

MELLAN RUM

KREATIVITET  FÖRSTÅELSE



METAKOGNITION
 KOLLEGIALT
 AKTIVITETER
 FOKUS
 BEDÖMNINGSKRITERIER
 PLANERING
 ELEVER
 SUMMATIV
 UTVÄRDERING
 VISNING
 UTVECKLING
 ELEVEN
 LÄRPROCESS
 LÄRARE
 LÄRARE
 BEDÖMNING
 MÅL
 SYNLIKGÖRA
 FEEDBACK
 MEDVETANDEGÖRA
 LÄRARE

Mira Sipkovic 20 min ↻ Andra lösenord Logga ut ■ Sv

- Betyg & lärande
- Betyg
- Betyg Grundsärskola
- Manual
- Support

Betyg - 6a

Termin / Nivå	Ämne				
Vt år 6	Matematik				
Elev	Anpassad studiegång	Betyg	Slutbetyg	Skapat av / uppdaterat av	
Andersson, Roger	<input type="checkbox"/>	B	<input type="checkbox"/>	Mira Sipkovic - 20.3.2013	X
Bengtsson, Beatrice	<input type="checkbox"/>	A	<input type="checkbox"/>	Mira Sipkovic - 20.3.2013	X
Gustafsson, Emilia	<input type="checkbox"/>	D	<input type="checkbox"/>	Mira Sipkovic - 20.3.2013	X
Knutsson, Harald	<input type="checkbox"/>	E	<input type="checkbox"/>	Mira Sipkovic - 20.3.2013	X
Källström, Charlie	<input type="checkbox"/>	C	<input type="checkbox"/>	Mira Sipkovic - 20.3.2013	X
Labriz, Daniel	<input type="checkbox"/>	A	<input type="checkbox"/>	Mira Sipkovic - 20.3.2013	X
Magnusson, Ida	<input type="checkbox"/>	F	<input type="checkbox"/>	Mira Sipkovic - 20.3.2013	X
Nordengren, Pelle	<input type="checkbox"/>	A	<input type="checkbox"/>	Mira Sipkovic - 20.3.2013	X
Olsen, Elin	<input type="checkbox"/>	C	<input type="checkbox"/>	Mira Sipkovic - 20.3.2013	X

Radera

Funktion
Rapporte



Här är skolan som ritades för rörelse

28 AUGUSTI 2017 - AV NINA GUNNE

Klättertrappor, hängande danssalar och hinderbana i korridoren. Frederiksbjerg skola i danska Århus är byggd för att uppmuntra eleverna att röra sig mer. Här får alla ta omvägar till lektionerna.



Frederiksbjerg skola är ritad av Henning Larsen och GPP.

FOTO HUFTON+CROW



**Ett uppdrag att stimulera och
uppmuntra till
Kreativitet & Entreprenörskap!**

Vad bör man tänka på då?



Arkitekten Jonas Kjellander

Foto: JOHAN GUNSEUS/SYNK

Rummet kan rädda barnen

Publicerad 3 jul 2017 kl 11.54

[f Rekommendera](#)

778

[Tweeta](#)

[g+ Dela](#)

[Mejla](#)

I sommarens intervjuserie på Ungkultursidan presenterar tongivande personer sina tankar om vår tids syn på barn.

Dan Hallemar träffar arkitekten som representerar barnens perspektiv när förskolor byggs.

Arkitekten **Jonas Kjellander** letar efter en bild som kan beskriva den omvälvande upplevelse det är för ett barn att lämna hemmet och familjen, det bekanta, och kliva in på förskolan. Att börja bli en social människa:

– Föreställ dig en vuxen person som oväntat och plötsligt finner sig stående på en teaterscen. Mitt på scenen, fullsatt salong, strålkastarna tända. Hur känns det i hjärtat, i munnen, i knäna?

MellanRumsprojektet?

...teoretiskt fördjupa
förståelsen för interaktiva
lärmiljöer

...fördjupa förståelse och
kunskap för på vilket sätt en
lärandemiljö
kan planeras utformas och
byggas på Technichus

...hur kan interaktiva lärmiljöer
utformas för skapa
förutsättningar för att utveckla
kompetenser som kreativitet och
entreprenöriellt lärande.

Projektets delstudier

1. Med utgångspunkt i två miljöer som är uttänkta för att stimulera barns kreativitet studera processer och planerandet bakom dessa. Vilka erbjudanden har planerats för? Och vad har motiverat dessa erbjudanden?
2. Studera barns samspel i dessa miljöer. Hur upptäcker barn de erbjudanden som planerat för? Vilka erbjudanden upptäcks och vilka upptäcks inte? Vilka roller upptäcker vilka erbjudanden? (ålder, genus etc)
3. Studier där lärare uppmanas samt utmanas att designa lärandetillfällen i dessa interaktiva miljöer mot definierat

Intervjudata

- Vilka komponenter utkristalliseras i planerandet och utvecklandet av en interaktiv miljö/utställning/?
- Hur går det att beskriva och förstå de motiv som ligger bakom utställningen.
- Vad syns bakom planeringen, vilka föreställningar/agendor finns om vad barn/besökare ska göra?

Några preliminära slutsatser...

**Barnperspektiv/mottagarperspektiv
agendor**

Nytt/modernt/nutid

Överaskningsmoment, roligt.

Estetik

Men titta här då!!!!

**Intention -
agerande/interagerande/påverkan**

”Hade kunnat ”

Hitta på, fantasi, associationer

Vuxenhandlingar

Forskningsfrågor

- 1. Vilka platsrelaterade meningserbudanden upptäcker eleverna i interaktiv didaktiskt lärandemiljö och hur kan dessa skapa möjligheter/barnen och/eller begränsningar för ett entreprenöriellt lärande?**
- 2. Vilka komponenter utkristalliseras som betydelsebärande för framtida planering och utveckling av en lärandemiljö i syfte att skapa möjligheter för entreprenöriellt lärande?**



EIPTE

Project: 2017-1-DE01-KA203-003582

Project details

Project Code

2017-1-DE01-KA203-003582

Submission ID

1413842

SWEDEN - Technichus i Mittsverige AB

LITHUANIA - Vilniaus Kolegija

BELGIUM - Plantijn Hogeschool Antwerpen

SWEDEN - Mittuniversitetet

GERMANY - Leuphana Universitat Luneburg

DENMARK - Young Enterprise

SPAIN - Universidad De La Iglesia De Deusto

DENMARK - Professionshojskolen Absalon S/I



**Ett fint samarbetet mellan Technichus och
Mittuniversitet. Utbyte av kunskap, lokaler och
tjänster.**

MELLAN RUM

KREATIVITET  FÖRSTÅELSE