

KYKY-projektet i Karamalmens skola

I början av vårterminen berättade vår rektor Torny Björk att KYKY-projektets ansvarsperson Minna Kukkonen nu fått kontakt med en svensk firma, som var intresserad av samarbete med en skolan i Esbo. Rektorn hörde sig för om intresset bland lärarna och jag tyckte att det lät som ett bra projekt för mina elever i årskurs 1.

Det svenska företaget heter Gro Play AB och det skapar spelupplevelser för att underhålla och inspirera barn och deras familjer till att lära sig mer om hälsa, välbefinnande och hållbar livsstil.

Från skolan var vi i kontakt med företaget och fick sedan besök av Kristian Lundquist, som är CEO och Co-Founder. Han presenterade företaget och det spel, som vi skulle testa. Programmet ger eleverna inblick i sopsortering på ett roligt och lärorikt sätt.

Vi startade den 17 april och försökte använda oss av våra Acer-plattor, men tyvärr var de inte användbara då deras kapacitet var för liten så vi övergick till att använda bärbara datorer i stället. Eleverna fick ingen förhandsinformation om programmet eller hur de skulle använda det då vi började utan de fick själva komma underfund med hur programmet fungerade och vad de skulle göra.

En del elever hann jobba två lektioner med programmet och ville inte ens då sluta för de tyckte att spelet var intressant. Senare under våren fick de gå in på programmet på nytt.

Eleverna märkte snabbt att de kunde få blommor, som dök upp på marken bland sopcontainrarna, då de sorterade och detta ledde till en liten tävling mellan eleverna. Den första tulpanen och den första solrosen väckte stor förtjusning.

Då vi stängt programmet diskuterade vi sopsortering och jag ritade upp en tankekarta på tavlan. Eleverna berättade att de nog snabbt insett vad programmet gick ut på. Vi diskuterade också hur sopsortering hemma hos dem sköts.

Vi fortsatte arbeta den 20 april och då gjorde eleverna collage med riktiga sopor, bilder och teckningar. Vi jobbade under två lektioner och resultatet blev kanske nu inte direkt strålande, men eleverna hade roligt under arbetet i små arbetsgrupper.

Senare jobbade vi vidare genom att eleverna skrev sopsagor i vilka en del givna ord skulle användas. Det blev korta sagor, men eleverna tyckte om uppgiften.

Den sista uppgiften, som vi fått av Gro Play var en tipspromenad med frågor och olika svarsalternativ. En del frågor var svåra och en del elever blev ledsna då de inte visste svaren. Efter promenaden gick vi igenom de olika frågorna.

Kontentan av vårt samarbete är enbart positivt. Jag var flera gånger under projektet i kontakt med Kristian och med Lisa Adelsköld per e-post. Dessutom hade Lisa och jag ett utvärderingssamtal i slutet av maj.

Att lära ut sopsortering och hållbar utveckling utgående från ett spel var en ny erfarenhet för mig som lärare. Genom att eleverna gjorde uppgifterna i spelet många gånger lärde de sig vad det t.ex. blir av en konservburk eller en gammal tidning och hur det ekologiska kretsloppet fungerar. Detta går förstås att åskådliggöra med bilder, men att se och sortera i spelform ger en mera verklighetstrogen bild av hållbar utveckling. Tilläggsuppgifterna var ett bra komplement till spelet. Mina tidigare elever har nog t.ex. aldrig skrivit en sopsaga.

Gro Play säger också att de har fått ut mycket av samarbetet genom den återkoppling och validering pedagog och elever gett dem för att säkerställa bra utbildningsinnehåll och -metoder.

Skolan vill gärna fortsätta samarbetet med Gro Play AB och företaget är också intresserat av fortsatt samarbete nästa läsår.

Gunn-Britt Schröder-Wikberg
Klaslärare
Karamalmens skola