

Projekttitel:

ARKITEKTUR ER EN LEG - teknologi, kreativitet, æstetik og matematik

Kort præsentation af projektet:

Med de matematiske-naturvidenskabelige fag i hovedfokus udforsker og leger børn sig gennem arkitekturens univers med brug af hænder og teknologi.

Hovedområde:

Kultur

Projektstart: 1 september 2017

Projekt slut: 1 september 2021

Projektets samlede budget: 15 mio.

Nordea-fonden søges om i alt: 11 mio. 9 mio til projektaktiviteter og 2 mio til evaluering, vidensopsamling og teknologiudvikling med videnspartnere

Evt. anden finansiering:

Egen finansiering husleje 0,5 mio., projektudvikling og overordnet styring 0,5 mio. Utzon goodwill og brand 500.000

Skoleforvaltningen Aalborg: 1,5 mio. i kontanter hertil kommer Læretimer, udvikling, kommunikation værdi sat til 0.75 mio

Aalborg Universitet: 0.5 mio. (bidrager til teknologiekspirimenten og vidensopsamling)

University College Nordjylland: 250.000 (bidrager med studerende samt pædagogisk og fagdidaktisk udvikling samt vidensopsamling).

Visit Aalborg: 250.000 (markedsføring og booking i forbindelse med lejrskoledestinationen)

Brugerbetaling skoler DK: 250.000 (betaling for kompetenceudvikling af lærere - vigtig del af fremtidig forretningsmodel).

DR - Center for innovativ formidling af viden og undervisning - national kommunikation og tilstedeværelse værdisat til 350.000 kr. 14 dages udvikling samt deltagelse i projektgruppen værdi i timer 100.000 kr. i alt 450.000

Har ansøger tidligere modtaget støtte fra Nordea-fonden? (max 250 anslag):

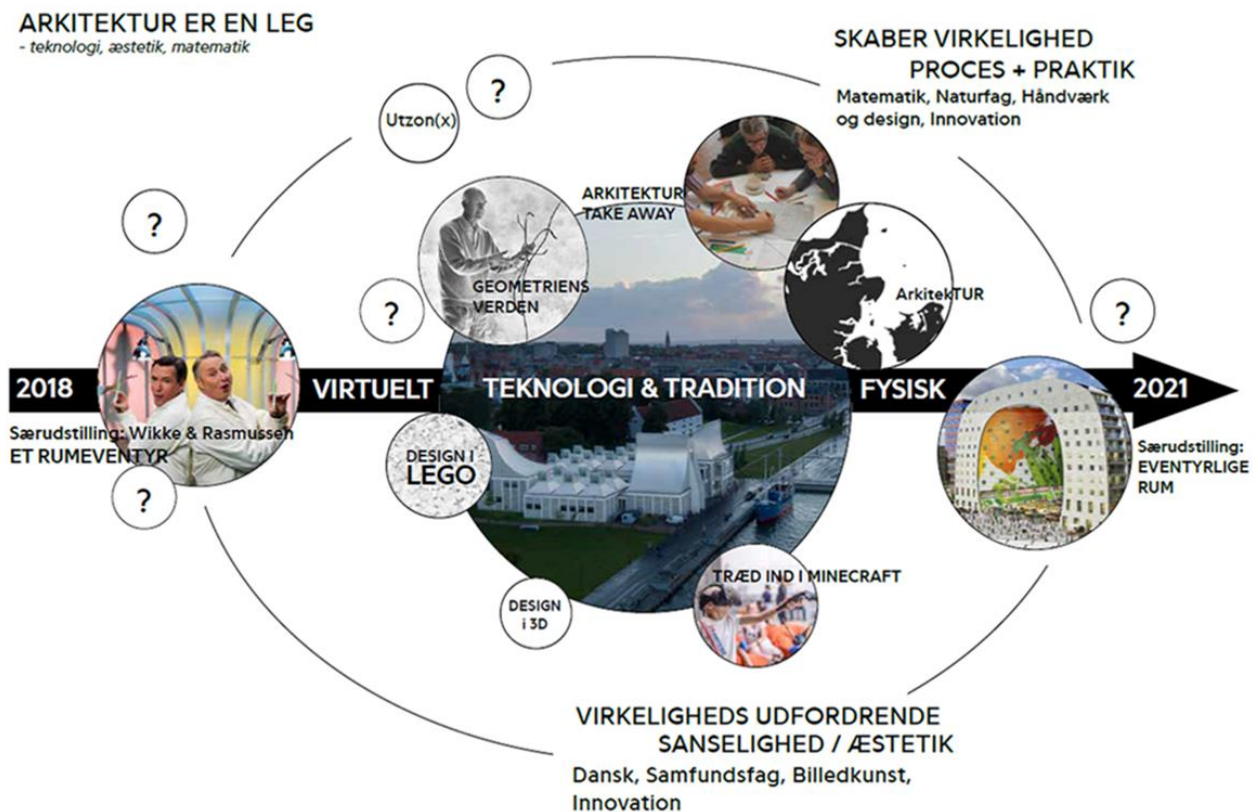
Nej

Projektets ide

Udfordring: Arkitekturen er skabt til at blive oplevet i virkeligheden og ikke på museum!

Udfordring: Innovation og kreativitet er overset i folkeskolen og omvendt er området ikke i stand til at vise sit potentiale i den målstyrrede og testbaserede folkeskole.

Potentiale: Arkitektur rummer den praktisk-musiske dimension samt den naturvidenskabelige dimension og er derfor en oplagt platform for moderne dannelse i krydsfeltet mellem den praktisk-musiske fagområde og det naturvidenskabelige fagområde!



Utzon Center ser arkitektur som hverdagens kunst med mennesket i centrum. Ligeledes forener arkitekturen den kunstneriske og legende forståelse af verden med den teknologiske og rationelle del af verden. Denne overbevisning giver afsæt for projektets ide, der ser arkitekturen som en enestående kreativ platform, hvorfra nye generationer kan opnå dannelse i en verden under hastig udvikling. En verden, hvor måltal er vigtigere end dannelse og hvor eksperimenter og barnets motivation for egen læring overses. Der er et overset potentiale for koblingen mellem det legende musiske menneske og det rationelle matematiske menneske og det potentiale findes med arkitekturen som omdrejningspunkt. Utzon Center ønsker at udfordre, hvorledes arkitektur formidles og læres i en ny generations virkelighed. Utzon Center har testet, at fysiske og virtuelle virkeligheder gennem leg og designudfordringer skaber læring og fælles oplevelser i fritiden! Det er dette legende, oplevelsesorienterede univers, der tillige skal kobles til skolens læringsrum, således at arkitekturformidlingen, folkeskolen og nye digitale generationers virkelighed får fælles snitflader, der kobler kunstnerisk praksis med en teknologisk praksis. Med denne kreative platform som omdrejningspunkt bruges arkitektens metoder og verden til i grundskolen med

hænderne og via nye teknologier at undersøge og forstå centrale fagområder som matematik, naturfag, håndværk og design samt dansk.

Projektets målsætninger

Målet med projektet er ikke at skabe små nye arkitekter, men at frisætte det enkelte barn til at lære på nye måder igennem hands-on eksperimenter og via arkitekturens verden at forstå fag der ofte søges indlært teoretisk og bogligt. Over en fire-årig periode vil Utzon Center med projektet arbejde med at give børn i skolealderen nye veje til at tilegne sig de matematiske og naturfaglige samt design og håndværk og i særudstillinger tæt koblet til øvrige fag som dansk, samfundsfag. Det sker både i og uden for Utzon Center.

Via arkitektur, leg og teknologi at tage 50.000 børn med på en moderne dannelsesrejse, hvor hænder og hoved er lige vigtige dele.

At være dagsordensættende i Danmark på rumlige udstillinger målrettet børn, unge og familier og med legen som omdrejningspunkt at styrke barnets tro på egne evner og forme robuste fællesskaber og familieoplevelser.

At undersøge hvorledes arkitekturen med sin både kunstneriske og teknologiske aspekter kan være katalysator for at forme ny kreativ læring, der på en og samme tid udfordrer og arbejder med målstyringen i den danske folkeskole.

Skabelse af en ny arkitekturformidlingsplatform via netværksskabelse og kompetenceudvikling blandt folkeskolernes matematik, naturfagslærere samt håndværk og designlærere. Det sker på Utzon Center, i Aalborg Kommune, i Nordjylland og i Danmark. Målet er den gode undervisningssituation også en marts morgen kl 8.30 et sted i den danske folkeskole, hvor arkitektur finder vej ind i matematikkens verden og skaber ny kreativ læring.

Projektets målsætning evalueres løbende i de forskellige aktiviteter og opsamles afslutningsvis. Evaluering og vidensopsamling udvikles i samarbejde med førende forskere inden for læring og teknologi.

Projektets aktiviteter

1. Utzon Ultra - Undervisningstjenesten

Med afsæt i Jørn Utzons arkitekturtilgang skabes en læringsrejse i matematikkens og geometriens verden og en verdenskulturrejse i Utzons fodspor. Undervisningen kobler arkitektur med natur, matematik, geometri, kulturhistorie. Med undervisningstjenesten Utzon Ultra skaber Utzon Center et permanent undervisningstilbud til folkeskolen, så lærere får mulighed for at sætte arkitektur, matematik og teknologi på skoleskemaet på tværs af fagområderne matematik, naturfag, håndværk og design, innovation og historie. Det vil bruge arkitekturen som metode til at skabe praksisnær undervisning, der involverer og engagerer eleverne. De centrale medier i formidlingen og undervisningen er fysiske og virtuelle modeller der møder nye generationer på deres egne medier og platforme kombineret med arkitektens kreative leg med fysiske og virtuelle modeller.

Delaktiviteter

- a) Udforsk geometri og matematik med Utzon og andre arkitekter fra oldtiden til nutiden. I et kreativt læringsmiljø udfoldes fx opgaver der med modeller og leg undersøger, matematikken og geometrien bag Operahuset i Sydney hvor cirkelslaget fra en kugle definerer de store tage på huset. Igennem modelbygning, tegninger digitale og analoge former og leger eleverne matematikken og geometrien med arkitektens kreative værktøjer.
- b) På rejse med Utzon - se verden med arkitektens briller. Med afsæt i Utzon Centers store Utzon100 udstilling i 2018 udvikles et undervisningsmateriale der tager eleverne med ud i verden og undersøger hvordan alverdens kulturer og deres bygningstraditioner og kulturer formede Jørn Utzons arkitektur.

- c) Techstronaterne- her tester og eksperimenterer eleverne sammen med ingeniører, programmører og undervisere teknologi i relation til arkitektur og design. Fra arkitektens tegneprogrammer, 3D print, robotteknologi, virtual reality åbnes en ny verden af kreativ teknologibaseret samskabelse
- d) Design i LEGO, træd ind i Minecraft - Med skiftende temaer leger børn og familier sig gennem den fysiske og virtuelle verden og designer arkitektur efter aktuelle temaer på Utzon Center. Et fritidstilbud der får inspiration fra skoledelen og inspirerer til at fastholde den frie leg som en fast element i undervisningen.

Parter i aktiviteten

- Utzon Center
- Skoleforvaltningen Aalborg
- Aalborg Universitet - Institut for arkitektur og Medieteknologi
- DR - Center for innovativ formidling af viden og undervisning
- UCN - University College Nordjylland
- Kunsten - Museum of Modern Art
- UCN - University College Nordjylland

2. ArkitekTUR - Lejrskoledestination

Tag på ArkitekTUR til Aalborg og oplev arkitekturen i Virkeligheden. Populære lejrskoledestinationer som Bornholm, København og Danfoss Univers udvides med Aalborg som destination. Herved øges tilgængeligheden for skoler hvor midler til rejser ofte ikke rækker langt. Samtidigt mens der samtidigt arbejdes målrettet med arkitekturformidling med udgangspunkt i Utzon Center og undervisningstjenesten inddrages hele Aalborg og den mangfoldighed af arkitektur som findes i byen fra det historiske til det moderne. Der udvikles en række pakkeløsninger, der passer til alt fra forældrerådsturen i 4. klasse til den større tur i 7. klasse. Undervisningspakker målrettet 2, 3 eller 4 dage i Aalborg med Utzon Center som epicenter. Leg og lær dig gennem arkitekturen med matematikkens, naturfagernes og historiens optik. ArkitekTUR og arbejdet med lejrskolerne åbner projektet for skoler i hele Danmark det gælder både eleverne der leger arkitektur og matematik intensivt over flere dage. Ligeledes gives der inspiration til de deltagende lærer og der kobles dermed til Arkitektur Take away hvor Utzons formidlingsteam drager ud i Danmark for at arbejde med efteruddannelse og netværksskabelse.

Delaktiviteter

- a) Lejrskoleindkvartering på hositl eller skole. Fokus på hvordan vi bor. Leg med Indretning, byg en hule ala Dorte Mandrup og gå opdagelse på opdagelse fra ungdomsbolig til super villa.
- b) Utzon Ultra workshops på Utzon Center med fokus på matematik, arkitektur og Utzon
- c) Arkitekturstafetten - på opdagelse i Aalborgs arkitektur fra gamle dage til det moderne. Jagt på geometri og matematik.
- d) Den maritime fortælling om Utzon fra sejlskibe til den moderne havn i forvandling - langs fjorden, over fjorden og på fjorden. Lær om natur, arkitektur og by.

Parter i aktiviteten:

- Utzon Center
- Visit Aalborg
- Skoleforvaltningen Aalborg Kommune
- Aalborgs kulturinstitutioner
- UCN - University College Nordjylland

3. Særudstillinger - Fra RUM Eventyr til Eventyrlige RUM

Særudstilling 1 udfordrer vores rumopfattelse udstillingen med et Rumeventyr - *Der bor en mand i en spand* af Wikke-Rasmussen. Udstillingen er ikke-arkitekternes blik på, hvad arkitektur kan være. Kan man bo i et værelse, der ser ud som en sko? Kan man være omgivet af sine yndlingsfisk i vandsengen? Behøver vægge være lige? Særudstilling 2 "Eventyrlige Rum" giver arkitekternes blik på, hvad leg med rum som omdrejningspunkt skaber af arkitektoniske virkeligheder. Der findes faktisk huse lavet af spejle, en markedsplads pakket ind i farvestrålende blomster, en fabrik med skibakke på toppen, parkeringshus med legepladser på og drivhuse på 10 sal ved din lejlighed. Du kan også gå til gymnastik i et hus, der er tegnet som store stykker slik. Arkitekterne tager børn og deres familier med ind i en verden der findes i virkeligheden og som udfordrer deres virkelighed. Særudstilling to har ikke fastlagt hvilke arkitekter der skal udstille men oplagte arkitekter kunne være firmaer som ADEPT, MVRDV, COBE, Dorthe Mandrup.

Der udvikles særligt tilpassede undervisningsforløb til særudstillingerne der åbner undervisningen særligt mod dansk undervisning ud over de praktisk-musiske fag og de naturvidenskabelige fag.

Udstillingerne udvikles til visning på Utzon Center, men det er naturligt at de tilbydes til visning på DAC med, hvilke Utzon Center har et fast samarbejde. Visningen ud over Utzon skal dog finansieres af DAC eller tredje udstillingssted. Andre oplagte visningsteder i Danmark kunne være Trapholt eller Brandts.

Delaktiviteter

- a) Udstilling 1 - Et Rumeventyr udviklet med Wikke & Rasmussen.
- b) Undervisningsforløb til Et Rumeventyr - der sættes fokus på sanserne og vores fantasi i dansk undervisningen samt håndværk og design, når eleverne inviteres ind i en rumlig fortælling af Wikke Rasmussen. Et forløb med brug af bøger og film fra Wikke Rasmussen univers skaber et mangfoldigt undervisningsunivers.
- c) Udstilling 2 - Eventyrlige Rum udviklet med arkitekter
- d) Undervisningsforløb til Eventyrlige Rum. Undervisningsforløbet har til formål at vise at en række arkitekter aldrig bliver voksne og igennem hele deres karrierer leger arkitektur i virkeligheden. Undervisningsforløbet skal sikre at børn bygger, tegner og fotografere deres egne eventyrlige rum i krydsfeltet mellem dansk samt håndværk og design. Der dannes dermed grobund for at det fantastiske og forunderlige ikke bare er et eventyr men er noget vi skal forfølge hele livet.

Parter i aktiviteten:

Utzon Center

Wikke-Rasmussen

NN arkitekter som vælges i løbet af projektperioden.

4. Utzon Take Away - Netværksskabelse og efteruddannelse

Arkitektur Take Away består af lærerkurser og et undervisernetværk med det formål at inspirere til undervisning i arkitektur, hvor mødet mellem kreativ leg og matematik undervisning mødes og hvor fysiske og virtuelle virkeligheder bruges aktivt og kobles til Utzon Centers undervisningstilbud. På kurserne med Utzon Center vil undervisere trænes i, hvordan de kan tilrettelægge forløb omkring arkitektur og matematik. Dette gøres både gennem konkrete 'hands on'-opgaver og oplæg fra stærke fagfolk og eksperter inden for feltet, men også gennem smagsprøver på undervisningsforløb målrettet læringsmålene i matematik, naturfag, håndværk og design.

Kurserne påbegyndes og testes i samarbejde med Aalborg Kommunes skoler og bringes herefter ud i hele Jylland og Fyn med lærerkurser on-site på en række jysk/fynske destinationer.

Delaktiviteter

- a) Udvikling og testforløb af kurser i Aalborg med kommunens skoler. Efteruddannelse og netværksskabelsen sker som ringe i vandet, hvor der testes med skolerne i Aalborg for at sikre et velgennearbejdet projekt der forankre en stærk brugbar viden baseret på både nytænkning og praksis i skolernes hverdag.

- b) On-site kursusforløb til hele Danmark med et hovedfokus på Jylland. Med fokus på teknologi, kreativitet, æstetik og matematik afholdes dagsforløb hvor der gives konkret indsigt, metoder og værktøjer til at udvikle den kreative matematik og arkitektur undervisning.
- c) Undervisernetværk - om at undervise kreativt i matematikkens verden. Et fagligt netværk med deling af erfaringer, metoder, værktøj og teknologier.

Parter i projektet

- Utzon Center
- DR - Center for innovativ formidling af viden og undervisning
- Aalborg Skoleforvaltning

5. Vidensrummet - vidensopsamling og rapportering (Vidensopsamling/evaluering)

Da projektet har en eksperimentel karakter er det essentielt at der dels undervejs i projektet er en kritisk sparring på de forskellige aktiviteter der udvikles, ligesom der løbende opsamles viden som analyseres og formidles bredt til brug efter projektets afslutning. Der arbejdes dels med en traditionel vidensopsamling og evaluering i samarbejde med forsknings- og vidensinstitutioner. Hertil udvikles i projektet en model, hvor fokus er på, at børnene igennem deres leg og læring formidler, vidensopsamler og evaluere deres eget arbejde. Vidensrummet ses også som den centrale kommunikationsplatform for projektet således at kommunikation hele tiden er forankret i den viden der skabes og igennem det som børnene skaber og lærer.

Delaktiviteter

- a) Løbende evaluering igennem børns dokumentation af deres eget arbejde formidlet til børn og undervisere. En central erfaring fra Utzon Centers hidtidige arbejde er at der er stor læringspotentiale og motivation når besøgende og elever ser hinandens arbejde.
- b) Vidensopsamling i samarbejde med forskere og undervisere på AAU, UCN samt evt projektet Vores Museum. En løbende evaluering der sikre at erfaringer dels gøres bredt tilgængeligt

(Vi vil gerne forbi traditionelle afrapporteringer og søge nye formater og kombinere evaluering, vidensopsamling med kommunikationen af projektet)

Parter i aktiviteten

- Utzon Center
- Skoleforvaltningen Aalborg
- Aalborg Universitet - Institut for arkitektur og Medieteknologi samt Center for design, Læring, AAU
- UCN - University College Nordjylland
- Vores Museum forskningsprojekt ledet af SDU

Projektets organisation

Projektet består af en projektorganisation der sikrer eksekvering internt, en partnerorganisation med de eksterne parter som sikrer forankring og eksekvering og endelig en rådgivergruppe der skal sikre kritisk sparring og udvikling.

Projektejer: Utzon Center A/S

Projektdeltagere Utzon Center

Kreativ direktør Lasse Andersson, Formidlings- og udstillingsarkitekt Matilde Marling Kiib, formidlingsarkitekt Julie Klok, kurator Line Nørskov Eriksen, NN digital formidler, Mathies Brinkmann Jespersen digital kommunikation, forfatter og formidler Malene Abildgaard. Hertil har Utzon Center en stærk bemanning med studentermedhjælpere og praktikanter der alle har studerer på studierelevante uddannelser på AAU eller UCN.

Utzon Center har en management aftale med Kunsten som sikrer Utzon Center en stærk bagvedliggende organisation, hvor bogholderi, HR og kommunikationsressourcerne håndteres i fællesskab. Ligeledes indgår Utzon Centers kreative direktør i ledelsesteam med direktør, administrationschef og kommunikationschef på Kunsten for at sikre det højeste faglige niveau på Utzon Centers projekter.

Projektpartnere:

De eksterne parter som sikre projektets realisering indgår alle i en projektgruppe der skal sikre den løbende udvikling og eksekvering. Gruppen har en fast kerne af de nævnte parter og personer men kan ændres alt efter hvad der sikre den bedste afvikling af projektet.

Skoleforvaltningen Aalborg (læringschef Kristina Kristoffersen), Visit Aalborg (direktør Rasmus Jerver), Institut for Arkitektur og Medieteknologi, AAU (professor Thomas Moeslund), Eva Brooks Leder af Center for design, Læring, AAU. Studieleder Jesper Jensen University College Nordjylland, Kunsten (museumsinspektør, Stinna Toft Hald). Birgitta Præstholt DR - Center for innovativ formidling af viden og undervisning

Rådgiverpanel

Rådgiver panelet skal sikre at der løbende i projektet stille de rette spørgsmål fra nogen af de dygtigste kapaciteter inden for formidling, læring, teknologi og leg.

Gitte Ørskou, direktør Kunsten, Formand for Statens Kunstfond, Andreas Lykke-Olesen Partner Kollision, Kirsten Drotner, professor SDU, Elsebeth Gerner Nielsen, rektor Designskolen i Kolding, Morten Gregersen grundlægger/partner Nord Architects. Carsten Nymann, chef DRs Center for innovativ formidling af viden og undervisning

Kommunikation og formidling

Utzon Center vil sammen med projektparterne bag Hverdagens Kunst frem mod 2022 sætte fokus på at arkitektur leges og læres på samme tid med hænderne og den nyeste teknologi. Projektet sætter fornyet fokus på at den klassiske dannelse samt innovation og kreativitet gives en fornyet plads hos danske skolebørn og deres undervisere.

Hverdagens Kunst, hvor arkitektur og teknologi leges og læres på samme tid. Det sker hands-on på Utzon Center, i Aalborg Kommunes skolers klasseværelse, som hele DKs lejrskoledestination og som take-away-tilbud til undervisere i hele Danmark. Det er Utzon Center version 2.0 med en legende tilgang til læring.

Vi ser en udvikling, hvor målstyring og test gør det svært for de praktiske-musiske fagområde er få den plads og omfang der har givet børn og unge mange forskellige indgangsvinkler til læring i skolen. Det bevirker at vi som samfund taber en række børn som kunne have fået ny motivation for egen læring. Her ser Utzon Center og parterne bag projektet at arkitektur rummer den praktisk-musiske dimension samt den naturvidenskabelige dimension og derfor udgør en oplagt platform for moderne dannelse i krydsfeltet mellem netop disse to fagområde med ny læring og innovation til følge - mødet mellem Hverdagens kunst og teknologi!

Målgruppen er undervisere og elever i grundskolen/folkeskolen, børn og familier i Danmark samt beslutningstagere og embedsmænd i kommuner og stat.

Der arbejdes derfor med en kommunikation der dels er faglig og gør brug af kommunikation igennem fagpresse, dagblade, samt seminarer og konferencer. Hernæst er kommunikationen digital og båret af sociale medier og platforme for at nå børn og deres voksne. Kommunikation bygges op fra lokal til national over digital. Utzon Center har igennem det seneste år arbejdet målrettet med filmmediet kombineret med sociale medier som en vej til at nå en bred målgruppe der tæller såvel fagområderne som det generelle oplevelsestilbud.