

Kompliziertere Techniken, wie Ideen Delphi, Buss-Session oder Techniken des lateralen Denkens als Abwandlungen des Brainstorming, erfordern wesentlich mehr Aufwand, und ihr Einsatz beinhaltet die Gefahr der Verselbständigung (vgl. STANGE 1985, S. 203).

Um möglichst viel Kreativität freizusetzen, eignet sich für beide Methoden der Einsatz von Lockerungsübungen, z.B. in Form von Gruppenspielen. In der Zukunftswerkstatt geschieht dies am günstigsten zu Beginn der Phantasie- und Utopiephase, denn "Phantasielaune entsteht am ehesten beim Miteinander-Spielen, und zwar bei Spielen, die keine Konkurrenz fördern, sondern zum gemeinsamen Ideen-Entwickeln anregen" (JUNGK/MÜLLERT 1989, S.10). Bei der Szenario-Methode ist besonders für die kreative Szenario-Interpretation und die erfolgreiche Durchführung der Konsequenz- und Auswirkungsanalyse eine Auflockerung angebracht, um das Verlassen eingefahrener Denkschemata zu erleichtern. "Dies kann man vergleichen mit einem Sportler vor einem Wettkampf, der erst eine Reihe von Muskellockerungsübungen macht, ehe er an den Start geht" (VON REIBNITZ 1991, S. 56).

Das Sammeln von Informationen kann innerhalb beider Methoden beispielsweise mit Interviews, Reportagen, Exkursionen, oder auch mit Hilfe von Zeitungsausschnitten, Graphiken, Dokumentationen, Statistiken etc. erfolgen. Bereits vorhandenes Faktenwissen kann hilfreich sein, indem es den Arbeitsprozeß wesentlich abkürzt, es ist jedoch keine unbedingt erforderliche Voraussetzung, da die Sammlung und Bereitstellung von Informationen während der Verwirklichungsphase der Zukunftswerkstatt und in der Aufgaben- und Problemanalyse eines Szenario-Prozesses als ein Bestandteil der Gesamtmethode angesehen und somit integriert werden kann.

Das Ordnen, bzw. Sortieren der 'Sammlungen' erfolgt bei beiden Methoden durch Bewertungen, Zusammenfassungen, Abstimmungen oder Gegenüberstellungen.

Beide Methoden bedienen sich im Verlauf ihres Arbeitsprozesses der Visualisierungstechnik, die in Anlehnung an JUNGK/MÜLLERT (1989, S. 99 f.) verschiedene Vorteile beinhaltet:

- der Diskussionsstand wird jederzeit genau angezeigt
- die ständige Zugriffsmöglichkeit zum Gesammelten ist gegeben
- das Sammeln von Stichworten läßt zahlreiche Wortmeldungen zu
- die Darstellung in Stichworten unterstützt das Erinnerungsvermögen und die Einprägsamkeit
- Zusammenhänge werden erkannt
- Assoziationen werden ausgelöst

Den TeilnehmerInnen wird außerdem die Möglichkeit gegeben, durch eigenes Anschreiben selbst tätig zu werden, so daß durch die Anwendung der Visualisierungstechnik eine Erweiterung der üblichen "Mund-Ohr-Kommunikation um Hand und Auge" (ebd., S.99) erfolgt.

Sowohl die Zukunftswerkstatt als auch die Szenario-Methode bauen auf einem kooperativen dynamischen Gruppenprozeß auf, der sich im ständigen Wechsel zwischen Plenums- und Kleingruppenarbeit vollzieht. Die Arbeit im Plenum oder in der Großgruppe soll sich dabei nicht in der Form des LehrerInnen - SchülerInnen - Gesprächs vollziehen, sondern als Interaktionsprozeß aller TeilnehmerInnen, wobei der/die ModeratorIn sich bei inhaltlichen Fragen bewußt zurücknehmen sollte. Die Interaktion in der Großgruppe dient dazu, das

Gruppenanliegen zunächst zu klären und gemeinsam immer wieder den Rahmen des gesamten Arbeitsprozesses abzustecken. Die Kleingruppen beschäftigen sich damit, einzelne Bereiche der Thematik genauer aufzubereiten, wobei die Arbeit in Kleingruppen dem menschlichen Sozialverhalten entgegenkommt, denn: "Kleingruppen im täglichen Leben ergeben sich zwangsläufig, wenn etwas aufgebaut, konstruiert, gestaltet oder wenn etwas auseinandergenommen, analysiert, untersucht werden soll" (MEYER 1982, S. 45). Die Ergebnisse werden anschließend der Gesamtgruppe vorgestellt. Dort wird das Erarbeitete dann besprochen, bewertet und eventuell auch modifiziert. Die Arbeit in den Kleingruppen geschieht also gewissermaßen immer mit Blick auf die anschließende Darbietung im Plenum, was durchaus motivierende Wirkung haben kann. Wichtig ist bei dieser Vorgehensweise der ständige gegenseitige Austausch, die gegenseitige geistige Befruchtung, sowohl in der Kleingruppe als auch während der Plenumsarbeit, wodurch die Arbeitsprozesse ihre Eigendynamik aufbauen.

Bei beiden Methoden handelt es sich auf diese Weise um stark schüler- bzw. teilnehmerzentrierte Ansätze, und ein(e) 'ModeratorIn' hilft der Gruppe dabei, die einzelnen Phasen unter Einbehaltung der Spielregeln zu durchlaufen. Dabei wird kein ExpertInnenwissen hinsichtlich des Themenbereiches verlangt, sondern die TeilnehmerInnen sollen mit möglichst wenig Autorität zu eigenständiger und fruchtbarer Teamarbeit angeleitet werden. In großen Gruppen (mehr als 20 Personen) ist es sinnvoll, daß zwei ModeratorInnen sich diese Aufgabe teilen. Diese neuen Methoden unterscheiden sich von den meisten übliche Lehr- und Lehrformen auch darin, daß hier der/die LehrerIn das Ergebnis der Arbeit genausowenig kennt wie die SchülerInnen und die Gruppe gewissermaßen eine gemeinsame Forschungsreise antritt.

Die Arbeitsschritte, in denen Maßnahmen konzipiert und Strategien entwickelt werden, um positive Zukunftsaussichten der Verwirklichung näherzubringen, verlaufen bei beiden Methoden prinzipiell gleich, da sich beide neben der Berücksichtigung der zuvor entwickelten Zukunftsbilder streng an der gegenwärtigen Situation mit all ihren Beschränkungen orientieren müssen, um wirkungsvolle Lösungsansätze für bestehende und zukünftige Probleme zu finden. Indem mit beiden Methoden wünschbare und erstrebenswerte Zukünfte aufgezeigt werden, können sie zur Gewinnung von Zukunftshoffnung beitragen. Zwar sind Szenarios nicht so ausschließlich positiv orientiert wie Zukunftswerkstätten, es sei denn es handelt sich um ausschließliche Idealszenarios, aber auch das Aufzeigen von Extremszenarios (positive versus negative Zukünfte), kann die Hoffnungen wecken, daß es grundsätzlich Alternativen gibt - es muß nur daran gearbeitet werden.

Sowohl die Zukunftswerkstatt als auch die Szenario-Methode können durch Projekte weiter ausgebaut werden, wodurch eine direkte Wirksamkeit auf der Handlungsebene hergestellt werden kann.