



SÅDAN FÅR VI FLERE UNGE MED KOKKEHUER OG VÆRKTØJSBÆLTER

”Hvis de unge aldrig har prøvet at have en hammer i hånden eller lavet mad, kan vi da ikke forvente, de vælger en erhvervsuddannelse.” Det var et af budskaberne fra en konference i Vejle om praktisk-faglighed arrangeret af Frie Fagskoler. Frie Fagskoler tager nu udfordringen op ved at sende folkeskolens ældste klasser på praktisk-faglige kostskole-camps for at motivere unge til at få interesse for praktiske fag. Projektet er støttet med 3,5 mio. kr. af Nordea-fonden.

”Hvordan får vi flere unge til at vælge den praktiske vej?” lød det fra ordstyreren, da han skød en paneldebat i gang på en konference i Odense arrangeret af de Frie Fagskoler i Danmark. Frie Fagskoler er en traditionsrig skoleform, der kombinerer kostskolelivet med praktisk undervisning i håndværk, gastronomi, design, omsorgsfag og game design. Konferencen satte fokus på praksisnær undervisning og er afslutningen på 2-årigt projekt støttet af Den Statslige Kompetencefond.

Behovet for håndværkere, kokke, sosuassistenter og unge i spil og it-branchen har aldrig været større. Ekspert og politikerne har talt om det i en årrække, og selvom der fra politisk side er iværksat en række initiativer, er der ikke for alvor rykket noget på tilgangen til erhvervsskolerne. Men de Frie Fagskoler har en lang tradition for at få unge motiveret via praktisk undervisning og udvikler løbende nye undervisningsforløb, som skal få flere til at vælge og gennemføre en erhvervsuddannelse.

En af paneldeltagerne på konferencen, værkfører Poul Guldager Nielsen fra Autohuset Vestergaard i Grindsted, kender alt til rekrutteringsudfordringer: ”Jeg har akut brug for lærlinge, vi har svært ved at rekruttere mekanikere, og derfor er vores sa-

marbejde med Tronsø Fri Fagskole vigtigt. Frie Fagskoler uddanner unge mennesker, som ved, hvad det vil sige at arbejde på et værksted og ha’ fingrene nede i en motor”. Poul fortsætter: Tiderne er skiftet, før i tiden fik vi knallert-drengen i lære, men i dag spiller drenge computer i stedet for at køre knallert.

Katrine Dalin Diduch, der foruden at være folkeskolelærer i håndværk og design, er en markant debattør på Altinget.dk og Folkeskolen.dk fortalte med udgangspunkt i sin egen historie om vigtigheden i at vække de unges interesse for praktisk uddannelse: ”Min mor viste mig, hvordan hun syede og min far var altid i gang med noget håndværk. I dag er der børn, der går gennem barndommen uden den praktiske dannelse og ikke engang kan holde på en saks, og så kan vi ikke forvente, de skal vælge en erhvervsuddannelse.” Katrine mener, at praktisk dannelse skal ind fra de små klasser, og at folkeskolerne med fordel kan hente konkret inspiration og hjælp fra de Frie Fagskoler om praksisnær undervisning.

En tredje paneldeltager innovationschef på Game College i Grenaa, Søren Hoffmann, fortalte om succesen ved at samarbejde med de Frie Fagskoler og udtalte: ”En målrettet Game design linje, som der

findes på de Frie Fagskoler, giver de unge en ramme, der kan føre videre til en konkret uddannelse fx hos os på Game College,” siger Søren Hoffmann.

Game College i Grenå er i dag en af de få erhvervsskoler i Danmark, der tiltrækker elever fra hele landet, hvilket ikke mindst hjælpes positivt på vej af de Frie Fagskoler.

Søren Hoffmann opfordrede i den forbindelse de Frie Fagskoler til at gå ud og fortælle deres mange succeshistorier – ikke mindst i folkeskolen, da der er behov for, at man i en tidlig alder skal vække børns interesse i at arbejde med praktiske fag. Søren Hoffman Sørensen understregede, at kodning og programmering er et vigtigt håndværk, der i stigende grad bliver brug for i samfundet.

Formand for de Frie Fagskoler Toni Hessner erklærede sig enig og kunne afslutte debatten med at fortælle, at Nordea Fonden har støttet frie fagskoler med 3,5 million kr. til projektet ”Prøv før du vælger!”. Projektet udmøntes i en række sjove og praktiske camps for folkeskoleelever over hele Danmark, der skal få dem til synes, at det er sejt at jonglere med gryder, bygge, svejse og mure, drage omsorg for børn og ældre eller udvikle computerspil.