

To førstepladser til elever

TYBJERG: Elever fra Tybjerg Privatskole deltog endnu en gang i Lego League konkurrence lørdag den 8. november på Sorø Akademi.

Årets Lego League team, bestod af 12 elever fra 4.-9. klasse.

Ved sidste års konkurrence fik skolen en andenplads i teknologi. Derfor var forventningerne også ekstra høje i år.

Det lykkedes skolen at komme hjem med to ud af otte mulige førstepriser. En i samarbejde og en i markedsføring, hertil kom en tredjeplads i teknologi.

- Ved dette års konkurrence deltog 17 velkvalificerede hold, fra forskellige skoler i vores område. Vi er naturligvis stolte af vores elever, udtaler skoleleder Kenneth Oksborg.

Forløbet op til konkurrencen er karakteriseret af en længere proces med procedurebeskrivelser, teknisk træning og megen hård og koncentreret, men spændende arbejde.

Turneringen havde stærkt fokus på de naturvidenskabelige og teknologiske fag og henvendte sig til børn og unge i alderen 10-16 år.

Projektorienteret

Turneringen udfordrede elever til at arbejde projektorienteret og på tværs af faggrænser og kompetencer.

Med afsæt i årets tema arbejdede holdet både med forskning, teknologi og design og markedsføring.

Holdet opnår de bedste resultater, når det sammen-



Elever fra Tybjerg Privatskole vandt to af otte førstepladser i Lego League konkurrencen. Privatfoto.

settes af børn og unge med forskellige kompetencer.

Det siger sig selv i et projekt, der arbejder med så forskellige discipliner. På den måde får børnene en erfaring med, at forskelligheder er en ressource.

Der åbnes med andre ord for en turnering, hvor det at arbejde på tværs af fag og kompetencer ikke bare er en mulighed, men også en fordel, og hvor arbejdet med »FLL« -projektet ligger i naturlig forlængelse af folkeskolereformens forståelse af understøttende undervisning, faglig fordybelse og målstyret læring.

Som en stærk sløjfe på dette års »FLL« møder grundtanken desuden yder-

ligere opbakning i årets tema, som bringer fokus på læring og læringsmiljøer.

Programmør og formidler

Den del af holdet, som arbejdede med løsningen af den teknologiske opgave, skulle programmere en LEGO Mindstorm-robot.

Programmet skulle føre robotten igennem en bane af udfordringer, som FIRST LEGO League havde specialdesignet til turneringen.

Robotten skulle naturligvis også have et design, der understøttede funktionaliteten.

Det teknologiske arbejde samt begrundelse for designet skulle formuleres i en rapport, som udgjorde en del

af holdets samlede projekt.

Der var også forskere på holdet. De stillede spørgsmål inden for årets tema, afgrænsede en problemformulering og søgte på den baggrund muligheder og svar.

Deres arbejde blev formuleret i holdets forskningsrapport.

Holdets markedsføringsgruppe arbejdede med en strategi for profileringen af det samlede projekt.

Gruppen beskrev strategien i en markedsføringsrapport, som udgjorde en tredje del af projektet.

Endelig skulle holdet som en fjerde og sidste del af projektet beskrive deres samarbejde.