

2013



Kolding Kommune

Børne- og
Uddannelsesforvaltningen

[DESIGNSTRATEGI FOR 0-18 ÅRS OMRÅDET]

Visionen, "Vi designer livet", integreres i alle politikker, indsatser og praksisser i Kolding Kommune. Den har derfor betydning på alle niveauer i Børne- og Uddannelsesforvaltningen. Vi har naturligvis en særlig opmærksomhed på, hvordan visionen kan blive værdifuld for børnene, vi arbejder med. Vi vil klæde børnene på til at være designtænkende og innovative ved også selv at være det.

Designstrategi for 0-18 års området

Børne- og Uddannelsesforvaltningen 2013

Indhold

VISION.....	2
Børnene	3
De professionelle.....	4
Ledelsen.....	5
Omgivelserne.....	5
Baggrund og sammenhæng	7

Designstrategi for 0-18 års området

Børne- og Uddannelsesforvaltningen 2013

VISION

Kreative, innovative, problemløsende børn, der kan samarbejde om nytænkende problemløsning, og som dermed er klædt på til både til videre uddannelse og til mestring af eget liv.

Visionen nås via fokus på fire områder

Børnene

Visionen er for alle, så alle børn skal møde design på alle alderstrin og i alle sammenhænge og fag for at opnå målene i visionen.

Børnene tilegner sig kompetencer, metoder og erfaringer ved at arbejde i processerne. Børnene udvikler sig af og i processerne, så de, ved afslutning af folkeskolen, kan anvende designprocesser, hvor det giver mening.

De professionelle

Visionen er for alle, så de professionelle er designtænkende og anvender metoderne i udvikling af egen praksis, fælles praksis og kommunens ydelser.

De professionelle i vores institutioner udvikler og anvender en pædagogik, der fremmer udvikling af design-tænkning og design-metodisk kompetence hos børnene.

Ledelsen

Visionen er for alle, så ledelsen går forrest med at kommunikere designvisionen, og ledelsen rammer sætter den ny praksis og den innovative kultur. Ledelsen anvender og giver plads til designtænkning og designprocesser.

Omgivelserne

Visionen er for alle, så vi tager inspiration fra omgivelserne ved at søge viden og inspiration udefra. Vi indgår i partnerskaber omkring udvikling af praksis og de rammer, praksis udfolder sig i.

Vi sætter aftryk på omgivelserne ved at dele viden og ved at lade vores designtænkning præge de rum, vi færdes.

Designstrategi for 0-18 års området

Børne- og Uddannelsesforvaltningen 2013

Børnene

Visionen er for alle, så alle børn skal møde design på alle alderstrin og i alle sammenhænge og fag for at opnå målene i visionen. Børnene tilegner sig kompetencer, metoder og erfaringer ved at arbejde i processerne. Børnene udvikler sig af og i processerne, så de, ved afslutning af folkeskolen, kan anvende designprocesser, hvor det giver mening

På børneområdet er design en af de ti værdier, der ligger bag, omkring og er indarbejdet i "Rammer for pædagogiske læreplaner". Design skal forstås som en social og psykologisk øvelse, der flytter grænser for den enkelte.

En måde, hvor man fra børnenes perspektiver og med nysgerrigheden som drivkraft, undersøger, afprøver, iagttager og udvikler nye måder at agere på og forstå verden på.

Design vil, i forbindelse med pædagogisk arbejde, handle om den proces, som mange pædagoger allerede i dag praktiserer i forbindelse med temaprojekter.

"Design og innovation" er overskriften for vores arbejde med læring og den øvrige pædagogiske praksis. Derfor har vi fokus på læring i fællesskab mellem børn og voksne med fælles processer som både mål og metode. Vi ønsker at udvikle og anvende en pædagogik, der fremmer alle børns deltagelse og læring. Når vi integrerer designpædagogik, hvor den giver mening, fremmer vi børnenes evne til at møde udfordringer på en konstruktiv og problemløsende måde. Børn, der opnår succeser i skolelivet, er i besiddelse af et personligt og fagligt overskud, der kan manifestere sig i mindre ulovligt fravær, større social bevidsthed og ansvarstagen for fællesskabet.

Vi arbejder i en rød tråd fra 0 til 18 år frem imod, at børnene ved afgang fra 9. klasse har nedenstående kompetencer og kan sætte dem i spil i processer med andre:



DEN RØDE TRÅD FRA VUGGESTUE TIL AFGANGSPRØVE



1. Æstetiske læreprocesser åbner verden for barnet
2. Nye muligheder for handling åbner sig
3. Designprocesser bliver et kendt sted at være
4. Designprocesser bliver et aktivt værktøj
5. Kreativitet og innovation er kendte og veludforskede metoder



Designstrategi for 0-18 års området

Børne- og Uddannelsesforvaltningen 2013

De professionelle

Visionen er for alle, så de professionelle er designtænkende og anvender metoderne i udvikling af egen praksis, fælles praksis og kommunens ydelser. De professionelle i vores institutioner udvikler og anvender en pædagogik, der fremmer udvikling af design-tænkning og design-metodisk kompetence hos børnene.

Den fælles vision om kreative, innovative og problemløsende børn, der kan samarbejde om ideer, processer og produkter, og visionen om selv at være innovative ved at udfolde design og innovation i alle aktiviteter og fag på alle trin og ved at udvikle en designpædagogik, kræver noget nyt og særligt af os som medarbejdere. Vi siger: "Design er at vælge et udsnit af verden og give det form. Design er at ændre de praksisser vi er del af".

Designpædagogik er børneinvolverende. Designpædagogik er procesorienteret. Designprocesser kan være vilde og omsiggribende, men de kan også være små og målfokuserede. Vigtigst er, at vejen mod målet er baseret på nysgerrighed, åbner for nytænkning, tillader fejl undervejs og alligevel ikke lader nogen i tvivl om, at der skal komme noget konstruktivt ud af det i den sidste ende.

Æstetiske læreprocesser er en del af designpædagogikken. "Æstetisk produktion er den specielle del af hverdagskulturen som vi tolker ved at give konkret form."¹

Det kræver noget af børnene at kunne være i disse processer og arbejde sammen i og om dem. Og det kræver noget af den fagprofessionelle. Det udfordrer den voksnes position, fordi børneinvolvering er helt central, mens den professionelle tilstedeværelse på ingen måde er overflødig. Når det, der skal udvikles hos børnene, er kompetencer for kreativitet, innovation, problemløsning og samarbejde, så kræver det, at den voksne kan være støttende, instruerende og vejledende. Det kræver, at den fagprofessionelle kan rammesætte de pædagogiske processer, der understøtter og udvikler netop disse kompetencer hos børnene. Den voksne skal selv kunne se nye vinkler og skæve løsningsmuligheder, samt kunne rumme og udfordre de vinkler og problemstillinger, børnene vil opleve i processen.

De fagprofessionelle skal derfor til stadighed klædes på med viden, metoder, inspiration, tænkning og erfaringer. Det skal ske på basis af forskning, viden og inspiration fra samfundet omkring os. Og det skal – på bedste designvis – ske i en stadig vekselvirkning med omgivelserne. Vi vil optage inspiration og nyeste viden.

¹ Kirsten Drotner "At skabe sig – selv. Ungdom. Æstetik. Pædagogik

Designstrategi for 0-18 års området

Børne- og Uddannelsesforvaltningen 2013

Ledelsen

Visionen er for alle, så ledelsen går forrest med at kommunikere designvisionen, og ledelsen rammer sætter den ny praksis og den innovative kultur. Ledelsen anvender og giver plads til designtænkning og designprocesser

Designledelse

At opbygge en arbejdspladskultur omkring design og innovation er en stor opgave. Det kræver organisering og en ledelse, der fremmer og værdsætter initiativer og nytænkning. Det kræver også en ledelse, som magter at sætte medarbejderne i spil med hinanden og lede den stadige udvikling af praksis og pædagogik på en måde, der understøtter visionen "Vi designer livet". Det kræver tydelig kommunikation samtidig med, at ledelsen sætter medarbejderne og deres nytænkning i spil på en måde, som får værdi for organisationen og dens mål. Et fælles sprog centralt, decentralt og på de forskellige områder i forvaltningen bliver væsentligt for, at vi kan kommunikere om og udvikle design og innovation på tværs og i fællesskab.

Målstyring

Når ledelsen går forrest, er det bl.a. gennem fastsættelsen af klare mål og succeskriterier for indsatsen med at implementere designtænkning og -metode i både organisationen, blandt medarbejderne og i praksis med børnene.

Designtænkning er mindsett i alle opgaveløsninger

Det kræver evner for og vilje til procesledelse og designmetoderne. Det kræver også, at lederen kender og anvender medarbejdernes kompetencer og er kulturskabende. Og så kræver det følgeskab af medarbejderne, for kultur kan ikke bare implementeres, den skal bygges op i fællesskab på arbejdspladsen, i bedste designinspirerede og medarbejderinvolverende ånd.

Risikovillighed

At gøre designvisionen dagsordenssættende, kræver risikovillighed hos både ledere og medarbejdere. Det kræver, at alle tør give slip på fuld kontrol i processen og er indstillet på at være samskabende. Vi tror på, at vi kan kvalificere det, vi plejer at gøre, og opnå bedre resultater gennem nytænkning og afprøvning af "prototyper".

Rekruttering

Vi ønsker også, at de kompetencer, der skal til for at understøtte og udvikle designtænkningen, bliver en aktiv del af rekrutteringen af nye medarbejdere. Det er en væsentlig måde for ledelsen at understøtte den spirende arbejdspladskultur i forhold til design, og det er en sikker måde at fremtidssikre commitment og følgeskab blandt medarbejderne på.

Omgivelserne

Visionen er for alle, så vi tager inspiration fra omgivelserne ved at søge viden og inspiration udefra. Vi indgår i partnerskaber omkring udvikling af praksis og de rammer, praksis udfolder sig i. Vi sætter aftryk på omgivelserne ved at dele viden og ved at lade vores design-tænkning præge de rum, vi færdes i.

Det betyder, at arbejdet med design og innovation, både i dagtilbud og skoler og blandt forvaltningsområdets ansatte, kan ses på de fysiske rum, vi bruger sammen i dagligdagen. Vi vil lade det præge vores fremtidige byggerier, vi vil give børnene adgang til at præge institutionerne via deres ideer

Designstrategi for 0-18 års området

Børne- og Uddannelsesforvaltningen 2013

og designprocesser, og vi vil lade det præge både vores arbejdsrum og vores arbejdsgange, når vi igangsætter, udvikler og tænker nyt.

I forhold til forældre- og skolebestyrelser samt det generelle forældresamarbejde, er strategien tænkt som såvel en måde at tænke på, som en metode, der kan benyttes i de sammenhænge, hvor det giver mening.

Fysiske rammer ude og inde

Vi ønsker at se, at de fysiske rammer inspirerer til designprocesser og er udstillingsvindue for designarbejdet og -tænkningen. Vi vil gerne se både børn og voksne designe de rum, de færdes i. Vi skal derfor have opmærksomheden med i udviklingsplaner og byggestyreprocesser.

Samarbejde og gensidigt bevidst videndeling i partnerskaber

Vi ønsker at udbygge forståelsen for det at være en del af noget større ved fx at etablere og dyrke samarbejdsrelationer med uddannelsesorganisationer, erhvervsliv og andre. Med disse samarbejder ønsker vi at udvikle og kvalificere hinandens produkter, processer, praksisser og resultater. Gennem partnerskaber skal vi kunne noget andet og mere, end vi plejer at kunne selv.

Designstrategi for 0-18 års området

Børne- og Uddannelsesforvaltningen 2013

Baggrund og sammenhæng

Designstrategien er blevet til på baggrund af kommunens vision "Vi designer livet" og på foranledning af en beslutning i Uddannelsesudvalget 8. april 2013. Børne- og uddannelsesdirektøren blev pålagt at igangsætte en proces, hvor design- og innovationssatsningen formuleres som en strategi, der er gældende for hele 0 – 18 års området.

På Uddannelsesudvalgets område er der arbejdet med design i folkeskolen siden september 2008, og på Børneudvalgets område har design siden juni 2008, hvor byggeriet af Designbørnehuset blev påbegyndt, været et tema. Strategien bygger på disse beslutninger og det gode arbejde, der er foregået med praksisudvikling de seneste fem år.

Strategien er primært en vision og en overordnet strategi. Den sætter rammen på et overordnet plan, hvor vi beskæftiger os med vision, mål og overordnede tegn på succes. Den kan derfor ikke stå alene og må følges op af mere konkrete handleplaner på tværs og for de enkelte områder: Børneområdet, Skoleområdet og i Børne- og Uddannelsesforvaltningen som administrativ og konsultativ arbejdsplads. Strategien er dermed tænkt som et langtidsholdbart dokument, der udfyldes i praksis af en række mere konkrete og tidsafgrænsede handlingsplaner.

Sammenhæng med de øvrige strategier på Børne- og Uddannelsesforvaltningens område

På børneområdet tænkes design som et grundlæggende mindset, der skal gennemsyre alt andet. Derfor ligger design bag, omkring og inkorporeret i 'Rammer for pædagogiske læreplaner', netværksledelse, temabørnehaverne, kompetenceudvikling, digitaliseringsstrategien, de fysiske udviklingsplaner, netværksledelsen og den kommende inklusionsstrategi.

Strategien har god sammenhæng til skolevisionen, hvor den allerede er tænkt ind. Der ses et stort potentiale i, hvordan aktiviteter i SFO og undervisning, der er designpædagogisk tænkt og tilrettelagt, kommer til at åbne for nye måder, eleverne kan deltage og lære på, så undervisningsdifferentiering og inklusion styrkes. Vi forventer ligeledes, at det mere åbne og differentierede læringsrum vil befordre mere bevægelse, social interaktion og trivsel for alle børn og således bidrage til en kommende sundhedsstrategi.