

Übung: Zukunftswerkstatt zu ländlichen Regionen in der EU

Überblick

- Jahrgangsstufe: Sek. II
- Schulform: allgemeine und berufliche Schulen
- Dauer: 90 – 180 min
- Methode: Zukunftswerkstatt
- Thema: EU-Spannungsfelder
- Schulfächer: Geographie, Politik
- Operatoren: auswerten, entwickeln
- Gruppengröße: ab 4 Personen pro Gruppe
- Sozialform: Gruppenarbeit

Beschreibung

Die Schüler*innen führen eine Zukunftswerkstatt zu strukturschwachen, ländlichen Regionen in der EU durch. Dabei erhalten sie Factsheets zu sechs Beispielregionen und sollen deren Probleme und Herausforderungen anhand von Grafiken analysieren. Jede Gruppe bearbeitet eine Region. Anschließend werden Ideen gesammelt und Lösungen überlegt. Am Ende werden die Regionen und die Lösungsideen vor den anderen Gruppen vorgestellt.

Lernziele

- Grafiken analysieren und daraus Probleme identifizieren.
- Kreative Lösungen entwickeln.
- Lösungen kritisch hinterfragen und einen Business Plan entwerfen.

Materialien

- Factsheets
- Plakate und Stifte

Vorbereitungen

1. Factsheets drucken.
2. Sechs Gruppentische aufbauen.

Ablauf

1. Ablauf der Zukunftswerkstatt erklären: Regionen vorstellen, die drei Schritte und die Schreib- und Gesprächsregeln der Zukunftswerkstatt erklären.
2. Gruppeneinteilung: Die Klasse wird wieder in sechs Gruppen eingeteilt.
3. Zuteilung der Profile: Jede Gruppe erhält jetzt eine Region (Podlachien, Lausitz, Murau, Kampanien, Severozapaden, Extremadura).

4. Wenn man Tischschilder mit den Namen der Orte hat, kann man diese beim Verteilen der Städte und Regionen auf die jeweiligen Gruppentische stellen.
5. Schritt 1: Kritik
Arbeitsauftrag erklären, Beispiel-Mindmap zeigen, evtl. die Methode Mindmap erklären. Darauf hinweisen, dass es wichtig ist, alle Gedanken aufzuschreiben und dass die Plakate nicht schön aussehen müssen.
6. Die SuS haben 45-60 Minuten (je nach Gruppengröße und Niveau) Zeit für die Bearbeitung. Dieser Schritt der Zukunftswerkstatt ist sehr wichtig, weil sich die SuS mit ihrem Fall vertraut machen und Probleme und deren Konsequenzen sammeln, mit denen sie dann weiterarbeiten werden.
7. Währenddessen kann die Lehrkraft von Gruppe zu Gruppe gehen oder auf Zuruf kommen, Nachfragen stellen und Hilfestellungen geben. Hierbei sollte man darauf achten, dass die SuS versuchen, sich immer wieder zu fragen: Was könnte daraus resultieren oder, was könnte diese Entwicklung für eine Folge haben?
8. Anschließend sollen sich die Gruppen innerhalb von fünf Minuten auf maximal drei Probleme/Konsequenzen einigen. Diese Probleme müssen nicht die wichtigsten oder größten Probleme ihres Falls sein, es können auch kleinere Herausforderungen sein.
9. Schritt 2: Phantasie
In den Schritt einleiten: Phantasie heißt Phantasie! Evtl. Rückbezug zum Leitspruch herstellen („Die Zukunft, die wir wollen, muss erfunden werden.“).
10. Arbeitsauftrag geben: Die SuS sollen sich neue Flipchart-Papiere oder Plakate nehmen, dort die ausgewählten Probleme aufschreiben und dann Ideen für deren Lösung finden. Dabei gilt es zu beachten, dass sie sich keine Gedanken über Finanzierung oder Durchführbarkeit machen sollten.
11. Die SuS haben ca. 30-45 Minuten (je nach Gruppengröße und Niveau) Zeit für die Bearbeitung.
12. Währenddessen kann die Lehrkraft wieder von Gruppe zu Gruppe gehen, Nachfragen stellen und Hilfestellungen geben. Man sollte auch bei diesem Schritt darauf achten, dass die SuS alle Ideen aufschreiben.
13. Anschließend sollen sich die Gruppen auf eine Lieblingslösung festlegen.
14. Schritt 3: Realität
In den Schritt einleiten: Jetzt kommt der Realitätscheck!
15. Arbeitsauftrag geben: Die SuS sollen sich überlegen, wie ihre Lieblingsphantasien umgesetzt und in eine konkrete Projekt- oder Geschäftsidee umgewandelt werden können. Dabei sollen die Ideen vor allem darauf hin geprüft und angepasst werden, dass sie einen sozialen, ökonomischen und ökologisch tragfähigen und nachhaltigen Charakter haben.

16. Die SuS sollen einen konkreten Projektplan entwerfen.
17. Als Hilfestellung dienen Fragen, die zur Konkretisierung der Idee führen (Folie):
Welches Problem soll mit eurer Idee behoben werden und (wie wollt ihr das erreichen)? Welche Gruppe von Menschen profitiert von eurer Idee (und wie)? Welche Rahmenbedingungen müssen bestehen oder angepasst werden, damit euer Projekt ein Erfolg wird? Wie kann eure Idee im Einklang mit der Umwelt stehen? Wie und wo wollt ihr für eure Idee werben?
18. Die SuS haben ca. 25-30 Minuten Zeit für die Bearbeitung, die Lehrkraft unterstützt die SuS wieder. Evtl. können die SuS auch ihre Mobiltelefone zur Recherche nutzen.
19. Abschließend sollen sich die Gruppen auf ihre beste Idee einigen, die sie dann in der „Höhle der Löwen“ präsentieren.
20. Schritt 4: „Höhle der Löwen“ – Präsentation der Ergebnisse
Die „Höhle der Löwen“ ist eine TV-Sendung bei der Menschen ihre Erfindungen, Projekt- oder Geschäftsideen einer Jury präsentieren, um Investor*innen zu finden. Analog hierzu stellen die Gruppen ihre beste Idee den anderen SuS vor, die darüber entscheiden, ob sie die Ideen fördern wollen oder nicht.
21. Arbeitsauftrag: Die Gruppen sollen sich überlegen, wie sie ihre Idee pitchten möchten. Sie können dafür auch ein neues Plakat gestalten oder die Plakate aus der Zukunftswerkstatt nutzen. Sie können als Gruppe vortragen oder alleine.
22. Die SuS stellen nacheinander ihre Ideen vor, die anderen können Fragen stellen und dann wird abgestimmt, ob das Projekt gefördert wird oder nicht.
23. Zur Abstimmung können entweder grüne und rote Abstimmungskarten oder einfache Handzeichen verwendet werden.
24. Die Nachbereitung kann man sehr frei, nach eigenem Belieben unter Einbettung der Zukunftswerkstatt, gestalten. Man kann der Klasse Fragen stellen, die sie in Kleingruppen oder im Plenum besprechen sollen oder auch kurze Evaluationsmethoden, wie 5-Finger-Evaluation oder Blitzlicht, verwenden.

Zeitplan

1. Zukunftswerkstatt und Ablauf erklären – 10 min
2. Schritt 1: Kritik – 45 – 60 min
3. Schritt 2: Phantasie – 30 – 45 min
4. Schritt 3: Realität – 30 min
5. Schritt 4: „Höhle der Löwen“ – Präsentation der Ergebnisse – 25 – 30 min
6. Reflektion – 5 min