

Øvelshæfte

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 der former os

Dette øvelseshæfte er udviklet som et supplement til undervisningsfilmene og lærervejledningen *Plads til alle – Nutidens arkitektur*.

Hæftet indeholder en række undersøgende, kreative og refleksive øvelser, der giver eleverne mulighed for at arbejde aktivt med arkitektur, universelt design, trivsel, fællesskab og social bæredygtighed.

Øvelserne tager udgangspunkt i filmene og i elevernes egne erfaringer og møde med den byggede verden omkring dem. Gennem observationer, analyser, og diskussioner skal eleverne undersøge, hvordan arkitektur påvirker deres hverdag, og hvordan bygninger og byrum kan indrettes med plads til forskellighed.

Opgaverne er emneinddelt og følger de seks faser:

Fase	Hvad gør eleverne?
Oplev	Sanser, observerer, registrerer
Undersøg	Stiller spørgsmål
Reflektér	Diskuterer oplevelser
Analyser	Arbejder med fagbegreber
Skab	Udvikler løsninger
Del	Deler og formidler deres viden



Emne 1: Arkitektur og trivsel

Fase 2: Undersøg

Nu skal eleverne undersøge, hvilke faktorer der påvirker vores oplevelse af et sted.

Øvelse 3 – Hvad skaber trivsel?

Bed eleverne vælge et sted, som de tidligere har vurderet som værende et rart sted at opholde sig.

De skal nu undersøge stedet og vurdere følgende:

- Lys
- Støj
- Luft og indeklima
- Mulighed for at sidde
- Mulighed for fællesskab
- Mulighed for ro
- Adgang til natur
- Tryghed

Herefter kan de diskutere i grupper eller i klassen:

- Hvilke faktorer betyder mest?
- Kan et sted være godt på nogle områder og mindre godt på andre?
- Hvad ville du ændre?

Øvelse 4 – Det glemte sted

Bed eleverne finde et område på skolen eller i lokalområdet, som næsten ingen bruger.

De kan tage billeder af stedet, tegne eller beskrive det.

Lad eleverne bruge internet til at finde information om stedet. De kan bl.a. undersøge:

- Hvad bruges stedet til?
- Hvem er det designet til?
- Hvorfor tror I, at få mennesker opholder sig der?
- Føles stedet trygt eller utrygt?
- Er det indbydende eller afvisende?

Eleverne skal nu lave tre hypoteser om, hvorfor stedet ikke bliver brugt.

Diskuter og debater hypoteserne i grupper eller i klassen.

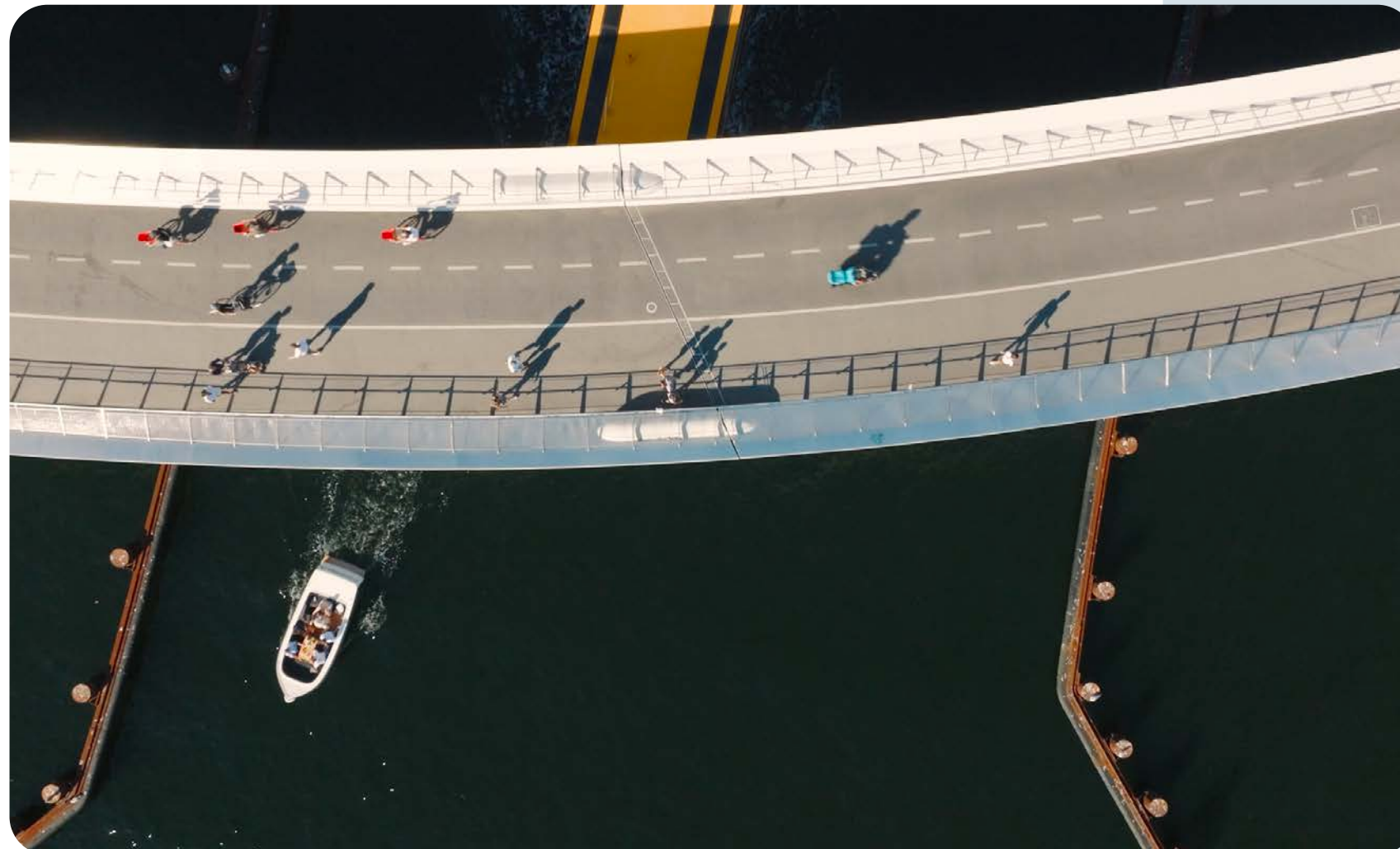


Emne 1: Arkitektur og trivsel

Arkitekturen omkring os påvirker vores hverdag på mange måder. Den har betydning for, hvordan vi bevæger os, mødes, lærer og føler os tilpas. Nogle steder giver arkitekturen os lyst til at blive. Andre steder skynder vi os videre.

I dette forløb skal eleverne undersøge, hvordan bygninger, byrum og omgivelser påvirker vores trivsel.

- Start med at se filmen *Arkitektur og trivsel*.
- Fællessnak i klassen om begreberne trivsel og velvære.
- Har eleverne selv oplevet, hvordan bygninger og byrum påvirke deres humør og trivsel?



Fase 1: Oplev

I denne fase skal eleverne opleve arkitekturen omkring dem med egne øjne og sanser. De skal undersøge, hvorfor nogle steder føles bedre end andre og hvilke arkitektoniske virkemidler, der ligger til grund for det.

Øvelses 1 - Mit yndlingssted

Eleverne skal beskrive deres yndlingssted. Det kan være:

- derhjemme
- på skolen
- i byen
- i naturen
- hos familie eller venner

De kan tage billeder af stedet, tegne eller blot beskrive det.

Lad dem fortælle om:

- Hvad er det for et sted?
- Hvorfor holder du af stedet?
- Hvordan får stedet dig til at føle?
- Hvad gør stedet rart at være på?

Sammenlign jeres steder i grupper eller i klassen.

Har stederne noget til fælles?

Øvelses 2 – Trivselsjagt

Send eleverne på rundtur i lokalområdet eller på skolen.

Bed dem finde det, de oplever som:

- Det hyggeligste sted
- Det mest stressende sted
- Det mest overraskende sted
- Det sted flest mennesker samles
- Det sted ingen opholder sig

De kan tage billede af stedet, tegne eller blot beskrive det.

Lad dem nu interviewe 2-3 personer, som bruger stedet.

Spørgeramme:

- Hvorfor kommer du her?
- Hvad kan du godt lide ved stedet?
- Hvad fungerer mindre godt?
- Føler du dig velkommen her?

Emne 1: Arkitektur og trivsel

Fase 3: Reflektér

Når vi taler om trivsel, findes der sjældent ét rigtigt svar. Forskellige mennesker har forskellige behov, ønsker og oplevelser.

Øvelse 5 - Forskellige oplevelser

Vælg et eller flere steder på skolen.

Bed eleverne reflektere over, hvordan stedet opleves af:

- en ny elev på skolen
- en ung lærer
- en ældre lærer
- en person med nedsat mobilitet
- en person der søger ro
- en person der ønsker fællesskab

Du kan evt. lad eleverne interviewe en eller flere personer fra ovenstående gruppe.

Eleverne skal nu diskutere i grupper eller i klassen:

- Oplever de stedet på samme måde?
- Hvem fungerer stedet bedst for?
- Hvem fungerer det mindre godt for?
- Kan et sted være godt for nogle mennesker, uden nødvendigvis at være godt for alle?

Øvelse 6 - Hvis væggene kunne tale

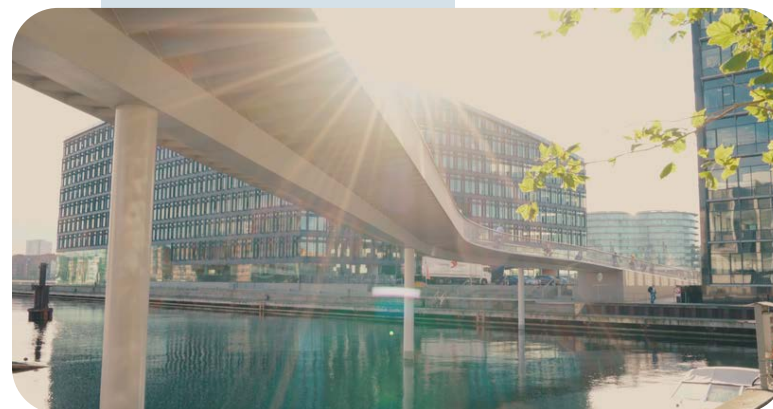
Bed eleverne gå online og vælge en bygning eller et sted.

De skal nu forestille sig, at stedet kunne fortælle om sig selv.

Eleverne skriver en kort tekst:

- Jeg er bygget til...
- Jeg hjælper mennesker med at...
- Jeg fungerer godt for...
- Jeg fungerer mindre godt for...
- Hvis jeg kunne ændre én ting ved mig selv, ville det være...

Læs teksterne op for hinanden i grupper eller i klassen.



“I never teach my pupils, I only attempt to provide the conditions in which they can learn.”
Albert Einstein

Emne 1: Arkitektur og trivsel

Fase 4: Analyser

Nu skal I arbejde som arkitekturdetektiver og analysere, hvordan arkitektoniske og designmæssige virkemidler kan skabe mere trivsel.



Øvelse 7 – Trivselsanalysen

I grupper på 3-4 elever vælges et sted, på skolen eller i nærområdet. Eleverne behøver ikke alle at kunne lide stedet.

Vurder stedet ud fra:

- Lysforhold
- Tryghed
- Mulighed for fællesskab
- Mulighed for ro
- Komfort
- Tilgængelighed
- Stemning

Giv hvert punkt en vurdering fra 1 til 5.

Diskutér i grupper eller i klassen:

- Hvad fungerer godt?
- Hvad fungerer mindre godt?
- Hvilken samlet vurdering vil I give stedet?

Øvelse 8 – Arkitekturens virkemidler

Arkitekter arbejder bevidst med forskellige virkemidler for at påvirke vores oplevelse af et sted.

I grupper skal eleverne finde et sted på skolen og undersøge:

- Lys
- Farver
- Materialer
- Lyd
- Natur
- Møblering
- Rumstørrelse

Eleverne skal nu beskrive, hvordan de virkemidler påvirker oplevelsen af stedet.

Lad eleverne diskutere:

- Hvorfor man har valgt netop disse virkemidler.
- Hvilke virkemidler har størst betydning for trivsel?

Emne 1: Arkitektur og trivsel

Fase 5: Skab

Nu skal I bruge jeres viden til at udvikle og designe nye løsninger.

Øvelse 9 – Redesign det glemte sted

Eleverne skal tage udgangspunkt i det sted, de tidligere har identificeret som:

- Utrygt
- Kedeligt
- Tomt
- Dårligt udnyttet

Eleverne skal nu komme med forslag til et nyt design.

Bed dem overveje:

- Lys
- Farver
- Natur
- Siddepladser
- Aktiviteter
- Fællesskab
- Tryghed

Slutteligt kan eleverne lave en præsentation af deres forslag. De kan tegne og skitsere, redigere billeder digitalt, finde inspiration på nettet.

Øvelse 10 – Trivselsarkitekten

Eleverne skal designe et nyt opholdsområde til unge, hvor det skal:

- Være rart at opholde sig
- Skabe mulighed for fællesskab
- Give plads til ro
- Have liv
- Fungere hele året

Lad eleverne præsentere deres forslag for resten af klassen.

De kan tegne og skitsere, redigere billeder digitalt, finde inspiration på nettet.



Øvelse 11 – Fremtidens skolegård

Eleverne skal redesigne deres skolegård. Lad dem tænke over, hvad der fungerer og hvad der skal redesignes.

De skal indtænke følgende i designet:

- Fællesskab
- Bevægelse
- Afslapning
- Læring
- Forskellige interesser

Lad eleverne præsentere deres forslag for resten af klassen.

Fase 6: Del din viden

Del jeres undersøgelser, analyser og idéer med resten af klassen.

Det kan ske gennem:

- Klassediskussioner
- Præsentationer
- Plancher
- Modeller
- Videoer
- Digitale præsentationer

Målet er ikke at finde én rigtig løsning, men at inspirere hinanden og få nye perspektiver på, hvordan arkitektur kan skabe bedre rammer for mennesker og fællesskaber.

Emne 2: Det multikulturelle byrum

Mennesker har forskellige baggrunde, kulturer, religioner, livsformer og måder at bruge byen på. Denne mangfoldighed afspejler sig også i vores bygninger, byrum og fælles mødesteder. Men hvordan designer man byer og bygninger til mennesker med forskellige behov og ønsker?

I dette forløb skal eleverne undersøge, hvordan arkitektur og byrum kan understøtte mangfoldighed, identitet og fællesskab.

- Start med at se filmen *Det multikulturelle byrum*.
- Fællessnak i klassen om begreberne kultur, tilhørsforhold, inklusion.
- Lad eleverne tænke over, om de selv har oplevet, hvordan bygninger og byrum kan føles hjemlige og inkluderende.



Fase 1: Oplev

I denne fase skal eleverne opleve arkitekturen omkring dem med egne øjne og sanser. De skal undersøge, hvorfor nogle steder føles mere hjemlige og som gør, at man føler sig inkluderet.

Øvelse 1 – Mødesteder

Eleverne skal i grupper på 2-3 personer gå en tur i lokalområdet og finde:

- Et sted, hvor mange forskellige mennesker mødes.
- Et sted, der virker særligt inkluderende.
- Et sted, der virker ekskluderende eller lukket.
- Et sted med tydelig kulturel identitet.

De kan tage billeder eller skitsere undervejs til brug i senere præsentation.

Diskutér herefter i klassen:

- Hvad får jer til at vælge netop disse steder?

Øvelse 2 – Hvem er byen for?

Eleverne skal finde et offentligt sted. Lad dem observere mennesker i 10-15 minutter. De skal lægge mærke til:

- Alder
- Køn
- Kultur
- Aktivitet
- Gruppedynamik
- Opholdsmønstre

Diskuter efterfølgende i klassen:

- Hvordan bruger forskellige mennesker stedet?
- Er der en gruppe, stedet henvender sig mere til?

Emne 2: Det multikulturelle byrum

Fase 2: Undersøg

Nu skal I undersøge, hvordan arkitektur og byrum påvirker fællesskab og deltagelse.

Øvelse 3 – Hvem fortæller byen om?

Eleverne skal vælg et sted fra deres byvandring.

Lad dem undersøge:

- Hvad hedder stedet?
- Hvor gammelt er det?
- Hvorfor blev det bygget?
- Hvem bruger det i dag?
- Er der en sammenhæng melle brugere og historien?

Brug:

- Internettet
- Kommunens hjemmeside
- Lokalhistoriske kilder
- Interviews

Diskutér herefter i grupper eller i klassen:

- Hvilken historie fortæller stedet?
- Hvilke mennesker er gennem tiden gjort synlige?
- Hvilke mennesker er gjort usynlige?

Øvelse 4 – Kulturspor i byen

Eleverne skal på jagt efter spor af kultur og identitet i deres by.

Find eksempler på:

- Kunst
- Symboler
- Arkitektur
- Sprog
- Butikker
- Mødesteder

Tag billeder og lav beskrivelser af, hvad de fortæller om området. Kan man aflæse kultur og identitet gennem arkitekturen?

Fremlæg og diskuter i grupper.



Emne 2: Det multikulturelle byrum

Fase 3: Reflektér

Arkitektur handler ikke kun om bygninger.

Arkitektur handler også om identitet, tilhørsforhold og fællesskab.

Øvelse 5 - Hvad betyder hjem?

Diskutér i grupper:

- Hvad får et sted til at føles som hjemligt?
- Kan forskellige mennesker opleve det samme sted forskelligt?
- Hvad betyder kultur for vores oplevelse af et sted?

Sammenlign svar i klassen.

Øvelse 6 – Hvem bestemmer byens udtryk?

Diskutér i gruppe eller i klassen:

- Hvem bestemmer, hvordan vores byer ser ud?
- Hvem bør have indflydelse på udviklingen af byen?
- Skal borgerne have mere indflydelse?
- Hvordan kan forskellige grupper blive hørt?
- Hvorfor kan det være en god idé at inddrage brugerne, når man designer bygninger og byrum?
- Kan alle ønsker opfyldes?
- Hvem risikerer at blive glemt, hvis man ikke spørger brugerne?

Case

Eleverne skal nu forestille sig, at kommunen vil bygge et nyt kultur- og aktivitetscenter for unge. Hvem bør inviteres med i planlægningen?

- Unge
- Arkitekter
- Politikere
- Naboer
- Foreninger
- Lærere
- Andre?

Eleverne laver en liste over de vigtigste interessenter og begrundet deres valg.



“I am still learning”
Michelangelo
(som 87-årig)

Emne 2: Det multikulturelle byrum

Fase 4: Analyser

I denne fase skal eleverne undersøge, hvordan arkitektur og byrum kan påvirke vores adfærd.



Øvelse 7 – Performativ arkitektur

I grupper på 3-4 elever skal de finde eksempler på steder med uskrevne regler.

Eksempel:

- Man løber ikke på biblioteket.
- Man råber ikke i kirken.
- Man spiller ikke fodbold i supermarkedet.

Eleverne skal nu diskutere følgende spørgsmål:

- Hvordan hjælper arkitekturen med at skabe disse regler?
- Hvilke elementer i designet fortæller os, hvordan vi skal opføre os?
- Hvordan påvirker lys, materialer, møblering, lyd og indretning vores adfærd?
- Hvilke aktiviteter opfordrer stedet til?
- Hvilke aktiviteter forsøger stedet at begrænse?

Øvelse 8 – Når byen forandrer sig

Eleverne skal ved hjælp af billeder, kort, internettet eller lokale kilder finde et område, der har forandret sig over tid.

Det kan være:

- Et tidligere industriområde
- En havn
- Et bycenter
- Et boligområde
- Et område i jeres egen kommune

Eleverne skal finde ud af:

- Hvem boede her tidligere?
- Hvem bruger området i dag?
- Hvilke funktioner er kommet til?
- Hvilke er forsvundet?
- Hvilke værdier afspejler udviklingen?

Præsenter analyserne for klassen eller i mindre grupper. Afslut med at diskutere følgende spørgsmål:

Er udviklingen af området samlet set en gevinst eller et tab – og for hvem?

Emne 2: Det multikulturelle byrum

Fase 5: Skab

Eleverne skal bruges deres viden til at udvikle og designe nye løsninger.

Øvelse 9– Et multikulturelt mødested

Eleverne skal udvikle et forslag til et multikulturelt byrum eller kulturhus, hvor mennesker med forskellige aldre, interesser, kulturer og behov kan mødes og opholde sig

Det kan blandt andet være forslag til:

- Pladsens indretning
- Aktiviteter
- Opholdsområder
- Beplantning
- Mødesteder
- Kunst eller kulturelle elementer



Overvej:

- Hvordan kan forskellige mennesker bruge stedet på forskellige måder?
- Hvordan kan arkitekturen understøtte positive møder mellem mennesker?
- Hvilke uskrevne regler vil designet skabe?

Eleverne kan tegne, skitsere, lave en planche eller en digital visualisering.



Fase 6: Del din viden

Del jeres undersøgelser, analyser og idéer, som I har fået igennem arbejdet med emnerne, med resten af klassen.

Det kan ske gennem:

- Klassediskussioner
- Præsentationer
- Plancher
- Modeller
- Videoer
- Digitale præsentationer
- Andet (kun fantasien sætter grænser)

Målet er ikke at finde én rigtig løsning, men at inspirere hinanden og få nye perspektiver på, hvordan arkitektur kan skabe bedre rammer for mennesker og fællesskaber

Emne 3: Arkitektur uden barrierer

Vi har alle forskellige behov. Nogle mennesker bruger kørestol. Nogle har nedsat syn eller hørelse. Nogle har brug for rolige omgivelser, mens andre trives bedst hvor der er liv. I dette forløb skal I arbejde med *universelt design*, der handler om at skabe fysiske miljøer, som kan bruges af alle mennesker, uanset alder, køn eller funktionsevne.

- Start med at se filmen *Arkitektur uden barrierer*.
- Fællessnak i klassen om begreberne inklusion, funktionsevne, behov.
- Diskuter, hvordan en bygning kan være nem for nogle mennesker og svær for andre.



Fase 1: Oplev

I denne fase skal eleverne opleve, hvordan mennesker kan møde forskellige barrierer i deres omgivelser.

Øvelse 1 - Barrieresafari

Elverne skal igen på tur på skolen eller i lokalområdet. De skal finde eksempler på:

- En fysisk barriere.
- En sanselig barriere.
- Et sted, der er svært at finde rundt i.
- Et sted, der virker inkluderende.
- Et sted, der virker ekskluderende.

De kan tage billeder undervejs, tegne eller beskrive stedet og som kan bruges til senere præsentation.

Lad eleverne sammenligne deres steder i grupper eller i klassen. Har stederne noget til fælles? Oplever eleverne stederne forskelligt eller ens?

Øvelse 2 – En anden verden

Eleverne skal arbejde sammen to og to. De skal arbejde med én af følgende udfordringer:

- Find vej med bind for øjnene og en makker som guide.
- Bevæg jer gennem et område uden at tale sammen.
- Forsøg at løse en opgave med begrænset bevægelsesfrihed.

Beskriv oplevelsen efterfølgende for hinanden.

Opsamling i grupper eller i klassen.

Hvordan påvirkede øvelsen jeres oplevelse af omgivelserne?

Emne 3: Arkitektur uden barrierer

Fase 2: Undersøg

Nu skal eleverne undersøge, hvor tilgængelig deres skole eller lokalområde egentlig er.

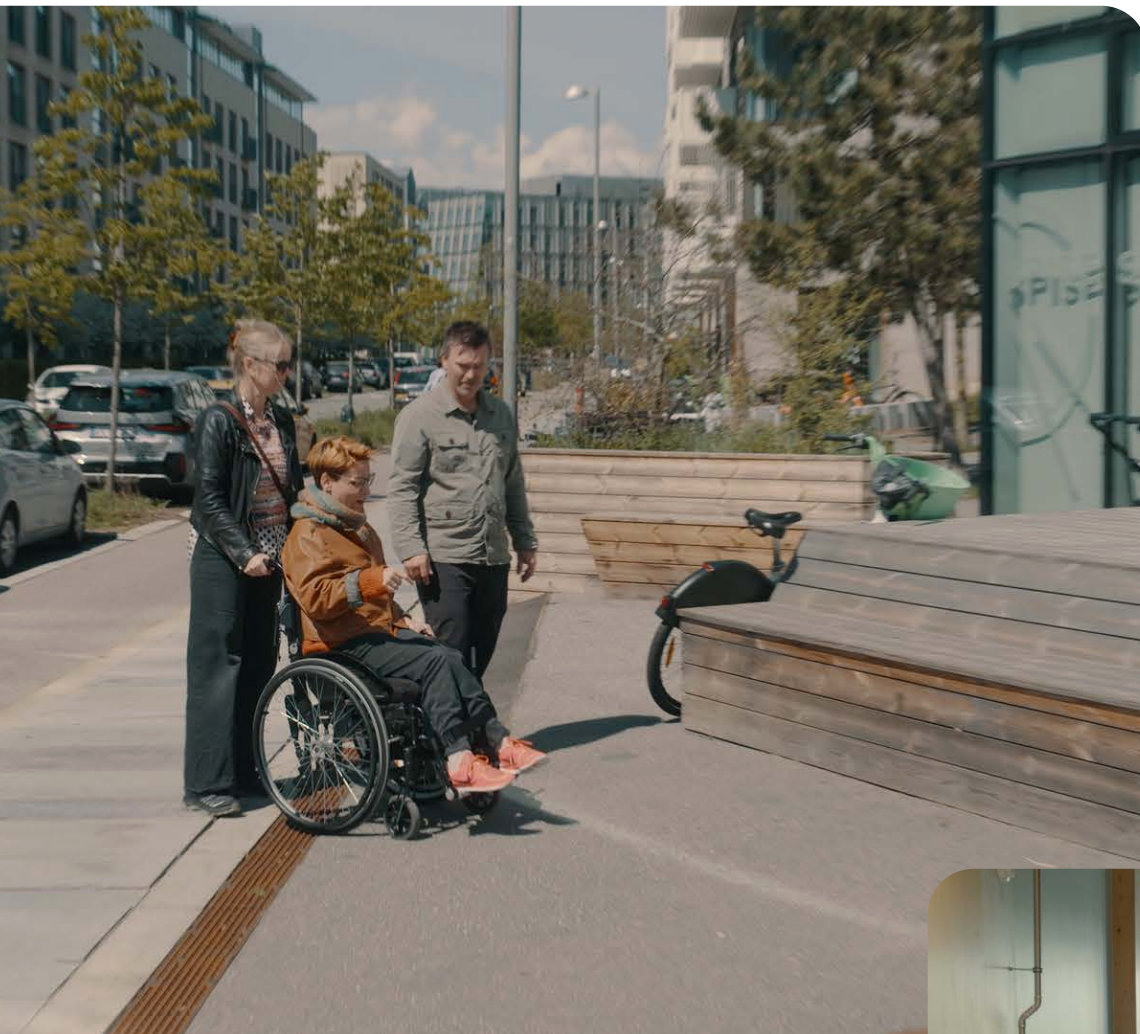
Øvelse 3 – Tilgængelighedstjek

På skolen skal eleverne undersøge:

- Indgange
- Trapper
- Døre
- Skilte
- Toiletter
- Fællesområder

Diskutér i klassen:

- Hvem fungerer stedet godt for?
- Hvem kan opleve udfordringer?
- Hvad kan man gøre bedre?



Øvelse 4 – Hvem oplever barrierer?

Eleverne vælger et sted i nærområdet (kan alternativt være på skolen). Lad dem undersøge, hvordan stedet fungerer for forskellige mennesker.

Det kan eksempelvis være:

- En kørestolsbruger.
- En person med nedsat syn.
- En person med nedsat hørelse.
- En ældre person.
- En forælder med barnevogn.
- En person, som besøger stedet for første gang.
- Et barn.

Eleverne kan bruge funktionskort, udarbejdet af arkitektfirmaet Christensen & Co. (findes i lærervejledningen).

Hvad fortæller jeres undersøgelser om forholdet mellem barrierer, tilgængelighed og inklusion?



Emne 3: Arkitektur uden barrierer

Fase 3: Reflektér

Arkitektur handler ikke kun om adgang. Det handler også om deltagelse.

Øvelse 5 - Kan man designe for alle?

Universelt design handler om, at mennesker er forskellige. Men er det muligt at skabe bygninger og byrum, som fungerer for alle?

Eleverne diskuterer i klassen

- Kan én løsning opfylde alles behov?
- Hvad gør man, hvis forskellige mennesker ønsker forskellige ting?
- Er det vigtigst at skabe ens løsninger eller gode løsninger?
- Hvor går grænsen for, hvad arkitekturen kan løse?
- Er det nok at kunne komme ind i en bygning?

Refleksionsøvelse

Eleverne svarer skriftligt på:

Hvis man ikke kan designe for alle, hvad bør målet så være?

Øvelse 6 – Tilgængelighed vs. design

Nogle mennesker mener, at ramper, elevatorer og andre tilgængeligheds-løsninger kan gøre bygninger mindre flotte eller ændre det oprindelige arkitektoniske udtryk.

Eleverne diskuterer i klassen:

- Kan tilgængelighed og æstetik gå hånd i hånd?
- Skal man nogle gange vælge mellem flot design og god tilgængelighed?
- Er en bygning vellykket, hvis den er smuk, men vanskelig at bruge?
- Hvem bør arkitekturen først og fremmest tage hensyn til?

Refleksionsøvelse

Eleverne svarer skriftligt på:

Forestil jer, at I er arkitekter og skal ombygge en historisk bygning. Hvordan vil I balancere hensynet til bygningens arkitektur med ønsket om at gøre den tilgængelig for flere mennesker?



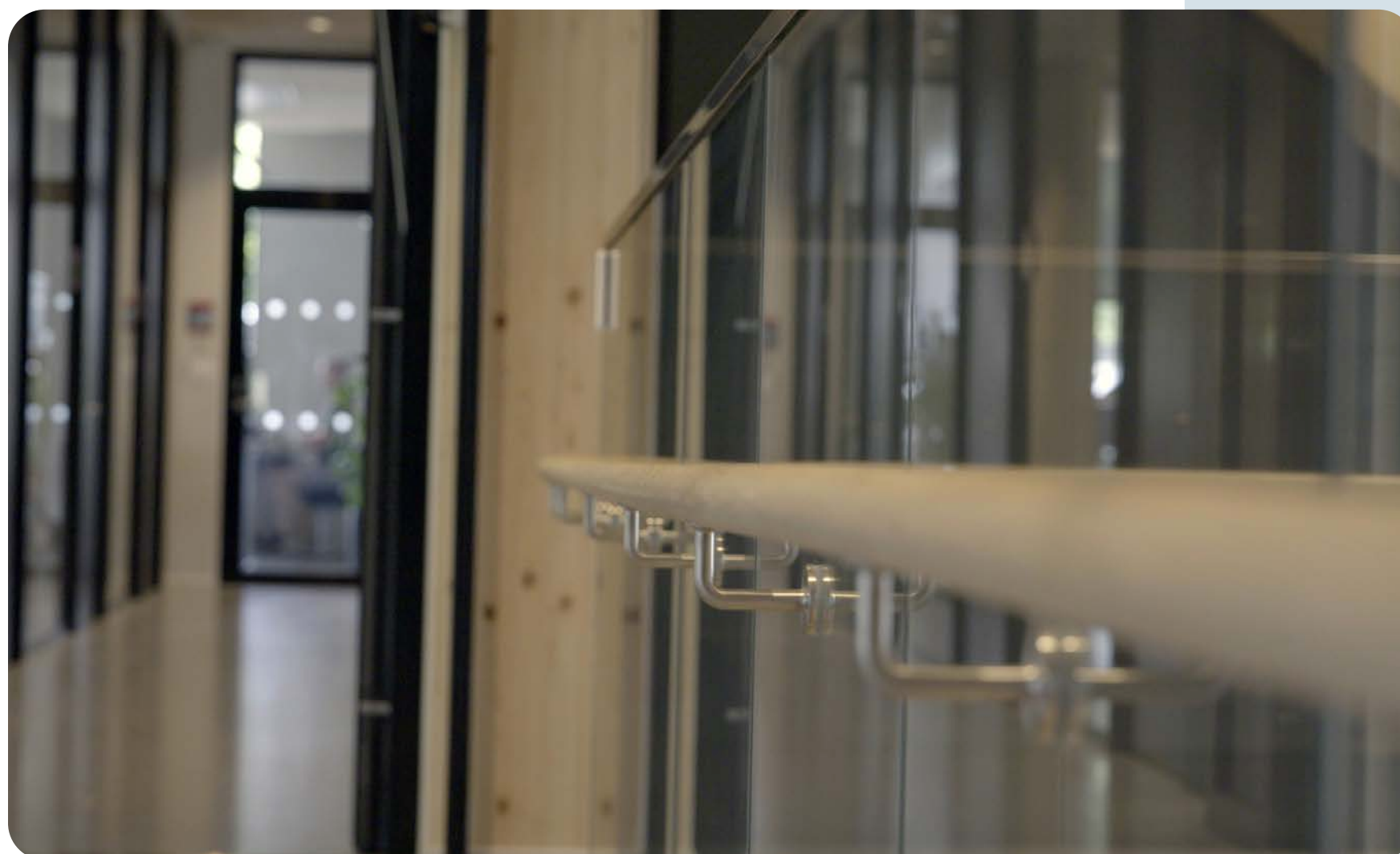
“Whether you’re eight or eighty, you want your world to work for you.”

Cooper Hewitt,
Smithsonian Design Museum

Emne 3: Arkitektur uden barrierer

Fase 4: Analyser

Eleverne skal bruge universelt design som analyseværktøj. Introducer eleverne til de syv principper og otte mål samt værktøjet UD-system, udarbejdet af arkitektfirmaet Christensen & Co. Se pdf'en, supplerende materiale eller læs mere på:
<https://www.rumsans.dk/artikler/universelt-design-vaerktoej>



Øvelse 7 – Principperne i praksis

Vælg et sted fra en af elevernes byvandring.

Eleverne skal analysere, hvordan stedet lever op til de syv principper for universelt design:

- Lige anvendelse
- Fleksibilitet i brug
- Enkel og intuitiv anvendelse
- Forståelig information
- Tolerance for fejl
- Lav fysisk anstrengelse
- Plads til brug

Vurder hvert punkt fra 1-5.

Eleverne undersøger ligeledes stedet ud fra de otte mål:

- Kropslig tilpasning
- Komfort
- Opmærksomhed
- Forståelse
- Velvære
- Social integration
- Personalisering
- Kulturel hensyntagen

Diskutér i klasse eller i grupper elevernes resultater.

Øvelse 8 – Arkitektur gennem sanserne

Inddel eleverne i grupper og lad dem vælge et sted på skolen eller i lokalområdet fra tidligere i forløbet. Udlever eller print modellen for Christensen & Co's Universelt Design-system fra lærervejledningen.

Bed eleverne undersøge stedet med udgangspunkt i de arkitektoniske virkemidler i modellen.

De kan eksempelvis arbejde med spørgsmål som:

- Hvordan opleves lysforholdene?
- Hvordan påvirker lyd og akustik oplevelsen af stedet?
- Hvilken betydning har materialer og overflader?
- Hvordan opleves temperatur og indeklima?
- Er det let at orientere sig og finde vej?
- Hvordan påvirker rummets størrelse og proportioner oplevelsen?
- Hvilke sanser aktiveres på stedet?

Eleverne dokumenterer deres observationer gennem noter, billeder eller skitser.

Emne 3: Arkitektur uden barrierer

Fase 5: Skab

I denne fase skal eleverne omsætte deres viden om universelt design til konkrete løsninger.

Øvelse 9– Fjern en barriere

Bed eleverne tage udgangspunkt i en barriere, de har identificeret gennem forløbet.

Det kan eksempelvis være:

- En trappe uden alternativ adgang
- Dårlig skiltning eller orientering
- Støjende læringsmiljøer
- Manglende opholdsmuligheder
- Utilstrækkelig belysning
- Uoverskuelige rumforløb

Eleverne skal:

- Beskrive den eksisterende udfordring.
- Forklare, hvem barrieren påvirker.
- Udvikle et forslag til en forbedring.
- Visualisere løsningen gennem skitse, collage eller model.

Præsenter resultatet for klassen.

Øvelse 10– Design et inkluderende klasselokale

Bed eleverne forestille sig, at de skal designe fremtidens klasselokale. Målet er at skabe et læringsmiljø, som fungerer for så mange forskellige elever som muligt.

Eleverne skal udarbejde en plan eller tegning af klasselokalet. De skal blandt andet tage stilling til:

- Lys og dagslys
- Lyd og akustik
- Møblering og fleksibilitet
- Orientering og wayfinding
- Muligheder for koncentration og fordybelse
- Muligheder for gruppearbejde og fællesskab
- Tilgængelighed og bevægelse i rummet

Præsenter planen for klassen.



Fase 6: Del din viden

Bed eleverne arbejde i grupper og udarbejde en præsentation af deres arbejde. Præsentationen skal tage udgangspunkt i de aktiviteter, undersøgelser og refleksioner, de har arbejdet med gennem forløbet.

Præsentationen kan eksempelvis indeholde:

- Hvad har gruppen undersøgt?
- Hvilke observationer og analyser har de foretaget?
- Hvilke udfordringer eller problemstillinger har de identificeret?
- Hvilke løsningsforslag har de udviklet?
- Hvilke faglige begreber har været centrale i arbejdet?
- Hvad har overrasket dem undervejs?
- Hvilke perspektiver tager de med sig videre?

Mulige præsentationsformer

Eleverne kan eksempelvis formidle deres arbejde gennem:

- Mundtlige fremlæggelser
- Plancher
- Modeller
- Videoer
- Digitale præsentationer
- Udstillinger



Emne 4: Dansk arkitektur i en global verden

Mange forbinder dansk arkitektur med enkle former, gode materialer, funktionalitet, bæredygtighed og fokus på mennesket. Men verden forandrer sig. Mennesker, idéer, materialer og arkitektoniske strømninger bevæger sig på tværs af landegrænser som aldrig før. Kan man derfor stadig tale om noget særligt dansk? Og hvilke værdier skal fremtidens arkitektur bygge på?

I dette forløb skal eleverne undersøge, hvordan arkitektur formes af både lokale traditioner og globale påvirkninger.

- Start med at se filmen *Dansk arkitektur*.
- Fællessnak i klassen om elevernes opfattelse af dansk arkitektur.
-



Fase 1: Oplev

I denne fase skal eleverne opleve, hvordan arkitektur rundt omkring i verden afspejler forskellige kulturer, værdier, traditioner og samfundsforhold.

Øvelse 1 – Global arkitektur

Inddel eleverne i grupper og bed dem vælge et land eller en region og undersøge arkitekturen online.

Det kan eksempelvis være:

- Oman
- Japan
- Indien
- Kina
- Brasilien
- Marokko
- USA
- Italien

Elverne kan med fordel undersøge:

- Hvilke materialer bruges?
- Hvilke former og farver kendetegner arkitekturen?
- Hvordan påvirker klimaet bygningerne?
- Hvilke kulturelle eller religiøse værdier kommer til udtryk?
- Hvad adskiller arkitekturen fra den danske?

Øvelse 2 – Dansk arkitektur i verden

Inddel eleverne i grupper og bed dem finde eksempler på dansk arkitektur udenfor Danmark.

Det kan eksempelvis være bygninger tegnet af:

- Bjarke Ingels Group (BIG)
- Henning Larsen
- C.F. Møller
- Schmidt Hammer Lassen
- 3XN
- Christensen & Co

Undersøg:

- Hvor i verden ligger bygningen?
- Hvad er formålet med bygningen?
- Hvilke værdier afspejler projektet?
- Kan man se træk, som ofte forbindes med dansk arkitektur?

Overvej blandt andet:

- Funktionalitet
- Bæredygtighed
- Dagslys
- Inklusion

Emne 4: Dansk arkitektur i en global verden

Fase 2: Undersøg

Nu skal I undersøge, hvordan arkitektur og byrum påvirker fællesskab og deltagelse.

Øvelse 3 – Arkitektur på tværs

Inddel eleverne i grupper og bed hver gruppe vælge to bygninger fra forskellige lande eller verdensdele.

Det kan eksempelvis være:

- Et dansk boligbyggeri og en bolig i Japan
- En skole i Danmark og en skole i Kenya
- Et bibliotek i Finland og et bibliotek i Brasilien

Eleverne skal undersøge og sammenligne bygningerne ud fra følgende spørgsmål:

Klima

- Hvilke klimaforhold er bygningerne opført under?
- Hvordan tager arkitekturen højde for varme, kulde, vind eller nedbør?

Kultur

- Hvilke kulturelle værdier eller traditioner afspejles i bygningen?
- Fortæller bygningen noget om det samfund, den er en del af?

Materialer

- Hvilke materialer er bygningen opført i?
- Hvorfor er netop disse materialer valgt?

Funktion

- Hvad er bygningens formål?
- Hvordan understøtter arkitekturen den funktion, bygningen skal have?

Brugere

- Hvem er bygningen designet til?
- Hvilke behov forsøger arkitekturen at imødekomme?

Bed eleverne diskutere i grupper:

- Hvilke ligheder findes der mellem bygningerne?
- Hvilke forskelle findes der?
- Hvad skyldes forskellene?
- Hvordan påvirker omgivelserne arkitekturen?



Emne 4: Dansk arkitektur i en global verden

Fase 3: Reflektér

Arkitektur afspejler ofte de værdier et samfund bygger på.

Øvelse 5 - Fremtidens arkitektur

Inddel eleverne i grupper og lad dem diskutere følgende værdier:

- Bæredygtighed
- Fællesskab
- Mangfoldighed
- Teknologi
- Natur
- Tilgængelighed

Gruppen skal herefter udvælge de tre værdier, som de mener er vigtigst for fremtidens arkitektur.

Refleksionsspørgsmål:

- Hvilke udfordringer kan værdierne være med til at løse?
- Kan nogle værdier komme i konflikt med hinanden?
- Er der vigtige værdier, som mangler på listen?
- Hvem bør have indflydelse på, hvilke værdier fremtidens arkitektur bygger på?

Sammenlign jeres svar i grupper.

Øvelse 6 – Hvad former arkitekturen?

Præsenter eleverne for følgende spørgsmål:
Kan man bygge den samme bygning i København, Nairobi og Tokyo?

Lad eleverne diskutere spørgsmålet i klassen. Følg op med nedenstående refleksionsspørgsmål:

- Hvad ville tale for, at man kunne bygge den samme bygning alle tre steder?
- Hvad ville tale imod?
- Har mennesker de samme behov over hele verden?
- Hvor stor betydning har klima, kultur og traditioner for den måde, vi bygger på?
- Skal arkitektur afspejle det sted, den ligger?
- Kan god arkitektur være universel?
- Findes der værdier, som bør være fælles i arkitektur over hele verden?



“As an architect, you design for the present, with an awareness of the past for a future which is essentially unknown.”
Norman Foster

Emne 4: Dansk arkitektur i en global verden

Fase 4: Analyser

Eleverne skal analysere hvordan nyere dansk arkitektur er påvirket af både danske traditioner og internationale arkitektoniske strømninger.



Øvelse 7 – Fotoanalyse

Eleverne skal online for at finde billeder af en nyere dansk bygning. Det kan eksempelvis være:

- BLOX
- Den Blå Planet
- Moesgaard Museum
- Vadehavscentret
- Et lokalt kulturhus
- Et bibliotek
- En nyere skole eller offentlig bygning

Eleverne skal studere bygningen og besvare følgende spørgsmål:

- Hvilke danske arkitekturtraditioner kan genkendes?
- Hvordan forholder bygningen sig til stedet, klimaet og omgivelserne?
- Hvilke globale udfordringer forsøger bygningen at løse?
- Hvilke materialer og arkitektoniske virkemidler er anvendt?
- Hvad gør bygningen dansk?

Eleverne præsenterer deres analyse i grupper eller for resten af klassen.

Øvelse 8 – Arkitekturens virkemidler

Bed eleverne vælge en bygning, som de har arbejdet med tidligere i forløbet.

Undersøg bygningen ud fra følgende spørgsmål:

- Hvilke lokale forhold har påvirket designet?
- Hvilke globale tendenser eller idéer kan genkendes?
- Hvordan er der taget højde for klima og omgivelser?
- Hvilke materialer er anvendt?
- Hvilke behov forsøger bygningen at opfylde?

Diskutér i klassen:

- Hvad virker særligt lokalt?
- Hvad virker universelt?
- Kunne bygningen ligge et andet sted i verden?
- Hvad ville skulle ændres?

Perspektivering

Afslut med at diskutere:

Skal fremtidens arkitektur være mere global eller mere lokal?

Emne 4: Dansk arkitektur i en global verden

Fase 5: Skab

Nu skal I bruge jeres viden til at udvikle og designe nye løsninger.

Øvelse 9 – Byg til verden

Inddel eleverne i grupper og tildel hver gruppe en by:

- København
- Nairobi
- Tokyo
- Rio de Janeiro
- Mumbai
- Oslo

Hver gruppe skal designe den samme bygning til deres by.

Det kan eksempelvis være:

- En skole
- Et bibliotek
- Et kulturhus
- Et boligområde

Eleverne skal tage højde for klima, kultur, traditioner, materialer og udfordringer. De kan bruge internet eller bibliotek til at finde information.

Eleverne præsenterer deres forslag som fremlægelse, model, plakat eller illustration.

Øvelse 10 – Arkitekturmanifestet

Bed eleverne forestille sig, at de er arkitekter i år 2050. De skal formulere deres egne principper for fremtidens arkitektur.

Manifestet skal bestå af 5-10 udsagn. Eksempelvis:

- Arkitektur skal skabe fællesskab.
- Arkitektur skal tage hensyn til klimaet.
- Arkitektur skal være inkluderende.
- Arkitektur skal kunne bruges af mange forskellige mennesker.
- Arkitektur skal styrke forbindelsen mellem mennesker og natur.

Afslut med at lade grupperne præsentere deres visioner for fremtidens arkitektur, og forklare baggrunden for deres manifest.



Fase 6: Del din viden

Del jeres undersøgelser, analyser og idéer som I har fået igennem arbejdet med emnerne med resten af klassen.

Det kan ske gennem:

- Klasses Diskussioner
- Præsentationer
- Plancher
- Modeller
- Videoer
- Digitale præsentationer
- Andet (kun fantasien sætter grænsen)

Målet er ikke at finde én rigtig løsning, men at inspirere hinanden og få nye perspektiver på, hvordan arkitektur kan skabe bedre rammer for mennesker og fællesskaber.

Forløbsafslutning

Arkitektur er meget mere end bygninger.

Arkitektur er de rammer, vi lever vores liv i. Den påvirker, hvordan vi bevæger os, mødes, lærer, arbejder og deltager i fællesskaber. Fra skolens klasselokaler og byens pladser til boliger, kulturhuse og parker er arkitekturen med til at forme vores hverdag – ofte uden at vi tænker over det.

Afsluttende refleksioner og perspektivering

Bed eleverne arbejde individuelt eller i mindre grupper, hvor de skal se tilbage på de fire film og de aktiviteter, de har arbejdet med undervejs.

Eleverne skal diskutere og besvare følgende spørgsmål:

- Hvad har I lært om arkitektur?
- Hvad har I lært om trivsel, fællesskab og mangfoldighed?
- Hvad har I lært om universelt design?
- Hvordan kan arkitektur påvirke vores hverdag?
- Hvordan kan arkitektur være med til at skabe et mere inkluderende samfund?

Min vigtigste indsigt

Bed eleverne færdiggøre følgende sætninger:

"Det vigtigste, jeg har lært om arkitektur, er... "

"Hvis jeg var arkitekt, ville jeg... "

Saml klassen til en fælles samtale om de vigtigste erfaringer fra forløbet.



