



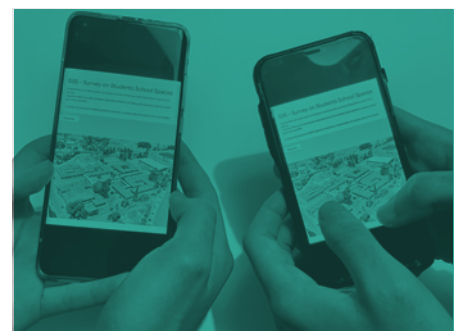
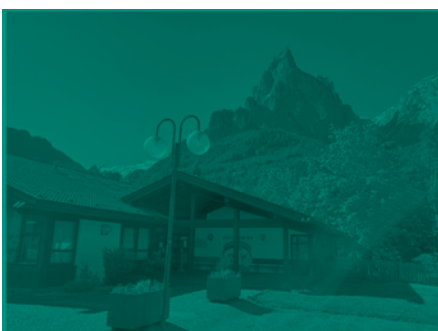
Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# CoReD



Collaborative  
Redesign  
with schools

## CoReD Principle 3: Facilitere udforskningen af ideer og muligheder





## Rummet betyder noget for undervisningen

Fysiske rum og materielle ressourcer - både det du har, og måden det er organiseret på - gør en væsentlig forskel for læring og undervisning. Forskning fra det seneste halve århundrede i mange forskellige lande og fra flere uddannelsesmiljøer har påvist betydningen af det fysiske læringsmiljø (Higgins et al., 2004; Byers et al., 2018) og opfordrer bestillere og brugere af uddannelsesinfrastruktur til at forsøge at forbedre præmisserne for og ressourcerne til udviklingen af læringsmiljøer (Blackmore et al., 2011; Duthilleul et al., 2021).



Men intet læringsmiljø, hvor 'innovativt' det end er, er en magisk løsning. Som man oplevede med udviklingen inden for IT i slutningen af det 20. århundrede (Cuban, 2001), er det begrænset, hvor langt udstyr og inventar i sig selv kan få lærere og elever til at rykke sig. På tværs af alle typer pædagogiske ressourcer, både fysiske og digitale, er nøglen til succes, at der er et match mellem det du har, og det du ønsker (og er i stand til) at gøre med det. Den grundlæggende betydning af dette forhold mellem design og brug er budskabet fra adskillige forsøg med innovativt skoledesign i fortiden (såsom 'åben-plan' skoler i 1960'erne og 70'erne) og nutiden (innovative læringsmiljøer i Australien og New Zealand; byggeri til personlig læring i Island; skoler til den nye grundlæggende læseplan i Finland).

For at afstemme design og brug af uddannelsesmiljøer med hinanden kan vi trække på nøgleideer udviklet gennem samskabende design, der desuden stemmer overens med viden om uddannelsesmæssige forandringer:

**at mennesker skal arbejde sammen.** Samarbejde er centralt for at udvikle fælles forståelser af pædagogiske værdier og mål; i de processer og aktiviteter, der er nødvendige for at opnå disse; og i valg og organisering af de fysiske rum og ressourcer, som disse aktiviteter kræver.

Samarbejdsprocesser vil være forskellige fra gang til gang, og der er mange lokale beslutninger, der skal træffes: Hvem skal indgå i samarbejdet (skoleelever, lærere, øvrigt skolepersonale, skoleledere, kommunale beslutningstagere)? Hvornår skal forskellige grupper eller deres repræsentanter inddrages? Hvilken finansiering (hvis nogen) er tilgængelig til at ændre lokalerne? Hvad er tidsplanen for forandringsprocessen?

Der er dog nogle ligheder på tværs af de samskabende processer. Samarbejde tager tid, og det kan være svært at vide, hvordan man griber diskussioner om skolerummet an med folk, der ser det fra brugernes perspektiv frem for som planlæggere eller designere. Det er her CoReD-redskaberne kommer ind, idet de, som vist i vores guide, dækker de fire grundlæggende principper for at facilitere et succesfuldt samarbejde om skolerum (Woolner, 2018).

---

**Samarbejde er centralt for at udvikle fælles forståelser af pædagogiske værdier og mål**

---

Denne guide skal hjælpe dig med at...

1. Tage afsæt i, hvor folk er (mentalt og fysisk);
2. Forstå hvordan fysiske, organisatoriske og sociale aspekter af læringsrummet er forbundet med hinanden;
3. **Facilitere udforskningen af ideer og muligheder;**
4. Værdsætte den komplekse og langvarige proces, som forandring er.

## Facilitere udforskningen af ideer og muligheder ...

Når skoler beslutter sig for at foretage ændringer i deres lokaler, er det ofte fordi visse dele ikke fungerer godt. Ligeledes kan der, når brugerne først mødes for at tale om deres rum, være en tendens til at fokusere på problemer og klager uanset den oprindelige motivation for diskussionen. Selvom det er vigtigt at overveje, hvad der ikke virker, er det vigtigt at komme ud over fejlfindingsstadiet og begynde at udvikle ideer til at forbedre situationen.

Selv hvis alle prøver at være kreative og åbne, er det svært for folk at forestille sig skolerum designet eller brugt på måder, som de ikke selv har oplevet. Arkitekter er udmærket klar over denne begrænsning af brugercentreret design og adresserer den ofte ved at tage folk med på besøg andre steder for at give oplevelser af andre rum og designs. Men sådanne besøg vil, omend muligt, næppe involvere hele skolesamfundet. Derfor har vi udviklet P3-tilgange, der kan udføres af mange grupper, men som alle er centreret om kreative udforskninger og fodring af deltageres fantasi. Der er eksempler på at åbne sindet ved at diskutere billeder af andre skolerum eller opleve eksisterende rum på fantasifulde og anderledes måder.

Aktiviteterne, som foreslås under dette princip, og casestudierne af CoReD-redskaberne, der eksemplificerer dem i brug, er alle forankret i skolefællesskaber og deres fysiske rum, og det de ønsker at foretage sig der. Men alle eksemplerne viser måder at udvikle nye ideer på, ofte for at understøtte en planlagt forandring, stor som lille. Disse aktiviteter kan også være brugbare til at skabe fortsat faglig udvikling ved at udforske andre måder at gøre tingene på.

## Hvilke redskaber virker bedst til at adressere P3...?

	<b>UK tool:</b> Diamond Ranking	<b>DK tool:</b> Læringsrummets historier (SES)	<b>SW tool:</b> Pædagogisk gåtur	<b>ISL tool:</b> Evaluerings-redskab til Skoleudvikling (SDET)	<b>PT tool:</b> Elevernes læringsrum (S3S)	<b>IT tool:</b> Kartografisk observation
1. Begynd hvor folk er (mental og fysisk)	✓✓	✓	✓			✓
2. Forstå sammenfletningen af læringsrummets fysiske, organisatoriske og sociale aspekter			✓✓	✓	✓✓	✓
<b>3. Facilitere udforskningen af ideer og muligheder</b>	✓	✓✓			✓	
4. Værdsætte den komplekse, langvarige proces, som en forandring er				✓✓	✓	✓✓

✓✓ dette redskab er særligt velegnet til skolefællesskaber, der fokuserer på dette princip i lyset af, hvor de er med deres særlige forandringsproces med design, udvikling og evaluering.

✓ dette redskab kan også være nyttigt for skolefællesskaber, der fokuserer på dette princip.

## Hvordan kan redskaberne bruges?

### Læringsrummets historier (SES)

<https://www.ncl.ac.uk/cored/tools/ses/> er en struktureret gruppeaktivitet udformet til at fremme den individuelle og den kollektive forestillingsevne i relation til en skoles fysiske rum. Deltagerne besøger i grupper interessante, vigtige eller oversete steder på deres skole. De detaljerede arbejdsark (tilgængelige på hjemmesiden) kan bruges til at inspirere og støtte samskabende storytelling. Gruppevis skaber deltagerne historier om, hvordan rummet bruges i nutiden, hvordan det kunne være blevet brugt i fortiden, og hvordan det kan bruges i fremtiden, hvilket formidles i skriftlige

historier og tegninger. Historierne fra fortiden kan trække på enhver form for historisk viden, som deltagerne måtte have, men samtidig modvirker muligheden for at bruge ren storytelling at nogen føler sig utrygge eller utilstrækkelige pga. manglende viden. Desuden understøtter valgmuligheden større kreativitet. Grupper bestående af skolepersonale og/eller elever kan bruge redskabet, og sammensatte grupper har vist sig særligt frugtbare for skabelsen af en bredere forståelse. Det er nødvendigt med en facilitator til at samle ideerne. Online platforme som Padlet kan understøtte denne proces. At fortælle og opfinde historier fra fortid, nutid og fremtid skaber mulighed for refleksion over det eksisterende miljø og dets brug, men også for at gentænke og udvikle nye ideer.

### Diamond ranking

<https://www.ncl.ac.uk/cored/tools/diamond-ranking/> er et meget ligetil redskab at bruge for at igangsætte samtaler blandt elever, lærere eller andet personale gennem brug af billeder af forskellige rum, der kan rangeres og diskuteres. Med 9 billeder fra andre skoler opfordres deltagerne til at vurdere en række forskellige rumligheder, hvilket gør det muligt at tænke ud over egne eksisterende rammer og måden, hvorpå de bruges. Samtidig giver rangordningsaktiviteten, hvor billederne placeres i henhold til de kriterier, der er valgt til det pågældende projekt (f.eks. 'Et godt sted for koncentration'; 'Hvad skal der til for at skabe et godt udendørs læringsrum?'), tilstrækkelig struktur til, at alle kan føle sig trygge med opgaven. Når rangordningsaktiviteten er afsluttet, vil man kunne fortsætte aktiviteten ved at diskutere de specifikke træk ved rumlighederne, der har ført til deres placering i diamanten. Dette støtter udvikling af ideer til måder at bringe forskellige elementer sammen og derigennem skabe nye miljøer for deltagerne. CoReDs hjemmeside indeholder



### Selvom Elevernes læringsrum (S3S)

<https://www.ncl.ac.uk/cored/tools/school-spaces> starter med en undersøgelse af brugernes oplevelser af den eksisterende skole, kan fokusgrupper gennemført i skolens rum støtte eleverne i at udtænke nye måder at bruge disse rum på eller måder, hvorpå de kan ændres, så de passer bedre til den nuværende brug. På samme måde har Pædagogiske gåture <https://www.ncl.ac.uk/cored/tools/walk-through/> også vist sig at skabe diskussioner blandt skolens personale om muligheder og nye måder at arbejde på.



detaljerede instruktioner til at guide brugen af redskabet, samt et billedbibliotek med billeder af skolerum, læringsrum og andre indendørs såvel som udendørs rumligheder for både yngre og ældre elever.

Hvert redskab har sin egen website, hvor du kan finde detaljerede instruktioner og andre ressourcer på alle CoReDs partnersprog.

## Case-eksempler fra CoReD-projektet

### Historier om skjulte og værdsatte steder på Nørre Fælled Skole, København



Denne skole med 470 elever i alderen 6 –16 år har til huse i en rød murstensbygning tegnet af stadsarkitekten og opført i 1932. Der er senere sket flere udvidelser, og skolen er nu midt i en renovering. Selvom den nuværende renovering er særligt fokuseret på installeringen af et nyt ventilationsanlæg, vil der samtidig ske renoveringer af udvalgte arealer i skolen og blive bygget nye idrætsfaciliteter.

For at understøtte denne proces blev der afholdt en workshop med fokus på SES-redskabet, som skulle gøre det muligt for skolens historie og brugernes erfaringer at indgå i renoveringsplanerne. Deltagerne var fire elever fra 6. årgang, tre lærere involveret i renoveringen, skolelederen og en kommunal medarbejder, der har til opgave at hjælpe hovedsageligt med praktiske opgaver under byggeprocessen. Deltagerne arbejdede i fire par bestående af en voksen og en elev.

Hvert par valgte og besøgte 1-3 steder på skolen og beskrev for hvert sted den nuværende brug af rummene og berettede eller

forestillede sig historier om deres brug i fortiden og i fremtiden. Gruppernes billeder og korte beskrivelser af den forestillede og/eller virkelige tidligere, nuværende og fremtidige anvendelse blev uploadet til en delt Padlet-side. Derpå blev Padletten delt på en stor skærm i mødelokalet. Hvert par præsenterede deres arbejde, uddybede og reflekterede over deres tekst og billeder, og nogle af grupperne læste de små historier, de havde komponeret om forestillede begivenheder i fortiden og fremtiden, højt.

Workshoppen rammesatte samtaler mellem voksne og elever om skolens rum, men også aspekter af skolegangen generelt. Den historiske vidensdeling og historiefortælling syntes at være baseret på en fælles tilknytning til stedet. Ønsker og visioner for fremtiden var tydeligt inspireret af processen med at fortælle om fortid og nutid. Denne inspiration centrerede sig om behovet for grønne områder og træer samt for hyggelige og rolige rum. Derudover var kritik af underudnyttede arealer en katalysator for nytænkning og overvejelse af muligheder for re-design.



### Frembringelse af ideer til et forsømt udendørsområde på George Stephenson School, nær Newcastle, Storbritannien.

Denne britiske gymnasieskole har cirka 1200 elever i alderen 11-18. Deres lokaler stammer fra 1970'erne og består af flere 'blokke', der er helliget forskellige områder af læseplanen, hvoraf nogle er fritstående bygninger. Kunstblokken er en sådan bygning, omgivet af forsømte og tilgroede uderum. Den ledende underviser og tekniker i

Design teknologi vil gerne bruge noget af dette rum til at skabe et udendørs læringsområde for elever, der studerer kunst- og designfag. Diamond Ranking med billeder af uderum, der blev valgt fra CoReDs webside, blev brugt med 7. classes elever (11-12 år), som besvarede spørgsmålet: "Hvad er et godt udendørs læringsrum?"

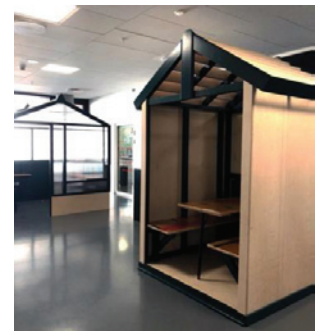
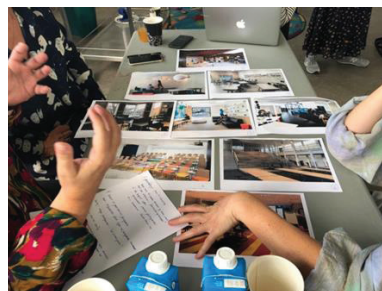


Aktiviteten var let at gennemføre og skabte diskussion både om uderum og om processen med at færdiggøre rangordningen i diamanten. En elev kommenterede: "De fleste af dem [billederne] så gode ud, men så bemærkede man nogle detaljer, der fuldstændig ændrede ens mening". Efter at være blevet støttet til at have disse diskussioner og i processen vist nogle udendørs områder og funktioner, som de måske ellers ikke havde overvejet, var eleverne i stand til at producere design til udendørsrummet.



## Diamond Ranking til faglig udvikling af danske læreres rumlige kompetencer

Et kommunalt initiativ er i gang i Aarhus for at stimulere professionel læring om skolens indretning og brug. Som en del af dette tiltag brugte syv lærere fra tre forskellige skoler og den lokale efterskoleorganisation Diamond Rankings generiske billeder af (nordiske) skolerum til at diskutere forskellige begreber. Gruppevis rangerede deltagerne det samme sæt billeder som gode eller dårlige for 'Instruktion', 'Koncentration' og 'Læring'. Redskabet fungerede godt til at udvikle diskussioner mellem praktikere, der arbejder på forskellige skoler og med forskellige roller. Efterfølgende gik deltagerne i gang med små re-designprojekter på deres skoler. Derudover har lærere fra én skole siden brugt aktiviteten med lærere og ledere på deres skole specifikt til at understøtte et re-design af biblioteket og et klasseværelse.



## Yderligere information – kan downloades gratis

Denne artikel forklarer, hvordan Diamond Ranking blev brugt med personale på en skole i England og i en børnehave i Uruguay som en del af en række samarbejdsaktiviteter for at generere ideer til at re-designe omgivelserne:

<https://doi.org/10.3390/buildings11110496> (Woolner, P. and Cardellino, P., Crossing Contexts: Applying a System for Collaborative Investigation of School Space to Inform Design Decisions in Contrasting Settings. *Buildings* 2021,11, 496.)

Denne afhandling beskriver brugerinddragende designworkshops og -aktiviteter til at stimulere imagination (s.171-194) med danske skoleelever:

<https://adk.elsevierpure.com/en/publications/unlocking-learning-spaces-an-examination-of-the-interplay-between> (Bøjer, B. (2019). Unlocking Learning Spaces: An examination of the interplay between the design of learning spaces and pedagogical practices)

## Referencer – weblinks til universelt tilgængelige materialer

Blackmore, J., Bateman, D., Loughlin, J., O'Mara, J., & Aranda, G. (2011). *Research into the connection between built learning spaces and student outcomes*. Melbourne: Education Policy and Research Division, Department of Education and Early Childhood Development.

<https://www.education.vic.gov.au/Documents/about/programs/infrastructure/blackmorelearningspaces.pdf>

Byers, T., Mahat, M., Liu, K., Knock, A., & Imms, W. (2018). *A Systematic Review of the Effects of Learning Environments on Student Learning Outcomes*, The University of Melbourne Technical Report 4/2018. Retrieved from:

<http://www.ilet.com.au/publications/reports/>

Cuban, L. (2001) *Oversold and underused: computers in the classroom* Cambridge, Mass: Harvard University Press.

Duthilleul Y, Woolner P, & Whelan A. (2021) *Constructing Education: An Opportunity Not to Be Missed*. Paris: Council of Europe Development Bank, Thematic Reviews Series. [https://coebank.org/media/documents/Constructing\\_Education.pdf](https://coebank.org/media/documents/Constructing_Education.pdf)

Higgins, S., Hall, E., Wall, K. Woolner, P. & McCaughey, C. (2005). *The Impact of School Environments: A Literature Review*. London: Design Council.

Woolner, P. (2018) Collaborative Re-design: Working with School Communities to Understand and Improve their Learning Environments. In: Ellis, RA; Goodyear, P, ed. *Spaces of teaching and learning: Integrating perspectives on research and practice*. Singapore: Springer.



Denne vejledning er en del af det sæt af ressourcer, der er udviklet af Collaborative ReDesign with Schools - CoReD - projektet finansieret af Erasmus+-programmet i Den Europæiske Union

Startdato: 01-10-2019

Slutdato: 30-09-2022

Projektreference: 2019-1-UK01-KA201-061954

