

MEHR ALS WERT

Goldene Energie im Bestand wach küssen

D/KG/BUB/GWB

1. THEMA

In bestehenden Gebäuden sind viel Energie und Potenzial gebunden. Ein nachhaltiger und ressourcenschonender Umgang mit dem Bestand ist daher ein Weg aus unserer kurzlebigen Wegwerfgesellschaft. „Goldene Energie“ bringt zum Ausdruck, dass viel mehr als graue Energie – also mehr als Baustoffe und CO₂ – in Gebäuden steckt. Der MehrWERT steckt in individuellen Biografien, Identität und Geschichte. Diese „goldene Energie“ wird durch unterschiedliche Blickwinkel und fachspezifische Zugänge gemeinsam wach geküsst.

2. KOMPETENZEN

- Sensibilisierung für das Thema der goldenen Energie, entdecken von verborgenem MehrWERT.
- Immaterielle, kulturelle, soziale, emotionale Werte in und um Bestandsgebäude erkennen und benennen können, ihnen Gewicht und Raum geben.
- Bewusstsein für Geschichten eines Gebäudes schaffen und darin liegendes Potenzial für die Bestandsentwicklung erkennen.
- Erkenntnis schaffen, dass alte Gebäude mehr wert sind als ihre reine Bausubstanz.

3. METHODE

In vier unterschiedlichen Unterrichtsfächern werden mögliche Zugänge zum Entdecken der goldenen Energie vorgeschlagen. Der Blick der Schüler:innen wird durch unterrichtstypische Aufgaben gelenkt. Dabei richtet sich der Blick auf Details wie einen alten Baum (BUB), Worte von Hans Christian Andersen (D), gelungene Gebäudesanierungen (KG), aber auch die Summe und das Wechselspiel der verschiedenen Elemente (GWB).

4. STUNDENBESCHREIBUNG

Einheit in Deutsch (2x2 UE)

Anhand eines gewählten literarischen Textes tauchen die Schüler:innen in den Mehrwert des Bestandes ein. Gemeinsam wird z. B. „Das alte Haus“ von Hans Christian Andersen gelesen. Der/die Lehrer:in erklärt Ausdrücke, die unbekannt sind. Es werden Fragen zum Text erarbeitet, zum Beispiel: Woran erkennt man, dass es sich um ein altes Haus handelt? Welche Worte verwendet der Dichter hierfür? Welche Merkmale des Gebäudes scheinen den Schüler:innen erhaltenswert? Das Gespräch wird auf den Unterschied von grauer und goldener Energie gelenkt (Erklärungen siehe Download). Die Kinder sollen erkennen, dass die Gebäude neben den Baustoffen und architektonischen Elementen auch aus Geschichte und Emotionen bestehen und den Menschen lebenslange Begleiter sind.

Denkaufgabe 1: Wenn ihr euch moderne Wohnhausanlagen und moderne Einfamilienhäuser ins Gedächtnis ruft, wie unterscheiden sich jene von einem alten Haus?

Denkaufgabe 2: Welche Veränderungen würdet ihr euch bei euren Wohnhäusern wünschen, wie könntet ihr euch dort noch wohler und noch mehr zu Hause fühlen?

Einheit in Kunst und Gestaltung (2x2 UE)

Es werden anhand von Plänen und Fotos Architekturbeispiele vorgestellt, in denen vorhandene Bausubstanz umgestaltet und weitergedacht wurde. Die Schüler:innen reflektieren die Umgestaltungsmaßnahmen und machen dann zeichnerisch die goldene Energie sichtbar bzw. sie erhalten in einem weiteren Schritt Gebäudeschnitte von gesichtslosen Gebäuden, die sie mit goldener Energie aufwerten sollen.

Einheit in Biologie und Umweltkunde (2x2 UE)

Die Schüler:innen begeben sich auf Feldforschung mit dem Fokus auf Biodiversität des Bestandes und entwickeln so eine Sensibilität für den vorhandenen MehrWERT. Es wird ein bebautes Grundstück besucht, auf dem in biologischer Hinsicht viel goldene Energie vorhanden ist. Die Schüler:innen stellen sich die Frage: Was können wir in Bezug auf die Pflanzen- und Tierwelt goldener Energie zuordnen?

Einheit in Geografie und wirtschaftliche Bildung (2x2 UE)

Die Schüler:innen machen während eines gemeinsamen Spazierganges in der Schulumgebung eine Vor-Ort-Erhebung anhand eines Planes und erfassen in der gebauten Umwelt den Bestand, die verschiedenen Gebäudetypologien, das Gebäudealter usw. Als Vorlage dient ihnen ein Luftbild in A3.



Oeconomiegebäude Josef Weiß von Julia Kick Architekten
Foto: Angela Lamprecht

5. MATERIAL

- Zeichenblätter
- Stifte und Farben
- Planunterlagen
- Ausdrucke ortsspezifischer Luftbilder und Pläne

6. DOWNLOADTITEL

- Begriffserklärung goldene und graue Energie
- Deutsch
- Kunst und Gestaltung
- Biologie und Umweltbildung
- Geografie und wirtschaftliche Bildung

Autor:innen:

DIⁱⁿ Gudrun Sturn, Johanna Berchtold, MA
FRAU STURN Landschaftsarchitektur, www.frausturn.at

BAUKULTURKOMPASS MEHR als WERT

Das scheinbar selbstverständliche Vorhandensein von Materialien und Ressourcen und deren verschwenderischer Einsatz insbesondere in den letzten 100 Jahren ist verantwortlich dafür, dass wir heute vielfach an Grenzen stoßen. Größer – weiter – schneller und von allem noch viel mehr. Wir haben es eben nicht besser gewusst. Langsam aber begreift unsere Gesellschaft, dass Dinge nur begrenzt vorhanden sind, dafür aber vieles deutlich mehr draufhat als ‚single-use‘, also etwa gemeinsames Nutzen, Reparieren und Wiederverwenden. Darin liegt auch die neue und lustvolle Herausforderung: Heben wir das Potenzial von Raum, Gebäuden, Boden, Stadtteilen oder bestehenden Dorfstrukturen, um sie in Zukunft besser und kreativer zu nutzen. Voraussetzung dafür ist, deren Werte zu erkennen und zu schätzen, um mehr daraus machen können.

Mit den in dieser Ausgabe des Baukulturkompass angebotenen Modulen zum Einsatz im Unterricht wollen wir auf unterschiedliche Weise Bewusstsein schaffen und mit der heranwachsenden Generation ihre Zukunftsmöglichkeiten diskutieren und zu einem positiven und freudvollen Ausblick beitragen.

Auch diese 10. Ausgabe des Baukulturkompass funktioniert wie die Vorhergehenden: Enthalten sind fünf Module für den Einsatz im Unterricht für verschiedene Unterrichtsfächer, teils fächerübergreifend und/oder fächerverbindend. Die Vorschläge für die fachliche Einbindung finden sich unter den Titeln des jeweiligen Moduls und in den Stundenbeschreibungen. Weiterführende Downloads wie Arbeitsunterlagen, Handouts, Präsentationen etc. stehen neben der digitalen Ausgabe dieses Plakates und aller früheren Ausgaben wie immer kostenfrei auf www.bink.at/baukulturkompass zum Download zur Verfügung.

Wir verwenden die Abkürzungen der Unterrichtsfächer wie folgt:

BUB	Biologie und Umweltbildung
BSP	Bewegung und Sport
D	Deutsch
E	Englisch
EH	Ernährung und Haushalt
GPB	Geschichte und politische Bildung

GWB	Geografie und wirtschaftliche Bildung
KG	Kunst und Gestaltung
KO	Kommunikation, Kooperation und Konfliktbearbeitung
MU	Musik
TD	Technik und Design

Für die kostenfreie Bestellung dieser und weiterer Ausgaben des Baukulturkompass, für Ihr Feedback oder Fragen zu Hilfestellung bei der Durchführung eines Moduls kontaktieren Sie uns gerne unter office@bink.at.



Der Verein **bink – Initiative Baukulturvermittlung für junge Menschen** ist ein Netzwerk von Initiativen und Projekten in Österreich, deren Anliegen die Vermittlung von Themen der Architektur, Raumplanung, Bautechnik und Baukultur für Kinder und Jugendliche ist. Alle Netzwerkpartner:innen finden Sie unter www.bink.at/ueber-uns.

IMPRESSUM

Herausgeberin: bink – Initiative Baukulturvermittlung für junge Menschen, Hasnerstraße 74/6, 1160 Wien/ Austria, www.bink.at; © der Module bei den Autor:innen; **Erscheinungstermin:** Sommer 2024; **Projektkoordination:** Sibylle Bader, Wanderklasse – Verein für BauKulturVermittlung; **Grafik:** Zeughaus GmbH, zeughaus.com; Titelseite unter Verwendung von Fotos von Sibylle Bader sowie eines Bildes der Website unsplash.com. **Kontakt:** office@bink.at

Gefördert von

Bundesministerium
Kunst, Kultur,
öffentlicher Dienst und Sport



BAUKULTUR
KOMPASS-REIHE
SAMMELN

1. Unterwegs
2. Daheim
3. Alt mal Neu
4. Konstruktion
5. Meins Deins Unsers
6. Material
7. Atmosphäre
8. Stadt Land Fluss
9. Klima
10. MEHR als WERT

Downloads und Links aller fünf Module finden Sie auf: bink.at/baukulturkompass/mehrwert



Gewinnen durch Teilen

Wohnen in Gemeinschaft

TD/KG/GWB/BUB/GPB/EH

1. THEMA

Viele Orte verändern sich und die Herausforderungen für ein „gutes Leben für alle“ erfordern neue Konzepte. Gerade das Wohnen ist stark verknüpft mit den Themen Dichte und Vielfalt, außerdem ändern sich Wohnbedürfnisse von Menschen im Laufe ihres Lebens. Eine mögliche Antwort darauf sind gemeinschaftliche Wohnformen, die heterogene Lebensentwürfe aufgreifen und verbinden. In dem Modul „Gewinnen durch Teilen“ werden Aspekte des Miteinander-Lebens und gemeinsamen Entscheidens mit all ihren Vor- und Nachteilen thematisiert und im Kontext der vielfältigen Möglichkeiten des Wohnens diskutiert.

2. KOMPETENZEN

- Alternative Wohnformen kennenlernen
- Demokratische Gemeinschaftsentscheidungen üben
- Eigene Wohnbedürfnisse erkennen und artikulieren
- Verständnis für die Bedürfnisse anderer entwickeln
- Planungsaufgaben verstehen und durchführen
- 3D-Raumverständnis durch Modellbau trainieren

3. METHODE

Die Arbeitsblöcke werden je von einer Powerpoint-Präsentation eingeleitet. Aufbauend werden dabei Aspekte von gemeinschaftlichem Wohnen erarbeitet und jeweils mit Übungen vertieft. Diese gehen von der Schülerin/dem Schüler selbst aus und leiten die Teilnehmenden zur finalen Planungs- und Modellbauübung. Ein Lehrausgang zu einem konkreten Baugruppenprojekt bietet die Möglichkeit, Fragen der Schüler:innen von Menschen beantworten zu lassen, die diese Erfahrungen selbst bereits gemacht haben.

4. STUNDENBESCHREIBUNG

1. Einführung ins Thema und Gruppenübungen (2 UE)

Anhand der Präsentation „Intro“ werden die Schüler:innen Schritt für Schritt ins Thema geholt, machen Notizen, diskutieren und führen eine einfache Planungsübung mit Schuhschachteln und Karton durch.

2. Baugruppen als geplante Gemeinschaft (2 UE)

Die Präsentation „Baugruppen“ lenkt den Fokus auf die Mitglieder einer solchen, wie sie sich finden, wie Entscheidungen getroffen werden etc. Vertieft wird diese Einheit mit einer Demokratieübung.

3. „Gründung“ einer eigenen Baugruppe (2 UE)

Gemeinschaftliche Bauprojekte haben oft einen inhaltlichen Fokus, der meist auch Grundlage für die konkrete Gruppenkonstellation darstellt. In dieser Einheit gilt es, selbst einen passenden Fokus zu finden, Kriterien für Entscheidungsfindungen zu definieren und Aufgaben zu verteilen. Hier hilft die Präsentation: „Gründung“.

4. Lehrausgang (optional) (2-4 UE)

Gibt es ein Baugruppen-Projekt in der Nähe der Schule, kann dieses besucht werden. Es sollte jedenfalls zuvor mit einem Vertreter/einer Vertreterin dieses Projektes Kontakt aufgenommen werden. Äußerlich sind diese Bauprojekte nicht auf den ersten Blick von herkömmlichen Wohngebäuden zu unterscheiden, daher ist der persönliche Austausch mit Bewohner:innen wichtig. Diese können auch über die tatsächlichen Entscheidungsfindungsprozesse etc. aus erster Hand berichten.

5. Umsetzung Bauprojekt (2-6 UE)

In der letzten Phase des Projektes entwickeln dann die Schüler:innen nach einer Konsensentscheidung zu den künftig geltenden Regeln ihres Bauprojektes ein konkretes Raumprogramm, welches sich auf ihre Bedürfnisse bezieht und ebenfalls von allen akzeptiert werden muss. (Download „Umsetzung“) Der fiktive Bauplatz wird vorgestellt und von allen mithilfe der Schachteln (siehe 1. Einheit) bebaut.

Die modulartigen Wohneinheiten können dabei öfter umgestellt werden, bis das gewünschte Ergebnis erzielt ist.

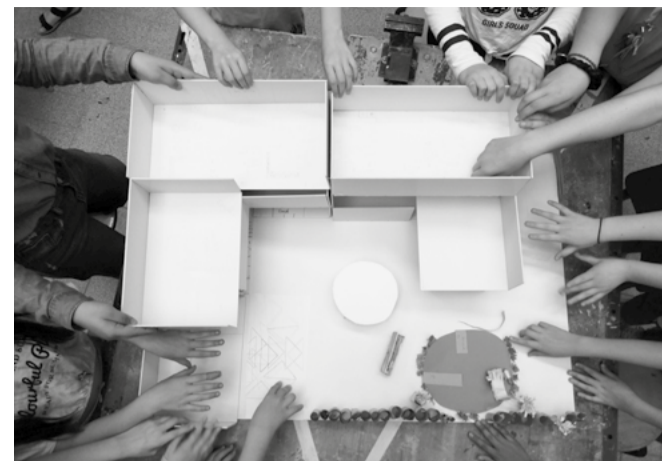


Foto: Sibylle Bader

5. MATERIAL

- Beamer + Computer
- Papier und Stifte
- Schuhschachteln
- Plakat oder Sandwichkarton 70 x 100 cm
- Modellbaumaterial (etwa Karton, Papier, Recyclingmaterial)

6. DOWNLOADTITEL

- Intro
- Baugruppen
- Gründung
- Umsetzung

Autorin:

Sibylle Bader, Wanderklasse – Verein für BauKulturVermittlung „Gewinnen durch Teilen“ wurde 2021 als Projekt in der Reihe RaumGestalten gefördert (OeAD – Agentur für Bildung und Internationalisierung, Architekturstiftung Österreich und Bundeskammer der Ziviltechniker:innen | Arch+Ing). Aufgrund von Corona wurde der Lehrausgang virtuell durchgeführt. www.wanderklasse.at

Bodenverbrauch – da muss Gras drüberwachsen

GWB/TD

1. THEMA

Der Bodenverbrauch steigt immer weiter an: An den Ortsrändern, wo der Grund noch günstiger ist, werden neue Einkaufszentren und Supermärkte mit großen Parkplätzen errichtet und Einfamilienhäuser auf die grüne Wiese gesetzt. Es folgen Straßen zur Erschließung und all diese versiegelten Flächen reduzieren den Grün- und Agrarraum. Der Grünraum kann jedoch viel mehr, als auf den ersten Blick sichtbar, daher braucht es dringend Ideen und Maßnahmen, um den offenen Boden zu erhalten. Es werden mögliche Lösungsansätze besprochen und einige davon anhand eines Rollenspiels erprobt. Aufgrund der Komplexität der Thematik wird dieses Modul für die Altersgruppen 12+ empfohlen.



Foto: Anne Wübben

2. KOMPETENZEN

- Sensibilisierung für den verantwortungsvollen Umgang mit der Ressource Boden
- Verstehen und erarbeiten von Lösungsansätzen in der Raumplanung bei Nutzungskonflikten in den Bereichen Wohnen, Arbeiten und Verkehr

3. METHODE

Mittels eines abstrakten Raummodells mit Bauklötzen wird der Zusammenhang zwischen Zersiedelung und Versiegelung verdeutlicht. Nach der Vermittlung von Hintergrundwissen zu den Prozessen des Flächenverbrauchs macht ein Rollenspiel die Nutzungs- und Interessenskonflikte bezüglich des Bodenverbrauchs nachvollziehbarer. Best-Practice-Beispiele zeigen Lösungsansätze für eine Eindämmung des Bodenverbrauchs auf.

4. STUNDENBESCHREIBUNG

Einführung in das Thema des Flächenverbrauchs (20 min)

Was kann offener Boden? Wie trägt er zum Klimaschutz bei? Zahlen und Fakten zum Flächenverbrauch (siehe Download) und zur Versiegelung in Österreich geben Aufschluss über die aktuelle Lage und zeigen Argumente für einen verantwortungsvollen Umgang mit der natürlichen Ressource Boden. Die Prozesse der Zersiedelung und der damit zusammenhängenden Versiegelung werden mithilfe von Bauklötzen (oder alternativ mit Mannerschnitten) im Raummodell visualisiert.

Zusammenhang Wertsteigerung und Versiegelung mit Rollenspiel (40 min)

Als Einstieg dient ein spielerisches Quiz aus dem Download um mit Bildern Begriffe zu klären und den Wissensstand der Schüler:innen abschätzen zu können: Was versteht man unter „Immobilienhai“, „Betongold“, „Immobilienblase“ oder „Baulandüberhang“? Danach werden die Zusammenhänge zwischen Gewinnmaximierung und Versiegelung sowie Wertsteigerung durch Umwidmung anhand von Grafiken und Zahlen erklärt. Das Rollenspiel wirft einen Blick auf die emotionalen Kräfte, die beim Prozess der Flächen(um)widmung am Werk sind, und bietet die Möglichkeit, Lösungsansätze für Nutzungskonflikte zu finden. Ein junges Ehepaar sucht nach einer größeren Wohnung mit Garten. Der Vater, lebenslang ortsansässiger Landwirt, schlägt ihnen vor, auf seinem Acker zu bauen.

Dafür muss die Fläche aber erst umgewidmet werden. Im Gemeinderat diskutieren der Landwirt, Bodenschützer, die Jungfamilie und die Bürgermeisterin. Wie argumentieren die einzelnen Akteur:innen? Und welche Lösungsansätze gibt es?

Ausblick (40 min)

Best-Practice-Beispiele (aus dem Download) und die Besprechung von Maßnahmen zeigen Steuerungs- und Lösungsmöglichkeiten zur Eindämmung des Flächenverbrauchs auf: Wie kann eine gelungene Nachverdichtung aussehen? Wie funktioniert Entsigelung? In Kleingruppen wird jeweils eine Maßnahme erarbeitet, auf einem Plakat dargestellt und im Plenum vorgestellt, die Lehrenden ergänzen.

5. MATERIAL

- Bauklötze oder alternativ: Streichholzschachteln, Mannerschnitten, Styroporwürfel, Zuckerwürfel
- Ausdruck des Rollenspiels
- 6 Plakate A3 oder A2

6. DOWNLOADTITEL

- Was bedeutet Flächenverbrauch?
- Zusammenhang zwischen Wertsteigerung und Versiegelung mit Rollenspiel zur Flächen(um)widmung
- Ausblick: Best-Practice-Beispiele und Steuerungsmaßnahmen

Autorin:

DI^a Anne Wübben, Architekturzentrum Wien, www.azw.at

Stadt der Zukunft – wir gestalten mit!

GWB/D/KG/KO/BUB/BSP/TD/MU

1. THEMA

„Ich kann gut organisieren!“ – „Ich bin musikalisch!“
Im Projekt „Wir gestalten mit!“ werden die Talente der Schüler:innen abgefragt und kommen in konkreten Aktionen zum Einsatz, die im Schulumfeld realisiert werden. Die Jugendlichen lernen fächerübergreifend und fächerverbindend, wie sie dazu beitragen können, ihr Grätzl, ihren Stadtteil oder ihren Ort zukunftsbeständig und damit auch für kommende Generationen lebenswert zu machen. Das eigene Lebensumfeld mitzugestalten hat viele Vorteile: Es schafft Identität, stärkt den Zusammenhalt, macht Spaß und Jugendliche lernen, Verantwortung zu übernehmen.

2. KOMPETENZEN

- Kennenlernen von Modellen der nachhaltigen Stadt- und Ortsgestaltung
- Üben von Praktiken zur Partizipation im eigenen Lebensumfeld
- Erwerb sozialer Kompetenzen
- Erkennen und Sichtbarmachen eigener Bedürfnisse
- Erfahrungen in Projektmanagement erwerben durch Realisierung eigener Ideen in Form von Aktionen im Umfeld bzw. Grätzl
- Üben von Praktiken zur Partizipation im eigenen Lebensumfeld

3. METHODE

Im ersten Projektteil arbeiten die Schüler:innen fächerübergreifend zum Thema Stadt-/Ortsplanung. In Geografie erfolgt ein Input zum Thema Stadt/Ort der Zukunft, in Kunst und Gestaltung und in Deutsch eine Bestandsanalyse des Schulumfelds und etwa in Kommunikation, Kooperation und Konfliktbearbeitung werden Ideen gesammelt, die das Schulumfeld lebenswerter machen. Im zweiten Projektteil setzen die Jugendlichen ihre Ideen in Form konkreter Aktionen um. Die Aktionen sind öffentlich zugänglich und alle Bewohner:innen zur Teilnahme eingeladen.



Foto: Michaela Mainer

4. PROJEKTENTWICKLUNG

Stadt/Ort der Zukunft (GWB 2 UE)

Die Schüler:innen erhalten Input aus dem Download zu den Themen sanfte Mobilität, Ökologie, nachhaltiges Wirtschaften, Bauen und Soziales

Bestandsanalyse (D, KG - 2 UE)

Mithilfe von Raumübungen, wie im Download beschrieben, werden das Schulumfeld analysiert und die Bedürfnisse der Schüler:innen erhoben. Darüber hinaus stellen diese ihre Talente und Interessen vor. Diese dienen als Basis für die Ideen für ein lebenswertes Umfeld und kommen auch bei der Umsetzung zum Einsatz.

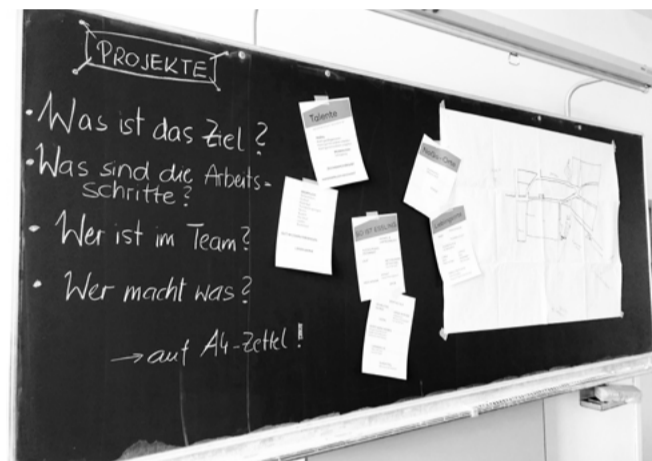


Foto: Michaela Mainer

Ideen für mein lebenswertes Grätzl (KO 1 - 2UE)

Gemeinsam werden Ideen für das zukunftsbeständige Schulumfeld gesucht (Download). Der „Marktplatz der Ideen“ unterstützt dabei: Vorschläge möglicher Aktionen werden auf Plakaten präsentiert, thematisch sortiert (Nachbarschaft, Treffpunkte schaffen, Begrünung, nachhaltige Mobilität, Kreislaufwirtschaft, Nutzen des Bestands) und im Klassenraum aufgehängt. Die Schüler:innen lesen die verschiedenen Projektideen durch und erweitern den „Markt“ um eigene Projektideen. Die beliebtesten Ideen werden gewählt und die Arbeitsteams für die Projektumsetzung gebildet. Die Ideen können von der Verteilung von Seedbombs inklusive Bastelanleitung über einen Fitnessparcours durch das Grätzl reichen, einem Kleider-tauschevent, einer Silent Disco im Park bis zur Ausstellung in einem leer stehenden Geschäftslokal.

4.1. PROJEKTUMSETZUNG

abhängig von den Aktionen: BUB, MU, BSP, KG, TD (ein Semester)

Aus den Ideen werden konkrete Projekte, die die Klasse in Kleingruppen fächerverbindend umsetzt (Download). Die Schüler:innen übernehmen Öffentlichkeitsarbeit, Sponsoring, Auf- und Abbau sowie Betreuung der Aktionen. Auch bei der Schätzung der Kosten und der Einholung von gegebenenfalls erforderlichen Genehmigungen der zuständigen Behörden können die Schüler:innen eingebunden werden.

5. MATERIAL

- **Erster Projektteil:** Beamer, Zeichenmaterial, Handy
- **Zweiter Projektteil:** abhängig von den Aktionen verschiedenstes Material

6. DOWNLOADTITEL

- Stadt/Ort der Zukunft
- Bestandsanalyse
- Ideen für mein lebenswertes Grätzl
- Projektdatenblatt: Wie entwickle ich ein Projekt?

Autorin:

DIⁱⁿ Sabine Gstöttner, inspiriert
https://treffpunktessling.at/2022/06/14/partizipation_bitte

Wilde Schule

HOPE Raumlabor – Bildungslandschaften als Lebensgemeinschaften

D/E/BUB/KG/TD

1. THEMA

Unsere Gesundheit, unser Wohlbefinden und unsere Nahrung sind abhängig von den Lebensbedingungen anderer Lebewesen. Dazu gehören gut funktionierende Nährstoffkreisläufe, Raum für Aufenthalt und Reproduktion. Die Stadt ist ein Ökosystem. Die Stadt gehört uns nicht allein, sondern u. a. auch (Wild)Tieren, denn die gebaute Umwelt war schon immer ein gemeinschaftliches Habitat. Konflikte, Differenzen, Überlagerungen sind kein Hindernis, sondern Werkzeug auf dem Weg zum Zusammenleben. Mit Empathie als notwendige Grundhaltung werden im Projekt Überlegungen und Entwurfsideen für biodiversitätsfördernde Maßnahmen von Schüler:innen entwickelt, die zu einer „wilden“ Schulumgebung führen können, in der gespielt, gelernt, beobachtet und geforscht wird.

2. KOMPETENZEN

- Verständnis für (Wild)Tiere als Teilhabende der Baukultur entwickeln
- Potenziale biodiverser Räume in der Schulumgebung erkennen
- Einfluss auf die Gestaltung der Umwelt in Schule und Schulumgebung nehmen

3. METHODE

Durch bewusstes Wahrnehmen bei Ortsbegehungen und Beobachtungen im Stadtraum und Schulumgebung sowie durch einen Rollenwechsel und dadurch Blick- und Perspektivwechsel wird der menschenzentrierte Blick auf die gebaute Umwelt verlassen, kritisch hinterfragt und werden alternative Denkweisen erprobt.

4. STUNDENBESCHREIBUNG

Teil 1 Annäherung: Welche Tiere magst du überhaupt? (BUB - 2 UE)

Damit wir neue Perspektiven und Möglichkeiten für das Zusammenleben von Menschen und Tieren finden können, müssen wir uns mit unserem subjektiven Befinden und unseren Ängsten auseinandersetzen, Stereotype aufbrechen und uns neues Fachwissen aneignen. Dabei stößt man auf vergleichbare Bedürfnisse und Gewohnheiten von Menschen und Wildtieren. Der Download zu diesem Modul unterstützt mit Informationen und Anleitungen für alle Projektphasen.

Teil 2 Tiersafari (KG - 2 UE + BUB - 1 UE)

Wilde Tiere sind oft scheu oder wir sind nicht ausreichend achtsam, um sie wahrzunehmen. Symbolisch sind sie in unterschiedlichster Form in der gebauten Umwelt zu finden. Namenszüge, Abbildungen, Texturen, Figuren usw. von Tieren tauchen an verschiedensten Orten auf. Begib dich auf eine Fotosafari!

Teil 3 Auswahl von Zielart(en) (BUB - 1 UE)

Welches Tier könnte an deiner Schule leben? Es gibt unterschiedlichste Kriterien, die man bedenken muss, bevor man eine Tierart aussucht, deren Ansiedlung am (Schul-) Standort unterstützt wird.

Teil 4 Interview mit einem Wildtier – besondere und witzige Unterhaltungen (Sprachen - D/E - 1UE)

Ihr habt euch schon viel mit den Bedürfnissen eines Wildtieres beschäftigt. Führt ein Interview mit diesem Tier. Jedes Tier hat einen anderen Charakter, daher können die Fragen und Antworten witzig, ärgerlich oder gefährlich klingen. Eine Person schlüpft in die Rolle des Tieres, die zweite Person stellt Fragen: Was ist Ihr Lieblingsessen? Was nervt am Tier-Sein? Wie sieht Ihr Traumhaus aus? Was müsste noch ergänzt oder verändert werden, damit Sie sich vorstellen könnten hier bei uns an der Schule zu leben?



Foto: Claudia Rannow

Teil 5 Entwurf für ein Tierhabitat (TD/BUB - 2 UE)

Du bist Architekt:in: Schuldach, Schulhof, Schulfassade, Schulgarten ... Wo können die Bedürfnisse deines Tieres am besten erfüllt werden? Wie könnte die Behausung von deinem Tier in der Schulumgebung ausschauen? Zeichne deine Ideen auf.

Teil 6 Umsetzung Tierhabitat (optional: TD - nach Bedarf)

Ihr habt ganz tolle Ideen entwickelt. Manches ist ganz einfach und mit wenig Aufwand umzusetzen. Für anderes braucht ihr noch Unterstützung einer Expertin oder eines Experten oder möchtet noch genauer nachforschen. Macht euch schlau:

Publikationen und Links:

Animal-Aided Design:

- Zur Methode: <https://animal-aided-design.de/methode/>
- Videokanal: <https://www.youtube.com/@StudioAnimalAidedDesign>
- Animal-Aided Design für die Schulanlage Triemli: <https://animal-aided-design.de/portfolio-items/triemli-in-der-ey-zuerich/>

Publikation:

QuarTier | HOPE Raumlabor # Bildungslandschaften als Lebensgemeinschaften; Renate Stuefer, Inge Manka 2024; Kontakt: hope@kunst.tuwien.ac.at
<https://hope.project.tuwien.ac.at>

ARCH+ 247 COHABITATION:

<https://archplus.net/de/cohabitation/>

5. MATERIAL

- **Teile 1-5:** Papier, Stifte, Kamera oder Smartphone (pro zwei Schüler:innen)
- **Teil 6 optional:** Material entsprechend Entwurf

6. DOWNLOADTITEL

- Wilde Schule | HOPE Raumlabor

Autorin:

DIⁱⁿ Dr. techn. Renate Stuefer - TU Wien, Fakultät für Architektur und Raumplanung | Kunst und Gestaltung 1 - HOPE Raumlabor # Bildungslandschaften im Klimawandel