

Sensommerkursus 2018

Matematik med glæde - på spil igen

Danmarks Matematiklærerforening kan nu afsløre programmet for Sensommerkurset 2018, som løber af stablen **torsdag den 23. august til fredag den 24. august i Odense Congress Center, Ørbæksvej 350, 5220 Odense SØ.**

Programmet er skabt omkring foreningens slogan "*Matematik med glæde*", og en herlig række af matematikere har sagt ja til at være workshopholdere, så de kan give **dig** deres bud på nye ideer og værktøjer til glæde for dig og din undervisning.

Vi tilbyder dig:

- en intens **spilleaften** torsdag sammen med ligesindede – medbring gerne dit eget spil
- to **workshops** med deres vinkel på årets tema
- et **foredrag** med en af de førende inden for matematik og undervisning
- et bredt udvalg af **forlagsudstillinger** inden vi går i gang med kurset torsdag
- deltagelse i årets lodtrækning om årets **hovedpræmie** og bipræmie
- **hyggeligt samvær** med en masse mennesker, som forstår hvorfor **matematik** er så sjovt

Se udførligt program og workshop på de følgende sider.

Tilmelding

Du tilmelder dig på vores hjemmeside www.dkmat.dk. Hvor du også vælger 2 workshops og alternativ til dit førstevalg, nemlig én i række A og én i række B. De fyldes op efter "først-til-mølle"-princippet – så skynd dig!

Priser

1. **Hele pakken** – det vil sige Sensommerkurset fra torsdag den 23. august klokken 16:30 til fredag den 24. august klokken 16:30 inkl. måltider, overnatning samt evt. materialer. **Pris kr. 2750,- ekskl. moms**
2. **Hele fredag** – starter klokken 9:00 til klokken 16:30 inkl. fuld forplejning samt evt. materialer. **Pris kr. 1350,- ekskl. moms**
3. **Torsdag aften** – starter klokken 16:30 til ca. 22:30 inkl. to retters middag, spilleaften og let natmad. **Pris kr. 595,- ekskl. Moms**

Sidste tilmeldingsfrist er den 8. august 2018.

Kontakt

Har du spørgsmål, så stil dem gerne til en af følgende:

Kursusudvalget ved tovholder Hanne Sax Holm hanne.sax.holm@dkmat.dk

DMLFs administrativ medarbejder Liselotte Madsen mat.forlag@dkmat.dk



Danmarks Matematiklærerforening

Hæderlighedsgyden 6
Nordby
8305 Samsø

Telefon 8659 6022
mat.forlag@dkmat.dk

www.dkmat.dk



Matematik med glæde
DKmat.dk

Matematik med glæde – på spil igen

Danmarks Matematiklærerforening - Sensommerkurset 2018



Danmarks Matematiklærerforening

Hæderlighedsgyden 6
Nordby
8305 Samsø

Telefon 8659 6022
mat.forlag@dkmat.dk

www.dkmat.dk

Torsdag den 23. august

- 15.00 – 16.30 Modtagelse og indkvartering – kaffe og forlagsudstillinger
16.30 – 17.30 Fælles foredrag med DMN's nationale vejlederkonference
17.30 – 17.45 Vi gør klar til middag
17.45 – 20.00 Konferencemiddag
20.00 – 22.00 Matematisk fordybelse – så skal der spilles!

Fredag den 24. august

- 08.00 – 09.00 Ankomst og morgenmad
09.00 – 09.30 Velkommen ved Danmarks Matematiklærerforening
09.30 – 12.00 Workshop A inkl. lille pause
12.00 – 13.00 Frokost
13.00 – 15.30 Workshop B inkl. kaffepause
15.30 – 16.15 Foredrag ved Bent Lindhardt
Lektor ved Professionshøjskolen Absalon

Hvordan går det?

En naturlig hverdagsbemærkning hvis man ønsker at vise interesse for et andet menneske.

Vi stiller spørgsmålet til faget matematik. Trives matematik i den danske folkeskole... eller hvordan går det egentlig?

Vi vil give faget et sundhedstjek gennem diverse undersøgelser og offentlige diskussioner.

Vi vil se på, hvad der kan være galt, men også hvad vi kan gøre for at pleje et fag, som er en central livsnerve i den menneskelige tanke.

- 16.15 – 16.30 Præmieoverrækkelse og afslutning



Matematik med glæde
DKmat.dk



Danmarks Matematiklærerforening

Hæderlighedsgyden 6
Nordby
8305 Samsø

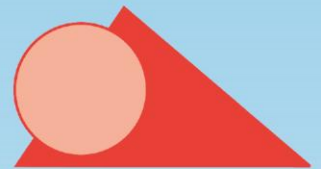
Telefon 8659 6022
mat.forlag@dkmat.dk

www.dkmat.dk

A1	melletrin og overbygning	Torben Blankholm
<p>Sten, planter og dyr - en verden af runde brikker</p> <p>Kom og vær med til undersøgende matematik omkring spil. Fordyb dig i arbejdet med bl.a. følgende spørgsmål:</p> <ul style="list-style-type: none">- hvor mange er der?- hvordan man styrer et 3'er-dyr - inklusive regneregler eller måske algebra? <p>Deltag i små konkurrencer, mesterskaber og ranglister for 5'er-dyrs hastighed og smidighed.</p> <p>En sanselig matematikworkshop venter - er du nysgerrig nok til at deltage?</p>		
A2	indskolingen	Birgitte Lindhardt
<p>Spiller vi sammen?</p> <p>Der er meget på spil i klasseværelset. Kan man bruge spil til at skabe en matematikundervisning, hvor der er plads til at tage fejl, at gætte, at lytte til hinanden og lære, at der nogle gange er andre måder at tænke på, end det man lige selv havde tænkt?</p> <p>Jeg har undervist i mange år i indskolingen og efterhånden samlet en række gode spil, som både har et fagligt, men også socialt sigte. Dem vil jeg gerne spille med jer, og forhåbentlig få en god diskussion om hvilke kvaliteter forskellige typer af spil kan indeholde.</p>		
A3	overbygningen	Tina Sivebæk Jens Schwartz
<p>Spil – når matematik er svært</p> <p>Vi har udviklet et overskueligt kortlægningspil målrettet unge voksne i matematikvanskeligheder. Spillet er et brætspil, hvor det enkelte kort ligger op til aktiv tænkning og refleksion.</p> <p>Målet er at kortlægge elevens hukommelse, perception, forestillingsevne, planlægningsevne og logik. Spillets hovedpointe er, at eleven får en god oplevelse, glemmer vanskelighederne, og får lyst til at lære mere. Samtidig får læreren brugbare oplysninger om elevens vanskeligheder.</p> <p>Vi glæder os til at spille det med jer.</p>		
A4	primært indskoling og melletrin	Volker Berthold
<p>Spil dit eget spil</p> <p>I workshoppen vil vi arbejde med begreberne matematikspil og aktiviteter. Vi afprøver enkelte eksempler af forskellige typer, som alle har til formål at understøtte arbejdsglæden i matematik uden at tabe den faglige relevans.</p> <p>Herefter præsenteres eksempler på spille- eller aktivitetsprodukter, som mangler det sidste finish. Dette skal vi arbejde med i grupper og i fællesskabet. Gennem denne proces skal deltagerne gøres beviste over produktionsmulighederne af egne spil og aktiviteter i og med klassen. Der kan forventes, at du går hjem med flere nye ideer til din undervisning.</p>		



Matematik med glæde
DKmat.dk



Danmarks Matematiklærerforening

Hæderlighedsgyden 6
Nordby
8305 Samsø

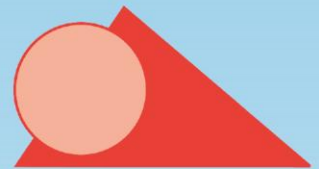
Telefon 8659 6022
mat.forlag@dkmat.dk

www.dkmat.dk

A5	melletrin	Poul Græsbøll
<p>Kænguru hop og indspark fra nettet. I workshoppen har vi fokus på, hvordan man kan bruge opgaver og materiale fra Kænguruuen i undervisningen til at styrke elevernes problemløsningskompetence og forhåbentlig også styrke elevernes glæde ved matematik.</p> <p>Vi vil også se på nogle eksempler fra nettet, som kan give os god matematik inspiration. I vil blive præsenteret for ideer, der kan være med til at bringe glæde ind i matematikken.</p>		
A6	melletrin	Klaus Fink
<p>Hungry Higgs Vi spiller Hungry Higgs og andre balancespil i matematikundervisningen. Vi arbejder os fra spil med glæde til matematikundervisning med glæde og interesse og tilbage igen til spillet. Vi skal også selv kreere et balancespil. Kom og leg med.</p>		
A7	Indskolingen	Connie Nielsen Elisabeth Tang
<p>Spil på motivationen Vi skal spille spil, der understøtter en motiverende undervisning. Der vil være eksempler på strategispil, der støtter ræsonnement- og kommunikationskompetencen; spil, der træner regnestrategier og igen andre spil, der træner logisk tankegang, samarbejde og vedholdenhed. Vel mødt.</p>		
B1	Indskolingen	Hanne Sax
<p>Panik i hønseset – regnestrategier sat på spil Vi skal arbejde med hønseset, hvor ræven har været på spil igen. Gennem en legende tilgang og med store armbevægelser, samt forhåbentligt et godt grin, vil vi arbejde med strategier for hovedregning. Jeg glæder mig til at vælte hønen af pinden sammen med jer!</p>		
B2	overbygningen	Tina Sivebæk Jens Schwartz
<p>Spil – når matematik er svært Vi har udviklet et overskueligt kortlægningspil målrettet unge voksne i matematikvanskeligheder. Spillet er et brætspil, hvor det enkelte kort ligger op til aktiv tænkning og refleksion.</p> <p>Målet er at kortlægge elevens hukommelse, perception, forestillingsevne, planlægningsevne og logik. Spillets hovedpointe er, at eleven får en god oplevelse, glemmer vanskelighederne, og får lyst til at lære mere. Samtidig får læreren brugbare oplysninger om elevens vanskeligheder.</p> <p>Vi glæder os til at spille det med jer.</p>		



Matematik med glæde
DKmat.dk



Danmarks Matematiklærerforening

Hæderlighedsgyden 6
Nordby
8305 Samsø

Telefon 8659 6022
mat.forlag@dkmat.dk

www.dkmat.dk

B3	melletrin	Connie Nielsen Elisabeth Tang
Spil på motivationen Vi skal spille spil, der understøtter en motiverende undervisning. Der vil være eksempler på strategispil, der støtter ræsonnement- og kommunikationskompetencen; spil, der træner regnestrategier og igen andre spil, der træner logisk tankegang, samarbejde og vedholdenhed. Vel mødt.		
B4	melletrin	Klaus Fink
Hungry Higgs Vi spiller Hungry Higgs og andre balancespil i matematikundervisningen. Vi arbejder os fra spil med glæde til matematikundervisning med glæde og interesse og tilbage igen til spillet. Vi skal også selv kreere et balancespil. Kom og leg med.		
B5	primært indskoling og melletrin	Volker Berthold
Spil dit eget spil I workshoppen vil vi arbejde med begreberne matematikspil og aktiviteter. Vi afprøver enkelte eksempler af forskellige typer, som alle har til formål at understøtte arbejdsglæden i matematik uden at tabe den faglige relevans. Herefter præsenteres eksempler på spille- eller aktivitetsprodukter, som mangler det sidste finish. Dette skal vi arbejde med i grupper og i fællesskabet. Gennem denne proces skal deltagerne gøres beviste over produktionsmulighederne af egne spil og aktiviteter i og med klassen. Der kan forventes, at du går hjem med flere nye ideer til din undervisning.		
B6	alle trin	Rikke Petersen Mikael Skånstrøm
Spil med og... Der foregår en helt særlig type læring, når vi leger og spiller. Vi kender det typisk fra elever, der leger eller udforsker på egen hånd, fx med puslespil, brætspil, droner, Lego, robotter eller gaming. Hvordan kan vi iscenesætte denne type læring i matematikundervisningen? I denne workshop vil der være eksempler på, hvordan man med relativt enkle midler og remedier kan iscenesætte rum for denne type læring. Vi skal blandt andet bruge BlueBots og iPads til at lave og løse egne matematiske gåder og problemer. Undervejs vil vi komme ind på begreberne Play Lab, Edutainment og Escape Rooms.”		



Matematik med glæde
DKmat.dk