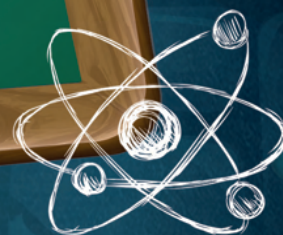


INTER-
AKTIV
LÆRINGS-
PAKKE

DEN GALE VIDENSKABSMAND KLASSESAET



MATERIALE TIL
MIN. 2 LEKTIONER



I OVERENSSTEMMELSE MED EMU'S
FORMÅLSBESKRIVELSE AF NATUR/TEKNOLOGI

EN UNDERHOLDENDE NATURFAGSPAKKE TIL FAGUNDERVISNINGEN I NATUR/TEKNOLOGI

LEGEBASERET UNDERVISNINGSMATERIALE TIL NATURFAGSUNDERVISNINGEN TIL MELLEMTIN

Den gale videnskabsmand er en underholdende legebaseret læringspakke, hvor elever i mellemtrinnsklasserne skal knække naturfagsbaserede gåder for at løse en nervepirrende fiktiv problemstilling, inden tiden er gået.

Læringspakken er udarbejdet med udgangspunkt i alkymiens fire grundelementer; jord, luft, vand og ild, hvor hvert element repræsenteres af en række gåder og skjulte ledetråde, der tilsammen udgør de fire tal, som eleverne skal bruge for at åbne det aflåste bur i laboratoriet og destruere dets indhold.

FORMÅL MED LÆRINGSPAKKEN

Formålet med materialet er at lægge fundamentet for den naturfaglige forståelse af fagets brede identitet, omfang og samspil gennem et stimulerende og udviklende læringsmiljø.

Eleverne skal samarbejde om teoretiske og praktiske elementer, undersøge de fremlagte materialer, søge efter ledetråde og koder samt løse opgaver og gåder, mens de arbejder sammen i hold.

Materialet indeholder således elementer fra både fysik, kemi, mikrobiologi og matematik, hvorigennem eleverne på legende vis tilegner sig brugbar indsigt og viden om naturfagenes indbyrdes sammenhænge.

EVENTYRLIGT LÆRINGSMILJØ DER STYRKER OG MOTIVERER

Akademiske kundskaber kan tilegnes gennem leg og derfor vinder den legebaserede læring mere og mere frem. Eventyrakademiet forvandler læring til leg, så lærerne som fagprofessionelle kan tilbyde eleverne underholdende alternativer til den mere traditionelle og lærerstyrede undervisning.

KLASSETRIN OG ELEVFORUDSÆTNINGER

Læringspakken forudsætter, at eleverne kan læse og forstå instruerende og beskrivende tekster samt skabe sammenhæng mellem tekst og kontekst. Derudover er følgende forudsætninger udslagsgivende for pakkens fulde udbytte:

3-4 klasse:

- Eleverne kan anvende trecifrede tal til at beskrive antal og rækkefølge.
- Eleverne kan addere, subtrahere og multiplicere enkle tal med hovedregning og/eller lommeregning.
- Eleverne kan anslå og måle længde, tid og vægt i enkle hverdagsammenhænge samt anvende geometriske begreber.

5-6 klasse:

- Foruden ovenstående kan eleverne konstruere figurer ud fra givne sidelængder og vinkelmaal.
- Eleverne kan anvende en ligning til bestemmelse af en ubekendt størrelse.
- Eleverne kan aflæse og anvende tabeller og diagrammer samt afsætte punkter i et koordinatsystem i alle fire kvadranter.



**INDLEDENDE
FORBEREDELSE**
1 lektion



VÆLG
MELLEM

KLASSETRIN

3. - 4. klasse eller
5. - 6. klasse



SPILLETID
2 lektioner á 45 min.
inkl. introduktion



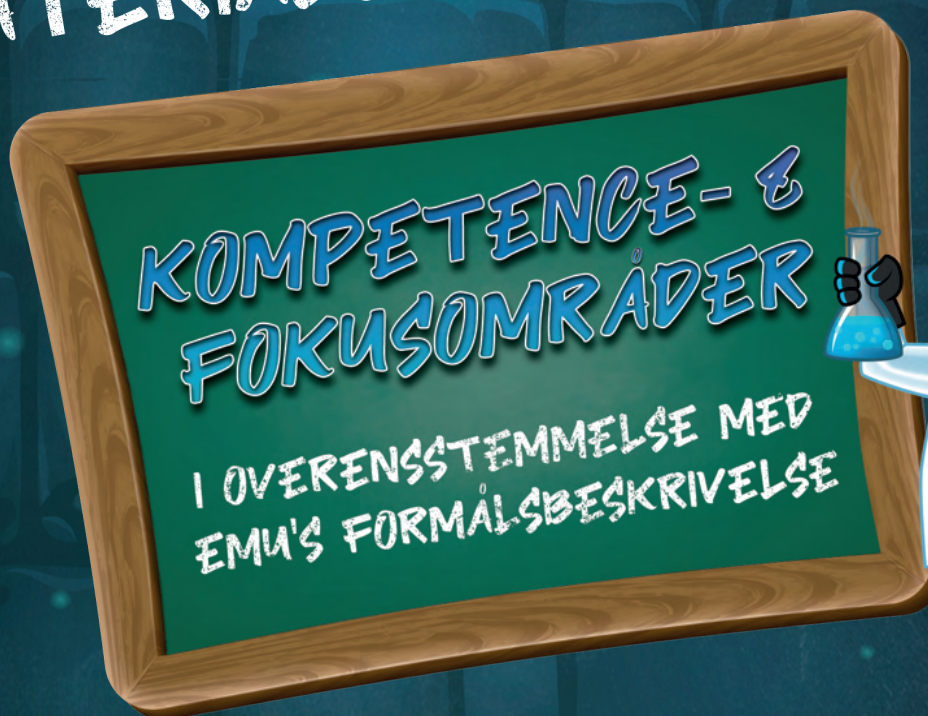
DELTAGERE

Fra 4 til 28 elever*,
deles op i hold af 4

HVAD VIL DEN INDSAMLEDE
JORDPRØVE MON AFSLØRE?



EVENTURAKADEMIETS MATERIALE INDEBÆRER



TEMABASERET UNDERVISNING ✓

Læringspakken sætter eleverne i en spændende og kompleks situation med en reel udfordring i en fiktiv rammesætning. Gennem problemstillingens virkelighedsnære kontekst opnår klassen en anvendelsesorienteret forståelse af naturfagets samfundsmæssige relevans, der øger udbyttet af undervisningen og styrker deres interesse for naturfagsområdet.



FÆLLESSKABENDE DIDAKTIK ✓

Elevernes faglighed udvikles samtidig med, at det sociale fællesskab i undervisningen styrkes. Den fællesskabende didaktik understøttes af, at eleverne bliver en del af det lærende fællesskab gennem holdopdelinger, der giver værdige og aktive deltagelsesmuligheder, hvorved klassens trivsel og elevernes sociale kompetencer fremmes.



UNDERSØGENDE, MODELLERENDE & PERSPEKTIVERENDE ✓

Casen giver eleverne mulighed for at arbejde undersøgende og praktisk med udvalgte naturfaglige emner. Udgangspunktet er elevernes egen undren med spørgsmål og hypoteser, der i et samspil af systematiske vurderinger og perspektiveringer gradvist vil reducere kompleksiteten samt bidrage til udviklingen af ovenstående kompetenceområder.



INNOVATIV & UNDERSTØTTENDE UNDERVISNING ✓

Materialet inviterer mellemtrinnsklasserne til at tænke "ud af boksen" og engagerer eleverne i en interaktiv læringsoplevelse på en underholdende og begivenhedsrig måde. Læringspakkens metode er inkluderende og bygger bro mellem læring og leg, hvorigennem der skabes nye rammer for den motiverende undervisning.

PAKKEN INKLUDERER

- ✓ INFORMATIONSAK TIL DEN INDLEDENDE FORBEREDELSE
- ✓ GUIDE TIL HOLDOPDELINGER OG IGANGSÆTTELSEN
- ✓ QR KODE TIL INTRODUKTIONSVIDEO TIL ELEVERNE
- ✓ ARBEJDSARK- & MAPPER TIL ALLE HOLD
- ✓ 6 FORSKELLIGE POSTER MED NATURFAGLIGE SPOR OG GÅDER
- ✓ AFLÅST BUR MED HEMMELIGT INDHOLD
- ✓ DIPLOMER OG ØVRIGE REKVISITTER



SE INTRO-VIDEOEN
[WWW.EVENTUR-
AKADEMIET.DK](http://WWW.EVENTUR-
AKADEMIET.DK)
/SKOLER

LÆRERENS ROLLE

Læreren fungerer som facilitator, og underviserens rolle er derfor fortsat den ledende og guidende, der motiverer til læring. Læreren står desuden for den indledende forberedelse og sammensætter selv holdene, ligesom læreren støtter og hjælper undervejs. Læren kan med fordel "lege med" på lige vilkår som eleverne, da læren ikke kender løsningen med mindre vedkommende aktivt søger den.



EKSTRA REKVISITTER

Derudover skal hvert hold bruge:
- Saks, blyanter og ekstra papir.
- Limstift (alternativt kan der bruges tape).



OPSAMLING OG EVALUERING

- 1 lektion á 45 min. til gennemgang.
- Se evt. flere idéer til efterfølgende forløb og opsamling på hjemmesiden.



INDLEDENDE FORBEREDELSE

Samlet tidsforbrug: 1 lektion (ca. 45 min.)
- opdele klassen i hold (ca. 5-10 min.)
- udfylde 2 ark (ca. 15 min.)
- overvejelser ift. gemmestederne (10-15 min.)
- gemme spor og poster efter de givne anvisninger (ca. 10 min. Evt. i frikvarteret lige op til timen).



OPLAGT OG IDEEL

- Til projekt- og emneuger.
- Til fagundervisningen eller introforløb.
- Som social og motiverende aktivitet.
- Som vikarmateriale.

FIKTIVT PLOT MEN MED JERES EGNE RAMMER SOM OMDREJNINGSPUNKT

Den gale videnskabsmand er historien om den ondsksfulde forsker, der til hverdag agerer som skolens pedel, men som har sin daglige gang i skolens ukendte underjordiske kælder, hvor et hemmelige laboratorium finder sted.

En hel almindelig skoledag bliver skolens alarmsystem pludselig udløst, idet en mærkelig røg spreder sig. Røgen får alle skolens elever til at falde i søvn, men på mystisk vis når den ikke hele vejen rundt og én enkelt klasse slipper for den mærkelige røg. Det er underligt nok den samme klasse, der længe har undret sig over de mange sammentræf mellem Danmarks mest eftersøgte videnskabsmand og skolens sære pedel...

...I er dén klasse... For skolens pedel er ingen anden end den efterlyste Professor STEIN! En gal videnskabsmand der efter sigende har fremstillet en yderst farlig og dødbringende virus, der vil tilintetgøre hele skolen og resten af landets elever!

I har fået én chance...! I en kuvert under stolen finder I et brev, der vil teste, om I er så kvikke, som I påstår! Men skynd jer, for om 75 minutter vil røgen nå jeres klasselokale, og Professor STEIN vil forgifte jer alle!

Hele skolen regner med jer!
Held og lykke...

SÅDAN FOREGÅR DET:

- GENNEMFØRT DESIGN DER HOJNER ELEVERNES INDLEVELSESEVNE -

Klassesættet fungerer som en interaktiv escape oplevelse, hvor eleverne i hold af 4 skal arbejde sammen for at finde alle Professor STEIN's spor og ledetråde. Eleverne skal i løbet af 75 minutter finde frem til fire forskellige tal, der ved hjælp af den rette kombination kan åbne det aflåste bur, der blev fundet i laboratoriet for at finde formlen på modgiften og dermed destruere Professor STEIN's planer om at tilintetgøre alle landets elever.

"Den Gale Videnskabsmand" igangsættes vha. den medfølgende QR kode, der præsenterer casen for klassens elever med en gennemført introduktionsvideo, hvor Professor STEIN forklarer om sine ondsksfulde planer, hvorfor netop jeres klasse er udvalgt, og hvad der skal til for at stoppe ham!

Med klassesættet får I et aktivt og underholdende opgaveløb, der starter som en spændende "skattejagt", hvor hvert hold skal finde deres egen videnskabsmappe med det første spor. Der skal samarbejdes og handles aktivt for at nå samtlige poster, opgaver og arbejdsark igennem, der alle består af spændende, underholdende og anderledes opgaver med en stærk teoretisk base. Eleverne bliver altså fra start delagtiggjort i legen, alt imens de konkurrerer mod tiden, der langsomt tæller ned fra videoen.

FAGLIGT UDBYTTE MED NYE NATUR-FAGLIGE ASSOCIATIONER:

På underholdende vis introducerer "Den gale videnskabsmand" mellemtrinseleverne for elementer som det periodiske system, syre-base teori, mikrobiologi i form af DNA struktur, de fire grundelementer og andet naturfagligt indhold.

Eventyrakademiet® lægger vægt på det interaktive læringsmiljø, hvor undervisere og elever bliver involveret på en dynamisk måde, og hvor hver deltager bidrager med noget.

Derfor stifter eleverne bekendtskab med de ovenstående elementer på en legende og innovativ måde, hvorved eleverne tilegner sig det faglige udbytte gennem legen og både udvikler nye kompetencer, men også gavnlige associationer til deres fremtidige undervisning i de naturfaglige fag.



DET SIGER LÆRERNE

OM EVENTYRAKADEMIETS PRODUKTER



"GENNEMFORT OG INSPIRERENDE"

TJEEKET OG GENNEMARBEJDET, DER ER GRUNDIG INSTRUERING I FORBEREDELSEN.

INDHOLDET I MATERIALERNE ER UMIDDELBART OG INSPIRERENDE, OG FUNGERER HELT OPTIMALT I UNDERVISNINGSSAMMENHÆNG HVOR ELEVER I FLERE ALDERSGRUPPER KAN FÅ GLÆDE AF AT SAMARBEJDE OG LØSE SPÆNDENDE OPGAVER.

KAN VARMT ANBEFALES!

FREJA GJERLOW VINTHER
KLASSELÆRER,
KØBENHAVNS KOMMUNE

INTRO-
PRIS
995,-

"GENIALT KLASSEKIT
DER FANGER INSTANTLY"

EVENTYRAKADEMIETS
KONCEPT ER GENIALT!

KLASSEKITET, DER
FORENER EVENTUR OG
LÆRING PÅ EN ORIGINAL
MÅDE, BYDER PÅ MASSER AF SJØVE OPGAVER
DER NEMT KAN OMSÆTTES TIL DEN VIDERE
UNDERVISNING.

HELT IGENNEM GOD OG UNDERHOLDENDE
UNDERVISNINGSOPLLEVELSE FOR BÅDE
LÆRERE OG ELEVER.

THOMAS HEMMINGSEN

KLASSELÆRER,
ROSKILDE KOMMUNE



SUPLÉR EVT. MED SKOLENS
EGET INVENTAR

BESTIL I DAG
OG FÅ PAKKEN LEVERET
VED SKOLESTART 23/24



SCAN
QR KODEN!



Eventyrakademiet er
bedømt som Fremragende



FORVANDLER LÆRING TIL LEG

www.eventyrakademiet.dk

LØVENS HULE

KENDT FRA SÆSON 8, AFSNIT 6

*Alle priser er ex. moms. Eventyrakademiets produkter kan anvendes én gang, da dele af materialet undervejs skal klippes, foldes eller tegnes på, samt at eleverne efterfølgende vil kende løsningen på den pågældende oplevelse. Alle bilag er printet i off-set print og skal selv klargøres. Se øvrige FAQ eller læs mere om Eventyrakademiets forudsætninger for at udvikle klassesæt og børneoplevelser på vores hjemmeside.