

ROLL SPELLET



SOM PEDAGOGISK
RESURS

LENNART NORD
NILS TROWALD

FÖRSÖK och ERFARENHETER
VID
INSTITUTIONEN FÖR LANDSKAPSPLANERING.

FÖRORD

Rollspel leder tanken till teater. - Skall man spela upp i akademisk undervisning? I ilde tid!

Reaktioner av den typen möter man faktiskt. Starke reaktioner, fyllda av inlevelse i en, som man tycker, absurd situation - utan kontroll, utan vett.

En inlevelseförmågan är just det vi är ute efter, - att med kunskaper och egna erfarenheter som grund, granska verkligheten i ett helhetsperspektiv och t o m se möjligheter till förbättringar. Inlevelsen är en kraft. Rollspelet är att ikläda sig en annan roll än den egna och målinriktat genomföra en aktivitet enligt givna spelregler.

Jag har som lärare och verksam samhällsplanerare använt mig av rollspel i många år. Tekniken har efter hand förbättrats, bl a av Torbjörn Stockfelt.

Projektet att utvärdera våra spel, med pedagogernas granskning, har varit en intressant erfarenhet på många sätt.

Jag är glad över att ha fått slutföra projektet med en rapport och tackar alle, särskilt Nils för ett gott samarbete.



Denna rapport har i huvudsak syfte att redovisa de erfarenheter som vunnits vid institutionen för landskapsplanering av rollspelet som pedagogisk metod.

Rapporten kan då utgöra ett underlag för diskussioner med syfte att ytterligare förbättra metodiken och bättre finna ut i vilka situationer/projekt som rollspelet är användbart.

Tack, Lennart och alla andra som varit involverade, för stort engagemang och för fint samarbete.



Rollelet som pedagogisk resurs

INNEHÅLL

INLEDNING	2
bakgrund	
avsikter	
projektorganiserad undervisning	
spälbegreppet	
PROJEKTET	7
erfarenheter	
framväxt och planering	
SPELEN	10
kursen Pr 1	
spel och utvärdering	
genomförandet	
hinder	
projektets spel	
uppföljning	
DISKUSSION	18
utvärdering, allmänt	
inlevelseträningen	
komplexa förhållanden	
effektiviteten	
realismen	
våra erfarenheter	
SLUTORD	24
spälet som pedagogisk resurs	
späskonstruktion	
BILAGOR	31

NÅGRA RÅD:

Materialiet är disponerat i 20 avsnitt, alla med rubriker som berättar om innehållets relation till projektet. Avsnitten är inordnade i kapital, vars beteckningar visar rapportens enkla uppbyggnad - och avsikt, att beskriva projektet, dess tillkomst och genomförande samt att diskutera erfarenheterna.

Den utanförstående, spelintresserade läsaren kan kanske läsa bakifrån. Läs slutorden och sök svar på sv frågor i texten framför.

För alla erbjudes möjligheten till snabbläsning och överblick genom att hoppa över det indragna, finställda. Det är reflexioner, förklaringar eller sidospår.

INLEDNING

- Bakgrund
- Avsikter
- Projektorganiserad undervisning
- Spelbegreppet

Bakgrund

Planering, inte minst planering av byggd miljö, kräver ett visst mått av inlevelseförmåga.

Inlevelseförmåga är visserligen en "personlig utrustning", vi är mer eller mindre begåvade härvidlag. Men vi kan påverkas, vi kan uppmärksammas behovet av den och vi kan säkerligen öva den.

Denna allmänhumanistiska aspekt är bara ett bland många motiv för att använda rollspel i undervisning.

Ett mer renodlat pedagogiskt motiv är möjligheten att göra eljest komplicerade, svåröverblickbara företagsläror gripbara för eleven. Genom att anlägga ett bestämt perspektiv på helheten, se företaget med någon intressanta anspråk eller någon brukares ögon, kan eleven slippa (upplevda) krav på att behärska helheten och alla dess komponenter. Att känna sådana krav kan för många elever bli helt blockerande. Rollspellet legitimerar ett mjukare närmande.

Elever ställer ofta stora krav på realism i sin utbildning. Det kan mötas med övningsuppgifter, där kunskapsstoffet tillämpas i situationer som formuleras så verklighetsnära som möjligt - i "uppdrag". Det kanske är att tänja på spelbegreppet, men det är fortfarande fråga om att försätta sig i en situation och dra slutsatser ur erfarenheten.

Rollspel, spel i landskapsarkitektutbildningen är intressanta ur flera synvinklar, t ex:

- krav på realism
- inlevelseträning
- anspråkslösare sätt att nalkas komplexa förhållanden
- effektivitet
- motivation; undervisningen/inläringen blir roligare
- större aktivitet
- behov av omväxling

Denna rekapitulation av några viktigare aspekter på spel som pedagogisk möjlighet, tecknar en allmän bakgrund till ett försök som genomförts vid institutionen för landskapsplanering vid Sveriges Lantbruksuniversitet.

Avsikter

Försöket var inte någon introduktion av nymodigheter i vår undervisning. Tvärtom har vi länge använt rollspellet, i synnerhet i det tredje läsårets möte med den kommunala planeringsprocessen.

Syftet var nu att medvetet pröva och utvärdera skärpan i en undervisningsform.

Till avsikterna hörde också att få ett vidgat samarbetete med pedagoger.

Föreliggande rapport är en avrapportering av projektet, baserad på erfarenheter, diskussioner och slutseminarium. Pedagogiska institutionen i Lund har inte medverkat i denna, deras medverken avslutades med slutseminariet. De har saknat resurser till avrapportering - jmf bilaga 1.

Reporten är sålunda skriven av projektledaren i tjänsten med Nils Trowald (PU-enheten) som medförfattare. Han har sålunda granskat, lämnat värdefulla synpunkter och bidragit med inledande preciseringar.

Projektorganiserad undervisning

När vi numera använder rollspel, ingår de nästan undantagslöst i projekt. Vårt försöke huvuddel är förlagd till slutfasen i en projektorganiserad kurs.

Det finns därför anledning att i rapportens början redovisa vad man avser med projektorganiserad undervisning. Vi har valt att vid denna redovisning utgå från pedagogen Kjell Askeland (1979).

"I sin egentliga betydelse innebär projekt ett "förslag" - något som man kastar fram som en lösning på ett problem. I modernt språkbruk används projektbegreppet om större företag inom t ex forskning eller utvecklingsarbete, där flera människor arbetar tillsammans en viss tid: forskningsprojekt, utvecklingsprojekt osv. Sådana projekt har oftast en konkret och väl avgränsad uppgift som skall lösas. Projektet bedöms med hänsyn till hur man lyckas lösa uppgiften.

Det är egentligen något av en olycka, att man använder projektbegreppet också i pedagogiken och utbildningssystemet. Projektorienteringen och de olika projektorganiserade studierna har nämligen helt andra avsikter och kännetecken än projektmodellen i forskning och utvecklingsarbete. Det pedagogiska projektbegreppet är knutet till tanken på kvalificering. Projektarbetet är en 'strategi för inläring' och inte en strategi för lösning av uppgifter. Detta förbises ofta och förklarar en rad negativa erfarenheter av projektmodellen i skolsystemet (vår understrykning).

Projektorienteringen tar sin utgångspunkt i att eleverna är aktiva och intresserade, och att detta måste vara en del av läroprocessen, om denna skall bli effektiv. Å andra sidan har inte "aktivitet" något direkt pedagogiskt egenvärde, på så sätt att all aktivitet skulle vara av gods. Det finns studenter som kan vara aktiva och inhämta mycken kunskap från ett stort område, men om denna kunskap mynnar ut i en ostrukturerad eklekticism, kan den knappast bedömas som en kvalifikation. Den pedagogiska uppgift som ligger i projektorienteringen är att etablera en struktur för aktiviteten. Arbetet och inläringen får inte flyta ut och bli en inerts vilken som helst. Tanken är att man skall uppfatta projekten som ett inträngande i ett område, ett exempel, ett tema eller ett problem."

Projektorganiserad undervisning är en strategi för inläring som innebär följande principer:

1. Exemplarisk princip, dvs att utifrån ett ämnesspecifikt problem förstå ämnets struktur, få helheten.
2. Empiriska principen, dvs att få kunskap genom direkt konfrontation med verkligheten.

3. Tvärvetenskap, dvs lösningen av ett projekt kan innebära att kunskap inhämtas från många ämnesområden.
4. Deltagarstyrning där elev och lärare fungerar i ett dialektiskt förhållande, i en likvärdig dialog.
5. Problemen bör ha samhällsrelevans, d v s ett förslag till lösning av problemet, som kommer även andra än eleverna till godo.

För oss är "uppdraget" den naturliga projektorganisationen, d v s den situation som varje landskapsarkitekt möter som konsult eller tjänsteman. Vårt problem är att inte bli produktfixerade, vid uppdragets resultat.

Landskapsarkitekter är en yrkeskår som figurerar på många sätt i den fysiska planeringen.

Verksamhetsfältet är omhändertagande av den fysiska miljön i alla dess former utanför byggnaden - att förändra eller vårda den. Det sker som konsult eller tjänsteman antingen i kommunernas verkställande resp strategiska planering eller i riks- och regionplanering i såväl samordnande som sektoriell mening.

Landskapsarkitekten är förelaggsställare. När han planerar ny miljö i stort eller smått, förutsätter det att han har kunskap om miljöns alla beståndsdelar. Det är givet, men det innebär också att han måste kunna förstå att rätt tolka uppdragets program, och att han har förmåga att leva sig in i hur andra än han själv kan tänkas uppfatta och använda den nya miljön. Är det en klok arkitekt, är han också medveten om att hans arbete skall kunna förstås av dem som till sist har att besluta.

Ofta är landskapsarkitekten en i ett större arbetslag. Då är det hans ansvar att tolka landskapets förutsättningar och att forma det nya - i staden 'mellanrummen', ytorna mellan husen, mellan kvarteren, mellan stadsdelarna. Men det sker i samarbete med andra kompetenser. Utan samarbetsförmåga är han värdelös.

Landskapsarkitektens kunskapsbehov är oändligt. Varje problem, varje nytt planeringstillfälle skapar nya kunskapsbehov - i den egna analysen eller genom frågor/krav från omgivningen. Här går landskapsarkitekten en ständig balansgång mellan ambitioner och vardagens begränsningar.

Den tvärvetenskapliga karaktären är dominant. Den har också utpräglat strategiska inslag, d v s att söka kunskap relevant för problemet och de tänkbare linjer som gode lösningar kan tänkas följa.

Det är sålunda ingen tillfällighet att ett spelprojekt vuxit fram vid institutionen för landskapsplanering på lantbruksuniversitetet.

Vi har ovan diskuterat principerna för projektorganiserad undervisning och försökt relatera detta till landskapsarkitektens verksamhet. Vi har sagt att yrket kräver inlevelseförmåga och andra dimensioner, som kan utvecklas i rollspelet.

Låt oss därför närmare studera rollspelet som fenomen.

Spelbegreppet

Vad menar vi med spel? Frågan är berättigad. Begreppet är nämligen oklart både språkligt och kulturellt. Relaterar man det till den vetenskapliga disciplinen, är det nödvändigt med precisering och avgränsning.

Spelteorin har rötter bl a hos militären, åtminstone så långt tillbaka som hos Fredrik II i Preussen, som övade sina officerare i taktiska och strategiska krigsspel.

Sociologisk uppslagsbok definierar spelteori som "ett formaliserat sätt att från vissa givna förutsättningar studera situationer, där beslut, konflikt, social interaktion, förhandlingar etc skall analyseras". Aktörerna ses som spelare med strategier till sitt förfogande. Val av strategier påverkar det egna utbytet av spelet, liksom motspelarnas.

Det är tillämpligt på allt ifrån stormakterrelationer till familje-gebl. Från militärens strids- och försörjningsstudier är inte steget långt till företagens produktion och marknadsföring. Spelteorin har en viktig roll inom allmän beslutsteori, praxeologin.

Rollepel är snävare. De definieras i S.U. som då en individ handlar i enlighet med förväntningarna i en roll enligt mer eller mindre väl utarbetade regler för ett riktigt beteende i rollen. Oftast tar flera inblandade olika roller för att klargöra komplexa situationer.

De spel vi talar om i projektet hör i första hand hemma under den senare definitionen, är rollspel.

Vi har specifika pedagogiska behov att ge eleven möjlighet att fjärma sig från komplexa problem eller för höga ambitioner - att komma runt frustrationer av olika slag genom att anlägga ett "grupperspektiv", att ge sig själv rätten att göra fel, att ta steg för steg i vardagliga händelsekedjor.

Det handlar om att försätta sig i andra personers ställe i vardagliga situationer som brukare, beslutafattare eller experter av olika slag.

Relationen mellan subjektet och objektet behandlar rollepelet på ett helt omedelbart sätt. I spelet är den fysiska miljön närvarande som arena, beskriven, fingerad eller föreställd på något sätt som är gemensamt för alla aktörerna.

I vår undervisning är detta intressant: inlevelsen i ett röra sig genom en miljö, inne i den, genom 'rum' efter 'rum', att alltså kunna föreställa sig effekterna av idéer och förslag, att förutse upplevelsen, det är en väsentlig del av professionen. Det är något som landkapsarkitekten utvecklar vidare i hela sitt liv, men som grundläggas i undervisningen. Hur gör vi det tydligt?

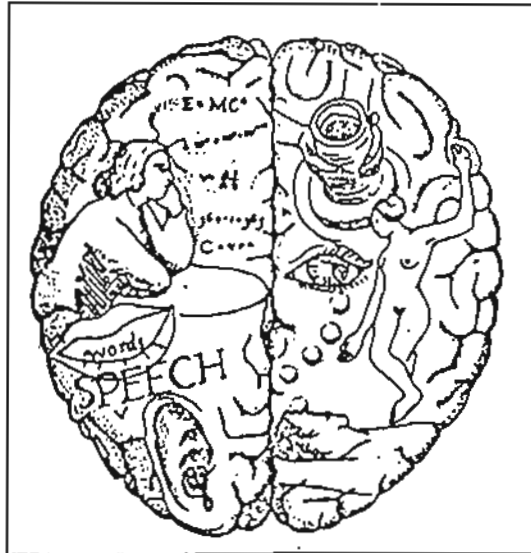
Vi har avstått från att tillämpa mer komplicerade spelmodeller. Våra tidigare - men otastade - erfarenheter säger oss att man kommer långt med mycket enkla spel.

Den fysiska planeringen innehåller naturligtvis i de flesta av alla sina aspekter situationer som ansluter till den inledande definitionen. Kommunen som arena skiljer sig inte så mycket från företaget. Beslutafattandet kompliceras dock ytterligare av demokratis krav.

Genom åren har vi några gånger prövat större, färdigformulerade spelmodeller, t ex Olof Wärneryds kommunspel. Vi har emellertid tyckt oss finna att våra mer närliggande "uppdragsimuleringar" kompletterades och fördjupades med enkla rollepel har varit nog så givande.

Låt oss även förankra rollspelet som inlärningemetod i senare års föreknig runt hjärnans kapacitet.

Sperry - som fick nobelpriset i medicin 1981 - har visat att vår hjärnkapacitet betydligt bättre kan utnyttjas om vi i t ex undervisningssammenhang mer utnyttjar "högerhjärnaktiviteter".



Höger hjärnhalva är mer än vänster involverad i känslor, konst, musik, färger, helhetsupplevelser etc. Detta utnyttjas i rollspelet, som kräver känslu-inlevelse, helhetsupplevelser och förståelse för hur andra människor tänker och handlar.

Genom spelet engageras därför inte blott vänster hjärnhalva med sin specialisering på logik, matematik, språk, detaljer etc. utan även höger halva. Förenklat kan vi säga att vi genom rollspelet utnyttjar hela vår hjärnkapacitet och bidrar följaktligen till en effektivare inlärning och förståelse.

PROJEKTET

- erfarenheter
- framväxt och planering

Erfarenheter

Om vi begränsar oss till den kurs som detta projekt tillämpats på - Pr 1 - och dess föregångare, har där spel av olika former använts som redskap för att lösa en rad pedagogiska problem.

De studerandes krav på realism har alltid varit stort, tidvis enormt. Pedagogiskt motiverade förklaringar eller konstruktioner accepteras inte, övningsuppgifter i planeringsämnet skall vara verklighetstroga. Att formulera våra uppgifter som "uppdrag" har då legat nära till hands, uppdrag som förankras i kommunala planeringshandlingar. Sådana imitationer av verkligheten är också ett slags spel.

Introduktionen till kursen är ett svåröst problem. Hur ge eleverna en konkret uppfattning på förhand om kursens svårigheter och resultat, när huvudmålen för kursen är att skapa förståelse för den kommunala planeringen som process och att öva planeringsarbete. De berörda begreppen skall ju göras begripliga just genom övningar. Det är själva poängen.

Uklara förstå att förklara skapar frustration. Att avstå likaså.

Problemen är inte nya. För att möta dem har vi prövat olika sätt att formulera övningsuppgifterna. Vi har sökt formulera kursprogrammen så att själva arbetsgången ger en röd tråd, en struktur att haka upp erfarenheterna på.

Inläsningsträning är som framhållits en viktig del av utbildningen. Det gäller både boendets villkor och beslutfattandets, och därtill rumsupplevelsen som sådan. Rollspelen ger möjlighet att föreställa eleven i situationer, där både rollpersonligheten och spelets tänkta miljö kan väljas tämligen fritt - antingen av läraren (-erna) eller lärare och elever emellan.

Ett spel kan föras över ritningar av en tänkt miljö och konstrueras så
t ex

- att eleven spelar en i området boende person, som skall beskriva hur det är att komma hem: man kan då variera (och begränsa sig betr.) färdeätt och olika miljöfaktorer, och rollpersonligheten - allt ger olika synvinklar.
- att ritningsförslag granskas; där kan man välja olika tillfällen i beslutprocessen - diskussion, yttrande, granskning med berörda, på stadsplanskontor, i byggnadsnämnd o s v.
- att rollpersoner rör sig i ritningarnas tänkta miljö som ovan kanske, men koncentrerar sig på att beskriva den tänkta visuella miljön, dvs vad man skulle se omkring sig om förslaget hade förverkligats. Eleven förmås här genom rollspels förenklings och engagemang att "krypa in i" en tvådimensionell ritning och ge den både tre och fyra dimensioner - rumsskvenser under rörelse. (Något alla arkitekter förväntas kunna, men som är svårt. Det kräver övning.)

Vi har hållit oss till enkla rollformuleringar där agerandets förutsättningar hämtats från elevens eget liv och erfarenheter, rollstrategier från hans egen ideologi eller allmänna kännedom om andra - ibland stöttat av viss inläsning av tekniska uppgifter, aktuellt utredningsmaterial eller debattartiklar.

Rollspelen har nästan undantagslöst varit sådana där elever och handledare deltagit, men med eleverna som aktiva deltagare, medan läraren givits en roll av mer perifer karaktär. Tanken är den att han skall kunna stötta, utveckla t o m korrigera spelet utan att 'riva sönder' spelsituationen.

Framväxt och planering

Det har av och till under ganska lång tid diskuterats en mer systematisk utvärdering av rollspalet som undervisnings- och inlärningsmetod vid vår institution. I anledning härav togs dels kontakt med SLU:s pedagogkonsult, dels med pedagogiska institutionen i Lund.

Institutionen sökte även pengar för utvärderingen ur SLU:s pedagogiska utvecklingsanslag. En reducerad summa beviljades.

Planeringen av spelen genomfördes - med tanke på utvärderingen - i samarbete med Lunds universitet. SLU:s pedagogkonsult Nils Trowald var likaså involverad. Projektledare, tillika ansvarig lärare för spelprojektet, blev Lennart Nord, och projektansvarig professor Olav Skage.

Beslutet om reducerade medel innebär ett tänkt ambitionsnivå sänktes till en tredjedel.

Ursprungligt program bestod av tre delar: formulering resp. utvärdering av spel i kursen Pr 1 och ett "kompendium" som bakgrund till speltolkringarna. Projektet skulle resultera i en enkel dokumentation i ett rapportutkast med generella slutsatser och en gemensam utvärdering för de båda institutionerna. Linjerämnden skulle få en presentation och ett utvecklingsseminarium skulle hållas vid institutionen. PU-enheten har ansvaret för att sprida erfarenheterna, och en förhoppning var att forskerstuderande vid pedagogiska institutionen i Lund skulle intressera sig för problemområdet.

Det förutsattes att den pedagogiska analysen utfördes av en disputerad pedagog.

Beträningen gav svåra övning. Erfarenhetsutbytet mellan institutionerna begränsades och antalet speltillfällen minskades. Projektet skulle avrapporteras på enklaste sätt.

Detaljplaneringen av projektet skedde i dialog mellan institutionerna. Projektledaren redovisade tidigare erfarenheter, årets föreslagna kursuppläggning och efter hand formulerades förslag till speltillfällen. Pedagogiska institutionen gav synpunkter på spelutformningen och val av tillfällen.

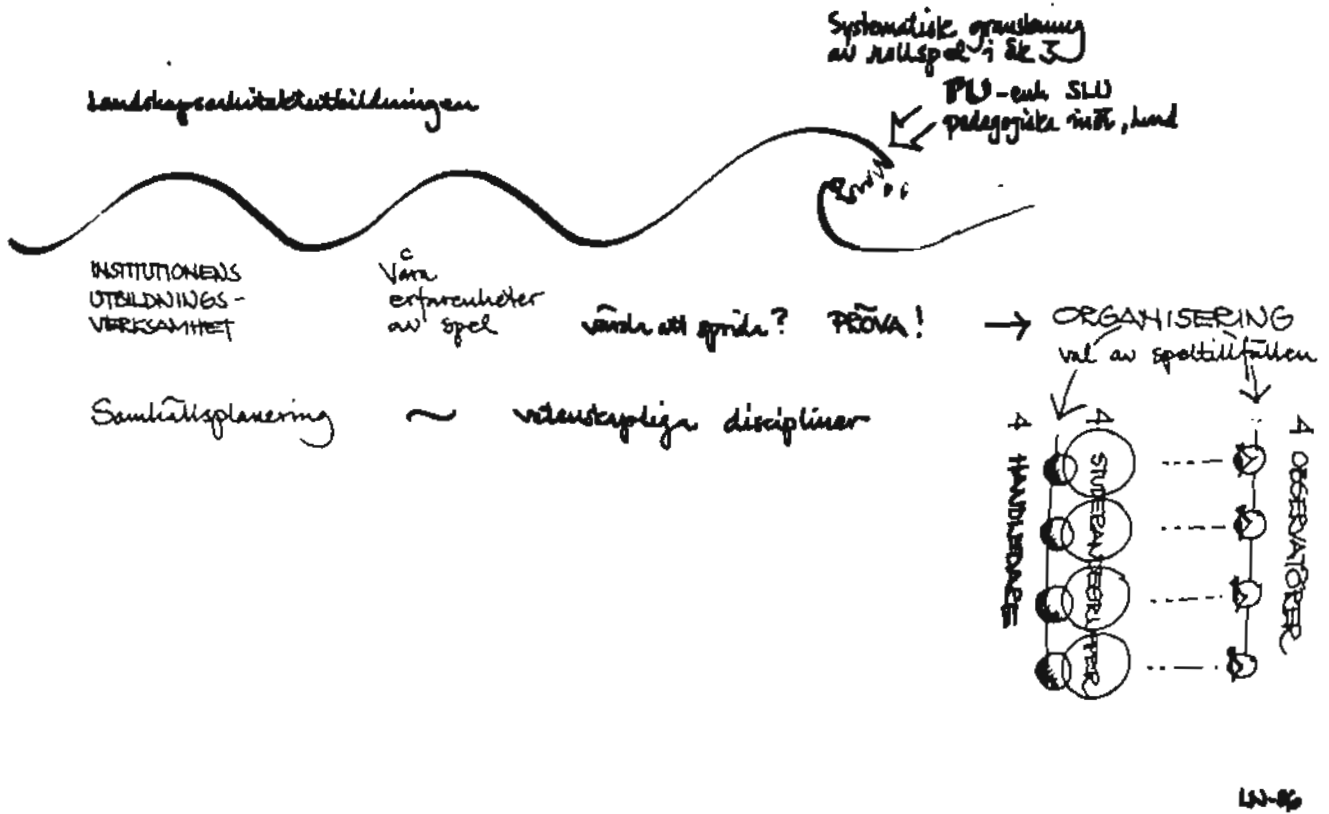
Förslagen underställdes diskussioner med intresserade lärare och elevrepresentanter den 26 oktober och den 11 januari, med ett mellanliggande projektledningsmöte den 9 december 1984.

Huvudintresset riktades mot "områdesplaneskedet" i slutet av kursen, i vilket spelen skulle få den dubbla uppgiften att ge inblick i delar av planeringsprocessen, men också att med sin enkelhet göra det möjligt att korta ner områdesplaneskedet i jämförelse med föregående kurser.

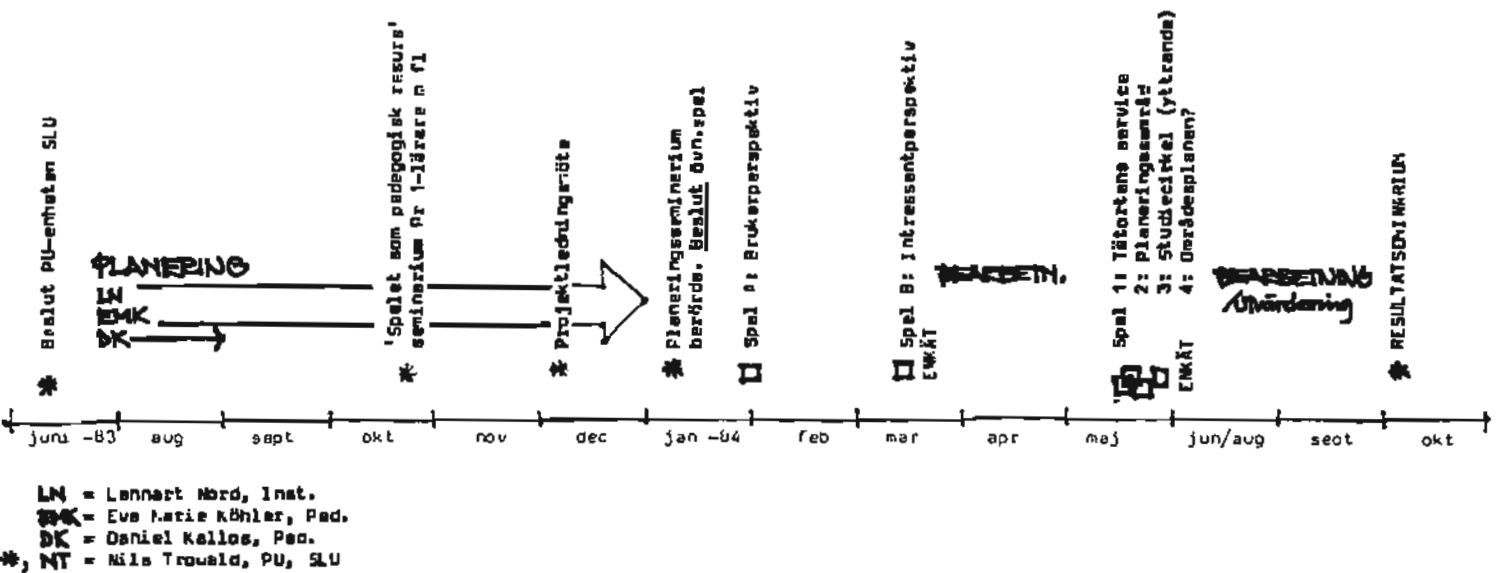
Två speltillfällen valdes i tidigare delar av kursen för träning, korrigeringsmöjligheter och finjustering av observationsplaneringen. Att dessa gavs fullt pedagogiskt värde i kursen är en annan sak, för projektet var de förberedande.

Videoupptagning från det sista speltillfället planerades.

FIGUR 1 Projektets uppbyggnad



FIGUR 2 Projektplan



- LN = Lennart Nord, Inst.
- EMÅ = Eva Marie Köhler, Ped.
- DK = Daniel Kallos, Ped.
- * NT = Nils Trouweld, PU, SLU

SPELEN

- kursen Pr 1
- spel och utvärdering
- genomförandet
- hinder
- projektets spel
- uppföljning

Kursen Pr 1

Kursen Pr 1 - projekt 1 - hade till uppgift att i landskapsarkitektutbildningens mitt ge eleverna en god uppfattning om den kommunala planeringsprocessen och dess innebörd för landskapsarkitektens yrkesutövning, d v s en helhetssyn inför de avslutande studieårens fördjupningar.

Samhälleförändringar och rationaliseringsbehov gav härnåret idén att vända på skalordningen i kursen. I stället för att börja med översiktlig planering och därpå följande detaljerings, skulle man börja i detaljplanerna (stadsplanerna) skala. Därmed vinner man större skärpa i planeringens programfrågor - miljöns dimensioner och kvaliteter - på kortare tid. Frågan var om man kunde vinna det utan ett samtidigt tappa överblicken.

FIGUR 3 Företas
sidan av kursprogrammet

Pr 1 03/04

Pr 1 är ett projekt i landskapsplanering på kommunal nivå. Det är studiernas hittills största projekt, mycket kommer alltså att vara nytt i problemställningar, arbetsmetoder och arbetets planering och genomförande. Projektet är därför lärarstyrt i den meningen att förutsättningar och ramor för projektets genomförande ges. Inom ramarna förutsättes studenten driva sitt arbete med egna initiativ.

Kursen omfattar 10 poäng, börjar den 14 november 1983 och pågår läsåret ut. Den schemalagda tiden omfattar 180 timmar. Det egna arbetet uppskattas till 220 timmar.

PROJEKTETS UPPLÄGGNING

Vi söker en kommunal planeringssituation. Planeringsprocessen tar tid, många är inblandade. Vi kan på skolan aldrig helt efterlikna detta, än mindre delta. Vi måste ersätta verkligheten med simulerade förutsättningar. Ni får "uppdrag av kommunen" för begränsade uppgifter i det större planeringssammanhanget.

Vad som styr oss när vi formulerar "uppdragen" är att vi skall

- o belysa den fysiska planeringens plats i den kommunala verksamheten, sambanden med ekonomisk och social planering
- o öva förmågan att ordna den byggda miljön och dess friytor till en brukbar helhet i en given terräng
- o öva förmågan att organisera planerings- och projektarbeten samt redovisa planarbetets olika skeden på lämpligt sätt

Vi har i år, till skillnad från föregående, valt att börja med detaljplaneringens konkreta hantering av namiljön och bygga vidare från övningarna i årskurs 2. Vi vidgar sålunda perspektivet från terrängeffekterna till en helhetssyn på boplatsens sociala, estetiska och praktiska dimensioner.

Denna förtrogenhet med stadens "basenhet" är en förutsättning för studier av högre planeringsnivåer.

Den översiktliga planeringen vinklar vi på två sätt. Dels som en strategisk planering där avsikten är att ha gott beslutsunderlag i förvaltningsprocessen i kommunen. (Marken och den fysiska miljön är där en resurs bland flera i små och stora budgetfrågor.) Dels som lokaliseringsplanering där avsikten är att välja användning av marken på ett förnuftigt sätt utifrån läge och egenskaper. De båda begreppen är givetvis överlappande.

Lokalisering splaneringen är problemstyrd. Vi väljer att vidga detaljplanuppdraget och ser på boplatsens omgivning. Vi använder då begreppet dispositionsplan.

Den strategiska planeringen vilar på helheten. Vi väljer en tätort som planeringsenhet och kallar planeringen områdesplanering.

Nedan visas inledningen av programmet till kursens avslutande skede. Det visar uppläggning och prioriteringar. Det är detta skede som projektet koncentrerade sig på.

Planering som i verkligheten tar årtal, eller snarare pågår mer eller mindre ständigt, skulle klaras inom högst två arbetsveckor. Därav effektiviseringsbehoven. Den översiktliga planeringens helhetskaraktär - överblicken - gör att fler aspekter inte kan utslutas. De sju nedan måste vara med för att eleven skall kunna företa stegen.

FIGUR 4 Program för
 Slutdelen av kursen

Do 1 83/84.

OMRÅDESPLANESKEDET maj-84.

Kursen syftar till "att utveckla förståelsen för den kommunala fysiska planeringen...". Projektet "... skall belysa den fysiska planeringens plats i den kommunala verksamheten..." och öva planeringsförmågan.

Med detaljplaneringen bakom oss kan vi tackla områdesplaneringen på ett annat sätt än under tidigare år. I st f en uppbyggnad från program över analys och ansatser till en avslutad produkt - en planhandling, kan vi betrakta områdesplaneringen mer som en process. Vi kan nöja oss med att betrakta den komplicerade och utdragna processen från några olika håll i olika skeden. Aspekterna ger sammantaget en helhetsuppfattning av hur processen kan vara. (Det varierar från kommun till kommun).

Vi har valt sju aspekter

- A. Trafiksystemen
- B. Grönstrukturen
- C. Tätortens service
- D. Tätortens utveckling
- E. Remissbehandling
- F. Planeringsprocessens skisser
- G. Områdesplanen i beslutsprocessen

Vi markerar landskapsplaneringen med att ägna två dagar åt Grönstrukturen, i övrigt är det avsatt en dag åt vardera aspekten.

Planområde är Lunds tätort. I några fall begränsas vårt intresse till området innanför yttre ringen. För de yttre områdena nöjer vi oss med att notera hur de ansluter till innerstadens system.

Vi arbetar i fyra grupper, lika genom hela skedet. Arbetssättet varierar från uppgift till uppgift. Varje aspekt betraktas i princip som en "tinskiss" och avslutas med en rapport eller skiss som är gruppens åsikt.

Efterhand som aspekterna behandlas sätter vi upp dem och bygger på så sätt upp en enkel "utställning" om gruppens områdesplanering.

Arbetet i gruppen kräver förberedelser. Planeringsföretagningarna måste i de flesta fall vara bekanta, grupparbetet gäller att hantera och värdera information inte att samla den.--

Vid fyra tillfällen använder vi rollspel som redskap för att komma åt aspekten. Det är samtliga korta, låtansiva spel som företas i inlevelse, nyfikenhet och förberedelser.

Arbetet i de olika aspekterna preciseras i bilagor till följande arbetsplan. Bilagorna innehåller således litteraturhänvisningar, sakuppgifter och hänvisar till planmaterial, metodanvisningar samt beskrivningar av rollspelens företagningar.

Gruppindelningen är gjord så att era erfarenheter från tidigare blandas. (Vill någon byta grupp, diskutera med Lennart).

Spelen och principer för utvärdering

Projektet skulle svara både mot vårt utvärderingsbehov och mot att genomföra kursen på bästa sätt. Det kan tyckas vara en komplicerad utvärderingssituation. Ingen ryggade emellertid.

Jämsides med kursplaneringen utvecklade projektledaren en 'mat-sedel' med tänkbara spelsituationer. Detta möjliggjorde en öppen diskussion runt vad som borde bli föremål för utvärdering:

- våra erfarenheter
- krav på realism i övningarna
- inlevelseträningen
- pedagogiska effekter i fråga om komplexa förhållanden - "frustrationslösande"
- effektiviteten. Kan man med spel nå vissa utbildningseffekter på kortare tid och/eller med mindre resurser?

Sex spel valdes.

De sex spel som valdes hämtades från en "katalog" med 12 speltillfällen, de flesta med flera alternativa "spelregler", tillsammans ett 30-tal.

Den nya kursuppläggningsen, med den tydliggjorda åtskillnaden av den strategiska (lokalisering) och den verkställande fysiska planeringen (snarare än översiktlig resp detaljplanering) skärpte behovet att göra människors insatser i planeringen tydliga - i olika roller med olika snaror och inflytande. Avsakten är naturligtvis att landskapsarkitekten kan bli duktigare att använda sina kunskaper om han inser hur de tas emot och används.

Intresset fokuserades på kursens avslutande områdesplaneskede, vilket gav tid till förberedelser och övning.

Staden Lund som livsmiljö ger utpräglade 'intressentspel', dvs rollspel, där olika gruppers åsikter framförs som planeringsunderlag eller kritik - inklusive mötet/'konfrontationen' mellan olika kompetenser (direkt eller i yttranden).

Målet var ju i första hand att skapa förståelse för den kommunala strategiska planeringens organisation och villkor.

Vi har av tidskäl alltid avstått från spelteorins strategiska spel. Att genomföra sådana kring alternativt bebyggelselokalisering och markanvändning kan tyckas ligga nära till hands. Men, återigen, vi väljer mot bakgrund av våra erfarenheter de enklaste rollspelen. Därigenom framhållas beslutsfattandets mänskliga dimensioner, med kunskapsbehov och -värderingar. Beslutsteoretiska system uppfattas som en högre ambitionsnivå.

Testet kom då att gälla effektivitetsaspekten samt i vad mån spelet kan belysa komplexa förhållanden. Inlevelseträningen finns med. Att gestalta olika personer i planeringsprocessen kräver naturligtvis inlevelse i deras resp situation, deras kompetens och åsikter.

De tidigare planeringskedena i kursen är lämpligare för spelsituationer där den rumsliga inlevelsen får vara viktigast.

Detaljplanen handlar ju juat om att ordna en kommande besyggelse till en praktisk och trevlig miljö.
Dispositionen gör det också, men där är valsituationerna mer dominerande - vad bör ligga var?

Vi valde att "öva" oss där.

Med två spel kunde vi vänja oss vid att spela roller med allvarliga avsikter och trimma observationstekniken. Samtidigt som spelen hade en bestämd och naturlig funktion i allt kursavsnitt.

Realismen kommer med 'automatiskt' med-val av rollfigurer, som är lätt igenkännliga från boende och kommunalpolitik, d v s som var och en har i sin privata erfarenhet. Kursens uppläggning understryker detta.

Genomförandet

Information om spelinslagen i kursen fanns i kursprogram och gavs vid introduktion både vid termins- och kursstart.

Spelen utfördes genomgående i fyra grupper med en handledare i varje. Grupperna bestod av sex studenter. Handledarna varierade mellan skedena, vilket innebar att 'övningsspelen' endast berörde två av lärarna.

Dessa två var med på alla spelen och var dessutom vana vid spel från tidigare. Det var också den tredje, medan den fjärde agerade från sin ordinarie yrkesroll, en kommunal översiktsplanerare.

Eleverna hade ingen tidigare spelserfarenhet, men de hade två års kunskaper om närmiljöns elementa, hade ingående diskuterat boendet villkor och hade med sitt utbildningsval (om inte annat) visat sitt intresse för människan och hennes villkor. De är också vuxna människor med betydande livserfarenhet. Förutsättningarna var sålunda gode.

Observationerna organiserades med en pedagog från pedagogiska institutionen vid varje grupp. Beträffande observationsteknik och utvärderingsmetod hänvisas till pedagogernes beskrivning. För spelsituationens del, emellertid, uppträdde observatörerna passivt, observerande, antecknande.

Den för observationerna ansvarige hade diskussioner med eleverna efter 'övningsspelen'. En uppföljande enkät genomfördes också.

Hinder

Vad kan utgöra hinder? Speltekniska problem finns givetvis. Utformning, formuleringar och handledning kräver sitt, men också viljan hos speldeltagaren. Att spela en roll, att acceptera en imiterad situation kräver av individen att man lägger på skyddenät, att man vågar bjuda litet av sig själv. Där är vi olika.

Eleverna upplevde observationen som påträngande. Några sa att de kände sig 'utnyttjade', av någon outredd anledning.

Eleverna visade också viss irritation över bristande möjligheter till förberedelser (?). Det får, i jämförelse med reaktioner vid tidigare spel, sannolikt tolkas som uttryck för ambitionshöjning på en utvärderingsföreläsning.

Intresset för alternativa pedagogiska former är naturligtvis en viktig förutsättning. Saknas det har vi ett svårforcerat hinder.

Projektets spel

Som "övningsspel" valdes sålunda två för kursen i övrigt intressanta spel. Särskilt det första, A nedan, skiljer sig i karaktär väsentligt från övriga.

- A. BRUKARPERSPEKTIV PÅ BOPLATSEN
Tolkning av lämnade detaljplansförslag; motvikt till allt det tekniska; I några brukarroller beskrivs bl a hur det är att komma hem - vad ser man, vad gör man? - genom att leva sig in i en kamrats ritningar.
- B. INTRESSENTPERSPEKTIV PÅ DISPOSITIONSPANESKISSERNA
Arbetsgrupp/tävlingsjury bedömer lämnade planförslag (motsv kritik).

Det första "övningsspelet" är en utpräglad inlevelseträning. Spelet är som sådant motiverat i detta tidigare skede av kursen. Det har ett självständigt pedagogiskt värde oavsett övningsbehovet för projektet. Inlevelsen gäller de båda aspekter som framhållits - i människors vardagsvillkor och i rummens form och karaktär. (bilaga 3)

Det andra är mer komplicerat, är ett spel i flera steg. Specifika rollpersoner skall där bedöma ett antal planförslag och sammanfatta dem i en rapportering (till en kommunal församling). Spelet innehåller sålunda en tillspetsad värderingssituation både med tanke på sakinnehållet i förslagen och gruppdynamiskt sett. (bilaga 4)

Själva utvärderingen riktades mot områdesplaneskedet med dessa fyra spel:

1. TÄTORTENS SERVICE
Arbetsgrupp i politiskt parti granskar stadsdelarnas service. Finns det brister? Är det något för parti-programmet?
2. PLANERINGSSAMRÅD
Stadsarkitekten diskuterar tätortsexpansionen med berörda intressenter (repr för jordbrukets, naturvårdens, de boendes organisation m fl).
3. STUDIECIRKEL
En förening har samlat medlemmar för studier av plan-förelag för tätorten - skall vi yttra oss? Över vad?
4. ÄR OMRÅDEPLANEN ETT POLITISKT REDSKAP?
Arbetsgruppen från första spelet diskuterar frågan inför paneldebatt.

Spelen har alla olika karaktär och delvis olika syften, men tillsammans skall de bidra till en helhetsyn.

Det förste är en målinriktad studie utförd av en grupp människor med näraliggande intressen. Analys och taktik dominerar. Rollkaraktärerna är spridda och tämligen vardagliga (gräsrotspolitiker). Rollerna är endast i viss mån intresseföreträdande, inga egenintressen. (bilaga 6)

Det andra spelet gäller också inflytande, men rollfigurerna representerar klara intressen och specifika kunskaper/yrkesroller. Sekdebatt och maktspel kombineras, planeringens 'språk' kommer fram. (bilaga 7)

Det tredje har som det första vardagliga rollfigurer (hämtade ur bekant-ekapatreten?). Tolkning av andras idéer dominerar. Gruppen skall också här åstadkomma en gemensam värdering. (bilaga 8)

Det fjärde har samma rollfigurer som det första, men spelet vänder sig inåt, handlar om makt och system. Analys och taktik dominerar men gäller nu rollarnas egenintresse - hur nyttjar jag/mitt parti det här systemet för vår politik? (bilaga 9)

Lärarna gavs sidordnade roller - kommunal planeringstjänsteman i 1, 3 och 4, länsarkitekt i spel 2. Som sådana kunde lärarna bistå sina spelgrupper med sakuppgifter och andra synpunkter utan att avbryta spelet.

Det sista spelet videofilmades. Dessutom fördes en spontan diskussion om det genomförda spelet, och spel i allmänhet.

Det är att märka, att det spel som filmades i utvärderingens karaktäriserades som det svåraste. Det borttogs året efter. Filmen är ändå instruktiv. Spelets karaktär och rollspelets natur framgår klart. En redigering till hanterbarare tid och effektivare budskap vore intressant.

Uppföljning

Kursen Pr 1 i sin nya tappning fungerade. Det visar kursarkivet och det syns på resultatet. Utbildningsmålen uppnåddes väl, studenterna var på det hela taget nöjda. Kursen kunde upprepas.

Det var i och för sig redan bestämt. Även om man inte hade någon uppfattning om resultatet eller inte delade den positiva bedömningen så skulle kursen upprepas - föredöket skulle ha åtminstone två år på sig.

Uppläggningen blev sålunda densamma läsåret 84/85, med smärre justeringar.

Kursen fick något bättre schematekniska förutsättningar, kunde börja tidigare och med färre kollisioner. 33 gick kursen mot 25 det första föreläsåret. Genomförande och resultat detta år påverkades också av förändringar i lärarbesättningen.

En översyn av utbildningens tredje år genomfördes under höstterminen och ledde till beslut att dela upp kursen Pr 1 på en översiktlig och en gestaltande del. Delarna skulle föres in i kurser under respektive professor (Öp 1 och Ls 3). Föreläsarens resultat var därmed känt på förhand - kursen skulle försvinna. Det påverkade naturligtvis genomförandet. Så kom exempelvis inte en enda kursvärdering in efter kursens slut. Till sist blev det också så att kursledaren drabbades av lockout under områdesplaneringsdeta huvuddel - med ett av speltillfällena. Detta kantrade ur en för halheten viktig aspekt. Elevgrupperna ledde sig på en för hög och generell skenivå - poängen strategiska egenkapeter i områdesplaneringen utblev.

Justeringarna bestod i en bearbetning av kursens introduktion och "uppdragets" formulering, främst av den inledande delen.

Det första föreläsåret hade där en detaljplansskiss. Den ändrades till ett programarbete: att göra en illustrerad 'programutvärdering' riktad till kommande boende för att ge dem möjlighet att lämna synpunkter. Vi berörde därmed planeringens ambitionsproblem och undvek det första årets känsla av dubblering. (Eleverna tyckte sig efter inledningens skiss redan vara färdiga när vi kom till detaljplansskedet.)

Elevernas arbetesätt påverkades av schemaläggning och liksom av lärarnas strukturering av uppgiften i handling och program. Arbetemetod är en viktig del av utbildningsmålen, varför ytterligare uppstramning genomfördes och lärarstyrningen ökades.

Inga utvärderare från pedagogiska institutionen deltog. Det gjordes således inga systematiska observationer. Erfarenheterna hade ventilerats på oktoberseminariet och dessförinnan och påverkat kursbearbetningen.

Spelen förändrades i någon mån. Bl a utgick ett spel i områdesplaneskedet, och vi bytte ordning på 'övningsspelen'.

Spalet 'områdesplanen ett politiskt redskap?' (4) ansågs för svårt, det förutsattes för mycket kunskaper och erfarenheter.

Tvålinganvändaren i det andra övningsspalet (B) byttes till en liten grupp sakkunniga och bostads sökande som tillsammans granskar programskisser av bostadsområden, d v s diskuterar frågan 'vad vill vi?' Spalet förenklades avsevärt och förlades till kursens första planeringskede.

Kursen använde denna gång fem spel. Utöver större grupper var förutsättningarna tämligen likvärdiga försöksåret.

Underlag för objektiv bedömning av kursens utfall och dess spel saknades alltså. Erfarenheterna påverkar ändå diskussionen i denna rapport - naturligtvis.

DISKUSSION

- utvärdering allmänt
- inlevelseträningen
- komplexa förhållanden
- effektiviteten
- realismen
- våra erfarenheter

Utvärdering, allmänt

Denna rapport redovisar projektets genomförande och dess villkor. Utvärderingarna skulle alltså den pedagogiska institutionen stått för. Sammanfattande synpunkter framgår dock av bilaga 1.

De här, som nämnts, saknat resurser för bearbetning och redovisning av sina observationer och diskussion av dessa med oss.

Rapporten består till stor del av en diskussion av våra spel-erfarenheter med projektrörelserna som grund. Projektårets förhöjda medvetenhet är då bas för diskussionen. Vi har naturligtvis anledning diskutera utfallet utifrån våra utgångspunkter och förväntningar. Spelen och spelresultaten behöver dels sättas in i sitt sammanhang - vilket pedagogerna naturligtvis har svårt att göra (särskilt efter bantningen av projektet), dels ser vi spelens pedagogiska värde ur olika synvinklar.

Rapporten utgör ej en utvärdering av själva kursen Pr 1, vare sig projektet eller det följande.

Allt kursen diskuteras är ofrånkomligt och positivt. Spelen är ju reaktioner för kursens genomförande och resultaten självfallet relaterade till kursens utfall.

Den uppfattning vi själva fått (utan någon vetenskapligt genomförd värderingsanalys) är att spelen fyllde sin väntade funktion. Eleverna visade i det avslutande seminariet och under skedets gång att en föreställning om planeringsprocessen tog form, att förståelsen för denna annorlunda planeringsform växte fram. Sannolikt har spelen en väsentlig del i detta. Om avgörande vet vi inte.

Redan i förra avsnittet förklarades att den nya uppläggningsplaneringen av kursen fungerade - enligt kursarkivet och diskussioner mellan kursens lärare. Det gäller i första hand projektåret, men även det gångna läsåret även om 'sistaåretstämpeln' påverkade stämningen.

Elevernars reaktion på spelen var mycket blandad, alltifrån stor entusiasm hos några till avsky hos några.

Att reaktionerna blev så blandade beror på många faktorer. Rollspelen griper in i vår personlighet. Förväntningarna på spelen och deras resultat var olika. Ambitionsnivån olika. Känseligheten för störningar var olika. Att så många lät sig störas av pedagogernas observation var en överraskning i sig.

En förklaring kan också tänkas vara att vi med det utbildningssystem vi har automatiskt ställer krav på att undervisning skall ge omedelbara, tydliga och mätbara kunskapskvanta. Att ta emot helheter är inte alla benägna att göra. Då det är spelens poäng, så får vi motreaktioner.

Vi fick också en reaktion från eleverna att spelen, särskilt det första övningsspelen, var dåligt annonserade och gav för knappa möjligheter till förberedelser. Det var nog ett bra exempel på flera av faktorerna ovan.

Till sist kan man fråga sig varför reaktionerna nu blev starkare än någon gång tidigare (som vi uppfattat dem åtminstone). Finns det någon annan förklaring än att förväntningarna nu skruvats upp genom kursomläggning och genom projektet självt. Spel som förut varit opretentiösa inslag, hade nu blivit nyckeln till framgång för en stor obligatorisk kurs mitt i utbildningen.

Flertalet var emellertid positiva. Man såg "rollspelen som ett välkommet och stimulerande avbrott", som pedagogerna uttrycker det.

Formuleringen antyder att utvärderingen måste diskuteras på åtminstone två nivåer:

En, där spelen ses i sitt sammanhang, där reaktioner, uttalanden och värderingar egentligen handlar om hela utbildningen, om dess mål och medel. Där måste då självfallet vår utbildning ses mot den gymnasiale bakgrund våra elever har, och det omgivande samhällets effekter på förväntningar, ambitioner och attityder.

Som lärare och planerare kan man ju undra över varför förväntningarna på områdesplanenakedet inte var större hos eleverna. Trots förbättringen och allt tal om det.

En andra nivå är den rationella. Den, där vi diskuterar spelen som ett pedagogiskt redskap. Den som är projektets formulerade och planerade syfte. Den som pedagogerna befinner sig på när de formulerar sin slutsats? "... trots en mängd skönhetsfel och problem bör rollspelen utvecklas för att vara kvar i Pr 1-undervisningen".

Det är den senare nivån som trots allt är intressant för oss. Det är våra rationella erfarenheter som möjligen kan vara av intresse för andra. Det är den nivå som diskussionen nedan ägnas.

Inlevelseträningen

Hur värdera spelförmågan? Observatörernas noteringar att det förekom mycket litet av rollspel kan synes nedslående. Det är svårt för många att 'kasta loss'. I båda övnings spelen och spel 2, "samrådet", är det särskilt tydligt att många elever har svårt att hålla sig till rollens förutsättningar. Det blir så gärna en betraktelse utifrån, uppifrån.

Att följa en väg i ett planförelägg med fingret och försöka beskriva vad man ser och vad det betyder vänds för många till ett tekniskt resonemang i frågoperspektiv. Rum, människor och rumsföljder blir i stället ytor, begrepp, funktioner i bästa fall med kommentarer hur de förhåller sig till varandra.

I samrådes spelet kunde man höra många inlägg som klart kom från den egna kunskapen, inte från rollfigurena. Poängen att minska komplexiteten tappas då. (Inlevelsen är inte bara ett självändamål, utan även en förutsättning.)

Att börja med den rumsliga inlevelsen var ett misstag. Det är naturligtvis svårare än att spela 'fru Svensson'. Den rumsliga inlevelsen balanserar mellan kunskap och erfarenhet.

Vad kan man dra för slutsatser?

För det första ett resultatet långt ifrån är ett misslyckande ens om vi endast tärker på inlevelsen. Spelen innebär i vart fall en ändrad infallsvinkel, en motvikt till det tekniska, en motvikt till det egocentriske i planerarrollen. 'Det är "jag", som skall lösa detta problem, vara kreativ, komma med förslag.' Glöm heller inte att spelen för många av eleverna varit bra, givit avsedda upplevelser, och kanske litet till.

Men, för det andra kan man fråga sig om brister i inlevelseträningen leder till slutsatsen att avstå från spel. Är det inte snarare tvärtom? Anspråken på yrkesutövaren att, som fastslogs inledningsvis, kunna leva sig in i sina uppdragsförutsättningar och konsekvenser, bör väl leda till krav på träning.

Att några har svårare att 'komma loss', eller inte uppfattar det som en adekvat, effektiv undervisningsform kan likeväl tolkas som ett behov att använda spel långt tidigare i undervisningssystemet. Vad är demokrati och demokratisk fostran, om inte att förstå och lyssna på andra.

Hantera komplexa förhållanden

Här är erfarenheterna från områdesplaneskedet goda. Att få grepp om en stor stad som Lund på så kort tid är bra gjort. Vi får anta att sektoriseringen (de sju stegen sid.11) och spelen bidragit väsentligt till det.

Eleverna hade 40 schematimmar i skedet och förväntades lägga ner lika mycket tid i eget arbete. Det gjordes nog ingen, delvis av schematekniska skäl.

Att det fungerade, kan alltså inte förklaras med stor, entusiastisk arbetsinsats.

Komplexiteten hanterades genom att på direktiv ta en sak i sänder, och då inte som en 'förutsättningslös' studie med ett avlämnat förslag till utformning. Nej, grupperna fick granska befintliga förhållanden med kritisk hållning och notera vad de ville ändra på. Så småningom fick de 'lägga samman' sina ändringekrav och diskutera vad de kunde leda till för synpunkter på förbättringar av Lund. Stadens tillväxt hanterades som en granskning av generelplanen och en kontroll att tillräckliga ytor avsattes där. Vilka ytor som skulle accepteras för utbyggnaden diskuterades i spelform, med olika intressenter kring kartor på bordet. Diskussionen sammanfattades sedan av gruppen på ett par timmar i enkla skisser med kommentarer.

Konstruktionen av skedet bidrog sålunda till att minska (ta bort) den väntade frustrationen. Men det fanns glädjande nog också en oräddhet och icke obetydlig kreativitet i sätten att nalkas uppgiften, inte minst i att ta på sig ordförandeskapet i spelen. Det lovar gott.

En jämförelse med tidigare skeden i kursen utfaller här onekligen till områdeplaneringens förmån. Flertalet elever visade sig ha svårt att gripa detalj- och dispositionsplanningen ur alla dess aspekter, trots tidigare studier. Särskilt kom friyteplaneringen på undantag. Det som är huvudsaken för landskapsarkitekten i stadsbyggandet 'drunknar' i sina förutsättningar, trafik och bebyggelse. Är komplexiteten för stor? När skall den i så fall behandlas i vår utbildning? Eller kan det tänkas att de här prövade metoderna kan göra det möjligt att förbättra även de tidigare skedena? Sådana ansatser gjordes i planeringen av följande kurs - se 'uppföljning' ovan.

I våra diskussioner om utbildningen hävdas ofta helhetens krav och elevens behov av att utveckla sin person och att ta ansvar i sina arbetsuppgifter.

Helheten är mer än sina delar, menar man och att det är viktigt med ett självständigt arbetssätt för landskapsarkitekten, som ofta blir ensam i sin yrkesroll.

Det är nog odiskutabelt. Frågan är om slutatsen att eleverna då skall föresättas i motsvarande situationer i sin utbildning, är riktig.

Att samla delarna till helheter kommer vi aldrig ifrån, så länge det är en arkitektutbildning. Det pedagogiska problemet är hur helheten uppnås. "

Helheten och ansvaret är förhoppningsvis utmaningar som stimulerar. Men att ge sig i kast med dem kräver för de flesta någon form av trygghet.

Spalet har utöver sin antifrusterande förmåga också egen- skapen att visa upp helheten, visa på sammanhang, väcka intresse för inslag som deltagarna själv upptäcker.

Effektiviteten

På några år minskades poängtalet för kursen med ca. en tredjedel för samma innehåll, d v s utan att målen ändrades. En betydande rationali- sering, som då alltså gått ut över elevens egen tid till eftertanke. Innehållsligt har förändringarna bidragit till en ständig utveckling.

Trots minskat utrymme lyckades projektet. Det var möjligt att lägga om ordningen på kursen och avsluta med den översiktliga, 'programmatiska' planeringen. Den strategiska planeringen kunde framställas tydligare på detta sätt, än som inledning till en exploateringsplanering.

Nota bene att det förutsätter en god (och färsk) uppfattning om stadens mindre beståndsdelar.

Effektiviteten uppnåddes genom uppdelning i deluppgifter och tidsbegränsning av dem. Drastiskt kan man säga att det fick räcka med vad eleverna hann med. Huvudorsaken var att de fick en känsla för vad för typ av problem som förekommer i de olika evenyten, vilka aktörer som deltar och i övrigt vilka som berörs av övervägandena - d v s hur fattas besluten, hur når man resultat?

Tiden kan naturligtvis inte göras hur kort som helst. Det finns sannolikt trösklar för hur länge ett begrepp måste hanteras med vald metod för att flertalet elever skall ha tagit det till sig. I botten finns naturligtvis en organiserings- och mognadstid. Uppgift och uppläggning skall ses emot av var och en. Gruppen skall (formas och) skapa en någorlunda gemensam tolkning och en strategi för att lösa uppgiften. Arbetsfördelning och informationsinsamling tar tid liksom rollens gestaltning (om vi spelar). Först därefter behandlas själva uppgiften. Det kan ske på allt ifrån någon timme till flera dagar. Det är egentligen bara där man kan välja ambitionsnivå. Hur 'tröskelarbetet' fungerar ligger gömt i observationerna.

Kritiken från elever att förberedelse tiden var för kort och instruktionerna för dåliga skall ses mot denna bakgrund. Programmen innehöll konsekvent förberedelse tid till spelen, om än kort. Till flertalet krävdes en personlig förberedelse, redovisad som rollbeskrivning på en A4. Kritiken gäller sålunda spelens ambitionsnivå (om den inte är självföreläsa för saknade redogörelser), och därmed en del av tiden.

Produkten är inte viktigast. Det är kanske den största skillnaden mot andra arbetssätt. Arbetet är inte inriktat mot en slutprodukt, ett planförslag (tentamen, eller dylikt), utan ägnar sig åt problemet som sådant - här Lund som livsmiljö. Skedet avslutas med en debatt, men den är inte ett mål, utan ett sätt att betrakta vad vi gjort. Processen är målet.

Spelen bidrar väsentligt till effektiviteten. Alternativt att 1) studera bebyggelsens struktur, sammansättning och serviceförsörjning hade höjt ambitionsnivån väsentligt och tagit flera dagar, liksom att 2) studera lämpliga utbyggnadsområden. Pendeln hade dessutom slagit mot produkten 'planförslag'.

Det bör påminnas om, att effektiviteten här diskuteras utifrån målet att "belysa den fysiska planeringens plats i den kommunala verksamheten.." inte målet att "öva förmågan att ordna den byggda miljön..". Men när vi söker det första, så följer även det andra i inte obetydlig grad.

Notera i spelprogrammen i bilagorna, att flera av spelen ordnats så att själva spelet följs av skiss, eller annan sammanfattande åtgärd. Det är ett handgripligt sätt att påvisa den översiktliga planeringens karaktär, som den växer fram i kommunerna.

Realismen

Elevernas krav på realism då? Har vi levt upp till dem? Fungerade den 'automatik' vi räknade med?

Det beskrevs ovan med att det ligger i valet av rollfigurer, lätt igenkännliga för studenten. I inledningen påpekades behovet att göra övningsuppgifterna verklighetsnära, att formulera dem som 'uppdrag' av/i samhället.

På det hela taget gjorde den det. Bl a framgår det av elevernas förväntningar på sin presentation inför kommunen. Många uttryckte en missräkning med kommunfolkets respons, man hade väntat sig fler och konkretare inlägg, mer kritik.

Realismen upplevdes utifrån subjektiva värderingar.

Det är naturligtvis en godperspektivets reaktion från en ritual, kring vilken världen snurrar.

Erfarenheten är nyttig, varför nästa möte med politiker och tjänstemän kan ske med större medvetenhet. Kanake eleven då förstår att redovisa sitt förslag tydligare, mer provocerande, mer inställt på dialog.

Hade vi kunnat vara ännu mer realistiska? Det skulle väl i så fall varit att 'uppdraget' också givits av, och beskrivits av kommunens folk, av någon ansvarig tjänsteman eller varför inte av politiker.

Invändningar inställer sig omedelbart. Har de tid med oss? Blir vi konkurrenter till de etablerade kontoren? Är över huvud taget en så långt gående anpassning eftersträvävärd?

Att 'uppdraget' uppfattats någorlunda som avsatt, kan också motiveras av att många elever ifrågasatte uppdragets 'program' (ordergivning) beträffande trafik, bebyggelsestäthet o s v. Man ifrågasatte värderingar och insikt om konsekvenser i kommunen med stort engagemang.

Huruvida spelen verkligen uppfattades som realistiska borde pedagogerna kunnat besvara utifrån observationer och samtal. Men någon klarhet hur sedan spelen påverkat upplevelsen av realism i övningsuppgifterna är svårare att tolka. Att övningsspelen bidragit till ett vida perspektivet och påmint om de humanistiska utgångspunkterna i planeringsuppgifterna är nog ganska klart. Om de positiva effekterna i områdesplaneringen bara gäller effektiviteten kan man fråga sig.

Erfarenheterna

Testen av våra erfarenheter kom att lida av, eller åtminstone begränsas av projektets nedskärning. Pedagogerna tvingades att inrikta sig på observationerna och utvärdering av spelen som sådana - avgränsade i tid och rum.

Observerarens söker alltså både insikt i ämnesrådets innehåll och uppfattning i mer konkret mening om våra metodproblem. Det är ett handkepp när spelen skall bedömas just som redskap för att belysa ämnets innehåll.

Det känns därför angeläget att vid sidan av pedagogernas redovisning, ge vår bild av spelens uppbyggnad och teknik - så angeläget att den förts till det sista avsnittet. Ett resonemang som ligger halvvägs utanför rapportens uppgift ligger naturligtvis sist.

Spelet som pedagogisk resurs

Inledningskapitlen beskriver de förväntningar och föreställningar vi utgått från. De viktigaste begreppen där har tagits upp i diskussionen ovan (och även givit rubrikerna).

Pedagogernas allmänna slutsats är: fortsätt spela! Vår diskussion är dock opräcis, söker entydiga slutsatser och framför allt konkreta spelanvisningar.

Projektet har givit nya erfarenheter, det har fört ros och ris ut i ljuset. Men det har också skapat problem, höjt ambitionsnivån, förskjutit intresset från det vi spelat om till speltekniken som sådan. För första gången har faktiskt också ett ifrågasättande av spelen framförts.

Vi har kunnat konstatera att projektets fokusering av spelen i sig innebär att man lyfter fram kritiska synpunkter. Det är rimligt att tro att det även tidigare funnit elever som funnit spelen besvärande eller utmanande. De har inte gjort sin stämma hörd, då de har accepterat att flertalet uppkattat dem.

Påpekas bör kanske att användning av spel i själva verket förutsätter en någorlunda entusiastisk inställning - till sitt yrkesval och till sin utbildning.

Utvärderingen visar att spelen, eller i vart fall spelförsöken väcker starka reaktioner hos en hel del elever, några oroar sig också för att man kanske slösar med den dyra, knappa undervisningen.

Det kan möjligen ses som ett problem, men viktigare är väl ändå att många upplever en stimulans "att man kan få vara nöjd efter en skoldag!"

Projektärens erfarenheter är ändå en bekräftelse av våra tidigare. Spel, rörelse i fiktiva rum och simuleringar är stimulerande och effektiva inslag i vår undervisning. Vi kan skärpa och förbättra, vi kan t o m finna nya användnings sätt. Argument för att andra former ger bättre resultat eller att spelformen har negativa effekter har inte framkommit. "Fortsätt spela!"

Spelen, inte minst projektärens, gör spänningen mellan utbildningsinnehålls inre och yttre villkor tydlig. De inre är att ge kunskaper om allt det miljön består av och därtill en förmåga att hantera dessa kunskaper på ett kreativt sätt. De yttre är att ge insikt i varje 'planeringsuppdrag' beroende av andra människors åsikter och bidrag - planeringsprocessens beställning och godkännande, och allt där emellan.

Landskapsarkitektutbildningen är inte ensam om denna komplikation, men här måste den tacklas.

Spelen är också en bra, för att inte säga nödvändig motvikt till den produktfixering som själva ritandet så lätt leder till. Ritningen, planen, bilden blir den produkt man upplever som slutresultat av sina ansträngningar. I skolsituationen (men inte bara där) är det alltför lätt att glömma att ritningen bara är ett redskap att komma överens med (arkitektrollens pedagogiska inslag bortfaller).

Spelkonstruktion

Till sist en rak genomgång av våra erfarenheter i mer konkret tillämpbara termer. Hur gör man spel?

Den anspråkslösa typ av spel som vi tillämpar framgår i och för sig av bilagornas exempel, men motiv och överväganden finns inte med där.

Organiseringen av spelet är naturligtvis betydelsefullt. Förberedelserna, spelmiljön, aktörerna, 'pjäsen', regin och uppföljningen.

'Pjäsen' - själva spelet - skall ha en klar avsikt. Den skall med sina regler och roller medvetet visa på bestämda företeelser. 'Pjäsen' skall inte skrivas. Den har ingen författare, men väl regissör - eller regissörer. Den bygger helt på improvisationer från alla deltagare.

Valet av roller är den starkaste styrningen.

Det är självfallet så att de roller man väljer, har någon motsvarighet i deltagarnas erfarenhet. Det gäller alla som är med - man skall ju kunna tolka inläggen och agerandet.

Det är också viktigt att de valda rollerna täcker upp det område eller den företeelse man vill åt.

Sedan styr naturligtvis den situation som rollfigurerna skall befinna sig i - ett sammanträde, en studiecirkelsammankomst m fl. tillfällen till samtal, erfarenhetsutbyten och meningsbrytningar. Det kan vara en debatt, men också något helt annat, nämligen en muntlig redogörelse för en egen upplevelse. En improviserad monolog med t ex en planskiss som förutsättning, där rollfiguren med sina givna egenskaper förflyttar sig i miljön.

Monologen kan kanske utvecklas till en dialog, där t ex två rollfigurer diskuterar med varandra om vad de ser när de promenerar genom planskissens förelag. Men det är svårare, eftersom en flytande dialog kräver gemensamma upplevelser som grund för kommentarer och associationer. Det kräver i det här exemplet god, informationsrika ritningar och vana att läsa dem. Vilket kan uppfattas som en motsats till utbildningssituationen.

Vidare förutsätter spelet, spelsituationen ett mål, en avsikt. Improvisationerna behöver en inriktning. Rollfigurerna skall komma fram till något - t ex komma överens om vilken mark som är olämplig för exploatering (eller konstatera att man inte kan komma överens), eller som i monologen helt enkelt förflytta sig till en målpunkt.

Det är bra om rollspelets resultat kan användas på ett sätt som upplevs som konstruktivt. Det bör givetvis ske direkt efter spelet, medan minnet är färskt (- även om man antecknat eller bandat).

Ett sätt är ett enkelt diskutera spelsituationen och analysera rollfigurernas agerande utifrån några för utbildningstillfället relevanta synpunkter. Man kan fråga sig "Vad trodde vi innan ... her våra föreställningar om ... förändrats av upplevelserna i spelet?".

Ett annat är att använda spelresultatets värderingar som givna förutsättningar för fortsatt arbete. Spelgruppen kan t ex förvandra sig till en arbetsgrupp, som snabbt gör ett förslag till yttrande, eller gör en planskiss som motsvarar speldiskussionen (ett landskapsarkitektens sätt att agera sekreterare?)

En sådan tydlig användning kan ibland räcka som uppföljning. Men här man haft lärare med i grupperna bör de göra en summering av spelet. Hur spelade man? Hur fungerade rollerna, instruktionerna o s v. D v s en mer medveten erfarenhetsuppbyggnad. Diskussioner med eleverna om deras syn är lika nödvändig, men behöver kanske inte ske varje gång.

Att ha en avsikt ger aktörerna, speldeltagarna en automatisk regi. Praktiska skäl ger kanske att de behöver en ordförande och en sekreterare, men viktigast är att alla bidrar till spelats utveckling genom sitt resp agerande. (Ordförandeskapet kan ibland vara en poäng i spelet, en realistisk klang och reflexion av maktförhållanden i praktiken.)

Det ligger nära till hands för läraren att önska sig möjlighet till påverkan under spelats gång - improvisation är ju att gå sig ut på hal is.

Men, och det är mycket viktigt, inlevelseförmågan är inåtvänd, grunderna för agerandet kommer från inre helheter. Aktören kan inte lyssna till auktoriteter, då faller man tillbaka till sig själv igen. Blotta närvaron av en auktoritet är en risk.

Vi har oftast tagit den risken, men då givit läraren/handledaren en roll som så självklart som möjligt ger tillfällen till inses inne i spelet, som 'utan att det märks' ger korrigeringar, kompletteringar eller stimulans. Det är alltså viktigt att läraren förhåller sig passiv. Det kräver disciplin, det är lätt gjort att börja bredda ut sig, vilket snart nog utvecklar sig till en föreläsning i stället.

Spelet kan enklast styras genom att ge formulerade mål i r. några punkter (inte för många). Frågor som skall besvaras ökar styrningsgraden. En 'dagordning för sammanträdet' kan verka ytterligare styrande, men också uppfattas som en naturlig del av spelet.

Förberedelserna till spel består i allmänhet av två delar. En del där deltagaren formar och utvecklar sin roll och en där man ordnar och kompletterar sina kunskaper och föreställningar - i nämnd ordning.

Att gestalta rollen kräver instruktioner. Dessa kan göras hur precisa och ingående som helst, både för rollpersonligheten och 'scenvisningarna'. Men, ju mer komplicerat, desto längre förberedelse-tid behövs det, och därmed - tror vi - desto svårare för deltagarna att ta rollen till sig. De är inga tränade skådespelare, utan aktörer som måste ta stöd i sig själva och sin egen verklighetsuppfattning. Det kan inte vi lärare, vi är inga mästaregissörer eller författare. Slutatsen blir ett det är säkrast att sätta på den egna viljan, den egna nyfikenheten.

1

Kunskaper och föreställningar finns i omvärlden och tidigare utbildningsinslag. Viktigt är att få tillfälle att ta fram dem och ordna dem i rollens perspektiv (därav ordningen i förberedelserna). Det är tvärsamt om tillfället bål så mycket nytt kunskapsinhämtande, av samma skäl som ovan. Det handlar om tillämpning och ett sätta in i nya sammanhang.

Inlevelseförmågans känslighet motiverar en anspråkelöshet i speluppbyggnad och hos de förväntningar man skapar. Flertalet bål inte särskilt stor anspänning. Det betyder att förberedelserna bör hållas låga. Lämpligt är att efter en gemensam genomgång ha utrymme för en första instudering av rollen och spelåföreläggningarna tillsammans. (Där kan läraren komma åt att regissera.)

Har man flera likertade grupper, kan de som fått samma roll diskutera samma och med handledare. Därefter kan var och en låta sin roll mogna mer eller mindre aktivt, beroende på spelats art. Den perioden kan vara alltifrån någon timme till en vecka kanske.

Spelmiljön till sist bör naturligtvis vara ostörd för koncentrationens skull. Rekvisita behövs; bord, stolar o s v. Inga 'konstigheter' som stör koncentrationen, inga komplicerade apparater. Kanske någon symbol för att ge associationer till spelet, som en ordförandeclubba, en dagordning, kortor uppsatta på väggen, namnskyltar på bordet, o s v. Man kan ha gett rollinnehavarna instruktion om ett inledande kort anförande - sätten är många att komma igång snabbt, att hjälpa varandra att kliva in i sina roller.

Ett par råd som avslutning. Till dig som tänker göra spel. Ta det lugnt, håll ambitionerna i schack, gör det inte för komplicerat. Lita på elevernas förmåga och goda vilja, ta framför allt inte kommandot. Lek gärna, det är elevens inre du väddar till, som du använder som pedagogiskt redskap.

yttrande från pedagogiska institutionen, Lunds universitet efter genomförda spel.

Yttrandet låg till grund för och utvecklades vid seminarium 8/10 1984. Resurser har inte avsatts till vidare formulering i skrift.

Landskapsarkitektutbildning. - en bakgrund

Under våren 1983 accepterade Pedagogiska institutionen, Lunds universitet på förfrågan att åtaga sig uppdraget att utvärdera ett försök med rollspel i undervisningen av landskapsarkitekter. Försöken med rollspel skulle genomföras på en topografiskurs (PRI) förlagd till femte och sjätte terminen i landskapsarkitektutbildningen. De trettio totalt studerande som undervisningen riktnades till hade enligt studieordningen under två år haft studierna förlagda till Ultuna. De avslutande sex terminerna är undervisningen för landskapsarkitekter förlagd till Alnarp.

Utvärderingsuppdraget

Ansvarig för uppläggningsförsöket var universitetslektor Lennart Nordh. Från Pedagogiska institutionen har deltagit till professor Eva-Mari Köhler som huvudansvarig samt tre assistenter Ingrid Falk, Anita Nösti-Hallberg och Jan Hårdig. För Pedagogiska institutionens del har arbetsinsatsen utgjort ett rent uppdrag och inte avsett leda till artiklar, uppsatser eller avhandlingar av något slag. Sammanlagt har drygt 100 lektors timmar (Eva-Mari Köhlers arbetsinsats) samt 90 assistenttimmar utnyttjats. Detta motsvarar en kostnad av ca 20.000:-. Från Alnarps sida har från ett forskningsprojektanslag överförts 10.500:- till Pedagogiska institutionen.

I planering och genomförande har också deltagit Nils Trowald, ped konsult Ultuna-Alnarp. Nils Trowald deltog vid två utvärderingstillfällen bl a genom att den avslutande omgången göra en videoinspelning.

Från Pedagogiska institutionens sida har föreslagits att institutionen under läsåret 1984/85 skall anordna en specialkurs på forskarutbildningen med inriktning på rollspel i undervisningen.

Till denna kommer också lärare och handledare från Alnarp att inbjudas. Under höstterminen 1984 anordnas ett allmänt seminarium på Pedagogiska institutionen, där utvärderingsarbetet presenteras.

BILAGOR

positiva. Man ser rollspelen som ett välkommet och stimulerande avbrott. Ett fåtal mycket negativa inlägg ges. Rollspelen tillför intet till undervisningen. Mera tillbakahålllet men ändå framträdande är den kritik som framförs mot att rollspelen kommer att dominera på ett kanske betungande sätt undervisningen. De tar tid. Man tvingas tänka mycket på dem.

Mest framträdande är kritiken mot instruktionerna av rollspelen. De studerarna uppfattar sig i början som helt överraskade av dessa och av deltagandet från pedagogiska institutionen. Med tiden verkar dock rollspelen s a s självinstruerande - vilket ju var avsikten med uppläggningsen.

Avsikten med observationerna av rollspelen var mångfaldiga. En huvudfråga gällde dock om rollspelen överhuvudtaget fungerade. Spelade man roller - med vilken inlevelse? Resultaten var varierande. Vid merparten utvärderingstillfällen förekom mycket litet av rollspel - vid de få tillfällen då dessa kunde följas var resultatet dock entusiasmerande och utmärkt. Hinder och svårigheter att genomföra rollspelen kan sökas i stor osäkerhet hos de studerande och lärarna, bristfällig förberedelse från de studerandes sida - och lärarnas, att lärare eller studeranden "pratade sönder" rollspelen o dyl.

Vår slutsats är att trots en mängd skönhetsfel och problem bör rollspelen utvecklas för att vara kvar i PRI-undervisningen. De erfarenheter som vunnit kan användas för att förbättra i fortsättningen. Som grund för dessa förbättringar kan bli a liggga mycket konkreta observationer från de åtta rollspelen som genomfördes i PRI ht 1983 och vt 1984.

Lund 1984-08-13

Eva-Mari Köhler

Syftet är att det arbete vi lagt ner vid planeringen och utvärderingen av rollspel i PRI-undervisningen i landshörsarkitektutbildningen skall öka intresset för pedagogiska forskningsinsatser rörande praktiskt undervisningsarbete.

Planering av rollspelen

Redan under vårterminen 1983 påbörjades ett planeringsarbete som intensifierades fr o m den 18.9.83 och genomfördes i ett samarbete mellan Lennart Nordh och Eva-Mari Köhler. Under hösten anordnades två seminarier på Alnarp med deltagande av potentiella lärare.

Utvärderingen - motiy till dess uppläggning

Utvärderingen har genomförts enligt följande:

1. A. Enkät till de studerande samt lärare efter de två första rollspelen
 Avsikten med de två inledande rollspelen var att de både för studerande, lärare och observatörer skulle tjäna som en inlärning i undervisningsformen. I samband med distributionen av enkäten genomfördes ett gruppsamtal. Sammanställningen av resultatet i skriftlig form distribuerades till samtliga deltagare inför starten av de rollspel som genomfördes i maj.
 B. Enkät till studerande och gruppsamtal som avslutning på undervisningsförsöket.
2. Observationer vid samtliga rollspel. Observatörer var Eva-Mari Köhler, Ingrid Falk, Anita Möstl-Hallberg och Jan Hårdig.

Resultat

Syftet med gruppsamtal och enkät var att utvärdera studerandes och lärares inställning till rollspelen. Var man positiv till dessa? Hur uppfattades instruktionen för rollspelen? Var det meningsfullt att fortsätta under innevarande PRI-kurs och under kommande PRI-kurser? Skulle t o m undervisningsförsöket kunna leda till rekommendationer för andra kurser?

Det samlade intrycket från gruppsamtal och enkäter är att de studerande är

BILAGA 2

Redovisning av valda speltillfällena. Bravet syftar på en katalog av olika möjligheter inom de ramar kursplan och fastställt schema gav.

"Spelat som pedagogisk resurs"

Vi har i projektet analyserat tänkbara speltuationer i kursen pr 1 och diskuterat dem dels i arbetsgruppen, dels vid ett möte med berörda lärare m fl.

Av möjligheterna 1-7 + 8e-f har vi valt att koncentrera oss på några av speltillfällena 8 e-f. Som förberedelser och jämförelser har vi till dem lagt tillfällena 3 och 7.

8 e-f är skadet områdesplanering, en serie seminarier som behandlar olika aspekter på och delar av områdesplaneringen som process.

Desafförinnan har vi genomfört ett "uppdrag" åt Lunds Kommun (skolstyrelsen) med en detaljplan, vägdad till dispositionen för ett provs programföretagningarna och redovisad i en utställning.

Speltillfälle 3 gäller en kritisk granskning av elevernas reop förslag till detaljplan vid det tillfälle då vi skall vidga planeringsområdet. Eleven väntas då ha en solid uppfattning om sitt planområdes strukturella och rumsliga problem, eller med andra ord en väl konkretiserad idé om bostadsområdets utformning och miljö. Eleven har då levererat en planskiss i skala 1:1000 fördjupad i en typisk del till skala 1:200 samt några belysande skisser. Sedan tillägs finns en karaktäristik av planområdets egenskaper och analys av utdragets förutsättningar.

Speltillfälle 7 avser motsvarande situation efter dispositionens planarbetet. Eleven har då studerat en hel stadsdel m a p lämplig användning av marken för olika ändamål och sambanden den emellan. Han har då lämnat in en planskiss i skala 1:4000 med fördjupningar i strategiska avseende i lämplig större skala. Skisserna välar på en analys av områdets egenskaper och de krav som kommunen eller andra ställer på områdets förändring.

Lennart

Pr 1 83/84

Seminarium 1 februari 8-12

BRUKARPERSPEKTIV PÅ BOPLATSENS UTFORMNING

- tolkningar av delmiljöskisserna (1:200) i rollspelets form.

AVSIKT

Planarbetet är komplicerat. Det ligger nära till hands att de tekniska delarna blir dominerande. Vi vill åstadkomma en motivikt till detta genom att granska förslagen ur några brukarperspektiv - vad är det för miljö författaren erbjuder?

Till det krävs avsevärd inlevelse. Rollspelet ger sådan möjligheter genom koncentrationen på rollens sätt att använda och uppleva boplatserna.

Rollspelet har planförslagets ritningar som arena. Det blir på så sätt en tillämpning av tillägnade kunskaper - hur tolka ritningarnas symboler; hur förstå rummen och deras påverkan på min rollgestalt; hur betyda sig denne, vad har han för behov? Planförfattaren uppfattar lämpligen rollspelets tolkningar av sitt förslag som en kritisk granskning.

Detta rollspel blir så ett uttryck för Kevin Lynch's definition av fysisk miljö - brukarens kritiska granskning av miljö under användning.

FÖRUTSÄTTNINGAR

Inlämnade detaljplaneförslag (1:1000, 1:200) med skisser och förtydliganden.

Fyra grupper enligt anslag.
Handledarna deltar i var sin grupp. Spelet följs av observatörer från pedagogiska institutionen vid Lunds universitet.

TIDER: 30/1 1200

Genomgång av rollspelets avsikter och uppläggning; följt av individuella spelförberedelser.

1/2 015-1030

Rollspel - grupp och plats enligt anslag

. 1100-1200

Utvärdering - föreläsningssalen

Spelsituationen

Varje planförslag granskas inom resp. spelgrupp av samtliga deltagare i sina tilldelade roller. Granskningen görs parvis i växelspel och/eller dialog. Planförfattaren får sig själv och biträdet med nödvändiga kommentarer (efter en kort inledning) - hans roll utgår.

Tidpunkt: I slutet av maj, området är 10 år.

Rollinnehavarna skall försöka uppleva skissen som verklighet sett med rollens ögon och försätta sig i vardagliga situationer i boplatserna - vistas utanför bostaden, förflytta sig i området med olika avsikter och med de olika villkor som resp. roll ger.

Planförfattaren skall bistå med upplysningar om sina avsikter, om skissernas betydelse och med ev. korrigeringar av deltagarnas tolkning. D.v.s. en mycket kort inledande miljökaraktäristik, därefter så få kommentarer som möjligt (de stör inlevelseförstågan hos övriga) var lyhörd!

Handledaren är sakkunnning besökare i området med rätt att ställa frågor.

Spel: Varje par börjar med att komma hem från busshållplats eller skola. Det är en vardaglig rörelse - är det en blind rutin, eller "händer" det något? Väl hemma ut igen till lek, promenad, motion - möjligheter, hinder...? Den aktiviteten slutar med en stunds vistelse utanför huset.

Roller: Förbered dig genom att se din rollfigur karaktär och bakgrund. Tillverka en skylt (A4) att ställa på bordet med namn, ålder, yrke samt intressen m.m. med tolv stickord. Öva dina rollinsatser. Vad vill du beskriva i miljö, vad ska du titta efter, vilka behov är viktiga att få med?

Roller fördelas vid genomgång. Varje grupp skall ha följande:

Pensionär, 70 år

Fritidsaktiviteter, men med slitna knän...

Från busshållplats till bostad, sedan promenad...

Deltidsarbetande, 58 år

Cementindustrin, dålig rygg...

Rörelse som pensionären.

Hemarbetande, 32 år

Skrivbyrå, två barn 1 resp. 3 år... *lek*

Cykel med barnsits hem från centrum. Sedan promenad...

Studerande, 22 år

God granna till ovanstående, joggare...

Cyklande hem från centrum. Sedan motionsrunda...

Skolbarn, syskon 8 resp 10 år

Låg- resp. mellanstadiet, kommer sams...

Gående hem från skolan sedan lekrundera...

P: 1 B3/BA

Seminarium 15 mars

INTRESSENTPERSPEKTIV PÅ DISPOSITIONSPLANESKISSERNA

- Idédebatt och utvärdering i rollspellets form.

Utvärderingen av dispositionsplannemästarets skissade get kursens andra speltilfälle.

"Dispositionsplannepodraget" simulerar en situation, där kommunen i sin detaljplanering möter oförutsedda problem och därför vägar studierne. Hastigt låter man tre konsulter genomföra ett s k parallellt uppdrag.

För ett var och en skall få gå i närkamp med utvärderingsproblemen i planeringsprocessen, gör vi ett rollspel kring problemet att ta förslagens idéer till sig, värdera dem och föra dem vidare.

"Tävlingensändarna" arbetar ett finna utslagsgivande kriterier som underlag för öppen, debatterbar värdering bör öppna nya synvinklar på det egna arbetet.

Att gestalta "tävlingensändarna" ledamöter är också ett sätt att i kursen visa på planeringsprocessens karaktär av förändring (och bevakning av egna mer eller mindre klara intressen).

Gestaltningen skall ta utgångspunkt i rollgestaltens arbete- och ansvärs-situation. Men även andra faktorer påverkar rollgestaltens attityder inför utvärderingen. En viktig del av regin blir ett bestämt vilka frågor (kriterier) man vill driva, dvs förmodligen arbetsgruppen ett föra fram.

"Tävlingensändarna" är egentligen fel begrepp i sammanhanget. Uppgiften är inte primärt ett rangordna förslagen. Arbetsgruppen skall visa vad som är intressant i förslagen som problembeskrivning eller lösnings och jämföra den utifrån programmets frågor, nya aspekter och tekniskt-ekonomiska begränsningar. Arbetsgruppen skall därutöver formulera rekommendationer för fortsatt planarbete och presentera dem för resor för kommunens nämnder och förvaltningar (muntligt). Rekommendationerna skall vara väl motiverade, alternativt kan gärna belysas (kriterielista eller motov visas på OK).

Som spel är detta också en förberedelse till områdesplanenskedat. Avsikten är där ett i koncentrerad form genomföra områdesplaneringens viktigaste faser i olika pedagogiska former bl a spel.

Spelat kan te sin början omedelbart efter inlämningen (senast den 14/3 kl 8.00), då resp grupp har fått upp sitt material på anvisade platser. Det genomförs under onsdagen och torsdagen enligt följande sex punkter:

- | | |
|-------------|--|
| 12/3 | 0. Spelgenomgång, rollfördelning. |
| 14/3 | 1. Inlivesessas: rollgestaltens ansvärsrådes attityder till planeringsproblemet, nämnden och dess sammansättning, andra intressegrupper m m; precisera förväntningar på utvärderingen (val av för rollgestaltens intressante/viktiga kriterier); studier av förslagen (enskilt). |
| 15/3 08.00 | 2. Sammanträde I: Överenskommelse om kriterielista och preliminära bedömningsregler ("viktning" m m); arbetsfördelning (4 grupper). |
| 09.00 | 3. Genomgång av de tre förslagen. I roller skall man dels genomföra sin arbetsuppgift från sammanträdet, dels driva sina egna intressen (enskilt). |
| 10.30 | 4. Sammanträde II: Nämndens genomgång och slutsatser. Formulera rekommendation (4 grupper). |
| 14.00 | 5. Presentation av nämndens resultat för en större kommunal församling. |
| 16.30-17.00 | 6. Dagens erfarenheter. |

F = Formella föruts.
S = Situation
I = Intress
L = Stöddokument

ROLLER:

Stadsplanearkitekt, ordförande i gruppen

- F: Svarar som tjänsteman för att detaljplaneprocessen fungerar, dvs att bostadsförsörjningen m m får erforderliga detaljplaner i tid. Ingår också erfarenhetsåterföring i beredningen till denna process, han/hon har ett visst kommunalekonomiskt ansvar för byggprocessen (dock ej kalkylerande).
- Fördragande granskare för Byggnadsnämnden i dess myndighetsroll.
- S: Han/hon hör till initiativtagarna till detta uppdrag, har fått kämpa för att få "problemen" erkända och resurser till uppdragen.
- I: Vill ha åskådliggjort bredden av problemen och möjligheterna att ett bearbeta dem. Söker idéer. Skall skriva program för detaljplanepuppdragen. Har blivit intresserad av "stads kroppens estetik".
- L: Bostadsbestämmelser, TRÅD, översiktsplanen.

Byggnadsnämndens vice ordf

- F: Som stadsplanearkitekten, men som politiker, vilket i allmänhet flyttar tyngdpunkten i ansvarstagandet från granskning mot verkställande.
- S: Men turas inom nämndens presidium om ett följa arbetsgrupper inom nämndens ansvarsområde.
- I: Engagerad i kommunalt bostadsföretag, bakgrund som jordbrukare.
- L: Bostadsbestämmelser, TRÅD, Bostadsförsörjningsprogram.

Bitr parkchef

- F: Landskapsarkitekt och utredare på parkkontoret. Ansvarig för planering och projektering av park- och grönytor. Föredragande i planremisser.
- S: Tidigt kontaktad av stadsplanearkitekten. Varit behjälplig vid vid programskrivning för "uppdraget".
- I: Rätt teknisk och småskalig ineställning.
- L: Tänk efter före, Kulturlandskap och samhällsförändring, Cykeln i stadsplanen.

Politiker i gatunämnden

- F: Som politiker ansvarig inom kommunen för uppbyggnad och underhåll av gatunätet samt "upphandlingen" av kollektivtrafiken.
- S: Erskått barnslig trafikinriktad i arbetsgruppen (i egenskap av ung, ambitiös politiker).
- I: Ekonomi viktigt.
- L: TRÅD, Rågu, Översiktsplanen.

Sekretärer i kulturnämnden

- F: Sekret och fördragande i bevakningsfrågor, bl a lokalisering av "kulturservice" och stadsmiljöns kulturuttryck.
- S: Är ofta nämndens repr i arbetsgrupper.
- I: Har med sitt personliga egande vidgat nämndens ansvarsområde och inriktningen på sin tjänst.
- L: Kulturlandskap och samhällsförändring.

"Bostadsrepresentant"

- F: Kontaktkommittéerna har sedan en tid fått utse en representant i arbetsgrupper och öyl., som behandlar stadsdelens bostads- och miljöfrågor.
- S: Svårigheter finns framför för hur representationen skall fungera. Vilke delområden vägar tyngst? Hur skall han/hon hinna förskära sitt ägarande i gruppen ute i föreningarna?
- I: Bor i kvarteret Vikingen/Vestre Källa, arbetar på laserstatet, har barn i förskolan- och skolorna. Sitter i bostadsråttaförening styrelse.
- L: Bostadsbestämmelser, Hänsyn till miljö, Livet mellan husen.

Politiker i kommunstyrelsen (handlare)

- F: Medlem av "kommunens regering".
- S: Inbjuden följa arbetsgruppens bostadsgrupp (bl a med tanke på ett planområdet är bråddekande).

ARBETSPLAN områdesplaneshedat Pr 1 83/84

- 4 15.00 - Skiss till förbättringar i trafiksystemen genom markeringar på karta av strategisk punkter och avsnitt. Kommenterade med förslag till ändringar och/eller riktlinjer för sådana. Antyd bebyggelsegrupperna.

Resultat: Dagen skall alltså ge till resultat uppfattningar om trafiksystemens kvalitet i dag och vilka åtgärder som anses önskvärda. Det innebär en kritisk granskning av både befintliga förhållanden och generalplanens analys.

INLEDNING

8.15-8.30 Kort överblick hela skedet med dess sju aspekter. Frågor på programmet som helhet.

7/5 A TRAFIKSYSTEMEN (Varje aspekt inleds med en frågestund)

A 1 8.30- Kort genomgång dagens aspekt.

Frågor på program, litteratur och planförutsättningar (bilaga 1)

- 2 9.15- Kritisk granskning av resp trafiksystem (3x) parvis inom resp grupp, förberett enligt utdelade aspekter

Bil : - effektivitetsmax för biltrafiken
- störningsmin för omgivningarna

GC : - bästa förutsättningar för stadsresor (cykel till arbetsplatser och service, gångvägar till buss-hållplatser)

- bästa förutsättningar för lokala kontakter och god, trygg miljö

Buss: - effektivitetsmax för bussbolaget (+störningsmin omgivningarna)

- effektivitetsmax för bussresandärer.

Resultat: Anteckningar om brister i systemen med kommentarer om tänkbara förbättringar (kreativ kritik)

Lunch efter läglighet

- 3 13.00 - Konfliktnalys - kritisk granskning av tätortens trafiksystem och den miljö som påverkas, en syntes inom gruppen.

Resultat: Anteckningar om konflikter mellan de olika systemen ur effektivitets-, trygghets- och miljöaspekter.

Fika

- 4

Resultat:

10/5 B GRÖNSTRUKTUREN

B 0 8.15-10.00 Föreläsning och diskussion:

Stadens friytor begrepp-idé-verklighet

Fika

- 3 10.20-

Kort genomgång av dagens aspekt.
Frågor på program, litteratur och planförutsättningar (bilaga 2)

- 2 11.00-

Planering av gruppens arbete, d v s problemformulering (programskiss), test (exempel) och arbetsplanering. Analysen avser vad som förefaller angelägnast eller typiskt)

Planer, kartor och flygbilder gör det möjligt att studera och kritisera gröbstrukturerna på platsen. Behov av innehåll och samband (programskiss) kan också formuleras där, men de faktiska förhållandena behöver kontrolleras i fält (markresurser, miljökvaliteter, hinder, störningar, ..) Arbeta parvis!

15/5 - 3 8.15-

Sammanställning, karaktäristik och kreativ kritik av gröbstrukturen och dess grönytor. Arbetsfördelning?

Resultat: Problemsammanställning på karta med erforderliga kommentarer.

Lunch

- 4 13.15

Skiss till "grönplan för Lund" utifrån gruppens förslag till problemlösningar. Kommentera!

- Konsekvenser:
- Ändrad markanvändning
 - omläggningar i trafiksystem
 - nya anläggningar
- Riktlinjer
- fortsatt planering
 - prioriteringar
 - grönyrtornas behandling etc.
- Resultat: Kartskiss med kommentarer. Skissen skall visa såväl gröna markresurser som rörelsemöjligheterna i 'grön' miljö inom staden (och var stråken går ut ur den). Visa stadsdelsgrenser.
- 17/5 C TÄRTORTENS SERVICE
- C 1 8.15-9.00 Kort genomgång av dagens aspekt. Frågor om litteratur, program, statistik mm samt rollspelets förutsättningar. (bilaga 3)
- C 2 9.10-9.40 Spelförberedelser. Gruppvis diskussion likartade roller emellan, utifrån en rollbeskrivning var och en gjort (A4)
- C 3 9.40- Spelgruppens förberedelser: Genomgång rollgestaltarnas karaktäristik av tätortsdagarnas kvalitet (enligt program) motsvarande en inläsning av ett antal PM inför ett sammanträde.
- Fika under hand
- C 4 10.30- Spel: En arbetsgrupp i ett politiskt parti möts för att diskutera parti-programmets behandling av tätortens service. Var och med vad bråster det i stadsdelarna (Handledaren spelar sakkunnig tjänsteman)
- Resultat: Anteckningar på karta av bl a nya funktioner/anläggningar, ändrade områdesgränser, ändrad trafik (hållplatser etc), ändrat befolkningsunderlag.
- Lunch
- 5 13.15-15.00 Skiss till åtgärdsprogram. Arbetsgruppen sammanställer spelresultatet till en bild av förbättringsbehoven med riktlinjer för lokal- och bebyggelseutveckling - prioriteringar.
- Resultat: Askådlig bild i ett partipolitiskt program (2)
- Fikapaus
- (17/5) D TÄRTORTENS UTVECKLING
- D 1 15.20- Kort genomgång nästa aspekt: utvecklingen av Lund, möjligheter och hinder som olika intressegrupper uppfattar dem. Frågor kring program och planförutsättningar (bilaga 4)
- D 2 16.00- Spelförberedelser. Gruppvis diskussion inom vardera "intresset". Rollgestalten, rollunderlaget; precisera en hållning (lämnas nedskrivna A4, vid spelstart)
- 21/5 D 3 8.15- Spel: Planeringsområdet (handledaren spelar Ditz länsmarkitekt). Stadsarkitekten som företräddar stadens utvecklingsbehov diskuteras med några berörda intressenter.
- Resultat: Anteckningar på karta om de olika intressenternas prioriteringar.
- Fikapaus
- C 4 10.20 Skiss till utvecklingsplan för Lund utifrån givet program, spelresultatet och tidigare systemstudier. Grupparbete om möjligheter till nyexploatering utåt och inåt - tänkbara strategier.
- Resultat: Alternativa utvecklingsförslag med kommentarer om skillnaderna ur viktigare synvinklar.
- Lunch
- C 5 13.15 Idéskiss till områdesplan för Lunds inre delar - riktlinjer för stadsförnyelsen i markanvändning och tätortsstruktur utifrån program och tidigare systemstudier.
- Resultat: Kartskiss med markeringar av föreslagna förändringar mot bakgrund av bestående markanvändning. Riktlinjer för stadsförnyelsen formulerade för några typ-exempel.

25/5	Z	REMISSBEHANDLING	30/5	G	OMRÅDESPLANEN I BESLUTSPROCESSEN
E 0	8.15-	<p>Presentation av gruppernas planskisser vid resp utställningar - hur har vi tänkt, vad vill vi poängtera. Diskussion kring plan-tekniska problem</p> <p>Fikapaus</p>	G 0	8.15-	Den kommunala beslutsprocessen - en repetitiv kort genomgång av dagens aktiviteter. (bilag.
1	10.00	<p>Kort genomgång av dagens aspekt. Frågor på program, litteratur och rollspälets förutsättningar. (bilaga 5); Diskussion remissen i beslutsprocessen.</p>	1	9.15-	Spelförberedelser. Gruppvis diskussion lik-artade roll emellan utifrån en justerad och preciserad rollbeskrivning (från C.2)
2	11.30-	Spelförberedelser. Gruppvis genomgång och uppbyggnad av den "egna studiecirkelnas förutsättningar" - attityder och miljöanspråk.	2	10.00-	Spel: En arbetsgrupp i ett politiskt parti är samlad över frågan "kan områdesplanen ses som ett politiskt redskap?"
3	13.00-	Lunch	3	12.00-	Resultat: Diskussionsprotokoll i enklaste form med stickord, bilder och hänvisningar.
4	15.00-	<p>Spel: Det andra mötet i en studiecirkel (med representanter för ett intresse) över förslag till områdesplan för Lund. Det första mötet var en genomgång av förslaget. Dagens möte ställer frågan "skall vi yttra oss - över vad?" Diskussionen ger sedan uppläggnings av kommande mötan vad man förklarar sig i och preciserar sig om. (Handledarens roll är den inbjudne sakkunnige)</p> <p>Resultat: Skiss till yttrande på högst 2 A4.</p>	4	13.30-	My lagstiftning. Konsekvenser? Några reflekt. Diskussion.
5	15.00-	Fikapaus	5	14.40-	Paneldebatt med lärare och en repi från varje grupp. Ämne: Den översiktliga planeringens villkor.
6	15.00-	<p>Fikapaus</p> <p>Resultat: Skiss till yttrande på högst 2 A4.</p>	6	15.00-	Utvärdering av Pr 1 83/84 enl senaste program Utvärderingen har en tyngdpunkt i områdesplanens utfall, uppläggning och planeri i tiden.
7	15.00-	<p>Genomgång program till timskiss: "Snabbskiss av ett delproblem i områdesplaner inför en byggnadsnämndsberedning" vi väljer några typiska planproblem i trafiksystem och grönstruktur för enskilt arbete.</p> <p>Skissarbete (1:400, 1:1000)</p> <p>Gruppvis diskussion över skisserna. Skissen som redskap, som kommunikation.</p>	7	15.00-	Utvärdering av Pr 1 83/84 enl senaste program Utvärderingen har en tyngdpunkt i områdesplanens utfall, uppläggning och planeri i tiden.
8	15.00-	<p>Skissarbete (1:400, 1:1000)</p> <p>Gruppvis diskussion över skisserna. Skissen som redskap, som kommunikation.</p>	8	15.00-	Utvärdering av Pr 1 83/84 enl senaste program Utvärderingen har en tyngdpunkt i områdesplanens utfall, uppläggning och planeri i tiden.

C TÄRTORTENS SERVICE

Mål:

Att genom kritisk granskning av stadens nyttigheter, både kommunal och kommersiell service i dagsläget och i Gpl -82,

uppfatta vari medborgarnas behov av varor och tjänster består

diskutera stadsdel-/grannskapsbegreppet och stadsförnyelsens villkor

Resultat: Skiss till åtgärdsprogram för grannskapets service som det kan tänkas se ut i ett parti-program.

Förändringar av områdesgränser, bebyggelse och service-funktioner skall tydligt frågå liksom av omläggning av trafiksystemen. Observera särskilt hållplatserna!

Förutsättn: Stadsdelsanalysen i Lunds bostadsförbättringsprogram (s 19-81), grundkarta (kopiera i förväg), Lunds genarealplan (s 11, 47-57, 81). Stadsförnyelsearbetarkandet (delar), Tät och låg bebyggelse (bidrar m fl), Bostadens grannskap. - Roller - Partibeteckning.

Omfattning: Hela staden

Arbetet:

Vi använder oss av ett rollspel, dels för att tydliggöra programkaraktern hos detta "planeringskapitel", dels för att lättare och snabbare kunna renodla just serviceaspekterna.

Spellet är ett sammanträde för en relativt nytillsatt arbetsgrupp i ett politiskt parti i kommunen (Grupperna ges olika partifärg) Gruppens uppgift: att se över parti-programmet betr service i kommunen. (Det förut-sätts att stadsdelstatistiken och dess kommentarer är väl påläst. Det bör också till förberedelserna att tolka stadsförnyelsearbetarkandet utifrån din grupps partifärg)

Vi förbereder själva spelet dels med en diskussion om rollen och rollföretagningarna - i smågrupper bestående av 'samma roll från olika ass. grupper, dels med en förberedande diskussion i spelgruppen om tätorsdelarnas kvalitet - en diskussion som kan sägas motsvara inläsning av diverse PM och tidigare sammanträden i arbetsgruppen.

(2)

Till den första diskussionen skall var och en ha givit sin rollfigur karaktär både som person och som intresse-företrädare utifrån rollbeskrivningarna nedan. Diskussionen syftar till att väga varandras förinställning om rollfiguren, ge nya, rikare associationer om rollfigurens intentioner och, och inte minst, till ett uppmontra

varandras inlevelse i spelet, hitta 'knepp' att hålla sig inom rollen.

(3)

Den andra diskussionen sker i spelgruppen och gäller de allmänna mål för tätortens service som utgår bas för spelets diskussion om brister i de olika tätortsdelarna. Förutsättning här är att var och en har gått genom stadsdelsbeskrivningarna och noterat de förändringsbehov som rollfiguren kan antas finna (intresse och politisk uppfattning)

(4)

Spellet är ett internt möte med en ganska fri diskussion deltagarna emellan. Det är väl rimligt dock med en inledande runda där var och en redovisar sina "anspråk". Den följande diskussionen handlar då närmast om rimlighetsbedömningar, måluppfyllelse, prioriteringar. Det existerar naturligtvis en viss konkurrens också inom ett parti mellan olika intressegrupper.

Resultatet av spelet blir en karta med anteckningar om förändringar i stadsdelarna av

- befolkningsunderlag
- servicefunktioner m m
- knutpunkter
- rörelsemönster

(5)

Efter lunch blir spelgruppen ett sekretariat som gör en skäddlig bild av arbetsgruppens resultat - en bild att foga till det reviderade parti-programmet, (i för-minskad form) men också att sätta upp på gruppens vägg som ytterligare ett steg i områdesplaneringen.

Ge din roll själ och avsikt. Läs på bakgrundsmaterialet, d v s skaffa dig konkreta uttryck för den ideologi rollen företräder.

LYCKA TILL!

PS Under själva spelet återser ni era vänner observera-törerna från Pedagoggen. DS

Bilagor 6:3

ROULETE TILL SPELET OM TÅRTORTENS SERVICE.

Yrke, ålder	Pol. uppdrag	Sysselsättn.	Familjesituation/ Övriga intressen	Bostad
1. Tjänsteman, 56	Kommunstyrelsen alt. Partiled- ningen	Sysselsätt- ning i anknytn. till TAXI	Vuxna barn, trädgårdsintr.	S. Sandby
2. Företagare alt. Ombuds- man, 30	2:e sekreterare i partiledningen	Byggbranschen	ensamstående, joggare	Tuna
3. Sekreterare, 35	suppl. lands- tinget	Sjukvården, rehabilitering	barn på dagis och i skolan	Väster
4. Lärare, 40	v. ordf. kvinno- föreningen	hjälpkrare mellanstadiet, deltid	frånskild, tonårsdotter	Norra Fälleden
5. Studerande, 22	sekr. ungdoms- föreningen	läser ekologi, extra jobb busschaufför	ensamstående, eng. i fält- biologerna	Centrum
6. Snickare, 25	ordf. kontakt- kommitté (hyresgästförb.)	Ombyggnads- arbeten	barn på dagis, joggare	Linero

Alnarp 1984-05-14 LN/JO

D TÅTORTENS UTVECKLING

Mål:

1. Att med ett rollspel som medel och gpl -82 som bakgrund fatta intressemötesgöttingarna vid stadskroppens tillväxt.
2. Att i tidskissens form föra samman de olika aspekter på stadens funktion och miljö som framkommit under tidigare arbetspass och därvid:

Uppfatta stadsmiljöns förändringsbehov som helhet.

Uppfatta konflikter resp samverkan mellan stadskroppens olika system

Uppfatta dynamiken i planeringsprocessens olika led - kritik, förslag, åtgärd.

Resultat:

En planskiss i den meningen att "den rådande debatten" om Lunds stad som be-
fintlig och framtida miljö sammanfattas
på ett enkelt och åskådligt sätt både med
rumsliga bilder och kommentarer om principer
åtgärdsbehov och riktlinjer för stadens
expansion och förnyelse bl a med påpekanden
om utrymmebehov och akuta åtgärder.

Planskissen görs i två steg:

- skiss till "utvecklingsplan" där tillväxte
utåt behandlas

- skiss till riktlinjer för stadsförnyelsen

Förutsättn.

1. Delar av kommunens, regionplaneförbundets och länsstyrelsens planeringsmaterial. Statens planverk rapport 37. Program för områdesplaner. Kända områdesplan.

2. Kritik och förbättringsförslag från tidigare Lund gpl -82. Kinna områdesplan -Rapport 37

Hela staden.

Omfattning:

Arbetet:

Stadens utveckling består dels av en utåt-
riktad expansion där tätortens växande
markbehov innebär att andra intressen får
avstå mark, dels av en inre förnyelse där
stadens funktioner och miljö förändras av
olika skäl. Ett skäl är en medveten vilja
till förbättring som efter hand formuleras
och förs fram som kritik av det befintliga
eller som förslag till åtgärder. Synpunktarna

kommer från olika håll och tas sedan om hand om kommunens planeringsorgan för bearbetning och inordnande i den helhetsbild för stadens utveckling - som existerar mer eller mindre klart. Praktiskt innebär det att få plats bland sektorsanspråken i budgetarbetet och passera verksamhetsplaneringens nålsöga.

Intressekonflikterna är komplicerade på många plan. Bl a handlar det om relationer mellan olika parter, olika organisationer som förändras över tid styrt av tids- hämningar och övergripande vilkor lika väl som en förhandlingsprocess passningsförfarande. Detta gör den lämplig i vår situation att åskådliggöra i spel. Vi bygger en spelsituation kring ett samråd mellan några intressenter. Ett sådant kan vara tämligen informellt.

Vi förbereder samrådet/spelet med en inledande gruppvis diskussion där intresseföreträdarna samlas kring ett valt planeringsunderlag. Den genomgången leder till enskilda förberedelser av rollformulering och inläsning. (Lämma rollbeskrivning vid spelstart)

Spelet är en diskussion om Lunds utbyggnad.

- Åt vilket (-a) håll?
- hur stora arealer? när?
- konsekvenser för olika parter av den ändrade markanvändningen

Praktiskt sett kan diskussionen föras med direkta anteckningar för 1:10 000 dels kopia av de olika intresseenhetserna.

Efter kaffet vidtar planeringsgruppens reaktion på samrådet. En snabbkiss behövs för att kunna konkretisera ev ändrade planföresättningar till ett sammanträd med ledningsgruppen för den översiktliga planeringen. Snabbkissen koncentreras på utbyggnadsbehoven - ny mark utåt (eller inåt). Program är alltså inte bara spelets diskussion utan också tidigare arbetet i skedet. Vid politikerna behövs en sammanfattande redovisning av alternativa handlingsmöjligheter, kommenterade ur viktigare synvinklar.

Eftermiddagen ägnas också helheten, men vinklat på ett annat sätt.

I vad mån är gpl -02 en plan för stadsförnyelsen? Vilka kompletteringar behövs? Vilka revideringar? - mot bakgrund av planeringsgruppens arbete under senare tid.

Det är en idéskiss med tanke på samordning av olika synvinklar på den fysiska miljöns inför verksamhetsplaneringens budgetöverväganden. Vad är strategiska åtgärdsbehov i staden av olika slag, att sammanfattas i bild och tex på ett enkelt och slagfärdigt sätt.

De båda skisserna ovan presenteras under diskussion av plantekniska problem alla grupperna och handledarna emellan.

Föbreddelser:

Läs på gpl -82 ytterligare med de två vinklingarna ovan som utgångspunkt för kritisk granskning. Jmf uppläggningsen av Lunds och Kinns planer. Studera rapport 37.

F REMISSBEHANDLING

Mål: Att uppfatta den del av planeringsprocessen som ligger bortom planförslaget som produkt

Resultat: Ett "yttrande från ett remissorgan" samt justerade skisser till utvecklingsplan resp stadsförnyelse, som effekt av yttrandet.

Förutsättning: Era planskisser från moment D.
Delar av tidigare använt planmaterial.

Omfattning: Hela staden

Arbetet: För oss planerare är planritningen med ev kommentarer det påtagliga uttrycket för att planering sker, i skolsituationen ytterligare understruket. Vår reaktion kan lätt fastna i en angingen- eller attityd. Ta mitt genomtänkta förslag eller låt bli, men låter ni bli så blir jag sårad.....

Det handlar om vår inställning till yrke och samhälls som måste medvetandegöras - för min egen skull, och andras.

I områdesplaneringen hanterar vi marken som en resurs bland flera. Vi gör bilder av prioriteringar, mer eller mindre väl kommenterade. Dessa förslag till prioriteringar skall stötas och biötas fram till majoritetsbeslut i demokratisk ordning - så gott man nu kan.

Ett led i denna process är remissbehandlingen, att i (olika skeden) begära in en skriftligt för- mulerad uppfattning från olika parter.

Vi koncentrerar vårt problem att åskådliggöra detta genom att först göra ett rollspel kring yttrandet, för att sedan i arbetsgruppen försöka ta de plan- mässiga konsekvenserna.

Vi väljer att låta remissorganet bilda en studie- cirkel med syfte att studera frågan och göra för- slag till yttrande. I spelsituationen har cirkeln haft ett inledande möte. Det mötet motsvaras i vårt arbete av gemensamma spelförberedelser i arbets- gruppen. Dessförinnan har var och en utvecklat sin roll, den som gruppen kommit överens om.

Spelat utgår från ett behov hos studiegruppen att reda ut vad för problem man har. Vad vill vi yttra oss över? Vad behöver vi fördjupa oss i? Mötet skall resultera i ett kort PM (2 sidor) som preliminärt yttrande.

Yttrandet betraktas sedan av arbetsgrupperna som faktiska och läggs till grund för skisser till planjusteringar.

Förberedelser: Ge studiecirkeln identitet, och roller. Fortsatt fördupning i generalplanen.

Grupp A är en samordningsgrupp för hyresgäst- och bostads- rättsföreningar på Linero (mellan Sandby- och Dalby- vägarna)

B är en arbetsgrupp hos socialdemokr. (se programmaterial i biblioteket)

C är planeringsråd väster, en tvärfacklig samarbets- grupp som består av representanter för socialvärd, skola, förskola, polis, kyrka, hem och skola m fl.

D är en studiecirkel inom föreningen Gamla Lund som omedels lämnar förslag till yttrande för styrelsens räkning

Grupp A yttrar sig över grupp B:s skisser, grupp B över grupp C osv. Gå sedan tillbaka till era egna skisser och ta konsekvenserna av yttrandet över ert material. Leder det till revideringar? "Ledningsgruppen vill ha snabbt besked".

G OMRÅDESPLANEN I BESLUTSPROCESEN.

Mål: Att samla erfarenheterna från de sex momenten till en helhetsuppfattning om den kommunala planeringsprocessen - med områdesplaneringen som tyngdpunkt.

Resultat: Debatt och utvärdering.

Uppläggning: Vi börjar med att se på planeringen från ett helt annat håll än vårt eget plan tekniska. Vi ställer oss frågan "Kan områdesplaneringen användas som ett politiskt redskap?" För att klara attitydskiftet använder vi rollspelen som medel. Vi använder samma roller som vid momentet Lästaens service. En arbetsgrupp i ett politiskt parti har uppdrag att förbereda en intern debatt om frågan. Rollspelets bränsla är erfarenheterna från tidigare moment och en förberedande genomgång av lokala program - vad i dessa politiska ambitioner påverkar den fysiska planeringen eller tvärtom, i vad mån påverkar den fysiska miljön våra livsvillkor?

Rollspelats frågor ger diskussioner som noteras inom gruppen. Avaluat med att ur diskussionsanteckningarna dra tre, fyra principiella frågor om den fysiska planeringen, om den kommunala processen, om våra möjligheter att påverka.

I en arbetslunch tar vi vår egen aspekt. Blicks tillbaka i gruppen på arbetet i de olika momenten och ställ frågor som: Hur ser planeringssystemet ut, hur kan olika kvaliteter i stadsmiljön åstadkommas och säkras, hur kan olika intressen komma till tals, vad är vår uppgift i systemet och processen?

Diskussionen är också bas för måndagens utvärdering av skedet.

Ossas två virkningar kompletteras efter lunch (13.30) med en kort diskussion om den nya lagstiftningen, bakgrund, avskär och innehåll.

Dagen och skedet avslutas med paneldebatt kring nämnda frågor med lärare och en elev från varje grupp med gruppens frågor som bränsle.

Väl mött!

PLANNINGSKINING

- ett spel om inlävelse i de visuella och praktiska rummen hos våra planeringslag.

Seminarier 13/3 använder vi till att skärpa vår rumsliga inlävelseförmåga, samtidigt som vi gör en kritisk granskning av våra förelags praktiska kvaliteter.

Vi bildar seminariergrupper med en från vardera Värpinge- resp Dalbygrupperna, d v s nya 'fyre-grupper' - tillsammans sitta grupper.

Vi kör halvklass, d v s fyra grupper med var sin handledare 8 - 10.00 och övriga 10 - 12.00.

I grupperna byter vi plannaklasser. Var och en skall granska en annan förelag genom ett:

A. - Komma till området med bil för att se om erbjuden (utpekad) bostad är intressant. Skapa rörelse med fingrat och 1) beskriv den rumsliga upplevelsen och 2) 'kritikere' den fysiska miljön egenakaper som du möter dom- Planförfattaren 'stötter'.

B 1) - Komma hem från Dalby centrum per cykel. Vad ser man? Hur är vardageliv omringning dig?

2) - resp. gå ut på promenad som en bildra med nadsatt rörelser förmåga med behov av motion och kontakt (?)

3) - Komma hem från skolan (Nyvånga mellanstadium) och gå ut och leka. Vad och var? Konkret!

4) - ta en motionsrunda på kvällen.

Gruppsändring och rollfördelning 11/3.
Förbered dig

1) genom att ge din roll identitet

2) genom att ta med dig ett planförslag som är läsbart i sin rumsliga organisation, och sina intentioner betr rummens "golv, väggar och möbler".

Vi har lagt denna övning tidigare i processen i år, för att du skall kunna dra nytta av den. Du får inte mer respons än du ger möjlighet till.

Seminarier följs av gruppvisa seminarier om detaljplansförslagens konsekvenser för depositionsplanen dagen efter (enl schuss) och på måndagen av kritik av skisser och redovisningsplaner!

Lennart

I serien Pedagogiskt Utvecklingsarbete har tidigare utkommit:

1. *Pedagogiska provokationer*
Nils Trowald
2. *Lärarträning - ett exempel på hur en lärarkurs i
pedagogik kan planeras och genomförs*
Nils Trowald
3. *Internationalisering av utbildningarna vid
Sveriges Lantbruksuniversitet*
Klas-Göran Bergman
4. *Vad anser agronomie studerande om propedeutiska
kursen?*
Nils Trowald
5. *Utvärdering av utbildning - några aspekter på
kursvärderingar och kunskapsprov*
Bengt Ekman
6. *Lantbruksuniversitetets engagemang i U-landsfrågor*
U-landsavdelningen (Red)
7. *Vetenskapligt skrivsätt och muntlig presentation
- en handledning*
Birgitta Malmfors
8. *Att informera om forskning*
Nils Trowald och Uno Björkhem
9. *Undervisningskvalitet och kostnad*
Leif Ribom och Nils Trowald