BØRNEKULTURELLE FYRTÅRNE

INSPIRATIONSNOTAT TIL WORKSHOP

D. 12.06.2014

SIGNAL

Phone: +45 35 29 30 70
www.signal-arki.dk

Århusgade 88, 2.sal
2100 København Ø
Denmark

CVR/VAT: 25 3193 62

Foto: Capital of Children Company

SIGNAL

DELTAGERLISTE TIL WORKSHOPPEN 'BØRNEKULTUR I SAMSPIL'

PROGRAM

9:30 – 10:00 **MORGENKAFFE**

10:00 – 10:10 **VELKOMST, BAGGRUND OG MÅLSÆTNINGER**
Ole Bisbjerg fortæller om baggrund for projektet og ridser målsætningen op.

10:10 – 10:30 INSPIRATIONSOPLÆG.
v. SIGNAL. Inspiration til dagens opgaver.

10:30 – 11.15 AKVARIUMØVELSE
SIGNALs facilitator interviewer udvalgte deltagere:
- 1 kultur iværksætter
- 1 erfaren bruger af kulturtilbud til børn,
- 1 person med internationalt perspektiv på Billund og børnekulturen og institutionelle sampil om børnekultur

WORKSHOPDELEN

11:15 – 11.45 **ØVELSE 1: FRA ORD TIL EVENT**

11:45 – 12:00 **PLENUM**
opsamling og idéudveksling på tværs af bordgrupperne

12:00 – 12:30 **ØVELSE 2: BALKORT**

12:30 – 12:45 **PLENUM**
opsamling og idéudveksling på tværs af bordgrupperne

12:45 – 13:30 **FROKOST OG IDÉSHOPPING**

13:30 – 14:30 **ØVELSE 3: EN, TO, TRE, PROJEKTDESIGN**

14:30 – 14:45 **OPSAMLING PÅ DAGEN. PROJEKTET FREMAD.**

EN STOR AMBITION

Billund Kommune og LEGO Fonden har en fælles vision om at gøre Billund til Børnenes Hovedstad. Der er pt. ikke formuleret og godkendt en fælles vision, men følgende intentioner forventes bl.a. at ville indgå:

- At der i Børnenes Hovedstad vil være fokus på børns udvikling, leg, læring og kreativitet
- At børn, unge og deres familier som bosiddende eller besøgende oplever en righoldighed af udviklingsmuligheder

Der pågår i øjeblikket en fælles strategiproces mellem LEGO Fonden og Billund Kommune for CoC. Den særlige indsats for børnekultur understøtter START Det pædagogiske grundlag i Billund Kommune, hvoraf det fremgår:

- At vi har fokus på, at børn og unge trives og oplever udviklende fællesskaber.
- At udviklende fællesskaber bl.a. og i sammenhæng med børnekultur er kendetegnet ved at børn og unge har optimale muligheder for at udvikle deres kreative og innovative sider.
- At børn og unge får unikke kulturelle oplevelser og indtryk. Herved får de mulighed for at udtrykke sig på nye måder.
- At børn og unge møder passende udfordringer.

Formålet med en særlig indsats omkring børnekultur er således at styrke børns kreative og innovative sider samt at udvikle og udfordre børnekulturbegrebet ved:

- At etablere et ressourcecenter i Billund til facilitering af børnekultur i kommunen og manifestere Billund som hjemsted for Børnenes Hovedstad
- At iværksætte unikke tiltag indenfor børnekultur.

Disse unikke tiltag eller 'børnekulturelle fyrtårne' kan både være tiltag, som rammer bredt eller være mere specifikke tiltag. De kan tage afsæt i og udspringe af de etablerede rammer for børnekultur herunder ressourcecentret i Billund, eller der kan være tale om for Billund Kommune helt nye initiativer.

PROCESSEN FREMAD

Der har medio 2013 været afholdt en workshop faciliteret af Signal Arkitekter for at beskrive, hvordan biblioteket i samspil med naboer og brugere kan skabe de bedste rammer for kulturoplevelser, aktiv kulturproduktion og læring.

Med indeværende workshop fortsættes arbejdet med at udfolde tankerne. På workshoppen vil deltagerne arbejde med at udvikle koncepter for sammenhængende børnekulturelle satsninger. Satsninger, der kan bidrage til at levere udviklende fællesskaber til børn i Billund Kommune og muligheden for at arbejde kreativt og innovativt. Disse ambitiøse, sammenhængende børnekulturprojekter kan bidrage til at sætte Billund på landkortet med unikke børnekulturelle fyrtårne. Workshoppen er første aktivitet i en række sammenhængende og koordinerede aktiviteter, som skal udfolde visionen og lande den i løb.

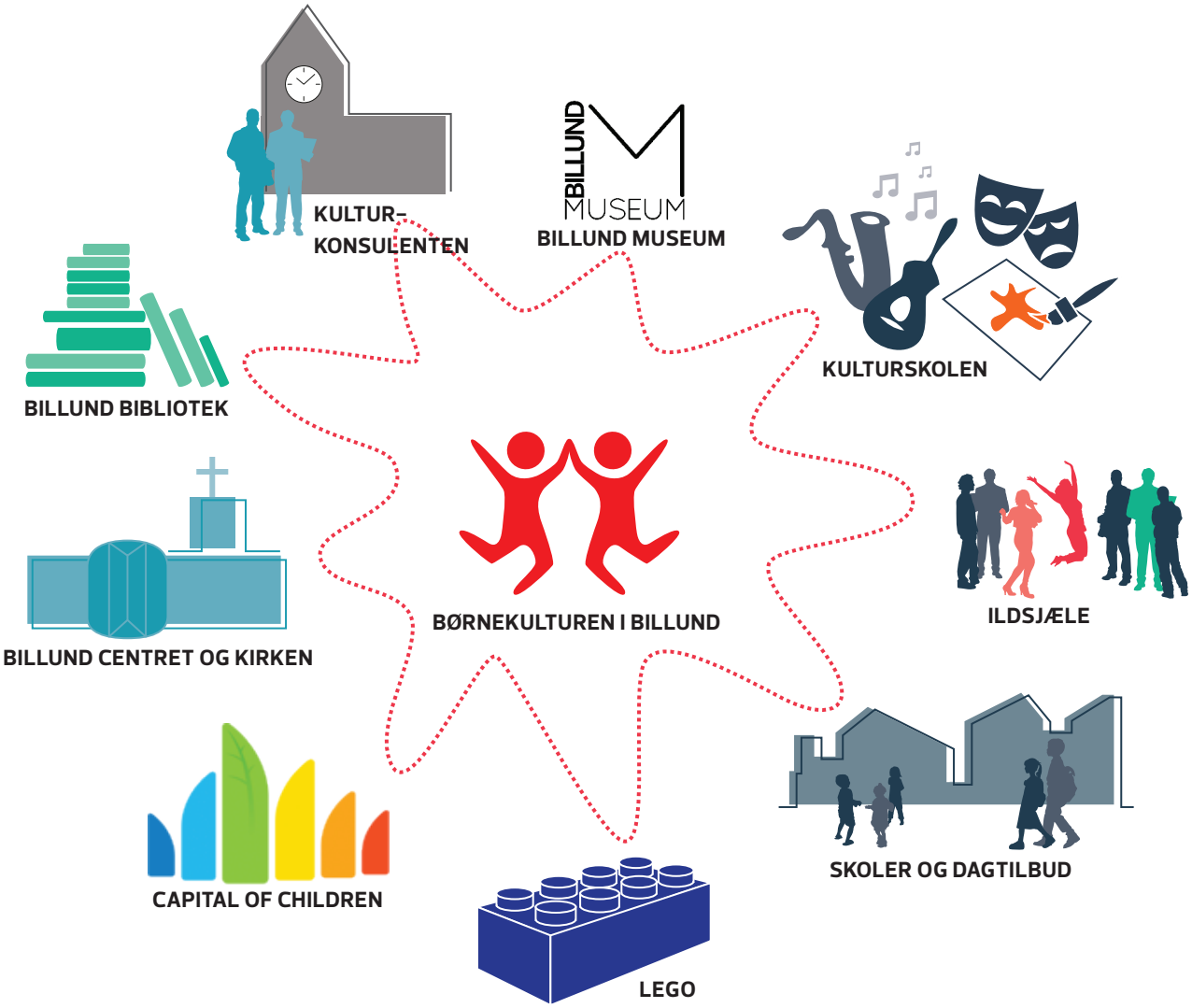
DE AKTIVE AKTØRER INDENFOR BØRNEKULTUREN I BILLUND KOMMUNE

Hvis et institutionelt samspil omkring de børnekulturelle aktiviteter skal fungere og løftes op på et værdiskabende niveau er det vigtigt at få kortlagt de forskellige aktive og interessante samarbejdespartnere indenfor feltet.
Ved at skabe et godt samarbejde og klare rollefordelinger mellem institutionerne skaber man fundamentet for at arrangere velfungerende, interessante børnekulturelle aktiviteter.

I Billund er der bl.a. følgende spillere på banen indenfor børnekulturen:

- **Billund Bibliotek**
- **Billund Centret**
- **Kulturskolen** – musik, billedkunst, drama
- **Kirken**
- **Billund Museum**
- **Capital Of Children Company** (CoCC A/S)
- **Lego** – Legofonden, Lego House, Lego InnovationLab, Lego Hotel
- **Kulturkonsulenten** ved Billund Kommune
- **Skoler og dagtilbud**

Samt en række ildsjæle



FACILITETER TIL BØRNEKULTUREN I BILLUND

KULTURCENTRETS FACILITETER:

Læringsrum: Biblioteket, Billund Centrets mødelokaler, kirken
Det performative rum: Kulturskolen
Inspirationsrum: Biblioteket, koncertsal, teatersal, forhal
Møderum: Planlagt mødeaktivitet kan placeres i bookede mødelokaler i Kulturcentret. Alle faciliteter danner ramme for sociale møder

FACILITETER I ANDRE AKTØRERS LOKALER:

LEGO: Lego House, Lego InnovationLab, Legoland...
CAPITAL OF CHILDREN COMPANY: Studie, mødelokaler
SKOLER/DAGTILBUD: Legerum, læringsrum, samlingsrum

UDENDØRS FACILITETER

Det performative rum: Det nære udeområde omkring Billund Centret
Inspirationsrum: Billund Friluftsscene, Skulpturparken

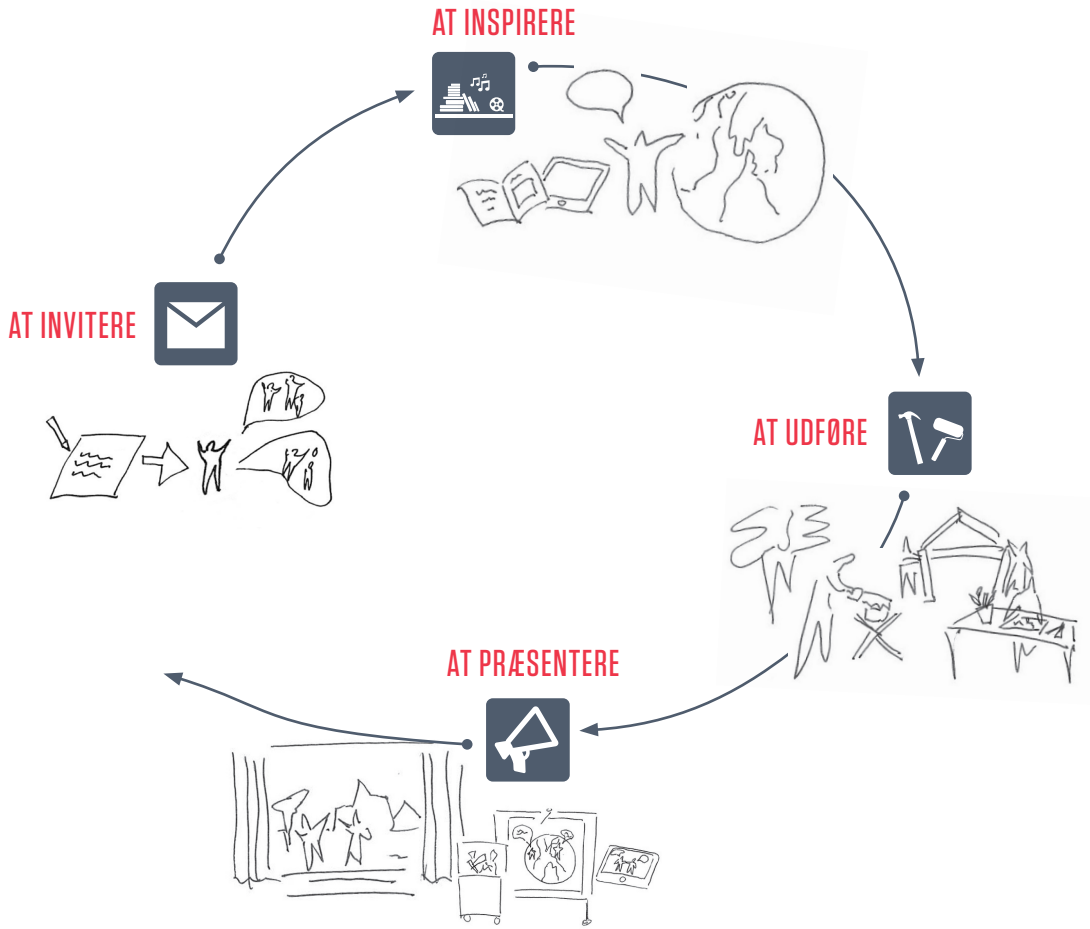
SÅDAN KAN VI SAMMEN BYGGE BØRNEKULTURELLE FYRTÅRNE TIL BILLUND

AFSÆTTET:

Et servicedesign for institutionelt samspil omkring facilitetering af ambitiøse børnekulturelle projekter/aktiviteter med en længere tidshorisont med afsæt i en 'værdikæde tænkning': 'Invitation', 'inspiration', 'produktion. Den udfoldede aktivitet, der engagerer deltagere og 'leverer' nye oplevelser tilbage til borgere i Billund Bibliotek og Billund Centret samt dets primære samarbejdspartnere kan med fordel tænkes som en række samspillende elementer:

- at invitere
- at inspirere
- at udføre
- at præsentere

Hvem deltager? Hvem faciliterer? Hvor foregår det? Opgaver og aktiviteter ifm. 'værdikædens' forskellige elementer kan flytte 'adresse' og 'driver' mellem de samarbejdende kulturinstitutioner i Billund– Børnenes Hovedstad.



EKSEMPEL PÅ 'VÆRDIKÆDE TÆNKNING': 'EN TIDSTAVLE FOR TEKNOLOGI I LEG OG KOMMUNIKATION - FØR, NU OG I FREMTIDEN'

AKTIVITETEN: At skabe aktiviteten 'en tidstavle for teknologi i leg og kommunikation – før, nu og i fremtiden', hvor børn i Billund med facilitering fra professionelle voksne kan arbejde med designe tidstavler for teknologi, oplevelses- og kommunikations-kultur og hermed lære sin fortid, samtid og fremtid bedre at kende.

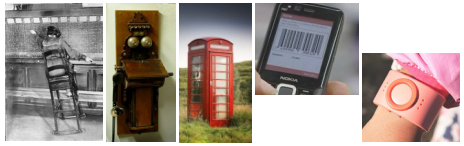
AT INVITERE

Aktiviteten kunne eksempelvis tilrettelægges i et samarbejde mellem folkeskole og biblioteket, kommunens kulturkonsulenten, CoCC A/S samt teknologisk og oplevelseskulturel ekspertise fra eksempelvis LEGO.

Folkeskoleklasser inviteres til at deltage, eksempelvis som en del af den understøttende undervisning, der kobler leg og læring i skolen eller et længere projektforløb.

AT INSPIRERE/RAMMESÆTTE/OPLÆRE

Præsentation af hvordan forskellige teknologier gennem tiden har samspillet og påvirket vores oplevelser med legetøj/musik/lyd/billeder/teknologi. Hvordan den har påvirket den måde vi kommunikerer på og hvordan vi håndterer sociale relationer. Her kan arbejdes med kortere eller længere introduktioner ved fagprofessionelle til et tematisk nedslagsområde for at inspirere og klæde børnene på til deres eget arbejde med opgaven, at researche og producere kreative løsninger på opgaven m.m.
Kan eksempelvis foregå i bibliotekets læringsrum eller på relevante sites i det sønderjyske.

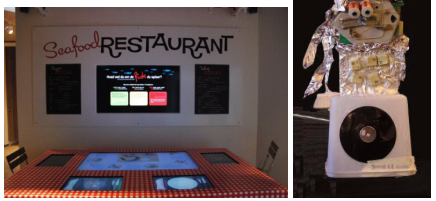


AT UDFØRE

Børnene arbejder med deres tidstavler og udviklingen af fysiske formater herfor. Dette kan foregå i skolen, i velegnede værksteder i Billund Centret, et velegnet tredje sted – ligesom det kan veksle mellem disse scener efter behov. De forskellige tematiske opgaver giver mulighed for at skærpe den konceptuelle tænkning og den fysiske udformning af tidstavlerne undervejs. Der kan også i denne fase veksles mellem elevarbejde på opgaven og inspirationsoplæg, ekskursioner m.m.

AT PRÆSENTERE

Børnenes slutprodukter, de skulpturelle tidstavler, kan præsenteres som installationer i egen magt, som særudstillinger i eksempelvis Billund Centrets foyer, men kunne også udgøre en hjørnesten i en større festival om leg og teknologi – før, nu og i fremtiden og engagere et stort publikum. Hermed loopes tilbage til start og projektdesignet.



EKSEMPEL PÅ 'VÆRDIKÆDE TÆNKNING': ISCENESÆTTELSE AF EVENTYR

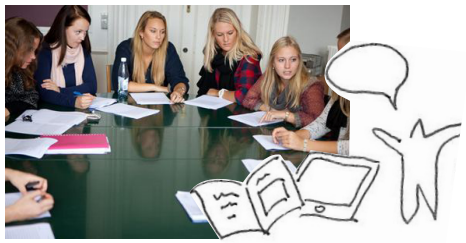
AKTIVITETEN: At iscenesætte et eventyr af H.C. Andersen. Børn og unge med facilitering fra professionelle voksne kan arbejde med at tolke og formidle et kendt og elsket eventyr i nye formater og gennem fysisk udfoldelse som dans og drama.

AT INVITERE

En åben invitation til lokale børn og unge, som et fritidstilbud, hvor de kan komme til at arbejde med alle dele af processen for opsætning af et teaterstykke.
Et samspil mellem kulturinstitutionerne i centret; Forfatterskole på biblioteket skriver manuskriptet. Børn og unge fra dramatilbuddet i kulturskolen. Musikskolen komponerer og spiller teatermusikken. Kulisserne bygges i det aktive udeareal samt i kulturhusets værksteder.

AT INSPIRERE/RAMMESÆTTE/OPLÆRE

Introduktion til H.C. Andersens eventyr og moraler. Udvælgelse af eventyr, idéproces og udvikling af idéer til fortolkning af eventyr og univers. Manuskriptværksted.



AT UDFØRE

Manuskriptværksted. Dramaundervisning. Kulissebyggeri.

AT PRÆSENTERE

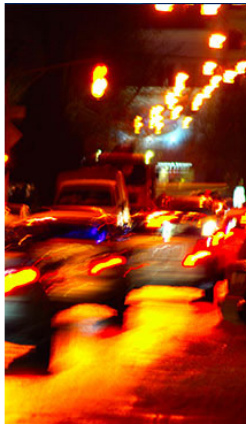
Teaterstykke opføres på stor scene (inde/ude). Enten en enkelt forestilling eller forestillinger over en uge eller på turné (fx. på skoler, i nabokommuner m.m.)
Udescenen kunne være en oplagt lokal ramme, hvor projektets mange forskellige aktiviteter bringes i sampil for et større publikum.

TEMAER TIL BØRNEKULTURELLE FORLØB

SIGNAL

"BÆREDYGTIG INNOVATION"

Hvad er bæredygtighed? Hvor bæredygtig er vi i Danmark? Hvad kan du gøre for at være mere bæredygtig i hverdagen? Hvad betyder det at et produkt er bæredygtigt? Kan du lave et sådan produkt?



"ECO DESIGN CHALLENGE"

Kan du redesigne et produkt? Hvad skal det kunne mere? Hvad skal det udtrykke? Hvad skal det fortælle brugeren?

BÆREDYGTIGHED OG DESIGN

"FRA AFFALD TIL DESIGN"

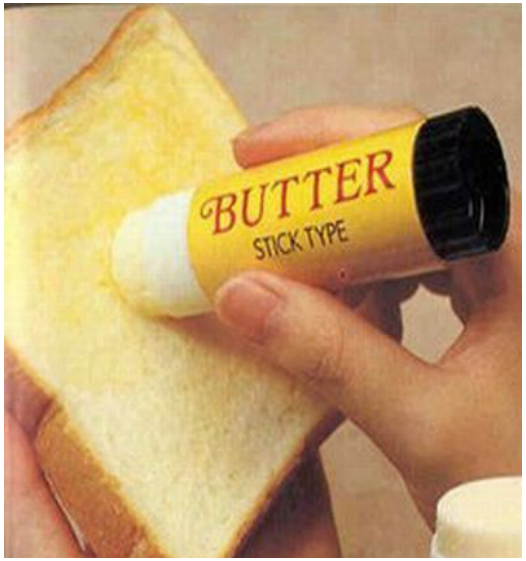
Hvilke produkter er lavet ud af affald? Hvordan laves det? Hvordan indsamles affaldet?

Kan du indsamle affald og designe et produkt ud af det? Hvad skal det kunne? Hvad skal det udtrykke?

TEKNOLOGI OG INNOVATION

"KILLER APPS OG RADIKAL INNOVATION – EPOKEGØRENDE OPFINDELSER"

Forandringer gennem opfindelser, deres indflydelse på samfund, levevis og fremtid...



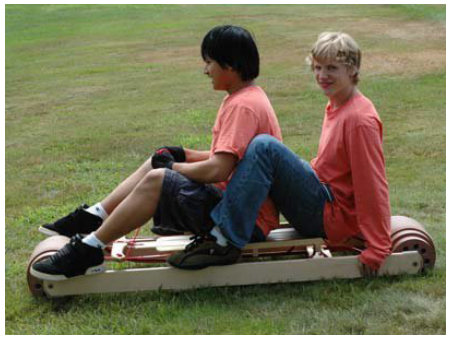
"ROBOTTER – HVAD ER DET OG HVAD KAN DE?"

Den teknologiske udvikling af robotter, hvad de kunne og hvordan de så ud før og nu.
Byg din egen robot!

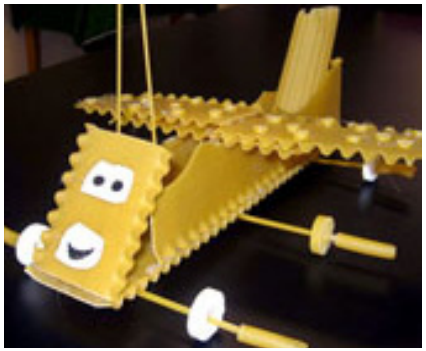
SIGNAL

"BYG DIT EGET TRANSPORTMIDDEL"

Hvordan så transportmidler ud i før i tiden, hvordan er den nu, og hvordan vil den se ud i fremtiden?...



FØR, NU OG I FREMTIDEN



"DIT VÆRELSE – FØR, NU OG I FREMTIDEN"

Hvad pryder dit værelse? Hvad havde din bedstemor i hendes værelse – havde hun sit eget værelse? Hvordan vil børneværelser se ud i fremtiden? Byg det ultimative børneværelse...

"FORSKELLIGE BØRNEVÆRELSER I VERDEN"

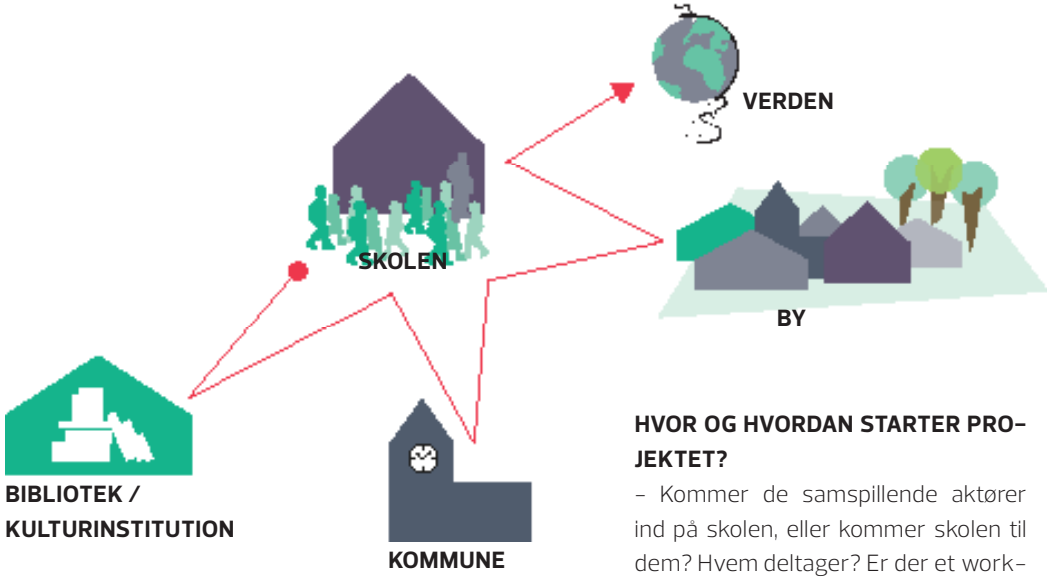
Hvad er forskellen på dit værelse og et børneværelse i Kina, Ghana, USA eller Spanien?...

EKSEMPLER PÅ VELFUNGERENDE INSTITUTIONELLE SAMARBEJDER

YOUNG ENTERPRISE

Young Enterprise er en non-profit organisation, der har til formål at fremme unges kompetencer inden for selvstændighed, innovation og iværksætteri. Det er en privat erhvervsdrivende fond, der er opbygget med en bestyrelse og et repræsentantskab. Fonden er primært finansieret af et 4-ministerielt partnerskab. Bag Fonden står en bestyrelse samt et repræsentantskab, hvor dansk erhvervsliv, uddannelsesverdenen og de faglige organisationer er repræsenteret sammen med Partnerskab for innovation og entreprenørskab i uddannelserne, som består af:

- Erhvervs- og Vækstministeriet
- Undervisningsministeriet
- Kulturministeriet
- Uddannelses- og Forskningsministeriet



HVOR OG HVORDAN STARTER PROJEKTET?

– Kommer de samspillende aktører ind på skolen, eller kommer skolen til dem? Hvem deltager? Er der et workshop-/kursusforløb?

HVOR UDFØRES PROJEKTET?

– På skolen, på kulturinstitutioner i byen/området, i virksomheder?

HVOR OG HVORDAN PRÆSENTERES PROJEKTET?

– I byen som udstilling, som nyhedsformat gennem digitale medier, som del af en global konkurrence?

EKSEMPLER PÅ VELFUNGERENDE INSTITUTIONELLE SAMARBEJDER

KULTURKONTORET I SØNDERJYLLAND

En institution med kontakt til alle kommuner, biblioteker, skoler og andre institutioner i Sønderjylland. Kontaktes af folk, som ønsker hjælp til et kulturprojekt eller lignende. Kulturkontoret fungerer som en form for paraplyorganisation.

Samarbejdspartnere er f.eks. Teatret Møllen og Sønderjyllands Symfoniorkester, Huskunstnerordningen, Ferieregion Sønderborg, Sønderborg Slot samt lokale billedkunstnere. Samtidig er der skabt netværk og samarbejde på landsplan med bl.a. Station Next, Teatercentrum og LMS – Levende Musik i Skolen.

http://www.ucsyd.dk/cfu-haderslev/konsulenter-og-raadgivning/kultur

KULTURPRINSEN I VIBORG

KulturPrinsen har hjemme på den nedlagte Viborg Kaserne, og i det 22 ha store område udvikler der sig i disse år et center for kreative kompetencer, som allerede rummer følgende kulturaktiviteter ud over KulturPrinsen: Billedskolen for Børn, en kunstskole for unge, en tegneskole, Dramaskolen for Børn, Egnsteatret Carte Blanche, et Computer Clubhouse og et amatørteatercenter. Som inspirerende naboer og samarbejdspartnere har KulturPrinsen bl.a. en kreativt baseret friskole, en børnehave med fokus på børns motorik, den nye MVU-tegnefilmuddannelse og rektoratet for CVU Midt/Vest. På vej er også en kollegieby, et uddannelsescampus for bl.a. pædagoger og tekstilhåndværkere – og kommunens nye rådhus.

http://www.kulturprinsen.dk/

KULTURBUSSEN I ROSKILDE

Kulturbussen er et rullende børnekulturhus, der sikrer, at alle børn i Ny Roskilde Kommune kan få kulturoplevelser af højeste kvalitet – uanset hvor de bor og opholder sig i det daglige.

Brugerne af Kulturbussen er bl.a. skoler, daginstitutioner, klubber, idrætsforeninger, biblioteker og boligforeninger. Bussen er indrettet, så den både kan fungere som scene, workshop, fortællerum og billedkunstværksted – alt efter brugernes ønsker. Fokus er især på kulturtilbud, der forholder sig til aktiviteter i hverdagen, f.eks.:

- Kunstnere, hvis workshops og optræden understøtter undervisningen i dansk, musik, religion, historie mv.
- Kunstnere, der arbejder ud fra daginstitutionernes nye læreplaner.
- Kunstnere, der understøtter mindre bibliotekers ønsker om at præsentere nyskabende og anderledes tilbud til deres brugere.

http://www.roskildekommune.dk/webtop/site.aspx?p=7383

DEN KULTURELLE RYGSÆK

Alle børn i Herlev skal udrustes med en kulturel bagage. Det er ambitionen med pilotprojektet Den Kulturelle Rygsæk i Herlev Kommune. Børnene bliver i én uge om året flyttet fra hverdagen i folkeskolen og ud på en lokal kulturinstitution, hvor de har et forløb med forskellige kunst- og kulturarter, guidet af en professionel kunstner eller kulturformidler.

Den Kulturelle Rygsæk blev iværksat, da Herlev Kommune i 2003 gerne ville udnytte de lokale kulturinstitutioner i højere grad i dagtimerne og samtidig imødekomme ønsket om, at flere børn fik kontakt med de kunstneriske og kulturelle fag.

Den Kulturelle Rygsæk har en styregruppe, som består af repræsentanter fra alle involverede folkeskoler og kulturinstitutioner, en skolekonsulent og børnekulturkonsulenten som tovholder.

Lignende projekter er efterfølgende bl.a. gennemført i Varde og Vordingborg.

http://www.boernekultur.dk/dk/inspiration/kunst-og-kultur-for-boern/musik/projekter/minirygsaek/

Få mere inspiration på hjemmesiden www.boernekultur.dk