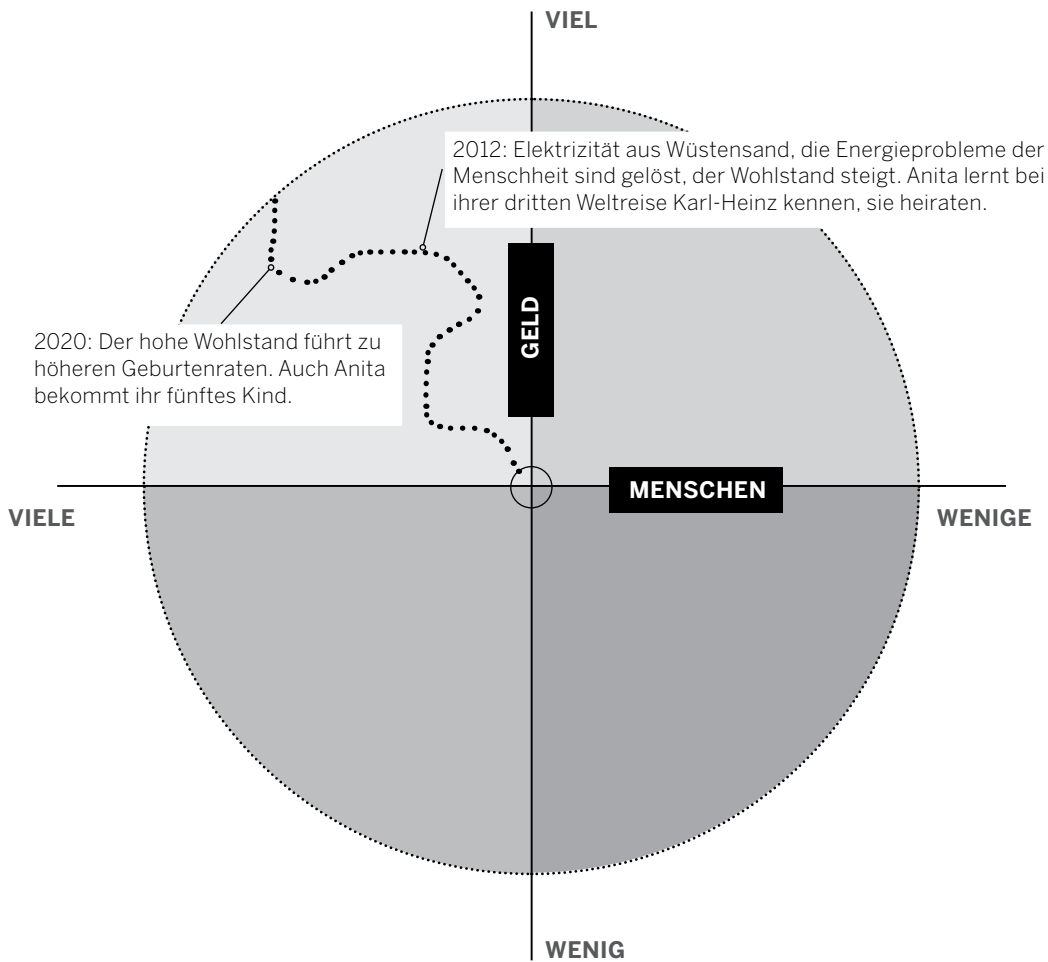
Aufgaben: Moderator, ein oder zwei Mediatoren, Plotlinezeichner, ein oder zwei Kausalkettenprüfer, ein bis zwei Antifantasten (siehe Arbeitsaufträge).

Die Gruppen formieren sich, erhalten ihre Gruppenfunktionen und besprechen diese zunächst. Fragen werden geklärt. Die Moderatoren jeder Gruppe leiten dann zunächst durch die Gruppenaufgaben. Diese gliedern sich in folgende Bestandteile: Casting und Plotline.

Casting: Die SuS sollen festlegen welche/s Person/ Personengruppe/ Unternehmen/ Partei/ usw. in ihrer Handlung die ‚Hauptrolle‘ übernimmt. Hier ist wichtig, dass die Person, Unternehmen, usw. ein Profil bekommen. Es soll Leben eingehaucht werden.

Tipps: Es ist sinnvoll keinem SuS oder dessen Angehörigen die Hauptrolle der Plotline zu geben.

Plotline: Die Gruppen bekommen nun einen der Quadranten des Koordinatensystems aus der Vorstunde zugeteilt. In diesem Quadranten entwickeln sie eine Plotline für ihre ‚Hauptrolle‘. Diese Plotline ist eine Kausalkette, in der festgelegt wird, zu welchem Zeitpunkt Ereignisse eintreten, welche die Geschichte der ‚Hauptrolle‘ beeinflussen. Diese Kausalkette muss sich aus der Gegenwart bis zum festgelegten Zeitpunkt in der Zukunft erstrecken. Die Ereignisse in der Kausalkette müssen auch Bezug auf die in der Vorstunde festgelegten Achsen des Koordinatensystems haben. Die Plotline wird visualisiert, indem sie in Form einer Linie in das Koordinatensystem eingetragen wird. An dieser Linie werden die unterschiedlichen Ereignisse der Kausalkette inkl. des Zeitpunkts eingetragen.



- Gegenwart
- Zukunft, z.B. 2030
- Plotline

Reflexion

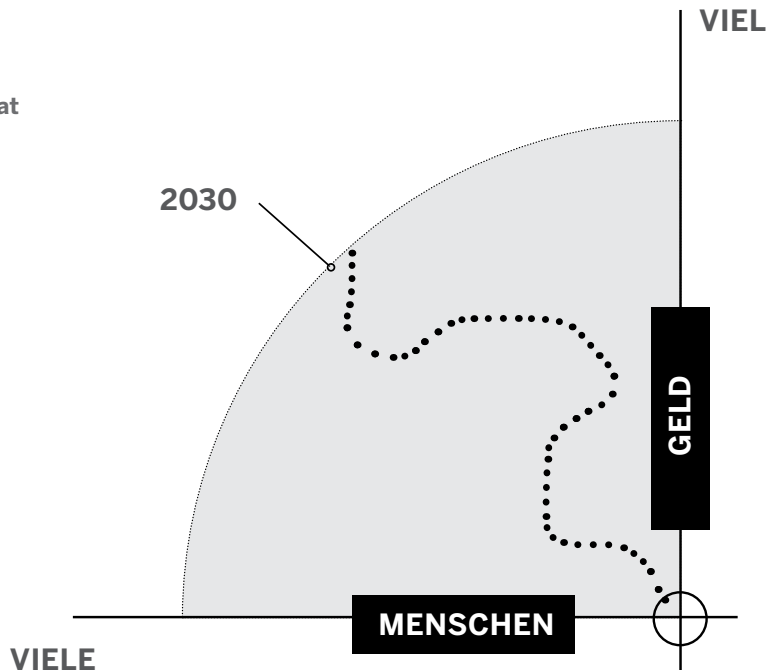
Die Reflexion erfolgt in drei Schritten: Vorstellung, Fragerunde, Feedbackrunde. Die Schülergruppen stellen nacheinander ihre einzelnen Plotlines vor. Dies geschieht im Zufallsverfahren, im Uhrzeigersinn dem Koordinatenkreuz folgend können dann die weiteren Gruppen vorstellen. Bei der Vorstellung der Plotlines sollte darauf geachtet werden, dass alle SuS der Gruppe eingebunden sind. Die Gruppe soll dabei selbstständig die Moderationsrollen verteilen. Nach der Vorstellung können Verständnisfragen gestellt und Kausalitäten geklärt werden. Dann erfolgen das Feedback und Tipps. Hier reflektieren die Zuhörer das Gruppenprodukt und geben mög-

liche Verbesserungsvorschläge. Achten Sie darauf, dass in der Feedbackrunde keine Diskussionen entstehen. Hier soll die Vortragsgruppe lediglich zuhören und gegebenenfalls Notizen machen, um Verbesserungsvorschläge später umsetzen zu können. Dann beginnt die zweite Gruppe usw.

Visualisierung

In der Gruppenarbeitsphase werden nicht nur die Kausalitätsketten erarbeitet, sondern parallel dazu werden auch auf Plakaten die Quadranten eingezeichnet und in diese Quadranten werden wiederum die Plotlines mit den dazu passenden Ereignissen und Jahreszahlen eingezeichnet bzw. notiert.

Beispielplakat



Anhand des Plakats können die Vortragenden visualisieren, wie ihre Kausalkette abläuft und die Zuhörer können durch die Darstellung der Plotline deren Verlauf besser verinnerlichen und nachvollziehen.

Je nach Altersgruppe und Leistungsstärke sollte und kann dieser Baustein zwischen ganz frei und lehrerzentriert durchgeführt werden. Die bisher vorgestellte Variante stellt die freie Arbeit dar. Nun folgen weitere Möglichkeiten der Umsetzung.

Varianten

Die hier vorgestellten Varianten beziehen sich zunächst auf Kleinmethoden. Daran anschließend werden auch Varianten zum Gesamtbaustein dargestellt.

Gruppenfindung:

- o Sie definieren die Gruppenmitglieder > sinnvoll bei großer Heterogenität.
- o Die Gruppenmitglieder werden ausgelost > sinnvoll bei großer Homogenität.
- o Die Moderatoren bestimmen die Mitglieder ihrer Gruppe.
- o Sie und die Moderatoren bestimmen gemeinsam die Mitglieder der Gruppe.

Gruppengröße

Wenn die Durchführung mit nur vier Gruppen schwierig erscheint, kann die Gruppenzahl auf bis zu acht erweitert werden. Jeder Quadrant wird dann doppelt vergeben, daraus ergeben sich acht Plotlines, je zwei pro Quadrant. Zu ändern ist dann noch die Verteilung der Gruppenfunktionen. Die Aufgaben Moderator, Mediator, Plotlinezeichner und Kausalkettenprüfer sollten in jeder Gruppe vorhanden sein.

Vorgezeichnete Plotlines/Jahreszahlen

Die Gruppen erhalten Plakate mit schon vorgezeichneten Plotlines. Hier sind nur noch die Jahreszahlen und Ereignisse einzusetzen. Möglich wäre, zusätzlich auch Jahreszahlen vorzugeben.

Schrittweise Visualisierung

Um einen größeren Spannungsbogen aufzubauen und den SuS die Möglichkeit zu geben, alle Schritte der Plotline während der Reflexion nachzuvollziehen, könnten die Einzelereignisse der Plotline nach und nach aufgedeckt werden.

Plotlines als Mystery

Sehr junge oder auch leistungsschwache Gruppen können die Plotlines auch durch die Mystery-Methode* erarbeiten. Falls Sie sich für diese Variante entscheiden, ist es notwendig, dass Sie sich zu jedem Quadranten eine Plotline überlegen. Auch hier besteht nochmals die Möglichkeit der Differenzierung. Sie können bei den Mysteries auch einige Teilaspekte offen lassen, sodass die Schüler kleine Kausalkettenteile erstellen.

Kausalketten üben

Bevor die SuS in die Gruppenarbeit gehen, üben sie an der Methode ‚Web of Life‘ die Zusammenhänge von Kausalketten (siehe Methode: ‚Web of Life‘).



Die Reise nach Utopia: ‚Mystery-Plotline‘

- **Hauptziel:** Erstellung der Plotlines
- **Sozialformen:** Gruppenarbeit (GA)/Plenum (P)
- **Material:** Plakate für die Gruppenarbeit, Permanentmarker, Pappstreifen/Papierstreifen
- **Zeitbedarf:** 2 Unterrichtsstunden

1. Phase: Vortrag

P: Die Lehrperson erklärt in einem Lehrervortrag die folgende Arbeitsphase.

1. Schritt: Zunächst sollen die SuS sich eine Person ausdenken und dieser Person ein imaginäres Profil (bspw.: ein Facebookprofil) geben.

2. Phase: Das Profil

GA: Die SuS erarbeiten ein imaginäres Profil ihrer Person.

3. Phase: Vortrag

P: Die Lehrperson erklärt in einem Lehrervortrag die folgende Arbeitsphase.

2. Schritt: Innerhalb ihres Quadranten erlebt die Person nun einige Ereignisse, die nur aufgrund der Besonderheit dieses Quadranten passieren. Die Besonderheiten des Quadranten gelten für alle Menschen, beeinflussen aber in unserem Beispiel nur das Schicksal der eigenen erfunden Person. Diese Erlebnisse nennen wir Plotline.

Die Ereignisse sollen durch Jahreszahlen vom heutigen Punkt aus der Mitte des Achsenkreuzes bis zur vorher definierten Zukunft am Rand des Achsenkreuzes reichen.

4. Phase: Plotline

GA: Da die SuS in der Vorstunde bereits einem Quadranten zugeteilt wurden, kann direkt mit der Arbeit begonnen werden. Die SuS überlegen nun, welche äußeren Einflüsse ihres Quadranten besondere Schicksalswendungen für ihre Person darstellen und notieren diese zunächst als Skizze und übertragen dann ihr Endprodukt in eine Zeichnung auf ein Plakat. Auf dem Plakat soll auch der Quadrant dargestellt werden. (Jeder Gruppe soll als Orientierung eine Kopie des Anschauungsmaterials ausgehändigt werden. Es ist wichtig, dass jede Gruppe die Rollenkarten erhält und unter sich aufteilt.)

5. Phase: Präsentation

P: Die Gruppen präsentieren nacheinander ihre Plotlines. Nach jeder Präsentation erfolgt die fünfte Phase, das Feedback.

6. Phase: Feedback

GA: Die SuS geben ein konstruktives Feedback zu den Plotlines. Die Schreiber der Gruppen notieren Verbesserungsvorschläge. Die SuS verwenden die Meldekette. Der jüngste Moderator sorgt für einen geordneten Ablauf der Feedbackrunde.



→ Material für ‚Mystery-Plotline‘

Du bist der Moderator. Deine besondere Aufgabe besteht darin, deine Gruppe bei der Arbeit zu unterstützen, anzuregen und zum Thema zurückzuführen. Außerdem besitzt du einen Wissensvorsprung und erklärst die Arbeitsanweisungen und gibst Tipps.

Arbeitsanweisung:

1. Einigt euch auf eine Person/Unternehmen oder Gruppe, deren Lebensgeschichte ihr schreibt.
2. Ausgangspunkt der Geschichte ist die Gegenwart. Endpunkt der Geschichte ist der definierte Zeithorizont. Eure Geschichte spielt sich aber nur in eurem Quadranten ab und wird von den Achsen beeinflusst. Achtet darauf!
 - a) Überlegt euch nun Ereignisse, die in eurem Zukunftsszenario stattfinden können. Jede und jeder der eine Idee hat, schreibt sie auf eine Pappe.
 - b) Ordnet den Ereignissen Zeitpunkte zu. Schreibt auch die Zeitpunkte auf die Pappen.
3. Notiert die Geschichte zunächst in Stichpunkten.
4. Übertragt die Geschichte auf die bereitgelegte Pappe. Dazu zeichnet ihr eine Linie von der Gegenwart bis in die Zukunft. Die Ereignisse und Zeitpunkte werden ebenfalls an die Linie geschrieben.

Hilfen zu 1.

- wählt keine Person aus eurer Klasse!
- die Auswahl sollte nicht länger als 5 Minuten dauern
- bei Uneinigkeit abstimmen lassen
- bei Stimmgleichheit entscheidet der Moderator

Hilfen zu 2.

- Jahreszahlen im Abstand von drei Jahren wählen und dann passende Ereignisse überlegen
- jeder bekommt Pappen und einen Stift, um sofort seine Idee festhalten zu können

Hilfen zu 4.

- eine Plotline, also die Lebenslinie, verläuft in den meisten Fällen nicht gerade.

→ **Material Mediator**

Du bist der Mediator. Deine besondere Aufgabe ist es, bei Streitigkeiten und Uneinigkeiten einzugreifen und Kompromisse oder Abstimmungen herbeizuführen.

→ **Material Plotlinezeichner**

Du bist der Plotlinezeichner. Deine besondere Aufgabe ist es, die Lebensgeschichte als Linie ‚Plotline‘ aufzuzeichnen.

1. Zunächst versuchst du, die in der Gruppe erarbeiteten Ereignisse und Zeitpunkte in einer Linie von der Gegenwart in die Zukunft darzustellen.
2. Du regst die Gruppe zur Diskussion über deine Ideen an.
3. Nach einer Einigung über den Verlauf der Linie und der Anordnung der Ereignisse überträgst du die Plotline auf das Plakat.

→ **Material Kausalkettenprüfer**

Du bist der Kausalkettenprüfer. Deine besondere Aufgabe besteht darin, zu überprüfen, ob die einzelnen Ereignisse sinnvoll zueinander passen.

Eine Kausalität ist die Beziehung zwischen Ursache und Wirkung.

z.B. ‚Im Sommer regnet es drei Wochen nicht _ Pflanzen sterben _ Getreide kann nicht geerntet werden _ usw.‘

Falsch wäre: ‚Im Sommer regnet es drei Wochen nicht _ Pflanzen sterben _ Microsoft bringt WindowsX4 auf den Markt _ usw.‘

→ **Material Antifantast**

Du bist der Antifantast. Deine besondere Aufgabe besteht darin, die Gruppe auf den Boden der Tatsachen zurück zu holen. Du überprüfst, ob die Ereignisse in der Zukunft wirklich machbar wären, oder ob das, was deine Gruppe überlegt, zu fantastisch ist, sodass es sich in der kurzen Zeitspanne nicht ereignen könnte.

6. Phase 6: Geschichten schreiben

Das Formulieren der Geschichten sollte in einen Planungsprozess eingebettet sein. In der Sekundarstufe I sollte dabei beachtet werden, dass die Aktivierung von bereits vorhandenem Wissen beim Schreibprozess im Vordergrund steht. Während in der Sekundarstufe II beim Produzieren der Geschichten die systematische und plausible Robustheit der vier Geschichten im Szenarienprozess ausschlaggebend sind.

Vorbereitung

Damit die SuS kreativ an den Schreibprozess herangeführt werden, sollte dieser mit einer Ideenfindung und der Strukturierung des bereits ausgearbeiteten Wissens (z.B.: post-its mit „givens“) einhergehen. Hierbei hilft zum einen die Methode des Brainstormings, die mit dem Ziel entwickelt wurde, neue und ungewöhnliche Ideen in einer Arbeitsgruppe zusammenzutragen und zu erschließen. Die Stärke dieser Methode ist dabei, dass den SuS diese Art zu arbeiten bereits vertraut ist und keine lange und besondere Vorbereitung benötigt wird.

Tipp (möglicher Arbeitsauftrag): „Formuliert auf diesem Plakat zu folgendem ... in ... Minuten alles, was euch dazu einfällt!“

Bei der strikter reglementierten Methode des Brainwritings erarbeiten sechs SuS in fünf Minuten drei Lösungsvorschläge. Dazu wird jedem der sechs Teilnehmer ein Blatt mit einer Tabelle ausgeteilt. Die Tabelle besteht aus drei Spalten und sechs Zeilen. Jeder füllt nun die erste Zeile pro Spalte mit einer unterschiedlichen Idee aus. Die Blätter werden dann in eine Richtung weitergegeben und der nächste kann die Ideen jeweils eine Zeile tiefer in der entsprechenden Spalte erweitern. Wenn ihm nichts zu der Idee seines Vorgängers einfällt, lässt er die Zeile frei. Der Nachfolgende füllt immer ‚seine‘ Zeile aus.

Im Unterschied zum klassischen Brainstorming ergeben sich bei dieser Methode folgende Vorteile:

- Es werden lange Wartezeiten vermieden. Jeder SuS kann seine Assoziationen relativ direkt aufschreiben.
- Es hat jeder (auch zurückhaltende SuS) die Möglichkeit, seine Gedanken aufzuschreiben.

Ein schnelles Einschließen auf einen Lösungsweg ist ausgeschlossen, da jeder SuS erst seine eigenen Gedanken aufschreibt, bevor er die der anderen SuS sieht. So wird auch die Kreativität eines jeden angeregt und zugleich trainiert. Ein Nachteil ist, dass die Teilnehmer an sehr starre Regeln gebunden sind, die Kreativität in manchen Fällen verhindern können.

Tipp (möglicher Arbeitsauftrag): „Notiert in die erste Zeile drei Ideen, die ihr für eine mögliche Geschichte habt. Reicht dann das Blatt an euren linken Nachbarn weiter der in der darunter liegenden Zeile ebenfalls seine Ideen notieren kann.“

Der Übergang von der Phase der Ideensammlung und des Wissensaufbaus in die Phase der Zielbildung, Strukturierung und Gliederung der Inhalte stellt eine wesentliche Anforderung beim Schreiben dar. Deswegen sollte nach der Phase des Brainstormings bzw. Brainwritings Zeit zur Wissensstrukturierung gegeben werden. Dies kann methodisch durch Mindmapping erreicht werden, bei dem netzwerkartig visualisiert und systematisch strukturiert wird.

Tipp (möglicher Arbeitsauftrag): „Erstellt für die Ergebnisse, die ihr auf allen Blättern als

THEMA /FRAGESTELLUNG		
1. Idee von Schüler x	2. Idee von Schüler x	3. Idee von Schüler x
Erweiterung durch Schüler y	Erweiterung durch Schüler y	Erweiterung durch Schüler y
... z	... z	... z

Ideen notiert habt, eine Mindmap. Wertet als erstes die Ergebnisse des Brainstormings aus und erstellt eine Mindmap, die ihr zur weiteren Erarbeitung eurer Geschichte verwendet.“

Durchführung

Die Formulierungsphase ist der Kern des Schreibprozesses bei der Erstellung der Geschichten. Wichtig hierbei ist der Übergang von den gesammelten Stichpunkten und Ideen in der Vorbereitungsphase hin zum Textprodukt. Den SuS sollte von Beginn an bewusst gemacht werden, dass sie eine spätere Überarbeitungsphase erhalten, so dass eine erste Rohfassung lücken- und fehlerhaft sein darf, ohne dass dies negativ bewertet wird.

Weiterhin wichtig ist die Konkretisierung des Schreibziels durch einen Perspektivwechsel. So sollen alle Gruppen an allen Geschichten mitarbeiten, um der Gefahr einer subjektiven Engstirnigkeit entgegen zu wirken. Weiterhin ist das Formulieren oft ein einsamer Prozess, was bei den SuS zu Frustration führen kann. Die Textproduktion in Teams, also eine kooperative Textproduktion, kann diese Problematik deutlich verringern und weiterhin durch gemeinsame Formulierungsideen eine wechselseitige Ergänzung fördern und gleichsam auch eine gemeinsame Reflexion angestrebt werden. Besonders bei ungeübten und schwächeren SuS kann der gemeinsame Schreibprozess die Fähigkeit über Sprache nachzudenken fördern. Beim kooperativen Schreiben sind mündliches und schriftliches Formulieren eng miteinander verknüpft, da Formulierungsalternativen gemeinsam gedacht, reformuliert und schlussendlich niedergeschrieben werden. Die Aktivitäten Formulieren und Überarbeiten sind beim kooperativen Schreiben viel näher beieinander als beim individuellen Schreibprozess und sind auch als motivationsfördernd anzusehen.

Reflexion

Beim prozessorientierten Schreiben ist die Überarbeitungsphase eines Textes ein wichtiger Baustein. Um beim Szenarienprozess den wichtigen Perspektivwechsel zu erreichen, sind einige methodische Verfahren in der Überarbeitungsphase des Geschichtenschreibens anwendbar, z.B. die Schreibkonferenz¹⁷.

Variante

Grundsätzlich kann die Erstellung und Darstellung der Geschichten auch in einem szenischen Spiel erfolgen. Das szenische Spiel ist eine Methode der spielerischen Darstellung von Szenen, bzw. Geschichten. Ziel ist es, komplexe, teilweise unbekannte Themen mit der eigenen Persönlichkeit so zu verbinden, dass sie nicht mehr als etwas Abstraktes äußerlich bleiben. Erfahrungsbezogenes Lernen soll ermöglicht werden. Das szenische Spiel ist insbesondere dort sinnvoll, wo es sich um abgewehrte, unbewusste oder ausgegrenzte Vorstellungen handelt. Das Spiel zielt darauf ab, Wahrnehmungen zu erweitern und körperliche oder auch sprachliche Verhaltensmuster zu aktivieren, zu diskutieren und zu reflektieren. Es bietet einen körper- und spracheverbindenden Zugang zu Problemen und Widersprüchen verschiedener Bereiche. Trotz allem sollte eine schriftliche Erarbeitung der gespielten Szene verlangt werden, damit ein tieferes Verständnis der Geschichten erlangt werden kann.

Tipp: Die Gruppengröße sollte zwischen vier und sechs SuS liegen, da auf der einen Seite die Gruppe genügend groß sein muß, um die erforderlichen gruppenspezifischen Effekte zu erzielen, auf der anderen Seite muss sie so klein sein, dass Kommunikation von jedem mit jedem gewährleistet wird.

Tipp: Damit jedes Gruppenmitglied die Rolle der Gruppenleitung einmal übernehmen kann, sollten die Gruppen beim Brainstorming zu jeder Geschichtenstation einen Brainstormingprozess durchlaufen und dabei die Gruppenleitung wechseln.

¹⁷ Siehe im Glossar unter „Kernteam“



Die Reise nach Utopia: ,Alles, wirklich alles, aber bitte keinen Tanz‘

- o **Hauptziel:** Erstellung und Gestaltung der Geschichten
- o **Sozialformen:** Gruppenarbeit (GA), Plenum (P)
- o **Material:** Pappen, Scheren, Kleber, Stifte
- o **Zeitbedarf:** 3 Stunden
Hier wird mindestens eine Doppelstunde für die Geschichte und eine Einzelstunde für die Präsentation einzuplanen sein.

1. Phase: Erstellung der Geschichte

GA: Jede Gruppe nimmt sich nun das in der Zukunft angepeilte Jahr vor, nur dieses. Für dieses Jahr soll nun eine Geschichte erstellt werden. In der Geschichte wird am Beispiel des Protagonisten aus der Plotline die Ausgangsfrage an die Zukunft beantwortet, z.B. „Wie werden wir wohnen 2030?“. Die Biografie des Protagonisten ist natürlich zu beachten. Jede Geschichte benötigt einen Titel.

In der Gruppenarbeit ist nicht nur die Geschichte zu planen, sondern auch die Art der Vorstellung.

Der Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt, ob als Talkshow, Radioübertragung oder Nachricht von einem anderen Planeten ist egal, es darf nur kein Tanz sein.

2. Phase: Präsentation

GA/P: Jede Gruppe präsentiert ihre Geschichte.
Nach jeder Präsentation erfolgt die dritte Phase, das Feedback.

3. Phase: Feedback

GA: Jeder SuS gibt ein konstruktives Feedback zu den Plotlines. Die Schreiber der Gruppen notieren Verbesserungsvorschläge. Die SuS verwenden die Meldekette. Der jüngste Moderator sorgt für einen geordneten Ablauf der Feedbackrunde.

7. Phase 7: Vom Denken und Spielen in Zukunftsräumen

Die Anwendung der erstellten Szenarien und die Verknüpfung mit der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler

→ **Zeiteinheit: 2–4 Unterrichtsstunden (Klassisch)
bzw. 4–6 Unterrichtsstunden (Alternativen)**

Vorbereitung

Die in den vorhergehenden Schritten aufgespannten Denkräume einer an sich unsicheren Zukunft werden nun zu Entscheidungs- und Handlungsräumen. In diesem Schritt verbinden die SuS die erarbeiteten Szenarien einer zwangsläufig fiktiven Zukunft mit ihrem eigenen Leben.

Dabei geht es um die Auseinandersetzung mit den Konsequenzen eigener Entscheidungen. Oder wie es am Anfang hieß, mögliche Entscheidungen in dem geschaffenen Gedankenkonstrukt, das heißt in den Szenarien, spielerisch auszuprobieren und zu reflektieren.

Handlungen, die in der Gegenwart getätigt, Entscheidungen, die jeden Augenblicke getroffen werden, haben individuelle und gesellschaftliche Auswirkungen. Diese Phase stellt nun einerseits den End- und andererseits zugleich den Anfangspunkt der Arbeit mit den erstellten Szenarien dar, da die SuS möglichst konkret aus verschiedenen Perspektiven mit der Zukunft ‚spielen‘ lernen sollen, um ihre individuellen Möglichkeiten, die Zukunft zu beeinflussen und zu gestalten, erfahren zu können. Von zentraler Bedeutung ist die Frage: „Was wollt ihr von eurer Zukunft wissen?“. Auch empfiehlt es sich, die Fragen der SuS, die am Anfang des Szenarios geäußert wurden, erneut aufzunehmen. An dieser Stelle ist es dringend ratsam, den SuS zu verdeutlichen, dass es sich um eine Übung handelt. Je nach Alter der SuS, Zielstellung und den methodischen Fertigkeiten der SuS variiert der Grad der Lenkung durch die Lehrkraft. Des Weiteren empfiehlt es sich, die Plotlines oder besser die ausformulierten Geschichten der einzelnen Szenarien den SuS zur Verfügung zu stellen, um eine tiefgreifende Auseinandersetzung zu ermöglichen. Die Erfahrung hat gezeigt, dass diese Phase des Szenarienprozesses eine für die SuS sehr schwierige ist und durch kleine Gedankenspiele und Übungsformen initialisiert bzw. eingeleitet werden sollte (siehe Variationen).

Durchführung

Alle Sozialformen sind in dieser Phase anwendbar. Je nach thematischem Schwerpunkt ist es sinnvoll, z.B. das Benennen der ‚Entscheidungen‘ in Gruppenarbeit, die SWOT-Analyse jedoch in Form der Methode des think-pair-share zu gestalten.

Rationale Alternative I (einfach)

→ **Einfach: Was passt zu meiner Entscheidung?**

Hier treffen die SuS eine Entscheidung, schlüpfen ganz in die Rolle der Entscheidungsträger, besuchen in Gedanken nacheinander die Szenarien und notieren, wie es ihnen ergeht und warum es ihnen so ergeht. Daraus entstehen Referate, die sie den anderen SuS vortragen und mit ihnen diskutieren.

Rationale Alternative II (mittel)

→ **Welchem Szenario will ich zum Durchbruch verhelfen?**

Die SuS wählen das Szenario aus, das ihnen am besten gefällt und überlegen sich Dinge, die sie tun können, Entscheidungen die sie treffen können, Leute, mit denen sie reden können, um dieses von ihnen gewählte Szenario zum Erfolg zu führen. Sie tragen den anderen SuS ihr Ergebnis vor und stellen sich den Fragen der Anderen.

Rationale Alternative III (sehr schwer)

→ **a. Entscheidungen und deren Folgen abwägen lernen**

Ziel ist es, mit Hilfe der so genannten SWOT-Analyse herauszufinden, welche Szenarien die SuS bevorzugen und welche eher abgelehnt bzw. aus dem Standpunkt der SuS verhindert werden sollten. Dieser Abwägungsprozess soll durch die SWOT-Analyse kriterienorientiert anhand schülerrelevanter Fragen/Handlungen (auch ‚Items‘ genannt) erfolgen, um schließlich eine differenzierte und mehrperspektivische Begründung für den ‚Nutzen/Wert‘ oder eben ‚Nichtwert‘ einzelner Handlungen zu erhalten. Ein weiteres Ziel ist es, festzustellen, welche Handlungs- und Entscheidungsfreiräume die SuS in den jeweiligen Szenarien, das heißt in den jeweiligen Zukunftsräumen, haben. Folglich sind diese Denkräume eng an Personen oder Gruppen gebunden und sollte deswegen so konkret wie möglich stattfinden.

	SZENARIO 1	SZENARIO 2	SZENARIO 3	SZENARIO 4
Entscheidung 1				
Entscheidung 2				
...				
...				
...				
...				
Entscheidung n				

Die Entscheidungen, die vertikal aufgeschrieben werden, müssen klar benannt werden, am besten in Form von vollständigen Sätzen. Es können Einzel- oder Gruppenentscheidungen sein, beim Letzteren sollte die Gruppe nicht mehr als drei bis fünf SuS umfassen und entweder homogen sein, oder für den Zweck der Übung sich eine homogene Rolle geben, zum Beispiel: „Wir sind die Volontäre in der Wirtschaftsredaktion vom lokalen Tageblatt“.

Um ein Beispiel für eine Entscheidung zu nennen: Wenn ich SuS bin und älter als 16 Jahre, ist eine meiner Entscheidungsmöglichkeiten „die Schule zu verlassen“. Oder, vielleicht positiver gesehen, „ein Auslandsjahr zu machen“ – wenn meine Eltern das nötige Geld dazu haben. Wenn ich Entscheider über den lokalen ÖPNV bin, kann ich andere Entscheidungen treffen. Als Rentner oder Rentnerin wieder andere und so weiter. Lassen Sie die SuS circa fünf Entscheidungen aufschreiben.

Tipp: Kann auch als vorbereitende Hausaufgabe von den SuS erstellt werden.

Danach analysieren die SuS jede Tabellenzelle indem sie fragen: Wenn ich die jeweilige Entscheidung treffe, wirkt sich das für mich/für meine Gruppe in der Logik des jeweiligen Szenarios positiv oder

negativ aus? ‘Sehr positiv’ sollte mit ++ markiert werden, ‘positiv’ mit +, ‘neutral’ mit o, ‘negativ’ mit –, und ‘sehr negativ’ mit --, jeweils in der richtigen Tabellenzelle. Da die Auswirkung in der Zukunft liegen wird, kann es keine richtige Antwort geben, nur eine Einschätzung.

Tipp: Wenn Fragen auftauchen, wann die Auswirkung bewertet werden soll: ‚am Anfang, nach x Jahren oder am Ende des Szenarios‘, dann verweisen Sie auf das Ende des Szenarios.

➔ **Konkretes Beispiel 1:**

Schüler Markus (16) fragt sich, ob in einem der Szenarien ein Auslandsaufenthalt in den Vereinigten Staaten sinnvoll ist und welche Auswirkungen diese Entscheidung auf seine zukünftigen Handlungsspielräume in den Szenarien 1–4 hat.

Am Beispiel wird deutlich, dass der Auslandsaufenthalt von Markus in jedem Szenario einen hohen Nutzen mit sich bringt. Insgesamt ist es mindestens positiv, und meistens sehr positiv. Natürlich kann eine Beurteilung einer Handlung, in diesem Fall die Aufnahme eines Studiums bzw. Wahl einer bestimmten Studienrichtung, bei den gleichen Szenarien 1–4, und der Auswirkung dieser Entscheidung in den Zukunftsräumen auch weitaus uneindeutiger ausfallen.

Konkretes Beispiel 1: Bewertung eines Auslandsaufenthaltes in den USA für Markus in den Szenarien 1–4

	SZENARIO 1	SZENARIO 2	SZENARIO 3	SZENARIO 4
Auslandsaufenthalt in den USA	++	++	+	++

Konkretes Beispiel 2: Bewertung der Aufnahme eines Studiums für Markus in den Szenarien 1–4

	SZENARIO 1	SZENARIO 2	SZENARIO 3	SZENARIO 4
Aufnahme eines Lehramtsstudiums für Gymnasien in den Fächern Englisch/Erkunde	--	o	+	++

Hier wird deutlich, dass in Szenario 1 diese Handlungsoption eine sehr negative Konsequenz hat. In den Szenarien 3 und 4 jedoch ist es positiv oder besser, in Szenario 2 neutral. Markus sollte also die Entscheidung treffen (in zwei von vier Zukünften hat die Entscheidung positive Auswirkungen), aber gleichzeitig intensiv nach Anzeichen schauen, ob nicht doch Szenario 1 eintritt, um dann schnell gegensteuern zu können.

Diese ‚horizontale‘ Analyse ist die bevorzugte, wenn die Macht des Individuums/der Gruppe nicht sehr groß ist, denn es stellt sich ja beständig die Frage, wie kann ich mit meinen (begrenzten) Mitteln das Beste aus möglichen Situationen machen.

Tipp: Es ist sinnvoll jeden SuS individuell mindestens fünf verschiedene Kriterien erstellen zu lassen und anhand dieser die SWOT-Analyse durchzuführen. Sollten die Entscheidungen mittels der Methode think-pair-share erfolgen, ist es ratsam am Ende die fünf interessantesten Fragen auszuwählen und zu diskutieren.

➔ **b. Entscheidungsräume schaffen oder verändern**

Eine vertikale Analyse der einzelnen Szenarien verfolgt das Ziel Handlungszwänge bzw. Rahmen von Entscheidungsräumen ändern zu lernen. Ausgehend von derselben Analyse ist es das Ziel, herauszufinden, wie ich durch gezielte Entscheidungen und daraus folgende Handlungen den Eintritt eines gewollten Szenarios befördere, somit das bevorzugte Szenario wahrscheinlicher wird.

Die Spaltenanalyse hat ebenso zum Ziel, zu erörtern, welche Handlungs- und Entscheidungsfreiräume vorhanden oder aber genutzt werden sollen, um ein bestimmtes Szenario unter allen Umständen zu verhindern.

Gerade die möglichen Entscheidungen, die in Szenarien eine negative oder sehr negative Konsequenz

	SZENARIO 2
Auslandsaufenthalt in den USA	+
Fremdsprachenkurs in Englisch	++
Mitgliedschaft in einem Verein	o
Wahl des Französisch Leistungskurses in der Oberstufe	--
Aufnahme eines Lehramtsstudiums für die Fächer Englisch/Erkunde	o
Beginn einer Lehre als Reiseverkehrskaufmann	-
...	++
Entscheidung n	+

Konkretes Beispiel 3: Analyse eines Szenarios, in diesem Fall Szenario 2, aufgrund verschiedener Entscheidungen die getroffen werden können.

mit sich bringen, stehen im Fokus der Betrachtung. Das Augenmerk liegt nun auf der Frage: Wie kann ich zum Beispiel im Verbund mit anderen, die Modifikation einer Entscheidung oder durch völlig andere, neue Ideen, den Entscheidungsraum (z.B. Aufnahme eines Lehramtsstudiums) so ändern, dass die Wirkung einer Handlung im Szenario 2 mindestens positiv wird.

Leitende Fragen sind unter anderem:

- o Welche Koalitionen muss man eingehen, um diese positive Wirkung zu erreichen?
- o Welche Kompetenzen muss man sich erarbeiten?
- o Welche konkreten nächsten Schritte könnten vollzogen werden?

Tipp: Um den Zeitaufwand zu mindern, kann die Lehrperson einen fertigen Auswertungsbo-

gen mit Fragen den SuS vorlegen und diesen auswerten und erörtern lassen. Vorstellbar wäre auch, einen Teil der möglichen Entscheidungen als Beispiel und erste Anwendungsmöglichkeit vorzugeben und individuelle Ergänzungen zuzulassen.

Die eben beschriebene ‚vertikale‘ Analyse ist die bevorzugte, wenn die SuS genug Macht haben, die Zukunft zu ihrem Vorteil zu beeinflussen. Dies ist keine Frage der absoluten Macht, sondern immer in Bezug auf die Kernfrage (Phase 1), die die Szenarien beantworten sollen.

Sie sehen, mit dieser Übung sind die SuS mitten im Leben angekommen, wo es darum geht, die Berufswahl, die Lebensplanung und die Zukunft im Allgemeinen für sich zu gestalten.

Emotionale Alternative

Auch andere Fingerübungen mit Entscheidungs- und Handlungsräumen in der Zukunft sind denkbar und sollen im Folgenden kurz skizziert werden. Wird im klassischen Verfahren eine vorwiegend rationale Auseinandersetzung mit den einzelnen Szenarien betont, sollen im Weiteren eher emotionale Zugriffe im Zentrum stehen. Jedoch besteht durchaus die Möglichkeit, die klassische Variante mit den Alternativen zu kombinieren. Der Kreativität und dem Ideenreichtum sind bei der Durchführung der Auswertung keine Grenzen gesetzt. Hier sind einige sinnvolle Ideen und Anregungen für eine Umsetzung im Unterricht aufgelistet. Hierbei können alle möglichen Medien und Sozialformen zum Einsatz kommen und passend zur Lerngruppe variiert werden. Auch wäre es denkbar, anhand der vorgestellten Alternativen, neben der Betrachtung aller vier Quadranten, entweder schwerpunktmäßig nur einen Quadranten näher zu betrachten oder zwei Quadranten zu vergleichen.

→ 1. Erstellen eines fiktiven Facebookprofils in einem Szenario

Die SuS erstellen ein fiktives Facebookprofil und dokumentieren einen Tag in einem Szenario ihrer Wahl in Form von Bildern, Kommentaren und Pinnwand-einträgen. Hierbei kann eine Aufgabe darin bestehen, alltägliche, mit dem Thema in Zusammenhang stehende, Dinge (z.B. der Schulweg, der Schultag, einkaufen, Freizeitverhalten in einem Szenario) explizit zu diskutieren. Sinnvoll wäre es, bei den Charakteren verschiedene Attribute, wie das Alter, den Familienstand, den Einfluss auf Entscheidungen etc. vorzugeben (z.B.: Politiker, Familienvater, Rentner, Vorstandsmitglied eines großen Industrieunternehmens, Schulkind; Bildungsgrad, Vermögen, etc.)

Um Unterschiede der vier Szenarien deutlicher herauszustellen, wäre es zudem denkbar, dieses Profil für ein anderes Szenario zu wiederholen und dann die Einträge zu vergleichen. In einer arbeitsteiligen Variante könnten vier Gruppen jeweils für ein Szenario ein solches Profil erstellen. In einer Präsentation und anschließenden Diskussion werden die Ergebnisse verglichen und beurteilt.

→ **2. Verfassen eines Essays –
„Die nächsten Schritte ...“**

Eine sehr freie, aber doch intensive Form der Auseinandersetzung mit einem Szenario stellt das Schreiben eines Essays dar. Die SuS beschreiben ihren individuellen Lebensweg innerhalb eines, vielleicht zugelosten, Szenarios und sollen dabei ihre eigenen Zukunftsideen, Wünsche und Träume aufgreifen.

→ **3. Erstellen einer Collage**

Die SuS begeben sich auf eine Zeitreise in die Zukunft und versuchen durch die Anfertigung einer Collage, ihren Gedanken, Gefühle, Ängsten, Sorgen, Freuden und Ideen zu ihrem Szenario Ausdruck zu verleihen. In einem anschließenden ‚Museumsrundgang‘ durch den Klassen- oder Kursraum können diese vorgestellt, analysiert und bewertet werden.

→ **4. Ein Radiobericht**

Gemäß der Leitfrage des Szenarios erstellen die SuS einen Radiobericht, welcher einen konkreten Teilaspekt näher beleuchtet.

→ **5. Vielleicht haben Ihre SuS eigene Ideen zur Gestaltung.**

Reflexion

Die Auswertung dieser Phase des Szenarioprozesses sollte sich zum einen dezidiert den Ergebnissen der SWOT-Analyse oder alternativer Formwidmen und zum anderen eine globale Zusammenfassung des Gesamtprozesses auf einer Metaebene leisten.

→ **Auswertung von Prozess und Ergebnis der Szenarienmethode**

An dieser Stelle sollte eine Rückschau über die gesamte Unterrichtreihe erfolgen. Hierbei könnten diverse Evaluations- und Sozialformen zum Einsatz kommen. Angefangen vom Einsatz eines Fragebogens, einer fragegeleitenden Abschlussdiskussion, eines Fingerfeedbacks oder aber eines Stimmungsbarometers sollte nicht nur das Methodische im Mittelpunkt stehen, sondern auch der individuelle Mehrwert herausgearbeitet werden.

Mit fertigen Szenarien arbeiten

Man kann auch existierende Szenarien als Vorlage nehmen, lernt sie kennen und wendet Sie dann in den Varianten, die in dieser Phase besprochen wurden, an.

„Existierende Szenarien“: siehe Literaturhinweise



Die Reise nach Utopia: ,Wenn ich groß bin, werde ich Spießer‘

- o **Hauptziel:** Anwendung der erzielten Ergebnisse
- o **Sozialformen:** Einzelarbeit (EA)/Gruppe (GA)/Plenum (P)
- o **Material:** Plakate (halber Klassensatz), + Karten, - Karten, neutrale Karten, Studententitelkarten
- o **Zeitbedarf:** 2 Stunden

1. Phase: Revue passieren lassen

EA: Die Lehrperson schreibt die Titel der verschiedenen Quadranten/Welten an die Tafel. Die SuS erhalten die Möglichkeit, die Geschichten nochmals vor ihrem inneren Auge Revue passieren zu lassen.

2. Phase: Auseinandersetzung

PA: In Partnergruppen sollen nun die verschiedenen Szenarien überprüft werden. Partner A soll nun den Berufswunsch von Partner B in allen Szenarien auf Sinnhaftigkeit überprüfen, das heißt Partner A soll herausfinden, in welchem der Szenarien der Berufswunsch von Partner B die beste Wahl darstellt. Dies ist natürlich auch zu begründen. Partner B prüft umgekehrt den Berufswunsch von Partner A.

3. Phase: Austausch

GA: Die Partnergruppen suchen sich eine weitere Partnergruppe, dann werden die Ergebnisse aus der dritten Phase vorgetragen und deren Sinnhaftigkeit diskutiert.

4. Phase: Wie kann ich meine Zukunft gestalten?

PA: Die SuS entwerfen in Partnergruppen Plakate, auf denen Strategien zur Erreichung der bestmöglichen Zukunft dargestellt werden. In der Partnergruppe müssen allerdings SuS sein, die sich für das gleiche Szenario entschieden haben.

Hausaufgabe: Die Gestaltung der Plakate beenden.

5. Phase: Präsentation

Die SuS hängen die fertigen Plakate im Klassenraum aus. Alle SuS machen einen ‚Museumsrundgang‘ durch den Klassen- oder Kursraum und notieren sich Fragen, Besonderheiten und Anmerkungen zu ausgewählten Plakaten.

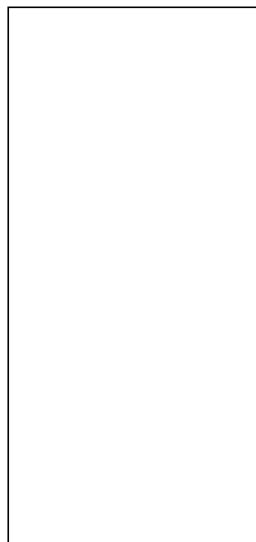
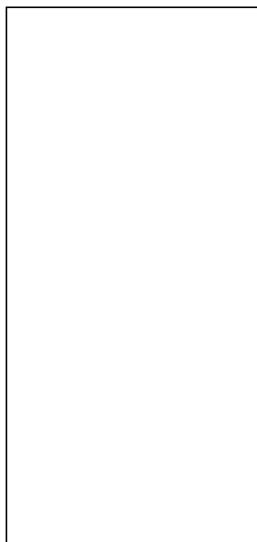
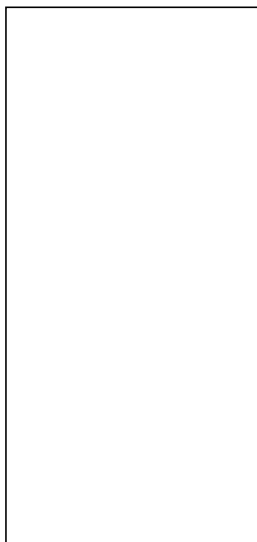
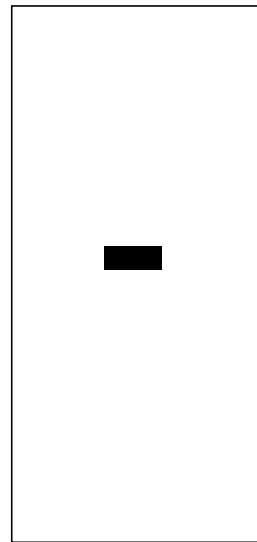
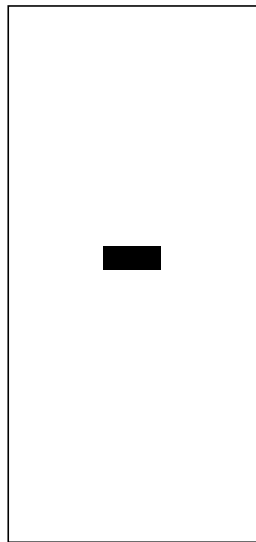
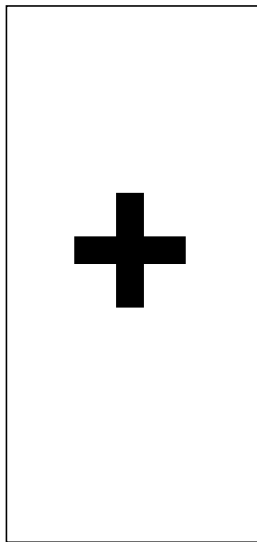
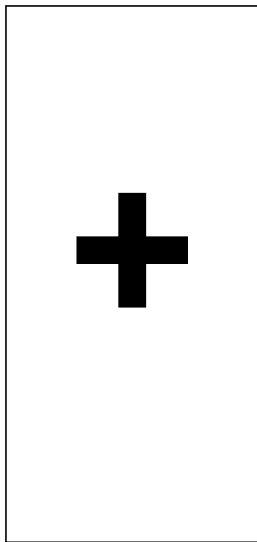
6. Phase: Große Reflexion

P: Im Stuhlkreis sollen zunächst Fragen, Besonderheiten und Anmerkungen der SuS zu den Plakaten geklärt werden.

Als nächstes sollen die SuS die gesamte Unterrichtsreihe reflektieren. Dazu werden auf dem Fußboden alle Studententitel ausgebreitet. Jeder SuS erhält drei Reflexionskarten (+, - und neutral). Die + und – Karten sollen nun einem der Studententitel mit Begründung zugeordnet werden. (Die Begründungen sollen in Stichpunkten auf die Rückseiten der Karten geschrieben werden.) Jeder zweite SuS soll jetzt kurz benennen, mit welcher Begründung er wo seine Karte abgelegt hat.

Die dritte neutrale Karte soll eigenhändig mit einem + oder – beschriftet werden. Diese Karte stellt die Zufriedenheit mit der gesamten Unterrichtsreihe dar und soll am Ende ins Plenum gehalten werden. Über eine Blitzlichtrunde benennt jeder noch den Grund für seine Zufrieden- oder Unzufriedenheit.

→ Kopiervorlage ‚Wenn ich groß bin, werde ich Spießer‘



→ Kopiervorlage ‚Wenn ich groß bin, werde ich Spießer‘

Auf DIN A3 kopieren und ausschneiden.

DAS ORAKEL VON DELPHI

ICH DENKE, DASS...

WÜNSCHE, TRÄUME UND MEHR

DA BIN ICH MIR NICHT SICHER

MYSTERY-PLOTLINES

***‚ALLES, WIRKLICH ALLES,
ABER BITTE KEIN TANZ‘***

***WENN ICH GROSS BIN,
WERDE ICH SPIESSER***

Energizers

Tankerfahren: Zeitverzögerungen im System¹⁸

→ Lernziel

Diese Übung sensibilisiert auf spielerische Weise die Bedeutung von Zeitverzögerungen in trägen Systemen, wie es raumplanerische Systeme bis hin zu Energie- und Klimasystem darstellen. Sie erleben und erkunden das Navigieren in einem solchen System und somit das ‚Mitdenken‘ dieser Verzögerungen. Die SuS erfahren, wie langfristig man in einer solchen Situation planen und agieren muss, um eine Steuerung in eine gewünschte Richtung zum richtigen Zeitpunkt zu erreichen.

→ Zeitbedarf mind. 15 Minuten

Vorbereitung

Für die Übung wird relativ viel Platz benötigt. Jeweils 15–20 SuS bilden einen ‚Tanker‘, indem sie sich in einer Reihe hintereinander aufstellen und ihre Arme auf die Schultern ihres Vordermannes bzw. ihrer Vorderfrau legen. Aufgabe ist es, den ‚Tanker‘ möglichst kollisionsfrei durch den Raum zu bewegen bzw. einen gesteckten Parcours (z.B. einige Slalom-Hütchen) zu bewältigen. Der ‚Tanker‘ wird gesteuert von der Person am Ende der Schlange. Alle anderen Teilnehmenden haben während der ‚Fahrt‘ ihre Augen geschlossen und folgen den Bewegungen der Person vor ihnen.

Eine Richtungsänderung wird weitergegeben, indem die Navigatorin oder der Navigator der Person vor ihr oder ihm auf die Schulter, in welche die Richtungsänderung erfolgen soll, klopft. Diese SuS gibt die Information auf die gleiche Weise weiter, bis das Kommando schließlich ‚den Bug‘ erreicht, wo die Richtungsänderung erfolgt. Verbale Anweisungen sind nicht erlaubt.

ANZAHL DER KLOPFER	INFORMATION
1	leichte Kursänderung in Richtung der jeweiligen Schulter
2	stärkere Kursänderung in Richtung der jeweiligen Schulter
3	Maschinenstopp bzw. -start (Schulter ist hierbei egal)
4	Rückwärtsfahrt

Geben Sie einigen SuS die Rolle ‚stiller Beobachter‘, die im Anschluss an die Übung ihre Beobachtungen und Eindrücke wiedergeben. Die Übung kann ggf. mehrere Male wiederholt werden, um die Erfahrungen einfließen zu lassen und die Fähigkeit, den Tanker zu steuern, zu verbessern.

Die Länge des ‚Tankers‘ spielt eine große Rolle für seine Wendigkeit. Entsprechend lässt sich – z.B. falls weniger Platz vorhanden sein sollte – auch die Gruppengröße variieren (oder z.B. zwei Tanker bilden). Sie sollte aber stets groß genug sein, um eine spürbare Zeitverzögerung zu garantieren. Auch das Tempo des ‚Tankers‘ bestimmt den benötigten Platzbedarf und die Schwierigkeit der Übung.

Mögliche Aufgabe ‚Energiesysteme sind wie Öltanker – sie lassen sich nur langsam wenden.‘ Originalzitat: ‚like oil tankers, energy systems have large turning circles.‘¹⁹

¹⁸ Sascha Meinert, Michael Stollt (2010), Arbeiten mit Szenarien, Materialien, Institut für prospektive Analysen e.V., Berlin, im Internet:

www.bpb.de/veranstaltungen/netzwerke/teamglobal/67748/arbeiten-mit-szenarien

¹⁹ UNDP Human Development Report 2007/08, Chapter 1, Seite 54 http://hdr.undp.org/en/media/HDR_20072008_EN_Chapter1.pdf Zugriff 12.3.2010

Erörtern Sie (ggf. vor dem Hintergrund ihrer Erfahrungen aus der Übung ‚Tankerfahren‘) die Aussage des Zitats und finden Sie Beispiele. Was bedeutet es für eine globale Klimapolitik, wenn aktuell rund 80 Prozent der vom Menschen verursachten CO₂-Emissionen aus der Erzeugung, Umwandlung und Nutzung von Energie stammen? Inwiefern trifft die Aussage auch auf unser Klimasystem zu?

Beispiel: Bevor sich der Anstieg der Kohlendioxid-Emissionen in einer Erwärmung der erdnahen mittleren Temperatur niederschlägt vergehen mehrere Jahrzehnte. Das heißt, die Emissionen der vergangenen Jahrzehnte sind zwar schon ‚in der Pipeline‘, aber noch nicht temperaturwirksam.

Finden Sie selber weitere Beispiele.

Kausale Zusammenhänge: ,Web of life'²⁰

Lernziele

- Systemische Übung zum Erkennen von Wirkungszusammenhängen
- Niedrigschwelliger Zugang, sich mit den Variablen eines Systems auseinanderzusetzen

Die SuS sammeln zu einer bestimmten Fragestellung/Herausforderung wichtige Einflussfaktoren, z.B. ‚Zukunft unseres Bildungssystems‘: Als Einflussfaktoren könnte man hier etwa die zur Verfügung stehenden finanziellen Mittel, die Qualität der Lehrerbildung, den Umfang des Lernstoffs, den Bildungsgrad der Eltern, ... benennen. Die SuS erkunden dann auf spielerische Weise Wechselwirkungen zwischen den einzelnen gefundenen Einflussfaktoren.

Dafür bilden sie einen Kreis. Jeder SuS übernimmt dafür einen Einflussfaktor, den er sich auf eine Karteikarte geschrieben an die Brust klebt oder vor sich legt.

Die Übung vermittelt ein Gefühl dafür, dass in einem komplexen System Veränderungen eines Einflussfaktors stets auch Veränderungen anderer Einflussfaktoren bewirken, die letztlich – direkt oder indirekt – auf sie zurückwirken können.

Zeitbedarf: 15–30 Minuten

**Zielgruppe und Gruppengröße:
ab 15 Jahre, 8–10 SuS pro Gruppe**

Material: Wollknäuel, Kärtchen

Vorbereitung

Version 1 (einfach und schnell):

Die Spielleitung breitet auf dem Boden vorbereitete Kärtchen aus, auf denen jeweils eine Variable steht. Reihum wählen die SuS nun je eine Variable, die sie für die Dauer der Übung übernehmen möchten. Fehlt jemandem eine (seiner Meinung nach wichtige) Variable, kann er sie auf eine zusätzliche Karteikarte schreiben.

oder

Version 2 (etwas anspruchsvoller und zeitintensiver):

Die Gruppe identifiziert zunächst eigenständig Schlüsselvariablen für die zu untersuchende Fragestellung/Herausforderung. Jede Variable wird auf einem Kärtchen festgehalten. Reihum suchen sich dann die SuS je eine Variable aus, die sie für die Dauer der Übung übernehmen möchten. Je nach Teilnehmerzahl und vorhandener Zeit kann jeder SuS auch eine zweite Variable hinzunehmen.

Ablauf

Nun wird das ‚Web of life‘ geknüpft. Ein Spieler beginnt, indem er das Wollknäuel – an seinem Ende festhaltend – zu einem anderen Schüler wirft und in einem ‚wenn, dann-Satz‘ erklärt, wie seine Variable mit der Variable des anderen Spielers verbunden ist: Nach dem Muster: ‚Wenn das BEVÖLKERUNGSWACHSTUM steigt, wächst auch die ENERGIE-NACHFRAGE‘.

In den folgenden Runden identifizieren die SuS so viele Wechselwirkungen zwischen den einzelnen Variablen wie möglich, sodass das Netz in seinen Verbindungen und seiner Komplexität wächst. Jede Variable sollte mindestens einmal in das Netz eingebunden sein, sie kann aber beliebig oft mit anderen Variablen verknüpft sein. Nach einer Weile bzw. wenn den SuS keine neuen Zusammenhänge mehr einfallen, wird das Netz vorsichtig auf den Boden gelegt und die Kärtchen neben die ‚Knotenpunkte‘ gelegt. Die SuS vergegenwärtigen sich nun noch

²⁰ Sascha Meinert, Michael Stollt (2010), Arbeiten mit Szenarien, Materialien, Institut für prospektive Analysen e.V., Berlin, im Internet: www.bpb.de/veranstaltungen/netzwerke/teamglobal/67748/arbeiten-mit-szenarien

einmal die einzelnen Verbindungen.

Fragen zur Auswertung

- Wo sind im Netz bedeutende Zeitverzögerungen zwischen einer Maßnahme und den daraus folgenden Konsequenzen zu erwarten und welche Konsequenzen ergeben sich daraus?
- Bestand bei allen Einflussfaktoren Einigkeit zwischen den SuS über die jeweiligen Wechselwirkungen mit anderen Variablen? Falls nicht, warum?
- Wo liegen nach Auffassung der SuS die wichtigsten Hebel, um in dem untersuchten System etwas zu verändern? Bzw. was sind Variable, mit denen man nicht viel bewegen kann?

Beispiel Mopanewürmer

→ Problemfrage

Welche Auswirkungen/Veränderungen auf den/im Raum hat die hohe Nachfrage nach Mopanewürmern in Namibia?

→ Spielerklärung und -ablauf

Jeder Teilnehmer im Kreis sucht sich einen Einflussfaktor bzw. eine Einflussvariable aus, die er während der Übung übernehmen möchte. Der jüngste Spieler beginnt das Wollknäuel – an seinem Ende festhaltend -- zu einem anderen Spieler (Einflussfaktor/Variable) zu werfen und erklärt in einem ‚wenn, dann-Satz‘, wie sein Einflussfaktor/Variable mit der des anderen Spielers verbunden ist. In den folgenden Runden versuchen die einzelnen Spieler so viele Verbindungen wie möglich herzustellen.

Hinweis: Jede Variable sollte mindestens einmal eingebunden sein, danach beliebig oft!

→ Aufgaben

1. Diskutiert in der Gruppe mögliche Einflussfaktoren/Variablen, die einzelnen Geofaktoren zugeordnet werden können, mit Hilfe des Atlases! Notiert diese groß und gut lesbar auf Karteikarten!

2. Verteilt die einzelnen Variablen auf die einzelnen Spieler und versucht möglichst viele ‚wenn, dann-Satzverbindungen‘ herzustellen.

→ Beobachtungsauftrag

- a. Beschreibe deine Eindrücke und Assoziationen während der Durchführung des Spiels!
- b. Erkläre, inwieweit das Beispiel der Mopanewürmer auf andere Probleme übertragen werden kann.

Die Macht von Geschichten: Held, Opfer & Sinn Story²¹

Anliegen

Mit dieser Übung erfährt man, wie wir aus verschiedenen Gegebenheiten unsere Wirklichkeit konstruieren – und dass wir dabei die Macht haben, sie so oder eben anders zu vermitteln. Wir können unser Leben bzw. unseren Alltag durchaus als eine passive ‚Opfergeschichte‘ beschreiben. Wir können aber unser Leben auch als eine ‚Heldengeschichte‘ empfinden und leben. Es hat enorme Konsequenzen, welche Geschichte wir uns und anderen ‚erzählen‘. Geschichten stiften Identität – auf die eine oder andere Art.

Kurzbeschreibung

Die SuS erzählen sich in Zweiergruppen ‚die Geschichte ihres Lebens‘, einmal aus der Perspektive des Opfers, einmal aus der Perspektive des Helden und zum Schluss, als ob ihr Leben einen (tieferen) Sinn hat. Es wird deutlich, dass ein Spielraum besteht, welche Geschichte wir ‚wahrnehmen‘. Es geht darum, das eigene Leben zu leben und nicht ein von anderen vorgegebenes Leben.

Zeitbedarf: 20–30 Min.

Zielgruppe und Gruppengröße:
ab 6. Jahrgangsstufe, ab 6 SuS

Materialien: Keine

Ablauf

Die SuS werden gebeten, sich in Zweiergruppen (A und B) aufzuteilen, und sich jeweils gegenüber zu setzen oder zu stellen. Die SuS sollten einen Partner wählen, den sie noch nicht so gut kennen. Wenn Sie eine ungerade Zahl von SuS haben, ernennen Sie einen Gruppenbeobachter, der die Übung intensiv beobachtet, sich Notizen macht und sie bei der Reflexion unterstützt. Die Zweiergruppen sollten sich möglichst gut über den Raum verteilen, damit sie sich nicht gegenseitig stören.

Nehmen Sie dann demonstrativ eine Uhr in die Hand und geben Sie folgenden Arbeitsauftrag: „Sie haben jetzt 1½ Minuten Zeit, damit A B die Geschichte seines Lebens aus der Perspektive eines Opfers erzählt. Wenn die Zeit um ist, rufe ich klar und deutlich ‚Wechsel‘ in die Runde und dann hat B 1½ Minuten Zeit, A sein Leben als Opfergeschichte zu erzählen. Alles klar? Und LOS!“

Tipp: Wenn die Nachfrage kommt, ob man die Wahrheit erzählen muss, lautet die Antwort: „Sie können sich auch etwas ausdenken, aber in der kurzen Zeit, die zur Verfügung steht ist es sehr schwer, zu lügen. Wenn die Zeit knapp ist, ist die Wahrheit der einfachere Weg.“

Wenn noch 15 Sekunden Zeit sind, sagen Sie „Noch 15 Sekunden, noch 10 Sekunden, noch 5 und WECHSEL!“ Nach 1½ Minuten kommt ein „Stopp“.

Lassen Sie die Gruppe etwas zur Ruhe kommen und geben Sie dann den zweiten Arbeitsauftrag: „Sie haben jetzt wieder 1½ Minuten Zeit, damit A B die Geschichte seines Lebens als Heldengeschichte erzählen kann. Wenn die Zeit um ist, rufe ich klar und deutlich ‚Wechsel‘ in die Runde und dann hat B 1½ Minuten Zeit A sein Leben als Held zu erzählen. Alles klar? Und LOS!“ Wie zuvor, wenn noch 15 Sekunden Zeit sind, sagen Sie „Noch 15 Sekunden, noch 10 Sekunden, noch 5 und WECHSEL!“ Nach 1½ Minuten kommt ein „Stopp“.

²¹ Ursprüngliche Idee von Betty Sue Flowers

Lassen Sie die Gruppe wieder etwas zur Ruhe kommen und geben Sie dann den dritten und letzten Arbeitsauftrag: „Sie haben jetzt nochmal 1½ Minuten Zeit, damit A B die Geschichte seines Lebens erzählt, so als ob es einem (tieferen) Sinn dient. Wenn die Zeit um ist, rufe ich klar und deutlich ‚Wechsel‘ in die Runde und dann hat B 1½ Minuten Zeit, A sein Leben als sinnvoll zu erzählen. Alles klar? Und LOS!“ Wie zuvor, wenn noch 15 Sekunden Zeit sind, sagen Sie „Noch 15 Sekunden, noch 10 Sekunden, noch 5 und WECHSEL!“ Nach 1½ Minuten kommt ein „Stopp“.

Reflexion

Auch wenn in der Übung Tiefgründiges steckt, ‚psychologisieren‘ Sie nicht zu viel. Stellen Sie einfache Fragen, zum Beispiel:

- Welche Geschichte war schwierig/am schwierigsten zu erzählen?
Leicht/am leichtesten? Warum?
- Was war mit der Energie (dem Geräuschpegel) im Raum? Warum? Was ist Kopfsache, was Bauchsache?

Tipp: Was uns widerfährt, können wir oft nicht beeinflussen, wohl aber wie wir es darstellen und was wir daraus machen.

Tipp: Der Begriff ‚Du Opfer‘ wird von Jugendlichen gerne auch als Schimpfwort, als Ausdruck der Geringschätzung, verwendet. Lassen Sie das nicht zu: fordern und zeigen Sie Respekt.

Tipp: Es ist sehr wichtig, den SuS nicht vorher den ganzen Ablauf preiszugeben!

Eingriff in dynamische Systeme – ,Wald-Wirtschaft'²²

Um was geht es?

Eine Holzfirma bewirtschaftet ein Waldstück mit dem Auftrag, permanent den gleichen Grundbestand an schlagreifen Bäumen zu erhalten. In den letzten 50 Jahren hat die Firma jedes Jahr die gleiche Anzahl von Bäumen gefällt. Um ihren Bestand an ausgewachsenen Bäumen immer auf dem gleichen Niveau zu halten, pflanzt die Firma für jeden Baum, den sie in einem Jahr fällt, gleich einen neuen Setzling.

Bei ihrem Waldstück handelt es sich um ein ganz besonderes Areal, in dem die Tiere keine Setzlinge fressen und in dem jeder gepflanzte Setzling innerhalb von sechs Jahren garantiert zu einem schlagreifen Baum heranwächst. Weil die Holzfirma ihren Wald über die letzten fünf Jahrzehnte nach diesem Prinzip bewirtschaftet hat, befindet sich ihr Baumbestand in einem stabilen Gleichgewicht. Das bedeutet, dass in jedem Jahr die konstant gleiche Anzahl von Bäumen gefällt wird und ebenso viele Setzlinge gepflanzt werden. Ein gleich bleibender Bestand an ausgewachsenen Bäumen wurde dadurch seit Jahrzehnten aufrechterhalten.

Die Geschäftsleitung der Firma beschließt nun einen Strategiewechsel und entscheidet sich, ab dem nächsten Jahr eine größere Anzahl ausgewachsener Bäume zu fällen als in den Jahren zuvor und dann in Zukunft bei dieser höheren Fällquote zu bleiben. Analog dazu wird sie natürlich auch eine entsprechend höhere Anzahl an Setzlingen pflanzen.

Auswertung – Leitfragen für die anschließende Reflektion

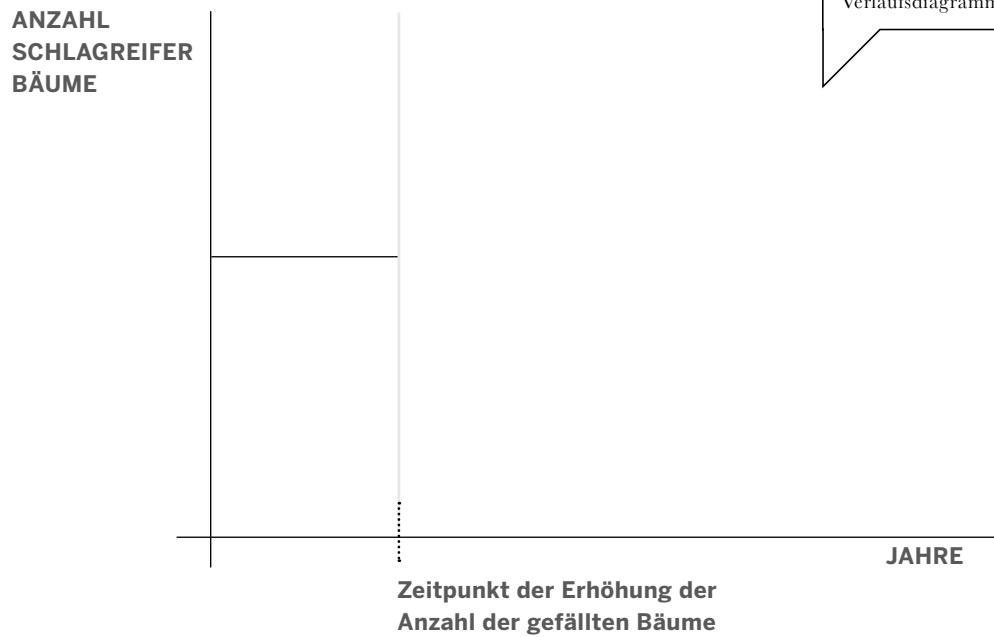
- Welche unterschiedlichen Einschätzungen bestanden in der Gruppe zur Entwicklung des Bestands an schlagreifen Bäumen?
- Wo finden wir Parallelen in unserem Alltag?
- Warum fällt es uns oft schwer, längerfristige Entwicklungen abzuschätzen?
- Welche typischen Probleme und Verhaltensmuster lassen sich immer wieder beobachten (z.B. Fehleinschätzung der Folgen von Eingriffen, Übersteuerung, Motivationshemmnisse)?
- Was sollte man beachten, wenn man in Systeme mit Zeitverzögerungen eingreift?

Aufgabe

Vorausgesetzt, das Unternehmen behält seine bisherige Wiederaufforstungsstrategie bei und pflanzt für jeden gefällten Baum noch im selben Jahr einen neuen Setzling und vorausgesetzt, es herrschen weiterhin diese optimalen Wachstumsbedingungen für die Setzlinge im Wald, wie wird sich der Bestand an schlagreifen Bäumen nach der Erhöhung der jährlichen Fällquote entwickeln?

Tragen Sie das Ergebnis Ihrer ‚mentalen Simulation‘ in nebenstehendes Verlaufsdiagramm (Abb. 1) ein.

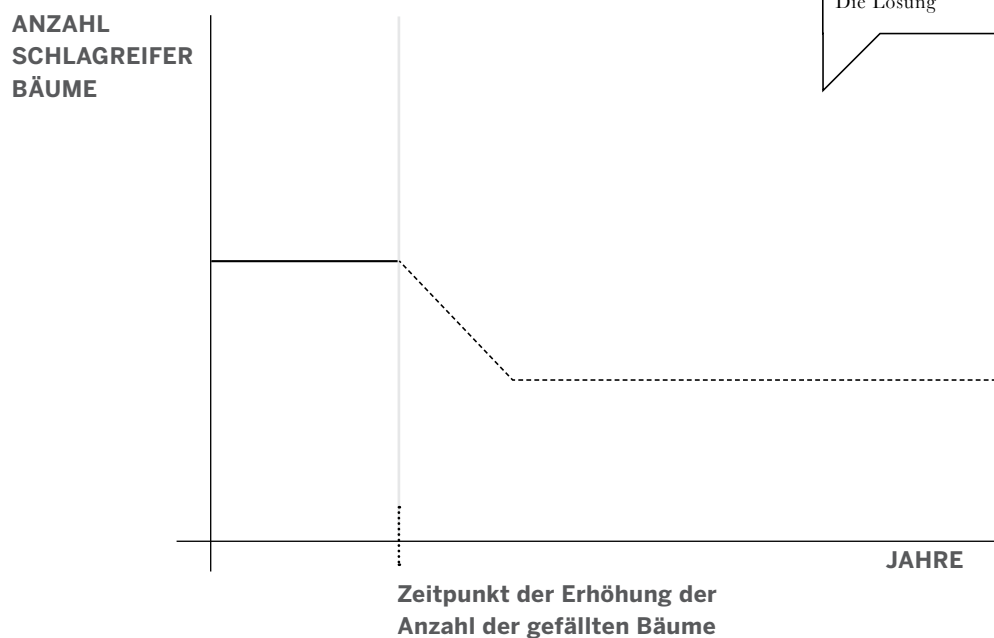
²² Sascha Meinert, Michael Stollt (2010), Arbeiten mit Szenarien, Materialien, Institut für prospektive Analysen e.V., Berlin, im Internet: www.bpb.de/veranstaltungen/netzwerke/teamglobal/67748/arbeiten-mit-szenarien



Lösung (!!nicht verteilen!!)

Aufgrund der Zeitverzögerung im System (Dauer, bis die gepflanzten Bäume ihre Schlagreife erlangen), nimmt der Bestand sechs Jahre lang ab und stabilisiert sich dann auf einem niedrigeren Niveau. Mögliche Strategie (Abb. 2), wie das Vorhaben des Forstbetriebs funktionieren könnte: Man beginnt

heute die Zahl der Pflanzungen entsprechend der gewünschten Zahl von Bäumen, die jährlich geschlagen werden sollen zu erhöhen. Nach sechs Jahren kann man dann mit dem höheren Einschlag beginnen. Der Waldbestand bleibt dann auf dem ursprünglichen Niveau.



Fertige Szenarien kennenlernen

Auf die Schnelle lernt man Szenarien kennen, indem man sie (oder ihre Kurzfassung) durchliest²³. Vertiefen können Sie das ‚Anlesen‘, indem Sie die Szenarien auf verschiedene Gruppen von SuS verteilen und dann die Gruppen bitten, den anderen ‚ihr‘ Szenario vorzutragen, zu erklären und etwaige Nachfragen zu beantworten.

Schnipselübung

Anspruchsvoller, und auch viel vorbereitungs- und zeitintensiver ist die Schnipselübung²⁴. Für die heimat2035 Szenarien ist die Vorarbeit schon gemacht, deshalb stellen wir Ihnen diese Variante vor²⁵.

Zeitbedarf: ca. eine Stunde

Material (für heimat2035-Szenarien):

Texte und Kurzfilme zu den heimat2035 Szenarien finden Sie hier:

www.regionalszenarien.de/heimat-2035.html

Die Kurzfassungen finden Sie hier

www.regionalszenarien.de/heimat-2035/szenarien-heimat-2035.html

und noch kürzer hier

www.regionalszenarien.de/heimat-2035/material/die-szenarien-auf-einen-blick.html

Jeder SuS bekommt ein Exemplar.

Die Schnipsel für die heimat2035 Szenarien können Sie hier herunterladen:

www.szenarien-in-schulen.net/Schnipsel/Loesungen.pdf

Machen Sie eine Kopie bzw. laden Sie das Dokument zweimal herunter. Für die SuS schneiden Sie die dritte Spalte (die Zuordnungslösung) weg und zerschneiden Sie dann die Blätter in die einzelnen nummerierten (1. Spalte) Schnipsel.

Für eine halbe Stunde reicht das erste Drittel. Wenn Sie eine ganze Stunde für die Gruppenarbeit haben, nehmen Sie noch ein Drittel dazu. Wenn Sie noch mehr Zeit haben, oder wenn Sie mit schnellen ‚Zuordnern‘ arbeiten, nehmen Sie alle Schnipsel. Bereiten Sie jeweils ein Set pro Gruppe vor. (Anzahl Gruppen = Anzahl SuS/5).

Für jede Gruppe 5 Plakate gleicher Farbe, je 1 zu den 4 Szenarien und 1 mit einem Fragezeichen. Von Gruppe zu Gruppe sind die Farben unterschiedlich – oder markieren Sie die Plakate anderweitig, so dass sie am Ende den Gruppen zugeordnet werden können.

- Klebestifte
- Auftrag für die SuS; jeder SuS bekommt eine Kopie
- Notizblatt für den Rundgang nach der Gruppenarbeit, für jeden SuS eine Kopie
- Einen Raum, in dem Sie ungestört arbeiten können

Dabei kommt es nicht so sehr darauf an, die Schnipsel ‚richtig‘ zuzuordnen, sondern auf die Argumente und Diskussionen, die in der Gruppe beim Zuordnen entstehen.

Ablauf

Teilen Sie die SuS in Gruppen auf. Idealerweise ca. 5 Personen. Bilden Sie so viele Gruppen wie nötig bei dieser Gruppengröße. Fordern Sie die SuS auf, sich in ihren Gruppen im Raum zu verteilen.

²³ Eignet sich gut als Hausaufgabe

²⁴ Ursprüngliche Idee von Wolfgang Arnoldt

²⁵ Wenn Sie für andere Szenarien diese Vorarbeit leisten wollen, wären wir Ihnen sehr dankbar, wenn Sie uns die ‚Schnipsel‘ zur Verfügung stellen könnten, dann können wir sie wiederum ins Web stellen für Ihre Kollegen und Kolleginnen. www.szenarien-in-schulen.net

Teilen Sie dann den Auftrag und die Kurzfassungen²⁶ aus und geben Sie den SuS Zeit, beides zu lesen. Bieten Sie an, Verständnisfragen zu klären. Weisen Sie auf die Tipps hin.

Bitte geben Sie etwa 5 Minuten vor Ende der verabredeten Gruppenarbeitszeit das ‚Signal zum Aufkleben‘. Hängen Sie/die SuS für den Rundgang die Plakate nach Szenarien geordnet auf. Dies erleichtert den Vergleich der Zuordnungen.

Teilen Sie dann das Notizblatt für den Rundgang an alle SuS aus. Verweisen Sie vor Beginn des Rundgangs auf den geplanten Austausch im Plenum, ermutigen Sie aber bereits zu Gesprächen während des Rundgangs.

Nach kurzer Pause folgt das abschließende Plenum. Es empfiehlt sich, das Gespräch mit folgenden (sinngemäß zu verwendenden) Impulsen zu strukturieren:

1. Wie haben Sie die Arbeit an den Zuordnungen erlebt? Öffnung für Rückmeldung der Befindlichkeit, Thematisierung, Abbau von Störungen und Irritationen, erste Hinweise auf Gesprächsnotwendigkeiten in der Sache und auf die Reaktionen zu den Szenarien.
2. Welche Zuordnungen sind offenbar unproblematisch? Wo gibt es Rückfragen oder Gesprächsbedarf? Klärung von Verständnisproblemen, Erläuterungen zum Prinzip der ‚Konstruktion‘ der Szenarien, ...
3. Welchen Eindruck haben Sie nach diesem Schritt von den Szenarien? Transfer auf ein vertieftes Verständnis des Szenario-Gedankens, Thematisierung möglicher Kontroversen (z.B. um die ‚Wissenschaftlichkeit‘, um ‚versteckte Wertungen‘, ...)

Lösungen

N steht für Neugier, **G** für Gerechtigkeit, **Z** für Zusammenhalt und **A** für Niedergang (Abstieg). **Ü** steht für Schnipsel die Überall passen könnten. Sie sind schwer zuzuordnen. Diese Informationen dienen nur Ihrer Information – da es nicht vorrangig um ‚richtige Lösungen‘ geht, sollten Sie auch den Prozess des Hineinfindens fördern, anstatt Hilfestellungen zu geben.

²⁶ Besser ist es das Lesen der Kurzfassungen als Hausaufgabe vorher zu machen.

Auftrag Zuordnungsübung zu den Szenarien

Die Szenarien sind aus keiner linearen Logik abgeleitet – aber dennoch nicht ‚unlogisch‘. Das Kennenlernen und Verstehen dieser Szenarien vollzieht sich am besten in einem Prozess der Aneignung, für den wir Ihnen folgenden Weg vorschlagen:

- Sie haben die 4 Kurzfassungen der Szenarien zur Verfügung, in die Sie immer wieder hineinschauen können.
- Ihnen liegen ‚Schnipsel‘ der Ereignisse und Geschichten vor. Ihre Aufgabe besteht darin, diese den 4 Szenarien zuzuordnen.
- Bitte ordnen Sie zunächst die Schnipsel einem der 4 Szenarien zu, indem Sie diese auf das entsprechende Plakat legen. Ihnen steht ein 5. Plakat zur Verfügung für die Ereignisse und Geschichten, die Sie keinem der 4 Szenarien zuordnen können oder wollen.
- Sie haben für die Arbeit in der Gruppe insgesamt 25 Minuten Zeit. Ca. 5 Minuten vor dem Ende dieser Arbeitszeit werden wir Sie bitten, Ihren Entscheidungsprozess zu Ende zu bringen und den Stand Ihrer Überlegungen ‚einzufrieren‘, indem Sie die Schnipsel mit den Ereignissen und Geschichten auf die Plakate aufkleben.
- Sollten Sie bereits alles entschieden haben, dürfen Sie natürlich auch schon früher beginnen, die Schnipsel aufzukleben. Sie können bei Ihrem Moderator dann auch noch zusätzliche Ereignisse und Geschichten abrufen und sich an deren Zuordnung versuchen.
- Wir werden dann zunächst bei einem ‚Rundgang‘ schauen, wie ähnlich bzw. verschieden unsere Zuordnungen ausgefallen sind, um danach im Plenum über die Arbeit an den Szenarien und die Szenarien selbst nachdenken zu können.

Tipp: Es geht nicht um die ‚richtige Lösung‘, sondern um den Prozess des Hineindenkens. Haben Sie daher sowohl den Mut zu ‚schnellen Entscheidungen‘ als auch die Offenheit, diese im Gespräch in der Gruppe ggf. zu korrigieren. Genauso wenig wie der Weg in die Zukunft, sind unsere Szenarien eindeutig. Es gibt durchaus Ereignisse und Geschichten, die sich nicht eindeutig zuordnen lassen.

Glossar

Blitzlicht

„Mit dieser Methode werden Stimmungen in einer Momentaufnahme festgehalten. Reihum erhält jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer die Möglichkeit, mit einem Satz, die eigene Zufriedenheit oder die eigene Befindlichkeit wiederzugeben. Die Äußerungen werden nicht kommentiert.“

<http://kinderpolitik.de/methodendatenbank/funktionen/methode.php?ID=115>

Durchführung

- 1 Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer und die Moderation sitzen in einem Stuhlkreis.
- 2 Die Moderation gibt die Regeln bekannt. Regeln für das Blitzlicht:
 - a) Jeder hat die Möglichkeit sich zu äußern!
 - b) Keiner ist gezwungen sich zu äußern!
 - c) Jeder sagt nur einen Satz!
 - d) Die Beiträge werden nicht kommentiert und diskutiert!

Beispiele für Fragen: Wie fühle ich mich momentan? Wie zufrieden bin ich mit dem Arbeitsergebnis? Wie habe ich die Zusammenarbeit in der Gruppe erlebt? Wie war für mich der heutige Tag? Was nehme ich nach der Veranstaltung mit? Was war besonders wichtig? Wie habe ich den Konflikt gerade erlebt? usw.

Brainstorming

Brainstorming ist eine Methode zur Ideenfindung, die die Erzeugung von neuen, ungewöhnlichen Ideen in einer Gruppe von Menschen fördern soll.

Durchführung

„Es wird eine Gruppe aus 5–20 Personen zusammengestellt. Je nach Problemstellung kann sie aus Experten/Mitarbeitern, Laien oder Experten anderer Fachgebiete bestehen. Die Gruppenleitung bereitet Anschauungsmaterial vor und führt die Gruppe in das Problem ein, das dabei analysiert und präzisiert wird. Dabei sollte die Frage- bzw. Aufgabenstellung weder zu breit und allgemein gehalten sein („Wie können wir die Welt retten?“) noch zu kleinteilig bzw. spezifisch („Welches Klebverfahren um Bauteil A an B zu befestigen?“). Den

Gruppenmitgliedern wird im Vorfeld der Ablauf des Brainstormings mitgeteilt und ob es sich um ein moderiertes oder nichtmoderiertes Brainstorming handelt. Ein Protokollant kann ernannt werden.

Vier grundsätzliche Regeln gelten beim Brainstorming:

- Kombinieren und Aufgreifen von bereits geäußerten Ideen.
- Kommentare, Korrekturen, Kritik sind verboten.
- Viele Ideen in kürzester Zeit (Zeitrahmen ca. 5–30 Min.).
- Freies Assoziieren und Phantasieren ist erlaubt.

Phase Eins: Ideen finden

Nun nennen die Teilnehmer spontan Ideen zur Lösungsfindung, wobei sie sich im optimalen Fall gegenseitig inspirieren und untereinander Gesichtspunkte in neue Lösungsansätze und Ideen einfließen lassen. Die Ideen werden protokolliert. Alle Teilnehmenden sollen ohne jede Einschränkung Ideen produzieren und mit anderen Ideen kombinieren. Die Gruppe sollte in eine möglichst produktive und erfindungsreiche Stimmung versetzt werden. In dieser Phase gelten folgende Grundregeln:

- Keine Kritik an anderen Beiträgen, Ideen, Lösungsvorschlägen (kreative Ansätze können sich auch aus zunächst völlig unsinnigen Vorschlägen entwickeln).
- Keine Wertung oder Beurteilung der Ideen.
- Jeder soll seine Gedanken frei äußern können.
- Keine Totschlagargumente.
- Je kühner und phantasievoller, desto besser. Dadurch wird das Lösungsfeld vergrößert.

Phase Zwei: Ergebnisse sortieren und bewerten

Nach einer Pause werden nun sämtliche Ideen (von der Gruppenleitung) vorgelesen und von den Teilnehmern bewertet und sortiert. Hierbei geht es zunächst nur um bloße thematische Zugehörigkeit und das Aussortieren von problemfernen Ideen. Die Bewertung und Auswertung kann in derselben Diskussion durch dieselben Teilnehmer erfolgen oder von anderen Fachleuten getrennt vorgenommen werden.“

<http://de.wikipedia.org/wiki/Brainstorming>

Givens

Natürlich gibt es keine ‚Gewissheiten‘ über die Zukunft – außer den Tod. Aber es gibt Dinge, die wir als sicherer einschätzen als andere. Es geht hier um die relative Sicherheit, die sich im Laufe der Zeit bestimmt ändern kann.

Mental models

‚Gedankenkonstrukt‘ ist ein etwas hölzerner Begriff für das, was im Englischen mit ‚mental model‘ gemeint ist. Vielleicht wird es leichter verständlich durch eine Parabel von Bertolt Brecht ‚Wenn Herr K. einen Menschen liebte‘: „Was tun Sie“, wurde Herr K. gefragt, „wenn Sie einen Menschen lieben?“ „Ich mache einen Entwurf von ihm“, sagte Herr K., „und Sorge, dass er ihm ähnlich wird.“ „Wer? Der Entwurf?“ „Nein“, sagte Herr K., „Der Mensch.“²⁷

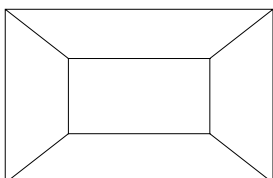
Mystery-Methode

Die Mystery Methode ist ausführlich mit Beispielen beschrieben in Diercke Methoden, Kapitel 8²⁸.

Placemat

„Auf einem vorgestellten Arbeitsplakat in der Mitte des Tisches trägt jedes Gruppenmitglied sein(e) Statement(s) in seinen Bereich des Plakates ein. Durch Drehen des Plakats sieht jedes Gruppenmitglied die Statements der anderen. Anschließend diskutiert die Gruppe und einigt sich auf ein gemeinsames Ergebnis. Dieses wird in die Mitte des Plakats eingetragen. Für diese Arbeitsform wird eine Zeit von 15 Minuten vorgesehen.“

www.toolbox-bildung.de/fileadmin/user_upload/Bausteine_Schule/044_Kooperatives_Lernen/Kurzbeschreibung_Methode_Placemat.doc



SWOT-Analyse

„Die SWOT-Analyse (engl. Akronym für Strengths (Stärken), Weaknesses (Schwächen), Opportunities (Chancen) und Threats (Bedrohungen)) ist ein Instrument der strategischen Planung; sie dient der Positionsbestimmung und der Strategieentwicklung von Unternehmen und anderen Organisationen.“

<http://de.wikipedia.org/wiki/SWOT-Analyse>

Think-pair-share

„Synergetisch in drei Schritten Informationen aufnehmen, Ideen sammeln, Erkenntnisse gewinnen, diese verarbeiten und wiedergeben können. Jedes Individuum leistet wichtige Beiträge für das gemeinsame Arbeiten durch Bündelung der Sichtweisen. Die Gruppe nimmt individuelle, durch den Austausch mit Gesprächspartnern geschärfte Beiträge zur Kenntnis und erweitert ihr Spektrum.“

Durchführung

Schritt: Think (5–10 Minuten)

Der einzelne Schüler erhält einen Auftrag oder beschäftigt sich alleine mit einer Fragestellung und notiert seine Beiträge.

Schritt: Pair (5–10 Minuten)

Jeder Schüler wendet sich einem (möglichst benachbarten) Partner zu und tritt mit ihm in den Austausch, so dass er die Beiträge seines Gegenüber in der Gesamtgruppe vorstellen könnte. Jeder sollte dem anderen aktiv zuhören und ggf. Rückfragen stellen. Der Austausch geschieht in der Regel nach einer etwas ritualisierten Form: Zuerst trägt Partner A seine Ergebnisse vor, während sich Partner B Notizen macht, danach umgekehrt.

Schritt: Share (10–20 Minuten)

In der (Tisch-) Gruppe erfolgt nun ein Austausch über die Ergebnisse. Die Beiträge der Einzelnen werden festgehalten und z.B. nach Wichtigkeit gruppiert. Die Gruppe verständigt sich auf ein Gesamtergebnis und bereitet es ggf. für eine Präsentation auf (z.B. Darstellung auf einem Plakat).

²⁷ Bertolt Brecht: Geschichten vom Herrn Keuner – Zürcher Fassung. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 2004, ISBN 978-3-518-41660-0

²⁸ Diercke Methoden, Denken lernen mit Geographie, 2011, Bildungshaus Schulbuchverlage

Der Präsentator greift auf Arbeitsergebnisse zurück, die nicht er alleine sondern die Gruppe zu verantworten hat.“

www.erasmus.hsnr.de/methoden/think-pair-share.html

Kernteam

Sie brauchen in einem Szenarienprozess folgende Funktionen:

Plenum Moderator²⁹, das sind normalerweise Sie selbst. Sie können diese Rolle auch kompetenten und reifen SuS anvertrauen – für kürzere oder längere Perioden.

Kleingruppenmoderatoren: Die beste Beschreibung für gute Moderation, der wir je begegnet sind, ist ein altes chinesisches Sprichwort: ‚Ein guter Anführer ist einer, den die Menschen lieben. Ein schlechter Anführer ist einer, den die Menschen hassen. Aber ein wirklich großer Anführer ist jemand, bei dem die Leute sagen: Wir haben es selbst getan.‘ Ersetzen Sie ‚Anführer‘ mit ‚Moderator‘, dann haben Sie es. Vielleicht hilft auch folgendes weiter, denn Moderatoren sollten besondere Fähigkeiten haben:

- Neutralität – ohne meinungslos zu sein
- Professionalität – ohne die Arroganz derer die alles Wissen
- Empathie – ohne ihre eigene Identität zu verleugnen
- Vertrauenswürdigkeit – ohne sich anzubiedern und ohne das ihnen entgegengebrachte Vertrauen zu missbrauchen
- Geduld – ohne das Ziel aus den Augen zu verlieren

Suchen Sie die SuS nach diesen Fähigkeiten aus. Wenn Sie mehr Zeit haben, besprechen Sie diese Fähigkeiten, warum sie wichtig sind und lassen Sie die SuS selbst ihre Moderatorinnen bestimmen.

Chefredakteur/Schreiber: Sie sind das Gewissen des ganzen Prozesses. Sie nehmen die Fragmente der Geschichten, die in den Unterrichtsstunden geschaffen werden und machen daraus einen fesselnden Bestseller³⁰. So gut müssen die Geschichten werden! Denn sie müssen ja die Zuhörer davon überzeugen, dass die ‚offizielle‘ Zukunft nur eine von vielen Möglichkeiten sein wird. Geschichten, die stark genug sind, gegen die täglich erlebte eintönige Wirklichkeit anzukämpfen und die Tristesse am Ende zu überwinden. Deshalb müssen die Geschichten plausibel, herausfordernd und neu sein. Wenn sie es nicht sind, werden sie verworfen.

Diese Rollen setzen hohe persönliche Integrität voraus. Dazu kommt noch ein grundlegendes Dilemma: Wenn man schreiben kann, hat man ja oft selbst was Wichtiges der Welt zu sagen. Die Schreiber müssen schreiben können, aber sagen müssen sie nicht, was in ihren Köpfen entstanden ist, sondern in den Herzen und Köpfen aller anderen SuS. Eine äußerst schwierige Rolle, denn sie müssen dem Prozess und ihren Mitschülerinnen und Mitschülern selbstlos dienen.

Die Chefredakteurin leitet die Schreibkonferenzen:

- Bei einer Schreibkonferenz erhält der Chefredakteur durch das Autorenteam Rückmeldungen und Hinweise, wie er das Geschriebene verständlicher und deutlicher gestalten kann.
- In Kleingruppen wird eine Geschichte vorgelesen. Die anderen Gruppenmitglieder äußern Zustimmung, Kritik (mit Verbesserungstipps) und Verständnisfragen.
- Der Chefredakteur erhält außerdem Hinweise bezüglich nötiger Änderungen. Es darf selbst entschieden werden, ob diese Hinweise umgesetzt werden oder nicht. Am Rand des Textes kann sich der Autor Notizen dazu machen.
- Die Geschichte soll Satz für Satz durchgegangen und es soll versucht werden, inhaltli-

²⁹ Das können natürlich Männer oder Frauen, Mädchen oder Jungen sein.

³⁰ Wenn das Endprodukt ein Film ist, ist der Schreiber der Drehbuchautor, wenn es ein Theaterstück wird, der Stückeschreiber, wenn es ein Lied wird, der Texter, etc.

che und grammatische Probleme zu beheben. Auch die Rechtschreibung soll korrigiert werden.

- Es sollen Hilfsmittel, wie z.B. ein Duden für die Rechtschreibung und das Synonymwörterbuch benutzt werden.

Darauf muss weiter geachtet werden:

- Spannende Überschrift
- Aufbau der Geschichte:
 - Einleitung (Wer? Hauptpersonen; Wann?, Wo?)
 - Hauptteil (Was passiert? Spannung erzeugen, Höhepunkt der Geschichte)
 - Schluss (Wie geht die Geschichte aus?/ Wie wird ein Problem gelöst? Ist es überhaupt lösbar?)
- Abwechselnde Satzanfänge (plötzlich, jetzt, auf einmal, schließlich, nun, endlich, später, anschließend, dann, und Verben
- Inhalt der Geschichte:
 - Folgen die Sätze logisch aufeinander?
 - Sind alle genannten Personen erklärt/ bekannt?
 - Gibt es Verständnisfragen?
 - Könnte man den Text an manchen Stellen spannender, lebendiger oder lustiger schreiben?

Der Rest Ihrer SuS sind die Teilnehmer! Sie können auch die Funktionen im Laufe des Prozesses verschiedenen SuS anvertrauen. Finden Sie die richtige Balance zwischen Wechseln, sodass möglichst viele SuS den Prozess von verschiedenen Perspektiven erleben (und reflektieren) und nervösem Hin- und Hergeschiebe von Personen, das nur zu Frustrationen führt.

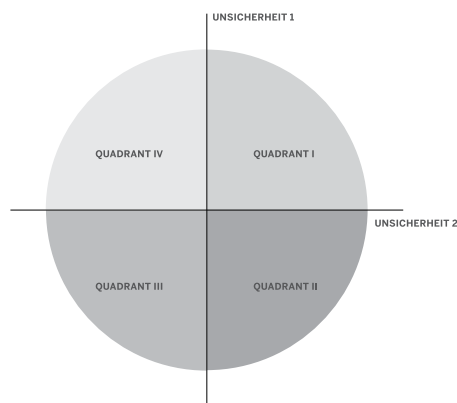
Plotlines

Das sind die roten Fäden, das Rückgrat, die Essenz jedweder Geschichte; das Gerüst der Handlung. Ein Beispiel, von Lessings ‚Nathan dem Weisen‘, können Sie hier sehen:

www.philippbauer.de/info/d/nathan-der-weise/handlungsverlauf-gr.png, Zugriff 7.8.2012

Quadrant

Wenn die zwei Unsicherheitsachsen im rechten Winkel zueinander gestellt werden, entsteht ein Kreuz mit vier Feldern, den vier Quadranten. Die Wörter ‚Quadrant I‘ etc. werden im Verlauf der Arbeit durch die griffigen Titel der Geschichten ersetzt.



Literatur

Albers, Olaf und Broux, Arno, 1999, „Zukunftswerkstatt und Szenariotechnik: ein Methodenbuch für Schule und Hochschule“, Weinheim, Basel: Beltz

Brettschneider, Volker; Damke, Norbert; Fleitmann, Markus; Kaiser, Franz-Josef; Katt, Ludger; Redeker, Dorothe, 1999, „Volkswirtschaftslehre - [2., aktualisierte Auflage]: Schülerbuch (Höhere Berufsfachschulen und Fachoberschulen), Berlin: Cornelsen

Buzan, Tony; Buzan, Barry, 2002, „Das Mind-Map-Buch, Die beste Methode zur Steigerung Ihres geistigen Potenzials“, Landsberg, München: mvg

Haubrich, Hartwig (Hrsg.), 1997, „Didaktik der Geographie: Geographie unterrichten lernen“, München: Oldenbourg

Heijden, Kees van der, 1996, „Scenarios, The Art of Strategic Conversation“, Chichester: Wiley

Meinert Sascha, Stollt Michael, 2010, „Arbeiten mit Szenarien“, Materialien, Institut für prospektive Analysen e.V., Berlin: www.bpb.de/veranstaltungen/netzwerke/teamglobal/67748/arbeiten-mit-szenarien

Reich, K., (Hrsg.), 2012: „Methodenpool“, in: <http://methodenpool.uni-koeln.de>

Shell, 2011, „Scenarios, an explorers guide“, London, nur als PDF:
www.static.shell.com/static/public/downloads/brochures/corporate_pkg/scenarios/explorers_guide.pdf

UNDP Human Development Report 2007/08
http://hdr.undp.org/en/media/HDR_20072008_EN_Chapter1.pdf Zugriff 12.3.2010

Vankan, Leon (Hrsg.), 2011, „Diercke Methoden: Denken lernen mit Geographie“, Braunschweig: Westernmann

Heimat2035 Szenarien
www.regionalszenarien.de/heimat-2035.html

Indeland Szenarien
www.regionalszenarien.de/indeland-2050.html

Internet

<http://de.wikipedia.org/wiki/Brainstorming> (Zugriff 08.08.2012)

<http://de.wikipedia.org/wiki/SWOT-Analyse> (Zugriff 12.03.2010)

<http://kinderpolitik.de/methodendatenbank/funktionen/methode.php?ID=115> (Zugriff 08.08.2012)

www.erasmus.hsnr.de/methoden/think-pair-share.html (Zugriff 08.08.2012)

www.uni-koeln.de/hf/konstrukt/didaktik/szenario/frameset_vorlage.html (Zugriff 08.08.2012)

www.whywar.at/methoden_mystery_fragen (Zugriff 08.08.2012)

www.toolbox-bildung.de/fileadmin/user_upload/Bausteine_Schule/044_Kooperatives_Lernen/Kurzbeschreibung_Methode_Placemat.doc (Zugriff 08.08.2012)

www.philippbauer.de/info/d/nathan-der-weise/handlungsverlauf-gr.png

Kontaktadressen

R. Langohr // renelangohr@aol.com

N. Lenzen // nils.lenzen@gmx.de

I. Ernst // ingrid.ernst@freenet.de

J. Heuzeroth // johannes.heuzeroth@googlemail.com

M. Probst // promar3@web.de

U. Golüke // sis@blue-way.net // www.blue-way.net

Wie werde ich in 20 Jahren leben? – Wie werde ich wohnen? – Welcher Beruf eignet sich? – Was ist die Energie der Zukunft? – Soll ich einen Bausparvertrag abschließen? – Was bedeutet der Klimawandel für mich?

Fragen, deren Beantwortung komplex ist und die von vielen unbekannteten Einflussfaktoren abhängen. Szenarien analysieren und strukturieren die Vielzahl von Faktoren. Sie verdichten die verwirrende Vielfalt von künftigen Einflüssen zu wenigen Zukunftsszenarien. Diese Szenarien stellen künftige Lebenswelten dar, die gedanklich gründlich erforscht werden können. Szenarien sind ‚Denken auf Vorrat‘. Strategische Entscheidungen lassen sich in unsicherer Zukunft vorausdenken und auf ihre Auswirkungen hin untersuchen.

Das vorliegende Heft ist eine methodische Hilfestellung für Lehrer/innen, die mit ihren Schülern die Zukunft mit Szenarien erschließen wollen. Es gibt sowohl eine theoretische Einführung in die Methode, wie auch praktische Beispiele, die im Unterricht eins zu eins umgesetzt werden können.

Die Methode kann sehr gut im Sekundarstufenbereich in den Fächern Erdkunde, Sozialwissenschaften/ Politik, wie auch in Geschichte und Deutsch angewendet werden. Besonders geeignet ist sie auch für die Berufswahlorientierung.

Auf der begleitenden Webseite www.szenarien-in-schulen.net gibt es weitere Praxisbeispiele und Erfahrungsberichte.

10,00 Euro
ISBN 978-3-935522-03-8



Aachener Stiftung Kathy Beys
Schmiedstraße 3, 52062 Aachen
Tel. +49 (0) 241-40 929-0
www.aachener-stiftung.de

Wandel ganzheitlich denken.
Anstöße geben.
Lebensqualität zukunftsfest gestalten. Regionen stärken.