



KARLSTADS KOMMUN



2024-04-12 09:55 CEST

Miljö och framtid i fokus när Karlstads kommuns Draknäste avgjordes

För andra året gick finalen av Karlstads kommuns Draknäste av stapeln, där elever från grundskolan fick presentera lösningar av skarpa case från riktiga företag. Över 1500 elever har sedan höstterminen jobbat kreativt, gjort målgruppsanalyser, tagit fram prototyper och fina presentationer.

Med case från tre lokala företag fick nio grupper finalister idag pitcha sina designidéer för en drömfabrik, aktivitetspark över generationsgränser samt framtidens skolgård. Tre vinnare, en för varje tema, korades av juryn som bestod av personer från näringslivet och kommunen.

Karlstads kommuns Draknäste är en extratävling med samma upplägg och utmaningar som Ung Företagsamhets tävling Grundskoleutmaningen. Grundskoleutmaningen vänder sig till skolor i hela Värmland och avgjordes i mars. Draknästet vänder sig till Karlstads kommuns grundskoleelever.

–Draknästet är en del i att arbeta med Framtidsval, eleverna får möjlighet att arbeta både med självkännedom och omvärldskunskap i UF:s grundskoleutmaningar, som är två viktiga delar i att bygga valkompetens inför kommande studie- och yrkesval. Här får eleverna möjlighet att presentera sina idéer som de arbetat hårt med, för intresserade personer utanför klassrummet. Det är även värdefullt för vuxna att få lyssna på barnens perspektiv kring kreativa förslag och lösningar. Win-win helt enkelt, säger Lotta Smideborn, samordnare på barn- och ungdomsförvaltningen.

Vinnarna korades

Även att ett tydligt budskap under dagen var att alla elever som varit med och pitchat är vinnare, skulle den bästa gruppen för varje tema ändå koras.

Uppdrag 1: Designa drömfabriken - VOLVO CE

I den första kategorin tävlade årskurs 1-3. Deras uppdrag var att designa drömfabriken till Volvo CE. Vinnare i den här kategorin blev Ellie, Max och William från klass 3 på Södra Råtorpsskolan. I deras drömfabrik finns det plats för både förskola, hunddagis, vilorum, målarrum och en damm med fiskar. För vinnarna är det viktigt att personalen trivs och inte kommer till skada. I sin pitch har de även tagit hänsyn till tre av de globala målen - mål 3: god hälsa och välbefinnande, mål 7: hållbar energi för alla, samt mål 8: anständiga arbetsvillkor och ekonomisk tillväxt.

–Det är viktigast att alla ska trivas, ha kul och inte stressa. Hunddagiset och förskolan är också viktigt, för om de har exempelvis 45 minuter rast så kan de träffa hunden, och så behöver de inte stressa efter jobbet för att hämta, förklarar gruppen.

Juryns motivering:

"En drömfabrik måste rymma mycket mer än bara verktyg och arbetsuppgifter. Den måste vara fylld av miljöer och aktiviteter som skaparglädje, energi och lugn. Vinnaren har skapat just detta och det med genomtänkta detaljer såsom färgval, vilorum, breda nödutgångar, blommande träd och glatt kväkande grodor. Vinnarens bidrag är en hållbar drömfabrik som FLYTTAR ALLT!"

Uppdrag 2: Designa en aktivitetspark över generationsgränser – Stiliom

Det andra uppdraget var riktat till elever i årskurs 4-6. De fick i uppdrag att designa en aktivitetspark där både unga och äldre kan mötas. Vinnare i kategori två blev Majken, Frida, Darian, Khadija och Zmilla från klass 5b på Färjestadsskolan. I deras park hade de placerat FN-flaggan för att visa på att alla är välkomna och lika mycket värda. De hade en fontän som på vintern blir skridskobana, utegym, bowlingbana med lätta klot så alla kan hålla i dem, kiosk, lekpark och kolonilot. De har även lagt stort fokus på att tillgänglighetsanpassa för synskadade.

Juryns motivering:

"En aktivitetspark för barn och vuxna är som ett möte mellan två olika världar. Vinnaren har lyckats med konststycket, att inte bara sätta dem sida vid sida, utan verkligen skapat en park som för dem samman med aktiviteter där alla kan vara med, oavsett ålder eller funktionsvariation. Från mittpunkten och hela vägen ut. Vinnarens bidrag är en hållbar aktivitetspark för verkligen ALLA!"

Uppdrag 3: Designa framtidens skolgård

I det tredje uppdraget som var riktat till årskurs 7-9 skulle framtidens skolgård tas fram. Vinnare i den här kategorin blev Nathalie, Frida och Elsa i klass 9A på Vålbergsskolan. De hade framförallt tänkt på kombinationen av inläring och fysisk aktivitet. Här hade de skapat en inlärningsbana där eleven kan trycka på en knapp för att få en teoretisk fråga av sin lärare - och samtidigt få motion. De hade också lagt stort fokus på hållbara materialval, närproducerat och hållbar energi.

–Om eleverna är stressade inför ett prov och känner att de inte har tid att öva på rasterna så kan det här vara en bra sak för att minska stress - fysisk aktivitet främjar inläringen, menar gruppen.

Juryns motivering:

"För att verkligen kunna lära sig saker behöver man en blandning av undervisning, upplevelser, lek och återhämtning. I det här bidraget är framtidens skolgård en fantastisk plats där allt mixas samman och ger kraft åt varandra. Här är hinder inte hinder utan möjligheter. Vinnarens bidrag är en hållbar skolgård som gör oss HUNGRIGA på lek och kunskaper!"

Dagens moderatorer var Petra Karlsson och Frida Höjdén från Ung företagsamhet. Juryn bestod av Anderas Stjärnhem, Sticky beat, Maja Brodén, Encima Innovation AB samt Carina Strandberg och Christina Stenstrand,

Karlstads kommun.

Draknästet livsändes så att klasskompisarna kunde följa evenemanget ute på skolorna.

För mer information, kontakta:

Lotta Smideborn, samordnare, barn- och ungdomsförvaltningen, 070-020 32 22.
