



Foto: u3green-Workshop mit Jugendlichen des Akademischen Gymnasiums | © PLUS/Erika Blaschke

## WIE SOLLEN GRÜNFLÄCHEN IM URBANEN RAUM GESTALTET SEIN – DIE SICHT VON JUGENDLICHEN

Nach mehreren Informationsveranstaltungen und Spotlight talks an verschiedenen Schulen in Salzburg fand Mitte Jänner 2023 der Auftaktworkshop mit Schüler\*innen zum Thema „Zukünftige Gestaltung von Grünflächen im urbanen Raum“ statt. Im Rahmen des Forschungsprojektes „u3green“ beschäftigen sich Jugendliche damit, wie kinder- und jugendfreundlich Grünflächen in der Stadt Salzburg sind bzw. zukünftig sein sollen.

Welche Ansprüche stellen Jugendliche an urbanes Grün? Decken sich diese Vorstellungen mit jenen von Erwachsenen? Um diese und andere Fragen zu beantworten, werden Jugendliche in das u3green-Forschungsteam des Fachbereichs Geoinformatik an der Paris Lodron Universität Salzburg geholt.

In einem gemeinsamen Prozess mit den Forscher\*innen wird das spannende Thema in verschiedensten Formaten wie Spotlight talks, Workshops und Praktika diskutiert und erforscht. Die gemeinsamen Ergebnisse fließen in die Entwicklung einer App ein, die flächendeckend von Jugendlichen genutzt werden kann, um ihre Wünsche und Anregungen in dieser App einzutragen. Die Ergebnisse, dargestellt als interaktive online-Karten sowie story-maps, werden an die politischen Akteure der Stadt Salzburg übermittelt, um bei zukünftigen Planungsprozessen die Sicht der nächsten Generation berücksichtigen zu können.

## Auftaktworkshop im Akademischen Gymnasium

Beim Auftaktworkshop am 19. Jänner 2023 hatten 12 Schüler\*innen des Akademischen Gymnasiums die Möglichkeit sich mit der Gestaltung der Grünflächen im urbanen Raum zu beschäftigen.

In einem interaktiven, dreistufigen Prozess erarbeiteten die Jugendlichen:

- 1) was jeder Einzelne von ihnen unter dem Begriff „urbanes Grün“ versteht,
- 2) welche Elemente die von ihnen identifizierten Bereiche (etwa Spielplätze, Pumptracks, Sportplätze, Ruhezonen, Spazierwege, etc.) enthalten und
- 3) welche Eigenschaften diese Elemente ihrer Meinung nach aufweisen sollten.

Die interessanten sowie spannenden Sichtweisen dieses kreativen Vormittages wurden anschließend im Plenum vorgestellt und diskutiert. Die Ergebnisse, die letztendlich als Basis für die App-Entwicklung dienen, werden harmonisiert und verfeinert und in weiteren Workshops und Praktika weiterentwickelt.

Das nächste Praktikum findet im April 2023 statt. Acht Jugendliche werden während ihres viertägigen Aufenthaltes am Hintersee in Berchtesgadener Land gemeinsam mit den Forscher\*innen an der Weiterentwicklung der App arbeiten. Inspiriert und geschult in ihrer Wahrnehmung für Grünflächen werden sie durch gemeinsame Aktivitäten und Ausflüge ins Klausbachtal und andere Highlights des Nationalparks Berchtesgaden.

Wir sind schon sehr gespannt auf die kommenden Ergebnisse.

---

### Was ist Sparkling Science?

Mit dem Programm „Sparkling Science 2.0“ fördert das Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung Citizen-Science-Projekte. In diesen Projekten werden sowohl Forscher\*innen als auch Bürger\*innen, in diesem Fall vorrangig Kinder und Jugendliche, aktiv in den Forschungsprozess mit einbezogen. Durch diese Vernetzung der unterschiedlichen Beteiligungsgruppen wird der Dialog zwischen Forschung und Gesellschaft vertieft, Alltagswissen in den Forschungsprozess anerkannt und integriert und letztendlich die Strukturen zwischen den Bereichen geöffnet.

**Projektwebseite:** [plus.ac.at/geoinformatik/forschung/edu-projekte/u3green/](https://plus.ac.at/geoinformatik/forschung/edu-projekte/u3green/)

### Kontakte

- Projektleitung: Dr. Sabine Hennig | Paris Lodron Universität Salzburg | Fachbereich Geoinformatik | Schillerstraße 30/III | 5020 Salzburg | [sabine.hennig@plus.ac.at](mailto:sabine.hennig@plus.ac.at) | +43 662 8044 7590
- PR und Dissemination: Erika Blaschke, MBA | Paris Lodron Universität Salzburg | Fachbereich Geoinformatik | Schillerstraße 30/III | 5020 Salzburg | [erika.blaschke@plus.ac.at](mailto:erika.blaschke@plus.ac.at) | +43 662 8044 7550