



Skolekatalog

# Hvad er IRIS?

I IRIS lab har skolebørn, institutioner og fritidsbrugere mulighed for at eksperimentere med ny teknologi og digital medieproduktion. Det sker via hands-on aktiviteter, hvor teknologi udforskes, afprøves og fortællinger opstår.

Hensigten er at styrke børns, unges og voksnes kritiske sans, digitale dannelse og handlemod. Gennem egne produktioner får de mulighed for at udforske og forholde sig til de udfordringer, de møder både i deres eget liv og i samfundet som helhed. Det kan eksempelvis være problemstillinger inden for klima, demokratisk medborgerskab eller andre aktuelle samfundsordere.

**“Det at eleverne ikke bare er forbrugere af medier og teknologi, men selv bliver producenter, det er nok det vigtigste. De skal lære at producere selv, og det er processen derigennem, de lærer noget af. Teknologien bliver et redskab for dem.”**

Thorbjørn Hartelius, Lærer,  
Kragelundskolen

# Hvad kan du i IRIS?

Aktiviteterne i IRIS spænder vidt, og vi ønsker at følge samfundsudviklingen og beskæftiger os med (de fleste nye) teknologier og medier, samtidig med at aktiviteterne skal være meningsfulde for den enkelte samt adressere nogle af de aktuelle samfundsdagsordener – som ændrer sig i takt med samfunds- og medieudviklingen.

Den primære målgruppe i IRIS er skoleelever, og det er derfor væsentligt, at IRIS aktiviteterne har en god sammenhæng med det øvrige skolearbejde; det kan være tematisk, men også ift. før- og efterliv. På den måde får et besøg i IRIS størst værdi for eleverne, da oplevelserne forankrer sig stærkest, hvis de kobles til noget andet relevant. Vores håb er, at et forløb i IRIS kan være med til at gøre skoledagen mere spændende, afvekslende og samtidig appellere til elever, der har brug for andre tilgange end de traditionelle skoletilgange til læring.

## **Teknologier**

- Lyd
- Film
- Animation
- Virtual reality
- Motion capture
- Augmented reality
- Virtual production
- Projektor-mapping
- 3-D scanning
- Mikroskoper, teleskoper og laboratorieudstyr

## **Aktiviteter der relaterer sig til aktuelle samfundsdagsordener**

- Natur
- Demokrati
- Trivsel
- Teknologiforståelse
- Litteratur og læselyst
- Digitalt medborgerskab
- Kunst og kreativitet

# Aktiviteter i skoleåret 25/26

Følg med på [iris.aarhus.dk](https://iris.aarhus.dk), hvor der løbende kommer flere skoletilbud samt tilmeldingsmulighed for tilbuddene i foråret 26.

## UNDER OVERFLADEN

Hvad mon der gemmer sig under overfladen? Kom med på skattejagt omkring DOKK1, hvor eleverne filmer med go pro kameraer.

**4.–8. klasse**  
**20, 21. og 27. august**

## COMPUTATIONAL THINKING

På baggrund af fortælling bygger og programmerer eleverne elementer, der kan hjælpe historiens hovedpersoner på forskelligvis. Der arbejdes med LEGO Spike.

**7.–8. klasse**  
**19. og 26. august**

## MIKROLIV

Er det muligt at finde liv i en betonørken? Eleverne tager computer og digitalt mikroskop med udenfor Dokk1 og filmer mos, lav, kryb og kravl. Optagelserne redigeres til en

færdig reportagefilm, som de viser for hinanden.

**3.–8. klasse**  
**3, 4, 10. og 11. september**

## FISKEPIGEN

Interview hovedpersonen fra Fiskepigen og lav din egen reportage. Eleverne opnår via hands-on øvelser kendskab til ny teknologi som motion capture samtidig med, at de via en legende tilgang analyserer bogens handling og gennemfører et interview, der samler op – og digter videre på fortællingens handling.

**5.–6. klasse**  
**17, 18, 24. og 25. september / 1, 2, 8. og 9. oktober**  
**17. og 24. marts**

## DIN EVENTYRVERDEN I 3D

Med udgangspunkt i historien fra et eventyr laver eleverne deres egne interaktive 3D verdener i programmet Deligh-tex (Findes på Skoletube). Derefter bliver de bragt til live, når eleverne får mulighed for at besøge dem i VR.

**5.–8. klasse**  
**22, 23, 29. og 30. oktober**

## SKOLERNES SERIEFESTIVAL

Skolernes Seriefestival er en konkurrence i november/december, hvor eleverne på baggrund af en aktuel serie laver en kort filmscene. Der inviteres til kick-off arrangement på Dokk1, hvor eleverne møder instruktør og unge skuespillere fra serien, og hvor der er både instruktion og hands-on øvelser.

**8.–10. klasse**  
**4. november**

## VALGPLAKATER

Jorden er blevet overtaget af aliens – og nu skal der vælges ny leder! Elevernes opgave er at skabe deres helt egen alien-karakter og designe en kreativ valgplakat, der kan overbevise jordboerne om, at deres alien er det bedste valg.

**4–6. klasse**  
**5, 6, 12. og 13. november**

## DILEMMA PODCAST

På baggrund af dilemmaer fra den virkelige verden skaber eleverne deres egne *dilemma*podcasts, hvor de gennem demokratiøvelser finder deres egen mening og sluttelig hjælper med svar til de forskellige dilemmaer.

**4.–6. klasse**  
**19, 20, 26. og 27. november**

## PROJEKTORMAPPING

Ved hjælp af blandt andet digital tegning på iPads skaber vi sammen med eleverne et visuelt univers, ved at sammensætte deres kreationer. De behøver intet kendskab til digital tegning på forhånd, da vi sætter rammen og hjælper dem i gang. Ved hjælp af programmet Madmapper bliver elevernes kreationer iscenesat og til sidst projekteret op på vores store skulptur midt i IRIS lab.

**7–10. klasse**  
**3, 4, 10, 11, 17. og 18. december**

## ANSLAG I PODCAST

Eleverne laver deres egne fiktive podcasts, hvor de sammen skaber et fængende anslag på 5–10 sekunder, der fanger lytternes interesse, og giver dem lyst til at høre mere.

**5.–9. klasse**  
**14, 15, 21, 22, 28. og 29. januar**

## FILMANMELDELSE

Skab en spændende og engagerende filmanmeldelse som podcast – hvilke elementer skal med for at fange lytterne, og hvordan gør man oplevelsen levende gennem lyd? Der arbejdes med film, eleverne har set inden.

**7.–10. klasse**  
**18, 19, 25. og 26. februar**

## TRÆERNE OMKRING OS

Træer findes overalt omkring os, men hvad ved vi egentlig om dem? I denne aktivitet undersøger vi træernes verden gennem små øvelser og lege – og skaber sammen et fantasifuldt træ med lys og projector mapping.

**3.–4. klasse**

**4, 5, 11. og 12. marts**

## DEN RUSTNE VERDEN

Remedier et kapitel af bogen *Den Rustne Verden* til en stop-motion film. I fællesskab dykkes ned i fortællingens handling og spørgsmål og svar til historiens hovedkarakter robotten Skot findes og besvares. Der er mulighed for at stille spørgsmålene til Skrot via motion capture teknologien.

**5.–6. klasse**

**18, 19, 25. og 26. marts**

## OVEN VANDE

Hvilket dyreliv findes der i og omkring Dokk1? Eleverne kommer helt tæt på, når de via mikroskoper udforsker og identificerer, hvad de finder.

**4.–8. klasse**

**8, 9, 15. og 16. april**

## HVAD BETYDER HAVET FOR DIG

Skab en kreativ præsentation, hvor I formidler spændende fakta om jeres valgte havdyr på en engagerende og visuel måde. Der arbejdes med augmented reality via Skoletube.

**5.–9. klasse**

**22., 23. 29. og 30. april**

## NYHEDSSTUDIE

Besøg IRIS virtuelle produktionsstudie, hvor eleverne i fællesskab får lavet en lille nyhedsudsendelse, der både indebærer at være foran og bagved kameraet.

**7.–10. klasse**

**6, 7. og 13. maj**

## **KONTAKT OS**

Hvis du har spørgsmål er du altid velkommen  
til at kontakte os:

[IRIS@aakb.dk](mailto:IRIS@aakb.dk)

Projektleder Lisbeth Mærkedahl:

[Ima@aarhus.dk](mailto:Ima@aarhus.dk) / 4185 6654

## **LÆS OM IRIS**

[iris.aarhus.dk](http://iris.aarhus.dk)

