

MØDEVEJLEDNING

INTRO

Denne skala handler om bygningens placering, og de muligheder der er for at danne relationer til andre organisationer og faciliteter i området.

Her arbejder I med tilknytningen til andre - det kan både være faste samarbejdsaftaler og mere spontan brug af offentligt tilgængelige faciliteter. Hvilke relationer kan aflaste, supplere eller berige institutionen? Kan andre have et udbytte af at bruge institutionens faciliteter?

PROCES

1. FUNDAMENT

Sammen gennemgår I succeskriterierne, givne forudsætninger mv.

2. BESKRIV PERSPEKTIVER

Perspektivkortene er med til at hjælpe jer med at holde fokus på fire vigtige interessenter undervejs i processen: Børnene, medarbejderne, forældrene og kommunen.

I skal nu beskrive de vigtigste behov eller udfordringer, som byggeprojektet skal løse. Hvad er eksempelvis de vigtigste behov, som børnene har, der skal tænkes ind i projektet?

Hver er jer beskriver de 1-3 behov eller udfordringer, som I særligt gerne vil sørge for kommer med i dialogen på mødet. Samlet set skal jeres kort dække alle fire perspektiver: Børn, medarbejdere, forældre og kommunen.

Kortene bruges også, når I senere skal prioritere jeres input.

Reflekter først enkeltvis og skriv ned. Præsenter derefter for hinanden.

3. BRAINSTORM

Del en stak inputkort ud til alle. I skal nu komme på så mange steder eller organisationer i nærområdet, som institutionen kan have en relation til. Tænk både i relationer der gavner institutionen, og i hvordan institutionen kan gavne andre. Præsenter idéerne for hinanden, efterhånden som I placerer dem på spillepladen.

4. PRIORITERING

I skal nu reducere antallet af inputkort. Til dette bruger I prioriteringsmarkører. I må hver sætte 5 markører på de inputkort, I mener skal prioriteres.

Sæt F-markører på de kort der i særlig grad understøtter institutionens fundament, P-markører på input der adresserer mindst et af de fire særlige perspektiver og N-markører på input som er nytænkende.

I må hver især sætte én af hver type markør på et enkelt inputkort. I kan selv vælge, hvor mange af jeres 5 markører, der skal være F, P og N.

De 5 relationer der til sidst har fået flest mærkater bliver på spillepladen, resten lægges til side.

5. DETALJER

Gennemgå nu de 5 prioriterede relationer en ad gangen. Diskuter og udfyld kortet og genovervej placeringen på spillepladen.

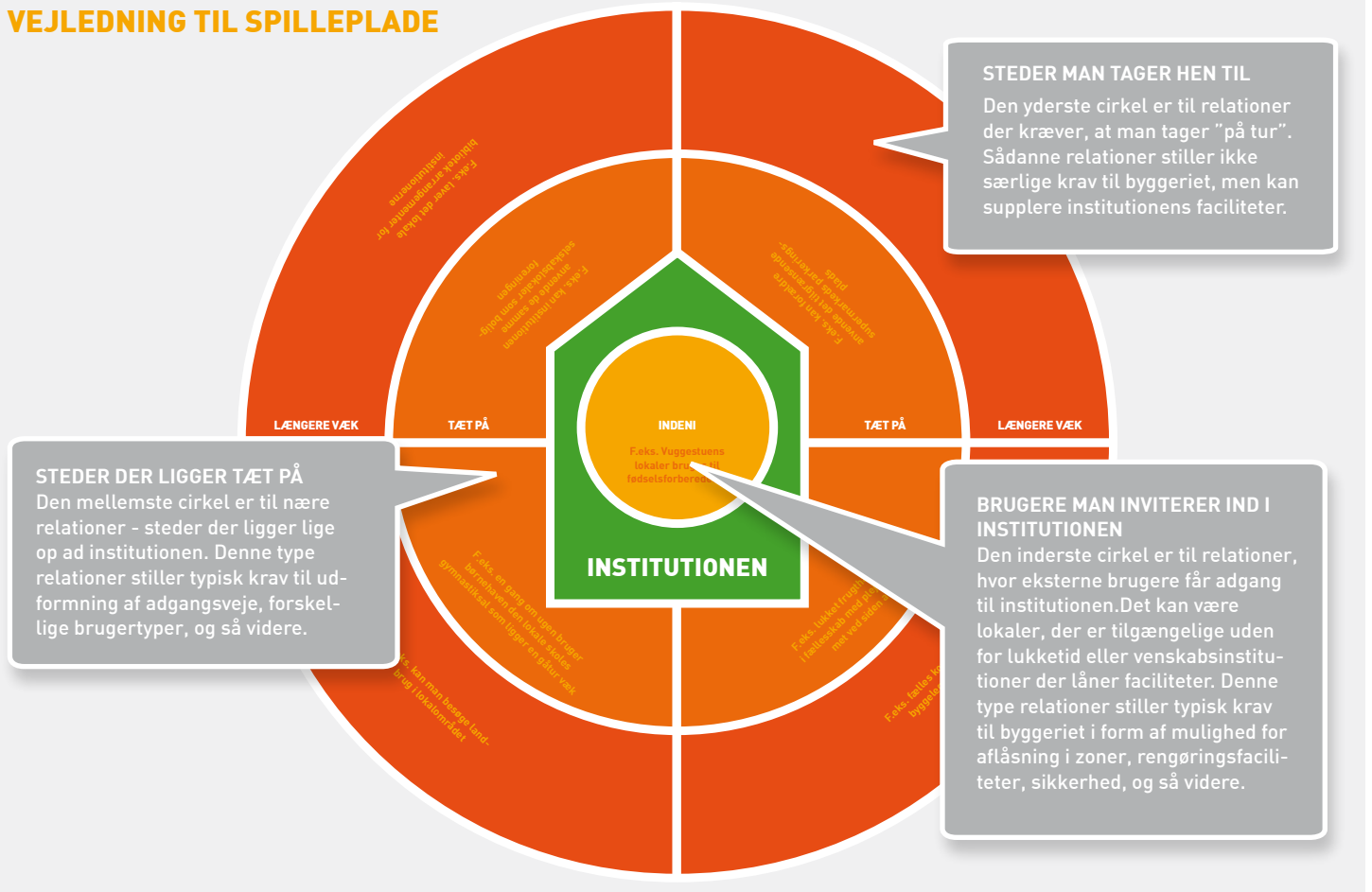
6. OPSUMMERING

Kig på det samlede billede I får fra spillepladen og input-kortene og kig på spørgsmålene på opsommeringsarket. Uddrag de principper I synes er relevante og notér dem på arket.



MØDEVEJLEDNING

VEJLEDNING TIL SPILLEPLADE



VEJLEDNING TIL INPUTKORT

RELATION

TIL HVEM ELLER HVAD?
Relationer kan både være til steder og til organisationer. Institutionen kan bruge den lokale park, den kan benytte faciliteter på en nærliggende skole, eller den kan indgå i et samarbejde med en lokal idrætsforening.

VI ER...
Her skriver man hvad institutionens rolle er i relationen. Er man gæster på havnen, medejere af en fælles legeplads eller værter for de lokale mødregrupper? Relationen kan også være flertydig. En relation til den lokale skole kan både lade institutionen være brugere af skolens sportshal og værter for skolens børnehaveklasse en gang om ugen.

TIL HVEM ELLER HVAD?

VI ER...

Bruger af Gæster hos Andet: _____


Medejer af Værter for

HVEM FÅR NOGET UD AF RELATIONEN?

HVAD FÅR DE UD AF DET? **NOTER**

NOTER
Her kan man notere, hvilke konsekvenser dette input har for byggeriet og de involverede. Ligger der en særlig udfordring, som man gerne vil se en løsning på? Er der nogle forudsætninger, der skal være på plads, for at det kan lade sig gøre?

HVEM FÅR NOGET UD AF RELATIONEN OG HVAD FÅR DE UD AF DET?
Hvem gavner relationen og på hvilken måde? Måske får børnene og pædagogerne et ekstra udeareal? Måske får forældrene nemmere ved at hente og bringe, fordi institutionen ligger lige op ad et indkøbscenter? Måske ser kommunen en fordel i at flere institutioner kan deles om faciliteterne?



MØDEVEJLEDNING

INTRO

Denne skala handler om sammenhængen mellem bygningsstruktur og organisering af institutionen.

Her overvejer I, hvor forskellige faciliteter skal placeres, og hvem i institutionen der "ejer" dem. Hvad kan I opnå ved, at en funktion ligger indenfor, udenfor, i et uopvarmet rum eller en kombination?

Hvad ønsker I at opnå ved forskellige måder at organisere børn og medarbejdere?

PROCES

1. FUNDAMENT

Sammen gennemgår I succeskriterierne, givne forudsætninger mv.

2. BESKRIV PERSPEKTIVER

Perspektivkortene er med til at hjælpe jer med at holde fokus på fire vigtige interessenter undervejs i processen: Børnene, medarbejderne, forældrene og kommunen.

I skal nu beskrive de vigtigste behov eller udfordringer, som byggeprojektet skal løse. Hvad er eksempelvis de vigtigste behov, som børnene har, der skal tænkes ind i projektet?

Hver er jer beskriver de 1-3 behov eller udfordringer, som I særligt gerne vil sørge for kommer med i dialogen på mødet. Samlet set skal jeres kort dække alle fire perspektiver: Børn, medarbejdere, forældre og kommunen.

Kortene bruges også, når I senere skal prioritere jeres input.

Reflekter først enkeltvis og skriv ned. Præsenter derefter for hinanden.

3. BRAINSTORM

Del en stak inputkort ud til alle. I skal nu komme på så mange faciliteter som muligt, som I synes institutionen skal tilbyde. Tænk både i faciliteter til børnene, de ansatte og forældrene. Præsenter de forskellige input for hinanden, efterhånden som I placerer dem på spillepladen.

4. PRIORITERING

I skal nu reducere antallet af inputkort. Til dette bruger I prioriteringsmarkører. I må hver sætte 7 markører på de inputkort, I mener skal prioriteres.

Sæt F-markører på de kort der i særlig grad understøtter institutionens fundament, P-markører på input der adresserer mindst et af de fire særlige perspektiver og N-markører på input som er nytænkende.

I må hver især sætte én af hver type markør på et enkelt inputkort. I kan selv vælge, hvor mange af jeres 7 markører, der skal være F, P og N.

De 7 faciliteter der til sidst har fået flest mærkater bliver på spillepladen, resten lægges til side.

5. DETALJER

Gennemgå nu de 7 prioriterede faciliteter en ad gangen. Diskuter og udfyld kortet og genovervej placeringen på spillepladen.

6. OPSUMMERING

Kig på det samlede billede I får fra spillepladen og inputkortene og kig på spørgsmålene på opsummeringsarket. Uddrag de principper I synes er relevante og notér dem på arket.



MØDEVEJLEDNING

VEJLEDNING TIL SPILLEPLADE

ORGANISERING

Børnene kan være organiseret i forskellige grupper henover dagen, ugen og året. De forskellige faciliteter kan være tilknyttet forskellige grupperinger. Man kan have nogle faciliteter tilknyttet små grupper, mens andre deles af hele institutionen.

HVER GRUPPE HAR EN AF SLAGSEN

ANTAL FACILITETER

UOPVARMEDE AREALER

De uopvarmede arealer tilbyder mange af fordelene ved at være udendørs uden de værste ulemper. Disse arealer er både billige i drift og i anlæg. Det giver et godt indeklima, og der kan åbnes op mod uderummet hvis vejret tillader det. Der er den praktiske gevinst, at børn og voksne kan beholde deres overtøj på.

ALLE ER FÆLLES OM DEN SAMME FACILITET



ANDETSTEDS

Nogle faciliteter kan ligge helt uden for institutionen, men alligevel være en del af institutionens tilbud til børn og ansatte. Faciliteter placeret uden for institutionen organiseres ikke nødvendigvis på samme måde som faciliteter på institutionens egen grund.

INDERUM OG UDERUM

Husk at overveje om de funktioner, I normalt vil lægge inde eller ude med fordel kunne placeres et andet sted. Eller om funktionen kunne placeres i en kombination af inde, ude og uopvarmede arealer.

VEJLEDNING TIL INPUTKORT

HVAD KAN MAN?

Prøv at beskrive faciliteten som noget man kan foretage sig frem for et sted. Et køkken er således et sted, hvor man kan lave mad. På den måde undgår man at blive låst i en bestemt opfattelse af, hvordan faciliteten skal organiseres.

ORGANISERING

Her beskrives hvem der ejer faciliteten, hvem der bruger den og hvem der passer den. Det behøver ikke være de samme. Et maleværksted kan høre hjemme hos en gruppe, men være tilgængeligt for hele institutionen. Brugsret og ejerskab kan også gå på skift, ligesom gruppedannelse omkring en facilitet kan ske ad hoc.

FACILITET

HVAD KAN MAN?

ORGANISERING

Tilhører _____
 Bruges af _____
 Andet _____

ANTAL BRUGERE

Hvor mange skal der kunne være samtidigt?

NOTER

ANTAL BRUGERE

Hvor mange samtidige brugere skal faciliteten dimensioneres til?

NOTER

Her kan man notere, hvilke konsekvenser dette input har for byggeriet. Ligger der en særlig udfordring, som man gerne vil se en løsning på? Er der nogle forudsætninger, der skal være på plads, for at det kan lade sig gøre?



MØDEVEJLEDNING

INTRO

Denne skala handler om indretningen af byggeriet, og hvordan den er med til at præge de oplevelser, brugerne har og de aktiviteter, der skal foregå.

Her arbejder I med stemninger og oplevelser, og hvordan indretningen kan understøtte forskellige former for brug. Hvordan kan institutionen samlet understøtte en bred vifte af brugssituationer og oplevelser uden at hvert enkelt rum behøver være neutralt i sin indretning? Hvilke former for brug er de vigtigste at få understøttet gennem indretningen?

PROCES

1. FUNDAMENT

Sammen gennemgår I succeskriterierne, givne forudsætninger mv.

2. BESKRIV PERSPEKTIVER

Perspektivkortene er med til at hjælpe jer med at holde fokus på fire vigtige interessenter undervejs i processen: Børnene, medarbejderne, forældrene og kommunen.

I skal nu beskrive de vigtigste behov eller udfordringer, som byggeprojektet skal løse. Hvad er eksempelvis de vigtigste behov, som børnene har, der skal tænkes ind i projektet?

Hver er jer beskriver de 1-3 behov eller udfordringer, som I særligt gerne vil sørge for kommer med i dialogen på mødet. Samlet set skal jeres kort dække alle fire perspektiver: Børn, medarbejdere, forældre og kommunen.

Kortene bruges også, når I senere skal prioritere jeres input.

Reflekter først enkeltvis og skriv ned. Præsenter derefter for hinanden.

3. BRAINSTORM

Del en stak inputkort ud til alle. I skal nu komme på så mange steder som muligt, som I synes institutionen skal indeholde. Steder kan både være rum indendørs eller områder udendørs. Præsenter de forskellige input for hinanden, efterhånden som I placerer dem på spillepladen.

4. PRIORITERING

I skal nu reducere antallet af inputkort. Til dette bruger I prioriteringsmarkører. I må hver sætte 5 markører på de inputkort, I mener skal prioriteres.

Sæt F-markører på de kort der i særlig grad understøtter institutionens fundament, P-markører på input der adresserer mindst et af de fire særlige perspektiver og N-markører på input som er nytænkende.

I må hver især sætte én af hver type markør på et enkelt inputkort. I kan selv vælge, hvor mange af jeres 5 markører, der skal være F, P og N.

De 5 steder der til sidst har fået flest mærkater bliver på spillepladen, resten lægges til side.

5. DETALJER

Gennemgå nu de 5 prioriterede steder en ad gangen. Diskuter og udfyld kortet og genovervej placeringen på spillepladen.

6. OPSUMMERING

Kig på det samlede billede I får fra spillepladen og inputkortene og kig på spørgsmålene på opsummeringsarket. Uddrag de principper I synes er relevante og notér dem på arket.



MØDEVEJLEDNING

VEJLEDNING TIL SPILLEPLADE

BØRNESTYRET ADGANG MEN MEDARBEJDERSTYRET AKTIVITET
Børnene kan komme og gå som de vil, men når de først er på stedet er det medarbejderne, der styrer aktiviteten. Det kunne være et bemandet værksted, som børnene kan vælge at besøge.

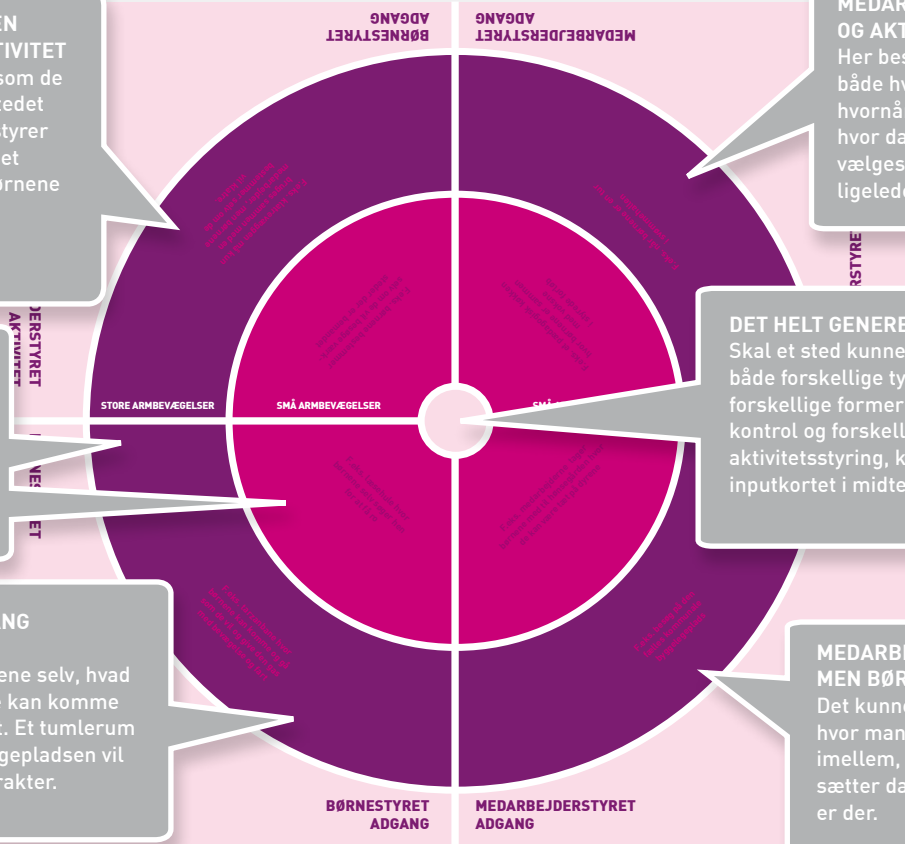
MEDARBEJDERSTYRET ADGANG OG AKTIVITET
Her bestemmer medarbejderne både hvad der skal foregå og hvornår. Det kunne være et køkken, hvor dagens køkkengruppe udvælges af de voksne og forløbet ligeledes er styret.

SMÅ OG STORE ARM-BEVÆGELSER
Små armbevægelser er f.eks. når børnene sidder stille og laver perleplader. Store armbevægelser er f.eks. når børnene danser.

DET HELT GENERELLE STED
Skal et sted kunne understøtte både forskellige typer aktivitet, forskellige former for adgangs-kontrol og forskellige former for aktivitetsstyring, kan man anbringe inputkortet i midten af pladen.

BØRNESTYRET ADGANG OG AKTIVITET
Her bestemmer børnene selv, hvad der skal foregå, og de kan komme og gå, som de har lyst. Et tumlerum eller et redskab på legepladsen vil typisk have denne karakter.

MEDARBEJDERSTYRET ADGANG MEN BØRNESTYRET AKTIVITET
Det kunne være et vandpjaske- rum, hvor man kun kan komme en gang imellem, men hvor børnene selv sætter dagsordenen, når de først er der.



VEJLEDNING TIL INPUTKORT

HVAD FOREGÅR DER?
Her beskriver man, hvad der foregår på stedet. Hvad er karakteren af den aktivitet, der finder sted.

ET SÆRLIGT STED
I hvor høj grad er stedet indrettet på en særlig måde? Er der en særlig stemning (f.eks. rolig, festlig, praktisk)? Er der et tema i indretningen (f.eks. under havet, natur, tal og matematik)? Eller fortælles der en historie (f.eks. den sunkne skat, rejsen til månen)?

STED

HVAD FOREGÅR DER?

ET SÆRLIGT STED?

STEMNING, TEMA, FORTÆLLING

STEMNING, TEMA

STEMNING

GENEREL INDRETNING

HVAD ER DET SÆRLIGE?

NOTER

HVAD ER DET SÆRLIGE?
Hvis rummet er indrettet på en særlig måde, kan I her beskrive karakteren af indretningen. Hvad er stemningen? Hvad er temaet? Og hvordan lyder fortællingen?

NOTER
Her kan man notere, hvilke konsekvenser dette input har for byggeriet. Ligger der en særlig udfordring, som man gerne vil se en løsning på? Er der nogle forudsætninger, der skal være på plads, for at det kan lade sig gøre?



MØDEVEJLEDNING

INTRO

Denne skala handler om institutionens rytme. Det handler om, hvordan situationer og behovene ændrer sig i løbet af døgnet og året for institutionens forskellige brugere.

Her arbejder I med situationer, der gentager sig hvert eneste år eller hver dag. Som en del af institutionens rytme er det også værd at overveje: Hvad er forældrenes behov? Og hvad sker der uden for institutionens åbningstid?

PROCES

1. FUNDAMENT

Sammen gennemgår I succeskriterierne, givne forudsætninger mv.

2. BESKRIV PERSPEKTIVER

Perspektivkortene er med til at hjælpe jer med at holde fokus på fire vigtige interessenter undervejs i processen: Børnene, medarbejderne, forældrene og kommunen.

I skal nu beskrive de vigtigste behov eller udfordringer, som byggeprojektet skal løse. Hvad er eksempelvis de vigtigste behov, som børnene har, der skal tænkes ind i projektet?

Hver er jer beskriver de 1-3 behov eller udfordringer, som I særligt gerne vil sørge for kommer med i dialogen på mødet. Samlet set skal jeres kort dække alle fire perspektiver: Børn, medarbejdere, forældre og kommunen.

Kortene bruges også, når I senere skal prioritere jeres input.

Reflekter først enkeltvis og skriv ned. Præsenter derefter for hinanden.

3. BRAINSTORM

Del en stak inputkort ud til alle. I skal nu hver især tænke først døgnet, så året igennem, og notere alle de særlige situationer, I kan komme i tanke om. Det kan både være situationer, der altid giver problemer, eller gode situationer, I mener, man kan bygge videre på. Præsenter de forskellige input for hinanden, efterhånden som I placerer dem på spillepladen.

4. PRIORITERING

I skal nu reducere antallet af inputkort. Til dette bruger I prioriteringsmarkørerne. I må hver sætte 7 markører på de inputkort, I mener skal prioriteres.

Sæt F-markører på de kort der i særlig grad understøtter institutionens fundament, P-markører på input der adresserer mindst et af de fire særlige perspektiver og N-markører på input som er nytænkende. I må hver især sætte én af hver type markør på et enkelt inputkort. I kan selv vælge, hvor mange af jeres 7 markører, der skal være F, P og N.

De 7 inputkort der til sidst har fået flest mærkater bliver på spillepladen, resten lægges til side.

5. DETALJER

Gennemgå nu de 7 prioriterede situationer en ad gangen. Diskuter og udfyld inputkortet og genovervej placeringen på spillepladen.

6. OPSUMMERING

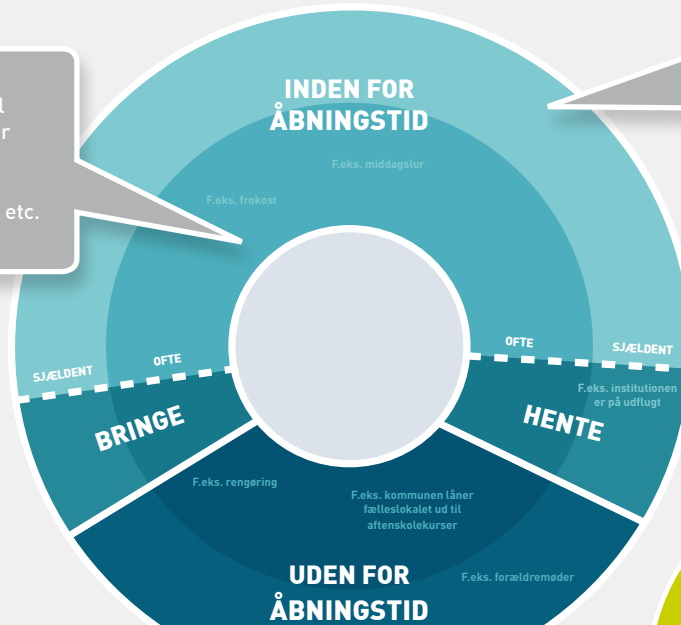
Kig på det samlede billede I får fra spillepladen og inputkortene og kig på spørgsmålene på opsummeringsarket. Uddrag de principper I synes er relevante og notér dem på arket.



MØDEVEJLEDNING

VEJLEDNING TIL SPILLEPLADE

SKER HVER DAG
Den inderste ring i døgnet er til situationer, der finder sted hver dag. Det kunne være hente/bringeproblematikker, lån af fælleslokaler, sovesituationen, etc.



SKER EN GANG IMELLEM
Den yderste ring i døgnet er til situationer, der kun finder sted en gang imellem. Det kunne være forældre møder, sygefravær etc.

SKER KUN FOR NOGLE
Den yderste ring i årets er til situationer, der kun påvirker nogle af institutionens brugere. Det kunne være skolestart, særlige vejforhold for børn der bor på landet, etc.

SKER FOR ALLE
Den inderste ring i året er til situationer der påvirker alle brugere. Det kunne være en frossen sø, man kan stå på skøjter på, det årlige dyrskue, etc.



VEJLEDNING TIL INPUTKORT

HVAD SKER DER?
Her beskriver man, hvad situationen indebærer. Hvad foregår der, og hvad er den typiske udfordring?

HVEM ER INVOLVERET?
Hvem spiller med i situationen? Er det forældre og børn, eller kommunen og medarbejderne? Kan andre måske spille en rolle?

SITUATION

HVAD SKER DER?

HVOR FOREGÅR DET?

HVEM ER INVOLVERET?	HVAD ER DERES BEHOV?
<input type="checkbox"/> Børn	
<input type="checkbox"/> Forældre	
<input type="checkbox"/> Medarbejdere	
<input type="checkbox"/> Ledere	
<input type="checkbox"/> Kommunen	
<input type="checkbox"/> Andre _____	

NOTER

HVOR FOREGÅR DET?
Hvor finder situationen typisk sted? Vær opmærksom på, at det ikke behøver at være der, det skal foregå i fremtiden. Måske kan man flytte situationen og dermed bedre håndtere den.

HVAD ER DERES BEHOV?
Alle de involverede har et behov, de gerne vil have tilfredsstillet. Nogle gange er behovene modsatrettede, andre gange vil folk det sammen.

NOTER
Her kan man notere hvilke konsekvenser dette input har for byggeriet. Ligger der en særlig udfordring, som man gerne vil se en løsning på? Er der nogle forudsætninger, der skal være på plads, for at det kan lade sig gøre?



OVERBLIK OVER PROCESSEN

4 SKALAER

I kan udvikle jeres daginstitutionsbyggeri fra mange forskellige perspektiver. Det er vigtigt for at få projektet godt gennemarbejdet. Men også som arbejdsproces er det fremmende for nytænkning at skifte perspektiv flere gange undervejs, så idéer fra de forskellige perspektiver kan berige hinanden. Inspirationen i modelprogrammet er derfor struktureret i fire perspektiver. Det er samtidig en måde at skabe overblik over, hvornår man taler om hvad.

De fire perspektiver kaldes skalaer, fordi de er blik på institutionen set fra forskellige afstande. 24/7 Døgnet rundt, året rundt i institutionen stiller skarpt på brugssituationer i døgnets 24 timer og året rundt. I skala 1:50 Institutionens indretning er der zoomet ind på pædagogikken og indretningen. 1:500 Institutionens organisering zoomer lidt ud og stiller skarpt på institutionens organisering og strukturer. 1:5000 Institutionen og dens omgivelser er fugleperspektivet, hvor man ser institutionen/kvarteret fra oven og her får blik for institutionens omgivelser og de muligheder der ligger her.

PROCESSEN

Dialogværktøjet er opbygget, så I kan sammensætte rækkefølgen præcist, som det passer bedst til jeres daginstitutionsprojekt. Det eneste der ligger fast er, at I starter ud med fundamentet. Der er en vejledning til en mødeproces for hver skala.

FUNDAMENTET

Et velegnet fundament for et daginstitutionsbyggeri er ofte en kombination af tre elementer: Kommunens succeskriterier for byggeriet, institutionens pædagogiske værdier, samt givne forudsætninger for byggeriet.

Projektlederen har inden mødestart fået afklaret, hvad der ligger fast og dermed også hvad der stadig står åbent og skrevet det ind i fundamentet.

Det vigtigste er, at der er et fundament, som I kan tage udgangspunkt i. Ellers kan dialoger og beslutninger blive løsevne og alle argumenter lige gode.

RESULTAT

Efter hver skala står I med et antal prioriterede input og et samlet overblik over principper for det kommende byggeri indenfor netop den skala.

Jeres input sammenfattes i et opsummeringsark efter hvert møde. Projektlederen har til opgave at sørge for, at input fra brugerprocessen bliver sammenfattet i et inspirationsskatalog, der kan anvendes i den videre bearbejdning af jeres ønsker og krav til byggeriet. Inspirationskataloget skal beskrive de visioner, ønsker og krav, I har drøftet undervejs i processen og skal kunne danne grundlag for den endelige beslutning om, hvad der skal opføres til funktioner og krav, der skal indgå i det endelige byggeprogram.



OVERBLIK OVER PROCESSEN

INDHOLDET AF DE FIRE SKALAER

