

LÆRERVEJLEDNING

CAN
DO
FILM

PLADSTIL ALLE NUTIDENS ARKITEKTUR



LÆR
INGS | FILM
UNDERSVISINGSPORTAL

Redaktion: Michael Schmidt-Olsen, Daniel Schultz Madsen,
Christensen & Co. og Building Diversity
Layout og illustrationer: Candofilm
Kontakt: info@candofilm.dk

Fri kopiering til undervisningsbrug.
Finansieret med tilskud fra Statens Kunstfond, Realdania, Ege Fonden og Dreyers Fond

Arkitekturen omkring os

Arkitektur og design er en stor del af den fysiske verden, vi er omgivet af. Vi bor i den, lærer i den, mødes i den og bevæger os gennem den hver eneste dag. Alligevel er det de færreste der tænker over, hvor meget arkitektur egentligt betyder for vores velbefindende.

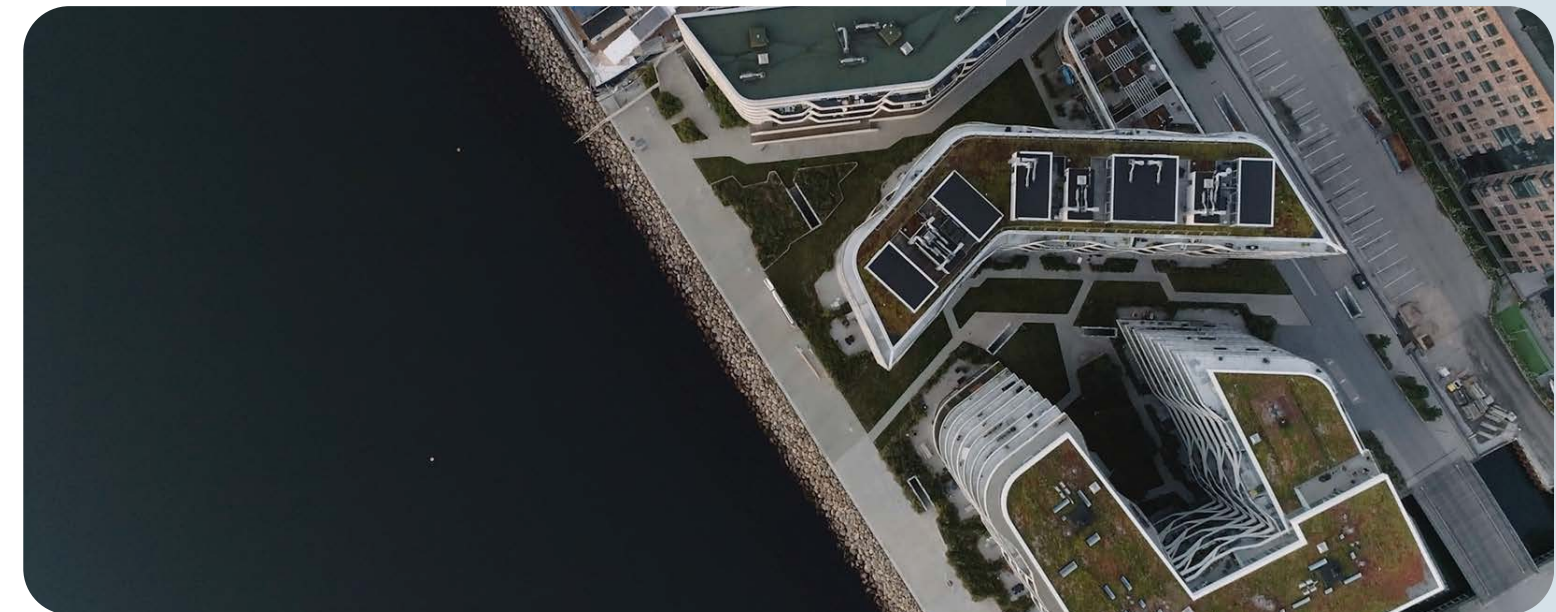
Arkitektur har enorm indflydelse på vores trivsel, vores adfærd og vores muligheder for at deltage i fællesskaber. Gode omgivelser kan skabe tryghed, tilhørsforhold og livskvalitet. Omvendt kan bygninger og byrum skabe barrierer, der gør det vanskeligere for nogle mennesker at deltage på lige fod med andre.

Med undervisningsmaterialet *Plads til alle – Nutidens arkitektur* inviteres eleverne til at undersøge, hvordan arkitektur former vores samfund, og hvordan fremtidens bygninger og byrum kan udvikles med plads til flere mennesker.

Et centralt tema i materialet er begrebet “universelt design”, der bygger på idéen om, at vores fælles omgivelser skal kunne bruges af så mange mennesker som muligt, uanset alder, social baggrund eller fysisk og psykisk funktionsevne.

Gennem film, undersøgelser, byvandring, analyser og kreative opgaver arbejder eleverne blandt andet med spørgsmål som: Hvem er vores bygninger designet til? Hvem bliver overset? Hvordan skaber vi rum med plads til forskellighed? Hvordan kan arkitektur understøtte trivsel, fællesskab og deltagelse?

Materialet er udviklet til mellemtrinnet og udskoling og kan anvendes i dansk, samfundsfag, historie, billedkunst samt håndværk og design. Forløbet egner sig særligt godt til tværfagligt arbejde, da arkitektur og design berører centrale temaer som demokrati, kultur, bæredygtighed, identitet og fællesskab.



Undervisningsmaterialets dele

Det samlede undervisningsmateriale kan gennemføres på 10-15 lektioner.



Lærervejledning

Her introduceres til centrale begreber og temaer som arkitektur, universelt design, social bæredygtighed og normkritiske perspektiver.

Vejledningen indeholder desuden baggrundsviden, didaktiske overvejelser og forslag til, hvordan materialet kan anvendes i undervisningen. Der gives inspiration til tværfaglige forløb samt konkrete forslag til refleksion, diskussion og evaluering.

Øvelshæfte

Øvelshæftet indeholder en række opgaver, undersøgelser og kreative aktiviteter, som knytter sig til filmene og deres temaer.

Opgaverne kan anvendes samlet som et længere undervisningsforløb eller udvælges enkeltvist efter klassens niveau og behov. Øvelserne giver eleverne mulighed for at undersøge deres omgivelser og reflektere over arkitekturens betydning for mennesker og fællesskaber.

De fire undervisningsfilm

Filmene udgør undervisningsmaterialets bærende element og fungerer som afsæt for de aktiviteter og diskussioner, der følger i undervisningen.

Analyseværktøj

Arkitektfirmaet Christensen & Co. har udviklet en række funktionskort og analyseværktøjer, som sikrer, at principperne for universelt design tænkes ind gennem hele designprocessen. Disse værktøjer kan med fordel anvendes af eleverne i deres egne analyser, refleksioner og designopgaver.

Filmenes handling



Film 1: Arkitektur og trivsel

Filmen undersøger, hvordan bygninger og byrum påvirker vores trivsel, adfærd og oplevelse af fællesskab.

Film 2: Det multikulturelle byrum

Filmen undersøger, hvordan arkitekturen kan rumme et samfund præget af mangfoldighed og forskellige måder at leve på.

Film 3: Barrierefri arkitektur

Filmen introducerer eleverne til universelt design og viser, hvordan arkitektur kan bidrage til lige muligheder, deltagelse og tilgængelighed for mennesker med forskellige behov og forudsætninger.

film 4: Arkitektur uden grænser

Filmen undersøger, hvordan dansk arkitektur har udviklet sig gennem tiden, og om man egentligt kan snakke om "dansk arkitektur og design" som unik stilart.



Materialets formål

At styrke elevernes forståelse af arkitektur som mere end bygninger og design. Gennem arbejdet med universelt design og social bæredygtighed skal eleverne udvikle et nysgerrigt og undersøgende blik på deres omgivelser. De skal lære at se, hvordan bygninger og byrum afspejler værdier, prioriteringer og forestillinger om, hvordan mennesker lever, mødes og bruger verden.

Materialet baserer sig på en normkritisk tilgang, der giver eleverne redskaber til at undersøge, hvem vores bygninger og byrum er designet til, hvilke behov der tilgodeses og hvilke mennesker, der risikerer at blive overset.

Eleverne skal opnå forståelse af, hvordan arkitektur kan skabe lige muligheder og understøtte deltagelse, trivsel og fællesskab for mennesker med forskellige behov og forudsætninger. På den måde bliver arkitekturen et konkret udgangspunkt for samtaler om demokrati, inklusion, mangfoldighed og social bæredygtighed.



Undervisning i inkluderende arkitektur

Social bæredygtighed handler om at skabe samfund, hvor mennesker trives, føler sig inkluderet og har mulighed for at deltage aktivt i fællesskaber. Det handler om lige muligheder, tilgængelighed, mangfoldighed og oplevelsen af at høre til.

Her spiller arkitekturen en vigtig rolle. Det gælder ikke mindst i arbejdet med universelt design og inkluderende arkitektur, hvor ambitionen er at skabe omgivelser, der kan bruges af så mange mennesker som muligt, uanset funktionsevne.

Denne ambition ligger tæt op ad de værdier, som den danske folkeskole bygger på.



Folkeskolen og forskellighed

Folkeskolens formål er ikke kun at give eleverne faglig viden. Skolen skal også forberede eleverne til deltagelse, medansvar, rettigheder og pligter i et demokratisk samfund. Værdier som ligeværd, demokrati, deltagelse og fællesskab er centrale i folkeskolens arbejde. Samtidig er den danske folkeskole en skole for alle børn, uanset baggrund, forudsætninger og behov.

I takt med at inklusion er blevet en stadig vigtigere del af skolens hverdag, møder elever og lærere i stigende grad spørgsmål om forskellighed, fællesskab og deltagelse. Hvordan skaber vi rammer, hvor alle kan være med? Hvordan håndterer vi forskellige behov? Og hvordan skaber vi fællesskaber, hvor forskellighed opleves som en styrke frem for en udfordring?

Når elever arbejder med inkluderende arkitektur, arbejder de derfor ikke kun med bygninger og design. De arbejder med de værdier, der ligger til grund for vores samfund. De undersøger, hvordan de fysiske rammer omkring os kan understøtte deltagelse, fællesskab og lige muligheder, og hvordan arkitektur kan være med til at skabe plads til mennesker med forskellige behov, erfaringer og livsvilkår.

Normkritik og normkreativitet

Undervisningsmaterialet bygger på en normkritisk tilgang til arkitektur og design. Normer er de forestillinger, vi har om, hvad der er normalt. Ofte er normerne så indarbejdede, at vi slet ikke lægger mærke til dem. Det gælder også i arkitekturen. Når bygninger, skoler, boliger og byrum designes, sker det ofte med bestemte forestillinger om, hvem brugerne er.

Mange steder er designet ud fra idéen om den gennemsnitlige bruger. I praksis er det dog svært at tale om en gennemsnitsbruger, for vi har alle forskellige behov, baggrunde og fysiske forudsætninger. Nogle har nedsat syn eller hørelse. Nogle bruger kørestol eller rollator. Nogle har behov for rolige omgivelser, mens andre søger aktivitet og fællesskab. Nogle orienterer sig bedst gennem billeder, mens andre foretrækker tekst. En normkritisk tilgang handler om at gøre disse forskelle synlige.

Når eleverne lærer at identificere barrierer og udfordringer, får de samtidig mulighed for at tænke i nye løsninger. Denne proces kaldes ofte normkreativitet. Her flyttes fokus fra det, der begrænser, til det, der kan skabe flere muligheder og stærkere fællesskaber.

På den måde bliver normkritik ikke et mål i sig selv, men et redskab til at arbejde med universelt design, social bæredygtighed og ambitionen om at skabe omgivelser, hvor flere mennesker kan deltage på lige fod.



Faglig forankring og læringsmål

Arkitektur er ikke et selvstændigt fag i folkeskolen, men emnet indgår direkte og indirekte i en række af skolens fag og læringsområder. Gennem arbejdet med arkitektur, universelt design og social bæredygtighed får eleverne mulighed for at arbejde med både æstetiske, samfundsmæssige og praktiske problemstillinger.

Materialet er udviklet med en tværfaglig tilgang og kan særligt anvendes i håndværk og design, billedkunst, samfundsfag og dansk. I håndværk og design understøtter materialet arbejdet med designprocesser, funktion, æstetik og bæredygtighed. I billedkunst bidrager det til elevernes forståelse af arkitektur som en del af vores visuelle kultur og byggede miljø. Samfundsfag giver mulighed for at arbejde med demokrati, fællesskab, medborgerskab og mangfoldighed, mens danskfaget kan bidrage med analyse, refleksion, kommunikation og formidling.

Undervisningsmaterialet bygger på en undersøgende og praksisorienteret tilgang, hvor eleverne arbejder med observationer, analyser, dialog, feltstudier og kreative designprocesser. Gennem disse aktiviteter styrkes elevernes evne til at undersøge deres omgivelser, identificere udfordringer og udvikle egne forslag til løsninger.

På den måde understøtter materialet folkeskolens overordnede formål om at udvikle elevernes faglige, demokratiske og kreative kompetencer og styrke deres rolle som aktive og medskabende borgere.

Arbejdsrammer og didaktisk tilgang

Materialet bygger på tanken om, at elever lærer bedst, når de får mulighed for selv at undersøge, opleve og afprøve deres viden i praksis. Målet er derfor ikke blot at give eleverne viden om arkitektur, men at give dem redskaber til selv at undersøge, analysere og diskutere de omgivelser, de er en del af.

Materialet er ikke opbygget som et fastlåst undervisningsforløb med afgrænsede moduler, men er tænkt som en fleksibel værktøjskasse, hvor læreren selv kan sammensætte forløbet ud fra klassens niveau, faglige mål og tidsramme.

Filmene kan anvendes samlet som et længere undervisningsforløb eller enkeltvis som afsæt for undervisning om specifikke temaer. På samme måde kan opgaver og aktiviteter udvælges og kombineres efter behov.

Det samlede undervisningsforløb svarer typisk til mellem 10 og 15 lektioner (å 45-60 min), men kan både forkortes og udvides afhængigt af ambitionsniveau og faglig sammenhæng. I øvelsesheftet vil der være forslag til skalerbare forløb.



Seks faser:

Oplev

Eleverne møder arkitekturen gennem film, billeder og egne erfaringer.

Undersøg

Eleverne analyserer bygninger, byrum og hverdagsmiljøer.

Reflektér

Eleverne diskuterer fællesskab, trivsel, inklusion og mangfoldighed.

Analyser

Eleverne arbejder med universelt design, social bæredygtighed og normkritiske perspektiver.

Skab

Eleverne udvikler egne idéer og løsningsforslag.

Del

Eleverne formidler deres analyser og idéer gennem præsentationer, udstillinger, film eller andre kreative formater.

Faglig baggrund: Universelt design

Universelt design er et komplekst og tværfagligt begreb, der både kan forstås som et værdigrundlag og som en designstrategi. Inden for arkitektur og design handler universelt design grundlæggende om at skabe bygninger, byrum og løsninger, der kan anvendes af så mange mennesker som muligt. Begrebet rækker imidlertid ud over spørgsmål om funktionalitet og tilgængelighed. Hvor traditionelle tilgængeligheds løsninger ofte har været målrettet bestemte brugergrupper, tager universelt design udgangspunkt i menneskelig mangfoldighed fra begyndelsen. Målet er ikke at skabe løsninger til nogle få. Målet er at skabe løsninger, der fungerer for mange.

Universelt design bygger på erkendelsen af, at mennesker er forskellige. Vi har forskellige aldre, erfaringer, kulturelle baggrunde, funktionsevner og måder at bruge verden på. Samtidig er forskellighed ikke noget, der kun gælder bestemte grupper. Gennem livet oplever alle mennesker perioder, hvor vores behov ændrer sig. Vi bliver ældre. Vi får børn. Vi kommer til skade eller møder situationer, hvor vores omgivelser stiller nye krav til os.

Universal design is the design of products and environments to be usable by all people, to the greatest extent possible, without the need for adaptation or specialized design.

– Ostroff, 2001.

Den originale definition af universelt design



Universelt design tager udgangspunkt i dette fælles menneskelige vilkår. Der er ikke et "dem" og et "os". Der er kun "os".

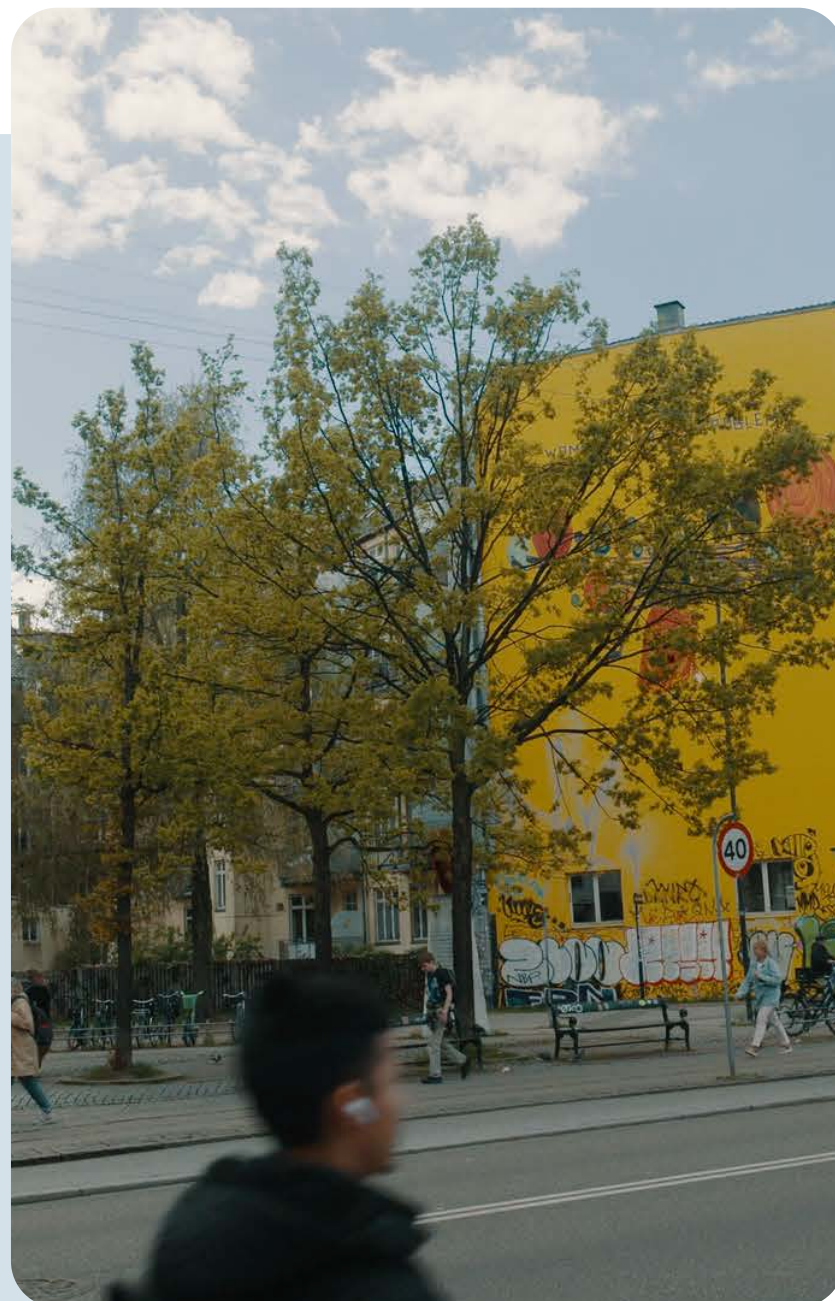
Tanken er, at løsninger, der er nødvendige for nogle mennesker, ofte viser sig at være bedre for alle. Det klassiske eksempel er automatiske døre. De blev oprindeligt udviklet for at gøre bygninger mere tilgængelige for mennesker med nedsat mobilitet, men i dag gør de hverdagen lettere for os alle – fra forældre med barnevogne til mennesker med tunge indkøbsposer eller kufferter.

Universelt design illustrerer dermed, hvordan hensynet til mangfoldighed kan føre til bedre og mere anvendelige løsninger for alle.

I denne forståelse handler universelt design ikke alene om adgang til bygninger og byrum. Det handler om muligheden for at deltage. Målet er at skabe omgivelser, hvor mennesker kan mødes, lære, arbejde og indgå i fællesskaber på lige fod med hinanden.

På den måde knytter universelt design sig tæt til centrale samfundsmæssige værdier som inklusion, lighed, demokrati og social bæredygtighed og udgør et vigtigt perspektiv i arbejdet med fremtidens arkitektur og byudvikling.

Fra tilgængelighed til deltagelse



Begrebet universelt design blev udviklet i 1980'erne af den amerikanske arkitekt Ronald Mace.

Mace argumenterede for, at tilgængelighed ikke burde være noget, man tilføjede til et projekt, når designet var færdigt. I stedet burde bygninger og omgivelser designes, så flest mulige mennesker kunne bruge dem fra begyndelsen.

I sin praksis oplevede Mace, at mange løsninger, der blev beskrevet som "accessible" eller "barrier-free", ofte endte med at virke stigmatiserende. Selvom intentionen var at skabe bedre adgang, blev løsningerne ofte tilføjet som særlige installationer eller efterfølgende tilpasninger.

Resultatet blev, at mennesker blev fremhævet som anderledes i stedet for at blive inkluderet som en naturlig del af fællesskabet. Universelt design opstod som et opgør med denne tankegang. Målet var ikke at skabe særlige løsninger til særlige mennesker, men at skabe løsninger, der fra begyndelsen tager højde for menneskelig mangfoldighed.

I dag handler universelt design derfor ikke kun om at fjerne fysiske barrierer. Det handler om at skabe bedre rammer for deltagelse.

Universelt design bygger på en bred forståelse af tilgængelighed og anskuer menneskers møde med omgivelserne fra flere forskellige perspektiver.

Fysisk
tilgængelighed

Social
tilgængelighed

Sanselig
tilgængelighed

Kognitiv
tilgængelighed



De syv principper for universelt design

I 1997 nedsatte Ronald Mace et tværfagligt ekspertudvalg, som udviklede syv principper for universelt design. Principperne fungerer som et praktisk værktøj for arkitekter, designere og planlæggere og hjælper med at omsætte tankerne bag universelt design til konkrete løsninger.

1. Lige anvendelse

Løsninger skal kunne bruges af mennesker med forskellige forudsætninger uden at skabe unødigt forskelsbehandling eller stigmatisering. Alle skal så vidt muligt have adgang til de samme funktioner og muligheder.

2. Fleksibilitet i brug

Designet skal kunne anvendes på forskellige måder og tilpasses forskellige behov, præferencer og brugssituationer.

3. Enkel og intuitiv anvendelse

Løsningen skal være let at forstå og bruge – uanset erfaring, sproglige forudsætninger eller baggrundsviden.

4. Forståelig information

Vigtige informationer skal være tydelige og tilgængelige for forskellige brugergrupper og formidles på måder, der kan opfattes gennem flere sanser.

5. Tolerance for fejl

Designet skal minimere risikoen for fejl og reducere konsekvenserne, hvis fejl eller uheld opstår.

6. Lav fysisk anstrengelse

Løsningen skal kunne anvendes effektivt og komfortabelt uden unødigt fysisk belastning.

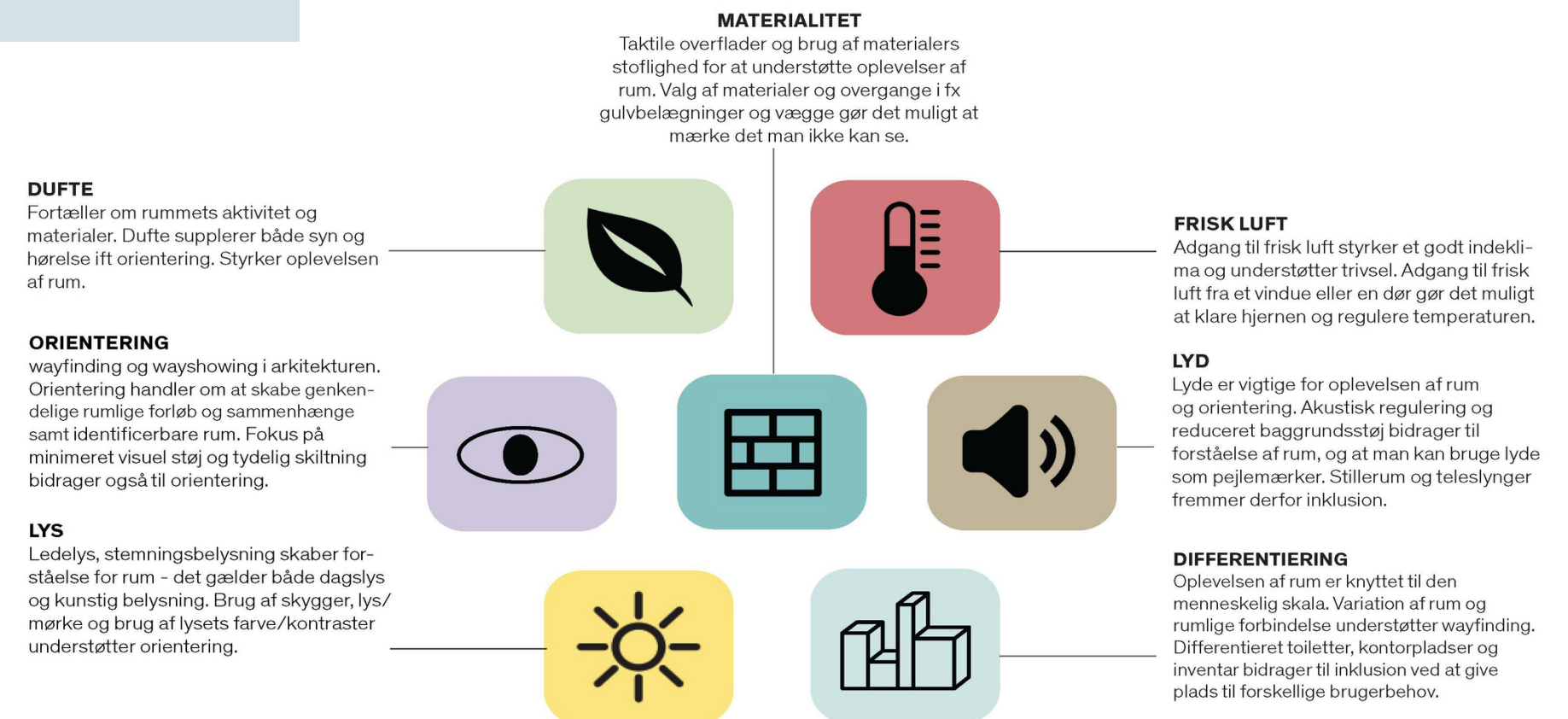
7. Plads til brug

Der skal være tilstrækkelig plads til, at mennesker med forskellige kroppe, bevægelsesmønstre og hjælpemidler kan færdes og anvende omgivelserne.

Fra principper til arkitektoniske virkemidler

For at gøre universelt design mere anvendeligt i den arkitektoniske praksis udviklede universelt design-rådgiver og laboratoriespecialist Janet Cohen Muntz i samarbejde med Christensen & Co Arkitekter en metode, der kobler universelt design til velkendte arkitektoniske virkemidler.

Udgangspunktet er, at mennesker oplever arkitektur gennem kroppen og sanserne. Derfor fokuserer metoden på en række menneskelige forudsætninger, herunder følesans, lugtesans, høresans, synssans, balancesans, muskel-led-sans, kognitive evner og fysisk førlighed.



UD-system: © Copyright Christensen & Co Arkitekter

De otte mål for universelt design

Nyere forskning har videreudviklet forståelsen af universelt design gennem de såkaldte otte mål for universelt design.

Hvor de syv principper primært fokuserer på funktion, anvendelighed og tilgængelighed, fokuserer de otte mål i højere grad på menneskers oplevelse af omgivelserne og deres mulighed for at deltage aktivt i fællesskabet.

Målene omfatter både funktionelle, sociale og følelsesmæssige dimensioner af design og understreger, at god arkitektur ikke kun handler om at kunne bruge et sted, men også om at føle sig velkommen, forstå omgivelserne og opleve trivsel og tilhørsforhold.

1. Kropslig tilpasning

Designet skal kunne bruges af mennesker med forskellige kroppe, størrelser og funktionsevner.

2. Komfort

Omgivelserne skal være behagelige og kræve mindst mulig fysisk og mental belastning.

3. Opmærksomhed

Vigtige funktioner og informationer skal være lette at opdage.

4. Forståelse

Det skal være intuitivt og enkelt at forstå, hvordan et sted eller en funktion bruges.

5. Velvære

Designet skal understøtte sundhed, trivsel og tryghed.

6. Social integration

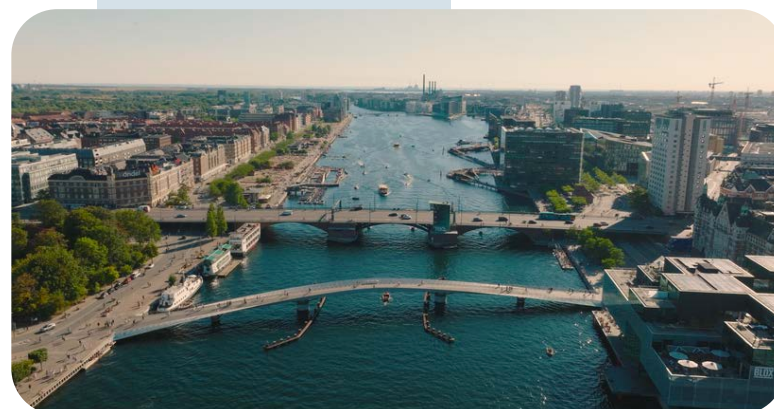
Alle mennesker skal kunne deltage og føle sig velkomne på lige fod.

7. Personalisering

Der skal være mulighed for individuelle valg og forskellige måder at bruge omgivelserne på.

8. Kulturel hensyntagen

Designet skal respektere kulturel mangfoldighed og tage hensyn til den sammenhæng, det indgår i.



Universal design is “a design process that enables and empowers a diverse population by improving human performance, health and wellness, and social participation.”
(Steinfeld and Maisel, 2012)

Universelt design og FN's Verdensmål

I 2006 blev universelt design skrevet ind i FN's Handicapkonvention. Dermed blev universelt design ikke blot et arkitektfagligt begreb, men en international målsætning om at skabe samfund, produkter og omgivelser, der kan bruges af så mange mennesker som muligt.

De lande, der har tilsluttet sig konventionen, har forpligtet sig til at fremme universelt design gennem blandt andet lovgivning, forskning, undervisning og planlægning. Siden da er universelt design blevet et stadigt vigtigere begreb inden for arkitektur, byplanlægning og samfundsudvikling – også i Danmark.

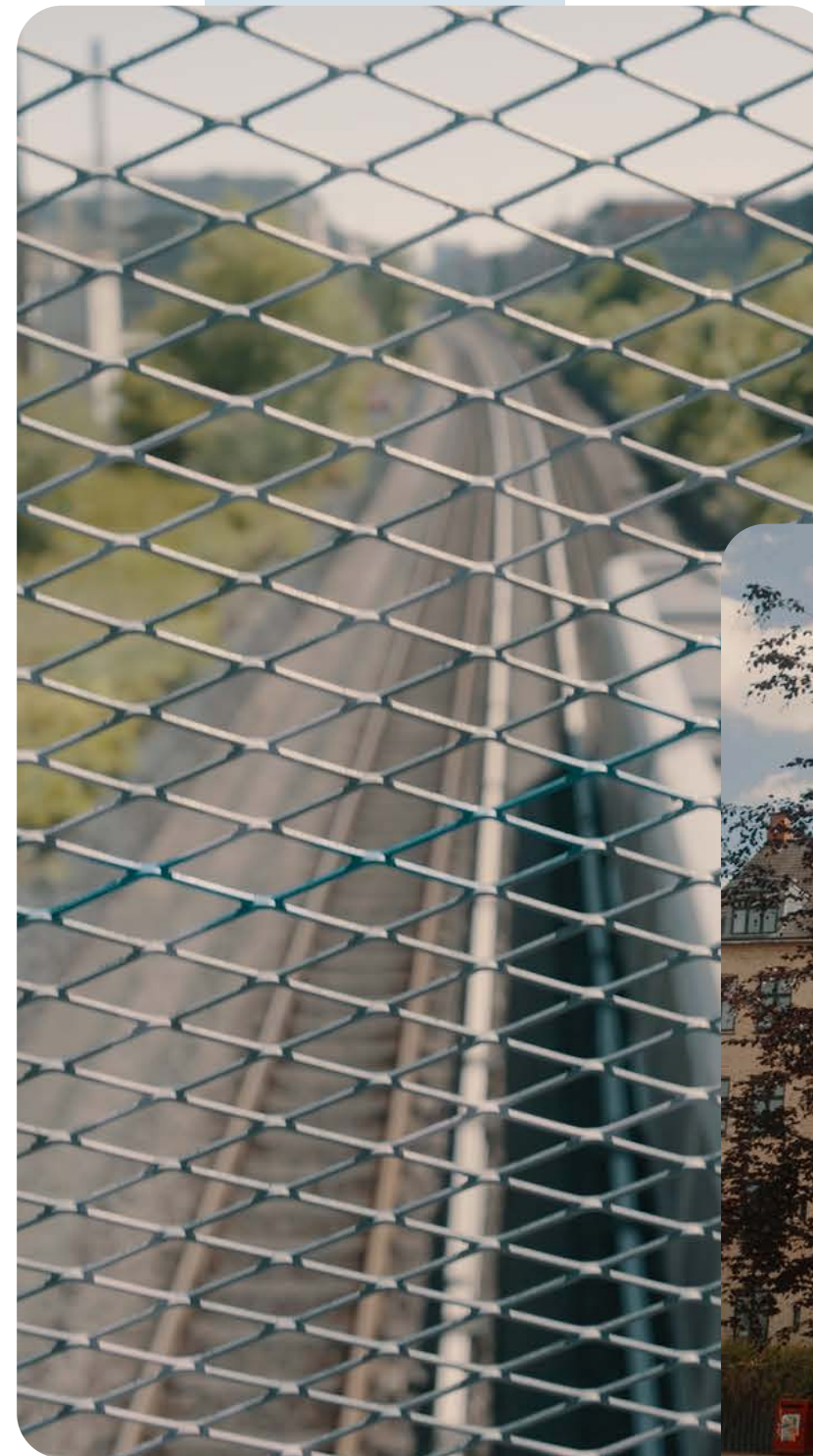
Universelt design hænger tæt sammen med tankegangen bag FN's Verdensmål. Et af de centrale principper i Verdensmålene er løftet om at "leave no one behind" – at ingen mennesker må efterlades eller udelukkes fra samfundets muligheder og fællesskaber.

Denne tanke ligger i kernen af universelt design.

Når eleverne arbejder med universelt design, arbejder de derfor også med nogle af de grundlæggende spørgsmål, som FN's Verdensmål rejser.

Særligt relaterer universelt design sig til:

- **Verdensmål 3** – Sundhed og trivsel, gennem fokus på menneskers velvære og livskvalitet.
- **Verdensmål 4** – Kvalitetsuddannelse, gennem inkluderende læringsmiljøer med plads til forskellige behov.
- **Verdensmål 10** – Mindre ulighed, gennem lige adgang til bygninger, byrum og samfundets tilbud.
- **Verdensmål 11** – Bæredygtige byer og lokalsamfund, gennem udviklingen af inkluderende, tilgængelige og trygge bymiljøer.



Anbefalinger til underviseren

Undervisningsmaterialet bygger på en undersøgende, dialogbaseret og elevinddragende tilgang. Filmene fungerer som afsæt for refleksion og diskussion, mens opgavehæftet giver forslag til aktiviteter, undersøgelser og øvelser, der kan tilpasses klassens niveau og faglige fokus.

Der findes ikke én rigtig måde at arbejde med materialet på. Tværtimod er det tanken, at læreren sammensætter et forløb, der passer til klassens behov og de læringsmål, der arbejdes med.

Arbejd med komplekse problemstillinger

Arkitektur, universelt design og social bæredygtighed er komplekse emner, som sjældent kan reduceres til enkle svar eller løsninger.

Mange arkitektoniske dilemmaer handler om at afveje forskellige behov og interesser mod hinanden. Det anbefales derfor, at undervisningen fokuserer på undersøgelse, refleksion og dialog frem for at finde entydige svar.

Målet er at udvikle elevernes evne til at argumentere, begrunde og diskutere med udgangspunkt i faglige begreber og konkrete eksempler.

Tag udgangspunkt i elevernes virkelighed

Arkitektur bliver mest relevant, når eleverne kan genkende problemstillingerne fra deres egen hverdag. Det anbefales derfor at tage udgangspunkt i skolens bygninger, skolegården, lokalområdet eller andre steder, som eleverne kender og bruger i deres hverdag. Ved at koble undervisningen til konkrete steder bliver begreber som trivsel, tilgængelighed, fællesskab og inklusion lettere at forstå.

Arbejd med perspektivskifte

En central tanke i universelt design er, at mennesker oplever og bruger omgivelser forskelligt. Lad derfor eleverne undersøge, hvordan forskellige mennesker kan opleve det samme sted. Perspektivskifte kan styrke elevernes forståelse af inklusion, mangfoldighed og social bæredygtighed og samtidig udvikle deres evne til empati og refleksion.



Anbefalinger til underviseren

Kobl arkitekturen til mennesker og samfund

Arkitektur handler ikke kun om bygninger. Arkitektur handler om mennesker. Derfor anbefales det at koble de faglige begreber til konkrete cases, personlige fortællinger og virkelige eksempler. Filmene indeholder en række menneskelige perspektiver, men undervisningen kan også suppleres med interviews, lokale observationer eller undersøgelser.

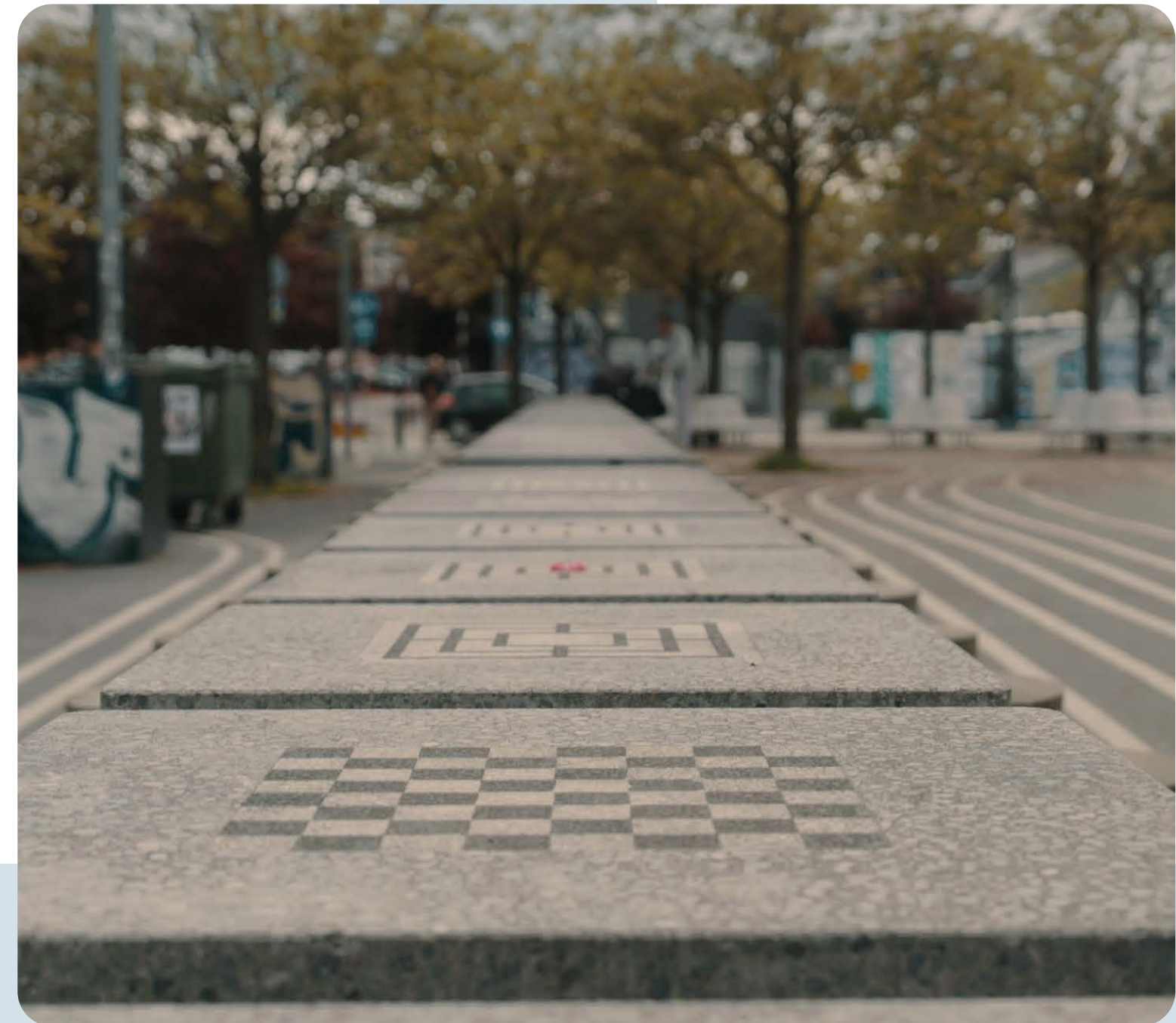
Samtidig kan undervisningen perspektiveres til større samfundsmæssige temaer som demokrati, fællesskab, bæredygtighed, velfærd og mangfoldighed. På den måde får eleverne forståelse for, at arkitektur ikke blot afspejler samfundet – den er også med til at forme det.

Skab et inkluderende læringsmiljø

Undervisningsforløbet kredser om forskellighed, deltagelse og fællesskab. Derfor er det vigtigt at skabe et læringsmiljø, hvor eleverne oplever, at forskellige perspektiver og erfaringer bliver hørt og respekteret.

Begreber som universelt design, social bæredygtighed, inklusion og mangfoldighed kan være abstrakte for mange elever. Det anbefales derfor løbende at arbejde med begrebsafklaring og koble teorien til konkrete oplevelser og eksempler.

Når eleverne oplever, at deres egne erfaringer og refleksioner har værdi, styrkes både deres engagement og deres forståelse af materialets centrale temaer. Målet er at skabe et læringsrum, hvor nysgerrighed, dialog og refleksion er vigtigere end at nå frem til entydige svar.



Inspiration og ressourcer

I flere af opgaverne skal eleverne omsætte deres undersøgelser, analyser og idéer til konkrete forslag. Her får de mulighed for at arbejde som arkitekter, designere og byplanlæggere, der udvikler løsninger på virkelige problemstillinger.

Der findes ikke én rigtig måde at præsentere et arkitektonisk projekt på. Nogle elever tænker bedst gennem tegning, andre gennem modeller, billeder eller digitale værktøjer. Derfor kan læreren med fordel lade eleverne vælge den formidlingsform, der passer bedst til opgaven og deres arbejdsform.

Formålet er ikke at skabe færdige arkitektprojekter, men at give eleverne mulighed for at undersøge, udvikle og kommunikere deres egne idéer.

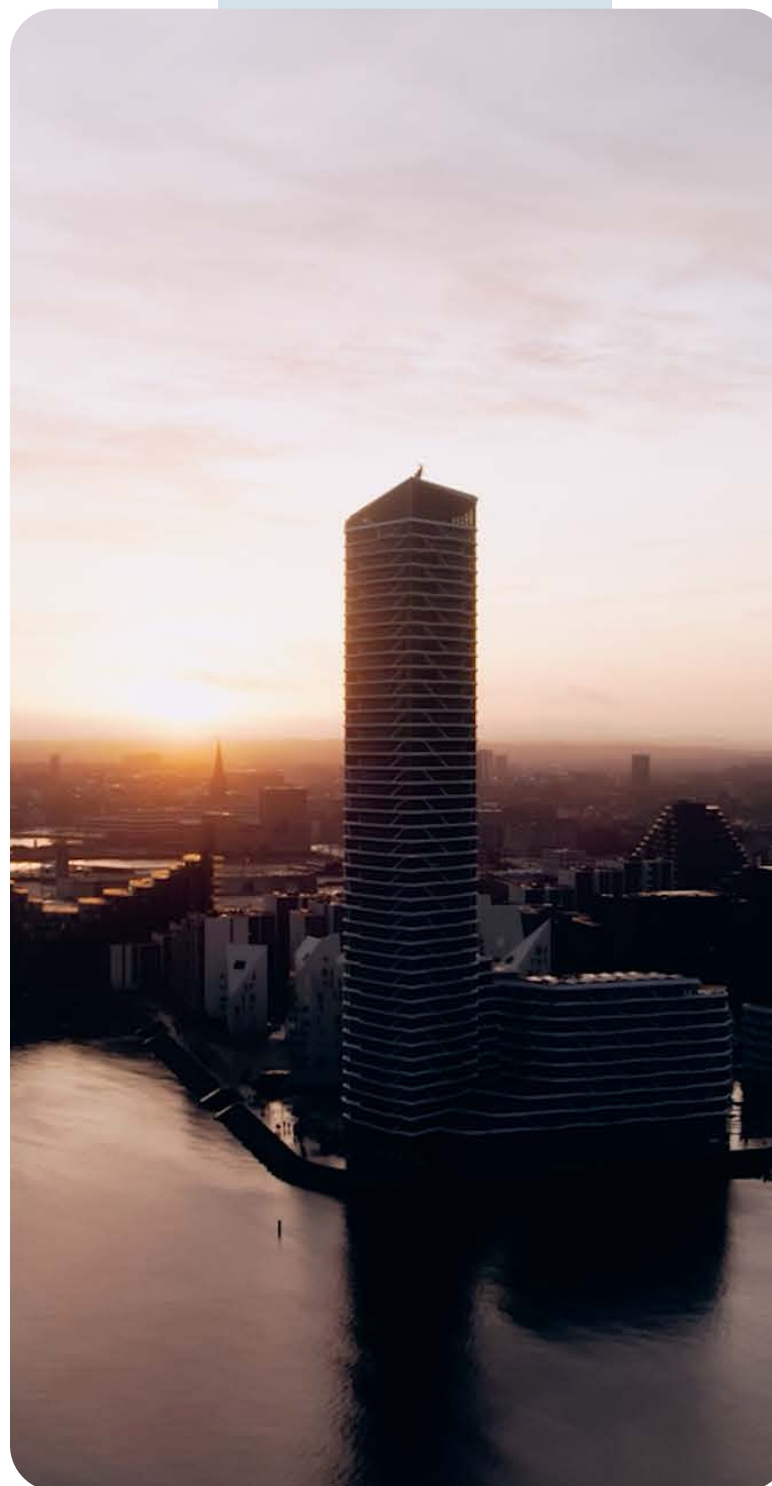
Skitser

Skitser er arkitektens vigtigste arbejdsredskab. De bruges til hurtigt at afprøve idéer og visualisere tanker.

En skitse behøver ikke være flot eller detaljeret. Tværtimod handler skitser ofte om at tænke med blyanten og afprøve forskellige muligheder.

Eleverne kan eksempelvis arbejde med:

- håndtegnede skitser
- plantegninger
- perspektivtegninger
- situationsplaner



Plancher

En planche fungerer som en visuel præsentation af elevernes arbejde. Her kan eleverne samle deres undersøgelser, analyser og løsningsforslag på én overskuelig flade.

En planche kan eksempelvis indeholde:

- titel
- problemstilling
- billeder
- skitser
- illustrationer
- forklarende tekster
- løsningsforslag

Der kan med fordel hentes

Modeller

Modeller hjælper eleverne med at forstå rum, proportioner og sammenhænge. Ved at bygge en model bliver arkitekturen fysisk og håndgribelig.

Modeller kan bygges af:

- pap
- karton
- skumplader
- ispinde
- genbrugsmaterialer
- LEGO
- naturmaterialer

Modellen behøver ikke være detaljeret. Fokus bør være på de vigtigste idéer og funktioner.

Inspiration og ressourcer

Collager og moodboards

Collager kan bruges til at undersøge stemninger, identitet, kultur og materialer.

I stedet for at tegne en færdig løsning kan eleverne arbejde med billeder, farver, teksturer og referencer, der illustrerer deres vision.

Eleverne kan eksempelvis samle:

- fotografier
- udklip fra magasiner
- materialebilleder
- farver
- kunstværker
- arkitektoniske referencer

Digitale visualiseringer

Digitale værktøjer giver eleverne mulighed for at arbejde med arkitektur på nye måder.

Visualiseringerne kan være både enkle og avancerede afhængigt af klassetrin og erfaring.

Eleverne kan eksempelvis anvende:

- Canva
- PowerPoint
- Google Slides
- SketchUp
- Tinkercad
- Minecraft Education

De digitale værktøjer kan bruges til at:

- lave præsentationer
- bygge 3D-modeller
- skabe illustrationer



Mundtlige præsentationer

Arkitekter skal ikke kun udvikle idéer. De skal også kunne forklare og argumentere for dem. Derfor bør eleverne have mulighed for at præsentere deres projekter for klassen.

Præsentationen kan blandt andet indeholde:

- problemstillingen
- analyserne
- designidéen
- målgruppen
- de vigtigste valg
- projektets styrker og udfordringer

Eleverne kan præsentere individuelt eller i grupper.

Udstilling og arkitekturmesse

Som afslutning på et forløb kan klassen arrangere en lille udstilling eller arkitekturmesse.

Her opstilles:

- modeller
- plancher
- skitser
- collager
- digitale præsentationer

Eleverne præsenterer deres projekter for hinanden, andre klasser eller forældre.

Inspiration og ressourcer

Eleverne behøver ikke opfinde alt fra bunden. I arbejdet med skitser, modeller, plancher og visualiseringer kan det være en fordel at undersøge, hvordan arkitekter, designere og studerende udvikler og formidler deres idéer.

Der findes en stor mængde inspiration på internettet, hvor eleverne kan finde eksempler på alt fra de første håndtegnede skitser til færdige modeller, plancher og arkitektpræsentationer. Inspirationen kan hjælpe eleverne med at omsætte deres egne idéer til konkrete forslag og samtidig give dem indblik i, hvordan professionelle arkitekter arbejder.

Her kan du finde du en række hjemmesider og søgeord, som kan bruges til inspiration gennem hele forløbet.



Links og søgeord

ArchDaily

En af verdens største platforme for moderne arkitektur.

<https://www.archdaily.com>

Dezeen

Internationalt magasin om arkitektur, design og byudvikling.

<https://www.dezeen.com>

Dansk Arkitektur Center (DAC)

Dansk arkitektur, byudvikling og undervisningsmaterialer.

<https://dac.dk>

Skitser , modeller og visualiseringer

Søg efter:

- Architecture Sketches
- Architectural Drawings
- Concept Sketches
- Architectural Diagrams

Pinterest

<https://www.pinterest.com>

Behance

<https://www.behance.net>

Canva

<https://www.canva.com>

SketchUp

<https://www.sketchup.com>

Tinkercad

<https://www.tinkercad.com>

Minecraft Education

<https://education.minecraft.net>

