

BØRN RUM FORM

Arkitektur og design for begyndere



BØRN RUM FORM

Arkitektur og design for begyndere

2. udgave

Udgivet af:

Børnekulturens Netværk
H. C. Andersens Boulevard 2
1553 København V
Tlf.: 33 73 33 70
bkn@boernekultur.dk
www.boernekultur.dk

Redaktion:

Konsulent Merete Dael
Ekstern konsulent Jan Helmer-Petersen
Pernille Grønbech, Danske Designere
Pia R. Rasmussen, Dansk Arkitektur Center
Journalist Monica C. Madsen

Grafisk tilrettelæggelse og produktion:

Adman Kommunikation Aps

Foto:

Hvor ikke andet er angivet, er fotos af
Henning Hjorth

Forsidefoto:

Børnegruppe på Trapholt

Tegninger:

Billedskolen i Toldkammeret

Copyright:

Børnekulturens Netværk, København
november 2010
Der kan frit citeres fra BØRN RUM FORM
med tydelig kildeangivelse.

ISBN-nr.:

Trykt udgave: 978-87-92681-08-9
Elektronisk udgave: 978-87-92681-10-2

BØRN RUM FORM

Arkitektur og design for begyndere

Kommentarer:

*Direktør Mads Øvlisen,
formand for Statens Kunstråd*
**Bedre samspil mellem venstre
og højre hjernehalvdel** 9

*Direktør Lars B. Goldschmidt,
Dansk Industri*
**Giv børn mod på at præge
vores virkelighed** 20

*Direktør Martin Roll,
Business & Brand Strategist*
Styrk børns medansvar for omverdenen . . . 25

*Arkitekt Dorte Mandrup,
Dorte Mandrup Arkitekter*
Vigtigt at børn får et kritisk apparat. 52

*Kunsthåndværker og
billedkunstner Lin Utzon*
**Giv børnene et fokus i den
skabende proces** 56

*Arkitekt Bjarke Ingels,
BIG-Bjarke Ingels Group*
**Arkitektur som fag i skolen
på linje med samfundsfag** 67

*Designer Dorte Zangenberg,
WinWin Agency*
**Styrk børns fornemmelse
for den tid, vi lever i** 78

Designer Maja Asaa, Carl Bro
**Gør børn bevidste om,
hvordan rum påvirker os.** 86

Direktør Preben Mejer, Innovation Lab
**Brug computeren som
design laboratorium** 88

*Direktør Anders Byriel,
formand for Designrådet*
Giv alle børn et kulturelt beredskab 102

*Arkitekt og forfatter Bente Lange,
Lange Publishing*
Vis børn, hvor rig verden er 116

Designer Peter Bysted, Bysted
**Integrer design og arkitektur i
undervisningen.** 121

IND

Forord 6

1. Introduktion:
Arkitektur og design for begyndere 7

**2. Arkitektur og design i børn
og unges verden** 11

3. En vision for fremtiden 23

4. Arkitektur og design
– nationalt og lokalt 33

- Min Havn – en idékonkurrence 36

- Arkitekturpolitik for Vejle
Kommune. 38

- Designkolding.dk fra fødsel til død . . . 40

- Arkitektur i børnehøjde i Roskilde . . . 41

- Vi kan lære af Norden. 42

- Kulturarven går online 46

5. Fokus på de mindste børn:
Rum og form i børnehaven 49

- Designbørnehavnen i Vonsild 56

- På vej til skole i Trøjborg 58

6. Fokus på skolen og SFO:
Ny dagsorden for undervisning 61

- Kom til Norge, min ven 68

- Luk lige øjnene og mærk denne form . 76

- Inspiration fra Australien og USA . . . 78

7. Fokus på uddannelser for unge:
Nye metoder og modeller vinder frem . 81

- Casa Arkitekter udfordrer elever
fra Næstved Gymnasium 87

- KULT – Elever prøver kræfter
med den virkelige verden. 90

HOLD

8. Fokus på kulturinstitutionerne: Formidlingen vinder frem. 93

- Dansk Arkitektur Center og Kunstindustrimuseet 96
- Louisiana, ARKEN og Trapholt. 99
- Billedskolen i Tvillingehallen 101
- Et internationalt vue 103

9. Fokus på fagskolerne: Hvad med formidlingen? 109

- Kunstakademiets Arkitektskole 112
- Arkitektskolen Aarhus 113
- Børnehaven på skrammellegepladsen. 115
- Danmarks Designskole 118
- Designskolen Kolding. 119
- Design for unge i Odsherred kommune 120

10. Perspektiver for det videre arbejde 123

- Rumtosset. 136

11. Bilag 137

- Litteraturliste, hjemmesider og tidsskrifter

Artikler:

*Direktør Steinar Mowatt Valade-Armland,
Danske Designere*
Hvad gør design og hvad er design? 14

*Professor Kirsten Drotner,
Syddansk Universitet*
Kreativitet og æstetisk produktion
i vidensamfund. 17

Konsulent Claus Buhl, Buhl Global
Kreativitet – Danmarks vigtigste råstof. 28

Billedkunstner Kirsten Bergendahl
Hus Huske Hypoteser. 30

Cand.jur. Leif Hermann
Arkitekturpolitik – i børnehøjde. 39

*Børnekulturkoordinator Anne-Line Svelle,
Århus kommune*
Søge spor – sætte spor i Århus 43

Konsulent Karin Eskesen
Indretning af læringsrum
fra teori til praksis. 53

Arkitekt Sverre Aaker Søndresen
Arkitektur i skolen – (æst)etik?. 70

*Lektor Ingelise Flensborg,
Danmarks Pædagogiske Universitetsskole*
Arkitekturdidaktik 72

*Centerleder Elisabeth Momme,
Børnekulturcentret i Helsingør*
Arkitektur og design i fritiden 106

*Direktør Jane Sandberg,
Akademisk Arkitektforening,
og formand Pernille Grønbech,
Danske Designere*
Arkitekter og designere vil gerne
formidle til børn og unge 127

*Arkitekt Jes Vagnby,
Jes Vagnby Arkitektur og Identitet*
Lokale huse for arkitektur og design
til alle børn og voksne 134



FORORD



Foto: Lars Grunwald

Børn og unge skal have mulighed for at møde arkitektur og design af høj kvalitet i deres hverdag. De skal også hjælpes til at blive bevidste om, at arkitektur og design er alle vegne. Det gælder skolen, de går i, broen de krydser på vej hjem fra fritidsklubben og bestikket, de spiser med hjemme hos mor og far.

Arkitektur og design påvirker alle børn i dagligdagen, og med en øget forståelse og et skarpt blik kan vi berige deres sansindtryk og gøre dem bevidste om den fælles kultur og kulturarv, vi alle er omgivet af og er en del af. Derfor har formidlingen af kunstråderne arkitektur og design for børn og unge stor betydning.

Første udgave af BØRN RUM FORM udkom i januar 2010 og er allerede væk. Det er derfor med fornøjelse, at vi nu kan præsentere anden udgave af BØRN RUM FORM.

BØRN RUM FORM er en idébog, som kommer med forslag og giver konkrete redskaber til at styrke arbejdet med arkitektur og design – i børne-

haver, skoler, ungdomsuddannelser og på kulturinstitutioner. Bogen indeholder en række eksempler på, hvordan man kan udfordre børn og unge med kreative projekter, der giver dem mulighed for at udfolde nye sider af sig selv.

BØRN RUM FORM er også en debatbog. Bogen sætter spørgsmålstejn og ansporer til overvejelser om, hvad der virker. For der er mange måder at møde børn og unge på, men hvordan fanger vi dem bedst?

Jeg vil opfordre til, at I bruger bogen, at I lader jer inspirere og tager de mange ideer, anvisninger og anbefalinger med jer.

Per Stig Møller
Kulturminister



1

INTRODUKTION



INTRODUKTION:

ARKITEKTUR OG DESIGN FOR BEGYNDERE

Dansk arkitektur og design stormer frem. I 2007 fik Danmark en officiel arkitekturpolitik: *Arkitekturnation Danmark. Rammer for liv – rammer for vækst*. Samme år offentliggjorde regeringen desuden sin vision for de kommende års designpolitik, *DesignDanmark*. Politikken og visionen er formuleret i et samarbejde mellem flere ministerier og kommer med bud på en række initiativer, der kan fastholde og udvikle høj kvalitet i dansk arkitektur og design.

Arkitektur og design er ukendte kunstarter i mange børns hverdag. De er også sammensatte kunstarter med mange uprøvede muligheder. Det er derfor vigtigt at beskrive børn og unges roller og rammer på området i forlængelse af disse initiativer. Alle vegne er børn som voksne brugere af rum eller genstande, der er udtænkt og formet af mennesker.

Visionen

Børnekulturens Netværks vision er at gøre alle kunstarter tilgængelige for børn. Derfor sætter Netværket fokus på, hvordan interessen for arkitektur og design hos den opvoksende generation kan stimuleres bedst muligt, og hvordan formidlingen kan indgå som en naturlig del af deres dagligdag. Ønsker vi, at børn bliver selvstændige mennesker, er det vigtigt, at de kan forholde sig aktivt til arkitektur og design i deres opvækst. Det er også vigtigt, at institutionerne på de forskellige alders- og uddannelsesstrin prioriterer at arbejde med og undervise i arkitektur og design. For der er brug for kundskaber i arkitektur og design inden for alle fag og samfundsaktiviteter.

Derfor udpegede Netværket i 2005 arkitektur og design som to af de kunstområder, der skal gøres en særlig indsats for.

Projektgruppen

En projektgruppe blev nedsat af Børnekulturens Netværk i 2006. Den består af repræsentanter fra kultur- og uddannelsesinstitutioner, faglige organisationer og netværk, der har diskuteret, hvordan man kan få overblik over de nuværende potentialer og være med til at styrke området.

Seminarerne

Projektgruppen arrangerede i 2007 et par arbejdsseminarer med indbudte eksperter fra arkitektur- og designverdenen for at diskutere og kortlægge området. Seminarerne har været ét af afsættene til at udvikle strategier, redskaber og tilbud.

Fire velbesøgte temaseminarer om arkitektur og design for formidlere, der foregik på kulturinstitutioner forskellige steder i landet i 2008, var yderligere med til at udvikle grundlaget for en arkitektur- og designpolitik. Både arkitektur og design i fritiden, i undervisningen og i børns institutioner blev diskuteret. Fagfolk præsenterede samtidig best practice til videre inspiration. Der opstod nye ideer, og der blev dannet netværk mellem formidlere, arkitekter og designere. Dermed var målet med seminarerne opfyldt.

Strategi til kulturministeren

Som afslutning på udviklingsprocessen arrangerede Netværket sammen med projektgruppen en skriftlig høring blandt de ca. 300 seminar deltagerne, der bestod af formidlere, lærere, konsulenter, pædagoger, arkitekter og designere. Det resulterede i mere end 50 forslag til spændende initiativer inden for arkitektur og design.

Høringsforslagene blev indarbejdet i et visionsoplæg, som Børnekulturens Netværk og projektgruppen har diskuteret. Det blev sendt til kulturministeren i sensommeren 2009. Oplægget består af en række anbefalinger og et program, der rummer forslag til initiativer på både kort sigt og lang sigt.

Bedre samspil mellem venstre og højre hjernehalvdel

Der ligger nu en handlingsplan for, hvordan de kreative fag i folkeskolen får et kvalitetsløft og generelt fylder mere i elevernes skoledag, bl.a. gennem forsøg med billedkunst, musik og det nye fag Håndværk og design. Kunstrådet har med stor interesse læst handlingsplanen og ser frem til, at der endelig sættes ind for at rette op på den ubalance, der pt. er i samspillet mellem venstre og højre hjernehalvdel i folkeskolens praksis. Men er handlingsplanen ambitiøs nok?

I Kunstrådet mener vi, at der skal mere end forsøgsvirksomhed og indledende undersø-

gelser til. Vi har allerede den nødvendige forskning og dokumentation på plads: Nu skal vi i gang med den udviklingsproces, som vil fremtidssikre de danske elevers innovative kompetencer og evne til nytænkning, også hvis vi ønsker en bedre PISA-placering.

Vi har brug for en læreproces med kvalitetsmål og evaluering af undervisningsforløbene i de kreative fag. Lærerne bør gives bedre mulighed for – i både kreative og boglige fag – at planlægge og metodeudvikle kreative undervisningsforløb, som de sammen vurderer og reflekterer over.

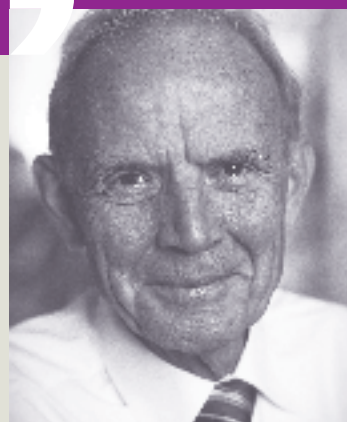


Foto: Michael Daugaard/scanpix

Dette arbejde skal gerne ske i aktive partnerskaber sammen med kulturinstitutioner og kunstnere. Vi har ikke brug for administrativt kostebinderi, som kvæler ildsjælen, men fagligt funderede udviklingsforløb, som blæser til den.

*”Kunst og faglighed hånd i hånd”
(uddrag af kommentar i Jyllands Posten 14.04.2009).*



Nye initiativer fra Børnekulturens Netværk

Netværket ønsker at fortsætte den frugtbare udvikling i samarbejde med organisationer og institutioner på området. Denne bog er endnu et skridt i den retning, og arkitektur og design vil fortsat være et indsatsområde i Børnekulturens Netværks handlingsplan, hvor målet er at synliggøre og manifestere udbredelsen af tilbud og værktøjer, der kan styrke formidlingen af arkitektur og design, så de når ud til alle børn i hele landet.

Idé- og debatbog

Den inspirationsbog, du holder i hånden, er resultatet af de erfaringer Børnekulturens Netværk har høstet igennem en længere proces. Bogen indeholder en blanding af artikler af fagfolk om kreativitet og læreprocesser og interviews med kendte arkitekter, designere og erhvervsledere. De beskriver deres syn på børns rolle og kommenterer situationen på området. Desuden præsenteres best practice-eksempler fra forsøg og projekter i kommunerne til videre inspiration og netværksdannelse. De kan forhåbentlig danne model for endnu flere initiativer rundt omkring i landet.

Hermed en stor tak til de mange engagerede bidragsydere.

Bogen er henvendt til formidlere, lærere, pædagoger, arkitekter, designere og forældre med interesse for formidling af arkitektur og design til børn og unge. Den er bygget op efter en fødekædetænkning, så den forholder sig til alle aldersgrupper.

Den vækst og kreativitet, vi har oplevet i et stigende antal initiativer rundt omkring i landet i løbet af bogens tilblivelsesproces, er et udtryk for, at dette felt er i gang med at udvikle sig til en arena af større og visionær betydning for børns hverdag og bevidsthed.

De mange forslag til konkrete handlinger, nye initiativer og særlige satsninger bygger alle på de anbefalinger, som projektgruppen i sin tid afleverede til Børnekulturens Netværk.

Vi har valgt at bringe dem i næsten uforkortet form som oplæg til en debat. De skal læses som et bud på, mulighederne for at bruge arkitektur og design i børnehøjde i fremtiden.

God læselyst!

Projektgruppens medlemmer

En særlig tak til deltagerne i projektgruppen om arkitektur og design for børn og unge for deres input og engagement i formidlingen af arkitektur og design gennem årene.

Birgitte Lindegaard Jensen,
Dansk Bygningsarv A/S,
blj@bygningskultur.dk

Karen Grøn,
Kunstmuseet Trapholt,
kg@trapholt.dk

Pernille Grønbech,
Danske Designere,
perngron@get2net.dk

Birthe Juel,
Bygningskultur Danmark,
birthe@birtheiuel.dk

Karen Marie Demuth,
Landsforeningen Børn,
Kunst og Billeder,
karenmarie.demuth@get2net.dk

Pia Rost Rasmussen,
Dansk Arkitektur Center,
prr@dac.dk

Ida Brændholt Lundgaard,
Kulturarvsstyrelsen,
idablu@kulturarv.dk

Kåtte Bønløkke,
Arkitektskolen Aarhus,
katte@boenloekke@aarch.dk

Rikke Rosenberg,
Kunstindustrimuseet,
rikke@kunstindustrimuseet.dk

Ingelise Flensborg,
Danmarks Pædagogiske Universitetsskole,
Aarhus Universitet,
ingelise@dpu.dk

Lykke Andersen,
Danmarks Billedkunstlærere,
ly@holbergskolen.dk

Tine Kjølser,
Danmarks Designskole,
tkj@dkds.dk

Jes Vagnby,
Akademisk Arkitektforening,
jes@vagnby.dk

Merete Ahnfeldt Møllerup,
Kunstakademiets Arkitektskole,
mam@karch.dk



2

**ARKITEKTUR OG
DESIGN I BØRN OG
UNGES VERDEN**

ARKITEKTUR OG DESIGN I BØRN OG UNGES VERDEN

Hvorfor er der mænd på mine seler?

Hvorfor er der skorsten på mit hus?

Hvorfor dit og hvorfor ikke dat?

Hvorfor arkitektur og design?

Arkitektur og design er en stor del af den fysiske verden, vi er omgivet af. Inde og ude er vi brugere af rum eller genstande, der er tænkt og formet af mennesker.

De bygninger, vi bor, mødes, arbejder, spiser og sover i, er en så naturlig del af vores hverdag, at vi knap bemærker de påvirkninger, de har på vores liv. For eksempel vinduerne i et rum. De sikrer dagslys, tilfører rummet pose, er konstrueret så de let kan åbnes og rengøres, i holdbare materialer og med et udtryk, der afspejler dansk klima, kultur og tradition.

De dagligdags genstande, der opfylder vores behov ved at være funktionelle, smukke, praktiske, kommunikerende, tryghedsskabende og underholdende, lever vi også med som en selvfølge. Eksempelvis stikkontakten på væggen, der gør det muligt at trække strøm på en let, sikker og fleksibel måde og som designmæssigt fortæller om den tidsperiode, den er skabt i.

Verden er formbar og foranderlig. Vi har indflydelse på vores fysiske verden og på samme måde har den fysiske verden, vi formgiver, indflydelse på os. Ønsker vi, at vores børn og unge vokser op som hele og selvstændige mennesker, er det vigtigt, at de kan forholde sig aktivt til arkitektur og design i deres opvækst - ligesom vi ønsker, at de får forståelse for sprog, matematik, historie, litteratur, film, biologi osv.

Danmark er kendt for sine dygtige designere og arkitekter. Børn vokser op med deres prægtige kunstværker uden at kende så meget til, hvem de er, og hvad deres arbejde består i.

Derfor denne præsentation af, hvad arkitekter og designeres arbejde egentlig går ud på.

Hvad er arkitektur?

Ordet arkitektur kommer fra latin og betyder bygningskunst. Men arkitekturbegrebet dækker ikke alene bygninger. Arkitektur er også byplanlægning, landskaber og haver i den store skala og design af brugsgenstande og rum i det små.

Arkitektur kaldes en bunden kunstart, fordi arkitektur er svar på en opgave. Arkitektur skabes for at opfylde et praktisk behov - som for eksempel behovet for et sted at bo eller arbejde. Samtidig er der en kunstnerisk hensigt i arkitektur. Arkitektur er en bearbejdning af rum, volumen, stof, farver, lys og lyd for at opnå et bestemt æstetisk udtryk.

Skala

Arkitektur handler kort sagt om at forme og indrette rum, hvad enten det er rum i en bygning, en by eller et landskab. Arkitektur-



begrebet kan både dække over planlægningen af en hel region og mindre samlinger af huse som for eksempel fiskerpakhuse i Skagen. Fælles for projekterne er arbejdet med rum, form, størrelse og afgrænsning.

Arkitekturens relationer til andre fag

Arkitektur er tilknyttet flere områder, nemlig matematik, teknologi, videnskab, kunst, politik, sociologi, etnografi, historie og filosofi. Når arkitekturens form og konstruktion skal beregnes, inddrages blandt andet viden fra matematik og teknologi. Arkitekturens æstetiske spørgsmål er relateret til kunstdebatten, og opførelsen af en bygning er ofte et politisk spørgsmål.

For at tolke en given opgave må arkitekten også kende til bruger-

nes livsmønstre og arbejdsformer, hvilket er et område, der er relateret til videnskaben om kultur og folkeslag – etnografien.

Decorum

Siden antikken har man brugt begrebet *decorum* til at beskrive arkitekturens mål. *Decorum* kan oversættes med *det passende*. Arkitekturen skal passe til tiden og stedet og rumme de funktioner og muligheder, som bygningstypen kræver.

Grundelementer

Enhver arkitekturopgave er et arbejde med form, rum, forløb og materialer. Det gælder både for opførelsen af bygninger og landskaber. Arkitekten må vælge en tilfredsstillende form, der både opfylder de æstetiske og funktionelle krav. Der er en række over-

vejelser, som arkitekten stort set altid vil gøre sig:

Hvordan kan der etableres en sammenhæng mellem arkitekturen og omgivelserne?

Hvordan skal forholdet til stedet og grunden være?

Hvilke rum ønsker man?

Hvordan skal rummene sammenkædes?

Hvilken bevægelse ønsker man at få frem?

Hvilke funktioner skal opfyldes?

Hvordan skal forholdet være mellem det lukkede og åbne, mellem lys og skygge?

Hvilke materialer skal man vælge?

Hvilke farver ønsker man?

Hvordan skal akustikken være?

Hvilket lydbillede skabes i takt med valget af materialer?



Fotos: www.arkitekturbilleder.dk

Hvad laver en arkitekt?

Som arkitekt skal man kunne forestille sig nye steder. Man skal have en kunstnerisk evne til at formgive, men også en viden om konstruktion, ressourceforbrug og klima. Dette arbejde kræver en række redskaber, som man kan tilegne sig på arkitektuddannelsen. I Danmark kan man uddanne sig til arkitekt på *Kunstakademiet i København* og *Arkitektskolen Aarhus* samt tage en civilingeniøruddannelse i *Arkitektur og Design på Ålborg Universitet*. Uddannelsen tager 5 år og er delt i forskellige retninger som for eksempel bygningskunst, by- og landskabsplanlægning, møbelkunst og industrielt design.

Når man taler om en arkitekts arbejde fokuserer man ofte på den kreative proces. Man forestiller sig arkitektens visioner og arbejdet med skitser og modeller. Men arkitektens arbejde har langt flere facetter. Foruden

den kreative idéudvikling skal arkitekten kunne forhandle med bygherrerne og forstå ingeniørens og entreprenørens arbejde, så arkitekten kan følge byggeprocessen.

At forstå en opgave

Arkitekten skal være god til at analysere en given opgave. Der vil typisk være krav fra den kommende ejer – bygherren – vedrørende bygningens funktioner, placering og indretning samt byggeriets økonomi og tidsrammer. Hvad er det for en bygning, og hvad skal den bruges til? Hvilke opgaver skal løses, før bygningen fungerer? Hvilke faciliteter skal bygningen have og hvilke rum?

For at forstå bygningens vilkår må arkitekten blandt andet ud og opleve stedet, hvor huset skal bygges. Han må studere stedets muligheder. Hvilken karakter har landskabet og den omgivel-

de bebyggelse? Er der andre bygninger, der skal tages hensyn til? Er der lokalplaner eller lignende, der sætter bestemmelser for området? De bedste arkitekter lader opgavens karakter bestemme arbejdsmetode og udtryk.

En lang proces

Processen fra arkitektens første skitser og til den færdige bygning er lang. Når de forskellige krav til byggeriet er blevet analyseret, skal arkitekten finde en sammenhængende idé til bygningen fra den overordnede form og til materialer og detaljer. Denne idé skal derefter udarbejdes og præsenteres med tegninger og modeller, så bygningen kan vurderes. I dette arbejde må arkitekten søge rådgivning hos ingeniører, bygningskonstruktører og håndværkere, der kan vejlede om bygningens materialer og de konstruktive og tekniske forhold.

Direktør Steinar Mowatt Valade-Amland, Danske Designere

Hvad gør design og hvad er design?

Design er ingenlunde et vidundermiddel til at ændre – end-sige redde – verden. Men design handler om at skabe noget, der ikke findes i forvejen. Ikke bare tænke tanken, men skabe et løsningsforslag eller en løsning,

gøre den synlig og begribelig og komme med bud på, hvordan løsningen rent faktisk kan føres ud i livet.

Hvad kan en designer?

Mange virksomheder, organisa-

tioner og myndigheder mangler evnen til at materialisere de mange gode idéer – der i øvrigt sjældent er mangel på. Designere kan – via nye materialer, metoder og relationer – være med til at af-dække mulige strategier, udvikle



scenarier, prototyper og mulige måder, som angiver en mere brugerorienteret og bæredygtig løsning på et problem. Dette fokus på at balancere opfyldelse af brugerens behov og omsorg for omverdenens tarv er et af designs og designeres vigtigste fremtidige bidrag.

Design som metode

Design som metode indebærer desuden, at man tager stilling til spørgsmål, der rækker ud over frembringelsens isolerede kvaliteter; forhold, der handler om, hvor de enkelte komponenter kommer fra, og under hvilke forhold de er blevet til, og om hvorvidt det, man rent faktisk bidrager med, samlet set er godt eller skidt for samfundet, globalt set såvel som lokalt.

Sådan forholder det sig givetvis for mange andre professioner, men det opleves formentlig mere udtalt i forhold til designeren, fordi det ligger implicit i designerens drivkraft om at skabe noget, der er bedre end det allerede eksisterende.

Brugerens behov


Der er ikke længere mange, der stiller spørgsmålstegn ved sammenhængen mellem design og afdækning og fortolkning af brugerens behov. Denne sammenhæng skal udnyttes til at forbedre forholdene for brugere, der ikke først og fremmest står over for valget mellem to produkter, men over for omgivelser, situationer, produkter og ydelser, de har svært ved at aflæse eller svært ved at benytte.

Designmetoden er oplagt til at forstå mennesker med anden kulturel bagage end vores egen og deres relation til nye omgivelser, til fremmede systemer, til uvante værdier og handlingsmønstre – og til at skabe rammer, kommunikation og dialog mellem deres og vores måde at se verden på.

Ligeledes er den oplagt til at afsløre og erstatte løsninger, der gør hverdagen sværere end nødvendigt for mennesker med fysiske eller psykiske handicaps, for ældre, for børn – og for hver og en af os, når vi uden forvarsel befinder os i en uvant situation, det være sig med en brækket fod eller arm.

Ikke-brugerens behov

Og ligesom designere er dokumenteret gode til at afdække brugerens behov, er de også – for-



mentlig mere end de fleste andre interessenter i en udviklingsproces – meget opmærksomme på ikke-brugerens behov. Hvis ikke et produkt eller en ydelse også tilgodeser dem, der kun på anden eller tredje hånd bliver berørt, så skaber man interessekonflikter i stedet for at skabe sammenhængskraft.

Design som løsningsmodel er bygget på begreber som inklusion, relationsforståelse og respekt for balancen mellem den enkeltes og samfundets behov. Således er den et af de bedste bud, vi har på at skabe den sammenhængskraft, et multikulturelt og demokratisk samfund afhænger af.

Design er andet end fysisk formgivning

Traditionelt har designeres rolle i manges øjne primært været at formgive fysiske objekter som møbler og belysning, smykker, tøj, glas og keramik. Hvilket også – et langt stykke hen ad vejen – er rigtigt, rent historisk. Siden hen er designere blevet mere involveret i tekniske og funktionelle dele

af en udviklingsproces, arbejdsmetoder, organisatoriske og afsætningsmæssige forhold, kommunikation og identitet. Ikke længere kun på fysiske produkter, men på serviceydelser – offentlige såvel som private, oplevelser og læringsprocesser. Således er det direkte link mellem design og designerens rolle og et produkts eller en ydelses æstetiske resonans ikke længere lige så synlig, som det engang var. Af samme årsag har det været grænsende til det odiøse at tale om æstetik i designkredse i mange år. Denne berøringsangst skal fjernes, før vi får udløst designs sande potentiale.

Æstetisk resonans

Design handler om mange ting og har mange anvendelsesområder, men uanset om det handler om en fysisk eller en immateriel frembringelse, vil det altid ligge designeren på sinde at gøre den pågældende løsning så attraktiv som muligt. Hvis man finder en oplevelse attraktiv, vælger man den til, og ligeledes vælger man

den fra, hvis den vækker afsky. Æstetik handler om den enkeltes sanselige oplevelse af de indtryk, man tilegner sig, det være sig visuelt eller via andre sanser – om end den visuelle skønhed er det, der oftest forbindes med designerens bidrag. Design handler derfor også – og stadig – om æstetikens betydning for et produkts gennemslagskraft, en ydelses popularitet eller et budskabs adgang til vores bevidsthed – om æstetisk resonans, og ligesom vi indlæser værdi i de tre foregående begreber; bæredygtighed, samfundsansvar og sammenhængskraft, ligger der også en stor og ofte overset værdi i at udnytte designeres viden om sanselige relationer og æstetisk resonans.

Steiner Mowatt Valade-Amland er uddannet i Norge inden for økonomi og ledelse. Har siden 1981 været chef i Danmark inden for eksport, produkt og marketing. Siden 2000 direktør i Danske Designere.

Se www.danishdesigners.com

Forskning i innovation, kreativitet og leg

Danmark har en lang tradition for at forske i børns leg og i børns egen kultur, dvs. den kultur som skabes af børnene selv med eller uden voksen deltagelse. Denne forskning er centreret omkring Syddansk Universitet, men har også aflæggere på Aarhus Universitet og Danmarks Pædagogiske Universitetsskole.

Der forskes desuden i en lang række andre emner inden for børnekulturen, men generelt gælder det, at denne forskning er meget spredt og ikke koordineret i noget videre omfang. De danske børnekulturforskere er organiseret i et nordisk netværk, BIN-Norden, som har til huse på Danmarks Biblioteksskole med egen hjemmeside (www.bin-norden.net) og tilhørende database med profiler for næsten alle danske børnekulturforskere.

The Ildsjæl in the Classroom

Debatten om børns kreativitet og de kreative fags placering i folkeskolen fik fornyet kraft, da Statens Kunstråd i 2005 bad den engelske professor Anne Bamford om at se nærmere på emnet. Hendes rapport fra 2006 med den sigende titel 'The ildsjæl in the Classroom' pegede på, at de praktiske/musiske fag i folkeskolen har trange kår, og at kvaliteten af såvel undervisning som uddannelse af lærere har for dårlig kvalitet og alt for ofte er overladt til tilfældigheder.

I en rapport fra samme år 'The WOW Factor' har Anne Bamford sammenlignet 21 lande rundt om i verden med fokus på kreativitet og undervisning i kunst. Hun peger her i på en række faktorer, som hun har fundet er afgørende for et lands prioritering af kreativitet og kunstnerisk virksomhed i skolealderen.

Læs mere herom i kapitel 7.

Kreativitet og æstetisk produktion i vidensamfund

2009 var af EU udnævnt til at være kreativitetens og innovationens år i EU. Begrundelsen for temaet var, at kreativitet og innovation er fundamentale ressourcer for "personlig, social og økonomisk udvikling" i vidensamfund, hvis motor er produktion og deling af ny viden og nye oplevelser. Allerede i 2002 besluttede Europaparlamentet, at det europæiske samarbejde fremover skal satse på de såkaldt kreative industrier, der omfatter film, tv, computerspil, design og mode. Argumentet dengang var, at disse områder har været i stærk vækst i de sidste 10-15 år både i Europa, Nordamerika og Japan. Internationalt er der således stærke kræfter for at fremme kreativitet og navnlig den kreativitet, der udfolder sig i forhold til kreative industrier. Det kan tilføjes, at i Danmark overgik eksporten fra disse områder landbrugs-eksporten allerede i 2001.

I vidensamfundet er immateriel produktion i centrum

Der er udbredt enighed om, at vores samfund i dag organiseres og udvikles på andre måder end for blot en-to generationer siden. At skabe, dele og systematisere viden er rykket i centrum af mange menneskers arbejde, ligesom oplevelser knyttes til en række

produkter og processer. Således sælges mælk ikke blot som et basisfødemiddel med et godt næringsindhold; det markedsføres ved hjælp af fortællinger om mælkenes oprindelse, der således medvirker til at koble dens brug til en særlig oplevelse.


Viden og oplevelser er former for immateriel produktion, der i vidt omfang er motor for samfundsudviklingen i vores del af verden. Her baseres vækst og velfærd i stigende grad på arbejde, hvor man ikke former og forandrer fysiske genstande og materialer som svin og stål, men hvor man former og forandrer immaterielle genstande som tekst, ord, billeder, lyde og tal, der jo alle er byggesten i videns- og oplevelsesproduktion, herunder den produktion, der består af at yde service i private og offentlige virksomheder. I et globalt perspektiv kan man betvivle, hvorvidt alle lever i et vidensamfund – vi har jo stadig brug for mad, transportmidler og tøj på kroppen. Måske er der snarere tale om, at den materielle produktion rykkes væk fra de vestlige samfund, der traditionelt har defineret sig som industrisamfund. I det følgende anvendes begrebet vidensamfund imidlertid, fordi det er blevet et udbredt begreb i

danske og europæiske diskussioner om disse transformationer.

Kreativ tegnproduktion i fokus

Vidensamfundets redskaber til at skabe viden og oplevelser og kommunikere disse ved hjælp af ord, billeder, tekst og tal er blevet langt flere og mere komplekse, end vi har set i tidligere generationer. De samvirkende medier giver almindelige mennesker øgede muligheder for selv at skabe betydning ved hjælp af en mangfoldighed af digitale tegn. De giver ligeledes mulighed for hurtig kommunikation og social interaktion.

Men i vidensamfundet stilles også nye krav om, at almindelige mennesker skal kunne håndtere denne digitale kompleksitet; og mindst lige så afgørende, stilles også nye krav om, at man skal kunne skabe ny viden og nye oplevelser for at kunne begå sig. Evnen til kreativt at kunne jonglere med stadig mere komplekse tegnsystemer rykker i centrum af nutidens kompetencer. I 2005 definerede OECD således, at fremtidens tre grundkompetencer er evnen til at kunne anvende redskaber interaktivt, at kunne interagere i heterogene grupper og at handle selvstændigt.



Hermed tegner sig et billede af, at vidensamfundets visioner om at skabe ny viden og nye oplevelser kun lader sig realisere, hvis man har borgere, der kreativt kan arbejde, og samarbejde, ved hjælp af tegn: Ord, tal, tekst, billeder og lyde. Det er på den baggrund, man bedst forstår EU's gentagne initiativer til at fremme kreativitet i almindelighed og kreative industrier i særdeleshed. En sådan udvikling kræver imidlertid en række systematiske ændringer af de måder, hvorpå uddannelser og virksomheder fungerer.

Mere konkret kræver udviklingen, at man konkretiserer, hvilken slags kreativitet, der er tale om, når vi skaber nyt ved hjælp af tegn. Den slags kreativitet kan man kalde æstetisk produktion.

Kreativitet og kritik

Ordet æstetik kommer fra det græske *aisthētikos*, der betyder erkendelse gennem sansemæssig erfaring. Begrebet rummer to dimensioner. Den sansemæssige dimension vedrører ekspression af indre følelser og erfaringer, det vil sige den er rettet mod subjektet selv, den der udfører processen. Erkendelsesdimensionen vedrører refleksion i forhold til det udtrykte, det vil sige den er rettet mod det objekt, som skabes.

Den sansemæssige erkendelse gennem erfaring sker konkret ved at udøveren bearbejder bestemte materialer med hænderne, hvad enten man skriver, tegner eller spiller. Æstetisk produktion sammenkobler således hånd, hjerte og hjerne, som den schweiziske pædagog Johann Pestalozzi så smukt har udtrykt det.

Denne kropsbårne sammenkobling af sansemæssig ekspression

og rationel refleksion er uhyre vigtig at fastholde, hvis man ønsker at arbejde æstetisk, og hvis man ønsker at skabe rammer, der fremmer sådanne læreprocesser. Det er altså ikke tilstrækkeligt, at den eller de, der arbejder æstetisk, overlades til egen udtryksvirksomhed; der må vejledning til, som fremmer refleksion over eksempelvis materialevalg og stilistisk prioritering. Omvendt kommer ingen kreativ æstetisk produktion i stand, hvis den udøvende stirrer sig blind på at forholde sig til andres udfoldelser inden for feltet. Kritik er afgørende, men det er en kritik, og en selvkritik, der tager afsæt i ens egen skabende proces, hvad enten denne udøves individuelt eller fælles.

Æstetik, design, innovation

Den æstetiske produktion ligger til grund for mange forskellige arbejdsprocesser, der kan defineres i forhold til deres redskaber: billeder, lyde og tekst som det ses i for eksempel billedkunst, musik, film, design og arkitektur for eksempel. Den æstetiske produktion kan også defineres i forhold til sit formål. Hvis processen er et mål i sig selv, kan man tale om kunst eller om hobbyvirksomhed. Få går på aftenskole i keramik for at blive kunstnere, der kan leve af at sælge deres produktion; men som hos kunstneren er det processen med at bearbejde materialet, der står i fokus.

Defineres den æstetiske produktion i forhold til sit resultat, kan man tale om design. Her står produktet i fokus, hvad enten der er tale om at skabe en fysisk genstand som en lampe eller et håndtag, eller der er tale om at skabe genstande ved hjælp af tegn, som det er tilfældet i grafisk design og multimediedesign.

Defineres den æstetiske produktion direkte i forhold til sin økonomiske anvendelse, kan man tale om innovation. Her er den kreative omgang med tegn en nødvendig forudsætning for det egentlige mål, som er at skabe fornyelse i en service eller et produkt, så det giver øget salg; eller innovationen rettes mod en organisation eller i en arbejdsproces, hvor det økonomiske resultat er mere indirekte.

I forhold til de mange diskussioner om udviklingen af vidensamfundet står innovation ofte i centrum. Det er de arbejdsmæssige og økonomiske dimensioner, produkter og resultater, som har størst interesse for politikere og folk, der arbejder med organisationsudvikling og markedsføring. Der findes et bugnende marked af håndbøger med gode råd om, hvordan innovation kan planlægges og organiseres.

Som det fremgår af ovenstående, er innovation imidlertid sidste led i en fødekæde, hvis indhold og resultat vanskeligt kan planlægges. For kunne resultatet planlægges var der jo ikke tale om fornyelse. Denne fornyelse næres af systematisk og kreativ bearbejdning af materialer; og disse materialer er i stigende grad tegn, der formidles af de samvirkende medier. For at fremme den innovation, som efterspørges i vidensamfundet, kræves en langt mere målrettet pædagogisk indsats for at styrke den æstetiske produktion. Men der kræves også ændringer i denne form for pædagogik.

Æstetik er også pædagogik

I uddannelsessystemet har man i omkring 100 år interesseret sig for æstetisk produktion og beslægtede fag som sløjd og håndarbejde. Hvad indholdet skulle

være har skiftet gennem tiden med tegning og sang som nogenlunde stabile ingredienser. Hvad formålet skulle være har ligeledes skiftet gennem det 20. århundrede, og har hængt tæt sammen med forskellige ländes skolesystemer. Anført af reformpædagoger blev såkaldt skabende virksomhed indført i mellemkrigstidens danske folkeskoler som en modvægt mod industrialiseringens ensretning. I 1960'erne var det legende barn i centrum med tilsvarende opprioritering af egne eksperimenter med farver og former.

I dag er situationen ganske modsætningsfyldt. I mange uddannelsessystemer i den vestlige verden opprioriteres undervisning i modersmål, sprog og naturvidenskabelige fag, og prøveformer standardiseres og integreres i den daglige undervisning. I andre dele af verden går man den modsatte vej. Således satser Singapore på at ændre pædagogik og didaktik i retning af projektar-

bejde og elevernes selvstændige refleksion. Herhjemme medførte den seneste revision af læreruddannelsen, at de såkaldt "praktisk-musiske" fag (musik, drama, håndarbejde, sløjd og gymnastik) blev nedprioriteret til fordel for dansk og matematik. Samtidig søges innovation og iværksættervirksomhed inddraget i for eksempel en del erhvervsuddannelser.

Vidensbegrebet må udvides

Hvis den æstetiske produktion skal opprioriteres i det danske uddannelsessystem, kræver det først og fremmest en overordnet, politisk erkendelse af, at kulturens betydningsproduktion er drivkraft for vidensamfundet. Den gængse forståelse af, hvad viden er, må udvides til at omfatte processer, der ikke har forudsigelige resultater, og som skabes i praksis og som praksis. Dernæst kræves en koordineret indsats imellem forskellige uddannelsesstrin, således at faglige initiativer supplerer hinanden, og forskel-

lige initiativer ikke ender i blindgyder.

Det er imidlertid også påkrævet, at selve begrebet om de "praktisk-musiske fag" gentænkes. Disse fag omtales også som fag, der styrker elevernes skabende virksomhed. Denne virksomhed har i dag en stærkt udvidet værktøjskasse af redskaber, set i forhold til det industrisamfund, der dannede grundlag for begrebet. Når nutidens børn og unge tegner, sker det ofte ved hjælp af sensorfølsomme måtter eller direkte på en skærm; de skaber og samler musik digitalt; de sms'er og skriver løs på deres Facebook-profiler; og de mixer mediernes billeder. I den digitale kultur er der ikke skarpe grænser mellem at modtage og skabe: elementer fra allerede producerede film på YouTube kan sættes sammen til nye fortællinger, og ny betydning opstår.

Forskere taler om en ny, kreativ "deltagerkultur" blandt større



Foto: Byg Amok, Børnekulturhuset i Århus



børn og unge, næret af digitale medier, hvor indholdsproduktion og blanding af andres og eget er i centrum. Sådanne tendenser peger på det uholdbare i at definere de skabende fag som nødvendige modpoler af kreativ aktivitet over for mediekulturens passive underholdning eller samlebåndets rutiner. Kort sagt måvante pædagogiske definitioner af æstetik og skabende virksomhed redefineres.

Æstetisk produktion kræver undervisning

Hvis man anlægger en udvidet forståelse af, hvad æstetisk produktion omfatter, således som det sker i dette kapitel, er det oplagt at se, at børn og unge i dag indgår i flere æstetiske produktionsprocesser i deres fritid end i skolen. Men ikke alle er lige aktive, og der er stor forskel på, hvor kreative brugerne er. Det er især middelklassens børn, der anvender de digitale muligheder

på nye måder, og fritidens deltagerkultur rummer således åbenbare digitale skel.

Hvis man samtidig godtager argumentet om, at kreativ tegning er en afgørende kompetence at opøve i videnssamfund, ja så har uddannelser både herhjemme og i mange andre lande en ganske vigtig udfordring. Hvis man undlader at undervise i æstetisk produktion, opretholde de digitale skel, der ses i fri-

Direktør Lars B. Goldschmidt, Dansk Industri

Giv børn mod på at præge vores virkelighed

Set fra din stol: Er det en fordel for den fremtidige innovation, at vi styrker formidlingen af arkitektur og design til børn og unge?

- Efter min mening betyder det meget, at de unge får en forståelse for sammenhængen mellem form og funktion, og for den fysiske virkelighed i det hele taget. At den ikke er opstået ved et tilfælde eller som noget naturgivent, men at vi faktisk kan forme den.

Feks. ved at formgive noget, så det virker, som man gerne vil have det. Ved at man skaber noget smukt. Og ved at man overhovedet lærer, hvad æstetik er, og at der er forskel på form og farver og figurer.

Hvis man ikke træner det hos de unge, er der forskelle, de ikke vil være i stand til at være opmærksomme på.

Og hvis de ikke forestiller sig, at de selv kunne udforme noget, så forestiller de sig heller ikke, at det kunne være anderledes: Hvis du vil være innovativ, er det jo en forudsætning, at du har en fornemmelse af, at noget kan ændres – at verden kan være anderledes.

Derfor er det vigtigt at lære de unge at arbejde med forandringer – innovation udspringer af erfaring. Og at man allerede i barndommen lærer, at verden kan være anderledes, og at man selv kan være med til at forme den, så det bliver en grundlæggende måde at gå til verden på.

Hvordan kan man styrke børn og unges engagement i arkitektur og design – i skolen, institutionen, fritiden, kulturinstitutionen – eller i samarbejde



med erhvervslivet?

- Det er vigtigt, at man arbejder med det i de forskellige relevante fag i skolen. Feks. ved at man tager udgangspunkt i at arbejde med Lego og kopiere forskellige eksisterende bygninger og finde ud af, hvordan de kunne være anderledes. Altså så man prøver at sidde og modellere i det fysiske figurale – ikke bare i tegningens form.

Lego var noget af det, der betød ekstremt meget for mig selv. Jeg var fuldstændig fækk med Lego og den slags byggelegetøj! Måske har nogle børn brug for en anden type medier, men over-

tidskulturen. Man risikerer, at digitale skel forvandles til sociale skel, fordi der er grupper af børn og unge, som ikke får de nødvendige kompetencer, så de kan klare sig godt som voksne i forhold til videnssamfundets krav.

Hvis man underviser mere systematisk i æstetisk produktion, end det sker i dag, kræves ændringer i vante måder at organisere undervisning på. For æstetisk produktion lader sig vanskeligt udføre inden for gængse time- og

fagopdelinger. En del, men ikke alle, æstetiske læreprocesser udføres bedst i fællesskab, eventuelt ved at opgaver uddelegeres. Men samarbejdes skal der ofte for at få et brugbart resultat.

Uanset hvilke løsninger, der vælges, er et vigtigt udgangspunkt at anerkende, at æstetisk produktion og digital deltagelse er for vigtige områder til at overlade til børns og unges egne valg i fritiden.

Kirsten Drotner er uddannet cand. mag. i engelsk og dansk og har en filosofisk doktorgrad. Siden 2000 professor i medievidenskab og mediekultur ved Institut for Litteratur, Kultur og Medier, Syddansk Universitet, og fra 2004 leder samme sted af det nationale forskningscenter Dream: Danish Research Centre on Education and Advanced Media Materials. Forfatter til adskillige videnskabelige værker og aktiv foredragsholder.

ordnet er det godt at tage nogle elementer ind, hvor man afbilleder virkeligheden og ændrer den.

I de lidt større klasser er det fint at samarbejde med erhvervslivet. F.eks. ved at virksomheder adopterer klasser, hvor en rådgivende ingeniørvirksomhed f.eks. inviterer en bestemt klasse ud en gang om året for at vise dem noget af det, man laver.

Eller stiller dem opgaver i matematik og andre fag, som har tilknytning til det at skabe noget i den fysiske virkelighed: "Hvad skal der til, for at en bro kan bære? Hvornår braser Storebæltsbroen sammen? Hvor mange mennesker kan der være på en undergrundsstation? Hvad gør det let at komme ud af en dør, og hvad gør, at folk går i panik?". På den måde kan de unge blive bevidste om, hvor stor indflydelse det fysiske design har på, hvordan vi bevæger os i det.

Har du som barn haft nogle særlige oplevelser med arkitektur og design, der har skærpet din interesse for området?

- Det var en vild oplevelse at køre over Storstrømsbroen med min far sidst i 1950'erne, da jeg var 5-6 år. Min far var ikke ingeniør, men vi sad og hyggesnakkede om broen og så på den og forestillede os den. Den er jo bygget i 1930'erne, og det fascinerede mig meget, hvordan den overhovedet kunne bære så langt. Og måden den var blevet samlet på ... der var mange ting, der fascinerede mig ved den. En anden oplevelse fra min barndom var et besøg på den første Alexander Calder-udstilling på Louisiana. Hans mobiler, som der stadig står tre af deroppe, dem gik jeg straks hjem og forsøgte at kopiere. De var helt vilde, syntes jeg. Og jeg byggede mobiler og uroer i flere år efter.

Selve samspillet mellem Louisianas museumsbygninger og den

omliggende natur, syntes jeg også var flot – det havde jeg faktisk en intuitiv fornemmelse for, selvom jeg var lille.

Hvad ville du præsentere børn for, hvis du skulle vise dem et stykke arkitektur eller design?

- Det nye elefanthus i Zoo. For det første er det et flot stykke arkitektur. For det andet er der den der interessante tænkning i, hvad der skal til, for at elefanter kan virke i et hus. Der er en meget krævende konstruktionsopgave, for elefanter er jo nogle store, stærke dyr. Men det er lykket Norman Foster at lave et samspil med et flot hus med lys og skygge, hvor publikum kan komme tæt på elefanterne, samtidig med at det opfylder de sikkerhedsmæssige krav. Det er på mange måder et spændende stykke arkitektur.

Tekst: Journalist Monica C. Madsen

Hvor er arkitektur- og designforskningen henne?

Forskning i arkitektur og design har kun i begrænset omfang beskæftiget sig med børn og unge. Hvad enten det har drejet sig om udformningen af de fysiske rammer for børn og unge, eller betydningen af det æstetiske udtryk, stammer den viden vi har først og fremmest fra den pædagogiske og didaktiske forskning. Her har Danmarks Pædagogiske Universitetsskole med mellemrum sat fokus på emnerne enten i form af Ph.d.-afhandlinger eller i undervisningen inden for faget billedkunst.

På arkitektur- og designområderne er der nu forventninger til, at både Center for Designforskning (www.dcdr.dk) og de forskellige fagskoler fremover vil prioritere forskning i børne- og ungeområdet, så der i fremtiden kan komme et tættere samspil mellem de forskellige praksisformer og en mere teoretisk indsigt med bund i aktuel viden.

En ny bevilling fra Kulturministeriet på 6.0 mio. kr. til fremtidens forskning i arkitektur og design i perioden 2010-2012 kan blive løftestangen for en sådan udvikling, men det vil kræve et internationalt udsyn, ikke mindst til Sverige og Finland, som har traditioner for at inddrage forskningen i de aktuelle politikker på arkitektur- og designområdet.

Information og inspiration

Nyttige links:

www.bin-norden.net

Hjemmeside for BIN-Norden – det nordiske netværk af børne- og kulturforskere

www.dac.dk

Dansk Arkitektur Centers hjemmeside med skoletjeneste tilbud

www.danishdesigners.com

Foreningen Danske Designeres hjemmeside

www.dcdr.dk

Hjemmeside for Center for Designforskning (Danish Centre for Design Research)

www.dpu.dk

Hjemmeside for Danmarks Pædagogiske Universitetsskole, Aarhus Universitet

www.dream.dk

Hjemmeside for DREAM (Danish Research Centre on Education and Advanced Media Materials) ved Syddansk Universitet

www.kunst.dk

Statens Kunstråds hjemmeside. Her findes nyt om Huskunstnerordningen og Huskunstnerdatabasen.

www.playware.dk

Hjemmeside for Center for Playware – et samarbejde mellem Danmarks Tekniske Universitet og Danmarks Pædagogiske Universitetsskole

www.sdu.dk

Hjemmeside for Syddansk Universitet

Litteratur:

Bamford, Anne: **The Ildsjæl in the Classroom** København, Statens Kunstråd, 2006. (Kan læses og hentes på www.kunstraadet.dk)

Bamford, Anne: **The WOW Factor** Münster, Waxmann Verlag, 2006.

Drotner, Kirsten: **At skabe sig - selv: ungdom, æstetik, pædagogik** Gyldendal, 2001. (Opr. 1991).

Florida, Richard: **Den kreative klasse: og hvordan den forandrer arbejde, fritid, samfund og hverdagsliv** Klim, 2005. (Opr. 2002).



3

**EN VISION
FOR FREMTIDEN**

EN VISION FOR FREMTIDEN

Børnekulturens Netværk har bedt projektgruppen om at formulere en vision for fremtiden. En vision som kan danne grundlag for, at kommende generationer af børn og unge får opøvet en kreativ og innovativ tilgang til deres omgivelser. En tilgang som både kan blive til gavn for dem selv og for samfundets udvikling som helhed, og som kan give dem en øget bevidsthed om den arkitektur og det design, der omgiver dem. På sigt kan den også gøre dem i stand til at forholde sig til og få indflydelse på deres omgivelser i pagt med vore traditioner for demokrati.

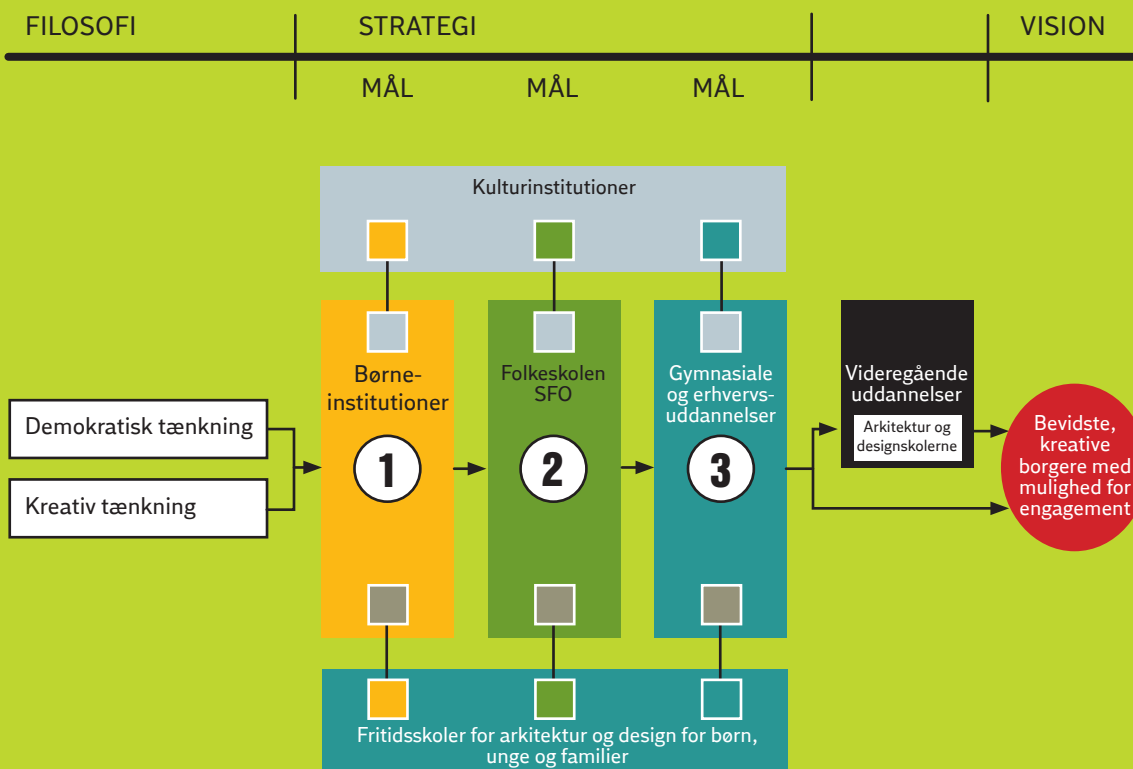
Visionen har tre hovedbudskaber:

- ▶ Det er vigtigt, at børn på et tidligt tidspunkt i deres opvækst forstår betydningen af, hvordan og hvorfor arkitektur og design skabes,

hvad der er historien bag, og at de får kendskab og kan forholde sig til indhold og kvaliteter i de to kunstformer.

- ▶ Børn og unge skal lære at forholde sig til arkitektur og design som en naturlig del af deres dagligdag, og arbejdet med at formidle arkitektur og design bør prioriteres lige så højt som formidlingen af andre selvstændige kunstformer, som f.eks. musik og billedkunst.
- ▶ Arbejdet med arkitektur og design skal give børn og unge et grundlag for at arbejde innovativt og kreativt med deres omverden, og derigennem være med til at styrke visionen for Danmark som et innovativt og kreativt samfund.

FORMIDLING AF ARKITEKTUR FOR BØRN OG UNGE



Grafisk udformning: Arkitekt Jes Vagnby

Mål og sammenhæng

For at visionen kan nås, har projektgruppen formuleret en overordnet målsætning, der skal tjene som inspiration for alle de institutioner og personer, som er en del af børn og unges dagligdag. Målsætningen er udmøntet i tre hovedmål, som skal danne grundlaget for de handlinger, som følger.

Mere konkret er det målene for de kommende års arbejde at:

- ▶ Give børn og unge indsigt i og kendskab til arkitektur og design.
- ▶ Skabe forståelse hos børn og unge for arkitektur og design.
- ▶ Afprøve mulighederne i arkitektur og design i undervisning, leg og dagligdag.

Projektgruppen har desuden opstillet en model for arbejdet med arkitektur og design for børn og unge. På den måde er det nemmere at skabe overblik over de forskellige elementer, som indgår i problematikken som helhed og for deres indbyrdes sammenhæng.

Modellen kan desuden ses som et billede på den kulturelle fødekæde, fra det mindste barn og til det som ung forlader skolen og søger uddannelse. Den rummer både de institutioner, hvor børn og unge tilbringer en stor del af deres dagligdag, og de institutioner som spiller en rolle, når fokus er på arkitektur og design. Og endelig forsøger modellen at anskueliggøre sammenhængen mellem vision, mål og handling i et komplekst univers.

Direktør Martin Roll,
Business & Brand Strategist

Styrk børns medansvar for omverdenen

Havde du som barn en oplevelse med arkitektur eller design, der gjorde særligt indtryk på dig?

- Min far var designer og har lavet logoer til Bella Centeret, Billund Lufthavn, Sparekassen SDS, Finansrådet og alle mulige andre forskellige ting. Han kunne bruge en hel søndag eftermiddag på at hænge reoler op, så skyggerne, form og farve spillede sammen på den helt rigtige måde – det var næsten en irritationsfaktor for mig dengang, men den der æstetiske stramhed har fulgt mig lige siden. Om det så er min forretningspåkledning, tøjstil, farvevalg i mine egne hjem rundt om i verden osv.

Hvad kan børn og unge få ud af at beskæftige sig med arkitektur og design i hverdagen, efter din mening?

- Det er vigtigt, at de får den dimension med fra børnehaven – frem for at det er overbygning senere i livet. At de er i rummet, kommer tæt på og får nogle nærværende oplevelser. Børn kan jo godt lide at røre, føle, smage osv., og det er jo en måde at bringe billedkunst endnu videre, så det også handler om, hvordan man skaber krukke og rum og laver huse.

Tag også de ældre børn og unge med ud forskellige steder i virksomheder, og lad dem opleve



forskellige sider af det offentlige rum. Der er f.eks. sket utroligt meget omkring havnen i København, i lufthavnen og i metroen, hvor der foregår ting i flere planer. Eller i Zoo som er blevet udviklet gevaldigt. Design og arkitektur skaber en sanselighed, som involverer børn meget, tror jeg – de reagerer på det.

Det kan dels give dem en nysgerighed, som måske i sidste ende også giver dem oplevelsen af et



mere helt liv. At opleve former og farver, at sætte pris på naturen og på åben himmel, og at blive bevidst om de meget rene værdier, vi har omkring natur og miljø i Danmark, som man ikke finder alle steder. Optagetheden af miljø ligger meget i de danske værdier, mens det er noget, man ligesom har skullet tage til sig i de andre lande i verden.

Jeg tror også, at de oplevelser man som barn får af, hvordan byerne er indrettet, og hvordan folk lever – dem tager man med sig, og senere hen bliver de også til en form for ansvarlighed. Ender man f.eks. en dag i Borgerrepræsentationen kan de præge, hvordan man agerer. Både som arkitekt, designer, byplanlægger, direktør, politiker eller præsident betyder det noget, at man har den slags oplevelser med.

For det er jo i sidste ende ens personlige oplevelse af kunsten, rammer, miljø og æstetisk, som præger de valg, man træffer. Og den oplevelse starter tilbage i formningstimen og i børnehaven – hvorfor det betyder noget, om væggen bliver rød eller gul. Det er en kreativ dimension, som ligger udover 2 + 2, og som kan komme dig til gode, uanset hvad du bliver. Fordi du lærer at tænke ud af boksen. Også hvis du ender nede på Grundfos og tegner en pumpe, eller laver nye insulinpumper hos Novo eller ender ovre hos Lego – uanset om man er skaberen eller beslutningstageren, er det utroligt vigtigt at have den dimension med.

Hvis du skulle præsentere et barn for et stykke arkitektur eller design, er der så et konkret værk, der lige falder dig for?

- Jeg synes, man skal præsentere dem for en mangfoldighed af bygninger og genstande. Rent arkitektonisk er København f.eks. ved at udvikle sig til en perle – der er sket virkelig meget de sidste

ti år, blandet med alle husene fra 1600-tallet, som vi ikke må glemme. Den danske arkitekt Eigtvæds 1700-tals palæer blandet med den franske arkitekt Jean Nouvels DR-koncertsal blandet med 60-70'ers huse af stål og glas – børn skal have hele spektret med. Og så skaber de måske noget fjerde ud af det.

Er det en fordel for erhvervslivet, at der bliver sat mere fokus på arkitektur- og designformidling til børn og unge?

- Det vil give en masse borgere, der har en æstetisk fornemmelse og en ansvarlighed. Mange moderne huse i dag tager nogle helt andre miljøhensyn – lavenergi, genbrugte materialer osv. Jeg har f.eks. lige været i Tokyo, hvor der er græs på utroligt mange huse inde i byen. Den kreative tankegang starter i formning og resulterer måske i den anden ende med, at man en dag får medansvar for udformningen af omverdenen. Der er også et konkurrencemoment i, hvordan vi designer vores pumper, vores legoklodser og emballage osv. – det er det, vi skal overleve på i verden af i dag, hvor alt kan produceres hvor som helst. Og vi skal vel for søren også snart have lavet en afløser til Arne Jacobsen-stolene, som vi har tærsket meget langhalm på – vi er nødt til at stimulere den kreative tænkning allerede i børnehaven, hvis vi vil være et videnssamfund, som tør tænke kreativt, anderledes, skævt og mod strømmen. Man kan godt lege de dimensioner ind i børn, på deres præmisser, i deres verden.

Har du et bud på, hvordan man kan gå til opgaven med at formidle og engagere børn og unge i arkitektur og design?

- Man skal lade børnene komme ud at se noget forskelligt, lade dem opholde sig i rummene og selv

sanse dem. Og så skal erhvervslivet åbne sig op og vise deres ting frem og diskutere deres produkter: Skoler og institutioner skal have lov at komme ind og om bagved for at se, hvordan tingene bliver til. Om det er Novo eller Nykredits hus, lufthavnen, metroen eller Statens Museum for Kunst, som er ældgammel på den ene side og spritny på den anden side. Man kan også lave aktiviteter med børnene i rummene, men det er ikke afgørende. Det vigtigste er at opholde sig der og lege nogle ting ind – at få lov at tegne det eller bygge det i Lego. Eller at få en opgave: Vi skal bygge en ny bygning, kan I tegne forslag til, hvordan den skal se ud?

I forhold til gymnasieeleverne, der står over for et uddannelsesvalg, kan det også påvirke deres valg. Det er der, det begynder at gå op for dem, hvad arkitektur og design rent faktisk betyder, for der begynder de at beskæftige sig med Danmark i den globaliserede verden og fremtiden, hvor kineserne kommer rendende osv. Derfor begynder det at give mening for dem at diskutere de her ting. Så der kan vi godt sætte mere fart på – f.eks. ved at erhvervslivet er åbent over for at samarbejde og få nogle elever ud, støtte dem, åbne dørene til virksomheden, måske tilbyde skolemateriale og forklare, hvad man står for.

Som virksomhed er der også fordele ved at få eleverne på besøg – i dag er det vigtigt at tænke meget bredt i interessenter, og børn og unge får tit en form for livsvarigt medejerskab til de virksomheder, der tager godt imod dem og viser dem indenfor. Jeg kan selv huske, hvor super spændende det var at høre på folk ude fra det virkelige liv, både i gymnasiet og på handelshøjskolen. Det gør meget stort indtryk.

Tekst: Journalist Monica C. Madsen



Fra mål til handling

Projektgruppen har udfoldet sin vision og sine mål, så de også kan udstikke retningen inden for de forskellige områder af børn og unges dagligdag og samtidig inspirere til handling for de institutioner, som kan spille en rolle i sammenhængen:

- ▶ Inden for **daginstitutioner og dagtilbud** er målet, at alle børn stifter bekendtskab med arkitektur og design i en legende og kreativ form: Bygge huse, tegne, male og forholde sig til rum, strukturer, størrelsesforhold og farver. De pædagogiske læreplaner er et godt afsæt for et sådant arbejde, hvor de kulturelle udtryksformer kan afprøves i praksis med inddragelse af billedkunstens mange facetter.
- ▶ På **folkeskoleområdet** er målet, at alle børn og unge får undervisning i og bevidsthed om alle elementer i arkitektur og design. Enten som selvstændige fag eller som integreret del af både de praktiske/musiske fag, men også naturfagene og de humanistiske fag. Det er netop besluttet at gennemføre forsøg med *Håndværk og design* som fælles fag. I de nye læreplaner for de enkelte fag, *Fælles Mål*, er der mange, gode eksempler på, hvordan arkitektur og design kan integreres i de eksisterende fag.
- ▶ På **gymnasie- og erhvervsuddannelsesområdet** er målet, at eleverne dygtiggør sig og får nærmere indsigt i områderne, så de senere kan træffe valg om en eventuel videregående uddannelse inden for de to felter. Design er allerede en del af fagrækken i gymnasiet, og i hovedstadsområdet er flere gymnasieskoler gået målrettet efter at profilere sig på de kunstneriske og æstetiske områder.
- ▶ På **fritidsområdet** er det målet at etablere tilbud for hele familien, der kan give oplevelser og stimulere til fælles indsigt f.eks. i forbindelse med udstillinger, arrangementer, foredrag og kreative byggeprojekter. Her spiller billedskolerne en væsentlig rolle med mange tilbud, især til unge, og den igangværende udvikling mod flere og flere kulturskoler er en relevant arena for disse aktiviteter.
- ▶ Inden for de **videregående arkitektur- og designuddannelser** er det målet, at de studerende lærer at inddrage et børne- og ungeperspektiv i såvel undervisningen som i løsning af egne opgaver. At de lærer at dygtiggøre sig i formidlingen af arkitektur og design til disse målgrupper, f.eks. gennem praktikophold og deltagelse i lokale projekter. Erfaringer på førstehånd som de studerende kan få glæde af senere hen, også i forhold til en voksenformidling.

I de følgende kapitler vil de enkelte mål og delmål blive udbygget nærmere, blandt andet med beskrivelser og erfaringer fra konkrete projekter rundt om i landet og med udsagn fra udvalgte nøglepersoner.

Kreativitet

– Danmarks vigtigste råstof

Hvis jeg siger 2070, hvad tænker du så? Det beløb, du fik ud af skattereformen, måske. Men 2070 er også der, hvor dette års kuld af børnehaveklasseelever skal til at gå på pension. De kan se frem til en verden og et liv i forandring. Vi er allerede selv ramt af den. Hvis nogen for 10 år siden havde sagt, at alle – alle i hele verden og på samme tid – kunne finde ud af alt muligt lige fra Le Corbusiers menneskesyn til de gældende krav til betonfundamenter under atomreaktorer på under 5 minutter, så havde vi ikke troet på det. Og slet ikke troet på, at man oven i købet ville brokke sig over, at det tog hele 5 minutter på grund af en langsom internetforbindelse.

Det er ikke alene teknologierne, som er i hastig udvikling i disse år, og som er i færd med at forandre vores livsvilkår. Det er mængden af viden også. Hvert femte år fordobles mængden af viden i verden. Og det sker ikke kun hos os – over alt i verden investerer man i uddannelser og i at skabe kloge hoveder. Frem mod år 2020, siger Unesco, vil der være flere i live i verden med en uddannelse, end der har været uddannede i

hele verdenshistorien tilsammen. Viden bliver noget, alle kan få adgang til. Også det skaber forandringer i verden. Vidste du, at man har opfundet sms-lønoverførslen, så man med en sms kan betale sin vinduespudser? Det har man – ikke her i Danmark eller i den vestlige verden. Men i Zimbabwe, et af verdens fattigste lande. Et udviklingsland. Men takket være teknologi, internet og den øgede tilgængelighed af viden er Zimbabwe ikke bare et udviklingsland, men et land, der udvikler. Og udvikler løsninger på områder, som mange i de vestlige lande nok havde regnet med var forbeholdt os.

Teknologi, vidensvæksten og globaliseringen er tre af de helt store forandringskræfter i verden lige nu. Og væksten i antallet af dygtige mennesker sker ikke primært her hos os, men i de regioner, som vokser rent befolkningsmæssigt: I Asien, i Afrika og i Sydamerika. En indisk ingeniør kan i dag det samme som en dansk. Men koster kun en fjerdedel. Så om lidt får vi selvfølgelig lavet vores beregninger til det nye fundament til udestuen i Indien. Det nye århundrede bliver ikke

som det gamle. Og derfor er efterspørgslen på det, vores børn skal vide og kunne, også i forandring. Se engang denne indledning til en stillingsannonce fra min egen kommune, som søger en ny medarbejder:

”Du har relevant uddannelse. Har overblik, udsyn og initiativ. Er opsøgende, selvledende og ansvarsbevidst. Er nysgerrig, kreativ og reflektiv. Kan viderebringe dit budskab klart, enkelt og begejstrende. Kan samarbejde på alle niveauer.”

Der er flere ting at bemærke i annoncens efterspørgsel på dygtighed. Selvfølgelig skal man have en uddannelse. At være ufaglært er snart noget, der foregår i en by i Rusland. Men uddannelser, som vi kender dem i dag, er ikke i sig selv nok: Den kommunale medarbejder skal også kunne være nysgerrig, være kreativ, kunne begejstre, kunne kommunikere, etc.

Der er ikke den virksomhed i Danmark, som ikke efterspørger den slags medarbejdere. Men det er svært at finde dem. For vores uddannelsessystem er ikke ind-

rettet til at udvikle vores performative og kreative kompetencer.

Vores uddannelsessystem er karakteriseret ved at have faktisk viden og logisk tænkning som fundament. Og i disse år præciserer vi helt tydeligt, hvad det er, børnene skal vide på hvilke alderstrin i hvilke fag. Vi tester, om de når målene. Vi giver karakterer efter hvor mange mangler, de har. Vi standardiserer, så godt vi kan.

Samtidig med standardiseringen opbygger vi særlige faglige hierarkier: De fineste fag – dem med den højeste status og de fleste timer – er matematik, sprog og naturvidenskabsfagene. De mindre fine fag er de kreative fag. Dem, der ikke nødvendigvis skal gives karakterer i, som ikke nødvendigvis skal løbe gennem hele skoleforløbet, og som ikke nødvendigvis skal andet end berede børnene på, at de også kan få sig en fritidsinteresse inden for musik eller billedkunst. Som i øvrigt er de fineste blandt de kreative fag. Derunder kommer mere perifere fag som design, arkitektur, drama og den slags.

Den måde, vi udvikler uddannelsessystemet i disse år, er ved at satse på mere af det kendte. Vi gør børnene bedre til de fagligheder og den viden og kunnen, vi dyrkede i det gamle århundrede. Flere dansktimer, flere matematiktimer. Prisen er en nedprioritering af at udvikle børnenes egne kreative potentialer. Børnene skal kunne vælge tysk, men ikke kunne vælge drama. De skal læse Holberg, men ikke spille Holberg. De skal trænes i logisk tænkning, men ikke i kreativ tænkning. De skal lære at vide en masse, men ikke også lære at kunne finde på en masse. Vi har det gamle århundredes ideologi i os: Vi tager det som en selvfølge, alle skal vide noget.

Og som en selvfølge at ikke alle skal være kreative.

Udfordringen er imidlertid, at der allerede nu er mindst lige så stor efterspørgsel i erhvervslivet og i verden i øvrigt på, hvad man kan kreativt og performativt, som hvad man kan huske og ved faktisk.

Vores børns tur frem mod 2070 vil blive en rejse ud i en tid, hvor ny viden, teknologi og globalisering vil fortsætte med at forandre livsvilkårene. Derfor skal vi sikre, at alle vores børns talenter og kreative evner udvikler sig på lige fod med de boglige færdigheder. For forandringer kræver nye ideer og nye løsninger. Vi skal selvfølgelig blive dygtigere og mere vidende, for det bliver resten af verden. Men vi skal også kunne være i stand til at finde på noget helt nyt. Derfor er vi nødt til at udvikle vores uddannelsessystem, så viden og kunnen, faglighed og performancefærdigheder, logisk tænkning og kreativ tænkning kan gå hånd i hånd. Som ligeværdige kompetencer, ikke som over- og underhundede.

Det kræver, at vi tænker nyt og friskt om uddannelsessystemet, om fagene, om bedømmelsesmåderne, om undervisningsmetoder og læringsprocesser. Men at kunne tænke nyt er den vigtigste egenskab at have, når det, man møder, er forandringer. For så kan man selv være med til at skabe sine livsvilkår, og ikke kun være den, der bliver forandret.

Claus Buhl er cand.mag. et art fra Københavns Universitet og Ph.d fra Copenhagen Business School. Konsulent i Buhl Global og formand for Folketingets ekspertudvalg om etablering af oplevelseszoner i Danmark. Desuden forfatter og foredragsholder.



Billedkunstner Kerstin Bergendal

Hus Huske Hypoteser

En model for integrering af børns perspektiv i arkitektur

I forbindelse med planlægningen af det nye Fremtidens Børnekultur gennemførte jeg en høringsrunde i form af i alt elleve høringsworkshops med det formål at definere en grundarkitektur, der kunne bevirke et optimalt møde mellem børn og forskellige former for kunstneriske udtryk.

Fra start var formålet at integrere erfaringer fra denne proces i den faktiske planlægning af det nye børnekulturhus på Amager. Derfor involverede vi både børn og voksne i tæt samarbejde med arkitekterne. På denne måde ville vi sikre et bredere ejerskab til børnenes kvalitetskriterier, så børnene kunne sætte et faktisk fingeraftryk på den kommende bygning. Men for at de voksnes aspekt ikke alligevel skulle dominere, adskiltes børn og voksne i hver sin proces.

De fleste deltagere havde en konkret tilknytning til Børnekulturhuset Amager: De 15 børn var brugere eller kommende brugere af huset. De øvrige deltagere var kunstnere, bestyrelsesmedlemmer, medarbejdere og ansatte ved daginstitutioner, andre kulturhuse eller kommunen. Endelig deltog en række specialister fra teater, kunst, bibliotek og forskning.

Billede på drømme

En model er jo i sig selv et billede. Det kan bruges til at vise til andre, hvad man mener er vigtigt,

og andre kan forholde sig til det. Uanset deltagernes alder blev de derfor bedt om at udforme modeller og tegninger, men dog helt uden at forholde sig til en konkret organisation, byggegrund, økonomiske eller tekniske hensyn. De skulle udelukkende give mig rent principielle bud på, hvad de mente ville føre til en dynamisk virksomhed i børnekulturhuset.

Herved blev alle bidrag bud på en drømme-arkitektur, eller rene principper for, hvad som er vigtigt at huske, når man bygger for børnekultur. Bidragene fremstår altså som ligeværdige, uanset om de kom fra børn eller voksne.

Kvalificeret lytten

Processen hviler på rolig lytten. Og rolig lytten tager tid. Børnene mødtes derfor syv gange, og hver gang i fem timer. De voksne mødtes i reglen en gang, men da også i fem timer. Udover at udforme modeller, optog jeg et videointerview med hver enkelt deltager, siddende foran de modeller og tegninger, som vedkommende havde lavet. Samtalerne kredsedes rundt om spørgsmålet om, hvad der genererer et frugtbart møde mellem børn og kunst, og hvad som kendetegner børnekultur.

Disse samtaler blev efterfølgende til filmen HusHuskeHypoteser, der samler udsagn fra både børn og voksne. Filmen er meget væsentlig for processens resultat. Samtalerne opfattes, i sær af bør-

nene, som en slags parallel til fjernsynsinterviews. Generelt tager man denne situation yderst alvorligt og formulerer sig meget eftertænksomt. Af den grund bliver interviewmaterialet et rigt og kvalificeret input til planlæggere og beslutningstagere.

De prioriteringer og anbefalinger, der kommer frem i samtaler og modeller, har jeg derudover ekstraheret til en række hovedprincipper samlet i en lille praktisk boks. Hvert hovedprincip har fået sit eget lille hæfte, illustreret med eksempler fra dialogerne. Boks og film er udgivet som et samlet produkt. Den viden, der er samlet ind fra deltagerne, er derefter i høj grad lagt til grund for byggeprogrammet til Fremtidens Børnekulturhus.

Dobbelt bogføring

Ved løbende at involvere både børn og voksne i en visualiseringsproces som denne, skaber man et incitament for, at de voksne faktisk tager børnenes løsningsmodeller og kvalitetsparametre til sig som et aktiv. Børnenes input til en rumlig organisation formuleres samtidig i en løbende "dobbelt bogføring"; Dels både i model og i fortællinger. Dels når de erfarne voksne ser deres modeller, og kan verificere børnenes synsvinkler, og oversætte deres rum til praktisk pædagogik og økonomiske termer.

Ved at involvere voksne med stor erfaring i at arbejde med børn, sikrer man ikke kun en lydhørhed over for børnenes input. Man sikrer også, at processen får den udvidede autoritet og det samlede ejerskab, der skal til, for et samlet højere ambitionsniveau. Børnene husker de voksne på, hvad de selv opfattede som spændende og udfordrende, da de var børn. Denne genskabte erindring virker motiverende. Under en proces som denne kan man desuden på et tidligt stadium få øje på, hvor og hvordan et traditionelt hensyn til økonomi, drift og organisation faktisk modarbejder selve formålet med huset – at være et hus på børns vilkår.

At blive taget alvorligt

Det er en afgørende del af processen, at deltagerne føler, at man tager dem alvorligt. Dette er især vigtigt for at fastholde børnenes koncentration: Børnene skal møde aktivt lyttende voksne, der hjælper dem med at lave modeller. De bliver interviewet om deres tanker til en film. Og de møder sig selv i denne film, lige før de skal se arkitekternes første udkast.

Bliver man taget alvorligt, tager man også sin opgave alvorlig. Under mødet med arkitekterne, var børnene meget opmærksomme. De viste tydeligt, at de er kompetente til at vurdere, om en arkitektur er hensigtsmæssig for børn eller ej. De fulgte med i redegørelsen, og fulgte op med en række kritiske spørgsmål: "Hvordan kommer man egentlig herop?", "Har I virkelig penge til alt dette?" og "Hvad gør I, hvis det brænder?"

Børnearkitektur som tragt

Til projektets slutrapport er tilføjet et tragt lignende objekt i papir. Dette objekt skal opfattes som et kondensat af alle de samtaler, modeller og tegninger, der er opstået under workshopforløbet. Tragten er billedet på den særlige kombination af åbenhed, foranderlighed og kompleksitet, som faktisk alle høringsrundens deltagere har ønsket for et fremtidigt børnekulturhus

En tragt er jo et stykke banal arkitektur, der kan bruges på en række måder, netop fordi den er så enkel i sin grundform: Den kan bruges til at hælde, råbe, som kikkert og som et forstørrelsesglas, som lampe – eller et telt, fingrene kan danse i.

Dette er den form for mangfoldig brugbarhed, som kendetegner børns aflæsning af verden. Det er en sådan enkel og samtidig mangfoldig arkitektur, man ønsker sig i Fremtidens Børnekulturhus på Amager.

Kerstin Bergendal er billedkunstner. Hun arbejder med afsæt i sted, erindring og socialitet. Hun registrerer steder, danner steder, griber ind i steder, og fremkalder steders historie. Senest har hun gennemført en omorganisering af Brønshøj Bibliotek i København, for samtidig at genoplive lokalbibliotekets idé.

"I et demokrati er færdigheder som at kunne læse og skrive både vigtige for at kunne finde og forstå information og for at kunne udtrykke sine holdninger. Det samme gør sig gældende for visuelle kompetencer, hvor det er begrænsende, hvis man ikke selv kan afkode, forstå eller udtrykke sig visuelt"

*Liv Merete Nielsen,
professor ved Afdeling for Estetiske
Fag på Høgskolen i Oslo.*

Information og inspiration

Nyttige links:

www.kulturhus.kk.dk/bornekulturhus-amar

Hjemmeside for både det gamle og det nye børnekulturhus på Amager

Litteratur:

**Fremtidens Børnekulturhus på Amager –
når børn får en stemme**

Øresundsvej kvarteret, København 2008
(kan hentes under Projekter på www.oresundsvej.dk)

Kreativitet – Danmarks vigtigste råstof

Af Claus Buhl, Børsens Forlag, København
2007





4

**ARKITEKTUR OG
DESIGN – NATIONALT
OG LOKALT**

ARKITEKTUR OG DESIGN – NATIONALT OG LOKALT

Danmark er et land med en stærk tradition for at støtte op om arkitektur og design, der afspejler vores demokrati, samfundsliv, menneskesyn, værdier, historie og kultur. Vores viden om arkitektur og design er desuden et vigtigt råstof og en vigtig eksportvare i dansk økonomi.

Globalt er mange lande imidlertid i færd med at styrke de innovative, kreative kompetencer i deres samfund og dermed ruste sig til fremtidens konkurrence om en central placering i verdensøkonomien.

I Danmark har vi også bygget og udviklet som aldrig før i de seneste år i takt med, at velfærden er steget. Vi har f.eks. eksperimenteret med visionær arkitektur i den nye opera og i det nye skuespilhus i København, i kunstmuseet Aros i Århus, og i mange nye biblioteksbygninger landet over.

Vi har også udviklet nyt bæredygtigt design og nye transportanlæg som f.eks. den københavnske metro. Og mange danske havnebyer har fået moderniseret deres havneområder med spændende byggeri, der giver byerne nyt liv.

Samtidig har både stat og kommuner formuleret politikker, der understøtter denne udvikling

Dansk arkitekturpolitik anno 2009

- At skabe større forståelse for, at arkitektur øger livskvaliteten i vores hverdag.
- At skabe en bredere offentlig debat om arkitektur.
- At styrke dansk arkitekturs internationale vækstpotentiale.

Det er formålet med den første samlede danske arkitekturpolitik, *Arkitekturation Danmark*, som regeringen vedtog i 2007, og som har været et forbillede for andre lande, blandt andet Norge.

Arkitekturation Danmark

Arkitekturpolitikken *Arkitekturation Danmark* er meget omfattende.

Alle relevante ministerier er forpligtet til at arbejde målrettet med at gennemføre den i et samarbejde mellem:

- Kulturministeriet
- Økonomi- og Erhvervsministeriet
- Indenrigs- og Socialministeriet
- Udenrigsministeriet
- Miljøministeriet
- Transport- og Energiministeriet
- Universitets- og Bygningsstyrelsen
- Forsvarets Bygnings- og Etablisementstjeneste
- Slots- og Ejendomsstyrelsen

I de kommende år skal ministerierne – hver især og sammen – bevidst fremme arkitekturpolitikens to overordnede sigtelinjer:

Gode rammer for liv i form af høj arkitektonisk kvalitet, der giver bedre livskvalitet i hverdagen og afspejler det samfund og den tid, arkitekturen er skabt i, og *gode rammer for vækst*, da dansk arkitektur er et erhvervsområde med gode internationale vækstmuligheder.

Arkitekturpolitikken sætter fokus på 10 konkrete indsatsområder, som skal fremme arbejdet med at skabe gode rammer:

1. Det offentlige byggeri skal have større/højere arkitektonisk kvalitet.
2. Privat efterspørgsel efter arkitektonisk kvalitet skal fremmes.
3. Arkitektonisk kvalitet og effektivt byggeri skal gå hånd i hånd.
4. Innovativ arkitektur skal skabe sundt, tilgængeligt og bæredygtigt byggeri.
5. Det støttede byggeri skal have højere/større arkitektonisk kvalitet.



Arkitekturnation Danmark Rammer for liv – rammer for vækst

*Dansk Arkitekturpolitik 2007.
Regeringen*



DesignDanmark

*April 2007.
Regeringen*

6. Arkitektonisk kvalitet i planlægningen skal have høj prioritet.
7. Den arkitektoniske kulturarv skal vedligeholdes og udvikles.
8. Eksporten af dansk arkitektur skal have bedre betingelser.
9. Dansk arkitektur skal have et stærkt vækstlag.
10. Den danske arkitektuddannelse skal være blandt verdens bedste.

På hvert indsatsområde foreslår politikken en række initiativer. Flere af dem er allerede sat i gang, og det er meningen, at nye initiativer og indsatsområder skal udvikles i forlængelse af de eksisterende.

Lokalt skal kommunerne desuden inspireres til at sætte initiativer i gang på egen hånd.

Ny designpolitik på vej

I 2007 offentliggjorde regeringen sin vision for en ny, dansk designpolitik, *DesignDanmark*, som er beskrevet i en publikation udgivet af Økonomi- og Erhvervsministeriet.

Formålet med designpolitikken er at styrke væksten i designbranchen, samtidig med at design kan bidrage til at skabe vækst i det øvrige erhvervsliv.

I forbindelse med visionen satte regeringen en række konkrete initiativer i gang, og i skrivende stund indsamler Erhvervs- og Byggestyrelsen i Økonomi- og Erhvervsministeriet inspiration til at formulere en ny designpolitik i samarbejde mellem alle relevante ministerier.

I den forbindelse har styrelsen oprettet en it-plattform www.policydesignthinking.com. Platformen er en åben debat om fremtidens design, som er opstået i forlængelse af et kick off-møde om fremtidens danske designpolitik i 2009.

I platform-projektets første fase blev diskussionen skudt i gang ved, at man bad en række designorganisationer, designeksperter og virksomheder om at komme med bud på de vigtigste udfordringer for designområdet. Alle kunne bidrage til processen med kommentarer og ideer til, hvordan udfordringerne kan løses.

I anden fase i vinteren 2009/2010 samarbejder man om at formulere input til den nye designpolitik på udvalgte områder. I dette samarbejde sætter Kulturministeriet særligt fokus på, at det er nødvendigt at styrke den brede formidling af arkitektur og design til både børn og voksne i de nye politikker.

Hvad kan staten og kommunerne gøre?

Arkitektur og design for børn og unge bør være mere synlig i det politiske billede, og der bør skabes større forståelse for arkitektur og designs betydning for både børn og unge og for samfundet som helhed. Det gælder også på kommunalt plan, hvor bevidstheden om en målrettet lokal arkitektur- og designpolitik vokser.

Der er brug for, at staten:

- ▶ Prioriterer børn og unge som målgruppe i de kommende års arbejde med at formulere nationale politikker for arkitektur og design.
- ▶ Sætter et nationalt program i gang, som kan synliggøre indsatsen for at sikre børn og unge adgang til arkitektur og design af høj kvalitet i hverdagen, og som samtidig skaber større sammenhæng i indsatsen.
- ▶ Nedsætter et rådgivende udvalg, som kan koordinere, initiere og samle op på det nationale program og de aktiviteter, programmet sætter i gang.
- ▶ Etablerer en særlig, national arena med netværk og mødesteder, hvor relevante parter kan vidensdele.

Der er brug for, at kommunerne:

- ▶ Prioriterer børn og unge som målgruppe i arbejdet med at formulere kommunale politikker for arkitektur og design.
- ▶ Afsætter de nødvendige penge til at fremme den lokale indsats. F.eks. ved at øremærke bevillinger til projektarbejde.
- ▶ Sikrer at alle relevante samarbejdspartnere deltager i det lokale arbejde med arkitektur og design for børn. F.eks. med den lokale børnekulturkonsulent som tovholder.

På **nationalt** plan vil kulturministeren gå i front og udvide den nuværende arkitektur- og designpolitik til også at omfatte børn og unge.

På **kommunalt** plan bør de kommuner, som allerede har vedtaget en arkitektur- eller designpolitik, udvide deres politik til også at omfatte børn og unge. Og de kommuner, der endnu ikke har en politik, men som overvejer at formulere én, bør inspireres til at medtænke børn og unge.

På **institutionelt** plan bør alle relevante, landsdækkende organisationer, institutioner og interessegrupper gå sammen om at løfte opgaven, så den får så stor gennemslagskraft som overhovedet muligt. Der foregår allerede mange spændende aktiviteter rundt om i landet, der kan inddrages i arbejdet og inspirere til flere aktiviteter.

MinHavn – en idékonkurrence i Vejle



85 elever fra 7. klasse på Kirkebakkeskolen i Vejle har i tre uger arbejdet med den fiktive idékonkurrence MinHavn, hvor de har lavet en masse fantastiske idéer til, hvordan man udvikle havnen i Vejle.

Idékonkurrencen har blandt andet udviklet

- elevernes evne til at tænke og arbejde innovativt
- elevernes kompetencer indenfor projekt- og gruppearbejde
- elevernes bevidsthed om deres by og dens fysiske rammer
- elevernes indsigt i processerne med at frembringe arkitektur

Samarbejdspartnere er først og fremmest de fem ministerier, der er i berøring med områderne: Kulturministeriet, Undervisningsministeriet, Økonomi- og Erhvervsministeriet, Indenrigs- og Socialministeriet og Videnskabsministeriet.

Blandt parterne er også Kommunernes Landsforening, Børne- og Kulturchefforeningen og faglige organisationer inden for både arkitektur/design og daginstitutionsområdet, folkeskolen og gymnasierne.

Forløbet blev delt op i 9 steps.

Step 1 – Bliv klog på min by

Eleverne blev vist rundt i Vejle af bygguider fra Vejle Kommunes Tekniske Forvaltning, som fortalte drømme og visioner for byen.

Step 2 – Mit ståsted og min rolle

Hver elev tog stilling til deres yndlingssteder i byen, den gode by, hvilke værdier de sætter pris på hos deres venner, en god rolle til dem selv i gruppen osv.

Step 3 – Gruppens ståsted og rolle

Grupperne valgte navn og slogan til deres idéfirma og fandt frem til et fælles udgangspunkt for yndlingssted, den gode by, de bærende værdier i et godt samarbejde og rollefordelingen i gruppen.

Step 4 – Tanker om havn

Gruppen diskuterede det specielle og fantastiske ved en havn, hvad kan man lave på en havn, om husene på en havn er specielle osv.

Step 5 – Området

Havnen blev delt ind i 3 områder, som grupperne undersøgte og diskuterede, før de valgte at arbejde videre med et af dem og lavede en registrering af det.

Step 6 – Det vil vi lave

Via en brainstorm fik grupperne et mylder af fantastiske ideer, som de diskuterede og valgte imellem.

Step 7 – Vores ideer

Grupperne konkretiserede de udvalgte, fantastiske ideer og gjorde dem så levende, at andre forstod dem.

Step 8 – Præsentationsmateriale

Grupperne valgte selv et medie – model, tegninger, fotos, computermodeller el.lign. – som præsenterede deres ideer på den bedste måde.

Step 9 – Præsentation på borgermøde

En vigtig del af processen var det afsluttende borgermøde, hvor



Fotos: MinHavn

grupperne solgte deres ideer til et dommerpanel med deres lærer og arkitekter fra kommunens tekniske forvaltning, som vurderede projekterne ud fra kriterierne: De gode ideer, præsentationen/præsentationsmaterialet og gruppens samarbejde.

Idékonkurrencen var en kæmpesucces, ikke mindst takket været de topmotiverede elever, der var sprængfyldte med fantastiske ideer. Tanken er, at eleverne skal fortsætte forløbet i 8. klasse, så de kan bygge videre på succesen.

Undervisningskonceptet MinHavn er udviklet af ungdomsvejleder Charlotte Agerby Schultz og arkitekt Anders Bruun.

Arkitekturpolitiske redskaber

I *Visioner for arkitekturen* finder du redskaber til at formulere en kommunal arkitekturpolitik. Pjecen giver også et smugkig til den digitale værktøjskasse *Redskaber til kommunal arkitekturpolitik*, hvor du kan få inspiration til det arkitekturpolitiske arbejde i din kommune.

Læs mere på www.dac.dk/kommunalarkitekturpolitik. Sitet indeholder inspiration til det daglige arkitekturpolitiske arbejde, best practice-eksempler samt dialog- og formidlingsværktøjer.

Bag pjecen står Dansk Arkitektur Center, Bygningskultur Danmark, KL (Kommunernes Landsforening), Plan 09 og Akademisk Arkitektforening.



Arkitekturpolitik for Vejle Kommune

Vejle kan bryste sig af at være den første kommune, der fik en arkitekturpolitik i 1997. Politikken er stadig et godt værktøj til at fastholde kravet om, at bygninger, bebyggelser og byer skal være smukke, spændende og oplevelsesrige. Arkitekturpolitikken skal fremme indsatsen blandt byggeriets parter og styrke borgernes interesser samt fortsat sikre dansk bygningskultur høj kvalitet i fremtiden.

Vedrørende skoler og gymnasier står der:

Forbindelsen til folkeskoler, gymnasier, Teknisk Skole i Vejle og uddannelsesinstitutioner i andre byer skal plejes og vedligeholdes.

Folkeskolelovens bestemmelse om, at arkitektur og design skal indgå i under-

visningen, skal opprioriteres. Det kan vi gøre ved at oprette en skoletjeneste med en arkitekt som konsulent for undervisningsområdet og generelt ved et tættere samarbejde mellem forvaltninger i kommunen.

Der kan laves arrangementer om arkitektur med særlig henblik på forståelse for børn. Der kan være foredrag, udstillinger, konkurrencer m.v.

Der tages kontakt til Amtscentralen for Undervisning i Vejle Amt for at afholde kurser om arkitektur. De skal dygtiggøre og inspirere skolernes lærere.

Når der udarbejdes vejledninger, skal de udsendes til skoler og institutioner.

Se mere på www.plan.vejle.dk



Arkitekturpolitik - i børnehøjde

De forenede Nationers Børnekonvention, som Danmark vedtog at tilslutte sig i 1991, forpligter underskriverne til at lytte til børn. Deres mening skal altså tages alvorligt og forsøges indarbejdet i planer og projekter. Det lyder jo nemt og ligetil, men er det langt fra.

I årene efter Danmarks tilslutning til Børnekonventionen igangsatte regeringen og mange bykommuner en lang række initiativer med henblik på at indarbejde konventionens tankegang i mange af det offentlige livs og den offentlige forvaltnings gøremål især på kulturområdet samt i institutioner og skoler. Børns medbestemmelse blev til et meget brugt slagord op igennem 1990'erne.

Når det drejer sig om en bys udvikling og udseende, er opgaven ikke enkel hverken for voksne eller børn. Både børn og voksne skal kunne finde sig selv i byen. Det betyder kontinuitet, overskuelighed og plads til intimitet, så livet også med mening kan leves imellem husene. Men det betyder også udfordringer. Enkeltelementer og helheder skal kunne sætte gang i fantasien og give oplevelser.

Gade- og byrum er mødesteder for alle. Så at sige byens dagligstue og gågadebelægningen og fortovene er byens gulvtæppe. Udvikles disse nære fysiske omgivelser uden hensyn til disse forestillinger bliver pladser, torve og gader noget vi passerer for at komme videre. Dermed reduceres de til transportkorridorer, hvis eneste funktion bliver at sikre passage af mennesker og varer på den lige for tiden mest bæredygtige og co2 venlige måde.

I årene efter årtusindeskiftet har mange kommuner udformet en politik, der fastlægger principper for og hensigter med kommunens udvikling såvel i byzonen som i det åbne land. En del kommuner har integreret disse principper og hensigter i kommune- og lokalplanlægningen. Andre har ladet det blive ved mere uforpligtende fastlæggelse af særlige arkitekturpolitikker. Fælles for det hele er, at det er meget svært at få øje på børneperspektivet både i tilblivelsen og i den endelige udformning.

For en del år siden (1996) igangsatte Slesvig-Holsten et projekt, der hed Schleswig-Holstein – Land für Kinder: Planen mit

Phantasie – Zukunftswerkstatt und Planungszirkel. En af de mange metoder, der blev anvendt for at finde ud af børns opfattelser af og holdninger til by- og gaderum, var at udstyre børnene med et engangskamera og give dem opgaven at fotografere, hvad de kunne lide og navnlig ikke kunne lide i byens rum. Fotografierne blev så samlet i en stor udstilling, der dannede grundlag for navnlig børnenes diskussioner om byplanlægning og byfornyelse. Det var lærerigt. Ikke mindst fordi børn var opmærksomme på langt flere detaljer især, når det drejede sig om trafiksikkerhed, smutveje, placering af (is)boder, anvendelsen af åbne pladser, byggetomter, lokalisering af rulleskøjtebaner og legepladser. Som en ledetråd, der gik igen i alle kommentarer, var ønsket om sikkerhed, nærhed og overskuelighed. Og så var børn opmærksomme på det grimme, det forfaldne og disharmoniske.

Leif Hermann, tidl. folketingsmedlem for SF og tidl. formand for Teknik- og Miljøudvalget i Skive Kommune. Medlem af Naturklagenævnet.

DESIGNKOLDING.DK FRA FØDSEL TIL DØD



DESIGNKOLDING

Kolding Kommune ønsker en udvikling inden for design, kunst og arkitektur. Det skal ske med afsæt i kommunens særlige historiske, kulturelle, uddannelses- og erhvervsmæssige egenart og kompetencer inden for de nævnte områder. Derfor understøtter kommunen et tværgående samarbejde mellem kunstmuseet Trapholt, Koldinghus, Designskolen Kolding og andre designorienterede institutioner og kreative miljøer. Samarbejdet skal udbygges og kommunens design- og arkitekturmæssige og kunstneriske profil styrkes. Byrådet vil indarbejde en holdning til godt design og smuk arkitektur i *alle* kommunale beslutninger på *alle* områder.

Koldings designsatsning består af fire ben, nemlig kultur, uddannelse, byrum og erhverv.

Design i skolen

Arbejdet med design skal integreres i alle fag i folkeskolen. For at sikre dette skal den enkelte skole udarbejde en designplan, der skal lægges på skolens hjemmeside og bygge på de trinmål, der eksisterer for de enkelte fag med angivelse af, hvilke designmål skolen ønsker at opnå efter hvert trin inden for emnerne:

- Æstetisk innovation (læren om den æstetiske kreative proces og formgivning)
- Materiel og teknologisk innovation (læren om materialer, råstoffer, konstruktion og fysik)
- Social innovation (læren om planlægning, systemer og repræsentation)

På konferencen *Design og pædagogik. En konference om, hvordan design kan formidles i folkeskolen ud fra et læringsperspektiv*, 1. september 2009 blev flere hundrede ansatte fra kommunens skoler og kulturinstitutioner introduceret for de-

signtænkning af inspirerende oplægsholdere, så de kunne kaste sig ud i undervisning i design. I forlængelse af konferencen tilbød kommunen undervisning i designpædagogik til alle skolens kontaktlærere.

Også på den kommunale billedskole kan man gå til undervisning i design.

Vision

Visionen for folkeskolerne i Kolding er at udvikle en designpædagogik – forstået som en pædagogisk tilrettelæggelse, der både tager udgangspunkt i hele arbejdsprocesser og i æstetiske arbejdsprocesser – der er implementeret i alle led af den pædagogiske virksomhed. Arbejdet med design skal være en del af den måde, man tænker skole og pædagogik på. Koldings børn vil, når de forlader skolen, alle være små designere. Børnene vil være i stand til god planlægning, bevidste beslutningsprocesser og skabe produkter, der har en æstetisk udformning, uanset om det drejer sig om konkrete produkter eller produkter af mere serviceorienteret karakter.

Et tæt samarbejde på tværs af kultur- og undervisningsinstitutionerne er vigtigt.

Strategi

Målene er langsigtede.

Den enkelte institution vil finde sin måde at realisere design på, og politikernes håb er, at processen vil sprede sig som ringe i vandet. Der skal udarbejdes rammer, som sendes til høring i de relevante institutioner og faglige organisationer.

Desuden har kommunen foreslået et idékatalog til inspiration for det kreative arbejde i folkeskolen, for eksempel en design rygsæk, designkasser, efteruddannelse, en årlig designudstilling, en designlinje, undervisningsmateriale og tværfaglige forløb.

Fælles strategi for kultur- og uddannelsesinstitutioner

Designskolen Kolding, kunstmuseet Trapholt og Koldinghus har udarbejdet en fælles strategi om et øget samarbejde, så de fungerer som en samlet drivkraft og indgår forpligtende mål. De tre institu-

tioner vil lave samlede aftaler med skoler og gymnasier samt udarbejde tilbud om efteruddannelse af personale.

Desuden vil de arrangere en designfestival og styrke forskning og designfagligt udviklingsarbejde samt samarbejde med erhvervslivet.

Designbørnehave

Også førskolebørnene er der tænkt på.

Det første spadestik til landets første designhus blev taget i Kolding Kommune på Hoppesvej i Vonsild i august 2009.

Kunstnerfirmaet Bosch & Fjord har lavet et inspirationsoplæg om tankerne bag huset, om en ny måde at se verden på ved at sætte design i centrum, og en ny fleksibel indretning, som kan ændres i forhold til brugernes behov.

Det århusianske arkitektfirma CEBRA a/s og entreprenørgruppen E. Pihl & Søn og kunstneren HuskDitNavn skal bygge børnehaven.

Se nærmere beskrivelse af børnehaven i kapitel 6.

Læs mere på: www.designkolding.dk



Roskilde Kommune: Arkitekturpolitik i børnehøjde

Roskilde Kommune sætter et nyt projekt i søen: Arkitektur i børnehøjde. Det er et tværfagligt samarbejdsprojekt mellem Skt. Josefs Skolen, Trekroner Skolen og Byg- og Planafdelingen i Roskilde Kommune.

Projektet sætter fokus på Roskilde Kommunes Arkitekturpolitik – i børne- og ungdomshøjde. Det kommer til at omfatte en række spændende elementer, såsom:

- Fra tegning til bygning – hvordan ser en bygning ud før den bliver en bygning?

- Fotosafari – hvor børnene selv tager billeder.
- Byg dit eget hus.
- Tegn og indret din egen klub – hvordan skal din ønske klub se ud?
- Byrundtur i Roskilde – se din egen by.
- Besøg en byggeplads

Initiativerne bliver tilpasset de enkelte klassetrin, som strækker sig fra to 4. klasser på Skt. Josefs Skolen og to 7. klasser og en 8. klasse på Trekroner Skolen, oplyser Byg- og Planchef Jan Bille: – Det handler om at møde bør-

nene, der hvor de er og tage udgangspunkt i deres verden. De er allerede brugere af arkitektur, måske uden at være bevidste om det. Projektet her giver dem en anderledes mulighed for at lære at se arkitekturen i hverdagen og forstå, hvordan en bygning bliver til. De er også de kommende brugere – og nogle af dem er måske kommende planlæggere i vores kommune. Derfor er netop børnene og de unge en meget vigtig målgruppe i vores arbejde.

Læs mere på: www.roskildekom.dk



Vi kan lære af Norden

De enkelte lande i Norden har en lang og veludviklet tradition for at formidle arkitektur og design til børn og unge på hver deres inspirerende måde. Her omtaler vi nogle eksempler fra Sverige og fra Finland.

Arkitekturkonsulent i Sverige

I Sverige har man arbejdet med arkitektur i børnehøjde i nogle år.

I 2003 ansatte Gøteborgs Stad Kultur Sveriges første arkitekturkonsulent for børn og unge, Mie Svenberg. Hendes opgave er at fremme arbejdet med arkitektur som grænseoverskridende tema i skolen blandt lærere og andet skolepersonale.

Gøteborgs Stad har besluttet at arbejde aktivt med Agenda 21, hvor et prioriteret spørgsmål er øget indflydelse for børn og

unge i beslutninger, der vedrører deres fremtid. Med arkitektur i skolen i et demokratisk og skabende perspektiv åbnes muligheder for at inspirere børn og unge til at opdage arkitekturen. Det giver dem værktøjer til at tolke den, så de på længere sigt kan deltage i diskussioner om det fælles miljø.

Arkitektur egner sig som grænseoverskridende emne inden for samfundsfag, svensk, historie, matematik og teknik. I Gøteborg findes flere arkitekter, der

arbejder med arkitekturprojekter i skolen sammen med interesserede børn og personale.

Mie Svenberg, der selv er uddannet arkitekt, er desuden arkitekturkonsulent i Västra Götalandsregionen, som omfatter 49 kommuner.

Eksempel på et projekt er *Hemma*, hvor mødet med en arkitekt handlede om at lære det, vi kalder hjemme, på en ny måde.

Se mere på www.kulturterminen.se

At opdage arkitekturen i Finland

Allerede i 1998 fik Finland sin første arkitektur politik, en politik, der understreger betydningen af borgernes uddannelse i arkitektur for at skabe gode omgivelser.

Rapporten "Discovering Architecture. Civic Education in Architecture in Finland", fra 2001 gennemgår et stort antal både private og offentlige initiativer inden for arkitektur. Men allerede i 1980'erne var der arkitekturinitiativer i gang blandt andet en lærerhåndbog og en aktivitetsbog for elever udgivet af

Finlands Sammenslutning af Arkitekter.

I 2001 ved rapportens udgivelse har de få eksperimenter udviklet sig til adskillige nye projekter hvert år. Arkitektur er blevet en del af de normale aktiviteter i mange finske skoler og andre institutioner. Der er fin basis for at udvikle og ekspandere relaterede aktiviteter. Jo flere erfaringer, der deles, og jo flere omfattende aktiviteter, der er på området, jo mere status og offentlighed får området.

For eksempel har Finlands Arkitekturmuseum og Alvar Aalto Museet arrangeret workshops for børn i forbindelse med deres udstillinger. Et andet eksempel er Arkki – en arkitektskole for børn og unge, dannet i 1993 for elever mellem 3 og 19 år. Se mere om Arkki i kapitel 9.

Se mere på
www.alvaraalto.fi/museum
www.mfa.fi/frontpage
www.arkki.nu

Børnekulturkoordinator Anne Line Svelle, Århus Kommune

Søge spor - sætte spor i Århus



I Århus Kommune har Børnekulturhuset i Århus i samarbejde med Landsforeningen Børn, Kunst og Billeder gennem to år sat fokus på formidling af arkitektur til børn og unge gennem modelkommuneforsøget *Søge spor - sætte spor*. Vi har henvendt os til børn i familien, børn i fritiden, børn i daginstitution og børn i skolen på mellemtrin og i udskoling. Erfaringerne er i vid udstrækning beskrevet på bloggen www.sporiaarhus.dk og i rapportererne *Bydetektiver*, *Huler, hytter og huse - BygAmok* og *På vej til skole* (PDF), som er udgivet af Børnekulturhuset i Århus.

Det overordnede spørgsmål har været, hvordan man bedst arbejder med arkitektur i børnehøjde? Det spørgsmål er ikke så enkelt at besvare alene af den grund, at arkitekturformidling til børn og unge stadig må betragtes som et pionerarbejde. Der er ikke mange erfaringer at trække på fra vores egen baghave. Det kan have flere årsager. Dels falder arkitektur på mange måder "mellem" kunstarterne - det ligger for eksempel ikke inden for støttemulighederne fra Statens Kunstråd. Dels er arkitektur ikke en del af de kreative fag i folkeskolen. Der er ganske vist krav om at undervise i arkitektur, men det er vores

erfaring, at der ofte er stor usikkerhed overfor, hvordan undervisningen kan gribes an.

Den manglende opmærksomhed på formidling af arkitektur kan forekomme paradoksalt i betragtning af, hvor vigtig og grundlæggende arkitektur er for vores måde at opleve og erfare verden på. Arkitektur er overalt: I de huse, vi lever i, vi færdes i, på vej til og fra de daglige gøremål osv.

Kort sagt modtager vi alle de indtryk, der sætter form på vores hverdag, under indflydelse af arkitektur. Rummet former vores oplevelser, hvad enten vi udsættes for undervisning i alt for små mørke klasselokaler med dårlig akustik, eller vi tilbydes kunstneriske oplevelser i store åbne rum, hvor lyset strømmer ind. Derfor er det vigtigt at give vores børn og unge en større fornemmelse for arkitektur.

Bydetektiver - et godt koncept

I Børnekulturens Netværks modelkommuneforsøg har det været vores ambition at få børn og unge gjort mere bevidste om, hvordan arkitekturen i deres dagligdag påvirker dem. Vi ønskede også at få dem til at reflektere over, hvilke arkitektoniske æn-

dringer, der fremadrettet kunne højne deres livskvalitet. Det kan lyde som store mål, men vi oplevede, at når først man får åbnet børn og unges øjne for arkitekturen omkring dem, indfinder oplevelserne og refleksionerne sig spontant.

Indledningsvis lod vi os inspirere af det norske projekt *Bydetektiverne*, som blev udviklet i Bergen i forlængelse af byens status som europæisk kulturby i 2000. Vi inddrog naturligvis også de erfaringer, vi selv havde gjort os i forbindelse med tidligere arkitekturforløb med børn i Århus, og de erfaringer, som Landsforeningen Børn, Kunst og Billeder bragte med sig ind i projektet fra andre nordiske lande, ikke mindst Finland.

Vi bevarede navnet *Bydetektiverne* som titlen på vores første projekt, fordi det beskriver deltagernes opgave i forløbet vældig fint. Bydetektiverne henviser til de børn, der drager på vandring i byens rum for at finde spor af arkitektur og kulturarv. Vandringen foregår i et bestemt lokalområde og ledes af en professionel formidler, som sammen med en arkitekt har udvalgt en række bygninger og byrum, som

bydetektiverne skal fokusere på. På vandringen indgår børnene i dialog med formidleren om det, de ser, og de indsamler forskellige spor. De tager digitale fotos, de fastholder særlige detaljer og tanker i skitsebøger og indsamler ting, som de forbinder med oplevelsen af arkitektur. På baggrund af denne vandring udvælger børnene byrum og bygninger, som de har fundet særlig interessante. Denne udvælgelse danner udgangspunkt for børnenes egen formidling til bydetektiver fra en anden skole. Endelig arbejder børnene med at skabe tilføjelser til bygninger og byrum i en workshop under vejledning af en arkitekt og formidler.

Bydetektiver går i arkitektens fodspor

Vi opfattede bydetektiverne som et succesrigt enkeltstående projekt, og derfor lod vi erfaringerne herfra få stor betydning for vores måde at udtænke og tilrettelægge de øvrige projekter på. Efter at have afviklet det første projekt, opdagede vi, at vi havde skabt en model, der lod sig generalisere, og vi udformede derfor de næste projekter i forlængelse af denne model. Næste projekt kaldte vi *I arkitektens fodspor*, og her var det de ældste elever i folkeskolen og gymnasiet, som var i fokus.

I Arkitektens fodspor tog en formidler og en arkitekt eleverne med på en vandring i arkitekten Hack Kampmanns fantastiske bygninger. Hack Kampmann har mere end nogen anden arkitekt sat sit præg på Århus i tiden omkring år 1900. En række af hans mest markante bygningsværker er opført i løbet af et lille årti – fra 1897 til 1905, mens Hack Kampmann var ansat som Kongelig Bygningsinspektør for Jylland. Vandringen foregik i Århus midtby med udgangspunkt i den nænsomt restaurerede Toldboden, forbi Århus Katedralskole og Århus Teater til det uendeligt smukke Erhvervsarkivet.

Vandringen var tænkt som en vekselvirkning mellem fortælling, dialog, sanseoplevelser og registrering af bygninger. For at fokusere formidlingen af de mange nye begreber, blev temaet *ude* valgt som overskrift for de iagttagelser, de unge skulle gøre sig i projektet. På denne måde satte vi en ramme, der kunne gøre formidlingen og diskussionen af et ellers kæmpestort og u håndterligt begreb konkret og håndterligt.

Med digitale kameraer optog de unge film, som de efterfølgende arbejdede videre med i en work-

shop. Bearbejdningsprocesser af denne type er i vores erfaring helt central for elevernes tilegnelse af de arkitektoniske begreber. I efterbearbejdningen vælger deltagerne, hvilke bygninger og detaljer, de ønsker at fokusere på. De arbejder i grupper med afsæt i de spilleregler og de temaer, arkitekten og formidleren har sat op for den enkelte bygning. I fællesskab skal eleverne herefter træffe en række valg for den film, de skal producere: Hvilken af de tre bygninger skal filmen handle om og hvorfor? Hvilken historie vil gruppen fortælle med filmen og hvordan?

Ud fra deres filmoptagelser og det øvrige materiale om bygningerne skabte deltagerne deres egen film om en af Hack Kampmanns bygninger.

Vi erfarede, at filmmediet som både registreringsredskab og kreativt redskab virkede supergodt i forhold til målgruppen, de 14-18-årige. Denne målgruppe mestrer hurtigt både kameraer og computere, og de tiltales af mediets muligheder. De finder det også inspirerende, at de efterfølgende har mulighed for at vise deres film til kammeraterne og lægge dem ud på skolens hjemmeside.



Bydetektiver på vej til skole

Som det fremgår, er mange af metoderne i de to projekter ens, og vi kunne derfor lægge modellen til grund for det projekt, vi blev bedt om at udvikle til de nordiske ambassader i Berlin. Denne gang var målgruppen tyske børnehavebørn, og vi skulle tage udgangspunkt i ambassadebygningerne. Til dette formål blev temaet ændret til *hård><blød*, fordi et afgørende karakteristikon for disse bygninger er spillet mellem de bløde konturer og hårde flader.

Erfaringerne fra Berlin var så interessante, at vi besluttede os for i modelkommuneforsøgets 11. time også at lave et arkitekturforløb for børnehavebørn i lokalområdet Trøjborg.

Dette projekt er beskrevet nærmere i kapitel 6.

De vigtigste træk i modellen

Helt overordnet har vi bestræbt os på at lave formidlingsprojekter, der i relation til målgruppen indeholdt en vekselvirkning mellem viden/undervisning, aktivitet/leg, æstetisk erkendelse og æstetisk oplevelse. Alle projekter har arbejdet med overordnede temaer, som danner udgangspunkt for en kortlægning af et mindre

geografisk område i kombination med en byvandring. Vandringerne er desuden grundigt forberedt i samspil mellem formidler og arkitekt, og derfor kan både vandringer og workshops foregå i livlig dialog med børnene. Børnene kan således spørge om alt det, de får øje på, når de oplever bygninger og byrum og få et kvalificeret svar, samtidig med at deres egne bud kan integreres i forløbet. Dertil kommer endelig, at vi bestræbte os på at sørge for små sansestimulerende overraskelser på vandringerne og give plads til, at der kunne knyttes nye venskaber undervejs. Hvad det sidste angår, blev det klart for os, at man også med fordel ville kunne anvende modellen med integrationsformål for øje. I denne omgang var integrationsaspektet dog udelukkende en behagelig sidegevinst.

I alle tre projekter har deltagerne arbejdet med den nye viden i workshops under vejledning af arkitekt og formidler, og de har selv produceret noget nyt i forlængelse af det enkelte projekts tema. Denne proces har medvirket til at forankre den nye viden og gøre den anvendelig for målgruppen med henblik på at kunne formulere egne tanker

og ideer. Til alle projekter har der desuden været udarbejdet et skriftligt materiale i relation til målgruppen, fagområde og læreplaner. Dette materiale har haft stor betydning for spredningen af erfaringerne fra modelkommuneforsøget. En af de skoler, der deltog i projektet *Bydetektiverne*, har for eksempel besluttet at oprette et valgfag i arkitektur.

På denne måde spredes der ringe i vandet – små som store. Børnekulturhuset har besluttet at videreføre projekterne *Bydetektiverne* og *I arkitektens fodspor* endnu et år, og Århus Billed- og medie-skole tilbyder undervisning i fritiden inden for arkitekturområdet. Endelig ser det ud til, at formidling af arkitektur til børn og unge får en plads i byens nye arkitekturpolitik ligesom den nyligt afsluttede tænketank på arkitekturområdet også har fået øje på formidlingen til børn og unge.

Sidst men ikke mindst arbejdes der på den nationale bane med forskellige initiativer, der skal styrke formidlingen omkring arkitektur. Alt i alt tyder det på, at der er gode ting i vente både lokalt og nationalt for bydetektiver i alle aldre.

Fotos: Bydetektiverne, Børnekulturhuset i Århus





KULTURARVEN går online



Tegninger: Frank Madsen

Alle børn har en kulturarv – digitalt atlas for børn

Med inspiration fra initiativet *Alle børn har en kulturarv* i Kulturarvsstyrelsen har Gentofte Kommune udviklet en hjemmeside www.kulturjagt.dk i form af et digitalt kulturarvsatlas, der formidler den lokale historie i Gentofte Kommune for børn i 3.-5. klasse. Kulturjagten er en pendant til de kommune- og kulturarvsatlas, der findes i mange af landets kommuner – også i Gentofte.

Atlasset er udviklet med øje for de særlige forhold, der gælder, når der formidles digitalt i børnehøjde. Projektet er et modelforsøg, der fungerer som ressource for andre kommuner, der ønsker et børne-kulturarvsatlas. Projektet er udviklet som et Arkiv-Bibliotek-Museums (ABM) samarbejde mellem kommune og kulturinstitutioner i Gentofte. Det drejer sig om Lokalhistorisk Arkiv i Gentofte, kulturafdelingen og Gentoftes skoler, Øregaard og Kroppedal museer. Skoleelever og lærere i Gentofte Kommune har løbende indgået som fokusgrupper i udviklingen af websitet, og projektet har endvidere samarbejdet med følgeforsker Carsten Jessen, illustratør Frank Madsen og webfirmaet Tihii. Kulturarvsstyrelsen har medvirket i projektet og støttet det økonomisk.

Kulturjagt i Gentofte

Her formidles viden om lokalhistorie og bymiljøer i Gentofte Kommune. Børnene kan gå på opdagelse med et imagoskop i gamle kort og

billeder, lægge billeder ind fra deres egne ture ude i kulturlandskabet, høre historier fortalt af to børnekulturguides, tage tidsmaskinen og sammenligne billeder, quizze, spille og meget mere. I det interaktive formidlingselement *Billedjægerne* kan børnene selv være med til at præge sitet.

Brugerne kan komme helt tæt på motiver som for eksempel malerier på et museum – ikke mindst de store og små historier, der ligger bag. På Kulturjagt.dk bestemmer børnene selv, hvilke historier, der er vigtige for dem, så det enkelte barn får et unikt forhold til sin egen lokale kulturarv og får udvidet kendskabet til det lokale miljø gennem egen læring og oplevelse. Der er udarbejdet en lærervejledning bestående af undervisningsmateriale, inspirationskasse og et idékatalog med emner som *I mit hus skal der være...* og *Arkitektens eget hus*.

Kulturjagt.dk er også en portal for lignende sites fra andre kommuner, der har mulighed for at tage udgangspunkt i projektets erfaringer og model, som stilles til rådighed i en startpakke.

Kulturjagt i Høje-Taastrup

I Høje-Taastrup Kommune har de bygget videre på ideen med udgangspunkt i brugerdriven innovation og dialogbaseret undervisning på www.kulturjagt.htk.dk, og det er skoleeleverne selv, der formidler lokalhistorien. Sitet er udviklet, da Høje-Taastrup Kommune var modelkommune i Bør-

nekulturens Netværks modelforsøg i 2007-2009 om nytænkning af børnekulturen.

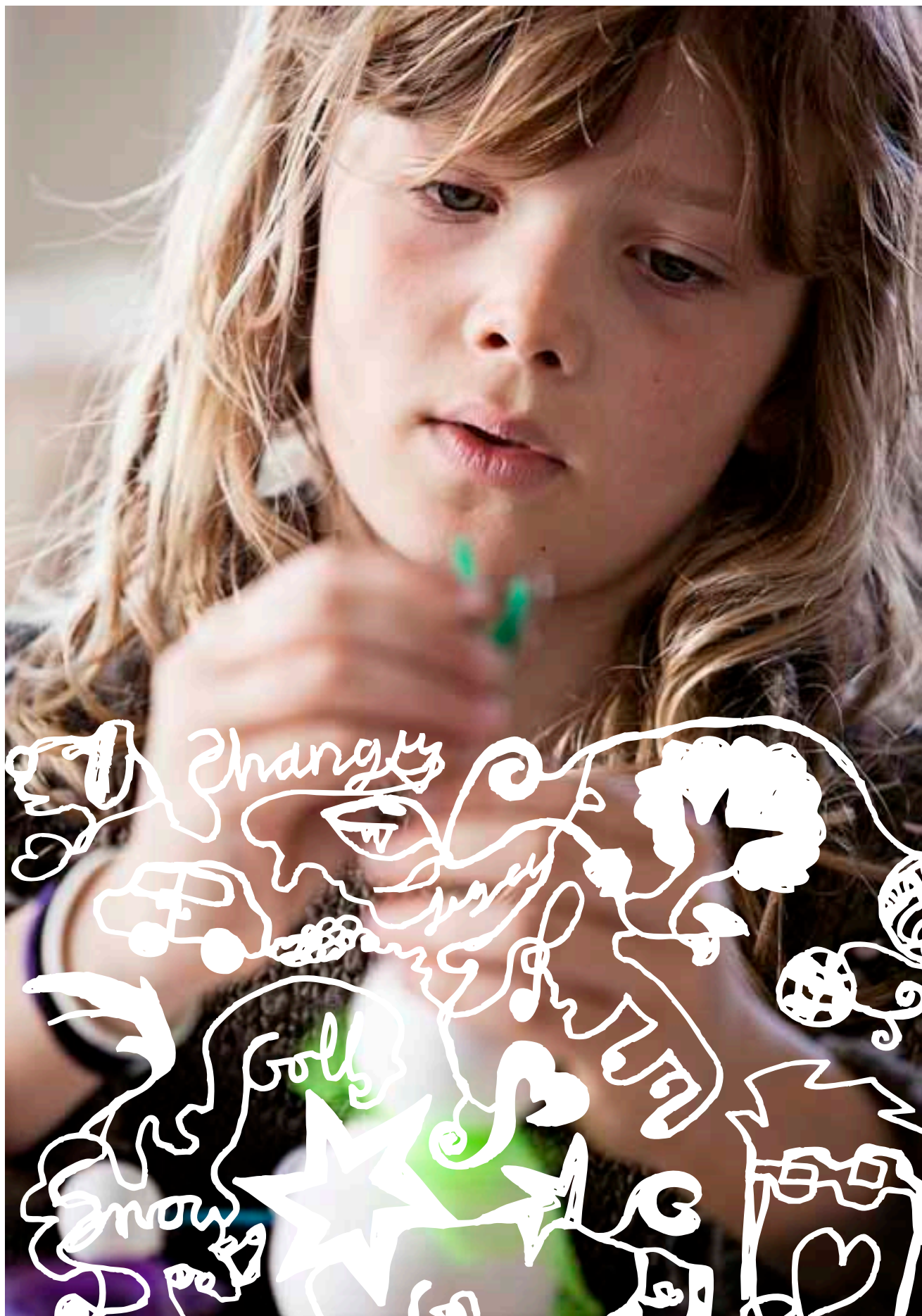
Unge i grundskolens 7.-10. klasser har sammen med Kroppedal Museum udformet et nyt digitalt koncept til formidling af kulturarven, der sætter fokus på handel og produktion, krig og fred, landsby og metropol samt indvandring og hjemstavn – temaer der har præget egnen fra oldtiden til i dag. Mens eleverne står for den digitale historieportal bidrager Kroppedal med viden og ekspertise, og bibliotekets webmaster hjælper dem i gang. Byhistorisk Samling og Arkiv, Blaakildegaard stiller billedmateriale til rådighed. Portalen blev lanceret i foråret 2009 og er et fast tilbud til alle kommunens skoler. Der er udarbejdet lærervejledning og formidlingselementer.

Kulturjagt i Tårnby

Tårnby Kulturjagt er udviklet i 2007 og er ligeledes inspireret af Kulturarvsstyrelsens flagskib. Den tager udgangspunkt i *Svenskekrigene*. Se www.taarnbybib.dk/kulturjagt

Kulturjagt i Lyngby-Taarbæk

I 2008 fremstillede Byhistorisk Samling for Lyngby-Taarbæk Kommune i samarbejde med tegner Frank Hansen og Inlead Media et Kulturjagtkoncept ligeledes udviklet som led i Kulturarvsstyrelsens *Alle børn har en kulturarv* med temaet *Børn ved Mølleåen for 100 år siden* med tilhørende lærervejledning og referencer. Se www.lyngbykulturjagt.dk



Information og inspiration

Nyttige links:

www.alvaraalto.fi/museum

Hjemmeside for Alvar Aalto museet i Finland. Engelsk oversættelse.

www.arkki.nu

Arkitekturskole for børn og unge i Helsingfors, Finland.

www.dac.dk/kommunalarkitekturpolitik

Digital værktøjskasse med redskaber til at komme godt i gang med en arkitekturpolitik i kommunen.

www.designkolding.dk

Alt om Kolding Kommunes designinitiativ.

www.ebst.dk

Erhvervs- og Byggestyrelsens hjemmeside. Her kan du blandt andet finde "Design Danmark".

www.kulturjagt.dk

Hjemmeside for kulturjagten i Gentofte Kommune.

www.kulturjagt.htk.dk

Hjemmeside for kulturjagten i Høje Tåstrup Kommune.

www.taarnbybib.dk/kulturjagt

Hjemmeside for kulturjagten i Tårnby Kommune.

www.lyngbykulturjagt.dk

Hjemmeside for kulturjagten i Lyngby-Tårnbæk Kommune.

www.kulturterminen.se

Handler om Göteborgs børnekulturelle tilbud, herunder en arkitekturkonsulent.

www.kum.dk

Kulturministeriets hjemmeside. Her kan du blandt andet downloade publikationen "Arkitektur-rotation Danmark" på dansk og engelsk.

www.mfa.fi/frontpage

Hjemmeside for Finlands Arkitekturmuseum. Engelsk oversættelse.

www.plan.vejle.dk

Vejle Kommunes arkitekturpolitik.

www.policydesignthinking.com

Debatside med forslag til udvikling af Design Danmark etableret af Erhvervs- og Byggestyrelsen 2009.

www.roskildekom.dk

Hjemmeside for Roskilde Kommune.

www.sporiaarhus.dk

Beskrivelse af alle Århus Kommunes arkitekturprojekter og -ture.

Litteratur:

Arkitektrotation Danmark. Rammer for liv – rammer for vækst

Dansk Arkitekturpolitik 2007. Regeringen.

DesignDanmark

Regeringen, april 2007.

Visioner for arkitekturen. Redskaber til kommunal arkitekturpolitik.

Dansk Arkitektur Center, september 2008.

Bydetektiverne. Rapport.

Pilotprojekt i modelkommuneforsøget søge spor – sætte spor. Udgivet af Børnekulturhuset i Århus, efteråret 2007. + Lærervejledning som bilag.

Huler, hytter og huse – et arkitektureksperimentarium for børn

BygAmok – arkitektur- og byggelejr. Udgivet af Børnekulturhuset i Århus, 2009.

Discovering Architecture. Civic Education in Architecture in Finland

Af Heini Korpelainen og Anu Yanar, Helsingfors 2001.



5

**FOKUS PÅ DE
MINDSTE BØRN**

FOKUS PÅ DE MINDSTE BØRN: RUM OG FORM I BØRNEHAVEN

Det lille barn møder arkitektur og design i sin dagligdag, når det bruger sine sanser til at opleve rummet og formerne ved at se, røre, høre og lugte. På den måde erfarer barnet tidligt, hvordan arkitektur danner rum, og design skaber former.

På børnehavområdet har forskellige pædagogiske retninger med fokus på arkitektur og design sat deres tydelige spor. De sidste 30 år har især Montessori-, Freinet- og Reggio Emilia-pædagogikken været toneangivende.

Kreative aktiviteter har også traditionelt en central placering i danske børnehaver, og der er utallige eksempler på, at den pædagogiske indsats sætter særligt fokus på det musiske i form af musik, dans eller billedkunst, ligesom bøger og film indgår naturligt i det pædagogiske arbejde.

Fokus på kulturelle temaer

Den pædagogiske læreplan skal ifølge loven indeholde "mål for, hvilke kompetencer og erfaringer den pædagogiske læreproces skal give børn mulighed for at tilegne sig".

De seks obligatoriske arbejdsområder er:

- 1) Barnets alsidige personlige udvikling
- 2) Sociale kompetencer
- 3) Sprog
- 4) Krop og bevægelse
- 5) Naturen og naturfænomener
- 6) Kulturelle udtryksformer og værdier

Det er ikke et krav, at man skal bygge sin pædagogiske læreplan op efter de seks temaer. Man kan vælge andre måder at gøre det på. F.eks. ved at supplere med andre temaer eller ved at beskrive sit syn på arbejdet med børns læring, på læringsmiljøet eller aktiviteterne i institutionen. Det er op til den enkelte kommune og daginstitution.

Indenrigs- og Socialministeriet

Pædagogiske læreplaner som værktøj

Lovgivningen om de pædagogiske læreplaner har i de senere år skabt større fokus på de kulturelle og kreative værdier i børnehavernes virksomhed. Et vigtigt grundlag er de tre obligatoriske arbejdsområder i læreplanen, som indeholder kulturelle elementer.

Derfor er børnehaverne i dag meget interesserede i den æstetiske læring, og det er nu op til kunst- og kulturområderne at komme deres interesse i møde.

Der er desværre ikke tradition for, at helt små børn indgår i kulturinstitutionernes målgruppe. Men de museer, teatre, biblioteker osv., som har kastet sig ud i opgaven, melder alle om positive resultater og mange vellykkede aktiviteter: Flere og flere pædagoger viser interesse for at prøve kræfter med de nye udfordringer, og det er tydeligt, at børnehaverne i det daglige har et voksende behov for faglige indspark og inspiration udefra.

En udfordring til pædagoguddannelsen

Den eksisterende uddannelse for pædagoger er en generalistuddannelse, der skal sætte de studerende i stand til at begå sig i mange forskellige typer af institutionstilbud inden for det sociale område. Uddannelsen sigter derfor ikke specielt på de små børn eller på børnehaver. Det skal man gøre sig klart, hvis man ser nærmere på de kompetencer, de studerende får i løbet af de 3½ år, som uddannelsen varer.

De kreative og æstetiske sider af uddannelsen fylder derfor ikke umiddelbart meget i forløbet, men der er mulighed for at vælge et linjefag inden for et af områderne: Udtryk, musik og drama. I forhold til tidligere udgaver af pædagoguddannelsen er de musiske indholdselementer nedprioriteret. Til gengæld er der kommet mulighed for at tage en efteruddannelse i pædagogik, den såkaldte merituddannelse, f.eks. inden for æstetisk pædagogik f.eks. drama, musik og billedpædagogik

De seneste års reformer på uddannelsesområdet har til gengæld givet mange muligheder for at oprette kortere eller længerevarende moduler på en lang række fagområder. Det indebærer, at den nye struktur med University Colleges og Professions-

højskoler kan løfte de æstetiske og kreative fagområder i form af nye moduler, som enten kobles på allerede eksisterende uddannelser, eller indgår i helt nye konstellationer.

Som eksempel kan nævnes den nye diplomuddannelse for kulturformidlere, der arbejder med børn og unge på Scenekunstens Udviklingscenter på Odsherred Teaterskole. Den udbydes i et samarbejde med UC Sjælland og UC Syd.

Læs mere på www.boernekultur.dk.

Hvad kan børnehaverne gøre?

Børnehaven er et vigtigt led i den kulturelle fødekæde, hvor børn på målrettet vis kan møde arkitektur og design i dagligdagen via de rum og former, de er omgivet af i børnehaven.

Det er imidlertid meget forskelligt, hvad den enkelte børnehave gør for at stimulere barnets møde med rummet og formerne. Derfor er der behov for at formulere en målsætning for de kommende års arbejde i børnehaverne, som sikrer, at alle børn i børnehaven stifter bekendtskab med arkitektur og design i en legende og kreativ form. Konkret ved at de får mulighed for at bygge huse, tegne, male og forholde sig til rum, strukturer, størrelsesforhold og farver.

I den forbindelse er det oplagt at tage afsæt i de pædagogiske læreplaner, som i forvejen lægger op til, at man inddrager billedkunstens mange facetter i børnehavens hverdag.

Man kan få inspiration til, hvordan man griber arbejdet an ved at se på de børnehaver, som allerede har sat fokus på arkitektur og design. F.eks. har politikerne i Kolding Kommune netop vedtaget en designpolitik, som også involverer dagtilbudene. Kommunen vil blandt andet lave Danmarks første designbørnehave.

Der er brug for:

- ▶ At arbejdet med arkitektur og design fremover indgår i daginstitutionens pædagogiske læreplaner, samtidig med at pædagogerne inddrager arkitektur og design i alle relevante sammenhænge i børnenes hverdag.
- ▶ Et forum på nettet kan give alle pædagoger adgang til undervisningstilbud og -materialer om arkitektur og design. Forummet kan oprettes i et samarbejde mellem alle relevante parter og interessegrupper på arkitektur- og designområdet.
- ▶ De pædagogiske centre kan arbejde sammen med de relevante kulturinstitutioner om at lave værktøjskasser med inspirationsmateriale, som kan indgå i forskellige læringsforløb i børnehaverne.
- ▶ Arkitekternes og designernes faglige organisationer kan lave en database, hvor pædagoger kan få information om arkitekter og designere, der kan indgå i projekter og andre forløb i børnehaverne.
- ▶ Pædagoguddannelserne kan styrke de æstetiske fagområder og sætte mere fokus på arkitektur og design.
- ▶ Pædagoguddannelserne kan lave tilbud om efter- og videreuddannelse, som sætter særlig fokus på kulturformidling til børn og unge.

Kulturelle udtryksformer i læreplanen

Kultur er en måde at forstå sig selv og verden på. I kunsten og i de kulturelle udtryksformer – litteratur, film, teater, musik, billeder osv. – møder vi fortolkninger af vores eksistens. Jo flere kulturelle udtryk børn møder, jo bredere bliver deres syn på verden, på andre mennesker og på sig selv.

Børnehavens mål for temaet Kulturelle udtryksformer og værdier kan f.eks. være, at børnene:

- Får mulighed for at møde og afprøve sig selv i forhold til forskellige kulturelle udtryksformer.
- Har adgang til materialer, redskaber og moderne medier, som giver oplevelser og får dem til selv at skabe kulturelle aktiviteter.
- Får lejlighed for at deltage i og få viden om kultur, kulturhistorie, traditioner og kunstneriske tilbud.

Indenrigs- og Socialministeriet

Vigtigt at børn får et kritisk apparat

Hvilken rolle spillede arkitektur og design i din barndom? Kan du huske en oplevelse, som gjorde særligt indtryk på dig?

- Rumlige forløb, stemninger og sanseindtryk betyder meget for mine erindringer. Jeg tror, at de aspekter ved arkitektur betyder meget for alles erindring, bevidst eller ubevidst. For erindring er jo i høj grad knyttet til rumlige oplevelser i bred forstand – alt fra at sidde i en jordhule, man selv har gravet i skrænten med jordens varme duft og særlige transmission af lyd, eller at ligge på ryggen i en kornmark og se op i himlen uden at blive opdaget, til de rumoplevelser, der knytter sig til bestemte bygninger, som at få lov at løbe i fuld fart på riddersalens gulv på en herregård, hængekøjer i fyrretræer, rampen fra den store skolegård til den lille å, der isede til om vinteren og skabte verdens bedste glidebane ...

Hvilken betydning har det, at børn får mulighed for at beskæftige sig med arkitektur og design i deres hverdag?

- En verden uden rumlig og san-

selig stimulation er en meget fattig verden. Rummet skaber muligheden for fantasien: "Hvad kan vi lege her? Hvilke muligheder skaber rammerne?" – mens det er svært at skabe en leg i et "fladt" rum.

Hvis du skulle præsentere et barn for arkitektur/design, hvilket konkret værk ville du så tage udgangspunkt i?

- Jeg ville tage dem med ud i værker med tydelige sanseoplevelser, som de kan "prøve". Utzons kirke i Bagsværd er et eksempel på en type oplevelse, Magstræde i Københavns indre by en anden. Jeg ville ikke tale så meget om værker, mere om hvilke motiver eller temaer, de er skabt på: Det centrale er at give børn mulighed for at reflektere over deres egen reaktion på rumlig oplevelse – hvorfor er det sjovt at løbe med en pind langs et hegn og lave lyd, hvorfor larmer det skønt i en port, hvorfor er der hyggeligt i en hule, hvorfor må man bare råbe, når man står på en balkon, hvad er det for noget med vand, der er så fantastisk, at man skal bryde



overfladen osv. osv. Børn sanser meget præcist, men de gider ikke tale om det abstrakte værk.

Har du et bud på, hvordan man kan styrke børns og unges engagement i arkitektur og design – i skolen, i institutionen eller i fritiden?

- Det er naturligvis oplagt at arkitektur og design er på skemaet. Måske skal det ikke være et selvstændigt fag, men relateres til krop og bevægelse, samfundsfag, historie osv. For uanset om skolen forholder sig til det eller ej, vil børnene blive influeret af det omgivende samfund, af reklamer osv., og også af arkitektur og design, der bliver brugt til at påvirke os. Derfor er det vigtigt, at børn oparbejder et kritisk apparat.

Tekst: Journalist Monica C. Madsen



Foto: På vej til skole, Børnekulturhuset i Århus

Indretning af læringsrum

fra teori til praksis

Hvad afspejler danske skoler og institutioner i måden, de er indrettet på? Bestemmer vi rummene eller bestemmer rummene os? Ser vi børn som tomme tønder og udtrykker indretningen af skoler og institutioner et magtforhold? Vi har stadig stole og borde placeret med front mod læreren, der leverer viden og medbringer de materialer, han synes, er relevante. I institutionerne har vi mange borde og høje hylder, som betyder, at kun de voksne kan overskue, hvad der er i lokalet og nå tingene og tage materialer ned og give til børnene. Dvs. at de voksne har kontrol.

Der tages hver dag ting frem, og der ryddes hver dag op. Der er ingen procestænkning og fordybelsesmuligheder i den måde, vi tænker rum. Hvad betyder det for innovation og kreativitet, som er satsningsområder i flere lande. Er der i danske skoler og institutioner meget anledning til at finde ro og støtte i indretning og udbud af materiale, bøger etc? Vi taler meget om, at individualiteten skal have plads, men peger indretningen ikke på kollektivitet og autoritet? Endvidere har vi i flere sammenhænge diskuteret, om faglokalerne kunne anvendes til noget bedre? Samt om det meget store antal

kvadratmeter, der ligger gemt i gangarealer, kunne bruges i sammenhæng med undervisningslokalerne?

Mange danske børn starter deres institutionskarriere, når de er ca. 7 måneder gamle. Og de næste 18 - 25 år vil disse børn tilbringe sammen med andre børn og unge i institutioner som vuggestuer, børnehaver, skoler, tekniske skoler, universiteter osv. De er sammen med andre i mange timer, mange dage og år.

- Og hvorledes er de så indrettet disse huse og rum, som vore børn og unge opholder sig i?
- Er de oftere tegnet af nogen end til nogen og noget, dvs. har man tænkt på børn og indhold, læring, læringsprocesser og levevilkår?
- På hvilken måde støtter - faciliterer - indretningen børns læring og liv?
- Hvad betyder vores viden, forskningen og teorier om, hvad der skal til, for at vi trives, lærer og udvikler os for de måder, vi indretter læringsmiljøer?

Mange teorier indgår i den pædagogiske debat, når vi taler om, hvordan disse rum bør være, hvis de skal indgå som en fornuftig

medspiller i børns og unges liv og læringsprocesser. En af disse teorier er *Læringsstile*, som siger, at vi skal have adgang til at dyrke netop vores egen specielle tilgang til læring, vores egen læringsstil med vore personlige strategier og intelligenser som omdrejningspunkt. Hvorledes ser da et læringsstilsrum ud? Kan hun eller han, der har brug for at lytte til musik, enes om rummet med den klassekammerat, der har brug for ro?

Hvorledes ser *flow*-rummet ud? Klassen/rummet, hvor den skabende pædagogik er udgangspunkt. Er de indrettet så man kan have et flow eller skabe? Hvad med rummet, som med Reggio Emilia-pædagogen Loris Malaguzzis udtryk skal huse *de hundrede sprog*, hvor rummet skal være den tredje pædagog. Er det et rum som både kan støtte den enkelte såvel som gruppen, så børnene individuelt og sammen kan gå på opdagelse i de hundrede sprog og udnytte mængden af viden, erfaringer, materialer og strategier, som gruppen til sammen har til rådighed?

Er vore pædagogiske teorier bare hurra-ord, eller følger vi op på vore overvejelser om gode steder at lære? Afspejles vore værdi-

grundlag og udgangspunkt i lokalernes indretning? Hænger teori og praksis sammen?

Det er desværre ofte således, at jeg gennem mine besøg i vuggestuer, børnehaver og skoler og SFO'er, er kommet til den konklusion, at *stole* er der mange af, men bevægelse, flow, skaben, fordybelse og forskningsmuligheder er til gengæld begrænsede. Det kan give én den opfattelse, at læring og *forstøling* hænger sammen i vores bevidsthed på trods af vores store enighed med forskerne om, at den bedste måde at tilegne sig viden på ikke altid er at lytte sig til den – at få tanken fyldt op af tankpasseren, mens man sidder på en stol. Hvad kan gøre rummene til pulserende mødesteder, der er imødekomende, støtter børnenes udvikling, læring og lærende møder?

Rummet og kulturen

Hukommelsen er med til at skabe en rigdom, og med det mener man i Reggio Emilia, at det gælder om at udvikle flest mulige veje, så man har mest muligt at trække på, også i indretningen. Også følgende elementer er af stor betydning, når man indretter undervisningssteder:

- Akustik
- Lys
- Farver
- Materiale karakteristika
- Duft/lugt kvaliteter
- Rum klima

Materialer og måden de indgår og organiseres, kan støtte børnene i deres processer. Et stykke hvidt papir eller noget gennemsigtigt plastik, et træ, skaber en skyggevirkning, og børnene siger: *At nu her skyggen, så nu skal vi snart spise*. En overheadprojektor kan forstørre børnenes undersøgel-

ser. Et kamera kan tage opdagelser med hjem.

Materialer kan skabe forbauselse, dialog og opmærksomhed. Den dag pædagogen Anders gav børnene 10 kg ler i stedet for en lille klump, da de skulle lave de dyr, de var optagede af, fik de en hel ny tilgang til både ler og dyr samt egne erfaringer.

Det er den voksnes ansvar at organisere materialerne, så de kan støtte og udfordre, også det æstetiske perspektiv i konteksten.

Det gælder om at fange børnenes opmærksomhed og stimulere deres fantasi og kreativitet. Kreativitet er ikke kun kunst, kreativitet hænger tæt sammen med erkendelse. Materialer, dokumentation og indretning kan hjælpe med at se ting og verden på andre måder. Man kan tale om "at kaste bolden" tilbage til børnene. Men det er vigtigt at "tilbagekastet" ikke peger på bestemte løsninger, og den risiko må man være opmærksom på. Det handler også for den voksne om at "huske at blive klogere".

Et barn har hundrede sprog

Barnet har hundrede sprog, hundrede hænder, hundrede tanker, hundrede måder at tænke, at lege og at tale på. Hundrede altid hundrede måder at lytte, at forundres og at synes om. Hundrede glæder ved at synge og forstå. Hundrede verdener at opdage. Hundrede verdener at opfinde. Hundrede verdener at drømme om. Barnet har hundrede sprog (og dertil hundrede hundrede hundrede) men berøves de nioghalvfems.

Loris Malaguzzi, Reggio Emilia



Organisering af miljøet

Når man organiserer læringsmiljøet, må de vigtige spørgsmål være:

Hvad betyder det for børnene, og det de er i gang med at tilegne sig?

Hvad er hensigten, og hvad forventer pædagogerne og lærerne, at børnene lærer sig?

Hvad forventer børnene?

Man må overveje, hvad man kan gøre for at holde gang i deres nysgerrighed, og hvad dette betyder, når man både ser på det enkelte barn og gruppen.

Børnene ved jo godt, at der er forskellige forestillinger, og at denne forskellighed ikke er endegyldig, at *fejll* kan diskuteres, være et udgangspunkt og kan rettes. Det er vigtigt, at børnene forstår tingene på deres måde, og at de også med hjælp af forskellige materialer kan finde praktiske måder at løse problemer. Børnene kan hjælpe hinanden med at løse problemer. Fire børn kan måske hjælpe det femte barn ved at diskutere for-

skellige løsningsmuligheder, når han/hun får et problem.

Dertil er tid en vigtig faktor. Klassen må også have et tidsperspektiv indbygget i sit miljø. Man må kunne vende tilbage til det, man har gang i for at huske og at gense det. Man må have tid til at fordybe sig, til at reflektere, til at fortsætte og til at udbygge.

Miljøet kræver opmærksomhed, hvis en institution skal være en lærende organisation, både når det gælder synligheden, overskueligheden, æstetikken og organisationen. Rummene skal støtte, hjælpe med at huske det man oplevede eller støtte den videre proces, facilitere læringen, stille spørgsmål, give udfordringer samt give plads til refleksionen for både den enkelte og gruppen.

Man må spørge om de forskellige temaer og fag har mulighed for at inspirere hinanden og børnene, når man ser på rummene?

Hvordan kan læringen og fagene hænge sammen, hvis faglokaler og materiale ikke er integreret i hverdagslivet? Kan rum indrettes, så både børnene, fag og faglighed får plads, samtidig med at man tager udgangspunkt i, hvad lovgivning og nyere viden siger om læring og læreprocesser.

Arkitekter og pædagoger må arbejde tæt sammen, når institutioner og skoler skal renoveres, eller nye skal bygges. De to fagligheder må lytte til hinanden. Man kunne også inddrage børn. De ved utrolig meget om, hvad gode læringsmiljøer handler om. Børn er ansvarlige, idérige og har erfaring med de lokaler, de lever og lærer i, og derfor ved de meget om, hvad gode lokaler eller legepladser er.

Karin Eskesen er formand for Det Danske Reggio Emilia Netværk og forfatter til adskillige bøger og artikler om tænkningen bag Reggio Emilia pædagogikken.



Designbørnehaven i Vonsild

En temabørnehave på vej i Kolding Kommune:

Formål:

- At etablere en daginstitution med 24 vuggestuebørn og 88 børnehavebørn.
- At daginstitutionen er en temabørnehave med design som tema.
- At højne den pædagogiske kvalitet i forhold til design og designprocesser i et større antal daginstitutioner.
- At etablere og udvikle samarbejdet mellem de kommunale pasningstilbud og relevante

kulturinstitutioner.

- At synliggøre kulturinstitutionernes tilbud for børn/forældre, som ikke hidtil har formået at indgå i dette fællesskab. Projektet skal således give mulighed for både social og etnisk integration af marginalgrupper.
- At bygge en institution der udfordrer og inspirer til arbejdet med design og designprocesser for, med og af børn.

Målgruppe:

Hele byggeprojektet omfatter et børnehus, der består af en vugge-

stue til 24 børn i alderen 0 - 3 år. En børnehave med 68 børn. Samt dagligt 20 børnehavebørn fra tilkoblede daginstitutioner fra Kolding Kommune.

Succeskriterier:

- Et øget antal børn udvikler deres kompetencer i forhold til design og designprocesser.
- Et øget antal af børn, der ikke normalt bruger Kolding Kommunes kulturinstitutioner, får kendskab til disse og bruger dem.
- Den pædagogiske praksis udvikles i forhold til, at se børns

Kunsthåndværker og billedkunstner Lin Utzon



Giv børnene et fokus i den skabende proces

og bygger huler i skoven – så føler de sig trygge og hjemme i skoven – det er meget instinktivt, tror jeg. Det der urinstinkt, hvor man bygger reder, eller et sted, der ligesom er vores, det er der meget tidligt i børn.

Har du bud på, hvordan børnehaver, skoler og kulturinstitutioner kan gribe arbejdet med arkitektur og design?

- Mine børn har gået i verdens bedste børnehave, Ålsgårde Børnehave, som er fuld af meget forskellige rum, børnene har været med til at skabe. Den er mit bedste bud på, hvordan man gør.

De har f.eks. selvlysende rum, eventyrtrum, huler, borge osv. – rum og hjørner, som er skabt MED børnene, så det virkelig

udvikler deres fantasi og deres forståelse af, at her kan man lave en ting, her kan man lave noget andet, her kan der være uhyggeligt, og her kan der være vidunderligt og eventyrligt osv.

Rummene er skabt på børnenes præmisser, for de skaber alle de ting, der er i rummene. Men det kræver, at den voksne har fantasi til at skabe et grundlag, børnene kan arbejde ud fra. F.eks. ”nu laver vi et havrum – et rum nede under vandet!”. Eller natterum. Den voksne skal skabe et fokus – på en ramme og på bestemte materialer. Og så kan man arbejde kun med det i dagevis.

På samme måde kunne man skabe universer i skolen – i forbindelse med et emne om den globale opvarmning, kan man

Set med dine øjne, hvad kan børn og unge få ud af at komme i nærkontakt med arkitektur og design i hverdagen?

- Altså vi bor jo i arkitektur. Ud fra det har børn jo altid en fornemmelse for de rum, de er i, og det der med at lave små kopihuse – legehuse osv. Jeg tror, det ligger meget dybt i os, helt fra vi er små, fornemmelsen af at have rum omkring os, og behovet for at skabe rammer omkring os, der giver os en eller anden form for hjemmefølelse.

Det er også derfor unger går ud

strategier for videreudvikling af egne ideer.

- At der skabes et gensidigt udviklende samarbejde mellem daginstitutionerne og de forskellige kulturinstitutioner i Kolding.
- At der skabes et samarbejde mellem børneområdet og skoleområdet i forhold til udvikling af designprocesser af, med og for børn.

Indhold:

- Aktiviteter igangsættes med udgangspunkt i leg.
- Arbejdet med design tager udgangspunkt i barnets færdigheder, viden, fantasi og sociale kompetencer.

- Der arbejdes med sammenhæng mellem idé, udførsel og resultat.
- Særlig fokus på, at børn har forskellige måder at arbejde med designprocesser på.
- Øge børnenes koncentrations-evne som følge af arbejdet med fordybelse i processer.
- Fokus på barnets udvikling i forhold til nærmeste zone for udvikling.
- Sikre at børnene stifter bekendtskab med materialer af god kvalitet.

Organisering:

Børnehaven og vuggestuen arbejder under følgende vilkår: Designbørnehuset er en dagin-

stitution som øvrige daginstitutioner i Kolding Kommune. Derudover er det en temabørnehaven med design som tema.

Samarbejdspartnere:

- Kulturinstitutioner: Fleks. Børnekulturhuset, Nikolaj for Børn, Trapholt, Designskolen, Koldinghus, Kolding bibliotek.
- Samarbejde med relevante uddannelsesinstitutioner om videre-/efteruddannelse af medarbejdere i designbørnehuset samt øvrige ansatte i forhold til arbejdet med designbørnehuset.

Læs mere på www.designkolding.dk

f.eks. bede en klasse om at skabe nogle rum, hvor der kun er planter og ting fra naturen – eller andre rum, hvor der kun er alle de industrielle fremstillede ting, der gør, at vi ikke kan klare at blive ved på den måde.

Skaber man den slags veldefineret fokus med et afgrænset materialevalg i projektet eller opgaven, kan det være vældigt interessant for børnene at arbejde med. Mens det bliver for svævende, hvis du bare siger ”Lav, hvad I har lyst til!”.

Hvis du skulle præsentere et barn for et stykke arkitektur eller design?

- Puha – der er meget ... Kronborg, Operahuset i Sydney og Taj Mahal – det er alle sammen nogle eventyrlige bygninger med en masse historie. For eventyr taler til det allerdybeste i både børn og voksne. På Kronborg ville jeg snakke med dem om, hvordan det ligger. Og tårnene og tagene og murene og voldene og hvad det har været brugt til og hvorfor det ligger sådan – og den måde, det var organiseret på som et helt lille samfund med kasematterne, gården,

riddersalen, kirken. At det har haft en funktion, der gør, at det ser sådan ud.

I Operahuset ville jeg pege på den form, det har fået, fordi det bliver set på fra så mange forskellige vinkler – forfra, bagfra, nedenfra og ovenfra. Det giver det en ekstra dimension, som er årsagen til, at min far har valgt at lave det som et skulpturelt byggeri.

Taj Mahal er magisk – at man bygger noget, som ikke er det sædvanlige, men det optimale af, hvad man kan som menneske. Både arkitektonisk og i sin udsmykning. Den måde, det er lagt an på. Hvordan man kan føle sig i harmoni som menneske ved at gå rundt derinde – det gælder også Operahuset og Kronborg, at man kommer ind og falder til ro ved at være de steder. Man føler sig hel. Det er den magi, de har i sig.

Kan du huske oplevelser med arkitektur eller design, der gjorde særligt indtryk på dig?

- Jeg boede jo i et hus, min far byggede i en skov. Til at begynde med boede jeg på en byggeplads, med madrasser på gulvet med

savsmuld rundt om os og så det der byggeri vokse frem inde midt i skoven ved søen. Det var magisk. Og hele den fornemmelse af, at det var et meget moderne hus med store glasvinduer, og jeg havde en sandkasse inde i huset. Og det at sidde i huset og se lyset falde ned mellem træerne og se insekterne svæve rundt – det var som om jeg boede under en glasparaply – det var en meget stærk oplevelse.

Det sidder stadig i mig. Jeg elsker arkitektur, og det har en stor indflydelse på mig – rum betyder noget for mig, og hvordan et hus er placeret, dets materialer osv. er meget vigtigt for mig. Ikke at jeg vil have et stort fint hus, men nogle rum taler meget stærkt og voldsomt til min fornemmelse af rum og væren. Mens jeg overhovedet ikke har lyst til at være andre steder.

Jeg har også en instinktiv forståelse for at udsmykke i arkitektur – ikke alle kunstnere vælger det, men jeg er meget glad for den slags opgaver.

Tekst: Journalist Monica C. Madsen



På vej til skole

Et arkitekturprojekt for storbørnsgrupperne fra fire børnehaver på Trøjborg

I dialog med områdets 4 børnehaver og SFO'en blev der i foråret 2009 gennemført et projekt for de ældste børnehavebørn, altså dem der er "på vej til skole". Projektet bestod af en inspirationsdag plus vandring for pædagoger og SFO'er, tre vandringer for børnene, som sluttede med besøg i skole og SFO, to workshops til hver af de tre grupper børn og endelig en samlet afslutning.

Læs mere på www.sporiaarhus.dk

Det var lokalområdets fortællinger, der dannede udgangspunkt for formidlingen af arkitekturens grundbegreber. Sammen med projektets formidler og arkitekt gik børnene på opdagelse i alt det, området kan fortælle om: Dets bygninger, pladser, gader, gårde og alt det liv, der leves her. Afspejlet i områdets lyde og facader fandt deltagerne spor af både fortid og nutid.

Temaer og stikord til vandringer:

Tema 1: Lyd

Hvordan lyder en baggård, have, port, legeplads, skolegård, befærdet gade?

Hvilke lyde findes der forskellige steder? Hvad kan vi høre? Og hvilke lyde kan vi lave?

- Akustikken, når vi taler og synger og råber
- Materialernes lyd, når vi banker på og rører ved dem

Tema 2: Facaderne

Hvordan ser facaderne ud?

Hvilke farver, mønstre, materialer er de lavet af? Hvad synes vi om dem? Og hvad fortæller de?

- Kan huse tale?

Tema 3: Bag facaderne

Hvad findes der inde i baggårde, haverne, portene, skurene?

Hvordan ser der ud? Hvad fortæller tingene, og hvad laver man der? Og hvordan lyder der?

Dialog

Vandringen er baseret på samtale med børnene med udgangspunkt i det, vi oplever. Der skal være tid og plads til fordybelse. Hellere en kort tur med masser af snak end en lang tur uden tid til snak.

Sansning

Vi kigger op, ned, hen, ligeud, bag, om hjørner. Vi rører ved tingene og mærker deres overflade. Vi lytter til alle de lyde, der findes og oplever både støj og stilhed.

Lyde

Vi er opmærksomme på de eksisterende lyde - hvad fortæller de? Fortæller de måske, at der kører mange biler i Tordenskjoldsgade, at der ligger en børnehave med børn på legepladsen, at der bor fugle i haven osv. Vi laver selv lyde forskellige steder. Og vi bliver overrasket af lyd.

Gammelt og nyt

Vi ser på facaderne, og vi snakker om, hvor gamle husene er på Trøjborg, og hvornår hele kvarteret opstod. Hvordan lyder en baggård, have, port, legeplads, skolegård og befærdet gade?



Information og inspiration

Nyttige links:

www.bornkunststogbilleder.dk

Landsforeningen Børn, Kunst og Billeder skaber nye vinkler på temaer i billedarbejdet med børn. Hjemmesiden informerer om foreningens arbejde.

www.ism.dk

Hjemmeside for Indenrigs- og Socialministeriet med informationer om bl.a. de pædagogiske læreplaner, publikationer m.v.

www.kolding.dk/designbornehuset

Hjemmeside for den kommende designbørnehave i Kolding Kommune.

www.kunstmus.dk

Børnenes Kunstklub er en netbaseret klub for børn i alderen fra 4 til 7 år og kunstværker fra ni kunstmuseer i Region Syddanmark.

www.reggioemilia.dk

Hjemmeside for Det Danske Reggio Emilia Netværk som udgiver et nyhedsbrev, arrangerer studieture og seminarer om Reggio Emilia-pædagogikken.

www.sporiaarhus.dk

Hjemmeside for arkitekturprojekterne *På vej til skole*, *Bydetektiver* og *Børn sætter spor* m.fl. i Århus Kommune.

Litteratur:

I gang med pædagogiske læreplaner

Inspirationsmateriale om de pædagogiske læreplaner. Ministeriet for Familie- og Forbrugeranliggender 2007.

Kunst i børns dagligdag

En guide til kunst og kultur i dagtilbud. Børnekulturens Netværk, 2006.

Leg og Lær

En guide om pædagogiske læreplaner til alle dagtilbud og forældre med børn i dagtilbud. Ministeriet for Familie- og Forbrugeranliggender 2004.

Eskesen, Karin og Ohlsen, Hanne: **Refleksioner fra et vuggestueprojekt**. Forlaget DDREN, 2010.

Eskesen, Karin og Moestrup, Jørn: **Samtaler med Loris Malaguzzi**. Forlaget DDREN, 2004.



6

**FOKUS PÅ
SKOLEN OG SFO**

FOKUS PÅ SKOLEN OG SFO: NY DAGSORDEN FOR UNDERVISNINGEN

I dag arbejder eleverne i folkeskolen med arkitektur og design på mange felter. Det giver dem indsigt i de genstande og rum, de møder i hverdagen – i deres former, funktioner, strukturer og mønstre. På den måde lærer de at forholde sig opmærksomt og kritisk til deres fysiske omgivelser, og de får mulighed for at være aktive medskabere af arkitektur og design.

Fag med fokus på arkitektur og design

Efter faget billedkunst blev indført i 1994, er arkitektur og design blevet en del af faget. Den nyeste beskrivelse af, hvordan eleverne skal arbejde med områderne, finder man i Fælles Mål 2009, som pointerer, at eleverne skal møde aspekter af arkitektur og design i fagene billedkunst, sløjd og håndarbejde, men også i matematik og projektopgaver.

I **sløjd og håndarbejde** ligger hovedvægten på selve designprocessen: Formål og slutmål er nu stort set ens i begge fag. Kun de materialer, eleverne arbejder med, er forskellige.

I **billedkunst** er betegnelsen *billeder* blevet udvidet til betegnelsen *visuelle udtryk* i de nye fælles mål: Arkitektur og design har fået en mere fremtrædende plads, da faget nu er mere kulturelt orienteret med større fokus på omgivelserne og billedets funktioner inden for andre fagområder.

At arkitektur og design spiller en vigtigere rolle kommer også til udtryk i trinmålene:

I 2. klasse skal eleverne f.eks. tilegne sig kundskaber og færdigheder, så de kan arbejde med aspekter af kunst, arkitektur og design i forbindelse med *billedfremstilling*, og de skal kende til enkelte arkitektur- og designudtryk i forbindelse med *billedkundskab*. Og i 5. klasse skal eleverne i forbindelse med *billedfremstilling* arbejde med design og arkitektur, blandt andet fremstilling af skitser, og de skal finde inspiration i den visuelle kultur og billedkunst, lokalt og globalt.

Læreruddannelsen

Læreruddannelsen kvalificerer til at arbejde på folkeskoler, privatskoler, højskoler, efterskoler, specialskoler, friskoler og voksenskoler. Via efteruddannelse kan man som færdiguddannet lærer specialisere sig og blive læsevejleder, skolebibliotekar, SSP-medarbejder, it-vejleder, pædagogisk konsulent eller skoleleder.

Uddannelsen til lærer varer fire år med praktikperioder på 5-7 uger hvert år. Uddannelsen giver

Fælles mål for undervisning i arkitektur og design

Formålet med undervisningen i **design** ifølge *Fælles Mål 2009*:

”Ved at forholde sig til betydningen af begreber som form, funktion, struktur og mønster i hverdagens genstande kan eleverne blive mere bevidste om de ting, de omgives af, og lære at forholde sig opmærksomt, kritisk og selvstændigt til ting i deres hverdag.”

Formålet med undervisningen i **arkitektur** ifølge *Fælles Mål 2009*:

”Vi er brugere af arkitektur, bygninger og deres rum, byer, haver, pladser, torve og landskabelige omgivelser. Det er derfor betydningsfuldt, at eleverne lærer at sanse, registrere og vurdere de nære fysiske omgivelser. Det er i høj grad en træning i at kunne opleve med hele sanseapparatet.”

”Vi opfatter arkitekturen både som kommunikation og funktion. Rummenes udformning udsender signaler eller kommunikerer afhængig af strukturen.”

Fælles Mål 2009 Billedkunst, Faghæfte 8, Undervisningsministeriet

både teoretisk indsigt og praktisk erfaring.

Med hensyn til den nye læreruddannelse, som er i gang på tredje år, har en række fag – heriblandt billedkunst og musik – på landsplan mistet mange hold og undervisere. Det skyldes både, at uddannelsen opererer med små og store linjefag, en struktur, der betyder, at studerende kun kan have dansk, matematik eller naturfag de første 2 år, og at antallet af studerende og undervisere inden for de praktiske/musiske fag er faldet.

Det tidligere fag *Håndarbejde* er slået sammen med *Sløjd til Materiel design*, der kun udbydes et par steder i landet.

Bekendtgørelsen for de forskellige fag i læreruddannelsen ligger på www.ucc.dk

Her kan du blandt andet finde *Bekendtgørelsen for faget Billedkunst*.

Hvad kan skoler, lærere, SFO'er og pædagoger gøre?

Målet er, at alle børn får undervisning i og bevidsthed om alle aspekter af arkitektur og design. Enten som selvstændige fag eller som en integreret del af både de praktisk/musiske fag, naturfagene og de humanistiske fag. Undervisningsministeriet har desuden besluttet at lave forsøg med håndværk og design som fælles fag.

I de nye læreplaner for de enkelte fag i Fælles Mål 2009 er der mange gode eksempler på, hvordan arkitektur og design kan integreres i de eksisterende fag: Flere skoler rundt om i landet arbejder allerede målrettet med arkitektur og design som del af undervisningen i billedkunst, og flere og flere lærere efterspørger undervisningstilbud hos Dansk Arkitektur Center, Kunstindustrimuseet, Trapholt og Utzon Center.

Lærerne kan også få inspiration til undervisningsforløb på www.emu.dk og i et temanummer af *Bildepædagogisk Tidsskrift fra 2008* (udgives af Danmarks Billedkunstlærere).

Der er brug for:

- ▶ Folkeskolens læreplaner bør sikre, at arkitektur og design kan indgå i alle relevante sammenhænge i skolernes undervisning, og at undervisningsvejledningernes mange forslag udnyttes bedst muligt.
- ▶ Et forum på nettet kan give alle lærere og SFO-medarbejdere adgang til undervisningstilbud og -materialer om arkitektur og design. Forummet kan oprettes i et samarbejde mellem alle relevante parter og interessegrupper på arkitektur- og designområdet.
- ▶ Et rejsehold, som består af dygtige fagfolk blandt arkitekter, designere, lærere og pædagoger, kan hjælpe skoler landet over med at gennemføre lærings- og undervisningstilbud om arkitektur og design.
- ▶ En database med informationer om arkitekter og designere kan støtte op om og indgå i projekter, undervisning og andre forløb i skoler og institutioner.
- ▶ Særlige arenaer for netværksdannelse og mødesteder kan skabe større dialog og inspiration mellem alle interesserede parter i dagtilbud, skoler og gymnasier.

På **nationalt** plan bør man sætte særlige initiativer i gang, der støtter op om Fælles Mål 2009 med fokus på arkitektur og design og det nye forsøgsfag, Håndværk og design. Undervisningsministeriet kan samtidig lave lærervejledninger med særligt fokus på arkitektur og design, og inspirationsmateriale med ideer til undervisningen, best practice osv.

På **kommunalt** plan bør man sikre midler til, at skolerne lokalt kan gennemføre undervisningsforløb, projekter, temauger osv. med udgangspunkt i arkitektur og design. F.eks. i samarbejde med de mange centre for undervisningsmidler i hele landet.

På **institutionelt** plan bør de forskellige institutionstyper søge sammen om at løfte opgaverne, sådan som det f.eks. er sket på gymnasieområdet i Storkøbenhavn. At etablere faglige netværk og samarbejde på tværs af institutioner har vist sig at være effektive redskaber, når man skal udvikle nye metoder og modeller for undervisningen.



DELTA I FORSØG

med de praktiske/musiske fag

Siden 2006 er der blevet gjort en særlig indsats for at styrke de praktiske/musiske fag i folkeskolen. Professor Anne Bamford skrev en rapport i april 2006 for Kunstrådet, *The Ildsjæl in the Classroom*, som sætter fokus på udviklingen af de praktiske musiske fag. På baggrund af rapportens anbefalinger besluttede Undervisningsministeriet og Kulturministeriet at gøre en særlig indsats for at styrke de praktiske/musiske fag i folkeskolen.

Derfor nedsatte Undervisningsministeriet en rådgivningsgruppe, som skulle komme med forslag og initiativer til, hvorledes undervisningen i hjemkundskab, håndarbejde, sløjd, musik og billedkunst kunne styrkes.

Rådgivningsgruppen til styrkelse af de praktiske/musiske fag kom i 2007 med en rapport, som indeholdt en række anbefalinger i forhold til at udvikle fagenes indhold, lærernes kvalifikationer, skolens samarbejde med kulturinstitutioner, forskning og videnuddeling. Rapporten med anbefalingerne fra Rådgivningsgruppen kan læses på www.uvm.dk under *Rådgivningsgruppen*.

Med *Handlingsplan for styrkelse af de praktiske/musiske fag i folkeskolen*, som udkom i februar 2009, er en række konkrete aktiviteter sat i gang. Blandt andet en række forsøg på at udvikle de praktiske/musiske fag, som interesserede skoler og kommuner inviteres til at deltage i. Skolerne kan løbende indsende ansøgninger i den to-årige forsøgsperiode i 2009-2011.

Forsøgene sætter fokus på fem temaer:

Tema 1: Afprøvning af modeller for udstrækning af de obligatoriske undervisningsforløb i de praktiske/musiske fag.

Tema 2: Afprøvning af indhold og udstrækning af et nyt obligatorisk folkeskolefag "håndværk og design" og afprøvning af indhold af "håndværk og design" som valgfag, (som erstatning for a. håndarbejde og sløjd eller b. håndarbejde, sløjd og billedkunst).

Tema 3: Afprøvning af udtalelser om elevernes faglige standpunkt ved afslutning af den obligatoriske undervisning i musik, billedkunst, håndarbejde, sløjd og hjemkundskab, herunder i det nye forsøgsfag "håndværk og design".

Tema 4: Afprøvning af afsluttende prøver i valgfagene musik og billedkunst og det nye forsøgsfag *Håndværk og design* i lighed med de eksisterende muligheder i valgfagene håndarbejde, sløjd og hjemkundskab.

Tema 5: Afprøvning af alternativ sundhedsprofil for faget idræt, så der etableres samarbejde mellem idræt og hjemkundskab i udskolingen.

Handlingsplanen indeholder også en lang række andre initiativer, som skal synliggøre elevernes arbejde og styrke undervisningens indhold, lærerkræfterne, opsamlingen og formidlingen af viden om fagenes status og vilkår

i folkeskolen og resultere i en redegørelse til Folketinget.

Læs mere om handlingsplanen på www.uvm.dk

Se handlingsplan for styrkelse af praktiske/musiske fag og om forsøgene på:

www.uvm.dk/Uddannelse/Folkeskolen

Se pressemeddelelse 1.7.09:

"Forsøg skal styrke kreative fag i folkeskolen"







Få inspiration til undervisningen på EMU

EMU (*Elektronisk Mødested for Undervisningsverdenen*) er en internetportal, hvor lærerne i grundskolen kan få hjælp og inspiration til undervisningen i blandt andet arkitektur og design. Du kan finde links til undervisningen i arkitektur og design på <http://www.emu.dk/gsk/fag>.

Se under *Lærere i grundskole/Billedkunst* under *Arkitektur & Design*.

Her kan du hente undervisningsforløb og få mere at vide via links til: Fælles Mål, Inspiration, Opslagsværker, Arkitekter, Litteratur, Udstillinger om og med design.

På designsiden kan du læse mere om designprocessen og finde tværfaglige temasider om, hvordan man kan arbejde med design på mellemtrinnet i fagene billedkunst, håndarbejde og sløjd.

På EMU under *Fagene Infoguide/Grundskolen/Billedkunst* er der desuden et helt område med links til arkitektur og design på <http://infoguide.emu.dk>. Ved hvert link får du en kort introduktion til linkets indhold og hvilke klassetrin, materialet henvender sig til.

Arkitektur som fag i skolen på linje med samfundsfag

Er det vigtigt at give børn og unge mulighed for at beskæftige sig med arkitektur og design i hverdagen?

- Ja! Arkitektur burde være et fag i skolen på linje med samfundsfag: Hvordan og hvorfor vi bor og lever, som vi gør, er helt elementært. Det er paradoksalt, at du bliver undervist i næsten alle de andre kunstarter, som jo er krymlet på kagen: Du læser masser af litteratur i dansk hele vejen op i skolen, du har billedkunst og musik osv. Men ikke arkitektur, selvom det svarer til den fysiske side af de basale ting, du lærer i samfundsfag. Det er også vigtigt at give børn en bevidsthed om, at de selv har kraften til at påvirke, hvordan deres omgivelser ser ud: Vi har jo ikke arvet vores byer fra nogle guder eller marsboere – vi har selv bygget dem. Byen er ikke en konstant, men en proces, som mennesket selv skaber. Passer noget i byen ikke længere til vores måde at leve på, må vi lave det om. Det er en del af at vokse op i et demokratisk samfund, at du kan være med til at påvirke og forme dine fysiske omgivelser. Efter min mening burde arkitektskolen være en del af Undervisningsministeriet og ikke af Kulturministeriet. Arkitektur bliver også altid diskuteret i kultursektionen i avisen, ikke i første sektion, som handler om politik og penge. Men arkitektur er jo en samfundsinvestering, ikke underholdning.

Hvilke dimensioner kan arkitektur og design føje til børns oplevelse af verden?

- Det kan hjælpe dem med at

forstå, at arkitektur og bygninger er udtænkt af mennesker, og at de er med til at påvirke alles liv: Du går i skole i en bygning, du går til sport i en bygning, du bor i en bygning, du tager toget fra en bygning til en anden – alle de rum, du lever i, er arkitektur, og det skaber både nogle muligheder og giver nogle begrænsninger. Derfor er det vigtigt at vide, hvorfor vores huse ser ud, som de gør – hvorfor gamle huse ser ud på en måde, nyere på en anden måde og spritnye på en tredje måde. Det kunne være superfedt på den måde at styrke børns – og voksnes – generelle forståelse for huse og arkitektur, så de ikke kun tænker på, om noget er pænt eller grimt, eller om det er god stil eller dårlig stil. Arkitektur handler om meget mere – nemlig om en langt mere umiddelbar måde at skabe rammerne om det liv, vi gerne vil leve: Vi er ikke tvunget til at finde os i rammer, vi arver fra fortiden! Vi har rent faktisk både evnen og mulighederne for at lave om på tingene, så de passer til den måde, vi ønsker at leve på i dag. Derfor er det vigtigste at lære børn, at de ikke skal tage noget for givet, men sætte spørgsmålstejn ved, hvorfor vi egentlig gør tingene, som vi gør.

Hvad ville du lægge vægt på, hvis du skulle formidle arkitektur til børn og unge?

- Der er en tendens til at opfatte tingene som banale, hvis de er forståelige og letopfattelige – nogle arkitekter bruger ordet "letopfatteligt" som et skældsord: "Hvis alle kan forstå det, er



det ikke interessant," mener de. En af mine venner kalder det kryptofascisme, dvs. undertrykkelse gennem uforståelighed, hvor du holder på magten ved at gøre det, du kan, til noget hemmeligt. Eller måske synes man, at det er svært at formidle på en letforståelig måde, hvis man ikke kan give folk en facitliste – som Nietzsche siger, foretrækker mange en kendt løgn frem for en ukendt sandhed. Men der må gerne være løse ender: Man kan sige det, der er at sige, og lade være at sige resten!

Jeg ville også sætte fokus på historien om, hvordan bygningerne er blevet skabt i et samspil med de ting, der sker i omverdenen. I BIGs bog "Yes is More" forsøger vi at fortælle historierne bag en række af vore projekter: Vi forklarer ikke på traditionel vis med plantegninger og detailbeskrivelser af de æstetiske og stilistiske ændringer i forhold til traditionen. Vi kikker i stedet på de samfundsmæssige årsager til, at tingene ser forskellige ud. Derfor har vi samlet en masse fotos og diagrammer til en form for tegneserie om arkitektur. På den måde fortæller vi hver bygnings skabelshistorie som en tegneserie med en begyndelse, hvor vi udstikker sammenhængen, en midte, hvor vi batter med problemstillingerne, og en afslutning med en pointe.

Man kan også bruge Darwins logiske trin for trin-model til at forklare, hvordan huse har udviklet sig – ligesom når han viser os skridt for skridt, hvordan vi har udviklet os fra encellede organismer til mennesker. Det kunne være superfascinerende at kikke på den moderne byskabelsesberetning på samme måde og undersøge, hvorfor ting har udviklet sig til at se ud, som de gør i dag.

Og så skal man ikke være bange for at gøre arkitektur mere folkelig og proppe lidt ramasjang i sin formidling. Mange arkitekter er kritiske over for den nye tendens, hvor verdensberømte arkitekter gøres til mediestjerner på linje med filmstjerner. Men ligesom din forelskelse i en skuespiller som Scarlett Johan-

son kan være indgangsdøren til, at du begynder at se kvalitetsfilm, så kan en arkitekt med en fascinerende baggrund vække din interesse i et emne som arkitektur, som du ellers ville være fuldstændigt uinteresseret i. At Zaha Hadid er iransk prinsesse og går i designerkjoler kan f.eks. betyde, at du pludselig synes, hendes tilbygning til Ordrupgård er interessant. Ligesom Jørn Utzons fantastisk fine formidling kombineret med hans filmstjerneudseende kunne være med til at vække din interesse og føre dig ind i arkitekturen.

Kan du huske en særlig oplevelse, du havde med arkitektur eller design som lille?

- Som lille er du ret ligeglad med, om tingene er pæne eller grimme – det fede er, at de kan noget sær-

ligt, man ikke har oplevet før, som giver nye udfoldelsesmuligheder. Som 6-årig var jeg f.eks. meget vildere med de udskældte store tresser-altaner og de gennemgående glasfacader i det moderne boligbyggeri hjemme i Skodsborg end med det velanskrevne halvtredsermodernistiske byggeri overfor. Som helt lille var det vigtigste for mig, hvad tingene kunne, ikke hvordan de så ud.

Men min interesse for arkitektur udsprang først og fremmest af min store fascination af James Bond-villaer, da jeg var 9-10 år – ikke af socialt boligbyggeri. Og selvom jeg indtil nu kun har bygget økonomisk overkommelige private boligbyggerier på Amager, som jo er langt fra James Bond-villaer, så har vi alligevel forsøgt at give dem et element

Kom til Norge, min ven...

I Norge har man taget konsekvensen og sat faget arkitektur på skoleskemaet.

Siden 2006 er arkitektur blevet en del af læreplanerne i den norske folkeskole sammen med visuel kommunikation, design og kunst. Eleverne har to-fire timer pr. uge kun overgået af Sverige og Finland, der har flere timer. Antallet af timer varierer afhængig af klassetrin. Også gymnasiet har fået formgivningsfag. Formålet er at gøre børn og unge bevidste om arkitektur og kulturarv.

I Norge har man i de forløbne år konstateret en øget interesse for arkitektur og design i samfundet med megen debat og artikler i nyhedsmedier og boligmagasiner med fokus på indretning. På den anden side ved de journali-

ster, der skriver om arkitektur og design, ikke nok om det. Det samme gælder politikere og beslutningstagere, de mangler blik for det visuelle til trods for, at de vedtager beslutninger, der vedrører andre menneskers hverdagsliv, ifølge professor Liv Merete Nielsen.

På den baggrund er det lykkedes norske skolefolk med samme Liv Merete Nielsen i spidsen at udarbejde en sammenhængende undervisningsplan i arkitektur for hele skoleforløbet. Det er sket efter 40 års "kamp" mellem den traditionelle stolthed over godt håndværk og nye pædagogiske strømninger.

Man er klar over, implementering tager tid, og det omfatter udannelse af læreren. Også i Norge

er der et stort samfundsmæssigt fokus på at lære at skrive, læse og regne, mens de kreative fag nedprioriteres.

Argumentationen for denne "kamp" er, at arkitektur og design er en væsentlig del af vores hverdag, at børn skal klædes på til at indgå i demokratiske processer omkring planlægning og øve sig i at tage kvalificerede beslutninger, og at kvalificeret deltagelse og indflydelse i demokratiske processer er noget særligt for Norden.

I faget arkitektur står kundskab om det fysiske nærmiljø centralt. Det indebærer kundskab om, hvordan bygningskulturen inde og ude kan påvirke vores hverdag. Tegning og bygning af modeller i målestok indgår i hovedområdet og danner grundlag for at forestille sig 3D rum ud fra tegninger og dataanimationer.

af noget usædvanligt og eventyrligt. F.eks. vores bygning Bjerget i Ørestaden, hvor du har en kæmpe stor have, selvom du bor på 10. sal, og hvor du kan køre din bil op i garagen i den meget farverige kælder og tage den skrå elevator.

Især skurkene bor ret fedt i James Bond-filmen – deres huse er en særlig form for arkitektur med hemmelige døre, reoler man kan skubbe til side, så der dukker hemmelige rum op bagved eller en swimmingpool under gulvet. Eller Bat-hulen, hvor der er integreret nogle planter i landskabet, som glider til side, så Bat-mobilen kan køre ind under Batmans slot ... jeg var superfascineret af den ekstreme og overraskende fantasifuldhed i luksusvillaerne i filmene: Alle børn

vil jo gerne have en skrå elevator ned til stranden eller en ubåd i kælderen, der kan sejle ud via en hemmelig kanal.

Jeg ville egentlig helst være tegneserietegner, men jeg byggede også masser af legomodeller med skjulte rum, og da jeg var 10-12 år gennemtegnede jeg mine egne James Bond-villaer proppet med alle mulige overraskelser. Den der mere ublu måde at realisere en fantasi eller nogle drømme på, frem for at prøve at ramme et billede af, hvad der er pænt eller grimt, har jeg taget med mig i mit arbejde i dag.

Hvis du skulle præsentere børn for et arkitektonisk værk – hvad ville du så vælge?

- Rundetårn er sjovt, fordi kongen ikke gad gå op til sin stjerne-kikkert – derfor lavede man en

spiral, så han kunne køre hele vejen op i hestevogn.

Vi er faktisk i gang med at bygge en karré i Ørestaden, der hedder Ottetallet, som er bygget op i flere lag med erhvervslokaler i bunden, kartoffelrækkehuse med forhaver og cykelsti udenfor, og penthouselejligheder med forhaver og taghaver øverst – og man kan cykle hele vejen op til 10. sal – det er sådan en beboelig udgave af Rundetårn.

Bjarke Ingels Groups fototegnese-rie "Yes is more – an Archicomic on architectural Evolution" er udstillingskataloget til BIGs udstilling Yes is more, som blev vist i Dansk Arkitekturcenter i København i foråret 2009. Kataloget kan blandt andet købes i Dansk Arkitekturcenters boghandel.

Tekst: Journalist Monica C. Madsen

Undervisning i arkitektur i grundskolen i Norge

Kompetencemål efter 2. årstrin

Arkitektur – mål for oplæringen er, at eleven skal kunne:

- Lave enkle modeller af hus i naturmaterialer
- Tegne hus fra nærmiljøet forfra og fra siden
- Samtale om oplevelsen af forskellige typer hus og rum i nærmiljøet

Kompetencemål efter 4. årstrin

- Planlægge og bygge modeller af hus og rum vha. digitale værktøjer og enkle håndværksteknikker
- Tegne hus og rum set ovenfra, forfra og fra siden
- Samtale om gader, pladser og bygninger med forskellige brugsfunktioner

Kompetencemål efter 7. årstrin

- Bygge modeller af hus i målestok med udgangspunkt i egne arbejdstegninger
- Montere udstillinger og andre præsentationer i forskellige typer rum
- Beskrive særtræk ved bygninger i nærmiljøet og sammenligne med stilretninger

Kompetencemål efter 10. årstrin

- Tegne hus og rum vha. topunktperspektiv
- Samtale om arkitekttegninger og digitale præsentationer af byggeprojekter
- Vurdere funktionel inddeling af rum, stil og smag
- Forklare hvordan klima, kultur og samfundsforhold påvirker konstruktion, materialer osv.
- Bygge og teste bærende konstruktioner i forskellige materialer

Læs mere:

www.denkulturelleskolesekken.no
Den kulturelle skolesekken: En national satsning i Norge, som skal bidrage til, at alle børn og unge møder professionel kunst i deres institutioner.

www.regjeringen.no
Se Kunnskapsløftet: Den nye reform i grundskolen og videregående oplæring i Norge.

www.norskform.no
FORMlab er værksteder for børn og unge og laboratorium for handlingsbaseret formidling af arkitektur og design.

Arkitektur i skolen – (æst)etik?

Hvad er arkitektur?

Hvem angår det?

Hvorfor er det så vigtigt?

Hvilken rolle har det i skolen?

Min første rumlige oplevelse havde jeg i min mors mave, bilder jeg mig ind – mens jeg strakte arme og ben og gradvis fik en erfaring af egen krop. Efter dette har jeg andre mere konkrete minder fra stærke oplevelser af forskellige rum/bygninger, som farmors lejlighed, sygehuset, hvor jeg var indlagt som 6-årig, klasseværelset første skoledag, kirkerummet den dag min lillesøster blev døbt osv. Bedst af alt husker jeg min første træhytte.

Arkitektur som fænomen opstår i det øjeblik, mennesket begynder at organisere sin egen situation. Det følger os som rammen omkring alt det, vi foretager os: Lige fra daglige gøremål, politik, religion og ikke mindst som et grundlag for at lære om og forstå vor egen plads i den store sammenhæng.

Hvilken plads har arkitekturfaget i skolen?

Arkitektur som fag vil kunne have mange roller i skolen. Selv om arkitekturdiskussionen ofte kan virke vanskelig at deltage i, har de fleste en klar mening om, hvad der er pænt og grimt, godt og dår-

ligt. Arkitekturfagets plads i skolen er alligevel en helt anden end den æstetikdebat som ellers føres i diverse tidsskrifter og lignende. Den arkitektoniske diskussion i skolen bør ikke reduceres til en gennemgang af forskellige stilarter, og hvad der er pænt eller grimt, rigtigt eller forkert.

Tager man fat i begrebet æstetik, som så ofte bliver udgangspunkt for formidling af arkitektur i skolen og fjerner ordets første stavelse, sidder man tilbage med den mest interessante diskussion af faget – (æst)etik. Denne tilnærmelse til arkitektur i skolen har først og fremmest et enormt potentiale som pædagogisk værktøj. Det vil sige i formidlingen og forståelsen af samtlige fagdiscipliner i dagens skole.

Hvis vi bruger udtrykket pædagogisk værktøj som et billede på arkitekturfagets potentiale i skolen. Hvad er så nytteværdien af et sådant værktøj?

Som undertegnede ser det, vil dette værktøj kunne tages i brug i formidlingen af samtlige fag i grundskolen, hvad enten det drejer sig om samfundsfag, realfag,

formningsfag osv. Lad mig give nogle eksempler:

”Matematik uden bog” er et begreb i tiden. Her vil brug af det fysiske rum, skala, form, konstruktion osv. give nye muligheder for at konkretisere noget så abstrakt som plus, minus, multiplicering, arealregning, brøker osv.

Samfundsfag vil kunne have stor nytte af arkitektoniske eksempler i formidling af samfundsstruktur, miljø og energispørgsmål, politik og etik. Gennem planlægning og fysisk udformning bliver man hele tiden stillet over for grundlæggende etiske spørgsmål som for eksempel ”Hvem skal deltage i samfundet og på hvilke præmisser?”

Religion vil uden tvivl kunne drage nytte af arkitekturen i sin formidling af forskellige livssyn. Kirker, moskeer, buddhistiske templer osv. taler alle et direkte sprog i forhold til religiøs praksis, normer og forskellige billeder af verden.

Desuden er det vel unødvendigt at understrege, at arkitekturen



Foto: Sverre Sondresen

har et stort potentiale som historiefortæller, for ikke at tale om formningsfagene.

Selv gymnastik vil kunne bruge arkitekturen i undervisningen, alt fra akrobatik til noget så direkte som forståelse af egen krop og dens "konstruktive princip". Jeg kan fortsætte med lignende eksempler i samtlige fag, hvad enten det drejer sig om musik (lyd i rum), naturfag (klima, fysik osv.), sprogfag (skildring af rum osv.). Fælles stikord kunne være fysisk deltagelse, identitet og diskussion.

I virkeligheden handler *arkitektur i skolen* først og fremmest om bevidstgørelse af egen situation og holdning til det samfund, man er med til at forme. Blandt dagens skoleelever findes morgendagens politikere, entreprenører, formgivere og samfundsborgere. Arkitektfagets opgave i skolen bliver ikke at undervise i "god smag", men snarere at åbne øjnene for vore egne omgivelser, hvad der præger dem, og hvilken rolle vi har i diskussionen/udformningen af morgendagens samfund.

Arkitekturen skaber tabere og vindere

Vi formes helt klart af vore egne omgivelser, samtidig med disse

ofte danner udgangspunkt for en diskussion eller reference i en læringsproces.

I kølvandet på nye læreplaner og reformer udvikles det stadig nye arkitektoniske koncept. Skolebyggeriet har også ændret sig meget gennem de sidste ti år. Fra det traditionelle kateter til det mere fleksible og projektorienterede. Samtidig med der stadig sker meget med selve skolebygningen, er potentialet i skolens udeareal som læringsarena og kulturforum ofte ringe udviklet.

Uderummet kan også betragtes som mellemrummet, bindeledet mellem forskellige fag, SFO osv. På mange måder definerer det præmisserne for en vigtig socialiseringsproces. I overgangen mellem klasseværelser, fælles zoner – uderum og inderum, dukker der straks vigtige sociale og etiske spørgsmål op som muligheden for at se og blive set. Men også muligheden for at kunne gemme sig. Det er vigtigt at huske, at arkitekturens stille måske ubevidste sprog ofte skaber vindere og tabere.

Planlægning af skolen som en fysisk ramme for en læringsproces

handler altså ikke kun om matematik, fysik og rumprogram. Det er snarere en løbende værdidebat. Vigtige stikord vil være social dannelse, etik, deltagelse, individuelt udgangspunkt, livssyn osv. Kort sagt vil skolen og dens uderum have som vigtigste opgave at forberede eleverne på den samfundsdiskussion, de er og bliver en del af.

Hvilket samfund former vi i morgen?

Hvordan takler vi klimaændringerne?

Hvad bygger vi, hvorfor, hvordan og for hvem?

Denne diskussion er det dagens skoleelever, der skal videreføre. Fremtiden er deres drømme, løsninger og værdier.

Sverre Aaker Sondresen er civilarkitekt MNAL. Desuden er han Phd-stipendiat ved Ntnu (Norges tekniske og naturvitenskaplige universitet, Trondheim) og lærer ved Bergen Arkitektskole. Han har egen praksis og deltager som partner i «Arkitektur i skolen», arkitekturundervisning for lærere og elever i skolen. Læs mere på www.arkitekturiskolen.no



Lektor Ingelise Flensburg, Danmarks
Pædagogiske Universitetsskole

Arkitektur- didaktik

Arkitektur som undervisnings- og lærings-relevant emne indgår i læseplanen for faget billedkunst i folkeskolen. Faget indgår i et curriculum, som består af de fag, som et samfund mener, der skal undervises i for den opvoksede generation, og hvor det begrundes, hvorfor lige netop dette udvalg af fag findes:

Måske ses det overordnede formål med billedkunst bedst ved at sammenligne med naturvidenskab: *"Det grundlæggende formål med at undervise i naturvidenskab er, at eleverne skal forstå den naturlige verden. Billedkunst er derimod et fag, der skal give eleverne muligheder for at forstå de sociale og kulturelle verdener, de befinder sig i. Eleverne har brug for at arbejde med arkitektur, billedkunst og visuel kultur for at blive i stand til at forstå deres sociale verden, så de kan få en fremtid i den."*

Hvordan undervises der i arkitektur?

Didaktik er underviserens overvejelser over undervisningens indhold, tilrettelæggelse og gennemførelse. Didaktik har både en praktisk og en teoretisk side. Den praktiske side har at gøre med beslutninger om, *hvordan* undervisningen skal tilrettelægges og gennemføres i forhold til den teoretiske side, der er den viden, man har om elevernes forudsætninger og det faglige indhold, som der skal undervises i, under hensyntagen til de gældende læseplaner for det fag, man underviser i.

Når der undervises i arkitektur i folkeskolen er det, fordi det i læseplanen for billedkunst for 1.-2. klasse og i 2.-5. klasse er begrundet i et formål med faget, som bl.a. indeholder følgende *Som deltagere i og medskabende af kultur og som del af deres kreative udvikling og æstetiske dannelse udvikler eleverne deres kundskaber om kunsten og mediekulturens billedformer, som de fremstår i lokale og globale sammenhænge* (stk. 3 i formål for faget billedkunst).

Her kan temaer som flygtningelejre, slum og ferieparadiser også komme på tale, men oftest vil udgangspunktet være det omgivende miljø, som eleverne færdes i og som præger deres forestillinger om, hvordan bygninger ser ud, og hvordan de bruges. Der er dog flere aspekter, der spiller ind på eleverne forestillinger om rum, heriblandt de medieuniverser eleverne 'færdes i' i deres fritid – de spiluniverser, virtuelle mødesteder og filmuniverser, som også påvirker deres forestillinger om, hvad et miljø er og hvordan det skal være. Disse rum kan der ikke ses bort fra i en arkitekturundervisning i dag.

Desuden er pervasive computing – computernes omfattende brug

ude i miljøet – blevet en del af undervisningen i it i dag og med placeringen af computere og diverse tags (trykt symbol i alle størrelser) i forskellige rumlige designs bliver det særdeles relevant at have erfaringer med og viden om sine omgivelser.

Der ligger mange tanker og ideer bag et fagområdes placering i skolens fagrække og dets egnethed for forskellige elevgrupper, og der ligger mange forskellige aspekter og værdier bag det, man så udvælger i sin undervisning. Udvalget af og begrundelsen for at inddrage noget og ikke noget andet er en del af lærerens professionalitet. Arkitekternes professionalitet er rettet mod andre forhold.

Hvordan kan arkitekter uden didaktisk uddannelse bag sig deltage i undervisningen?

Designere og arkitekter er faglige eksperter eller professionelle i design og arkitektur. Deres store viden om dette fagområde er normalt beregnet på bl.a. at kunne bygge nye steder for mennesker og indeholder væsentlige værdier, som en opvoksende generation bør forholde sig til. Derfor er det vigtigt at se på, hvordan arkitekterne kan inddrages i skolen, uden at deres viden og disse væsentlige værdier går tabt bare på grund af en dårlig planlægning, ingen viden om elevgruppers adfærd og manglende didaktisk kompetence – altså hvordan kan arkitekterne befrugte arbejdet, og hvori består faldgruberne?

Samarbejde og anerkendelse af hinandens kompetencer

Der har været mange eksempler på samarbejde mellem lærere og arkitekter. I England og USA har grupperinger ved navn Architecture and Children haft stor succes med samarbejdet, som har været

støttet af berømte arkitekter som bl.a. Richard Rogers. Alle deltagere var meget optagede af arkitekturundervisningen i skolen og havde mange kvalificerede bud på denne undervisning.

Det var dog ofte på arkitekternes præmisser og tillige en meget akademisk skoling, der fandt sted. Elevernes egne ønsker blev kun inddraget i forbindelse med ønsker for fremtiden og ikke som erfaringer og behov relateret til nutiden, og mange gange var der meget fantasifulde emner i undervisningen, som hverken havde noget at gøre med det omgivende miljø eller med design for den virkelige verden, men begrundet i en misforstået opfattelse af, hvordan man stimulerer børns fantasi. Ligeledes var en af faldgruberne udviklingen af et slags "tunnelsyn" i selve undervisningssituationen, der kun tillod den ikke-uddannede lærer (en arkitekt eller designer) at se de få elever, der var umiddelbart begejstrede, og som deltog engageret, fordi de kunne lide arkitekten eller virkelig var interesserede i emnet. Resten af eleverne blev glemt og deltog derfor kun sporadisk

Designere og arkitekter ved mange gange ikke tilstrækkeligt om de aktuelle børns udvikling, deres sociale situation, deres tidligere erfaringer med emnet eller deres måde at lære på, men det skal de jo heller ikke absolut. Her kommer læreren ind i billedet – og læseplanen. Lærerne ved ikke tilstrækkeligt om arkitektur, de bor selvfølgelig i huse, ligesom arkitekten også har gået i skole – men den grundlæggende viden om dette fagområde kan arkitekten tilføre undervisningen.

Hvis de to professioner har respekt for hinanden, kan det gode



Tegning: Maria, 2. klasse, Fjordvangskolen

samarbejde komme i stand, og herigennem kan det begrundes, hvorfor man underviser i det, man nu har valgt, opstiller mål for det man kan lære og strukturerer en undervisning, hvor eleverne kan være med hele vejen og forstår hvorfor, lærer hvordan, og indser, hvad der er væsentligt i forhold til et så samfundsrelevant område som arkitektur og design.

Arkitektur som kommunikation

Arkitekturen og den måde, vi har struktureret vore rum på, indeholder betydninger om det sociale rum, om de begivenheder, der udspiller sig, og vi identificerer os gennem dem.

Vi opfatter arkitekturen både som kommunikation og funktion. Rummenes udformning udsender signaler eller kommunikerer afhængig af strukturen. De indbyder til mulige handlinger, bestemt af deres struktur, således

som en stor rektangulær plads med græs vil kommunikere visse aktiviteter og en pergola andre.

Internationalt har bl.a. den franske sociolog Pierre Bourdieu i gennem en lang række empiriske studier (bl.a. 1979, 1996) vist, at der kan findes nøje sammenhænge mellem menneskers præferencer og erfaringer inden for kulturelle og æstetiske områder som kunst, boligindretning, sport, madlavning m.v. og deres samfundsmæssige placeringer. Bourdieu viser med denne tilgang, at 'social arv' ikke blot er af økonomisk karakter, men lige så vel handler om hvilke valg og muligheder for sanselig orientering og sanselig erfaring, der tilbydes og vælges i forskellige samfundsmæssige og kulturelle konstellationer. Spørgsmål til menneskers dagligdag som: Hvad ser vi på? Hvilke genstande rører vi ved? Hvilke rum befinder vi os i? Hvilke smagsindtryk giver maden os? Hvilket tøj tager

vi på? osv. handler således både om personlige valg, og om markeringer af sociale og kulturelle tilhørsforhold.

Belysning af sanselig erfaring og sanselig orientering som led i menneskers selvudvikling og subjektivisering såvel som i socialt og samfundsmæssigt perspektiv er derfor væsentligt for at forstå og muligvis gribe ændrende ind i forhold, som gør det svært for mennesker og institutioner at bryde med faktorer som social arv, manglende integration og usund livsstil.

Arkitekturdidaktik må beskæftige sig med:

- At dosere et relevant stof
- At inddrage elevernes niveau og erfaringer
- At inddrage elevernes behov for subjektivisering eller identifikation i forhold til miljøet
- At give plads for forskellige undervisningsmetoder
- At give plads for situeret læring, at man lærer af andre og

- på forskellige steder
- At lytte til eleverne
- At gå ture med eleverne i deres lokalområde og høre deres historier
- At opfatte arkitekturen som den sociale konstruktion af rum, som mere end blot den geometriske konstruktion

Medborgerskab som dannelsesideal

Jeg kunne jo tilføje, at det er vigtigt for børn at beskæftige sig med arkitektur i folkeskolen, fordi de derved bliver mere kulturelt kompetente medborgere, der kan vurdere deres omgivelser nuanceret og deltage i lokalplanlægningen som demokratiske og bevidste borgere. Arkitektur er et felt, hvorigennem man får viden, færdigheder, lærer nye arbejdsmetoder og udtryksformer, og

hvorigennem man kan udvikle en alsidig personlighed.

Men kun hvis de arkitekturmøder, der sættes i værk, er relateret til de børn, de omgivelser og de erfaringer, der er på et bestemt sted. De tre dimensioner i den æstetiske erfaring er inkorporerede vidensformer, der ikke kan fremprovokeres gennem vurderinger og betydninger udefra. Vi kan ikke bare forstå indholdet og kvaliteten af Radiohusets arkitektur, og vi kan ikke bare lege os til betydningen af vore omgivelser. De forløb, som sættes i værk, må være med udgangspunkt i de nære erfaringer, i børnenes udvikling og bevægelsesmuligheder, samt i kontakt med materialernes sansekvaliteter. De må desuden medtænke kollektive udtryksprocesser, hvor erfarin-

gerne kan diskuteres, få en ydre form og derved kommunikeres.

En stedsrelateret pædagogik ville nå videre end 'som-om processerne' og give muligheder for faktisk indflydelse på et lokalområde. Der er masser af steder, der kan laves om for små midler, der er jord der kan dyrkes, træer der kan plejes, folk der kan deltage i begivenheder, og sociale tiltag, der kunne gøre livet bedre for en gruppe medmennesker. Den æstetiske erfaring må følges af en etisk handling.

Ingelise Flensborg er lektor ved DPU, Ph.d. i Billedpædagogik og tidligere folkeskolelærer. Har desuden skrevet flere bøger om børn, rum og billeder.



Luk lige øjnene og mærk denne form...

Tre Falke Skolen på Frederiksberg har kørt en uges designforløb for alle deres 10. klasser. Et vigtigt formål var at stimulere nogle innovative og kreative tanke-måder samt at inspirere til nye samarbejdsstrukturer.

Seks 10. klasser, 120 elever fordelt på 16 grupper, 12 lærere, tre designere – og en koordinator. Det var deltagerne i et ugelangt designforløb på Tre Falke Skolen på Frederiksberg. Opgaven lød på design af fremtidens mobiltelefon. "Vi ville gerne prøve kræfter med andre kunstneriske retninger og kulturformer end de fin-æstetiske, som vi plejer. Og vi ville samtidig arbejde med de unge, fordi de giver nogle andre udfordringer. De tager selv mange beslutninger, hvorfor det er meget vigtigt at ramme dem præcis, hvor de er," fortæller projektets koordinator, børnekulturskonsulent i Frederiksberg Kommune, Marianne Hovmand.

"Design er en udtryksform og et håndværk, som betyder, at man skal bryde med den faste måde at tænke skole på. Det er nødvendigt en gang imellem, ellers får eleverne bare en kogebogsopskrift," mener lærer Lars Vatne Nielsen og tilføjer: "Et formål

var at lære eleverne om et fag, de tror udelukkende omfatter tøjdesign. Men endnu vigtigere var det at stimulere nogle innovative og kreative tankemåder, nogle nye samarbejdsstrukturer." Designforløbet var meget koncentreret og havde et højt fagligt og gennemtænkt niveau. Eleverne skulle igennem virkelighedsnære processer, der omfattede valg af målgruppe, udvikling af personer og mood boards, idéudvikling, produktion og præsentation.

"Det var kun muligt for eleverne at komme i mål, hvis de arbejdede sammen. Samarbejde og innovation var omdrejningspunkterne, og vi var meget fokuserede på, at de bagefter kunne være i stand til at overføre redskaberne fra designforløbet til andre fagområder," påpeger produktdesigner MDD Søren Rasmussen.

Der blev rykket rundt på rollerne

Hele designforløbet startede med

en generel indføring i begrebet design samt en præsentation af de tre involverede designspecialer, produkt, grafik, tekstil, som alle skulle indgå i hvert gruppearbejde. Der blev lagt meget vægt på helhed og sammenhæng, blandt andet at design også handler om markedsføring og afsætning. "Vi spændte fra starten hjelmen, den skulle have fuld gas, og vi var i planlægningsgruppen meget enige om, at vi ikke ville gå efter laveste fællesnævner," fastslår Lars Vatne Nielsen. Mobiltelefonen var det rigtige valg. Én ting er, at 16-årige unge er vokset sammen med deres mobil, alle kan forholde sig til produktet, men der ville også være mulighed for at skalere ambitionsniveauet. I og med at projektet var for en hel årgang, var det vigtigt at indrette det, så der kunne være noget for ethvert niveau. Der skulle være plads til de elever, der er stærke i idéudvikling, til dem, der hellere vil forholde sig til ét designelement og til de, der kan grave viden frem.



Alle skulle opleve at være med i designet. Involveringen af tre designområder sikrede også en bredde. "Normalt bliver eleverne jo "nurset" af deres lærere, som kender dem ud og ind og ved, hvordan hver enkelt skal behandles. Men her kom tre designere ude fra den virkelige verden og gik benhårdt til de unge. Hvorfor gør du sådan? Hvad vil du med det? Der var ingen fløjlschandsker der, så eleverne har også lige smagt lidt på virkeligheden, og det holdt dem til ilden, samtidig med at de fik følelsen af at blive taget seriøst på en anden måde," siger Marianne Hovmand.

Forløbet havde også en gavnlig virkning på de elever, der på en eller anden måde "siddet på bagerste række", de, der ikke gør så meget opmærksom på sig selv, de lidt "skæve typer". Der blev rykket rundt på nogle roller, når designerne bakkede deres idéer op. "Der var f.eks. nogle af vores elever fra specialklasserne, der ikke lod sig begrænse af den sædvanlige stive skoletænkning, men som var hestehoveder foran idémæssigt. Og nogle, som ellers til daglig har meget vanskeligt ved at formulere sig, trådte her i karakter," fortæller Lars Vatne Nielsen. "Jeg tror, at vores tilgang til dem som designere var meget stimulerende. De kunne regne med, at

når vi sagde ja eller nej, så lå det fast. Faktisk var det ret effektivt," mener Søren Rasmussen.

Svært at være i et kreativt samarbejde

Eleverne holdt dampen oppe hele ugen – specielt fra andendagen, hvor engagementet for alvor fik et godt greb i alle, ind imellem så meget, at lærerne og designerne måtte bede dem om at arbejde videre derhjemme, for nu lukkede skolen altså... "Det var faktisk imponerende. Tænk på, at det er teenagere, der har gang i så meget andet end det, der lige foregår i skolen," siger Marianne Hovmand.

Mange af de unge oplevede i designforløbet, hvor svært det egentlig er, at tænke ud af boksen, at få den gode idé, den rigtige idé. Både koordinatoren, læreren og designeren er enige om, at eleverne har fået en helt anden respekt og ydmyghed over for det at tænke og arbejde kreativt og innovativt. De har fået en bevidsthed om, at det ikke bare er noget, man ryster ud af ærmet samt, at det handler om et håndværk, når man skal sætte sig ud over normer og vaner. "Eleverne fik respekt for kompromiset – ikke med den laveste fællesnævner, men for optimumet, det højeste niveau, man kan enes om.

Mit indtryk var, at mange grupper kom langt i den proces," fastslår Søren Rasmussen.

Et af designforløbets konkrete redskaber var Edward de Bonos seks tænkehatte (system til at fokusere tænkning, kreativitet og idéudvikling, red.), som blandt andet blev anvendt for at bevidstgøre den innovative arbejdsproces. Samarbejdet – det at blive enige om en retning – kunne til tider volde vanskeligheder i grupper bestående af syv til ni elever, dobbelt så mange, som de plejer at være – men også her et forhold svarende til en innovationsgruppe i virkeligheden. "Det var en stor udfordring, specielt fordi det gjaldt et kreativt arbejde, og derfor en lige så stor tilfredsstillelse, når nogle af eleverne i evalueringen bemærker, at "den her måde at samarbejde på vil være rigtig god i gymnasiet," siger Lars Vatne Nielsen.

Af Helle Lorenzen, kommunikationsmedarbejder (DJ) Frederiksborg Kommune. Forløbet varede en uge og var for alle seks 10. klasser. Der deltog 120 elever.

Dette projekt udgjorde en del af Børnekulturens Netværks modelkommuneforsøg 2007-2009.

Artiklen er venligst udlånt fra Danske Designeres blad "inform" (2009)

Inspiration fra Australien og USA

Også i andre dele af verden kan vi hente inspiration til undervisningen. Her følger nogle eksempler fra Australien og USA, der er langt fremme med undervisning i arkitektur og design.

Australien:

Designbevidsthed i skolen – en færdig pakke lige til at downloade

I Australien er design et element i undervisningspolitikken – både på landsplan og i regionerne. De fleste steder er design blevet en del af fag som formning og kunsthåndværk, og i delstaten Victoria har man udviklet et særligt designprogram: *Design Awareness in Schools*.

Programmet består af et kit med arbejdsark, powerpoints, designelementer osv. som er blevet distribueret til alle skoler i Victoria, og et website og en dvd, som kan rekvireres på www.vels.vcaa.vic.edu.au/support/dias.

Programmet tager fat i emnet design på mange forskellige måder, med fokus på designelementer, principper og processer i forbindelse alle mulige slags konstruerede objekter, pladser, events, visuelle eller lyd-mæssige kommunikationer og systemer. Programmet har også gode cases om designelementer i brug.

På websitet finder man seks niveaudelte designopgaver, som på forskellig vis handler om designmetode og teknik. F.eks. *Design et værktøj*, *Marionet-dukkernes historie* og *Solsystemet*. Man kan også downloade arbejdsark med en bred palet af designaspekter: form, farve, tekstur, linjer osv.

På den måde lægger programmet op til tværfaglighed og mulighed for at integrere opgaverne i sprog, naturfag og idræt.

Ambitionsniveauet i designundervisningen i grundskolerne i Victoria er så højt, at det næsten overlapper første år på universitetets designuddannelse, fordi de studerende allerede kender basale digitale designredskaber som Photoshop, Illustrator, Indesign og Autocad. Grundskoleeleverne har også indblik i kommunikationsteori, semiotik, æstetik, ergonomi og praktiske udfordringer i designprocessen som analyse af problem, funktion, bruger og formgivning. Derfor overvejer universitetet nu at ændre undervisningen.

Designer Dorte Zangenberg, WinWin Agency



Styrk børns fornemmelse for den tid, vi lever i

Er det vigtigt at give børn og unge indsigt i arkitektur og design?

- Ja, for det kan give dem en fornemmelse for den tid, de lever i. Der er et interessant historisk flow i, hvordan arkitektur og design har udviklet sig – fra hvad

det har været, til hvad det er i dag, og videre til det mest futuristiske, fremtidsorienterede.

Historisk og kulturelt har begge områder noget vigtigt på hjertet til børn og unge. Også i forhold til den særlige danske og skandinaviske tradition – det er vigtigt

USA:

Arkitektur er noget vi leger – på koloni!

I USA er der ikke nogle faste rammer for undervisning i design og arkitektur i grundskolen – om eleverne arbejder med design og arkitektur, og hvordan det foregår, er forskelligt fra skole til skole og fra stat til stat.

På nogle af de mange traditionelle amerikanske sommerlejre for børn har man specialiseret sig i arkitektur og design med *Kid Architecture*-lejre, som bygger på undervisningsprogrammet *Kid Architecture – a Design Program for young People*. Det blev udviklet af en amerikaner for 20 år siden.

Kid Architecture-lejrene har fået priser for deres hands-on aktiviteter og deres implementering af teknologisk forståelse i børnehøjde: Fordelen ved at arbejde med arkitekturundervisning på en koloni er, at børnene ikke sidder inde i et klasseværelse, men kan arbejde mere alternativt og praktisk. Ambitionen er samtidig høj – efter en uge skal børnene have

en grundlæggende viden om rum, form, byer og bygninger.

”Education by design” - Design-high school for socialt udsatte unge i Miami

Design og arkitektur kan være en akademisk løftestang for unge, der ellers ikke ville være kommet langt i uddannelsessystemet.

Det viser erfaringerne fra en high school i Miami, der sikrer, at de unge, der har talentet og lysten til at specialisere sig inden for design og arkitektur får chancen.

DASH - Design and Architecture Senior High ligger i et kvarter i Miami, der har været igennem et kvartérløft, og som nu er forvandlet til et designkvarter. Elever fra hele byen strømmer hertil – og de er ikke børn af designforældre, snarere tværtimod: to ud af tre af de unge har minoritetsbaggrund – de fleste afrikansk eller latinamerikansk, og de ville under normale omstændigheder møde så mange forhindringer på deres vej gennem uddannelsessystemet, at de kun meget sjældent ville finde

vej til design og arkitekturfeltet.

Drivkraften er skolens fokus på kreativitet og innovation: Skolen baner vej for en karriere inden for arkitektur og design, samtidig med at skolens kreative drive højner de unges niveau i naturfag, sprogfag og samfundsfag. Under overskriften *Education by Design* arbejder skolen målrettet på at uddanne eleverne til kritisk og selvstændig tænkning. De unge arbejder fra morgen til aften med ekstra fag og timer udover de obligatoriske highschool-fag.

Anstrengelserne giver tydelige resultater. Siden skolens start i 1990 er eleverne strøget ind på de bedste design- og arkitektuskoler og universiteter og har brudt med alle statistikker.

Og da magasinet Newsweek i maj 2008 udråbte skolen til at være en af de bedste i USA, var det både på grund af meget højt fagligt niveau og den succesfulde integration.

Kilde: Indretningsarkitekt Pernille Grønbech, Danske Designere

for forståelsen af vores særlige, regionale identitet.

Et tredje element er funktionaliteten i design og arkitektur – at det opstår i interaktion med omverdenen, og at vi kan få indflydelse på, hvordan ting udformes. Hele bæredygtighedsvinklen er også meget vigtig at få formidlet – arkitektur og design er gode områder at konkretisere den bæredygtige tankegang på.

Hvis du skulle præsentere et barn for et stykke arkitektur eller design, hvad ville du så vælge?

- Jeg ville nok vælge operaen i Sydney. Det er et værk, som er udsprunget af skandinavisk tankegang, og som har opnået stor betydning i et land så langt væk og for hele verden. Derfor er det et fyrtårn for mange ting. Samtidig udsprang Utzons tilgang til arkitektur jo af natur, af det organiske, af det nytænkende – det er

også en meget smuk og utraditionel dimension ved operaen.

Norman Foster har også lavet mange sjove ting – f.eks. elefantburet i Zoologisk Have eller agurken i London, som er sjov og super bæredygtig. Den går nye veje både i sin form, tankegang og bæredygtighed. Imod det fir-kantede og det, der er i forvejen.

Og så ville jeg også præsentere dem for en masse af Bjarke Ingels huse.



Har du selv haft en markant oplevelse med arkitektur eller design som barn?

- Min far var tegner, designer og grafiker og købte smukke vaser osv. Så jeg er flasket op med at være opmærksom på de smukke dimensioner ved ting. Og da jeg var 10 år, skulle mine forældre købe hus for første gang. Jeg kør-

te rundt med dem og så på huse, og jeg kan tydeligt huske, at min mor ikke kunne lide funkis og murstensbuer mellem stuerne, så det kunne jeg jo så heller ikke i lang tid. Og de endte med at købe en patriciervilla med høj tagryg og små yndige palærunder, for den stil kunne de godt lide. Det var vist første gang, jeg kikkede på

en hel serie og fik øje på de små varianter, og hvordan ting kan tage sig forskelligt ud, hvordan funktionen er i det osv. Det blev sådan en ubevidst opdragelse i skærpe af øjet for mig.

Tekst: Journalist Monica C. Madsen

Information og inspiration

Nyttige links:

www.arkitekturiskolen.no
Norsk blog om arkitektur i folkeskolen.

www.danmarksbilledkunstlaerere.dk
Foreningen for Danmarks Billedkunstlærere har til hensigt at skaffe så gode vilkår som muligt for undervisningen i Billedkunst. Foreningen udgiver Billedpædagogisk Tidsskrift.

www.denkulturelleskolesekken.no
En national satsning i Norge, som skal bidrage til, at børn og unge møder professionel kunst og kultur i deres institutioner.

www.emu.dk
På EMU'en kan du hente inspiration til undervisningen i arkitektur og design fra Undervisningsministeriet.

www.norskform.no
FORMlab er værksteder for børn og unge og laboratorium for handlingsbaseret formidling af arkitektur og design.

www.regjeringen.no
Kunnskapsløftet: Er den nye reform i grundskolen og videregående oplæring i Norge.

www.ucc.dk
University College Copenhagen er professionshøjskolen i Region Hovedstaden.

www.uvm.dk
Undervisningsministeriets hjemmeside. Se blandt andet rapporten fra Rådgivningsgruppen om de praktiske/musiske fag, Fælles Mål for billedkunst og Nyt om læreruddannelsen.

Litteratur:

Bamford, Anne: **The Ildsjæl in the Classroom**. Statens Kunstråd, 2006

De Laval, Suzanne: **Arkitektur i skolan**. Stockholm: arkitektur-analys Stockholm, 2007

Flensborg, Ingelise: **Sådan set**. Billedpædagogisk Tidsskrift, Tema Arkitektur nr. 1, Danmarks Billedkunstlærere, 2008

Fælles mål 2009 Billedkunst. Faghefte 8. Undervisningsministeriet 2009

Howlid, Alf: **Arkitektur i skolen**. Artikel i Bedre Skole. Norge, 2007.

Kunst i børns dagligdag. En guide til kunst og kultur i skole og SFO. Børnekulturens Netværk, 2006.



7

**FOKUS PÅ UDDANNELSER
FOR UNGE**

FOKUS PÅ UDDANNELSER FOR UNGE: NYE METODER OG MODELLER VINDER FREM

Formål med faget Design i gymnasiet

”Formålet er, at eleverne tilegner sig redskaber til at gennemføre en selvstændig, struktureret designproces, der indeholder identificering af et designproblem, research, skitsering, visualisering, præsentation og formidling, og som indeholder innovative elementer. Eleverne tilegner sig endvidere designmæssige kompetencer, som gør dem i stand til at analysere og vurdere den designede omverden med anvendelse af fagets metode, begrebsdannelse og terminologi.

Eleverne lærer at bevæge sig bevidst mellem praksis og teori, det abstrakte og det konkrete, mellem helhed og detaljer, mellem det kendte og det endnu ukendte.

Eleverne får en metode, som de kan overføre til løsning af opgaver i andre fag i den gymnasiale uddannelse og i videregående uddannelse i kraft af fagets strukturering af en problemløsende arbejdsproces.

Eleverne bliver bevidste om designs rolle i en globaliseret verden, som led i international kommunikation og ved løsning af lokalt betingede problemstillinger.”

Læs mere på www.retsinformation.dk –
se Gymnasieloven, BEK nr. 743 af 30.6. 2008

Allerede i 1990 blev faget Design introduceret i gymnasiet for at skærpe bevidstheden om designs betydning. Vi har derfor mange gode erfaringer at trække på fra tyve års designundervisning i gymnasiet: Gymnasierne har i årenes løb arbejdet sammen med designere og arkitekter, besøgt deres tegnestuer og fået besøg af dem, udformet og gennemført design- og arkitekturforløb, været på ekskursioner osv.

Undervisningsbøger til gymnasiet findes der også en hel del af. Gymnasielærerne oplever som regel, at stort set hele klassen deltager aktivt i designundervisningen, og mange elever giver udtryk for, at de får nye færdigheder, som de kan bruge i mange forskellige sammenhænge bagefter.



Hvad kan gymnasierne, erhvervsuddannelserne og deres lærere gøre?

Målet er, at eleverne dygtiggør sig og får indsigt i design og arkitektur, så de får et godt grundlag for at beslutte, om de eventuelt vil videreuddanne sig inden for de to felter. Design er allerede en del af fagrækken i gymnasiet, og flere gymnasieskoler i Storkøbenhavn går målrettet efter at profilere sig på de kunstneriske og æstetiske områder: Gymnasireformen giver den enkelte skole mulighed for at tænke undervisningen ind i nye spor, og inden for erhvervsuddannelserne er der også sket et nybrud de senere år, hvor de praktiske sider af arkitektur og design er blevet mere synlige i undervisningen.

Flere gymnasielærere har desuden et stort ønske om, at eleverne i folkeskolen får en god basisviden i fagene Håndværk og Design, som gymnasielærerne kan bygge videre på. Hvis man vil styrke fødekædetænkningen på denne måde, kræver det en velimplementeret læreplan i fagene Håndværk og Design i folkeskolen.



Der er brug for:

- ▶ At samle og formidle de erfaringer, gymnasier landet over allerede har med at inddrage arkitektur og design i læreplanerne.
- ▶ Et forum på nettet kan give alle lærere adgang til undervisningstilbud og undervisningsmaterialer om arkitektur og design. Forummet kan oprettes i et samarbejde mellem de relevante parter og interessegrupper inden for arkitektur og design.
- ▶ Et rejsehold med dygtige fagfolk blandt arkitekter, designere, lærere osv. kan hjælpe gymnasier landet over med at gennemføre nye lærings- og undervisningstilbud om arkitektur og design.
- ▶ En database med informationer om arkitekter og designere kan indgå i projekter, undervisning og andre forløb i gymnasier og på erhvervsuddannelser.
- ▶ At man kan etablere særlige arenaer for netværksdannelse og mødesteder for alle interesserede parter i gymnasier, erhvervsuddannelser osv.

På **nationalt** plan sætte særlige initiativer i gang, der sikrer, at intentionerne i gymnasireformen får den bedst mulige start. Undervisningsministeriet bør samtidig udarbejde lærervejledninger med særligt fokus på arkitektur og design, og inspirationsmateriale med ideer til undervisningen, best practice osv.

På **kommunalt** plan bør man sikre midler til, at gymnasierne lokalt kan gennemføre undervisningsforløb, projekter, temauger osv. med udgangspunkt i arkitektur og design. Blandt andet i samarbejde med centre for undervisningsmidler i hele landet.

På **institutionelt** plan bør de forskellige institutionstyper søge sammen om at løfte opgaverne, sådan som det f.eks. er sket på gymnasieområdet i Storkøbenhavn. At etablere faglige netværk og samarbejde på tværs af institutioner er effektive redskaber til at udvikle nye metoder og modeller for undervisningen.

Faget design – set med fagkonsulentens øjne:

Design i gymnasiet – som selvstændigt fag og som en del af billedkunstfaget

Formålet med undervisningen i gymnasiet er at give eleverne en grundlæggende dannelse. Derfor er design og arkitektur en obligatorisk del af gymnasieelevernes pensum i de fleste fag, og de særligt interesserede har mulighed for at vælge design som valgfag.

For design og arkitektur er to dimensioner i vores dagligdag, som er med til at danne os som mennesker, og som præger vores omgivelser og den måde, vi spiller sammen med vores omverden på.

Hvordan arbejder man med arkitektur og design i andre fag?

I nogle fag skal eleverne arbejde med de teknologiske aspekter ved arkitektur og design, som har med beregning at gøre (f.eks. matematik).

I andre arbejder de med kulturelle aspekter (sprogfag, oldtidskundskab).

Og i fagene billedkunst og design er design og arkitektur en del af kernestoffet, selvom de to fag har hver sin tilgang til de to områder.

Faget design

I faget design sætter undervisningen fokus på et konkret problem, som eleverne skal komme med løsningsforslag til: Det pædagogiske mål er at gøre dem kloge på design (designform, designhistorie, designbetingelser, designfilosofier osv.) ved at lade dem beskæftige sig praktisk med designprocessen.

De forskellige tilgange til problemløsning, hvor innovative løsninger bliver til i en uendelig proces af idéudvikling, undersøgelser og afprøvning, er en metode, som kan bruges i mange forskellige fag og sammenhænge.

Faget billedkunst

I faget billedkunst er formålet at undersøge den visuelle verden, vi lever i. Billedkunst og arkitektur er kernestof i faget, og ifølge læreplanen kan design inddrages som et "fænomen fra hele det visuelle felt".

Mens eleverne tager udgangspunkt i et konkret problem i faget design, tager de i faget billedkunst

udgangspunkt i en analyse, som skal lede dem frem til en konklusion. Analysen har som regel et tema, som gør opgaven mere konkret og overskuelig for eleverne.

Et tema i faget billedkunst, som inviterer til at inddrage design og arkitektur, kan være *Oplevelsen af modernitet*:

"Hvilke former, som bruges i arkitektur, kunst, og design opfatter jeg eller vi som innovative og nutidssvarende? Har disse former noget til fælles? Er disse former nødvendigvis lavet i de sidste fem år?"

I billedkunst kan eleverne også tage udgangspunkt i praktiske undersøgelser – f.eks. at komme med bud på moderne formgivning: Eleverne er som regel meget fascinerede af, at mennesker giver form til noget, som ikke eksisterede i forvejen – noget som fungerer, som danner deres omgivelser, og som de kan identificere sig med.



Faget design – set med formidlerens øjne:

Design som fag på ungdomsuddannelserne

Mange HTX-elever vælger i dag design, mens faget står mindre stærkt i gymnasiet og på HF, efter den nye gymnasireform er trådt i kraft, fordi reformen nedprioriterer de musiske/kreative fag.

Ud fra et erhvervsorienteret synspunkt er det imidlertid oplagt at styrke designfaget på ungdomsuddannelserne.

Design er imidlertid et fag, som har et bredt erhvervsmæssigt sigte: Design er et tværfagligt felt med rødder i såvel humanistiske, teknologiske, håndværkmæssige og kunstneriske fagdiscipliner. Derfor bevæger design sig mellem flere poler, f.eks. videnskab og populær kultur eller finkultur, fri kunstnerisk formgivning og industri.

Hvad lærer man i design?

I gymnasiet og på de øvrige ungdomsuddannelser arbejder eleverne med fire hovedområder i faget design:

- Produktdesign
- Kommunikationsdesign (grafisk design)

- Miljødesign
- Design af fysiske omgivelser (arkitektur og byplan) med historisk fokus på design fremstillet i perioden fra modernismen til i dag.

Udover hovedområderne bliver eleverne også undervist i

- Immaterielt design
- Design fremstillet før modernismen
- Design, der ligger uden for vestlig designtradition.

Eleverne arbejder både teoretisk og praktisk med stoffet ud fra en lang række vinkler, arbejdsformer samt innovative/kreative processer.

Formålet med faget er også at integrere design som en naturlig del af produktudvikling og fremstilling i erhvervsgymnasiets teknikfag og teknologifag.

Fagets historie

Design har været et særskilt fag i gymnasiet i snart 20 år. I starten var det primære formål med

faget at højne elevernes brugerbevidsthed om designs betydning for den enkelte, for erhvervslivet og for samfundsudviklingen i det hele taget. Eleverne skulle som brugere tidligt lære at stille kvalificerede krav til fabrikanter og producenter om bevidst produktudvikling og innovation.

Faget blev skræddersyet af Undervisningsministeriet og designbranchen til at give eleverne mange af de kompetencer, som nu indgår i den nye gymnasireform som væsentlige nyskabelser: *”Stærk og kreativ faglighed er en forudsætning for opfindsomhed og indsigtfuld innovation”*, som der står i aftaleteksten for den nye gymnasireform.

Med den nye reform er design også stadig et fag, der udmærker sig ved, at det i sin praksis udvikler ”elevernes fortrolighed med forskellige arbejdsformer og evne til at fungere i et studiemiljø, hvor krav til selvstændighed, samarbejde og sans for at opsøge viden og samarbejds miljøer har stor betydning.” Og ved ”at stimulere elevernes virkelyst og opfindsomhed samt at udvikle de faglige og personlige kompetencer gennem undervisnings- og arbejdsformer, der udfordrer elevernes innovative evner.”





Gør børn bevidste om, hvordan rum påvirker os

Hvad kan børn og unge få ud af at arbejde med arkitektur og design til hverdag?

- Jeg synes, det er rigtig vigtigt, at de får indsigt i arkitektur og design for begge områder påvirker os meget i vores hverdag, uden at vi er klar over det. Medmindre vi ved noget om det i forvejen.

Formgivning har f.eks. stor indflydelse på, hvordan vi har det, og hvordan vi er sammen i de rum, vi opholder os i. Formgivning har også betydning for, hvordan vi opfatter os selv og andre. Både når det gælder formgivning i en stor skala, som arkitekturen jo er, og når det gælder formgivningen af en kaffekande, det glas du drikker af, den kjole du har på, dine møbler derhjemme osv.

Hvordan dine rum er indrettet på din arbejdsplads, og hvordan du sidder i din arbejdsstol påvirker f.eks. dine tanker og din motivation. Nogle former for rum motiverer til kreativitet. Mens andre rum ikke er ideelle til det formål. Vores oplevelse af tingene er afgørende for, hvordan vi reagerer på dem.

Derfor vil det være meget væsentligt, hvis man lige fra barnsben og op gennem sin uddannelse bliver mere bevidst om - og får bedre redskaber til at iagttage og registrere, hvilken betydning, tings udformning har på os. Med den bevidsthed i bagagen, er man i stand til at se, hvordan noget

eventuelt kunne være anderledes og optimere ens hverdag.

Det afgørende er ikke, at børn får en bestemt smag - det handler mere om at skabe en bevidsthed om, hvordan dine omgivelser påvirker dig, og dermed hvad du giver tilbage til dine omgivelser? Alle de ting, vi er omgivet af, er faktorer, der påvirker vores tanker og interaktion med andre mennesker. Hvordan er dagslyset i de rum, du befinder dig mest i? Hvordan er farverne? Hvordan er rummene indrettet? Hvilke former er der? Og hvordan har de ting indflydelse på vores hverdag? Det er det, børn og unge blandt andet kan få ud af at øge deres viden og bevidsthed om arkitektur og design.

Har du konkrete bud på, hvordan man kan gribe formidlingen af arkitektur an i skoler, børnehaver, klubber og kulturinstitutioner?

- Det er vigtigt, at formidlingen af design og arkitektur er sanselig og visuel. Design og arkitektur handler om formgivning, som er et sanseligt og oplevelsesmæssigt parameter. Derfor skal formidlingen af dem også være sanselig og oplevelsesorienteret - gerne kombineret med erfaringer og personlige oplevelser. F.eks. at man tager børnene med ud i forskellige rum og giver dem mulighed for at opleve nogle af de situationer, man gerne vil have, at de skal øge deres bevidsthed og viden om. Man kunne tage udgangspunkt i forskellige designobjekter i hverdagen, som de fleste kan forholde sig til. Giv dem

en reel fornemmelse af, hvordan det er at holde på den her kop i modsætning til den anden. Og give dem en bevidsthed om, hvorfor rum og genstande virker og fungerer forskelligt. Man kunne spørge: "Hvilke tanker og følelser får I i det her rum? Synes I, der er nogle modsætninger mellem det her rum og det andet rum? Hvad synes I om den her bygningsfacade? Kan I lide den? Hvorfor eller hvorfor ikke?" osv. Virksomhedsbesøg kan også give god mulighed for at få øjnene op for, hvilke tanker og overvejelser professionelt arbejdende designere og arkitekter gør sig. Det ville være meget udvidende for børnene, fordi de ville få en forklaring på, hvilke tanker og ideer der ligger bag udformningen. Design/arkitektur er jo bl.a. kendetegnet ved, at der er en bestemt intention med udformningen.

Har du selv haft en særlig oplevelse som barn med arkitektur eller design, som gjorde særligt indtryk på dig?

- Jeg kan huske, der var mange ting i mit barndomshjem, som jeg registrerede, at jeg ikke brød mig om. Hele den måde det var indrettet på, farverne på væggen, møbelvalg, formgivning og alt muligt.

Hvor nogen ville blive præget af den samme form for smag og stil, som deres forældre har, reagerede jeg nærmest modsat. Jeg fik en meget specifik æstetisk holdning til, hvordan jeg hellere ville have, at tingene skulle se ud.

Tekst: Journalist Monica C. Madsen

Casa Arkitekter

udfordrer elever fra Næstved Gymnasium

I forbindelse med et projekt om innovation, som Næstved Gymnasium gennemførte sidste skoleår, stillede CASA Arkitekter et par opgaver. Resultaterne blev præsenteret i en åben udstilling efter en uges forberedelser.

Én af opgaverne var design af et *power nap møbel/en installation*, og en anden designopgave var den *"usynlige" cykelhjelm*.

Eleverne, som arbejdede med power nap opgaven, kontaktede os undervejs i forløbet, og vi drøftede under hvilke betingelser, man på en arbejdsplads kunne forvente at skulle anvende produktet.

Resultaterne spændte fra en udtræksskuffe, hængekøje under hæve/sænkebordet, en pakke med ørepropper, nakkepude og

sovmasker – og en lang række andre opfindsomme og tankevækkende forslag.

Opgaven med cykelhelmen blev besvaret med en modeopvisning, en happening eller en fortælling.

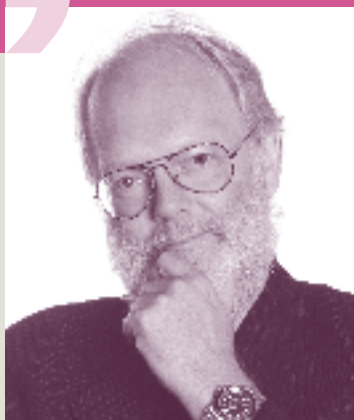
På udstillingen blev en lang række andre opgaver, som var stillet af erhvervslivet i Næstved, besvaret på et så overbevisende og innovativt niveau, at man må sige, at erhvervslivet fik "blæst håret igennem". Forløbet skabte et forum for møde mellem gymnasieelever og erhvervsfolk, hvor begge parter kan lære af hinanden.

CASA Arkitekter har gennem et skoleår også en lang række folkeskoleelever i erhvervspraktik.

Eleverne får ofte stillet en opgave, som tager afsæt i en registrering af et byrum. I dette byrum skal de placere en ny bygning, som de skitserer og bygger model af. De arbejder med dagslys, størrelsesforhold/byskala samt form og funktion. Undervejs i ugens løb tager vi en lille tur ud på en byggeplads eller til et færdigt byggeri og får en snak om opgaven. De fleste elever slår sig løs og synes at have en inspirerende uge på tegnestuen.

Læs mere på www.casa.dk





Kan du huske en oplevelse med arkitektur eller design, der gjorde særligt indtryk på dig i barndommen?

- Jeg var ikke specielt bevidst om arkitektur og design som barn, men det gjorde et livsvarigt indtryk på mig, da jeg som meget lille var med min far på arbejde i sådan noget gammelt, storlået 1800-tals industribyggeri, der emmede af historie. Det var enormt spændende, syntes jeg, og jeg blev så fascineret af det, at jeg som voksen selv har placeret mine firmaer i gamle bygninger. Dels synes jeg, at de er meget flot designede, dels er de meget funktionelt tænkt. Også i forhold til vores arbejde med teknologi og vidensudvikling.

Da jeg var 12-13 år, arbejdede jeg som stik i rend-dreng i et firma, hvor en af de ansatte havde en af de gamle inspector Morse Jaguarer Mark 2, der er en designklassiker i dag. Det var sjovt, at man kunne lave noget så relativt kedeligt som en bil så elegant, syntes jeg. Jeg har været fascineret af gamle biler siden, og i dag har jeg selv en Jaguar Mark 2 ved siden af, hvad jeg ellers kører rundt i.

Hvorfor er det en god idé at lade børn og unge beskæftige sig med arkitektur og design?

- I vores velstandssamfund er det

Brug computeren som designlaboratorium

jo en af de måder, vi kan differentiere os på. Derfor er det vigtigt, at børn får lov at opleve glæden ved lækkert design. Det er også vigtigt at give børn mulighed for at opleve lækkert fysisk design, helt fra de er små, fordi vi lever i en mere og mere virtuel verden, hvor en større og større del af børns dag forløber virtuelt.

Hvis du skulle præsentere et barn for et stykke arkitektur eller design, hvad ville du så vælge?

- Rent arkitektonisk fascinerer det mig, at det nu er muligt at arbejde med materialerne på en helt ny måde – det åbner nye muligheder. Jeg er egentlig ikke særligt begejstret for det klassiske stramme skandinaviske design, vi har rodet os ud i med alle vores kontorbyggerier. Det er så hamrende kedeligt, synes jeg. Mens f.eks. Guggenheim i Bilbao er kanonspændende, fordi der er arbejdet med titanium og bløde organiske former på en fræk måde.

Jeg bliver også glad, hver gang jeg kører ud af Randersvej her i Århus, for der ligger tre bygninger lige ved siden af hinanden, som ikke har det der røvsyge, strenge skandinaviske look. Først Vestas nye forskningshovedkvarter, som er en sjov trekantet bygning; så Energi, som er byens lokale energiforsyning, og til sidst KMD Kommunedata. De er alle tre på hver deres måde sjov, spændende og anderledes arkitektur. Det er en fed kontrast til

alt det andet røvedelige længere nede ad vejen, og det er et godt eksempel på, hvordan man kan få almindeligt, kommercielt erhvervsbyggeri til at se fantastisk spændende og forskelligartet ud. På designfronten ville jeg præsentere dem for nogle af genstandene her i mit kontor – f.eks. min gamle elkedel, som er ved at blive et samlereobjekt, Phillips grønne Alessi-kegel, som har en del år på bagen. Den er et eksempel på en dødkedelig hverdagsting, som pludselig får et helt anderledes lækkert, næsten Walt Disney-agtig eventyrlook, hvor man ikke vil blive overrasket, hvis den begynder at vandre rundt på køkkenbordet.

Min stol fra Komplot Design er også et sjovt eksempel på, hvordan man kan bruge et anderledes materiale. Den er støbt i naturgummi, og den er ret avanceret, for det er svært at støbe en stol, uden at benene låser for hinanden, når man skal have den ud af formen. Men Komplot har fundet en løsning med at sætte benene forskudt. Og den er faktisk bedre at sidde på end mange andre stole. Dels ånder materialet, dels giver den sig en lille smule, så man ikke bliver øm i rumpen af at sidde på den. Et dybt utraditionelt design.

En tredje ting er min MacBook Air, som er én cm tyk – det er fantastisk, at man er kommet væk fra de der elendige kabinetter, som pc'ernes harddisk altid er blevet pakket ind i, og nu kan

have det hele i en kanonfed, lille én cm tyk sag i aluminium. Den har også et fantastisk tastatur, selvom den er så tynd.

Har du bud på, hvordan lærere, pædagoger og kulturformidlere kan gå til opgaven med at formidle og engagere børn og unge i arkitektur og design?

– Brug nettet! Det giver mulighed for at vride og vende og bøje ting. Børn elsker jo i forvejen at tegne, og nettet åbner mulighed for at køre videre i samme univers og give deres tegninger dybde dimension. Derfor er det vigtigt at tilskynde dem til at bruge nettet og hjælpe dem med at få øjnene op for de her ting.

Der findes jo allerede programmer, hvor man kan tegne og modellere, og fremover kommer vi til at se flere og flere sites med gør det selv-design, hvor man arbejder med ting og kan få dem produceret. F.eks. kan man allerede i dag lægge sine designs ud på et New Zealandsk site, så andre mennesker kan se dem og bestille dem, hvis de kan lide dem.

I næste fase kan man sikkert modellere videre på ting og give dem et personligt touch – et eksempel på, hvordan vi kan bevæge os fra gamle dages industrielle masseproduktion over i noget, hvor individuelt design er i hovedsædet.

Derfor er opgaven at finde de rigtige programmer og få sat computerarbejdet på agendaen, så børnene får begejstringen. Den skal være en del af det, de lærer i skolen – begejstring for design, æstetik og det at skabe.

Måske kunne erhvervsvirksomheder med fokus på design også være med til at udvikle og formidle forsøgsprogrammer og hjælpe til med at kommunikere vigtigheden af design til børn og

unge. F.eks. ved at lave en besøgstjeneste og sådan noget.

Og så kan man jo også tænke konkrete opgaver ind i undervisningen, der kan sætte fantasien på gлед: ”Tegn hvordan du synes, byens domkirke, din mobiltelefon eller jeres fjernbetjening derhjemme skal se ud!” - det der med at pille tingene fra hinanden og sætte dem sammen på nye måder, det er klart noget, der appellerer til børns fantasi.

Hvad er det for et samarbejde, Innovation Lab og gymnasierne i Region Midt har startet op i efteråret 2009?

- Vi er i gang med et projekt nu, der hedder Fremtidslaboratoriet. Det er egentlig adresseret til hele undervisningssektoren. Formålet er at få teknologi, teknologiforståelse og teknologiforståelse bredt ud i skoleklasserne ved at vise eleverne nogle af byggeklodderne – f.eks. de nye bløde og bøjelige skærme, elektroniske tags osv., som sætter fantasien i gang: ”Jamen hvad kunne man så bruge det til? Hvad kunne man tænke sig, der kom ud af det?”

Der er også nogle elementer i Fremtidslaboratoriet, hvor vi kikker på, hvordan undervisningen skal foregå i fremtiden - modulært opbygget med meget netbaserede undervisningsmaterialer osv.

Hvis det viser sig at fungere, som vi håber, her i forsøgsperioden, vil det nok blive rullet ud på landsplan og senere måske også uden for landets grænser.

Tekst: Journalist Monica C. Madsen



KULT:

Elever prøver kræfter med den virkelige verden

Fire københavnske gymnasier har lavet et kreativt netværk, KULT, for at udvikle undervisningen i blandt andet design og arkitektur. KULT er et åbent netværk, som alle gymnasier i Region Hovedstaden kan deltage i. KULT har sat en lang række projekter i gang i fagene billedkunst, dansk, drama, mediefag og musik – i samarbejde med kulturinstitutioner, kunstnere, de videregående uddannelser og forskere. Blandt andet også tre arkitekturprojekter:

Utopolis – Fremtidens By på Statens Museum for Kunst

Otte billedkunsthold fra tre gymnasier byggede i foråret 2009 fremtidens by: UTOPOLIS. Byen blev skabt over Frederiksberg Haves grundplan og opført som model på Statens Museum for Kunst. Den gav et indblik i elevernes forestillinger om fremtidens menneskers behov og krav til arkitekturen. Udstillingen bestod af en samlet model af byen og elevernes skitser, modeludsnit

og digitale visioner, og den var åben for offentligheden i Unges Laboratorium for Kunst i en uge.

Arkitekturworkshop på klimakonference – en bæredygtig by

Konferencedeltagerne skabte sammen tre fantasifulde byer. Ud fra en fælles brainstorm skitserede eleverne fem principper for arkitekturen, byggede modeller – og samlede hele herligheden til en miljø-metropol. Modellerne blev lavet af rester og genbrugsmaterialer. Den samlede by blev udstillet på konferencen sammen med skitser og deltagernes visioner for byen.

Studiekreds – Absolut avantgarde

I en frivillig studiekreds er eleverne blevet præsenteret for de nyeste spirer på kunstscenen i København. En del af programmet handlede om arkitektur, hvor eleverne selv har udforsket Ørestadens nye byggerier, hørt foredrag og fotograferet.

Andre projekter er for eksempel:

- 27 gymnasieelever har skrevet et manuskript om til en forestilling på Mungo Park,
- Fire danskklasser har trykt digtsamling i samarbejde med Søren Ulrik Thomsen,
- 3.g-klasser formidler moderne kunst på hashafvænningscenteret U-Turn i København,
- Klezmermusikere og elever spiller sammen til en stor koncert for fire gymnasier efter en uges samarbejde osv.

Ideen med KULT-projekterne er, at de kombinerer det fagligt relevante i de enkelte fag med eksperimenterende elementer – i samarbejde med kulturlivet og de kunstneriske skoler og læreanstalter uden for gymnasiet fire vægge. På den måde får eleverne mulighed for at prøve kræfter med den virkelige verden.

Alle netværkets samarbejdsprojekter sætter fokus på:

- Eksperimenterende undervisning i samarbejde med



- kunstnere og kulturinstitutioner
- Efteruddannelse af lærere i samarbejde med kulturinstitutioner, kunstnere og videregående uddannelser
- Uddannelsespolitisk debat om kunst og kultur i gymnasiet
- Forskning i kreative læringsprocesser i samarbejde med Danmarks Pædagogiske Universitetsskole
- Forskning i de kreative fags betydning for samfundet i samarbejde med Anvendt Kommunal Forskning

På sigt er ambitionen, at KULTs erfaringer skal bruges i den generelle kvalitetsudvikling af gymnasierne til at give kunst og kultur en synlig platform i undervisningen og øge elevernes fokus på kunstneriske og kulturelle værdier. Projektet er bygget op om et arbejdende sekretariat med lærere fra de fire gymnasier samt en projektleder. I styregruppen, der arbejder langsigtet med strategi og projektudvikling, sidder gymnasiernes rektorer. Desuden deltager repræsentanter fra kulturinstitutionerne i strategiudviklingen. KULT er støttet af Region Hovedstaden.

Læs mere på www.kultgym.dk

For unge, der har lyst til at lære mere om arkitektur og design efter gymnasiet

Følgende højskoler har tilbud i arkitektur og design:

Krabbesholm Højskole

Skolens kursusprogram henvender sig til elever fra Danmark og udlandet, der ønsker at opbygge en mappe med arbejder til brug for optagelsesprøver på de videregående uddannelser inden for blandt andet arkitektur og design.

Læs mere på www.krabbesholm.dk

Engelsholm Højskole

Engelsholm er en kunsthøjskole, der sætter kunsten i centrum. Kunst defineret som billedkunst, musik og kunsthåndværk. Kunstundervisningen danner fundament for undervisning i demokratisk dannelse, folkelig oplysning og livsoplysning, og man har mulighed for at dygtiggøre sig.

Læs mere på www.engelsholm.dk



Information og inspiration

Nyttige links:

www.casa.dk

Arkitektfirma i Næstved med erfaring i praktik med elever fra folkeskolen og gymnasiet.

www.cavi.dk

CAVI er en del af Aarhus Universitet, og deres mål er at styrke digital uddannelse og kommunikation.

www.e-museum.dk

Den digitale adgang til undervisningsmaterialer på landets museer.

www.engelsholm.dk

Engelsholm Højskoles hjemmeside.

www.krabbesholm.dk

Krabbesholm Højskoles hjemmeside.

www.kultgym.dk

KULT er en paraplyorganisation mellem fire gymnasier i Hovedstadsområdet, der ønsker at fremme arbejdet med kunst og kultur i gymnasiet.

www.uvm.dk

Undervisningsministeriets hjemmeside. Læs blandt andet om læseplaner i design i den nye gymnasiereform.

Litteratur:

Udvalgte eksempler på litteratur om design i gymnasiet m.v.:

Dahl, Henrik: **Hvis din nabo var en bil.** Akademisk Forlag, 2005. (En bog om livsstil).

Dickson, Thomas: **Dansk Design.** Gyldendal, 2006. (Opslagsbog om dansk design)

Florida, Richard: **Den kreative klasse.** Klim, 2005. (Forskningsbog om den kreative klasse i Nordamerika med mange lighedstræk til Danmark).

Klein, Maomi: **No Logo.** Knopf Canada, 2000. (Et kulturelt manifest med fokus på branding).

Gymnasieloven 2008

Se www.retsinformation.dk.



8

**FOKUS PÅ KULTUR-
INSTITUTIONERNE**

FOKUS PÅ KULTURINSTITUTIONERNE: FORMIDLINGEN VINDER FREM

Vi behøver flere og bedre muligheder for, at børn og unge kan møde arkitektur og design af høj kvalitet i skolen, institutionen og i fritiden. Både lokalt og i større sammenhænge skal børn og unge have mulighed for at opleve og forstå kulturarven via mødet med bygninger, byrum, genstande og symboler, og via mødet med de nye og gamle genstande, der omgiver dem.

Vigtigt er det også at udvikle bedre muligheder for, at børn og unge sammen med deres familie får flere muligheder for at opleve den slags møder: Tilbudene til familier er stadig meget spredte, men der dukker flere og flere tilbud op, som kan åbnes for alle.

Flere kulturinstitutioner gør en aktiv indsats for at formidle arkitektur og design til børn og unge. I dette kapitel præsenterer vi en række af de institutioner og tilbud, der allerede findes rundt om i Danmark. Vi giver også et overblik over spændende initiativer og særlige institutioner i andre lande, som kan inspirere det videre arbejde herhjemme.

Her i Danmark sker formidlingen af arkitektur og design til børn og unge primært på kunstmuseer og særlige fagmuseer, og i kulturhuse og billedskoler i de større byer. Aktiviteterne er mange steder ikke permanente men tilbydes indimellem.

En række elektroniske portaler gør det lettere at finde tilbudene og forberede sig hjemmefra (se oversigten sidst i kapitlet under Nyttige links).

”Undervisning i arkitektur giver børn nye muligheder, metoder og redskaber til at påvirke, hvordan fremtidens byggemiljøer formes. Den åbner nye vinduer og døre til en verden af muligheder, til en kommende og endnu ukendt fremtid.”

*Pihla Meskanen,
leder af ARKKI, Helsingfors*

Flere oplevelser og mere formidling

Vi behøver flere og bedre muligheder for, at børn og unge kan møde arkitektur og design, når det er bedst. Hvad enten det sker lokalt eller i andre sammenhænge skal børn og unge både opleve og forstå kulturarven i form af bygninger, byrum, genstande og symboler, men også gennem både de nye som gamle genstande, der omgiver dem.

Samtidig er det vigtigt, at både børn, unge og deres familier får bedre muligheder for at deltage i disse møder i fritiden, og ikke kun i forbindelse med skolebesøg eller lignende. Selvom tilbudene endnu er meget spredte ud over landet, dukker der flere og flere tilbud op, som kan åbnes for alle.





Der er brug for:

- ▶ De statslige kulturinstitutioner kan styrke deres formidling til børn og unge yderligere, f.eks. gennem deres resultatkontrakter med Kulturministeriet og kommunerne, og ved at kompetenceudvikle formidlingsarbejdet.
- ▶ Kulturinstitutionerne kan med fordel udvikle mobile og digitale tilbud om oplevelser af arkitektur og design, så børn og unge i alle dele af landet får adgang til formidlingstilbud af høj kvalitet. Tilbuddene bør udvikles i samarbejde med relevante organisationer og institutioner på områderne.
- ▶ Et forum på nettet kan give alle interesserede adgang til informationer om oplevelser af arkitektur og design rundt om i landet.
- ▶ Billedskoler og kulturskoler kan udvikle deres undervisning i arkitektur og design, og kommunerne kan overveje at sætte forsøg i gang med arkitektur- og designskoler for børn og unge.
- ▶ Nye, særlige arenaer for netværksdannelse og mødesteder kan give alle relevante kulturinstitutioner og andre interesserede mulighed for national og international udveksling, der fremmer dialog og globalt udsyn.

På **nationalt** plan bør Statens Kunstråd/Kunststyrelsen og Kulturarvsstyrelsen prioritere arbejdet med arkitektur og design højt og vægte formidlingen til børn og unge lige så højt. F.eks. ved at udvide den eksisterende Huskunstnerordning og formidlingspuljerne på museumsområdet.

På **kommunalt** plan bør kommunerne gennem den lokale kultur- og fritidspolitik være med til at sikre, at de kommunalt drevne og støttede kultur- og fritidsinstitutioner prioriterer arkitektur og design, hvor det er muligt.

På **institutionelt** plan bør man sikre, at arbejdet med arkitektur og design for børn og unge indarbejdes i handlingsplaner osv. til glæde for alle børn og unge.

Arkitektur og design i højsædet

De tre mest markante kulturinstitutioner, som formidler arkitektur og design, ligger i København: Dansk Arkitektur Center, Kunstindustrimuseet og Dansk Design Center. De to første har særlige tilbud til børn og unge.



Fotos: Dansk Arkitektur Center

Dansk Arkitektur Center: Lær om arkitektur

Dansk Arkitektur Center (DAC) er et formidlingscenter for børn og voksne, der formidler og udvikler viden om arkitektur, byggeri og byudvikling med fokus på fremtiden.

DAC tilbyder blandt andet undervisningsaktiviteter og undervisningsmaterialer til børn, unge og voksne, der sætter fokus på, hvordan arkitekturen former og indretter rum. Undervisningen er baseret på dialog og foregår i DACs skiftende udstillinger i Gammel Dok Pakhus på Christianshavn og ude i byen på byvandring og byoplevelsesture.

DAC afholder også seminarer for lærere og andre undervisere og formidler redskaber til, hvordan man kan undervise i arkitektur ude på skolerne, f.eks. læringsspillet Playspace.

Børn og unge vil gerne lære om arkitektur

DAC har gode erfaringer med, at mange børn og unge er interesserede i at lære om arkitektur og rum, fordi arkitekturen danner rammen om vores liv og giver os mange oplevelser: Vi vokser op i arkitektur, vi bevæger os gennem arkitekturen på vej til skole og arbejde, og de rum, vi opholder os i hver dag og har en eller anden holdning til, er arkitektur.

DAC ønsker – via sine undervisningstilbud – at give børn og unge redskaber til at sætte ord på deres personlige oplevelser med arkitektur og vække deres nysgerrighed og forståelse i forhold til den arkitektur, som omgiver os. I et demokratisk samfund som vores er det vigtigt at klæde børn og unge på til aktivt at kunne tage

stilling og debattere den arkitektur, som løbende opføres i deres lokalområde. Vi vil gerne give alle børn og unge redskaber til at kunne få kvalificeret indflydelse på udformningen af deres omgivelser.

Arkitektur er også et oplagt emne, hvis man vil arbejde på tværs af fag. Arkitektur handler både om tal og fortællinger, og når vi lærer om arkitektur, lærer vi samtidig noget om samfundsforhold, identitet og kultur. Arkitektur kan f.eks. være en del af et forløb i billedkunst, dansk, historie osv. i grundskolen, hvor man kan arbejde med emnet på mange plan. Og i forbindelse med den nye gymnasiereform kan undervisning i arkitektur på de gymnasiale uddannelser både være en del af almen studiefor-

beredelse, dansk, samfundsfag, geografi, historie og billedkunst.

DACs undervisningstilbud

På www.dac.dk/undervisning kan man få adgang til gratis digitale undervisningsmaterialer:

- *Arksite*, *Arksite Plus* og *Arksite Kanon* indeholder baggrundsartikler, opgaver og vejledninger til undervisning.
- *Playspace* er et læringsspil, hvor elever kan arbejde kreativt med byrum.

Alle materialerne er udviklet af DAC | Undervisning i samarbejde med forskellige aktører, finansieret af Realdania og Undervisningsministeriets Tips- og lottomidler.

DAC | Undervisning er også med til at udvikle forskellige undervisningsmaterialer om arkitektur. F.eks. bøger, aviser, antologier, udstillinger og tv-programmer, som kan bruges i undervisningen på grundskoler og gymnasiale uddannelser. Projekterne præsenteres løbende på www.dac.dk/undervisning, hvor man også kan finde forslag til, hvordan man som lærer kan gribe forløb i klassen med DACs materialer an.

Tanken er, at lærere kan sammensætte et undervisningsforløb om arkitektur og by af digitale og virkelige oplevelser med arkitektur: I klassen kan læreren indlede med at give eleverne en indføring

i emnet via *Arksites* og *Playspace*. Herefter er det oplagt at opleve, undersøge og erfare arkitekturen live i sit eget lokalområde eller i forbindelse med f.eks. et Københavnerbesøg – hele Danmark er et potentielt læringsrum.

Flere gange om året tilbyder DAC også workshops og seminarer for lærere om arkitekturundervisning forskellige steder i landet, hvor man f.eks. får en indføring i DACs materialer, konkrete cases med undervisning og besøg og udforskning af lokalområdets arkitektur. Seminarerne annonceres på www.dac.dk/undervisning.



Foto: Børnekulturhuset i Århus



Kunstindustrimuseet: Designundervisning til folkeskoler og gymnasier

Kunstindustrimuseet giver et godt indblik i dansk og internationalt design – både når det gælder industriel design, kunstindustri og kunsthåndværk. Museet har også store historiske samlinger fra Europa, Kina og Japan. Formålet med Skoletjenestens undervisning i Kunstindustrimuseet er at give børn og unge forudsætninger for at opleve, forstå og vurdere design og kunsthåndværk. Det sker ved at skærpe deres opmærksomhed på form, funktion, konstruktion, teknik, tekstur, farve og materialer. Museet holder også kurser for lærere.

Skoletjenesten tilbyder forskellige dialogbaserede undervisningsforløb, som kan kombineres med et værkstedsforløb. Undervisningen tager udgangspunkt i museets samlinger, særudstillinger og Designstudiet, som er et åbent magasin, hvor man må røre tingene. Skoletjenesten lægger vægt på at formidle læringsprocesser, der styrker den enkelte elevs analytiske blik og kulturelle identitet – ved at udvikle deres evne til at se og iagttage design, til at skifte perspektiv, til at beskrive, og til at analysere og perspektivere design. Og ved at give eleverne mulighed for at udtrykke deres holdninger, forestillinger og iagt-

tagelser i en visuel og materiel form.

Undervisningsforløbene til gymnasier spiller tæt sammen med de krav, der stilles til faget design i Undervisningsministeriets bekendtgørelse for de gymnasiale uddannelser: Flere forløb giver eleverne indsigt i designerens arbejdsmetoder og samarbejdsrelationer, og dermed i designprocessen og de mange faktorer, som spiller ind på den.

Designprocessen.dk

Kunstindustrimuseet og Trapholt har lavet et nyt digitalt undervisningsmateriale om design, www.designprocessen.dk, som i tekster, film og billeder beskriver designprocessen bag både klassikere og helt nyt design – i alt 10 konkrete eksempler, som man følger gennem faserne idé, inspiration, fremstilling og brug. Målgruppen er gymnasiet, men sitet kan bruges af alle designinteresserede. Sitet er udviklet i samarbejde med Undervisningsministeriets fagkonsulent i design m.fl.

REMIX OG SAMPLING – et tilbud til gymnasierne fra Skoletjenesten

De æstetiske fag har fået en ny opgave med den nye gymnasierreform:

De skal være en meningsfuld del af elevernes øvrige fag og projekter – de skal virke som en katalysator, der giver eleverne bedre mulighed for indsigt og erkendelse i alle fag: Både i de klassiske kunstneriske discipliner og på andre områder af undervisningen, hvor man samler og mixer form og betydning på tværs af vidensområder og epoker i vores fælles kultur og historie.

Derfor har Skoletjenesten sat en kampagne i gang, *REMIX OG SAMPLING*, som giver gymnasielærere og museumsfolk mulighed for at komme i tæt dialog om, hvordan gymnasierne kan trække på kunstmuseernes viden og ressourcer i deres arbejde med de æstetiske fag.

Via kampagnens seminarer, fokusgrupper og publikationer kan museer og gymnasielærere udveksle viden og erfaring, der kan kvalificere museet som videnscenter og alternativt læringsmiljø for gymnasieeleverne.

Bag kampagnen står Arken, Statens Museum for Kunst, Film-X, Musikken i Skoletjenesten, Louisiana, Museet for Samtidskunst, Thorvaldsens Museum, Kunstindustrimuseet Køge Skitsesamling, Kunstindustrimuseet og Kunsthallen Nikolaj.

Arkitektur og design på kunstmuseerne

Tre kunstmuseer har integreret arkitektur og design i deres virksomhed, både i de permanente samlinger med særudstillinger og via formidlings- og undervisningsprogrammer:

Louisiana – Museum of Modern Art: Undervisning i arkitektur

På Louisiana kan folkeskoleelever og gymnasieelever få en unik oplevelse af, hvordan et museums arkitektur spiller sammen med værkerne og den omgivende natur. De kan også besøge de løbende arkitekturudstillinger, som giver gode muligheder for at reflektere over, diskutere og debattere om den arkitektur, som vi lever i lige nu, og den som vil komme i fremtiden.

Louisianas undervisningsafdeling tilbyder undervisning i Louisianas arkitektur, i den faste samling og i særudstillingerne. Undervisningen tager udgangspunkt i dialog og praktiske øvelser som proceskrivning og skitsetegning. Man kan vælge mellem et 1-timers forløb i udstillingen, hvor elever-

ne bliver introduceret til udstillingens centrale tematikker og elementer, og et 2-timers forløb, hvor eleverne også får mulighed for at arbejde i værkstedet.

Louisianas arkitektur og samling

Louisiana er blevet hyldet af arkitekter, siden de første bygninger så dagens lys i 1958. Museet er tegnet og udvidet i flere omgange af arkitekterne Jørgen Bo og Vilhelm Wohlert. Deres respekt for museets særlige placering i grønne omgivelser tæt ved Øresund giver eleverne mulighed for at opleve den forbindelse mellem kunst, arkitektur og natur, som skaber stedets særlige ånd: Den franske arkitekt Jean Nouvel, som har tegnet DRs nye koncert-

sal, har f.eks. skrevet et helt manifest, hvor han hylder Louisiana som et forbillede for en fremtidig, stedspecifik arkitektur.

Arkitekturudstillinger

Frem til år 2011 har skoleklasser også god mulighed for at besøge museets årlige arkitekturudstillinger. Louisiana har en lang tradition for arkitekturudstillinger, og i 2008-2011 er udstillingsserien *Arkitekturens grænser I-IV* en årligt tilbagevendende begivenhed, som sætter fokus på nye og alternative arkitekturbevægelser i dag. F.eks. nye samarbejder mellem arkitekter og ingeniører, bestræbelserne på at skabe en grøn arkitektur og udviklingen af nye boligformer.

ARKEN – Museum for moderne kunst: Arkitekturoplevelse og -undervisning

Mange folkeskoleklasser og gymnasieklasser besøger hvert år kunstmuseet ARKEN i Ishøj for at opleve museets særlige arkitektur og dets samling af moderne kunst. Museet er et af de få danske eksempler på dekonstruktivistisk arkitektur, tegnet af en ung

Søren Robert Lund i 1988.

ARKENs arkitektur er et fint udgangspunkt for at give eleverne en oplevelse af, hvordan man kan udtænke rum, og for at introducere dem til det 20. århundredes arkitektur – fra konstruktivismen

over funktionalismen til de seneste tendenser i det 21. århundredes arkitektur.

Undervisningstilbud

Museet tilbyder undervisning i ARKENs arkitektur, tilpasset forskellige aldersgrupper og med

forskellige perspektiver på arkitektur, som både giver eleverne oplevelser og klæder dem på til at deltage i diskussioner om arkitektur, kultur og samfund.

ARKENs arkitektur kobles til byplanlægning og byliv via netbaserede film og undervisningsmateriale om Vestegnens udvikling, fra de store utopier i 1960'erne til livet i centerbyerne i dag. ARKEN er, som internationalt kunstmuseum, et resultat de store drømme for Vestegnen. Film og website er målrettet gymnasiet og erhvervsuddannelserne og er led i ARKENs tre-årige udstillingsprojekt Utopia.

Undervisningsmateriale

Lærere og elever får tilsendt trykt materiale inden undervisningsforløbet. Det trykte materiale er tilpasset elevernes alder og suppleres med et mere omfangsrigt materiale på ARKENs hjemmeside, hvor lærerne kan finde øvelser, opgaver, litteratur og links til det videre arbejde med arkitektur på skolen eller gymnasiet.

Lærerkursus

ARKEN Undervisning afholder lærerkurser i de digitale arkitekturworkshops. Her forberedes lærerne på undervisningsforløbet og teknikken, inden de kommer med klassen.

Utopia – en Vestegnfilm

ARKEN har lavet en film om byliv på Vestegnen, som henvender sig til elever på gymnasier og erhvervsskoler, som man kan se på ARKENs hjemmeside sammen med interviews med unge fra Ishøj, der fortæller om deres oplevelse og brug af byens offentlige rum. Deres udsagn kobles sammen med udtalelser fra de politikere og byplanlæggere, der i tresserne skabte Ishøj og andre nye byer på Vestegnen. Formålet med filmen er at give de unge viden om planlægnings- og byggeprocesser, så de kan deltage i debatter om fremtidigt byggeri og om, hvordan vi bevarer vores kulturarv.

Trapholt - Museum for kunst, design og kunsthåndværk

Designoplevelser for skolebørn

Sammen med otte dansklærere og deres klasser har Kunstmuseet Trapholt udviklet to formidlingstilbud om design til danskundervisningen i grundskolen. Eleverne har undervejs evalueret de to tilbud, et *Design og inspiration*-forløb til indskolingen og mellemtrinnet, og et *Design og livsstil*-forløb til udskolingen.

Design og inspiration

Til *Design og inspiration*-forløbet hører en undervisningsbog, *Designeventyr*, som kombinerer fagene dansk og billedkunst. Bogen starter med et læse-let-eventyr, hvor alle personer er forskellige stole designet af møbelarkitekten Nanna Ditzel, som børn kender fra biblioteker, lægekonsultationer, lufthavne osv. I sidste del af bogen er der kopisider med en lang række kreative

og undersøgende opgaver, som kan bruges i undervisningen. Bogen kan bruges hjemme i klassen til at følge op på en *Design og inspiration*-omvisning på Trapholt, ved at lade eleverne undersøge inspirationen i både triviale hverdagsobjekter og finurligt cross over-design.

Bogen kan også benyttes uden museumsbesøg: I 2006 turnerede tre lænestole af Nanna Ditzel fx rundt på biblioteker i Danmark, så børn kunne sidde i design og læse om design. De tre stole tager på rejse igen i efteråret 2009, hvor de besøger børnehaver i hele Kolding Kommune.

Design og livsstil

Design og livsstil-forløbet er en omvisning, hvor eleverne bliver delt op i små teams, som selv undersøger stoledesign.

Stolene er klassikere af Hans Wegner, Børge Mogensen, Arne Jacobsen, Verner Panton osv., der indledningsvist er dækkede af stofposer, som eleverne undersøger alene ved at røre ved dem, så deres sansning af stolene ikke forstyrres af, at de måske kender deres visuelle udtryk i forvejen. Eleverne sætter ord på deres oplevelse af dem, og til slut bliver deres sansning sat i forhold til de ideer, designeren af stolen selv har haft.

Andre tilbud

Fra efteråret 2009 turnerer en ny rejseudstilling, *Rummetten og de syv små designere – kunsten at finde en stol at prutte i*, rundt i Danmark. Udstillingen består af syv stole og formidlingen henvender sig til 3. – 6. klasse. Kan bestilles på Trapholt.

Arkitektur og design på billedskolerne

Flere billedskoler rundt om i landet har taget arkitektur og design ind som temaer i deres undervisning. Her præsenterer et par billedskoler eksempler på deres måde at arbejde på:

Billedskolen i Tvillingehallen: Arkitektur – årets tema på billedskolen

På Billedskolen i Tvillingehallen i København er *Arkitektur* årets tema i 2009-10.

Billedskolen har tidligere lavet mange design- og arkitekturprojekter, og i temaåret udforsker skolens elever arkitektur ud fra forskellige måder at opleve og sanse arkitektur på – med skelen til, hvordan arkitekturen er bragt ind i billedkunstens verden.

Forårsudstillingen 2010

Op til Forårsudstillingen 2010 i Rådhushallen på Københavns Rådhus arbejder alle hold med et koncept, der udspringer af Italo Calvinos kulturbog *De usynlige byer*. Hvert hold bygger et arkitektonisk univers op omkring en platform, der sættes ind i en byplan, som tilskuerne vandrer igennem på selve udstillingen.

Som optakt til projektet har underviserne på Billedskolen deltaget i et inspirationsforløb – en tretrinsraket, hvor de først har været på studietur til Ørestaden med foredrag, byvandring og besøg i DR-koncertsalen. Derefter har de deltaget i en fælles pædagogisk dag med oplæg, foredrag og workshop, og afslutningsvis har de set teaterforestillingen *City Puzzles*, der også tager afsæt i Calvinos roman.

Inspirationsdag for skolelærere

For også at klæde billedkunstlærerne på børnenes grundskoler godt på, så de kan udvikle forløb om arkitektur i skolens undervisning, har Billedskolen taget initiativ til en inspirationsdag for kommunens billedskolelærere. På dagen introducerede Billedskolen forskellige måder at arbejde med arkitektur, som lærerne kan tage med ud i skolernes billedkunstlokaler.

Andre arkitekturprojekter

Flere andre Billedskole-projekter får arkitektur som omdrejningspunkt i temaåret: Nogle skoleklasser skal bygge en kolossal papby, der skal udstilles i Billedskolens galleri i foråret 2010. Nogle skal arbejde med animationsfilm i projektet *Det Animerede Hus*, hvor eleverne skal forestille sig, at de er det hus, de bygger, og sætte fokus på bæredygtighed, byplanlægning og fortælling. Kulturnatten i oktober stod også i arkitekturens tegn på Billedskolen, med overskriften *De hængende haver*. tre skoleklasser byggede en scenografi op til kulturnatten, hvor alle interesserede kunne besøge Billedskolen og deltage i en workshop om arkitektur.

Arkitektur Summercamp

Billedskolen er desuden med i et nordisk samarbejde med to andre kunstskeoler for børn og unge – arkitekturskolen for børn og unge i Helsinki, ARKKI, og kunstskeolen for børn og unge i Reykjavik, *Myndlistaskolin*. I 2009 har otte af Billedskolens elever været på udvekslingstur til Helsinki, hvor de besøgte ARKKI. Bagefter deltog de i den arkitektur-summercamp for de 13-18 årige, som de tre skoler arrangerer på skift – en uges workshop om bæredygtig arkitektur med titlen *Nature Form – Ecological Architecture*. I 2010 står Billedskolen for summercampen, som finder sted i København.





Giv alle børn et kulturelt beredskab

at aflæse din verden på, der kan klæde dig bedre på til at klare dig ude i den globale støj, hvor der virkelig er drøn på.

Hvordan kan lærere, pædagoger, kulturformidlere osv. gribe den opgave an?

- Man kan arbejde med 3D og 4D i skolen og børnehaven. 3D er modelbygning osv., mens 4D er visualiseringerne og hele det visuelle univers, som virkelig accelererer i øjeblikket – med større og større krav til, at man skal kunne forholde sig til og skabe ting, som kan fungere i det virtuelle rum.

Det er også et vigtigt punkt i den nye designpolitik, vi i Designrådet er i gang med at prøve at formulere sammen med Erhvervs- og Byggestyrelsen – det her med at bevæge sig ind i det immaterielle. Der sker noget på det felt, og det er et af de steder, vi kan markere os: Vi er måske nogle af de bedste i verden til at tilpasse os det virtuelle og IT-udviklingen. Derfor skal eleverne i skolerne ikke bygge modeller for at blive arkitekter alle sammen, men for at kunne se verden mere 3D-agtigt, også i praksis. For det er den verden, vi kommer til at leve i – den sammenhæng de kommer til at fungere i, hvor de skal kunne skabe sammenhæng, produkter og oplevelser. De kommer til at skulle forholde sig til rigtig meget immaterielt.

Hvilken rolle spillede arkitektur og design i din barndom?

- Det fyldte rigtig meget – jeg er

nok lidt nørdet! Min far var kreativ direktør i Kvadrat fra 1968, til jeg overtog i 1999. Så jeg har set på design og er blevet trukket gennem alle kunstmuseer som barn. Og som ung var jeg meget optaget af arkitektur, før jeg begyndte at læse jura. Jeg har set en statistik om, at cirka hver 4. dansker er interesseret i arkitektur – det er flere end andre steder. Og jeg er en af dem.

Kan du huske en bestemt oplevelse, der gjorde særligt indtryk?

- Min morfar tog mig tit med på museerne i København, da jeg var 5-6 år. Det gjorde stort indtryk på mig. Især Statens Museum for Kunst og Glyptoteket. Og så er jeg født og opvokset med en far, som er meget optaget af Cobra og dansk modernisme, og jeg kom meget i huse tegnet af Friis og Moltke – altså dansk funktionalisme. Da jeg læste i Århus, nød jeg hver dag Arne Jacobsens rådhus og CF Møllers universitetspark, som jo også er en arkitektonisk perle.

Jeg tror generelt på, at de fysiske omgivelser betyder rigtig meget for kvaliteten af ens liv – både i forhold til arkitektur og design. Interaktionen mellem de fysiske elementer omkring dig kan skabe bedre mennesker og bedre liv. I den grad også når det gælder børn.

Derfor synes jeg, at staten skulle lave en monsterstor fond til at revitalisere og ombygge alle de skoler, der trænger til det.

Tekst: Journalist Monica C. Madsen

Set fra din stol, er et større fokus på at formidle arkitektur og design til børn en fordel for erhvervslivet?

- Det er investering i vores fremtid, og i hvordan vores del af verden placerer sig i den fremtid. Det er måske bare en lille sten, men den er med til at sikre Danmarks fremtidige position. På mange måder er design og arkitektur også en særegen del af vores kulturarv. Inden for dansk billedkunst er der ikke så mange internationale højdepunkter. Men bevæger du dig over i arkitektur og design er der ingen tvivl om, at vi har markeret os internationalt. Vi har tradition for at markere os på det felt, og vi kan bidrage med noget særligt.

Jeg synes, vi skal bruge arkitektur og design som en måde at styrke vores identitet på – som en del af et kulturelt beredskab. Din evne til at afkode ting og manøvrere i den globale verden er afgørende. Vi modtager mere og mere information, og vi arbejder mere og mere virtuelt – vi opererer i en verden med ekstremt meget informationsstøj.

Derfor er det vigtigt at kende sit udgangspunkt. Arkitektur og design kan fortælle os meget om historiens gang og det syn på mennesket og verden, som vores bygninger og genstande spejler op gennem tiden: Det er en måde

Et internationalt vue over formidling af arkitektur og design

Der er inspiration at hente i mange af vores nabolande og i resten af Europa. Her præsenteres en række markante arkitektur- og designinstitutioner og deres programmer for børn og unge:

Frankrig:

Undervisning i arkitektur-arven i Paris

Frankrig har en række lokale formidlingscentre for arkitektur, blandt andet Cité de l'Architecture i Paris, som er verdens største med sine 23.000 m² og 150 medarbejdere.

Centeret åbnede i 2007 i Palais du Trocadéro med udsigt til Eiffeltårnet. Trocadéro-paladset blev oprindeligt bygget til verdensudstillingen i 1878, og centeret laver særudstillinger om samtidsarkitektur og formidler arkitekturhistorie og fransk kulturarv via sin store samling af arkitekturmodeller og tegninger.

Centerets undervisningsforløb om f.eks. Le Corbusier og romansk arkitektur tager udgangspunkt i samlingerne, og centeret tilbyder også værkstedsforløb med fokus på f.eks. konstruktion, materialer og digitale værktøjer.

På centerets hjemmeside kan man få en smagsprøve på værktøjet *Dessine-moi-une architecture* (Tegn arkitekturen for mig), som er målrettet de 8-15-årige, og som bruges i centerets multimedieworkshops. Tanken bag

programmet er, at elever kan sammensætte facaden på deres egen bolig og lære om forskellige stilarter via en række forskellige collageelementer.

Arc en Rêve skaber møder mellem barn og arkitektur

Arc en Rêve i Bordeaux er et af de største formidlingscentre for arkitektur i Frankrig.

I Arc en Rêve spiller læringsaktiviteter og pædagogisk service en vigtig rolle sammen med centerets udstillingsaktiviteter. De pædagogiske tilbud foregår i centret, i forbindelse med byggeprojekter i Bordeaux og omegn og ude på skoler.

Tilbuddene bygges op i tre etaper med forskellige læringsstrategier: Først inviteres børnene til oplevelser med arkitektur i arkitekturcentret, derefter besøger de den aktuelle udstilling sammen med formidler, som er professionel arkitekt. Og til sidst deltager de i et praktisk hands-on-forløb i værkstedet. På den måde lærer de både via fysiske oplevelser og foredragsbaseret læring.

Alle forløbene tager udgangs-

punkt i værket og i arkitekten bag værket. I forbindelse med de aktuelle byggeprojekter udvikler Arc en Rêve forskellige workshops, som giver børn og unge mulighed for at komme til orde i beslutningsprocesser, der vedrører indretningen af byplanlægningen af Bordeaux.

Udstillingerne i Arc en Rêve er ikke møntet specielt på børn, men centeret tilføjer tit børnevenlige elementer som f.eks. et læsehjørne, hvor børnene kan fordybe sig og føle sig hjemme. Og når børnene besøger udstillingen, nøjes formidleren med at vise tre ting i udstillingen, som kan overraske børnene. Målet er at skabe møder, dvs. mediere, mellem værket og barnet/den unge, og formidleren ser sig selv som en facilitator.

Formidleren bruger provokationen og oplevelsen som udgangspunkt for dialogen, fordi mange børn og unge umiddelbart synes, at arkitektur lyder kedeligt og uvedkommende. Børnene og de unges lærere kan undervise dem i de historiske sammenhænge, mens centerets formidler tilbyder oplevelser og leg og sætter fokus på aktuelle problematikker.

Centeret bruger f.eks. kæmpe opustelige strukturer til at vække børnene og de unges nysgerrighed og interesse, så de får mod på at gå på opdagelse i arkitekturen.

Læs mere:

- Arc en Rêve (Bordeaux): www.arcenreve.com
- Cité de l'architecture (Paris): www.citechaillot.fr

- Dessine-moi une architecture (en smagsprøve): www.citechaillot.fr/scolaires

Skotland:

Livslang læring om arkitektur i fyrtårnet

Det skotske arkitekturcenter er placeret i et ombygget fyrtårn i Glasgow, hvor *The Lighthouse Scotlands Centre for Architecture, Design and the City* har en stor pædagogisk afdeling, der sætter fokus på uddannelse og livslang læring. Centeret tilbyder alle aldersgrupper undervisningsforløb med professionelle arkitekter og designere, ud fra en ambition om, at "læring er livslang".

Læringstilbuddene varierer i forhold til form og målgruppe. F.eks:

- Forløb for skoleklasser, som spiller tæt sammen med læreplanerne for undervisningen.
- Workshops med værksteder for skoleklasser om f.eks. bæredygtigt byggeri.
- Ferie- og weekendforløb for børn og deres familier.
- Lærerkurser, som kvalificerer undervisere på skoler og arkitekturcentre i Storbritannien.

Læringstilbuddene foregår både i centrets udstillinger og værksted i Glasgow og i høj grad ude på skolerne i hele landet.

Centret har desuden udviklet en række digitale redskaber, som supplerer læringsforløbene, og

som er gratis at benytte. På centerets hjemmeside kan man f.eks. gå på en virtuel bytur via *Interactive Glasgow*, eller man kan som underviser finde redskaber til læring i arkitektur via *Building Connections* hjemmeside.

Læs mere:

- The Lighthouse: www.thelighthouse.co.uk
- Interactive Glasgow: www.thelighthouse.co.uk/content/resources/38,93/Interactive-Glasgow.html
- Building Connections website: www.buildingconnections.co.uk



Finland:

ARKKI – en arkitektskole for børn og unge

ARKKI – en arkitektskole for børn og unge er dannet i 1993 og er virksom i Helsinki og omegn. Arkitekturskolens undervisningstilbud rettet mod børn og unge er verdens mest mangfoldige inden for sit felt, og over 800 elever deltager i kurser og undervisning i kunst. Eleverne er mellem 3 og 19 år.

Målet med ARKKIs arkitekturopdragelse er at udvikle børn og unges evne til at opleve, observere, tolke, forstå, anvende de rigtige begreber samt analysere egne omgivelser. Målet med undervisningen er en ny entusiastisk og

personlig relation til miljøet.

Børn mellem 4 og 6 år deltager sammen med deres forældre i forberedende studier. I alderen 7-12 år undervises eleverne i basiskundskaber. De ældre børn deltager gruppevis i fantasifulde byggeprojekter og tredimensionelle konstruktioner. Børn og unge erfarer gennem egne oplevelser, byggeri og planlægning. Man undersøger geometriske former, lys og skygge, materialer, struktur, skala, konstruktion, indretning, miljøaspekter og byplanlægning.

ARKKI har følgende undervisningstilbud:

- Arkitekturklub for 3-6 årige

og deres forældre

- Workshops for førskolebørn og skoleklasser
- Øvelseskursus i arkitektur
- Sommerkurser består af:
 - Billedkunstlejr
 - Miniaturelejr
 - Restaureringslejr
 - Hyttel lej
 - Familielejr

ARKKI har hidtil arrangeret 170 lejre for 2800 børn. Hyttel lejren sker under ledelse af dygtige arkitekter og arkitektstuderende.

Læs mere:

www.arkki.nu

Sverige:

Næsespejle skærper rumoplevelsen

Arkitekturmuseet i Stockholm tilbyder en række læringsaktiviteter til både folkeskoler og gymnasier. Undervisningen tager afsæt i basisudstillingen *Arkitektur i Sverige – funktion, konstruktion og estetik*, og i museets skiftende særudstillinger.

I basisudstillingen formidles Sveriges arkitekturhistorie via modeller, tegninger, materiale-samling og multimediestationer, som fx sætter fokus på "Hvad er klassicismen?".

Museet sammensætter forskellige dialogbaserede undervisningsforløb i samlingen, som bygges op omkring fysiske oplevelser med arkitektur, samlingen og værkstedsaktiviteter.

Museumsbygningen rummer også i sig selv oplevelser, der sætter fokus på arkitekturhistorien. Museet holder til i flådens gamle eksercerhus med en tilbygning af den spanske arkitekt Rafael Moneo. Når eleverne modtages i huset, inviteres de til at udforske rummene "på hovedet" – dvs. ved hjælp af næsespejle, så de på den måde skærper alle sanser i

deres oplevelse af rummet, før de går i gang med selve undervisningsforløbet.

Alle forløb rundes af med et praktisk forløb i værkstedet, hvor eleverne fx inviteres til at bygge og præsentere egne produktioner for klassekammeraterne.

Læs mere:

- Arkitekturmuseet i Stockholm: www.arkitekturmuseet.se
- Eksempel på multimediestation: www.design-ung.se/classicism/common/flash/main_architekturmuseet.html

Arkitektur og design i fritiden

I 2004 deltog jeg i et møde med nordiske kollegaer i Helsinki. Temaet for vores besøg var børn og arkitektur. Vi besøgte blandt andet arkitekten Phila Meskanen på ARKII, en arkitekturskole for børn, som hun er leder af. Jeg blev meget begejstret for hendes måde at arbejde med børn og arkitektur på. Således at opleve, at børn kan få indflydelse på de rum, de dagligt er tvunget til at opholde sig i, og at deres umiddelbare tanker og ideer kan berige et udviklingsarbejde med hele bydele.

Phila, der på egen tegnestue arbejder med skole- og institutionsbyggeri, havde de mest kvalificerede sparringspartnere i eleverne fra ARKII.

Hos ARKII fandt jeg også nøglen til den gruppe af *byggebørn* i Helsingør, der har et formgiver/konstruktør/håndværker-gen. Børn, som vi ikke har kunnet tilfredsstille på de klassiske billedehold i billedskolen. Billedskolen i Helsingør havde på daværende tidspunkt primært afsæt i billedkunsten.

Når vi skal formidle interessen og nysgerrigheden for arkitektur og formgivning, er håndværket et nødvendigt instrument. Som faguddannet tekstilformgiver ved jeg, at håndens og materialernes æstetik er ligeværdige og vigtige medspillere, når vi eksperimenterer med form og overflade. Ved at gøre noget praktisk opnår vi resultater, som

vi ikke udelukkende kan tænke os til.

I 2007 fyldte nu afdøde Jørn Utzon 90 år. I den anledning sendte DR2 en skøn temaaften om hans arbejder og ikke mindst om personen Jørn Utzon.

Én af de ting, jeg hæftede mig ved i udsendelsen, var hans beskrivelse af den betydning, det havde haft for ham, at han som barn gik med sin far, skibsbyggeren, på værftet. Der fik han viden om de forskellige materialers egenskaber og om at arbejde med enorme konstruktioner.

Uden denne viden havde han ikke knækket gåden om, hvordan han kunne skabe den selv bærende konstruktion til tagskallerne på operahuset i Sidney.



Hvor har børn i dag mulighed for at få disse erfaringer?

Hvor tit er der omvisning på byggepladser? Værfter? Snedkerier?

Går man i dag til arkitektur på Billedskolen i Helsingør, er det i høj grad formgivning, det handler om. Formgivningsprocesser, formgivningsteknikker og værktøjer.

Eleverne bliver herigennem udfordret til abstrakt tænkning og til at forholde sig til ukendte og uopdagede rum, som for eksempel store byrum og flade lokalplaner. Det er rum, de kan gå ud i eller ind i og føle på deres egen krop.

Visionen på længere sigt er at skabe mulighed for, at børn kan folde deres redebyggerinstinkt helt ud, virkeliggøre deres fantasiverden i 1:10, flytte ind og mærke, hvordan der er derinde og naturligvis lege *hvad hvis nu*-lege. Visionen er også at give de deltagende børn redskaber at forholde sig til, og give dem mulighed for at fremsætte konkrete forslag til ændringer i den rumlige verden,

de er født ind i. Redskaber og ord, der kommunikerer med den voksne planlægger, arkitekten og formgiveren og med beslutningstagerne, og måske en dag opnå indflydelse på de rum, som voksne ellers definerer for dem. Et fælles fagligt sprog muliggør en god faglig dialog.

Har arkitekturundervisningen skabt hul igennem til omverdenen?

I forbindelse med udarbejdelsen af den nyligt vedtagne kommuneplan i Helsingør, blev borgerne indledningsvis inviteret til at komme med forslag og kommentarer. Også børnene var inviteret til dialog denne gang.

I Billedskolens værksted fik børn lejlighed til at komme med tanker og forslag til byplanlægningen. På store plantegninger og områdefotos diskuterede og byggede de deres bud på nye byrum og bebyggelser i Helsingør, og forslagene blev taget med i kommunens udviklingsarbejde og betragtet med nysgerrighed og interesse.

Værkstedet er senere gentaget i Børnekulturcentrets eget regi. Også her viste det sig, at interessen er markant, også blandt børn der ikke går til arkitektur på Billedskolen. Vores erfaring er, at arkitektur er en ultimativ far og barn aktivitet.

Vi kan konkludere, at faget og emnet er hot. Hvorfor er det så det?

Eksemplerne fra Finland er overbevisende, og Landsforeningen Børn, Kunst og Billeder har de seneste år, godt bakket op af fagfolk, arkitektskoler og Børnekulturens Netværk, iværksat en massiv indsats for at belyse og formidle arkitekturens potentiale i forhold til børn og unge. Billedskoler, modelkommuneforsøg og huskunstnere har grebet stafetten, og det har ret hurtigt vist sig, at arkitektur i høj grad er et sprog og fag, som børn tænder på, hvorfor det hurtigt har rodfæstet sig mange steder i landet.

Læs mere på
www.toldkammeret.dk



Fotos: Børnekulturcentret i Helsingør

Information og inspiration

Nyttige links:

www.arcenreve.com

Fransk hjemmeside for arkitekturstiftelsen Arc en Rêve i Bordeaux.

www.arken.dk

Museets hjemmeside med information om undervisningstilbud og aktiviteter for børn og unge.

www.arkitekturmuseet.se

Hjemmeside for Arkitekturmuseet i Stockholm med informationer om deres mange undervisningstilbud.

www.arkki.nu

Hjemmeside for Arkitekturskolen for børn og unge i Helsingfors, Finland.

www.billedskolen.kk.dk

Hjemmeside for Billedskolen i Tvillingehallen i København med tilbud om undervisning i arkitektur.

www.bornkunstogbilleder.dk

Landsforeningen Børn, Kunst og Billeder skaber nye vinkler på temaer i billedarbejdet med børn. Hjemmesiden informerer om foreningens arbejde.

www.buildingconnections.co.uk

Engelsk hjemmeside fra The Lighthouse med interaktive tilbud til unge.

www.citechailot.fr

Fransk hjemmeside for arkitekturcentret Cité de l'architecture i Paris med bl.a. adgang til Dessine-moi une architecture.

www.dac.dk

Hjemmeside for Dansk Arkitektur Center med information om undervisningstilbud og aktiviteter for børn og unge.

www.dac.dk/guide

Dansk Arkitekturguide er udarbejdet af Dansk Arkitektur Center. Guiden inviterer på illustrerede byvandring i landets største byer og har en søgefunktion.

www.designprocessen.dk

Hjemmeside med undervisningsmateriale, som viser forskellige designprocesser, formidlet gennem tekst, billeder og film. Siden er etableret af Kunstindustrimuseet og Trapholt.

www.design-ung.se

Designportal for unge med adgang til form og design på en række svenske museer.

www.kunstindustrimuseet.dk

Hjemmeside for Kunstindustrimuseet med undervisningstilbud og materiale for skoleklasser og gymnasiet.

www.kunstmus.dk

Hjemmeside for Kunstmuseernes Kunstklub for børn mellem 4 - 7 år.

www.louisiana.dk

Museets hjemmeside med information om Børnehuset og adgang til undervisningstilbud og -materialer til forskellige aldersgrupper.

www.thelighthouse.co.uk

Engelsk hjemmeside for The Lighthouse – et arkitekturcenter i Glasgow.

www.toldkammeret.dk

Kulturhusets hjemmeside med adgang til informationer om Børnekulturcentret og Billedskolen.

www.trapholt.dk

Museets hjemmeside med information om undervisning og aktiviteter for børnehaver, skoler, SFO og familier.

Litteratur:

En række kulturinstitutioner har et omfattende udbud af undervisningsmaterialer. Materialerne kan læses og ofte også bestilles på deres hjemmesider.

Kunst i børns dagligdag

En guide til kunst og kultur i børns fritid. Børnekulturens Netværk, 2006.



9

**FOKUS PÅ
FAGSKOLERNE**

FOKUS PÅ FAGSKOLERNE: HVAD MED FORMIDLINGEN?

De danske fagskoler inden for arkitektur og design har lange og stolte traditioner for at uddanne dygtige og kreative studerende i den særlige danske tradition. Skolernes ambitionsniveau stråler ud af deres måde at præsentere sig selv på, og når de studerende forlader skolerne, har de en ballast med sig, som kan stå sig i konkurrencen med andre lande.

Danmark har to fagskoler for arkitekter og to for designere. De er geografisk fordelt, så alle studerende i princippet kan gå i skole i den del af landet, hvor de bor. Undervisningen er også stort set ens, men bredden i fagområder er forskellig, alt efter om man studerer på Sjælland eller i Jylland.

Alle fagskoler undtagen Designskolen Kolding tilbyder desuden efter- og videreuddannelsesforløb, og arkitektskolerne er også forpligtede til at forske.

Mere formidling efterlyses

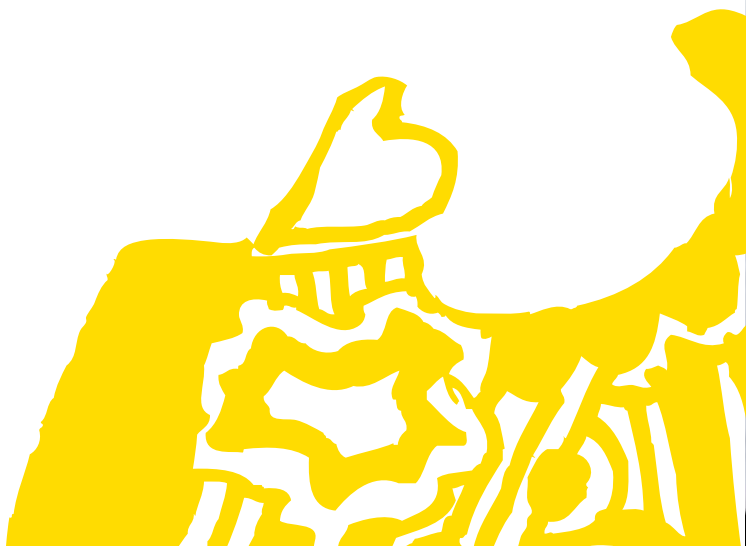
Fælles for alle fire fagskoler er, at undervisningen kun i begrænset omfang giver de studerende indsigt og redskaber til at formidle deres fagområde til andre. Det høje faglige niveau, som præger undervisningen i øvrigt, har ikke umiddelbart sat sig spor på formidlingsområdet.

Potentialet er der, lærerkræfterne findes, og i en tid, hvor formidling spiller en central rolle i samfundet, bør de studerende have mulighed for at stifte bekendtskab med formidling af arkitekt- eller designvirksomhed. Det vil desuden give de studerende en bredere profil og dermed flere erhvervs muligheder som færdiguddannede.

Efter- og videreuddannelsesstilbud om formidling har indtil nu også været få, men den nye uddannelsesreform åbner muligheder for et utal af fagkombinationer, hvor moduler kan kombineres på alle mulige og umulige måder.

Hvad kan fagskolerne gøre?

Der er et stort behov for, at flere voksne fagpersoner får indsigt i arkitektur og design og lærer at formidle de to områder. Både landets lærer- og pædagogseminarer, og landets fire fagskoler for arkitektur og design skal være mere opmærksomme på at inddrage en børne- og unge-vinkel på undervisningen, så den kvalificeres bedre og når bredere ud i alle relevante sammenhænge til glæde for alle børn og unge.





Der er brug for:

- ▶ Fagskolerne bør prioritere formidlingen til børn og unge gennem blandt andet afgangsprojekter og praktikforløb.
- ▶ Alle seminarer og fagskoler bør tilbyde efter- og videreuddannelse med særlig fokus på formidling til børn og unge. Tilbudene skal være åbne for andre interesserede faggrupper.
- ▶ De nye University Colleges bør etablere diplomuddannelser og udforme moduler, hvor arkitektur og design indgår som væsentlige elementer.

På **nationalt** plan bør den nye uddannelsesstruktur i så høj grad som muligt behandle arkitektur og design som selvstændige fagområder.

Arkitekt- og designskolerne bør samtidig sætte mere fokus på børn og unge som målgruppe for formidling og som brugere og skabere af rum, former og genstande.

På **kommunalt** plan bør man oprette kurser for relevante lokale medarbejdere på det praktiske/musiske område, som kvalificerer deres arbejde og som generelt styrker fagligheden.

På **institutionelt** plan bør man prioritere arkitektur og design som fagområder på undervisningscentre, blandt andet i forhold til pædagog- og lærerseminarerne. På arkitekt- og designskolerne bør man på samme måde prioritere formidlingen til børn og unge. Det vil også være en god idé at afprøve en gensidig praktikordning.

Kunstakademiets Arkitektskole



Det Kongelige Danske Kunstakademi
Kunstakademiets Arkitektskole

Drømmer du om at blive arkitekt?

Har du altid været fascineret af smukke bygningsværker? Er du interesseret i, hvordan man bedst indretter et hus, et bycentrum eller en park? Måske er det design af brugsting, som du synes er spændende? Eller restaurering af gamle bygninger og byfornyelse? Arkitekter arbejder med netop den slags ting. Og arbejdet kræver både kreativt fokus og faglig viden samt forståelse for kulturelle og samfundsmæssige forhold.

En to-delt uddannelse

Arkitektuddannelsen er delt op i en 3-årig bacheloruddannelse og en 2-årig kandidatuddannelse. Bacheloruddannelsen er en selvstændig uddannelsesdel, der både åbner mulighed for at få job eller fortsætte på kandidatuddannelsen – både her og på andre steder.

Når den studerende har bestået kandidatuddannelsen kan man kalde sig cand. arch. og melde dig ind i Akademisk Arkitektforening, som tilføjer kvalitetsmærket maa. til sin titel.

Et selvstændigt studium

Arkitektstudiet er meget selvstændigt. De studerende skal være i stand til at planlægge deres tid og arbejdsopgaver, så de overholder deadlines og afleverer til tiden. Arbejdsdagen er ofte lang, og mange studerende tager både weekender og aftener i brug for at blive færdige med deres projekter. De studerende vil komme til at bruge meget tid på studiet, og lige så dejligt det er at lykkes, lige så hårdt er det, når det ikke fungerer.

Et projektorienteret studium

Studieformen er meget anderledes end, du måske har oplevet i gymnasiet eller på universitetet. Det praktiske arbejde ved tegnebordet fylder meget, og selvom man ikke modtager undervisning, er det vigtigt, at man arbejder ved sit tegnebord på skolen. Man lærer mere end man tror ved at arbejde ved siden af andre, idet der hele tiden er mulighed for at vende ideer med hinanden. Ved siden af de praktiske projekter er der forelæsninger og kurser, hvortil der skal forberedes og afleveres små skriftlige opgaver.

Et formidlingsorienteret studium

Som arkitektstuderende skal man ofte fremlægge sit arbejde til gennemgange, hvor det vil blive diskuteret, og der vil komme konstruktiv kritik. De studerende skal have selvsikkerhed at stå imod med, og have overskud til at lytte og svare på kritik og spørgsmål. Evnen til at formidle er vigtig på arkitektstudiet. De studerende skal kunne forklare, hvordan de er kommet frem til deres resultat, og hvad ideen bag det er.

Forskning

Kunstakademiets Arkitektskoles forskning er knyttet til institutter. Institutterne har varetagelse af en særlig del af arkitektens faglighed som ansvarsområde, med det mål at skabe eller nyttiggøre resultater fra andre relevante fagområder, den for området specifikt faglige viden, de forudsætningsdiscipliner, de redskaber og de metoder som faget og uddannelsen kræver. Institutterne har permanent karakter og udvikler deres faglighed dels gennem forskningsprojekter og dels gennem undervisning og kurser.

Institutterne spænder emnemæssigt over hele den arkitektoniske skala, men med forskellig metodisk tilgang. Institutterne varetager forsknings- og udviklingsvirksomhed inden for deres felter, ligesom de også forestår den obligatoriske kursusundervisning i skolens bachelordannelse.

De fire institutter og deres respektive centre er:

- Institut for Bygningskultur
 - Center for Nordisk Arkitektur (CNA)
- Institut for Teknologi
 - Center for Industriel Arkitektur (CINARK)
- Institut for Planlægning
 - Center for Byplanlægning (CBP)
 - Center for Idræt og Arkitektur (CIA)
 - Center for Byrumsforskning (CBF)
- Institut for Design og Kommunikation
 - Center for Designforskning (CDF)
 - Center for Informations Teknologi og Arkitektur (CITA)

Institutternes faglige strukturering afspejler dels de mere langsigtede kursus- og undervisningsopgaver, som varetages af institutternes permanente fagområder og enkeltfag og dels de aktuelle, strategiske indsatsområder, som primært er eksternt finansieret, og som varetages af institutternes centre.

Læs mere på www.karch.dk

Arkitektskolen Aarhus

A

Vi møder, omgiver os med og forbruger arkitektur og design hele tiden. Både i virkeligheden og i den virtuelle verden. Arkitektur og design er både helhed og detalje, det er rum, form, funktionalitet, konstruktion og teknik.

Arkitektur kan være:

- landskabets og byens planlægning
- bygningens udtryk
- byggekomponentens form og materialitet
- lyset
- telefonen
- stolen

Uddannelsen på Arkitektskolen Aarhus giver den studerende en kunstnerisk og videnskabelig tilgang til faget. Som færdiguddannet arkitekt

- kan den studerende beskrive, analysere og løse arkitektfaglige opgaver
- kan den studerende indarbejde hensynet til etik, æstetik, funktion, teknologi, miljø og samfund i løsningen af arkitektfaglige opgaver
- er den studerende kvalificeret til en national såvel som international karriere inden for fagets arbejdsfelter, herunder praksis, forskning og udvikling, formidling og undervisning

Nogle væsentlige egenskaber hos den færdiguddannede arkitekt er:

- Helhedsorientering
- Kreativitet
- Evnen til at samarbejde
- Viden om metoder, kommunikationsformer og redskabs-håndtering

Uddannelsen som arkitekt giver dig mulighed for at arbejde med en række forskellige opgaver inden for planlægning, bygningskunst eller design. Den studerende kan starte sin egen virksomhed, og kan blive ansat på en arkitekt- eller designtegnestue, i industrien eller i anden privat eller offentlig virksomhed.

Efter- og videreuddannelsen

Arkitektskolen Aarhus sætter fokus på tre hovedområder:

- Byggeriets udvikling
- Energi og Bæredygtighed
- Renovering

Inden for alle tre områder udbydes både de store masterforløb, diplomuddannelser og efteruddannelseskurser. Alle uddannelsesforløb er målrettet arkitekter og beslægtede uddannelser f.eks. ingeniører og bygningskonstruktører.

Den arkitektfaglige forskning har traditionelt bevæget sig i et spændingsfelt mellem kunst, videnskab og den praktiske udøvelse af faget. Dette vilkår har fagområdet delt med andre former for forskning, som knytter sig til et kunstnerisk område.

Arkitektfagets kunstneriske dimension og det forhold, at udøvelsen af arkitektfaget baserer sig på erfaringer og viden, som går på tværs af den humanistiske, den samfundsvidenskabelige og den teknisk-naturvidenskabelige sfære med vidt forskellige videnskabelige metoder og traditioner,

giver særlige vilkår for den forskningsmæssige udvikling af viden inden for arkitektfaget.

Forskning

Arkitektskolen Aarhus arbejder på disse vilkår målbevidst med at udvikle en forskningstradition. Den overordnede målsætning er:

- Gennem forskningen at tilvejebringe et videngrundlag for:
 - Forskningsbaseret undervisning på højeste niveau, inden for alle fagområdets genstandsfelter, discipliner, værktøjer og metoder.
 - Udvikling af fagområdet i et videnskabeligt, fagligt og samfundsmæssigt perspektiv.
- Gennem arkitektonisk udviklingsarbejde at styrke undervisningens kunstneriske dimension og fagets kunstneriske udvikling.

Arkitektskolen prioriterer deltagelsen i nationale og internationale forskningssammenhænge højt. Skolen har således – gennem netværk og personlige, faglige kontakter – en udviklet kontaktflade til andre forskningsmiljøer, ligesom der foregår et løbende samarbejde med arkitekturforskningsinstitutioner i ind- og udland.

Læs mere på www.aarch.dk



Projekter i vækstlaget:

Børnehave på skrammellegepladsen

Arkitektstuderende Sebastian Skovsted har vundet en pris for et projekt om at indrette børnehave på en skrammellegeplads i Bellahøjparken i København.

Han tager udgangspunkt i, at skrammellegepladsen er et særligt sted, hvor institutionens inderum flyder sammen med andre rum, så det er svært at sige, hvor legepladsen starter og slutter: Et univers, som børnene selv har bygget og præget, og som de bruger på mange forskellige måder alt efter årstiden.

Han peger på, at det er oplagt at bruge skrammellegepladsen som

både børnehave, fritidshjem og fritidsklub, fordi det vil give børnene en fast base gennem hele barndommen, hvor de får mulighed for at lege med og lære af hinanden på tværs af alder, i rammer, de selv i høj grad er med til at præge.

Skrammellegepladsen ligger i en lille lysning omgivet af store træer. Den er en særlig lille verden, som har ligget her i mange år, og her kommer mange børn efter skole.

Forslaget giver børnehavebørn mulighed for at bruge stedet om formiddagen. På den måde kan

skrammellegepladsen blive en ramme, hvor det lille barn i børnehaven langsomt vokser og udvikler sig med stedet, og når de forlader børnehaven og begynder i skolen, vil skrammellegepladsen stadig være et vant rum i deres nye skoleliv, fordi de nu bruger den som fritidshjemsbørn og senere som store fritidsklub-børn.

Samtidig vil det give flere daginstitutioner pladser i Københavns Kommune, uden at man behøver bygge en ny institution fra grunden.

Diplomuddannelse i formidling af arkitektur og design

Arkitektskolen Aarhus, DesignskolenKolding og Landsforeningen Børn, Kunst og Billeder har taget initiativ til at etablere en formidlingsuddannelse om arkitektur og design for børn i samarbejde med Odsherred Udviklingscenter. Uddannelsen er under planlægning, og flere andre uddannelses- og kulturinstitutioner og faglige organisationer er inddraget i udviklingen og gennemførelsen af uddannelsen.

Uddannelsen er tænkt som en diplomuddannelse på deltid. Undervisningsmodulerne skal foregå geografisk spredt i landet

i de eksisterende undervisningsmiljøer i arkitektur og designverdenen.

Initiativgruppen er i øjeblikket ved at beskrive uddannelsens indhold og struktur, og det er håbet, alt ligger klart og bliver formelt godkendt, så der er studiestart for første hold til september 2011.

Den nye diplomuddannelse i kulturformidling til børn og unge udbydes nu to steder i landet: På Sjælland og i Sønderjylland. Uddannelsen er opbygget omkring seks forskellige moduler, som vil kunne udvides med andre moduler, f.eks. arkitektur og design.

Uddannelsesreformen giver dermed nye muligheder for at tilbyde forskellige former for efter- og videreuddannelser i formidling af arkitektur og design. På længere sigt vil det skabe nye konstellationer og udvide sammensætningen af fag.

Læs mere på www.kunstdiplom.dk



Vis børn, hvor rig verden er

Set gennem dine briller – hvad kan børn og unge få ud af at beskæftige sig med arkitektur?

- Det har en fuldstændigt afgørende betydning, tror jeg. For arkitektur er jo nærmest som livet, der er frosset på et bestemt tidspunkt. Ting ser ud på den måde, de gør, af nogle årsager som har med vores liv at gøre. Derfor er de ligesom en iscenesættelse af vores liv og af vores drømme og af alt muligt andet. Og derfor tror jeg, at det er virkelig afgørende, at børn får mulighed for at beskæftige sig med arkitektur i hverdagen.

Hvorfor har du skrevet bøger om arkitektur til børn?

- Jeg vil gerne give børn mulighed for at fundere over, hvorfor huse ser ud, som de gør. Konkret viser jeg, hvordan de fire elementer ild, vand, luft og jord indgår som noget fuldstændigt grundlæggende i vores liv, og at de hver på sin måde er med til at påvirke, hvordan mennesket konstruerer sine huse.

Hvert element har en god side og en dårlig side. Vi kan f.eks. drikke vandet, og det får planterne til at gro – men vi kan også drukne i det, og det kan oversvømme store områder. På samme måde er ild noget mennesket altid er samlede om, som man før i tiden lavede mad på og fik varme fra, men ildebrand er af det onde. Og så viser jeg, hvordan det en-

kelte element spiller sammen med de huse, folk bor i rundt om i verden. Arabiske tage er vandrette, fordi det ikke regner meget hos araberne, mens en meget stejl stavkirke kan få vandet til at løbe af træspånerne, så de ikke rådner. Romerne blærer sig med, at de kan styre vandet ved at lave flotte fontæner. Og så skaber vandet stilhed omkring sig: Fordi det risler, kan man sige hemmeligheder til hinanden ved en fontæne, som andre ikke kan høre. Det vidste araberne, og det er også udnyttet i små offentlige haver i f.eks. New York.

Jeg bruger billeder fra hele verden: Fotografier, stik og plantegninger og modeller for at børn skal lære at abstrahere over forskellige måder at skildre huse på.

Hvorfor vil du gerne formidle arkitektur til børn?

- Jeg vil gerne fortælle børn, hvor rig, sjov og fantastisk verden er! At man f.eks. er stolt af et kloakdæksel i København og udsmykker det efter alle kunstens regler med byvåben osv. På samme måde viser mange andre forskellige ting i arkitekturen og byplanlægningen, at der er sammenhæng i verden. At forstå sammenhængen – det er grunden til, at det er så vigtigt, at børn får undervisning i arkitektur. For arkitekturen forener jo det hele: Der er en funktion, der er nogle materialer, der kan være et økonomisk aspekt, et økologisk aspekt, et psykologisk aspekt, et poetisk eller kulturelt aspekt – alt mødes i arkitektur. Fordi arkitektur handler om vores livs-

betingelser og livsvilkår – huset er et direkte resultat af de livsvilkår, der er et givent sted, om det er en snehule i Grønland eller en flettet sivhytte i Afghanistan, afspejler det altid de klimatiske forhold, de økonomiske forhold, de kulturelle forhold, de tekniske forhold osv.

Jeg hører også til dem, der mener, at arkitektur burde være et fag i grundskolen. Traditionelt har man været tilbøjelige til at mene, at arkitektur var et meget snævert felt. Men basalt set er det jo mere grundlæggende end de fleste andre fag.

Har du bud på, hvordan lærere, pædagoger, kulturformidlere osv. kan styrke børn og unges engagement i arkitektur og design i skolen, institutionen, fritiden osv.?

- Sig til børn: Tegn et hus til dit yndlingsdyr! Hvad har den brug for? Vand, luft, mad ...? Tegn et hus, der passer til den.

Det er en fin opgave, fordi den handler om at være opmærksom på verden omkring sig – hvorfor ser det ud, som det gør, hvad fortæller det? Arkitektur er jo enormt fortællende: Der ligger altid en livsholdning bag, at husene er indrettet, som de er. Og de sender nogle meget stærke nonverbale signaler, som er med til at påvirke og ændre vores liv. Man kan også gå rundt og se på facader: Find et bestemt dyr på facaden eller kloakdækslet – gå på jagt efter et eller andet. Der sker jo det, at når man er på udik efter noget bestemt, får man øjnene op for en helt masse an-



dre ting og kommer nogle steder, man aldrig er kommet før.

I min bog har jeg også nogle spørgsmål som børn kan besvare ved at udpege huse i bogen, som man så kan snakke videre om:

Hvilket hus tror du holder længst? Hvilket hus, tror du, var der for 100 år siden? Hvilket hus, tror du, er der om 100 år? Hvor tror du din bedstefar helst ville bo? Hvor ville du helst holde din fødselsdag? Hvilket hus, tror du, har været dyrest at bygge? osv.

Jeg kalder mine bøger for øjenåbnere. For børnene har øjnene i forvejen. Det bare et spørgsmål om at få dem lukket op.

Hvordan fik du selv åbnet dine øjne for arkitektur og design?

- Jeg gik i en utrolig dejlig kommuneskole, som var helt ny dengang – Vangeboskolen, som er tegnet af Jørgen Selchau, Max Brüel, Henning Larsen og Gert Bornebusch. Det er en fantastisk fint tænkt skole – den er lavet på en humanistisk måde, så hver klasse havde sin lille have. Og den hang sammen på en måde,

så man ligesom kunne trække vejret, når man kom derind. Den var indrettet på en afklaret måde, så en lang gang forbandt skolegården, nogle stræder og nogle haver: Den var forståelig for os børn, og vi følte os afklarede, når vi kom ind i den.

Det betyder enormt meget for børns udvikling at vokse op i den slags rammer, tror jeg. Det er jo ligesom at blive taget imod og ført ved hånden: God arkitektur er en form for kærlighed – ligesom dårlig arkitektur er en form for vold, fordi det nærmest siger: "Du skal fandeme ikke tro, du er noget. Du kan sgu sidde her i det her halvkedelige lys ved de her dødssyge borde, det er sgu godt nok til dig!". I stedet for at sige: "Du er et fantastisk barn, du skal have de bedste rammer for din opvækst!".

Hvis du skulle præsentere børn for et konkret stykke arkitektur, hvad ville du så vælge som øjenåbner?

- Rundetårn er genialt enkelt. Det er en fantastisk bygning med

store tegneserier på facaden med rebus på latin. Og snegelegangen, der kan gå heste opad, og som man kan løbe opad. Og udsigten fra lokummet øverst oppe, som er helt fantastisk. Marienlyst Slot i Helsingør er også et fint lille rafineret skrin at gå ind i, og i gamle dage kunne man stå på taget og se skibene sejle ind i Øresund. Bagsværd Kirke er også karismatisk – det er ligesom store skyer, der ruller oppe i loftet, så der er lyserede inde i bygningen end udenfor. Det er ret underligt.

Bente Lange er forfatter til fire fotobøger "Huse og luft", "Huse og vand", "Huse og jord" og "Huse og ild". Bøgerne giver både børn og voksne mulighed for dialog om, hvorfor huse ser ud, som de gør. Vandbogen er udgivet på Klematitis, de øvrige bøger på Lange Publishing.

Tekst: Journalist Monica C. Madsen

Designuddannelsen på Danmarks Designskole er en femårig, videregående uddannelse under Kulturministeriet. De studerende gennemfører den som en tre-årig grunduddannelse på bachelorniveau og en to-årig overbygningsuddannelse på kandidatniveau.

På Danmarks Designskole får du en designuddannelse, der ruster ens talent til en karriere som professionel designer. Skolen giver mulighed for specialisering og individualitet, men stimulerer også de studerende til tværfaglig udvikling og samarbejde, og hjælper de studerende på vej til at finde den vinkel, der udfordrer, inspirerer og udvikler deres og dansk designs potentiale.

Fra 2009 indfører skolen en modulopbygget uddannelsesform på Danmarks Designskole. Den optager ikke til afgrænsede linier, men til én skole med stor frihed til at kombinere og vælge moduler på tværs af studiet.

I dag udbyder skolen undervisning inden for:

- Beklædningsdesign
- Digital Interaktion
- Industriel Design
- Keramik- og Glasdesign
- Møbel- og Rumdesign
- Production Design
- Tekstildesign
- Visuel Kommunikation

Design din uddannelse

De studerende kan sammensætte studiet med moduler inden for skolens specialeområder, som løbende holdes opdateret med nye metoder og udviklinger. De studerende får flere vinkler på design og kan sammensætte lige netop det studie, de hver især drømmer om.

I uddannelsen på Danmarks Designskole møder den studerende høj faglig standard, plads til fordybelse og rum til eksperimenter. De får muligheden for at teste deres ideer i samarbejde med førende virksomheder, anvende

nyeste designforskning i praksis og tilegne sig metoder, der giver den bedste start på en karriere som designer.

Designuddannelsen er en videregående, SU-berettiget uddannelse under Kulturministeriet. Skolen tager afsæt i en håndværksmæssig og kunstnerisk baseret, som kombineres med designforskning, og skolen forventer at overgå til status som højere videregående uddannelse i 2010.

Uddannelsen gør de studerende i stand til at løse konkrete, komplekse og abstrakte opgaver indenfor design, og uddannelsen udvikles i tæt samarbejde med erhvervslivet, private og offentlige samarbejdspartnere samt andre uddannelsesinstitutioner – nationalt og internationalt.

Læs mere på www.dkds.dk



Designuddannelsen på *Designskolen Kolding* er en femårig, videregående uddannelse under Kulturministeriet. Den består af en treårig designfaglig grunduddannelse på bachelorniveau og en toårig overbygningsuddannelse med faglig specialisering på kandidatniveau. Skolen uddanner professionelle designere, der er på niveau med de bedste i verden inden for:

- Industrielt Design
- Mode
- Tekstil
- Interaktive Medier
- Illustration
- Grafisk Design

Designfaget er under permanent udvikling i spændingen mellem det sublime unika og det tidstypiske masseprodukt, mellem det konkrete materialebundne produkt og den teoretiske løsning på abstrakte og komplekse problemstillinger. Nysgerrighed, originalitet, fornyelse og problem-løsende fleksibilitet er centrale kendetegn for designerens virke

og uddannelsen på Designskolen Kolding.

DK tilbyder den studerende, i et kunstnerisk-kreativt og eksperimenterende miljø, at udvikle designfaglige indsigter, færdigheder og holdninger, som gør det muligt at arbejde med designfaget i både faglige og tværfaglige, nationale og internationale sammenhænge.

Uddannelse og tværgående undervisning

Fakultetet for Uddannelse og Forskning varetager al tværgående undervisning samt al teoretisk undervisning. Herved udstyres de studerende med en fælles referenceramme inden for såvel teori som visuelle færdigheder til brug i den øvrige fagrettede undervisning.

Fakultetet for Uddannelse og Forskning har også ansvaret for forskning og de overordnede rammer for den øvrige uddannelse på skolens faginstitutioner; her-

under evaluering, akkreditering, bekendtgørelser, fagbeskrivelser og administrative procedurer omkring eksamen og studievejledning.

Alle øvrige fag udbydes af skolens to fagspecifikke institutter, *Institut for Produktdesign* og *Institut for Kommunikationsdesign*. De to institutter er underlagt Fakultetet for Uddannelse og Forskning, der sikrer at uddannelserne og fagene på institutterne er standardiserede og har den fornødne progression gennem alle semestre.

På forskningsområdet er Fakultetet for Uddannelse og Forskning ansvarlig for de overordnede linjer for forskningen, og skal blandt andet sikre en hensigtsmæssig integration af forskning i den daglige undervisning. Dette ikke mindst fordi skolen tilstræber at blive akkrediteret som forskningsinstitution i 2010.

Læs mere på www.designskolen-kolding.dk



Design for unge i Odsherred Kommune

Kulturregion Midt- og Vestsjælland og Odsherred Kommune kontaktede i 2008 Danmarks Designskole om et designpilotprojekt for udvalgte kommuners 8. klasser.

Designskolen udvalgte herefter fire elever på baggrund af deres forskellige erfaringsgrundlag til at lave et undervisningsforløb og -koncept. Forløbet blev tilrettelagt af de fire elever, som repræsenterer linjerne Møbel- og Rumdesign og Visuel Kommunikation.

Forløbet var opbygget som en workshop, der blev afholdt på seks forskellige skoler i perioden 15. september til 10. oktober 2008.

Designworkshoppens tema var *Design i dit køleskab*, og undervisningen tog udgangspunkt i elevernes hverdag og i de designformer, der omgiver dem. De fik kendskab til designprocessen fra idé til færdigt produkt og der igennem viden om indsamling af info og research, udvikling af idéer, udformning af løsning samt

fremlæggelse af færdig idé.

I workshoppen indgik fire opgaver, som eleverne havde fire dage til at løse.

Badge-opgaven:

Eleverne skulle designe et navneskilt i et bestemt rundt format, som vi senere trykte som badge.

Opgaven handlede om at kommunikere sit navn og personlighed. De fik frit spil indenfor farvevalg, form og materiale og skulle præsentere deres valg efterfølgende.

Propes-opgaven:

Eleverne selv skulle registrere former og farver på emballage i deres eget køleskab, samt at nævne navn og produkt på en række logoer vi udleverede. Pointen med denne opgave var at få eleverne til at se nærmere på de produkter de har i hænderne hver dag, at få dem til at tænke over emballage former, brands og stille sig kritisk overfor funktionalitet.

Mælkekarton-opgaven:

Eleverne havde en time til at

komme på et nyt produkt, der ikke normalt blev opbevaret i mælkekartoner og skabe en visuel identitet til produktet på kartonen. De skulle arbejde individuelt og formen måtte ikke ændres. Dette var en øvelse i at tage hurtige valg og arbejde med benspænd.

Emballage-opgaven:

Opgaven gik ud på at eleverne skulle redesigne eller opfinde en emballage til et produkt i køleskabet, køkkenet eller selve køleskabet. Opgaven skulle munde ud i en fysisk model og en planche, som eleverne skulle præsentere for os.

Pointen med den afsluttende opgave var at få eleverne til at bruge de redskaber, de havde lært af de tidligere opgaver og samtidig få det til at fungere i en gruppesammenhæng, da de skulle lave en fælles idégenerering og -løsning.

Design på skemaet

Eleverne blev udfordret til at kunne bruge designfaget tværfagligt efter workshoppen var slut. Det var ønsket, at eleverne lærte,



Foto: I arkitektens fodspor, Børnekulturhuset i Århus

at tænke alternativt og anderledes og erfare, at ikke alle løsninger på opgaver findes i bøger.

De skulle gøres opmærksomme på deres omverden og introduceres for et fag, de aldrig før var blevet undervist i. De skulle lære om deres ansvar og indflydelse som etiske, demokratiske forbrugere og fremtidige samfundsborgere.

Målet var at give dem nogle analytiske redskaber, udvikle deres kommunikative evner og udfordre dem på deres kreativitet og udtryksmæssige evner. De blev

undervist i designfeltets kompleksitet og blev introduceret for metoder til, hvordan designviden også kan bruges i folkeskolens andre fag.

Det var tydeligt for underviserne, at designtankegangen var ny for både lærere og elever i de seks 8. klasser, der fik besøg. Det affødte, at engagementet og nysgerrigheden fra lærere og elever var stort, også omkring hvordan designfaget kunne indgå som tankegang i folkeskolens andre fag. Fag som ellers ikke bliver forbundet med kreativ tænkning.

Designworkshoppen blev planlagt og gennemført af studerende fra Danmarks Designskole:

Anja Wejs Phigalt,
anphi@student.dkds.dk

Lisa Trapp,
litra@student.dkds.dk

Kasper Friis Jørgensen,
kajor@student.dkds.dk

Laura Faurschou,
lafau@student.dkds.dk

Designer Peter Bysted, Bysted

Integrer design og arkitektur i undervisningen

Hvad betyder det for børn og unge, at de får mulighed for at beskæftige sig med arkitektur og design i hverdagen?

- Jeg er overbevist om, at det har en kolossal stor betydning, hvis børn på et meget tidligt tidspunkt bliver præsenteret for den designede og visuelle verden i en struktureret form. Derfor skal vi prioritere højt at give børn mulighed for at vokse op i rum, som har en god kvalitet. Både i forhold til design og arkitektur.

Lader vi børn leve i omgivelser, som ser grimme ud, og som ikke har den harmoni, god arkitektur har, påvirker det deres adfærd på en negativ måde. Der er f.eks. stadig et meget gammeldags element af tugtelse i den måde, mange skolerum behandler børn på: De skal ikke sidde for varmt, de skal ikke sidde for godt, de skal ikke sidde for blødt, de skal

sidde i pæne lige rækker, og de skal gå ud i gården, når de skal på toilettet.

Derfor er det vigtigt, at kommunerne opprioriterer det fysiske miljø for børn i enhver henseende – jeg vil endda tillade mig at være så grov at sige frem for de voksne. Vi kan godt slække lidt på vores behov et stykke tid, mens vi får børnene op på beaet!

Hvordan kan lærere, pædagoger og kulturformidlere ellers styrke børn og unges engagement i arkitektur og design?

- Undervisningen i de kreative fag er jo generelt under pres. Diskussionen om, hvor meget motion ungerne skal have i skolen, bølger frem og tilbage. Men spørgsmålet om billedkunst, kreativitet, arkitektur og design spiller en meget lille rolle.

For mig at se kan man bedst,



hurtigst og mest effektivt styrke de kreative fag gennem en integreret undervisning, hvor design, billedkunst og arkitektur indgår som en sammenhængende del af undervisningen.

Konkret betyder det, at hvad enten man underviser i matematik, engelsk eller dansk, så indgår der fysisk en beskrivelse af det, man har med at gøre. Det kan gøres meget enkelt: Har man f.eks. om demokratiet og folketinget, kan man inddrage det rent arkitektoniske og diskutere, hvordan den demokratiske tankegang sætter sig igennem i de offentlige bygninger. Man kan også spørge:

”Hvorfor hænger der så mange malerier på Christiansborg? Hvad er det for nogle portrætter, der hænger derinde? Hvorfor og hvordan portrætterer man gæstens mænd og kvinder?”.

På den måde kan man stille og roligt integrere de kreative dimensioner. Og styrke børnenes evne til senere i livet at forstå og diskutere design i andre sammenhænge, hvor det indgår som en integreret del af livet og hverdagen.

Integreret design er jo et felt, som får opmærksomhed i øjeblikket, fordi man bliver mere og mere opmærksom på, at designerne spiller en særlig rolle i samspillet med andre fagligheder.

Kan du huske en oplevelse fra din egen barndom, hvor arkitektur og design gjorde særligt indtryk på dig?

- Da jeg var 12-13 år, skulle mine forældre have nye møbler. Af en eller anden besynderlig årsag engagerede jeg mig i det, fordi jeg syntes, vi havde så grimme møbler – mine forældre havde arvet dem, og de lugtede grimt og var gamle, mørke, mahogniagtige møbler. Selvom min far var arkitekt, interesserede han sig ikke særligt meget for design som sådan.

Men så opdagede jeg tilfældigvis Wegners møbler hos den lokale, kvindelige bedemand og møbelhandler i Holstebro, som var interesseret i god dansk møbelkunst. Jeg blev meget forelsket i dem, især i hans Kina-stol, og det lykkedes mig at lokke mine forældre til at købe Wegner-møbler. Det var et meget stort kvantespring for dem, men de blev meget, meget glade for dem.

Det betød også, at min interesse blev vakt. Året efter brugte jeg min løn fra et feriejob til at købe en plaid til mit værelse hos møbelhandleren. Den var designet af møbeldesigneren Børge Mogensen og tekstilkunstneren Lis Ahlmann, og jeg har den stadig i dag – den minder mig altid om, at kvalitet hænger sammen med holdbarhed. Den form for langtidsholdbarhed, som kærlighed til god kvalitet indebærer, er et centralt aspekt, når vi taler bæredygtighed. Samtidig er der god økonomi i det, for f.eks. Wegners møbler er jo radikalt dyrere som brugte.

En anden begivenhed, der gjorde stort indtryk på mig som 11-12 årig, var da min kammerats forældre købte et parcelhus og ryddede hele haven. Det kunne jeg ikke forstå. Men faren var landskabsarkitekt, så de ville gerne

anlægge haven helt fra scratch. Og som årene gik, blev haven smukkere og smukkere. Siden dengang har jeg været bevidst om den langtidsinvestering, der ligger i at lave noget, der er godt fra bunden, f.eks. arkitektur og havearkitektur.

Hvis du skulle præsentere et barn for et stykke arkitektur eller design, hvad ville du så vælge?

- Der er mange interessante bygninger – Bagsværd Kirke er et fantastisk godt eksempel på, at man kan lave noget, der kombinerer det skarpe og stringente med noget bøjeligt og organisk. Når du kommer kørende ad vejen og ser kirken, tænker du: ”Jamen det er da ikke noget særligt”, for det er ikke flash-agtig, adelig arkitektur, hvor kirken er bygget som et lille slot. Umiddelbart virker materialerne også lidt banale og kedelige.

Men de er udnyttet på en meget smuk, usnobbet og menneskelig måde. Det er et rigtig godt eksempel på, at man med utroligt enkle midler kan skabe meget stor arkitektur, som har dyb respekt for sin funktion. Det kan jeg godt lide.

Tekst: Journalist Monica C. Madsen

Information og inspiration

Nyttige links:

www.aarch.dk

Hjemmeside for Arkitektskolen Aarhus.

www.designskolenkolding.dk

Hjemmeside for Designskolen Kolding.

www.dkds.dk

Hjemmeside for Danmarks Designskole, København.

www.karch.dk

Hjemmeside for Kunstakademiets Arkitektskole, København.

www.kunstdiplom.dk

Hjemmeside for bl.a. kulturformidleruddannelsen, der udbydes på Sjælland ved UC Sjælland og i Sønderjylland ved UC Syd. Begge steder i samarbejde med Scenekunstens Udviklingscenter/Odsherred Teaterskole.



10

**PERSPEKTIVER
FOR DET VIDERE
ARBEJDE**

PERSPEKTIVER FOR DET VIDERE ARBEJDE

Hvordan kan vi skabe et grundlag for, at de kommende generationer af børn og unge helt naturligt forholder sig til den arkitektur og design, de møder i deres omgivelser? Og at de bruger denne bevidsthed til at udvikle en kreativ og innovativ tankegang, så de er i stand til at forholde sig kvalificeret til deres omgivelser og få indflydelse på dem? Til gavn for dem selv, og til gavn for visionen om Danmark som et innovativt og kreativt samfund?

Første skridt på vejen er, at vi prioriterer formidlingen af arkitektur og design lige så højt som formidlingen af f.eks. musik og billedkunst. I børns institutioner, skoler og kulturinstitutioner. Fordi det er vigtigt, at børn på et tidligt tidspunkt i deres opvækst forstår, hvordan og hvorfor arkitektur og design skabes, og at de udvikler et kendskab til indholdet og kvalitetene i de to kunst- og kulturer.

Program for fremtiden

Børnekulturens Netværk har modtaget en lang række forslag til, hvordan dette kan lykkes og til, hvad der er brug for i de kommende år. En del af forslagene har vi gennemgået i de forrige kapitler, og vi vil her til sidst forsøge at samle trådene i fem hovedpunkter, som kan tjene som en rød tråd i arbejdet fremover:

1. Formulering af en arkitektur- og designpolitik med fokus på børn og unge

Kulturministeren og Kulturministeriet bør arbejde henimod en sammenhængende politik for arkitektur og design, hvor børn og unge får en central placering, som bakker op om målene. De øvrige ministerier bør også forpligte sig på politikken, så den får størst mulig sammenhæng, helhed og tværfaglighed.

2. Formulering af en langsigtet handlingsplan

De væsentligste initiativer kan med fordel samles i en handlingsplan for arkitektur og design bestående af fire initiativer:

► Videncenter

Et videncenter kan etableres og fungere i et tæt samarbejde mellem en række interessenter. Centeret tilknyttes én eller flere allerede eksisterende institutioner og skal fungere som kraftcenter for udviklingen, og som den koordinerende paraply for de forskellige initiativer på området.

► Webportal

En webportal kan blive det synlige ansigt udadtil. Viden, erfaringer, ideer og dialog er drivkraften bag portalen, som skal være en af videnscenterets hovedpiller. Den skal kunne benyttes af alle interesserede uanset bopæl og baggrund og være forum for en løbende debat. Portalen skal desuden tjene som platform for handlingsplanens gennemførelse.

► Mærkedage

De eksisterende mærkedage, Arkitekturens Dag og Kulturarvsdage (tidligere Bygningskulturens Dag og Historiens Dag) kan få et løft med særlige aktiviteter for børn og unge og en samlet markedsføring, som kan gøre de lokale initiativer mere synlige på nationalt plan.

► Profilkommuner og profilinstitutioner

Mange kommuner er i gang med at profilere sig på innovation og talentudvikling – områder, som arkitektur og design kan være med til at udvikle. 15 kommuner har allerede vedtaget eller diskuterer pt. en arkitekturpolitik, og Kolding Kommune arbejder på at profilere sig som landets første designby. Samtidig er flere gymnasier og en række børnehaver i gang med at skabe sig en kreativ profil eller en decideret designprofil. Denne udvikling kan bakkes op fra centralt hold, så børn og unge kan blive en væsentlig målgruppe i arkitektur- og designpolitikkerne landet over.

3. Inspiration til skoler og SFO

Arkitektur og design er to velegnede felter til at inddrage alle elever, uanset om de er bogligt/analytisk interesserede eller ej, fordi arkitektur og design bygger bro mellem en boglig og en ikke-boglig



verden – dvs. mellem teori og praksis. Strategier til at udvikle skolernes fokus på arkitektur og design kan være:

► Forsøg og metodeudvikling

Ved at sætte en række forskellige undervisningsprojekter i gang som søger nye veje i formidlingen af arkitektur og design, kan skolerne være med til at skabe metodeudvikling og udvikle nye læringsformer.

► Nye læreplaner

De nye *Fælles Mål* giver god mulighed for at udnytte det potentiale, de indeholder i forhold til at medtænke arkitektur og design i undervisningen. Det kan f.eks. ske ved at sprede de konkrete anvisninger i *Fælles Mål* så bredt ud som muligt og supplere dem med værktøjer med eksempler på best practice og lærervejledninger.

► Værksteder og rejsehold

Mobile arkitektur- og designværksteder kan være en drivkraft i forhold til at sætte projekter i gang og give skoler landet over mulighed for at afprøve og eksperimentere med rum, strukturer og former. Teams af arkitekter, designere og lærere kan være med til skabe dynamik og nytænkning i undervisningen.

4. Flere tilbud om uddannelse og efteruddannelse i formidling

Dygtige pædagoger og lærere er en forudsætning for en al god undervisning. Derfor bør professionshøjskoler og fagskoler være med til at:

- Efter- og videreuddanne pædagoger og lærere

- Efter- og videreuddanne arkitekter og designere
Det kan ske gennem et samarbejde mellem de forskellige uddannelsesinstitutioner på et tværfagligt grundlag og med brug af de nye modulbaserede undervisningsforløb. (Se nærmere i kapitel 10).

5. Mere fokus på erhvervslivets rolle

Danmark har en levende tradition for at inddrage de unges evner til at tænke utraditionelt og ukonventionelt, og deres lege- og opfinderlyst fører tit til resultater, der giver genlyd rundt om i verden. Samtidig efterspørger erhvervslivet i stigende omfang arbejdskraft, som er nytænkende, innovativ og kreativ. Det er et godt udgangspunkt for et frugtbart samarbejde mellem erhvervslivet og de unges uddannelsesinstitutioner. F.eks. gennem:

- **Et netværk af besøgssteder for børn og unge**
En del virksomheder samarbejder allerede med lokale skoler og gymnasier, hvor de bidrager med særlige forløb, der indgår i undervisningen. Dette samarbejde kan styrkes gennem nye netværk og videndeling mellem alle interesserede parter.
- **Produktudvikling**
Ved at lave værksteder og eksperimentarier for unge kan interesserede virksomheder prøve kræfter med nye talenter og være med til at skabe en talentpleje, der indgår i den professionelle fødekæde.
- **En central rolle i videncentret**
At erhvervslivet deltager i det centrale videncenter i en tæt dialog er af afgørende betydning for centrets muligheder for at blive en vigtig aktør i udviklingen.



Derfor er det nødvendigt at formulere nogle overordnede mål, der kan være med til at udstikke en ny kurs i kulturpolitikken og sætte arkitektur og design på dagsordenen i alle de institutioner, som børn og unge er knyttet til gennem deres opvækst.

De overordnede mål

Konkret skal målene sikre, at:

- ▶ Børn og unge får indsigt i og kendskab til arkitektur og design.
- ▶ Børn og unge får forståelse for arkitektur og design.
- ▶ Børn og unge skal sikres muligheder for at afprøve aspekter af arkitektur og design i undervisning, leg og dagligdag.

Alle relevante kulturinstitutioner og uddannelsesinstitutioner bør deltage i arbejdet med at formidle arkitektur og design til børn og unge. Ligesom de fire ministerier, som er i berøring med arkitektur og design, bør se det som en vigtig opgave (dvs. Kulturministeriet, Indenrigs- og Socialministeriet, Undervisningsministeriet og Økonomi- og Erhvervsministeriet).

Målene skal hænge sammen indbyrdes, så de skaber en rød tråd gennem barndommen og videre i voksenlivet. Samtidig skal målene hver især give børn og unge en grundlæggende bevidsthed om værdierne i arkitektur og design. Dvs. en forståelse for, at det er vigtigt, at vi har en æstetisk holdning til, hvordan vi udformer vores samfunds fysiske rammer, fordi vores liv og tankegang bliver præget af de rammer, vi lever i.

Fra vision til handling

Hvis de ambitiøse mål skal nås, er der brug for, at mange parter går sammen om at løfte opgaven. Vi har viderebragt forslagene i håbet om, at de vil vække genklang og måske vil kunne realiseres på sigt. Det kan kun ske, hvis så mange parter som muligt går ind i opgaverne og giver dem den nødvendige opbakning.

Med denne bog håber Børnekulturens Netværk at kunne inspirere til en videre diskussion af den rolle, som arkitektur og design bør spille i forhold til børn og unge. Og at debatten vil brede sig til mange forskellige fagmiljøer, mange forskellige steder i landet og føre til et tættere samarbejde og dialog mellem de forskellige faggrupper og institutioner.



Interview med direktør Jane Sandberg, Akademisk Arkitektforening og formand Pernille Grønbech, Danske Designere

Arkitekter og designere vil gerne formidle til børn og unge

Et kartotek over arkitekter og designere, der gerne vil samarbejde tværfagligt, en digital værktøjskasse til interesserede lærere, pædagoger og kulturformidlere, fokus på en kommunal arkitektur- eller designpolitik, der kan styrke kvaliteten i børns omgivelser – det er nogle af de skridt, som Akademisk Arkitektforening og Danske Designere har taget for at udvikle et nyt samarbejde med skoler, børnehaver og kulturinstitutioner, kommuner og andre interesserede.

Hvorfor er det vigtigt at styrke en bred formidling af arkitektur og design til børn?

Pernille Grønbech: - Børn skal selvfølgelig lære at forstå de designede omgivelser, som de definerer sig i til daglig – skolevejen, klasseværelset, Nike-kasketten, bogen de læser, computerspillet de spiller osv. Derfor skal vi give alle børn redskaber til at kunne tolke og forstå dem, på samme måde som de lærer at knække lyrik, gå ud i naturen og forstå hvorfor et træ ser ud, som det gør osv.

Især fordi alt i børns miljø jo er designet i dag. Så det manglede bare, at vi ikke også giver dem nogle redskaber til at forstå designprocessen - at der er en grund til, at Nike-kasketten, klasseværelset osv. ser ud, som de gør. Og til at forstå, at tingene er menneskeskabte og kan forandres – design er noget, der kan stilles spørgsmål ved.

Jane Sandberg: - Dybest set vil vi gerne give børnene en kritisk sans. Giv dem en visuel blyantspids, som gør dem i stand til at aflæse deres miljø. Og bringe den

grundforståelse, som ligger bag både design- og arkitektfaget, ind i den optik, børnene ser deres verden gennem: Som arkitekter tror vi jo på, at vi kan tilbyde nogle relevante løsningsmodeller på nogle samfundsproblemer, fordi vi som arkitekter er vant til at arbejde tværfagligt - det er en helt basal præmis i vores fag – vi træffer jo alle vores valg på baggrund af andres politiske eller økonomiske betragtninger. Dem skal man være i stand til at kunne aflæse i bygningerne omkring én, så man kender hensigterne og ved, hvad det er for et spil, man indgår i.

Derfor er det fuldstændig grundlæggende vigtigt, at børn får et sprog til at reflektere over det – hvis du skal kunne tage aktivt del i det samfund, du bebor, er du nødt til at kende dets rammer! Sådan som de f.eks. kommer til udtryk i arkitekturen og det tilrettelagte miljø.

PG: - Samtidig styrker arbejdet med design og arkitektur børns innovation, kreativitet og evne til at tage et givent problem op og sige, at det her kan gøres anderledes! Altså stille spørgsmålstegn ved det bestående. Det er noget af det vigtigste, vi kan lære børn i vores del af verden – at fastholde evnen til at tage personligt stilling som et væsentligt element i vores kultur.

Mens designstuderende mange andre steder i verden er mest optaget af at få instrukser, så de kan løse opgaven, som underviserne forventer, vægter vi herhjemme, at de studerende først og fremmest forfølger deres egne vinkler og ideer om, hvordan ting kan gøres anderledes – at de tør stille spørgsmål ved opdraget og opdragsgiverne og tage konsekvensen af det.

Det kan give børn særlige kreative, innovative og demo-

kratiske kompetencer at arbejde med arkitektur og design – fordi de udforsker helt fra grunden, hvordan man materialiserer sine visioner i forholdet til samfundet og omverdenen?

PG: - Ja – også så de bliver bedre til at aflæse og forstå f.eks. kommuneplaner, som jo er sort snak for det fleste. Vi lever jo i virkeligheden i et pseudodemokrati, hvis vi ikke giver borgerne redskaber til at forstå dem. Derudover efterspørges der også innovation og designforståelse på mange, mange uddannelser i dag.

Derfor er det vigtigt ikke kun at tænke i Pisa-undersøgelser, når man justerer undervisningen i folkeskolen i de her år: Undervisningsministeriet har nu samlet sløjd og håndarbejde i et designfag, og man kan nu læse design i gymnasiet. Men design måtte også gerne være en integreret del af matematik, dansk og alle

andre fag, for det handler ikke bare om en isoleret disciplin, hvor man lærer at tegne eller sige "Arne Jacobsen".

På samme måde burde design være et obligatorisk metodefag i et semester i gymnasiet, fordi designmetoden er supersmart og praktisk til at tænke ud af boksen, så man ikke bare skriver en rapport, hvor man påpeger en række problemer, men går skridtet videre og sige "ok, hvordan kan vi løse problemerne?". For design handler dybest set om løsninger – både materielle og immaterielle.

JS: - Arkitekturen føjer også en væsentlig dimension til tanken om det bæredygtige – den breder det ud og taler også om bæredygtighed i social forstand: Det, vi bibringer som arkitekt, er jo en grundlæggende, inkluderende samfundsforståelse, der har fokus på at skabe rammer for det gode liv for alle



mennesker. Og hvis man skal være en del af det gode liv, skal man også kunne forstå, hvilke rammer man bevæger sig i. Det handler om demokratiske strukturer og alt mulige andre ting.

Arkitekt Bjarke Ingels siger jo et andet sted her i bogen, at arkitektur burde være et fag på linje med samfundsfag, fordi det er den fysiske udgave af samfundsfag?

JS: - Han har fuldstændigt ret! Det er faktisk en ret arrogant betragtning at nedlægge på demokratiet, at det ikke er nødvendigt at få den forståelse. For dermed ekskluderer man jo rigtig mange mennesker.

Men det afgørende er ikke, hvad faget hedder. Langt mere interessant vil det være at hjælpe de mennesker, der underviser vores børn, til at få den her sociale grundforståelse, så den gennem-

syres alle samfundsmæssige betragtninger. Så det ikke bare er et fag fra kl. 11-12 hver fredag, hvor vi tager børnene med ud for at klappe en mursten og sætter et flueben, for så er den opgave løst. Det er et spørgsmål om, at kunne give børn en grundforståelse af nogle ellers meget komplekse samfundsstrukturer, som man kan italesætte på mere enkel vis på denne måde.

Hvilke principper anbefaler I ministre, kommunalpolitikere, lærere, pædagoger og kulturformidlere at lade formidlingen tage afsæt i?

PG: - Den danske tradition for at styrke den selvstændige tænkning i formgivningsprocessen er en meget, meget vigtig dimension. Også i international konkurrencesammenhæng, når vi skal til at konkurrere med de tusindvis af designere, der uddannes i

Asien i de kommende år, fordi de sprøjter millioner af dollars ind i designeruddannelserne.

Teknisk skal vi selvfølgelig være på linje med dem, men vi er også nødt til at kikke på, hvilke grundlæggende værdier, vi egentlig arbejder med? Og tage vare på, at vi tør tænke ud af boksen og gå andre veje. Vi har en tradition for at turde og kunne stille spørgsmål ved det bestående, ved opdragsgiverne, ved regeringen, ved skolelæreren, og det, der bliver stillet frem. På et meget overordnet niveau er det lige så vigtigt, som at kunne holde på en blyant, tegne og forholde sig til design.

Det handler ikke om, at vi ikke skal respektere, hvad de gør i Asien og andre kulturer – det er ikke fordi, jeg vil pådutte dem vores kultur. Men det giver udsyn og demokratisk kompetence at gøre tingene på forskellige måder – det er vigtigt, at vores design ikke bliver til en bestemt stil eller



en bestemt dansk måde at tænke design på – nej, det handler om at kunne forstå en problematik, hvad enten du skal lave et vej-kryds i Ohio eller i Libanon eller Kina.

At du er i stand til at stikke fingeren i jorden og sige: ”Hvilken kultur har vi at gøre med her? Hvilke problemer er der her? Hvordan kan det løses?”. Og måske oven i købet turde komme med nogle helt andre bud. Det er rigtig, rigtig svært.

Og det kræver en god grundlæggende, humanistisk forståelse af og respekt for omverdenen. Det er ikke noget, du bare lige lærer på fem år på en arkitektskole. Det er noget, du helst skal have med i rygsækken, noget helt grundlæggende, der handler om at kunne gå ind at samarbejde og forholde dig til nye typer af materialer, kulturer osv.

En empati med andre kulturer?

JS: - En kulturel empati, ja. Og en erkendelse af, at vi lever i en globaliseret verden, hvor det ingen mening giver at tale om dansk tradition. Du kan ikke udvikle god arkitektur eller godt design uden at være sted-specifik – du er nødt til at forholde dig til den omgivende kultur.

PG: - Det er banalt, men det er ikke noget, du bare lærer på et semesterkursus på arkitektskolen – det er en kompetence, du skal opdyrke fra du er lille. Husk på, at mennesker automatisk reagerer negativt på fornyelser og forandringer.

For inderst i hjernen er vi stadig ude på savannen, og fornemmer vi forandringer i buskadset, overlever de af os, der løber deres vej alt hvad remmer og tøj kan holde, mens de nysgerrige bliver slugt af en sabeltiger, fordi de blev stående og tænkte ”hvor spændende, nu sker der noget nyt, forandrin-

ger i mit nærmiljø, det virker interessant, det må jeg se lidt nærmere på!”

Det er det, vi hele tiden er oppe imod, fordi design er indbegrebet af forandringer. Derfor kommer vi et vigtigt skridt videre, hvis vi kan give børn og unge forståelsen for, at det handler om at gøre verden bedre, og om at håndtere og tøjle forandringer.

Måske kan vi ændre den grundlæggende holdning til, at forandringer ikke nødvendigvis er af det onde – at man aktivt kan gå ind og gøre dem til et god. At man faktisk kan gøre tingene på andre måder. Det kan alle børn opdrages til. Derfor bør alle børn have de her grundlæggende værktøjer til at skabe og håndtere forandringer.

Hvordan vil I som fagorganisationer arbejde politisk for at styrke arkitektur og designformidlingen i skolerne?

PG: - Den nuværende designpolitik bør revideres. I 10 år har vi – med succes – haft fokus på at gøre industri og erhvervsliv opmærksom på, hvordan design kan skabe sorte tal på bundlinjen. Nu er det tid til at koncentrere os om:

- Hvordan vi får de kreative kompetencer i spil blandt børn og unge? Vi vil komme med meget klare og konkrete forslag til, hvordan man kan gribe den opgave an. F.eks. ved at lave et langsgående snit fra vuggestue til designuddannelserne, der tænker alle børn med og giver både gode designere og gode brugere.
- En bedre koordinering af de forskellige designuddannelser, vi har i dag – en egentlig designuddannelsespolitik, som tager stilling til, hvilke designere, der uddannes hvorfra og hvorfor?
- En beslutning om, hvilke humanistiske værdier, de danske designuddannelser skal ba-

seres på. F.eks. social integration. Mange lande beskæftiger sig ikke med det, så det er et område, hvor vi kan markere os internationalt.

JS: - Det er oplagt at bruge de gode arkitekter og designere, som har spidskompetencer på de områder. I Akademisk Arkitektforening har vi netop kortlagt over 100 mennesker, der er interesseret i at arbejde med børn og arkitektur. Vi har en drøm om, at vi til Arkitekturens dag 1. oktober kan lave et korps af vores medlemmer rundt om i det ganske land, som har lyst til at blive rekvireret til lokale skoler. Og – med udgangspunkt i det lokale miljø, som børnene kender – fortælle og sætte gang i børnenes refleksion over, hvad det er, de oplever, og hvad det er, de ser.

F.eks. kan arkitekten, der er ved at bygge et nyt rådhus eller en ny svømmehal forklare, hvad han har tænkt, og hvorfor det ser ud, som det gør. På den måde er det langt nemmere for børnene at få det forankret i en grundforståelse, for de går forbi det her sted hver dag.

For læreren, som bor i området og kender det rigtig godt, er det også nemt at arbejde sammen med sine kolleger og få f.eks. geografilæreren på banen til at forklare børnene noget om, hvordan man aflæser et kulturlandskab. Og bede biologilæreren forklare flora og fauna i det her miljø – hvad sker der f.eks. hvis man rydder en hel skov for at bygge nyt? Hvad fjerner man, og hvad tilføjer man?

På den måde er der et tværfagligt potentiale i det, som kan foldes ud, hvis man anerkender hinandens fagligheder, og vi fra vores specialistside anerkender den pædagogiske faglighed, folkeskolelærerne har i forhold til, hvordan man bedst formidler tingene på hvilke alderstrin.

PG: - Det er også nødvendigt at afsætte midler af betydning til at videreudanne lærere. Og vi kan f.eks. også hjælpe dem med gode eksempelsamlinger med letforståelige opgaver, der kan integreres i undervisningen.

Det kan gøres meget enkelt. I Australien har nogle delstater f.eks. nogle meget populære pakker, der kan integreres på alle niveauer så at sige. Nogle har haft så stor succes med det, at de nu er nødt til at revidere deres designuddannelser og arkitektuddannelser, fordi de nye børn, der kommer ind, allerede har de basale færdigheder inden for arkitektur og design.

Vi vil også gerne gå ind at kortlægge og samarbejde med arkitekterne om at lave en enkel, tilgængelig database over hvem og hvor, der kan hvad. Men vi kunne også godt tænke os noget sparring som modydelse, måske bare nogle fælles halvdagsseminarer for lærere og designere og arkitekter med fokus på pædagogik og formidling til alt fra børnehaveklassebørn til 10. klasses elever.

Jeg ved, at Arkitektskolen i Århus allerede har noget i gang med seminarerne. Så det er allerede i sin vorden, og vi vil gerne bakke op om det. Et konkret skridt kunne også være, at Danmarks Designskole tager initiativ til nye samarbejder mellem lærere og designere.

JS: - Det er et spørgsmål om politisk vilje, og jeg håber, at den her bog bliver fulgt til dørs med nogle midler i erkendelse af, at man som folkeskolelærer selvfølgelig ikke rummer spidskompetencer på alle områder. Og når vi nu ved, hvem der har dem, vil det være ret enkelt at lave den kobling.

PG: - Vi har en arkitekturpolitik og en designpolitik i det her land, og det er vi rigtig glade for – man-



ge lande misunder os dem. Men det kommer ikke af ingenting: Det er ikke nok, at alle partier kan sige design og innovation og arkitektur i hver anden sætning og bryste sig af, at vi er en design og arkitekturturnation. Det bæres frem af hårdt arbejde og ressourcer. Man kan ikke bare stille sig op og sige, at "nu skal vi alle sammen tænke i design!". Vi er nødt til at tænke ind, hvor det skal komme fra. Det kommer ikke ud at det blå.

JS: - Der bør oprettes en fast enhed under Kulturministeriet, der kan koordinere ressourcer, som er øremærket til formidling af arkitektur og design. Et sted, man kan søge om midler og konsulent-hjælp. Og som har overblik over, hvad der foregår på alle niveauer.

PG: - Og et sted, hvor forskellige styrelser sætter sig ned en gang om måneden og koordinerer og får overblik over de rigtig mange gode ting, der foregår. Det viser sig jo, at der foregår rigtig mange gode ting spredt udover forskellige initiativer. Og søger for, at der bliver sendt nogen til udlandet, der kommer hjem med gode ideer til, hvordan man kan gribe børn og unge og design og arkitektur an og får det formidlet ud til videre netværk på alle niveauer. Det ville gøre det meget lettere for os at have en enhed at gå til i forhold til formidling til børn og unge.

JS: - Enheden skulle begynde med at tage fat i det pædagogiske – pædagogerne, lærerne og kulturformidlerne – og etablere dialogen og respekten. Og anerkendelsen af hinandens kompetencer.

I Akademisk Arkitektforening har vi ambition om at udvikle en digital værktøjskasse, som helt konkret handler om, hvad gør jeg, hvis jeg er ansat i en kommune som f.eks. folkeskolelærer

eller vuggestuepædagog – hvor kan jeg blive klogere? Hvem kan jeg tale med? Hvad koster det? Hvilke indsatser skal jeg gøre? Hvem kan jeg arbejde sammen med i mit kommunale system?

For problemet er jo, at hvis man lægger ansvaret over på de enkelte undervisere, så har de ikke ret meget reel beslutningskompetence, og de bliver altid på deres lokale institutioner mødt med, at "det er der ikke penge til!". Hverken til efteruddannelse eller noget som helst. Derfor må vi hjælpe dem til at skabe et netværk af interesse-rede arkitekter, hvor de kan få den viden, som gør, at de kan øve den pression, som skal til. Arkitekterne vil rigtig gerne samarbejde! Det er en måde at forankre fagforståelsen og berettigelsen af faget på den lange bane.

Har I andre ting på den helt overordnede politiske dagsorden?

JS: - I Akademisk Arkitektforening sætter vi fokus på lige præcis det, vi sidder og snakker om her, nemlig hvordan man bibringer de her kompetencer rent teknisk. Det handler om de midler, som politikerne egentlig bare skulle tage sig sammen og få fikset, så vi kan komme med kvalificerede inputs på vores faglige områder.

Et andet fokusområde er, at social bæredygtighed udstyrer folk med de demokratiske kompetencer, der gør, at de kan tage del i samfundsudviklingen og forstå den. At det gode liv bliver lettere at opnå, når man forstår den verden, man tager del i, og når man selv bliver hørt. Derfor er det så vigtigt at understøtte børn med viden og kompetencer til at begribe det her felt.

Vi er også meget optaget af lokale arkitekturpolitikker i kommunerne. 13 ud af landet 98 kommuner har dedikeret sig til en arkitekturpolitik, som handler om at lave en rettesnor. Formidling af det lokale miljø er i nogle kommuner en del

af politikken, og det giver en forståelse for det miljø, vi omgiver os med – man kan forstå den fysiske designede verden med udgangspunkt i begreber, man kender og relaterer til.

Og kommunalpolitikkerne skal tænke børn og unge med ind i deres lokale arkitekturpolitik?

JS: - Lige præcis. Det kunne også være en demokratiseringsproces, som handler om at forstå, hvad der foregår i kommunalbestyrelsen, når man træffer beslutninger. Hvordan begriber man f.eks., hvad der står i en lokalplanshøring? Hvordan aflæser man en tegning, et snit – det er de færreste, der er i stand til det, fordi vi ikke tænker rumligt.

Nogle mener også, at den arkitektur, kommunerne omgiver børn med, præger dem?

JS: - Det ved man jo, og det gælder også design, at hvis vi skaber gode læringsrum, sker prægnin-gen af børn ikke tilfældigt, fordi den ikke er baseret på, at man køber det mest tilfældige og billigste, man kan finde.

Kan man kvalificere kommunerne til i højere grad at tænke betydningen af god arkitektur og design ind i børns nærmiljø – f.eks. ved at blive designkommuner, at satse på innovativt skolebyggeri, altid udskrive konkurrencer om skole- og institutionsbyggeri i børnehøjde osv.?

JS: - Det er vigtigt at få sagt, at man mange steder er godt på vej. Nu er der behov for en melding fra central hånd om, at det her også har landspolitisk bevågenhed og følge op på det ved at bevilge midler, så det her ikke ender som en syltekrukke, når man har kortlagt området.

Et landpolitisk commitment, hvor nogle ministre går ud og tager hinanden i hånden og siger: "Det her er vigtigt for vores samfund!". Så skal kommunerne nok følge trop. Jeg har arbejdet for Kolding Kommune, som har valgt at være designkommune, og jeg er dybt begejstret for, hvor kort der er fra idé til handling, fordi tingene kan gennemføres på ukomplicerede måder ud fra den fælles holdning, der meldt ud.

Hvilke initiativer kunne minstre tage?

JS: - De kunne forpligte sig til fælles at løfte – hvis man skal ind at gøre noget ved læreruddannelsen, må Kulturministeriet også gå med ind og gøre noget. Det er et tværfagligt felt det her. Derfor må man på ministerielt niveau arbejde tværfagligt.

PG: - Jeg kunne jo godt tænke mig et pejlemærke, der hedder, at mange flere kommuner får designpolitik. Det kan også hjælpe de eksisterende lokale initiativer, at de pludselig bliver blåstemplet i det, de allerede gør. Der bliver jo sendt 35 millioner ind i designfeltet om året, der går til Dansk Designcenter, Designåret osv. – nogle af de penge kunne oplagt øremærkes til, at vi laver en formidling til kommunerne om, hvad betydning design har. For der ligger et kæmpe potentiale i designopgaver til det offentlige – det er et uberørt område.

JS: - Det er en del af den kommunale designpolitik, vi har som indsatsområde i regeringens arkitekturpolitik *Rammer for vækst*, hvor allerede 13 kommuner har formuleret deres egen arkitekturpolitik, hvor man tager stilling helt ned til byskiltningen.

Har I andre konkrete initiativer i støbeskeen i Akademisk Arkitektforening og hos Danske Designere?

JS: - Udover kortlægningen har vi faktisk også flere andre ting på vej. Jeg kan ikke sige så meget om dem endnu, men vi vil meget gerne gå meget mere ind i formidlingsområdet og styrke den lokale formidling i børnehaver, skoler og gymnasier. Meget gerne i samarbejde med konkrete byggerier og med de institutioner, der beskæftiger sig med formidlingen af arkitektur.

I København har de f.eks. initiativet Copenhagen X, som handler om, at du – når du går forbi en byggeplads – lige kan ringe til et nummer på din mobiltelefon og høre, hvad det er, der er ved at blive bygget – den form for helt nede i øjenhøjde-formidling vil vi rigtig gerne understøtte meget mere. I år vil der f.eks. være rigtig mange konkrete initiativer rettet mod børn og unge på Arkitekturens Dag, som vi er tovholdere på.

PG: - Vi er jo en meget lille forening i forhold til arkitekterne. Lige nu er det mest konkrete, vi kan gøre, at lave samme kortlægning af, hvilke af vores medlemmer, der gerne vil ud og som har arbejdet med børn og unge. Vi har også lige haft et tema i vores medlemsblad, hvor tre designere, arbejder med fem 10. klasser. Og så arbejder vi selvfølgelig løbende på det overordnede politiske niveau.

Har jeres foreninger planer om at arbejde sammen om at styrke formidlingen til børn og unge?

JS: - Vi har mange positive forventninger om, at vi kan besmitte hinanden på bedste tværfaglige maner. Vi er jo så heldige, at vi deler hus, så det er nemt at etablere samarbejdet. Vi arbejder også allerede sammen med hinanden i andre felter, og ligeså snart der kommer en anbefaling fra Kulturministeriet, er vi klar til at samarbejde.

F.eks. om at lave nogle fælles seminarer for vores medlemmer og andre medlemsaktiviteter, som er bundet så konkret som muligt op, så man kan gå derfra med konkret viden om, hvordan man kan arbejde videre med det her, hvis man har lyst. Vi kunne også i fællesskab skrive kronikker og indlæg til aviserne om, hvorfor det er vigtigt at formidle design og arkitektur til børn. Og måske kunne Arkitekturens Dag også blive Designets Dag?

PG: - Vi vil enormt gerne være med! Der er helt klart flere overlapninger end forskelle mellem os. Og det er jo en fordel, at vi kan gå hånd i hånd til kulturministeren.

Tekst: Journalist Monica C. Madsen



Lokale huse

for arkitektur og design til alle børn og voksne

Kreativitet og fornemmelse for at verden kan formes – det er to uundværlige evner, hvis mennesker skal være aktive deltagere i demokratiet og kunne forholde sig konstruktivt til en verden i forandring.

At sikre, at de kommende generationer bliver kompetente individer, som er æstetisk bevidste og fortrolige med at sanse verden innovativt, er derfor mit bud på en politisk vision, som sikrer det enkelte barn en kreativ, personlig dannelse. Vores opgave er ikke kun at udvikle børns faglige, funktionelle og økonomiske kvalifikationer. Vi skal også give dem en ballast, hvor skønhed, kvalitet, æstetik og kulturel identitet spiller en vigtig rolle.

Lokale huse for arkitekturen og design vil kunne bidrage til at børn landet over får denne vigtige ballast.

Arkitekturens og Designets Hus i alle kommuner

Rundt omkring i landet har man taget de første skridt på området. Lad os støtte op om dem og opbygge en decentral organisation, som kan fremme både de eksisterende og fremtidige initiativer.

Min drøm er, at hver kommune etablerer et *Arkitekturens og Designets Hus*. Et hus, som ved eksemplets magt, viser nye veje og fungerer som kontaktsted, inspirator og kraftcenter for områdets institutioner og skoler. Et hus, hvor

skoler, børnehaver og andre kan rekvirere arkitekter og designere til undervisnings- og læringsforløb. Et hus, hvor børn kan komme og deltage i værksteder. Et hus, hvor familier kan have fælles aktivitet med kyndig vejledning.

Og et videncenter, som naturligt bliver spurgt og taget med på råd i kommunens tiltag. Så børn, unge og deres forældre får mulighed for at deltage aktivt i udformningen af deres eget nærmiljø. Når for eksempel boligområder skal udvikles, rekreative områder skal fornyes, eller institutioner skal indrettes, kan Arkitekturen og Designets Hus arbejde sammen med borgerne om at komme med konkrete forslag til udviklingsprocessen gennem f.eks. midlertidig arkitektoniske processer. Ved at arbejde med midlertidig arkitektur kan flere ideer afprøves i en periode, før et område eller rum bliver permanent udviklet.

Man kan for eksempel lave midlertidige opholdsområder med fælles grønne haver, mødesteder på tværs af generationer, fri-rum til subkulturer og legepladser, m.m. på områder, der venter på at blive bebygget.

Børn, unge og voksne vil på den måde få direkte indflydelse på udformningen af deres egne fysiske omgivelser, fordi nogle af de gode erfaringer fra de midlertidige tiltag kan overføres til den per-

manente del af byudviklingen.

En bedrøvelig oplevelse

For nogle år siden hentede jeg min svigerindes børn i deres børnehave.

Børnehaven var i hele sin fysiske udformning et bedrøveligt sted. Rummene var ikke proportioneret til børnene. Lyset, materialer, farver, inventar, ja sågar legetøjet og brugsredskaberne var af yderst ringe kvalitet, både i udformning og idé.

Oplevelsen har efterfølgende fået den konsekvens, at jeg er påbegyndt at udgive en serie undervisningsbøger om arkitektur for børn og unge, og at den arkitektur, jeg arbejder med, skal skabes i en proces, der involverer brugeren og er fleksibel for fremtidige ønsker om involvering og forandringer.

Giv børn reel mulighed for indflydelse

Vi er et land med en lang demokratisk tradition, hvor fundamentet er vores personlige engagement og deltagelse.

Derfor er det nødvendigt, at vi lærer vores børn – fra de er små – at forholde sig til arkitektur og design, hvis vi virkelig ønsker, at de som borgere skal have reel mulighed for at være med til at videreudvikle vores fysiske omgivelser.

Læringsprocesser i arkitektur og design træner samtidig børnene i kreativitet og innovativ tænkning – to yderst vigtige kompetencer i

et land som Danmark, hvor vores vigtigste råstof er befolkningens viden og kreativitet.

En vigtig politisk opgave

Vi bør integrere arkitektonisk og designmæssig tænkning i børn og unges opvækst – i deres undervisning og i formgivningen af deres fysiske omgivelser.

Fra øverste politiske hold til mindste kommunale krog er det en vigtig politisk opgave at sikre en tænkning, der vil fostre kommende generationer, som har mulighed for at tage kvalificeret del i debatten om, hvordan vi i fremtiden skal placere vores veje i landskabet, udforme vores broer, udvide vores havne, udvikle vores byområder, indrette vores byrum, udvikle vores boformer, vores boligindretning og vores brugsredskaber. I samklang med tilgængelighed og ressourcebevidsthed.

Arkitektur og design bør være til stede overalt i børn og unges liv – både fysisk og i læringsprocesserne i de mindstes institutioner og børnehaver, over folkeskoler og fritidshjem, til ungdomsudannelser og gymnasier.

Man kan, hvis man vil. Jeg syntes ikke, at vi har råd til ikke at ville!

Jes Vagnby er arkitekt med egen tegnestue, "Jes Vagnby Arkitektur & identitet". Han har indtil nu på forlaget Guldmaj udgivet tre undervisningsbøger om arkitektur for børn og unge: "Haroun og det arabiske hus", "Yuka og det japanske hus", "Malik og det grønlandske hus". Bøgerne præsenterer boliger i forskellige lande i verden.



RUMtosset

– en vision om et undervisningskoncept

Læringsprogrammet RUMtosset er en vision om, hvordan man kan give skoleelever indblik i det særlige ved den skandinaviske arkitektur. Bag visionen står arkitekt Anders Bruun, som har været med til at udvikle undervisningsforløbet MinHavn.

Formålet med projektet RUMtosset er at gøre børn og unge bevidste om, hvordan arkitekturen påvirker deres samfund: Den skandinaviske arkitektur er socialt bevidst i en særlig grad – den handler ikke kun om form og æstetik, den forholder sig også til de omgivelser og det samfund, arkitekturen skabes til.

RUMtosset skal sætte fokus på at lære eleverne at tænke i processer og sammenhænge, at tænke innovativt og at samarbejde.

Ideen med programmet er at flette tre tilgange til arkitekturen sammen – de æstetiske, etiske og sociale perspektiver – for at give eleverne en begyndende forståelse for samfundets komplekse sammenhænge.

Programmet skal tilpasses de forskellige klassetrin:

I de små klasser skal hovedvægten lægges på ét af de tre perspektiver, mens de andre skal leges naturligt ind i forløbet. I de større

klasser skal eleverne arbejde med alle tre perspektiver på samme tid, tilpasset trinmålene for de enkelte fag og klassetrin.

Regionale RUM-konsulenter skal stå for undervisningen.

Konsulenter skal have rullende RUMmobile undervisningsforløb med færdige undervisningspakker til de forskellige klassetrin. Dem kan skolerne bruge som øjenåbnere, temadage eller til længere forløb.

Ideer til RUMtossedede undervisningsforløb

- 1.-5. klasse: Lav en bolig til et dyr.
- 1.-10. klasse: Lav et godt rum til at læse i.
- 1.-10. klasse: Byens børnesteder.
- 4.-10. Klasse: Byg et hus til en handicappet.
- 8.-10. klasse: Byg et hjem til en hjemløs i samarbejde med en hjemløs som konsulent.
- Find steder i din by, som er dine steder. Hvad er godt ved disse steder?
- Find steder i byen som kunne blive fantastiske børnesteder og kom med dine ideer til, hvordan de kan bliver det.
- 5.-6. klasse i samarbejde med 1.-2. klasse: Lav min skole/legeplads.

De ældre elever interviewer de yngre og afdækker de yngres ønsker til deres skole/legeplads. Derefter lave de ældre elever projekter, som de præsenterer i tegninger og modeller. De yngre elever er dommere.

Læs mere på www.rumtosset.wordpress.com

LITTERATUR

Abitz, Julie: *Børn og byudvikling – en eksempelsamling om inddragelse af børn i byfornyelsen*. Velfærdsmi-
nisteriet, 2008.

Alverdens huse. Dansk Arkitektur
Center, København, 2006.

Arctander, Philip: *Tag over hovedet*.
Dansk lærerforening, 1999.

Arkitektur – hvorfor derfor. Un-
dervisningsmateriale 6. – 10. kl.,
Gymnasiet og HF. Dansk Arkitek-
tur Center, 2003.

Arkitektur og design. Temahæfte nr.
8. Undervisningsministeriet, 1993.
(Udsolgt fra forlaget, men kan
lånes på biblioteket.)

*Arkitekturation Danmark. Ram-
mer for liv – rammer for vækst*.
Regeringen, Dansk Arkitekturpo-
litik, 2007. (Downloades også på
engelsk på www.kum.dk)

Bamford, Anne: *The Ildsjæl in the
Classroom*. København, Statens
Kunstråd, 2006. (Kan læses og
hentes på [http://kunstraadet.dk/
db/files/the_ildsjael_in_the_class-
room.pdf](http://kunstraadet.dk/db/files/the_ildsjael_in_the_classroom.pdf))

Bamford, Anne: *The WOW Factor*.
Münster, Waxmann Verlag, 2006.

Brahm Lauritsen, Ane: *Arkitektur
– værd at kigge efter*. Forum, 1996.

Buhl, Claus: *Kreativitet – Dan-
marks vigtigste råstof*. København,
Børsens Forlag, 2007.

Bydetektiverne. Rapport +
lærervejledning. (Pilotprojekt i
modelkommuneforsøget søge spor
– sætte spor.) Børnekulturhuset i
Århus, efteråret 2007.

Ceppi, Giulia og Zini, Michele:
Children, Spaces and relations. Reg-
gio Children. Domus Academy,
1998.

Clement, Jesper, mfl.: *Arkitektur –
med andre ord*. Alinea, 1999.

Dahl, Henrik: *Hvis din nabo var en
bil*. Akademisk Forlag, 2005.

De Laval, Suzanne: *Arkitektur i
skolan*. Arkitekturanalys. Stock-
holm, 2007.

Design Danmark. Regeringen, april
2007.

Dickson, Thomas: *Dansk Design*.
Gyldendal, 2006.

*Digital kulturformidling - børn og
forskere har ordet*. Udgivet af Kul-
turarvsstyrelsen, 2007.

*Digital museumsformidling - i bru-
gerperspektiv*. Udgivet af Kultur-
arvsstyrelsen, 2009.

Drotner, Kirsten: *At skabe sig –
selv: ungdom, æstetik, pædagogik*.
København, Gyldendal, 2001, opr.
1991.

Engholm, Ida: *Design gennem 200
år*. Gyldendal, 2001. (Undervis-
ningsbog til brug i gymnasiet/hf
og lignende undervisningsinstitu-
tioner).

Eskesen Karin og Ohlsen Hanne
*ReFleksioner fra et vuggestuepro-
jekt*, Forlaget DDREN, 2010

Fartens og langsomhedens former.
Kunstindustrimuseet og Skoletje-
nesten, 2007.

Flensborg, Ingelise: *Sådan set*.
Billedpædagogisk Tidsskrift, Tema
Arkitektur nr. 1, Danmarks Bil-
ledkunstlærer, 2008.

Flensborg, Ingelise og Møller, Kir-
sten: *Gesims, karnapper og høje
spir*. Gyldendal, 1993.

Florida, Richard: *Den kreative
klasse: og hvordan den forandrer
arbejde, fritid, samfund og hverdags-
liv*. Klim, 2005, opr. 2002.

*Fremtidens Børnekulturhus på
Amager – når børn får en stemme*.
Øresundsvej kvarteret, København,
2008. (Kan hentes under Projekter
på www.oresundsvej.dk)

Fælles mål 2009 Billedkunst. Fag-
hæfte 8. Undervisningsministeriet,
2009.

God praksis. Eksempler på muse-
ernes undervisning til grundskoler
og ungdomsuddannelser. Udgivet
af Kulturarvsstyrelsen, 2009.

Grøn, Karen og Matthiesen,
Sys: *Designeventyr, lær og leg med
Nanna Ditzels design*. Forlaget
Bødker, 2006.

Guldguide. Erfaringer fra 22
projekter, der har arbejdet med
læring, koblet til forskning. Re-
daktion: Learning Lab Denmark.
Ministeriet for Familie- og Forbru-
geranliggender, 2005.

Howlid, Alf: *Arkitektur i skolen*.
Artikel i *Bedre Skole*. Norge, 2007.

*Huler, hytter og huse – et arkitektu-
reksperimentarium for børn*. Byg-
Amok – arkitektur- og byggelejr.
Børnekulturhuset i Århus, 2009.

- I gang med pædagogiske læreplaner.* Inspirationsmaterialet bygger på erfaringer fra den evaluering, som ministeriet igangsatte i 2005 af de pædagogiske læreplaner. Ministeriet for Familie- og Forbrugeranliggender 2007.
- Inspirationskatalog til renovering og byggeri af daginstitutioner og folkeskoler.* Indenrigs- Socialministeriet, Undervisningsministeriet, Økonomi- og Erhvervsministeriet og Finansministeriet, juni 2009.
- Jensen, Louis: *Et hus er et ansigt.* En bog for børn om arkitektur. Gyldendal, 1998.
- Kirkeby, Inge Mette (red.): *Rum Form Funktion i folkeskolen.* Temahæfte, konkurrenceprogram, dommerbetænkning. Temahæfte 2. Byggedirektoratet m.fl., 2000.
- Klein, Naomi: *No Logo.* Knopf Canada, 2000.
- Korpelainen, Heini og Anu Yanar: *Discovering Architecture. Civic Education in Architecture in Finland,* 2001.
- Lange, Bente: *Huse og jord.* Lange Publishing, 2009.
- Lange, Bente: *Huse og ild.* Lange Publishing, 2009.
- Lange, Bente: *Huse og luft.* Lange Publishing, 2008.
- Lange, Bente: *Huse og vand.* Klematis, 2007.
- Leg og Lær.* En guide om pædagogiske læreplaner til alle dagtilbud og forældre med børn i dagtilbud. Ministeriet for Familie- og Forbrugeranliggender, 2004.
- Moestrup, Jørgen og Eskesen, Karin: *Samtaler med Loris Malaguzzi.* DDREN, 2004.
- Museernes læringspotentialer.* Kortlægning af museernes undervisningsaktiviteter til grundskoler og ungdomsuddannelser. Udgivet af Kulturarvsstyrelsen, 2009.
- Møller, Kirsten og Andersen, Kirsten: *Min ønskeskole – børn bygger skoler.* Københavns Kommune, august 2000.
- Nebelong, Helle: *Vi leger at....* Dafolo, 2008.
- Olesen, Peter: *På opdagelse i byen.* Klematis, 1997.
- Olesen, Peter: *Kik op i Århus.* Kroghs Forlag, 1998. (Udsolgt fra forlaget, men kan lånes på biblioteket.)
- Olesen, Peter: *Kik op i Odense.* Kroghs Forlag, 1999. (Udsolgt fra forlaget, men kan lånes på biblioteket.)
- Olesen, Peter: *Kik op i Aalborg.* Kroghs Forlag, 2000. (Udsolgt fra forlaget, men kan lånes på biblioteket.)
- Olesen, Peter: *Kik op på Frederiksberg.* Kroghs Forlag, 2001. (Udsolgt fra forlaget, men kan lånes på biblioteket.)
- Olesen, Peter: *Spegepølsen og Suppeterrinen.* Med Peter Olesen på opdagelse i København. Cykel- og gåture. Thaning & Appel, 2008.
- Parken er stedet.* En bog om vuggestuens oplevelser i parken, og hvad det førte med sig. Forlaget DDREN.
- Silfershielm, Lotta: *Runde rum og høje huse.* Klematis, 2001.
- Skoleavis om arkitektur.* Dansk Arkitektur Center, Turbine Forlaget, 2009. (Anskaffes ved at kontakte Ulrik T. Skafte på tlf. +45 8612 7916)
- Straagaard, A. og Secher, Lotte: *Liv og Rum – en inspirationsbog om pædagogiske visioner og fysiske rammer.* Kroghs Forlag, 1996.
- Sølvguide.* Eksisterende viden om læring i dagtilbud. Socialministeriet, 2003.
- Utopier i design, kunsthåndværk og arkitektur.* Kunstindustrimuseet og Skoletjenesten, 2007.
- Vagnby, Jes: *Haroun og det arabiske hus.* Guldmaj, 2005.
- Vagnby, Jes: *Malik og det grønlandske hus.* Guldmaj, 2009.
- Vagnby, Jes: *Yuka og det japanske hus.* Guldmaj, 2007.
- Vilbøll, Henrik: *Børns Uderum.* Børn og Unge, 2002.
- Visioner for arkitekturen.* Redskaber til kommunal arkitekturpolitik. Dansk Arkitektur Center, september 2008.
- Volf, Mette: *Design - proces og metode.* Systeme, 2009.
- Æstetik ja tak.* En inspirationsbog om hverdagsæstetik i grundskolen. Dansk Center for Undervisningsmiljø, 2003.
- YES IS MORE med BIG.* Bjarke Ingels Groups undervisningstegneserie. Udgivet af Dansk Arkitektur Center, 2009.
- Zoom – om at opleve arkitektur.* Af Mette Albrechtsen og Elisabeth Reddersen. Dansk lærerforening, 1999.

HJEMMESIDER

www.aarch.dk

Hjemmeside for Arkitekturskolen Århus.

www.alvaraalto.fi/museum

Hjemmeside for Alvar Aalto-museet i Finland. Engelsk oversættelse.

www.arcenreve.com

Fransk hjemmeside for arkitekturinstitutionen Arc en Rêve i Bordeaux.

www.archKIDecture.org

Amerikansk hjemmeside for børn etableret i 1996 for at styrke visuel litteratur og forklare matematik, videnskab og visuelle kunst koncepter gennem arkitekturen.

www.arkade.dk

Kunstbibliotekernes fagportal for Arkitektur, Kunst og Design giver en samlet indgang til en række forskelligartede ressourcer, der tilsammen dækker de emner, som findes i kunstbibliotekerne i bred forstand.

Emnerne i Arkade er: billedkunst, arkitektur, kunsthåndværk, design, museologi og konservering, og Arkade dækker danske såvel som internationale forhold.

www.arken.dk

Museets hjemmeside med information om undervisningstilbud og aktiviteter for børn og unge.

www.arkitekturguiden.dk

En gennemgang af udvalgte bygningsværker i København med inspiration til byvandring.

www.arkitekturiskolen.no

Norsk blog om arkitektur i folkeskolen.

www.arkitekturmuseet.se

Hjemmeside for Arkitekturmuseet I Stockholm, Sverige.

www.arkki.nu

Arkitekturskole for børn og unge i Helsingfors, Finland.

www.arksite.dk

En hjemmeside for børn om arkitektur udviklet af Dansk Arkitektur Center Undervisning i samarbejde med Skolemedia

www.arksite+.dk

Et undervisningssite om arkitektur, målrettet gymnasiet, HF og VUC, udviklet af Dansk Arkitektur Center i samarbejde med Skolemedia og Gyldendal Uddannelse

www.arksitekanon.dk

Hjemmeside, som giver elever og undervisere i 7.-10. klasse og de gymnasiale uddannelser let adgang til viden om dansk arkitektur og overblik over de danske kanonværker. Der er særlig indgang til undervisere.

Barnas landskap af Frode Svane se <http://home.c2i.net/swan/index.htm>

Norsk side som primært handler om indretning af udendørsarealer til børn. Mange henvisninger til norske og andre internationale links.

www.billedskolen.kk.dk

Hjemmeside for Billedskolen i Tvillingehallen i København med tilbud om undervisning i arkitektur.

www.bin-norden.net

Hjemmeside for BIN-Norden – det nordiske netværk af børnekulturforskere.

www.bornkunstogbilleder.dk

Landsforeningen Børn, Kunst og Billeder skaber nye vinkler på temaer i billedarbejdet med børn. Hjemmesiden informerer om foreningens arbejde.

www.buildingconnections.com

Engelsk hjemmeside med informationer, materialer og aktiviteter for lærere og elever om arkitektur.

www.casa.dk

Arkitektfirma i Næstved med erfaring i praktik med elever fra folkeskolen og gymnasiet.

www.cavi.dk

CAVI er en del af Aarhus Universitet, og deres mål er at styrke digital uddannelse og kommunikation.

<http://cfu.emu.dk>

Centre for Undervisningsmidler i Danmark udgør 16 fysiske afdelinger rundt i landet. Information om læremidler og kursus- og konsulentvirksomhed for skolerne.

www.citechailot.fr

Hjemmeside for Cité de l'Architecture et du Patrimoine, Museet for franske monumenter i Paris, Frankrig.

www.dac.dk

Dansk Arkitektur Centers hjemmeside med skoletjenestetilbud.

www.dac.dk/guide

Dansk Arkitekturguide er udarbejdet af Dansk Arkitektur Center. Guiden inviterer på illustrerede byvandring i landets største byer og har en søgefunktion.

www.dac.dk/kommunalarkitekturpolitik

Digital værktøjskasse med redskaber til at komme godt i gang med en arkitekturpolitik i kommunen.

www.danishdesigners.com

Foreningen Danske Designeres hjemmeside.

www.danmarksbilledkunstlaerere.dk

Foreningen for Danmarks Billedkunstlærere har til hensigt at skaffe så gode vilkår som muligt for undervisningen i Billedkunst. Foreningen udgiver Billedpædagogisk Tidsskrift.

www.dcdr.dk/dk

Hjemmeside for Center for Designforskning (Danish Centre for Design Research).

www.denkulturelleskolesekken.no

En national satsning i Norge, som skal bidrage til, at alle børn og unge møder professionel kunst og kultur i deres institutioner.

www.design-ung.se

Svenske designmuseers site for unge.

www.designkolding.dk

Alt om Kolding Kommunes designinitiativ.

www.designprocessen.dk

Hjemmeside med undervisningsmateriale, som viser forskellige designprocesser, formidlet gennem tekst, billeder og film. Siden er etableret af Kunstindustrimuseet og Trapholt.

www.designskolenkolding.dk

Hjemmeside for Designskolen Kolding.

www.designraadet.dk

Designrådets hjemmeside.

www.dkds.dk

Hjemmeside for Danmark Designskole, København.

www.dpu.dk

Hjemmeside for Danmarks Pædagogiske Universitetsskole, Århus Universitet.

www.dream.dk

Hjemmeside for Danish Research Centre on Education and Advanced Media Materials ved Syddansk Universitet.

www.ebst.dk

Erhvervs- og Byggestyrelsens hjemmeside. Her kan du blandt andet finde "Design Danmark".

www.e-museum.emu.dk

Danske museer og science-centres undervisningsmidler.

www.emu.dk

På Emu'en kan du hente inspiration til undervisningen i arkitektur og design fra Undervisningsministeriet.

www.ism.dk

Hjemmeside for Indenrigs- og Socialministeriet med informationer om bl.a. de pædagogiske lærerplaner, publikationer mv.

www.karch.dk

Hjemmeside for Kunstakademiets Arkitektskole, København.

www.kidsntweens.dk

Projektet "Leg og Læring – Kids'n Tweens Lifestyle" er bygget op omkring tre laboratorier, der på hver deres måde arbejder med børn og unges livsstil. De tre laboratorier er *Interaktiv arkitektur og design*, *Krop og bevægelse* og *Turisme og oplevelser*.

www.kolding.dk/designbornehuset

Hjemmeside for den kommende designbørnehave i Kolding Kommune.

www.kuas.dk

Kulturarvstyrelsens hjemmeside.

www.kultgym.dk

KULT er en paraplyorganisation mellem fire gymnasier i Hovedstadsområdet, der ønsker at fremme arbejdet med kunst og kultur i gymnasiet.

www.kulturhus.kk.dk/bornekulturhus-amar

Hjemmeside for både det gamle og det nye børnekulturhus på Amager.

www.kulturjagt.dk

Hjemmeside for kulturjagten i Gentofte Kommune.

www.kulturjagt.htk.dk

Hjemmeside for kulturjagten i Høje Taastrup Kommune.

www.kulturterminen.se

Gøteborgs tilbud om arkitektur.

www.kum.dk

Kulturministeriets hjemmeside. Her kan du blandt andet downloade publikationen "Arkitekturturnation Danmark" på dansk og engelsk.

www.kunst.dk

Kunstrådets hjemmeside. Her findes nyt om Hustkunstnerordningen og Huskunstnerdatabasen.

www.kunstdiplom.dk

Hjemmeside for bl.a. kulturformidleruddannelsen, der udbydes på Sjælland ved UC Sjælland og i Sønderjylland ved UC Syd. Begge steder i samarbejde med Scenekunstens Udviklingscenter/Ods herred Teaterskole.

www.kunstindustrimuseet.dk

Kunstindustrimuseet i Københavns hjemmeside med museets skoletjeneste..

www.kunstmus.dk

Børnenes Kunstklub er en netbase-ret klub for børn i alderen fra 4 til 7 år og kunstværker fra ni kunstmuseer i Region Syddanmark.

www.louisiana.dk

Museets hjemmeside med information om Børnehuset og adgang til undervisningstilbud- og materialer til forskellige aldersgrupper.

www.lyngbykulturjagt.dk

Hjemmeside for kulturjagten i Lyngby-Tårn Kommune.

www.mfa.fi/frontpage

Hjemmeside for Finlands Arkitekturmuseum. Engelsk oversættelse.

www.norskform.no

FORMlab er værksteder for børn og unge og laboratorium for handlingsbaseret formidling af arkitektur og design.

www.plan.vejle.dk

Vejle Kommunes arkitekturpolitik.

www.playware.dk

Hjemmeside for Playware – et samarbejde mellem Danmarks Tekniske Universitet og Danmarks Pædagogiske Universitetsskole.

www.policydesignthinking.com

Debatside med forslag til udvikling af Design Danmark etableret af Erhvervs- og Byggestyrelsen 2009.

www.reggioemilia.dk

Hjemmeside for Det Danske Reggio Emilia Netværk som udgiver et nyhedsbrev og arrangerer studieture og seminarer om Reggio Emilia-pædagogikken.

www.regjeringen.no

Kunnskapsløftet: Er den nye reform i grundskolen og videregående oplæring i Norge.

www.roskildekommune.dk

Hjemmeside for Roskilde Kommune.

www.sansehaver.dk

Hjemmeside om sansehaver og naturlegepladser. Indehaver landskabsarkitekt Helle Nebelong, som også er formand for Dansk Legepladsselskab og laver opgaver for Københavns Kommune.

www.scottisharchitecture.com

Hjemmeside for Architecture and Design Scotland finder du nyheder, historier og aktuelle bevisenheder om skotsk arkitektur. Indeholder også en side om læring om arkitektur.

www.sdu.dk

Hjemmeside for Syddansk Universitet.

Smile: 130.242.34.251/smile/default.html

Schools Museums Internet Learning Europe. Europæisk undervisningssite koordineret af Arkitekturmuseet i Stockholm.

www.sporniarhus.dk

Beskrivelse af alle Århus Kommunes arkitekturprojekter og ture.

www.thelighthouse.co.uk

Engelsk hjemmeside for The Lighthouse – et arkitekturcenter i Glasgow.

www.taarnbybib.dk/kulturjagt

Hjemmeside for kulturjagten i Tårnby Kommune.

www.toldkammeret.dk

Kulturhusets hjemmeside med adgang til informationer om børnekulturcentret og billedskolen.

www.trapholt.dk

Museets hjemmeside med information om undervisning og aktiviteter for børnehaver, skoler, sfo og familier.

www.uvm.dk

Undervisningsministeriets hjemmeside. Se blandt andet rapporten fra Rådgivningsgruppen om de praktiske musikfag, *Fælles Mål* for billedkunst og nyt om læreruddannelsen.

Arkitekten. Medlemsblad for Akademisk Arkitektforening.

Arkitektur DK. Udgivet af Arkitektens Forlag.

Billedpædagogisk Tidsskrift.

Udgivet af Danmarks Billedkunstlærere.

Danske Legepladser. Udgivet af Dansk Legepladsselskab.

Inform. Udgivet af Danske Designere.

Temanummer om arkitektur i Billedpædagogisk Tidsskrift

I *Billedpædagogisk Tidsskrift* nr. 1, 2008 finder du flere artikler med undervisningsforløb om arkitektur, som er gennemført i danske folkeskoler – både om den praktiske og æstetiske funktion, men også om den etiske.

Som Dorte Baggenæs skriver i forordet til temanummeret: "At lære om arkitektonisk kvalitet i grundsko-

len er ikke et spørgsmål om at overføre god smag til eleverne (!), men om at give plads og tid til at mærke og sanse omverdenen, være undersøgende og kritiske".

Billedpædagogisk Tidsskrift udgives af Danmarks Billedkunstlærere og har spot på forskellige temaer og debat med politikere om billedkunstens rolle i folkeskolen.

BØRNEKULTURENS NETVÆRK

Børnekulturens Netværk er kulturministerens og Kulturministeriets rådgivende organ for børnekultur. Netværket har til opgave at inspirere til og skabe synergi og tværgående udvikling på det børnekulturelle område både nationalt, regionalt og lokalt. Netværk skal desuden bidrage til at skabe helheds- og udviklingsorienterede indsatser på området.

Netværket består af fire af Kulturministeriets centrale styrelser: Det Danske Filminstitut, Kulturarvsstyrelsen, Statens Kunstråd/Kunststyrelsen og Styrelsen for Bibliotek og Medier samt Indenrigs- og Socialministeriet og Undervisningsministeriet.

Publikationer fra Børnekulturens Netværk:

Børnekulturens Netværk har udgivet en række publikationer med inspiration til arbejdet med børn og kultur. Følgende titler har relation til formidlingen af arkitektur og design til børn og unge:

Strategi 2010-2012

Børnekulturens Netværks strategi for arbejdet i 2010-2012.

Handlingsplan 2010

Børnekulturens Netværks handlingsplan for 2010. (Kan kun downloades).

Ungekultur i nye rammer

Projektmodning omkring kunst og kultur for, med og af unge.
Børnekulturens Netværk, 2010.

Børnekulturens Netværk – Statusrapport 2009

Børnekulturens Netværk, 2010.
(Kan kun downloades).

Børnekultur i kommunen – Ideer og inspiration til kommunalreformen

Børnekulturens Netværk, september 2006.

Slip fortællingen løs

Kunst- og kulturformidling til de 3-6-årige.

Børnekulturens Netværk, juni 2006.
(Kan kun downloades).

Når børn møder kultur – En antologi om formidling i børnehøjde

Børnekulturens Netværk, januar 2006.
(Kan kun downloades).



Børnekulturens Netværk

BØRN RUM FORM

Arkitektur og design for begyndere

BØRN RUM FORM har fokus på, hvordan interessen for arkitektur og design kan stimuleres bedst muligt hos børn og unge, og hvordan formidlingen kan indgå som en naturlig del af deres dagligdag.

BØRN RUM FORM indeholder artikler af fagfolk og interviews med toneangivende arkitekter, designere og erhvervsledere om deres syn på, hvordan arkitektur og design kan gøres vedkommende for børn og unge. Best practice-eksempler fra forsøg og projekter i kommuner og institutioner viser, hvordan der arbejdes med børn, arkitektur og design rundt omkring i landet.

BØRN RUM FORM er resultatet af to års arbejde i en faglig projektgruppe med repræsentanter fra en række fagorganisationer og -institutioner. Den henvender sig til formidlere, lærere, pædagoger, arkitekter og designere samt forældre med interesse for formidling af arkitektur og design til børn og unge.

BØRN RUM FORM er udgivet af Børnekulturens Netværk, som er kulturministerens og Kulturministeriets rådgivende organ for børnekultur. Netværket består af fire af ministeriets centrale styrelser: Det Danske Filminstitut, Kulturarvsstyrelsen, Statens Kunstråd / Kunststyrelsen og Styrelsen for Bibliotek og Medier samt Indenrigs- og Socialministeriet og Undervisningsministeriet.

Læs mere om Børnekulturens Netværk på hjemmesiden www.boernekultur.dk eller på Børnekulturportalen www.boernogkultur.dk

