



范罗久基金会

S.C. VAN FONDEN

H.C. ANDERSEN
FESTIVALS
AUGUST
ODENSE



INTERNATIONAL STEAM GAMES

International konkurrence mellem kinesiske og danske elever





S.C. VAN FONDEN



Indhold

KÆRE LÆRERE	1
HVORFOR DELTAGE I INTERNATIONAL STEAM GAMES?	2
ÅRETS TEMA: Store drømme	3
OPGAVEN	4
PÅ KONKURRENCEDAGEN	5
PRAKTISK INFO	6
SPØRGSMÅL?	6



S.C. VAN FONDEN



KÆRE LÆRERE

H.C. Andersen Festivals inviterer jeres 3.-6. klasse til International STEAM Games, hvor leg, læring og kulturer mødes i en inspirerende konkurrence. Her får eleverne med inspiration fra H.C. Andersens fantastiske eventyr mulighed for at fortælle historier og være kreative med forskellige kunstneriske og teknologiske udtryk.

Konkurrencen afholdes mandag den 19. august 2024 kl. 08.30-13.45 i Odeon i Odense.

Årets tema er **Store drømme**.

I løbet af dagen er der både konkurrence, hvor eleverne skal vise og fortælle foran et dommerpanel, men også sjove, fysiske aktiviteter, indslag fra scenen og kreative opgaver, så dagen bliver en samlet oplevelse.

På konkurrencedagen deltager også kinesiske elever, som i løbet af foråret har konkurreret i International STEAM Games i Kina.



S.C. VAN FONDEN



HVORFOR DELTAGE I INTERNATIONAL STEAM GAMES?

International STEAM Games er en unik mulighed for elever i hele Danmark til at udfordre og videreudvikle deres tekniske færdigheder, kommunikation, kreativitet og nysgerrighed. Det er særligt fagene dansk, de teknisk/naturvidenskabelige fag og billedkunst, eleverne vil kunne anvende deres viden fra.

Igennem konkurrencen og det direkte møde med de kinesiske elever får eleverne også udviklet deres udsyn på den globale verden, vi alle er en del af.



S.C. VAN FONDEN



ÅRETS TEMA: Store drømme

Der åbner sig en fantastisk verden i og med H.C. Andersens eventyr: Alt er nemlig muligt, hvis bare man kan forestille sig det. I dette års udgave af International STEAM Games sætter vi fokus på drømme og fantasi og inviterer 3.-6. klasses elever til at fortælle om deres drømme for fremtiden gennem fire forskellige udtryksmuligheder:

- Byggeri
- Programmering
- Maleri/tegning
- Teater/dans

Kun fantasien sætter grænser for, hvilke materialer, medier og produkter, I ønsker at skabe jeres fortælling i indenfor de fire ovenstående typer. Blot skal det have et kreativt og visuelt format, som kan præsenteres foran konkurrencens dommere på dagen.

For eksempel:

Byggeri: Klodser, genbrugsmaterialer, pap, eller lignende.

Programmering: Små læringsrobotter, visuelle IT-programmer eller andet udstyr, som omfatter programmering/kodning, og som skolen selv har til rådighed. Dette udstyr skal I selv medbringe på konkurrencedagen.

Maleri/tegning: Tusch, blyant, kridt, collage eller andet.

Teater/dans: En kort scene/sekvens på ca. 3 minutter, som kan vises på skærm foran dommerne. I skal selv medbringe PC/tablet og fil til fremvisning på konkurrencedagen.



S.C. VAN FONDEN



OPGAVEN

Eleverne skal i hold á 3-5 elever løse denne opgave med fantasi og kreativitet:

Fortæl ved hjælp af jeres byggeri/programmering/maleri/tegning/teater/dans en fremtidshistorie.

Her skal følgende spørgsmål besvares:

- Hvornår foregår historien?
- Hvor foregår historien?
- Hvem/hvad er med i historien?
- Hvilke forhindringer møder personerne i jeres historie, og hvordan løser de dem?

Som inspiration til elevernes kreative værker kan I læse og tale om nogle af H.C. Andersens eventyr. Vi anbefaler *Den grimme Ælling*, *Om Årtusinder* og *Ole Lukøje*. Eventyrene giver mulighed for enten at arbejde med personlige fremtidsønsker eller fremtidsønsker for verden.

Elevernes kreation skal laves på skolen inden konkurrencedagen, ligesom de på forhånd skal have forberedt en mundtlig præsentation af deres historie og værk på 4-5 minutter, inkl. visning.



S.C. VAN FONDEN



PÅ KONKURRENCEDAGEN

På konkurrencedagen møder elever og lærere ind og opstiller jeres kreation. Kreationen skal i så vidt muligt omfang være samlet hjemmefra og klar til præsentation. **De forskellige teams skal præsentere deres kreation og historie for et dommerpanel.** Præsentationen foregår ved team'ets bord, som dommerne kommer hen til. Hvert hold har max. 5 minutter sammen med dommerpanelet, og vi opfordrer til, at alle holdmedlemmer er aktive i præsentationen.

Elevernes præstation bliver vurderet på:

- Historiens kreativitet og kvalitet
- Kreationens kreativitet og kvalitet
- Evne til at formidle deres budskab overfor dommerne

På konkurrencedagen deltager eleverne også i forskellige sjove aktiviteter og kreative udfordringer, som giver mulighed for at møde hinanden på kryds og tværs. Elever og lærere guides igennem dagen af en konferencier, ligesom frivillige fra festivalen er til stede og hjælper jer med at finde rundt mellem de forskellige aktiviteter.

Til sidst kåres vinderteams i tre forskellige kategorier:

- Bedste historie
- Bedste præsentation
- Bedste kreative udtryk



S.C. VAN FONDEN



PRAKTISK INFO

Konkurrencen finder sted mandag den 19. august 2024 kl. 08.30-13.45 i Odeon (Odeons Kvarter 1, 5000 Odense C).

Tilmelding til International STEAM Games 2024 skal ske via e-mail på skole@hcafestivals.dk senest den 5. august 2024. Skriv: Skolens navn, klassens navn, dit navn, e-mail, telefonnummer samt antal elever og lærere/voksne. Det er gratis at deltage.

Hvis du og din klasse bliver forhindret i at deltage, skal du melde afbud. Hvis der meldes afbud for sent eller ved no-show, pålægges der et gebyr på kr. 300.

Sidste frist for afbud er den 12. august 2024.

I kinesisk kultur er der tradition for at give en lille gave, når man møder nye mennesker som et tegn på respekt og imødekommenhed. I skal være velkomne til, at hver elev tager en lille gave med til de kinesiske børn. Det kan eksempelvis være klistermærker, blyanter eller noget helt tredje. Det er en god måde for de danske og kinesiske børn at mødes på tværs af kulturer og sprogbarrierer.

SPØRGSMÅL?

Har du spørgsmål, er du altid velkommen til at kontakte Natasja Brøns i festivalsekretariatet på mail skole@hcafestivals.dk eller tlf. 22 96 82 20

Vi glæder os til at se jer til International STEAM Games!