

Studie 17 - Sorø

Procesrapport fra TECK X
9 november 2019

Peter Claudell
Mette Runge Madsen
Søren Peter Dalby Andersen

Studie 17- Sorø



STEAM: Science, Technology, Engineering, Art, Math.

Studie 17- Kokkedal



Skolevisionen i Fredensborg Kommune
Stjernen udtrykker Fredensborg Kommunes vision for udviklingen af kommunens Folkeskoler.



FNs 17 verdensmål
Vindrosen med FNs 17 verdensmål udtrykker formålet med Studie 17. Innovation i den åbne skole omkring FNs verdensmål.

**Studie 17 - Dansborg**

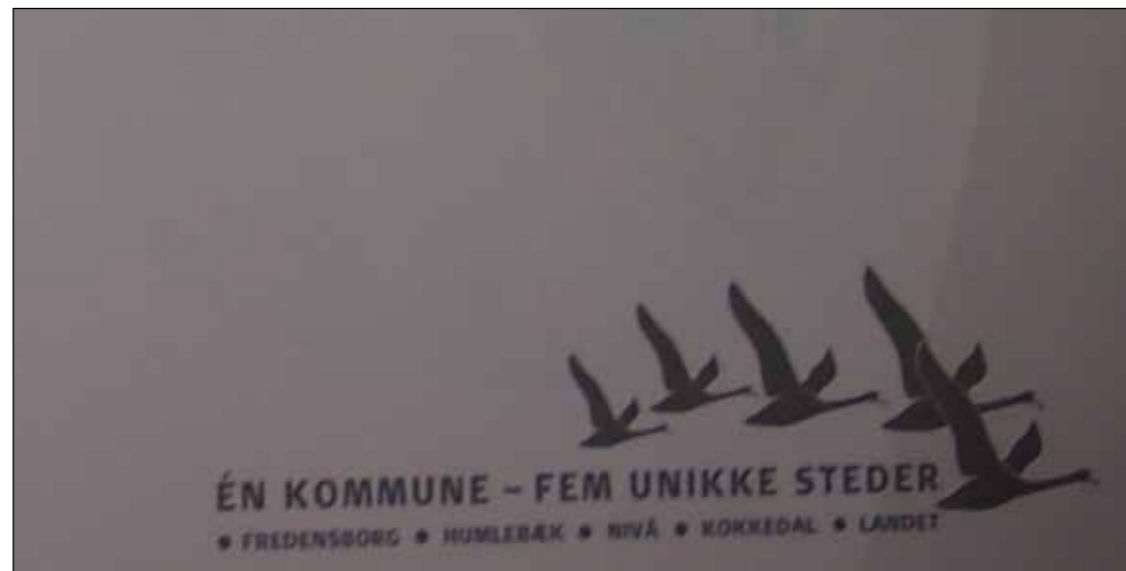
Pens. direktør fra Experimentarium nedlægger første klods til gulvet til Dansborgskolens Studie 17.

Kokkedal Skole - Fredensborg



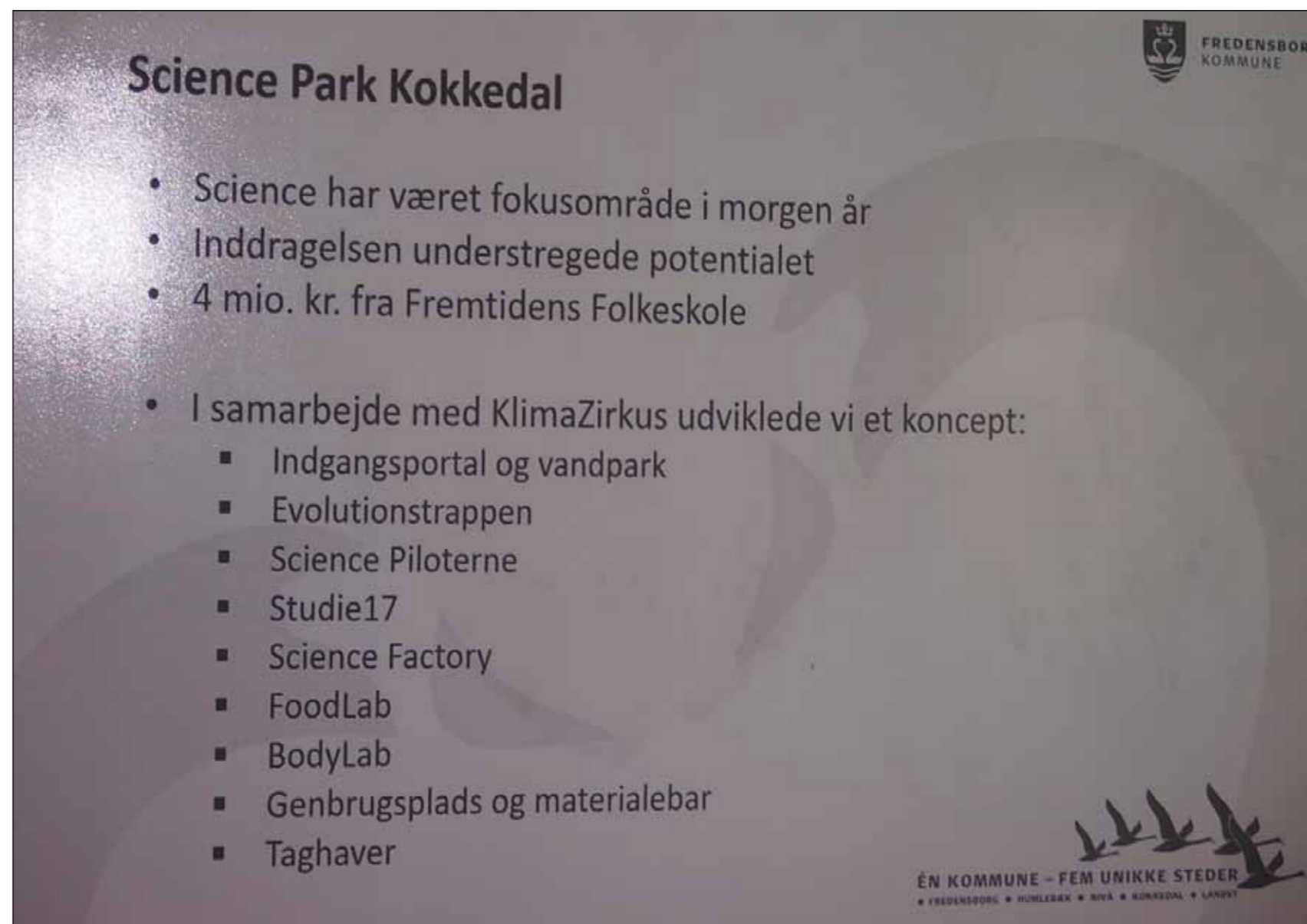
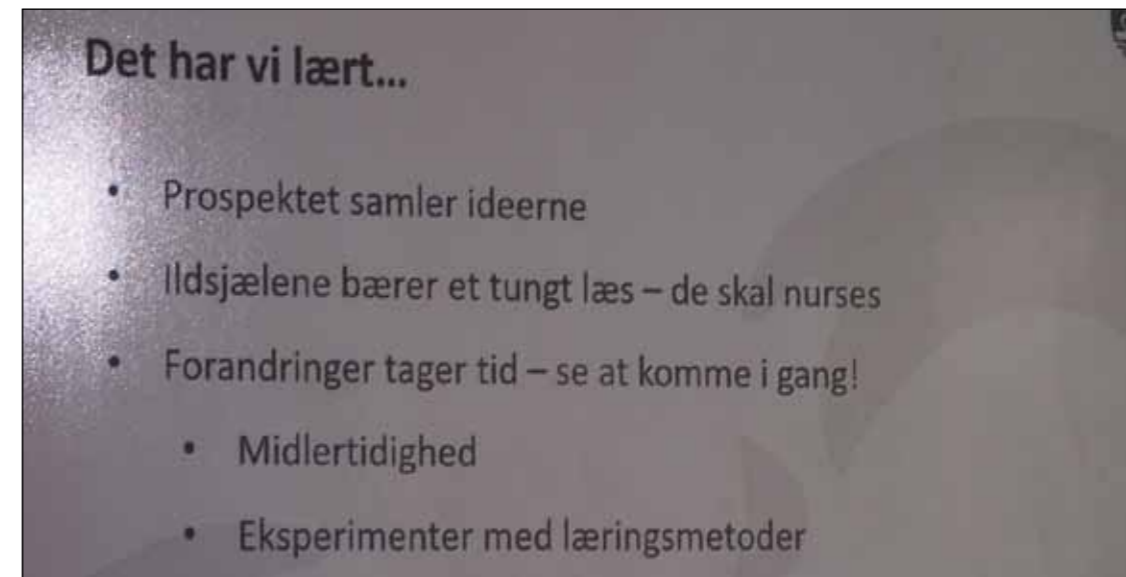
Proces i Fredensborg

Mette Runge Madsen fra Fredensborg Kommune fortalte om proceserfaringerne med den innovative åbne skole i Fredensborg Kommune og specifikt om udviklingsprocessen på Kokkedal Skole, hvor Studie 17 - Dansborg fra KlimaZirkus - Building Workshop var blevet brugt som skabelon for den interne dialog.



De fem flyvende svaner

Hvor skal Science Parken ligge, når alle skoler vil huse projektet?





Maker Space på Tech X

Arbejdsgruppen fik mulighed for at afprøve alle maskiner på Rødovre Kommunes Maker Space Tech X. Her laver en tech-gruppe bla. nye brætspil vha. lasercut og 3D print ud fra eksisterende brætspil, med med deres egne helt personlige figurer.



3D print

Det svære er ikke at printe i 3D, men selv at skabe de digitale filer i 3D programmet! Brikker til brætspil er et af de helt store hit i Science-klubben!



Lette brugbare skamler

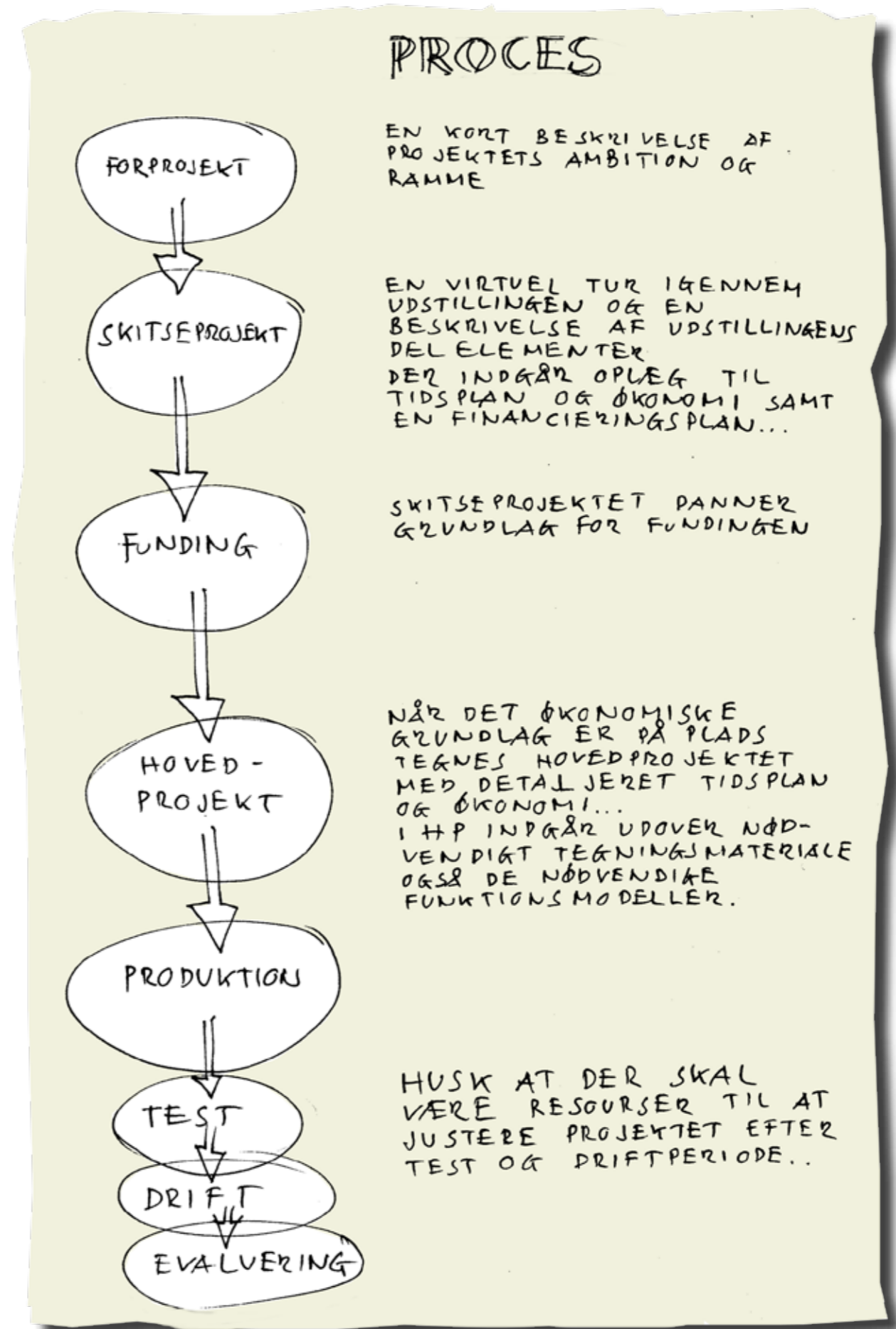
Superlette skamler, som kan stables og bruges til at sidde eller at stå på for de mindre elever.

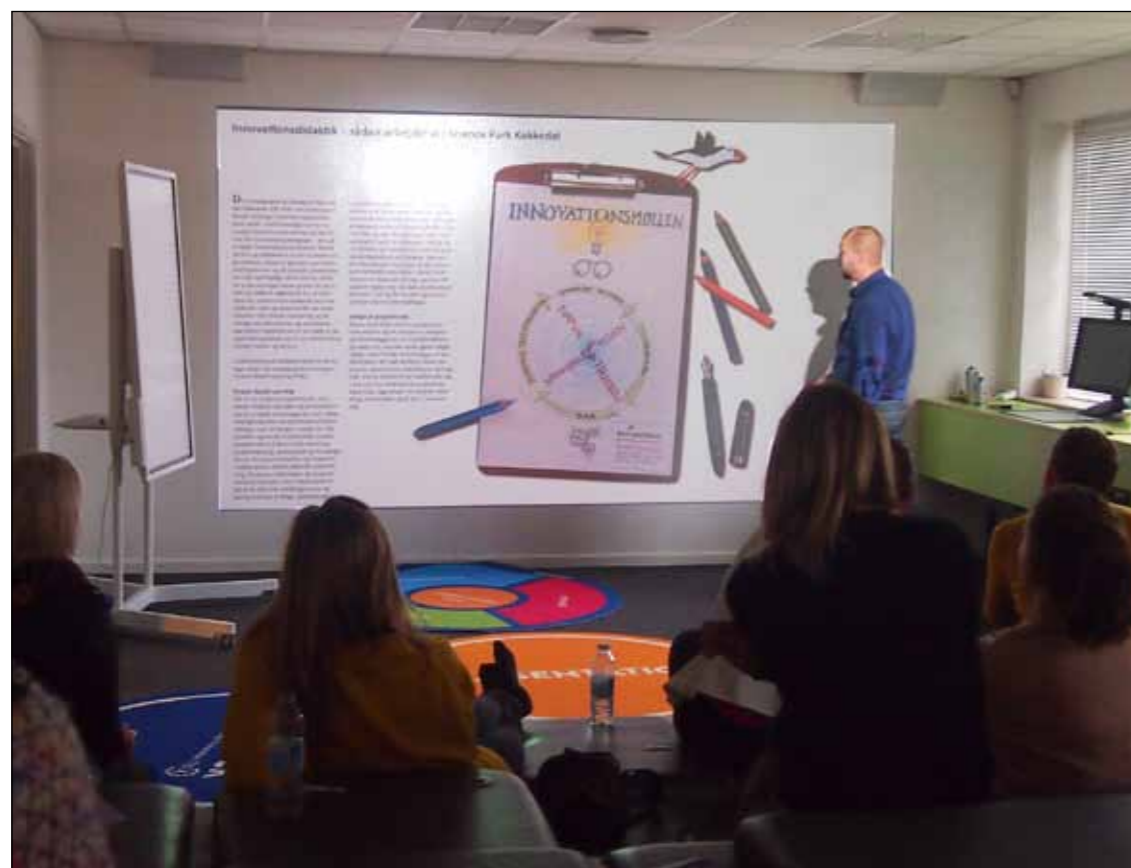


Uden Mad og Drikke!!!

God snak over laksebollerne i frokost-pausen

=g så tilbage til processen i Kokkedal
Husk at få alle aktører med i processen!!!





Søren Peter Dalby Andersen
 Om den åbne skole med proceshjul, naturfaglige stations, innovationskompetancer, elevprojekter, unge forskere. mm





Man må ikke gå ned på gear

Tech X råder over en imponerende samling af teknologisk gear.

Herunder ses VR-studie med de fire virtuelle stationer.



Digital dannelse i Rødovre

Tech X har eget poster-trykkeri og bruger det flittigt i hele deres fantastiske Maker Space.

9. Kl.	DIGITAL DANNELSE Eleven kan anvende og forholde sig kritisk til teknologi og mægtiggøre sig i forhold til en positiv indydelse på det samfund, de er en del af.	INNOVATION Eleven kan eksperimentere, udvikle, designe og formidle ideer med en bred vifte af digitale medier og i samarbejde med andre give bud på løsninger af problemer i det omgivende samfund.	TEKNOLOGI Eleven kan inddrage og anvende teknologi og computationel tænkning i løsningen af problemer fra det omgivende samfund.			
	8. Kl.	DIGITAL DANNELSE Eleven kan beskrive og forholde sig kritisk til sociale medier og digital teknologis betydning for trivsel, fællesskab og virkelighedsopfattelse	INNOVATION, KREATIVITET OG PRODUKTION Eleven kan eksperimentere, udvikle, designe og formidle ideer ved hjælp af digitale medier og i samarbejde med andre.	COMPUTATIONEL TÆNKNING Eleven kan forstå, udtrykke, forholde sig kritisk til og løse problemer ved at konstruere enkle opskrifter, programmer eller mønstre. tænkning	PROGRAMMERING Eleven kan designe og skrive et sæt instruktioner i computersprog, der kan løse et givent problem.	SYSTEMER Eleven kan kende forskel på og beskrive forskellige systemer, herunder talsystemer, hardware- og softwaresystemer, søgning-slogikker og de komponenter, systemerne er sammensat af.
5. Kl.		Eleven har grundlæggende kendskab til sikker færdsel på internettet og kan forklare, hvordan sociale medier kan bruges i en identitetsskabende sammenhæng.	Eleven kan lege, eksperimentere og få ideer og kan formidle disse ved hjælp af simple digitale medier.	Eleven kan analysere samt løse enkle problemer ved hjælp af simpel programmering og forklare søgemaskiners funktion samt anvende forskellige strategier til søgning på internettet.		
	2. Kl.	Eleven kan genkende, benytte og beskrive fordele og ulemper ved brug af sociale medier og digital teknologi.	Eleven kan lege, eksperimentere og få ideer sammen med andre.	Eleven kan identificere og benytte simple teknologier samt genkende, konstruere og følge simple opskrifter.		

Rødovres skoler **RØDOVRE KOMMUNE**