



Foto: Daniel McCarthy

# Processbok lärare Levande gator



I processboken finns förslag till aktiviteter och övningar,  
steg för steg.



Levande gator

## 00. Förarbete

Läs informationsbladet

Bestäm platser

Bestäm grupper

Foto: Daniel McCarthy





## 01. Uppstart i med elever

Inspirationsföreläsning med reflexion inför uppdrag, uppdrag ges.





## 02. Uppstart i skolan

Visa filmen om Street Moves för eleverna. Skrolla ner till längst ner på sidan så hittar ni filmen:

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

Introducera uppdraget igen.

Berätta för eleverna vilka grupper och platser de ska jobba med.



## Uppdrag

Designa en prototyp för en hållbar, hälsosam och levande gata.  
Hur skulle framtidens gaturum se ut om de inte utformades  
med bilen som utgångspunkt?



### **Prototypen ska vara**

innovativ → i sin tillkomstprocess och i sitt resultat

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

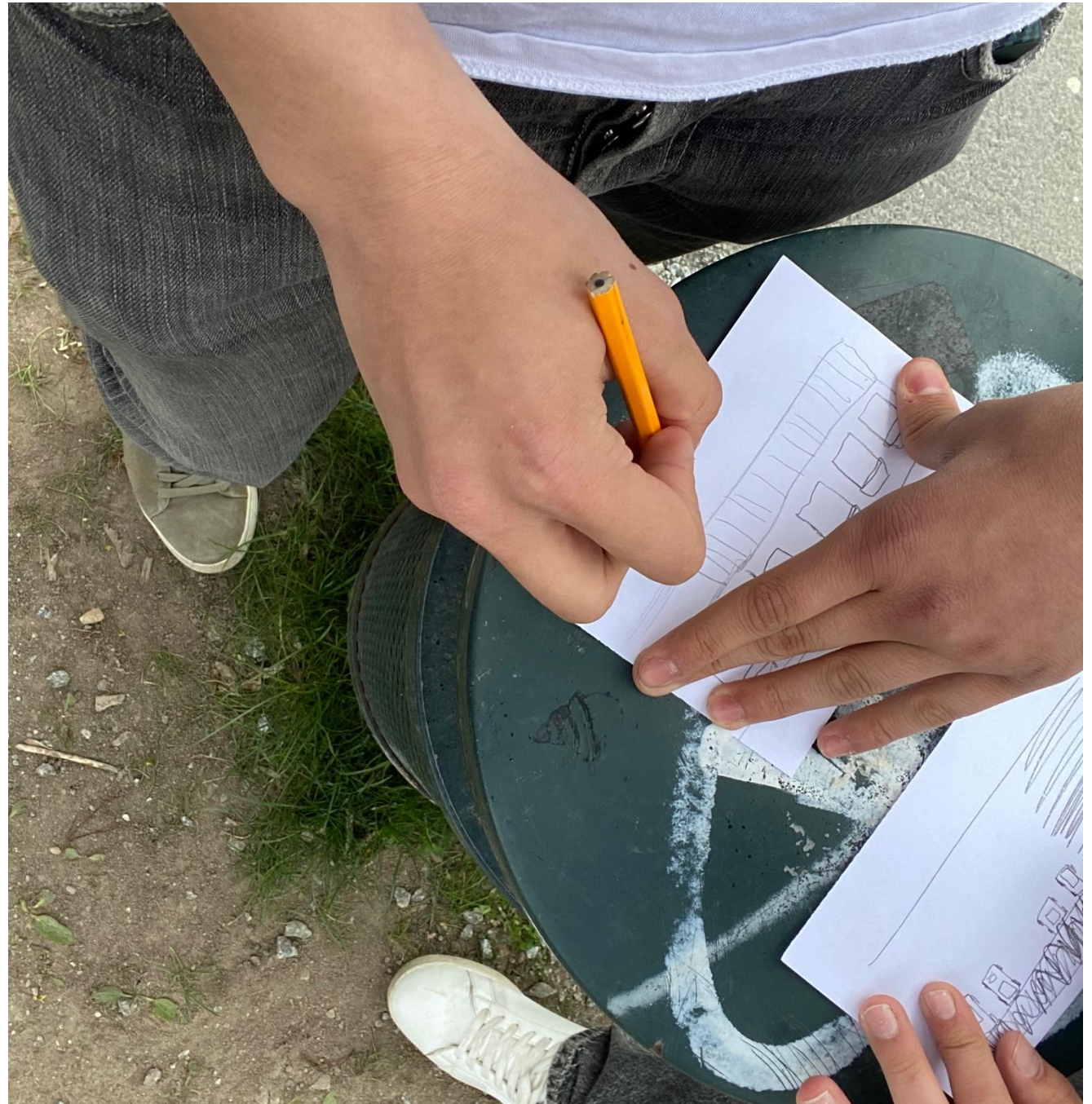
estetiskt tilltalande → det ska vara en skön plats att vara på och se på

inkluderande → alla ska kunna nyttja platsen utan att betala

hållbar → ekologiskt, socialt och ekonomiskt

## 03. Platsbesök

Eleverna genomför platsanalys och intervjuer på platsen de arbetar med.





## 03. Platsanalys

Använd Gehl Architects tolv kvalitetskriterier

Besök platsen och utgå från Gehls tolv kvalitetskriterier (se mappen med bilagor). Arbeta igenom varje del noggrant och skriv ner vilka kvaliteter som finns, och saknas, på just er plats.

Sammanställ resultatet.

Material: utskrivna kvalitetskriterier (se mappen med bilagor), anteckningsbok, penna.

Illustration: Gehl Architects

# 12 Urban Quality Criteria



## Protection

### Protection against traffic & accidents — feeling safe

- Protection for pedestrians and cyclists
- Eliminating fear of traffic
- Safe crossings

### Protection against crime & violence — feeling secure

- Lively public realm
- Allow for passive surveillance
- Diversity of functions 24/7/365
- Well lit / lighting in human scale

### Protection against unpleasant sensory experiences

- Wind/draft
- Rain/snow
- Cold/heat
- Pollution
- Dust, noise, glare

## Comfort

### Opportunities to walk/cycle

- Room for walking
- Interesting facades
- No obstacles
- Good surfaces
- Accessibility for everyone

### Opportunities to stop & stay

- Attractive & functional edges
- Defined spots for staying
- Objects to lean against or stand next to
- Facades with good details that invite staying

### Opportunities to sit

- Defined zones for sitting
- Pleasant views, people watching
- Good mix of public and café seating
- Resting/waiting opportunities

### Opportunities to see

- Reasonable viewing distances
- Unhindered views

### Opportunities to talk & listen

- Low noise levels
- Public seating arrangements

### Opportunities for play & exercise

- Allow for physical activity, exercise, play & street



## 03. Platsanalys

Skissa i perspektiv.

I närheten av platsen ni undersöker, spänn upp plastfolie mellan två stolpar, träd eller pinnar.

Bestäm vilken fråga vill ni ha svar på, t.ex. "Om du fick bestämma helt fritt vad den här platsen skulle vara till för, vad skulle du vilja ha då?"

Be människor som stannar till att skissa vad de vill ha direkt på plastfolien.

Fota av och samla in behov från de samtal som uppstår.

Material: Plastfolie, märkpennor, kamera, anteckningsblock.

Designteam: Växtväcket.





### 03. Platsanalys

#### Göra slut-vykort

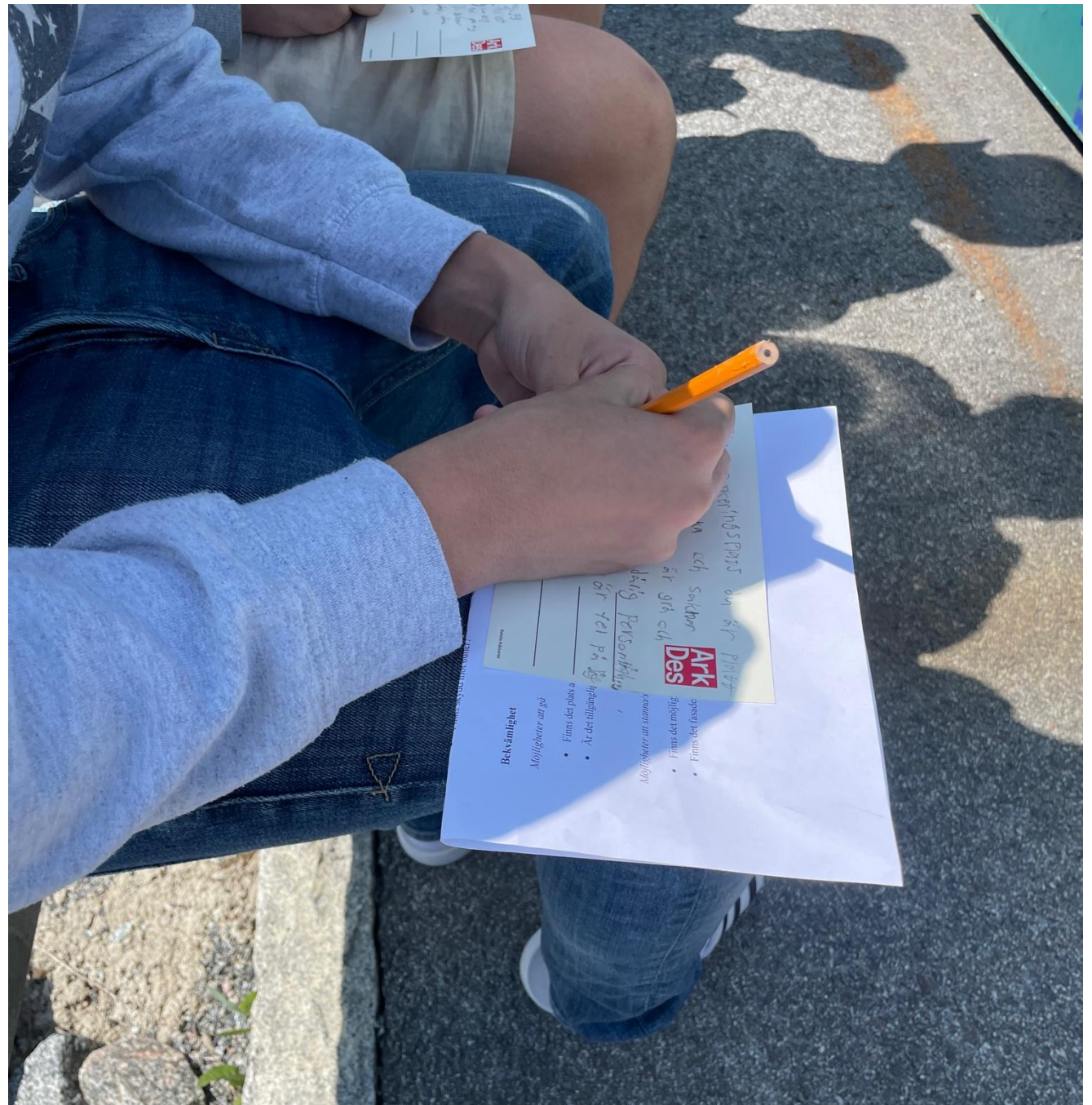
Förbered utskrivna vykort (se mappen med bilagor) på lite tjockare papper, där eleverna (och/eller boende, företag och andra behovsägare) kan skriva varför de "gör slut" med gatan genom att beskriva varför relationen inte fungerar längre.

Skissa på framsidan hur platsen ser ut nu.

Samla in svar, sammanställ och analysera resultatet. Vad saknas? Vad behöver ändras?

Material: Utskrivna vykort (se mappen med bilagor), pennor.

Designteam: Växtvärket.





## 03. Platsanalys

### Dialog och platsanalys

Förbered en karta över en del av staden och fäst den på ett stadigt material så som papp eller kartong. Samla in två eller fler färger av nålar eller små klistermärken. Minst en färg för "gillar" och en färg för "inte gillar" samt flera färger om ni vill undersöka någonting mer.

Be människor som ni möter att sätta en nål för en plats de tycker om, och en plats de inte tycker om. Be dem skriva ner på en post it-lapp vad de gillar och vad de inte gillar med respektive plats.

Material: kartong, nålar, post it-lappar, pennor.

Designteam: Suzanne Osten, Studio Doms, Outer Space arkitekter och Studio Era.





## 03. Platsanalys

### Platsens historia

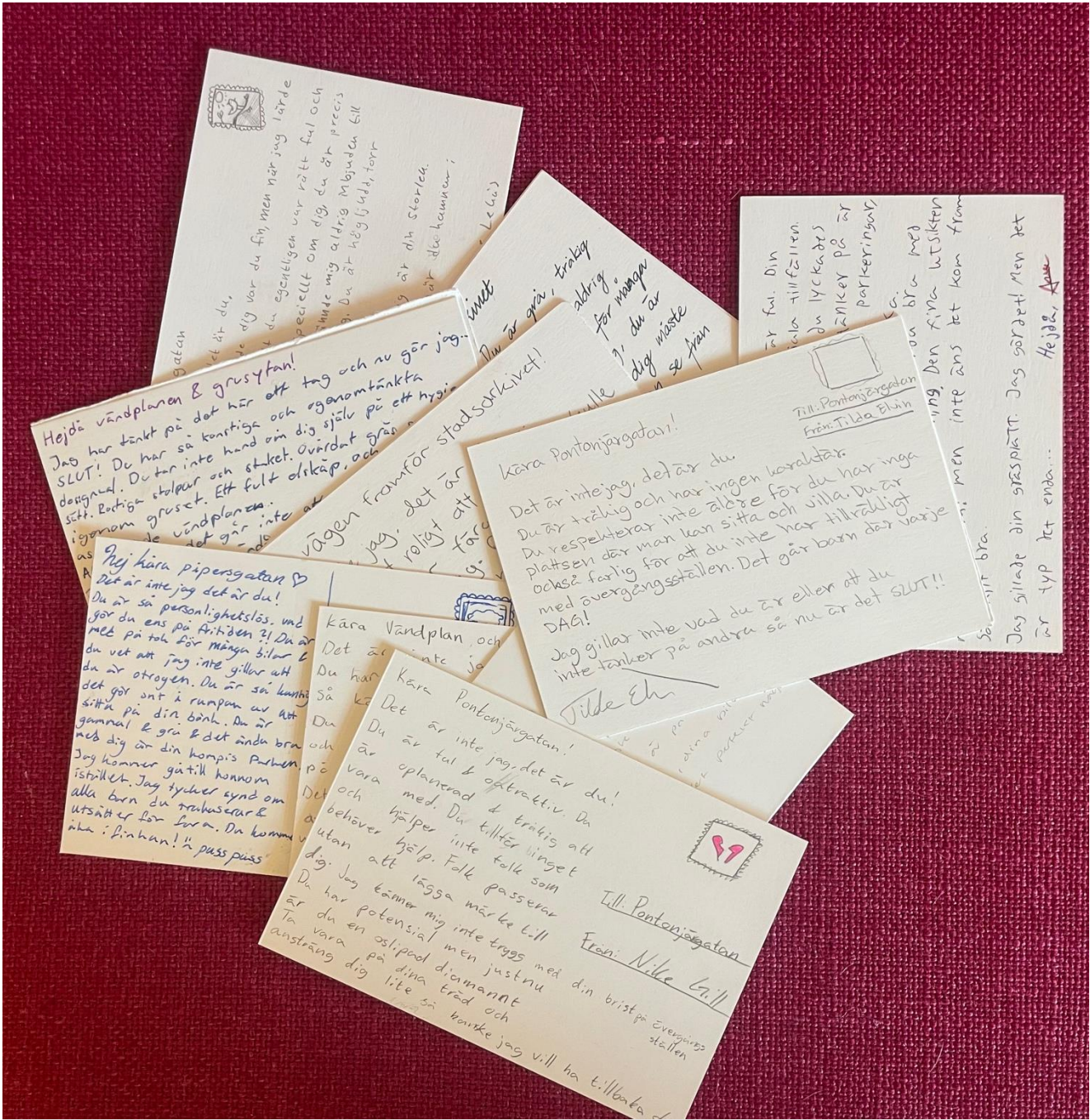
Gå igenom olika arkiv som till exempel [digitaltmuseum.se](http://digitaltmuseum.se), [kringla.nu](http://kringla.nu), stadsarkiv, länsmuseum eller andra historiska källor och sök efter fotografier, berättelser, fakta och andra historiska relevant data.

Summera era fynd för platsen och ta med dem in i platsanalysen och designprocessen.



## 04. Analys

Baserat på platsanalysen gör elevema en målgruppsanalys, identifierar behov och utvecklar förslag på funktioner.





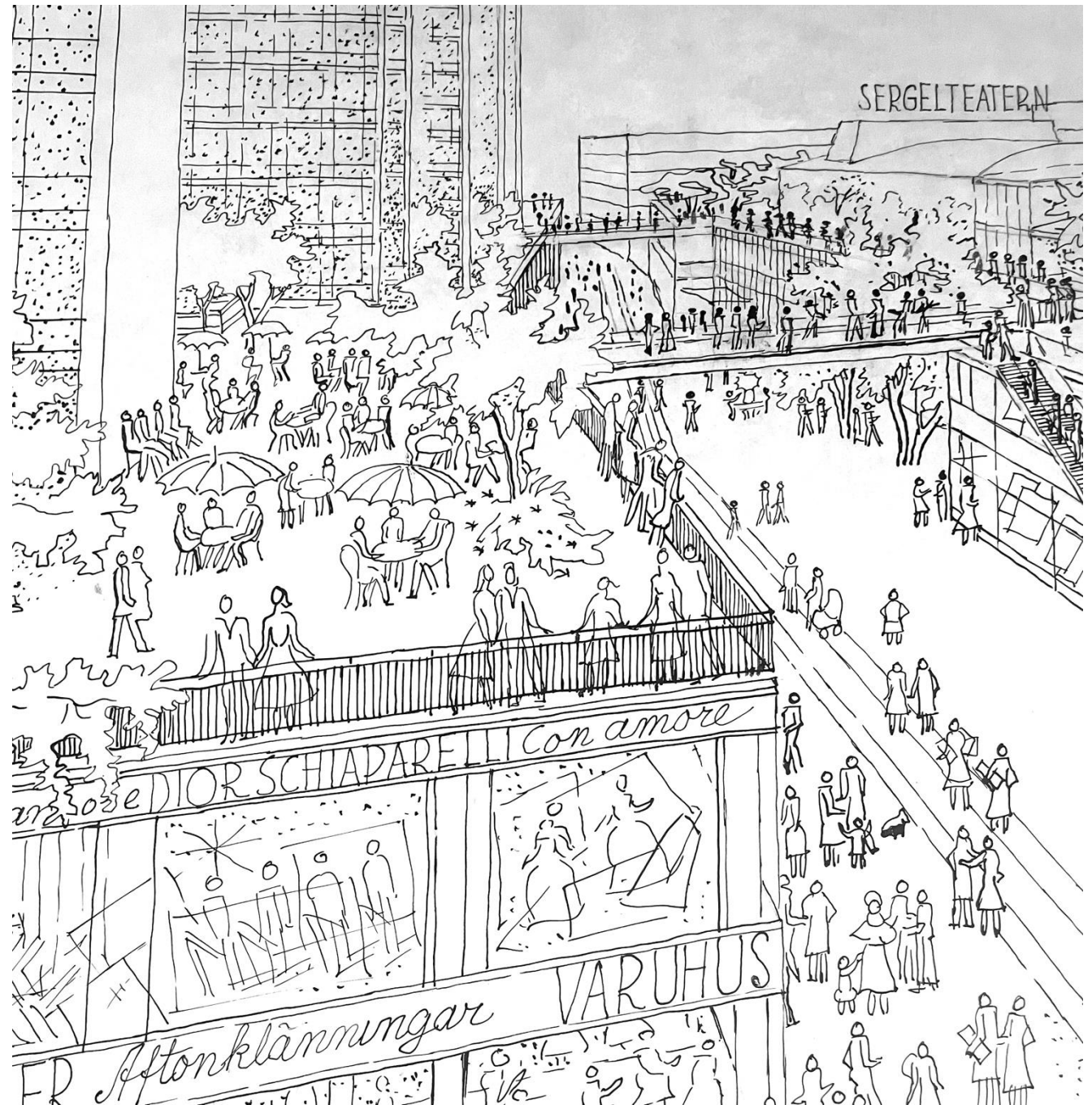
## 04. Analys

### Målgrupper

Skriv upp alla behovsägare som ni pratat med.

Skriv upp alla målgrupper ni tänker skulle kunna använda och vistas på platsen.

Summera dem.



## 04. Analys

### Behovsanalys

Titta på vilka kvaliteter som finns på platsen (Gehl). Vilka kvaliteter saknas? Skriv ned.

Gå igenom vykortet och annat material där ni kartlagt behov. Vilka behov hittar ni? Skriv ner dem.

Summera vilka kvaliteter och behov som finns på platsen. Skriv ner dem.

# 12 Urban Quality Criteria



## Protection

### Protection against traffic & accidents — feeling safe

- Protection for pedestrians and cyclists
- Eliminating fear of traffic
- Safe crossings

### Protection against crime & violence — feeling secure

- Lively public realm
- Allow for passive surveillance
- Diversity of functions 24/7/365
- Well lit / lighting in human scale

### Protection against unpleasant sensory experiences

- Wind/draft
- Rain/snow
- Cold/heat
- Pollution
- Dust, noise, glare

## Comfort

### Opportunities to walk/cycle

- Room for walking
- Interesting facades
- No obstacles
- Good surfaces
- Accessibility for everyone

### Opportunities to stop & stay

- Attractive & functional edges
- Defined spots for staying
- Objects to lean against or stand next to
- Facades with good details that invite staying

### Opportunities to sit

- Defined zones for sitting
- Pleasant views, people watching
- Good mix of public and café seating
- Resting/waiting opportunities

### Opportunities to see

- Reasonable viewing distances
- Unhindered views

### Opportunities to talk & listen

- Low noise levels
- Public seating arrangements

### Opportunities for play & exercise

- Allow for physical activity, exercise, play & street



# 04. Analys

## Behov till möjliga funktioner

Vik ett A4-papper på mitten. Skriv Behov i ena spalten och Funktion i andra. Lista alla behov som kommit fram. Skriv vilka möjliga funktioner som kan täcka behovet. Ett behov kan ha flera funktioner, t.ex. kan behovet sitta ha funktionen sten, stock, stol, gunga, bänk osv.

(Se mapp med bilagor)

## Behovs- och funktionsanalys

Skriv ner de behov ni kommit på att platsen behöver i vänster spalt.  
Sedan skriver ni ned vilka funktioner som skulle kunna uppfylla det behovet i höger spa

Behov

Funktioner

## 04. Analys

### Skissövning behovsanalys

Varje elev viker ett A4-papper två gånger så att fyra rektanglar bildas.

Var och en får välja ett av behoven de listat.

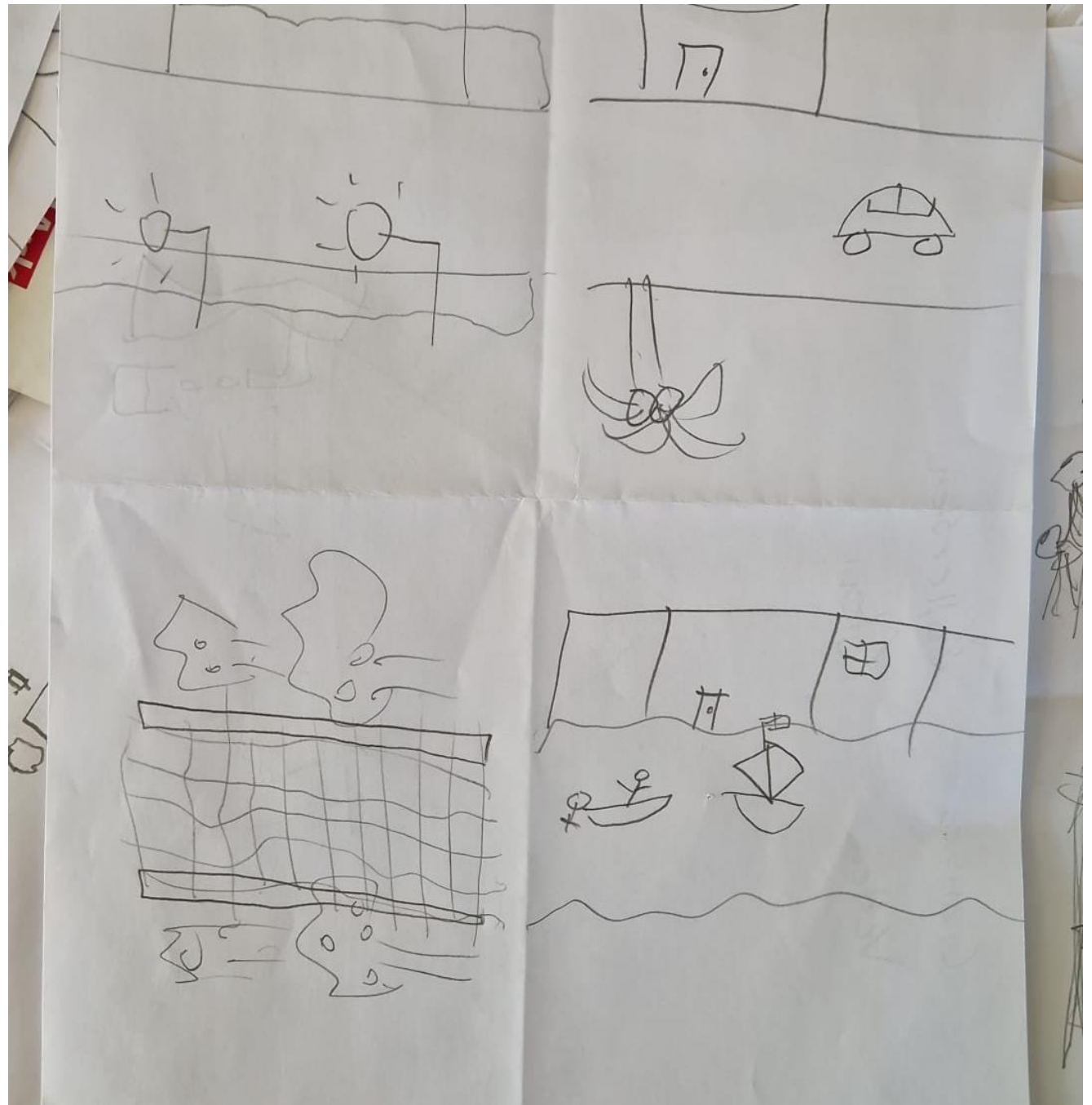
I ruta 1 skissar de i hur de tänker att det kan designas.

I ruta 2 skissar de funktionen för en 3-åring.

I ruta 3 skissar de funktionen för en 80-åring.

I ruta 4 skissar de funktionen så vild och osannolikt som möjligt, kreativiteten har inga gränser!

För varje skiss har de 60 sekunder på sig.





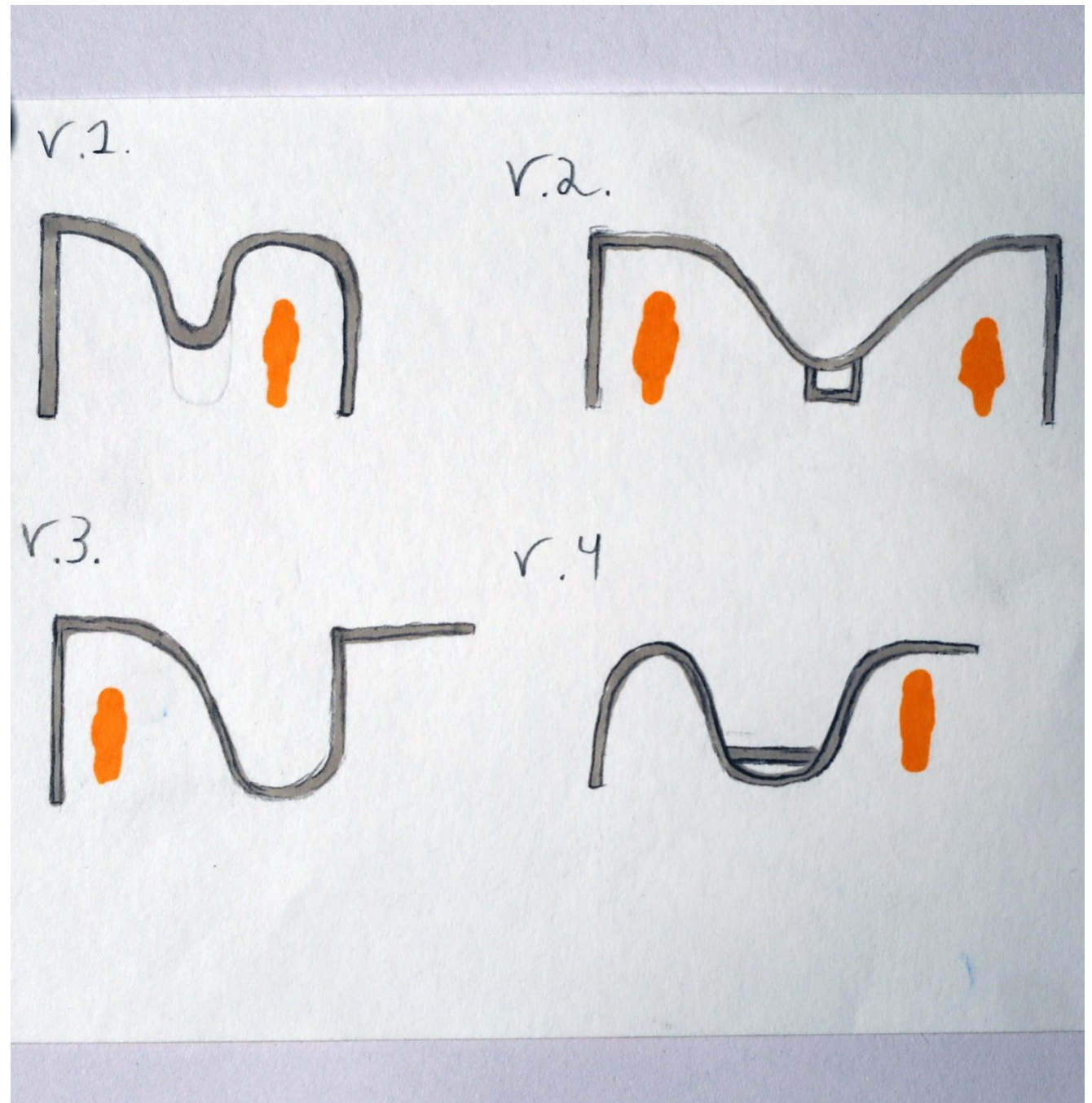
## 05. Val målgrupp, behov och funktioner

Eleverna väljer en primär målgrupp, fyra behov och fyra funktioner de ska designa för.



## 06. Skissprocess

Eleverna skissar på olika varianter och versioner för sin målgrupp, sina behov och funktioner.

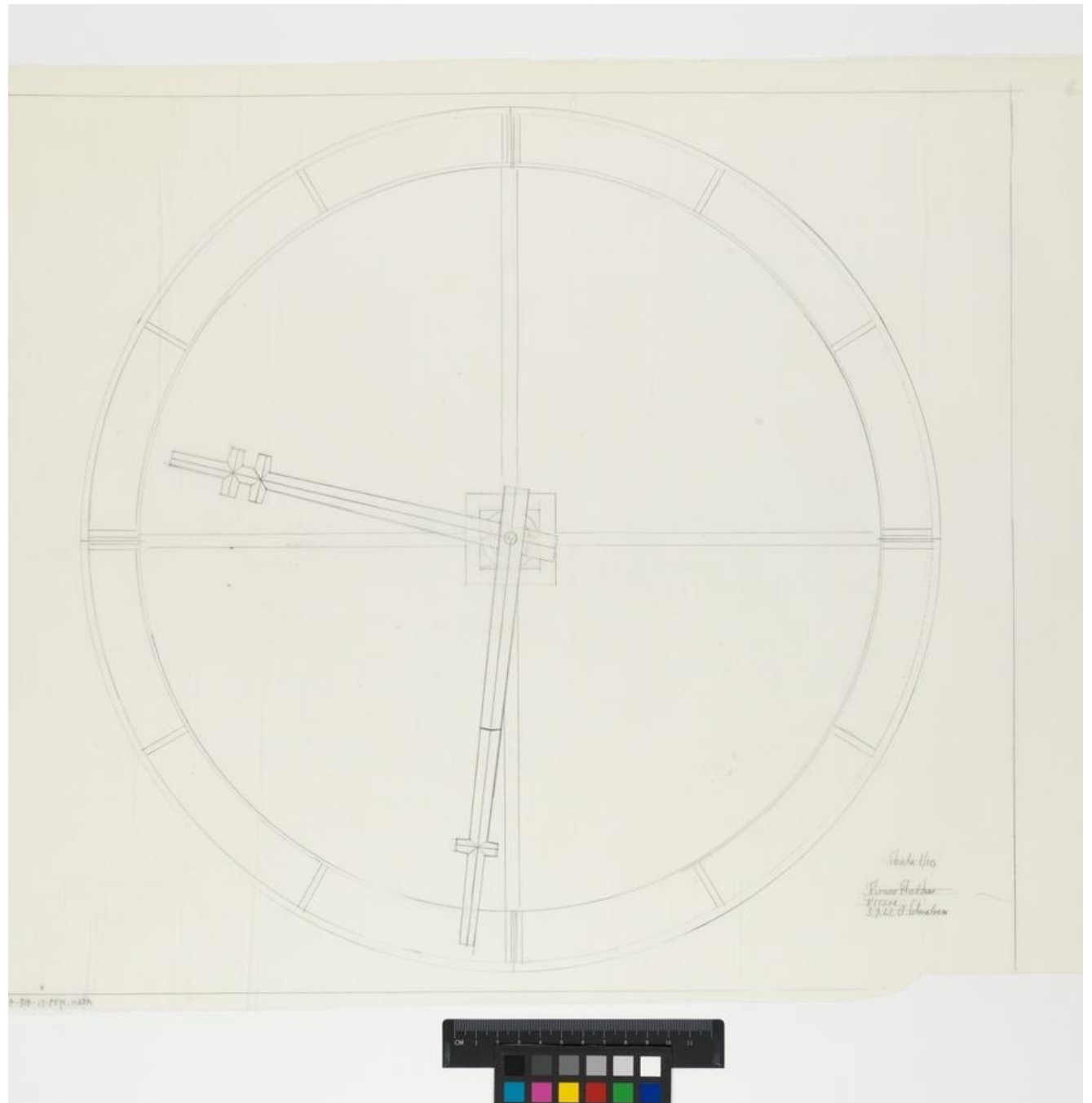




## 06. Skissprocess

### Många snabba skisser

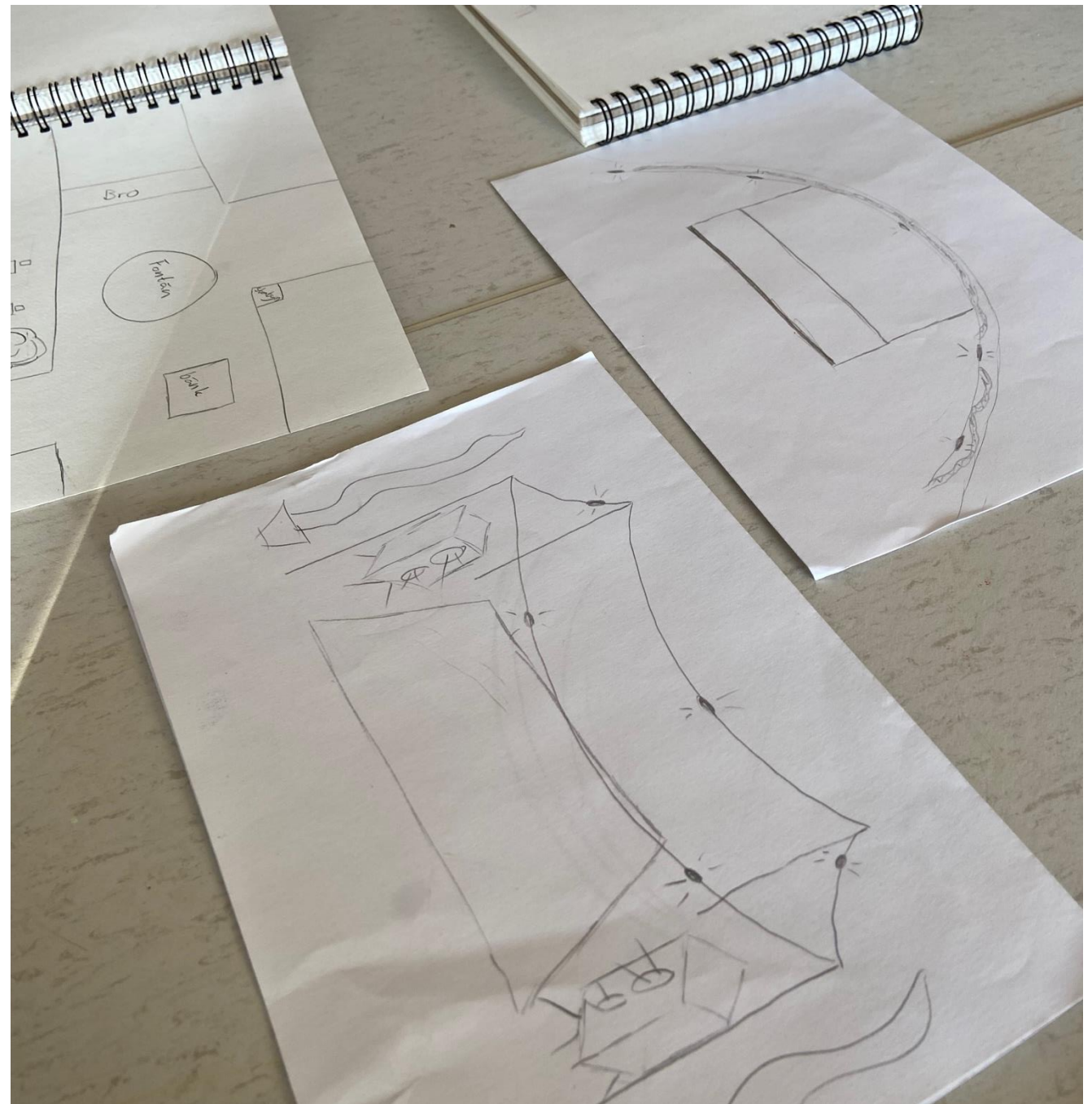
- Välj ett par behov ur behovsanalysen. Vik 10 A4 papper 2 eller 3 gånger för att skapa ett enkelt rutnät utan stora marginaler.
- Sätt en timer på allt från 30 sekunder upp till 3 minuter, välj olika intervall.
- Sätt gärna på musik och skissa funktioner och svar på behoven under stor tidpress. Försök komma på nya idéer för varje skiss och pusha gränserna för vad ni ser som rimligt.
- Välj ut era favoritfunktioner och favoritskisser. Vidareutveckla eventuellt i renare skisser. Obs, håll uppe tempot!



## 06. Skissprocess

### Skissa i olika årstider och tider på dygnet

- Utveckla skisser i olika årstider och under olika tider på dygnet, arbeta snabbt och håll fokus på funktioner och att förfina detaljer
- Se till att ta fram tillräckligt många skisser för att kunna välja de ni vill gå vidare med.





## 06. Skissprocess

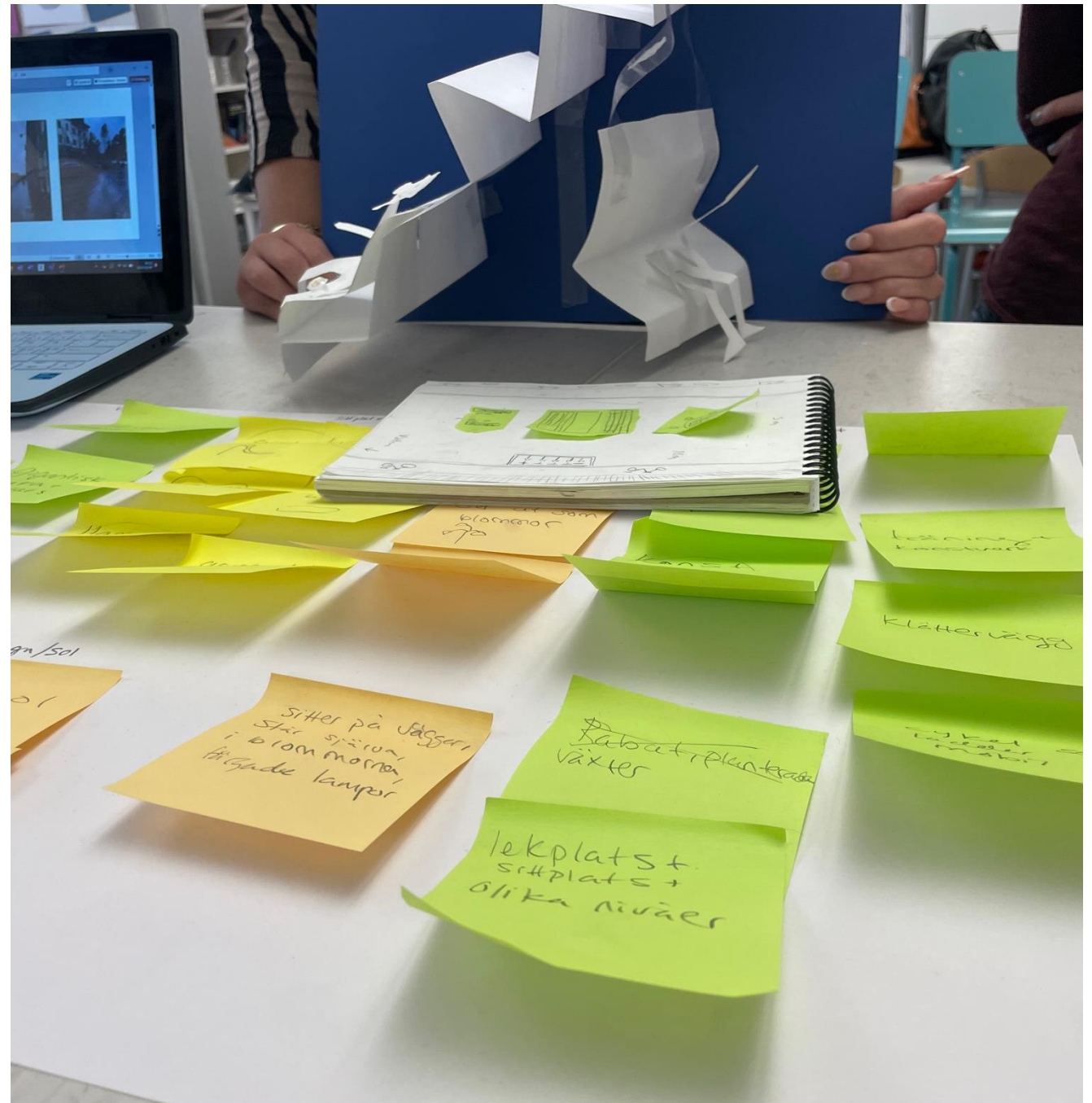
### Skissa utifrån olika användares perspektiv

- Använd en bredd av användarperspektiv i övningen. Till exempel genom att välja [Cards for Humanity](#) eller en annan variant.
- Välj de behov eller funktioner ni vill gestalta och skissa fram förslag utifrån olika användares förutsättningar, funktionsvariationer och preferenser.
- Gör många olika skisser och välj sedan ut de ni anser har högst potential. Använd behovsanalysen och välj ut vilka ni går vidare med.



## 07. Presentation, återkoppling och mer skissande

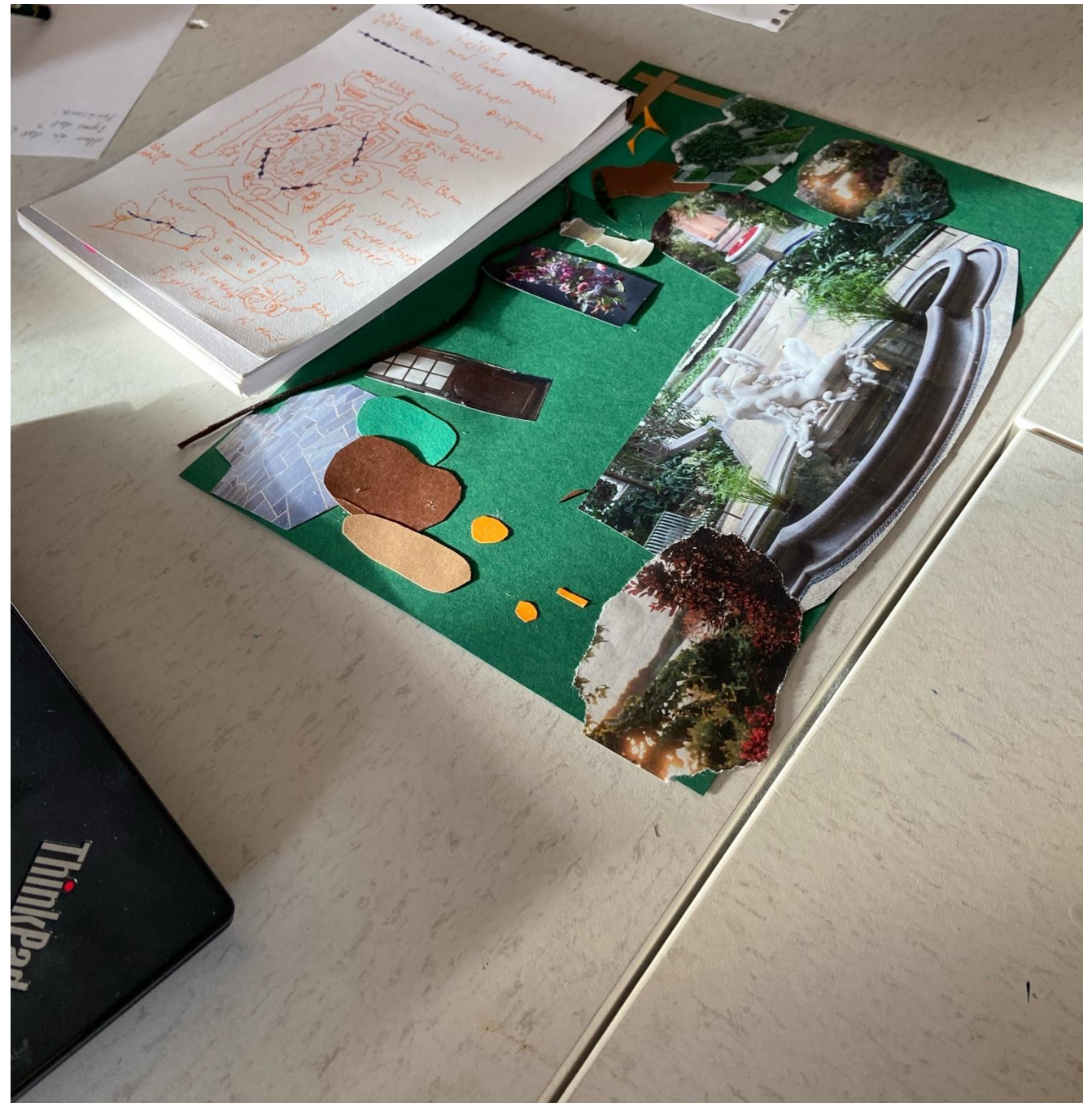
Eleverna presenterar sitt arbete så här långt, får feedback och fortsätter skissa med det som utgångspunkt.





## 08. Idé och skissarbete

Eleverna fortsätter skissa i olika material och tekniker, till exempel genom en moodboard, skissmodell och digitala verktyg.





## 09. Förberedelser delredovisning

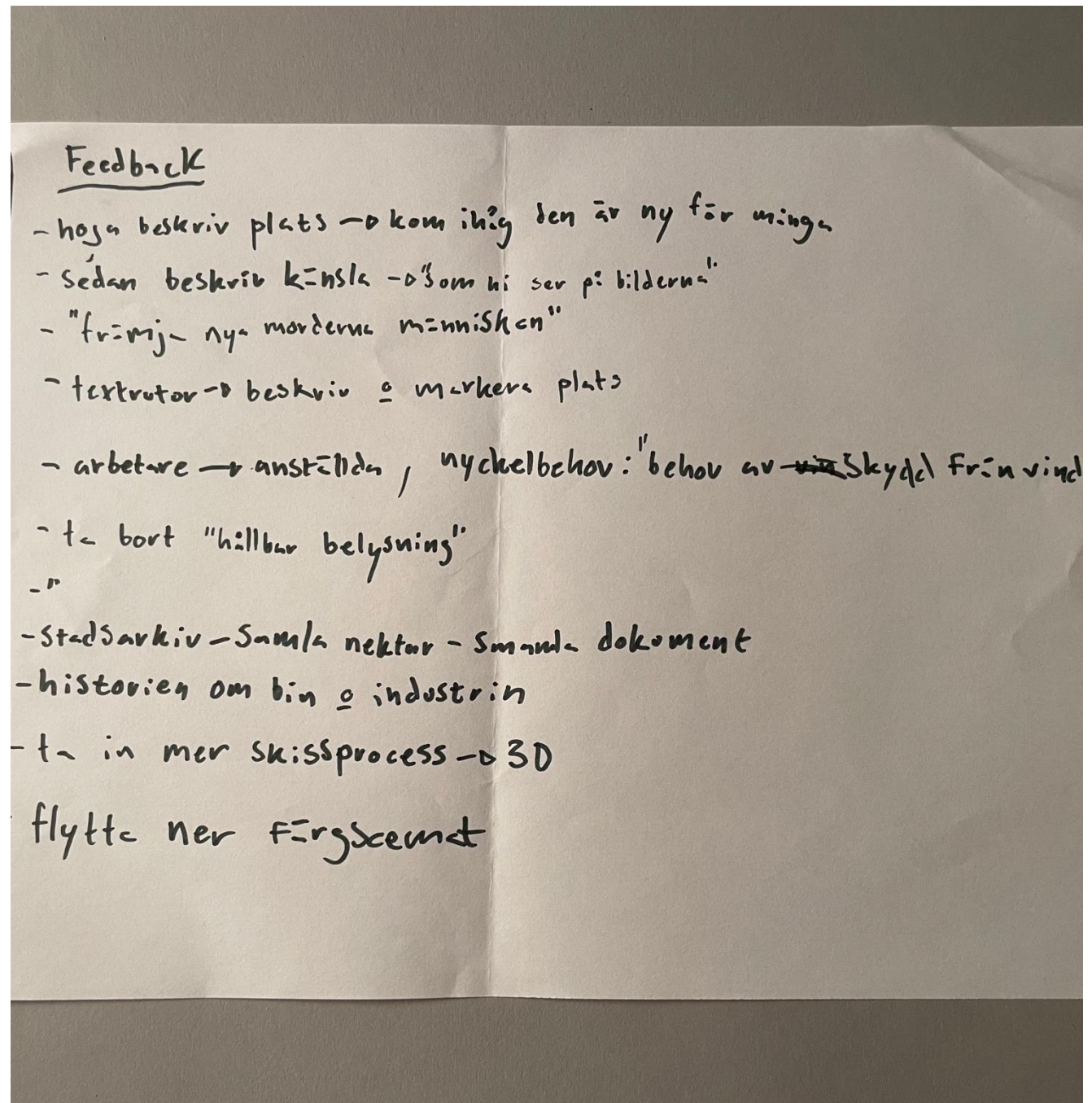
Eleverna förbereder sin delredovisning där de ska ha med skisser och annat material som är relevant.





## 10. Delredovisning och feedback

Delredovisningen genomförs med feedback från lärare och ArkDes eller en annan extern part (t.ex. om gymnasiet samarbetar med kommunen, en lokal designer eller en annan intressent). (Se mapp med bilagor.)



## 10. Delredovisning och feedback

Återkoppling elever till elever. Eleverna ger feedback till varandra enligt formuläret - 10. Delredovisning frågor (se mappen med bilagor).

Förklara:

Vad är **Hälsosamt**?

Syns det?

Förklara:

Vad är **Hållbart**?

Syns det?

Förklara:

Hur är det **Levande**?

Syns det?

Förklara:

Är förslaget **Mobilt/flyttbart**?

Förklara:

*Delredovisning  
street  
mores*



## 11. Designbeslut

Besluta inriktningen för designen.

Uppmontra nedsalutning - 11 → cykelt utrymme

plats att sitta 11

skydd mot vind 1111

Beautification 11111

plats för cyklar 11

Statsplanering 11

Ställen att gå över gatan 1

Bättre belysning - 111

Uppmontra att inte parkera 1

Säkra gångvägar 1

Behov av grönska 1

## 12. Visualisering

Eleverna arbetar med modellbygge, detaljer, konstruktion, performance eller någon annan valfri presentationsform.





## 13. Förbereda redovisning

Förbered redovisningen, öva tillsammans.



## 14. Slutpresentation

Eleverna presenterar sina slutgiltiga resultat – fritt format.

Eleverna får i uppgift att lyssna aktivt och ge respons på en förbestämd grupp genom att fokusera på:

Hur uppfyller designen platsens behov? Skriv ner tre positiva aspekter och en aspekt med utvecklingspotential.





## 15. Utvärdering

Eleverna utvärderar själva sin egen och gruppens process och resultat.

ArkDes tar gärna emot återkoppling från elever, lärare och skolans ledning. Kontakta oss via [pedagog@arkdes.se](mailto:pedagog@arkdes.se)

