

FINALEOPGAVE 2025/26

DESIGN EN EVENT PÅ MUSEET

FOKUSOMRÅDER

- *Ung-til-ung formidling af naturfag*
- *Naturhistorisk viden og begreber*
- *Naturfaglige undersøgelser*
- *Interesse og fascination for naturen*

VURDERINGSKRITERIER

Opgaven bliver vurderet på, om:

- *din besvarelse er grundig og indeholder korrekte forklaringer og begrundelser i et naturfagligt sprog. Det er okay, hvis der f.eks. er stavfejl, så længe teksten er let at forstå*
- *du kan beskrive en naturfaglig undersøgelse og forklare resultater samt komme frem til en konklusion*
- *du kan forklare et emne, der handler om naturhistorie*
- *du kan skrive forklaringer med egne ord og ikke blot gentager andres tekster*
- *din besvarelse indeholder kreative idéer, kreativ formidling eller kreative valg*
- *din idé kan bruges af Naturhistorisk Museum.*

**LÆS OPGAVEN GRUNDIGT IGENNEM,
INDEN I GÅR I GANG.**



CASE: NATURHISTORISK MUSEUM

På Naturhistorisk Museum i Aarhus kan gæsterne gå på opdagelse i naturens vilde, mærkelige og fascinerende verden.

Museet har en kæmpe samling med millioner af genstande – og der kommer hele tiden flere til. De indsamlede genstande kan f.eks. være knogler, udstoppede dyr, dyreskind, plantedele, frø, svampe og meget andet. Når genstandene er blevet indsamlet, bliver de præpareret, hvilket betyder, at de kan holde i mange år. Samlingerne bruges bl.a. af forskerne på museet til at opdage ny viden om naturhistorie.

Det er formidlernes opgave at udbrede naturhistorisk viden på en sjov og lærerig måde for alle aldre. De udvikler de forskellige udstillinger, der er på museet, og her bruger de mange forskellige genstande fra samlingerne.

Naturhistorisk Museum afholder forskellige events på museet om aftenen, i weekenderne og i ferier, hvor de inviterer gæster ind til særlige oplevelser. Din opgave er at designe en event for unge i alderen 13-17 år til Naturhistorisk Museum.

- **Eventen skal handle om et emne, der har med naturhistorie at gøre.**

NATURHISTORIE

Naturhistorie handler om at undersøge og beskrive naturen, og hvordan naturen udvikler sig. I naturhistorie er der fokus på levende organismer, geologiske processer og de stoffer, der findes på jorden.

- **Eventen skal understøtte museets formål.**

MUSEETS FORMÅL

Det er museets formål at vække og styrke menneskers interesse og fascination for naturen samt at fremme harmonisk sameksistens mellem menneske og natur.

- **Eventen skal være spændende og lærerig for unge.**

MÅLGRUPPE

Unge på 13-17 år.

Du skal lave tre opgaver. Du bestemmer selv i hvilken rækkefølge, du laver dem.

OPGAVE A: FAGLIG TEKST OM ET NATURHISTORISK EMNE

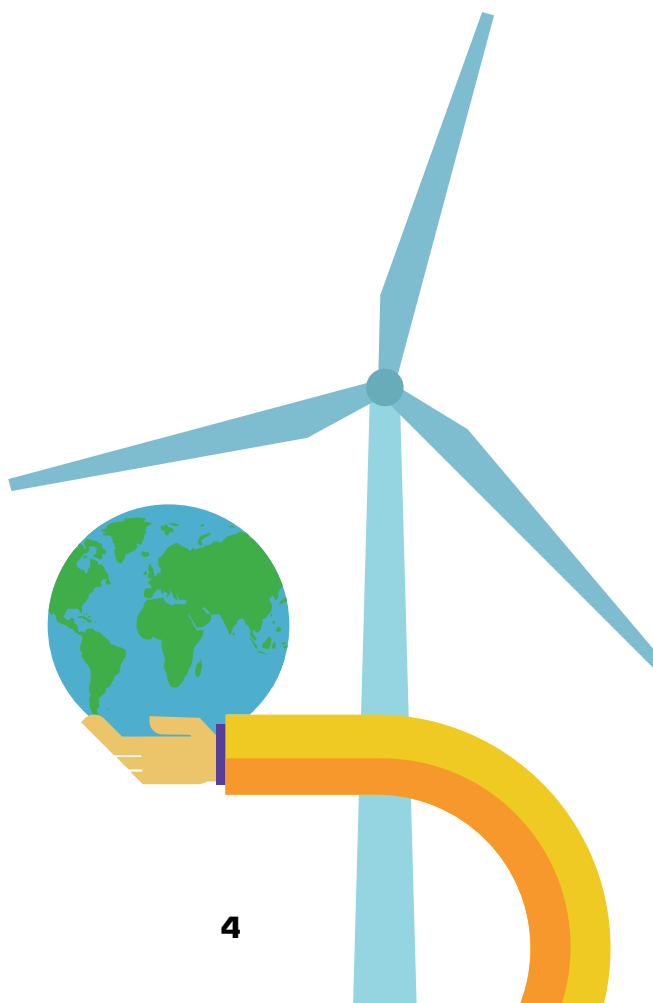
En skriftlig besvarelse om det emne, din event skal dreje sig om.

OPGAVE B: DEN UNDERSØGENDE DEL

En skriftlig beskrivelse af én naturfaglig undersøgelse. Det kan være en undersøgelse, du har lavet før opgaven, eller en du laver, mens du løser opgaven. Her skal du også forklare, om du vil bruge den undersøgelse til eventen, eller om du vil bruge en helt anden undersøgelse.

OPGAVE C: DIN IDÉ TIL EN EVENT

En planche der beskriver selve eventen.



OPGAVE A: FAGLIG TEKST OM ET NATURHISTORISK EMNE

I denne opgave skal du beskrive det emne, din event skal indeholde.

Du må selv helt frit vælge emne (inden for naturhistorie), eller du må vælge fra listen herunder. Uanset om du selv finder på et emne, eller om du vælger et fra listen, vurderes det ens:

EKSEMPLER PÅ EMNER FOR EVENTEN:

- Masseuddøen.
- Svampenes rolle i økosystemet.
- Planternes verden.
- Havet omkring Danmark.
- Ulve i Danmark.
- Invasive arter.
- Honningbier og Danmarks vilde bier.
- Trækfugle.
- Danmarks skove.
- Rewilding – at genskabe naturen.
- Vilde tilpasninger hos dyr og planter.
- Og mange flere ...

BESVAR FØLGENDE SPØRGSMÅL:

- Hvilket emne har du valgt?
- Hvorfor er dit emne spændende og lærerigt for unge?
- Hvorfor er dette emne vigtigt at formidle om?
- Hvordan understøtter dette emne museets formål?
- Forklar dit emne, og brug mindst ét konkret eksempel.

OPGAVE B: DEN UNDERSØGENDE DEL

Du skal inden, eller imens du løser opgaven udføre en naturfaglig undersøgelse. Du kan vælge i mellem:

UNDERSØGELSE 1: Vinterklar – tilpasninger til sne og is.

UNDERSØGELSE 2: Dissektion af en bi.

UNDERSØGELSE 3: Naturens skatkiste – sortér som en forsker.

UNDERSØGELSE 4: Fotosyntese i aktion.

Til din event må du bruge den undersøgelse, du har afprøvet eller helt selv finde på en undersøgelse

NÅR DU HAR LAVET DIN UNDERSØGELSE, SKAL DU BESVARE SPØRGSMÅLENE:

Beskriv den undersøgelse, du har lavet. Du skal svare på spørgsmålene herunder. Du kan også lade dig inspirere af spørgsmålene på vejledningerne for undersøgelserne.

- Hvad er overskriften for undersøgelsen?
- Hvad er formålet?
- Hvilke materialer skal du bruge?
- Hvordan udføres undersøgelsen?
- Skriv undersøgelsens resultater og forklar dem.
- Skriv en konklusion for undersøgelsen.

UNDERSØGELSEN TIL EVENTEN:

Beskriv den undersøgelse, der skal være til eventen. Du skal svare på spørgsmålene herunder.

- Hvilken undersøgelse skal deltagerne lave til din event?

Skal det f.eks. være præcis den samme, som du selv har afprøvet, eller skal undersøgelsen laves lidt eller meget om?

Skal der være en helt anden undersøgelse i stedet for?

- Hvad fortæller undersøgelsen om dit emne?

OPGAVE C: DIN IDÉ TIL EN EVENT

Du skal udfylde en planche, der beskriver din event.

Du skal ikke lade dig begrænse af praktik, f.eks. økonomi, når du planlægger din event. Eventen skal foregå på Naturhistorisk Museum. Du kan i bilaget se billeder fra Naturhistorisk Museum.

PLANCHEN INDEHOLDER FØLGENDE FELTER, SOM DU SKAL UDFYLDE:

EVENT:

En kort, fængende titel, der passer til emnet.

TIDSPUNKT OG VARIGHED:

Skriv dato, tidspunkt og varighed for eventen. Det skal være uden for skoletiden.

TRE ORD, DER BESKRIVER EMNET:

Tre nøgleord, der gør det tydeligt, hvad emnet handler om.

HVEM SKAL VÆRE MED?

Skriv, hvem der hjælper med eventen. Det kan f.eks. være en forsker.

PROGRAM:

Skriv, hvad der sker fra start til slut. F.eks. velkomst, aktivitet med undersøgelse og afrunding. Der kan sagtens være flere programpunkter.

DET VIGTIGSTE BUDSKAB.:

Forklar det vigtigste, deltagerne skal lære eller reflektere over ved at deltage i eventen. Husk at indtænke Naturhistorisk Museums formål.

WOW-EFFEKTER:

Hvad er det, der gør eventen spændende for deltagerne?

FRIT FELT:

I det store hvide felt i midten af planchen bestemmer du selv indholdet. Det kan f.eks. være:

- Tegninger
- Modeller
- Skitser eller opstilling fra undersøgelsen
- Begrebskort over dit emne
- En brainstorm over idéer, du fik under opgaveløsningen
- Eller noget helt andet – du bestemmer.

TJEKLISTE

OPGAVE A: FAGLIG TEKST OM ET NATURHISTORISK EMNE

- ☐ Jeg har valgt et naturhistorisk emne.
- ☐ Jeg forklarer, hvorfor emnet er spændende og vigtigt.
- ☐ Jeg forklarer, hvordan emnet passer til museets formål.
- ☐ Jeg forklarer emnet med mindst et konkret eksempel.

OPGAVE B: DEN UNDERSØGENDE DEL

- ☐ Jeg har udført en undersøgelse.
- ☐ Jeg har angivet undersøgelsens titel.
- ☐ Jeg har beskrevet undersøgelsens formål.
- ☐ Jeg har beskrevet materialerne.
- ☐ Jeg har beskrevet udførelsen.
- ☐ Jeg har skrevet og forklaret resultaterne.
- ☐ Jeg har skrevet en konklusion.
- ☐ Jeg har beskrevet undersøgelsen til eventen.

OPGAVE C: DIN IDÉ TIL EN EVENT

- ☐ Jeg har angivet titel.
- ☐ Jeg har angivet tidspunkt og varighed.
- ☐ Jeg har skrevet tre ord om emnet.
- ☐ Jeg har beskrevet, hvem der er med.
- ☐ Jeg har beskrevet programmet.
- ☐ Jeg har beskrevet det vigtigste budskab.
- ☐ Jeg har beskrevet wow-effekter.
- ☐ Jeg har udfyldt frit felt.