



# Titelblad

Titel: Nicoo-Univers

- Et produktsystem, der kan yde bidrag til stimulering af børnehavebørns forskellige intelligensstyper.

Vejleder: Christian Tollestrup

Lektor, industriel designer, Institut for Arkitektur & Design  
cht@aod.aau.dk

Oplagstal: 5

Sidetal: 73

Mahya Shetabi

mkho00@aod.aau.dk

# Forord

Denne rapport er resultatet af projektarbejdet på Industriel Designs afgangssementer for civilingeniører i Arkitektur & Design ved Aalborg Universitet.

Det overordnede mål for projektet er at demonstrere, at undertegnede har opnået viden og kundskaber til at formulere og gennemløbe en produktdesignproces herunder problemstilling, brugerundersøgelser og konceptudvikling af et innovativt løsningsforslag samt en vurdering af det samlede resultat. En vigtig dimension i projektet har i vid udstrækning været at inddrage brugergruppen.

I projektforløbet har jeg haft stor glæde af samarbejdet med følgende personer, der hermed skal have stor tak for bistand af forskellig karakter:

Jørn Martin Steenhold, udviklingschef for Steenhold & Co. Kreative Netværk.

Pernille Michaelsen; kontaktpædagog i Børnehaven Lilletoften

Niels Ruthe, pædagog og børnehave Lederen i Børnehave Nørholmsvej

Desuden ønsker jeg at takke min vejleder Christian Tollestrup, samt tidligere medstuderende på A&D for konstruktiv kritik og diskussion.

# English summary

This project is made at Aalborg University, Institute of Architecture & Design, Industrial Design, 10. Semester, 2008

The system product, Nicoo-Univers doesn't take its point of origin in current products but in the necessary development of kindergarten children with basis in the theory of Howard Gardner, "Multiple Intelligence" The project is therefore about a system which can contribute to the stimulation of the different intelligences in this group of children.

NicooUnivers contains a line of elements which form the frame around a universe with several dimensions which again try to meet the needs of the target group.

NicooUnivers invites the children to multiple play and activities which can develop the intelligences. It is a tool for the kindergarten teacher to reach this goal and to accentuate their methods in a more varied work. The system will in addition involve the parents in their children's progress.

The design proposal is a beginning of the progress in long term project. Hopefully it can give a new focus to designing products for children which purpose is stimulation of children's different intelligences, by playing.



# Læsevejledning

Dokumentationen af dette projekt er inddelt i 2 rapporter; Produktrapport og Procesrapport. Produktrapporten udgør en præsentation af løsningsforslaget, mens procesrapporten indeholder en dokumentation for procesforløbet, der ligger til grund for dette resultat. Sidst i procesrapporten findes desuden appendiks, som indeholder uddybende materiale for projektets research og metodik etc. Det udgør et supplement til rapporterne, hvorfor der løbende vil blive refereret hertil. Det anbefales at læse Produktrapporten først.

Der findes desuden en ordliste indeholdende udvalgte ordforklaringer samt en kildeliste til hvilken, der henvises efter Harvard-metoden. Kildelisten udgør projektets samlede kilder. Hver rapport indeholder desuden egen illustrationsliste.

Den supplerende DVD indeholder en digital udgave af rapporterne (PDF), en skitsemappe samt en tegningsmappe med CAD-tegninger af udvalgte løsningsforslag.

Projektets litterære materiale er primært formidlet som et eksamensprojekt henvendt til vejledere og censorer. Det forventes imidlertid, at produktrapporten kan bruges til præsentation af designforslaget til andre interesserede.

# Indhold

## Indledning 8

Teorien om De Mange Intelligenser  
Intelligenser og læreplaner  
Konkurrerende børnehaveprodukter

## Brugergruppen 13

## Værdimission 15

## Interaktionsvision 16

## Problemformulering 19

## Koncept 20

Nicoo-Univers  
Nicoo-Univers i interaktion med brugergruppen  
Legescenarier

## Nicoo- stol 52

Anvendelsesmuligheder  
Konstruktion og materiale  
Form og farver  
Opbevaring

## Udviklingspotentialer 64

## Illustrationsliste 68

## Måltegninger 70



# Indledning

I Danmark er ansvaret for børns udvikling delt mellem hjemmet og daginstitutionen, hvor de har en primær funktion som udviklingsinstitution for børns liv, nu og i fremtiden. Dette er under hastig udvikling ligesom andre områder i samfundet, og der stilles flere krav til daginstitutioner.

Stigende interesse for barnets individuelle læring og kompetenceudvikling har i 2004 medført lovkravet om udarbejdelse af den pædagogiske læreplan i daginstitutioner her under bl.a. børnehaver. Dette betyder, at den enkelte børnehave skal gennemføre og dokumentere aktiviteter ud fra 6 kompetenceområder for det enkelte barn i en pædagogisk læreplan, som beskrives senere i dette afsnit.

## Lovkrav og realiteter

Lovkravets forventninger stemmer ikke overens med de nuværende vilkår i dagens børnehaver. For at kunne opfylde lovkravet, skal man i første omgang identificere eksisterende forhold, for dermed at kunne planlægge forbedring eller totale ændring, dertil. Der er her tale om de fysiske og de emotionelle forhold:

- De fysiske; er børnehavens bygning, indretning, møbler og lignende.

Realiteten er, at de fysiske dele, der omgiver børn i dag, her bl.a. børnehavemøbler ikke i tilstrækkelig grad tager hensyn til børns udviklingsbehov.

- De emotionelle; er primært pædagogernes tid og ressourcer til børns individuelle læring.

Virkeligheden er, at det stigende børnetal med færre pædagoger, samt relativ mange timers administrativt arbejde uden en konkret værktøjsmodel til udarbejdelse af læreplaner, vil resultere i manglende tid og overskud til børns individuelle læring. Det vil desuden skabe usikkerhed om hvordan det enkelte barnets udvikling skrider frem, både for pædagoger og forældre. Dette er beskrevet nærmere i brugerundersøgelsen i procesrapportens fase 1.

Ovennævnte beskrivelse i korthed danner baggrund og motivation for projektet, som omhandler at skabe forudsætninger for at udvikle fremtidsrettede løsningsforslag som kan;

- tilgodese børns individuelle udviklingsbehov
- leve op til kravet om de pædagogiske læreplaner
- fremme et frugtbart samarbejde mellem forældre og børnehave

Der er derfor tale om opfyldelsen af både materielle og immaterielle behov i børnehaver. I den anledning har det været betydningsfuldt at involvere brugerne i designprocessen til at få et bedre indsigts i deres virkelighed, og dermed kunne udvikle et løsningsforslag med afsæt i brugernes behov. Resultatet af nærværende projekt tager udgangspunkt i grundværdien i Howard Gardners teori om "De Mange Intelligenser", som beskrives i næste afsnit.

## Teorien om "De Mange Intelligenser"

Begrebet "De Mange Intelligenser" benytter den amerikanske professor og psykolog Howard Gardner til at fremhæve, at det enkelte individ indeholder en række intelligenser som danner grundlag for individets foretrukne måder at lære på. Barnets forskellige intelligenser kan, ifølge Gardner, stimuleres med de rette vilkår i dets omgivelser, og det er vigtigt at man plejer alle de forskellige intelligenser så samfundet får så mange handlekraftige borgere som muligt.

Gardner opfordrer lærere og pædagoger til at gennemtænke deres undervisningsmetoder, hvori undervisning bruges som et redskab til at udvikle forskellige intelligenser hos barnet.

I procesrapporten, fase 0 beskrives mere om teorien og forholdet mellem børns leg og læring.

Gardner har præsenteret 9 intelligenser, som hver især er kendetegnet med hver sin kernefunktion. Den musikalske intelligens har fx følsomheden over for toner som kernefunktion, den sproglige intelligens har følsomhed overfor ord og sætningsopbygning som kernefunktion og så videre.

I dette projekt opstilles 10 intelligenser, hvoraf de 9 første intelligenser er introduceret af Gardner, mens den intuitive intelligens(nr. 2 fra oven) er udviklet af danske forskere, her i blandt Jørn Martin Steenhold. (Se ill.1)

| 10 intelligens typer                                                                              | Synlighed                                                                                     | Eksempler på leg og legetøjs typer                                                                                                    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>Eksistentiel | Fascineres af skabene fortællinger og kontrasterne, godt/ondt, rigtig/forkert osv             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bøger</li> <li>- Udklædning</li> <li>- Dukker</li> <li>- Naturdele</li> </ul>                |
| <br>Intuitiv     | Gode fornemmelser af ting. Eksperimenter nye og fantasifuld leg                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kimsleg</li> <li>- Gætteleg</li> <li>- Sanslelegetøj</li> </ul>                              |
| <br>Krop         | Processer viden gennem krops fornemmelser. God til motoriske koordinationer                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Byggeklodser</li> <li>- tumle</li> <li>- Sportsudstyr</li> </ul>                             |
| <br>Logisk       | Tænker i koncepter og problemløsninger<br>Manipulerer med ting for at eksperimentere          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Byggeklodser</li> <li>- Tal og lotterier</li> <li>- Spil generelt</li> </ul>                 |
| <br>Musik        | Opfatter og udtrykker musikalske former<br>Tænker i lyde, rytme og mønstre                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Musik og rytme instrumenter</li> <li>- Mobiler</li> <li>- Rimespil</li> </ul>                |
| <br>Natur        | God til klassificering af objekter i omgivelser.<br>Elsker naturen, dens kræfter og fænomener | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Naturdele</li> <li>- Spil generelt</li> <li>- Seriedukker og dyrfigurer</li> </ul>           |
| <br>Rumlig       | Tænker i form og billeder. Fascineres af maskiner, indretning og kreative leg.                | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tegne-, formningsmaterialer</li> <li>- Optisk legetøj</li> <li>- Spil generelt</li> </ul>    |
| <br>Selv        | Erkender og reflekter indre følelser, drømme og ideer. Filosofier over omgivelserne           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dukker</li> <li>- Spil generelt</li> <li>- Bytteobjekter</li> <li>- Sanslelegetøj</li> </ul> |
| <br>Social     | Tænker i processer ved relationer.<br>Kommunikere stærkt til at udføre egne ideer.            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Seriedukker og dyrfigurer</li> <li>- Bytteobjekter</li> <li>-</li> </ul>                     |
| <br>Sprog      | Fascineres af historiefortællinger og eventyr.<br>Elsker at sige, høre og se ord              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bøger</li> <li>- bogstaverleg</li> <li>- Tegne-materialer</li> </ul>                         |

III. I: De 10 intelligens typer, barnets interesseområder samt nogle eksempler på leg og legetøj, der kan fremme intelligenser.

## Læreplaner og Intelligenser

En pædagogisk læreplan er en beskrivelse, der skal indeholde de mål og den pædagogiske praksis omkring småbørnenes individuelle læring. Disse mål skal dokumenteres, evalueres og følges op på. I forbindelse med indførelsen af de pædagogiske læreplaner i børnehaver, skal nedenstående 6 kompetencetemaer beskrives;

- Barnets alsidige personlige udvikling
- Sociale kompetencer
- Sprog
- Krop og bevægelse
- Natur og naturfænomener
- Kulturelle udtryksformer og værdier

Siden 2004 har det været obligatorisk for alle småbørnsinstitutioner at udarbejde en pædagogisk læreplan, men det er op til den enkelte børnehave, hvordan det vil gribe arbejdet an. Der er derfor stor forskel på børnehavernes evalueringsmodeller. Denne manglende fælles evalueringsmodel samt formidling af sådan en model gennem proces og læring i evalueringsforløbet i forskellige kommuner og børnehaver, skaber forvirring blandt pædagoger. Dette betyder, at pædagoger ikke ser en sammenhæng mellem mål, indsatser og resultater, men derimod oplever et usystematisk og uinspireret arbejde med evaluering og dokumentation af deres praksis. Der er beskrevet mere om læreplaner i procesrapporten fase0 og problemstillinger mht. udarbejdelse af læreplanen i fase1 under interviews.



# Brugergruppen

Løsningsforslaget er målrettet børnehaver, og i denne kontekst, er det børn i alderen 3-6 år samt børnehavepædagoger som er de primære brugergrupper. På sidelinjen er børnenes forældre.

En afgørende periode i børns liv foregår i børnehaven. De skal tilegne sig forskellige kompetencer(lovkrav), f.eks. lære om natur, spilleregler, normer, samvær med andre osv. Men børn er forskellige og de lærer og udvikler sig forskelligt. For at barnet kan udvikle sig alsidigt, er der nogle afgørende faktorer, der spiller ind:

## Barnet

Barnet udfolder sig bedst gennem alsidige lege og aktiviteter

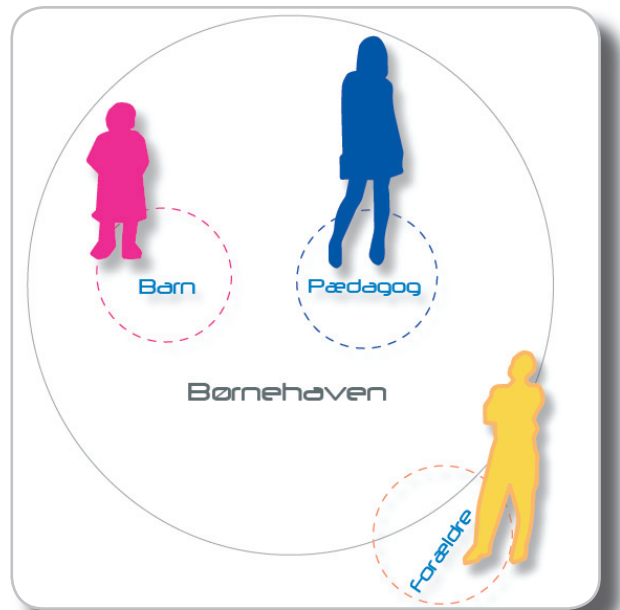
## Pædagogen

Pædagogen har en afgørende rolle i at skabe læringsscenarier for det enkelte barn, så det kan udvikle sig mangfoldigt.

## Forældre

Det er af stor betydning for barnets selvværd at forældre har viden og interesse i, hvad barnet foretager sig i børnehaven og er støttende.

I de følgende sider beskrives projektets værdimission og interaktionsvision i forhold til den enkelte brugergruppe ud fra Lerdahls visionsbaseret designpyramide.



III. 2: Brugergruppen består af barn og pædagog samt barnets forældre på sidelinje

# Værdimission

Værdimission er produktets intention og grundsyn. Værdimissionen er sat op i forhold til konteksten;

Skabe et inspirerende lege og aktivitetsmiljø, der fremmer barnets lyst og motivation til at lege forskellige legetyper, for herigennem at berøre forskellige intelligentyper.

Tilgodese pædagogernes behov i en nutidig og fremtidig kontekst.

Give forældre mulighed for at følge barnets udviklingsproces.

# Interaktionsvision

Interaktionsvisionen tager afsæt i aktuelle behov og visioner for fremtidens børnehaver. Disse værdier beskriver interaktionen mellem de enkelte brugergrupper og produktsystemet.

## Interaktionsvision i forhold til barnet

### Fantasifulde vekselvirkninger

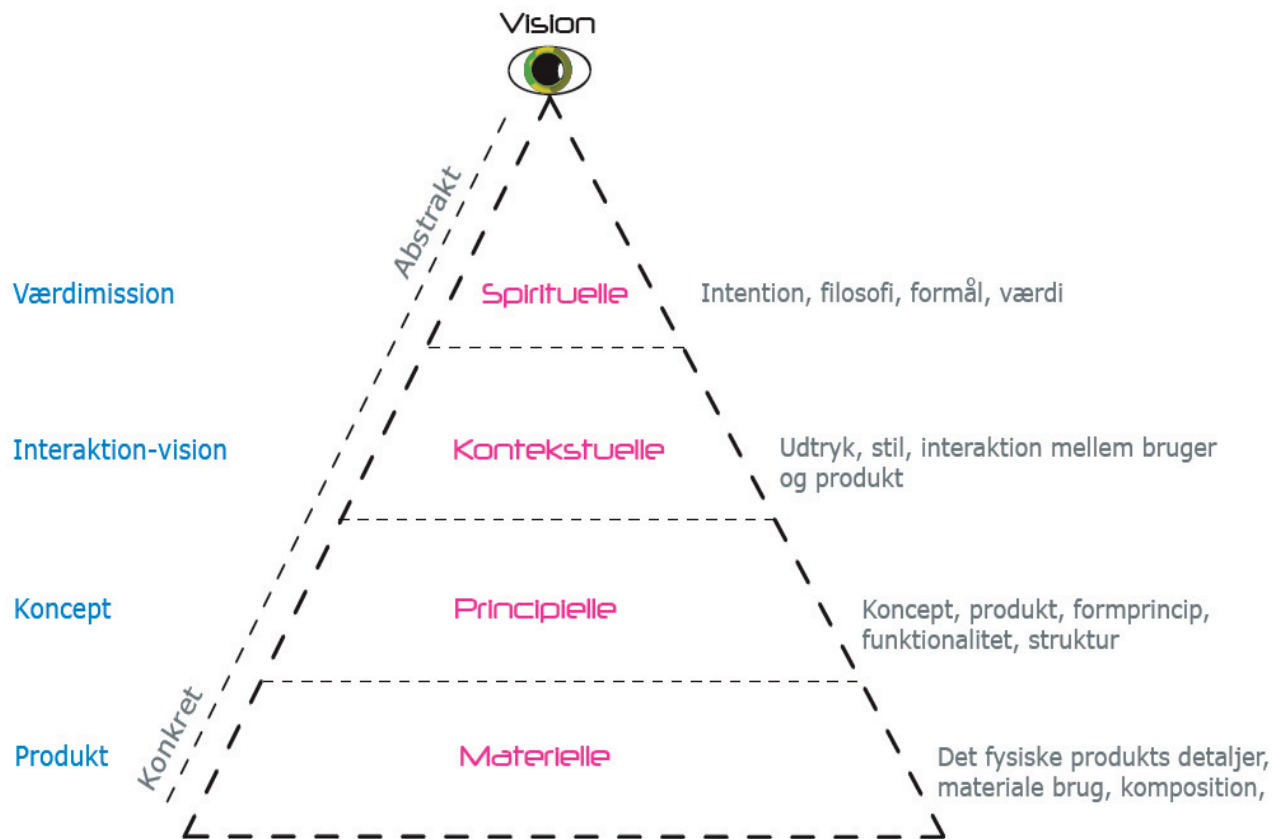
- Fordrer en kreativ brug af børns forskellige intelligenser. På den måde kommer børnenes alsidige udvikling i fokus.
- Direkte interaktion, som kan bruges alene eller i samspil med andet legetøj.
- Produktsystemet bruges som en intuitiv og integreret del af legen.
- Design af møbler og figurer, skal i interaktionen med børnene opleves "levende".

### Vokser med barnet

- Fastholder barnets interesse ved at oplevelsen indeholder flere lag, der kan udforskes og give nye udfordringer i takt med, at barnet udvikler sig.
- Giver barnet mulighed for at eksperimentere og udvikle egne lege.

### Flere legemuligheder

- Appellerer til forskellige børn, både små og store, drenge og piger, alene og i grupper.
- Giver mulighed for flere legetyper, som tiltaler barnets personlige impulser.



III. ➤: Erik Lerdahls model for visionsbaseret tilgang til design

## Interaktionsvision i forhold til pædagogen

### Synliggørelse

- Design af et pædagogisk værktøj, hvor det pædagogiske arbejde bliver mere systematisk og målrettet samt fremhæves både for den enkelte pædagog men også for evalueringsmøder i børnehaven eller over for kommunen (- at føre krav om læreplaner igennem)

### Inspirerende vekselvirkninger

- Sætter kreativiteten i gang, således at det pædagogiske arbejde bliver mere interessant.
- Bidrager til frugtbar viden/erfaring til en mere inspirerende praksis.

### Supplerende

- Suppleres med andre legeprodukter og integrerer daglige lege og aktiviteter i en pædagogisk ramme.
- Appellerer til både teorien om De Mange Intelligenser og de pædagogiske læreplaner.
- Flere indretningsmuligheder – Kan indrette rummet efter behov

## Interaktionsvision i forhold til forældre

### Inviterende

- Skabe forståelse og give mulighed for at medvirke til deres børns udvikling.
- Design af Hjemmeside – Her kan forældre udveksle erfaringer med andre forældre.

# Problemformulering

Hvordan skabes et løsningsforslag, der kan bidrage til stimulering af børnehavebørns forskellige intelligentyper?

Hvordan kan det samtidig gøres givende for brugeren at benytte produktsystemet som en integreret del i den daglige praksis?

# Koncept

I den følgende del af rapporten gennemgås konceptet for produktsystemet. Gennemgangen opdeles overordnet i følgende afsnit:

## Produktsystem

Introducerer produktsystemets forskellige elementer og delelementer

## I Interaktion med brugergruppen

Beskriver forskellige elementer og delelementer i interaktion med den enkelte brugergruppe.

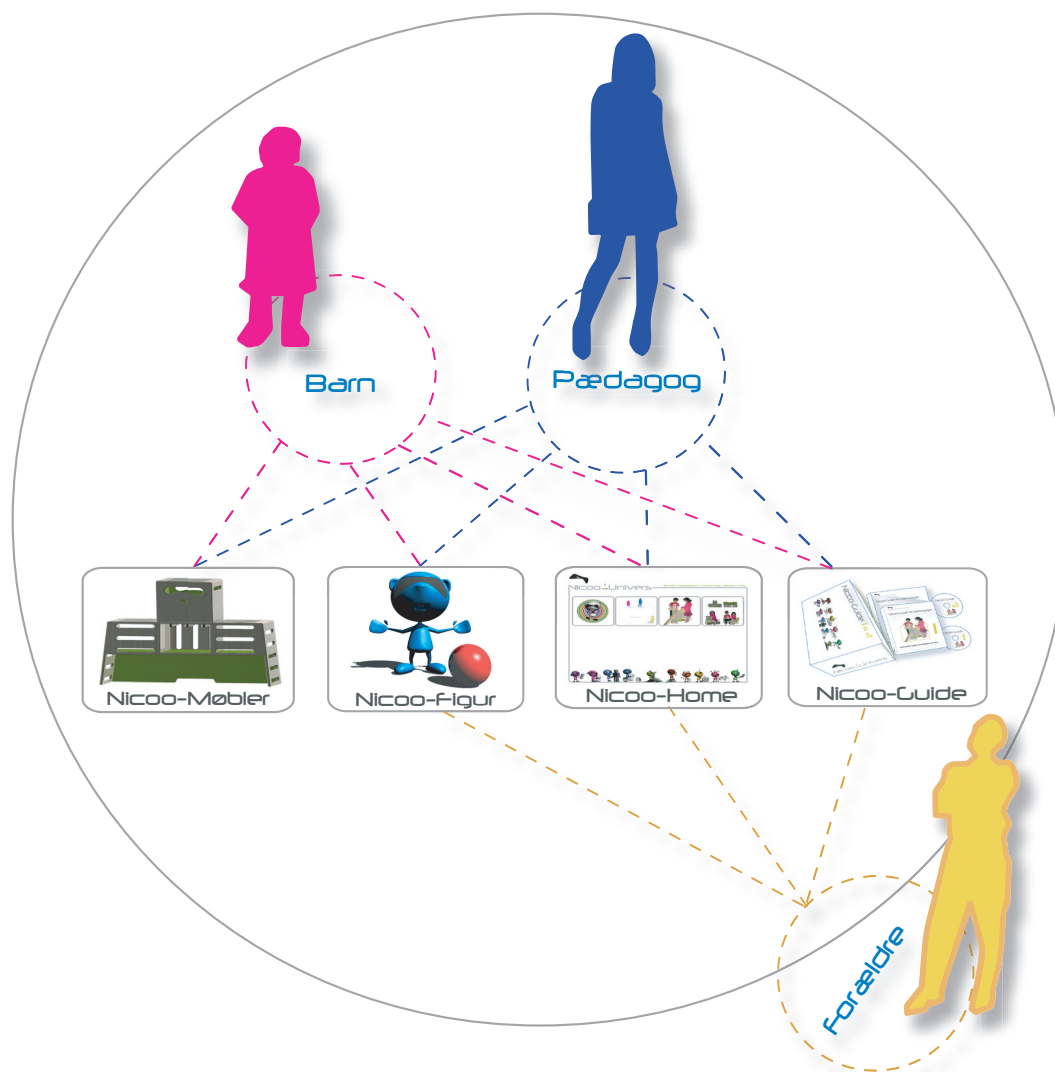
## I samspil med intelligensstyperne

Tegner 3 legescenarier, som gør rede for sammenhængen mellem Nicoo-Univers og de 10 intelligensstyper. Disse scenarier beskriver forskellige situationer med henblik på den enkelte brugergruppe.

## Nicoo-Univers & Konkurrerende produkter

Afsluttende afsnit ser på Nicoo- systemet sammenlignet med konkurrerende børnehaveprodukter set i forhold til de 10 intelligensstyper.





### III. 4: Brugergruppens anvendelses muligheder

## NICOO-Univers Produktsystem

Løsningsforslaget åbner op for mangfoldige muligheder for brugergruppen, hvor den enkelte kan få gavn af interaktionen med dette. På Illustrationen foreligger en introduktion til systemets forskellige elementer, og delelementer. Samt en opridset beskrivelse af, hvad de forskellige delelementer kan bibringe brugergruppen. De markerede kasser i modellen indikerer de færdige produkter, hvorimod andre er på konceptuelt niveau.

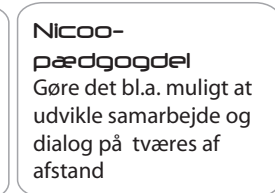
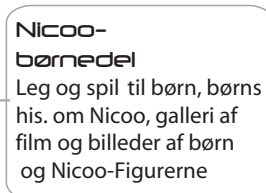
Nicoo-Univers består af 4 elementer; Nicoo-Figurer, Nicoo-Guide, Nicoo-Home og Nicoo-Møbler.(se ill?) Disse elementer og deres delelementer bliver beskrevet i samspil med brugergruppen på de følgende sider.

# Nicoo-Univers

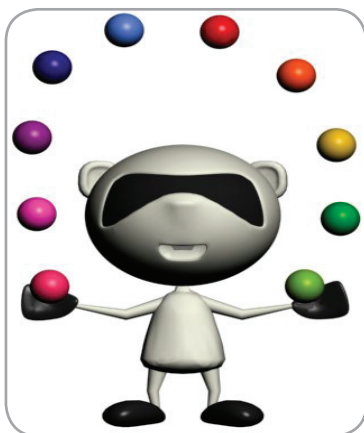
## Elementer



## Delelementer



III. 5: Nicoo-Univers består af 4 elementer og tilhørende delelementer. De markerede kasser er projektets færdige elementer på nuværende tidspunkt



III. 6: Figuren, Nicoo forvandler sig til 10 forskellige karaktere ud fra de 10 intelligenster

## Nicoo-Figurer

I dette projekt har udviklingen af Nicoo-Figurerne indeholdt flere aspekter. Et vigtigt aspekt er, at kommunikere produktsystemets budskab med brugeren gennem storytelling. Figurerne skaber desuden synlighed både omkring de 10 intelligensstyper via 10 typer figurer samt omkring systemet som helhed.

En lille forhistorie om Nicoo, hvor grundidéen til dette væsen fortælles, omhandler i korthed en fiktiv figur, ved navn Nicoo og i hvid farve. Den hvide farve symboliserer en kombination af alle farverne, det betyder at Nicoo gemmer forskellige karakterer og evner under sin facade.

### Børn

Form og farver til figurerne henvender sig i høj grad til børn i denne aldersgruppe. De valgte farver er børnevenlige og glade farver, med flere farvenuancer. Og formen af figurerne er de søde, harmoniske og samtidige seje og livlige figurer. Begrundelse til valget er beskrevet nærmere i procesrapporten i fase 3.

Nicoo-Figurer kan få plads i barnets fantasifulde lege og de kan opleves "levende". Barnet kan afspejle sig selv i en af figurerne, f.eks., ved at optræde i forskellige roller, for eksempel rollen som "den populære musiker", Musik-Nicoo i en leg. Nicoo er ikke kønsbestemt, så den kan appellere til både piger og drenge.

Historien om Nicoo kan alene igangsætte nogle aktiviteter, hvor nogle intelligensstyper påvirkes, bl.a. den sproglige intelligens påvirkes gennem fortællinger om Nicoo af barnet selv, andre børn og voksne. Den sociale intelligens påvirkes, gennem fælles fortællinger, rollelege og den intuitive intelligens påvirkes, når barnet bruger sin fantasi til at fortælle historier. Figurerne kvaliteter bliver belyst senere i en legescenarie.

### Pædagog

Nicoo-Figurer får forskellige anvendelser i den pædagogiske praksis. Det betyder først og fremmest, at intelligensstyperne bliver synlige og nemmere at huske. Figurerne og deres farver kan bruges til at klassificere legetøj og legeredskaber, der altid kan være synlig og tilgængelig at bruge.

Dette giver pædagogerne mulighed for at iagttage hvilke aktiviteter, der interesserer det enkelte barn i større eller mindre grad, og dermed kommer barnets stærke og mindre stærke sider frem i lyset. Pædagogerne kan anvende denne synliggørelse af barnets foretrukne aktiviteter til at registrere og planlægge andre aktiviteter til at stimulere barnets mindre stærke sider.

Nicoo-Figurer og historien om Nicoo kan også bruges til at sætte den pædagogiske kreativitet i gang, idet pædagogerne kan fortælle børnene fiktive fortællinger om Nicoo, hvor de pædagogiske intentioner er gemt i historierne. Fortællingerne kan støttes af Nicoo-Figurer eller tegninger af figurerne i samspil med det valgte tema. Et eksempel kan være, når en pædagog vil lære en 3 årig dreng selv at tage tøj på. Pædagogen har registreret at drengen beundrer Krops-Nicoo, derfor fortæller pædagogen, en lille historie om Krops-Nicoo, som selv vil tage tøj på etc.

### Forældre

Nicoo-Figuren og dens historie er et middel til dialog mellem barnet og sine forældre, idet barnet kan kommunikere mere sansbar bl.a. om de aktiviteter, det har foretaget sig i børnehaven via figurerne, historien om dem og deres farver etc.



## Nicoo-Guide

Guidens brugsegenskaber bliver belyst gennem scenarierne. Her beskrives i korthed, hvilke elementer guiden rummer for den enkelte brugergruppe.

### Barnets Nicoo-kasse:

- Et fotoalbum til barnets billeder.
- En mappe til barnets tegninger og lignende
- 10 små kort og klistermærke af Nicoo-Figurer.
- Barnets første bog om Nicoo og dens magiske univers
- En madkasse og drikkedunk

### Pædagogens Nicoo-Guide:

Nicoo-Guide til pædagoger indeholder praktiske informationer, tips til aktiviteter og et pædagogisk værktøj til dokumentation af observation, beskrivelse, indsats, evaluering, formidling etc.

- Et legeskema til at registrere det enkelte barns stærke og mindre stærke intelligenser.
- Et evalueringsskema for dokumentation af det pædagogiske arbejde, som både kan efterleve kravet om læreplaner og bruges til pædagogisk selvevaluering
- En inspirationsguide til nogle aktiviteter, der stimulerer forskellige intelligensstyper i interaktion med Nicoo-Univers.

### Forældrenes Nicoo-Guide:

Nicoo-Guide til forældre er en velkomstguide, som beskriver en overordnet introduktion til Nicoo-Univers og praktiske informationer hertil. Den indeholder desuden aktivitetstips til hjemmebrug som rummer inspiration til forskellige aktiviteter som kan fremme forskellige intelligenser.





III. 7: Barnets Nicco-Kasse indeholder forskellige aktivitets del



III. 8: Nicoo-Guide for børnehaver indeholder bl.a. praktiske informationer, tips til aktiviteter etc.



III. 9: Nicoo-Guide for forældre indeholder praktiske informationer, tips til aktiviteter etc.

## Nicoo-Home

I stimuleringen af barnets forskellige intelligensstyper i interaktion med systemet vil Nicoo-Home være en kilde til inspiration og en vidensport, der kan udnytte pædagogiske kompetencer og ressourcer bedst muligt. Hjemmesiden er det medium, hvor produktsystemets intentioner og egenskaber kommunikeres for både den valgte brugergruppe samt omverden. I hovedtræk indeholder Nicoo-Home 3 dele:

### Børnedel:

- Forskellige lege og spil til stimulering af nogle intelligensstyper
- Forskellige fortællinger og tegninger om Nicoo, som er fortalt og tegnet af børn, forældre og pædagoger.
- Fotogalleri af børn i interaktion med Nicoo-Møbler, som kan inspirere barnet i sin leg.

### Pædagogdel:

- Et pædagogisk forum til at udveksle idéer, supplere og komplettere hinandens kompetencer. Pædagoger kan udveksle fortællinger om Nicoo, fotos af børns aktiviteter i samspil med systemet. Disse kan bl.a. bruges til pædagogisk aktiviteter og supplement til dokumentation for læreplaner. Det er derfor en vidensport til den pædagogiske mål, indsatser og resultater, der medfører både synlighed i det pædagogiske arbejde og skaber større samarbejde på tværs af afstand.

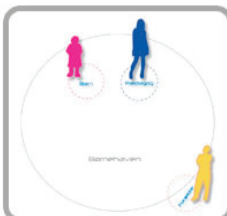
### Forældredel:

- Forældre kan dele erfaringer og viden om deres børns forskellige intelligenser og Nicoo-Univers med andre forældre. Forældrene har desuden mulighed for at skrive deres eller deres børns fortællinger om Nicoo-Figurer.



Nicoo Univers

[Børnsplil](#) | [Pædagogforum](#) | [Forældre blog](#) | [Katalog](#) | [Folder](#)



### III. IO: Nicoo-Home

## Nicoo-Møbler

Nicoo-Møblerne rummer adskillige funktioner og legemuligheder. Med udgangspunkt i den enkelte del i Nicoo-Møbler inviteres børnene til alsidige lege og aktiviteter.

De fleste børnehavemøbler på markedet fokuserer oftest på pris og simple funktioner, men sjældent på børns leg og alsidig læring. At skabe møbler som både rummer flere praktiske funktioner og samtidig tilgodeser børnenes udviklingsbehov, kræver at møblerne appellerer til børns forskellige måder at lege og lære på. Se ill. 11 og 12

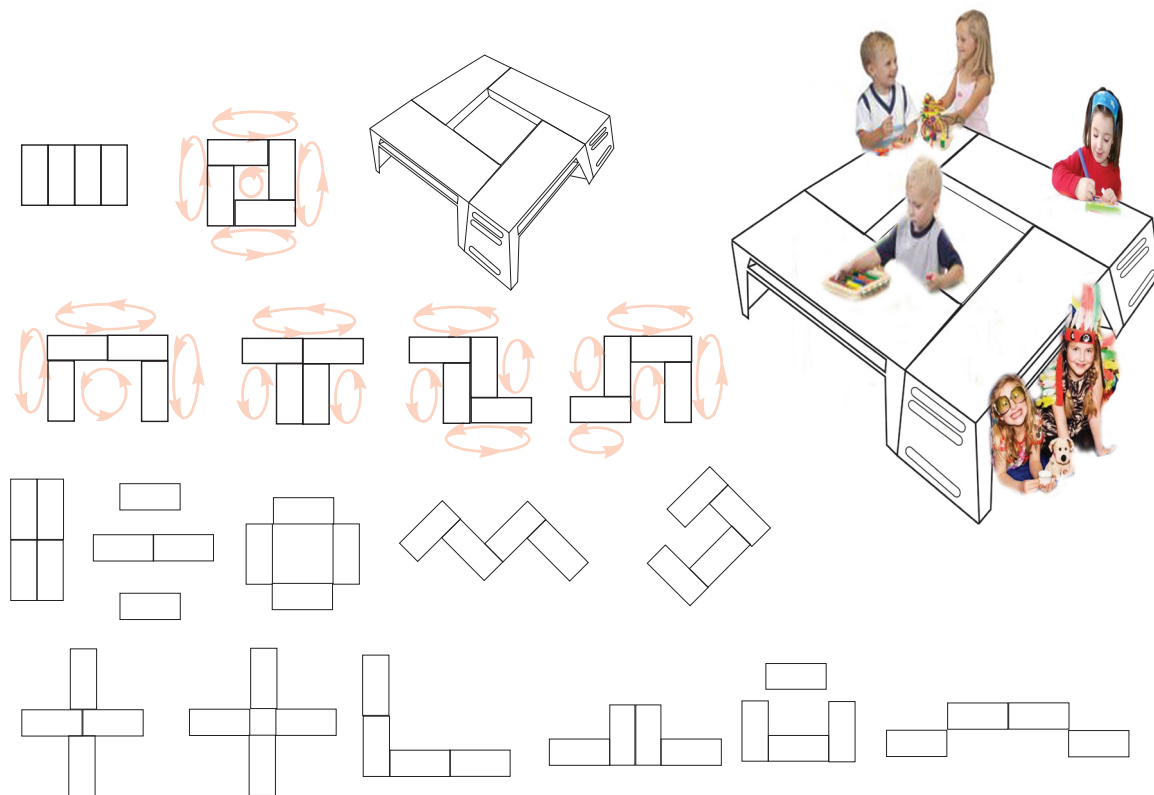
Nicoo-Møbler består af 3 delelementer med forskellige funktioner og legetilbud; Nicoo-Bord, Nicoo-Scene og Nicoo-Stol.

### Nicoo-Bord

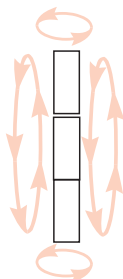
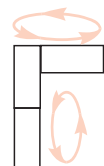
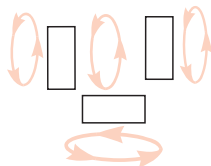
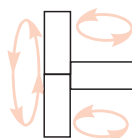
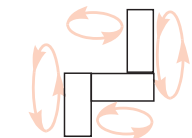
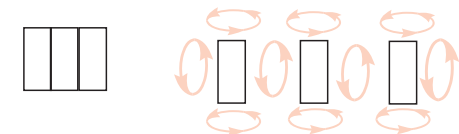
Nicoo-Borde består af 4 dele, som rummer talrige muligheder for variation i indretningen. De kan stå alene, kombineres og skabe større eller mindre legemiljøer. Der er således altid mulighed for nye udfordringer for børn, når borde, og andre møbler opnår flere anvendelsesmuligheder, ved at stille dem forskelligt i forhold til hinanden. Forskellige aktiviteter giver således børn mulighed for at beskæftige sig med den foretrukne aktivitet, mens en anden intelligens (f.eks. social) samtidig aktiveres. Store børn kan især have mere glæde af de aktiviteter, der retter sig mod skoleforberedelse f.eks. muligheden for at lege med bogstaver, tal og mængder, gennem aktiviteter i kasserne i bordene. For mindre børn er sanselege i disse kasser mere interessante.

### Nicoo-Scene

Nicoo-scene består af 3 dele. Hver enkelt scene huser flere aktiviteter, der fungerer som en ramme, som slår en bestemt stemning an. Enten kalder de til samling, til ro eller fordybelse. De kan bruges af vekslende aldersgrupper og på tværs af køn. Børn kan lave forskellige fællesaktiviteter i, under, mellem og omkring scenen. Det kan være aktiviteter som teater, rollespil, danse, rytmik og diverse lege. Børnene kan også trække sig tilbage for at fordybe sig, når der er behov for det. Se ill. 11 s. 35



III. II: Nicoo-Bord skaber talrige muligheder for aktiviteter og indretning.



III. 12: Nicoo-Scene danner rammerne for mangfoldige leg og stimulering



Opbevaringssystemet i Nicoo-scene markeres med intelligens farver og billeder af Nicoo-Figurer. Dette vil betyde, at forskelligt legetøj og redskaber, der ligger forskellige steder i møblerne er nemt at finde og parat til brug. Det betyder ikke, at det altid vil være samme legetøj samme sted, men det betyder at f.eks. den orange farve i Nicoo-Møbler, giver et vink om at der her er musikaktiviteter.

Nicoo-stol og Nicoo-borde kan desuden stilles i Nicoo-scene, når rummet f.eks. skal gøres rent. Se ill. 12

#### Nicoo-stol

Nicoo-Stol består af 10 stole, med hver deres farve som de 10 Nicoo-Figurer. Stolen kan anvendes i varierende sidde og lege muligheder.

Nicoo-stole inviterer børn til skiftende individuel og fælles leg, og kan bruges alene eller sammen alt afhængig af legens tema. Den giver det enkelte barn mulighed for at udfolde sin kreativitet, idet den kan designes til mange forskellige figurer, som kan afsløre legens tema og vise barnets personlige udtryk. Med sin legende udformning og glade farver bliver børn i godt humør af at se på den og motiveret til at lege med den. Se ill. 13 på næste side

Barnet kan alene eller sammen med andre børn bygge diverse strukturer i forskellige lege og aktiviteter.

Stolen giver desuden mulighed for at barnet kan eksperimentere med andre aktiviteter, således at barnet udvikler egne lege. Og netop det er med til at berøre flere slags intelligensstyper hos barnet. Stolens egenskaber bliver beskrevet yderlige i afsnit om Nicoo-stol senere i rapporten.



III. 13: Nicoo-stole med mange anvendelsesmuligheder i daglige aktiviteter.

## Indretning af Nicoo-Møbler

I det følgende afsnit beskrives indretningsmuligheder samt hvor forskelligt legetøj kan placeres i Nicoo-Møbler efter de 10 intelligensstyper. Nicoo-Møbler kan indrettes således at legetøjet altid er tilgængeligt for børnene og samtidig tjener separate formål, idet opbevaringssystemet skal markeres med Nicoo farver og figurer, som repræsenterer de forskellige intelligenser.

Pædagogerne har mulighed for at ændre indretningen efter behov; hvordan de forskellige møbler placeres i forhold til hinanden, skaber forskellige legemiljøer for børn og tilvejebringer bestemte og ubestemte aktiviteter. I det følgende beskrives overvejelserne omkring indretningsmuligheder i punktform:

- Mulighed for at flytte rundt på møblerne, kræver hjul med låse på under Nicoo-scene og Nicoo-borde
- Mulighed for at sætte de forskellige møbler sammen på nye måder.
- Mulighed for opbevaring af skiftende større og mindre legetøj/redskaber. Derfor er der forskellige størrelser af kasser, hyller, skuffer, markeret med hvert intelligens' farver. På den måde er der ingen tvivl om, hvilke kasser der hører til hvilke intelligenser samtidig med at alle redskaber kan opbevares.

#### Eksempler på placeringer af legetøj i Nicoo-Møbler

- Nicoo-Scene: Det tænkes at den enkelte scene, indeholder forskellige kasser og "skjulte" skuffer med forskellige måder at nå legetøjet. Hver enkelt kasse og skuffe indeholder noget ganske bestemt legetøj, udvalgt indenfor en bestemt intelligens.
- Nicoo-Borde: Under bordpladen er det tænkt at der er kasser og skuffer med plads til legetøj, redskaber, bøger, rekvisitter osv. indenfor en bestemt intelligens.
- Nicoo-stole: I "hovedet" og på hylden i "kroppen" kan kun ganske bestemt legetøj placeres. Det er legetøj som barnet leger med i sine lege og som skal på sin plads i opbevaringssystemet i Nicoo-scene efter legen.

#### Udskiftning af legetøj og skabe

For at tilvejebringe små forandringer og skabe mere opmærksomhed omkring nogle bestemte intelligenser, kan pædagogerne, efter behov, f.eks. efter 2-4 uger, bytte legetøjskasser/skuffer eller udskifte legetøj og redskaber med andre temaer. Kasser med indhold tænkes at kunne lånes af eller til andre børnehaver.



# Legescenarier

## Nicoo-Univers og Intelligenser

I dette afsnit beskrives 3 Legescenarier, med det formål at belyse systemets anvendelsesmuligheder bl.a. i forhold til stimulering af børns intelligenser. Scenarierne tager udgangspunkt i børnehavens praksis med henblik på de daglige aktiviteter, som har hentet sin inspiration fra projektets brugerundersøgelser. Til at få et indblik i NicooUniversets anvendelsesområder, er der valgt at opstille en model, som skitserer brugergruppens interaktion med produktsystemet i disse legescenarier. Efter beskrivelsen af legesituationerne, vil de refleksioner der ligger bag disse blive beskrevet.

## scenarie I

Dette scenarie beskriver et eksempel på en førstegangsbruger af systemet. En pædagog, Christian bruger Nicoo-Guiden i sine forberedelser herunder udvalg af børnegruppen, til inspiration for aktiviteter, til selvevaluering og som dokumentation til den pædagogiske læreplan. Se skemaet på næste side.

Guiden er derfor et tilgængeligt redskab for at gennemføre et mere systematisk og målrettet arbejde. Desuden er den med til at sætte gang i kreativiteten hos pædagogen. Pædagogen arbejder i denne temaaktivitet med børnenes sociale, sproglige, selv og intuitive intelligens, ved at bruge børnenes rumlige intelligens.

Gennem en opdigtet historie om Nicoo benytter Christian Nicoo-Figurerne til at løfte historien, idet børnegruppen har deres stærke sider i den rumlige intelligens. Figurerne er med til at skabe billeder, mens børnene hører historien og bliver bekendt med flere ord og nye udtryk. Christian vælger ikke at fortælle hele historien, dette for at "lokke" børnene til at finde på en evt. afslutning af historien to og to. Med det kan børn både bruge den sociale men også intuitive intelligens, hvor børnene bruger deres fantasi til at opdigte en fortælling. Pædagogen vil have børnene i to mands grupper til at fortælle om deres fælles historie om Nicoo. Her er der tale om sproglig

| Scenarie | Akt.-type<br>Antal pæd.                                                                       | Antal børn<br>køn/alder                                                                                                                                                            | Nicoo-produkter                                                                                             | børns intelligensstype                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1        | <br>Tema     | <br>8<br>4-5 år                                                                                   | <br>Guide, Figuer, Home   | <p>stærke: </p> <p>Stimulerer:   </p> <p>Andre:   </p>               |
| 2        | <br>Spontane |  <br>3 2<br>4 år | <br>Stole                 | <p>stærke: </p> <p>Stimulerer:    </p> <p>Andre:  </p>               |
| 3        | <br>Tema   | <br>12<br>5-6 år                                                                                | <br>Guide, Møbler, Home | <p>stærke: </p> <p>Stimulerer:    </p> <p>Andre:  </p> |

III. 15: De 3 legescenarier beskriver sammenhængen mellem systemet og intelligens typerne. \_

og sociale intelligenser. For at stimulere selv-intelligens, vælger Christian at børnene skal tegne individuel på deres historie.

Til sidst anvender Christian Nicoo-Home, både for at sætte dagens billeder i galleriet og for at besøge pædagogiske forum, hvor han beskriver sin første erfaring i interaktion med Nicoo-Universet.

Nicoo-Home skaber derfor rammerne om den pædagogiske aktivitet i form af erfaringer, idéer og synliggørelse af deres arbejdsindsats, hvilket medfører personlig og faglig stolthed hos den enkelte pædagog.

Nicoo-Møbler og Nicoo-Figurer i interaktion med børn i dette scenarie bruges med andre redskaber. Under fortælling af historierne sidder børn 2 og 2 i Nicoo-stole(som sofa). De finder deres foretrukne tegnematerialer i opbevaringssystemet i Nicoo-borde, som er nemt at få fat i af det enkelte barn. Børnene vender stolene og bruger dem når de tegner ved Nicoo-borde.

Nicoo-Møbler er i børnehøjde, dette giver børnene selvtilid i og med at børnene selv kan få fat i forskellige redskaber uden hjælp af voksne. Stole og borde anvendes i den sociale aktivitet, og der skabes forskellige relationer imellem børnene og deres fælles aktiviteter.

Figurerne spiller en vigtig rolle i stimuleringen af barnets selv- og intuitive- intelligens, idet figurerne skaber "liv", farver og fantasi omkring historien, og børnene bliver inspireret til at bruge deres fantasi og andre sider af sig selv til denne aktivitet. Det enkelte barn får mulighed for at styrke dets mindre stærke sider gennem en mere kreativ tænkning, som figurerne skaber, da det enkelte barn lærer, at forskellige lege og aktiviteter kan laves på andre måder. Stimulering af de sproglige og sociale intelligenser opnås under hele processen ved at høre Christians historie om Nicoo, ved intern diskussion om egne historier 2 og 2 og til sidst ved at fortælle og høre andres historier. En cirkulær fortælling om Nicoo, er med til at fremme de sproglige og sociale intelligenser.



Systemet skaber desuden rammerne om de ting børnene laver, således at børnenes tegninger, billeder etc., får en værdi og bemærkning, når disse ting;

- Fotograferes, så de bringes i galleriet på Nicoo-Home. Her har barnets familie lejlighed til at se og snakke om de ting barnet har lavet i børnehaven samme dag eller senere.
- Bliver ophængt på tavlen hvis der er tale om tegninger, malerier og lignende. De kan udstilles på hyller og reoler, hvis det er andre aktiviteter, som at bygge konstruktioner af klodser, legetøj etc. Der findes således bestemte placeringer for de ting, som er lavet af børnene for at skabe opmærksomhed omkring barnets personlige ting og dermed motivation og lyst til at afprøve og øve sig igen og igen.
- Gemmes i barnets Nicoo-Kasse, som huser forskellige ting, som barnet gerne vil gemme. En personlig kasse, der kan skabe et glimt af barnets historie og dets udvikling i forløbet i børnehaven, og som kan bruges i samtale med barnets familie, legekammerater og ikke mindst i sammenhæng med barnets skolestart i børnehaveklasse.

Akt.-type  
Antal pæd.

Antal børn  
køn/aldre

Nicoo-produkter

børns intelligensstype



## scenarie 2

Dette scenarie beskriver et forløb i en temaaktivitet om naturen i samspil med systemet. Temaaktiviteten udføres af flere gangs brugere, to pædagoger der har haft erfaringer med systemet.

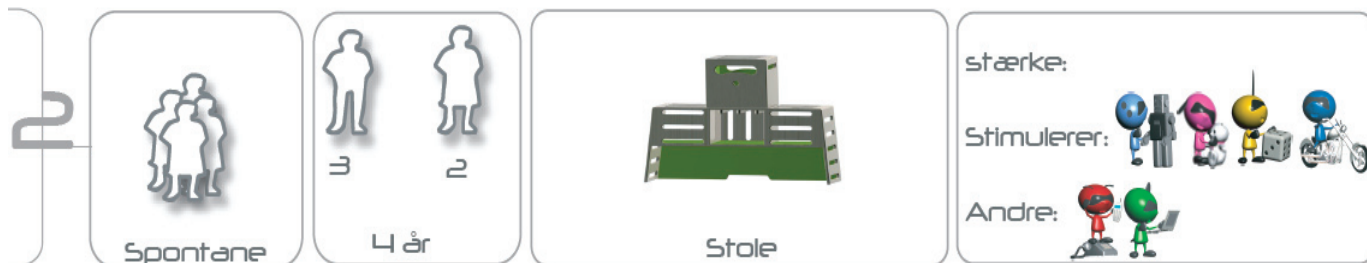
I scenariet ser børnegruppen en kort film om zebraer i naturen, hvor igennem der bliver vist og fortalt nogle informationer om Zebraer, men først under udførelse af forskellige opgaver, lagrer børnene de nye informationer. Opgaverne går ud på, at børnene forvandler stolene til forskellige dyr for at forstå relationer mellem dyrene etc.

Nicoo-Møbler spiller hver især en aktive rolle hos det enkelte barn i denne temaaktivitet. Nicoo-stole bidrager til stimulering af den rumlige og den eksistentielle intelligens gennem børnenes fælles interesse for dyr og naturen. Børnene forestiller sig at stolene er forskellige dyr, og der skabes således bedre forståelse for livet i naturen, herunder liv og død, og det gode og det onde, som er vigtigt for at fremme den eksistentielle intelligens. Og idet børnene dekorerer stolene via forskellige redskaber ud fra det de har set i filmen samt egne forestilling om hvordan dyrene ser ud, er stolen med til at fremme den rumlige intelligens.

Den logiske og sproglige intelligens stimuleres, når børnene gennem opstilling af møblerne kan se sammenhængen mellem dyrene og deres forhold til hinanden og dermed fortælle og sætte ord på egne handlinger i aktiviteterne. Børnene bliver desuden stimuleret i den logiske intelligens ved at eksperimentere og manipulere med stolene.

Scenen i Nicoo-Scene giver rum til musik og bevægelse og dermed stimulering af musisk og kropslig intelligens.

Børnenes forskellige aktiviteter i samspil med Nicoo-Møbler, skaber dynamik omkring læringen, og stimuleringen af det enkelte barns evner får en anden udstrækning. Det betyder, at møblerne i dette scenarie bruges til at "lokke" børnene til nogle aktiviteter, som de ellers ikke viser stor interesse gennem traditionelle metoder. Systemet skaber derfor motiverende omstændigheder, så børnene giver sig fuldt ud i disse aktiviteter og dermed styrker de mindre stærke intelligenser.



## scenarie 3

Scenariet 3 beskriver 2 forskellige legeformer med Nicoo-stole. Scenariet skitserer, hvordan barnets forskellige intelligensstyper kommer op til overfladen i interaktion med Nicoo-stole. Børns motivation til at lege og eksperimentere er ofte forbundet til de stærke intelligenser det enkelte barn besidder og når motivation og lysten skabes, bliver andre knap så stærke intelligenser påvirket som et naturligt flow.

Børnene har i dette scenarie stimuleret f.eks.; Den logiske; i et forsøg på at finde forbindelser og relationer mellem forskellige dele i stolen og at finde bedre måder at lave strukturen og søge løsninger på.

Den rumlige; i at bygge strukturer og figurer.

Den kropslige; i forsøg på at bygge en model, løfte og vende stolen,

Den sociale; i samvær med andre børn, i forsøg på at forstå lege og sociale regler etc. og selv intelligens; i forsøg på at finde balancen mellem indre følelser og behov i forhold til omgivelserne etc.

3 drenge i en gruppe har flere gange bygget forskellige strukturer med stolene, men de fortsætter igen og igen med at eksperimentere med stolene for at bygge nye strukturer. Det lykkes dem at lave en rigtig god model men selvom de er tilfreds med modellen i slutning af scenariet, får de til stadighed en trang til at interagere med stolen igen og igen for at lave flere og anderledes lege med stolen. Stolens legekvalitet kan derfor fastholde drengenes lyst og motivation for at eksperimentere og udvikle deres egen leg. En af drengene i gruppen udforsker muligheder og begrænsninger med redskaber og egen krop. Han er ikke interesseret i, om han kan bruge byggeriet til at lave struktur eller andet, men om hvorvidt han kan finde det rigtige balancepunkt ved at understøtte sin konstruktion med stolens forskellige dele. Han bruger både kroppen og fornuften som erfaringsredskaber.

Den anden gruppe består af to piger, som vil forvandle stolene til en prins og en prinsesse. Pigerne har forskellige stærke sider, men stolen kan alligevel imødekomme pigernes ønske og behov således at de kan lege sammen. Stolen skaber derfor et fælles legerum for ud fra hver enkelt piges stærke side.

3



Tema



12  
5-6 år



Guide, Møbler, Home

stærke:



Stimulerer:



Andre:





Nicoo-Stol

# NICOO- stol

I dette afsnit fremgår Nicoo-Magiske stols mulighed for alsidig brug, både i form af varierende siddestillinger og kreative lege, hvorved stolen passer ind i flere forskellige kontekster. Gennemgangen af stolen er opdelt i følgende tre kategorier:

- Anvendelsesmuligheder
- I interaktion med barnet
- Konstruktion og materiale valg
- Form og farver
- Opbevaring og vedligeholdelse

## Anvendelses muligheder

Stolens varierende anvendelsesmuligheder er opstillet i nedenstående model efterfulgt af beskrivelser og billeder heraf. se ill. 16 på s. 54 og 55

### Siddemuligheder

- Bænk
- Skammel

### Sammensætnings muligheder

- Stolens 2 dele kan bruges hver for sig eller i sammensætning med den anden del
- Stolen bruges alene eller i kombination med flere stole
- Stolen bruges direkte som et legeprodukt eller i samspil med andet legetøj og redskaber

### Børnegruppe

- Et eller flere børn
- Drenges såvel som piger
- Store børn såvel som mindre





III. 16: Eksempler på nogle af Nicoo-Stolens mangfoldige anvendelses muligheder.



III. 17: Eksempler på nogle af Nicoo-Stolens mangfoldige anvendelses muligheder.

### Lege - og aktivitets muligheder

- At sidde i eller på den, alene eller sammen med en legekammerat.
- At opstille legetøj i eller på den i forskellige legetema.
- At ride på den, som var den en hest eller anden dyr.
- At skabe forskellige figurer; dyr, væsen, "menneske" eller et sødt kæledyr etc.
- At bygge diverse ting med; forskellige strukturer eller små rum til forskellige lege.

## I interaktion med barnet

Interaktionsvisionen i projektet dækker over følgende punkter; Fantasifulde lege, Vokser med barnet, Flere lege muligheder. I interaktion med stolen vil barnet opleve disse værdier.

### Fantasifulde lege

Med direkte interaktion med Nicoo-stole vil barnet opleve stolen som "levende", da den har en figuragtig form. Stolen er "magisk", da den kan forvandles til mange forskellige figurer f.eks. et væsen, et dyr eller noget andet. Kun børnenes egen fantasi sætter grænsen. Stolen giver barnet mulighed for at eksperimentere med fantasien og udvikle egne lege. Børnene kan bruge en stol alene, i kombination med flere stole og i samspil med andre redskaber og legetøj i deres fantasifulde lege. Barnet kan påvirke og deko-rere Nicoo-stole for at vise legens tema og dets eget personlige udtryk.

### Vokser med barnet

Interaktion med stolen rummer flere lag, som sikrer børns motivation og lyst til at lege i forskellige aldre. En grov opdeling af børnegruppen i leg med stolen kan eksempelvis ses;

De 3-4 årige børn vil i interaktion med stolen, f.eks.

- afprøve kroppens fornemmelse i forhold til stolen
- organisere stolene efter stolens farver
- afprøve stolens forskellige former, som dannes, når stolen står på

- forskellige sider
- lege med stolen i form af et kæledyr

De 5-6 årige børn, vil i interaktion med stolen, f.eks.

- lave forskellige figurer til at afsløre legens tema og vise egne personlige udtryk
- bygge diverse strukturer afhængig af legens tema
- eksperimentere med andre aktiviteter, således at de udvikler egne lege

Forskellige lag i stolen kan derfor udforskes af børn og give nye udfordringer i takt med, at barnet udvikler sig. Stolens siddevariation og forskellige højder er vigtige i forhold til de mindste børn.

#### Flere legemuligheder

Stolen iscenesætter mulighed for flere lege og aktiviteter, den gemmer nogle forudsigelige men samtidig uforudsigelige aktiviteter som barnet selv eller sammen med andre børn kan opdage. Børnene vil brænde for de aktiviteter, der tiltaler netop dem ud fra deres stærke sider, som giver mulighed for personlig udfoldelse i forskellige legeformer(ene leg og fælles leg).

Stolens legemuligheder opridses nedenunder;

- At sidde i bænke og hygge sig med en bog eller en dukke alene eller sammen med en legekammerat
- At ride på den alene eller med en anden som om den er et dyr, væsen, mønster etc.
- At lave forskellige figurer og karakterer, som kan synliggøre legen og fremme kreativ tænkning.
- At bygge store eller små afgrænsede legemiljøer eller strukturer alene eller sammen med andre.
- At opbevare og opstille diverse legetøj og legeredskaber i forskellige lege.

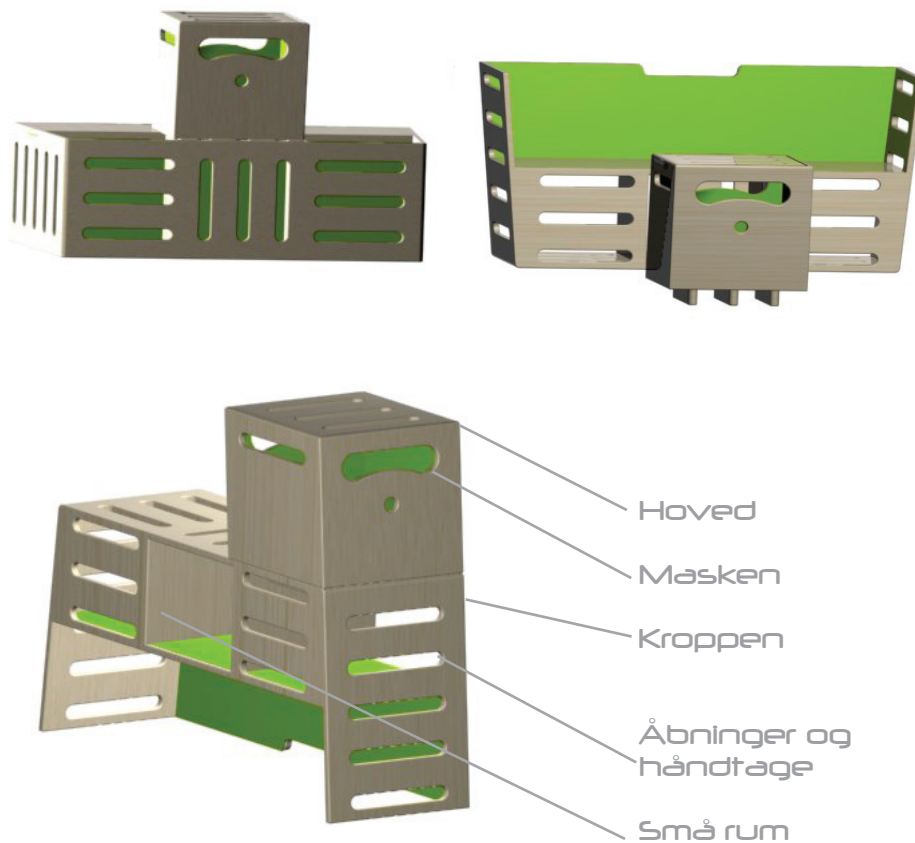
Nicoo-stole fremmer derfor eksperimenterende legeformer, der pirrer børnenes nysgerrighed og lysten til at lege.

Børnene foretager forskellige legeformer, der får betydning for at skabe erfaringer.

Det er således meget vigtigt, at børn har mulighed for at eksperimentere og lære i samspil med omgivelserne gennem alsidige lege og aktiviteter, hvor igennem de oparbejder viden om, hvordan han eller hun lærer andre ting. Endelig er der de sociale erfaringer, der refererer til forbindelsen mellem børnene i grupper set ud fra barnets eget synspunkt.



III. 18: Eksempler på nogle af Nicoo-Stolens mangfoldige anvendelses muligheder.



III. 19: Nicoo-stolens forskellige dele

## Konstruktion og materialevalg

Der har været flere faktorer at tage hensyn til i forhold til valg af konstruktion og materiale til stolen. Disse faktorer er baseret på; stolens varierende anvendelsesmuligheder, kvalitet, miljøhensyn samt letvægt og høj stabilitet.

### Materiale

Stolene er lavet af krydsfiner i bøg, både af miljø- og holdbarhedsmæssige hensyn. Alle delene er lavet af sammen materiale, som lakeres med vandbaseret formaldehydfri lak(App?), der herigennem forlænger holdbarheden og gør stolene mere slidstærke og nemme at rengøre.

### Konstruktion

Børnenes behov for varierende anvendelsesmuligheder, stiller krav til konstruktionen, idet stolen skal være let at flytte rundt og løfte af børn. Materiale og konstruktion skal sikre mange års holdbarhed. Stolens egenskaber gennem valg af den rette konstruktion og materiale har været et parallelt arbejde med stolens form og funktioner, således designet af stolen går op i en højere enhed.

### Kroppen og hoved

Stolen er konstrueret af 2 dele, "hovedet" og "kroppen".

Begge dele skaber hver især eller i kombination med hinanden forskellige strukturer og funktioner, alt afhængig af aktiviteterne.

### Åbninger

Åbningerne på stolen gør den let at holde på (fungerer som håndtag) og giver samtidig plads til at dekorere og bygge diverse ting. Antallet og placeringen af åbningerne antyder koblingen mellem stolens to dele, hvor det kan benyttes i forskellige lege og aktiviteter, der har konstruktive eller kreative formål.

### Små rum

To små plader placeres under sædet, for at opnå stabilitet og danner samtidig mulighed for opbevaring af legetøj og redskaber.

### Størrelsen

Stolens skiftende siddehøjder placerer børnegruppen i forskellige aldre og størrelser i en position så den både kan bruges i sammenhæng med andre Nicoo-møbler samt i en situation, hvor leg og aktivitet foregår på gulvet.

### Øjne/maske

Denne åbning giver forestilling om stolens "øjne", som refererer til Nicoo-figurerne maske. Disse er placeret på begge sider af "hovedet", for at kunne forestille forskellige figurer fra forskellige vinkler.

## Form og farver

Det er ikke ligegyldigt, hvilke former og farver der omgiver børn, da disse har stor indflydelse på børns følelser, kreativitet og velvære.

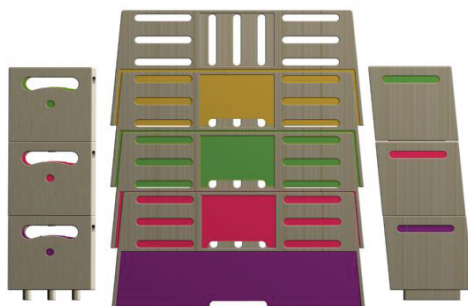
Valg af stolens form og farver har flere aspekter, og et vigtigt aspekt er totaloplevelsen af Nicoo-Universet, hvor systemet fremstår som en helhed således at brugeren kan se og fornemme, at der er en forbindelse fra det ene til det andet element. Stolens farver henviser først og fremmest til de 10 intelligensstyper og er dermed også repræsentant for Nicoo-figurer.

Et andet vigtigt aspekt er, at stolens form og farver appellerer til børns fantasi, idet den udtrykker leg, magi, glæde, og forstilles "levende", hvor der skabes uforudsigelige lege og fantasier. Men formen giver kun forestillinger, der kan folde sig ud uden at afsløre hemmelighederne på en gang, dvs. stolen kan dukke frem i forskellige karakterer alt efter legens former.

Stolen kan skabe mange relationer hos barnet, bl.a. følelser, stemninger og sanser. Således får barnet lyst til at interagere med stolen, opdager nye ting og danner sig en mening om sig selv i interaktion med den. Udformningen og varierende farver retter derfor henvendelse til børns leg og aktiviteter og fungerer som appetitvækker.

"Kroppens" skæve vinkler kan drille perspektivet, og de skrå sider i "kroppen" fortsætter over i "hovedet" og skaber dermed sammenhæng mellem disse to dele og fremhæver samtidig formen.





III. 20: Nicoo-Stolens forskellige farver, der skaber inspirerende miljø

## Opbevaring og vedligeholdelse

Kroppens skrå sider giver mere stabilitet og ikke mindst mulighed for at den kan stables.

"Hovedet" kan stables både på kroppen eller på andre "hoveder". Men antallet af disse ikke er ligegyldige i forhold til stabiliteten.

Opbevaring af stolen kan ske ved at "krop" og "hoved" placeres separate i opbevaringssystemet i Nicoo-scene.

Det formodes at vedligeholdelse af stolene varetages af pædagoger og rengøringspersonale i børnehaven. Stolen er rengøringsvenlig og daglig rengøring kan bestå af aftørring med våd klud.



# Udviklingspotentialer

At der satses på en alsidig udvikling af det enkelte barn og dets muligheder, betyder at barnet kan forberedes til en globaliseret fremtid, der kræver en mangfoldighed af kreativ tankegang.

I det følgende afsnit beskrives Nicoo-Universets udviklingspotentialer, som primært vurderes ud fra, hvordan hele systemet udvikles og hvordan systemet kan positionere sig på markedet i forhold til brugergruppens behov og de konkurrerende børnehaveprodukter. Men først beskrives, hvad de næste skridt skal være til videreudvikling af systemet.

## Næste skridt

I det følgende opsummeres først projektets nuværende udviklingsstadium med henblik på at identificere, hvad næste skridt ville være for at realisere systemet.

For at kunne inddrage overvejelser om, hvilke omkostninger, der ligger i den videre udvikling af systemet, skal der tages følgende oplysninger i betragtning;

- Udvikling af systemets øvrige elementer
- Produktionsomkostninger
- Markedsføring og distribution af systemet.

Systemet mangler på nuværende tidspunkt udviklingen af de øvrige elementer i systemet, der stadig er på principniveau. De manglende relevante områder skyldes, at projektets fokus ligger i systemets anvendelser for den enkelte brugergruppe, hvor hensigten har været at tilrettelægge et designforslag, der selv med sine afgrænsninger kan bidrage til at se problemstillingerne fra en utraditionelt perspektiv og komme med et helhedskoncept, der adresserer disse problemer. Andre områder er derfor blevet nedprioriteret.

De næste skridt vil som følge deraf være at udvikle konceptets manglende dele. Det antages at systemet sandsynligvis kan realiseres inden for to år, da der benyttes kendte teknologier til fremstilling af møbler og programmering af hjemmesiden, der allerede findes på markedet.

## Nicoo-Univers - promotion

Nedenfor ses en kort beskrivelse af de vigtigste promotionsegen-skaber, som systemet indeholder. Disse er vigtige unikke salgsparametre og positionerende egenskaber, som har betydning for den fremtidige køber, nemlig børnehavepædagoger og de interesserede producenter.

### Det pædagogiske arbejde

Med implementering af systemet i børnehaver får det pædagogiske arbejde et helt andet omfang, hvor de pædagogiske aktiviteter som forberedelser, observationer og dokumentationer af evalueringer er anbragt i ét sted, Nicoo-Guide. Dette bidrager til en systematisering af arbejdet med børns individuelle læring.

Udarbejdelsen af læreplanerne gennem systemet, vil betyde, at pædagogerne får en konkret retningslinie, som kan skabe fælles værdier for børnehaver på tværs af geografiske placeringer og dermed også øge samarbejdet. Det kan desuden afdække de 6 kompetencetemaer i læreplanerne samt berøre flere temaer, som er ligeså vigtige at stimulere hos det enkelte barn.

Nicoo-Home bruges som inspirator for udveksling af idéer og erfaringer og dermed personaleudvikling. Hjemmesiden skaber desuden synlighed, tilgængelighed og danner rammerne om udvikling af fælles værdier og pædagogiske holdninger. Den fremmer det faglige og pædagogiske samarbejde internt såvel som eksternt.

Det er et vigtigt salgsargument overfor de bevidste pædagoger og børnehavedere, at Nicoo-Univers kan bidrage til den pædagogiske praksis. Systemet er karakteriseret af dynamik, fleksibilitet og indhold, som bidrager til de pædagogiske læreplaner. Det er således let og overskueligt for 1. gangs brugere, og den daglige bruger kan opleve foranderligheden gennem interaktionen.

Samtidig skaber systemet mulighed for, at forældrene bliver aktive deltagere i deres børns udvikling og bidrager til et frugtbart samarbejde mellem hjemmet og børnehaven, da den skaber fælles forståelse.

### Nicoo-Univers og De Mange Intelligenser

Nedenstående model viser at Nicoo-Univers systemet bidrager til de 10 intelligensstyper, mens konkurrerende børnehaveprodukter kan opnå 6 typer. Produkttyperne i modellen er et generelt billede på de eksisterende børnehaveprodukter, idet disse kan være forskellige fra en børnehave til en anden, bl.a. afhængig af deres pædagogiske retninger. Det antages, at systemet alene kan erstatte børnehavemøbler og være et supplerende værktøj til andre produkter i børnehaven.

## Markedsføring

I det følgende gives et bud på, hvordan Nicoo-Univers kan markedsføres. Idet der er tale om et nyt produktsystem, kræver det også, at den får sin egen markedsføring.

### Brand

Produktsystemet har sin brand i form af Nicoo-Figurer med storytelling og Gardners teori, der rummer de immaterielle værdier, som skiller sig væsentlig ud fra andre konkurrerende børnehaveprodukter. Systemet står for værdier, som brandet indeholder; Figuren, Nicoo, som kan forvandle sig til forskellige karakterer med forskellige farver og styrker. En fortælling, der henviser til Howard Gardners teori om, at det enkelte barn rummer alle intelligenser som kan aktiveres når omgivelserne giver plads til det.

### Navn og logo

Produktsystemet har et navn, der skaber identitet og tager udgangspunkt i systemets værdier; Navnet Nicoo er et persisk ord fra den gamle persiske religion, Zarathushtra (APP?). Nicoo betyder at være intelligent" (egen oversættelse), hvilket er det systemet skal fortælle til omverdenen.

Den grafiske udformning af logo; enkel og blød skrifttype og "masken", som refererer til figurerne. Navn og logo har derfor betydning for systemets helhedsindtryk.

Navnet, Nicoo sættes sammen med andre ord, elementer af produktsystemet, og skaber en serie af Nicoo produkter, som Nicoo-Figurer, Nicoo-Home, Nicoo-Møbler etc.

### Hvorledes markedsføres systemet?

Det antages at Nicoo-Univers kan sælges gennem;

- Nicoo-Home – Nicoos hjemmeside kan være et pro-motionsredskab, hvor pædagoger kan gå ind og udforske og danne sig et indblik i systemets muligheder. Her præsenteres systemet gennem billeder, og animation af systemets forskellige dele.
- Gratis uddeling af kataloger og pjecer i forbindelse med at udbrede kendskabet til systemet
- Nicoo-Netværk - en interesse-gruppe på Internettet, som oprettes i forbindelse med lanceringen af produktet.

Nicoo-Figurer og storytelling vil være det bedste kommunikationsredskab og markedsføringsstrategi. Figurerne kan udvikles som små figurer og uddeles gratis med en lille bog om Nicoo sammen med en folder og kataloger og sendes til børnehaver. Historien om Nicoo og dens fortryllende univers kan derfor sælge systemets værdibudskab.



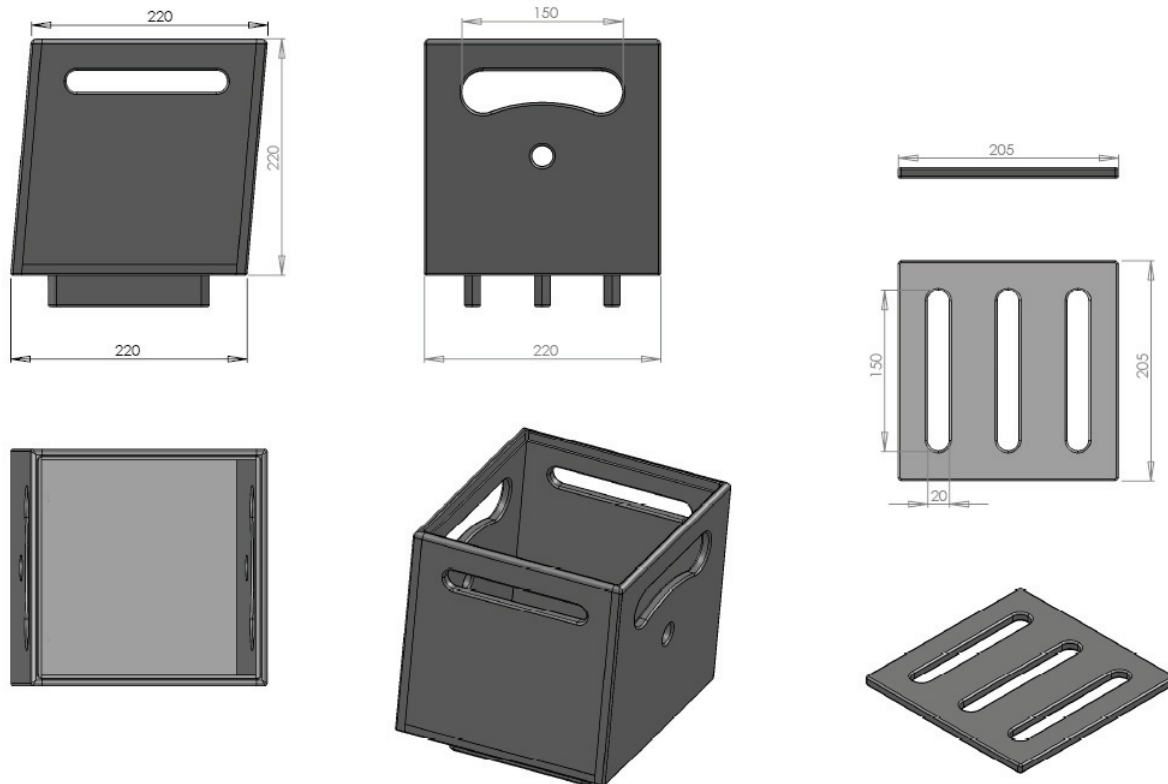
# Illustrationer

Alle illustrationer i denne rapport er egne.

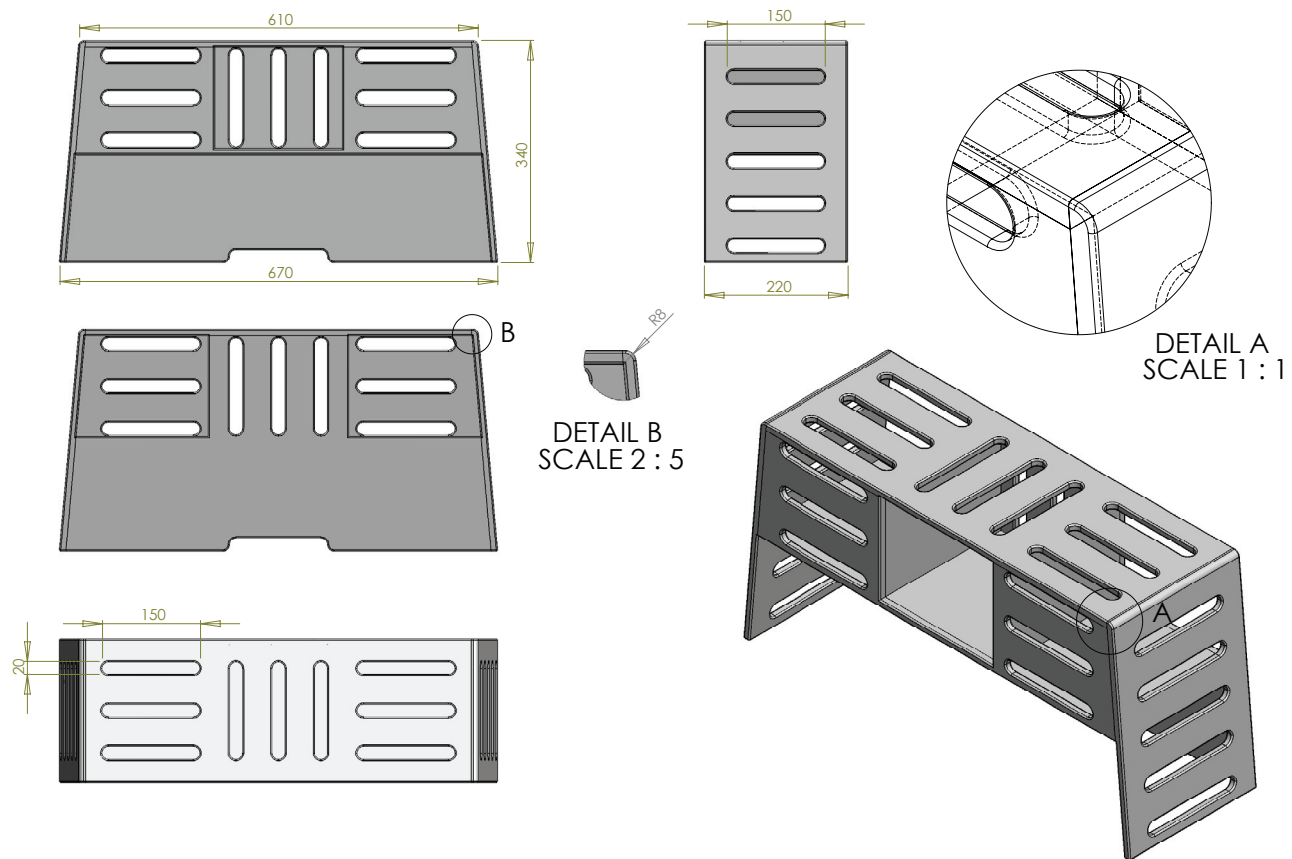




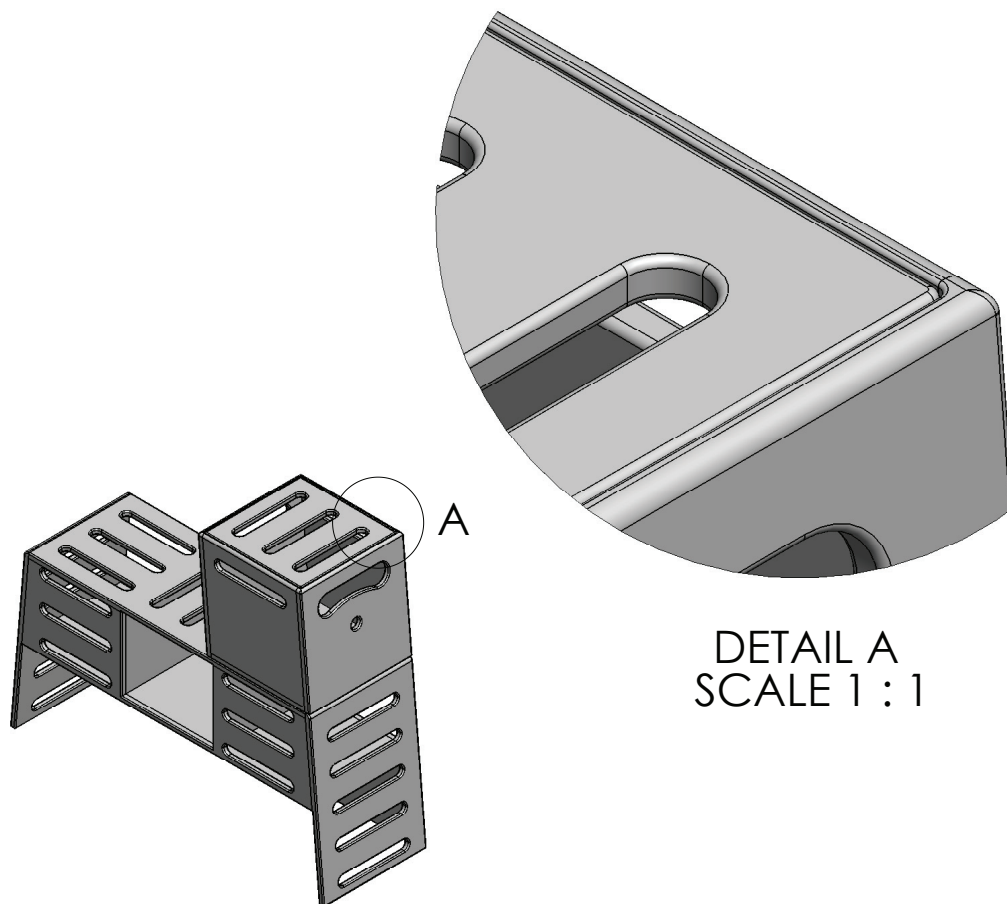
# Måltegninger



III. 19: Måltegning af stolens top, "hovedet"



III. 20: Måltegning af stolens bund, "kroppen"



DETAIL A  
SCALE 1 : 1

III. 21: En detaljetegning af top, "kassen"

