

Elever i Sønderris vinder bæredygtighedspris

7. b på Sønderris-skolen har vundet 2500 kroner til klassekassen

VINDERKLASSE – På Sønderris-skolen Aura har 7. b og deres lærer, Eva Larsen, god grund til at juble. De har nemlig vundet en konkurrence om bæredygtigt byggeri, fortæller konsulent Lisbet Kodahl, Esbjerg Kommune.

Konkurrencen var arrangeret af Styrelsen for IT og Læring. I konkurrencen deltog klasser fra flere forskellige nordiske lande, som alle arbejder med CRAFT-modellen. Det står for Creating Reality Advanced Future Thinker. Overskriften var Fruit City: Students Create the Sustainable Housing of the Future.

7. b, der vandt konkurrencen, fik 2500 kroner til



klassekassen plus æren. Især deres samarbejde blev fremhævet. Dommerne skrev:

”Dette projekt er et godt eksempel på samarbejde. Alle eleverne har bidraget til produktet, og de har været indbyrdes afhængige af hinanden i arbejdsprocessen. Når de har haft forskellige meninger om udviklingen og arbejdet med projektet har de på demokratisk vis afholdt

afstemninger og efterfølgende fulgt og bakket op om flertallets beslutning. Grupperne skabte selvstændige huse via 3D og satte dem efterfølgende ind i en skabelon. Det endelige produkt blev lavet i genbrugsmaterialer. Projektet vinder især på baggrund af klassens samarbejde.”

Processen blev indledt med et webinar, hvor arkitektfirmaet Vandkunsten præsenterede opgaven: at



Den glade vinderklasse, 7. b på Sønderris-skolen Aura.
Foto: Privat.

Sønderris skabte huse, som bl.a. kunne ses i 3D med VR-briller. Derudover lavede klassen en film om hele processen.

Auraskolen har en målsætning om, at alle elever skal kunne mestre deres egen fremtid. Dette understøtter skolen blandt andet gennem CRAFT-lektioner, hvor eleverne arbejder med en undersøgende tilgang til problemstillinger fra den virkelige verden. Det handler om innovation, kreativitet, samarbejde og kommunikation – det man også kalder 21st Century Skills - og om at løse store eller små vedkommende problemer fra den virkelige verden med anvendelse af teknologi i såvel proces som produkt.

bygge bæredygtige huse på baggrund af innovativ og kreativ tænkning der blev understøttet af IT.

Eleverne fik viden om arkitektur, problemløsning, FN's 17 verdensmål og om hvordan man kan skabe – bygge - med kreativitet og brugerrevet innovation.

Der var deltagere fra Finland, Island, Færøerne, Sverige og Grønland. Den fælles online platform var eTwinning. Eleverne fra

-fina