



## CONTEST RUGLEN

*„Als Verwalter der Schöpfung sind wir aufgerufen,  
die Erde zu einem schönen Garten  
für die Menschheit zu machen“.*

*Papst Franziskus*

### NextLandmark International Contest 2020

*Floornature ([www.floornature.com](http://www.floornature.com)), das von IRIS CERAMICA GROUP veröffentlichte Architektur- und Designportal unterstützt die neunte Ausgabe des internationalen Wettbewerbs für Architekten und Designer. Die Ausgabe 2020 des Wettbewerbs hat den Titel „**UN GIARDINO EDUCATIVO A FIORANO MODENESE**“ (dt. **EIN ERZIEHUNGS- UND BILDUNGSGARTEN IN FIORANO MODENESE**).*

### Definition und Thema des Wettbewerbs

Der Wettbewerb wird in Form eines „Ideenwettbewerbs“ in einem offenen Verfahren und anonym (gemäß Art. 156 des Gesetzesdekrets Dekrets Nr. 50/2016) ausgeschrieben. Er richtet sich vor allem an Hochschulabsolventen und junge Berufstätige in den Bereichen Design, Architektur, Städte- und Landschaftsbau.

Auf der Grundlage von geeigneten und effektiven Methoden der Darstellung müssen die Teilnehmer einen Ideenvorschlag für die neuen Außenbereiche des Kindergartens „**Casa Coccapani**“ in Fiorano Modenese (MO) einreichen.

### Zweck und Ziel

Die Neugestaltung der Außenbereiche des Kindergartens „**Casa Coccapani**“ vervollständigt die Arbeiten zur Restaurierung und zur Erdbebensicherung des Gebäudes, die vor kurzem begonnen haben. Der Ideenwettbewerb wird es ermöglichen, brandneue Ideen und Ausarbeitungen zu sammeln, um den Outdoor-Bereich für die Kinder neu zu überdenken und einen echten „**ERZIEHUNGS- UND BILDUNGSGARTEN**“ zu gestalten. Das Projekt sollte nicht nur innovative Aspekte im Zusammenhang mit der Gestaltung von Bereichen für Wachstum und Lernen einführen, sondern auch eine neue und stärker integrierte Beziehung zwischen Individuum, Gemeinschaft und Naturraum schaffen. Das ehrgeizige Ziel dabei ist, ganz kleine und größere Kinder auf einem Weg zu begleiten, der das Bewusstsein für die Bedeutung der Maßnahmen fördert, die wir als Einzelne und in der Gemeinschaft bei der Pflege und Erhaltung aller Lebewesen ergreifen können.

## Vision und Grundsätze

Die Gestaltung von Räumen für Wachstum und Lernen hat auch einen Aspekt der sozialen Verantwortung: Wenn wir uns die Orte, an denen künftige Generationen erzogen werden, vorstellen und Lösungen für ihre Gestaltung vorschlagen, müssen wir uns bewusst sein, dass wir die Grundlagen für die Entwicklung des Einzelnen und der Gemeinschaft legen. Die Qualität der Räume ist von grundlegender Bedeutung für das Wachstum eines Kindes von den ersten Lebensjahren an, da die Botschaft, die das Kind von der physischen Umgebung erhält, sein soziales und kognitives Verhalten beeinflusst. Kinder haben eine viel intensivere emotionale und gefühlsmäßige Bindung an den Raum als Erwachsene, weil sie den Raum mit ihrem ganzen Körper leben und mit ihm Gerüche, Klänge, visuelle Reize assoziieren.

Laut William Glasser (Control Theory in the Classroom, 1986) werden 80 % der Kenntnisse durch direkte Erfahrung erlernt und nur 20 % durch Zuhören. An Orten, die für die Erziehung bestimmt sind, müssen auch verschiedene Arten von Aktionen durchgeführt werden, die dazu beitragen, den eigenen kritischen Geist zu entwickeln und zu lernen, mit anderen in Beziehung zu treten.

Andere Aspekte, die der Gestaltung innovativer Erziehungs- und Bildungsräume zugrunde liegen, betreffen die Prinzipien der Zusammenarbeit, der Aufnahme und der Vielfalt (Hack the School). Die Einbindung in Lernräumen wird auch im Rahmen der Ziele der nachhaltigen Entwicklung gefördert, mit einem Ansatz für einen Erziehungs- und Bildungsweg, der den gesamten Lebensweg von Schülern und Studenten begleiten kann (lebenslanges Lernen) und vor allem ein bürgerschaftliches Gemeinschaftsgefühl bereits in der Wachstumsphase entwickelt.

Die Prinzipien, die die Gestaltung von Lernräumen leiten, werden von denen der Stadterneuerung flankiert. Das Überdenken einiger wenig genutzter, heruntergekommenen oder vernachlässigter Räume in unseren Städten mit nachhaltigen Planungslösungen, die auf den Bedürfnissen des Kontextes basieren, wirkt sich direkt auf das Leben der Bewohner und ihr Zugehörigkeitsgefühl aus. Wenn der Schulraum zu einem wirklichen „Gemeinschaftsraum“ wird, fördert seine Umgestaltung letztendlich den sozialen Zusammenhalt.

## Programm und Richtlinien

Die Außenbereiche des Kindergartens „Casa Coccapani“ weisen sichtbare Qualitätsmängel, mangelnden Komfort, eingeschränkte Zugänglichkeit und eine unzureichende Nutzung der Grünflächen auf. Der problematischste Aspekt ist die fehlende Kontinuität zwischen dem Außen- und dem Innenraum des Gebäudes, die durch den Zufahrtsweg, der den Hof in zwei Teile trennt, noch problematischer wird. Der den Kindern gewidmete Gartenbereich macht weniger als die Hälfte des gesamten verfügbaren Platzes aus.

Der neue Spielraum sollte stattdessen zu einem Ökosystem werden, das seine jungen Nutzer mit verschiedenen Möglichkeiten zum Lernen durch Experimentieren und zum Entdecken der umgebenden Welt in einer komfortablen und geschützten Umgebung willkommen heißt.

Die Gestaltung der neuen „Erziehungslandschaft“ sollte folgende Qualitäten und Merkmale garantieren:

- *Schönheit und Einfachheit*
- *Körperliches und geistiges Wohlbefinden*
- *Einbindung und Zugänglichkeit*
- *Austausch, Aufnahme und Vielfalt*
- *Flexibilität und Anpassungsfähigkeit*
- *Wirtschaftlichkeit der Maßnahmen*

Die Qualität der Außenräume hängt von den richtigen architektonischen Aspekten ab, wie z. B. ihrer Form, ihrer Organisation, der Menge der Empfindungen in Bezug auf Licht, Farben, Geräusche, taktile Anregungen. Neben der Möglichkeit der Zufahrt zum Hof nur für Rettungsfahrzeuge, sieht das Funktionsprogramm folgenden Zonen vor:

- GEMEINSCHAFTSZONE: Der Hauptplatz/Agora, eine hindernisfreie Zone, in der sich die Nutzer frei bewegen können
- COMMUNITY-ZONE: Der kleine Garten, ein Gebiet der Naturerforschung, das von Arten von kindgerechten Formen/Wesen bevölkert ist

Es können auch andere Bereiche vorhanden/integriert sein, wie z. B.:

- DISCOVERY-ZONE: Ein Lehrgarten, ein Labor, in dem man mit der Natur experimentieren kann
- AKTIVE BREAKOUT-ZONE: Ein Spiel- und Turnbereich für Spaß und Bewegung
- DISPLAY-ZONE: Ein überschaubares Theater, um kleine Aufführungen im Freien zu organisieren
- QUIET-ZONE: Ein Entspannungsbereich, um zu sitzen und mit anderen zu interagieren
- PROJECT-ZONE: Ein Bereich für Unterricht im Freien
- ACTIVE STORE: Ein Raum zum Aufbewahren von Bildungs- und Spielmaterialien

### Spezifische Raumanforderungen

Der Vorschlag muss Lösungen beinhalten, die keine wesentlichen Änderungen der Anordnung der befahrbaren Bereiche und die Entfernung der vorhandenen Vegetation nach sich ziehen.

Besonderes Augenmerk muss auf die Qualität der Oberflächen des Projekts gelegt werden, indem das Aussehen und die Beschaffenheit der derzeitigen Oberflächen überdacht werden, unabhängig davon, ob es sich um Bodenbeläge, Flächen oder Mauern handelt. Vorrang haben Lösungen mit weniger invasiven Eingriffen, die Abrisse und strukturelle Veränderungen so weit wie möglich begrenzen. Die Teilnehmer sollen die Beziehungen zwischen Räumen und Aktivitäten untersuchen und Designlösungen vorschlagen, die flexible und vielseitige Konfigurationen gewährleisten und die Gefühle und die Neugier der kleinen Benutzer anregen können.

Die Teilnehmer müssen für die Realisierung ihrer Vorschläge die Budgetgrenze von max. **40.000 Euro** berücksichtigen.

Vorschläge für die zum Spielen bestimmten Gegenstände und für die feste und/oder mobile Einrichtung zur Vervollständigung der Räume können als zusätzlicher Kostenpunkt zum angegebenen Budget betrachtet werden.

### Informationsmaterial

Eine Übersicht über den Stand der Technik und die Foto- und Videodokumentation für die von der Gestaltung betroffenen Außenräume können unter innerhalb des persönlichen Bereichs.

### Bewertungsverfahren und –kriterien

Ausgehend von dem beschriebenen Programm wird denjenigen Projekten Vorrang eingeräumt, die nicht nur einen Außenraum bieten, der den geforderten Funktionen entspricht, sondern auch ein einheitliches Bild ergeben, das auch harmonisch und suggestiv ist.

Die Projekte werden nach den folgenden Kriterien bewertet:

- a. Originalität des Vorschlags
- b. Beziehung zwischen Kindern und Raum
- c. funktionale, ästhetische und konzeptionelle Innovation
- d. technische und wirtschaftliche Machbarkeit

### Erforderliche Wettbewerbsunterlagen

Die erforderlichen Unterlagen sind:

- - 3 Projekttabellen mit einer Auswahl von Plänen, Schnitten und Ansichten im JPEG-Format 1280X1024 Pixel 300 dpi
- - 3 Bilder nach Wahl, die den Vorschlag besser beschreiben (Rendering, Fotos von Modellen, Skizzen, Diagramme usw.) im JPEG-Format 1280X1024 Pixel 72 dpi
- - Projektbericht mit maximal 1800 Zeichen auf Englisch

### Teilnahme und Teilnahmeantrag

Der Wettbewerb steht allen jungen Designern und Kreativen aus den Disziplinen Architektur und Design offen, die ihr Studium ab 2010 bis heute abgeschlossen haben. Erlaubt ist nur die individuelle Teilnahme.

### Einreichen der Wettbewerbsunterlagen

Um für alle die gleichen Bedingungen zu gewährleisten und zum Zweck der späteren Veröffentlichung gelten für alle Teilnehmer die folgenden Bestimmungen für die Einreichung ihrer Wettbewerbsunterlagen.

Die Teilnahme am Wettbewerb ist anonym.

Um die Anonymität zu gewährleisten, wird beim Einreichen des Teilnahmeantrags vom System ein alphanumerischer Code vergeben, der dem Projekt zugeordnet wird.

Alle Wettbewerbsunterlagen müssen in einem dafür vorgesehenen Bereich unter <http://www.floornature.com/nextlandmark/subscribe> hochgeladen werden, der nach der Registrierung zugänglich ist. Nach der Registrierung sind dort die Wettbewerbsunterlagen anonym hochzuladen.

Alle Dateien in dem von der Ausschreibung geforderten Format werden vom System automatisch mit dem zugewiesenen Code umbenannt, um die Anonymität gegenüber der Jury zu gewährleisten.

Nach dem Hochladen der Wettbewerbsunterlagen können keine Änderungen mehr vorgenommen werden.

Alle Wettbewerbsunterlagen müssen bis zum **30. Mai 2020** hochgeladen werden.

Arbeiten und Unterlagen, die in Übereinstimmung mit diesem Dokument eingereicht werden, werden nicht zurückgegeben.

### Preis

Die Jury wird den folgenden Preis vergeben

- Stipendium für den Master-Studiengang in nachhaltigem Design an der SOS - School of Sustainability in Bologna, Italien <http://www.schoolofsustainability.it>

- Mit Anreise in die Stadt Bologna
- Online-Bekanntmachung des Projekts in allen Medien der Gruppe
- Urkunde über den Sieg beim NEXTLANDAMARK INTERNATIONAL CONTEST 2020

### Jury

Die Jury, deren Urteil endgültig und unanfechtbar ist, wird von den Organen und Institutionen, die den Wettbewerb fördern, ernannt und besteht aus fünf Mitgliedern:

- Mario Cucinella, Architekt, Inhaber von MCA ARCHITECTS, Vorsitzender der School of Sustainability
- Massimo Imperato Architekt, Leiter der SOS - School of Sustainability
- Don Antonio Lumare, Parroco di Fiorano Modenese, Vorsitzender der Fondazione Coccapani
- Francesco Tosi, Bürgermeister von Fiorano Modenese
- Federica Minozzi, Gründungsmitglied der Fondazione Iris Ceramica Group
- Paolo Schianchi, Architekt, Professor am Istituto Universitario Salesiano Venezia

### Verarbeitung personenbezogener Daten

Die von den Kandidaten mit dem Teilnahmeantrag übermittelten persönlichen Daten werden in Übereinstimmung mit der Gesetzesverordnung 196/2003 und der EU-Verordnung 2016/679 über den Datenschutz zum Zweck der Verwaltung dieses Wettbewerbs verarbeitet.

### Ausschlüsse

Von der Teilnahme am Wettbewerb ausgeschlossen sind: Mitglieder der Jury oder deren Ehepartner, Verwandte oder sonstigen Angehörigen, Mitarbeiter des Auslobers, von Building Green Futures, SOS - School of Sustainability und MCA Architects. Wettbewerbsunterlagen, die die Anonymität des Wettbewerbs nicht respektieren, werden ausgeschlossen.

### Ergebnisse und Bekanntmachungen

Die Arbeit der Jury endet am 5. Juni 2020.

Die Ergebnisse werden am 12. Juni 2020 auf [www.floornature.com/nextlandmark/contest](http://www.floornature.com/nextlandmark/contest) veröffentlicht.

Die Jury wird einen Schlussbericht mit den Bewertungskriterien und der Motivation der Gewinner bekannt geben.

Dem Auslober steht das Recht zu, alle erhaltenen Wettbewerbsarbeiten nach Abschluss des Wettbewerbes zu veröffentlichen sowie einen eventuellen Katalog der Arbeiten als Anregung für Fachleute und im allgemeinen Interesse der Gemeinschaft zu erstellen.

### Urheberrecht der Verfasser

Die Teilnehmer des Wettbewerbs erklären sich durch die Einreichung ihrer Wettbewerbsunterlagen mit der Verwendung ihrer Arbeit für die oben genannten Zwecke einverstanden. Dem Auslober steht das Recht zu, die Ideen und Lösungen des Siegerprojekts und anderer Projekte für die Durchführung des Projekts zu verwenden und zu übernehmen, ohne jegliche Verpflichtung gegenüber den Teilnehmern für die oben genannten Zwecke, außer wie in den unter „PREIS“ aufgeführten Punkten vorgesehen.

Die Teilnehmer erklären sich mit der Verbreitung und Förderung der eingereichten Werke einverstanden, indem sie eine unbefristete und exklusive Lizenz zur Nutzung und kommerziellen Verwertung ohne territoriale Beschränkung durch den Auslober gewähren.

Die Zusammenarbeit, die zwischen den Teilnehmern und dem Auslober entstehen kann, wird später und getrennt zwischen den Parteien geregelt. Die Teilnehmer erklären, dass sie in eigener Verantwortung die Urheber der eingereichten Projekte sowie die alleinigen Inhaber des entsprechenden Urheberrechts sind. Die Teilnehmer übernehmen daher die volle Verantwortung und Haftung für alle Streitigkeiten, die in Bezug auf die Originalität der Werke und/oder die Inhaberschaft dieser Rechte entstehen können.

Die Teilnehmer erklären außerdem, dass sie für den Inhalt ihrer Werke verantwortlich sind und den Auslober von jeglichen Ansprüchen und/oder Klagen Dritter freistellen und schadlos halten und verpflichtet sind, ihn für alle nachteiligen Folgen zu entschädigen, einschließlich aller Rechtskosten, einschließlich der außergerichtlichen Kosten, die durch die Verletzung der oben genannten Bestimmungen entstehen können.

### Regelung

Der Auslober übernimmt keine Verantwortung für technische Probleme, Fehler, Annullierungen, Störungen der Kommunikationsleitungen, die bei der Übertragung von Dateien auftreten können. Der Teilnehmer erklärt mit der Zusendung der Wettbewerbsarbeiten implizit, dass er der Verfasser und Inhaber aller Rechte ist.

Dem Auslober steht das Recht zu, diesen Wettbewerb jederzeit und aus gerechtfertigten Gründen auszusetzen, zu verlängern, zu verschieben oder abzubrechen.

Die Gewinner werden von der Jury ausgewählt, und ihre Entscheidung ist nicht anfechtbar.

Der Jury steht das Recht zu, nach eigenem Ermessen jedes erhaltene Projekt, das nicht den im Reglement angegebenen Anforderungen entspricht, auszuschließen, auch wenn es bereits auf die Website hochgeladen wurde.

Die Teilnehmer entheben den Auslober in jedem Fall von jeglicher Haftung gegenüber Dritten frei, die sich aus der Verwendung der Wettbewerbsarbeiten unter den in diesem Reglement beschriebenen Bedingungen und zu den dort genannten Zwecken ergibt.

Die Jury bewertet die Fähigkeit zur Interpretation des Themas, die Kreativität und den technischen Inhalt der präsentierten Bilder.

### Ausschlussbedingungen

Die Wettbewerbsarbeiten werden ausgeschlossen:

- Bei Verletzungen des allgemeinen Anstands
- Wenn, sie nicht den Anforderungen der Ausschreibung entsprechen
- Die Jury kann nach eigenem Ermessen auch diejenigen ausschließen, die sich in einer Weise verhalten, die einem fairen Wettbewerb nicht förderlich ist

### Einverständnis

Mit der Einreichung ihrer Projekte akzeptieren die Teilnehmer vorbehaltlos die Bedingungen der Ausschreibung und stimmen der Bewertung durch eine Jury, sowohl für die Interpretation der Ausschreibung als auch für die Bewertung der Arbeiten im Rahmen des Wettbewerbs, zu.

Der Auslober übernimmt keine Verantwortung für Probleme oder Umstände, die die Entwicklung oder Teilnahme an diesem Wettbewerb behindern könnten.

Die Verfasser der eingereichten Werke garantieren, dass sie das ausschließliche Ergebnis ihres eigenen Einfallsreichtums sind und dass sie die Anforderungen an Neuheit und Originalität erfüllen.

Für alles, was nicht ausdrücklich im Reglement vorgesehen ist, verweisen wir auf die geltenden allgemeinen EU-Bestimmungen, nationalen und regionalen Vorschriften. Sollte der Auslober einen Verstoß gegen die Regeln durch die Teilnehmer feststellen, hat er das Recht, diese ohne jegliche Haftung auszuschließen.

### Informationen

Es ist den Mitgliedern der Jury untersagt, Informationen an die Teilnehmer weiterzugeben.

Alle Informationsanfragen sind per E-Mail an das Wettbewerbssekretariat zu richten:

[contest@floornature.com](mailto:contest@floornature.com)



Next Landmark 2020 wird durchgeführt in Zusammenarbeit mit:

- SOS – SCHOOL OF SUSTAINABILITY
- BUILDING GREEN FUTURES
- DIGITAL MIND GROUP

Datenschutzerklärung - Informationen gemäß Art. 13 des Gesetzesdekrets Nr. 196/2003

Im Hinblick auf die Bestimmungen dieses Dokuments bezüglich des auf der Online-Plattform [www.floornature.com/nextlandmark/contest](http://www.floornature.com/nextlandmark/contest) registrierten Teilnehmers wird diesem folgende Datenschutzerklärung zur Verfügung gestellt:

Sehr geehrter Teilnehmer,

Wir möchten Sie darüber informieren, dass das Gesetzesdekret Nr. 196 vom 30. Juni 2003 (Datenschutzerklärung zur Verarbeitung personenbezogener Daten) den Schutz von Personen und anderen Beteiligten bei der Verarbeitung personenbezogener Daten vorsieht. Gemäß dem oben genannten Gesetzesdekret wird diese Verarbeitung auf den Grundsätzen der Korrektheit, Rechtmäßigkeit, Angemessenheit und Transparenz beruhen, wobei Ihre Privatsphäre und Ihre Rechte gemäß Artikel 2 und 11 geschützt werden.

Gemäß Artikel 13 des oben genannten Dekrets stellen wir Ihnen die folgenden Informationen zur Verfügung:

1. Zweck und Methoden der Verarbeitung:

Die Verarbeitung personenbezogener Daten dient ausschließlich der Durchführung der in diesem Dokument „Wettbewerbsausschreibung“ sowie in Anhang C „Formular zur Übertragung von Urheberrechten“ vorgesehenen Praktiken im Zusammenhang mit dem Wettbewerb. Die Daten werden auf folgende Weise verarbeitet: Verarbeitung mit elektronischen und computergestützten Instrumenten.

Die Daten werden auf folgende Weise verarbeitet:

Verarbeitung mit elektronischen und computergestützten Instrumenten.

2. Verpflichtende Natur der Bereitstellung der Daten und Folgen einer Verweigerung:

Wenn die angeforderten Daten notwendig sind, kann der Betroffene im Falle ihrer Nichtbereitstellung nicht in den Genuss der beantragten Leistung kommen. Wenn die Bereitstellung der Daten nicht gesetzlich vorgeschrieben ist, führt die Nichtbereitstellung der Daten zur Unzulässigkeit des Antrags, zur teilweisen Annahme desselben oder zur Unmöglichkeit, alle von der Verwaltung angebotenen Dienstleistungen in Anspruch zu nehmen.

3. Rechtsinhaber und Verantwortlicher für die Datenverarbeitung:

Der Rechtsinhaber und Verantwortliche für die Datenverarbeitung ist Granitifiandre spa.

4. Rechte des Betroffenen:



## CONTEST RUGLEN

In Bezug auf diese Verarbeitung können Sie sich an den Inhaber der Datenverarbeitung wenden, um Ihre Rechte gemäß Art. 7 des Gesetzesdekrets 196/2003 geltend zu machen. Die Verfahren zur Ausübung Ihrer Rechte sind in Artikel 8 beschrieben.

organized by

