



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

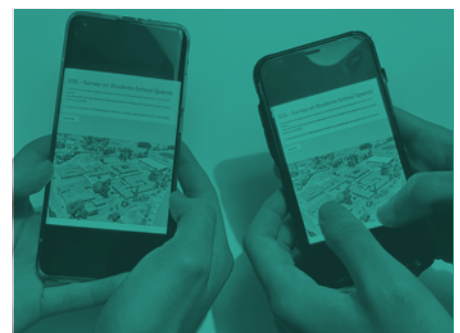
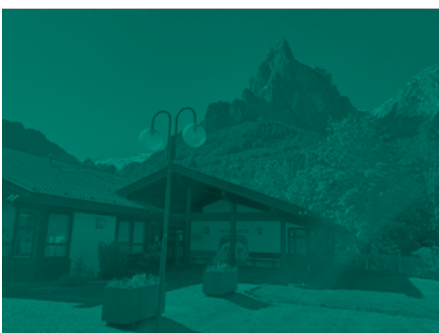
CoReD



Collaborative
Redesign
with schools

CoReD Princip 3:

Underlätta utforskandet av idéer och möjligheter





Rummet har betydelse för utbildning

Fysisk lärmiljö och materiella resurser, både vad du har och hur de är organiserade, har en signifikant betydelse för processer och produkter inom lärande och undervisning. Forskning utförd under det senaste halvsekle i många olika länder och flera utbildningsmiljöer har påvisat effekten av den fysiska lärmiljön (Higgins et al., 2004; Byers et al., 2018) och uppmuntrar finansiärer och användare av utbildningsinfrastruktur att försöka förbättra sina lokaler och resurser (Blackmore et al., 2011; Duthilleul et al., 2021).



Men ingen lärmiljö, hur "innovativ" den än är, utgör en mirakelmedicin. Precis som utvecklingen av IT i slutet av 1900-talet visade (Cuban, 2001), finns begränsningar gällande hur långt lärare och elever kan nå. För alla typer av utbildningsresurser, både fysiska och digitala, är nyckeln till framgång att uppnå en matchning mellan vad du har tillgång till och vad du vill (och kan) göra med detta. Den grundläggande vikten av matchning mellan design och användning av lärmiljöer utgör huvudbudskapet från många försök till innovativ skoldesign i det förflutna (som skolor med öppen planlösning på 1960- och 70-talen) och nutid (innovativa lärmiljöer Australien och Nya Zeeland; skolor för personligt lärande på Island; skolor för den nya läroplanen i Finland).

För att åstadkomma matchning mellan design och användning av lärmiljöer kan vi vända oss till de huvudpoänger som utvecklats genom deltagande och användarcentrerad design, som överensstämmer med kunskap om skolutveckling: **människor måste arbeta tillsammans**. Samarbete är centralt för att utveckla gemensam förståelse av pedagogiska värden och mål; av de processer och aktiviteter som behövs för att uppfylla dessa; och av urval och arrangemang av de fysiska resurser och miljöer som dessa aktiviteter kräver.

Sådana samarbeten kommer att vara olika varje gång, med många lokala beslut som ska fattas: vilka ska ingå i samarbetet (skolelever? Lärare? Annan skolpersonal? Skolledare? Kommunala beslutsfattare?). När ska olika grupper eller deras företrädare inkluderas? Vilken finansiering (om någon) finns tillgänglig för att förändra lärmiljöerna? Hur lång är tidsplanen för förändringsprocessen?

Det finns dock vissa gemensamma nämnare gällande de deltagande processerna. Samarbete tar tid och det kan vara svårt att veta hur man ska närma sig diskussioner om skolans lärmiljöer ur användarnas perspektiv snarare än planerarens eller designers. Det är här som CoReD-verktygen kommer in, presenterade i våra guider, som täcker var och en av fyra principer för att underlätta framgångsrikt samarbete om skolans lärmiljöer (Woolner, 2018).

Samarbete är centralt för att utveckla gemensam förståelse av pedagogiska värden och mål

Den här guiden hjälper dig att...

1. Starta där människor befinner sig (mentalt och fysiskt);
2. Förstå sammanflätningen av fysiska, organisatoriska och sociala aspekter av skolmiljön;
- 3. Underlätta utforskandet av idéer och möjligheter;**
4. Få insikt i den komplexa, långa processen som förändring innebär.

Underlätta utforskandet av idéer och möjligheter...

När skolor bestämmer sig för att göra förändringar i sina lokaler beror det ofta på att vissa delar av dem inte fungerar. Oavsett vad den ursprungliga motivationen för diskussionen var, så finns en tendens att fokusera på problem och klagomål i diskussionerna om förändringar. Även om det är viktigt att reflektera över vad som fungerar mindre bra, är det ofta viktigt att komma bortom felsökningsstadiet och börja utveckla idéer för att förbättra situationen.

Även om alla försöker vara kreativa och fördomsfria är det dock svårt för människor att föreställa sig lokaler utformade eller använda på andra sätt som de inte har upplevt själva. Arkitekter är väl medvetna om denna begränsning av användarcentrerad design och hanterar ofta detta genom att ta med människor på platsbesök för intryck av andra lärmiljöer med olika design. Men sådana besök, även om de är möjliga, kommer sannolikt inte att involvera samtliga. Därför har aktiviteterna och metoderna i den här guiden utvecklats så att de kan utföras av flera grupper, men de fokuserar alla på kreativt utforskande som ger näring åt deltagarnas fantasi. Det finns exempel på att sinnena öppnas genom att diskutera bilder av andra lärmiljöer eller uppleva befintliga miljöer på fantasifulla och annorlunda sätt.

De aktiviteter som föreslås under denna princip, och CoReD-fallstudierna, är alla förankrade i skolgemenskaper, deras lokaler och de saker de (försöker) göra där. Men alla exemplen visar sätt att utveckla nya kollektiva idéer, ofta för att ge återkoppling inför en planerad stor eller liten förändring. De här aktiviteterna kan också vara till hjälp för fortbildning genom att utforska annorlunda sätt att göra saker på.

Vilka verktyg fungerar bäst för att ta itu med P3?

	UK verktyg: Diamond Ranking	DK verktyg: Berättelser om skolmiljöer	SW verktyg: Pedagogisk Gåtur	ISL verktyg: Utvärdering Skolutveckling	PT verktyg: Enkät om elevers skolmiljöer	IT verktyg: Kartografisk observation
1. Starta där människor befinner sig (mentalt och fysiskt)	✓✓	✓	✓			✓
2. Förstå sammanflätningen av fysiska, organisatoriska och sociala aspekter av skolmiljön			✓✓	✓	✓✓	✓
3. Underlätta utforskandet av idéer och möjligheter	✓	✓✓			✓	
4. Få insikt i den komplexa, långa processen som förändring innebär				✓✓	✓	✓✓

✓✓ - det här verktyget är särskilt lämpat för skolor som fokuserar på denna princip med tanke på var i sin egen förändringsprocess gällande design, utveckling och utvärdering som de befinner sig.

✓ - det här verktyget kan också vara användbart för skolor som fokuserar på denna princip.

Hur kan dessa verktyg användas?

Berättelser om skolmiljöer <https://www.ncl.ac.uk/cored/tools/ses/> är en strukturerad gruppaktivitet som är utformad för att möjliggöra individuellt och kollektivt föreställande och fantasi i förhållande till en skolas lokaler. Deltagarna arbetar i grupper för att besöka intressanta, viktiga eller glömda platser inom sina skolor. Det finns omfattande material för deltagarna att hämta på webbsidan, för att inspirera och stödja samberättande. Gruppvis skapar deltagarna berättelser om hur platsen används i nuet, hur den kunde ha använts förr och hur den kan komma att användas i framtiden, och producerar skrivna berättelser och teckningar. Berättelserna från det förflutna kan utgå från vilken historisk kunskap som helst som deltagarna kan ha, men med möjligheten till fritt berättande undviks att någon känner sig osäker på sin brist på kunskap och det kan frigöra mer kreativitet. Grupper av antingen skolpersonal eller elever kan använda verktyget, med en handledare som behövs för att sammanföra idéerna, med hjälp av onlineplattformar såsom Padlet. Att beskriva och utveckla berättelser om dåtid, nutid och framtid skapar möjligheter att reflektera över den befintliga miljön och dess användning, men också att tänka om och komma på nya idéer.



Diamond ranking <https://www.ncl.ac.uk/cored/tools/diamond-ranking/> är ett mycket enkelt verktyg att använda för att stödja diskussioner mellan elever, lärare eller annan personal genom att tillhandahålla bilder av olika miljöer för rangordning och diskussion. Att använda bilder tagna på andra skolor underlättar reflektion över en variation av olika miljöer, vilket gör att deltagarna förmår att tänka bortom sin nuvarande skolbyggnad och hur den används. Men rankingsaktiviteten, att placera bilderna enligt de kriterier som valts för att passa ditt projekt (t.ex. «En bra plats för koncentration»; «Vad är en bra lärmiljö utomhus?»), ger tillräcklig struktur för att alla ska känna sig trygga med uppgiften. När rankningen har slutförts kan deltagarna diskutera vilka av egenskaperna på bilderna som avgjorde deras placering i rankningen. Detta främjar deltagarnas idéutveckling av nya möjliga miljöer genom att föra samman olika funktioner i bilderna. CoReD-webbsidan innehåller detaljerade instruktioner som vägleder din användning av verktyget och det finns också ett bildbibliotek med färdiga bildserier att ladda ner av lärmiljöer och andra utrymmen, inomhus och utomhus, för yngre och äldre elever.



Även om Enkät om elevers skolmiljöer <https://www.ncl.ac.uk/cored/tools/school-spaces/> inleds med en undersökning av användarnas erfarenheter av den befintliga skolan, så kan fokusgrupperna som genomförs i skolans lokaler hjälpa eleverna att fundera över nya sätt att använda dessa utrymmen eller hur de kan förändras för att bättre anpassas till nuvarande användning. På samma sätt har Pedagogiska gåturer <https://www.ncl.ac.uk/cored/tools/walk-through/> också visat sig skapa och främja diskussioner bland skolpersonal om nya möjligheter och arbetsätt i miljöerna.

Varje verktyg har en webbsida där du kan hitta detaljerade instruktioner, och ibland andra resurser, på alla CoReD-språken.

Fallstudieexempel från CoReD-projektet

Delade berättelser om dolda och värdefulla platser i Nørre Fælled Skole, Köpenhamn, Danmark



Denna grundskola med 470 elever, i åldrarna 6–16 år, är inrymd i en röd tegelbyggnad ritad av stadsarkitekten och uppförd 1932. Det har skett flera senare tillbyggnader och skolan är mitt uppe i en renovering. Även om den är särskilt inriktad på att installera ett nytt ventilationssystem, kommer det att ske upprustning av utvalda ytor i skolan och byggande av ett nytt gym.

För att ge information till denna process anordnades en workshop, med fokus på verktyget, avsett att möjliggöra att skolans historia och användarnas erfarenheter ingår i renoveringsplanerna. Deltagarna var fyra elever från årskurs 6, tre lärare involverade i renoveringen, skolledaren och en kommunanställd som fått i uppdrag att hjälpa till med främst praktiska uppgifter under återuppbyggnadsprocessen. Deltagarna arbetade i fyra par, en vuxen och en elev. Varje par valde och besökte en till tre platser på skolan, beskrev för varje plats den nuvarande

användningen samt berättade eller föreställde sig berättelser om deras användning i det förflutna och i framtiden.

Parens foton och korta beskrivningar av föreställda och/eller verkliga användningar, tidigare, nuvarande och framtida, laddades upp till en delad Padlet-sida. En stor skärm användes sedan för att visa Padlet-sidan för hela gruppen när de var tillbaka i mötesrummet. Varje par presenterade sina arbeten, berättade och reflekterade över sin text och bilder, och några av grupperna läste upp de små berättelser de hade komponerat vilka beskrev händelser i det förflutna och i framtiden.



Workshopen ramade in samtal mellan vuxna och elever om skolmiljöer, men också mer generella aspekter av skolor. Kunskapsdelningen om historia samt berättandet verkade bygga på en delad anknytning till platsen. Önskingar och visioner för framtiden var tydligt inspirerade av processen av berättande om dåtid och nutid. Denna inspiration fokuserade på behovet av grönområden och träd samt av mysiga och lugna utrymmen. Dessutom var kritiken av underutnyttjade ytor en katalysator för att tänka om och överväga möjligheter till att skapa en annan design.

Idégenerering för en eftersatt uteplats på George Stephenson School, nära Newcastle, Storbritannien

Denna brittiska skola har cirka 1200 elever i åldrarna 11-18. Deras lokaler är från 1970-talet och består av flera «kvarter», ägnade åt olika delar av läroplanen, av vilka några är fristående byggnader. Konstkvarteret är en sådan byggnad, omgiven av eftersatta och igenvuxna uteplatser. Bild och

designämnets huvudlärare och assistent skulle vilja använda en del av denna yta för att skapa en lärmiljö utomhus för elever som har konst- och designämnen.

Diamond ranking med bilder av uteutrymmen, som valts ut från CoReD-webbsidan, användes

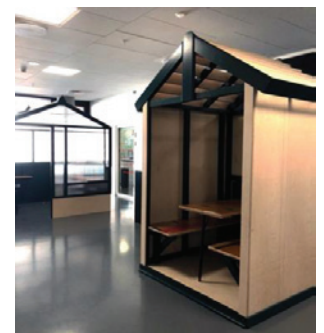


med elever i årskurs 7 (11-12 år), gjordes för att svara på frågan: «Vad är en bra lärmiljö utomhus?» Aktiviteten var lätt att slutföra och genererade diskussion, både om uteplatser och processen för att färdigställa rangordningen. En elev kommenterade, «De flesta av dem [bilderna] såg först bra ut men sedan la du märke till några detaljer som helt ändrade din åsikt». Efter att ha fått stöd i diskussionerna och i processen samt fått se några uteplatser med funktioner som de annars kanske inte hade tänkt på, kunde eleverna ta fram ritningar för uteplatserna.



Diamond ranking för professionell utveckling av danska lärares rumsliga kompetenser

En kommunal satsning pågår i Köpenhamn för att stimulera professionellt lärande om design och användning av lärmiljöer. Som en del av detta program anslöt sig sju lärare från tre olika skolor, samt den lokala fritidshemsorganisationen, till en kommunal projektledare för att genomföra Diamond Rankings av generella bilder av (nordiska) skolmiljöer. I grupper rankade deltagarna samma uppsättning bilder som bra eller dåliga för antingen "Instruktion", "Koncentration" eller "Lärande". Verktöget fungerade bra för att generera diskussioner mellan deltagare som arbetade i olika skolor och med vissa skillnader i roll. Med hjälp av idéer som genererades under sessionen fortsatte deltagarna med att initiera små projekt för att göra om i sina skolor. Dessutom har lärare från en skola sedan dess använt aktiviteten med lärare och chefer på sin skola specifikt för att stödja om en ommöblering i biblioteket och ett klassrum.



Mer information – tillgänglig för gratis nedladdning

Den här artikeln förklarar hur Diamond ranking användes med personal från en Engelsk skola och en förskola i Uruguay som en del av en serie kollaborativa aktiviteter för att generera aktiviteter för att göra om i designen av lärmiljöerna:

<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.)

Denna avhandling beskriver participatoriska design workshops, och aktiviteter för att stimulera fantasin (s.171-194), med danska elever:

<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)

Referenser – weblänkar till texter med open access

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

Higgins, S., Hall, E., Wall, K. Woolner, P. and 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.



UNIVERSITY OF ICELAND
SCHOOL OF EDUCATION



Den här guiden är en del av uppsättningen resurser som utvecklats av projektet Collaborative ReDesign with Schools - CoReD - finansierat av Erasmus+-programmet i Europeiska Unionen

Startdatum: 2019-10-01

Slutdatum: 2022-09-30

Projektreferens: 2019-1-UK01-KA201-061954



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