



Innan besöket

Målgrupp: årskurs 4-6

Välkommen till MegaMind!

För att du som är lärare lättare ska kunna hjälpa era elever till intressanta upplevelser och kunskap, har vi tagit fram ett underlag med förslag på för- och efterarbete samt en introduktion till utställningen.

MegaMind är en interaktiv hands – on, minds – on och body – on utställning som är indelad i flera stora avdelningar. Där finns massor av roliga stationer om ni kan undersöka och uppleva tillsammans. Budskapet är att människan kan tänja såväl kroppens fysiska muskler som hjärnans innovativa förmåga.

Innan besöket kan lära känna MegaMind genom att använda den PowerPoint med karta, bilder och tillhörande anteckningar som beskriver utställningen. → [Lär känna MegaMind](#)



Tips! Läs gärna igenom allt lärarmaterial i innan ni besöker museet för att få ut så mycket av utställningen som möjligt.

Knopp och kropp

MegaMind – Den innovativa hjärnan, är en interaktiv utställning med massor av roliga stationer om man kan undersöka och uppleva tillsammans. Utställningen handlar om den nyfikna, skapande och innovativa människan.

Den innovativa hjärnan

Välkommen in i utställningen! När vi upplever och gör saker som vi inte har gjort tidigare så lär vi oss nytt och blir smartare. I MegaMind – Den innovativa hjärnan, finns mer än 40 utställningsstationer att upptäcka. Upplev med alla sinnen – utforska och lär.

En så enkel sak som att borsta tänderna med den hand som du inte brukar använda, eller skriva med vänster hand om du är högerhänt, är en utmaning och en lärande aktivitet för hjärnan. Det stärker kopplingar i hjärnan – och när man tränar blir allt lättare och lättare för varje gång.

Att spela ett instrument, till exempel piano där man ofta gör helt olika saker med vänster- respektive höger hand, är en aktivitet som är bra för hjärnan. Detta var förstås bara ett par exempel. Hjärnan behöver så mycket annat som är viktigt för att utvecklas, som exempelvis hälsosam mat, vatten, vila och stimulans.

SPORT

Avdelningen där ni kan träna er fysiska förmåga heter SPORT och den ligger till höger om entrén. Där kan ni tänja muskler i exempelvis rodd- och hopptester. Ni kan testa en hinderbana och anta utmaningar på en digital klättervägg. Ni mäta resultat, både styrka och puls. I SPORT har eleverna kul i mindre grupper och på egen hand. Det passar väldigt bra att avsluta besöket i MegaMind med att utforska SPORT.



Reflektera över vanor

Genom att utveckla goda vanor, till exempel motionera, äta nyttigt och se till att man får tillräcklig vila, kan man bidra till att kroppen blir uthållig och att knoppen blir smartare. Det är det viktigaste budskapet i MegaMind.

Innan ni besöker MegaMind - resonera kring de goda vanorna. Det finns massor av goda vanor som bidrar till att vårt lärande påverkas positivt. Försök att nämna några, kanske en vana du själv har!

Ni kan också läsa mer på [Hjärnberikad](#) - ett företag som under många år har samarbetat med Rolf Ekman och andra hjärnforskare för att tydliggöra och förklara hjärnans kemi. Där finns även en fin affisch som illustrerar många goda vanor. Skriv ut och sätt upp i klassrummet!

Uppdragskort

Fysiskt eller digitalt

Under besöket finns det möjlighet att arbeta med digitala uppdrag som genomförs i små grupper med 2 - 4 elever per grupp. Det finns fem olika spår att välja mellan – du som lärare kan bestämma eller be eleverna välja vilket spår de helst vill utforska.

- Hjärngympa
- MiniMind
- Samla på sinnen
- Skapa med teknik
- Smarta idéer

MiniMind är för de yngsta. Övriga fyra utmaningar passar för alla åldrar, men skiljer sig åt lite grann, så läs därför gärna igenom frågorna innan ni gör ert besök på museet. Bestäm vilken av dessa utmaningar som passar bäst för din klass. Om du har en grupp med lite äldre barn, kan du låta dem bestämma själva vilket spår de vill gå.

I varje övning på uppdragskortet finns något att pröva och något att diskutera i gruppen. Man kan ta hjälp av utställningens informationssystem för att få veta mer om stationen som man undersöker. Alla texter finns inlästa så att man kan lyssna i stället för att läsa, om man har behov av att höra texten.

→ [Här hittar du de digitala uppdragen](#)

Inför besöket

Här är några saker som är bra att tänka på inför ert besök på utställningen MegaMind.

- Ta eventuellt med surfplattor eller låt eleverna använda sina mobiler i utställningen vid just detta tillfälle, utanför skolan.
- Det finns ibland möjlighet att låna surfplattor på museet, men dessa måste du boka i förväg, i samband med att du bokar "Gå på egen hand i MegaMind".
- Vill ni inte använda mobiler eller surfplatta: skriv ut de uppdrag du vill att eleverna ska utföra innan ni kommer till museet.
- Glöm inte att ta med pennor ifall ni jobbar med utskrift.
- Gå gemensamt igenom museets ordningsregler innan ni kommer till museet. Du som lärare behöver skriva under reglerna i entrén.
- Bra att veta: Eleverna får fotografera i utställningen för eventuellt efterarbete i skolan.

Extra tillgängliga onsdagar

Om du vill komma till museet med en grupp med variationsfunktioner så är ni alla varmt välkomna! På vår hemsida finns tips om en aktivitet som kanske passar bra för din grupp. Hör gärna av er till oss så hjälper vi er så att ni får ut så mycket som möjligt av ert besök i MegaMind.