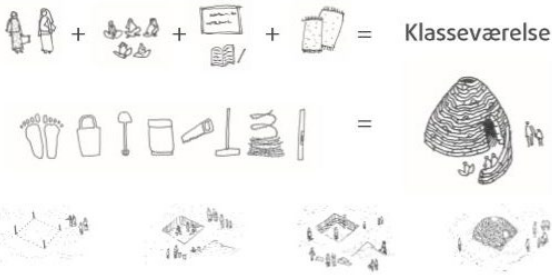


Den inkluderende by & de 17 Verdensmål: Kunst, Design og Social ansvarlighed

Arkitekten & Sociologen
Nina Louise Jensen
Anne Boukris
socialcities2030.dk

Hvad skal der til for at bygge skoler i Zaatari flygtningelejr?



Lær om Design og Socialt ansvarlighed. Et workshopforløb baseret på social arkitektur, prototyper, samskabelse og inklusion for unge fra 7.-9. klasse

I det følgende beskriver vi et læringsdesign, som kobler Design og Social ansvarlighed. Det er et skræddersyet forløb med workshops baseret på praktisk arkitektur og prototyper, samskabelse og inklusion af kulturelle værdier og sociale vilkår for mennesker og grupper – globalt og lokalt. Endvidere er forløbet baseret på menneskerettighedserklæringerne om retten til et hjem, retten til at bygge, retten til skolegang og retten til demokratisk deltagelse.

Vi tager afsæt i bæredygtige materialer og teknikker, og undervisningen forholder sig aktivt til de 17 Verdensmål, hvor både I- og Ulande forholder sig gensidigt ansvarlige overfor klimaforandringer og fattigdom.

Design handler primært om arkitektur og løsninger, der er målrettet menneskers behov og omstændigheder.

Social ansvarlighed handler om hvordan, vi mennesker skal finde fælles løsninger.

Kunsten bruges til at eksperimentere og afprøve udtrykket i færdige produktioner/prototyper/løsninger.

Eleverne bliver guidet gennem processer, hvor de skal forholde sig til de nære omgivelser, de steder hvor de bor, og hvordan andre mennesker lever og bor.





Et 3 ugers forløb for skolernes 5. Klasser

Forløbet er tværfagligt, heri indgår Dansk, Historie, Naturteknik og Håndværk & Design.

3 x workshops i løbet af de 3 uger

1. Workshop á 6 timer ved forløbets start: Introduktion til forskellige kulturers bo-måder, herunder materialer, skalaforhold, fællesskabers udtryk, vaner og traditioner. Vi tager bl.a. udgangspunkt i en flygtningelejr i Jordan og bogen 'Haroun og det arabiske hus af den danske arkitekt Jes Vagnby.'
2. Workshop á 6 timer midt i forløbet: Materialebearbejdning, designproces og kulturforståelse. Skala, modeller og prototyper.
3. Workshop á 3 timer, herunder refleksionsproces og videre forankring af læringsforløbet.



Læringsmål

1. *At inspirere og styrke elevernes evner og lyst til at være med til at skabe forandringer mod en mere bæredygtig og lige verden.*
2. *At inddrage design i social og miljømæssige forandringer fx klimaforandringer eller møder med nye kulturer (flygtningeforhold)*
3. *At forstå lokale fysiske og kulturelle elementer i design løsninger*
4. *At formidle ideer gennem modellering, tegning, refleksioner og samtaler og herigennem opnå præsentationsevner.*

