

UngScience

En mulighed for jeres ungdomsskole

På baggrund af en bevilling fra Villum Fonden sætter Ungdomsskoleforeningen fokus på science og STEAM i landets ungdomsskoler. Projektet hedder UngScience og har til formål at udbrede interessante og sjove scienceaktiviteter som fritidsundervisning for unge og deres familier. Mens de to modulskoler er ansvarlige for udviklingen af undervisningsmateriale, skal scienceforløbene testes i 8 caseskoler – 4 for hvert forløb.

I januar vil der være ansøgningsrunde, hvor I som ungdomsskole har mulighed for at søge om at blive caseskole. Som caseskole afprøver I et af de to forløb, hvorefter I vil fungere som kapacitets- og videnscenterskole for andre ungdomsskoler og skoleformer. Jeres deltagelse vil ydermere dygtiggøre jer i scienceaktiviteter og synliggøre jeres ungdomsskole både overfor en ny målgruppe af unge og som en stærk medspiller på science/STEAM-området i kommunen. Læs mere om de to science forløb herunder.

Udbytte og opgaver for caseskolerne

- Ressourcer til at afprøve en af de to scienceforløb i projektet
- Implementere scienceforløbet med færdig "Plug & Play" drejebog.
- Deltagelse i opstartsworkshop og opkvalificering af medarbejdere
- Formidling om projektet lokalt
- Rekruttere og fastholde deltagere til scienceforløbet
- Viden- og erfaringsdeling bl.a. på opstartsmøde, netværksmøder og UngSciencedage
- Mulighed for at fungere som kapacitetscenterskole efter projektperioden
- Mulighed for at synliggøre ungdomsskolen som en medspiller på science/STEAM-området i kommunen





DE TO SCIENCEFORLØB

Bæredygtighed med Science

I aktiviteten, 'bæredygtighed med science', får unge teoretisk og praksiserfaring med innovation, design-processer og science som redskaber til løsningen af virkelige, aktuelle problemer. Konkret tager aktiviteterne udgangspunkt i FN's 17 verdensmål, hvor de unge får mulighed for at udarbejde løsninger på de udfordringer verdensmålene tematiserer – f.eks. at slutte sult, skabe bæredygtig energi og/eller forbedre klimaindsatsen. Erfaringen har vist at læring sker bedst, når aktiviteter har en kobling til hverdagen og til virkelige problemstillinger, hvorfor de unge får hands-on erfaring med tidens relevante problemstillinger – som de kan genkende fra deres egen hverdag. Forløbet afsluttes med en 'idéscience-festival', hvor i får mulighed for at inddrage forældre og samarbejdspartnere.

Escaperoom med Science

Gennem systematisk 'skattejagt' bliver de unge udfordret på deres teknologiforståelse, logiske tankegang og kreativitet. De unge afprøver escaperooms på egen krop, hvorefter de udvikler og afvikler deres eget rum overfor venner, familie og/eller samarbejdspartnere. Forløbet er nemt at tilpasse for forskellige målgrupper og giver jer som ungdomsskole mulighed for at inddrage forskellige virkemidler; 3Dprint, elektronik, laserskæring og/eller klassisk håndværksarbejde med forskellige materialer. Udover den enkeltes kompetenceudvikling, skaber forløbet forudsætninger for samarbejde, samskabelse og ejerskabsfølelse for skolens aktiviteter.

Tildeles i et af de to forløb opkvalificeres jeres medarbejdere gennem en opstartworkshops, hvor der også medfølger ressourcer til at afprøve forløbet i projektperioden gennem en færdig "Plug & Play" drejebog.

Ungdomsskoler, der ønsker at blive science-caseskole, eller blot er nysgerrige på projektet, er meget velkomne til at kontakte Ungdomsskoleforeningens sekretariat.