



Ziele der Unterrichtseinheit

- Die Schüler/innen recherchieren mögliche Verkehrsmittel der Zukunft.
- Die Schüler/innen diskutieren ihre Visionen der Alltagsmobilität im Jahr 2050.
- Die Schüler/innen setzen sich künstlerisch mit ihren Zukunftsvisionen auseinander.
- Die Schüler/innen erarbeiten ein Rollenspiel zur gemeinsamen Reiseplanung im Jahr 2050.
- Die Schüler/innen konzipieren eine Interviewserie und trainieren bei der Durchführung wertschätzende soziale Interaktion mit unterschiedlichen Altersgruppen.
- Die Schüler/innen dokumentieren und präsentieren die Ergebnisse ihrer Teamarbeit in Form von Blogeinträgen.

Fächer und Altersstufe

- Deutsch, Bildnerische Erziehung, Geografie, wirtschaftliche Fächer
- Ab der 9. Schulstufe

Dauer der Einheit

3–4 Unterrichtsstunden

Benötigte Materialien

- Internetzugang zum Recherchieren (Computer oder Smartphones)
- Großformatiges Papier/Plakat sowie Farben
- Kameraequipment für Interviews (alternativ: Handykamera)

Möglicher Unterrichtsverlauf

- 1 Diskutieren Sie mit den Schüler/innen Visionen der Alltagsmobilität im Jahr 2050.
- 2 Leiten Sie eine Recherche zu möglichen Verkehrsmitteln der Zukunft an. Der Bogen kann dabei vom autonomen Fahren über Assistenzroboter bis zur Vision eines „Space Elevators“ gespannt werden.
- 3 Halten Sie die konkreten Ideen an der Tafel fest.
- 4 Teilen Sie die Klasse in drei „Neigungsgruppen“: Kunst, Urlaubsplanung und Medien.
- 5 Das Team „Kunst“ beginnt mit der Komposition/Raumaufteilung des großformatigen Gemeinschaftsbilds sowie der Anfertigung von Detailskizzen.
- 6 Das Team „Urlaubsplanung“ beginnt mit der Konzeption des Rollenspiels.
- 7 Das Team „Medien“ konzipiert die Interviewserie.
- 8 Parallel: Ausarbeitung des Gemeinschaftsbildes, des Rollenspiels sowie Durchführung der Interviews
- 9 Präsentation der Ergebnisse im Plenum der Klasse
- 10 Gestaltung von Blogeinträgen mit den Ergebnissen der Teamarbeiten
- 11 Zeit für Feedback

Hintergrundinformationen

Technische und soziale Innovationen auf der einen Seite und Mobilität auf der anderen Seite sind eng miteinander verwoben. Innovationen im Bereich der Antriebstechnik und Materialbearbeitung, aber auch der Sensorik, Steuerung und Sicherheitstechnik konnte und kann man im Alltag sehr häufig in Form von neuen Verkehrsmitteln und -Systemen erleben. Von der Magnetschwebbahn bis zum Elektro-Sportwagen mit Karbonkarosserie, vom Airbag bis zum Navigationssystem, von der Wartezeitanzeige an der Straßenbahnhaltestelle bis zum autonom gesteuerten PKW: Die Verkehrsindustrie war und ist ein wesentlicher Initiator für technische Innovationen, bringt diese aber auch sehr rasch in die Alltagswahrnehmung. Während etwa bahnbrechende Neuerungen in der industriellen Produktionstechnik öffentlich kaum wahrgenommen werden und Innovationen im Baubereich aufgrund langer Lebenszyklen nur allmählich sichtbar werden, stechen Neuerungen auf Straße, Schiene und im Luftraum im Alltag sofort ins Auge. Nicht ohne Grund wird daher Mobilität oft als Zukunftsmotor angesehen, und nicht nur in der

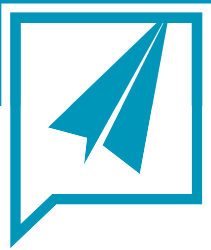
Science-Fiction nehmen futuristische Mobilitätssysteme einen hohen Stellenwert ein. Gleichzeitig sind aber Verkehrsmittel und -Systeme auch gefordert, sich sozialen Innovationen anzupassen. Indem sich die Gesellschaft ändert, ändert sich auch das Mobilitätsverhalten und damit die Anforderung an Organisation, Verfügbarkeit und Ausgestaltung von Verkehrsmitteln. Veränderte Sozialstrukturen wirken sich auf Besitzkonventionen und Nutzungsverhalten von Individualverkehrsmitteln aus, Innovationen im Akkubereich können Elektromobilität im Langstreckenverkehr und auch in der Luftfahrt pushen, Neuerungen im Bereich des autonomen Fahrens können Verkehrsdienstleistungen revolutionieren. Und falls es eines Tages gelingt, aus Kohlenstoffnanoröhrchen ein ausreichend stabiles Seil zu konstruieren, um es von der Erdoberfläche bis zu einer Raumstation zu spannen, dann könnte ein Ausflug ins Weltall mit dem „Space Elevator“ zum Alltag werden.

Das Erscheinungsbild unserer Alltagsmobilität wird sich in den kommenden Jahrzehnten durch technische Innovationen, geänderte Verfügbarkeit von Treib- und Rohstoffen sowie gesellschaftliche Veränderungen sicherlich stark wandeln. Noch wissen wir nicht, wie es aussehen wird, ein visionärer Blick in die Zukunft ist daher äußerst spannend.

Weiterführende Links

Hilfreiche Faktenblätter und Grafiken aus dem Verkehrsplan Österreich

- 🔗 <http://www.bmvit.gv.at/verkehr/gesamtverkehr/gvp/faktenblaetter/index.html>
- Reportagen und Publikationen zur Zukunft der Mobilität**
- 🔗 <http://www.zukunft-mobilitaet.net/>
- 🔗 <http://www.nationalgeographic.de/reportagen/die-zukunft-der-mobilitaet>
- 🔗 http://www.spiegel.de/thema/mobilitaet_der_zukunft/
- 🔗 <http://www.vcoe.at/de/publikationen/vcoe-schriftenreihe-mobilitaet-mit-zukunft>
- 🔗 <http://www.muse.iao.fraunhofer.de/de/ueber-uns.html>



Wie sieht unser Alltag im Jahr 2050 aus?

Wie leben und kommunizieren wir?

Hat immer noch (fast) jede/r das eigene Auto vor der Türe stehen oder gibt es inzwischen neue Formen der Mobilität?

Wie reisen wir in der Zukunft?



© Damjan Minovski für LIQUIFER Systems Group

CHECKLIST

Bildet je nach euren Interessen und Begabungen Teams für folgende Aufgaben:

Entwerft ein Bild des Alltags in der Zukunft

- Diskutiert konkrete Ideen, wie die Mobilität im Jahr 2050 aussieht und entwerft Detailskizzen dazu.
- Konzipiert ein großformatiges Gemeinschaftsbild eures Schulorts im Jahr 2050. Wählt Perspektive und Bildaufteilung so, dass die Menschen in ihrer Mobilität gut erkennbar sind.

Rollenspiel: Urlaubsplanung per Videokonferenz

- Ihr seid eine Gruppe von Freund/innen und plant eine gemeinsame Urlaubsreise. Da eure Wohnorte über das ganze Land verteilt sind, müsst ihr via Videokonferenz planen. Diskutiert zunächst, welche Verkehrsmittel im Jahr 2050 zur Verfügung stehen und wie sie genutzt werden. Formuliert das Gespräch so, dass diese Details des Mobilitätsalltags thematisiert werden. Erarbeitet eine unterhaltsame und detailreiche Version dieses Gesprächs und präsentiert es als Rollenspiel!

Video-Interviews: Mobilität 2050

- Konzipiert eine Interviewserie zum Thema: „Wie reisen wir im Jahr 2050?“
- Formuliert die Fragen so, dass die Antworten möglichst konkrete Ideen enthalten, wie wir uns in Zukunft auf Kurzstrecken im Alltag, über Land und bei Fernreisen bewegen werden. Welche Technik wird benutzt? Wie wird das Reisen organisiert sein?
- Macht euch mit (Handy-) Kamera bewaffnet auf den Weg und sucht euch Gesprächspartner/innen.
- Präsentiert zum Abschluss die aussagekräftigsten Interviewpassagen der ganzen Klasse.



Weiter geht's auf der nächsten Seite!

TIPPS

+ Recherche

- Recherchiert zunächst, welche Verkehrsmittel in der Zukunft benutzt werden könnten. Wie werden sie angetrieben? Müssen sie bedient werden oder fahren sie automatisch? Unter folgenden Suchbegriffen findet ihr spannende Anregungen:

- 🔍 [Automated People Mover](#)
- 🔍 [Autonomes Fahren](#)
- 🔍 [AIT Transit Buddy](#)
- 🔍 [Space Elevator](#)

+ Gemeinschaftsbild

- Überlegt euch im Vorfeld, wie das Design der Verkehrsmittel, aber auch Architektur und Mode in der Zukunft aussehen könnten.

+ Rollenspiel Urlaubsplanung

- Einigt euch zunächst auf ein **Mobilitätsszenario**: Gibt es noch fossile Brennstoffe? Sind Flugreisen noch leistbar? Ist das selbstfahrende Auto Realität? Wird Carsharing flächendeckend angewendet? Reisen wir überhaupt noch oder bewegen wir uns nur in virtuellen Welten? Was sind reizvolle Urlaubsziele?

+ Interviewserie

- Sucht euch im Internet Tipps für die professionelle Vorbereitung und Führung eines Interviews!
- Wählt als Interviewpartner/-innen Menschen aus folgenden drei Altersgruppen: **Gleichaltrige** (Mitschüler/-innen, Geschwister ...); **Elterngeneration** (Lehrer/-innen, Eltern, Bekannte ...); **Großeltern-generation** (Verwandte, Nachbarschaft, Besuch im Seniorenheim ...)
- Wichtig: Ein ehrliches „Danke“ am Ende jedes Interviews!



WEITERFÜHRENDE IDEEN

- Gestaltet einen Blogeintrag für eure Schul-Webseite mit
- kurzem Einführungstext zum Mobilitätsszenario der Zukunft,
 - einer Abbildung des Gemeinschaftsbilds samt Kommentaren,
 - einem kommentierten Video des Rollenspiels,
 - kurzer Zusammenfassung der wesentlichen Interviewaussagen und ev. einem Zusammchnitt der aussagekräftigsten Antworten.

