

# Projekttag 3 – Entdecken

## Entwicklung von Zukunftsszenarien

*Am dritten Projekttag erlernen die Schüler\*innen eine Methode aus der Zukunftsforschung, die »Szenariotechnik« heißt. Durch die Kombination vielfältiger Zukunftstrends kreieren und entdecken sie verschiedene mögliche Zukunftsszenarien des Themenschwerpunkts. Sie beurteilen, welche möglichen Zukunftsentwicklungen sie wünschenswert finden und welche sie vermeiden möchten. Hierzu entwickeln sie ein Wunsch- und ein Albtraumszenario. Abschließend vertiefen sie ein Szenario, indem sie eine Person kreieren, die in dieser Zukunftswelt lebt. Durch eine »Szene aus der Zukunft« machen sie ihre Ergebnisse in einem Rollenspiel erfahrbar.*

### **Erlernete Zukunftskompetenz:**

- Zukunftsszenarien erstellen und beurteilen

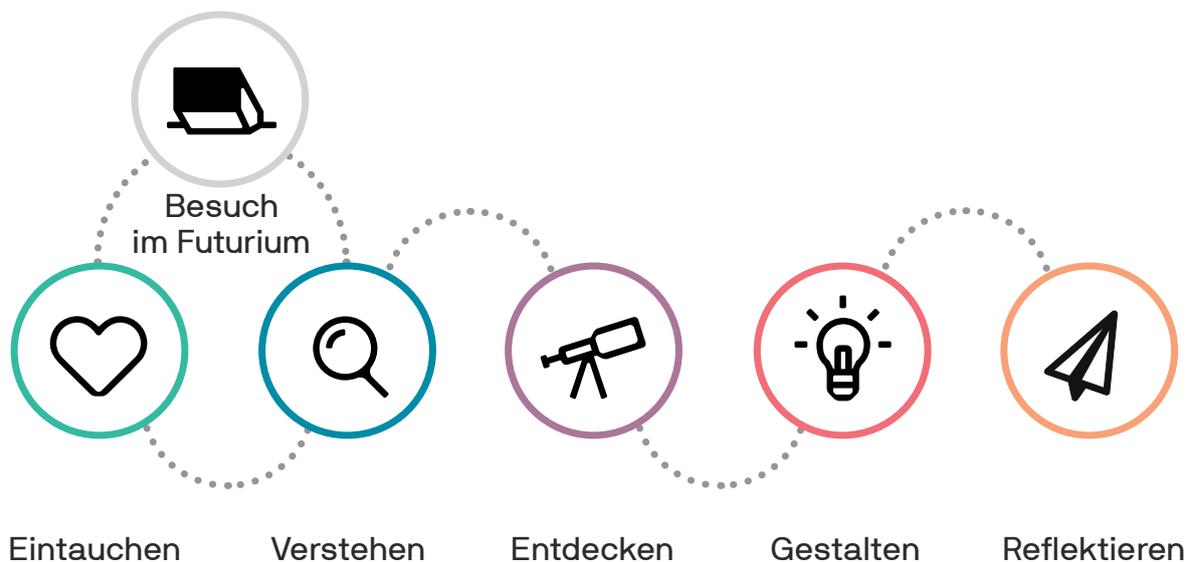
### **Lernprodukte:**

- Unser Zukunftsszenario (Plakat)
- Person aus der Zukunft (Rollenspiel)



# Projekttag 3 – Entdecken

## Entwicklung von Zukunftsszenarien



**Klassenstufe** 7–10, alle Schularten

**Dauer** 250 min Lernzeit ohne Pausen

### **Kompetenzen**

- Die SuS beziehen Stellung zu kontroversen Fragen des Themas und begründen ihre Meinung.
- Die SuS erschließen sich wichtige Aspekte des Themas und zugehörige Zukunftstrends. Sie geben die Inhalte an ihre Mitschüler\*innen weiter.
- Die SuS erstellen und analysieren Zukunftsszenarien, indem sie Trends miteinander kombinieren und die entstehenden Szenarien kriterienorientiert bewerten.
- Die SuS diskutieren über unterschiedliche mögliche Zukünfte des Themas. Sie beurteilen, in welcher sie leben möchten beziehungsweise welche sie vermeiden wollen.
- Die SuS halten ein Wunsch- oder ein Albtraumszenario in Form einer Zukunftsperson und eines Plakates fest.
- Die SuS vergleichen ihre Ergebnisse.

### **Kurzagenda**

- Check-in (10 min)
- Warm-up (15 min)
- Ist-Zustand analysieren (10 min)
- Zukunftsszenarien entwickeln (50 min)
- Zukunftsszenario umsetzen (75 min)
- Präsentation (65 min)
- Check-out (20 min)

### **Raum**

- Präsentationsmedium (ohne Lautsprecher): Beamer, interaktives Whiteboard oder Ähnliches
- Gruppentische für 5 SuS

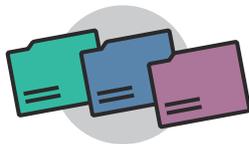
\* In dieser Unterrichtseinheit werden folgende Abkürzungen genutzt:  
SuS = Schüler und Schülerinnen  
LP = Lehrperson  
AV = Arbeitsvorlage  
MA = Methodenanleitung



# Benötigte Materialien

## Begleitende Präsentation für den Projekttag

Zu jedem Projekttag gibt es begleitend eine Präsentation, die durch die verschiedenen Phasen führt. Zur Einführung der jeweiligen Phase finden Sie Anregungen in den Moderationsnotizen der Präsentation. In PowerPoint finden Sie diese am unteren Bildschirmrand.



### Kartenset

pro Team:

- Kategoriekarten
- Trendkarten
- Wildcards
- Megatrends



### Arbeitsvorlagen (AV)

- Geschichten erzählen (24)  
(Format A4, 1 x pro Gruppe oder in Präsentation)
- Eine Person aus der Zukunft (23)  
(Format A3, 1 x pro Team)
- Eine Szene aus der Zukunft (22)  
(Format A3, 1 x pro Team)
- Joker-Wildcard (39)  
(Format A4, 1 x pro Team)
- Joker-Trendkarte (38)  
(Format A4, 1 x pro Team)



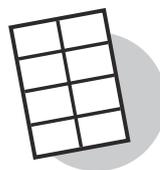
### Methodenanleitungen (MA)

- Szenariotechnik (U)
- Wunschscenario (V)
- Alptrausmszenario (W)
- Wildcards (Y)
- Geschichten erzählen (E)
- Rollenspiel (Ä)



### Sonstige Materialien

- akustisches Signal
- Uhr (zur Visualisierung der Zeitangabe)



### Anleitung

- Szenarioanleitung für SuS  
(1 x pro Team)



# Phasenbeschreibung

---

## 1 Check-in: Das Thema in der Lebenswelt verorten

Das Material dieser Unterrichtseinheit ist für Teams von fünf Personen ausgelegt. Die Teams sitzen an Gruppentischen, sodass sie sich gut unterhalten können. Achten Sie darauf, dass die Tische gleich hoch sind, sodass in der Mitte Karten abgelegt werden können.

Besprechen Sie mit den SuS den Ablauf des Tages. Dazu dient die Übersicht über den Ablauf auf der Präsentation. Sie fungiert als zeitliche und inhaltliche Orientierung.

Beginnen Sie den Projekttag damit, auf den vorherigen Tag zurückzublicken und an die themenspezifische Leitfrage zu erinnern.



Präsentation

*Impuls: »An unserem letzten Projekttag haben wir das Thema aus verschiedenen Perspektiven erforscht und herausgefunden, vor welchen Herausforderungen wir heute stehen. Welche der genannten Herausforderungen ist euch am stärksten im Gedächtnis geblieben? Was sind die Dinge, die wir in Zukunft anders machen müssen?«*

Sammeln Sie Stimmen der SuS ein und diskutieren Sie die aufkommenden Themen.

*Impuls: »Da wir jetzt ein ungefähres Verständnis für das Thema [Ernährung, Städte, Energie, Gesundheit, Arbeit] bekommen haben, werden wir uns nun an zukünftige Entwicklungen wagen. Wir werden uns heute überlegen, wie denn die Zukunft aussehen könnte, und dazu verschiedenste Szenarien entwickeln. Zum Einstieg möchte ich dazu mit euch eine kleine Aufwärmübung machen.«*

---

## 2 Warm-up: Geschichten erzählen

Bei diesem Warm-up kombinieren die SuS im Team einzelne Bilder zu einer Zukunftsgeschichte. Die dazugehörigen Bilder finden die SuS in der Präsentation oder in der [AV Geschichten erzählen](#). Dabei nimmt jedes Teammitglied die Erzählung des Vorredners beziehungsweise der Vorrednerin auf und erweitert sie um ein neues Bild. Die SuS üben dabei, auf den Ideen anderer aufzubauen und frei zu assoziieren. Dies dient als Einstieg, um ins Erzählen zu kommen, was im nächsten Schritt bei der Erstellung der Zukunftsszenarien ein wichtiger Bestandteil ist.

Den genauen Ablauf der Methode finden Sie in der dazugehörigen [MA Geschichten erzählen](#). Dieses Warm-up kann einige Runden wiederholt werden. Am Ende können die SuS ihre Geschichten kurz vorstellen.



Präsentation



MA Geschichten erzählen (E)



AV Geschichten erzählen (24)



### 3 Kategoriekarten: Den Ist-Zustand analysieren

Im Anschluss an den Einstieg erstellen und bewerten die SuS Zukunftsszenarien. Dazu nutzen sie eine Methode aus der Zukunftsforschung – die Szenariotechnik. Für die Szenariotechnik benötigen die SuS die Kategorie- und Trendkarten, die in der Zukunftsbox mit dem Register »Trends« gekennzeichnet sind. Eine Schritt-für-Schritt-Anleitung finden Sie auf der Präsentation. Achten Sie darauf, dass die SuS so sitzen, dass alle die abgelegten Karten gut sehen können.

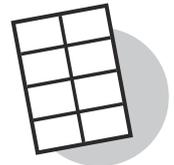
**Tipp:** Falls Sie die Präsentation nicht nutzen können, können Sie mit den SuS die der Zukunftsbox beiliegende Szenarioanleitung für SuS Schritt für Schritt gemeinsam durchgehen.

*Impuls: »Jetzt taucht ihr in die Zukunft ein. Dazu erkundet ihr verschiedene Szenarien. Was könnte ein Szenario sein? (Ein Szenario beschreibt eine mögliche Zukunft. Denn wie es in der Zukunft wirklich aussehen wird, kann keiner vorhersagen. Deswegen ist es wichtig, sich unterschiedliche Möglichkeiten anzuschauen.) Damit ihr euch die Szenarien besser vorstellen könnt, besteht jedes Szenario aus fünf Trends. Was könnte ein Trend sein? (Trends schreiben heutige Ideen in der Zukunft fort. Ein Beispiel sind Roboter: Heute gibt es bereits Roboter in Fabriken oder in der Wohnung als Staubsauger. In der Zukunft könnten ganz viele Tätigkeiten von Robotern übernommen werden: Aufräumen, die Auslieferung von Paketen oder die Pflege von alten Menschen. Das ist dann ein Trend.) Könnt ihr euch vorstellen, warum ihr euch heute mit Szenarien beschäftigt? (Wir sind der Zukunft nicht komplett ausgeliefert und können sie mitgestalten. Dazu müssen wir wissen, welche Trends wir uns für die Zukunft wünschen und welche wir vermeiden möchten.)«*

Jedes Teammitglied erhält eine der fünf Kategorien mit den dazugehörigen Trends. Geben Sie den SuS genügend Zeit, um sich mit den Karten vertraut zu machen. Jede Person kennt nur ihre eigene Kategorie und muss sie bei der Gestaltung der Szenarien erklären können. Im nächsten Schritt geben die SuS reihum die Inhalte ihrer Kategoriekarten an ihre Mitschüler\*innen weiter. Auf ihnen sind der Ist-Zustand sowie heutige Herausforderungen beschrieben. Die Funktion dieser Karten ist, die SuS im Jetzt abzuholen.



Präsentation

Trendkarten  
Kategoriekarten

Szenarioanleitung für SuS

### 4 Das erste Szenario erstellen und bewerten

Nach der Auseinandersetzung mit dem Ist-Zustand gestalten die SuS ihr erstes Szenario. Dazu legen sie nacheinander eine Trendkarte neben der dazugehörigen Kategoriekarte ab. Aus den fünf abgelegten Trendkarten entsteht das erste Szenario. Die SuS sollen in einen Erzählmodus kommen und die Zukunftsszenarien fantasievoll ausschmücken. Dies stellt für SuS häufig ein Hindernis dar, da sie die Trendkarten als bloße Aneinanderreihung von Fakten betrachten. Dabei hilft die Übung »Ich gestalte meine Zukunft und nehme mit ... und füge hinzu ...«, für die Sie die Anleitung auf der Präsentation und in der MA Szenariotechnik finden.



Präsentation

Trendkarten  
Kategoriekarten



Die Übung dient dazu, dass die SuS die Informationen ihrer Vorredner\*innen wiederholen und auf diesen aufbauen, indem sie das bestehende Szenario durch ihren eigenen Trend erweitern. So entsteht Schritt für Schritt eine ausführliche Beschreibung des Zukunftsszenarios. Dabei kann es zu Schwierigkeiten kommen, wenn Trends auf den ersten Blick nicht miteinander kombinierbar sind. Die SuS sollen Lösungen dafür finden, denn jedes Szenario stellt eine mögliche Zukunft dar. Sobald die SuS fünf Trendkarten zu einem Szenario kombiniert haben, erfolgt eine Bewertung des Szenarios. Leitfragen dafür finden Sie auf der Präsentation.

Tip: Für leistungsschwächere SuS ist es ausreichend, wenn sie hauptsächlich die Bilder nutzen. Leistungsstärkere SuS werden ganz selbstverständlich öfter auf die Rückseite schauen, um dem Text zusätzliche Informationen zu entnehmen.



MA Szenariotechnik (U)

## 5 Vertiefen: Weitere Szenarien erstellen und bewerten, Wildcards

Die vorhergegangene Phase kann wiederholt werden, bis sämtliche Karten abgelegt sind und maximal vier Szenarien gebildet wurden. Das ist jedoch nicht das Ziel. Weisen Sie die SuS darauf hin, dass sie nicht unter Zeitdruck stehen, sondern dass es viel wichtiger ist, sich für das Ausschmücken ihrer Szenarien Zeit zu lassen. Mit der AV Joker-Trendkarte können die SuS eigene Trends erstellen.

Während der Erarbeitungsphase können Sie unterstützend wirken: Gehen Sie zu den Teams und fragen Sie nach Details. Lassen Sie sich die Szenarien erzählen. Ermutigen Sie die SuS, ihre Zukünfte auszuschnücken und zu vervollständigen. Beispiel: »Wenn sich in eurem Szenario die Menschen mit Drohnen fortbewegen, wie sehen dann die Dächer der Häuser aus? Wie fühlen sich dann die Menschen, die vorher ihre ruhige Dachgeschosswohnung mit schöner Aussicht genossen haben?«

Der Zukunftsbox liegen Wildcards bei. Diese können zur weiteren Binnendifferenzierung eingesetzt werden. Schnellere Teams diskutieren die Auswirkung einer Wildcard auf ihr Szenario, langsamere Teams lassen diesen Schritt aus. Die Anleitung hierzu steht auf der MA Wildcards. Die SuS können die AV Joker-Wildcard nutzen, um sich ein eigenes unerwartetes Ereignis auszudenken.

Trendkarten  
Kategoriekarten  
Wildcards

MA Wildcards (Y)

AV Joker-Trendkarte (38)  
AV Joker-Wildcard (39)



## 6 Albraumszenario

Beenden Sie mithilfe des Klangsignals die vorherige Phase, um dann gemeinsam mit den SuS das weitere Vorgehen zu besprechen.

*Impuls: »Ihr habt verschiedene Trends kennengelernt und sie willkürlich zu Szenarien verknüpft. Dabei ist euch bestimmt aufgefallen, dass ihr manche Trends gut findet und dass andere nicht Teil eurer Zukunft sein sollen. Jetzt dürft ihr aktiv werden, denn auch ihr könnt die Zukunft gestalten. Dazu müsst ihr wissen, welche Trends ihr stärken und welche ihr vermeiden wollt. Kombiniert in der nächsten Übung die Trends so, dass ein Albraumszenario entsteht, das ihr auf jeden Fall vermeiden möchtet. Wenn ihr mit dem Szenario zufrieden seid, notiert euch die ausgewählten Trends, damit ihr sie nicht vergesst.«*

Das gesamte Team soll für das ausgewählte Szenario einstehen. Dabei geht es auch darum, dass bei den SuS ein Gefühl von Ernsthaftigkeit ihrem Szenario gegenüber entsteht. Sie sollen eine Zukunft erdenken, die sie vermeiden möchten.

Vertiefende Informationen können Sie in der [MA Albraumszenario](#) nachlesen.



Trendkarten  
Kategoriekarten



MA Albraumszenario (W)

## 7 Wunschscenario

Wie in der Übung »Albraumszenario« geht es jetzt darum, ein Wunschscenario zu erstellen, also eine Zukunft, die sich das Team herbeisehnt und in der die SuS gerne leben möchten. Vertiefende Informationen können Sie in der [MA Wunschscenario](#) nachlesen.

*Impuls: »Kombiniert nun in der nächsten Übung die Trends so, dass ein Wunschscenario entsteht, von dem ihr möchtet, dass es in Zukunft eintritt.«*



Trendkarten  
Kategoriekarten



MA Wunschscenario (V)

## 8 Vertiefung: Megatrend

In dieser vertiefenden Übung geht es darum, die Auswirkungen eines Megatrends auf das jeweilige Szenario zu bedenken. Jedes Team zieht eine [Megatrendkarte](#), mit der es weiterarbeitet. Ziel ist es, dass das Zukunftsszenario trotz der Auswirkungen des Megatrends funktioniert. Weitere Informationen dazu finden Sie in der [MA Megatrends](#).



MA Megatrends (X)



Megatrends



*Impuls: »Mit den Megatrends beschreiben wir sichtbare Veränderungen und Strömungen, die die Welt, wie wir sie heute kennen, über Jahrzehnte hinweg beeinflussen und verändern. Mit ihrer Hilfe können Zukunftschancen und -risiken erkannt und Strategien entwickelt werden. Jedes Team zieht einen Megatrend und diskutiert darüber, ob das Zukunftsszenario durch den Megatrend gefestigt wird oder ins Wanken kommt. Passt das Zukunftsszenario so an, dass es trotzdem funktioniert.«*

## 9 Dokumentation und Ausarbeitung eines Zukunftsszenarios

In dieser Phase geht es um die Auseinandersetzung mit dem Szenario und um die Dokumentation der Arbeitsergebnisse. Die Teams erhalten jeweils eine AV Eine Person aus der Zukunft und eine AV Eine Szene aus der Zukunft. Sie können sich entscheiden, ob sie ihr Albtraumszenario oder ihr Wunschscenario dokumentieren möchten.

In der Übung »Eine Person aus der Zukunft« geht es darum, einen Menschen, der in ihrem Szenario lebt, zu beschreiben, diesen so greifbar wie möglich zu machen und zu überlegen, wie das Leben in dem Zukunftsszenario aussehen könnte.

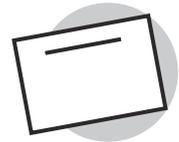
In der Übung »Eine Szene aus der Zukunft« geht es darum, das Zukunftsszenario als Ganzes erfahrbar zu machen. Die Teams sollen ein großes Plakat gestalten (als Zeichnung oder Collage), auf dem man die wichtigsten Aspekte ihres Zukunftsszenarios erkennt. Sie können dazu die Trends zu Hilfe nehmen und zum Beispiel als Überschriften mit aufnehmen.

Dafür teilen sich die einzelnen Teams jeweils in zwei Unterteams auf und bestimmen, wer welche Aufgabe übernimmt. Somit werden beide Arbeitsanweisungen gleichzeitig bearbeitet. Ziel ist es, dass jedes Team mithilfe beider AVs ein ausgestaltetes Zukunftsszenario präsentiert.

*Impuls: »Nun habt ihr euer Wunsch- und euer Albtraumszenario erstellt. Sucht euch im nächsten Schritt aus, welches der beiden Szenarien ihr ausgestalten möchtet. Um sich wirklich vorstellen zu können, wie es wäre, in eurem Zukunftsszenario zu leben, bekommt ihr jetzt die Möglichkeit, euer Szenario mit Leben zu füllen. Überlegt euch mithilfe der zwei Arbeitsvorlagen, wie es konkret in eurem Zukunftsszenario aussehen könnte und wie das Leben aussehen würde. Teilt euer Team dazu in zwei Gruppen auf und entscheidet, wer welche Aufgabe übernimmt.«*



Präsentation



AV Eine Szene aus der Zukunft (22)  
AV Eine Person aus der Zukunft (23)

## 10 Präsentation vorbereiten

Die SuS bereiten im Team gemeinsam die Präsentation der Zukunftsszenarien vor. Das Ziel ist, dass sie das erstellte Zukunftsszenario greifbar und die wichtigsten Aspekte davon erfahrbar machen. Als Präsentationsmethode bietet sich die Methode »Rollenspiel« an. Weitere Informationen dazu finden Sie in der MA Rollenspiel.



MA Rollenspiel (Ä)



## 11 Präsentation: Ergebnisse teilen

In einer letzten Phase präsentieren die Teams ihren Mitschüler\*innen ihre Zukunftsszenarien und vergleichen ihre Ergebnisse. Jedes Team stellt seine Person aus der Zukunft sowie sein Plakat des Zukunftsszenarios vor. Dies kann auch als Rollenspiel erfolgen. Die Zuhörer\*innen dürfen Rückfragen stellen und kritisch nachfragen, warum beispielsweise ein Team diesen Trend als Wunsch ausgewählt hat oder ob die Teammitglieder selbst in dieser Zukunft würden leben wollen.

---

## 12 Check-out: Erkenntnisse einordnen

Zur abschließenden Reflexion des Tages kommen die SuS in einem Stehkreis zusammen. Wenn genügend Zeit vorhanden ist, bietet sich hier auch ein gemütlicher Sitzkreis an. Für die Leitfragen gibt es keine richtigen oder falschen Antworten. Sie regen zum Nachdenken und zur Diskussion an.

Leitfragen:

- Welche neuen Erkenntnisse hattet ihr?
- War es schwierig, gemeinsam ein Zukunftsszenario zu entwickeln?
- Hattet ihr in eurer Gruppe alle dieselbe Meinung über die Zukunft?

Tipp: In dieser Phase können Sie auch gut AVs aus dem Zukunftsportfolio nutzen. Zum Abschluss des Tages bietet sich ebenfalls an, eine der Aktionen als Hausaufgabe aufzugeben.

---



# Ablauf

## 1 Check-in: Das Thema in der Lebenswelt verorten

- 1 Die LP begrüßt die SuS und stellt mithilfe der Präsentation das Ziel des Tages vor.
- 2 Die LP gibt einen Rückblick auf den vorherigen Projekttag 2.
- 3 Die SuS finden sich in ihren bereits eingeteilten Teams zusammen.

 10 min

-  • Präsentation

## 2 Warm-up: Geschichten erzählen

- 1 Die LP leitet die Übung »Geschichten erzählen« ein.
- 2 Die Teams erhalten die [AV Geschichten erzählen](#) oder diese wird für alle gut sichtbar an die Wand projiziert.
- 3 Mithilfe der Grafiken entwerfen die SuS reihum Geschichten aus der Zukunft.
- 4 Diese Übung kann in mehreren Runden durchgeführt werden.
- 5 Die LP bietet den SuS an, ihre Geschichten vorzustellen.

 15 min

-  • Präsentation
- MA Geschichten erzählen (E)
  - AV Geschichten erzählen (24)

## 3 Kategoriekarten: Den Ist-Zustand analysieren

- 1 Die LP bespricht mit den SuS die Anleitung der Szenariotechnik.
- 2 Die LP bittet die SuS, den Arbeitsauftrag zu wiederholen.
- 3 Die SuS entnehmen den Zukunftsboxen die [Kategorie- und Trendkarten](#).

 10 min

-  • Präsentation
- Kategoriekarten
  - Trendkarten
  - Szenarioanleitung für SuS

## 4 Das erste Szenario erstellen und bewerten

- 1 Die SuS generieren schrittweise und nach Anleitung mithilfe der [Kategorie- und Trendkarten](#) verschiedene Szenarien.
- 2 Die SuS erzählen sich, wie es in den Szenarien aussieht und was dort passiert.
- 3 Die LP unterstützt die Erzählungen durch Nachfragen.

 30 min

-  • Präsentation
- Kategoriekarten
  - Trendkarten
  - MA Szenariotechnik (U)



### 5 Vertiefen: Weitere Szenarien erstellen und bewerten, Wildcards

- 1 Die SuS erstellen weitere Szenarien.
- 2 Die LP gibt die Information, dass schnellere Gruppen ihr Szenario mithilfe einer Wildcard vertiefen können.

 20 min

-  • Präsentation
- Kategoriekarten
- Trendkarten
- Wildcards
- MA Wildcards (Y)
- AV Joker-Trendkarte (38)
- AV Joker-Wildcard (39)

### 6 Albraumszenario

- 1 Die LP bittet mit dem akustischen Signal um Aufmerksamkeit und leitet in die nächste Phase über.
- 2 Gemeinsam wird im Plenum die Vertiefung von Zukunftsszenarien durch Albraum- und Wunschscenarien besprochen. Die SuS wählen pro Kategorie eine Trendkarte und kreieren daraus ihr Albraumszenario.
- 3 Die SuS diskutieren und begründen, warum sie sich nicht wünschen, dass dieses Szenario Wirklichkeit wird.

 15 min

-  • Präsentation
- akustisches Signal
- Szenarioanleitung
- Kategoriekarten
- Trendkarten
- MA Albraumszenario (W)

### 7 Wunschscenario

- 1 Die SuS wählen pro Kategorie eine Trendkarte und kreieren daraus ihr Wunschscenario.
- 2 Die SuS diskutieren und begründen, warum sie sich wünschen, dass dieses Szenario Wirklichkeit wird.

 15 min

-  • Präsentation
- Kategoriekarten
- Trendkarten
- MA Wunschscenario (V)

### 8 Vertiefung: Megatrends

- 1 Die LP führt mithilfe der Präsentation die Megatrendkarten ein und erläutert ihre Funktionsweise.
- 2 Die SuS suchen sich einen Megatrend heraus und überlegen sich seine Auswirkungen auf ihr Wunschscenario.

 15 min

-  • Präsentation
- Megatrendkarten
- MA Megatrends (X)



## 9 Dokumentation und Ausarbeitung eines Zukunftsszenarios

- 1 Die LP leitet mithilfe der Präsentation den nächsten Schritt ein.
- 2 Jedes Team teilt sich in zwei Kleingruppen auf.
- 3 Gruppe 1 entwirft das Wunschscenario als Zeichnung oder als Collage. Gruppe 2 denkt sich eine Person aus, die in ihrem Wunschscenario leben könnte, und gestaltet sie mithilfe der AV Eine Person aus der Zukunft.

 30 min

-  • Präsentation
- AV Eine Szene aus der Zukunft (22)
  - AV Eine Person aus der Zukunft (23)
  - Plakate (großes Papier), Stifte, Klebstoff, Material für Collagen

## 10 Präsentation vorbereiten

- 1 Die LP leitet mithilfe der Präsentation die Vorbereitung für die nächste Phase, die Präsentation der Szenarien, ein.
- 2 Die LP leitet die Methode »Rollenspiel« an.
- 3 Die beiden Gruppen schließen sich wieder als Team zusammen und bereiten gemeinsam die Präsentation der Szenarien vor. Diese soll enthalten: die Vorstellung der Zukunftswelt und die Vorstellung der Person in einem Rollenspiel. Das Plakat kann zum Beispiel als Kulisse genutzt werden.
- 4 Die SuS entwickeln im Team gemeinsam das Rollenspiel.

 15 min

-  • Präsentation
- MA Rollenspiel (Ä)

## 11 Präsentation: Ergebnisse teilen

- 1 Ablauf der Präsentation (5 Minuten pro Team):
  - Vorstellung des Wunschscenarios oder Altraumscenarios mithilfe von Leitfragen.
  - Warum ist dieses Szenario für euch wünschenswert beziehungsweise nicht wünschenswert?
  - Welche Auswirkungen ergeben sich für Mensch und Umwelt?
- 2 Jedes Team stellt seine Zukunftsperson in Form eines Rollenspiels vor und spielt eine Szene aus ihrem Leben in der Zukunft. Das gesamte Team ist am Rollenspiel beteiligt.
- 3 Die Mitschüler\*innen stellen Rückfragen und geben Feedback. Beispiele: »Das hat mir gefallen.« oder »Darüber könnt ihr noch nachdenken.«

 50 min



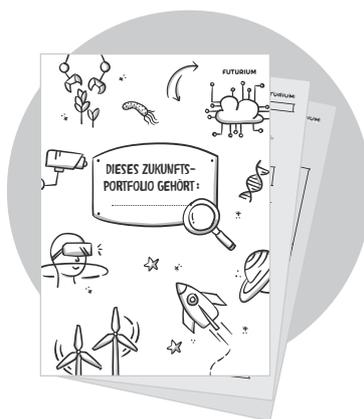
## 12 Check-out: Erkenntnisse einordnen

 20 min

- 1 Zur abschließenden Reflexion der Stunde kommen die SuS in einem Stehkreis zusammen. Wenn genügend Zeit vorhanden ist, bietet sich hier auch ein gemütlicher Sitzkreis an. Für die Leitfragen gibt es keine richtigen oder falschen Antworten. Sie regen zum Nachdenken und zur Diskussion an.

Leitfragen:

- Welche neuen Erkenntnisse hattet ihr?
- War es schwierig, gemeinsam ein Zukunftsszenario zu entwickeln?
- Hattet ihr in eurer Gruppe alle dieselbe Meinung über die Zukunft?



## Zukunftspostfach

Das Zukunftspostfach besteht aus zehn Arbeitsvorlagen, die lernprozessbegleitend und flexibel eingesetzt werden können. Die SuS werden darin angeregt, ihre Lernerfahrungen zu reflektieren. Auf dieser Grundlage soll ein Gespräch über Lernen und Leistung angeregt werden. Hierbei beziehen sich die SuS auf eine individuelle und nicht auf eine soziale Bezugsnorm. Das Postfach kann zudem mit der Sammlung aller Arbeitsergebnisse aus der Projektwerkstatt angereichert und somit als Rahmen für einen Projektheft genutzt werden. Da das Ausfüllen der Arbeitsvorlagen zeitlich nicht in die Unterrichtseinheiten oder in die Tage der Projektwerkstatt integriert ist, eignet sich dies gut als Hausaufgabe. Ein Zertifikat kann von den Lehrer\*innen an den jeweiligen Schüler beziehungsweise an die jeweilige Schülerin angepasst werden, um ihm/ihr eine individuelle Rückmeldung über seinen/ihren Lernerfolg zu geben.

---

**Ziel** Ziel des Zukunftspostfachs ist es, das Reflexionsvermögen der SuS zu fördern.

---

**Inhalt** Folgende Reflexionsbereiche sind enthalten:

- Reflexion der allgemeinen Lernerfahrung
    - AV Lern-Rückschau (29)
    - AV Feedback Kategorien (30)
    - AV Mein Lernmosaik (31)
  - Reflexion der persönlichen Einstellung in Bezug auf das Thema »Zukunft«
    - AV Mein Blick in die Zukunft (32)
    - AV Mein Zukunftsprofil (33)
  - Reflexion der Zusammenarbeit im Team
    - AV Superkräfte (34)
    - AV Achterbahn der Gefühle (35)
    - AV Team-Regeln (36)
  - Zusätzlich ist ein Deckblatt sowie eine AV Zertifikat enthalten (37).
-