

The background features a dark blue gradient with a starry space pattern. Overlaid on this are several faint, light-colored mathematical diagrams. These include circular arcs with tick marks and numerical labels (140, 150, 160, 170, 180, 190, 200, 210, 220, 230, 240, 250, 260) along their perimeters. There are also dashed lines, solid lines, and arrows indicating directions or paths, suggesting concepts like angles, rotations, or geometric transformations.

EN TUR UD I RUMMET OG TILBAGE IGEN

MATEMATIKKENS DAG 2016

WORKSHOP 3

STINNE SAUSTRUP LAHTI OG TINA HOLSTENER PRECHT

PROGRAM FOR WORKSHOP

- Intro
- Mål for workshop
- Aktivitet
- Abstraktionsniveauer
- Overblik over kapitlet
- Afprøv en aktivitet
- Planlægning
- Mulighed for differentiering
- Andre aktiviteter
- Evaluering

MÅL FOR WORKSHOP

At deltagerne opnår:

- Bevidsthed om abstraktionsniveauer
- Kendskab til og overblik over kapitlet
- Indblik i differentieringsmuligheder

AKTIVITET

I får udleveret en opgave. I må højst bruge 5 minutter, og der må ikke snakkes undervejs. Når man er færdig, rækker man hånden op, og tiden noteres.

Efterfølgende taler vi om løsninger og abstraktionsniveauer...

ABSTRAKTIONSNIVEAUER

- Sproglige formuleringer
- Bryde ned i mindre enheder
- Klokken og rummet

OVERBLIK OVER KAPITLET





MIN FAR ER ASTRONAUT

HISTORIEN OM LUNA

1. Lunas morgen
 - din morgen
2. Min far er astronaut
 - mors og fars arbejde
3. Hvordan kan man se at tiden går?
 - astronaut-test
4. Går tiden langsomt eller hurtigt?
 - astronautløb og rumraket



AFPRØV EN AKTIVITET

Astronautløb

- Tiden er defineret
- Find antal og længde (- opgave 6)

Mål:

- At få en fornemmelse for hvad man kan nå
 - Hvordan føles tid?

PLANLÆGNING

Planlæg hvordan du vil udføre aktiviteten ”Design din egen rumraket”

Hvilken rumraket kan flyve længst og mest præcist?

Mål:

Følg en vejledning

Vurder flyveegenskaber

Hvilke overvejelser gør du dig?

Hvordan tilpasser du til dine egne elever?

MULIGHED FOR DIFFERENTIERING

- Hvordan kan vi gøre opgaverne sværere/lettere?
- Et eksempel fra "Den virkelige verden"

ANDRE AKTIVITETER

- Domino med ure
- Mix & match
- Regnehistorier
- Labyrinter
- Find forskelle
- Prik til prik
- Farvelæg
- Spilleplade
- Klovnerier med klokken
- Tre grublere

EVALUERING – NÅEDE VI MÅLENE?

At deltagerne opnår:

- Bevidsthed om abstraktionsniveauer
- Kendskab til og overblik over kapitlet
- Indblik i differentieringsmuligheder

To stjerner og et ønske

