



Informationsblad

Levande gator

**Ark
Des**

Innehåll

Bakgrund

Hur materialet kan användas

Stor

Mellan

Liten

Förutsättningar

Grupper och val av platser

Potentiella samarbeten

Uppgift till eleverna

Kriterier i processen

Avgränsningar

Elevernas slutresultat

Veckoplanering

Anmälan

Bakgrund

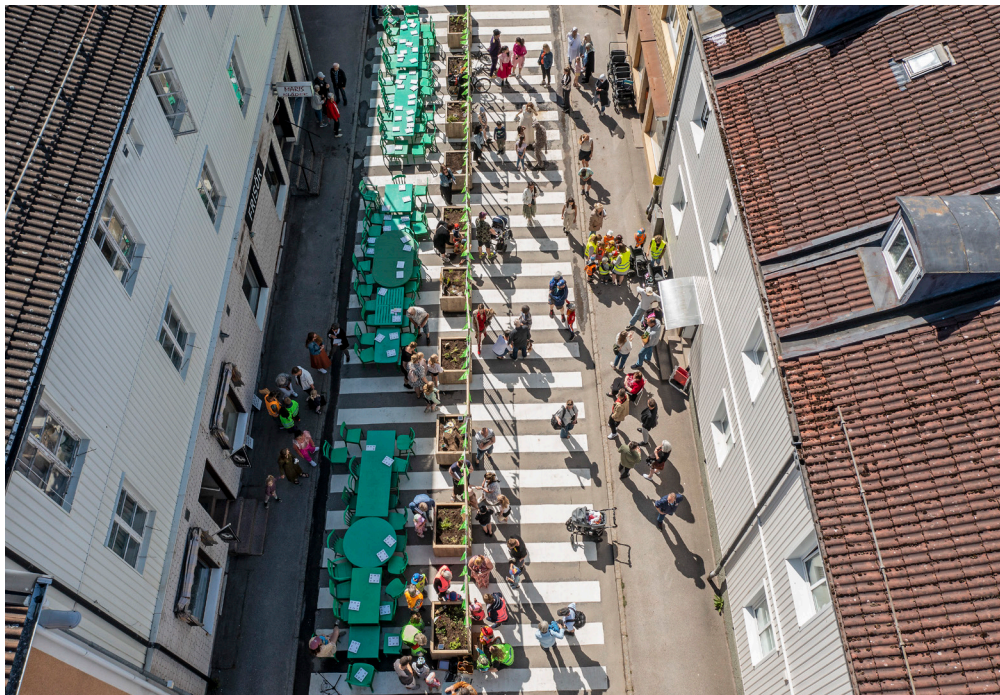
ArkDes erbjuder ett brett utbud av kostnadsfria skolprogram för grundskolan och gymnasiet. Programmen belyser på ett lustfyllt sätt arkitekturens och designens kreativa processer – genom praktiska exempel och aktivt skapande. Nu har utbudet utökats med metodmaterialet *Levande gator*, som är inspirerat av ArkDes praktisknära forskningsprojekt *Street Moves*.

Med metodmaterialet kan du och din klass arbeta med en gata eller annan plats i skolans närområde och utforska frågeställningen: Hur skulle framtidens gaturum kunna utformas om bilen inte var utgångspunkten?

Levande gator är anpassat till GY25 och ämnet design, och kan även kopplas till fler ämnen, såsom historia, svenska, kemi, fysik, teknik eller andra ämnen med bäring på designprocessen. Vill du veta mer om *Street Moves*, som ligger till grund för metodmaterialet, kan du läsa mer på:

<https://arkdes.se/projekt/street-moves/>

Där finns även en kunskapsbank från projektet.



Street Moves Hultsfred. Foto: Örjan Karlsson

Hur materialet kan användas

Metodmaterialet *Levande gator* går att använda på tre nivåer som beskrivs nedan. Dessa nivåer hjälper dig att få en överblick över innehållet och att planera resurser utifrån skolans förutsättningar.

Stor

- Gymnasiet genomför projektet *Levande gator* i ämnet design och kopplar på fler ämnen så som historia, svenska, kemi, fysik, teknik, eller andra ämnen med bäring på designprocessen.
- ArkDes finns tillgängliga för ett digitalt uppstartsmöte inför projektstart för att svara på frågor från lärare och ledning samt synkronisera planering.
- ArkDes leder introduktion till projektet och Sveriges nationella politik för arkitektur, form och design för lärare och rektorer m.fl. (Se 00 i processboken.)
- ArkDes leder uppstarten med eleverna. (Se 01 i processboken.)
- ArkDes deltar vid delredovisning och ger feedback. (Se 10 i processboken.)
- ArkDes deltar vid slutpresentationer. (Se 14 i processboken.)

Mellan

- Gymnasiet genomför projektet *Levande gator* utifrån det metodmaterial som tillhandahålls.
- ArkDes är tillgängliga för ett digitalt uppstartsmöte inför projektstart för att svara på frågor från lärare och ledning.
- ArkDes håller en kick-off för lärarna (cirka 2 timmar), digital eller fysisk.
- ArkDes genomför en uppföljning i form av ett samtal, i syfte att kontinuerligt utveckla materialet.

Liten

- Gymnasiet inspireras av projektet *Levande gator* och genomför valda delar av processen. Lärare väljer själva vilka uppgifter, eller sekvens av uppgifter de vill använda och integrerar dem i befintliga kurser.
- ArkDes medverkar ej i processen

Underlag till lektioner och upplägg finns i PowerPoint och pdf:en *Processbok Lärare Levande gator*.



Street Moves Hultsfred. Foto: Örjan Karlsson

Förutsättningar

Grupper och val av platser

Eleverna arbetar i grupper om tre till fem personer. Varje grupp tilldelas en plats längs en gata att arbeta med. Vi rekommenderar att du väljer mellan fyra och sex platser, beroende på klassens storlek. Den del av gatan som varje grupp fokuserar på kallas *platsen*.

Elevernas projekt kan omfatta analys av hela gatan och dess omgivning, men vi föreslår att ytan de arbetar med avgränsas tydligt. En lämplig avgränsning kan motsvara cirka fyra parkeringsplatser.

Kriterier för platsen

- Välj en plats inom 15 minuters promenad från gymnasiet.
- Gatan ska inte vara hårt trafikerad.
- Det ska finnas verksamheter i närheten.
- Välj gärna underutnyttjade gator, om möjligt.
- Gator med potential att lyfta kvaliteter, såsom utsikt, vindskydd, rekreation eller sevärdheter, är särskilt intressanta.

Exempel 1: *En klass med 25 elever delas in i fem grupper, som tilldelas fem olika gator. Om flera klasser deltar kan samma gator återanvändas av grupper i andra klasser.*

Exempel 2: *Tre klasser med 25 elever i varje deltar. Ni kan fortfarande arbeta med fem gator och en grupp från varje klass arbetar då med samma plats. Det kan bli intressant att jämföra utfallet i slutpresentationen!*

Potentiella samarbeten

Ta gärna till vara möjligheten att samarbeta med kommunens tekniska förvaltning, stadsbyggnadskontor eller avdelning för gator och parker. Ett samarbete kan ge eleverna inblick i hur gaturummet förvaltas, vilka åtgärder som är planerade, samt ge möjlighet till återkoppling från kommunen på elevernas resultat. Tänk på att värna elevernas kreativitet och frihet i projektet – det är viktigt att de känner ägarskap över sina idéer.



Street Moves Härnösand. Foto: Maria-Therese Sommar

Uppgift till eleverna

Hur skulle framtidens gaturum se ut om de inte utformades med bilen som utgångspunkt? Gör er gata hållbar, hälsosam och levande!

Utifrån en gedigen, inkluderande och utforskande designprocess ska ni ta fram en platsspecifik design som gör den tilldelade platsen mer hållbar, hälsosam och levande, i samma riktning som Politik för gestaltad livsmiljö, Agenda 2030, Fit for 55, New European Bauhaus, Vinnovas mission om hållbar och hälsosam mobilitet samt Sveriges mål om nettonollutsläpp till 2045. Resultatet är en prototyp som kan användas över hela året och har en livslängd på 1-3 år. Materialval och cirkularitet är centralt i designen.

Det övergripande målet är att förändra hur vi gestaltar gator, från ett ovanfrånperspektiv med en idé om en permanent gata, till en gata som gestaltas genom tillfälliga interventioner, ledda av boende, näringsidkare och andra lokala behovsägare.

Kriterier i processen

- Behovsanalys och efterföljande funktionsbeskrivning.
- Gedigen iterativ skissprocess med många olika förslag innan det slutgiltiga förslaget tar form.
- Kreativitet och nytänkande: Idéer som arbetas fram ska blicka framåt och gärna utgå från metoder inom spekulativ design.

Avgränsningar för projektet

Prototypen ska vara

- innovativ → i sin tillkomstprocess och i sitt resultat (undvik att designa hus, enbart skapa sittplatser eller grönska)
- platsspecifik → tas fram för att passa just aktuell plats
- flyttbar → vara byggd i moduler som går att lyfta och flytta med maskiner
- funktionell → kunna användas året runt och av väl anpassade material
- estetiskt tilltalande → det ska vara en skön plats att vara på och se på
- inkluderande → alla ska kunna nyttja platsen utan att betala
- hållbar → ekologiskt, socialt och ekonomiskt.

Elevernas slutresultat

Levande gator slutar med en prototyp, gestaltad genom relaterade ämnesområden. Gör om möjligt en prototyp i skala 1:1 att ställa ut och testa, men det kan också vara ett performance som filmas, en modell eller en volymstudie. För teknikprogrammet kan det innefatta konstruktion och stresstest, för estetiska programmet en idé i skala 1:1, naturvetenskapsprogrammet en augmented reality-produktion och för samhällsvetenskapsprogrammet modeller för stadsplanering. Skolan är fri att välja. En målsättning bör vara att gruppernas resultat ska vara så olika och unika som möjligt, och på så vis komplettera varandra i omfång av idéer.

Veckoplanering Stor – 15 veckor

ArkDes deltar fysiskt eller digitalt vid vecka 00, 01, 10 och 14.

Vecka	Händelse
00	Kick-off lärare och rektorer
01	Uppstart med elever
02	Uppstart i skolan
03	Platsbesök
04	Analys, målgruppsanalys, behovsanalys
05	Val av målgrupp, behov och funktioner
06	Skissprocess utifrån behov och funktioner
07	Presentation, återkoppling och fortsatt skissarbete
08	Idé- och skissarbete
09	Förberedelser inför delredovisning
10	Delredovisning
11	Designbeslut
12	Visualisering
13	Förberedelser inför slutredovisning
14	Slutredovisning
15	Utvärdering

Veckoplanering Mellan – 10 veckor

ArkDes deltar fysiskt eller digitalt vid vecka 00.

Vecka	Händelse
00	Kick-off lärare och rektorer
01	Uppstart med elever
02	Platsbesök
03	Analys, målgruppsanalys, behovsanalys,
04	Val av målgrupp, behov och funktioner, skissprocess utifrån behov och funktioner
05	Presentation, återkoppling och fortsatt skissarbete
06	Idé- och skissarbete, förberedelser inför delredovisning
07	Delredovisning och designbeslut
08	Visualisering
09	Förberedelser inför slutredovisning
10	Slutredovisning och utvärdering

Anmälan

Är ni intresserade av att genomföra *Levande gator* på nivån Stor eller Mellan eller bara vill veta mer, skicka ett mejl till pedagog@arkdes.se för att göra en intresseanmälan.

Foto sida 1: Daniel McCarthy