










Beschreibung des Tools (wofür und wozu?)

SES ist ein Dialoginstrument für den Einsatz in Schulentwicklungsprozessen. Es schafft ein Bewusstsein für Qualitäten und Unzulänglichkeiten der physischen Lernumgebung, indem es Gespräche über die Vergangenheit, die Gegenwart und die mögliche zukünftige Nutzung ausgewählter Orte eröffnet.

Im Rahmen der Aktivitäten des Tools werden beliebte und/oder interessante Orte an der Schule ausgewählt, erkundet und durch den Einsatz von Wissen, Vorstellungskraft und Geschichten erzählen weiterentwickelt.

Das Tool kann dazu beitragen, das Bewusstsein für die physische Umwelt und ihre Bedeutung und Nutzung für das Wohlbefinden und für Bildungszwecke zu stärken. Darüber hinaus kann das Tool zur Entwicklung einer gemeinsamen ortsbezogenen Zugehörigkeit beitragen. Das Tool kann sowohl für kleinere, selbstgesteuerte Entwicklungsprozesse der physischen Lernumgebung als auch als Auftakt für kleinere und größere Renovierungsprojekte verwendet werden, die von externen Partnern durchgeführt werden.

Das Tool ist ideal, um einen Dialog über Räume zwischen Lehrkräften, Schülerinnen & Schülern, Schulleitung und Architektinnen & Architekten zu führen, da Workshops gemeinsam mit verschiedensten Gruppen abgehalten werden können.

Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4	Gruppe 5
<p>Musik og dansestudie</p>  <p>Gamle dage - ingen elektriske instrumenter</p> <p>Streng lærer - musik til optog.</p> <p>Fremtiden - mere plads på gulvet til optræden. En slags lille scene til dans og plads til publikum.</p> <p>Musik lokale</p> <p>50 år</p> <p>Ingen moderne ting</p> <p>Klaver var der nok</p> <p>Bongo tromme</p> <p>Normal guitar</p> <p>Gammel grøn tavle</p> <p>Måske musik til optog/teaterstykke</p> <p>Sjovt bare at spille</p> <p>læren var nok lidt streng</p> <p>-hvis man spillede forkert "Hvad laver du?" "Det skal være perfekt"</p> <p>De sad på lige rækker, med et</p> <p>Søren og Hanne havde tit musik i skolen og de kunne ikke godt lide det fordi deres lærer var ret streng. Men de elskede at spille på instrumenter, det var bare læreren. Det var galt med. De fik ikke lov til at spille på deres</p>	<p>Idrætssal/hal</p>  <p>Fortid; ingen højtalere, måske ingen ribber</p> <p>Fremtid: Klatrevæg, Airtrix, rigtige størrelses baner</p>  <p>Læringscenter</p> 	<p>Husene i træerne</p>  <p>Sted nr. 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Husene i træerne Det bliver brugt til at klatre i og bygge huse. Det bruges af 2 til 4 klasse Der er ikke noget bestemt man skal lave deroppe. Det er fedt at det er udenfor i naturen 2) Jeg tror at det har været der siden skolen var et hospital. Vi tror at hospitalet plantede træerne så man kunne være tæt på naturen og føle sig tryk og man kan følge med i årstiderne og få håb. 3) Jeg håber de bliver og kan vokse sig store og der måske bliver plantet nogle flere <p>Biblioteket</p> 	 <p>Historie</p> <p>Nogle af legeredskaberne er defekte eller skiftet ud. Der har været andre gynger, der nu er dækgynger, der har været en svinggyng i skoven, som er blevet udskiftet. Nogle af redskaberne har været der i lang tid og virker stadig fx rampen, den store og den lille karrusel.</p> <p>I gamle dage var gården delt i en drengedel og en pigedel. Der var malet en hvid streg i midten af gården og man måtte ikke gå over stregen.</p> 	 <p>Nu. Mange går igennem denne gang. Der er udstilling både på væg og i montre. Det er ikke organiseret og mest tilfældigt. Gangen anvendes også som depot og andet</p> <p>Fortid. Gang til at gå igennem. Der har aldrig været en plan for gangen</p> <p>Fremtid. Håndværk og designkrere bruger gangen til udstillingsareal. Der er en smiet og latetisk løsning med skabe eller lign til opbevaring og udstilling. Der er mulighed for at skrive hvem der udstiller</p>

Anleitung (Wie wird das Tool benutzt?)

Das Tool soll in einem Workshop mit 4-20 Teilnehmenden eingesetzt werden, die in Teams von zwei bis vier aufgeteilt werden. Geschätzte Dauer 1½ Stunden. Für jedes Team müssen vor dem Workshop Padlets* mit vier Spalten unter den Überschriften "Gegenwart", "Vergangenheit", "Zukunft" und "Sonstiges" erstellt werden. Jedes Team muss über ein Smartphone oder ein Tablet verfügen, das im Workshop verwendet wird.

- 1.** Kurze Anleitung mit Beispielen, wie Geschichten über die vergangene und zukünftige Nutzung und Gestaltung von Bildungsräumen erzählt werden können. Die Gruppe wird in kleinere Teams aufgeteilt. Jedes Team erhält ein Passwort für die vorbereitete Padlet-Seite.
- 2.** Erzählen von Geschichten mit der in Teams aufgeteilten Gruppe: Die Teams werden gebeten, 1-3 Orte in der Schule auszuwählen und zu besuchen, die gegenwärtige Nutzung der Räume zu beschreiben und Geschichten über ihre Nutzung in der Vergangenheit und in der Zukunft zu erzählen bzw. sich vorzustellen (siehe Arbeitsanleitung). Die erzählten Geschichten werden zusammen mit relevanten Fotos, Zeichnungen usw. in die Padlet-Seite eingefügt.
- 3.** Austausch der Geschichten in der großen Gruppe. Jedes Team stellt seine gewählten Räume vor, liest seine Geschichten laut vor und zeigt Bilder und Zeichnungen auf der Padlet-Seite (vorzugsweise auf einem großen Bildschirm). Nach jeder Präsentation gibt es Zeit für Fragen, Kommentare und einen Dialog.

*Es ist auch möglich, das auf der CoReD-Homepage verfügbare Arbeitsblatt auszudrucken und zu verwenden.



Tool Beschreibung (wie wird analysiert?)

Alle Padlet-Seiten werden digital gespeichert, Notizen aus dem dritten Teil des Workshops können eingegeben werden, bevor die Seiten gespeichert werden. Zusätzlich werden die vorgelesenen Geschichten aufgenommen oder mitgeschrieben. Ein separates Dokument mit den wichtigsten Punkten aus dem Abschlussgespräch wird erstellt. Anschließend kann das Material an die Planer übergeben werden, um sicherzustellen, dass wichtige Merkmale des alten Schulgebäudes auf das neue/umgebaute Gebäude übertragen werden.

Zusätzliche Quellen

Ein ausführliches Werkstatthandbuch mit Fragen zum Storytelling-Teil.

Um ein Padlet zu erstellen, besuchen Sie: www.padlet.com. Sie können auch andere digitale Plattformen wie Miro (www.miro.com) oder Google Jamboard (www.jamboard.google.com) verwenden.

Links to the project: <https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplu-project-details/#project/2019-1-UK01-KA201-061954> Twitter: @ILEHIGSE1
#CollaborativeReDesignwithSchools

Contact: Lisa Rosén Rasmussen (lisa@edu.au.dk) or Bodil Hovaldt Bøjer (bobo@kglakademi.dk)