

Forløb til Grønne Sammen 2024 – Viborg Kommune

Alle 6. klasser i Viborg Kommune skal i forbindelse med Grønne Sammen 2024 besøge Energimuseet til en dag med fokus på klima og energi.

Dette tilbud gælder kun almenklasser, da vi har vurderet at det vil være en hektisk dag for specialklasser.

Har man som specialklasse på 6. årgang lyst til at besøge Energimuseet i løbet af skoleåret 2024/2025, er I velkomne til at kontakte Energimuseet på ovenstående mail.

Grønne sammen – Tidsplan for skoler

Uge 36:

Uge 36	Mandag	Tirsdag	Onsdag	Torsdag
Hold 1	Bjerringbro	Finderuphøj	Stoholm	Frederiks
Hold 2	Bjerringbro	Finderuphøj	Stoholm	Frederiks
Hold 3	Bjerringbro	Finderuphøj	Søndre	Karup
Hold 4	Bjerringbro	Vestre	Søndre	Hald Ege
Hold 5	Rødkærsbro	Vestre	Mønsted	Hald Ege
Hold 6	Rødkærsbro	Vestfjends	Sparkær	

Uge 37:

Uge 37	Mandag	Tirsdag	Onsdag	Torsdag
Hold 1	Nordre	Houlkær	Sødal	Løgstrup
Hold 2	Nordre	Houlkær	Sødal	Løgstrup
Hold 3	Ørum	Houlkær	Møldrup	Ulbjerg
Hold 4	Hammershøj	Houlkær	Brattingsborg	Skals
Hold 5	Vestervang	Møllehøj	Overlund	
Hold 6	Vestervang	Møllehøj	Overlund	

Program: (2 sideløbende programmer)

Tid	Hold 1	Hold 2	Hold 3
8.45 – 9.00	Velkommen		
9.00– 10.00	LEGO Spike	Spillet om klima	Woop-app løb
10.00 – 10.15	Pause		
10.15 – 11.15	Woop-app løb	LEGO Spike	Spillet om klima
11.15 – 12.00	Frokost (spises udendørs)		
12.00 – 13.00	Spillet om klima	Woop-app løb	LEGO Spike
Ca. 13.00	Afgang		

Faglige forløb:

LEGO Spike

Vindmøller på havet bliver en vigtig del af Danmarks mål om at nå en 70% reduktion i 2030 og der bliver forsket i mange forskellige løsninger. En løsning kunne være at opsætte flydende vindmøller på havet, hvilket kan være med til at gøre opsætningen og vedligeholdelsen lettere.

I denne workshop skal I ud fra et narrativ om flydende havvindmøller arbejde med kodning af LEGO Spike robotter.

De flydende havvindmøller skal repareres. Vindmøllerne skal hentes tilbage til land og serviceres/repareres, herefter skal de sættes tilbage på plads igen.

Forberedelse: Kodning af LEGO Spike robotten foregår via iPad i LEGO Spikes eget program, som er baseret på blokkodning. Som forberedelse er det en god ide at arbejde lidt grundlæggende med kodning. Spikes app minder meget om at arbejde med Ultra:Bit eller Scratch.

Man kan starte med guidet programmering på eksempelvis: <https://www.piratskibet.dk/kodehavet/scratch> eller <https://hourofcode.com/dk/learn>

Denne workshop er bemandet af formidlere fra Energimuseet.

Woop-app løb

Denne workshop tager eleverne rundt på området med deres mobiltelefon som guide. Undervejs på ruten skal eleverne finde forskellige poster.

Eleverne skal have downloadet woop-appen på deres mobil inden dagen. Dette gøres via følgende QR kode.

Denne workshop er på egen hånd.



Spillet om Klima (brætspil)

Med spillet om Klima kan eleverne på en overskuelig og let forståelig måde skabe et billede af, hvordan deres hverdag og de valg de træffer i den påvirker klimaet. Samtidig skaber spillet mulighed for diskussion om værdier, forbrugsvaner, luksus og nødvendigheder, mens vi kaster et blik ind i fremtiden og hvordan verden og hverdagen måske kan se anderledes ud i 2030. Spillet om klima er et dilemmabaseret formidlingsspil der visuelt giver eleverne stof til eftertanke.

Denne workshop er bemandet af formidlere fra Energimuseet.

Rundt på egen hånd:

Hvis I har mere tid efter det faste program, så er I selvfølgelig velkomne til at blive på Energimuseet og dykke ned i de forskellige udstillinger. I kan blive klogere på HC Ørsted, danskernes klimaaftryk, samt elektricitetens historie gennem de godt sidste 100 år.

Man kan med fordel besøge:

Elektricitetens hus:

<https://energimuseet.dk/oplevelsen/elektricitetens-hus/>

Naturen omkring Tangeværket:

<https://energimuseet.dk/oplevelsen/naturen/>