

UrbanPlan



Inhalt

1. Übersicht	2
2. Die Kernaufgabe – Der Wettbewerb	3
3. Workshop Overview.....	4
4. Ressourcen	5

1. Übersicht

UrbanPlan ist das aktuelle ULI Bildungsprogramm für Schulen, das bereits sehr erfolgreich in den USA und in Großbritannien umgesetzt wird.

Bei *UrbanPlan* handelt es sich um ein Planspiel für Schüler und Schülerinnen der Oberstufe, das darauf abzielt, den jungen Menschen Themen der Immobilienwirtschaft und Stadtplanung nahe zu bringen und ihr Interesse zu wecken.

Der Tagesworkshop ist adressiert an Schüler der Kollegstufe mit den Vertiefungsfächern / Leistungskursen Geographie, Wirtschaft, Recht oder Sozialkunde.

Im Rahmen der Lerneinheit werden Skills in Projekt- und Teamarbeit trainiert und in einem lebendigen Unterrichtsformat Ansätze vermittelt, wie komplexe Aufgaben und Entscheidungen ergebnisorientiert gelöst werden können.

Die aktive Einbindung von Freiwilligen (*Volunteers*) aus der Immobilienbranche zeigt den Schülern Perspektiven in der Immobilienbranche auf, und sie erhalten fundiertes Feedback zu ihren Ideen und Entwürfen.

Das Programm finanziert sich über Sponsorengelder und ist daher für Schulen kostenfrei.

Key-Objectives:

- Die Schüler lernen die Komplexität der Entstehung gebauter Umwelt kennen und entwickeln Verständnis für Zusammenhänge von Stadt- und Lebensräumen.
- Das Programm hilft Jugendlichen die Verknüpfung von Immobilienwirtschaft und Stadtentwicklung zu verstehen; sie lernen Kompromisse einzugehen und Entscheidungen zu treffen, um das Projektgebiet nach ihren Vorstellungen zu gestalten.
- *UrbanPlan* bereichert den Unterricht durch praxisnahe Projektarbeit.
- Es erreicht auch Jugendliche, denen ein Zugang zur Thematik (Stadtplanung / Immobilienbranche) über sozioökonomische und kulturelle Hintergründe möglicherweise verwehrt bliebe.
- Es motiviert Jugendliche, sensibilisiert sie für ihre Talente sowie Potentiale und setzt ihnen Anreize für ihre Zukunft.
- Das Programm stellt die Verbindung zwischen der Immobilienbranche und den Schulen / Schülern her (Platzierung und Human Capital).

2. Die Kernaufgabe – Der Wettbewerb

Ein fiktives Projektgebiet („Schönfeld in Neustadt“) soll unter Einhaltung diverser Anforderungen entwickelt werden.

- Finanzaspekte: Rentabilität und daraus resultierendes Kaufgebot für die Fläche
- Qualitative Aspekte: Unterbringung sozialer Einrichtungen und Erhalt des Community Centers
- Planerische Aspekte: Freiraum vs. Bebauung, Dichte, Nutzungsmischung, Grünflächen
- Je Projektteam übernehmen vier Schüler die Zuständigkeiten:
 - Head of Planning: Urbane Vision, Stadtstruktur
 - Head of Partnership: Einbindung der Belange der ansässigen Bewohner und des City Councils
 - Financial Director: Rentabilität, Angebotsberechnung (über App)
 - Head of Sales and Marketing: Bedarfsdeckung, Vermarktung

Ziel:

- Die Schüler sollen als Team ein stimmiges Konzept für das Planungsgebiet liefern, das wirtschaftlich rentabel ist.
- Die Schüler müssen sich aktiv in ihre Rollen / Zuständigkeiten vertiefen um ein umfassend schlüssiges Ergebnis zu erzielen; gleichzeitig müssen sie als Team Entscheidungen treffen und einer gemeinsamen Idee folgen.
- In direktem Austausch mit den Freiwilligen vertreten sie ihre Ideen und hinterfragen ihre Entscheidungen. Damit ist der Lernprozess unmittelbar, erfahrungsbasiert und damit sehr substanziell.



3. Workshop Overview

Der Workshop findet an einem Tag statt; die einzelnen Arbeitsschritte sind präzise zeitlich fixiert.

Die Moderatoren führen durch den Tag und koordinieren den Ablauf.

Der Workshop gliedert sich in folgende Bausteine:

Team Building

- Firmierung des Projektteams
- Rollenverteilung (Das Briefing erfolgt vor dem Workshop in der Introveranstaltung)
- Wiederholen / erläutern der Kernaufgabe und der Rahmenbedingungen durch die Moderatoren

Darstellen der Aufgabe

- Erklären und Aufbau der Spielfelder, Gebäudemodelle, Data Sheets und der App
- Die *Volunteers* stellen sich und ihre Arbeitsbereiche vor

Planung

- Die Teams planen ihre Entwürfe wobei sie von den *Volunteers* unterstützt werden

Präsentation

- Die Teams präsentieren nacheinander ihre Entwürfe dem *City Council* und legen ihre Kalkulation offen
- Jede/r SchülerIn nimmt dabei die vorgesehene Rolle ein

Bewertung / Prämierung durch City Council

- Die *Volunteers* geben jedem Projektteam Feedback und prämiieren den Siegerentwurf

4. Ressourcen

Im Folgenden sind die Materialien sowie die beteiligten Personen aufgeführt, die für die Umsetzung eines Workshops benötigt werden.

Videos

- Zwei allgemeine Videos stellen das *UrbanPlan* Programm vor und erläutern die Kernaufgabe des Wettbewerbes bzw. die zu beachtenden Rahmenbedingungen
- Vier spezielle Videos bereiten die Schüler auf ihre späteren Rollen im Planungsteam vor

Präsentationen

- Die Lehrer erhalten im Vorfeld eine einleitende Präsentation zum Ablauf und Inhalt des Workshops
- Die Moderatoren führen anhand einer Präsentation durch den Workshop

Materialien (pro Team)

- Ein Spielfeld, auf dem das Projektgebiet abgebildet ist
- Gebäudemodelle in 3D-Druck (Wohnen / Mixed Use, Grünfläche, Einzelhandel etc.)
- Erklärungstafeln („Data Sheets“) mit den Eigenschaften der Gebäude: Nutzung, Rentabilität, Bestimmungen zur Platzierung
- Ein Laptop auf dem eine App zur Kalkulation des Kaufangebotes bedient wird

Beteiligte Personen

- + des ULI – Planung des Programmes, Sponsoring
- „*Faciliators*“ - Zwei Moderatoren / Pädagogen der Agentur leiten den Workshop und sind für die Logistik der Materialien zuständig.
- *Volunteers*: Pro Workshop werden zwei bis drei Freiwillige aus der Immobilienbranche (möglichst aus unterschiedlichen Arbeitsbereichen) benötigt, die den Schüler bei der Planungsaufgabe helfen und anschließend die Modelle sowie die Präsentationen bewerten. Sie werden im Vorfeld ausführlich gebrieft (Handbuch, *Volunteers*-Workshop).
- *Lehrer*: Sie präsentieren den Schülern im Vorfeld das Programm mit einer Präsentation sowie Videos und unterstützen die *Faciliators* am Tag des Workshops

Schulen / Räumlichkeiten

Die Schulen müssen einen Unterrichtsraum mit Beamer zur Verfügung stellen.



Links:

[Urban Plan ULI global](#)

[Urban Plan ULI UK](#)

[Volunteer Video](#)