



Zukunftswerkstatt

Funktion	Größe	Zeit	Material
mit kreativer Planung Hindernisse überwinden und Einfluss auf Rahmenbedingungen nehmen, langfristige Aktionsplanung	7-100 TN	ein bis drei Tage	Plakate, Moderationsmarker, Klebepunkte zur Auswahl, Kärtchen, etc.

Eine Zukunftswerkstatt ist eine kreative Methode zum Lösen von Problemen und Entwickeln von Ideen in Gruppen. Dabei ist die Zukunftswerkstatt ein ein- bis mehrtätiges in sich rundes und ganzheitliches Verfahren. Es lässt sich damit so gut wie jedes Thema bearbeiten, von der Stadtplanung bis zur „Schule der Zukunft“, von der Produktentwicklung bis zur Planung alternativer Aktionsformen ...

Der Zukunftsforscher Robert Jungk hat eine Form der Zukunftswerkstatt entwickelt: Sie dient dazu, dass Menschen sich politisch einmischen, eigene Aktionen planen und erkennen, welche Hindernisse und strukturelle Rahmenbedingungen ihrer Vorstellung eines selbstbestimmten und gerechten Lebens im Wege stehen, um auch diese langfristig zu überwinden! Die Kreativität und das Wissen jedes und jeder einzelnen soll nutzbar gemacht werden, um nicht alleine sogenannte Experten und Politiker über das Leben aller bestimmen zu lassen. In dieser Methodensammlung kann nur ein kleiner Einblick in die Möglichkeiten des Verfahrens gegeben werden. Daher empfiehlt sich, sich intensiver mit der Methode auseinanderzusetzen und z. B. mal bei MOBIZ- der mobilen Zukunftswerkstatt an Schulen einen Schnupperkurs zu besuchen (Kontakt über paris@jugendbeteiligung.info).

Die drei Phasen einer Zukunftswerkstatt:

1. Kritikphase
2. Phantasie- oder Utopiephase
3. Verwirklichungsphase

1. In der Kritikphase wird alles gesammelt, was einem nicht passt, was ärgert, wütend oder hilflos macht, z. B.: „Was mich an der Schule so richtig stört!“ „Alles, was mich an der Jugendpolitik in meiner Stadt ärgert!“ oder „Die zukünftige Ausrichtung unserer Organisation in der politischen Landschaft – was alles zum Kotzen ist!“

Die Teilnehmenden sollen frei ihre Meckerpunkte aufschreiben. Anschließend stellt jeder seine Punkte vor, ohne darüber zu diskutieren – nur Klärungsfragen dürfen gestellt werden.

2. In der Phantasiephase soll kreativ gesponnen werden. Es werden phantastische und utopische Ideen von einer „besseren Schule“ oder einer „besseren Jugendpolitik“ entwickelt, je bunter, lustiger und verrückter, um so besser! Alles ist erlaubt, es gibt keine Grenzen. Ressourcen, Zeit und Handlungsmacht sind grenzenlos vorhanden!

Zum Beispiel macht die Gruppe dazu ein schriftliches Brainstorming auf vorbereiteten Plakaten: Auf fünf Plakaten stehen unterschiedliche Überschriften, die aus der ersten Runde entwickelt wurden – was waren die fünf großen und übergeordneten Themen der Kritikphase? Die Gruppe wandert zwischen den Plakaten hin- und her und lässt ihrer Kreativität freien Lauf. Am besten liest anschließend jeweils einer aus der Gruppe eines der Plakate vor. Fällt dann noch jemandem etwas Sinniges ein, so wird das unbedingt noch auf dem Plakat notiert!

3. In der Verwirklichungsphase wird geprüft, welche der phantastischen Ideen oder welche Annäherung an eine der Ideen in die Wirklichkeit umgesetzt „hinübergerettet“ werden können. Aktionen werden geplant. In dieser Phase wird nach und nach gemeinsam erarbeitet, welche Ideen realistisch umsetzbar sind und woran sie scheitern könnten. Dabei wird überlegt, welche Rahmenbedingungen geändert werden müssten, um ein Scheitern zu verhindern. Die Gruppe entscheidet, wie sie Einfluss auf die Veränderung der Rahmenbedingungen nehmen kann. Dies geschieht Schritt für Schritt.

Diese Phase motiviert besonders, wenn in Kleingruppen die einzelnen Plakate bearbeitet werden. Gebt mindestens eineinhalb Stunden Zeit für die erste Arbeitsgruppenphase. Die Kleingruppen gehen frei nach dem Kriterium vor, welche Projekte sie grundsätzlich für realisierbar halten, zunächst frei von pragmatischen Kriterien. Einige der Ideen werden bei dieser Phase wahrscheinlich schon ausscheiden, andere können zusammengefasst werden.

Nach der ersten Phase wird ein kurzer Bericht zum Stand der Dinge im Plenum abgeliefert. Hier wird darüber ausgetauscht und gemeinsam beraten. Mögliche Hindernisse werden gesammelt.

Dann bildet ihr wieder Kleingruppen. In der zweiten Arbeitsgruppenphase könnt ihr die Projekte nach verschiedenen Kriterien bearbeiten: Wie könnte man die Idee am besten umsetzen? Was würde bei der Umsetzung der Idee helfen? Was würde sie behindern? Wie könnten die Hindernisse überwunden werden? Wen muss man ansprechen? Es kann auch eine Zwischensequenz mit Austausch und Beratung im Plenum eingeschoben werden, in der auch beraten wird, auf welche Ideen man sich konzentrieren will.

Dieses Bearbeiten erleichtert die konkrete Projektplanung. Sind die Arbeitsgruppen fertig, so werden im Plenum mit Hilfe von erstellten Plakaten die einzelnen Ergebnisse der Planung der ganzen Gruppe vorgestellt.

Vorteile:

Die Zukunftswerkstatt ist hilfreich, weil sie der Arbeitsweise einer Schülervertretung oder anderen Jugendgruppen am nächsten kommt. Auch in der Schule muss man in kleineren Gruppen selbst organisiert arbeiten, wenn man Erfolg haben will. Durch die Orientierung an eigenen Vorstellungen ist die Relevanz des Behandelten besser greifbar und wirkt sich positiv auf die Motivation zur Mitarbeit aus. Im Rahmen dieser Methode können die Teilnehmenden kreativ sein und jeder kommt zu Wort. Es geht um Zusammentragen von Ideen, Bedenken und um möglichst einvernehmliches Entscheiden aller Beteiligten.

Hinweis:

Deine Rolle beschränkt sich auf die Moderation. Eventuell gibt es Personen, die sich vorbereitet haben für gelegentliche Denkanstöße.

Die Zukunftswerkstatt stellt eine methodische Leistung dar, die von einer Gruppe ohne Moderation nicht selbst erbracht werden kann.

