



SUPERKRÆFTER



LÆRERKURSUS PÅ TEKX D. 28. FEBRUAR 2020

DAGENS PROGRAM

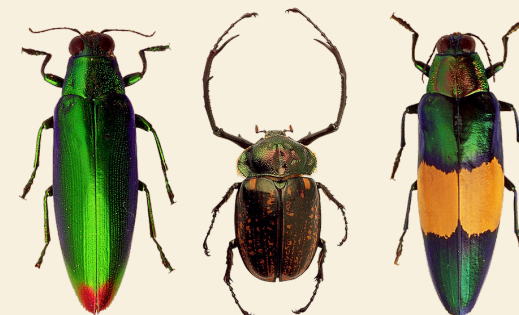
- Kl. 8.30 – 11.30: Cirkus Naturligvis – Torben
- Kl. 11.30 – 12.00: FROKOST
- Kl. 12.00 – 12.30: Introduktion til fase 2 af Superkræfter på TekX
- Kl. 12.30 – 13.00: Idégenerering hands-on: The what if Game
- Kl. 13.00 – 13.30: Skab dit eget superinsekt med scribble-værktøjet i Tinkercad
- Kl. 13.30 – 14.00: Opsamling og afslutning: Hvad er vores næste skridt?



INTRODUKTION

Åben skole forløbet SUPERKRÆFTER på 4. årgang er organiseret til anderledes i dette skoleår i forhold til sidste år:

1. Besøg af CIRKUS NATURLIGVIS på skolen (8.30 – 13.30)
2. Udvikling af egne superinsekter på TekX (8.30 – 13.30)
3. Præsentation af superinsekter gennem multimodale værktøjer på skolen (?? - ??)



FASE 2: PÅ TEKX

På TekX skal eleverne igennem en design- og innovationsproces, som tager udgangspunkt i den viden og de erfaringer, som eleverne har fået ved fase I: Besøget fra CIRKUS NATURLIGVIS. Eleverne skal igennem følgende på dagen:

- Introduktion
- Få idéer og The what if Game
- Prototyping
- Design af superinsekt i Tinkercad
- Produktion

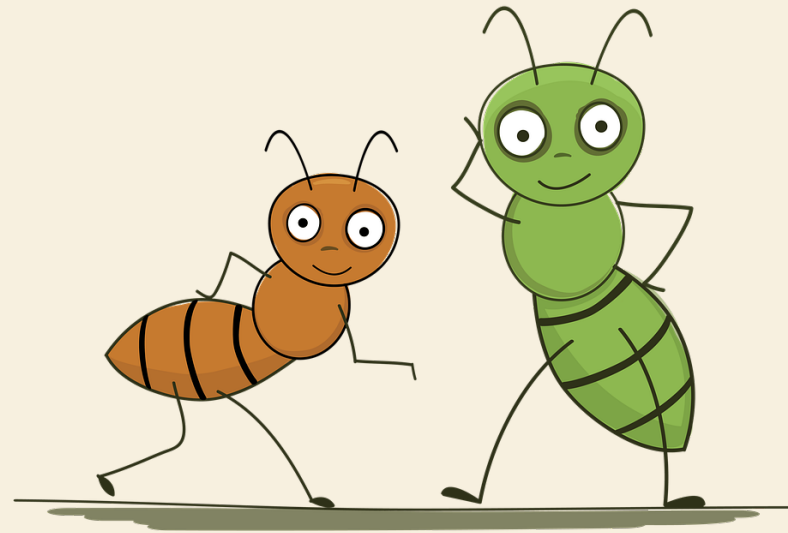
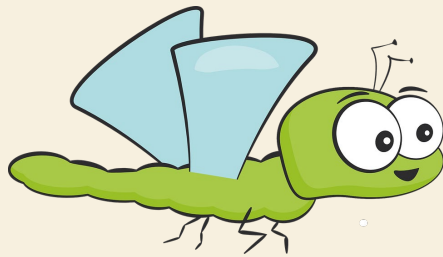


Det er skolens teknologi og innovationslærere, der står for undervisningen på TekX

AFPRØVNING

I skal nu prøve kræfter med to af de faser i design- og innovationsprocessen, som eleverne også skal igennem.

- Udfordring: Skab dit eget superinsekt med fokus på det, du har lært om forskellige insekters egenskaber
- Få idéer: The what if Game...
- Design af superinsekt i Tinkercad



THE WHAT IF GAME... - 30 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

INTRODUKTION TIL TINKERCAD

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

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

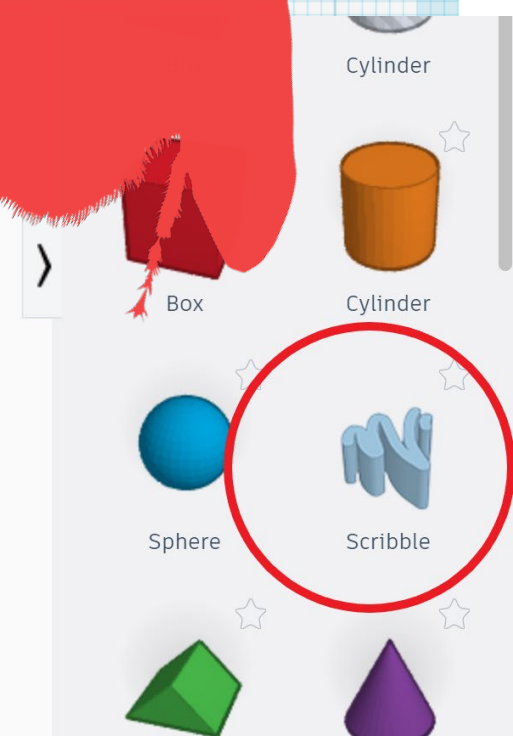
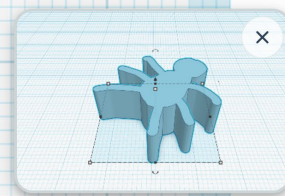
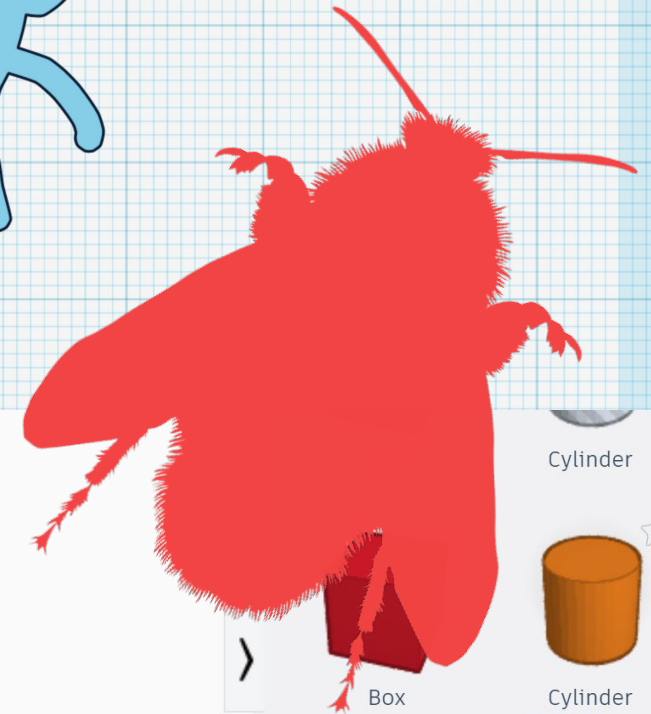
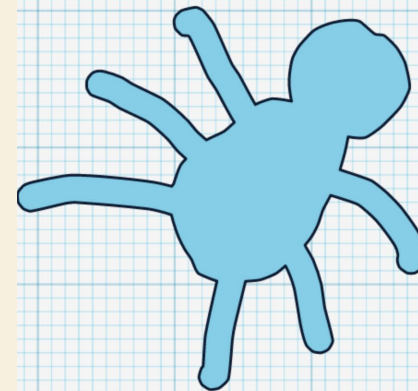
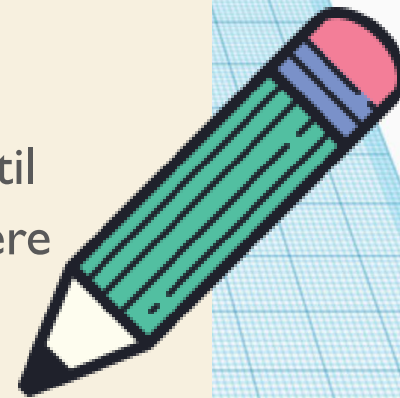


DESIGN AF SUPERINSEKT – 30 MIN.

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.



HVAD ER VORES NÆSTE SKRIDT?

- Booking af besøg fra CIRKUS NATURLIGVIS
- Booking af dag på TekX med skolens teknologi og innovationslærer
- Overvej mulighederne for efterbehandling af forløbet på skolen

