

Inledning

Vi ser och tror på en utveckling där alla anställda på SISAB, såväl som externa samarbetspartners, arbetar utifrån SISAB:s gemensamma värdegrunder. Dessa är engagemang, affärsmässighet och ansvar. Vår ambition är vidare att de beslut vi fattar om förändringar av våra fastigheter ska utgå ifrån investeringarnas livstidskostnader.

SISAB har som ett komplement till dessa projekteringsanvisningar utarbetat Goda exempel. SISAB:s Goda exempel är en serie dokument som lyfter fram rekommenderade lösningar, rutiner och arbetssätt.

Vid ny- eller ombyggnation av förskola ska alltid barnen och personalens arbetsmiljö vara i fokus. En planlösning där ljudmiljön ingår som en viktig del i projekteringen skapar en god arbetsmiljö.

När barn leker alstras mycket ljud. Det vanligaste ljudproblemet på förskolor är höga bullernivåer från den egna verksamheten.

En hög grad av ljudabsorption medför korta efterklangstider och lägre nivå på ljudreflexer vilket leder till låga bullernivåer och ett minskat behov av ljudisolering mellan rummen. Är ljudnivån låg i ett rum så kommer den överförda störnivån till andra rum att bli lägre. Detta innebär i sin tur att behovet av hög ljudisolering mellan rummen, för att få ner störnivåerna från omgivning minskar kraftigt.

Genom att tillse en väl genomtänkt rumsakustisk miljö så vinner man således i två aspekter. Både en väsentligt bättre komfort i det egna rummet samtidigt som kravet på ljudisolering minskar. En lägre ljudisolering innebär också att man i förskolemiljöer får bättre kontakt med små barn som har behov av uppmärksamhet i olika situationer.

Denna anvisning ska ge redskap för att en bra ljudmiljö ska uppnås. Här går också att läsa kravvärden för de vanligaste rumstyperna tillsammans med tips för respektive projekterandedisciplin, A, K, VVS, EL.

Metadata

Namespace: sisab

Paket: sisab-metoder

Version: 2.0.0

Sökväg: projekteringsanvisning-akustik-forskola/inledning/inledning.partial.html

Genererad: 2024-05-19



QR koden innehåller en länk tillbaka till underlagsfilen