Lærerkonferanse om programmering og skaperverksted

Kursdato: 11.03.19.
Tid: kl. 08.30-15.30.
Sted: VilVite

Program

08.30-09.00: Registering og kaffe

09:00-10:00: Plenum
- Paneldebatt med elever: Hva tenker ungdommen?
- Relevant innhold i fagfornyelsen (Fagavdeling skole i Bergen kommune)

10.00-10.15: Pause med frukt og rombytte

10.15-11:00: Workshop (Fagavdeling skole og VilVite)
Hva sier fagfornyelsen og hvilke utfordringer har grunnskolen til dette

11.15-11.30: Felles diskusjon

11.30-12.30: Lunsj

12.30-13.30: Plenum med presentasjon av tilbudene
- Den teknologiske skolesekken (Udir, BetaLab)
- Skaperskolen (Naturfagsenteret)

13.30-15.10: Parallellsesjoner med smakebiter av verksteder
Pause med noe å bite i underveis
- Verksted 1: E-tekstil og programmering (Udir BetaLab)
- Verksted 2: Teknologi og utforskning (Naturfagsenteret)
- Verksted 3: Bygg og programmer ubrukelige roboter (VilVite)
- Verksted 4: smakebiter på oppdrag i skaperskolen (VilVite)

15.10-15.30: Oppsummering av dagen i plenum

Ta med egen datamaskin til konferansen.

VILVITE

Workshop og verksteder

Workshop med fagavdeling skole og VilVite

Hva sier fagfornyelsen/læreplan og hvilke utfordringer har grunnskolen i tilknytning til dette? Innledning ved Fagavdeling skole og VilVite. Gruppediskusjon i fire grupper. Innspill samles til felles diskusjon og utsendelse i etterkant

E-tekstil og programmering

Kristine Sevik og Vibeke Guttormsgard, Udir BetaLab

E-tekstiler kombinerer programmerbar elektronikk med stoff og tekstiler og gir spennende muligheter til å være kreativ og skapende med teknologi, både som et verktøy og som et materiale i seg selv. Mikrokontrollere og LED-lys som kan sys fast og kobles sammen med strømledende sytråd åpner for å skape klær og tekstiler som kan programmeres og styres. Verkstedet passer for alle, enten du har programmert før eller ikke.

Teknologi og utforskning ved Naturfagsenteret

Liv Oddrun Voll, Naturfagsenteret

Vi vil diskutere hva som ligger i begrepene teknologi og utforskende undervisning og vise eksempel på hvordan elever kan arbeide utforskende i teknologi på mellomtrinnet (5.-7. trinn). Og så vil vi bygge en sensor som måler om materialer leder strøm.

Bygg og programmer ubrukelige roboter

Anne Mæland, VilVite

Vi bruker fantasien og tilgjengelig materialer for å designe og bygge enkle roboter, og programmerer bevegelsene med micro:bit som er hjernen i roboten. Verkstedet passer for alle, enten du har programmert før eller ikke.

Skaperkultur møter skolekultur

Kai Håkon Sunde, VilVite

I skaperskolen handler det om å la elevene bruke sin kreativitet, og utfordre dem til å jobbe utforskende og skapende. Vitensentrene videreutvikler etablerte aktiviteter, utvikle nye og gjøre aktivitetene tilgjengelige for barn og unge ute i skolen. Du skal kunne bruke utstyr som er lett tilgjengelig. Nå får du smakebiter på oppdrag som skal samles i en ressursbank på **Skaperskolen.no**