



# SUPERKRÆFTER-FASE 2

4. ÅRGANG ÅBENSKOLE PÅ TEKX



# DAGENS PROGRAM

- Kl. 8.30 – 8.45: Introduktion
- Kl. 8.45 – 9.30: Få idéer og The what if Game
- Kl. 9.30 – 9.50: PAUSE
- Kl. 9.50 – 10.15: Prototyping
- Kl. 10.15 – 10.45: Introduktion til Tinkercad
- Kl. 10.45 – 11.30: Design af superinsekt
- Kl. 11.30 – 12.00: PAUSE
- Kl. 12.00 – 12.30: Design af superinsekt
- Kl. 12.30 – 13.15: Produktion
- Kl. 13.15 – 13.30: Afslutning

# INTRODUKTION – 15 MIN.

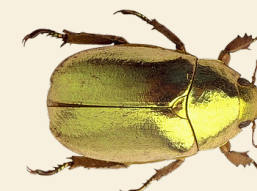
I kan måske eller måske ikke huske, hvad I arbejdede med i første del af forløbet SUPERKRÆFTER, da I havde besøg af Cirkus Naturligvis ude på skolen.

Se den korte [introduktionsvideo](#) sammen, og tal om følgende:

- Hvad lærte I om insekter, som I ikke vidste i forvejen?
- Hvilken aktivitet synes I, var den sjoveste? Hvorfor?

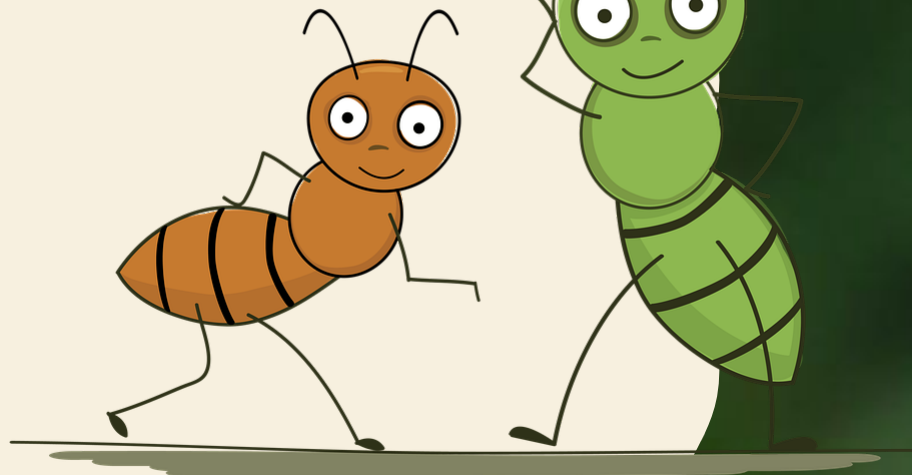
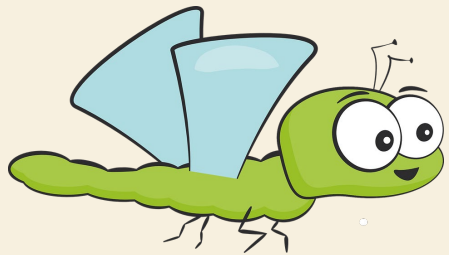
Se den korte video om superkræfter [spillet](#) sammen, og tal om følgende:

- Hvilke insekter fik I sammensat i jeres spil?
- Hvilken insekt superkræft synes I er den sejeste?



# UDFORDRING

Skab dit eget superinsekt med fokus på det, du har lært om forskellige insekters egenskaber



# FÅ IDÉER – 45 MIN.



I skal nu i gang med at finde på en masse idéer til nye superinsekter

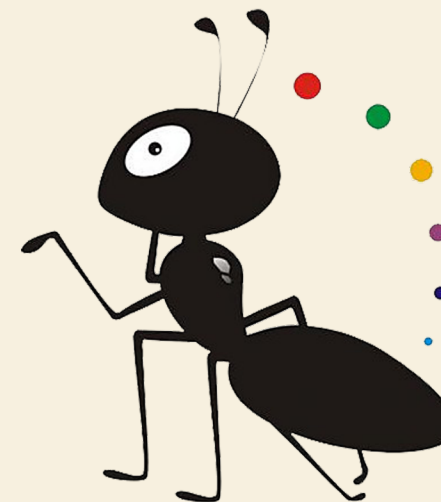
Hertil skal I bruge metoden **The what if Game**, hvor I ved hjælp af billeder af forskellige bevægelser, sanser og egenskaber.

## Regler

- Tænk kreativt, skørt og fantasifuldt – det handler ikke om virkelighed men den gode idé.
- Der er ikke noget, der er rigtigt eller forkert – alt er tilladt!
- I kan fortolke billederne, som I vil – de er kun ment som inspiration

## Materialer

- Billedkort med insekters egenskaber
- Værdicirkel
- Post-it's



# THE WHAT IF GAME



## OPGAVE

Hvad nu hvis I har to forskellige egenskaber, som I kender fra insekternes verden, hvilket superinsekt kan det så blive til?

## ØVELSENS FORLØB

### Fase I:

- I skal sætte jer sammen i 4-mandsgrupper (i makkerpar) ved en værdicirkel
- I jeres makkerpar skal I trække to billedkort fra bunken
- Ud fra de to billedkort skal I sammen finde på et superinsekt, skrive idéen ned på en post-it, og bruge den til at sætte de to billeder sammen
- I fortsætter med at trække nye billedkort indtil, der enten ikke er flere, eller til tiden er gået

# THE WHAT IF GAME - FORTSAT



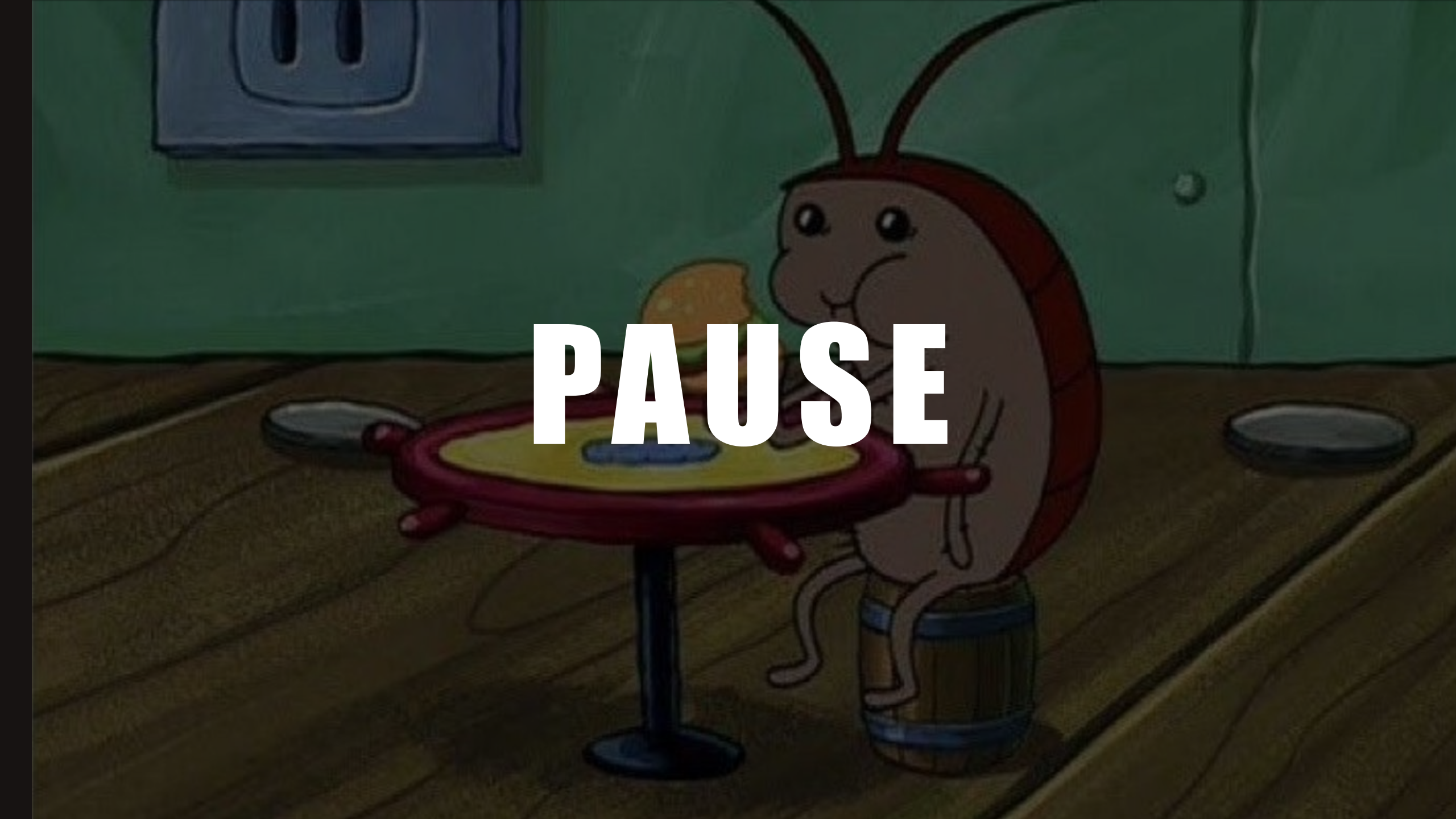
## Fase 2:

- De to makkerpar forklarer skiftevis deres forskellige idéer
- Efter hver forklaring skal de to makkerpar i fællesskab forhandle og placere idéen i værdicirklen. De bedste idéer placeres i midten af værdicirklen, og de mindre gode længere ude
- I er færdige, når alle idéer er placeret i værdicirklen

## Fase 3:

- Hvert makkerpar skal nu blive enige om, hvilken én af idéerne til et nyt superinsekt, som de vil arbejde videre med



A cartoon illustration of a roach sitting at a small, round, red table with a yellow top. The roach is holding a burger and is in the process of eating it. The roach has a large, segmented body, long antennae, and is wearing a small, blue, cylindrical container on its back. The table is on a wooden floor. In the background, there is a green wall with a blue electrical outlet and a green door. The word "PAUSE" is written in large, white, bold letters across the center of the image.

**PAUSE**



# PROTOTYPING – 25 MIN.

I skal nu i gang med at lave jeres første prototype af jeres nye superinsekt.

## Materialer

- Modellérvoks
- Piberensere
- Øjne



# INTRODUKTION TIL TINKERCAD – 30 MIN

I skal nu i gang med at designe jeres superinsekt i 3D-modelleringsprogrammet Tinkercad

- Gå ind på siden: [www.tinkercad.com](http://www.tinkercad.com)
- Opret jer som bruger ved hjælp af jeres UNI-login efterfulgt af @rkskole.dk

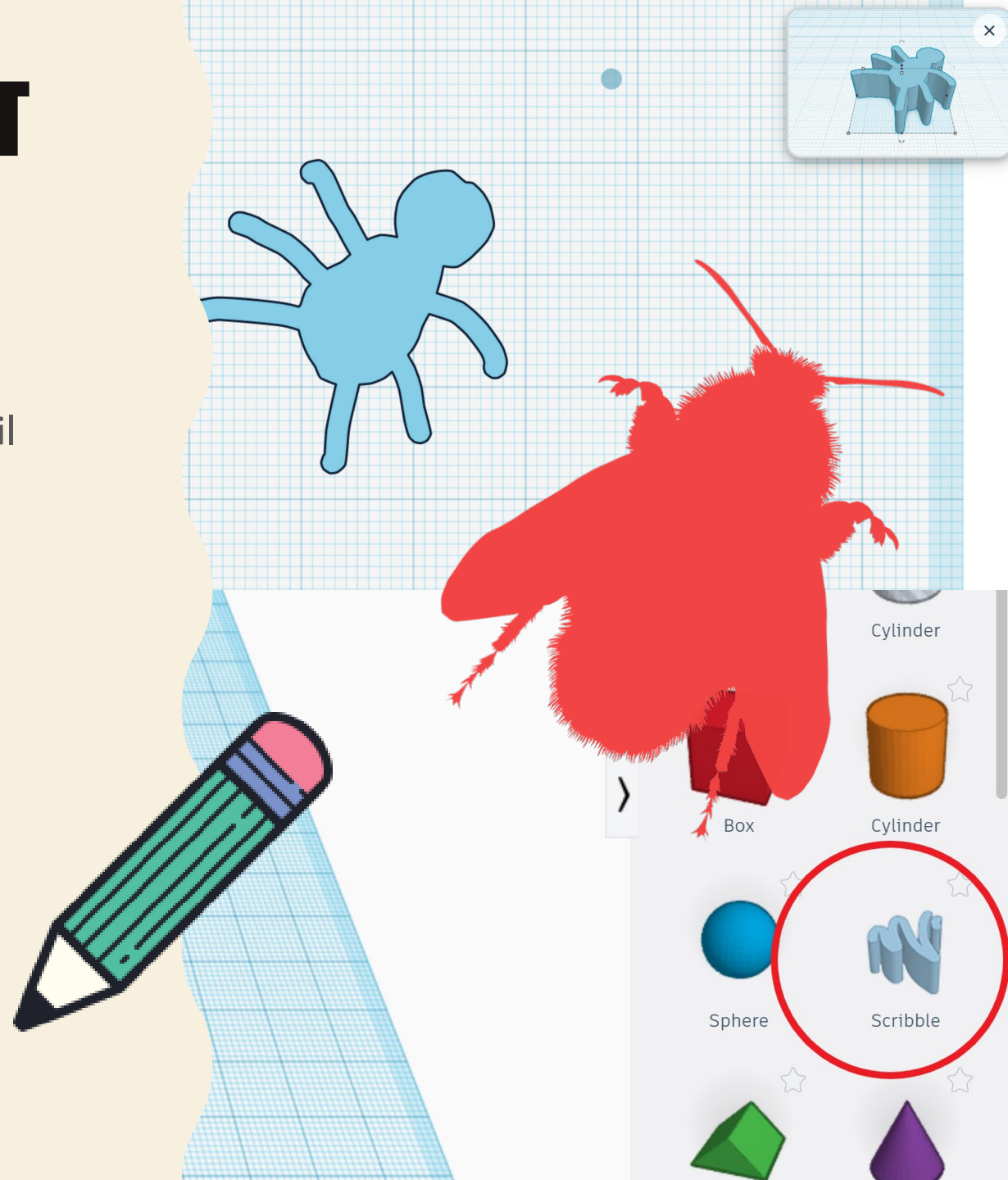


# DESIGN AF SUPERINSEKT – 45 MIN.

I skal nu i gang med at designe jeres superinsekt, hertil skal I bruge SCRIBBLE værktøjet i Tinkercad.

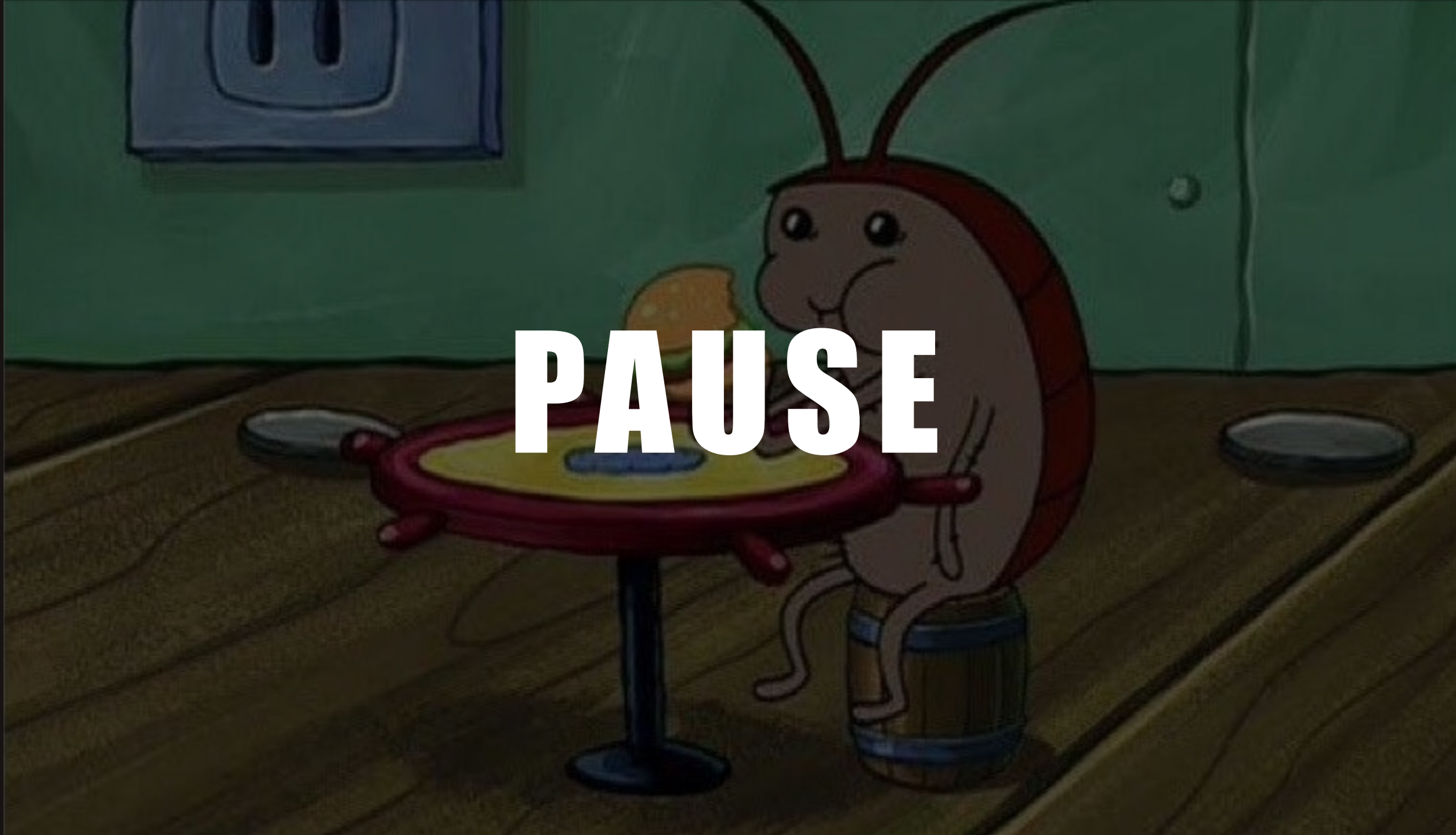
SCRIBBLE værktøjet giver jeg mulighed for at tegne jeres superinsekt i 3D

I kan sagtens tilføje forskellige geometriske figurer til jeres insekt, når I har tegnet det, så der kommer flere detaljer på.





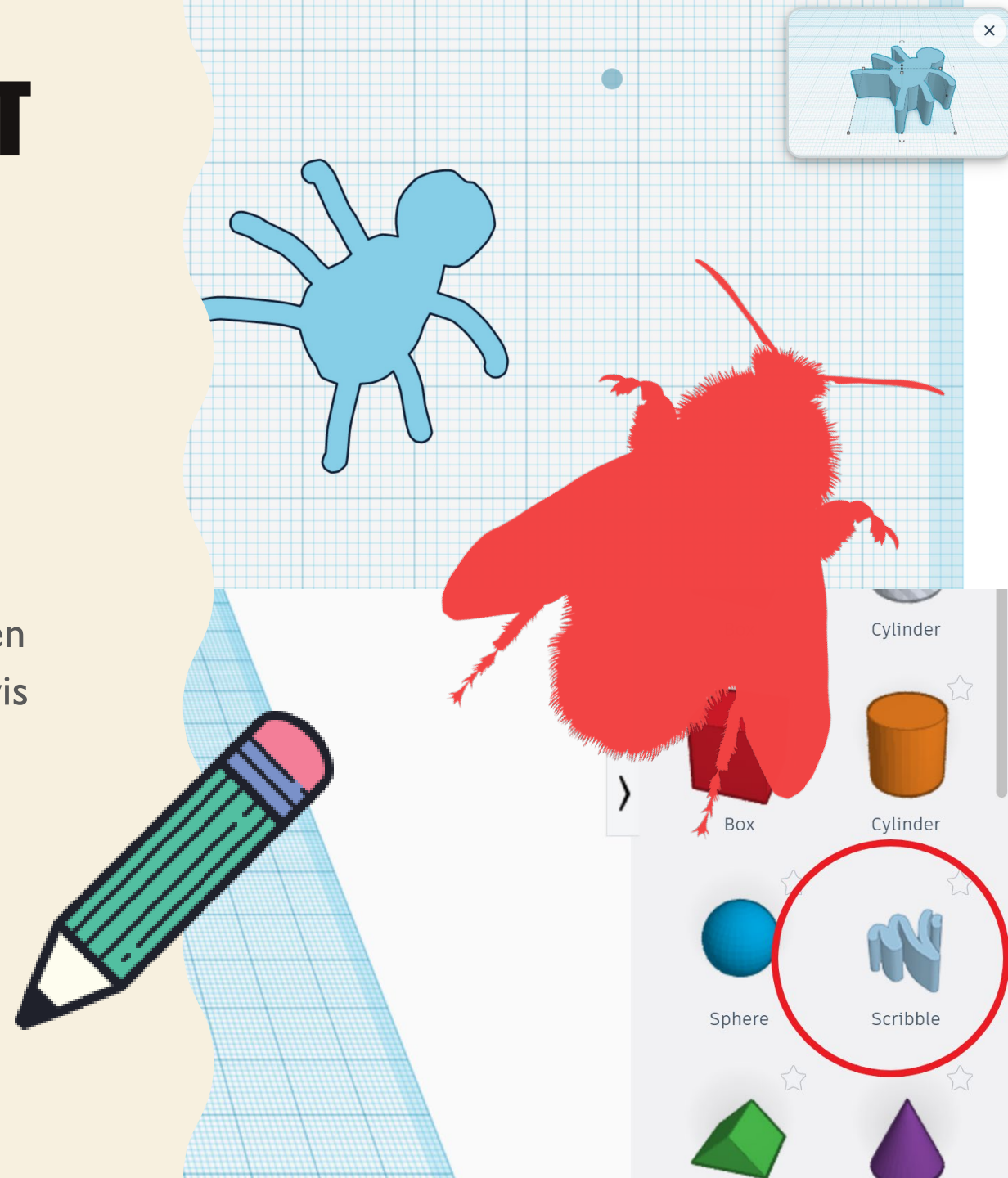
**PAUSE**



# DESIGN AF SUPERINSEKT – 30 MIN.

I skal nu **FORTSÆTTE** med at designe jeres superinsekt og **FÆRDIGGØRE**

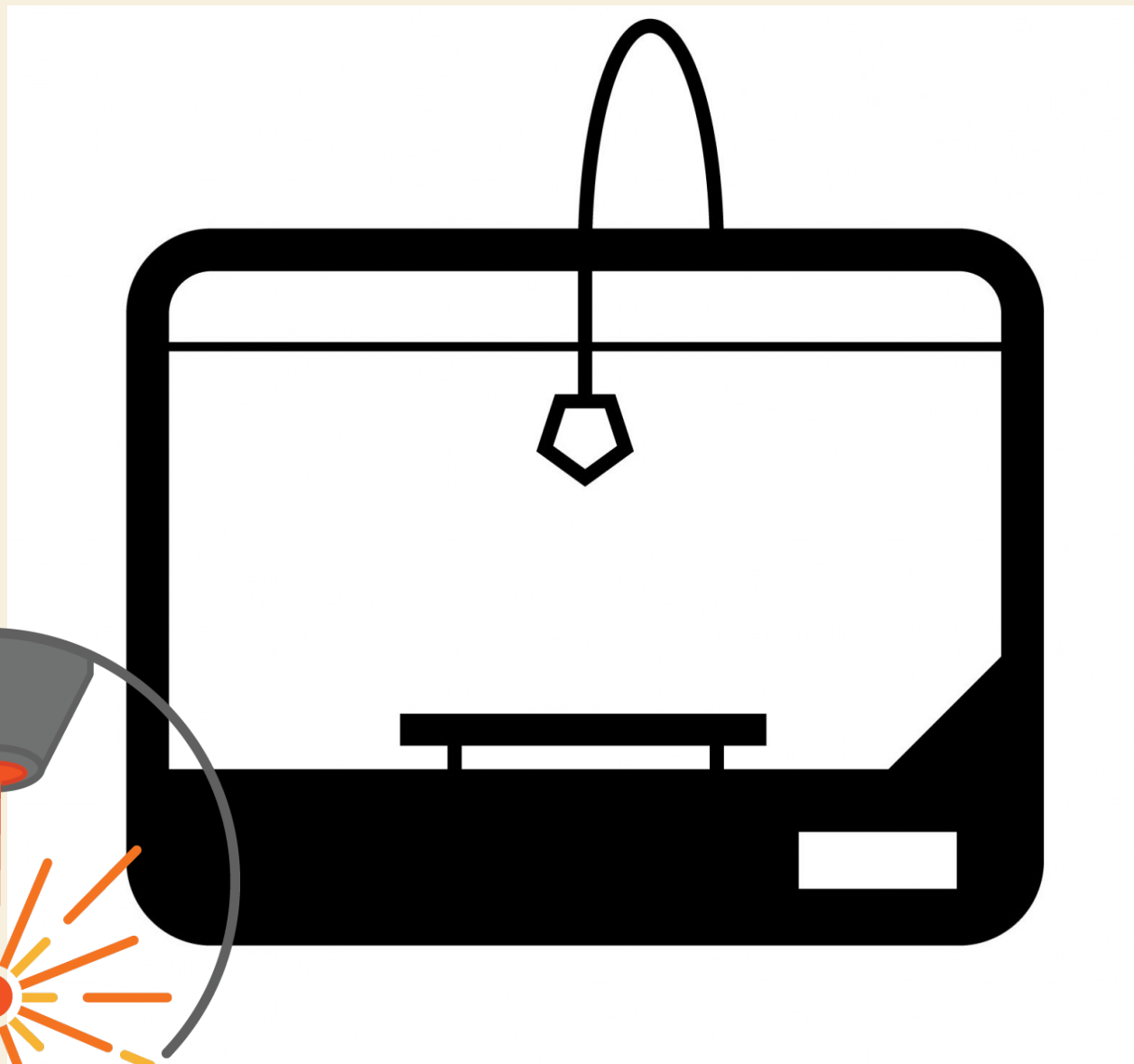
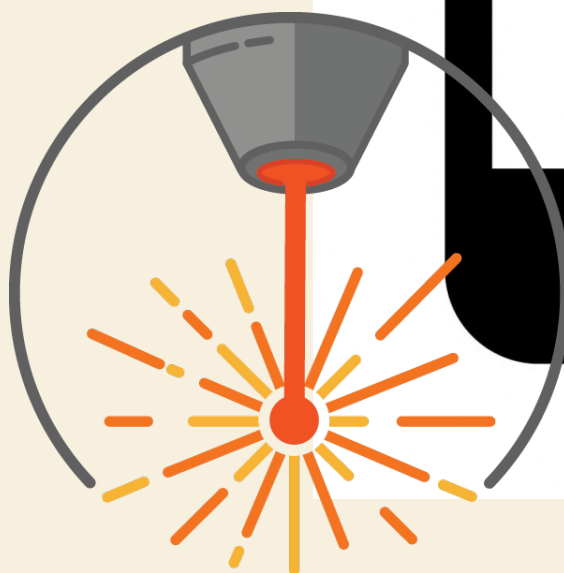
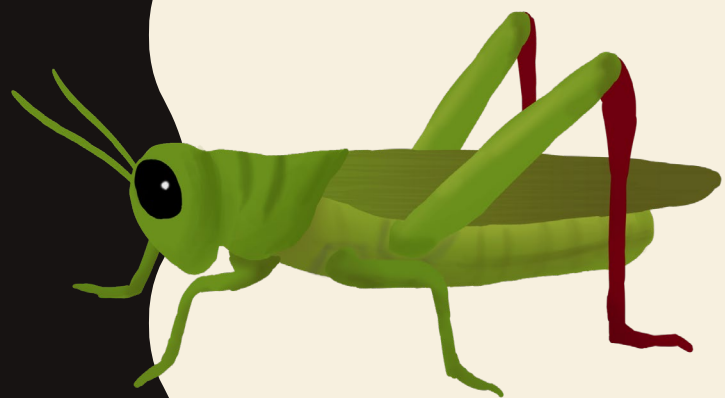
Når jeres insekt er færdigt, så skal det gemmes som en **.stl fil**, hvis det skal **3D-printes**, eller som en **.svg fil**, hvis det skal **laskerskæres**.





# PRODUKTION – 45 MIN.

Det er nu blevet tid til, at jeres  
flotte superinsekter skal  
produceres på enten  
laserskæreren eller 3D-printer

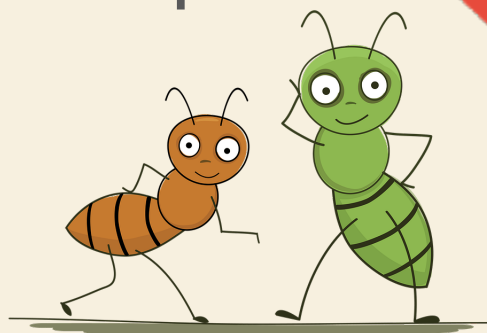


# AFSLUTNING – 15 MIN.

Jeres superinsekter er nu i gang med at blive færdige, og de der ikke når at blive færdige, får I ned på skolen, når de er klar.

I skal arbejde videre med jeres superinsekter på skolen og en præsentation af dem.

- **Hvad har været det bedste ved dagen?**
- **Hvad ville I gerne have brugt mere tid på?**





# SUPERKRÆFTER-FASE 3



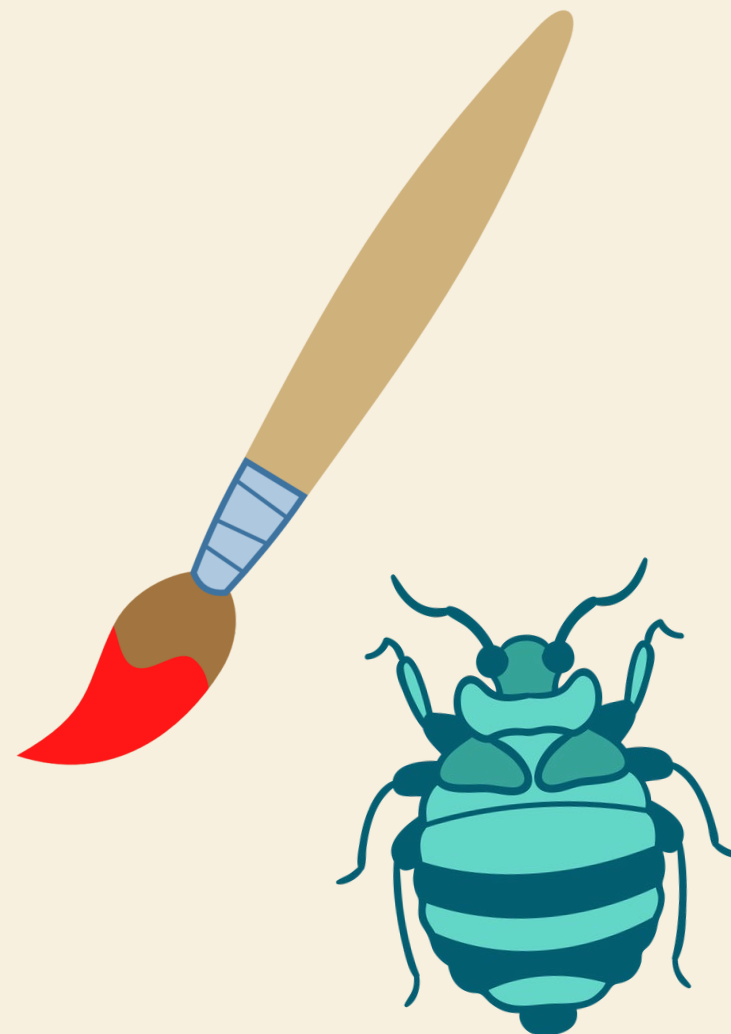
4. ÅRGANG ÅBENSKOLE PÅ SKOLEN

# PRODUKTION - FORTSAT

Når I har fået jeres superinsekter ud på skolen, så kan I gøre følgende:

- Mal jeres insekter med akrylmaling
- Dekorér jeres insekter

Formålet med denne del af produktionsfasen er, at jeres superinsekter gøres endnu flottere og klar til næste fase, hvor I skal præsentere jeres superinsekt





# PRÆSENTATION

Der er forskellige muligheder for, hvordan I kan arbejde med, at præsentere jeres superinsekt:

1. **BookCreator:** Her kan I ved hjælp af tekst, billeder og lyd præsentere jeres superinsekt i en digital bog
2. **Stopmotion:** Her kan I ved hjælp af billeder og lyd lave en lille fortælling om jeres superinsekt

