

Zukunftsbox Tourismus



Methode I Soziometrische Aufstellung

Basics

Ziel	Die Teilnehmer erkennen die Bedeutung von Kommunikation und Heterogenität. Es wird ein sicherer Raum geschaffen, der kreative Teamarbeit unterstützt, und bestehende Gruppen können aufgelöst werden, sodass die Teilnehmer nach ihren Interessen und nicht nach Freundschaften entscheiden.
Kompetenzen	Die Teilnehmer:innen stärken ihre Kompetenz zu kommunizieren.
Material	keines
Sozialform	im Plenum
Dauer	ca. 10-20 Minuten

Kurzbeschreibung

Bei dieser Methode stellen sich die Teilnehmer:innen anhand vorgegebener Kriterien im Raum auf. Sie eignet sich gut am Beginn der Veranstaltung zum Kennenlernen, Auflockern und/oder zum Einstieg in das Thema. Sie hilft, einen „safe space“ zu gestalten, in dem sich die Teilnehmenden trauen, offen zu sein, und in dem es leichter wird, bestehende Gruppenkonstellationen aufzubrechen.

Vorbereitung

Es ist keine spezielle Vorbereitung notwendig – mit Ausnahme der Überlegung der Kategorien, anhand derer sich die Teilnehmer:innen aufstellen sollen.

Durchführung

1. Stellt euch auf (3-5 Minuten)

Stellt euch anhand vorgegebener Kriterien wie zum Beispiel

- Schuhgröße (von klein zu groß)
- Geburtsmonat (vom 1. Januar bis 31. Dezember)
- ...

in einer Linie im Raum auf und findet euch anschließend bei einem Kriterium, z.B. dem Lieblingsessen, in Kleingruppen zusammen, um im Anschluss ein Thema mit Bezug zur Veranstaltung zu diskutieren.

Mit Blick auf das Thema ‚Zukunft‘ könnte die letzte Aufstellung zwei Dimensionen erfassen:

- von rechts à links: „ich sehe der Zukunft optimistisch entgegen“ à “ich sehe der Zukunft pessimistisch entgegen und
- nach vorne à hinten: „ich kann Zukunft mitgestalten“ à „ich bin der Zukunft hilflos ausgeliefert“.



Die Gruppen, die sich dadurch bilden, können kurz darüber diskutieren.

Nach jeder Aufstellung können einzelne Personen gefragt und anschließend die Methode reflektiert werden (siehe 2. Reflektiert).

2. Reflektiert

Diskutiert, was im Rahmen der Aufstellung passiert ist, anhand von Leitfragen wie z.B.:

- Wie ging es euch bei der Aufstellung?
- Wie seid ihr vorgegangen?
- Was war leicht? Was eher schwierig?

Anmerkung: Bei den meisten Kriterien gelingt die Aufstellung nur, wenn die Teilnehmer:innen miteinander ins Gespräch kommen - und dabei sowohl Trennendes, als auch Verbindendes finden. Damit wird die Bedeutung von Kommunikation und es werden die verschiedenen Kommunikationskanäle, die zur Verfügung stehen, erfahrbar. Darüber hinaus wird die Heterogenität der Gruppe ersichtlich, was einen Anknüpfungspunkt bietet, den Wert von Heterogenität / Multiperspektivität / Diversität zu thematisieren.

Varianten

Anstelle der soziometrischen Aufstellung sind andere Methoden möglich, zum Beispiel eine Vorstellungsrunde, kurze Interviews – mit/ohne vorgegebenen Fragen – und Vorstellung der jeweiligen Interviewpartner:innen anhand der Antworten oder alternative spielerische Methoden. Einfach recherchieren und/oder auf den eigenen Erfahrungsschatz zurückgreifen.

Wissenswert / Vorsicht

Die Methode soll auflockern und den Prozess, bestehende Gruppen aufzulösen, unterstützen.

Nachbereitung / Ergebnissicherung

Es ist keine spezielle Nachbereitung notwendig.

Zukunftsbox Tourismus



Methode | Exkursion

Basics

Ziel	Eine Exkursion eröffnet den Teilnehmer:innen Zugang und verschiedene Perspektiven zum jeweiligen Thema - im konkreten Fall zu Klimawandel, Tourismus und Nachhaltige Entwicklung am Beispiel einer Region (wie z.B. das Stubaital, aber die ist frei wählbar. Sie erfahren mehr über Auswirkungen, Herausforderungen und Potentiale des Klimawandels und im Rahmen von Interviews als Teil der Exkursion (siehe auch Methode Interviews führen) wie dies von verschiedenen Gruppen von Menschen wahrgenommen wird.
Kompetenzen	Die Teilnehmer:innen stärken ihre Kompetenz <ul style="list-style-type: none"> ● multiperspektivisch zu denken ● ganzheitlich zu denken ● kritisch zu denken ● zukunftsorientiert zu denken ● zu kommunizieren ● ...
Material	je nach Bedarf, z.B. ein ‚Forscherbuch‘ und Stifte oder ein Smartphone (zum analogen/digitalen dokumentieren)
Sozialform	im Plenum – gesamte Klasse/Gruppe, bei Bedarf aufgeteilt in kleineren Gruppen
Dauer	je nach Region ein halber bis ein ganzer Tag (oder darüber hinaus)

Kurzbeschreibung

Eine Exkursion ist eine Form des außerschulischen Lernens, bei der die Lernenden die Lage vor Ort erkunden und sich selbst ein Bild machen können. Je nach Fokus der Exkursion und Verfügbarkeit können unterschiedliche Expert:innen eingebunden werden.

Vorbereitung

Im Rahmen der Vorbereitung sind z.B. folgende Punkte zu erledigen

- Zielort auswählen, Gegebenheiten vor Ort klären
- Zeit und Zeitrahmen festsetzen
- Ziel(e) und Fokus der Exkursion definieren
- Ablauf planen
- Kosten kalkulieren
- die Exkursion genehmigen lassen (betrifft Schule)
- Begleitperson(en) organisieren (betrifft Schule)
- die Eltern informieren – Zustimmung einholen (betrifft Schule)
- etwaige Tickets etc. beschaffen
- Expert:innen organisieren
- ein Transportmittel (z.B. Bus) organisieren

- Treffpunkte festlegen, Kontaktdaten erfassen
- Information über notwendige Ausrüstung und Verpflegung(smöglichkeiten) zukommen lassen
- Vorsorge für Notfälle treffen
- Arbeitsaufgaben festlegen (z.B. Beobachtung, Interviews durchführen, dokumentieren ...)
- ...

Idealerweise werden die Teilnehmer:innen von Beginn an partizipativ in den Prozess eingebunden und übernehmen Teile der Organisationsarbeit.

Durchführung

Die Durchführung hängt von der jeweiligen Ausgestaltung und konkreten Planung der Exkursion ab. Im konkreten Fall informieren beispielsweise Expert:innen während der Busfahrten durchs Tal und wieder zurück über die Region und verschiedene themenbezogene Aspekte. Am Zielort (z.B. Gletscher) angekommen haben die Teilnehmer:innen Gelegenheit, die Situation vor Ort zu erkunden und an Stationen mit unterschiedlichen Expert:innen zu diskutieren. Im Rahmen der Rückfahrt erhalten die Teilnehmer:innen den Auftrag, im wichtigsten Tourismusort des Tales Interviews mit verschiedenen Personengruppen zu führen (siehe Methode Interviews durchführen).

Nähere Informationen siehe auch Exkursionsleitfaden.

Varianten

Je nach Destination, Fokus/Ziel und Verfügbarkeit von Expert:innen kann eine Exkursion ganz unterschiedlich ausgestaltet sein.

Wissenswert / Vorsicht

-

Nachbereitung / Ergebnissicherung

Im Rahmen der Nachbereitung sind meist noch organisatorische Aufgaben wie Abrechnung, Berichterstattung (z.B. auf Webseite, social media ...) zu erledigen. Der inhaltliche Abschluss soll sicherstellen, dass die Ziele der Exkursion erreicht wurden. Er kann beispielsweise das Aufbereiten und Analysieren der aus den unterschiedlichen Quellen, z.B. im Rahmen von Diskussionen oder Beobachtungen gewonnenen Daten und das Generieren von Erkenntnissen daraus ebenso beinhalten wie die Klärung offener Ergebnisse und die Reflexion der Exkursion.

Zukunftsbox Tourismus



Methode I Interviews führen

Basics

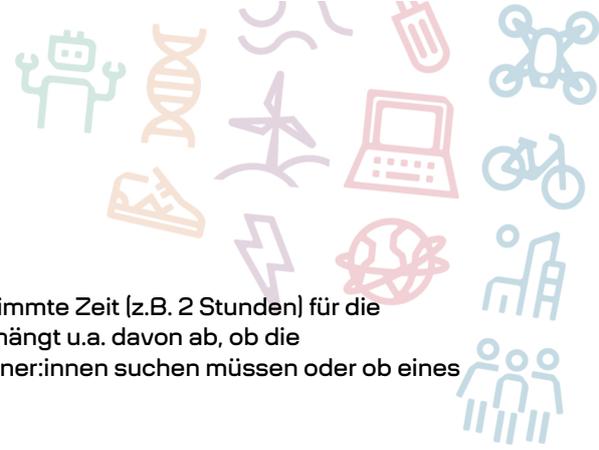
Ziel	Das Führen von Interviews ist Teil der Recherche mit dem Ziel, ein umfassendes Verständnis für Situation, Herausforderungen und Chancen in Bezug auf Klimawandel, Tourismus und Nachhaltige Entwicklung in der gewählten Destination zu erhalten. Die Teilnehmer:innen lernen im Rahmen von Interviews unterschiedliche (und weitere) Perspektiven auf das Thema kennen und im Rahmen der anschließenden Reflexion kritisch zu betrachten. Darüber hinaus ist für viele Teilnehmer:innen diese Aufgabe eine gute Gelegenheit, um das Verlassen der eigenen Komfortzone zu üben.
Kompetenzen	Die Teilnehmer:innen stärken ihre Kompetenz <ul style="list-style-type: none"> ● multiperspektivisch zu denken ● ganzheitlich zu denken ● kritisch zu denken ● zukunftsorientiert zu denken ● zu kommunizieren ● Empathie zu entwickeln ● ...
Material	je nach Bedarf, z.B. ein ‚Forscherbuch‘ und Stifte oder ein Smartphone (zum analogen/digitalen dokumentieren) evtl. einen vorbereiteten Interviewleitfaden Rollenkärtchen (Rolle der Interviewpartner:innen)
Sozialform	paarweise (bei ungerader Teilnehmer:innenzahl: eine Dreiergruppe)
Dauer	ca. 1,5 - 2 Stunden (je nach Vorbereitung und Zugang zu Interviewpartner:innen)

Kurzbeschreibung

Die Schüler:innen/Studierende führen mit Menschen, die unterschiedlichen Personengruppen angehören, Interviews zum Thema durch. Personengruppen können sein: Einheimische (allgemein und z.B. Jugendliche/junge Erwachsene), Touristiker:innen, Lokalpolitiker:innen, Mitarbeiter:innen des Tourismusverbandes und in Tourismusunternehmen, Gäste etc.

Vorbereitung

Im Rahmen der Vorbereitung ist ggf. ein Interviewleitfaden auszuarbeiten. Dies kann durch die:den Lehrenden und/oder durch die Schüler:innen/Studierenden erfolgen. Bei Bedarf sind Interviewpartner:innen vorab anzufragen und Gesprächstermine zu vereinbaren. Die Teilnehmer:innen sind über die Aufgabe zu informieren und je nach Vorkenntnissen entsprechend auf das Anbahnen, die Durchführung sowie die Auswertung von Interviews vorzubereiten. Die Zuteilung der Interviewpartner:innen (Rollen) kann im Rahmen der Vorbereitung erfolgen, damit die Teilnehmer:innen ihre Fragen entsprechend ausarbeiten können. Alternativ wäre die Zuteilung zu Beginn der Durchführung der Interviews vor Ort erfolgen – in diesem Fall benötigen die Teilnehmer:innen entweder noch Zeit für die Vorbereitung von Leitfragen oder erhalten diese von der Lehrperson bzw. der:dem Dozierenden.



Durchführung

Die Teilnehmer:innen erhalten nach einer kurzen Einführung eine bestimmte Zeit (z.B. 2 Stunden) für die Durchführung und Auswertung der Interviews. Die veranschlagte Zeit hängt u.a. davon ab, ob die Teilnehmer:innen noch ihre Interviews vorbereiten und Gesprächspartner:innen suchen müssen oder ob eines davon oder beides bereits organisiert wurde.

Varianten

Alternativ könnten Gruppeninterviews organisiert und durchgeführt werden oder Teilnehmer:innen sich gegenseitig zum Thema interviewen.

Wissenswert / Vorsicht

Wenn Teilnehmer:innen fremde Personen ansprechen und um ein Interview bitten sollen, sollten sie entsprechend vorbereitet werden. Einerseits können sie auf Menschen treffen, die ihrer Bitte ablehnend gegenüberstehen – dies sollte entsprechend im Vorfeld als Möglichkeit, die nicht persönlich genommen werden sollte, besprochen werden. Andererseits stellt erfahrungsgemäß für einige Teilnehmer:innen das Ansprechen von fremden Personen und die Bitte um ein Gespräch eine Herausforderung dar, da sie damit ihre ‚Komfortzone‘ verlassen. Die Methode ist gut geeignet, genau das zu trainieren: immer wieder die eigene ‚Komfortzone‘ zu verlassen. In der Regel überwiegen die positiven Erfahrungen und stärken Lernende entsprechend.

Nachbereitung / Ergebnissicherung

Im Rahmen der Nachbereitung sind einerseits die Inhalte der Gespräche zu diskutieren und in die - Erkenntnisgewinnung (siehe Methode ‚Erkenntnisse der Recherche‘) zu integrieren, andererseits sollen die Erlebnisse und Lernprozesse reflektiert werden, bspw. anhand von Fragen wie: Was haben wir erlebt? Welche Erfahrungen haben wir gemacht? Wie hat es – das Suchen und Ansprechen von Interviewpartner:innen, die Durchführung der Interviews - sich angefühlt? Was würden wir jetzt retrospektiv betrachtet anders machen? Welche Erkenntnisse – auch abseits der Gesprächsinhalte – haben wir gewonnen? Was haben wir gelernt?

Zukunftsbox Tourismus



Methode | Conversation Dinner

Basics

Ziel	Die Teilnehmer:innen erschließen in Gesprächen mit Kolleg:innen und Expert:innen einen multiperspektivischen Zugang zu Tourismus in Anbetracht von Klimawandel und Nachhaltiger Entwicklung: zur aktuellen Situation, Treibern von Veränderungen und zu möglichen Zukünften.
Kompetenzen	Die Teilnehmer:innen stärken ihre Kompetenz <ul style="list-style-type: none"> • zu kommunizieren • kritisch und systemisch zu denken • multiperspektivisch zu denken • wertorientiert zu denken • zu reflektieren • vorausschauend und visionär zu denken
Material	Menükarten: für Speisen, Getränke und Leitfragen Evtl. Klebestreifen und Stifte Evtl. Papier und Stifte für Notizen
Sozialform	Im Team – idealerweise <ul style="list-style-type: none"> • Teilnehmer:innen (Schüler:innen/Studierende) und • Expert:innen (aus unterschiedlichen Bereichen)
Dauer	ca. 2 Stunden (+ ca. 30 Minuten Nachbereitung)

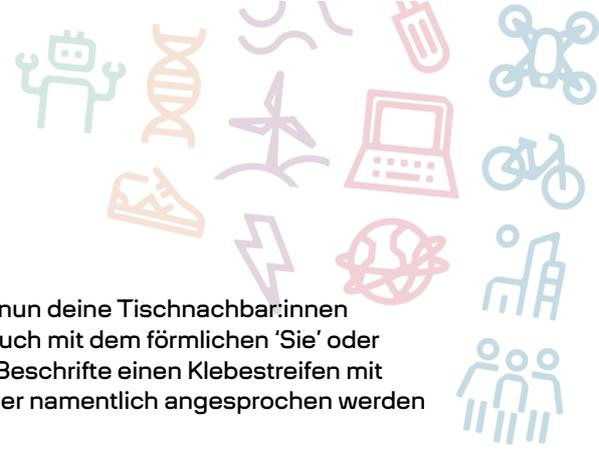
Kurzbeschreibung

Bei einem Conversation Dinner (oder Breakfast / Lunch) führen die Teilnehmer:innen beim Essen gute Gespräche über bedeutende Themen. Die Fragen variieren dabei je nach Bedarf. Die Gespräche erreichen auf spielerische Weise eine Tiefe, insbesondere durch eine klug gewählte Tischordnung, bei der Schüler:innen/Studierende mit Expert:innen, die verschiedene Perspektiven einbringen, zusammensitzen.

Vorbereitung

Bei dieser Methode muss im Vorfeld alles rund um das Essen organisiert werden: Räume, Menü für Speisen, Getränke und Gespräche, Expert:innen, Einladung, Raum und Sitzordnung etc. Die Teilnehmer:innen oder eine andere Gruppe könnten darin eingebunden werden (Stichwort: Veranstaltungsmanagement). Getränke und Speisen sollten – passend zum Thema – möglichst klimafreundlich sein.

Durchführung



1. Am Tisch Platz nehmen und dich vorstellen

Finde den für dich vorgesehenen Platz an einem der Tische. Lerne nun deine Tischnachbar:innen kennen: Stelle dich selbst vor und entscheidet gemeinsam, ob ihr euch mit dem förmlichen 'Sie' oder dem kollegialen 'Du' ansprechen möchtet. Falls noch nicht erfolgt: Beschrifte einen Klebestreifen mit deinem Namen und klebe ihn dir an die Brust. Damit kannst du immer namentlich angesprochen werden und deine Diskussionspartner:innen namentlich ansprechen.

2. Diskutiere

Diskutiere nun mit deinen Tischnachbar:innen entlang der Menüfolge über das jeweilige Thema, im konkreten Fall über *Klimawandel, Tourismus und Nachhaltige Entwicklung*. Die Leitfragen geben euch Orientierung und liefern Impulse für das Gespräch, das dann abhängig von euren Beiträgen in unterschiedliche Richtungen laufen kann.

Beispiele für Leitfragen

Vorspeise

- Inwiefern macht sich der Klimawandel in den Bereichen, in denen wir tätig sind, bemerkbar?
- Welche Herausforderungen und Chancen sehen wir im Klimawandel
- allgemein und
- in Bezug auf unser Tätigkeitsfeld sowie
- in Bezug auf den Tourismus?

Hauptspeise

- Wie könnte denn Nachhaltiger Tourismus generell und in Anbetracht des Klimawandels aussehen?
- Damit Nachhaltiger Tourismus gelingt, braucht es Transformation. Was sind denn die Gründe, dass es bisher nicht gelingt, obwohl wir so viel wissen: darüber, was falsch läuft, was wir anders machen müssten und auch wie wir es machen sollten ...
- Was steht einer Transformation persönlich, im eigenen Beruf/der eigenen Tätigkeit, gesellschaftlich, politisch-strukturell im Wege?

Anmerkung: Bei diesen Fragen geht es darum, Bekanntes/Gewohntes zu hinterfragen. In Hinblick auf den eigenen Unterricht/die Lehre auch Inhalte und wie wir Lehr-Lernprozesse gestalten und darüber hinaus um das Aufbrechen mentaler Strukturen, die sich in uns festgefahren haben und uns glauben machen, dass alles so sein muss, wie es ist. Es geht auch um das Hinterfragen individueller und kollektiver Werte, um notwendige Kompetenzen, um Gewohnheiten und um Emotionen, die wir mit Nachhaltiger Entwicklung verbinden.

Dessert

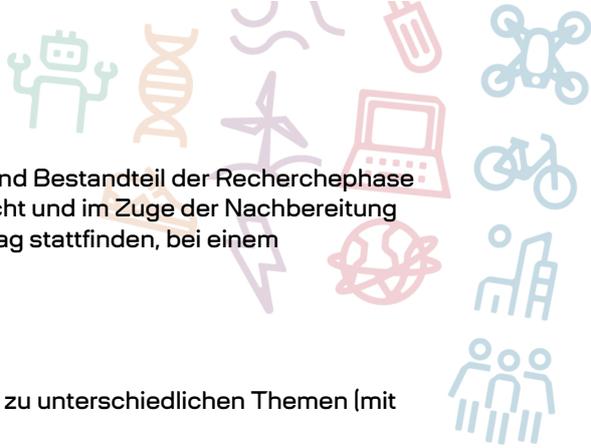
- Wie gelingt es, dass wir uns eine andere Welt konkret vorstellen und gemeinsam daran arbeiten, diese Realität werden zu lassen? Was braucht es dazu?
- Was können wir in unserem Wirkungsbereich - privat, beruflich - z.B. in der Schule/ an der Hochschule - tun, um diesen Prozess zu unterstützen?

3. Sich verabschieden

Bedanke dich für das gute Gespräch und die interessanten Einsichten, die du gewonnen hast. Verabschiede dich.

4. Wesentliche Erkenntnisse dokumentieren

Nimm dir kurz Zeit, um wesentliche Diskussionsbeiträge zu notieren. Was war neu/überraschend/interessant? Woran möchtest du dich später noch erinnern?



Anmerkung: Die Erkenntnisse und Ergebnisse aus den Diskussionen sind Bestandteil der Recherchephase und werden in einem nächsten Schritt zuerst in der Gruppe ausgetauscht und im Zuge der Nachbereitung im Plenum besprochen. Beim Conversation Dinner wird dies am Folgetag stattfinden, bei einem Conversation Breakfast oder Lunch direkt im Anschluss.

Varianten

Die Methode kann beim Abendessen, Mittagessen oder Frühstück und zu unterschiedlichen Themen (mit angepassten Leitfragen) durchgeführt werden.

Wissenswert / Vorsicht

Die Methode eignet sich gut, um über verschiedene Themen zu diskutieren. Studierende/Schüler:innen üben zu diskutieren und zu debattieren und stärken damit ihre Kommunikationskompetenzen. Im Falle, dass es gelingt, Personen an einem Tisch zu platzieren, die unterschiedliches Wissen, verschiedene Erfahrungen und Perspektiven einbringen, bietet die Methode eine gute Gelegenheit, um neben der Erweiterung von Wissen multiperspektivisches Denken zu fördern.

Nachbereitung / Ergebnissicherung

Wir empfehlen nicht nur die Dokumentation und den Austausch der Diskussionsergebnisse und -erkenntnisse (in den Teams und im Plenum), sondern darüber hinaus eine Reflexion der Methode, um den Teilnehmer:innen zu ermöglichen, sich ihres Lernprozesses bewusst zu werden. Dies kann auf unterschiedliche Art und Weise erfolgen, beispielsweise durch Methoden wie think-pair-share.

Mögliche Leitfragen:

- Welche Erkenntnisse habt ihr im Rahmen der Diskussionen gewonnen? Was davon war neu/überraschend/interessant/...? Wozu könnte dieses Wissen (mit Blick auf Gegenwart und Zukunft) gut sein?
- Welche Erfahrungen habt ihr bei den Gesprächen gemacht? Inwiefern habt ihr euch und eure Positionen einbringen können? Wie tiefgreifend waren die Diskussionen? Was ist euch leichtgefallen? Was war herausfordernd?
- ...

Zukunftsbox Tourismus



Methode I 'Insights' – Erkenntnisse der Recherche

Basics

Ziel	Die Teilnehmer:innen sind in der Lage, aus den im Rahmen der Recherche gesammelten Daten die zentralen Erkenntnisse herauszuarbeiten und in einem nächsten Schritt konkrete Design Challenges zu formulieren.
Kompetenzen	Die Teilnehmer:innen stärken ihre Kompetenz <ul style="list-style-type: none">● kritisch zu denken● systemisch zu denken● wertorientiert zu denken● multiperspektivisch zu denken● ...
Material	Post-its oder Metaplankarten oder ein virtuelles Whiteboard [z.B. MIRO]
Sozialform	Im Team von mindestens 3 bis maximal 5 Personen
Dauer	ca. 30 Minuten

Kurzbeschreibung

Daten, die im Rahmen der Recherche gesammelt, visualisiert, synthetisiert und analysiert wurden, helfen dabei, zentrale / wichtige Erkenntnisse herauszuarbeiten, beispielsweise die größten Probleme potentieller Personen einer Zielgruppe in Bezug auf ein bestimmtes Produkt / eine Dienstleistung ...

Vorbereitung

Im Vorfeld ist die Einführung vorzubereiten: Was sind Key Insights überhaupt? Oft hilft es, ergänzend zur Design Challenge die Teilnehmer:innen erarbeiten zu lassen, warum das, was sie in der Design Challenge formuliert haben, überhaupt wichtig / relevant ist und welche Bedürfnisse genau dahinter stehen.

Durchführung

1. Startet

Sichtet die Daten, die ihr auf der Forschungswand gesammelt habt. Stellt euch folgende Fragen: Welche Bedürfnisse werden nicht erfüllt? Welche Erwartungen, Motive, Probleme und Wünsche könnt ihr aus den Aussagen oder Verhalten der Menschen direkt oder 'zwischen den Zeilen' ableiten?

2. Formuliert

Jede:r für sich: formuliere erste Insights. Orientiere dich bei der Formulierung am Beispiel: 'Markus würde gerne mehr Sport betreiben, weil er abnehmen möchte, aber er hat keine Zeit'. Notiere alle Insights auf einem Post-it und platziere sie auf der vorbereiteten Oberfläche. Tausche dich mit deinen Teammitgliedern aus. Ergänzt weitere Insights, die im Rahmen der Diskussion erkannt werden.



Varianten

Die Forschungswand kann im analogen und/oder virtuellen Raum (z.B. in MIRO) entstehen.

Wissenswert / Vorsicht

Orientiert euch bei der Formulierung an der Key Insights - Vorlage. Die Forschungswand kann laufend ergänzt werden.

Nachbereitung / Ergebnissicherung

Besprecht Ergebnisse und den Prozess.

Zukunftsbox Tourismus



Methode | Szenarien erstellen

Basics

Ziel	Die Teilnehmer:innen sind in der Lage, mit Hilfe verschiedener Kategorien und Ausprägungen (Trends der jeweiligen Kategorien) mögliche Zukunftsszenarien entwickeln und einzuschätzen, deren Zusammenspiel und Auswirkungen zu diskutieren, Wunsch- und Alptrauumszenarien und Chancen sowie Herausforderungen zu definieren.
Kompetenzen	Die Teilnehmer:innen stärken ihre Kompetenz <ul style="list-style-type: none"> • zu kommunizieren • sich verschiedene Zukünfte vorzustellen und einzuschätzen • kritisch zu denken • ...
Material	Trendkarten (Erweiterung mit den Unterlagen der Zukunftsbox möglich – siehe A3-Anleitung)
Sozialform	Teams à 5 (-6) Personen
Dauer	ab 50 Minuten

Kurzbeschreibung

Bei dieser Methode erstellen die Teilnehmer:innen in Teams mit Hilfe von Trendkarten zu fünf bis sechs Kategorien Szenarien und schätzen diese an Hand verschiedener Kriterien ein. Trendkarten sind zu den folgenden Kategorien vorhanden:

- Kategorie Destination: Wohin reisen wir in Zukunft?
- Kategorie Motivation: Was sind in Zukunft unsere Reisemotive?
- Kategorie Mobilität: Was ist in Zukunft das Fortbewegungsmittel der Zukunft?
- Kategorie Rolle der lokalen Bevölkerung: Welche Rolle spielt sie in Zukunft im Tourismus?
- Kategorie Arbeit im Tourismus: Wer arbeitet in Zukunft im Tourismus?
- Kategorie Ernährung: Was essen wir in Zukunft im Urlaub?
- Kategorie Betrieb: Wie werden Betriebe in Zukunft organisiert und geführt?

Vorbereitung

Für diese Methode sind Kategorien- und Trendkarten in ausreichender Anzahl vorzubereiten. Sie können von den Webseiten der angegebenen Projektpartner:innen heruntergeladen, doppelseitig ausgedruckt und zugeschnitten werden.

Durchführung

1. Findet euch in euren Teams laut Anleitung der Moderatorin / des Moderators zusammen.
2. Zieht jeweils eine Kategoriekarte und nehmt sie samt der zugehörigen vier (gleichfarbigen) Trendkarten zu euch. Lest sie euch in Ruhe durch.
3. Erklärt euch reihum gegenseitig die Kernaussagen eurer Kategorie. Legt die Kategoriekarte untereinander auf den Tisch, sobald ihr mit der Erklärung fertig seid.
4. Erklärt euch nun in vier Runden jeweils je Kategorie und reihum die Trends (Ausprägungen). Legt jeweils die Trendkarte, die ihr erklärt habt, neben die Kategoriekarte/Trendkarte der Kategorie.
5. Blickt nun auf die – zufällig – entstandenen Szenarien und diskutiert im Team:
 - Welche Szenarien sind realistisch? Welche nicht? Warum?
 - Welche Szenarien sind wünschenswert? Welche nicht?
6. Erstellt nun im Team ein Wunschscenario / Albtraumscenario (und optional: präsentiert es anschließend im Plenum).

Varianten

Die Zukunftsbox Tourismus enthält Anregungen für eine Vertiefung der Szenariotechnik. Zusätzlich können von Dozierenden, aber auch von Schüler:innen/Studierenden eigene Kategorien definiert und für diese Trendkarten ausgearbeitet werden.

Wissenswert / Vorsicht

Für die Zukunft können zwar Prognosen erstellt werden, sie exakt vorauszusagen ist jedoch nicht möglich. Ein Zukunftsszenario beschreibt daher immer eine mögliche Zukunft, die realistisch – unrealistisch, erwünscht – unerwünscht ... sein kann. Die beschriebenen Trends müssen daher nicht oder nicht in dem Ausmaß Realität werden.

Die Trendkarten können mit den Erweiterungsmaterialien in Form der Zukunftsbox Tourismus (zu Selbstkosten) käuflich erworben werden. Im Rahmen des Bootcamps dienen sie zur Inspiration für die Entwicklung einer Vision des Tourismus der Zukunft, der in Form eines Videos aus der Zukunft präsentiert wird – siehe dazu die entsprechende Methodenbeschreibung.

Nachbereitung / Ergebnissicherung

Die Szenarien (zufällig gesetzte, Wunschscenario und Albtraumscenario) können in Form von Fotos dokumentiert werden. Die Methode kann mit den Teilnehmer:innen entlang von Leitfragen wie beispielsweise den folgenden reflektiert werden:

- Wie war die Arbeit mit den Trendkarten?
- Welche weiteren Kategorien wären möglich? > Einladung, diese zu entwickeln bzw. Schüler:innen / Studierende entwickeln zu lassen.
- Was könnte mit den Szenarien gemacht werden? Siehe Anleitung Szenariomethode , (mit Vorschlägen für eine Vertiefung)
- ...

Zukunftsbox Tourismus



Methode | Szenarien erstellen

Basics

Ziel	Die Teilnehmer:innen sind in der Lage, mit Hilfe verschiedener Kategorien und Ausprägungen (Trends der jeweiligen Kategorien) mögliche Zukunftsszenarien entwickeln und einzuschätzen, deren Zusammenspiel und Auswirkungen zu diskutieren, Wunsch- und Alptrauumszenarien und Chancen sowie Herausforderungen zu definieren.
Kompetenzen	Die Teilnehmer:innen stärken ihre Kompetenz <ul style="list-style-type: none">• zu kommunizieren• sich verschiedene Zukünfte vorzustellen und einzuschätzen• kritisch zu denken• ...
Material	Trendkarten (Erweiterung mit den Unterlagen der Zukunftsbox möglich – siehe A3-Anleitung)
Sozialform	Teams à 5 (-6) Personen
Dauer	ab 50 Minuten

Kurzbeschreibung

Bei dieser Methode erstellen die Teilnehmer:innen in Teams mit Hilfe von Trendkarten zu fünf bis sechs Kategorien Szenarien und schätzen diese an Hand verschiedener Kriterien ein. Trendkarten sind zu den folgenden Kategorien vorhanden:

- Kategorie Destination: Wohin reisen wir in Zukunft?
- Kategorie Motivation: Was sind in Zukunft unsere Reisemotive?
- Kategorie Mobilität: Was ist in Zukunft das Fortbewegungsmittel der Zukunft?
- Kategorie Rolle der lokalen Bevölkerung: Welche Rolle spielt sie in Zukunft im Tourismus?
- Kategorie Arbeit im Tourismus: Wer arbeitet in Zukunft im Tourismus?
- Kategorie Ernährung: Was essen wir in Zukunft im Urlaub?
- Kategorie Betrieb: Wie werden Betriebe in Zukunft organisiert und geführt?

Vorbereitung

Für diese Methode sind Kategorien- und Trendkarten in ausreichender Anzahl vorzubereiten. Sie können von den Webseiten der angegebenen Projektpartner:innen heruntergeladen, doppelseitig ausgedruckt und zugeschnitten werden.

Durchführung

1. Findet euch in euren Teams laut Anleitung der Moderatorin / des Moderators zusammen.
2. Zieht jeweils eine Kategoriekarte und nehmt sie samt der zugehörigen vier (gleichfarbigen) Trendkarten zu euch. Lest sie euch in Ruhe durch.
3. Erklärt euch reihum gegenseitig die Kernaussagen eurer Kategorie. Legt die Kategoriekarte untereinander auf den Tisch, sobald ihr mit der Erklärung fertig seid.
4. Erklärt euch nun in vier Runden jeweils je Kategorie und reihum die Trends (Ausprägungen). Legt jeweils die Trendkarte, die ihr erklärt habt, neben die Kategoriekarte/Trendkarte der Kategorie.
5. Blickt nun auf die – zufällig – entstandenen Szenarien und diskutiert im Team:
 - Welche Szenarien sind realistisch? Welche nicht? Warum?
 - Welche Szenarien sind wünschenswert? Welche nicht?
6. Erstellt nun im Team ein Wunschscenario / Albtraumscenario (und optional: präsentiert es anschließend im Plenum).

Varianten

Die Zukunftsbox Tourismus enthält Anregungen für eine Vertiefung der Szenariotechnik. Zusätzlich können von Dozierenden, aber auch von Schüler:innen/Studierenden eigene Kategorien definiert und für diese Trendkarten ausgearbeitet werden.

Wissenswert / Vorsicht

Für die Zukunft können zwar Prognosen erstellt werden, sie exakt vorauszusagen ist jedoch nicht möglich. Ein Zukunftsszenario beschreibt daher immer eine mögliche Zukunft, die realistisch – unrealistisch, erwünscht – unerwünscht ... sein kann. Die beschriebenen Trends müssen daher nicht oder nicht in dem Ausmaß Realität werden.

Die Trendkarten können mit den Erweiterungsmaterialien in Form der Zukunftsbox Tourismus (zu Selbstkosten) käuflich erworben werden. Im Rahmen des Bootcamps dienen sie zur Inspiration für die Entwicklung einer Vision des Tourismus der Zukunft, der in Form eines Videos aus der Zukunft präsentiert wird – siehe dazu die entsprechende Methodenbeschreibung.

Nachbereitung / Ergebnissicherung

Die Szenarien (zufällig gesetzte, Wunschscenario und Albtraumscenario) können in Form von Fotos dokumentiert werden. Die Methode kann mit den Teilnehmer:innen entlang von Leitfragen wie beispielsweise den folgenden reflektiert werden:

- Wie war die Arbeit mit den Trendkarten?
- Welche weiteren Kategorien wären möglich? > Einladung, diese zu entwickeln bzw. Schüler:innen / Studierende entwickeln zu lassen.
- Was könnte mit den Szenarien gemacht werden? Siehe Anleitung Szenariomethode, (mit Vorschlägen für eine Vertiefung)
- ...

Zukunftsbox Tourismus



Methode | Ja, aber – Ja, und

Basics

Ziel	Die Teilnehmer:innen achten bewusst auf die Phase, in der sie sich befinden und den Modus, der dafür notwendig bzw. sinnvoll ist: ein öffnender Modus, der die Entwicklung vieler Ideen fördert oder ein einschränkender, der hilft, eine Auswahl bzw. Entscheidung(en) zu treffen.
Kompetenzen	Die Teilnehmer:innen stärken ihre Kompetenz <ul style="list-style-type: none">● achtsam zu sein● zu reflektieren● flexibel zu sein● ...
Material	keines
Sozialform	paarweise (zu zweit), bei ungerader Teilnehmerzahl eine Gruppe mit 3 Personen
Dauer	ca. 3-5 Minuten

Kurzbeschreibung

'Ja aber ...' ist ein Warm-Up, das dabei unterstützt, eine Haltung aufzubauen, die Kreativität, Kooperation und auch die Entscheidungsfindung unterstützt. Darüber hinaus lässt sich anhand der Übung gut erfahren und reflektieren, dass sowohl divergente (z.B. für die Ideenfindung), als auch konvergente (z.B. für Entscheidungen) Phasen wichtig sind und Menschen sich in der einen oder anderen Phase tendenziell wohler fühlen bzw. sie eher ihrem Naturell entspricht. Dies kann und soll bei der Planung von Abläufen sowie der Zusammensetzung von Teams berücksichtigt werden.

Vorbereitung

Es ist keine Vorbereitung notwendig.

Durchführung

1. Partner:in finden

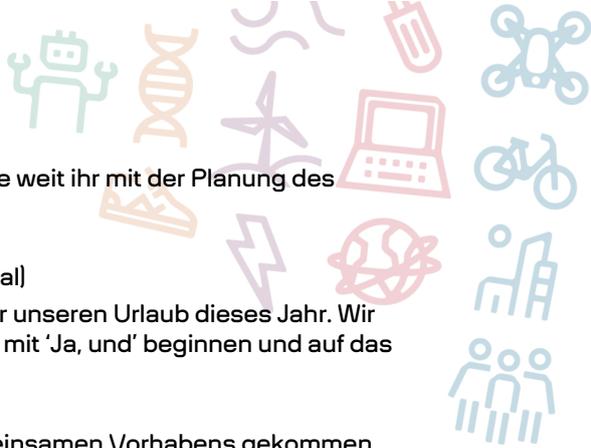
Stehe auf und suche dir eine:n Partner:in (Anmerkung: Bei einer ungeraden Zahl an Teilnehmenden bildet eine Gruppe ein 'Trio').

2. Gemeinsam planen (3-4 Minuten)

Ihr habt nun die Aufgabe, etwas gemeinsam zu planen - z.B. den ultimativ besten gemeinsamen Urlaub, die coolste Party, das perfekte Essen. Jede:r sagt dabei abwechselnd exakt einen Satz, wobei folgendes zu beachten ist:

1. Runde - 'Ja, aber' (45 Sekunden - Start mit einem klaren 'GO!'-Signal)

Eine:r von euch - z.B. der:die Jüngere von euch - beginnt mit einem Vorschlag wie z.B.: 'Ich habe eine Idee für unseren Urlaub dieses Jahr. Wir könnten nach Italien ans Meer fahren'. Jeder weitere Satz muss dann mit 'Ja, aber' beginnen und damit einen Einwand bringen, Gegenvorschläge sollen



eingebraucht werden. Im Anschluss: tauscht euch im Plenum aus, wie weit ihr mit der Planung des gemeinsamen Vorhabens gekommen seid.

2. Runde - 'Ja, und' (45 Sekunden - Start mit einem klaren 'GO!'-Signal)

Wie vorher: Beginnt mit einem Vorschlag, z.B.: 'Ich habe eine Idee für unseren Urlaub dieses Jahr. Wir könnten nach Italien ans Meer fahren'. Jeder weitere Satz muss nun mit 'Ja, und' beginnen und auf das vorher Gesagte aufbauen.

Tauscht euch im Plenum aus, wie weit ihr mit der Planung des gemeinsamen Vorhabens gekommen seid.

3. Reflektiert (2-3 Minuten)

Diskutiert die Ergebnisse der beiden Runden, vergleicht Ergebnisse, Atmosphäre und Energie, die jeweils entstanden sind. Diese Fragen können euch bei der Diskussion helfen:

- Mit welcher Methode seid ihr zu einem Ergebnis gekommen?
- Welche Methode hat euch mehr Spaß gemacht?
- Welche Methode ist euch vertrauter?
- ...

Anmerkung: Viele Teams berichten, dass sich 'Ja, aber ...' vertrauter anfühlt, bei 'Ja, und ...' mehr Energie spürbar ist, sie in der Planung weitergekommen sind und mehr Spaß dabei hatten. Das bedeutet aber nicht, dass 'Ja, und ...' zwangsläufig besser ist als 'Ja, aber ...'. Denn: 'Ja, und ...' kann Ideen produzieren, die nicht praktikabel, nicht finanzierbar oder sogar illegal sind. Aber es 'macht auf' und lässt 'out of the box' - Ideen zu, die ein Startpunkt sein können. 'Ja, aber ...' schränkt ein und fühlt sich für viele realistischer an.

Im Laufe des (Design-)Prozesses ist es wichtig, klar definierte 'Ja, und ...'-Phasen" (divergentes Denken) einzuplanen, denen 'Ja, aber ...'-Phasen" (konvergentes Denken) folgen. Beide sind nützlich, aber es ist wichtig, sie bewusst zu gestalten/einzusetzen und nicht zu mischen.

Varianten

keine

Wissenswert / Vorsicht

Die Übung macht Sinn vor wichtigen Gruppenarbeiten, insbesondere bei mehrstufigen Ideen, Entwicklungsmethoden wie Crazy 8 oder 10+10, an die Entscheidungsphasen anschließen. Es geht darum, dass jedem Teammitglied bewusst ist, in welcher Phase sich das Team gerade befindet und ob der 'Ja, und' oder 'Ja, aber'-Modus notwendig oder sinnvoll ist. Jedes einzelne Teammitglied sollte für sich reflektieren, in welchem Modus es sich befindet und ob dieser zur jeweiligen Phase passt - und falls nicht, entsprechend agieren: den Modus ändern oder sich zurücknehmen und warten, bis 'ihre:seine Zeit' (ihr:sein Modus) gekommen ist.

Nachbereitung / Ergebnissicherung

Reflektiere die Methode mit den Teilnehmer:innen in Hinblick auf das unter 'Wissenswert / Vorsicht' Beschriebene. Verweise im Laufe der Veranstaltung und danach immer wieder auf dieses Warm-up.

Zukunftsbox Tourismus



Methode I Videodreh aus der Zukunft

Basics

Ziel	Die Teilnehmer:innen üben vorausschauendes und visionäres Denken. Inspiriert von der Recherche und den Szenarien entwickeln sie co-kreativ eine Vision des Tourismus der Zukunft.
Kompetenzen	Die Teilnehmer:innen stärken ihre Kompetenz <ul style="list-style-type: none">• vorausschauend und visionär zu denken• empathisch zu sein• mit digitalen Medien zu arbeiten• kreativ zu sein• zu kollaborieren und• zu kommunizieren• ...
Material	Template Videodreh, Anleitungen (Arbeitsauftrag, iMovie), digitales Endgerät (Handy, Tablet)
Sozialform	in Teams von 3 bis maximal 5 Personen
Dauer	mindestens 60 Minuten

Kurzbeschreibung

Beim 'Videodreh aus der Zukunft' berichten die Teilnehmer:innen auf Basis der Recherche (z.B. Exkursion, Interviews, Impulsvorträge, conversation dinner/lunch/breakfast etc.) sowie inspiriert durch die Szenarien aus der Zukunft, in der die Utopie eines nachhaltigen Tourismus der ausgewählten Destination Realität geworden ist. Sie schlüpfen dabei in die Rolle von Personen aus der Zukunft - z.B. Einheimische, Gäste, Touristiker:innen, Journalist:innen etc. - und erzählen aus deren Perspektive.

Vorbereitung

Werden spezielle Videodreh- und -bearbeitungsprogramme wie z.B. iMovie oder Windows Movie Maker verwendet, ist eine Einführung empfehlenswert. Ein einfaches Video kann aber auch mit dem Handy erstellt werden. Für die Szene kann eine Vorlage (siehe template Videodreh Storyboard) verwendet werden. Zur Vorbereitung der Präsentation der Videos empfiehlt sich die Einrichtung eines gemeinsamen Ordners, in den die Videos hochgeladen werden können.

Durchführung

1. Team bilden

Bildet Teams mit 3 bis 5 Personen.

2. Am Briefing teilnehmen

"Wir stehen heute vor der Aufgabe, den Tourismus in ... (Destination der Wahl) in Anbetracht von Klimawandel und anderen großen Herausforderungen zu transformieren. Deshalb reisen wir in die Zukunft, um aus ihr über umgesetzte Lösungen zu berichten."

Ausgehend davon ist es nun eure Aufgabe, aus dem Jahr 2050 (alternativ 2100) zu berichten, in dem die Vision Realität geworden ist. Erstellt dazu auf Basis eurer Recherche (Exkursion, Literatur, Interviews, Gespräche), den



verschiedenen Szenarien und eurer Fantasie ein kurzes Video, mit dem ihr eure Vision vom Tourismus der Zukunft in ... [Destination der Wahl] kommuniziert. Entwickelt dazu einen Drehplan, der euch beim Filmen der Videos hilft.

3. Videodreh planen

Überlegt euch mithilfe der Arbeitsvorlage folgende Punkte:

- Entwickelt gemeinsam eine Vision.
- Überlegt Euch eine Abfolge von Szenen, die die Vision beschreiben oder darüber berichten. Überlegt für jede Szene die folgenden Punkte:
 - Was soll die Szene aussagen? Fügt ein Stichwort bzw. eine Überschrift ein.
 - Was passiert in der Szene? Fertigt dazu eine Skizze an, Anregungen findet ihr in der Beilage.
 - Wie ist die Kameraeinstellung? Kreuzt eure Wahl an.
 - Welche Effekte, z.B. Geräusche, Texte und Bilder sollen integriert werden? Ergänzt Stichworte.
 - Welche Personen sind in welchen Rollen involviert? Ergänzt Stichworte.
 - Was soll von wem gesagt werden? Ergänzt die Botschaft bzw. den Text in Stichworten oder formuliert diese auf einem Extrablatt aus. Formuliert bei Bedarf zumindest die Satzanfänge aus.

4. Video drehen

Denkt daran, vorher die Rollen festzulegen: Wer filmt, spricht, assistiert? Mit guter Planung könnt ihr euren Film in einem Stück drehen und braucht kein Schnittprogramm. Habt Spaß :-)

5. Video teilen

Präsentiert eure Videos - vielleicht gibt es Oscars in diversen Kategorien zu gewinnen? Wen wollt ihr außerhalb eurer Klasse erreichen? Gibt es lokale Medien oder Möglichkeiten, euer Ergebnis zu zeigen?

6. Reflektieren

- Wie war die Methode (der Videodreh aus der Zukunft) für euch?
- Was hat euch überrascht?
- Worüber habt ihr euch (besonders lange) ausgetauscht? Warum?
- Was habt ihr dabei gelernt?
- Welche Fragen sind für euch offen geblieben?
- Für wie realistisch haltet ihr die Szenarien, über die ihr berichtet habt?
- Wie findet ihr die von euch beschriebenen Szenarien?
- ...

Varianten

Anstelle der Utopie kann auch die Dystopie oder auch nur eine ausgewählte Idee / eine Lösung gewählt werden. Anstelle eines Videodrehs aus der Zukunft könnte eine Zeitung, ein Blogbeitrag, ein Podcast, ein Radiobeitrag oder ein Schnappschuss aus der Zukunft erstellt werden. Die Gestaltung kann sehr freigestellt oder durch die Vorgabe bestimmter Kriterien eingeschränkt werden. Kriterien können sein:

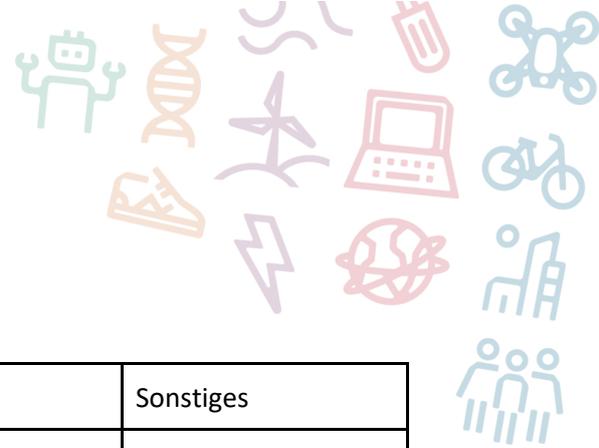
- Personen mit bestimmten Rollen (z.B. Jugendliche)
- Vorgabe eines thematischen Bezugs (z.B. Wirtschaft)
- Vorgabe des Berichtsformats (z.B. Interview)

Wissenswert / Vorsicht

Die Methode eignet sich gut für einen fächerübergreifenden Unterricht. Sie bietet Schüler:innen eine Gelegenheit, sich damit auseinanderzusetzen, wie ein Leben in Zukunft aussehen kann und wie die Gegenwart mit der 'Brille der Zukunft' betrachtet werden kann. Darüber hinaus kann sie Kreativität und digitale Kompetenzen der Schüler:innen fördern.

Nachbereitung / Ergebnissicherung

siehe Punkt 6. reflektieren. Die Videos können als Ergebnis gesichert werden.



Drehplan - Anregungen

(in Anlehnung an www.futurium.de)

Szene	(möglicher) Inhalt	Textvorschläge	Sonstiges
Szene 1	Willkommen in der Zukunft, Herausforderung > Zeitreise > Begrüßung	“Wir stehen heute vor der großen Herausforderung ... Sie müssen wir meistern. Deshalb reisen wir heute in die Zukunft, um über mögliche Lösungen zu berichten.” ...	Zeitreise im Videodreh darstellen. Zeitmaschine könnte bspw. ein Aufzug sein oder wie eine Toilettenspülung klingen.
Szene 2	Lösungen aus der Zukunft > Funktion > Bewertung	“Hier in ... sieht es heute so aus ... “. “Diese Idee funktioniert so ...”. “Das finden wir besonders gut / schlecht ...” ...	Bilder einbauen
Szene 3	Ein Mensch aus der Zukunft > kurzes Interview	“Wir haben für unseren Bericht exklusiv ein Interview mit ... bekommen“. Er/Sie lebt /verbringt seinen Urlaub / ... / bereits seit ... hier. “Herr/Frau ..., erzählen Sie unseren Zuschauer:innen: Welche Veränderung im Vergleich zu früher war für Sie am größten? Wie hat sich Ihr Alltag / Ihr Urlaubsgefühl ... damit gewandelt?“ ...	Warum ist die Lösung attraktiv für die Protagonistin/den Protagonisten?
Szene 4	Überraschung aus der Zukunft > Bewertung > Verabschiedung	“Das überraschendste für uns war ..., weil ...” “Das konnten wir uns nicht vorstellen, denn ...” “Abschließend können wir sagen, dass die Zukunft ... ist / dass wir eine andere Zukunftsvorstellung bekommen haben durch ...” “Wir bedanken uns fürs Einschalten und wünschen ...” ...	Evtl. auch noch: Welche Rahmenbedingungen müssten sich ändern, damit eure Zukunftsentwürfe wahr werden können?

Videodreh Storyboard

Szene 1:	Szene 2:	Szene 3:	Szene 4:
Skizze:	Skizze:	Skizze:	Skizze:
Einstellung (Kamera) <input type="checkbox"/> fern <input type="checkbox"/> mittel <input type="checkbox"/> nah	Einstellung (Kamera) <input type="checkbox"/> fern <input type="checkbox"/> mittel <input type="checkbox"/> nah	Einstellung (Kamera) <input type="checkbox"/> fern <input type="checkbox"/> mittel <input type="checkbox"/> nah	Einstellung (Kamera) <input type="checkbox"/> fern <input type="checkbox"/> mittel <input type="checkbox"/> nah
Effekte/Bilder...	Effekte/Bilder...	Effekte/Bilder...	Effekte/Bilder...
Personen & Rollen:	Personen & Rollen:	Personen & Rollen:	Personen & Rollen:
Botschaft/Text (und wer spricht):			

Videodreh Storyboard

Szene 1: Willkommen in der Zukunft: Herausforderung > Zeitreise > Begrüßung	Szene 2: Lösungen aus der Zukunft: Beschreibung > Bewertung	Szene 3: Ein Mensch (Einheimische:r/Gast/...) aus der Zukunft > kurzes Interview	Szene 4: Überraschung aus der Zukunft > Bewertung > Verabschiedung
Skizze:	Skizze:	Skizze:	Skizze:
Einstellung (Kamera) <input type="checkbox"/> fern <input type="checkbox"/> mittel <input type="checkbox"/> nah	Einstellung (Kamera) <input type="checkbox"/> fern <input type="checkbox"/> mittel <input type="checkbox"/> nah	Einstellung (Kamera) <input type="checkbox"/> fern <input type="checkbox"/> mittel <input type="checkbox"/> nah	Einstellung (Kamera) <input type="checkbox"/> fern <input type="checkbox"/> mittel <input type="checkbox"/> nah
Effekte/Bilder...	Effekte/Bilder...	Effekte/Bilder...	Effekte/Bilder...
Personen & Rollen:	Personen & Rollen:	Personen & Rollen:	Personen & Rollen:
Botschaft/Text (und wer spricht):			

Zukunftsbox Tourismus



Methode I Design Challenges formulieren

Basics

Ziel	Die Teilnehmer:innen sind in der Lage, ausgehend von den entwickelten (utopischen) Visionen, konkrete Herausforderungen zu definieren, die es zu meistern gilt, damit die Vision tatsächlich Realität wird.
Kompetenzen	Die Teilnehmer:innen stärken ihre Kompetenz <ul style="list-style-type: none">● kritisch zu denken● systemisch zu denken● wertorientiert zu denken● multiperspektivisch zu denken● ...
Material	Papier (ggf. Design Challenge - Vorlage) Stifte ggf. Quick-Check
Sozialform	Im Team von mindestens 3 bis maximal 5 Personen
Dauer	ca. 30 Minuten

Kurzbeschreibung

Die Design Challenge ist der Ausgangspunkt für erste Lösungsideen, die später prototypisch umgesetzt werden. Inspiriert durch die Recherche- und Visionsentwicklungsphase geht es nun darum, den Fokus zu finden und konkrete Herausforderungen zu formulieren, die es zu meistern gilt, damit die utopische Vision Realität wird.

Vorbereitung

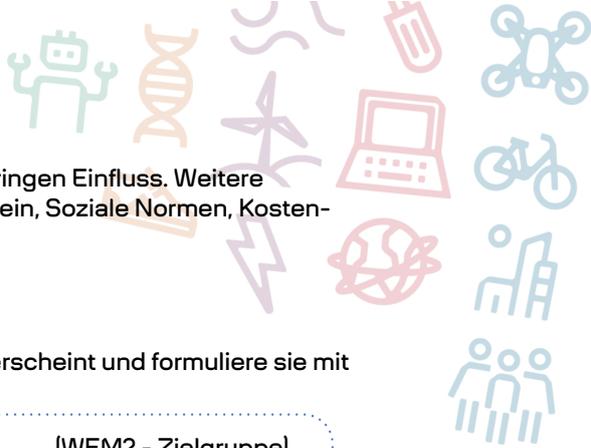
Im Vorfeld sind die unter ‚Basics‘ genannten Materialien vorzubereiten.

Durchführung

1. Reflektieren

Reflektiert alles, was ihr bisher erfahren, erlebt, gemacht habt und schaut euch bei Bedarf noch einmal die Rechercheergebnisse und das eine oder andere Video an. Reflektiert:

- Was sind zentrale Herausforderungen, die gemeistert bzw. Probleme, die gelöst werden müssen, damit die Utopie Realität wird?
- Welche Spannungsfelder werden sichtbar - z.B. zwischen den Vorstellungen der verschiedenen Akteur:innen in Bezug auf Tourismus, ein gutes Leben und verschiedene Aspekte der Nachhaltigkeit? Welche Zielkonflikte werden sichtbar?
- Wo waren und sind welche negativen oder positiven Gefühle / Erlebnisse sichtbar bzw. spürbar?
- Wer ist von bestimmten Entwicklungen betroffen? Um welche Zielgruppe geht es?
- Was hat alles Einfluss auf unser Handeln (und damit auf mögliches transformatives Handeln).



(Anmerkung: Problemwissen ist zwar wichtig, hat aber nur einen geringen Einfluss. Weitere Einflussfaktoren sind: Selbstwirksamkeit, Verantwortungsbewusstsein, Soziale Normen, Kosten-Nutzen-Abwägungen, Gewohnheiten, Emotionen ...).

2. Individuelle Design Challenge formulieren

Entscheide dich für eine konkrete Herausforderung, die dir wichtig erscheint und formuliere sie mit Hilfe der Vorlage in der Form:

“Wie können wir (WEM? - Zielgruppe)
helfen, (WAS? - Bezug zu Tourismus im
Kontext von Klimawandel und Nachhaltiger Entwicklung) zu erreichen?

Beachtet dabei, dass eine Design Challenge noch keine Lösung beinhaltet, sondern auf ein zentrales Problem / eine zentrale Herausforderung verweist. (Anmerkung: “Wie können wir eine App gestalten ...?” ist keine gelungene Design Challenge, da die App ja bereits einen Lösungsweg vorzeichnet - Alternative: “Wie können wir für Berufspendler:innen im ländlichen Raum ein alternatives Mobilitätssystem schaffen, um sie unabhängiger vom individuellen PKW zu machen”? Eine mögliche Lösung könnte dann App-basiert sein.)

3. Team Design Challenge auswählen, reformulieren, konkretisieren und prüfen

Tauscht euch nun im Team aus: Stellt euch eure individuellen Design Challenges vor und entscheidet euch für eine davon oder reformuliert sie (wieder in Form der Vorlage). Überlegt euch zusätzlich dazu folgende Aspekte: Warum ist es wichtig, diese Design Challenge zu meistern und was steht aktuell der Lösung entgegen? Beide Aspekte helfen euch bei der anschließenden Ideenfindungsphase in unterschiedliche Richtungen zu denken. Prüft nun eure Design Challenge anhand folgender Kriterien:

- Hat sie einen Bezug zu einem nachhaltigen Tourismus der Zukunft?
- Handelt es sich um eine echte Herausforderung / ein echtes Problem (noch keine Lösung)?
- Ist die Zielgruppe klar definiert?
- ...

4. Methode und Lernprozess reflektieren (optional)

- Reflektiert Methode und Lernprozess, beispielsweise anhand folgender Leitfragen:
- Wie war die Methode für euch?
- Worüber habt ihr euch (besonders lange) ausgetauscht?
- Was ist euch leicht/schwergefallen?
- Warum ...?

Varianten

Design Challenges können im Kontext dystopischer Visionen formuliert werden. In dem Fall ergeben spätere Lösungen Maßnahmen, die es zu vermeiden gilt. Die individuellen Design Challenges können aber der Ausgangspunkt für eine Neuformierung von Gruppen sein. In diesem Fall bietet sich die Methode [Benny Hill Sorting](#) an. Und schließlich: Design Challenges können von den Teilnehmer:innen selbst formuliert oder vorgegeben werden. Werden sie vorgegeben, ist es empfehlenswert, verschiedene vorzubereiten, um den Teilnehmer:innen eine Wahlmöglichkeit anzubieten.

Wissenswert / Vorsicht

Bei den individuellen Design Challenges ist besonderes Augenmerk darauf zu legen, dass es sich um wirkliche Herausforderungen handelt. Wir empfehlen, anschließend die Team-Design Challenges anzusehen und bei Bedarf eine ggf. notwendige Reformulierung entsprechend zu unterstützen.

Nachbereitung / Ergebnissicherung

Die Design Challenges bilden die Basis für die Entwicklung von konkreten Lösungsideen.

Zukunftsbox Tourismus



Methode | Crazy 8

Basics

Ziel	Die Teilnehmer:innen kennen eine Methode, mit der sie in kurzer Zeit sehr viele (innovative) Ideen entwickeln können.
Kompetenzen	Die Teilnehmer:innen stärken ihre Kompetenz <ul style="list-style-type: none">● kreativ zu sein● Probleme zu lösen● systemisch zu denken● kritisch zu denken● ...
Material	pro Person: A4-Papier und Stift evtl. Klebpunkte (fürs Dot Voting)
Sozialform	Im Team von mindestens 3 bis maximal 5 Personen
Dauer	ca. 30 Minuten (8 Runden à 1 Minute + Austausch + Auswahl)

Kurzbeschreibung

Crazy 8 ist eine Methode, mit der in kurzer Zeit viele Ideen entwickelt werden. Sie eignet sich gut für die Generierung innovativer Ideen.

Vorbereitung

Im Vorfeld muss von den Teilnehmer:innen eine Team-Design Challenge definiert werden. Alternativ kann auch die Ausschreibung 'Destination der Zukunft' als Ausgangspunkt gewählt werden - die Region kann je nach Bedarf genannt werden. (In Anlehnung an 'Stadt der Zukunft - Initiativen im Wettbewerb', FuturZwei - Stiftung Zukunftsfähigkeit, <https://futura2wei.org/article/bildungsmaterialien>) - siehe Varianten.

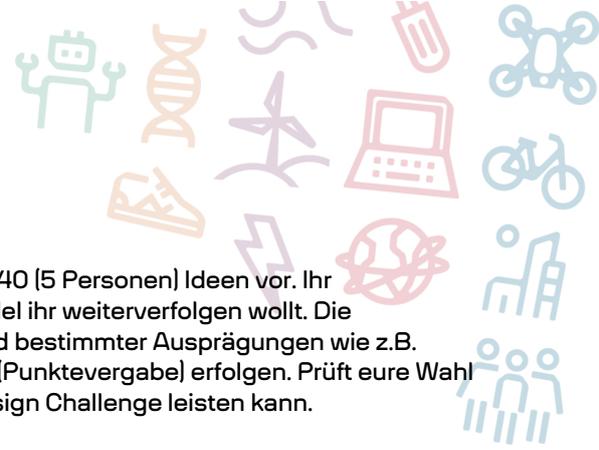
Durchführung

1. Viele Ideen entwickeln

Nehmt ein DIN-A4-Blatt und faltet es dreimal in der Mitte, sodass ihr acht gleich große Rechtecke habt. Schreibt nun in jedes Rechteck eine konkrete Lösungsidee. Für jede Idee habt ihr genau eine Minute Zeit. Versucht die Idee zu visualisieren, also zu zeichnen und nicht zu schreiben und nicht miteinander zu sprechen (ihr habt danach Zeit dafür). Nach jeweils 60 Sekunden (Timer) wird die nächste Idee im nächsten Feld skizziert, bis alle acht Felder gefüllt sind.

Versucht dabei, 'out of the box' zu denken und kreative, wilde Ideen zuzulassen. Überlegt euch: was wäre das Verrückteste, Coolste, was würde ich machen, wenn ich Superkräfte hätte, keine Konventionen beachten müsste etc.

Anschließend tauscht ihr euch im Team über eure Ideen aus. Neue Ideen, die im Laufe des Austausches dazukommen, können bspw. ergänzend auf Post-Its skizziert werden. Masse ist Klasse: entwickelt so viele Ideen, wie es in dieser Zeit möglich ist.



2. Ideen auswählen

Je nach Gruppengröße liegen nun mindestens 24 (3 Personen) bis 40 (5 Personen) Ideen vor. Ihr könnt nun im Team entscheiden, welche Idee / welches Ideenbündel ihr weiterverfolgen wollt. Die Entscheidung kann beispielsweise mit Hilfe eines Portfolios anhand bestimmter Ausprägungen wie z.B. Machbarkeit und Wirksamkeit oder ganz einfach durch 'dot voting' (Punktevergabe) erfolgen. Prüft eure Wahl auch noch dahingehend, ob sie einen Beitrag zur Lösung eurer Design Challenge leisten kann.

Varianten

Für die Ideenfindung bieten sich weitere Methoden wie beispielsweise die Methoden 10+10, Brainsketching oder 6-3-5. Siehe dazu auch <https://ph-tirol.ac.at/node/1549>.

Wissenswert / Vorsicht

Im ersten Schritt sollen die Teilnehmer:innen möglichst viele Ideen entwickeln, ohne bereits daran zu denken, ob sie umgesetzt werden können. Das erfolgt im zweiten Schritt. Unabhängig von der gewählten Methode empfehlen wir, dass sich Phasen, in denen Teilnehmer:innen allein eigene Ideen entwickeln, mit Phasen, in denen sie sich im Team austauschen und gemeinsam neue Ideen ergänzen, abwechseln. Warm Up's wie 'Ja, aber - Ja, und' helfen den Teilnehmer:innen zu verstehen, warum es in der Phase der Ideenentwicklung wichtig ist, aufzumachen und in der Phase der Entscheidung zu schließen.

Nachbereitung / Ergebnissicherung

Reflektiert die Methode mit den Teilnehmer:innen, beispielsweise anhand folgender Leitfragen:

- Wie hat sich die Methode angefühlt?
- Wie ist es euch mit dem Zeichnen gegangen? Warum zeichnen?
- Welche Alternativen zur Methode gibt es, um möglichst schnell zu sehr vielen - auch verrückten - Ideen zu kommen? Was fördert, was behindert den Prozess? Warum?
- Welche alternativen Methoden gibt es, um Ideen auszuwählen?
- Wie gelingt es, während des Prozesses die entsprechenden Haltungen (z.B. 'Ja, aber' - 'Ja, und') einzunehmen?
- ...

Zukunftsbox Tourismus



Methode | Zeichne dein Gegenüber

Basics

Ziel	Die Teilnehmer:innen erkennen, dass es wichtig ist, nicht zu lange zu überlegen und zu planen, sondern schnell ins Tun zu kommen und Ideen auszuprobieren, auch wenn die Qualität noch nicht so ist, wie sie sie gerne hätten. Darüber hinaus erkennen sie die Bedeutung von Visualisierungen und dass jede:r zeichnen kann. Und schließlich trägt diese Methode dazu bei, einen 'safe space' zu erzeugen, in dem gemeinsam an einer Sache zu arbeiten Spaß macht.
Kompetenzen	Die Teilnehmer:innen stärken ihre Kompetenz <ul style="list-style-type: none">● zu reflektieren● kreativ zu sein● offen zu sein● ...
Material	Post-its oder kleine Zettel Stifte
Sozialform	paarweise
Dauer	ca. 5 Minuten

Kurzbeschreibung

'Wir zeichnen' löst bei vielen Gefühle aus, wie 'Oje, das kann ich nicht' oder 'Das habe ich seit der Grundschule nicht mehr gemacht'. Dieses Warm-up versucht diese Vorstellungen bewusst aufzugreifen und auf lustige und auflockernde Art und Weise zu zeigen, dass sehr wohl jede:r zeichnen kann. Vor allem lässt sich aus den Ergebnissen ableiten, dass es gar nicht auf die Qualität der Zeichnung ankommt, sondern ein erster Entwurf durchaus 'shitty' sein darf. Schnelle Skizzen und Zeichnungen ermöglichen die Visualisierung und Kommunikation von Ideen - dazu soll das Zeichnen auch im Verlauf des Workshops genutzt werden.

Vorbereitung

es ist keine Vorbereitung notwendig

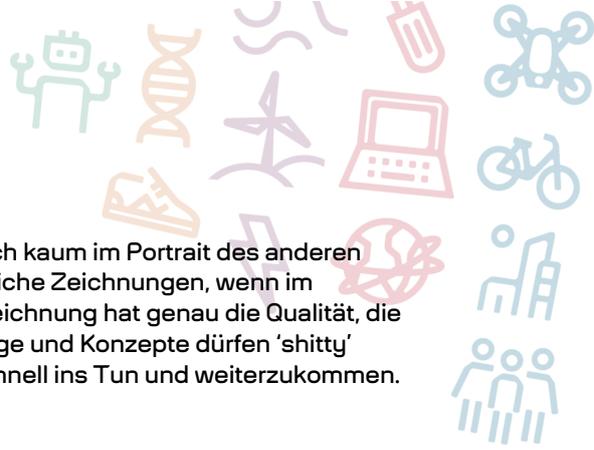
Durchführung

1. Partner:in finden

Nimm ein kleines Papier (z.B. in der Größe A6 oder ein Post-it) und einen Bleistift, suche ein:e Partner:in und setze dich ihr:ihm gegenüber.

2. Portrait zeichnen

Erstelle nun in 30 Sekunden ein Portrait deines Gegenübers. Du darfst dabei nie auf das Papier vor dir schauen, sondern immer nur in das Gesicht deines Gegenübers. *(Anmerkung: Das Verbot, auf das Post-it / Papier zu schauen, ist unbedingt einzuhalten - eine Missachtung sollte humorvoll angesprochen werden.)*



3. Reflektieren

Sobald ihr euch gegenseitig eure Zeichnungen zeigt, werdet ihr euch kaum im Portrait des anderen wiedererkennen. Genau das ist der Punkt: Es geht nicht um detailreiche Zeichnungen, wenn im späteren Arbeitsprozess etwas skizziert oder visualisiert wird. Die Zeichnung hat genau die Qualität, die es für den Workshop braucht - 'es ist gut genug'. Skizzen, Vorschläge und Konzepte dürfen 'shitty' sein (die so genannten 'shitty first drafts'), denn sie helfen dabei, schnell ins Tun und weiterzukommen.

Varianten

keine

Wissenswert / Vorsicht

Warum Bleistift? Wenn man auf Papier zeichnet, ohne darauf zu schauen, kann man schnell ungewollt über die Blattränder hinauskommen - daher besser einen Bleistift anstelle eines wasserfesten Stiftes verwenden.

Nachbereitung / Ergebnissicherung

siehe Punkt 3. Reflektieren

Zukunftsbox Tourismus



Methode I Prototyping

Basics

Ziel	Die Teilnehmer:innen sind in der Lage, ihre Lösungsideen in Form diverser Prototypen zu materialisieren. Sie denken dabei mit den Händen, lassen neue Ideen einfließen, entwickeln Lösungen weiter und nutzen den Prototypen, um Design Challenge und Lösung zu kommunizieren.
Kompetenzen	Die Teilnehmer:innen stärken ihre Kompetenz <ul style="list-style-type: none">● kreativ zu sein● Probleme zu lösen● systemisch zu denken● kritisch zu denken● zu kommunizieren● zu kollaborieren● ...
Material	Je nach Prototyping Methode: <ul style="list-style-type: none">● Karton, Papier● Vorlagen, z.B. Circular Business Model Canvas, App (z.B. Marvel)● Knetmasse● Lego● (Zukunfts-) Journey Maps● Werbeplakate● Prozesse● Rollenspiele● Klebstoff, Klammern, Scheren● ...
Sozialform	Im Team von mindestens 3 bis maximal 5 Personen
Dauer	ca. 45-60 Minuten

Kurzbeschreibung

Beim Prototyping werden die Lösungsideen in kurzer Zeit und mit wenig Aufwand so dargestellt, dass sie weiterentwickelt und anschließend getestet werden können. Prototyping ist 'Denken mit den Händen', bei dem aus dem kreativen 'Denkstück' ein 'Handstück' wird.

Vorbereitung

Teilnehmer:innen haben im Vorfeld bereits Ideen entwickelt und ausgewählt (und eventuell mit Hilfe einer ersten Konzeptskizze konkretisiert). Für die Umsetzung der Methode sind die Materialien (siehe oben) zur Verfügung zu stellen, beispielsweise auf einem Tisch zur freien Entnahme. Eine kurze Einführung ins Prototyping (Zweck, Methoden, ...) ist empfehlenswert.



Durchführung

1. Starten

Seht euch gemeinsam die Konzepte an, die in den vergangenen Runden entstanden sind. Überlegt, welche Elemente der Lösungsidee ihr mit welcher Prototyping-Methode (siehe Methodenbeschreibungen, Prototyping-Methoden) prototypisch darstellen wollt und welche Materialien ihr dafür benötigt.

2. Entscheiden und gestalten

Wählt Elemente/Aspekte/Bereiche eurer Lösungsidee aus, für die ihr einen Prototypen bauen möchtet. Nehmt das Prototyping-Material (nach Bedarf), um das gewählte Element zu bauen - aber nur so detailliert und genau, wie es unbedingt notwendig ist. Entwickelt die Idee durch das Prototyping weiter. Ihr könnt euch in der Gruppe aufteilen und verschiedene Teilaspekte eurer Idee darstellen und Methoden ausprobieren.

Varianten

Varianten ergeben sich aus den verschiedenen Prototyping-Methoden.

Wissenswert / Vorsicht

Prototyping ist Denken mit Händen. Beim Prototyping reifen Ideen, es entstehen neue und alte werden verworfen. Ein Prototyp ist angreifbar, wir können uns die Idee und wie sie funktioniert vorstellen. Er muss aber nicht ausgereift sein - es reicht, wenn er die Qualität eines 'shitty first drafts' hat (siehe Methode 'Zeichne dein Gegenüber'), um in einem sehr frühen Stadium zu wissen, ob es wert ist, die Idee weiterzuverfolgen (oder eben nicht).

Nachbereitung / Ergebnissicherung

Die Ergebnisse, die in Form von Prototypen vorliegen, können konserviert oder zumindest bildlich festgehalten werden. Sie können die Basis für Folgeprojekte bilden. Die Reflexion dieser Phase kann wieder anhand von Leitfragen erfolgen, z.B.

- Wie hat sich das Prototyping für dich/euch angefühlt?
- Inwiefern hat sich das Prototyping von der Phase der Ideenentwicklung unterschieden?
- Wann macht Prototyping aus deiner/eurer Sicht Sinn?
- ...

Zukunftsbox Tourismus



Methode I Prototypen testen und iterieren

Basics

Ziel	Die Teilnehmer:innen verstehen, dass ihre Prototypen erste Entwürfe (im Sinne von shitty first drafts) sind und mit Hilfe von Feedbackschleifen weiterentwickelt (oder auch verworfen) werden (können).
Kompetenzen	Die Teilnehmer:innen stärken ihre Kompetenz <ul style="list-style-type: none">● kritisch zu denken● zu kommunizieren● zu reflektieren● Feedback anzunehmen● ...
Material	<ul style="list-style-type: none">● die vorher entwickelten Prototypen● bei der Einbindung von Testpersonen über Videotelefonie: Notebook(s), Tablet(s), Mobiltelefone + entsprechende Programme (z.B. MS Teams, ZOOM ...)
Sozialform	allein, paarweise im Team
Dauer	ca. 30 Minuten (2 Runden à 15 Minuten)

Kurzbeschreibung

Mit einem Prototypen in der Hand kann es für die Teilnehmer:innen in die Testphase gehen. Sie testen ihre Lösungsidee direkt an der Zielgruppe oder stellen sie Expert:innen vor, mit dem Ziel, ein kritisch-konstruktives Feedback zu erhalten, das sie dann in die Überarbeitung des Prototypen einfließen lassen können.

Vorbereitung

Wenn Expert:innen als Feedbackgeber:innen eingeladen werden, dann sind diese im Vorfeld zu organisieren (Testpersonen organisieren), ansonsten ist keine Vorbereitung notwendig. Die Methode folgt auf "Prototyping" und/oder die „Präsentation der Lösungsideen“.

Durchführung

- Für die Testphase vorbereiten** (3 Minuten)
Bereitet euren Test / eure Präsentation vor der Zielgruppe und/oder Expert:innen vor: Welche Zielgruppe und Challenge habt ihr gewählt? Wie funktioniert euer Prototyp?
- Präsentieren und um Feedback bitten** (10 Minuten)
Stellt euch zunächst kurz vor. Erläutert der Testperson den Kontext und die Herausforderung/ Challenge, die ihr gewählt habt und präsentiert die Funktionsweise eures Prototypen. Bittet um ein ehrliches, kritisch-konstruktives Feedback. Beantwortet Fragen eurer Testperson(en) und stellt

Fragen, deren Antworten euch in der Weiterentwicklung helfen können. Bedankt euch bei der Testperson für Zeit, Interesse und Feedback.

3. **Wiederholen** (10 Minuten)

Wiederholt den Schritt 2, bis ihr mindestens 4 Feedbacks eingeholt habt. Organisiert euch dazu im Team: Entscheidet, ob ihr in Untergruppen, paarweise oder einzeln Feedback einholt. Tipp: Versucht nach Möglichkeit Mitglieder der Zielgruppe sowie Expert:innen als Testpersonen zu gewinnen und sie schon vorab auf ihre Aufgabe vorzubereiten. Zur Vorbereitung gibt es eine kurze Anleitung (Testpersonen organisieren).

4. **Feedback teilen und Prototyp iterieren** (5 Minuten)

Berichtet euch gegenseitig über das Feedback und arbeitet es nach Bedarf in den Prototypen ein. Wenn ihr nach dem Feedback den Prototypen verwerfen müsst, dann ist in diesem frühen Stadium noch nicht viel verloren.

Varianten

Als Testpersonen können Personen von in- und außerhalb der jeweiligen Bildungseinrichtung angesprochen werden. Im Falle, dass keine Testpersonen von außerhalb des teilnehmenden Personenkreises organisiert werden können, ist ein Peer-Feedback, bei dem sich die Teilnehmer:innen gegenseitig Feedback geben, möglich.

Wissenswert / Vorsicht

Als Feedbackgeber:innen sollten Personen gewählt werden, die ein wertschätzendes, kritisch-konstruktives Feedback geben, die Lösungen herausfordern und neue Perspektiven einbringen. Es geht nicht darum, eine Bestätigung zu erhalten, wie toll die Lösung ist, sondern zu einem sehr frühen Zeitpunkt bereits Rückmeldungen, die helfen, die Idee weiterzuentwickeln oder aber auch zur Entscheidung führen, die Idee zu verwerfen - auch wenn das weh tut ... Da noch nicht viel investiert wurde, ist auch ein Verwerfen nicht so dramatisch. Die Einbindung externer Expert:innen als Feedbackgeber:innen kommt in der Regel sehr gut an.

Nachbereitung / Ergebnissicherung

In der Nachbereitung können mit Hilfe von Leitfragen folgende Aspekte angesprochen werden:

- Wie war es für euch, um Feedback zu bitten und Feedback zu erhalten? Wie fühlt es sich an, bestätigendes Feedback zu erhalten? Wie konstruktiv-kritisches Feedback?
- Wie leicht/schwierig war es für euch, Feedback anzunehmen?
- Inwiefern hat euch das Feedback im Prozess weitergeholfen? Bei eurem Prototypen / eurer Lösungsidee aber auch in Bezug auf euch (Haltung: Offenheit, Feedback annehmen / aushalten, als Quelle des Lernens annehmen, scheitern ...)
- Worin seht ihr den Wert von Feedbacks - in diesem Prozess und generell?
- Auf welche Art und Weise sollte Feedback gegeben werden?
- ...

Zukunftsbox Tourismus



Methode | Präsentieren und Feedback geben

Basics

Ziel	Ziel dieser Methode ist es, einen abschließenden Gesamtüberblick über die von den unterschiedlichen Teams gewählten Design Challenges und Lösungen zu erhalten. Ergänzend zur Testphase kann hier eine weitere Feedbackschleife ergänzt werden.
Kompetenzen	Die Teilnehmer:innen stärken ihre Kompetenz <ul style="list-style-type: none">• zu entscheiden und zu fokussieren• zu präsentieren und zu kommunizieren• Feedback zu geben und anzunehmen• ...
Material	für die Präsentation: Design Challenge & Prototyp(en) für das Feedback: rote und grüne Post-its & Stifte
Sozialform	in der Gruppe und im Plenum
Dauer	ca. 6 Minuten pro Gruppe

Kurzbeschreibung

Am Ende präsentieren die Teilnehmer:innen ihre auf Basis des Feedbacks, das sie in der Testphase erhalten haben, überarbeiteten und vorerst finalen Prototypen. Dabei bekommen sie nochmals ein Feedback von den Kolleg:innen im Raum, das für die Weiterentwicklung und Umsetzung der Idee / des Prototypen im Anschluss an das Bootcamp hilfreich sein kann.

Vorbereitung

Im Rahmen der Vorbereitung räumen die Teilnehmer:innen den Arbeitsbereich auf, sodass nur mehr die gewählte Design Challenge und der/die Prototyp(en) vorhanden sind. Die Teams erhalten zudem den Auftrag zu entscheiden, wer präsentiert und was sie kommunizieren möchten. Die Mitglieder der restlichen Teams erhalten den Auftrag, gut zuzuhören und anschließend ein ‚rot-grünes Feedback‘ zu geben. Grünes Feedback ist bestärkendes Feedback: Was an der Lösung ist besonders cool, kreativ, innovativ ...? Rotes Feedback ist konstruktiv in Richtung: Woran sollte das Team noch denken? Welche (ungewollten) Wirkungen könnten bei der Umsetzung entstehen? Wer könnte helfen? Was sind Alternativen und Ideen zur Weiterentwicklung? ... Bei Bedarf sind die Feedbackregeln zu besprechen: wertschätzend, konstruktiv, unterstützend.

Durchführung

1. Präsentation durchführen

Präsentationsteam: Präsentiert im Kontext (Zielgruppe, Design Challenge) euren Prototypen. Wenn es sich zeitlich ausgeht, ist für die Zuhörer:innen interessant zu erfahren, wie sich euer Prototyp durch die Erkenntnisse, die ihr in der Testphase gewonnen habt, weiterentwickelt hat.

Anmerkung. Die Präsentation kann von der/vom Moderator:in bzw. von allen gemeinsam eingezählt und



nach Durchführung mit einem ‚tosenden Applaus‘ (gerne mehrmals üben) abgerundet werden.

2. Optional: Verständnisfragen stellen

Plenum: Falls gewünscht (und Zeit vorhanden): Ihr könnt nun Verständnisfragen stellen.

3. Feedback geben

Plenum: Gebt nun dem Team, das präsentiert hat, ein kritisch-konstruktives Feedback. Verwendet grüne Post-its um darauf zu schreiben, was ihr cool ... findet und rote Post-its für Anregungen zur Weiterentwicklung ... (siehe Vorbereitung). Übergebt dem Team euer Feedback, indem ihr die Post-its auf den Tisch klebt.

4. Feedback annehmen

Präsentationsteam: Bedankt euch nun für das Feedback.

Varianten

Bei der Präsentation sind längere und kürzere (pitches) Varianten und ein Spaziergang von Tisch zu Tisch ebenso möglich wie die Übertragung der Präsentation (zoom-in der Prototypen) über ein Videotelefonieprogramm auf die Leinwand. Bei einer großen Anzahl an Teams ist zudem eine Aufteilung der Teams in zwei oder drei Untergruppen zu überlegen, in denen sich die Teams gegenseitig über ihren Status berichten und Feedback geben bzw. nehmen.

Darüber hinaus kann entschieden werden, ob im Anschluss an die Präsentation Zeit für Verständnisfragen eingeräumt wird und ob das Feedback verbal oder in Ruhe („silent“) gegeben wird. Beim ‚silent feedback‘ übergeben die Feedbackgeber:innen die Post-its ohne erklärende Anmerkungen.

Wissenswert / Vorsicht

Wenn Verständnisfragen nach der Präsentation möglich sind, dann ist darauf zu achten, dass es sich tatsächlich um Verständnisfragen und nicht um ein (verstecktes) Feedback handelt. Beim Feedback ist zudem darauf zu achten, dass es wertschätzend und konstruktiv formuliert ist und nicht abwertend oder destruktiv. Statt „Das gefällt mir nicht“ oder „Das funktioniert sowieso nicht“ soll ein Feedback mit einer anregenden Frage oder einem konkreten Vorschlag, was wie besser gemacht werden könnte, verbunden sein.

Nachbereitung / Ergebnissicherung

Im Rahmen der Nachbereitung kann der Präsentations- und Feedbackprozess reflektiert werden, bspw. in Hinblick darauf, inwieweit es gelungen ist, die zentralen Inhalte zu kommunizieren, Verständnisfragen zu formulieren und zu beantworten, ein kritisch-konstruktives und wertschätzendes Feedback zu geben und wie es sich jeweils angefühlt hat.

In Bezug auf die Ergebnissicherung erhalten die Teilnehmer:innen die Aufgabe, das Feedback anzusehen, zu dokumentieren und zu entscheiden, was sie davon im Rahmen einer etwaigen weiteren Auseinandersetzung / Weiterentwicklung der Lösung berücksichtigen wollen. Darüber hinaus sollen sie den gesamten Arbeitsprozess z.B. mithilfe des Smartphones dokumentieren, die Dokumentation entsprechend speichern und anschließend bzw. parallel ihre Arbeitsplätze aufräumen.

Zukunftsbox Tourismus



Methode | Ergebnis und Prozess reflektieren weitere Schritte planen

Basics

Ziel	Die Teilnehmer:innen verstehen, dass ihre Prototypen erste Entwürfe (im Sinne von shitty first drafts) sind und mit Hilfe von Feedbackschleifen weiterentwickelt (oder auch verworfen) werden (können).
Kompetenzen	Die Teilnehmer:innen stärken ihre Kompetenz <ul style="list-style-type: none">• systemisch zu denken• kritisch zu denken• zu kommunizieren• sich selbst zu reflektieren• ...
Material	Die vorher entwickelten Prototypen Flipchart-Papier und Stifte
Sozialform	Im Team von mindestens 3 bis maximal 5 Personen
Dauer	ca. 30-50 Minuten

Kurzbeschreibung

Sich mit dem eigenen Lernprozess auseinandersetzen: Die Schüler:innen/Studierenden sollen die Teilnahme am Bootcamp auch hinsichtlich des eigenen Lernprozesses reflektieren. Sie diskutieren darüber, was sie im Rahmen der Veranstaltung (kennen)gelernt haben und für welche anderen Lebensbereiche dies von Bedeutung sein kann. Im Rahmen der Prozessreflexion kann auch ein Feedback zur Weiterentwicklung der Veranstaltung eingeholt werden. Die hier vorgeschlagene Prozessreflexion findet im Rahmen eines World Cafés statt. Das World Café ist ein Diskussionsformat, bei dem verschiedene Personen an einem Tisch über ein Thema diskutieren. Dazu gibt es eine eigene Methodenbeschreibung 'World Café'.

Vorbereitung

Im Klassen-/Seminarraum sind Tischinseln mit jeweils einem Flipchartbogen und mehreren Stiften vorzubereiten. Auf dem Flipchartbogen können bereits für jede der World-Café Runden Bereiche abgegrenzt werden, in die wesentliche Diskussionsbeiträge (und bei Bedarf Leitfragen) geschrieben werden.

Durchführung

1. Als Gruppe zusammenfinden

Finde dich mit Kolleg:innen zu einer Gruppe zusammen. Achte darauf, dass es nicht dieselben Personen sind, mit denen du beim Jam ein Team gebildet hast. Wechsle gemeinsam mit deiner

Gruppe zu einem der vorbereiteten Tische. Entscheidet dann im Team, wer von euch die Rolle des:der Gastgeber:in übernimmt.

2. Über das Bootcamp diskutieren:

Diskutiert nun in 2 (-3) Runden mit Hilfe von Leitfragen über eure Erfahrungen im Rahmen des Bootcamps Tourismus, Klimawandel und nachhaltige Entwicklung. Wechselt nach jeder Runde den Tisch und begeben euch so in immer neue Gruppenkonstellationen. Nur der:die Gastgeber:in bleibt am eigenen Tisch. Dokumentiert wichtige Diskussionsbeiträge und Erkenntnisse auf dem 'Tischtuch' (Flipchartbogen auf dem Tisch).

1. Runde: ANALYSE - mögliche Leitfragen:

- Wie hast du mitgearbeitet?
- Wie war die Arbeit im Team?
- Welche Erfahrungen hast du gemacht?
- Welche Erfahrungen hat das Team gemacht?
- Wie hast du dich gefühlt?
- Was ist dir gut gelungen? Was nicht?
- Was hast du an dem Tag gelernt?
- Was war herausfordernd?
- Wie bist du / seid ihr mit schwierigen Situationen umgegangen?

2. Runde: SYNTHESE und TRANSFER - mögliche Leitfragen:

- Wie fühlt sich das Ergebnis an?
- Wie zufrieden / nicht zufrieden bist du mit ihm?
- Was hast du erfahren, entdeckt und festgestellt?
- Was nimmst du davon Neues mit?
- Inwiefern kannst du die Denk- und Arbeitsweise für deine weiteren Aktivitäten in der Schule, im Privatleben, bei der Arbeit etc. verwenden?

3. Runde: AUSBLICK- mögliche Leitfragen:

- Was sind die nächsten Schritte bzw. könnten nächste Schritte sein?
- Was könnte euer Vorhaben (z.B. Umsetzung im Rahmen eines Projektes) unterstützen?
- Was könnte euer Vorhaben (z.B. Umsetzung im Rahmen eines Projektes) erschweren?
- ...

Varianten

Verschiedene – einfach recherchieren und/oder auf eigenen Erfahrungsschatz zurückgreifen.

Wissenswert / Vorsicht

Die Reflexion von Lernprozess und Transfer in andere Lebenswelten macht diese bewusst und eröffnet den Lernenden eine Entwicklungsperspektive

Nachbereitung / Ergebnissicherung

Diese Methode eignet sich zur Nachbereitung und Ergebnissicherung.