

Drömmarnas Hus presenterar stolt

2014 äventyret

Unikt,
kostnadsfritt
erbjudande
för åk 4-5

INNOCARNIVAL SKÅNE 2014

–UNGAS IDÉER FÖR FRAMTIDEN

Från Fulltoftas skogar ropar en kvinna på hjälp, hon behöver er klass för att rädda en liten flicka och sett ur ett längre perspektiv - kanske också mänskligheten...Har ni i klassen det som krävs och har ni de kunskaper som kommer att behövas för att ta er förbi samt överlista de hinder, utmaningar och eventuella faror som lurar i de dunkla skuggorna. Om ni tar er an detta uppdrag kommer ni att testas i både samarbete, list och inte minst i mod.

För femte året i rad bjuder Drömmarnas Hus in skånska skolor till ett stort fantasieggande Äventyr i härlig utomhusmiljö. 2014 års Äventyr är en del i arbetet mot InnoCarnivalen Skåne 2014. Antar ni utmaningen att hjälpa kvinnan, kommer er klass att påbörja ett arbete i mars 2014 som avslutas på Malmömässan november 2014. På InnoCarnivalen kommer ni att få möjlighet att presentera er innovation som ni under året har arbetat fram och förberett genom ämnesrelaterad kunskap och upplevelsebaserat lärande i Fulltoftas djupa skogar.

Runt om i världen pågår i detta nu långt framskridna forskningsprojekt som utvecklar robotar tänkta att användas i klassrummet...Spännande eller skrämmande? Möjligheter eller hot? Hur vill din klass att en sådan robot skall se ut och vad skall den egentligen kunna? Ja, detta och mycket mer är de frågor vi ställer i årets kombination Äventyr/InnoCarnival där Carnivalen blir arenan för resultaten av den process som ni och klassen genomför med Äventyret som nav.

Äventyret bygger på en väl beprövad pedagogik som kombinerar ämnesrelaterad kunskap med kreativitet. Ett spännande uppdrag motiverar eleverna att lära sig och de engageras under processen att inhämta kunskap för att klara av uppdraget. Det handlar också om samarbete, delaktighet och interaktivitet - ALLA MÅSTE HJÄLPAS ÅT!



Drömmarnas Hus
www.drommarnashus.se

FÖR VEM?

För elever i årskurs 4-5 i hela Skåne

SPELDATUM

23/4 - 16/5

ÄVENTYRETS PEDAGOGIK

I Äventyret används berättelsen som en ram runt undervisningen. Det avgränsar kunskapen och placerar den i ett överblickbart sammanhang för eleverna. De får veta vad de måste kunna för att klara äventyrsuppdraget och blir motiverade till lärande för att kunna bli berättelsens hjältar. De aktiverar hela kroppen med alla sinnen och fiktionen ger spänning och magi. Pedagogiken har olika faser utifrån ett bestämt tema.

1) INTRODUKTION: Eleverna påbörjar ett arbete med att skapa en robotprototyp, en robot som skall kunna vara klassen till hjälp. Vad skall den kunna och hur skall den se ut?

2) UPPDRAG: Eleverna får ett rop på hjälp från en kvinna som vet att de är igång med att utveckla en robot och därför har just de specialkunskaper som krävs för att hjälpa en liten flicka - i ÄVENTYRET

3) FÖRBEREDELSE: Eleverna förbereder sig inför äventyret genom samarbete och genom att inhämta kunskap.

4) UPPLEVELSE: Eleverna åker till Fulltofta och upplever äventyret. De löser konflikten och blir sagans hjältar.

5) FÖRDJUPNING: Eleverna arbetar med reflektion och fördjupning kring upplevelsen i äventyret och använder sina nyvunna insikter och kunskaper till fortsatt arbete med att ta fram sin påbörjade robotprototyp där såväl form som funktion skall funderas över och tas fram.

6) ROBOTPROTOTYPEN: färdigställs, packas och transporteras till INNOCARNIVALEN för att ställas ut.

7) INNOCARNIVALEN: Alla klasser får gratis resa och inträde till InnoCarnivalen Skåne i Malmö Mässhallar.

Här får klassen förutom en egen utställningsplats, också ta del av andra ungas innovationer med en spännvidd från grundskola, gymnasiet till högskola/universitet. Genom att delta med en innovation på Carnivalen så tävlar också klassen om en resa till Hong Kong till den InnoCarnival som arrangerats där sedan år 2005. Hong Kong är också en samarbetspartner till den skånska InnoCarnivalen.

TVÅ PEDAGOGER

På Äventyrsdagen behövs två lärare/pedagoger. Ni kommer att gå i grupper om max. 10-15 elever och en lärare/grupp.

LÄRAR-KICKOFF

För att kunna delta i Äventyret/InnoCarnival 2014 med er klass anmäler ni er som lärare till en obligatorisk lärar-kickoff. En lärare från varje deltagande klass bör närvara.

VÄLJ DATUM FÖR KICK-OFF:

Måndagen den 3 mars

Tisdagen den 4 mars

Torsdagen den 6 mars eller

Fredagen den 7 mars

Det blir en heldag med fortbildning, inspiration, information och workshops. Efter kickoff-dagen fördjupar ni sedan det pedagogiska arbetet på er skola. Ni gör då det förarbete som krävs för att kunna genomföra äventyret. Efter äventyrsdagen följer ni upp arbetet och använder erfarenheter samt insikter till slutmålet och den offentliga arenan InnoCarnivalen. Allt kopplas tydligt till läroplanen och dess uppfyllandemål.

”PEDAGOGISKA SKAFFERIET”

Under kickoff-dagen blir ni presenterade för hela det gedigna lärarhandledningsmaterial som finns som stöd och hjälp på Drömmarnas Hus hemsida.

KOSTAR DET NÅGOT?

Nej, Äventyret, kickoff-dagen, det pedagogiska lärmaterialet, deltagande i InnoCarnivalen, buss till och från Äventyret samt InnoCarnivalen är GRATIS tack våra bidragsgivare och samarbetspartners.

Anmälan

För att anmäla dig använd vårt formulär här: www.drommarnashus.se/aventyret

Bekräftelse

Ni är anmälda när ni har fått en bekräftelse från oss då får ni också mer info om lärar-kickoffen samt övrig nödvändig information.

Frågor?

Ring Magdalena al-Ramahi på Drömmarnas Hus tel. 040-31 15 80
aventyr-innocarnival2014@drommarnashus.se

Begränsat antal platser!

Äventyret är skapat och iscensatt samt producerat av Drömmarnas Hus och genomförs med stöd av Stiftelsen Skånska Landskap/Region Skåne i nära samarbete med InnoCarnival Skåne 2014. Vi har begränsat antal platser så boka nu!