



"Den här modellen kommer hjälpa er jättemycket i er presentation", säger Fredrik Holm som för ett ögonblick blir lagledare och bollplank i stället för lärare.



Det var Holger Malmgren som uppmärksammat att tillgängligheten på djurparker inte alltid är den bästa. I en modell vill hans lag nu visa ett sätt att underlätta för de med funktionsvariationer.



Elliot Johansson, Alma Gummeson, Ebba Strandberg och Emelie Lundqvist testar legoroboten medan Alice Blank tittar på.



Bakre raden Gabriel Gustavsson, Elias Wallingstam, Alwe Jansson och Elliot Johansson. Främre raden Zack Arenander, Philip Bolin, Ebbe Lantz, Alice Blank, Ebba Strandberg, Alma Gummeson och Emelie Lundqvist.

Elever bygger djurpark som är tillgänglig för alla

SALA Nåja, åtminstone i teorin och ytterst småskaligt, men eleverna i klass 6 på Ängshagenskolan hoppas att någon djurpark kommer att nappa på deras idé. – Vi har hört av oss till Furuvik", säger Alice Blank.

– Sådär, nu behöver ni programmera, säger läraren Fredrik Holm efter genomgången och halva klassen, benämnda Meadow Masters, försvinner ut till ett annat rum.

Kvar finns Ängs Legends som ställt upp sitt projekt på några ihopdragna bänkar. Philip Bolin pekar in i

den svartmålad kartongens snirkliga centrum.

– Här finns 4D-stolar, så när man kollar på filmen om djuren så skakar det till ibland, förklarar han medan de övriga nickar instämmande.

I några veckor har de fixat och trixat inför tävlingen First Lego League Challenge, som genom samhällsaktuella uppdrag får deltagarna att uppleva vetenskap och teknik på ett engagerande och spännande sätt.

Att bygga en legorobot och programmera den till att utföra olika uppgifter är ett av momenten, men lika viktigt är kärnvärderna – att

redovisa hur man lyckats nå sitt mål genom exempelvis gott samarbete, respekt och integration.

– Inkludera och se varandra, stöta på hinder och lösa dem. Och ha kul, beskriver Fredrik Holm som under projektets gång inte längre är läraren utan lagledaren.

Den tredje delen är projektet som deltagarna just talat sig varma för. Årets tema är hur man ska få andra att bli intresserade av det de själva tycker om genom att använda teknik. I Ängs Legends fall ska personer med funktionsvariationer få möjligheten att uppleva vilda djur på nära håll.

– Till exempel om man är allergisk, säger Zack Arenander, något han och de andra i laget känner många som är. – Ska vi visa roboten?

Barnen visar ivrigt vägen till rummet där ett stort bord är övningsområde för det programmerade legobygget. Efter att Emelie Lundqvist ger några snabba kommandon på iPaden rör sig deras robot framåt, häftar fast en ring och drar den bakåt innan den släpper och svänger om. Uppdrag slutfört, vilket också syns på de glada minerna runt bordet.

Att åka och tävla i Falun den 11 november ser de fram emot, och hoppas så klart att det ska leda vidare

till Norge, sedan vidare ut i Europa och slutligen USA. Fredrik Holm poängterar vilken upplevelse den här tävlingen är för eleverna.

– Det är ju en process, med allt från att de sliter sitt hår till WOW, nu klarade vi det! Det är den känslan vi

vill åt, säger Fredrik Holm som är med och drillar tävlingssugna elever för sjunde året.

**Text & foto
Carola Blank**
0224-561 57
carola.blank@salaallehanda.com

First Lego League Challenge

En kunskaps- och teknologisk tävling för ungdomar 10–16 år. Tävlingen har ett nytt tema varje år och projektperioden är åtta veckor. Tävlingen ska inspirera barn och unga att bli morgondagens ingenjörer, forskare och problemlösare. Under projektet kommer deltagarna att utforska och uppleva skaparglädje, se sina egna idéer i praktiken och lära sig att programmera.

KÄLLA: HJERNKRAFT.ORG