

EINE BESSERE STADT BAUEN

Kristina Karl & Magdalena Wallisch-Koch

Geschichte und Politische Bildung, Geografie und wirtschaftliche Bildung

Utopiebezug	Wie könnte der ideale urbane Lebensraum im Jahr 2100 aussehen? Welche Veränderungen sind nötig, um ein harmonisches Zusammenleben zu ermöglichen? Die Lernenden entwerfen eine utopische Stadt und reflektieren über soziale, ökologische und politische Herausforderungen.
Altersgruppe	Sekundarstufe II
Dauer	2 bis 6 Unterrichtseinheiten (je nach gewählter Visualisierungsmethode)
Thematische Hinführung	Utopische Vorstellungen haben die Stadtplanung seit jener geprägt. Stadtplaner/innen orientieren sich oft an utopischen Konzepten, um bessere Lebensbedingungen zu schaffen. In diesem Unterrichtsbeispiel entwerfen die Lernenden eine utopische Stadt für das Jahr 2100. Sie reflektieren über soziale, ökologische und politische Herausforderungen und entwickeln kreative Lösungen für ein ideales Zusammenleben. Dabei berücksichtigen sie Themen wie Klimawandel, Verkehr, die Bedeutung von öffentlichen Räumen und bezahlbarem Wohnraum sowie die Rolle digitaler Technologien.
Methodisch-didaktische Hinweise	Im Zentrum des Unterrichtsbeispiels steht die Entwicklung eigener urbaner Utopien durch die Lernenden. Die Stadt als konkreter Ort für Utopien und politische Prozesse wird dabei besonders hervorgehoben. Durch die problemorientierte Auseinandersetzung mit dem Thema und die handlungsorientierten Optionen der Visualisierung bzw. Modellierung der eigenen Ideen haben die Schüler/innen eine kreative und interaktive Möglichkeit, ihre Utopien zu planen, zu visualisieren und zu gestalten. Dafür hat sich z.B. das Sandbox-Computerspiel Minecraft als besonders geeignet erwiesen.
Unterrichtsablauf	<ul style="list-style-type: none">★ In Phase 1 identifizieren die Lernenden aktuelle Herausforderungen des urbanen Lebens und clustern diese thematisch. Darauf aufbauend entwickeln sie eine eigene Vision für die Stadt der Zukunft. Die Utopien werden in Gruppen ausgearbeitet, visualisiert und im Plenum diskutiert.★ In Phase 2 erfolgt die Umsetzung der Konzepte in einem für Stadtillustrationen oder Städtebau geeigneten Medium wie Handzeichnungen, KI-Bildern oder Lego. Beispielhaft wird hier die Gestaltung des utopischen Szenarios in Minecraft angeregt. In dem Spiel können exemplarisch einzelne Maßnahmen der Stadtentwicklung vollzogen und somit dargestellt werden, besonders wenn Schüler/innen mit einem existierenden Modell der Stadt beginnen können (Aufwand ca. 2 bis 3 Unterrichtseinheiten). Besonders für minecraftaffine Klassen bietet sich diese Option an, wenn einige erfahrene Schüler/innen den unerfahrenen Kolleg/innen dabei helfen können. Die Schüler/innen gestalten Stadtteile ihren Visionen entsprechend, unterstützt durch Peer-Teaching und eine strukturierte Konzeptarbeit.★ In Phase 3 präsentieren die Gruppen ihre Ergebnisse, reflektieren den Konstruktionsprozess und diskutieren die Realisierbarkeit ihrer Ideen im Vergleich zur heutigen Stadtentwicklung.
Online unter	www.politik-lernen.at/eine_bessere_stadt_bauen

PHASE 1: HERAUSFORDERUNGEN IN DER GEGENWART UND VISIONEN FÜR DIE (IDEAL-)STADT DER ZUKUNFT

THEMATISCHE HINFÜHRUNG

Städte ermöglichen Menschen ein produktives Zusammenleben auf engem Raum. Sie bilden die Zentren der Gesellschaft, des Wirtschaftslebens, der Innovation und der Unterhaltung. In Städten zu leben hat viele Vorteile, darunter kurze Wege, gute Arbeitsplätze und ein vielfältiges kulturelles Angebot – aber natürlich auch Nachteile. Immerhin konnten bereits viele Probleme früherer Zeiten durch innovativen Städtebau gelöst werden. So waren europäische Großstädte noch bis zum Ende des 19. Jahrhunderts zumeist überfüllt, verschmutzt, verauslicht und eng verbaut. Grün- und Parkanlagen, Kanalisation, öffentlicher Nahverkehr, städtische Wasser- und Energieversorgung, kulturelle Infrastruktur, Sportanlagen und an den Bedürfnissen der Bewohner/innen ausgerichtete Wohngebäude sorgen dagegen heute für eine hohe Lebensqualität in den urbanen Zentren. Womöglich gelingt es in Zukunft, die verbliebenen Probleme zu lösen und Städte noch lebenswerter zu machen.

Die meisten Städte entwickeln sich organisch: An einer günstigen Stelle (z.B. einer Flussmündung, einem Handelsweg) entstand eine Siedlung, die anschließend weiterwuchs. Manche Städte wurden aber auch auf dem Zeichentisch entworfen – man nennt sie dann **Planstädte**. Typisch sind hier geometrische Grundrisse wie Kreise, Quadrate oder Schachbrett muster, die Ordnung, Übersichtlichkeit und Effizienz symbolisieren sollen. Bei einer **Idealstadt** wird eine Stadt nach bestimmten, meist utopischen, Vorstellungen entworfen, die eine perfekte Gesellschaftsordnung ausdrücken sollen. Häufig spiegeln sie dabei die gesellschaftlichen oder wirtschaftlichen Ideale ihrer Zeit wider. Die Hauptstädte der USA, Brasiliens und Indonesiens etwa wurden (bzw. werden) als Idealstädte geplant. Sie spiegeln die Wunschvorstellungen ihrer jeweiligen Epoche:

- ★ **Washington D.C.**, im späten 18. Jahrhundert entworfen, sollte die Ideale von Demokratie und nationaler Macht symbolisieren: Die öffentlichen Gebäude sind in einem neoklassizistischen, an die griechisch-römische Antike erinnernden Stil gebaut; die Stadt ist symmetrisch angelegt und von breiten Boulevards durchzogen, kein privates Gebäude darf höher sein als die staatlichen Monumentalbauten und Denkmäler.
- ★ **Brasília**, in den 1950er-Jahren entworfen, sollte die Ideale von Modernismus, Funktionalität und nationaler Einheit ausdrücken. Wohnen, Arbeiten und Verwaltung sind in den Stadtvierteln klar getrennt, die Menschen sollten sich mit ihren Autos auf großen Straßen gut und schnell bewegen können, Fußgänger/innen wurden nicht berücksichtigt.
- ★ **Nusantara** wird soeben als neue Hauptstadt Indonesiens entworfen und soll aktuelle Ideale umsetzen, darunter Naturverbundenheit und Nachhaltigkeit: Drei Viertel des Stadtgebiets sollen aus Grünflächen bestehen, die „Waldstadt“ vollkommen mit erneuerbaren Energien betrieben werden und alle wichtigen Einrichtungen in maximal zehn Minuten erreichbar sein.

A1: Teilt euch in Gruppen und tauscht euch darüber aus, mit welchen konkreten Problemen Städte und ihre Bewohner/innen heute konfrontiert sind. Nutzt dazu folgende Kategorien, um eure Nennungen zu clustern:

- a)** Klima & Umwelt
- b)** Verkehr & Mobilität
- c)** Wohnen & Lebensqualität,
- d)** Digitalisierung & Technologie
- e)** Politik & Gesellschaft
- f)** Sonstiges.

A2: Stellt euch nun eine Stadt der Zukunft vor, in der viele dieser Probleme gelöst sind. Diese Stadt könnte eine Idealstadt sein – auf dem Reißbrett entworfen, irgendwo neu gebaut, die Ideale und Werte unserer Gegenwart ausdrückend. Diskutiert, wie diese Stadt womöglich aussehen könnte. Versucht, möglichst viele der oben genannten Kategorien a) bis f) zu berücksichtigen.

A3: Stellt eure Vision mündlich der Klasse vor (ca. 3–5 Minuten pro Gruppe). Gebt euch anschließend gegenseitig Feedback: Was ist besonders innovativ? Was könnte noch weitergedacht werden?



PHASE 2: VERWIRKLICHEN DER VISIONEN

A4: Setzt nun gruppenweise eure utopische Stadt-Vision um, indem ihr eure Ideen entweder in anschaulichen Bildern zeigt (z.B. Straßenszenen zeichnen oder mittels KI-generierten Bildern darstellen) oder als Modell umsetzt (z.B. Stadtpläne zeichnen oder einzelne Gebäude in Lego bauen, vgl. Abb. 1).

Ihr könnt die Stadt auch (ausschnittsweise) in Computersimulationen umsetzen, etwa im Spiel Minecraft (vgl. Abb. 2). Nutzt dafür eine gemeinsame Minecraft-Map, auf der jede Gruppe ihren Bereich gestaltet. Achtet dann darauf, dass in jeder Gruppe erfahrene Spieler/innen mit weniger geübten zusammenarbeiten.



Abb. 1: Umsetzung in Lego



Abb. 2: Umsetzung in Minecraft

Überlegt euch gut, welche Elemente enthalten sein sollen (z.B. Gebäude, Wege, Plätze, Verkehrsformen). Das könnten beispielsweise folgende sein:

- ★ **Kategorie Wohnen & Lebensqualität:** Wie soll das Wohnungsproblem gelöst werden? (begrünte Hochhäuser, Gemeinschaftsgärten, leistbarer Wohnraum, Tiny Houses auf bestehenden Dächern, öffentliche oder private Sicherheitsmaßnahmen ...)
- ★ **Kategorie Verkehr & Mobilität:** Wie soll das Mobilitätsproblem gelöst werden? (Radschnellrouten, autofreie Wege, leistbare Öffis, E-Mobilität, Carsharing, unterirdische Stadtautobahnen für motorisierten Individualverkehr ...)
- ★ **Kategorie Klima & Umwelt:** Wie soll das Klimaproblem gelöst werden? (Grünflächen, Windräder, Solarfelder, Trinkbrunnen, Sprühnebelanlagen, gläserne Stadtmauer mit integrierter Belüftungsanlage ...)
- ★ **Kategorie Politik & Gesellschaft:** Wie soll das Zusammenleben gestaltet werden? (Bürgerzentren, Mehrgenerationenhäuser, öffentliche Begegnungszonen, automatische Gewinnung von Daten zur Kriminalprävention, private Bürgerwehren ...)

A5: Prüft nun, ob eure Umsetzung den Ideen aus dem Konzept entspricht:

- ★ Haben wir die wichtigsten Ideen aus unserem Konzept tatsächlich umgesetzt?
- ★ Ist die Darstellung für andere nachvollziehbar? Ist erkennbar, was unsere Stadtvision für die Zukunft ist?
- ★ Ist unsere Stadtvision sinnvoll und effizient aufgebaut? (z. B. Wege, Gebäude, Energieversorgung)
- ★ Ist der Entwurf für die Bewohner/innen attraktiv? Können Menschen dort z.B. gut wohnen und arbeiten, sich gut bewegen und begegnen? Gibt es Personengruppen, deren Interessen stärker berücksichtigt wurden? Gibt es Gruppen, die eher vernachlässigt wurden?
- ★ Haben an der Umsetzung alle Gruppenmitglieder mitgewirkt? Haben wir uns gegenseitig unterstützt?
- ★ Können wir erklären, was wir gebaut haben – und warum? Haben wir eine Idee, wie wir unseren Stadtteil der Klasse vorstellen wollen?

PHASE 3: ABSCHLUSS

A6: Reflektiert in eurer Gruppe:

- ★ Was lief gut beim Bau eurer Stadt?
- ★ Welche Herausforderungen gab es – technisch, inhaltlich oder im Team?
- ★ Was ist an eurer Stadtvision realistisch, was eher visionär?
- ★ Welche Voraussetzungen müssten geschaffen werden, damit eure Ideen Wirklichkeit werden?

A7: Stellt euren Stadtteil der Klasse vor – z.B. bei Minecraft als virtuelle Führung oder mit Screenshots und Erklärungen.

Achtet dabei auf:

- ★ Eine **strukturierte Präsentation** (Einleitung – Idee – Umsetzung – Fazit)
- ★ Eine **gute Begründung** eurer Entscheidungen
- ★ Einen **Vergleich mit der heutigen Situation**