

Lærervejledning til forløb på Utzon Center:

På rejse med Utzon

Formål

Dette undervisningsforløb har til formål at lære eleverne om nogle af arkitektfagets færdigheder og om, hvordan arkitekter arbejder og forholder sig til natur, kunst og kultur, og alt hvad der omgiver dem. Det handler om, hvordan arkitekten finder inspiration i både hverdagsting og fremmede kulturer.

Eleverne vil tilegne sig viden om den danske arkitekt Jørn Utzon, hans åbenhed og nysgerrighed for det ukendte og fremmede, og hvordan det udvidede hans horisont, gav ham nye perspektiver på livet og flere redskaber i 'værktøjskassen'.

Forløbet tilgodeser folkeskolens vision om, at alle børn og unge skal møde kunst og kultur - herunder arkitektur. Formålet med forløbet er:

- At fremme læring om arkitektur hos børn og unge med et særligt fokus på arkitektur fra hele verden.
- At eleverne opnår forståelse af hvordan geografi, klima og kultur påvirker den måde vi bygger på.
- At eleverne gennem leg og eksperiment opnår læring om designproces og om at omsætte inspiration til konkrete ideer.
- At give eleverne indblik i matematikkens rolle i arkitektur.
- At eleverne opnår læring om rumlighed og størrelsesforhold.
- At eleverne får indsigt i og forståelse af begrebet additiv arkitektur / komponent design.

Trin: Udskoling, 8.-10. klassestrin

Fag: Geografi, matematik, historie

Antal lektioner: 6-7 lektioner

Forløbets opbygning

Med app'en 'Utzons Rejser' og et interaktivt verdenskort på DR Skole quizer eleverne sig til viden om, hvordan Utzon omsatte inspiration fra natur og kulturer til bygninger.

Forløbet 'På rejse med Utzon' foregår hjemme på skolen med afsæt i lærervejledning og undervisningsmaterialet på DR Skole.

App'en 'Utzons Rejser' hentes på Apple Store eller Google Play. App'en er gratis og kan benyttes på både smartphones og tablets.

- Se eventuelt filmen 'Arkitektens redskaber: Inspiration', og lad eleverne arbejde med opgaverne. Dette kan udelades.
- Gennemfør quizen i app'en 'Utzons Rejser'. App'en fungerer kun i samspil med det interaktive kort på DR Skole. Varighed: 3-4 lektioner.
- Byg og design egne bygninger i app. Varighed: 1 lektion.
- Lav en visualisering af projektet. Varighed: 2 lektioner.

Forløbet på skolen

Hent app'en 'Utzons Rejser' på Apple Store eller Google Play. App'en er gratis og kan benyttes på både smartphones og tablets.

I app'en bliver eleverne budt velkommen, får en kort introduktion til arkitekten Jørn Utzon og bliver guidet til, hvordan app'en fungerer.

App'en anvendes sammen med et interaktivt kort, der findes under forløbet 'På rejse med Utzon' på DR Skole.

Som underviser vurderer du, om eleverne skal gennemføre forløbet på egen hånd eller i grupper. Vi anbefaler grupper på to personer.

Vi foreslår at alle grupperne følger quizen i appen fra start til slut.

Arbejd med app'en 'Utzons Rejser'

Når eleverne trykker på 'start', guider app'en eleverne gennem forløbet.

Det interaktive kort, på DR skole, markerer, i hvilke verdensdele og lande Jørn Utzon rejste. Når man trykker på kortet eller det ikon, som appen giver hint til, åbner en fortælling om hvad Utzon blev inspireret af netop her, og hvordan man kan se inspirationen i hans bygninger.

Det bliver vist med modeller, Utzons egne fotos, originalt skitse materiale, filmklip og interviews.

Jørn Utzon fandt blandt andet inspiration i lokale byggetraditioner. Mange steder opstår byggetraditionen på grund af nogle klimamæssige forhold og hvilke byggematerialer der er lokalt tilgængelige. Derfor giver det mening at berøre forskellige temaer inden for geografifaget.

Eleverne kommer derfor til at forholde sig til emner som skydannelse, klimaforholdenes betydning for den måde man bygger på, dannelse af sandsten med mere.

Eleverne finder frem til et bestemt foto i det interaktive kort, som de skal scanne med app'en. Når det rigtige foto bliver scannet, udløses en quiz. Rigtige svar belønnes med et bygningselement. Bygningselementerne bruges til en lille designopgave, når quizen afsluttes.

Varighed: 2-3 lektioner

Design en bygning af elementerne (valgfri opgave)

I app'en kan eleverne bygge med de indsamlede bygningselementer i 3D.

Bygningselementerne er alle dele af bygningen, der er Jørn Utzons sidste værk, Utzon Center.

På et digitalt skrivebord kan eleverne flytte rundt på elementerne og sammensætte dem på forskellige måder. De skal designe et nyt Utzon Center, et lokalt kulturhus, en tilbygning til skolen eller noget helt fjerde.

Hvad bygningens formål skal være, besluttet af læreren eller fælles i klassen.

Det er op til eleverne, om de vil benytte alle elementtyperne eller blot nogle få til deres design. Blot

de overvejer, hvad de forskellige bygningselementer har af kvaliteter, og hvordan elementerne bedst muligt kan anvendes til netop det formål, eleverne har besluttet sig for.

Spørgsmål eleverne kan stille sig selv undervejs i designprocessen:

- Hvilket formål har den bygning, vi designer?
- Hvad er jeres byggegrund? Hvor skal bygningen opføres?
- Hvor stor skal bygningen være?
- Hvor mange rum er der brug for i bygningen?
- Hvordan skal rumforløbet være - hvordan kommer man fra det ene til andet?
- Hvordan skal dagslyset være i de forskellige rum?
- Begrund jeres valg af bygningselementer.

Visualisering

Som afslutning på projektet laver eleverne collager/visualisering, der viser deres bygninger med detaljer som vinduer, døre og materialer, men også hvilke omgivelser bygningen er placeret i og det liv, der foregår omkring bygningen.

Eleverne kan tage screenshots/views af deres digitale modeller, ved hjælp af et ikon i appen. Screenshots bliver taget i en synsvinkel, der svarer til, at en voksen person betragter bygningen. Dette skulle gerne give eleverne oplevelsen af at se deres bygninger i virkelig størrelse eller som hvis man tager et foto af bygningen.

Hver gruppe/elev laver fire screenshots, der tilsammen viser, hvordan deres bygning ser ud hele vejen rundt.

Grupperne/eleverne udvælger et view, der efter deres mening præsenterer deres projekt bedst. Læreren hjælper eleverne med at få printet det udvalgte view.

På bygningen indtegnes døre og vinduer der proportionelt passer med bygningens dimensioner. Hvis der er tid, opfordre vi til at eleverne skaber en visualisering/collage. Opgaven kan løses ved fysisk at klippe-klistre og tegne baggrund, mennesker og detaljer ind på det printede billede af deres bygning.

Undervisningsforløbet *'På rejse med Utzon'* er lavet af Utzon Center og DR Skole i samarbejde med fagkonsulenter fra Aalborg Kommunes skoleforvaltning. Undervisningsmaterialet er en del af projektet *'Arkitektur er en leg'*, der er støttet af Nordea-fonden.