Oppdrag Oppdag!

Konseptutvikling for et interaktivt opplevelsessenter for barn på Tøyen

Rapporten er utarbeidet av Stiftelsen Oslo Barnemuseum og Space Group Company AS.

oktober 2015

Unge Oppdagere

SPACEGROUP

Unge Oppdagere

Oslo Barnemuseum

Stiftelsen Oslo Barnemuseum søkte midler fra Oslo kommune Kulturetaten til konseptutvikling for barnemuseum på Tøyen. Byråden for kultur og næring bevilget i sak 3/2015 (11.02.2015) midler for denne utredningen. Oslo kommune har hatt et ønske om å se på muligheter for Tøyenparken, og mulig bruk av Munchmuseet. Utredningen tar for seg konseptet barnemuseum, mulig bruk av området og hvilken betydning et slikt museum kan ha for Tøyen, Oslo og Norge.

Du holder nå i hånden en skisse til hvordan Oslo kan sette en ny standard for å utvikle morgendagens pionerer, entreprenører og oppdagere og hvorfor dette bør skje på Tøyen gjennom transformasjon av eksisterende bygg.

Vi håper materialet engasjerer og vil gjerne ha dine innspill på hvordan vi best kan gå fra idé til realisering.

Randi Wærdahl
Styreleder
Stiftelsen Oslo Barnemuseum

Katie Coughlin
Daglig leder
Stiftelsen Oslo Barnemuseum

Innhold

01 innledning

02 konsept

Unge Oppdagere
Muligheten i Oslo
Målgruppen
Konseptet barnemuseum
Pedagogikken
Barnemuseer og vitensentre - komplimentære tilbud
Besøkstall og arealbehov
Programmering

03 sted

Behovet på Tøyen
Gründerbydelen
Adaptiv gjenbruk
Munchmuseet
Tøyensenteret / K1 Aktivitetshus
Tøyenbadet
Naturhistorisk museum

04 gjennomføring

Etablering og drift
Pilot / pop-up tilbud
Har du en idé?
Stiftelsen Oslo Barnemuseum
Pågående samarbeid

05 konklusjon

Tidsplan
Andre lokaliseringsmuligheter
“On brand” for Oslo
Referanser

01

innledning

Kultursektoren i Oslo blomstrer og byen er mer populær som reisemål en noen gang. Det er mer enn 1010 direkteruter til Oslo og turistene har nå i større grad Oslo som hovedmål. I følge Osloregionens internasjonal profilerings-strategi er de fleste av innbyggerne i hovedstaden fornøyde med kulturtilbudet.

Det er allikevel en ikke ubetydelig del av innbyggerne som blir oversett. I takt med befolkningsvekst og urbanisering øker også den yngste delen av befolkningen i Oslo. Kulturtilbud for barn fra 0-8 år begrenser seg til en liten håndfull steder. Vi ser potensialet for å utvikle et konsept som ikke bare fyller behovet for de aller minste, men engasjerer alle aldersgrupper.

Tøyen er blant de mest diskuterte bydelene i Oslo de siste årene, spesielt etter vedtaket om å flytte Munchmuseet, og det påfølgende Tøyenløftet med store investeringer. Det bobler av ideer og initiativ i bydelen. Tidligere i høst ble stedsanalysen "Hva nå, Tøyen" lansert, og tidligere i år publiserte Bymiljøetaten fire nye planforslag for Tøyenparken. Entra eiendom vurderer å skape et senter for innovasjon og entreprenørskap i Tøyensenteret. Øyafestivalen har flyttet til Tøyenparken, og det planlegges et nytt veksthus og Naturhistorisk museum skal rehabiliteres.

En av utfordringene for Tøyen er å motstå at barnefamilier flytter fra bydelen. Vi mener derfor det er avgjørende at også de yngste av oss, de som skal drive og utvikle landet i fremtiden, blir tatt med i puslespillet om hvordan bydelen skal utvikles. Unge Oppdagere vil være en attraksjon som ikke bare får barnefamiliene til å bli på Tøyen, men tilfører masse ny energi fra besøkende fra omkringliggende bydeler, landet og verden. Unge Oppdagere skal være en unik og fantastisk verden med interaktive opplevelser for de aller minste som samtidig engasjerer og integrerer et mye bredere publikum på flere nivåer.

Visjon:

Skape et interaktivt opplevelsessenter for barn som blir så bra at både små og store fra hele Oslo, Norge og verden kommer til Tøyen for å utvikle, lære og oppleve.

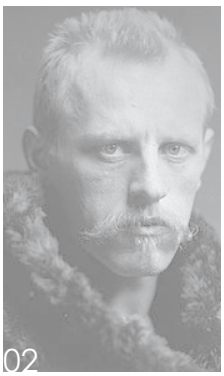
01

02

Foto 1 og 2: Marshall Space Fight Center

02

konsept



01. Roald Amundsen
02. Fridtjof Nansen
03. Thor Heyerdahl
Foto: Norsk Folkemuseum

"Vellykkede økonomier i det 21. århundre blir drevet av innovasjon. Innovasjon stammer fra nysgjerrighet. Nysgjerrighet begynner i lek."

- Alvin Rosenfeld, barnepsykiater

Unge Oppdagere

Navnet "Unge Oppdagere" spiller på den sterke norske tradisjonen om vår nysgjerrighet og trangen til å oppdage verden og utforske nye territorier. Vi har en historie av oppdagelsesreisende helt fra vikingtiden og senere med helter som Fridtjof Nansen i Arktis, Roald Amundsen i Antarktis og Thor Heyerdahl over verdenshavene. Dette er en viktig del av den norske identiteten som vi er stolte av.

Liv Arnesen, Erling Kagge, Børge Ausland og Cecilie Skog er eksempler på nordmenn fra nyere tid som har gått i oppdagernes spor over is og land og i dag ser vi at oppdagerne blir stadig yngre. Ragnhild Sie Rotvær (15) vil bli den yngste som går Norge på langs alene.

Hva skjer når vi kobler behovet for å skape en arena for lek og læring til de minste med utforskertrang, teknologi og mulighetene i en av Norges mest mangfoldige bydeler? Det er i dette skjæringspunktet idéen «Unge Oppdagere» har oppstått og vi ser muligheten til å skape en helt ny arena for lek, utforskning og oppdagelse i alle aldre.

Gårsdagens helter var oppdagelsesreisende og fant nytt land og nye geografiske territorier. Dagens og morgendagens helter må være oppdagelsesreisende i helt andre typer naturlige, sosiale, kulturelle og teknologiske landskap.

Foto:
01. Ragnhild Sie Rotvær
02. Cecilie Skog
03. Children's Museum Pittsburgh
04. LittleBits

01

02

03

04

Foto: Brooklyn Children´s Museum

Muligheten i Oslo

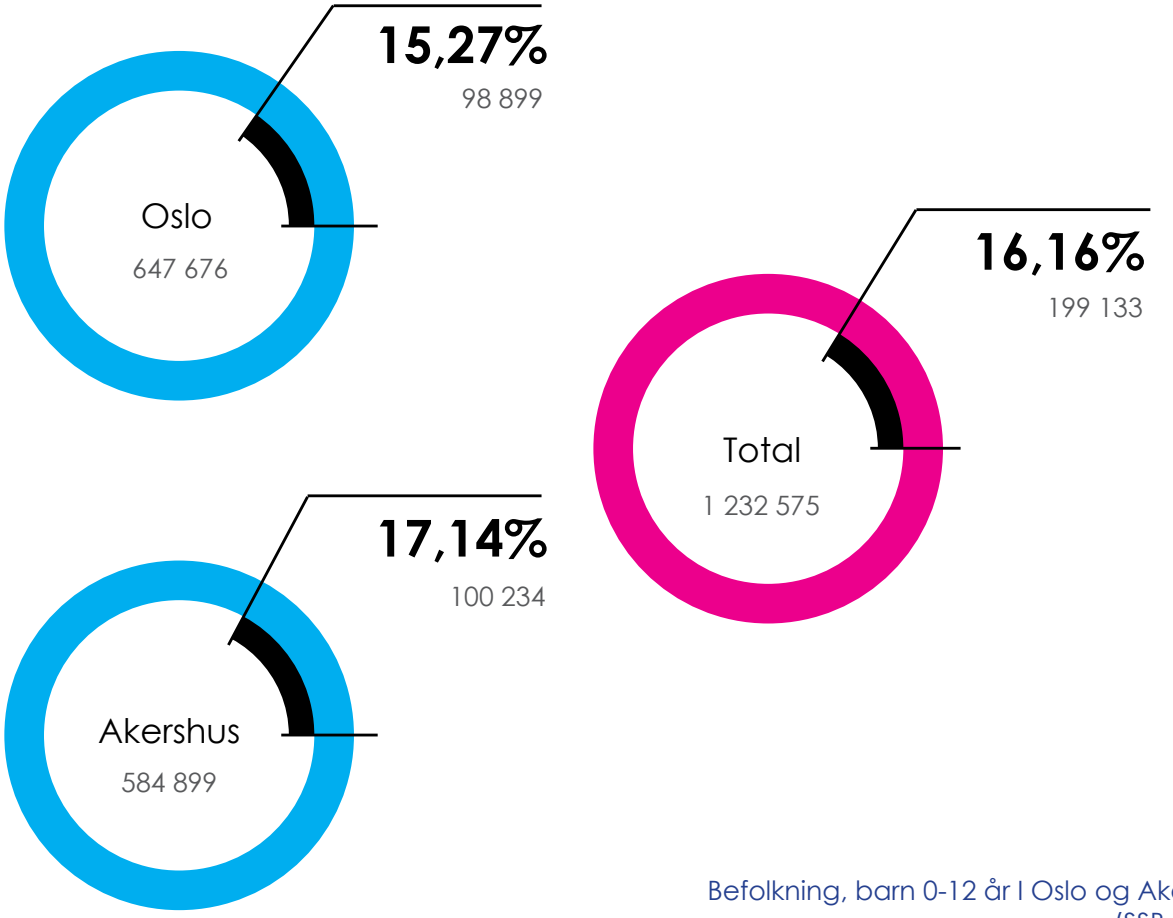
Oslo bør benytte sjansen nå som Tøyen er på tegnebrettet, til å skaper noe helt nytt for byen.

28. mai 2013 ble det inngått en tverrpolitisk avtale om Munchmuseet og utvikling av Tøyen. Avtalen forpliktet partiene til å gjennomføre et områdeløft for Tøyen i femårsperioden 2014-2018. Som en del av områdeløftet er det igangsatt et felles planprogram for å utrede nytt bad, friluftsscene og vitensenter.

I følge KVU for nytt vitensenter på Tøyen ("Konseptvalgutredning del 1" datert 30.04.14) er kommunens hovedmål å "fremskaffe et vitensenter for å øke interessen og kompetansen innen realfag for elever, lærere og allmennheten i Oslo, som også er med på å skape en attraksjon for Tøyen."

Til sammen finnes det 9 regionale vitensentre og flere andre lokale vitensentre i Norge. Vi mener at tiden er moden for å løfte blikket og tenke utenfor boksen. Hva er viten? Hvem er publikum? Her mener vi at det er viktig å dra veksel på internasjonal erfaring og kunnskap om hvordan viten bygges, om betydningen av lek for læring, betydningen av en tidlig start for å skape lærende mennesker, og betydningen av gode møteplasser som er uavhengige av språk og uten kulturbarrierer for å skape samspill mellom mennesker med ulik bakgrunn.

Det er et stort behov for tilbud for de yngste barna, ikke bare på Tøyen, men i hele Oslo. Foreldre med småbarn har kun et fåtall aktiviteter å velge mellom. De gangene det arrangeres noe skreddersydd for de minste i Oslo, er det imidlertid enorm interesse. Da "Verdens Kuleste Dag" ble arrangert på Kontraskjæret i august 2015 dukket det opp over 50 000 mennesker. Dette er bare noe av det som underbygger mangelen på et fast opplevelsessted for de med små barn i Oslo.



Befolkning, barn 0-12 år I Oslo og Akershus, 2015
(SSB, 01.01.2015)

Stiftelsen Oslo Barnemuseum ønsker å være en premissleverandør til Bymiljøetatens pågående planarbeid for Tøyen og sikre at de aller minste får en stemme i utformingen av Tøyen og Oslo.

Over 50.000 store og små møtte opp på Akershus festning.

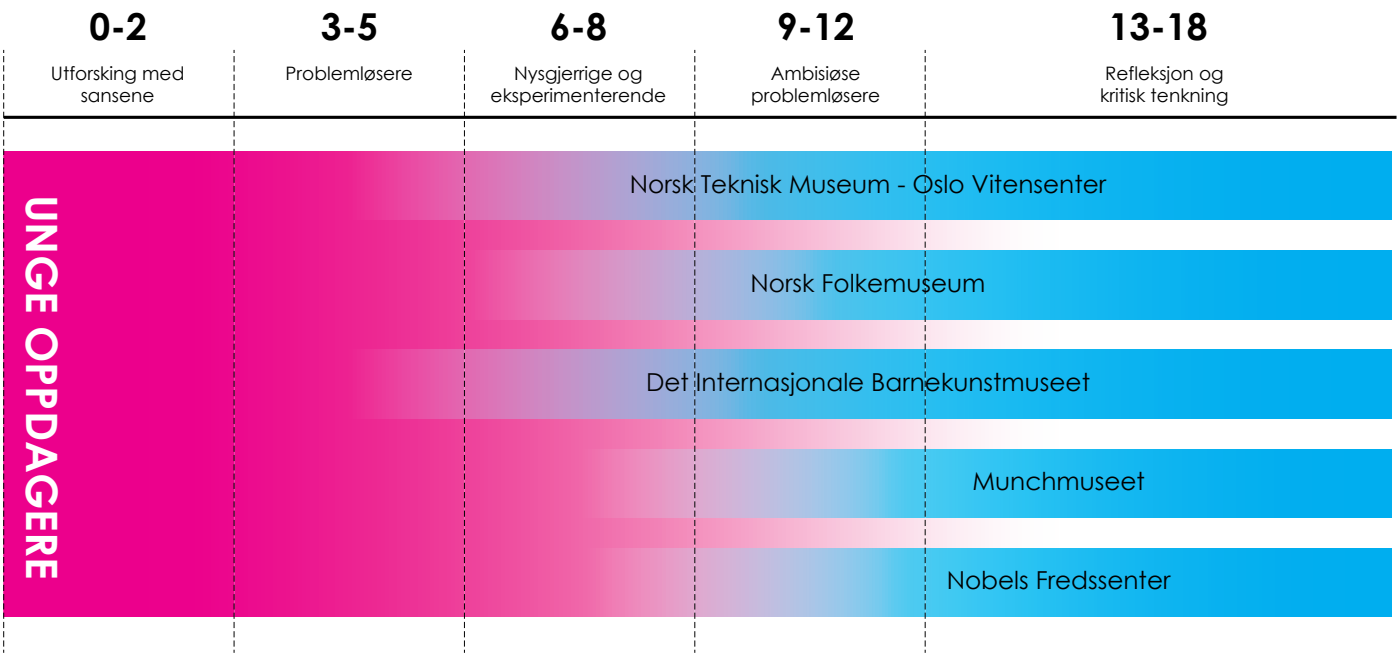
Så kult var det på verdens kuleste dag

OSLOBY

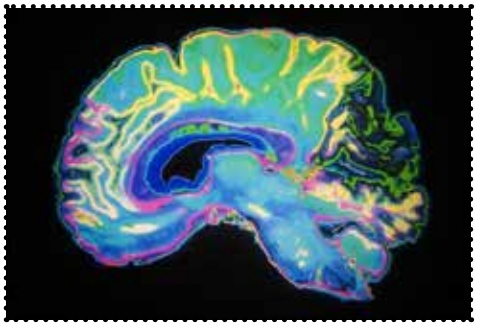
KJERSTI FLUGSTAD EINSEN

Kilde: Aftenposten 30. august 2015

Noen utvalgte kulturinstitusjoner med tilbud til barn i Oslo



Diagrammet viser et utvalg eksisterende tilbud i blått og det markedsegmentet Unge Oppdagere vil fylle i rosa.



De fleste nervebanene i hjernen dannes i alderen 0-6 år

Målgruppen

Hovedmålgruppen er de yngste i byen, i alderen 0-12 år. Barn, spesielt de som enda ikke kan gå eller lese, er ofte undervurdert som brukere av kulturtilbud. De trenger arenaer for oppdagelse og mestring, men de får som oftest et tegnebord eller en krok ved siden av hovedtilbudet i et museum som er ment for voksne eller større barn. Unge Oppdagere setter de minste i sentrum.

En like viktig målgruppe er de voksne som har ansvar for barn - som foreldre, lærere og barnehageansatte. Unge Oppdagere blir et nytt møtested som kan gi støtte, idéutveksling og kunnskap til barneoppdragelse. Skoleklasser, barnehagegrupper, barselgrupper og organisasjoner som jobber for barn med spesielle behov vil i tillegg kunne få egne tilbud. Unge Oppdagere skal være et lavterskeltilbud for alle.

**“Et tradisjonelt museum beskytter fortiden.
Et barnemuseum, derimot, arbeider for fremtiden.
Det er et sted for å fostre morgendagens ledere, drømmere, vitenskapsmenn, kunstnere, lærere og hjelpere. Det er et sted for muligheter og håp.”**

Mary Sinker, Barnemuseumspedagog

Konseptet barnemuseum

Barn er født som verdensmestre i nysgjerrighet og kreativitet - de aller viktigste ingrediensene for innovasjon. Barnemuseer handler om fremtiden og er levende arenaer for oppdagelse og mestring. De gir muligheter for selvvalgt utforskning og utfoldelse i multisensoriske aktiviteter som støtter barnas egne utviklingsbehov og lyst til læring.

Samtidig tilbyr barnemuseer viktige og nøytrale møteplasser for barn og familier på tvers av bakgrunn og evner. Besøkende får kontakt med andre familier og får positive erfaringer som krysser grenser. Barnemuseer er i så måte også et verktøy for integrasjon.

Barnemuseer er en av de raskest voksende kulturinstitusjonene i verden, og er en del av utviklingen innen interaktive museer. ”Hands-on children’s museums” eller ”interactive children’s museums” bygger på pedagogisk og psykologisk forskning og kunnskap om hvordan barn utvikler seg og lærer gjennom lek og opplevelser.

Det finnes i dag over 350 barnemuseer i verden hvor de fleste har blitt etablert de siste 30 årene. I Skandinavia har vi også eksempler på vellykkede barnemuseer som Junibacken i Stockholm og Norsk Barnemuseum i Stavanger.

Barnemuseer tilbyr et bredt spekter av læringsmuligheter hvor bl.a. vitenskap, kunst og det sosiale er integrert i en verden av opplevelser. De anvender også forskning i interaksjonsdesign i utviklingen av utstillinger. I et barnemuseum vil en for eksempel kunne utforske en by i barnestørrelse, leke i skyer høyt oppe under taket eller grave ut dinosaurbein fra under bakken. Barn og voksne løftes ut fra hverdagen og har det gøy sammen i et lærerikt miljø.

Her er det muligheter for utforsking, oppdagelse, oppfinnelser, rollespill, skape ting og påvirke miljøet. Samtidig styrker barn sine motoriske ferdigheter. Målet er å gi positive lekeerfaringer som bidrar til å utvikle kreativitet, selvtillit og kjennskap til verden.

Barnemuseer inkluderer materielle og immaterielle elementer av barndommen og er anerkjent av organisasjonen International Council of Museums (ICOM) som en museumsgenre.

Bruken av ordet ”museum” er imidlertid omdiskutert, siden barnemuseer ikke er ”tradisjonelle” museer. Noen institusjoner velger derfor å bruke et alternativt navn som f.eks. Eureka!, Imaginosity og Children’s Discovery Center.

Konseptet er fortsatt lite kjent i Norge, og

“Jeg ser at barnemuseum er vanskelig å forklare fordi det vinkler barn, læring og lek på en noe annen måte enn det som har vært tradisjon for her – det gjør det desto mer relevant! Selv ble jeg fascinert av den aktive deltagelsen fra små barn som gir en tilnærming til natur, fysikk, bygging, matlaging og framførelse.”

- Fabian Campos, arkitekt og Oslopappa

på grunn av navnet blir det lett forvekslet med Det Internasjonale Barnekunstmuseet. Vi jobber derfor med “Unge Oppdagere” som nytt navn, samtidig som vi beholder bruken av navnet Oslo Barnemuseum i vår kommunikasjon. Dette gjør vi for å kunne koble oss til det internasjonale feltet og utviklingen som foregår i internasjonale barnemuseer.

Per i dag er det to profesjonelle organisasjoner for barnemuseer (1) Hands-On! International og (2) The Association of Children’s Museums (ACM). De gir en faglig plattform for konferanser og nettverksbygging, samt erfaringsutveksling og idédeling blant deltagere. Hands-On! International er basert i Graz, Østerrike og har cirka 100 medlemsmuseer mens ACM er basert i Washington D.C. i USA og har 341 medlemsmuseer.

Barnemuseer har også viktige lokale samarbeidspartnere i skoler, barnehager, helsestasjoner, universiteter og flere organisasjoner som tjener barn og barns utvikling .

Foto: The Children´s Museum of Indianapolis

Foto: Junibacken i Stockholm

**“Alle barn har en gnist i seg.
Alt vi trenger å gjøre er å tenne den.”**

- Roald Dahl

Pedagogikken

Barnemuseumspedagogikk handler om åpen og selvvalgt aktivitet i miljøer med flere utforsknings- og aktivitetsdimensjoner.

Det handler om "læring ved å gjøre" og har sine tidlige røtter fra store aktivitetspedagoger som Karl Groos, John Dewey, Maria Montessori og Jean Piaget. Barn har stort behov for flersensoriske stimulering og aktivitet for å kunne bygge kunnskap. Groos la f.eks. stor vekt på at lek er en forberedelsesaktivitet for senere utvikling.

Forskning viser at i løpet av de første tre årene av livet vil barn oppleve verden på en mer fullstendig måte enn i noen annen alder. Hjernen tar inn den ytre verden gjennom sansesystemet av syn, hørsel, lukt, berøring og smak. Dette betyr at spedbarns sosiale, emosjonelle, kognitive og fysiske utvikling stimuleres under flersensoriske erfaringer. Spedbarn og småbarn trenger derfor muligheten til å delta i en verden fylt med stimulerende miljøer, lyder og mennesker.

Fremskritt i teknologi har bidratt til at forskere har mer kunnskap om hvordan hjernen formes. Ved treårsalderen har 80% av de synaptiske forbindelser av hjerneceller – «byggeklossene» for utvikling – allerede blitt formet. Unike og stimulerende opplevelser kan ha en positiv påvirkning i dannelsen av disse nervebanene.

Utstillinger og programmer i et barnemuseum utvikles i tråd med forskning både om barns utvikling og fysiske og sosiale behov. Utstillingene designes etter de høyeste standardene hva gjelder universell utforming og tilgjengelighet for alle.

Foto: Exploratorium i San Francisco

Rapporten "Tøyen Vitensenter - innhold og besøksopplevelser", Expology, 2015

Barnemuseer og vitensentre - komplementære tilbud

Sammen med vitensentre er interaktive barnemuseer en del av en ny generasjon interaktive museumstilbud.

Barnemuseer og vitensentre fungerer som komplementære læresteder i mange byer. Det er ulike meninger om forskjellene mellom de to institusjonene, men de fleste er enige om at barnemuseer generelt sett har et yngre publikum som målgruppe i tillegg til at de fremmer et bredere spekter av fagområder.

Vitensentre fremmer som regel naturvitenskap, matematikk og teknologi. Barnemuseer derimot fremmer arenaer med flere fagområder sett sammen i en kontekst, eksempelvis i en by i barnestørrelse som bygger kunnskap innenfor samfunnsfag, kultur, historie og litteratur – i tillegg til matematikk, naturvitenskap og teknologi.

Det er også en forskjell i pedagogikken. Mens barnemuseumspedagogikk handler om åpen utforskning i miljøer med flere aktivitetsdimensjoner, handler vitensenterpedagogikk om læring gjennom eksperimenter. Grensene mellom de to institusjonene blir stadig mindre. Det finnes flere eksempler på vitensentre som tilbyr barnemuseumsgallerier og barnemuseer som tilbyr vitensentergallerier. Til og med det verdenskjente vitensenteret Exploratorium i San Francisco sier at de er et "museum om vitenskap, kunst og menneskelig opplevelse" som krysser mange grenser.

Rapporten "Tøyen Vitensenter - innhold og besøksopplevelser" (juni 2015) anbefaler om å legge "større vekt på åpne eksperimentinstallsjoner med flere aktivitetsdimensjoner". Vi ser samarbeid og/eller samlokalisering med et vitensenter som en styrke.

Program	Arealbehov
Utstillingsareal/felles	2 900 kvm
Kafe/butikk/felles	1 800 kvm
Totalt	**4 700 kvm**

Planleggingstall fra "Oslo Barnemuseum: Visitor Experience Master Plan", Gyroscope Inc., 2008

Besøkstall og arealbehov

Arealbehovet på 4 700 kvm reflekterer 150 000 - 300 000 besøkende per år.

Interaktive barnemuseer er "destinasjonstilbud" som trekker besøkende fra både nærområdet, regionen og utlandet. Frekvensen av gjenbesøk er høy for barnemuseer i forhold til tradisjonelle museer. Mange familier besøker museet flere ganger gjennom året. Internasjonale turistfamilier som er vant til barnemuseer har dette som naturlig besøksmål når de er i andre land.

En tidligere sammenligning av interaktive barnemuseer i verden gjennomført av Stiftelsen Oslo Barnemuseum ("Potential for a children´s museum in Oslo" - Desember 2009) viser et forventet besøkstall i 2015 på mellom 150 000 - 300 000.

Dette gir et arealbehov på mellom 4 000 - 5 000 kvm som inkluderer ustillingsareal, fellesareal og plass til butikk og kafe.

Kafe og butikk av høy kvalitet bidrar til å skape en attraktiv møteplass. Butikken vil kunne inneholde leker og litteratur med kunnskap og inspirasjon til oppdragelse av barn. Kafe og butikk vil også kunne gi økte driftsinntekter.

Endelige besøkstall blir i stor grad avhengig av størrelsen, omfanget og kvaliteten av tilbudet, samt lokaliseringsområdet. Det vil være fordelaktig å finne en lokalisering som muliggjør utvidelse etterhvert som antall besøkende vokser.

Programmering

For utvikling av innhold for Unge Oppdagere ønsker vi å etablere en idélab på Tøyen. Dette kan gjøres allerede i 2015, f.eks. som en del av Aktivitetshuset (K1). Idélaben vil gi et umiddelbart tilbud til barna og vil både fungere som et møtested for å få innspill, utvikle og gjennomføre piloter som senere kan skaleres opp når endelig lokalisering er avklart.

Vi tar som utgangspunkt for programmering vår masterplan for barnemuseum på Økern utviklet i 2008-2009 av Gyroscope Inc. og Jack Rouse Associates. Planen bygger på internasjonale erfaringer med design av barnemuseer og den gir et solid grunnlag for videreutvikling av en plan for Tøyen. Her er et utdrag av planen med 2000 kvm for utstillinger. Utstillingsarealet ble designet rundt følgende temaer:

Vi er Norge (192 kvm)
Vi er Norge oppfordrer besøkende til å utforske identitet, oppleve fellesskap og respektere forskjeller. Sonen gir muligheter for familier å dele sine egne tradisjoner samtidig som de kan lære om andres. Det gir et grunnlag for å utvikle toleranse og respekt.

Tigerstaden (380 kvm)
I denne sonen kan barna arbeide sammen for å lage en landsby og utarbeide regler for lokalsamfunnet. Barn kan prøve ut ulike roller som ordfører, miljøsjef, kokk og arkitekt. Barn kan også lærer om hva de spiser, hvor maten kommer fra og hvordan mattradisjonene er i andre deler av Norge og verden.

Kreativitetssentral (250 kvm)
Dette er et kreativt "makerspace" fylt med all slags materialer og verktøy for å skape ting. Det er plass til store prosjekter som ikke får plass i et klasserom. Denne plassen er tenkt spesielt for samarbeid med Universitetet i Oslo og andre institusjoner for å teste studentprosjekter, materialer, ny teknologi og prototyper. Dette kan lett kobles til et samarbeid med en gründerhub på Tøyen.

Norge i mørket (250 kvm)
Norge i mørket er et galleri dedikert til undersøkelse av lys og hvordan lys, farger og skygge påvirker vår oppfatning av verden rundt oss.

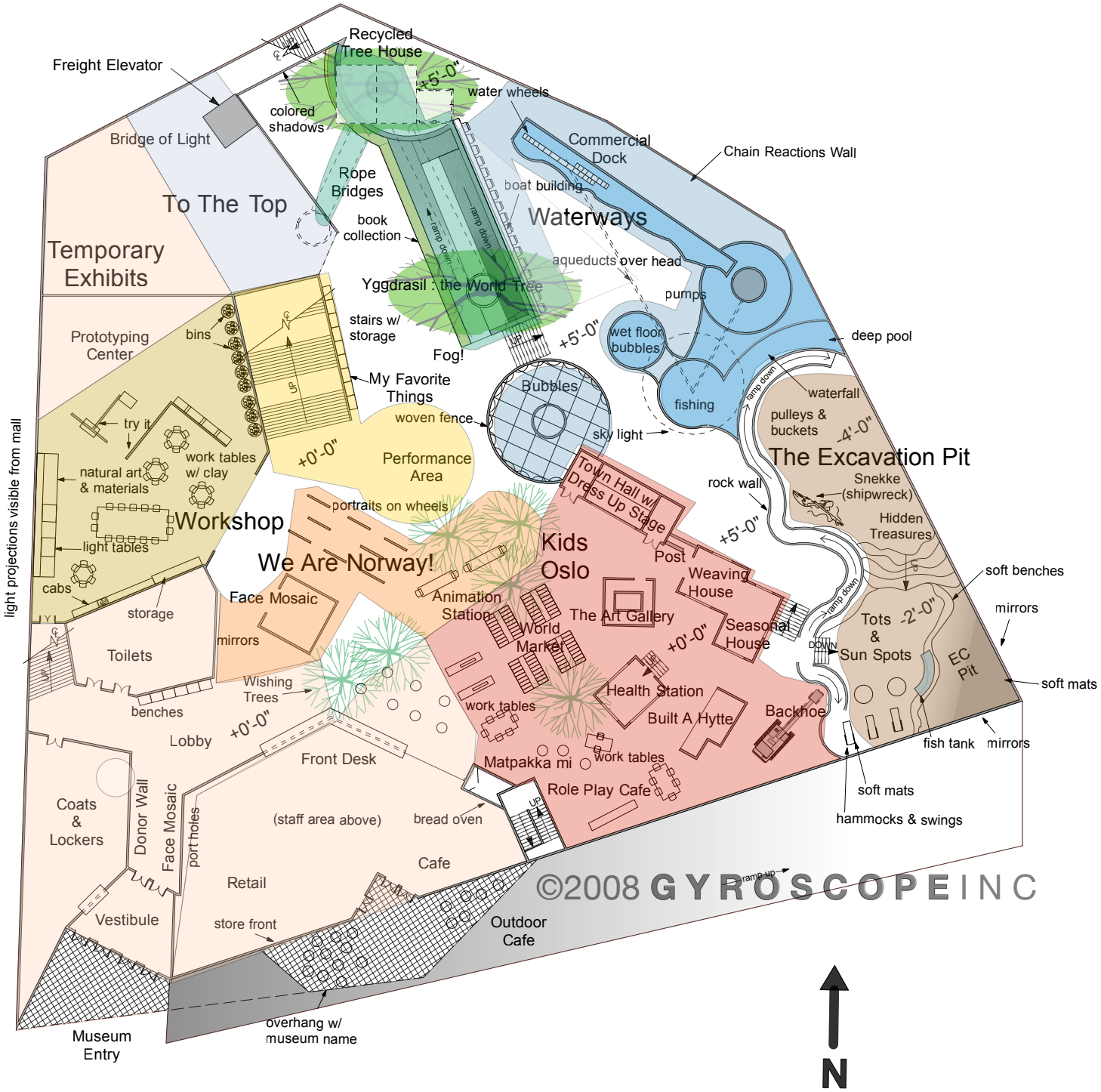
Vassdrag (280 kvm)
Vannområdet er organisert rundt vann som en kilde til skjønnhet, energi og liv. Besøkende møter vannet i ulike former og opplever vannets makt og egenskaper gjennom mange perspektiver.

Gravegrop (250 kvm)
Denne sonen har en stor grop hvor spennende gjenstander, f.eks. deler av et vikingskip eller dinosaurbein, venter på å bli gravet opp. Det legges vekt på samarbeidsaktivitet, selv om det også kan brukes selvstendig.

Yggdrasil: Verdenstreet (178 kvm)
Det høye, rake asketreet utfordrer unge besøkende til å teste grensene deres i et trygt miljø. Mens besøkende klatrer og utforsker treet vil de oppdage elementer av den norrøne mytologien bak Yggdrasil: f.eks. den klok ørnen og den onde dragen. Det er et tre av kunnskap med mange overraskelser som venter.

Lydhulen (74 kvm)
Dette er et område hvor besøkende stopper for å lytte og hvor lydsansen er forsterket. Her kan besøkende møte et skjult landskap av lyder som man ikke hører til daglig, f.eks. lyden av trær som drikker og maur på utmarsj. Denne sonen oppfordrer besøkende til å skjerpe sansene og lytte til vår verden.

Rom for muligheter (146 kvm)
Denne fleksible plassen er utformet for midlertidige utstillinger.



Planen som ble utviklet av Gyroscope Inc. for Oslo Barnemuseum på Økern Sentrum i 2008

03

sted

Behovet på Tøyen

Det overordnede målet for Områdeløft Tøyen er at Tøyen skal oppleves som trygt og inkluderende sted med en befolkning som vil bli boende. Målsettingen skal oppnås gjennom tre strategier:

- trygge bo- og oppvekstmiljøet,
- styrke og skape møteplasser,
- tilrettelegge for helsefremmende aktivitet og deltagelse.

Tøyen har en stor andel minoritetsspråklige familier og mange med begrensede økonomiske ressurser. Områdeløft Tøyen handler om å få til en nedenfra-og-opp stedsutvikling i tråd med innbyggernes behov og ønsker.

Oslo Barnemuseum har de siste årene opparbeidet kjennskap til lokalmiljøet, jobbet med nettverksbygging og blitt kjent med beboene i området. Vi har vært aktive på Tøyen siden 2013 og vårt engasjement har bekreftet at et barnemuseum vil fylle et behov for kulturaktiviteter for de minste som mangler i dag.

Et barnemuseum på Tøyen vil kunne styrke barnas muligheter for integrasjon i det norske samfunnet, styrke barnas læringsmuligheter og derved fungere forebyggende både på frafallsproblematikk og ungdomskriminalitet.

Et barnemuseum vil også fylle et behov for en møteplass for barn og familier på tvers av bakgrunn og kultur. Det vil gi en arena som gir mulighet for innblikk og deltagelse både i den norske kulturen og i andre kulturer.

Attraktive møtesteder som kan besøkes året rundt kan ha positiv effekt på til- og fraflytting. Steder er ofte kjent for de ulike tilbudene de kan by på, og gjerne da kulturtilbud. Kommuneplan for Oslo med overskriften "Smart, trygg og grønn", vektlegger at Oslo skal være en åpen og inkluderende hovedstad med rom for mangfold og livsutfoldelse, og at Oslo kan tilby museer, biblioteker og idrettsanlegg som tilfredsstiller kravene på nasjonalt og internasjonalt nivå.

Bymiljøetatens egen informasjonsfilm starter med spørsmålet "Hva om vi tenker nytt på Tøyen?". Konseptet Unge Oppdagere handler om å sette Tøyen i sentrum for utviklingen av morgendagens ledere.

Vi vil fortsette å utvikle konseptet i samarbeid med lokale barn og familier. Dette er noe som kan gi stolthet, tilhørighet og eierskap til både bydelen og institusjonen.

Foto: www.loft-toyen.no

Foto: www.loft-toyen.no

Gründerbydelen

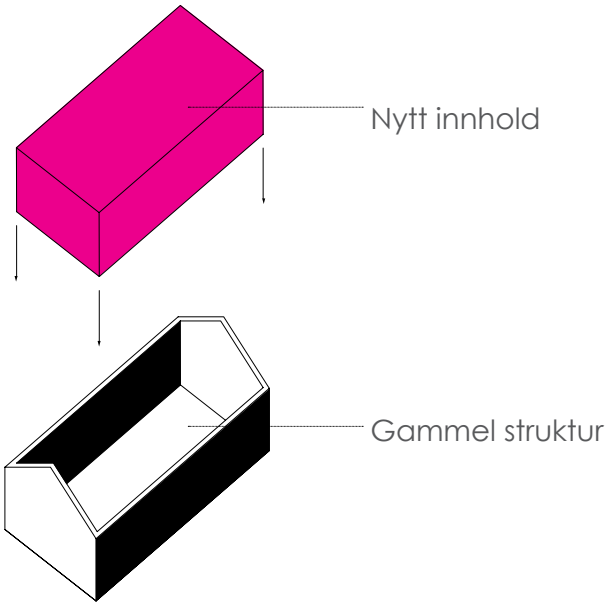
Det er en gryende interesse for å gjøre Tøyen til en gründerbydel. Entra eiendom utreder i samarbeid med Oslo Kommune, IKT Norge og Oslo Business Region hvilke deler av innovasjonssystemet som er underutviklet i Oslo og på hvilken måte Tøyen kan fylle eventuelle gap.

Rapporten "Tøyen Innovation Village" peker på at Oslo mangler akseleratorprogrammer som kan hjelpe nystartede bedrifter å overkomme voksesmerter og skaleres opp til internasjonalt nivå. Samtidig er det en internasjonal trend at stadig flere store virksomheter plasserer hele eller deler av sin innovasjonsavdeling i samme lokale som andre oppstartsbedrifter. Dette gir de større bedriftene tilgang til nye idéer og nettverk, samtidig som ferske oppstartsbedrifter kan høste av de større bedriftenes erfaring med kommersialisering og skalering.

Kombinasjonen gründerhub og Unge Oppdagere kan skape en arena som like mye aktiviserer både barn og voksne og vil gi synergier langt utenfor bygrensen.

Foto: www.loft-toyen.no

Foto: DTZ



01. Caixa Forum i Madrid, av Herzog de Meuron

02. Aker Brygge masterplan og renovering av Verkstedhallen og Maskinhallen, SPACEGROUP

03. Rockheim i Trondheim, av Pir II

04. Nedregate cuturdistrikt, Oslo, SPACEGROUP

05. + 07. Le 104 i Paris, av Atelier Novembre

06. Danish National Maritime Museum i Helsingør, av BIG

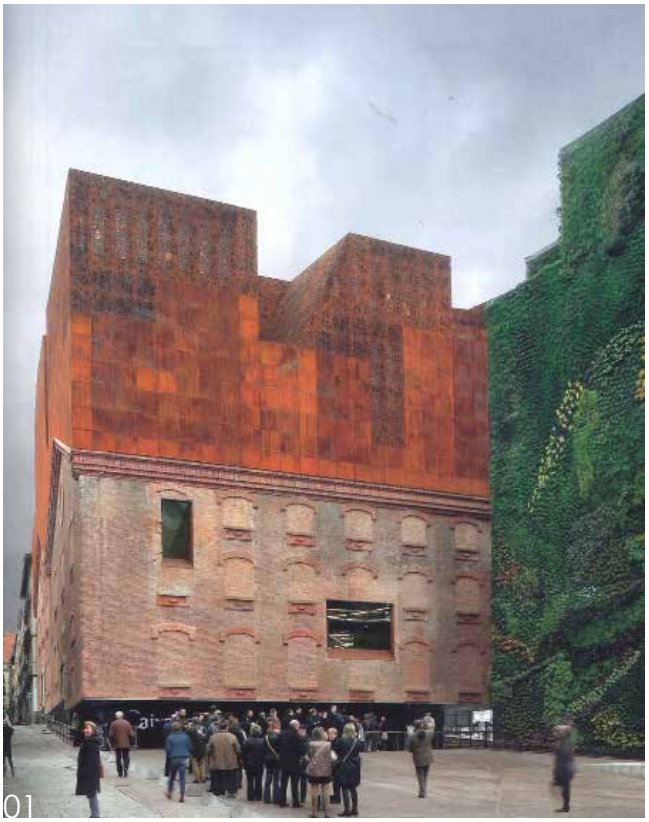
07. Palais de Tokyo, Paris, Lacaton & Vassal

"Utsiden av bygningen er like viktig som innsiden."

- Finn Krogh, Direktør Norsk Oljemuseum Stavanger

Adaptiv gjenbruk

For at Unge Oppdagere skal kunne bidra positivt til Tøyens identitet, er både innhold og arkitektonisk ambisjonsnivå en avgjørende faktor. Nedregate, kulturdistrikt som Vulkan og Aker Brygge er tre vellykkede nærliggende eksempler på adaptiv gjenbruk. Det vil si at eksisterende bygninger oppgraderes og tilpasses nytt innhold (program). Flere av bygningene på Tøyen har et stort potensiale for adaptiv gjenbruk. Gjenbruk er viktig i et bærekraftsperspektiv og gir en kontrast til signalbyggene langs fjorden. Munch Museet er en åpenbar kandidat. En ombygging av en eller flere av de sentrale bygningene på Tøyen vil være en foretrukket løsning både økonomisk, sosialt, arkitektonisk og byplanmessig. Må man forholde seg til en eksisterende bygningsstruktur, setter dette også interessante rammer for den fysiske utformingen av det nye innholdet. Vi har gjort en enkel mulighetsstudie av noen potensielle alternativer for adaptiv gjenbruk. Munchmuseet og Tøyenbadet representerer frittstående strukturer som kan huse hele programmet, mens Tøyensenteret / K1 Aktivitetshuset og Naturhistorisk Museum kan være "mix-use" alternativer.


01

02

03

04

05

06

07

Munchmuseet

Et av de mest åpenbare alternativene for adaptiv gjenbruk på Tøyen er Munch-museet. Når Munch samlingen blir flyttet til nytt bygg i Bjørvika, blir den historiske bygningen stående uten innhold. I de fire planforslagene fra Bymiljøetaten vurderes bygningen både revet og bevart. Vi vil argumentere sterkt for en adaptiv gjenbruksstrategi hvor bygningen gis ny relevans med et innhold som kan bygge videre på Munch arven. Hva selve arkitekturen gjelder, er bygningen godt egnet for et program som Unge Oppdagere. Den har en rekke fordeler i bl.a. form av sosial og kulturell status, altså at det er en kjent bygning som vil få stor oppmerksomhet og bli et nytt landemerke i et erverdig ramme. Lokasjonen så nære knutepunkter er en annen stor fordel, da enkel tilgang med kollektivtransport er en viktig suksessfaktor for å kunne utvikle et lavterskeltilbud. De eksisterende utstillingslokaleneer godt egnet for transformering, og inngangssituasjonen med den påbygde vestibylen har med messanin og dobbel etasjehøyde stort potensiale for meget gode romslige løsninger.

Arkitekt: Gunnar Fougner and Einar Myklebust
År: 1963 (påbygg 1994)
Areal: 10 000m2
Program: Ustillingsareal, atelier, kontorer, bibliotek, Arkiv/lager, auditorium, cafe og handel
Eier: Oslo Kommune

47%

Av et totalareal på 10 000 m2 vil Unge Oppdagere ha behov for ca. 47% av arealet i bygningen. Det åpener opp for samarbeid med andre initiativ.

Styrker
Eksisterende struktur
Kjent Oslo/arkitektur/historie
Nært knutepunkt

Svakheter
Byggningens forfatning må utredes
Byggningen vil ikke være klar for innflytting før tidligst 2020

Muligheter
Bygge videre på Munch arven og bygningens historie
Mulighet for både innendørs og utendørs program
Koble på annet fremtidig program
(Makerspace, veksthus, vitensenter, "gründerbyen")

Trusler
Annet program foreslått (bla. Muslimsk museum)
Vilje til å rive

“Det skal ikke lenger males interiører og folk som leser og kvinner som strikker. Det skal være levende mennesker som puster og føler og lider og elsker - jeg skal male en rekke slike bilder. Folk skal forstå det hellige ved det og ta hatten av som i en kirke.”

- Edvard Munch, St. Cloud 1889

“Edvard Munch - Impresjonist, ekspresjonist og grenseover-skridene kunster. Med barn på oppdagelsesreiser i Munchs sitt “gamle” museum, vil denne ånden leve videre i nye grenseoverskridende generasjoner.”

-Randi Wærdahl, styreleder Stiftelsen Oslo Barnemuseum

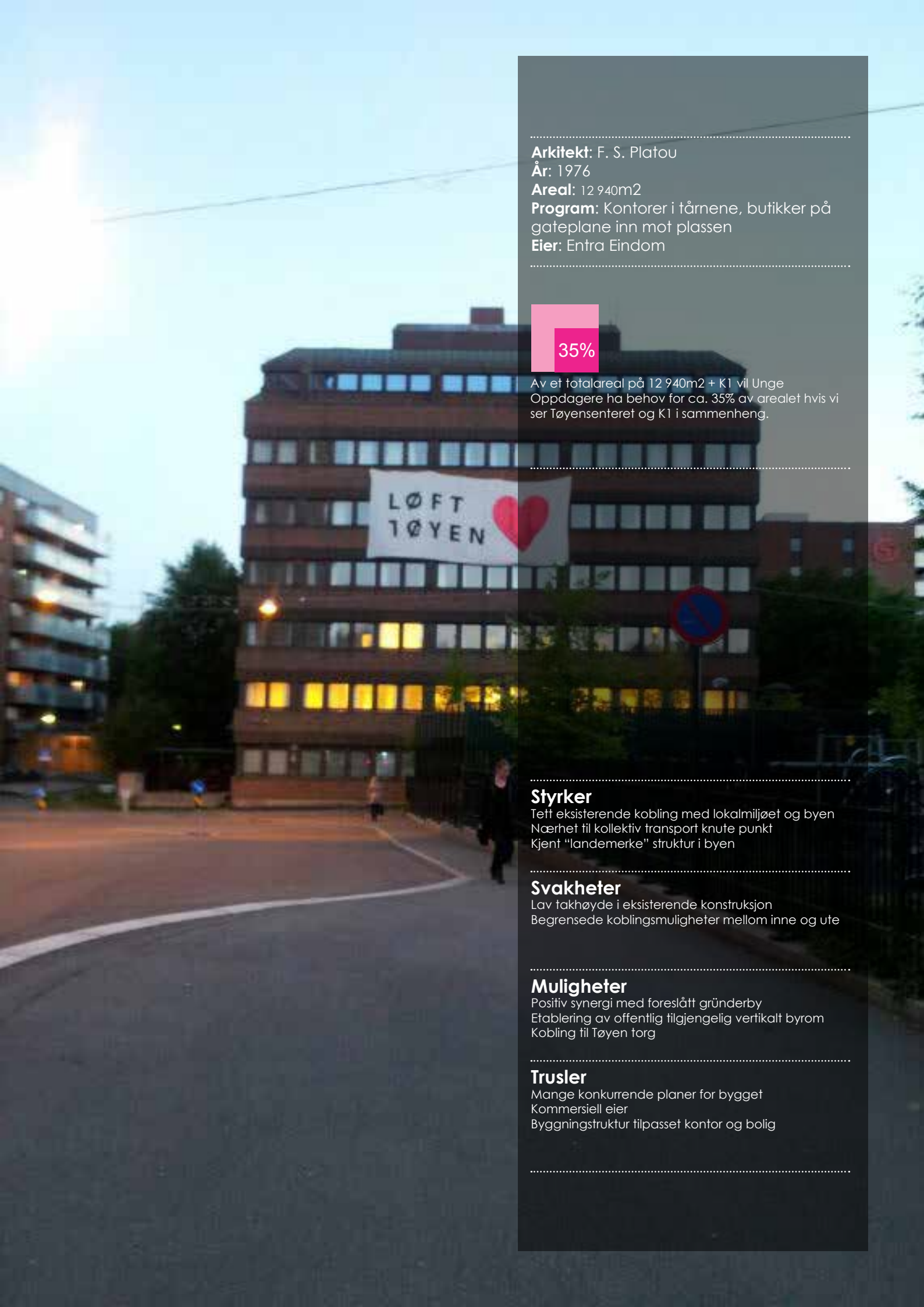
Tøyensenteret / K1 Aktivitetshus

Det er foreslått å dedikere 3000 kvadrameter til etablering av en gründer- og innovasjonshub på Tøyensenteret til oppstartskontorer for gründerbedrifter. I tillegg foreslås et felles auditorium på bakkeplan (Hagegata 23).

Vi ser en rekke synergier ved at Unge Oppdagere samlokaliseres med en gründerhub i Tøyensenteret fordi

- Unge Oppdagere handler om å dyrke frem morgendagens entreprenører.
- Gründerhuben kan bidra til utviklingen av aktivitetsinnholdet for Unge Oppdagere og bidra til å nå målsettingen om å skape en ny standard for interaktiv lek og læringsarena for de minste.
- Bygningsmassen gir mulighet for både koblinger horisontalt/vertikalt og autonomi (f.eks hvert sitt tårn).

I tillegg peker Områdeløft Tøyen på et stort behov for møteplasser og barne- og ungdomstiltak. Det er utviklet planer for å bruke etasje 1-3 samt kjeller i bygget K1 til aktivitetshus. Unge Oppdagere kan bidra til å gi innhold til aktivitetshuset eller være en komplementære aktør. Aktivitetshuset, gründerhub og Unge Oppdagere kan sammen bidra til å utvikle Tøyen som en foretrukket bydel for både gründere og barn.



Arkitekt: F. S. Platou
År: 1976
Areal: 12 940m2
Program: Kontorer i tårnene, butikker på gateplane inn mot plassen
Eier: Entra Eindom

35%

Av et totalareal på 12 940m2 + K1 vil Unge Oppdagere ha behov for ca. 35% av arealet hvis vi ser Tøyensenteret og K1 i sammenheng.

Styrker
Tett eksisterende kobling med lokalmiljøet og byen
Nærhet til kollektiv transport knute punkt
Kjent "landemerke" struktur i byen

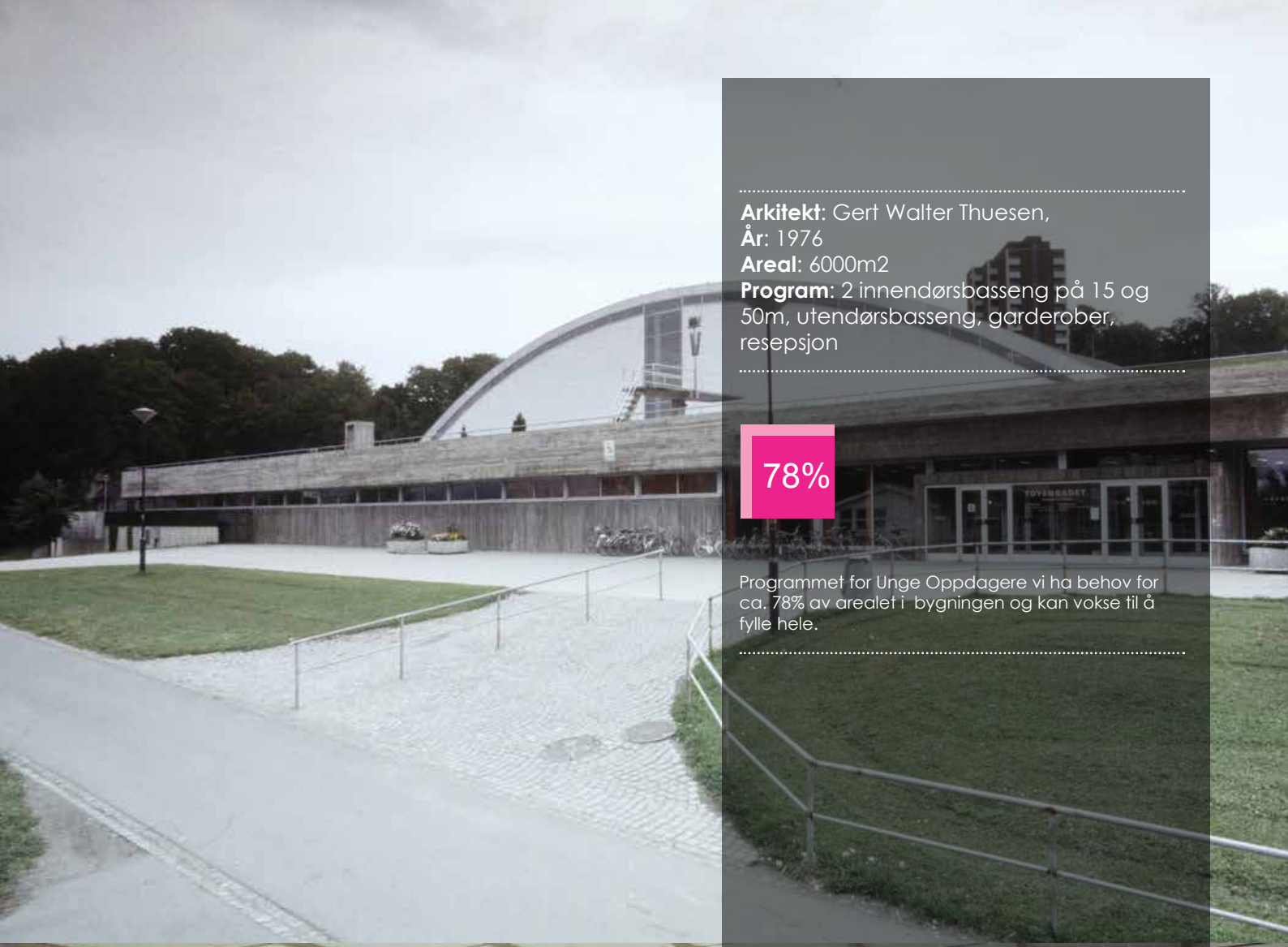
Svakheter
Lav takhøyde i eksisterende konstruksjon
Begrensede koblingsmuligheter mellom inne og ute

Muligheter
Positiv synergi med foreslått gründerby
Etablering av offentlig tilgjengelig vertikalt byrom
Kobling til Tøyen torg

Trusler
Mange konkurrende planer for bygget
Kommersiell eier
Byggningstruktur tilpasset kontor og bolig

Tøyenbadet

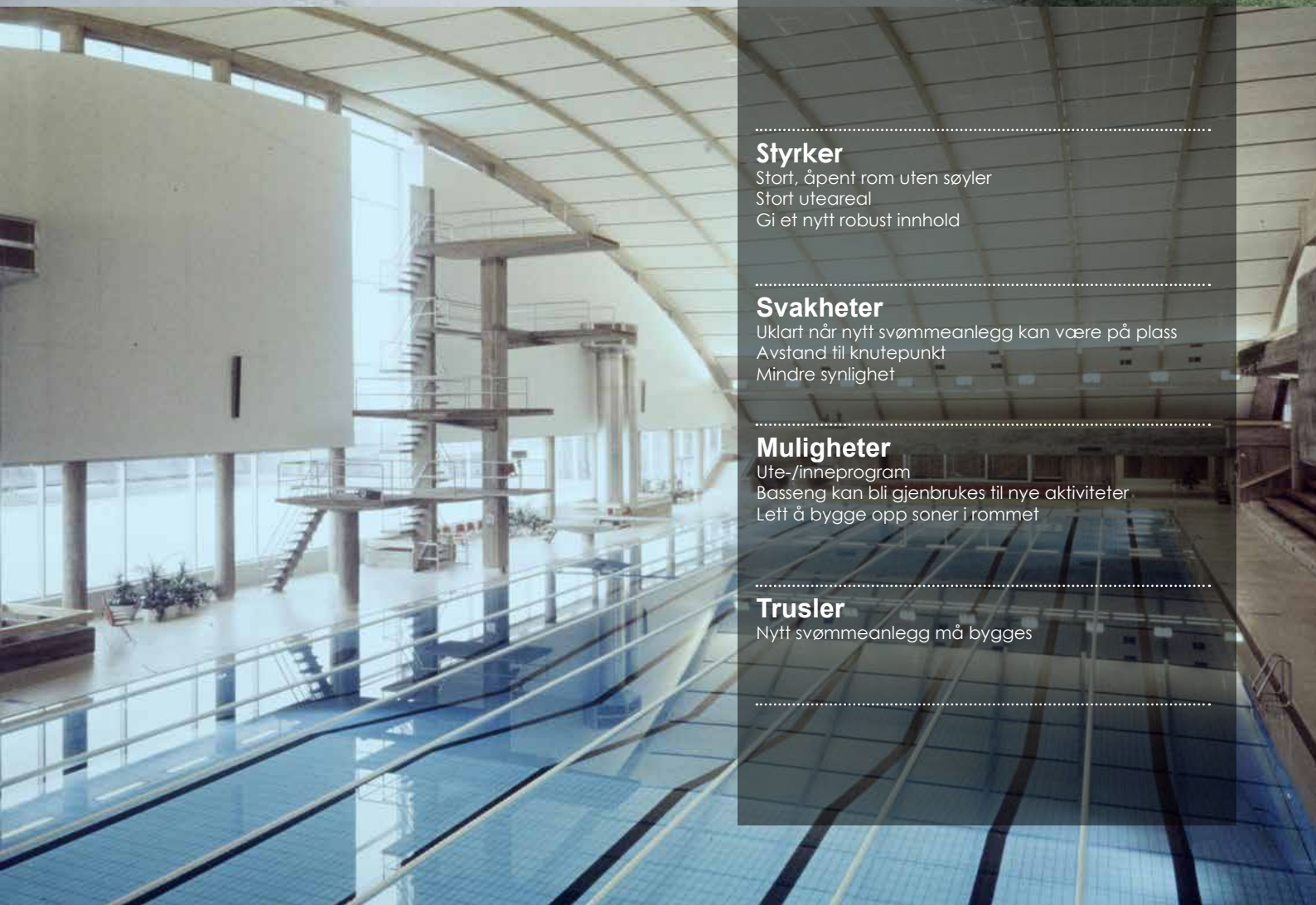
Som et alternativ ser vi at Tøyenbadet også kunne hatt potensiale for en transformasjon. Selv om Munchmuseet har stjålet mye av oppmerksomheten når det gjelder Tøyenløftet, har også Tøyenbadet vært debattert. Ser vi på mulighetene for transformasjon og omprogrammering, er det meget godt egnet for et program som Unge Oppdagere. Bassengene, den store søyleløse hallen samt tribunene er et fantastisk utgangspunkt for Unge Oppdagere. I tillegg er bygningen omgitt av Tøyenparken med de mulighetene det gir for å trekke museumsprogrammet ut. Plasseringen i forhold til knutepunkter og synlighet er riktignok ikke optimal, ei heller like god som Munchmuseet, men de nevnte fordeler vil i stor grad veie opp for dette. Dessuten vil en transformering av hele området selvsagt også innebære en holistisk design med gangveier og skilting som leder til de ulike interessepunktene.



Arkitekt: Gert Walter Thuesen,
År: 1976
Areal: 6000m2
Program: 2 innendørsbasseng på 15 og 50m, utendørsbasseng, garderober, resepsjon

78%

Programmet for Unge Oppdagere vi ha behov for ca. 78% av arealet i bygningen og kan vokse til å fylle hele.

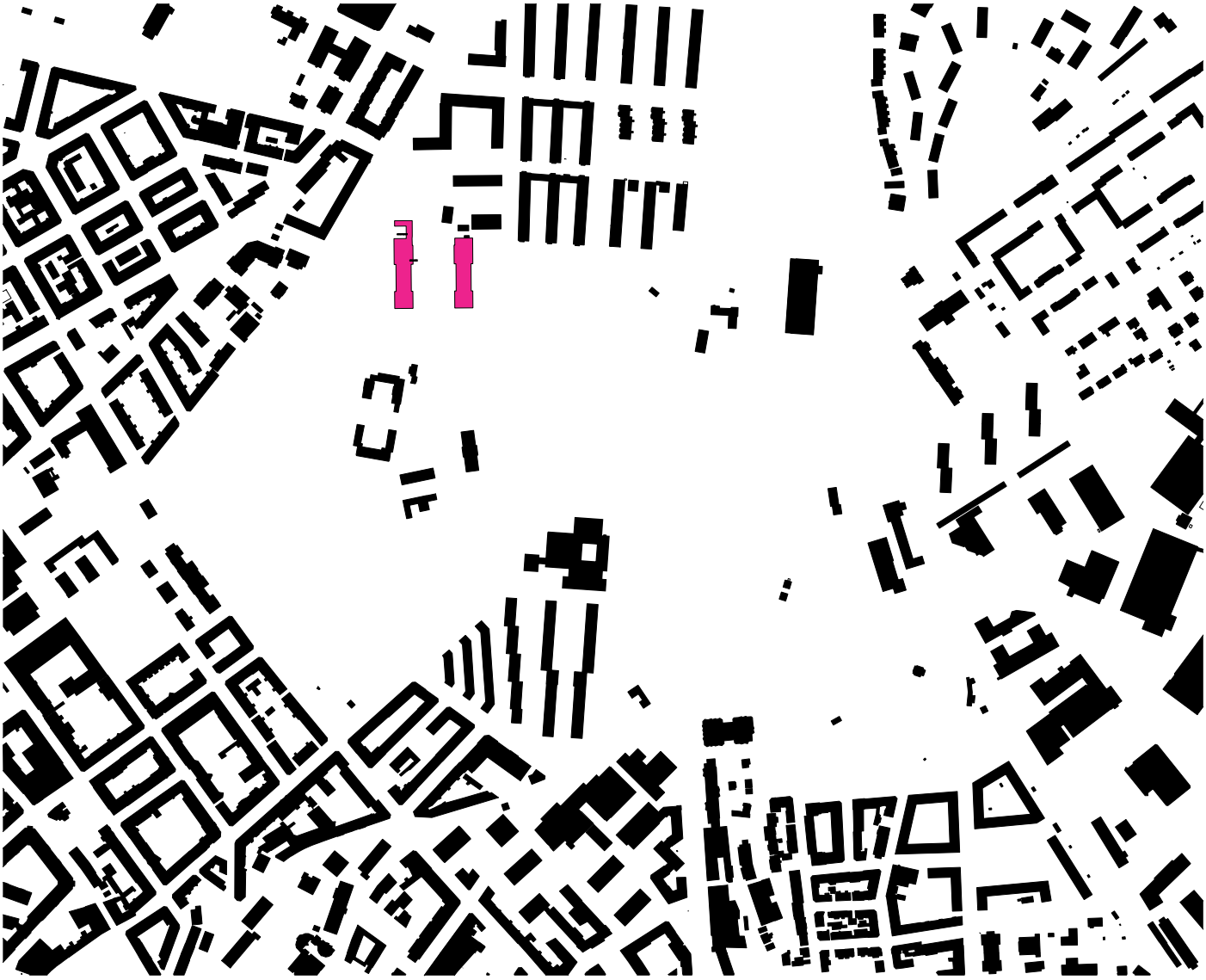


Styrker
Stort, åpent rom uten søyler
Stort uteareal
Gi et nytt robust innhold

Svakheter
Uklart når nytt svømmeanlegg kan være på plass
Avstand til knutepunkt
Mindre synlighet

Muligheter
Ute-/inneprogram
Basseng kan bli gjenbrukes til nye aktiviteter
Lett å bygge opp soner i rommet

Trusler
Nytt svømmeanlegg må bygges



Naturhistorisk museum

Naturhistorisk Museum (NMH) har i lang tid hatt et stort behov for utbedring. Den historiske byggningsmassen har i stor grad stått urørt siden begynnelsen av 1900-tallet. I løpet av 2016 vil W. C. Brøgges hus (Geologisk museum) stenges på ubestemt tid for å foreta en større renovering av lokalene.

Unge Oppdagere og Naturhistoriskmuseum kan begge tjene på å sammarbeide rundt en videre utvikling av museumstilbudet i Botanisk hage. Det ligger en åpenbar mulighet i å koble de to eksisterende bygningene sammen til en bygning gjennom en ny struktur.

Arkitekt: Holger Sinding-Larsen
År: 1904-1917
Areal: ca 8000m2
Program: Utstillingslokaler og kontorer
Eier: Universitetet i Oslo

58%

Programmet for barnemuseum vi ha behov for ca. 58% av arealet i de eksisterende bygningene. Vi foreslår imidlertid en ny bygning i tilknytning til eksisterende da det må tas høyde for at NHM vil utvide sitt museums tilbud på Tøyen i fremtiden.

Styrker
Barnemuseet knyttes opp mot en sterk akademiske institusjon

Svakheter
Fredet historisk byggningsmasse, vanskelig å tilpasse
Meget svak finansierings struktur, NHM sliter med å få bevilget midler til utbyggingen gjennom UiO

Muligheter
Samkjøring kan frigjøre arealer og kapasitet hos NHM der barnemuseets tilbud overlapper NHMs tilbud
Tilgang på materialer og fagkunskap
Meget gode utearealer

Trusler
Stor usikerhet i NHMs fremdriftsplan for utbedring av byggningsmassen

04

gjennomføring

Etablering og drift

Internasjonale referanser tilsier at oppstartskostnader for et interaktivt barnemuseum forventes å være på lik linje med et vitensenter, avhengig av størrelse og omfang. Vi har tidligere utarbeidet en gjennomføringsplan for Økern med en størrelse på 4700 kvm brutto. Vi har også tegnet mindre planer for lokaler på størrelser mellom 750 – 1500 kvm brutto. Konseptet har derfor fleksibilitet med henblikk på ulike lokaliseringer og ulike størrelser.

For at et Unge Oppdagere skal kunne utvikle seg og vokse er det svært fordelaktig om det plasseres sentralt, er lett tilgjengelig for offentlig transport, har parkeringsmuligheter og er i eller nær et allerede etablert museumsområde. En lokalisering på Tøyen, f.eks i Munchmuseet, treffer alle disse punktene og vil være et optimalt utgangspunkt for suksess.

Unge Oppdagere vil drives som et museumstilbud med driftsinntekter fra billetter og årskort, avgifter for spesielle programmer og arrangementer, samt mulig kiosksalg av mat og gaver. Billettpris vil bli på linje med andre kulturtilbud i Oslo. I tillegg til driftsinntektene vil det bli behov for økonomisk støtte.

De fleste interaktive barnemuseer drives med en kombinasjon av driftsinntekter, støtte fra næringsliv og private, samt offentlig støtte. Andelen offentlig og privat finansiering varierer mye fra land til land.

I USA er ikke tradisjonen for offentlig støtte sterk og der er det også vanlig med årlige "fundraising" kampanjer. Interessen vi har blitt møtt med både fra det offentlige og private gjør oss optimistiske med tanke på å utvikle en modell for samarbeid om finansiering.

Norge har tradisjonelt en stor sponsing av idrettsaktiviteter for barn. En rekke norske bedrifter gir også støtte til kultur og andre aktiviteter for barn, men vi ser stort potensiale for bredere deltagelse og samarbeid, da fremtidens verdiskapning vil avhenge av at de minste får optimale utviklingsmuligheter.

Mange norske bedrifter og organisasjoner deler vår lidenskap for barnas trivsel og velferd. Statoil, f. eks. lanserer en visjonær kampanje "prosjekt fantasi" for å "støtte morgendagens helter." NRK Super har visjonen "Vi skal skape en verden hvor barn vokser og er viktige."

Vi er allerede i samarbeid og positiv dialog med flere organisasjoner og med områdets beboere gjennom "Tøyeninitiativet" og Områdeløft Tøyen. Dersom vi får anledning til å gå videre med etablering på Tøyen vil vi kunne levere en sponsorplan med betydelig samarbeid.

“Vi ser etter mangfoldige og visjonære samarbeidspartnere som kan bidra til å løfte planene for Tøyen sammen med oss.”

- Katie Coughlin, daglig leder Oslo Barnemuseum

Unge Oppdagere er en helt ny kategori opplevelsessenter og møtested. Dette er noen av samarbeidsflatene vi ser for oss å utvikle videre:

- **En gründer- og innovasjonshub på Tøyen** kan bidra til å skape en ny standard for interaktiv lek og læringsarena for de minste.
- **Deichmanske bibliotek, vitensentre og museer** kan være viktige partnere for å skape nytenkende tilbud og samarbeid for barn og familier.
- **Skoler og barnehager** er en viktig samarbeidspart slik at det vil utvikles aktiviteter og tilbud som er direkte knyttet til lærerplanene.
- **Barselgrupper** trenger et sted som passer for spebarn og gir rom for sosial kontakt og støtte som nybakte foreldrene ofte har behov for.
- **Tøyen 5-årsklubb og andre lokale initiativer** for barn vil dra nytte av fasiliteter og et fast kulturtilbud med stimulerende aktiviteter.
- **Områdeløft Tøyen og Bydel Gamle Oslo** kan bruke barnemuseet som møteplass og utstillingsareal til alt fra tilbud om helse og kosthold til å kunne vise frem lokale kunst- og filmprosjekter for barn og familier.
- **Helsestasjoner** kan være samarbeidspartnere for tilbud om helsekost, ernæring og fysisk aktivitet som bidrar til et sunnere familieliv.
- **Interesseorganisasjoner for barn** (f. eks. Autismeforeningen) har stort behov for tilbud tilrettelagt for barn med spesielle behov. Vi vil tilby arrangementer og besøkstider for grupper i samfunnet som har færre muligheter for kulturelle stimulering og sosial kontakt.
- **Andre interaktive barnemuseer i verden** er interessert i å utrede samarbeid med Norge i utvikling av utstillinger og tilbud. Manhattan Children´s Museum og Early Start Discovey Space i Australia er to eksempler.
- **Internasjonale fagorganisasjoner** for barnemuseer gir en plattform for Norge til å ta en lederrolle i et voksende felt for barn. Oslo Barnemuseum er allerede en aktiv deltager i to fagorganisasjoner.

Pilot / Pop-up tilbud

Siden 2007 har Oslo Barnemuseum drevet et reisende tilbud med unike aktiviteter. Flere tusen barn og familier har engasjert seg i å utforske våre aktiviteter på skoler, i barnehager og på festivaler i Oslo.

Stiftelsen Oslo Barnemuseum har vært aktive på Tøyen siden 2013 med besøk til Tøyen 5-årsklubb, Tøyen Aktivitetsskole og på gatefester. I 2014 drev vi et tilbud på sommerskolen for skolestartere på Tøyen skole, og høsten 2014 lanserte vi "pop-up lekeplass" på Tøyen skole med aktivitetsmidler fra Bydel Gamle Oslo. Bilder fra "pop-up lekeplassen" ble brukt i Nettavisen 19.11.14 for å vise hvor spennende tilbudet er på Tøyen Aktivitetsskole.

Vi har også vært på besøk til asylmottak og bosatte flyttningebarn i Schwensensgate barnehage. Vi ser at vi kan bidra sterkt til å øke trivselen og tryggheten for de barna som akkurat har kommet til landet. Disse barna vil ha spesielt stor nytte av et tilbud som gir mestring, glede og en følelse av tilhørighet.

Vi ønsker er å bruke vårt reisende tilbud videre som besøkstilbud til skoler og bydeler som har nytte av det.

Tibudet er i stadig utvikling og har nå ca. 30 forskjellige aktivitieter, bl.a.:

- verdenskart puslespill på 3 x 4 meter
- byggeplass med supermagneter
- pop-up lekeplass med store blå klosser
- tegning med lys
- det syngende treet
- gravitasjonstenger
- tegning på pleksiglass
- store tredimensjonale puslespill som krever samarbeid for å løse
- "pin-screen" med 16.000 små pinner

Nå ser hele Norge til denne skolesuksessen

Nettavisen 19.11.14

"Oslo Barnemuseum gir barn tilgang til aktiviteter og utstyr som fremmer undring og utforsking. Dette er aktivitet vi som skole ønsker, men ikke er i stand til å gi en særs trengende og utfordrende elevgruppe."

- Sindre Andresen, Inspektør og AKS-leder ved Tøyen skole

Har du en idé?

Denne siden er holdt av til idéer som ikke er oppdaget enda. Vi vil gjerne høre fra deg dersom du har forslag til samarbeid og innhold. Send dine inspill til: katie@oslobarnemuseum.org

Stiftelsen Oslo Barnemuseum

Inspirasjonen til prosjektet sprang ut i fra daglig leders egen opplevelse i 2003 som så hvordan et barnemuseum i USA hjalp hennes 2 år gammel datter håndtere en vanskelig livssituasjon. Tilbake i Norge ble hun slått av at det ikke finnes noe lignende blant de tilbud som gis til barn her, og tok dermed initiativet til å få opprettet et slikt tilbud.

Siden 2005 har arbeidet for et interaktivt barnemuseum vært formalisert gjennom et styre, med sentrale styremedlemmer som forskere fra Universitetet i Oslo og representanter fra både næringsliv og barnefaglige miljøer. Pr. i dag har prosjektet fått betydelig støtte både fra næringslivet, Oslo kommune, EU-Kreativt Europa og Bydel Gamle Oslo.

Mellom 2007-2009 gjennomførte vi et grundig forprosjekt med markedsundersøkelse, konsept- og arkitektplan og driftsplan med tanke på en etablering på Økern. Prosjektet har hatt verdensledende designeksperter som Gyroscope Inc. og Jack Rouse Associates involvert i prosessen, sammen med nordmenn med faglig kompetanse på barns kultur og læring, skole og læreplan og norsk kultur og design. Markedundersøkelsen viste at Oslo Barnemuseum vil kunne bli en av de største attraksjonene i hovedstaden. Disse planleggingsdokumentene er tilgjengelige fra Kulturetaten eller ved kontakt på info@oslobarnemuseum.org.

I dag er Stiftelsen Oslo Barnemuseum aktiv i internasjonale fagorganisasjoner, har et nettverk av kontakter som bygger opp og driver interaktive museer, og har utviklet unik kompetanse i feltet med interaksjonsdesign med barn (ikke for barn, men "med" barn).

Stiftelsen Oslo Barnemuseum deltar som norsk partner i et EU samarbeid sammen med Institutt for informatikk ved UiO. EU-prosjektet heter "The People's Smart Sculpture" og består av et større samarbeid mellom 12 institusjoner i 8 land hvor hver by skal utvikle et fremtidsrettet "smart city project". Det norske delprosjektet "Unge urbane uttrykk" er det eneste delprosjektet som er spesielt rettet mot barn og unge. Prosjektet er planlagt fra 2015-2017. EU-prosjektet er en videreutvikling av et langsiktig samarbeid mellom Oslo Barnemuseum og Institutt for informatikk.

Oslo Barnemuseum drives hovedsakelig på frivillig basis. Vi er åpne for å diskutere andre hensiktsmessige organiseringsløsninger for å realisere Unge Oppdagere.

Pågående samarbeid

Siden 2007 har vi samarbeidet med Institutt for informatikk ved Universitetet i Oslo om design av aktiviteter for og med barn med bruk av ny teknologi. Samarbeidet inkluderer studentprosjekter, forskning og arrangementer hvor barn er aktive deltakere i design og utvikling av aktiviteter. Vi ønsker å utvide dette samarbeidet til å inkludere hele Universitetsalliansen i Oslo og spesielt de samfunnsfaglige og barnefaglige miljøene.

Et eksempel på tilbud som utvikles nå er "Leketøy-labben". Med bruk av vanlige materialer kombinert med digitale medier som "littleBits" elektroniske komponenter kan barn og unge bli oppfinnere av sine egne leketøy. Sammen med Institutt for informatikk driver vi "pop-up" arrangementer for Leketøy-labben. Vi undersøker muligheter for samarbeid med bl.a. Byverkstedet på Tøyen og Tøyen skole.

05

konklusjon

For å skape noe nytt og unikt, som kan få ringvirkninger utover landegrensene og til og med bli en ny målestokk innen denne museumssjangeren, må vi tenke alternativt. For å realisere den banebrytende og fantasifulle verdenen som barna på Tøyen i Oslo og Norge fortjener foreslår vi følgende utviklingsløp:

1. Etablere en idélab for Unge Oppdagere som en del av Aktivitetshuset (K1) på Tøyen. Dette kan gjøres allerede i 2015 og vil gi et umiddelbart tilbud til barna på Tøyen, og gir oss anledning til å bli bedre kjent med målgruppen, mens et mer permanent konsept utvikles. Idélaben vil både fungere som et møtested for å få innspill, utvikle og gjennomføre piloter som senere kan skaleres opp når endelig lokalisering er avklart.

2. Utvikle samarbeid med utdannings- og kulturinstitusjoner som Deichmanske bibliotek, lokale gründermiljøer som Tøyen Unlimited, Tøyen Innovation Village og næringslivet for øvrig om innholdsproduksjon.

3. Gjøre en analyse på hvilke investeringer som må gjøres for å kunne etablere Unge Oppdagere i Munchmuseet. Parallelt jobbe med alternative lokaliserings-muligheter.

Mange barn og voksne har blitt inkludert i design av våre aktiviteter så langt og vil spille en viktig rolle videre. Tittelen på dette dokumentet "Oppdrag Oppdag!" kom etter forslag fra en 14 år gammel jente og logoen er designet av 4 åringene Gaja og Julia.

Vi foreslår at Unge Oppdagere fortsetter å driftes som en "not for profit" institusjon der samfunnsoppdraget er å bidra til utvikling og forskning for de minste.

Involvering av teknologi og gründermiljøene i Oslo i utviklingen av Unge Oppdagere kan gi Oslo en ledende posisjon i forskning tilknyttet barnekultur, familielæring og interaksjonsdesign med nye digitale medier og med barn som designpartnere.

Unge Oppdagere vil være med å forme Tøyen og samtidig legge grunnlaget for fremtidens verdiskapning i Norge. Kultur, kunnskap, fysisk aktivitet og lek i et opplevelsessenter for de minste blander seg med gründervirksomhet, innovasjonsbedrifter, botanikk, historie og kunst i omgivelser omgitt av parker og en kollektiv infrastruktur med umiddelbar tilgjengelighet til hele Oslo, Norge og Verden. Det beste ligger foran oss!

Rapporten er utarbeidet av:

Oslo Barnemuseum:
Katie Coughlin, daglig leder
Randi Wærdahl, styreleder
May Hald, styremedlem

SPACEGROUP:
Floire Nathanael Daub, partner, prosjektleder
Gary Bates, partner
Erik Solheim, praktikant
Peder Brand, Arkitekt

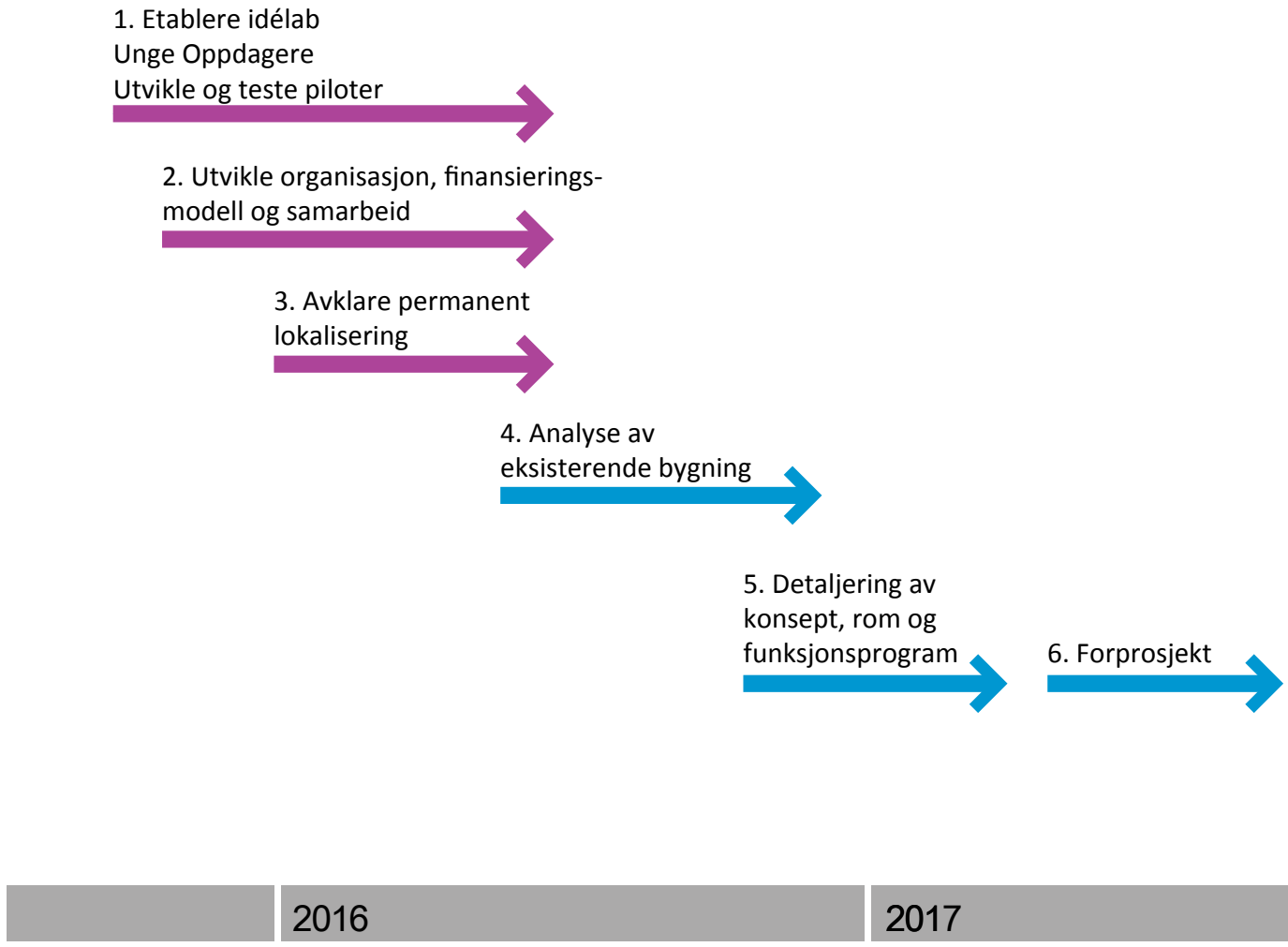
Tidligere planleggingsdokumenter fra Stiftelsen Oslo Barnemuseum er tilgjengelige fra Kulturetaten eller ved å kontakte info@oslobarnemuseum.org

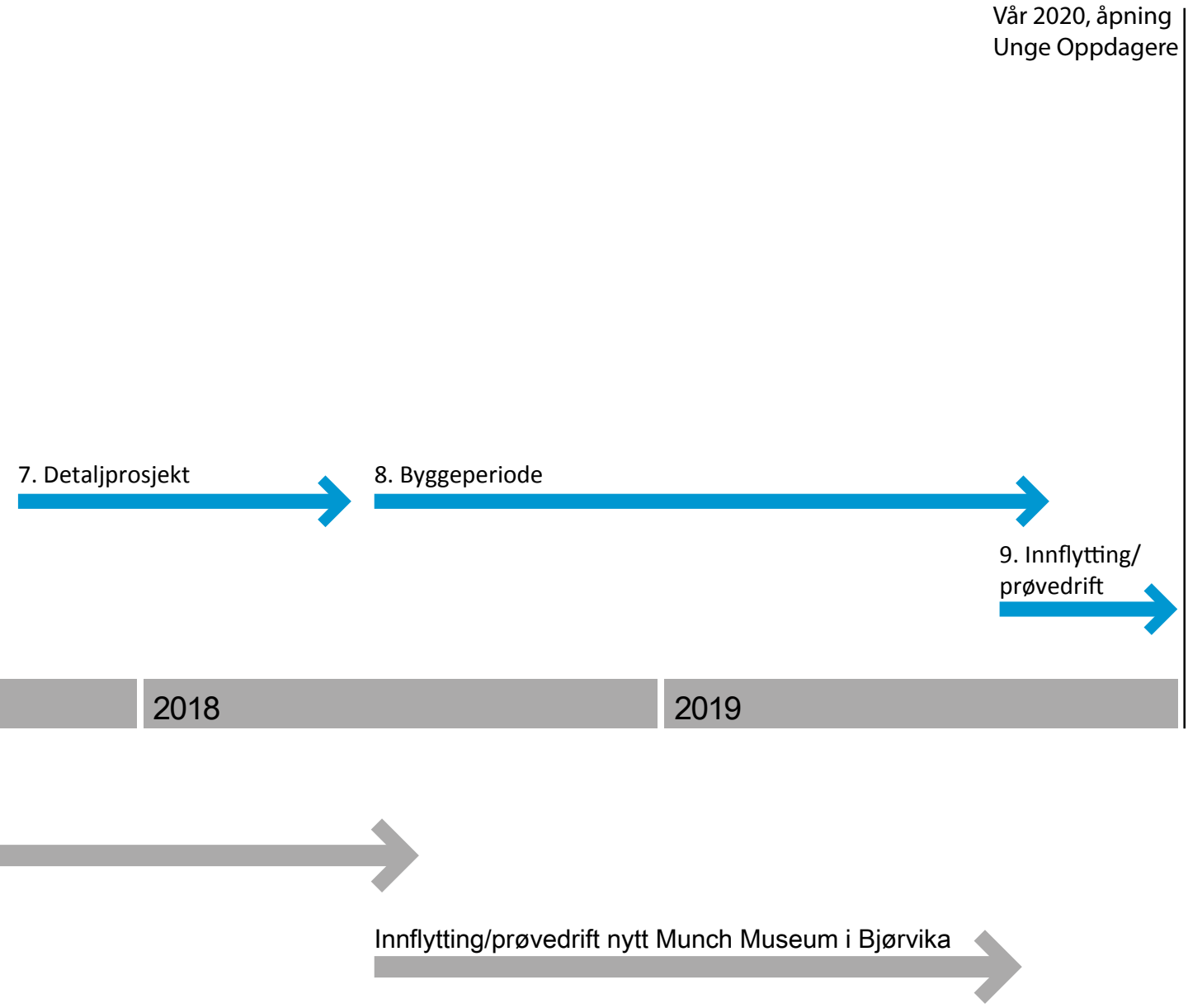
- Markedsundersøkelse "Potential for a children´s museum in Oslo, 2009"
- "Oslo Barnemuseum: Visitor Experience Master Plan" - Gyroscope Inc., 2008
- "The World Tree" - Jack Rouse Associates, 2009
- Master Plan "Financial Implications" - Gyroscope Inc., 2009

Foto: The Children´s Museum Jordan

Foto: Children´s Museum of Pittsburgh

Tidsplan


1. Etablere idélab
Unge Oppdagere
Utvikle og teste piloter
2. Utvikle organisasjon, finansierings-modell og samarbeid
3. Avklare permanent lokalisering
4. Analyse av eksisterende bygning
5. Detaljering av konsept, rom og funksjonsprogram
6. Forprosjekt
2016
2017
Byggeperiode nytt Munch Museum i Bjørvika


Vår 2020, åpning
Unge Oppdagere
7. Detaljprosjekt
8. Byggeperiode
9. Innflytting/
prøvedrift
2018
2019
Innflytting/prøvedrift nytt Munch Museum i Bjørvika

Andre lokaliseringsmuligheter

Et annet attraktivt lokaliseringsalternativ for Unge Oppdagere vil være nye Oslo S på grunn av den gode tilgjengeligheten og muligheten til å være med på å forme turistenes førsteinntrykk av Oslo. Vi tilbringer stadig mer tid på reise og det gjør utforming og programmeringen av kollektivknutepunktene til en av de viktigste samfunnsoppgavene.

Vi har også lekt med tanken på å etablere "Young Explorers" filialer på f.eks Hurtigruten og at det kan etablere en link mellom disse filialene og Oslo som gir barna muligheter til å kommunisere. I lys av NRK suksessen "minutt for minutt" kan vi se for oss et konsept der båtene som befinner seg langs Norges kyst og i Antarktis sender live oppdateringer om f.eks. dyreliv og historie. Tilsvarende samarbeid kan utvikles med Color Line, NSB, Avinor og andre.

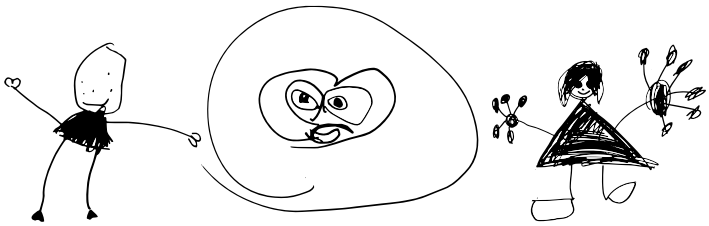
Nye Oslo S, bilde: SPACEGROUP

“On brand” for Oslo

Navnet Unge Oppdagere / Young Explorers er designet for å fungere likegodt på norsk som internasjonalt og skal være stedet der de besøkende opplever noe for aller første gang, gang på gang. Vår målsetting er å være “on brand” med Oslos merkevarefilter utviklet gjennom project Osloregion og bidra til historiefortellingen om Oslo som den unge og banebrytende storbyen.

Unge Oppdagere

Young Explorers



Young Explorers!

Oslo Barnemuseum

Referanser

Children´s Museum Pittsburgh viser at barnemuseer gir store ringvirkninger

- tilbyr "Artist Residencies" hvert år hvor lokale kunstnere får utvikle prosjekter for barn
- åpnet en nasjonalt anerkjent permanent makerspace "Makeshop" i 2011
- driver en Kickstarter-kampanje for å samle inn penger for å starte "makerspaces" i 10 skoler

Google viser at barnemuseer kan bli innovasjonsplatformer for bedrifter

- I 2015 sponsorer Google alle skole-besøk til Children´s Discovery Museum of San Jose i Silicon Valley
- 31. august 2015:
  Google debuterer sin selvkjørende bil i Austin, Texas på barnemuseet "The Thinkery"

Det er så kjedelig når det står “ikke rør”!

- Thea, 1. kl fra Majorstuen skole på skolebesøk i et museum

Foto: Scanpix

Unge Oppdagere

www.oslobarnemuseum.org