



ODENSE
KOMMUNE

MODERNISERINGSPLAN

FREMTIDENS FOLKESKOLER OG DAGTILBUD I ODENSE KOMMUNE

INDHOLD

Hvad er moderniseringsplanen?.....	5
Hvordan får moderniseringsplanen liv?.....	6
Kerneområder & principper.....	8
Udvikling og læring.....	11
1. Motiverende læringsrum	
2. Rum i rummene	
3. Tydelige rum	
4. Adgang til det digitale	
Sundhed og trivsel.....	33
5. Sund mad sammen	
6. Lyst til bevægelse	
7. Smarte overgange	
Fællesskaber.....	51
8. Rum til alle	
9. Lokal samskabelse	
10. Inspirerende arbejdsrum	
Cases – eksempler på udvalgte cases.....	65
Eksperter, præsentation.....	80
Illustrationsliste, litteraturliste og inspiration.....	82

FORORD

Hver dag går 26.000 børn ind ad døren til en af vores mange skoler eller dagtilbud. Her boltrer de sig i sciencelokalet, i motorikrummet eller skolegården, alt imens de bliver klogere på sig selv, omverdenen, matematikken og fysikken.

Udviklingen og ikke mindst folkeskolereformen har forandret hverdagen for elever, lærere og pædagoger. Det er derfor vigtigt, at vi til stadighed overvejer, hvordan vi indretter os bedst, så de fysiske rammer peger ud i fremtiden og bliver ved med at stimulere børnenes nysgerrighed og lyst til at lære, så de trives, bliver dygtige og får modet til at forfølge deres drømme.

Det er disse overvejelser, som denne moderniseringsplan giver et bud på.

Odense Byråd har valgt at investere 137 mio. kr., der skal bringe os et stykke ad vejen i bestræbelserne på at renovere og modernisere vores dagtilbud og skoler, så de fysiske rammer bliver bæredygtige, attraktive og inspirerende for både børn og voksne. Visionen er, at hverdagen skal komme til at rumme et utal af muligheder for at arrangere sig i små og store og ikke mindst fleksible rum. Rum til fordybelse. Rum til at udforske og prøve af. Rum til nye fag som håndværk og design. Og rum til at være sammen på tværs – om mad, aktiviteter og meget andet.

Moderniseringsplanens succes hænger helt tæt sammen med, hvor godt vi lykkes med at inddrage de forskellige grupper, der skal bruge de fysiske rammer. Det gælder elever, lærere og forældre. Men det gælder også andre aktører. Mange steder har man et godt

samarbejde med lokale aktører, som fx arrangerer foredrag for områdets seniorer eller forældre-barn-gymnastik, når eleverne er gået hjem.

Ambitionen i vores nye Odense er, at vores kommunale institutioner bliver endnu bedre til at åbne sig mod omverdenen. Vi skal i langt højere grad samarbejde med lokale virksomheder og foreninger og invitere dem indenfor til at støtte op om børnenes læring og til at skabe liv i bygningerne, når børnene holder fri.

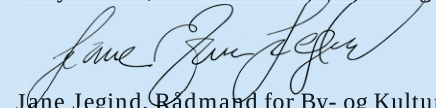
På den måde bliver institutionerne og skolerne i endnu højere grad lokale kraftcentre. Skoler og dagtilbud er sammen med de lokale foreninger og ungdomsskolerne nemlig i høj grad med til at sikre sammenhængskraften i vores mange lokalområder.

I takt med at vores by vokser, bliver det endnu mere vigtigt, at vi fastholder og understøtter den fortsatte udvikling af vores stærke lokalområder. Vores dagtilbud og skoler skal understøtte, at vores børn og unge vokser og tager ansvar for sig selv, hinanden og vores by. På den måde transformerer vi Odense til en moderne storby.

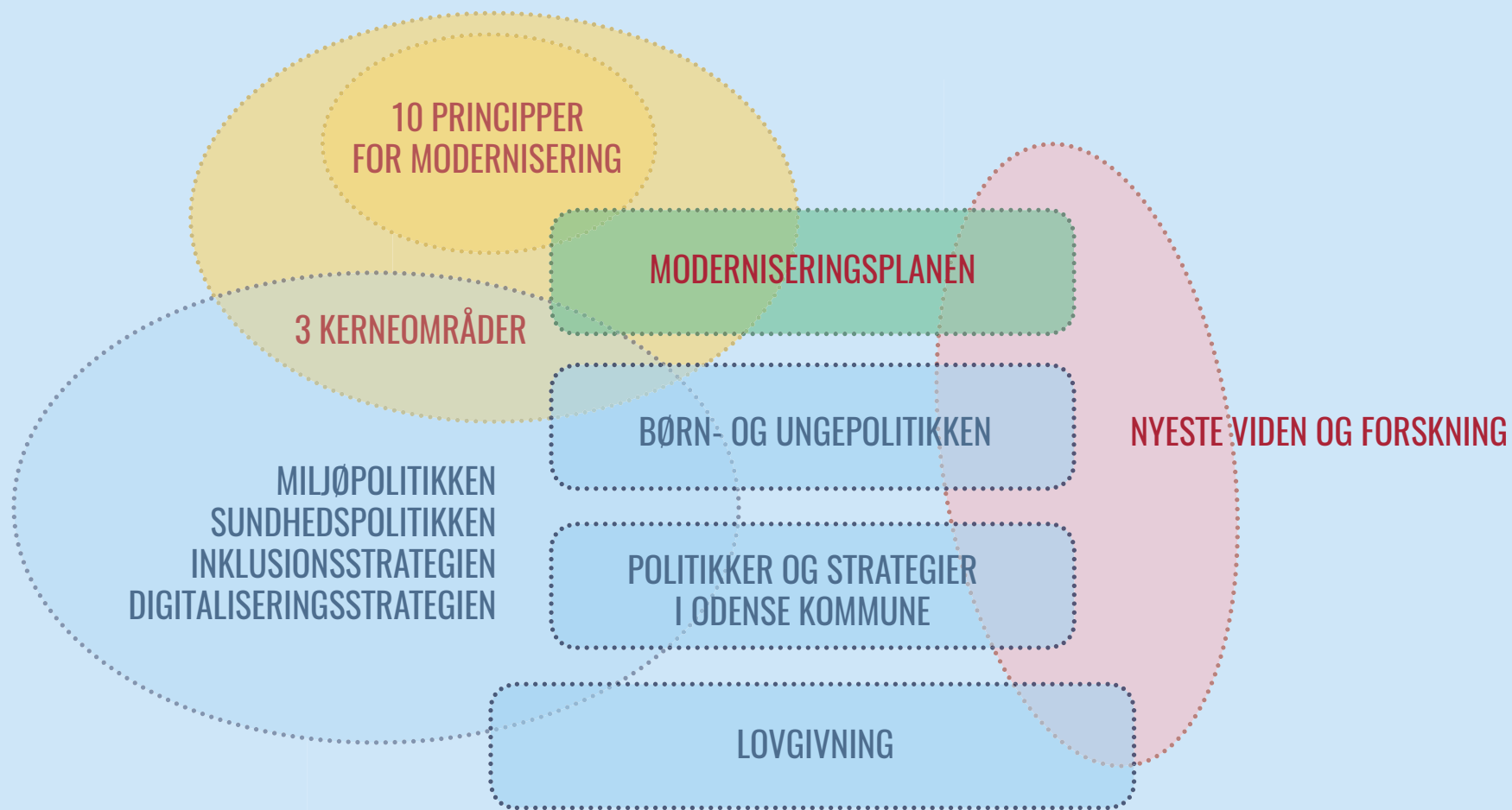
God fornøjelse



Susanne Crawley Larsen, Rådmand for Børn & Unge



Jane Jegind, Rådmand for By- og Kultur



MODERNISERINGSPLAN

HVAD ER MODERNISERINGSPLANEN?



Moderniseringsplanen handler om, hvordan vi i Odense Kommune kan udvikle og optimere de fysiske rammer for dagtilbud og skoler, så de lever op til og imødekommer fremtidens krav for udvikling, læring, sundhed og trivsel. Samtidig skal de være inspirerende og attraktive arbejdspladser og steder, som er åbne og understøtter øget samskabelse mellem dagtilbud, skoler og lokalsamfund.

Arbejdet med moderniseringsplanen blev sat i gang i starten af 2015. Planens formål er at give et bud på, hvordan vi skaber de bedst mulige læringsmiljøer i dagtilbud og skoler i fremtiden. Moderniseringsplanen bygger på gældende lovgivning, politikker og strategier i Odense Kommune, primært Børn- og ungepolitikken, Miljøpolitikken, Sundhedspolitikken, Inklusionsstrategien og Digitaliseringsstrategien. Men ikke mindst bygger moderniseringsplanen på nyeste forskning og viden om, hvad der skal til for at skabe høj kvalitet i læringsmiljøerne i dagtilbud og skoler.

Moderniseringsplanen er struktureret om Børn- og Ungepolitikens tre kerneområder Udvikling og læring, Sundhed og trivsel og Fællesskaber, som er Børn- og Ungeforvaltningens primære arbejdsområder. Planens centrale indhold er 10 principper for den fremtidige modernisering. Principperne er opstillet på baggrund af desk study og møder med eksperter i henholdsvis børn og unges udvikling, læring, sundhed og trivsel og eksperter i modernisering af dagtilbud og skoler.

En referencegruppe med udvalgte ledere i Odense Kommune har løbende bidraget og kvalificeret arbejdet med moderniseringsplanen.

Moderniseringsplanen er lavet til jer, der skal være med til at skabe fremtidens dagtilbud og skoler. Måske er I elever, ledere, medarbejdere, forældre, aktive i en forening eller rådgivende arkitekter?

Uanset hvad skal moderniseringsplanen indgå som et inspirations- og dialogværktøj, så de 10 principper bliver tænkt med ved modernisering eller nybygning af dagtilbud og skoler.

Når vi skal optimere dagtilbud og skoler, så de har høj kvalitet i fremtiden, er det optimale, at alle rum og steder bliver gennemgået med moderniseringsplanen i hånden. Principperne i planen er imidlertid opbygget, så de også kan anvendes på dele eller enkelte områder af dagtilbud og skolars bygninger og uderum.

I planen bruges betegnelser som rum, steder og områder. Disse betegnelser gælder både for dagtilbuddets og skolens indvendige arealer og hele uderummet.

Sidst i planen er udvalgte cases, som illustrerer, hvordan udmøntning af moderniseringsprincipperne kan se ud både i sin helhed og på enkelte områder.

Moderniseringsplanen er blevet til i et samarbejde mellem arkitektfirmaet RUM, By- & Kulturforvaltningen og Børn- & Ungeforvaltningen i Odense Kommune. Der er nedsat en styregruppe for arbejdet, som består af repræsentanter fra de to forvaltninger.

MODERNISERINGSPLAN

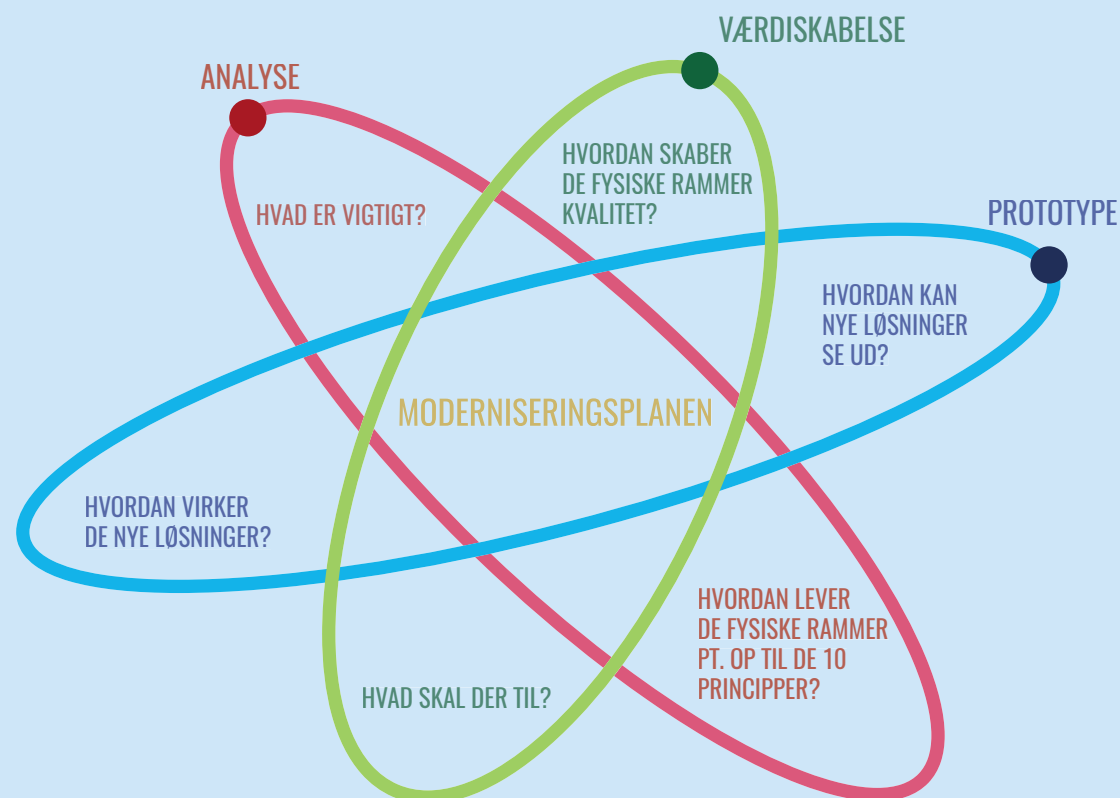
HVORDAN FÅR MODERNISERINGSPLANEN LIV?

Proces for den lokale involvering

Moderniseringsplanen får liv, når den lokalt bliver omsat til praksis. Det kræver involvering af medarbejdere, bestyrelser, børn, unge og lokale aktører, som sammen drøfter, hvordan moderniseringsplanen konkret kan komme til udtryk i det enkelte dagtilbud og på den enkelte skole.

For at understøtte den involverende proces er der udviklet et faciliterende procesværktøj.

Procesværktøjet guider indledningsvis til at udpege relevante deltagere. Derefter gennemgår det en proces som skitseret i figuren.



Analyse

Hvad kan de fysiske rammer i dag, og hvordan lever de pt. op til de 10 principper?

En indledende undersøgelse og analyse af dagtilbuddets eller skolens fysiske rammer set både i forhold til, hvad der fungerer godt i dag, og moderniseringsplanens 10 principper.

Værdiskabelse

Hvordan skaber de fysiske rammer kvalitet?

En drøftelse af mål og visioner for de fremtidige fysiske rammer med udgangspunkt i, hvad lovgivning, politikker og strategier foreskriver, og holdt op imod, hvordan skolen og dagtilbuddet skaber værdi for de daglige brugere.

Hvad skal der til?

En kreativ proces med fokus på mulighederne i de fysiske rammer. Denne del af processen indeholder tre delelementer:

- Hvad kan vi gøre *med* det eksisterende?
- Hvad kan vi gøre *inden for* det eksisterende?
- Hvad har vi brug for *ud over* det eksisterende?

Prototype

Hvordan kan nye løsninger se ud?

Der udarbejdes modeller for at demonstrere og teste ideer om funktion og design.

Hvordan virker de nye løsninger?

Opmærksomhed på tilretninger, ændringer eller andre løsninger.

Moderniseringsplanen får således liv i de involverende processer i lokalområderne, hvor deltagerne gennem analyse, værdiskabende processer og udarbejdelse af prototyper tager de næste skridt til en modernisering af de fysiske rammer.

Moderniseringsplanen er opbygget med udgangspunkt i Børn- og Ungepolitikken tre kerneområder:

- Udvikling og læring
- Sundhed og trivsel
- Fællesskaber

Kerneområderne rummer essensen af, hvad Børn- og Ungeforvaltningen er sat i verden for, og de tre kerneområder hænger tæt sammen. For børn og unge er sundhed, trivsel og fællesskaber et fundament for at udvikle sig og lære.

På samme måde hænger principperne under de tre kerneområder også sammen – både på tværs af kerneområder og principper.

På de følgende sider kan du læse om, hvilke principper der hører under hvert kerneområde.

Derefter bliver princippernes indhold foldet ud. Først med en beskrivelse af, hvorfor princippet er centralt, dernæst hvad det betyder for de fysiske rammer og endelig konkrete eksempler på, hvordan det kan se ud i dagtilbud og skoler.

KERNEOMRÅDER & PRINCIPPER

3 KERNEOMRÅDER OG 10 PRINCIPPER



1. MOTIVERENDE LÆRINGSRUM



2. RUM I RUMMENE



3. TYDELIGE RUM



4. ADGANG TIL DET DIGITALE



5. SUND MAD SAMMEN



6. LYST TIL BEVÆGELSE



7. SMARTE OVERGANGE



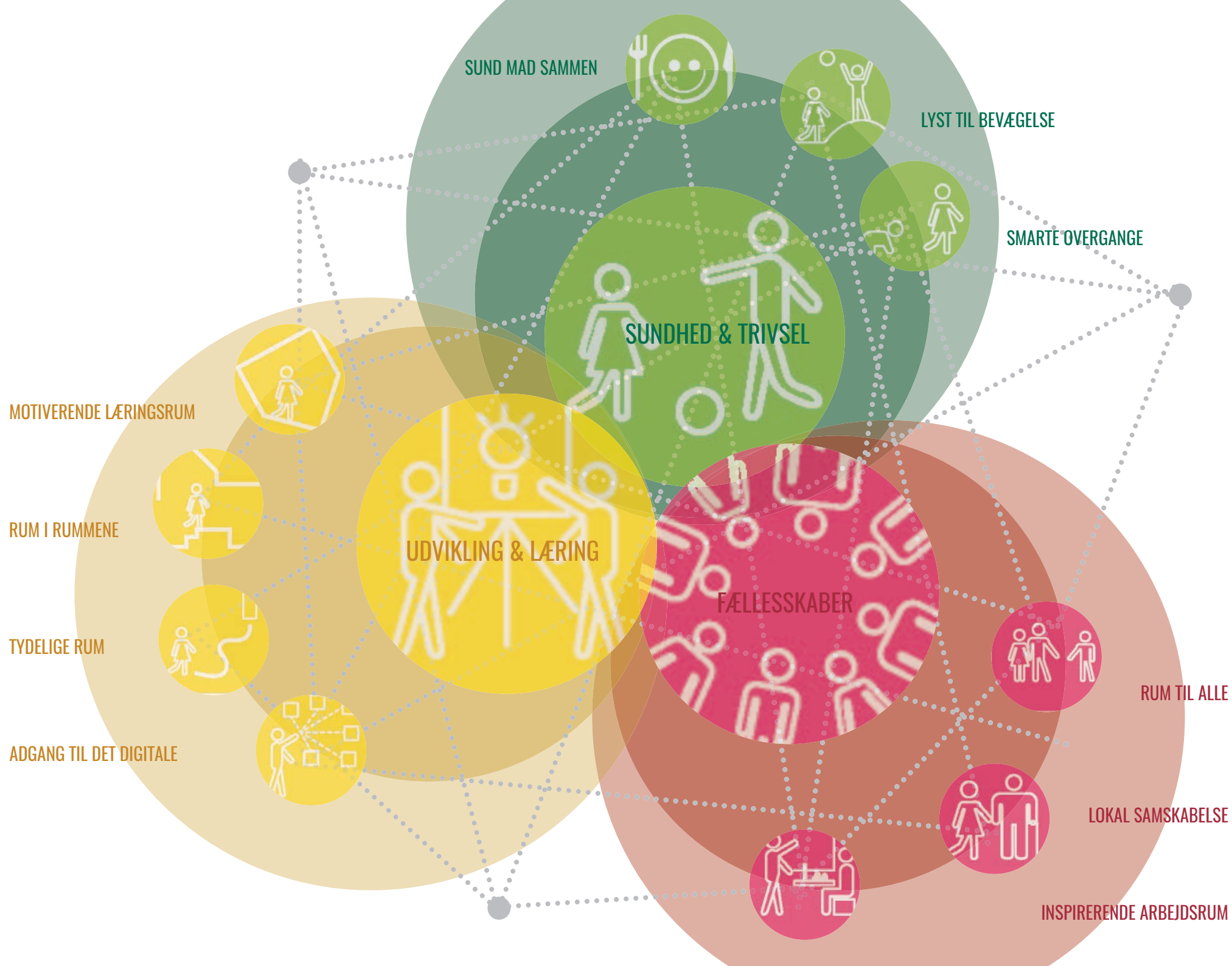
8. RUM TIL ALLE



9. LOKAL SAMSKABELSE



10. INSPIRERENDE ARBEJDSRUM





ODENSE
KOMMUNE

BØRN UNDERSØGER OG OPLEVER NATUREN

UDVIKLING OG LÆRING

KERNEOMRÅDE



Børn og unge skal udfordres i deres udvikling og læring, så de bliver så dygtige, som de kan. Det kræver, at der er inspirerende udviklings-, lege- og læringsmiljøer af høj faglig kvalitet.

Høj kvalitet i de fysiske og sociale læringsmiljøer i dagtilbud og skoler har stor betydning for børns og unges læring og udvikling. Børn lærer at lære, og et godt læringsforløb i dagtilbud har derfor indflydelse på børnenes videre læringslyst og dermed også på deres muligheder for at klare sig godt i skolen og i livet generelt.

I skolen er det afgørende, at børn og unge er del af en undervisning, som motiverer dem til læring. En forudsætning for høj kvalitet i læringsmiljøerne er derfor, at der kan tilrettelægges og gennemføres undervisning og pædagogiske aktiviteter, som motiverer børn og unge uanset deres forskellige behov og forudsætninger.

Moderniseringen af dagtilbud og skoler handler altså i høj grad om at give forskellige og velovervejede muligheder, så alle børn og unge udvikler sig og lærer bedst muligt. Det har derfor stor betydning, at der bliver arbejdet målrettet med at skabe fysiske lege- og læringsmiljøer, som afspejler de pædagogiske og undervisningsmæssige overvejelser og målsætningerne.

Der er opstillet fire principper for, hvordan de fysiske rammer kan understøtte udvikling og læring.

DE 4 PRINCIPPER ER:



Motiverende læringsrum



Rum i rummene



Tydelige rum



Adgang til det digitale



ODENSE
KOMMUNE



BØRN HAR SKABT EN PLANETHIMMEL, DER INTEGRERER LÆRING I RUMMET / "KUNST" PÅ DRENGE-TOILETTET

MOTIVERENDE LÆRINGSRUM

PRINCIP

Rum motiverer til læring, når de understøtter børn og unge i at blive så dygtige, som de kan.

Det motiverer børn og unge, når de møder læringsmiljøer, som virker stimulerende og udfordrende, og som vækker nysgerrighed, kreativitet og undren. Motiverende læringsrum har en tydelig rumidentitet og signalerer, hvilke aktiviteter der skal foregå, samtidig med at de understøtter lysten til at udforske. Børn og unge bliver stimuleret og motiveret til at udforske og lære, når der er mange, forskellige, synlige og tilgængelige materialer omkring dem.

Til de yngste børn skal dele af indretning og inventar passe til deres alder, fordi børn lærer bedst, når udfordringerne er tilpasset deres alder og udviklingstrin. Når inventaret er tilpasset børnene, har de også større mulighed for at være selvhjulpne, og øget selvhjulpne bidrager positivt til deres udvikling.

På skolerne er det vigtigt, at rummene signalerer tydelig faglighed. Faglighed behøver ikke være knyttet til et bestemt rum eller lokale. I stedet kan der arbejdes med opdeling efter aktiviteter, så der er områder til fx forsøg, værksted, samling, projektarbejde osv. De enkelte områder kan være tonet rent fagligt, så de stadig har en tydelig faglighed og forskellige og tilgængelige materialer.



Rummene motiverer til læring, når børn og unge kan være med til at forme omgivelserne og sætte spor. For børn i dagtilbud er det vigtigt, at de ikke skal starte deres lege og universer forfra hver gang, men at ting og indretninger kan stå uforstyrrede, så de kan lege videre senere. For de ældre børn og unge er det vigtigt, at de har mulighed for selv at deltage og have indflydelse på omgivelserne, så de kan være medskabere af deres læringsrum.

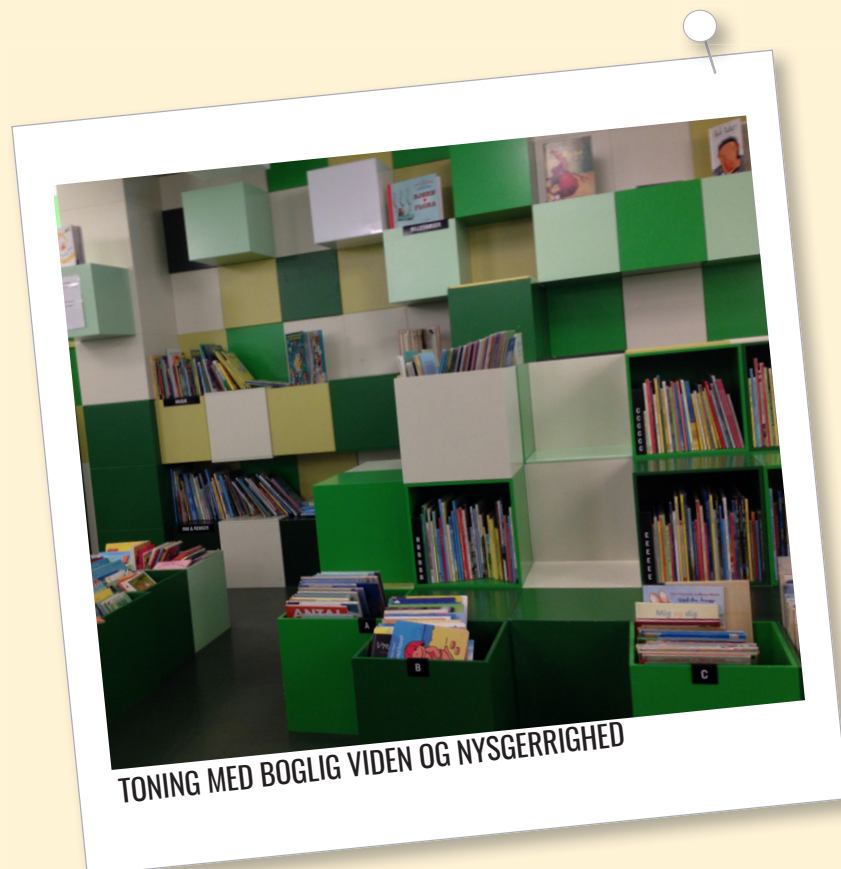
Endelig motiverer trygge og positive rum til læring. Derfor er det vigtigt, at dagtilbud og skoler har fokus på sanserne. Lys, farver, lyd, duft, materialer, overflader, proportioner og udsigter er afgørende for, hvordan et givent rum eller sted bliver opfattet og oplevet. Rums æstetiske udtryk har betydning for, hvordan kroppen reagerer og trives. Fx virker jordfarver, dæmpet lys og god akustik beroligende, og det påvirker dermed koncentrationen og læringen.

DET BETYDER:

- Alle steder er læringsrum.
- Alle rum har en faglig karakter.
- Rums form og indretning afspejler den ønskede læringsaktivitet.
- Materialer er synlige og let tilgængelige.
- Lys, farver og lyd bruges aktivt.

MOTIVERENDE LÆRINGSRUM

EKSEMPLER



Rum og steder kan tones ved brug af meget forskellige virkemidler. Rumlig variation giver mulighed for afveksling, tilpasning til skiftende behov og for at imødekomme forskellige læringsmuligheder.



I disponeringen af nye rum og indretning er dagslys, sammenhænge med andre rum og omgivelserne, rummets proportioner og indeklimate vigtige faktorer i toning af rum: Et åbent, lyst rum stimulerer brugeren anderledes end en omsluttende hule.



UDERUMMET INSPIRERER OG TALER TIL SANSERNE

Det runde, retningsløse rum appellerer til samling og ophold, hvorimod den lange lige gang signalerer passage og løbebane.

Rum kan i høj grad tones i kraft af de materialer, der anvendes til overflader og inventar. Varme, fine materialer signalerer én type adfærd og anvendelse, hvorimod rå over-



FAGLIG TONING MED SCIENCE

flader og "udendørs materialer" signalerer praktisk brug, og at rammerne kan "tåle at blive brugt". Rum kan kodes gennem indretning og ved, at de planlagte aktiviteter præger rummet gennem brug.



RUM TIL PRODUKTION



ÆSTETISK TONING MED AKUSTIK OG FARVESÆTNING



LÆRINGSRUM, DER KAN SKABES



RESSOURCERIGDOM – RUM MED SYNLIGE MATERIALER

Det gælder fx værksteder og laboratorier, hvor udstyr, værktøj, materialer og produktioner opbevares synligt, og hvor olie, maling og hammerslag får lov at sætte spor i rummet over tid. Det er én måde for brugerne at være medskabere af rummet.

Læringsrummet kan også tones fagligt ved, at fagets materialer, inspirationskilder samt børnenes produktioner opbevares og udstilles, så det er synligt for både brugere og dem, som færdes i området. Det pirrer nysgerrigheden og giver anledning til uformel dialog med faglig relevans.



TONING AF RUM: LABORATORIUM



TONING AF RUM: SPROG



RUM, DER DEFINERES AF LYS

Læringsrum kan tones midlertidigt med skiftende lyssætning eller digital scenografi. Teknologi og lys er samtidig optimale virkemidler for, at brugerne selv kan skabe og tilpasse læringsrummet. Endvidere kan mobile elementer invitere til, at man selv skaber og forandrer det fysiske rum.

Uderummet taler mange sprog: Der er "højt til loftet" og derfor rum til mere lyd og bevægelse. Samtidig er naturens rum tonet med dagslysets variationer og både fine, sarte emner, grove elementer og rå materialer. I uderummet møder alle stimuli, der taler til netop deres sanser og behov.



ODENSE
KOMMUNE

21

22

RUM I RUMMET – UDNYTTE ET FORDELINGSAREAL – TRANSPARENS OG FARVESPIL

RUM I RUMMENE

PRINCIP

Rum i rummene betyder, at rum og steders form, sammenhæng og indretning giver plads til forskellige og mange lege- og læringsaktiviteter.

Børn og unge har forskellige behov, og de har derfor også behov for forskellige lege- og læringsmuligheder. Det betyder, at der skal være rumdifferentiering, hvor der dels er forskellige rum med forskellige funktioner og dels forskellige rum i rummene, som giver differentierede læringsmuligheder.

Børn i dagtilbud lærer og udvikler sig ved at gentage og lege kontinuerligt og uforstyrret. Derfor er fleksibel indretning i deres lege- og læringssteder ikke hensigtsmæssigt. Det er i stedet hensigtsmæssigt at gå efter øget differentiering, hvor flere forskellige lege og aktiviteter kan foregå ved siden af hinanden. Jo yngre børn er, jo større behov har de for at være i mindre overskuelige grupper, og derfor er der behov for at indrette mange lege- og aktivitetssteder.

For at understøtte de forskellige læringsbehov er det vigtigt, at der er varierede lege- og læringsmuligheder. Det betyder, at der i dagtilbud og skole er differentierede rum og steder til de forskellige målgrupper af børn og unge, så stederne er tilpasset og designet deres behov, og at de giver dem de rette udfordringer.

Inddeling i områder kan være en måde at håndtere det på. Der kan fx være områder til et højt aktivitetsniveau, områder, hvor aktiviteterne har fokus på temaer eller fag, områder til bestemte grupper af børn og unge osv.



I skolerne skal rum og steder understøtte bestemte funktioner og fag. Samtidig skal de kunne anvendes fleksibelt, så der kan indrettes til de måder, der undervises på. Der er brug for steder til gruppe- og projektarbejde, som giver plads og mulighed for kontinuitet i længerevarende projektarbejde, og der skal også være rum til holddannelser, specielt jo ældre børnene og de unge bliver.

Børn og unge motiverer hinanden og lærer af hinanden. Derfor skal rum og steder åbne for det sociale og muligheden for at se, hvad andre laver – uden at forstyrre eller blive forstyrret.

DET BETYDER:

- Indretningen er alderssvarende.
- Mange og varierede steder til leg og læring.
- Mulighed for let forandring, der understøtter forskellige behov.
- Steder til læring i store grupper, små grupper og individuelt.
- Visuel sammenhæng mellem rummene.

RUM I RUMMENE

EKSEMPLER



UDNYTTELSE AF HELE RUMMETS KAPACITET



FORANDERLIGE RUM OG SCENESKIFT – DE UNGE



RUM MED MANGE ANVENDELSESMULIGHEDER

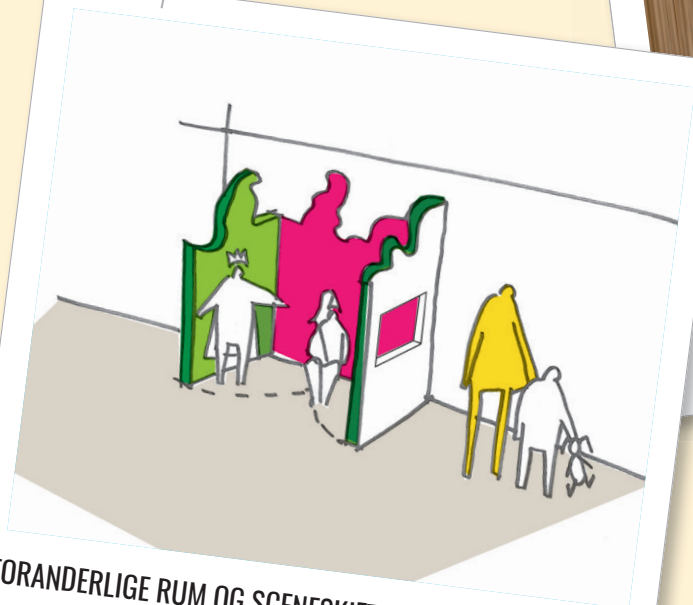
Rum i rummene kan skabes på mange måder.

Uanset om der skal designes nye rammer eller indrettes i eksisterende, er det vigtigt at gøre sig bevidst om naturlige ganglinjer. Rum i rummene – lege- og læringssteder – kan styrkes ved en tydelig opdeling mellem bevægelses- og opholdszoner, hvilket også er grundlaget for optimal udnyttelse af rummets kapacitet.

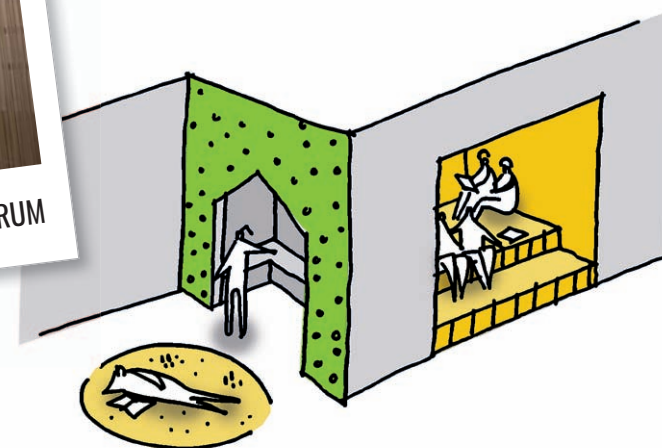
Rum kan afgrænses imaginært eller transparent: En zone defineret af et tæppe eller en hævet flade, et tyndt gardin, et semi-åbent læringsrum eller en glasvæg omkring gruppearbejde eller samtaler.



SEMI-TRANSPARENT AFGRÆNSNING AF RUM



FORANDERLIGE RUM OG SCENESKIFT – DE YNGSTE BØRN



ZONING OG SEMI-ÅBNE LÆRINGSRUM – NICHER OG HULER

Bevægelige adskillelser giver mulighed for at forandre rummet: Tykke gardiner kan bruges til et sceneskift fra åben arena til en serie af grupperum. Robuste svingvægge kan skabe et legested eller arbejdsplads i en skærmet niche.

Inventar eller fysiske elementer, der ikke har en entydig funktion, understøtter den forskellighed i anvendelse, som opstår i kraft af brugernes måde at indtage et sted. En hævet plint kan fx være en scene eller dansegulv for en gruppe mindre børn og senere et slængested for en ældre målgruppe.



ODENSE
KOMMUNE



GRAFIK KAN ANVENDES SOM MARKØRER I RUMMET

TYDELIGE RUM

PRINCIP

Rum er tydelige, når de er lette at aflæse og overskue. Tydelige rum får også børn og unge til at føle sig trygge og godt tilpas i rummene.

Tydélighed handler om, at omgivelserne signalerer, hvilken aktivitet og hvilket aktivitetsniveau der er hensigtsmæssigt og forventes i et givet rum eller på et givet sted. Rum og steder skal derfor være tydeligt indrettet, så de signalerer både muligheder og forventede aktiviteter, som er lette at aflæse. Det kan fx være med til at minimere konflikter.

Nudging er en mulighed for tydeligt at påvirke valg og adfærd i omgivelserne. Fx kan markører på gulvet signalere, hvilken vej der er mest hensigtsmæssig at gå, både for at komme fra a til b, men fx også for at forstyrre andre mindst muligt.

Tydelige omgivelser skaber tryghed, når de hjælper med at vise vej og tilgængelighed. Specielt for de yngste børn er det vigtigt, at de kan bevæge sig væk fra de kendte steder med en tryghed i, at de let kan finde rundt og finde tilbage. Jo yngre børn er, jo vigtigere er det, at omgivelserne skaber et tydeligt tilhørsforhold, som de kan bevæge sig ud fra.

De ældre børn og de unge skaber i højere grad tilhørsforhold gennem deres sociale fællesskaber og læringsfællesskaber. Derfor er det vigtigt for dem, at rum og steder

har identitet og evt. et navn, så det er let at navigere rundt og aftale samlings- og mødesteder.

Det giver også tryghed og motiverer, når børn og unge kan genkende sig selv i omgivelserne. Så nogle rum kan derfor give tydelig plads til, at børnene og de unge kan være med til at sætte deres eget præg på rummet.

Indgangen til dagtilbud og skoler er det sted, som inviterer stedets brugere ind, og som giver det første indtryk. Derfor skal indgangen være tydelig og let at finde. Den skal fremstå imødekommende og vise vej. Indgangen er også en oplagt mulighed for dagtilbud og skoler for at kommunikere indhold, værdier og sammenhæng til det lokale.

DET BETYDER:

- Nudging, der guider til aktiviteter og adfærd.
- Tydelige lege- og læringsområder.
- Rum signalerer, at de er tilgængelige og må bruges.
- Indgangen inviterer, viser vej og kommunikerer stedets værdier.



TYDELIGE RUM

EKSEMPLER



TRÆET – MARKØR FOR SAMLING OG MØDESTED



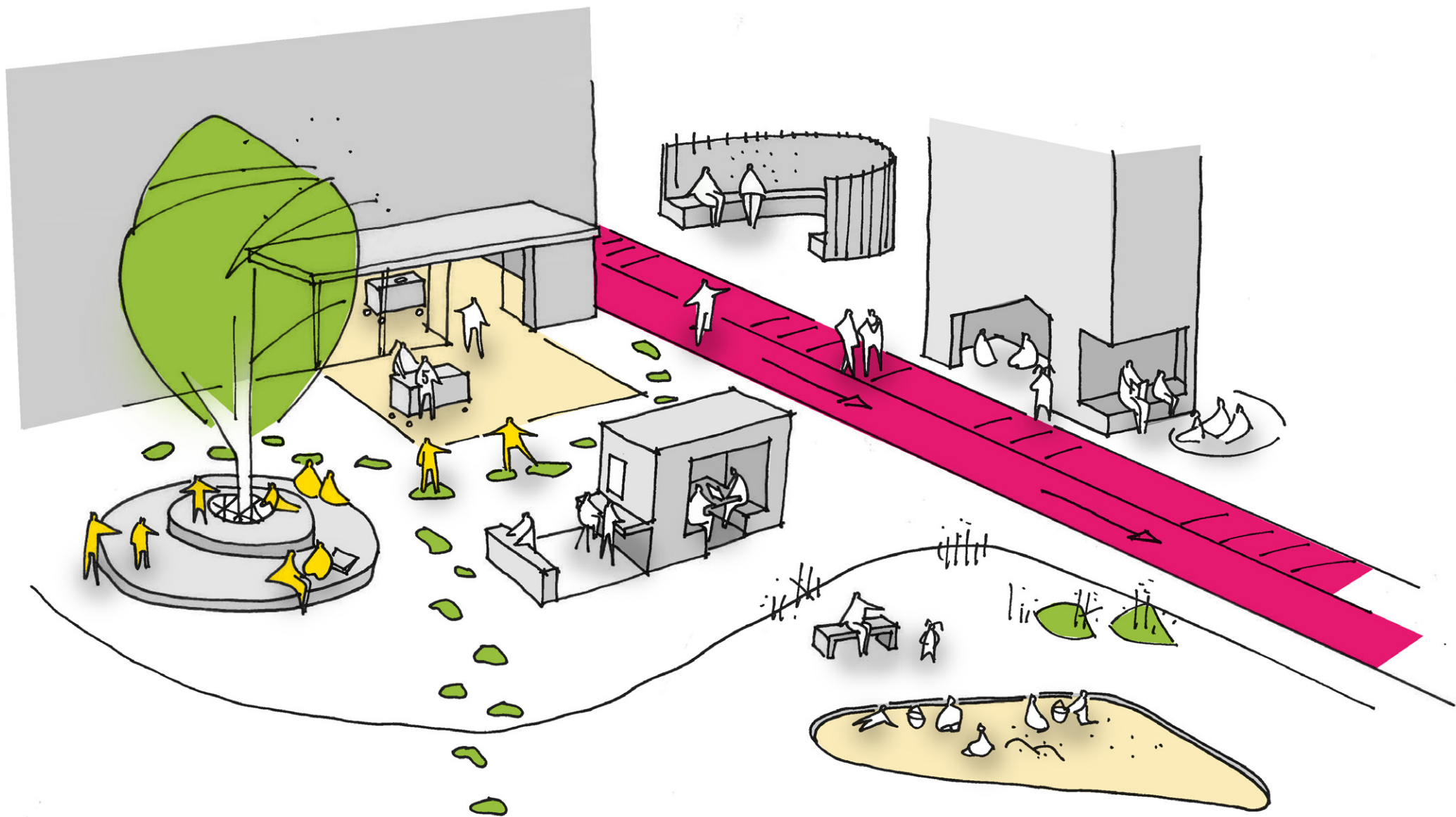
MARKØRER I UDERUMMET



RUMMET SIGNALERER, HVORDAN DET MÅ BRUGES



VEJVISNING – FRA UDE TIL INDE



Rum og rammer kan guide både som en tydelig vejviser og gennem den påvirkning, rummet har på vores sanser.

Rum, der guider, kan blandt andet karakteriseres ved, at der er overensstemmelse mellem de signaler, et rum sender, og den tiltænkte adfærd. Samtidig kan rummet designes, så det leder brugerne på vej.

En skole eller et dagtilbud kan invitere indenfor ved at lade belægningen lede vejen fra

ude til inde. Samtidig kan skift i belægninger eller grafik på fladen markere adskillelser og ganglinjer.

Både inde og ude kan der skabes markører gennem design såvel som gennem den kultur, der udvikles af brugerne på et sted. Ofte er der indbyggede markører i både bygning og uderum, som får skærpet identitet i kraft af navngivning og særlig bearbejdning: Under uret, det store træ eller siddetrappen.



ODENSE
KOMMUNE



DIGITAL INTERAKTIONSKUNST PÅ BYGNINGENS FACADE

ADGANG TIL DET DIGITALE

PRINCIP

Adgang til det digitale betyder, at it naturligt bruges til at kommunikere, organisere, producere og samarbejde med.

It og digitale læremidler skal tænkes ind i dagtilbuddenes og skolernes aktiviteter som et velintegreret middel til at styrke læringsmiljøerne. Digitale læremidler og læreprocesser kan understøtte læringsmål, og de skal integreres i det didaktiske arbejde og underlægges didaktiske mål og refleksioner – på linje med andre aktiviteter og analoge redskaber i dagtilbuddenes og skolernes hverdag.

Digitale læremidler giver andre indgange til at inkludere børn og unge med forskellige forudsætninger, fordi de gør det muligt at tilpasse leg og læring til den enkeltes behov og udgangspunkt. Børn og unge kan aktivt være inddraget i legen og undervisningen, og det styrker deres motivation for læring. Her er det også vigtigt, at de kan dele deres oplevelser og produktioner med hinanden og andre, både lokalt og globalt.

Adgang til det digitale giver mulighed for at være medskabere i læreprocesserne. Når børn og unge anvender digitale redskaber efter ønske og behov, kan de eksperimentere og videreudvikle deres brug af it, fordi legen og læringen hele tiden kan udvikle sig. Det giver også udvidede muligheder for at producere og udtrykke sig fx ved at lave film eller musik.

Faglighed og kreativitet styrkes og udvikles ved brug af de muligheder, som it og digitale læremidler kan tilføre, og i skolen er der potentiale i at tænke digitale arbejdsformer ind i alle fag.

It og digitale læremidler udvikler sig så hurtigt, at løsninger på kort tid kan være forældede. Det er derfor vigtigt, at de er fremtidssikrede, og at det fx er muligt at integrere nyt løbende. Alt i alt er det en forudsætning for at kunne integrere it og digitale læremidler i hverdagen, at det er en oplagt og tilgængelig mulighed.

DET BETYDER:

- Digitale læremidler og værktøjer er let tilgængelige.
- Mulighed for at dele og vise i små og store sammenhænge – også globalt.
- God og hurtig netdækning – også i udeområderne.
- Let adgang til strøm.
- Opbevaringsskabe, hvor man kan opbevare og oplade de digitale enheder.

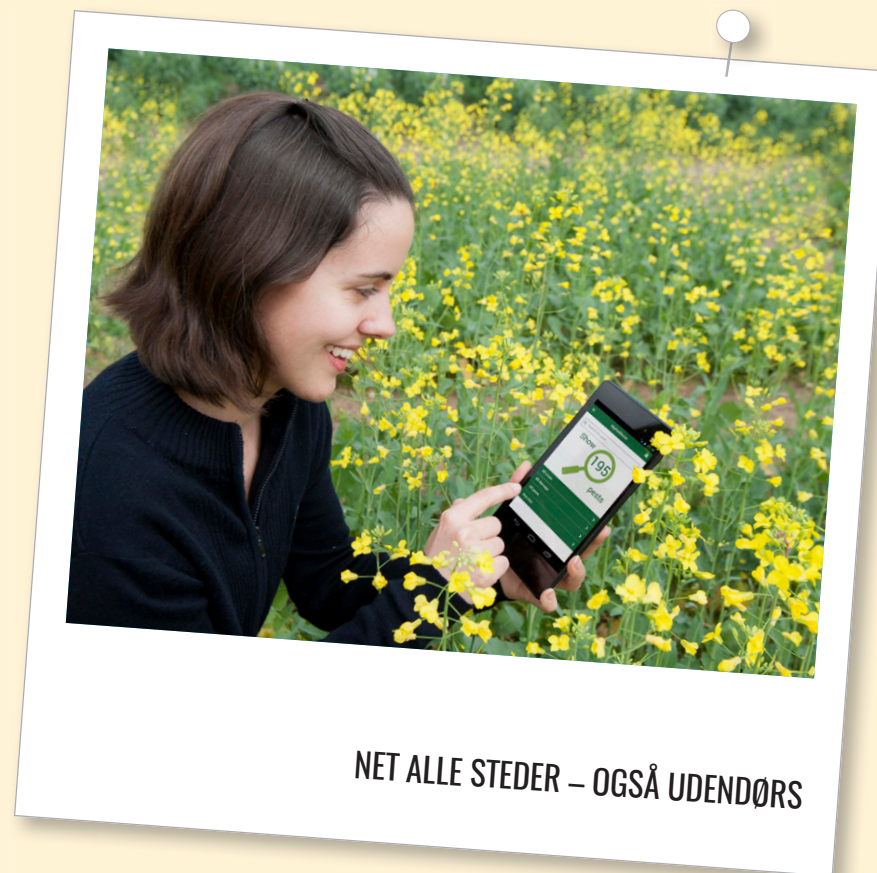


ADGANG TIL DET DIGITALE

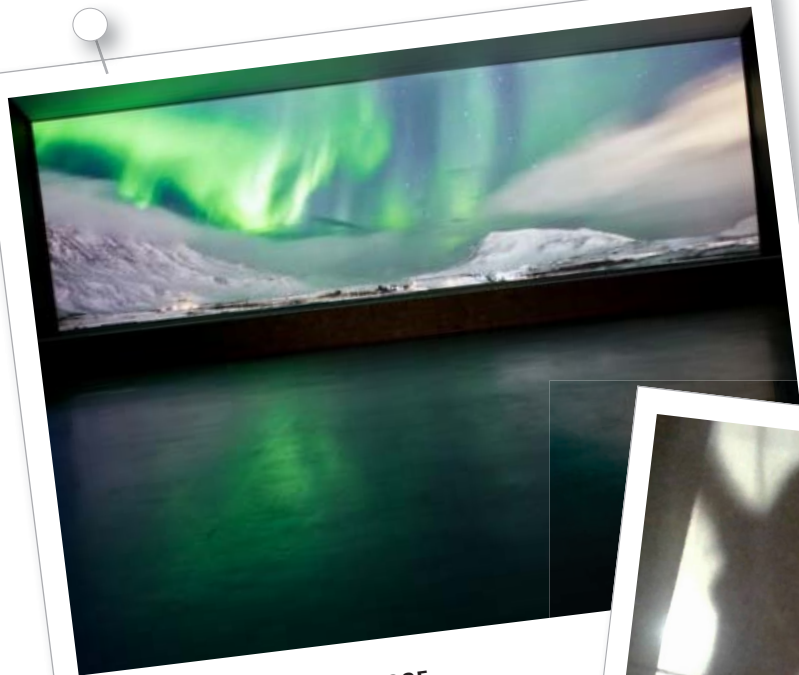
EKSEMPLER



De fysiske rammer kan understøtte og forstærke muligheden for at dele og vise i små og store sammenhænge. Det starter med netdækning alle steder – også i mindre ni-cher, grupperum og læringssteder udendørs.



Runde dialogrum kan indrettes til video-konferencer, hvor børn i mindre eller større grupper kan kommunikere med eksterne parter: Erhvervslivet, videnspersoner, børn i andre institutioner eller en venskabsklasse i en anden verdensdel.



DIGITAL PROJEKTION PÅ VÆGGE
– TONING AF RUM VED BRUG AF TEKNOLOGI



UNGE SKABER RUM MED KROPPEN OG TEKNOLOGI



HYBRIDE LÆRINGSRUM
– KOBLING MELLEM IT, LÆRING OG RUM

Børn og unge kan skabe og forandre rummet ved brug af digital projektion. Væggene kan hurtigt udgøre scenografien til en optræden eller optagelse eller skabe en grundlæggende toning af et lege- og læringssted. Projektion kan i samspil med krop og bevægelse skabe nye rum og fortællinger med skyggebilleder.

Forskellige former for digital produktion kalder på en ny type hybride læringsrum, som kobler arbejdet med analoge og digitale faciliteter som eksempelvis i teknologiske værksteder, hvor der kan laves prototyper, eller i Håndværk & Design.

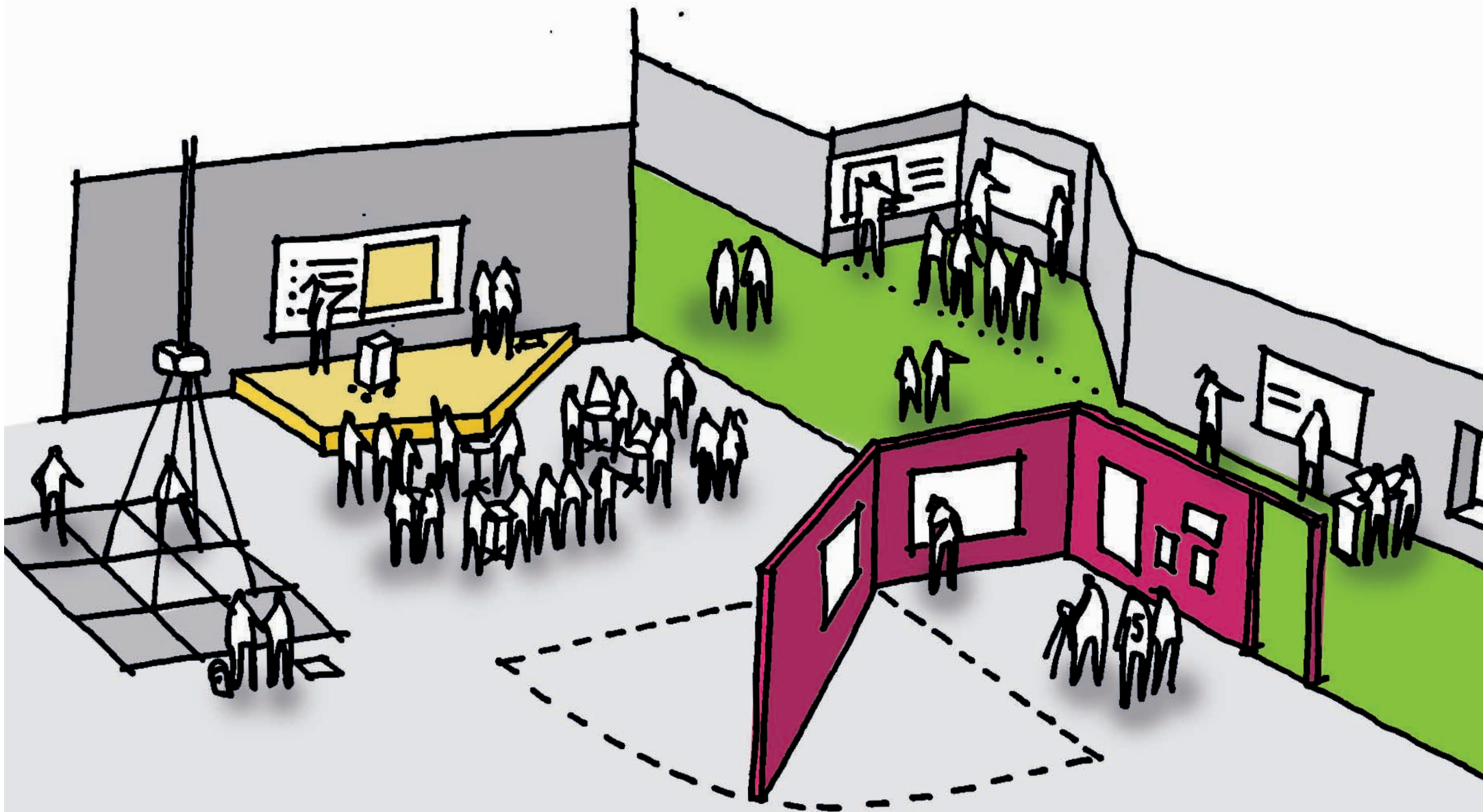


BØRN DELER I MINDRE GRUPPER



MINDRE BØRN SAMMEN OM DIGITALE LÆREMIDLER

Muligheden for at dele og vise i små og store sammenhænge er også en opfordring til at inddrage de fysiske mellemrum, som eksempelvis brede gange eller den store repos, som er vanskelig at møblere som et læringssted, men som har stor vægplads og er et naturligt mødested på tværs af aldre og afdelinger.



Mulighed for at dele og vise i små og store sammenhænge kan udmøntes på mange måder, som både kan have midlertidig og blivende karakter; projektion på gulv og andre store flader, store skærme i korridorer og "lommer", hvor små grupper kan samles, indretning af fleksible vægge i storrummet eller en scene med digitalt bagtæppe.



ODENSE
KOMMUNE

KOBLING MELLEM TEORI OG PRAKSIS

SUNDHED OG TRIVSEL

KERNEOMRÅDE



Sunde børn og unge udvikler sig, har lyst til at lære og er i stand til at begå sig i mange typer af fællesskaber. Sunde børn og unge har bedre forudsætninger for at klare sig godt i livet.

Dagtilbud og skoler er en væsentlig del af børn og unges liv, og de har derfor et ansvar for at skabe gode og sunde miljøer, så børn og unge trives i deres hverdag.

Sundhed og trivsel handler både om sunde livsvaner og om mental sundhed. Mental sundhed hænger nøje sammen med trivsel, selvværd og evnen til at indgå i sociale relationer. Her spiller dagtilbud og skoler en rolle i forhold til at skabe sammenhæng og helhed i børn og unges liv og ikke mindst i de skift, som de oplever i løbet af deres liv i

dagtilbud og skole. Det kræver et tæt samarbejde mellem medarbejdere og forældre og mellem medarbejdere på tværs af dagtilbud, skole, fritidstilbud m.m., som de fysiske rammer skal give mulighed for og understøtte.

Der er et særligt fokus i Odense Kommune på at fremme lighed i sundhed for alle, at fremme det sunde valg i hverdagen og at styrke den mentale sundhed hos børn og unge. Det betyder, at alle børn og unge skal have en lige og let adgang til sunde valg. Modernisering af lege- og læringsmiljøernes fysiske rammer og omgivelser skal derfor understøtte, at børn og unge inddrages og motiveres til at tage et medansvar for egen sundhed og til at træffe sunde valg.

Der er opstillet tre principper for, hvordan de fysiske rammer kan understøtte sundhed og trivsel.

DE 3 PRINCIPPER ER:



Sund mad sammen



Lyst til bevægelse



Smarte overgange



ODENSE
KOMMUNE



BØRN LAVER SUND MAD SAMMEN

SUND MAD SAMMEN

PRINCIP

Sund mad sammen handler om at skabe muligheder og rammer for mad og måltider, mens børn og unge er i dagtilbud og skole.

Sunde og gode mad- og måltidsvaner bliver grundlagt tidligt, og dagtilbud og skoler er derfor vigtige for børn og unges maddannelse og måltidskultur. Måltiderne i dagtilbud og skole udgør derudover omkring halvdelen af børn og unges samlede daglige næringsbehov. Eftersom der er sammenhæng mellem børn og unges læringskapacitet og den kost, de indtager i løbet af dagen, er det ikke uvæsentligt, hvad de spiser. Børn og unge har en bedre hukommelse og kan bedre holde koncentrationen, hvis de får en kost, som giver god energi og en lang mæthedsfornemmelse.

Muligheden for fælles måltider er central for opbygningen af sociale tilhørsforhold, og det er uanset, om der bliver spist mad, som er lavet i fællesskab, eller om det er madpakker. Måltidet er et sted for etablering og fastholdelse af fællesskaber. Måltidet skal foregå i en positiv atmosfære og signalere nærhed og fokus. Samtidig giver det fælles måltid mulighed for at tale om, hvor råvarer kommer fra, hvordan mad bliver tilberedt, og hvordan den smager – og ikke mindst giver det oplevelsen af, at det er hyggeligt at spise sammen.

Spisning som fælles aktivitet er med til at give børn og unge begreber, som knytter sig til mad, smag og kvalitet. Mad og måltid drejer sig altså ikke alene om ernæringsværdien, men handler i høj grad om sociale relationer og velvære samt social og fysisk sundhed.



Specielt for de yngste børn betyder mulighed for at være med til at dyrke og tilberede mad, at de udvikler sig både motorisk, sensorisk, sprogligt og socialt. Det bidrager også til at gøre børnene selvhjulpne, når de er inddraget i maden og måltidet.

For de ældre børn og unge er inddragelse og medbestemmelse med til at fremme deres viden om og glæde ved madlavning og sunde måltider.

DET BETYDER:

- Madlavningssteder er et læringsrum.
- Der er et samlingssted til spisning.
- Måltidssteders design og indretning understøtter samtaler.
- Steder til at sælge, modtage eller producere mad.
- Plads til madlavning og spisning i uderummet.
- Madlavningssteder tilgodeser brugere i alle aldre.

SUND MAD SAMMEN

EKSEMPLER



KØKKENER KAN BENYTTES PÅ TVÆRS AF ALDRE

Madlavningsstedet skal disponeres, så det i praksis er et tilgængeligt læringsrum, som kan fungere for en bred skare af brugere. Det betyder, at madlavningsstedet skal fremstå åbent, indrettes med variable eller forskellige arbejds højder og gerne zoneinddeles med sigte på forskellige aktiviteter.



MÅLTIDET SOM SAMLINGSPUNKT

Der kan være en synergi i at samtænke køkkenet med faciliteter til at producere, modtage og sælge mad. Det kræver stillingtagen til arbejdsgange, adgangsforhold og brugs-mønstre, men rummer samtidig et potentiale for at få mere ud af mindre.



MADLAVNINGSTEDET ER ET LÆRINGSRUM



BOD OG CAFÉ I SKOLEN

Samlingssteder til spisning kan med fordel placeres i direkte sammenhæng med køkkenet eller boden, hvor madduften er i luften, og hvor børn og unge har mulighed for at tage del i måltidets klargørelse og afrydning.



SPISE UDE SAMMEN



VASKE OP SAMMEN – UDE



MÅLTID UDEFOR – MAD PÅ BÅL OG SPISE I NATUREN

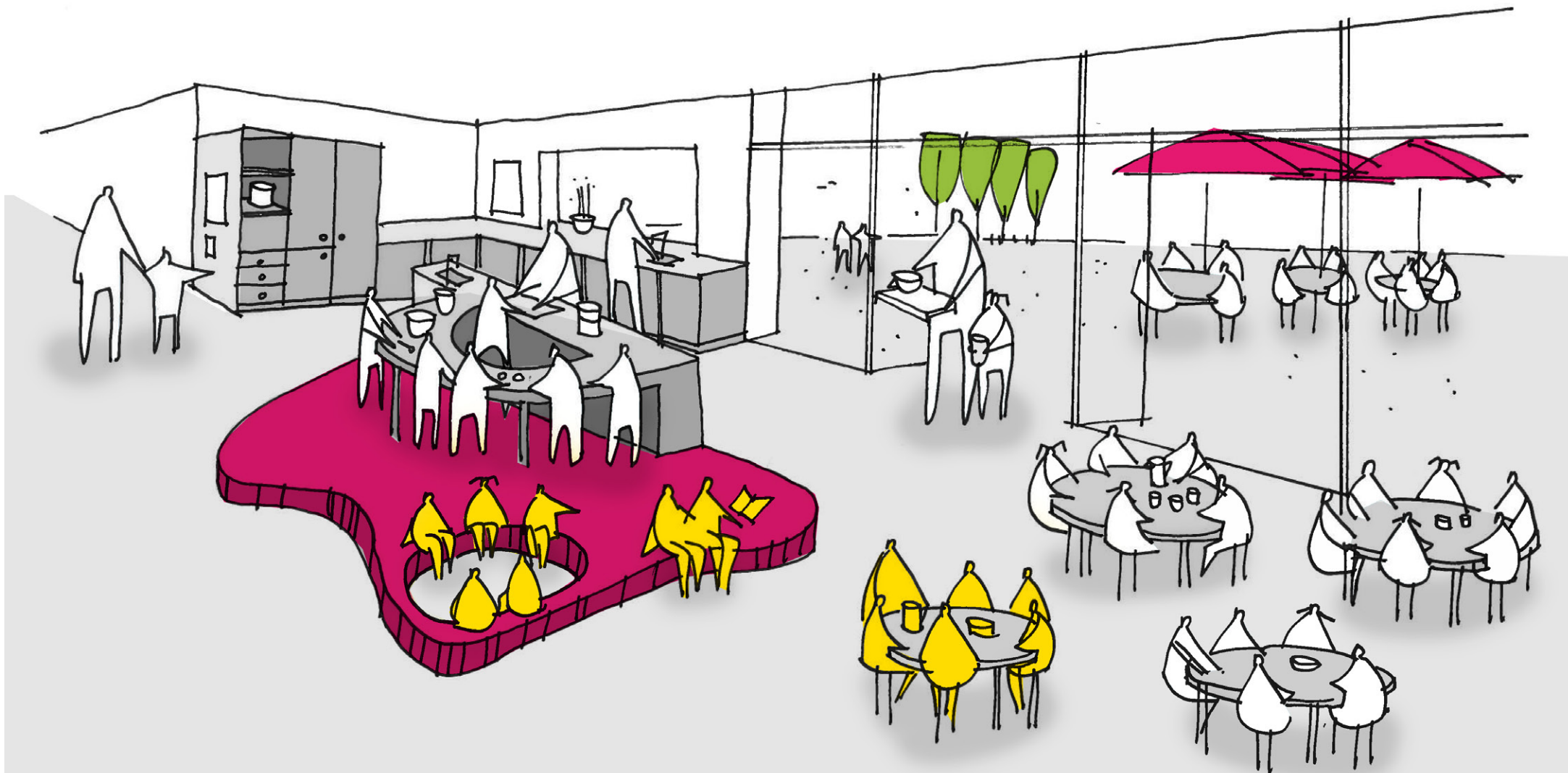


MOBILT UDEKØKKEN



FROKOSTBUFFET – UDE

Plads til madlavning og spisning i uderummet kan både være organiserede udekøkkener og transportable bålfade. God forbindelse mellem det indendørs køkken og de udendørs faciliteter er befordrende for anvendelse, ligesom overdækning og læskærme udvider sæsonen for at lave mad og spise udendørs.



Madlavningsstedet designes, så det inviterer til samarbejde, deltagelse og dialog – for brugere i alle aldre. Tæt kontakt til både indendørs og udendørs spisessteder underbygger sammenhængen mellem madens tilblivelse og stemningen omkring måltidet.



ODENSE
KOMMUNE



LYS, PLADS OG USTYR TIL SMÅBØRNSMOTORIK

LYST TIL BEVÆGELSE

PRINCIP

Lyst til bevægelse handler om at skabe situationer, hvor børn og unge ikke kan lade være med at bevæge sig.

Der er en vigtig sammenhæng mellem bevægelse og læring, idet børn og unge lærer mere, når de bevæger sig. Fysisk aktivitet forbedrer indlæring og intellektuelle færdigheder i forhold til problemløsning, sproglige færdigheder, arbejdshukommelse og opmærksomhed. Læring fremmes bedst, hvis den fysiske aktivitet er udfordrende, indebærer succesoplevelser og er sjov og naturligt integreret i løbet af dagen. Derudover har bevægelse og fysisk aktivitet også betydning for børn og unges mentale udvikling.

Børn og unge får lyst til bevægelse, når den fysiske aktivitet integreres på en naturlig, meningsfuld og sjov måde. De fysiske aktivitetsmuligheder skal være inspirerende og være tilpasset børn og unges niveau, fordi det er med til at øge deres motivation for bevægelse. Det er vigtigt, at der er plads og mulighed for bevægelse, der får pulsen op, da det er med til at forbedre børn og unges koncentration og generelle sundhed. Selvom bevægelse af høj intensitet og varighed er central, er det også vigtigt at indarbejde naturlig bevægelse i hverdagen. Det kan fx være at indbygge en lidt længere vej, eller en omvej, for at komme fra a til b.

Specielt for børn på skolens mellemtrin og opefter er det vigtigt at finde måder og områder, som inspirerer og motiverer til bevægelse. Når børnene bliver ældre, bliver de generelt mere tilbageholdende med fysisk udfoldelse, og mange af dem vælger idrætten fra i fritiden. De ældste børn og unge kan med fordel inddrages i både udformningen af omgivelserne og brugen af dem. De bliver mere selvstændige og selvbestemmende, jo

ældre de bliver, og derfor er inddragelse afgørende for, om de også har lyst til at bruge de områder og faciliteter til bevægelse, som bliver etableret.

Uderummet spiller en central rolle i forbindelse med bevægelse, både til fysisk leg og læringsaktiviteter. Man bevæger sig automatisk mere i uderummet, og derfor er det helt afgørende, at der er plads og mulighed for bevægelse udenfor. Grønne områder og natur giver også en mere naturlig måde at bevæge sig på. Opdelingen mellem inde og ude skal derfor opblødes, så uderummet både er let tilgængeligt og inviterer til bevægelse.

DET BETYDER:

- Rum til intens bevægelse og fysisk aktivitet – inde og ude.
- Omgivelserne inviterer til at bruge kroppen på forskellige måder – hele dagen.
- Bevægelsessteder er synlige og tilgængelige – og ”gerne i vejen”.
- Der er sammenhæng mellem inde- og uderummet, så uderummet er tilgængeligt.
- Uderummet bruges hele året og i alt slags vejr.



LYST TIL BEVÆGELSE

EKSEMPLER



RUM MED PLADS OG INVITATION TIL BEVÆGELSE



RUM MED HØJT TIL LOFTET



UDE OG INDE KOBLES SAMMEN

Rum kan i høj grad motivere til bevægelse. Det er vigtigt, at disse rum er tilstede i skoler og dagtilbud, og at den adfærd, som man ønsker at fremme, også stemmer overens med rummets signaler.

Udnyt ”de højere luftlag” i rum med højt til loftet, fx lange torve, gynger eller muligheden for at klatre op og springe ned – på sikkert underlag.



PARKOUR OGSÅ FOR YNGSTE SKOLEBØRN



TAGET SOM EN DEL AF ET
BEVÆGELSESLANDSKAB – UDE



UDENDØRSAKTIVITETER I ALT SLAGS VEJR



UDFORDRINGER I HØJDEN



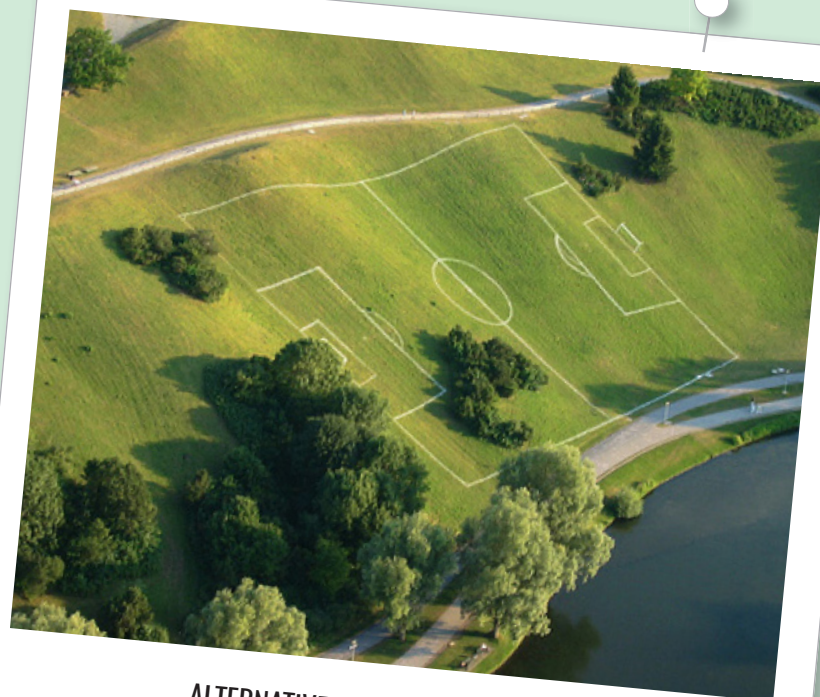
BEVÆGELSE I NATUREN

Store rum, gerne lidt køligere end inde-temperatur, giver plads og lyst til "armbevægelser". Som inspiration til nybyggeri er der gode erfaringer med simpel indretning af nedlagte industrihaller, etablering af kolde storrums eller nye "inde-rum med udekarakter". Det er steder på kanten mellem inde og ude, som formidler en smidig overgang.



BLØDE BAKKER FOR ALLE ALDRE

Fysiske udfordringer kan designes, så de inddrager forskellige aldersgrupper. Installationer, som ikke har en entydig anvendelse, kan bruges forskelligt afhængig af alder og fysiske færdigheder: Parkour-opstillingen kan både være til at hænge i, klatre på eller springe fra. De farvede bakker er en bjergbestigning for det lille barn, et løbehjulslandskab for det større eller toppe til teenagerne fangeleg.



ALTERNATIVE BOLDBANER INSPIRERER NYE DELTAGERE

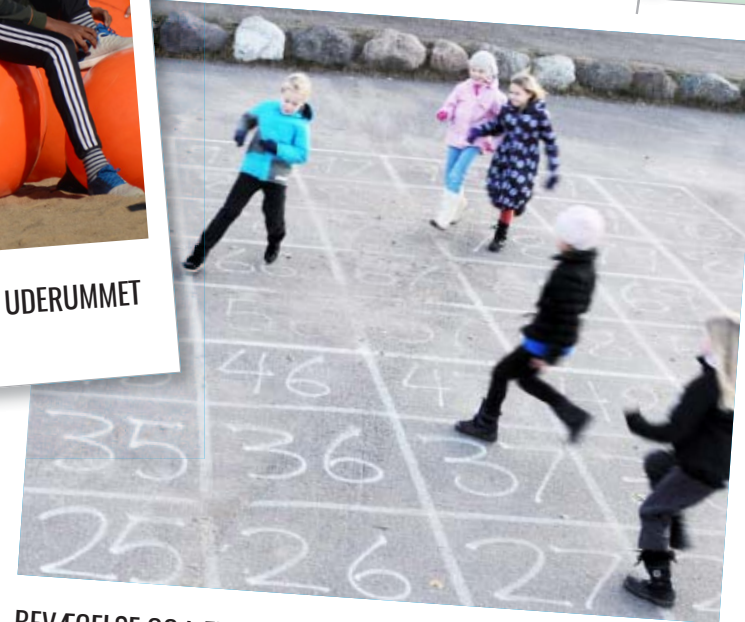
Anderledes faciliteter til bevægelse skaber nysgerrighed og kan tiltrække nye brugere. Det gælder særligt for sportsfaciliteter med "et twist", som giver andre end sportsudøvere mod til også at deltage.



INTERAKTIVE LÆREMIDLER – TEKNOLOGI OG BEVÆGELSE



LÆRING OG BEVÆGELSE I UDERUMMET



BEVÆGELSE OG LÆRING HÆNGER SAMMEN

Fysisk aktivitet kan understøtte læreprocesser ved brug af analoge eller interaktive installationer, hvor det legende element bliver en central del af undervisningen: Quiz, tabel-løb, ord-hop og meget mere. Udnyt fladerne – både de vandrette og de irregulære

– både inde og ude. Vær opmærksom på, at bygningernes ikke-møblerede mellemrum: Gange, reposer og slusen mellem inde og ude er gode steder til integreret læring og bevægelse.



ODENSE
KOMMUNE

børneskole

ungeskole

dagtilbud

smarte overgange

byen

ILLUSTRATION AF SAMMENHÆNG MELLEM DAGTILBUD, SKOLENS TILBUD OG BYEN

SMARTE OVERGANGE

PRINCIP

En overgang er smart, når børn, unge og forældre oplever helhed og sammenhæng i indsatserne ved overgangen mellem og inden for de forskellige tilbud.

Børn og unge oplever mange overgange i det daglige og i deres samlede dagtilbuds- og skoleliv. Overgange har både konkret fysisk karakter ved skift mellem forskellige lokaler og bygninger, men overgange opleves også som skift i relationer.

I overgangen mellem de kommunale tilbud og i overgangen inden for de enkelte tilbud er det vigtigt at have fokus på, hvordan overgangene kan gøres så hensigtsmæssige som muligt, fordi børn og unges tryghed og trivsel har betydning for deres læring og udvikling.

Fokus skal være på at skabe et trygt og tydeligt skift for børn, unge og forældre. Specielt for børn og unge med særlige behov er en tryk, målrettet og helhedsorienteret overgang vigtig.

Smarte overgange inden for dagtilbud og skole betyder, at der skal være fysiske steder, som understøtter og skaber sammenhæng i overgange mellem tilbuddene.

Mulighed for at bevæge sig hen til steder, som er overgangsområder, og som kan give en begyndende fornemmelse for det nye, der venter. Det betyder også, at der er mulighed for at være på kanten af eller deltage i integrerede aktiviteter.

Det giver tryghed, når forældre kan være en del af overgangene. Derfor skal der være rum og plads til, at forældrene kan være aktive i besøg og skift i og mellem tilbuddene. Specielt for de yngste børn er det vigtigt, at der ved overgangene er mulighed for og plads til gensidige besøg, hvor forældrene også kan være med.

DET BETYDER:

- Rum på kanten, der bygger bro til det nye.
- Overgangsrum, der understøtter møder på tværs af alder.
- Steder, der inviterer forældrene til at deltage.



SMARTE OVERGANGE

EKSEMPLER



MØDER MELLEM SKOLE OG HJEM



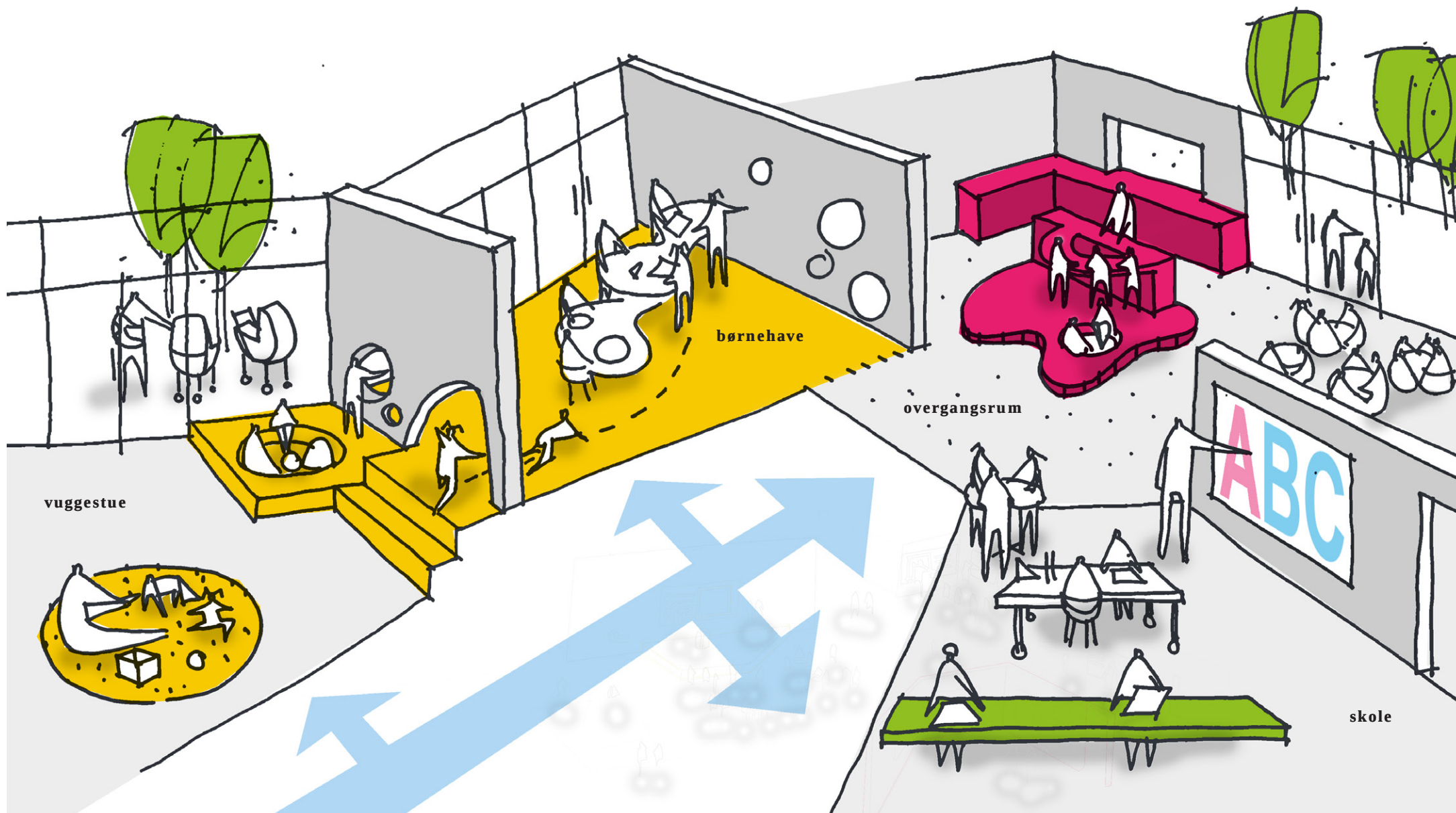
FYSISK UDFORDRING TILPASSET ALDERSTRIN FOR AT KOMME FRA VUGGESTUE TIL BØRNEHAVE



OVERGANG FRA ÉT TILBUD TIL ET ANDET

Skolens og dagtilbuddets fysiske rammer kan understøtte overgange på forskellig vis. Dels ved at tilbyde et varieret lærings- og legemiljø, som passer til forskellige alders- og udviklingstrin hos børn og unge, og dels kan rammerne skabe rum for attraktive møder på tværs af aldersgrupper.

Uderummet kan indrettes med lege- og aktivitetssteder, som er attraktive for andre end de primære brugere: Når skolebarnet har behov for at søge "hjem" til børnehaven for en stund, eller forældrene har mulighed for at tage del i barnets hverdag i institutionen.



De fysiske rammer kan understøtte smarte overgange i mange henseender og på forskellige måder: I mødet fra et dagtilbud til et andet eller fra dagtilbud til skole, hvor der kan etableres fælles overgangszoner, og adskillelser kan designes, så de formidler kontakt og bygger bro til det nye – ude og inde.

Inviterende opholdsrum kan motivere forældrene til at "hænge ud" sammen med barnet. Udearealerne kan indrettes med tilbud, som målrettes de voksne og større søskende og på den måde styrker sammenhængskraften mellem dagtilbud, skole og hjem.



ODENSE
KOMMUNE

SAMLET SKOLE

FÆLLESSKABER

KERNEOMRÅDE



Børn og unge lærer og udvikler sig i fællesskaber, og derfor er det afgørende, at de lærer at indgå og deltage i forskelligartede fællesskaber, hvor de tager ansvar og drager omsorg for hinanden. Ved at deltage i fællesskaber får børn og unge det bedste fundament for udvikling, læring og trivsel.

Dagtilbud og skoler arbejder målrettet med at etablere fællesskaber, hvor der er fokus på muligheder og potentialer i stedet for begrænsninger og forbehold. Pædagogikken og undervisningen skal kunne tilrettelægges og gennemføres med afsæt i børn og unges forskellige behov og individuelle forudsætninger. Kun på den måde kan alle inkluderes i et fællesskab. De fysiske lege- og læringsmiljøer skal derfor understøtte og afspejle, at der kan være mange former for fællesskaber, og at de er dynamiske.

Børn og unge er ikke kun deltagere i fællesskaber i dagtilbud og skole, men i en mangfoldighed af fællesskaber, hvor også forældre, foreninger og andre i lokalsamfundet

spiller en aktiv rolle. Det er et mål i Odense Kommune at bringe de kommunale tilbud og det omgivende samfund tættere på hinanden, og her kan dagtilbuddet og skolen være med til at understøtte et stærkt lokalsamfund. Det understøtter både den lokale sammenhængskraft og bidrager til, at børn og unge lærer mere og får styrket deres kendskab til foreningsliv og samfund.

Modernisering af dagtilbud og skoler skal derfor understøtte, at de i højere grad åbner sig for det omgivende samfund og inviterer det lokale til samskabelse.

Fællesskaber handler dog ikke kun om fællesskaber mellem børn og unge og det lokale. De professionelle omkring børnene og de unge har et arbejdsfællesskab, som er helt afgørende for børn og unges udvikling, læring og trivsel. Det fællesskab skal derfor have fysiske rammer, som understøtter medarbejdernes samarbejde, udvikling og trivsel.

Der er opstillet tre principper for, hvordan de fysiske rammer kan understøtte deltagelse i fællesskaber.

DE 3 PRINCIPPER ER:



Rum til alle



Lokal samskabelse



Inspirerende arbejdsrum



ODENSE
KOMMUNE



FÆLLESSKABER OG PARALLELLEGE PÅ KANTEN AF RUMMET

RUM TIL ALLE

PRINCIP

Når der er rum til alle, understøtter de fysiske rammer mange forskellige former for fællesskaber og deltagelsesmuligheder for alle, uanset kompetencer og forudsætninger.

De fysiske rammer skal tænkes dynamisk og kunne tilpasses den enkelte gruppe af børn eller unge, så de har de bedste forudsætninger for at indgå aktivt i inkluderende fællesskaber.

Børn og unge lærer ved at være aktive deltagere i et fællesskab, ved at kommunikere med andre og lade sig inspirere af andre. Sociale fællesskaber er derfor afgørende for børn og unges udvikling, læring og trivsel, og alle børn og unge udvikler sig gennem deltagelse i fællesskaber med andre.

Deltagelse i sociale fællesskaber kan have flere former og grader alt efter behov og forudsætninger. Læringsmiljøer skal derfor være fleksible og differentierede, så de kan invitere alle børn og unge til at være med.

Alle læringsmiljøer relaterer sig til de sociale fællesskaber, og samtidig skal de invitere til at deltage, uanset forudsætninger og behov. Det betyder, at læringsmiljøerne både skal give mulighed for at være alene, være to sammen, være mange, være tilbagetrukket, være stille, være meget fysisk aktiv osv.

DET BETYDER:

- Differentierede læringsmiljøer
- Rum til små og store fællesskaber
- Rum på kanten af fællesskabet
- Rum til at skabe relationer og rum til at være sig selv



RUM TIL ALLE

EKSEMPLER

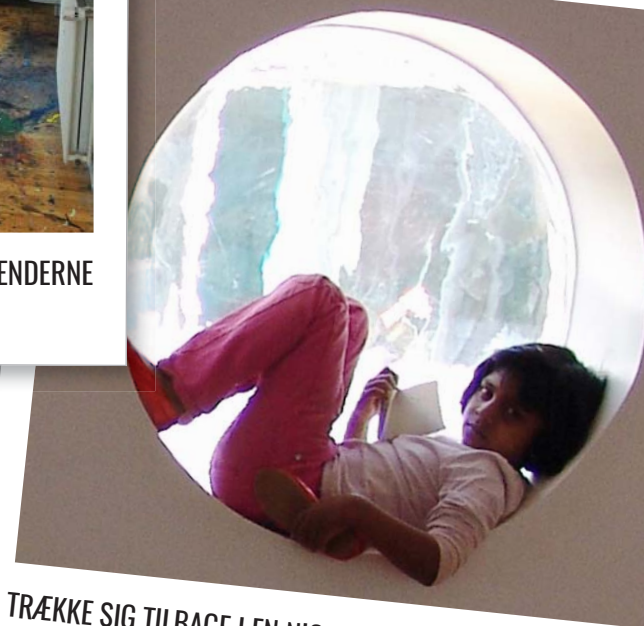


RUM TIL DIALOG – RUNDKREDS MED DÆMPET AKUSTIK

Differentierede læringsmiljøer handler om variation: Rummenes størrelse, karakter og indbyrdes samspil. Akustikken har stor betydning for oplevelse af et rum. Et dæmpet miljø, som eksempelvis i rundt dialog-møbel beklædt med absorberende tæpper, vil intuitivt påvirke brugerens adfærd og kontakt til hinanden.



RUM TIL AT BRUGE HÆNDERNE



TRÆKKE SIG TILBAGE I EN NICHE
– VÆRE MED PÅ KANTEN

Rum i rummene er en vigtig vej til inkluderede fysiske miljøer, fordi de understøtter muligheden for at finde tryghed i sit eget sted, alene eller sammen med få andre og i tæt kontakt med et større fællesskab. Det sætter særligt fokus på "randzoner" og potentialer ved bevidst bearbejdning af overgangen fra et rum til et andet.



FIRE BØRN SAMMEN "I" SAMME BORD



BLØD NICHE UNDER TRAPPEN – PÅ KANTEN AF RUM



DELTAGE I RANDZONEN AF AKTIVITETEN

Randzonerne er ikke mindst interessante i uderummet, hvor boldbaner ofte indbefatter en fysisk adskillelse mod omgivelserne som fx banden omkring en multibane. Ved

at skabe et sted, der indbyder til at hænge ud "på indersiden" af boldmiljøet eller et sted til at "bevæge sig parallelt med", kan de fysiske rammer understøtte fællesskabet, også for dem, som fx ikke spiller fodbold.



SKOLE / DAGTILBUD

+



SAMFUND OG BY

=



LOKAL SAMSKABELSE

LOKAL SAMSKABELSE

PRINCIP

Lokal samskabelse handler om det lokale samarbejde mellem offentlige institutioner, lokale foreninger, organisationer og borgere.

Dagtilbud og skolars bygninger og uderum skal kunne bruges af lokale foreninger, organisationer, borgere, børn, unge og forældre både dag og aften – og mest muligt. Dagtilbuddene og skolerne har bygningerne og faciliteterne til at samle brugere og borgere på tværs, og det kan understøtte den lokale sammenhængskraft og sætte fokus på lokalområdets særlige potentialer. Dagtilbud og skoler kan på den måde blive et lokalt knudepunkt, hvor børn, unge, forældre og de lokale bruger stedet døgnet rundt og alle ugens dage.

Samskabelse med det lokale giver børn og unge en oplevelse af sammenhæng og et øget kendskab til det lokale foreningsliv og samfund. Specielt på skolerne giver det mulighed for en mere praksisnær og anvendelsesorienteret undervisning, hvis læringsrummet bliver udvidet til det lokale, eller det lokale bliver inviteret ind. Det påvirker børn og unges faglige og trivselsmæssige udvikling positivt, når undervisning er praksisnær og har fokus på deres egne erfaringsdannelser.



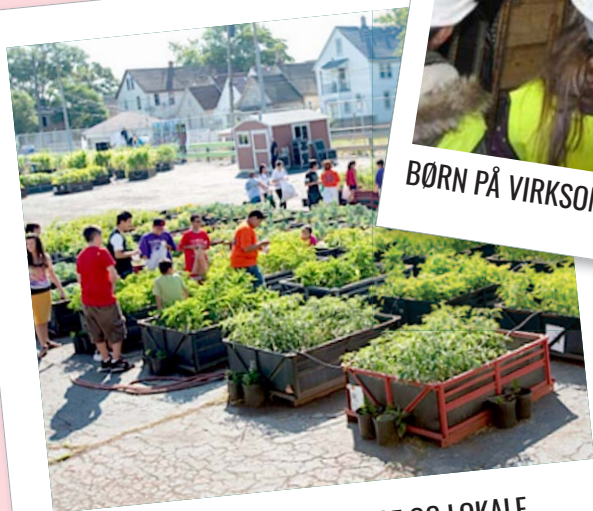
Dagtilbuddene og skolerne skal være et trygt miljø for børnene og de unge, samtidig med at forskellige grupper af brugere fra foreningsliv og lokalsamfund bruger faciliteterne i dag- og aftentimerne. Det betyder, at der kan være behov for fleksibilitet, så fx nogle områder er opdelt eller kan udvides, og de forskellige brugeres behov dermed ikke kolliderer med hinanden.

DET BETYDER:

- Bygninger og uderum samtænkes med lokale behov.
- Rummene benyttes af forskellige brugere.
- Bygninger kan opdeles i adgangsområder.
- Lokaler er til rådighed 24-7.
- Opbevaringsmuligheder for brugerne.

LOKAL SAMSKABELSE

EKSEMPLER



MØDESTED MELLEM BØRN, UNGE OG LOKALE



BØRN PÅ VIRKSOMHEDSBESØG



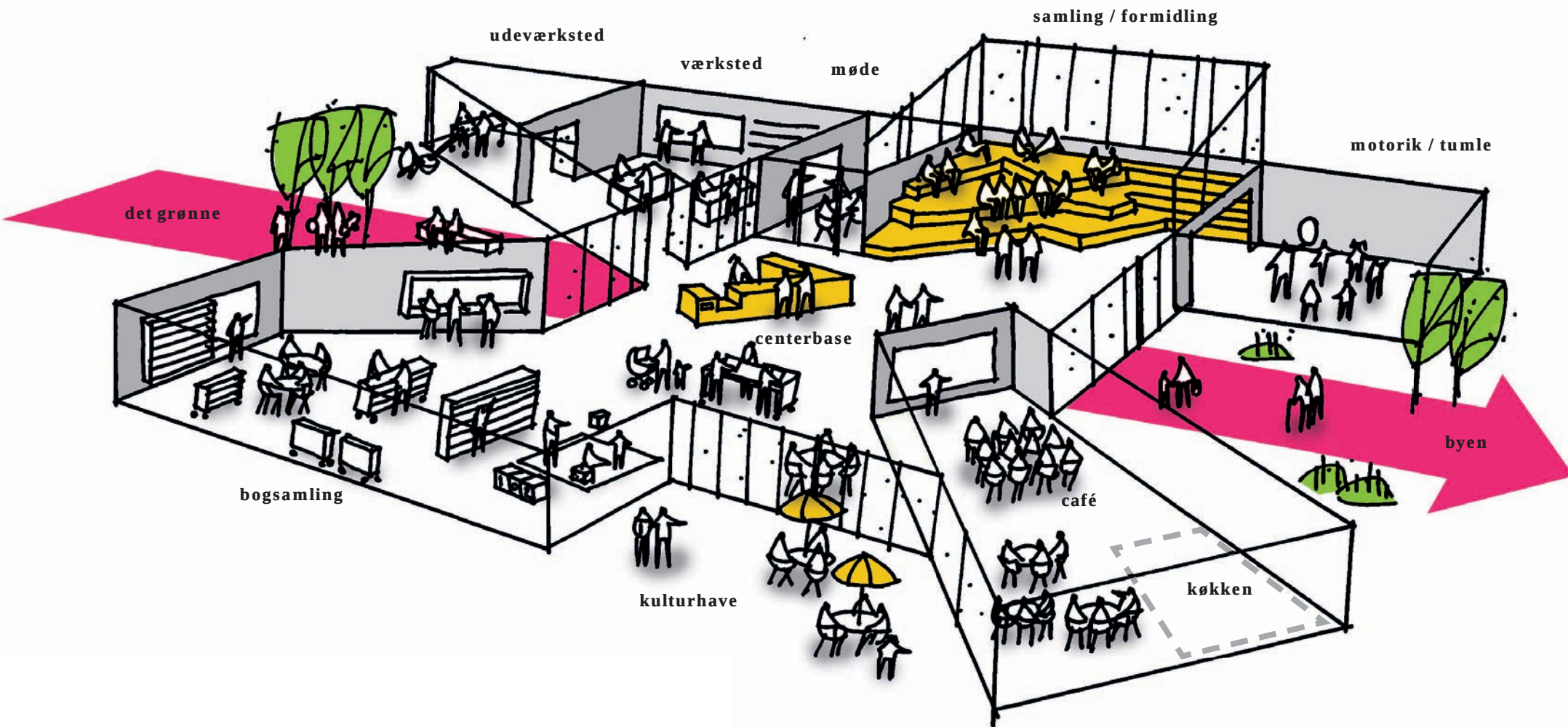
VIDENSPERSONER IND PÅ SKOLEN



BØRN, DER CYKLER TIL OG FRA SKOLE

Samspillet mellem skoler, dagtilbud og lokalsamfundet har grundlæggende indflydelse på, hvordan man disponerer både små og større moderniseringsprojekter. Med et sigte på en optimal arealudnyttelse 24-7 er det vigtigt at tage stilling til logiske og praktiske forhold forbundet med "sceneskift": Adgangssystemer, opbevaring af materialer og en strategi, for hvordan toning af rum kobles med behovene hos en bred brugergruppe.

Samskabelse lokalt betyder også, at børn og voksne fra skoler og dagtilbud gør brug af den lokale by og omgivelserne: Virksomhedsbesøg, områdets faciliteter og naturen omkring. Nem adgang til transport til og fra skole hhv. institution skal derfor også indgå i planlægningen.

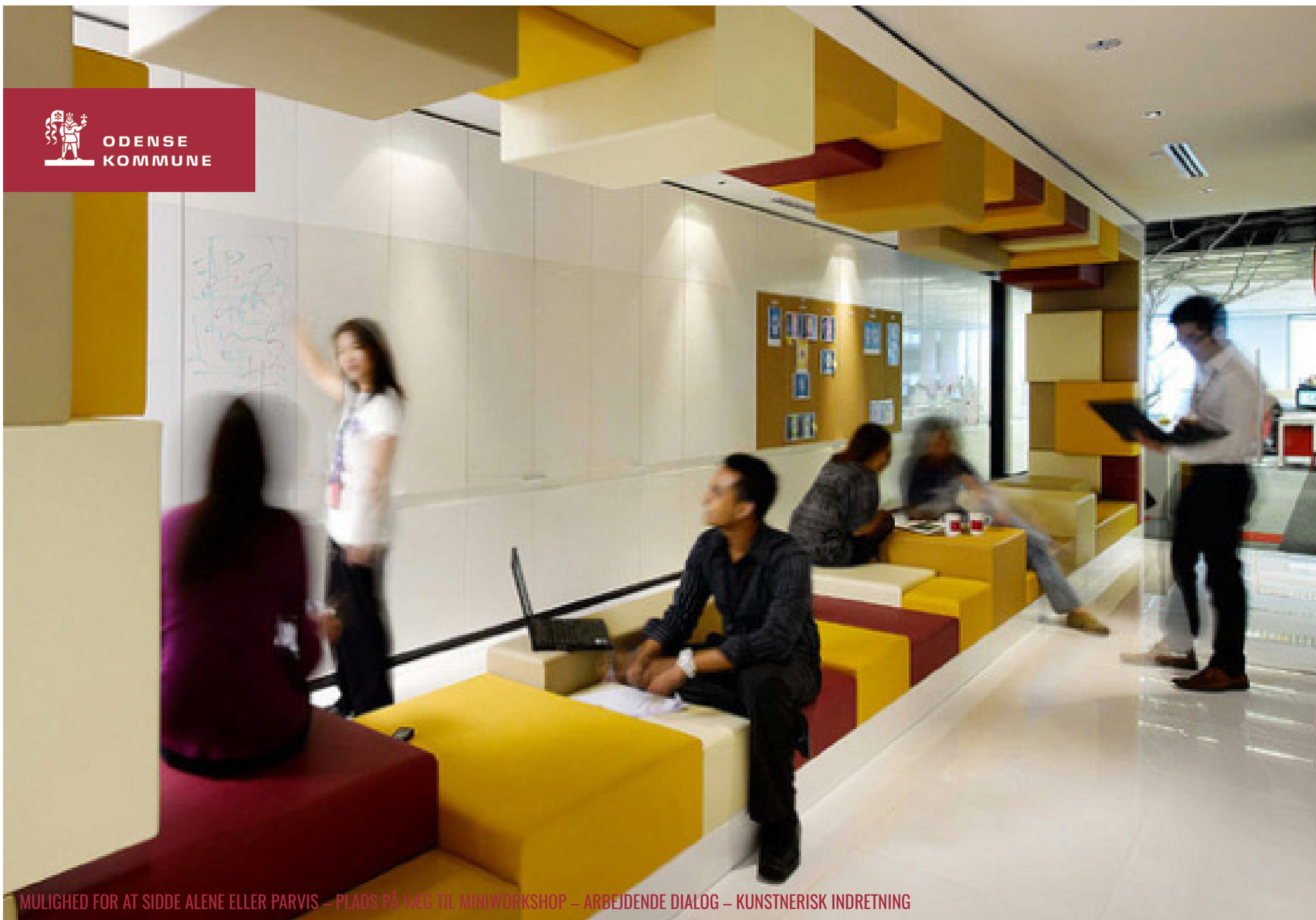


Skolens og dagtilbuddets bygninger skal invitere lokalsamfundet ind på en måde, hvor samspillet mellem den pædagogiske hverdag og de lokale sker med et bevidst sigte på udvikling af synergier. Man kan inddele bygningerne i zoner med fx "fuld tilgængelighed, lejlighedsvis brug og ingen adgang". Indgangen i et større anlæg kan være en port på en offentlig sti, hvor civilsamfundet

kan passere og bruge faciliteter i uderummet, indsamle viden i Læringscenteret eller læse avis med en kop te i caféen. Samtidig kan de se produktioner lavet af stedets børn og unge eller blive aktive deltagere i de pædagogiske aktiviteter i området. Det kan være et sted, hvor forældre på barsel eller dagplejere motiveres til at deltage, fordi "centermiljøet" bevidst er indrettet, så det appellerer til brugere i alle aldre.



ODENSE
KOMMUNE



MULIGHED FOR AT SIDDE ALENE ELLER PARVIS – PLADS PÅ VÆG TIL MINIWORKSHOP – ARBEJDEDE DIALOG – KUNSTNERISK INDRETNING

INSPIRERENDE ARBEJDSRUM

PRINCIP

Medarbejderne i dagtilbud og skoler er altafgørende i opgaven med at understøtte børn og unges udvikling, læring og trivsel. Derfor er det også vigtigt, at der er inspirerende rum, hvor medarbejderne kan blive motiveret og få energi til deres arbejde.

Rum og steder skal invitere medarbejderne til at dyrke, dele og udvikle. De inspirerende rum for medarbejderne behøver ikke at være separate rum, men kan være de samme rum, som er læringsrum for børnene og de unge. Det vigtige er, at der er nem adgang til steder med plads til samarbejde, såvel som til individuel forberedelse.

Der skal også være mulighed for at kunne forberede længere eller gentagende forløb, så der enten er plads til at opbevare ting og materialer eller at lade det stå til næste forberedelsesmulighed. Et alternativ til at have faste steder til forberedelse er at have mobile steder, hvor medarbejderne kan forberede eller klargøre aktiviteter.

Ud over plads til forberedelse og samarbejde skal der også være steder, som understøtter medarbejdernes udvikling og trivsel. Det handler både om mulighed for pauser og om uforstyrrede steder til fordybelse og refleksion, både individuel og fælles.



DET BETYDER:

- Nok steder til projektarbejde og tværfaglighed, digitalt og analogt
- Steder til personlig forberedelse
- Plads til fordybelse og refleksion
- Mobile læringsaktiviteter og værksteder
- Plads til opbevaring
- Møderum for intern og ekstern brug

INSPIRERENDE ARBEJDSRUM

EKSEMPLER



ARBEJDSMILJØER I NÆR TILKNYTNING TIL LÆRINGSRUMMENE



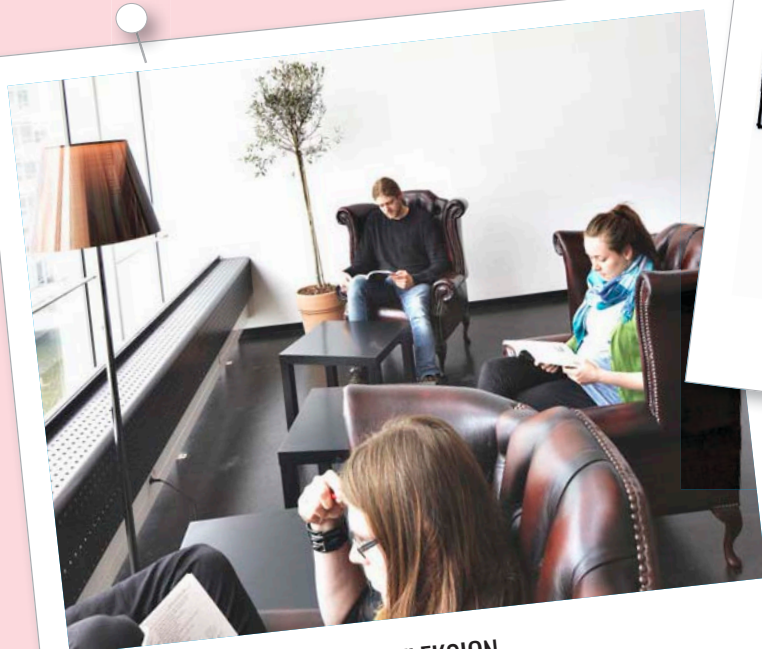
SAMARBEJDE I STØRRE OG MINDRE GRUPPER



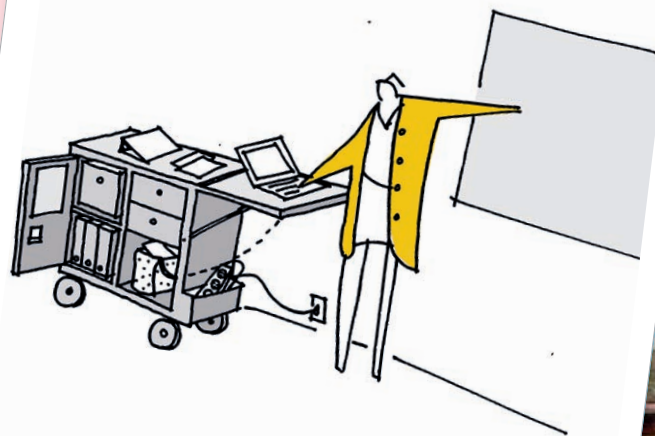
STEDER TIL PROJEKTARBEJDE OG TVÆRFAGLIGHED

Skolens og dagtilbuddets voksne har også, ligesom børnene, brug for motiverende læringsrum! Det er også samme rumlige virkemidler, som kan skabe variation og kan understøtte medarbejdernes forskellighed i læringsstile og behov i fællesskabet:

Forskellige rumstørrelser, dagslys, sammenhænge med andre rum og omgivelserne, rummets proportioner, akustikken og termisk indeklima er vigtige faktorer i toning af rum. Rum kan i høj grad tones i kraft af de materialer, der anvendes til overflader og



PLADS TIL FORDYBELSE OG REFLEKSION



MOBILE VÆRKSTEDER OG AKTIVITETER



**ADGANG TIL IT OG STRØM ALLE STEDER
– MULIGHED FOR AT ARBEJDE UDENFOR**

inventar. Arbejdsrummet kan også tones fagligt ved, at materialer, inspirationskilder samt prototyper opbevares og udstilles, så de er synlige for både kollegaer og dem, som færdes i området. Medarbejderne kan også flytte "deres faglighed" til et andet sted – inde eller ude – med fagbestemte eller personlige, mobile værksteder.

Der er højt til loftet og plads til armbevægelser i uderummet. Derfor skal en del af skolens og dagtilbuddets arbejds- og opholdspladser være disponeret udenfor, hvor læskærme og overdækninger kan forlænge "sæsonen" og skabe den nødvendige skygge for at kunne arbejde med skærmen.



ODENSE
KOMMUNE



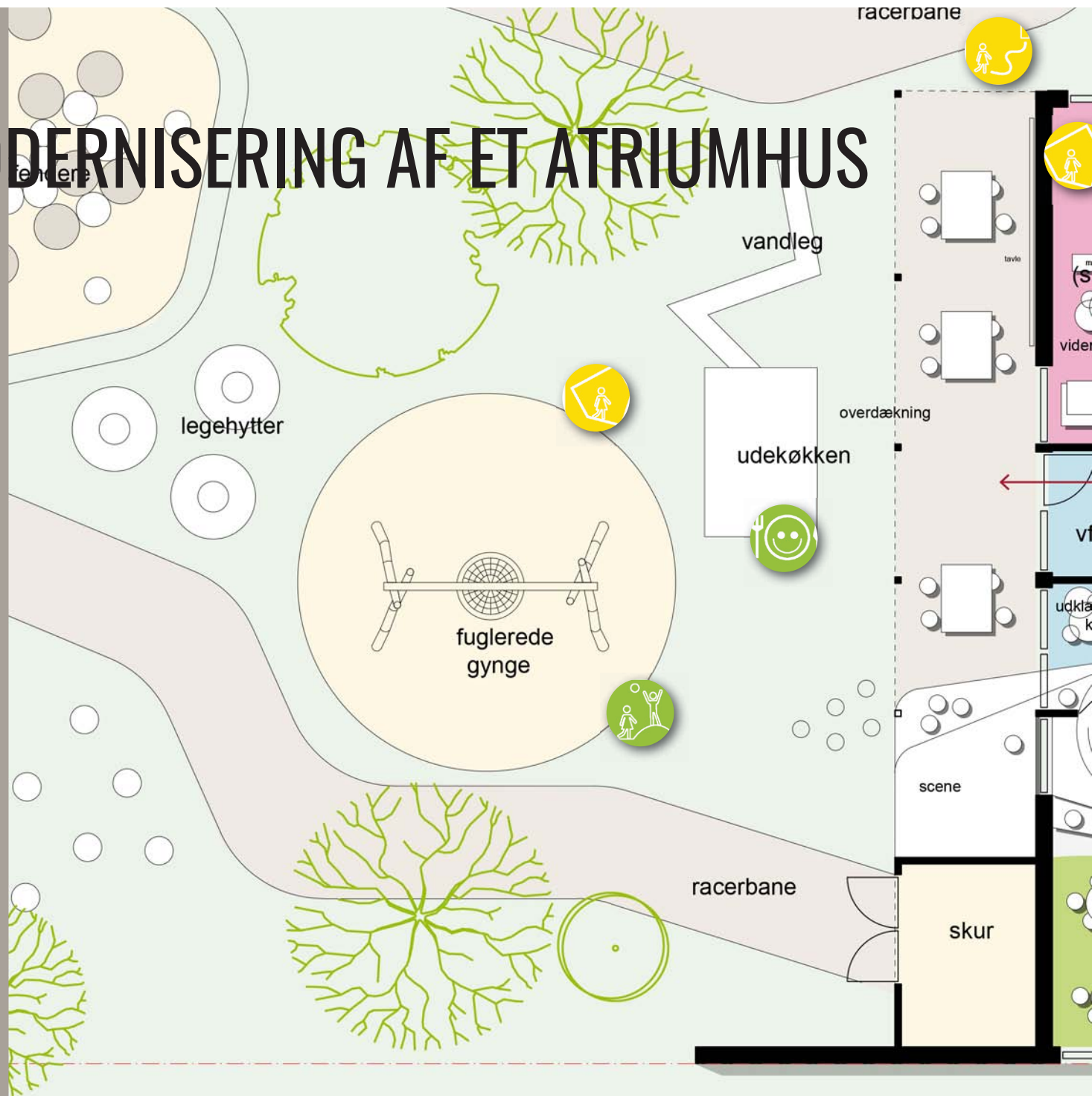
UDVALGTE CASES

65

DAGTILBUD – MODERNISERING AF ET ATRIUMHUS

CASE 1:100

Denne case tager udgangspunkt i modernisering af et dagtilbud opført som et traditionelt atriumhus. Moderniseringsplanen skal blandt skabe bedre madlavningssted og rammer for fælles måltider. For at understøtte dette princip er der i den aktuelle case foretaget en bygningsudvidelse, som skaber rum for et pædagogisk køkken og centralt placeret måltidsrum. Samvær omkring mad og måltider bliver herved en synlig del af hverdagen og skaber samtidig et mødested mellem vuggestue, børnehave, forældre og personale. I den aktuelle case havde dagtilbuddet gode og varierede grupperum med flere små legerum i forbindelse med de større. For at understøtte princippet om motiverende læringsrum er hvert grupperum tonet med et tema, der understreger vægten på forskellige aktiviteter og stimulerer sanserne gennem indretning og udsmykning. Grupperummene er ligeledes opdelt i zoner og definerede bevægelseslinjer, der understøtter princippet om tydelige rum. Dagtilbuddet understøtter ude – som inde – lyst til bevægelse med en varieret legeplads, pudrum og tumlerum. I moderniseringsplanen skabes også en sti med offentlig adgang og direkte indgang til tumlerummet for at styrke lokalområdets brug af dagtilbuddets faciliteter.



1. MOTIVERENDE LÆRINGSRUM



2. RUM I RUMMENE



3. TYDELIGE RUM



4. ADGANG TIL DET DIGITALE



BEVÆGELSESLINJER



5. SUND MAD SAMMEN



6. LYST TIL BEVÆGELSE



7. SMARTE OVERGANGE



8. RUM TIL ALLE



9. LOKAL SAMSKABELSE



10. INSPIRERENDE ARBEJDSRUM



DAGTILBUD – MODERNISERING AF EN H-INSTITUTION

CASE 1:100

Denne case tager udgangspunkt i moderniseringen af et dagtilbud opført som en typisk H-institution. Den aktuelle case var udfordret i forhold til indretning af det centrale fællesrum, som ikke fungerede optimalt som samlingssted. For at understøtte princippet om sund mad sammen er køkkenet omdannet til pædagogisk køkken med mulighed for højere grad af medskabelse for børnene. Fællesrummet er indrettet med tydelige bevægelseslinjer og opholdszoner og vil i højere grad skabe et godt mødested mellem vuggestue, børnehave, forældre og personale. I den aktuelle case havde dagtilbuddet gode og varierede grupperum med flere små legerum i forbindelse med de større. For at understøtte princippet om motiverende læringsrum er hvert grupperum tonet med et tema, der understreger vægten på forskellige aktiviteter og stimulerer sanserne gennem indretning og udsmykning. Grupperummene er ligeledes opdelt i zoner og definerede bevægelseslinjer, der understøtter princippet om tydelige rum. For at understøtte princippet om inspirerende arbejdsrum er personalets arbejdsplads indrettet med varierede arbejdsstationer og interne vinduer, som giver større synlighed i hverdagen over for børn, forældre og kollegaer.



1. MOTIVERENDE LÆRINGSRUM



2. RUM I RUMMENE



3. TYDELIGE RUM



4. ADGANG TIL DET DIGITALE



BEVÆGELSESLINJER



5. SUND MAD SAMMEN



6. LYST TIL BEVÆGELSE



7. SMARTE OVERGANGE



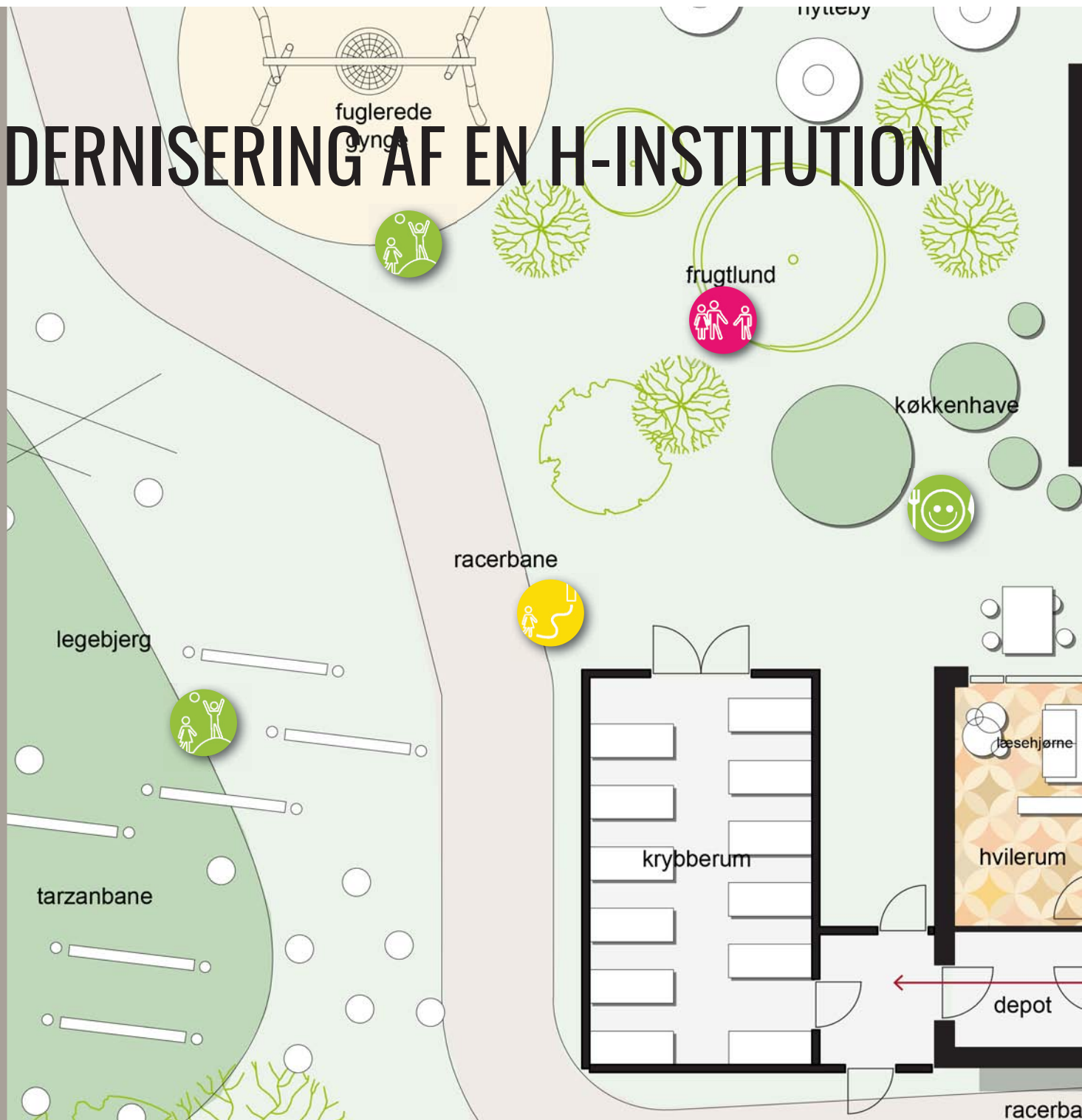
8. RUM TIL ALLE



9. LOKAL SAMSKABELSE



10. INSPIRERENDE ARBEJDSRUM





BØRNEUNIVERS

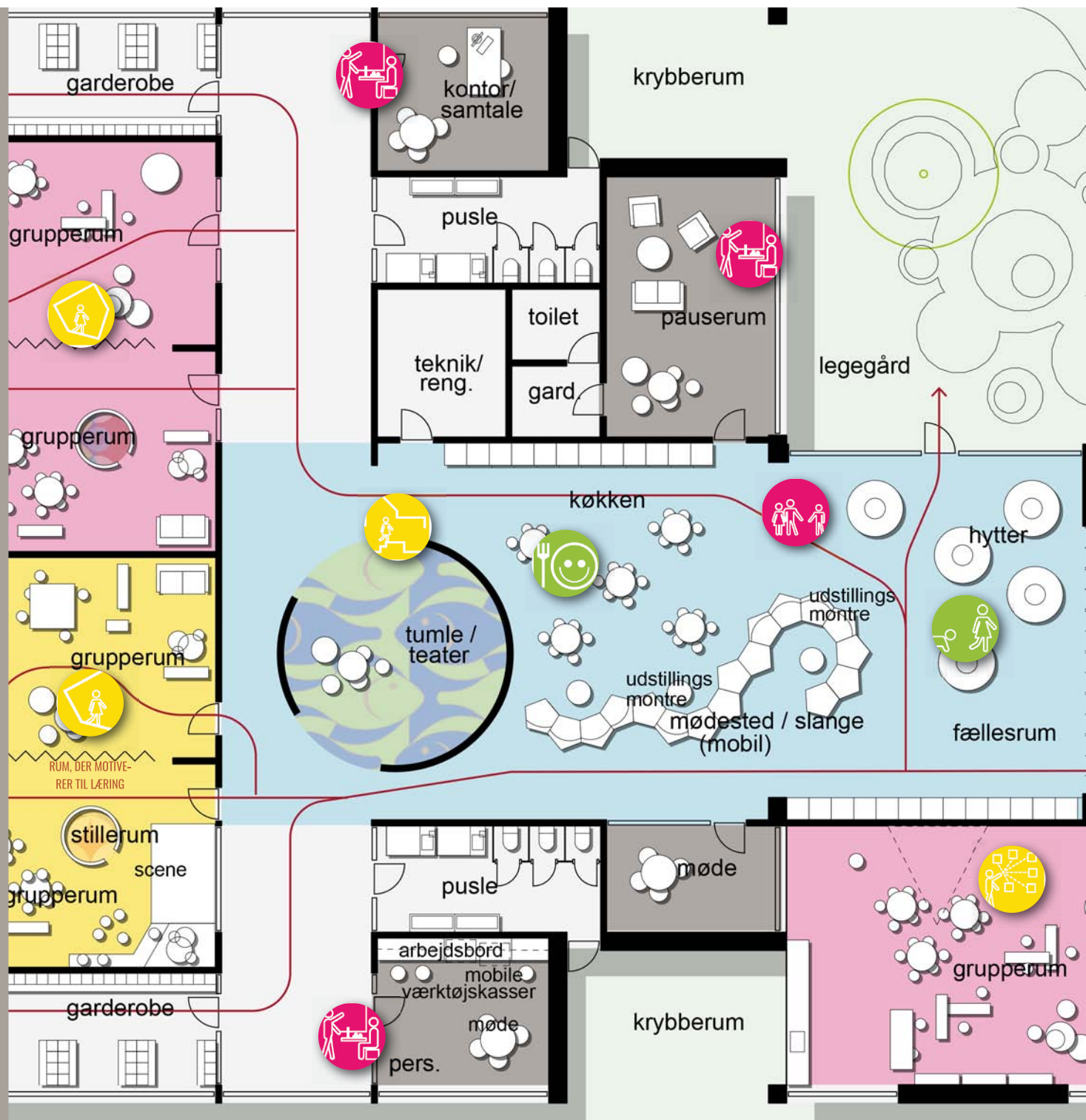
CASE 1:150

Denne case er et scenarie for et fremtidigt børneunivers, hvor der etableres daginstitution i forbindelse med en skole. Børneuniverset skal fungere som en integreret daginstitution i samspil med indskoling og SFO, hvor der er særligt fokus på overgangene mellem tilbuddene.

For at understøtte princippet om smarte overgange er disponeret et fællesrum, der skaber en overgangszonzone mellem dagtilbud og skole. Fællesrummet er opdelt i zoner med forskellige aktiviteter, mobile møbler og udstyr, der udfordrer forskellige aldre. En stor mobilvæg gør det let at omdanne rummet efter behov, og det inviterer samtidig børnene til at være medskabere af rummet.

Måltidsstedet er en central del af fællesrummet og bliver et naturligt omdrejningspunkt og mødested mellem vuggestue, børnehave, forældre og personale.

For at understøtte princippet om inspirerende arbejdsrum er personaleforberedelse spredt ud som mindre varierede enheder med forskellige funktioner og i tæt tilknytning til læringsrummene.



1. MOTIVERENDE LÆRINGSRUM



2. RUM I RUMMENE



3. TYDELIGE RUM



4. ADGANG TIL DET DIGITALE



BEVÆGELSESLINIER



5. SUND MAD SAMMEN



6. LYST TIL BEVÆGELSE



7. SMARTE OVERGANGE



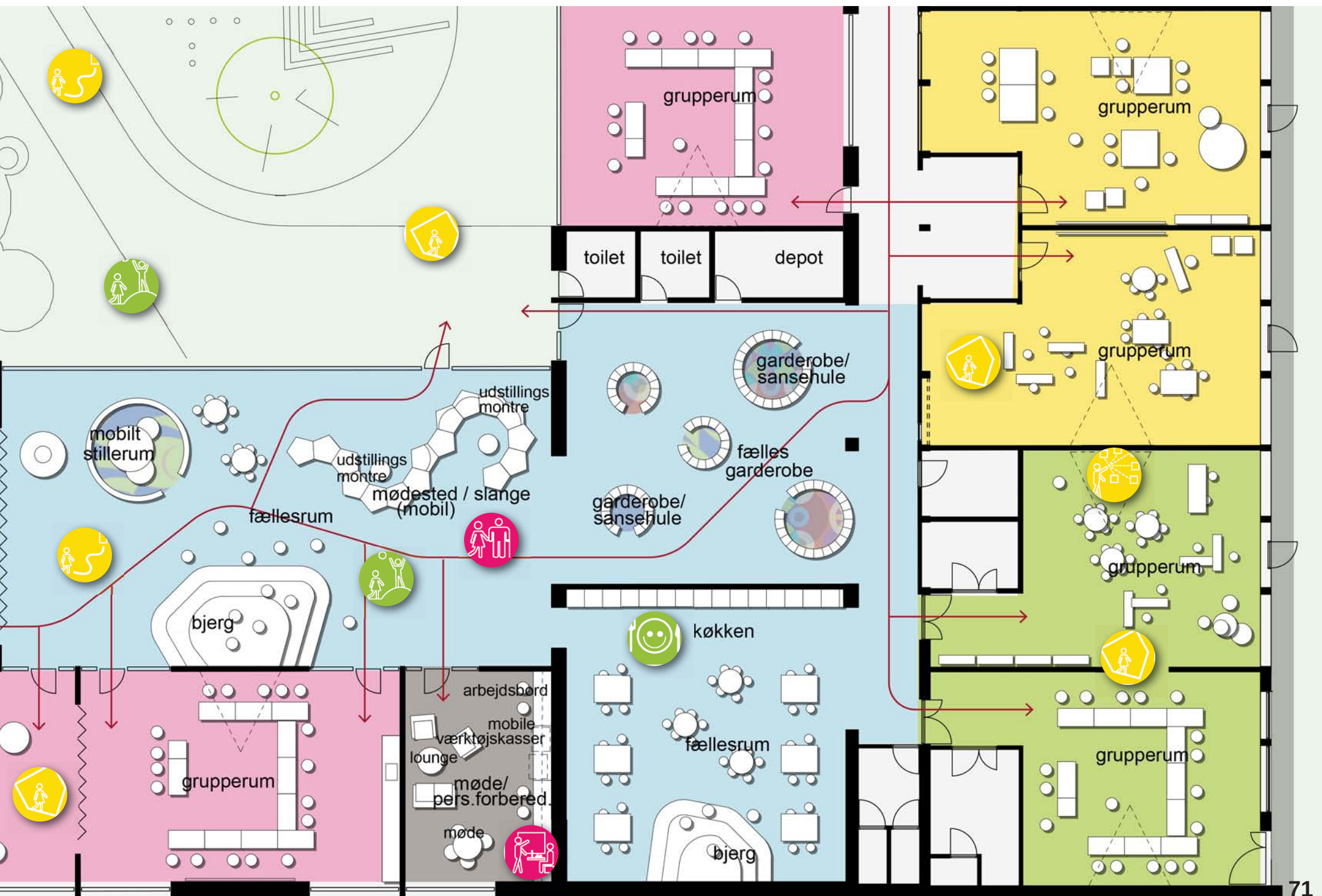
8. RUM TIL ALLE



9. LOKAL SAMSKABELSE



10. INSPIRERENDE ARBEJDSRUM



SCIENCE-AFDELING

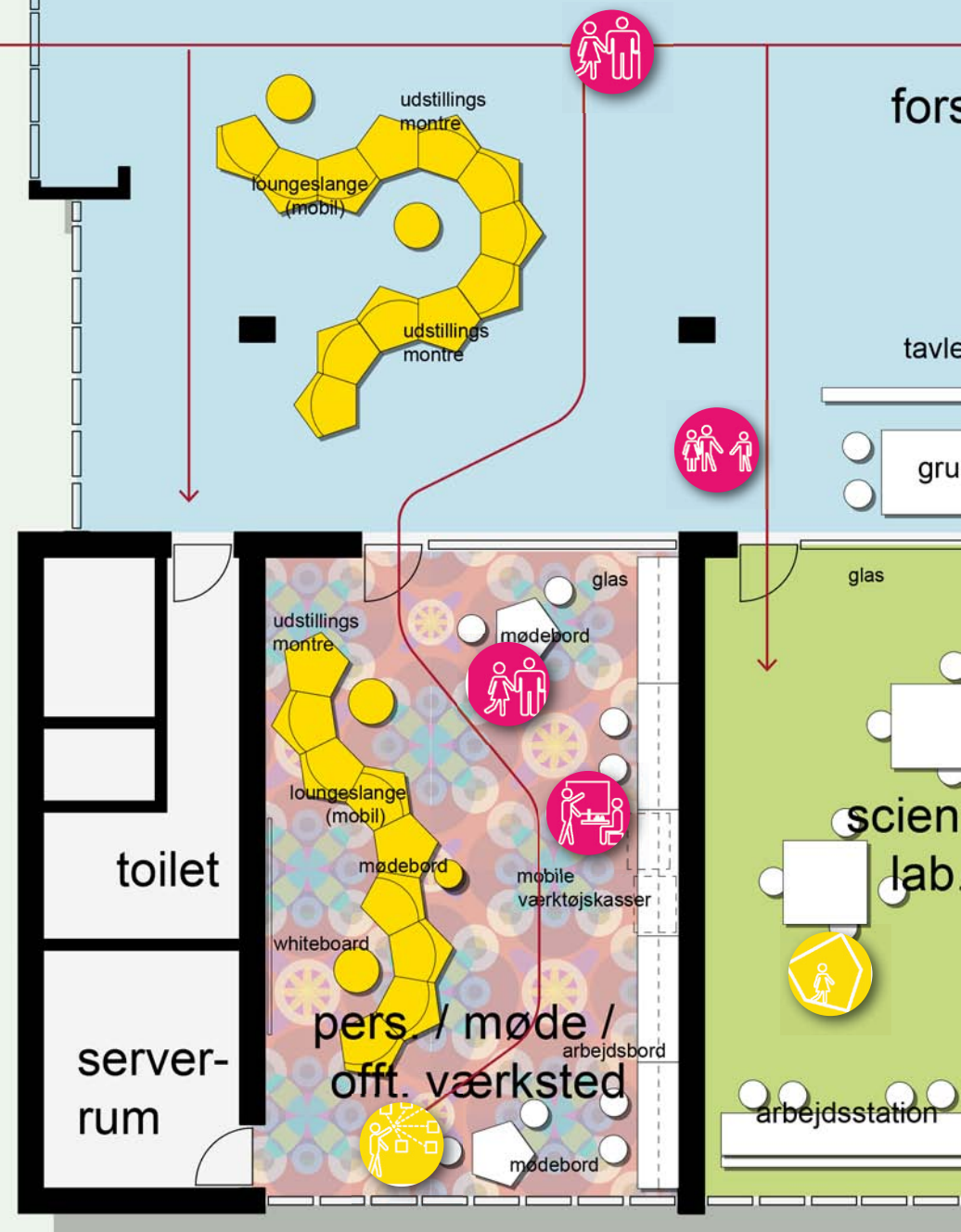
CASE 1:100

Denne case tager udgangspunkt i en modernisering af et afsnit med utidssvarende faglokaler, som opdateres til en samlet science-afdeling. De nye læringsrum er fagligt tonede, de emmer af fag og understøtter derved princippet om motiverende læringsrum. Indretningen er målrettet projekt- og praksisorienteret arbejde, der er stor variation i arbejdsrummene og mulighed for gruppearbejde både ude og inde. Der er tilføjet glas mod fællesarealer for at understøtte overskuelighed og åbenhed samt stimulere nysgerrigheden om fagene. Som del af afsnittet ses en "sciencehule", som inviterer de mindre børn til "smagsprøver" på, hvad de ældre elever arbejder med. Det understøtter princippet om smarte overgange mellem skolens afdelinger. Science er i denne case placeret ved skoletorv og hovedindgangen, som byder velkommen med udstilling af elevarbejder. Området indrettes med opholdsmøbler og fungerer som et naturligt mødested for elever, lærer, forældre og lokalområdets brugere. Science-afdelingen rummer også et inspirerende værksted for voksne, dels til personalets forberedelse og inspiration, og dels som invitation til samskabelse lokalt.



indgang til skolen

cykel-p



1. MOTIVERENDE LÆRINGSRUM



2. RUM I RUMMENE



3. TYDELIGE RUM



4. ADGANG TIL DET DIGITALE



BEVÆGELSESLINJER



5. SUND MAD SAMMEN



6. LYST TIL BEVÆGELSE



7. SMARTE OVERGANGE



8. RUM TIL ALLE



9. LOKAL SAMSKABELSE



10. INSPIRERENDE ARBEJDSRUM

samlingsal

sciencehulen

scene

grønnegård

grupperarb.

mødelounge

glas

skærm

arbejdsstation

vask

depot

science-
lab.

bord

arbejdsstation

vask

arbejdsstation

vask

arbejdsstation

vask

glas

arbejdsbord

mobilt bord

mobilt bord

skærm

natur-
værksted

mobilt bord

mobilt bord

depotskabe

depot

kolonial

ovn

ovn

ovn

ovn

kolonial

køl

frys

udeværksted

udeværksted

UNGEMILJØ – OMBYGNING AF EN TYPISK KLASSEGANG

CASE 1:150

Denne case tager udgangspunkt i modernisering af en typisk klassegang på 1.sal i en etageskole med sidekorridor. En af udfordringerne ved opdateringen af denne type skolebygning er, at den relativt brede gang først og fremmest er flugtvej og derfor ikke kan indrettes med løst inventar til fx gruppearbejde. I den viste case er tilføjet flugtvejstrapper direkte fra undervisningslokalerne, og gangarealet frisættes til flere anvendelsesmåder. I denne case er der pres på kapaciteten, og læringsarealerne er øget ved at tilføje udvidelser med grupperum.

Det viste ungemiljø er baseret på projekt- og praksisorienterede læringsrum i vekslende størrelser med plads til formidling i større grupper, holdundervisning, værkstedsarbejde og fordybelse af alene eller få. Miljøet understøtter en organisering, hvor de unge starter dagen i en fælles base og derefter fordeler sig i Ungemiljøet eller til andre lokationer. Glaspartier i væggene understøtter overskuelighed og åbenhed. Lockers til alle giver mulighed for sikker opbevaring af digitale remedier, bøger og personlige ejendele.



1. MOTIVERENDE LÆRINGSRUM



2. RUM I RUMMENE



3. TYDELIGE RUM



4. ADGANG TIL DET DIGITALE



BEVÆGELSESLINIER



5. SUND MAD SAMMEN



6. LYST TIL BEVÆGELSE



7. SMARTE OVERGANGE



8. RUM TIL ALLE



9. LOKAL SAMSKABELSE



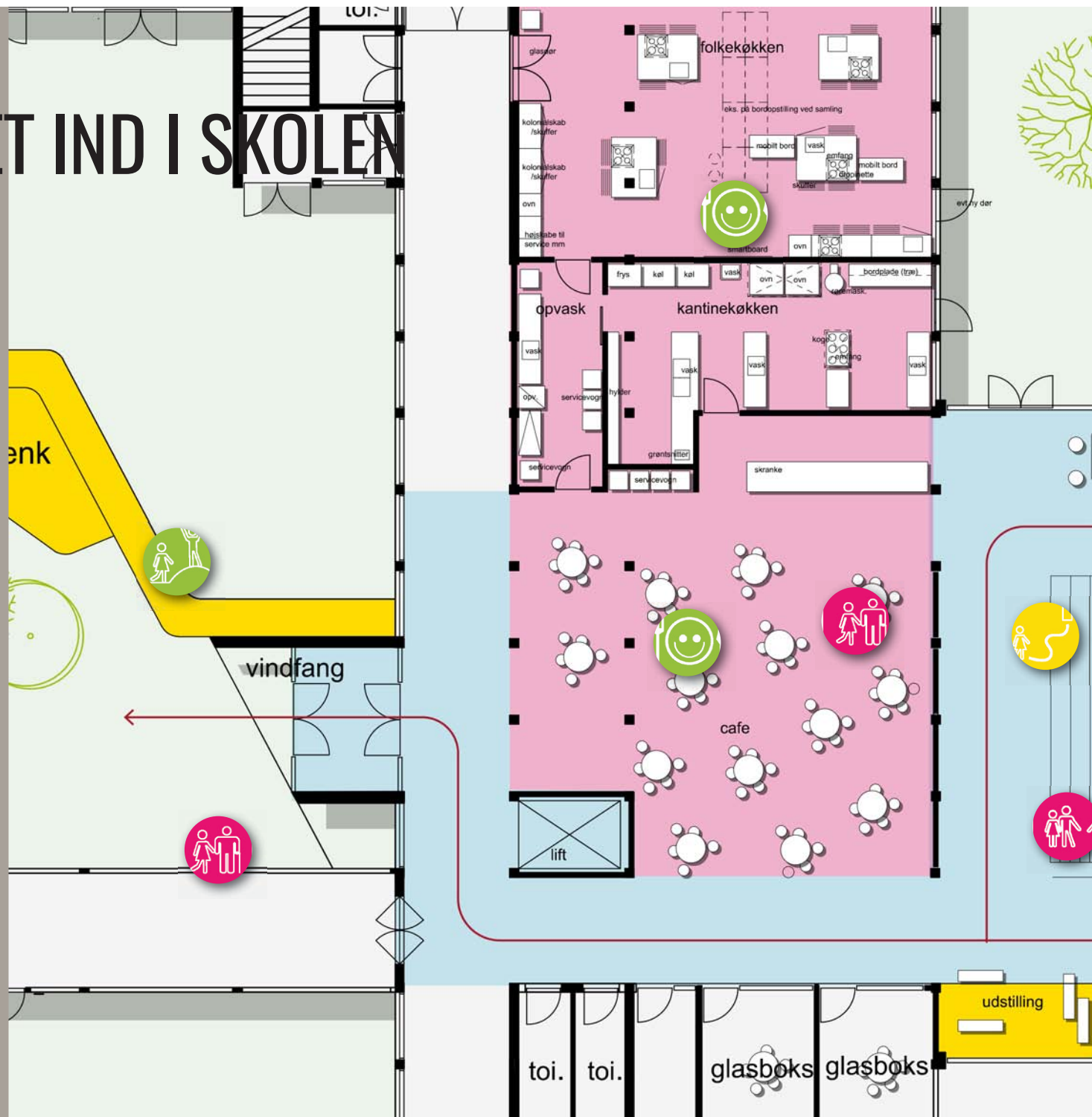
10. INSPIRERENDE ARBEJDSRUM

LOKALSAMFUNDET IND I SKOLEN

CASE 1:150

Denne case er et scenarie for modernisering af en eksisterende skole, hvor der er særligt fokus på at invitere lokalsamfundet ind. I skolens center er placeret fælles centrale funktioner, som typisk er aktive, også i ydertimerne, bl.a. læringscenter og tilhørende møderum, madlavningssted og café – her i sammenhæng med hjertet, alrum og pædagogisk køkken, i den integrerede indskoling og SFO.

Bygningstrukturen åbnes op, trækker omgivelserne ind, og skolens center bliver samtidig hovedindgang – med adgang fra flere sider. En offentlig sti og et tydeligt element i landskabet guider ind igennem skolens center, hvor et afgrænset område kan være tilgængeligt for lokalsamfundet 24-7. Madlavningsstedet er i denne case et "Folkekøkken" og et tilbud til både interne og eksterne brugere i forskellige aldre. Det suppleres af en mindre enhed til produktion og udlevering, som kan få ekstra albuerum i Folkekøkkenet. Caféen er stedet, hvor man spiser sammen, og den er – sammen med læringscenteret – ramme om både formelle og uformelle møder, gruppearbejde og et vitalt samlingspunkt for børn og voksne både i skoletiden og i fritiden.



1. MOTIVERENDE LÆRINGSRUM



2. RUM I RUMMENE



3. TYDELIGE RUM



4. ADGANG TIL DET DIGITALE



BEVÆGELSESLINIER



5. SUND MAD SAMMEN



6. LYST TIL BEVÆGELSE



7. SMARTE OVERGANGE



8. RUM TIL ALLE



9. LOKAL SAMSKABELSE

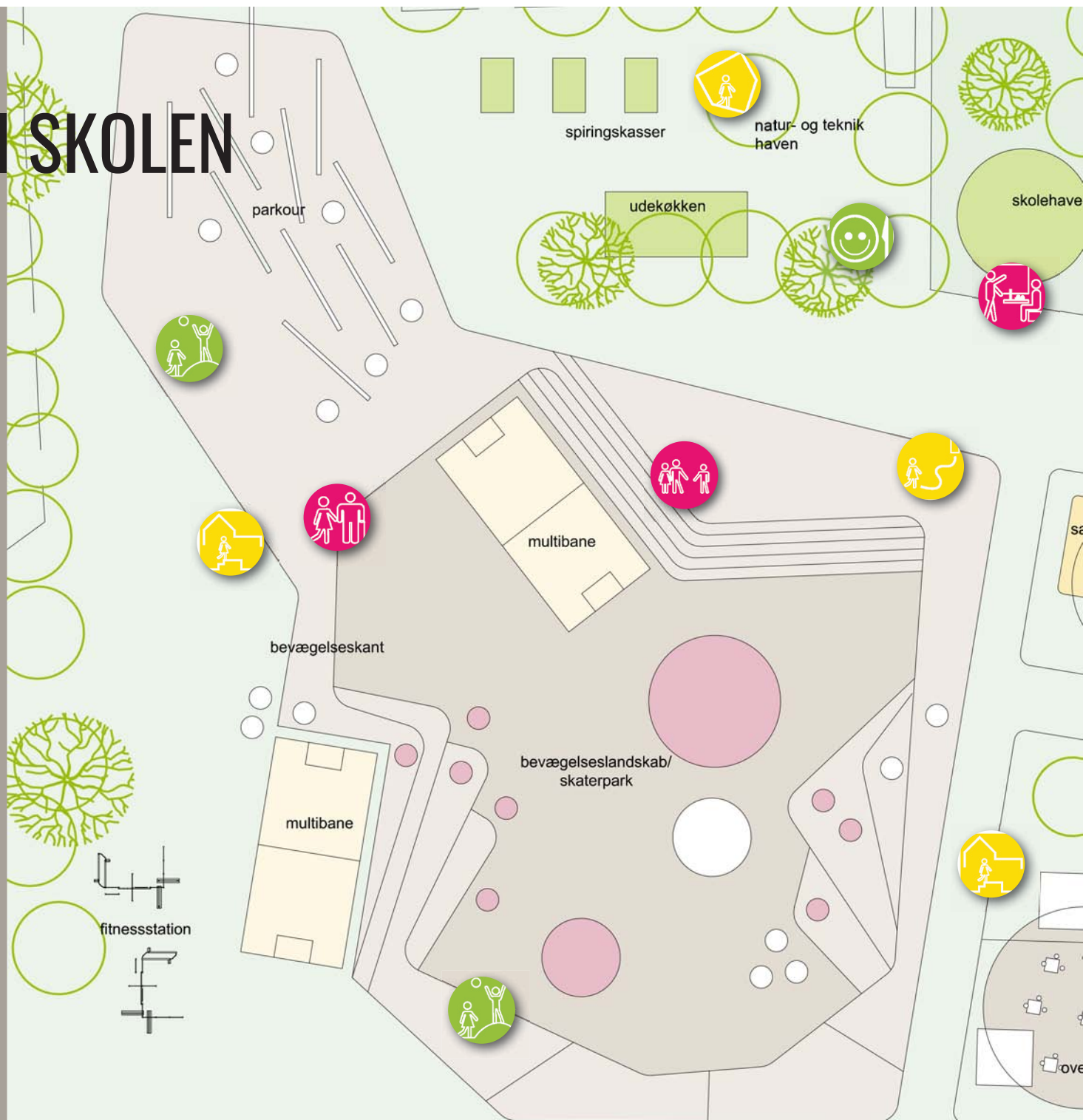


10. INSPIRERENDE ARBEJDSRUM



CASE 1:500

Lokalsamfundet er flittige brugere af skolegården; det er muligt at lege og dyrke motion, borgerne kan bidrage til skolehaven, og foreninger og andre kan bruge friluftscenen.



EKSPERTER

PRÆSENTATION

BASCON A/S

**ANNE MARIE DUE SCHMIDT, LASSE SØRENSEN
& ULLA KJÆRVANG**

"Samskabelse som vejen til succes"

Anne Marie er cand.polyt., arkitekt, ph.d. og arbejder som bygherrerådgiver blandt andet med at analysere og aktivere oversete rumlige potentialer i læringsmiljøer, typisk i samskabende processer med brugere og beslutningstagere. Lasse er cand.scient.pol. og projektchef for Strategi og Analyse i Bascons afdeling for bygherrerådgivning. Lasse arbejder bl.a. med strukturanalyser og space management på dagtilbuds- og skoleområdet. Ulla er arkitekt MAA og direktør i Bascon og har fungeret som proceskonsulent på flere skoleprojekter med brugerinddragelse og som rådgiver i planlægning og indretning af læringsmiljøer. Bascon har været rådgiver på en række større projekter på dagtilbuds- og skoleområdet.

Bidrag til principper

Samskabelse karakteriserer en proces, hvor relevante interessenter inviteres til i fællesskab at identificere og løse problemer ved hjælp af parternes forskellige kompetencer og ressourcer. Det er vigtigt at skelne begrebet fra inddragelse, da samskabelse tager skridtet videre i og med, at problemstillingen ikke ejes af én aktør, men er et fælles anliggende. Der er en række udfordringer forbundet med samskabelse, som kræver opmærksomhed, hvis processen skal lykkes. Det er afgørende, at der etableres en fælles vision, hvorunder mål og struktur ekspliciteres. Klar rollefordeling, udpræget grad af tillid og stærke relationer er også vigtige elementer for, at samskabelsen bliver en succes.

CHARLOTTE RINGSMOSE & SUSANNE STAFFELDT

"Tænk i legesteder"

Charlotte er psykolog, ph.d. og professor MSO ved Aarhus Universitet og forsker i pædagogisk psykologiske perspektiver på diversitet og inklusion i læringsmiljøer. Susanne er designer fra Danmarks Designskole linjen for møbel og rum. Sammen har de skrevet bogen 'Rum og Læring', hvor deres fagligheder og kompetencer kombineres med henblik på at udvikle viden om gode læringsmiljøer for børn i daginstitutioner.

Bidrag til principper

De fysiske omgivelser, børn færdes i, har betydning for deres læring og trivsel. Indretningen af rum til børn skal derfor ske med udgangspunkt i mange forskelligartede behov, hvilket kalder på differentierede miljøer og mange legesteder. Det kan imødekommes ved hjælp af zoneinddeling, der spænder fra rum til stor fysisk udfoldelse, til det helt stille sted og mange legesteder. Børn lærer og udvikler sig i samspil med andre børn og voksne. Rummene skal indbyde til gode læringsoplevelser og afspejle de pædagogiske målsætninger. Konkret bør man forud for modernisering af dagtilbud granske tidligere lignende projekter med henblik på at lære af andres erfaringer, afsøge og inddrage institutionens pædagogiske intentioner i udformningen af den fremtidige indretning og endelig have blik for den pågældende institutions eksisterende muligheder og behov.

WINIE RICKEN

"Muligheden for at kunne skifte mellem forskellige typer af læringsrum er afgørende i den moderne skole"

Arkitekt, ph.d. i læringsmiljøer og ejer af virksomheden Learningspaces, der rådgiver om brug og indretning af lege- og læringsrum. Winie arbejder med proces- og projektudvikling inden for dagtilbuds- og skoleområdet, med fokus på et godt samspil mellem arkitektur, pædagogik og sundhed, såvel i inderum som uderum.

Bidrag til principper

Behovet for at kunne skifte mellem forskellige typer af læringsrum er omdrejningspunkt for moderniseringen af skoler. I den moderne skole skifter læringsaktiviteter løbende mellem tre væsentligt forskellige organiseringer af læringsrummet, hvor lærere og elever indtager forskellige roller og arbejdsformen er forskellig. De tre læringsrum kan overordnet beskrives som: 1) Undervisningsrum til formidling, 2) Træningsrum til fordybelse og 3) Studierum til projektarbejde. De fysiske rum, og indretninger skal understøtte lette skift mellem de tre læringsaktiviteter. Endvidere skal der tænkes i læringsområder, som giver mulighed for, at de forskellige typer af læringsaktiviteter kan forgå samtidigt. Det kræver et opbrud i den traditionelle skematænkning med undervisning én time, én klasse af én underviser i ét klasselokale eller faglokale adskilt herfra. Den nye skole kalder i stedet på organisering af sammenhængende læringsforløb, der strækker sig over hele dagen med skiftende holddannelse og samarbejdende undervisere i varierede fysiske læringsområder. Uderummet indeholder et stort udviklingspotentiale i forhold til at kunne indgå og understøtte skabelsen af inspirerende læringsrum til forskellige typer af aktiviteter.

JEANET LEMCHE

"Sundhed gennem bevægelse i de gode byggede omgivelser"

Cand.scient. san. ph.d. og adjunkt ved University College Lillebælt. Jeanet forsker i sammenhængen mellem mennesker, rum og velfærdsteknologi. Hun er derudover selvstændig og har deltaget i en række konkrete byggeprojekter angående helende arkitektur, evidensbaseret design og velfærdsteknologi.

Bidrag til principper

Sundhed vedrører flere aspekter, herunder muligheden for bevægelse i de byggede omgivelser. I koblingen mellem bevægelse og sundhed er den daglige, rutineprægede og naturlige bevægelse afgørende. Denne skabes ved fx at etablere steder og nicher rundt om på skolen, som er værd at bevæge sig efter. Ud over bevægelsen til og fra nicherne kan de ligeledes forsynes med interaktive installationer, som indeholder bevægelseselementer. På den måde kan den fysiske aktivitet flyttes ud ad klasseværelserne og erstattes af punktvís bevægelse på gangarealer, nicher og i uderum. Et gennemgående stisystem, som åbner hele matriklen op, og som omkranser og involverer hele skolens område og dermed skaber en rød tråd for at binde skolen sammen, kan også bidrage til mere naturlig bevægelse.

JENS TROELSEN

"Bevægelse skal være lystbetonet"

Forskningsleder, cand.scient., ph.d. og lektor ved Institut for Idræt og Biomekanik på Syddansk Universitet. Jens forsker i de fysiske omgivelserns betydning for fysisk aktivitet og sundhed. Han har deltaget i en række projekter om børns trivsel og bevægelse i skole-sammenhæng.

Bidrag til principper

Elever fra mellemtrinet og opefter er generelt vanskeligere at aktivere end andre. Det er derfor centralt at have fokus på og prioritere de grupper, når man moderniserer skolerne. Bredere deltagelse i bevægelsesaktiviteter kan opnås ved at inddrage de lokale for- eninger, specielt de utraditionelle, som kan appellere til de børn og unge, som ikke har fundet sig til rette i de klassiske discipliner. Derudover har involvering af børnene og de unge stor betydning for, om bevægelsesområder, redskaber mv. bliver brugt og indtaget. Det allervigtigste i forbindelse med at aktivere børn og unge er dog, at bevægelse sker af lyst. Det handler således om at skabe let tilgængelige og bredt appellerende omgivelser, som gør, at de ikke kan lade være, og hvor bevægelsen sker helt naturligt.

JEPPE BUNDSGAARD

"Tilgængelig teknologi"

Professor MSO og ph.d. ved Aarhus Universitet. Jeppe forsker blandt andet i digitale læremidler. Han har gennem en længere årrække beskæftiget sig med it-didaktik, og særligt hvorledes it kan ændre undervisningspraksis i folkeskolen.

Bidrag til principper

It er en uundgåelig del af den moderne folkeskole, men teknologien skal anvendes med omtanke, før den bliver fordelagtig i undervisningsøjemed. It skal ikke betragtes som et selvstændigt element, der vies særskilt opmærksomhed, men skal i stedet integreres aktivt i undervisningen. Dette betyder, at it-løsninger ikke skal implementeres bredt på samtlige skoler, da generelle it-installationer hurtigt mister deres nyhedsværdi og risikerer at stå ubrugte hen. Det vigtige er i modsætning hertil, at der findes et stort antal skærme, som eleverne kan projekttere og dele indhold på – både på gruppe- og samlingsbasis. Ud-bredt tilgængelighed, strøm og Wi-Fi er ligeledes forudsætning for, at it bliver en naturlig del af undervisningen.

INGE METTE KIRKEBY

"Børns behov i centrum for modernisering"

Arkitekt og seniorforsker ved Aalborg Universitet. Inge Mette har deltaget i en lang række projekter inden for forskningsområderne arkitektur og fysisk planlægning samt pædagogik og læring.

Bidrag til principper

Rum er ikke blot rum og kan populært sagt betragtes som den tredje opdrager i erkendelse af, at handling ikke sker i rum, men med rum. Rum til børn skal indrettes med afsæt i deres behov, hvilket primært drejer sig om opmærksomhed på, at børn lærer forskelligt og ikke værdsætter på forhånd definerede lege og materialer. Rum skal således understøtte behovet for varierede læringsaktiviteter og efterspørgslen på fortolkningsmuligheder, hvilket kalder på ressourcerigdom og rumdifferentering. Rummene skal derudover emme af den aktivitet, der skal foregå, så de skal kodes og stemmes således, at børn og unge forberedes på, hvad der skal ske. Dette bygger på ideen om det forberedte rum, hvor materialer og redskaber inspirerer og lokker til brug, og som er tilgængelige.

ILLUSTRATIONSLISTE

s. 01	Kollage	RUM	-
s.10	Børn undersøger ...	Pixabay	-
s. 12	Børn har skabt planethimmel ...	RUM	Spækhuggeren, Holmeskolen, Tønder
s. 14	Toning med boglig viden ...	Odense Kommune	Bibliotek, Rentemestervej, København
s. 14	Rummets koder udvikles ...	RUM	-
s. 15	Uderummet inspirerer ...	Ukendt	-
s. 15	Faglig toning med science	LTL Architects	NYU Sternhardt School, New York
s. 15	Rum til produktion ...	RUM	-
s. 16	Æstetisk toning med akustik ...	RUM	Nørrepark skole, København
s. 16	Læringsrum, der kan skabes	RUM	Dokk1, Aarhus
s. 16	Ressourcerigdom – rum ...	RUM	-
s. 17	Toning af rum: laboratorium	nbbj.dk	Seattle children's research institute, Seattle
s. 17	Toning af rum: sprog	Daniel Shearing / The guardian	The stephen perse foundation junior school, Cambridge UK
s. 17	Rum, der defineres af lys	Tine Bech	Catch me now – interaktiv lysinstallation
s. 18	Rum i rummet – udnytte et ...	Odense Kommune	Stamers Kontor, København
s. 20	Udnyttelse af hele rummets kapacitet	Børnehaven Carls	Børnehaven Carls, Odense
s. 20	Foranderlige rum og scenskift – de unge	Noam Raz /The Mayfield Project	-
s. 20	Transparent afgrænsning af rum	Bestawards	ASB constallation, New Zealand
s. 21	Foranderlige rum og scenskift ...	RUM	-
s. 21	Rum og steder med genandvendelse ...	RUM	Kirkebakkeskolen, Vejle
s. 21	Zoning og semiåbne læringsrum ...	RUM	-
s. 22	Grafik kan anvendes som markører ...	RUM	Ørestadskolen, København
s. 24	Træet – markør for samling og mødested	Ukendt	-

s. 24	Rummet skal signalere, hvordan det bruges	Godsbanen aarhus photo sharing	Godsbanen, Aarhus
s. 24	Markører i uderummet	RUM	-
s. 24	Vejvisning – fra ude til inde	Bosch & Fjord	Ordrup Bibliotek, Charlottenlund
s. 25	Håndskitse	RUM	-
s. 26	Digital interaktionskunst på ...	David Rokeby	-
s. 28	Rum til videomøder – fællesskaber ...	Henrik Kastenskov/Fotoco	Kids n' tweens / Engum Skole, Vejle
s. 28	Net alle steder – også udendørs	Department of agriculture and food	-
s. 29	Digital projekterion på vægge ...	Ukendt	-
s. 29	Unge skaber rum med kroppen og teknologi	RUM	Kirkebakkeskolen, Vejle
s. 29	Hyrbide læringsrum –kobling mellem ...	C. Wesselman / Stanford University	Fablab at the stanford graduate school of education
s. 30	Børn der deler i mindre grupper	Ukendt	-
s. 30	Mindre børn sammen om ...	Blangstedgaard	Blangstedgaard, Odense
s. 31	Håndskitse	RUM	-
s. 32	Kobling mellem teori og praksis	RUM	Lisbjerg skole, Aarhus
s. 34	Børn laver sund mad sammen	Brian Berg / Københavns Madhus	-
s. 36	Køkkener kan benyttes på tværs af aldre	Kost- og ernæringsforbundet	-
s. 36	Måltidet som samlingspunkt	Ukendt	-
s. 37	Bod og cafe i skolen	RUM	Sølystskolen, Silkeborg
s. 37	Madlavningsstedet er et læringsrum	Peter Klint / Politiken	-
s. 37	Spise ude sammen	RUM	Den ideelle daginstitution, Randers
s. 37	Vaske op sammen – ude	Ukendt	-
s. 37	Måltid udenfor – mad på bål og ...	Ukendt	-
s. 38	Mobilt udekøkken	The healing arts center	-

s. 38	Frokostbuffet – ude	kindergarten-taufkirchen.de	Gemeindekindergarten, Taufkirchen, Tyskland
s. 39	Håndskitse	RUM	-
s. 40	Lys, plads og udstyr til ...	RUM	Spurvelund børneunivers, Odense
s. 42	Rum med plads og invitation ...	Arkitema	Kongehøjskolen, Aabenraa
s. 42	Rum med højt til loftet	RUM	Lisbjerg Skole, Aarhus
s. 42	Ude og inde kobles sammen	Filip Dujardin / Dezeen	KUA school, Brussels
s. 43	Parkour også for yngste skolebørn	RUM	Bobleplads Carlsberg, København
s. 43	Taget som en del af et ...	RUM	Midtbyens børnehus, Kolding
s. 43	Udendørs aktiviteter i alt slags vejr	Ukendt	Ravnsted børnehave
s. 43	Udfordringer i højden	Børnehaven Carls	Børnehaven Carls, Odense
s. 43	Bevægelse i naturen	Pixabay	-
s. 44	Bløde bakker for alle aldre	RUM	Kirkebakkeskolen, Vejle
s. 44	Alternative boldbaner inspirerer ...	Ukendt	-
s. 45	Interaktive læremidler ...	Alexandre instituttet	Dokk1, Aarhus
s. 45	Læring og bevægelse i uderummet	RUM	Sølystskolen, Silkeborg
s. 45	Bevægelse og læring hænger sammen	lekolar.com	-
s. 48	Møder mellem skole og hjem	Turning point school	-
s. 48	Fysisk udfordring tilpasset alderstrin ...	RUM	-
s. 48	Overgang fra ét tilbud til et andet	Asbjørn Haslov / GPP arkitekter	Sorring Børnehus
s. 49	Håndskitse	RUM	-
s. 50	Samlet skole	Holluf Pile Skole	Holluf Pile Skole
s. 52	Fællesskaber og parallelleg på ...	Die baupiloten arkitektur	Nido piccolo kindergarten, Berlin

s. 54	Rum til dialog – rundkreds med ...	RUM	Kirkebakkeskolen, Vejle
s. 54	Rum til at bruge hænderne	Ukendt	-
s. 54	Trække sig tilbage i en niche ...	RUM	Kirkebakkeskolen, Vejle
s. 55	Fire børn sammen ”i” samme bord	Henrik Kastenskov/Fotoco	-
s. 55	Blød niche under trappen ...	RUM	Sølystskolen, Silkeborg
s. 55	Deltage i randzonen af aktiviteten	Bosch & Fjord	Skåde aktivitetsanlæg
s. 58	Mødested mellem børn, unge og lokale	examiner.com	GM Orion aids, Detroit
s. 58	Børn på virksomhedsbesøg	Jonas Guldberg / Dr4 trekanten	-
s. 58	Videnspersoner ind på skolen	Pixabay	-
s. 58	Børn, der cykler til og fra skole	cycle-space.com	-
s. 59	Håndskitse	RUM	-
s. 60	Mulighed for at sidde alene eller parvis ...	M Moser Associates	-
s. 62	Arbejds miljøer i nær tilknytning til ...	RUM	Sølystskolen, Silkeborg
s. 62	Samarbejde i større og mindre grupper	Rosan Bosch	Kua try-out-lab, København
s. 62	Steder til projektarbejde og tværfaglighed	Ukendt	Ukendt
s. 63	Plads til fordybelse og refleksion	Rosan Bosch	Kua try-out-lab, København
s. 63	Mobile værksteder og aktiviteter	RUM	-
s. 63	Adgang til it og strøm alle steder ...	Telegraph.co.uk	-
s. 64	Kollage	RUM	-

LITTERATURLISTE

- Branchearbejdsmiljørådet: Bløde værdier i byggeprocessen. Branchearbejdsmiljørådet – Undervisning & Forskning, 2014
- Branchearbejdsmiljørådet: Inspirerende byggeprocesser ved skolebyggeri – Sådan får du ansatte og elever med. Branchearbejdsmiljørådet, Undervisning & Forskning, 2014
- Bundsgaard, Jeppe: Eksperten om IT i undervisningen, 2014
- Forskning – Børn og unge: Rum & bevægelse – fokus på kroppens og rammernes betydning. BUPL, 2011
- de Jongh, Manon: 6 råd om at lede samskabelse. Væksthus for ledelse, 2015
- Dyrby, Pia Vinther: 'Rum, der rykker'. In: Bakspejlet '14, Danmarks Evalueringsinstitut, 2014
- Ebdrup, Tina: Med æstetikken for øje. Ph.d.-afhandling fra Rambøll, Designskolen Kolding og Arkitektskolen Århus, 2014
- Frandsen, Anne Kathrine et al.: 'Helende arkitektur'. Institut for Arkitektur og Design Skriftserie nr. 29, Aalborg Universitet, 2009
- Frank, Lise: 'Ny forskning: Tænk rum, børn og didaktik sammen med it'. In: Folkeskolen, 27.06.2013
- Glavind, Niels et al.: Daginstitutionernes hverdag 2015. Bureau 2000 & FOA, 2015
- Iversen, Ole Sejer: Fremtidens hybride læringsrum 1. Statens Byggeforskningsinstitut, Aalborg Universitet, 2009
- Jensen, Bjarne: 'Mad eller ernæring som indhold i skolens sundhedsundervisning? '. In: Månedsmagasinet Skolen, nr. 1 årg. 15, 2009
- Jensen, Jens-Ole: Rum, der bevæger børn. Anlæg- og lokalfonden, 2009
- Juelskjær, Malou: 'Kan man bygge sig til god læring? '. In: Information, 28.06.2011
- Juelskjær, Malou: 'Klasseledelse gennem strategisk brug af interiør og arkitektur'. In: Dansk Center for Undervisningsmiljøer, 29.11.2011
- Keiding, Lis et al.: Forebyggelsespakke – Indeklima i skoler. Sundhedsstyrelsen, 2012
- Kirkeby, Inge Mette et al.: Samspil mellem børn og skolens fysiske rammer. Center for fysiske rammer og læreprocesser, 2001
- Kirkeby, Inge Mette et al.: Skolens rummelighed – fra idé til handling. Undervisningsministeriet, Uddannelsesstyrelsen, Område for grundskolen og folkeoplysning, 2003
- Kirkeby, Inge Mette et al.: Plads til trivsel og udvikling. Statens Byggeforskningsinstitut, 2013
- Lauritsen, Helle: 'Skolens æstetik'. In: Folkeskolen nr. 32 2003

- EMU Danmarks læringsportal: It i undervisningen. Ministeriet for børn, undervisning og ligestilling
- Mørk, Trine et al.: Mad og måltider i skolen – Inspiration og erfaringer. Aarhus Universitet og DCA, Nationalt Center For Fødevarer og Jordbrug, 2015
- Nebelong, Helle: Stimulering af børn socialt, sansemæssigt, motorisk og mentalt. Akademisk Arkitektforening
- Pasgaard, Niels: 'It i folkeskolen – hvorfor egentlig? '. In: Folkeskolen, 23.01.2013
- Pearlman, Bob: 'Designing New Learning Environments to Support 21st Century Skills'. In: 21st Century Skills: Rethinking How Students Learn, chapter 6, 2010
- Pedersen, Bente: Børn og motion. Nyt nordisk forlag, 2009
- Petersen, Lise: Aktivitetsoaser i Rudersdal Kommune. Center for forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund, Institut for Idræt og Biomekanik, Syddansk Universitet, 2015
- Rambøll et al.: Forskningsbaseret viden om varieret læring, udeskole, bevægelse og lektiehjælp. Rambøll Management Consulting, Aarhus Universitet, Professionshøjskolen Metropol, UCC Professionshøjskolen og VIA University College, 2014
- Rasmussen, Mette et al.: Skolebørnsundersøgelsen 2010'. Statens Institut for Folkesundhed, Syddansk Universitet, 2011
- Ricken, Winie et al.: Folkeskolens Læringsrum – Hvordan skiftede lærings-aktiviteter kan understøttes af rum og indretning? FOA, 2013
- Ricken, Winie: Arkitektur, Pædagogik og Sundhed'. Ph. d. afhandling Kunstakademiets Arkitektskole, 2010
- Ringsmose, Charlotte & Staffeldt, Susanne Ringsmose: Børnenes læringsrum. Dansk Center for Undervisningsmiljøer, 23.01.2013
- Ringsmose, Charlotte & Staffeldt, Susanne Ringsmose: Rum og Læring – om at skabe gode læringsmiljøer i børnehaven. Dafolo Forlag, Dansk Pædagogisk Forum, 2014
- Sjouwerman, Petra: Konsulenten brød igennem indforståetheden. Branchearbejdsmiljørådet Undervisning & Forskning, 2014
- Stavad, Mette et al.: 'Arkitektur, æstetik og læringsrum'. In: Skolen i morgen, nr. 6, 2010
- Mad og måltider som en del af skolens hverdag – Betingelser for mad og måltider i skolen. Sundhedsstyrelsen, 1999
- Thestrup, Klaus: Medieleg – Et eksperimenterende fællesskab. Pædagogisk Socialfaglig Højskole, VIA University College, 2011
- Toftum, Jørn et al.: Indeklima i skoler – Status og konsekvenser. FOA, 2011
- Vestergaard, Tove: 'Mad og måltider i skoler'. In: Månedsmagasinet Skolen, nr. 1 årg. 15, 2009

INSPIRATION

www.dcum.dk

Dansk Center for Undervisningsmiljø er et videnscenter, som har til hensigt at medvirke til at sikre bedre undervisnings- og børnemiljø i skoler og dagtilbud.

www.droen.dk

Drøn på skolegården er en kampagne, som har til sigte at skabe ny viden og tiltag, der kan sikre nytænkning af den traditionelle skolegård.

www.godtskolebyggeri.dk

En hjemmeside hvis formål er at medvirke til, at byggerier bliver gennemført med tanke på at sikre godt arbejdsmiljø for ansatte og elever.

www.kidsntweens.dk

Kids n' Tweens er et projekt om leg og læring for børn i alderen 3-12. Kids n' Tween indbefatter blandt andet projektet LiTiRum angående interaktive læringsrum.

www.skole-plus.dk

Skole+ er en kampagne, som sætter fokus på indendørsfaciliteter, som inviterer til idræt og bevægelse, hvor målet er at give børn og voksne lyst til at være aktive.



ODENSE
KOMMUNE

