



SJØAKADEMIET UNG

Et maritimt univers som samler barn og unge, familie og venner, gjennom spennende utfordringer og opplevelser i, ved og på sjøen.



Utdanning



Mennesker



Maritimt

Visjon

Utdanne barn og unge for et livslangt, sikkert og bærekraftig forhold til sjø.

Misjon

Vi skal utvikle et eget univers som supplement og inngangsportale til opplæringen og aktivitetene som tilbys hos Sjøakademiet og samarbeidspartnere. Universet skal bestå av merkeordninger, utstyr, klær, underholdning og opplæring.

AKTIVITETER & INNHOLD

Sjøknappene

Sjøknappene er en merkeordning bestående av ferdighetsknapper som motiverer til og tester kunnskap på ulike relevante områder.

STEAM

STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) er en digital og fysisk verden som gir tyngde til tradisjonelt sjøvett med innspill av vitenskap og realfag.

Aktivitetshefte

Aktivitetsheftet skal være barnas følgesvenn gjennom sommerferien. Et utgangspunkt for tilegnelse av kunnskap og god underholdning.

Kurs

I UNG tilbys det teoretiske og praktiske kurs som skal være tilgjengelige over hele landet, og på sikt internasjonalt.

Spill

Sjøakademiet har utviklet spill som et lavterskeltilbud til både store og små, for økt mangfold og sosialisering.



Seiling



Samvær



Kunnskap



Motorbåt



Utforsking



Bærekraft



Ro og padle



Samarbeid



Aktiviteter



UTDANNING

Sjøakademiet bygger på lang historik innen kursing og opplæring av nye og eksisterende båtførere. Denne erfaringen tas med inn i et nytt format rettet mot barn og unge.

Teori

I avdeling UNG skal det tilbys kurs for barn og unge. Kursene tar sikte på å skape en underholdende atmosfære, som samtidig skaper grunnlag for sikkerhet i, ved og på sjøen

Nettkurs og filmserier



Klasseromsundervisning



Praktisk

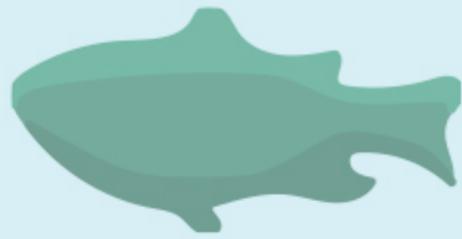
Gjennom aktiviteter og tilbud hos Sjøakademiet og samarbeidspartnere skal det tilbys opplæring til alle barn og unge som er nysgjerrig på båt, sjø og livet rundt.

Organiserte aktiviteter



Praktiske kurs





SJØAKADEMIET UNG STEAM



STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) er realfagsleddet i Sjøakademiet. STEAM åpner for at barn og unge kan tilegne seg dypere kunnskap og forståelse om avanserte temaer gjennom enkel formidling i form av praktiske oppgaver og aktiviteter.

Digitalt

Sjøakademiet sørger for å tilgjengeliggjøre pedagogisk innhold til alle som er nysgjerrige på nåtidens og fremtidens vitenskap og utvikling. På Sjøakademiets plattformer finner man flere STEAM-utfordringer som er støttet opp av filmer og veiledninger.



Fysisk

Sjøakademiet er opptatt av å bidra til mangfold og bredde. For å støtte foreninger, skoler, leir, og andre relevante arrangementer er det utviklet innhold og materiell som bidrar til sosialisering og kunnskapsformidling, og et godt alternativ til de aktivitetene som foregår på vannet.



SJØKNAPPENE

Sjøknappene består av ulike ferdighetsknapper. Merkeordningen har potensiale for utvidelse ved å utvikle nye ferdighetsmål og tillegge knapper fra samarbeidspartnere.



Sjøknappen

Sjøknappen er fundamentet i ordningen, og vil symbolisere en tilbakelagt distanse gjennom tid tilbrakt på sjøen under én sesong. Dette er tre merker bestående av gull, sølv og bronse.



Roknappen

Roknappen symboliserer at en har grunnleggende kunnskap til å manøvrere en båt. Et bevis på at en kan ferdes på sjøen for egen maskin, og har et alternativ hvis motoren skulle svikte.



Knuteknappen

Knuteknappen symboliserer at en innehar grunnleggende forutsetninger for å utføre viktige oppgaver i båt og på land. Et bevis på at en mestrer de tre viktigste knutene på sjøen; Båtsmannsknop, Dobbelt Halvstikk og Pålestikk.



Flyteknappen

Flyteknappen symboliserer at en innehar grunnleggende forutsetninger for å ivareta personlig sikkerhet. Et bevis på at en mestrer kunsten å svømme, korrekt bruk av flyteutstyr og vet hvordan en skal flyte kontrollert i vannet med vest.



Fortøyningsknappen

Fortøyningsknappen symboliserer at man er en viktig del av besetningen som kan illegges større ansvar. Et bevis på at en mestrer å fortøye i havn og i uthavn.



Havknappen

Havknappen symboliserer at en har tatt skrittet videre i benyttelse av sjøen. En stoler på båt og egne ferdigheter. Et bevis på at man har seilt på åpent hav.

Flere knapper



SJØKNAPPENE

Sjøknappene består av ulike ferdighetsknapper. Merkeordningen har potensiale for utvidelse ved å utvikle nye ferdighetsmål og tillegge knapper fra samarbeidspartnere.



Navigatørknappen

Navgatørknappen symboliserer at du er en viktig støttespiller og kan ta ansvar for en helt sentral oppgave ombord. Et bevis på at du kan bidra til trygg seilas selv i skumle farvann.



Jolleknappen

Jolleknappen symboliserer at du kan samspille med naturkreftene. Et bevis på at du mestrer kunsten å seile og håndtere egen båt.



Livredderknappen

Livredderknappen symboliserer at du besitter evnene til en hverdagshelt. Et bevis på at andre kan føle seg trygge når du er i nærheten.



Plastknappen

Plastknappen symboliserer at du bryr deg om kloden og havet. Et bevis på at du bidrar til en bærekraftig fremtid for deg selv og andre.



Meteorologiknappen

Metorologiknappen symboliserer kunnskap om omgivelsene man samhandler med. Et bevis på at du besitter kunnskap til å forutse og planlegge for naturens påvirkning.



Fjordvettknappen

Fjordvettknappen symboliserer kunnskap om fjorden og dens økosystem. Det ansvaret som følger i benyttelse av den som fartsvei og samspillet med alt som lever i den.



Slik fungerer det

Slik fungerer det

Sjøknappene skal være en tillitsbasert ordning. Påmelding og registrering foregår i Sjøakademiets systemer. Ordninger åpner for aktivitet privat og organisert.

Tilby eller bidra til Sjøknappene, ta kontakt på info@sjoakademiet.no.

Registrering

Registrering er gratis og kan skje privat eller gjennom organisert aktivitet. Barn og voksne kan notere ned resultater underveis. **Endelig registrering foregår på www.sjoknappen.no.**



Krav

Alle kan bli med. For å tilegne seg en knapp må man oppfylle de ferdighetskravene som er satt til de ulike knappene. Kravene finner du på www.sjoknappen.no eller i registreringskortet.



Sensor

Myndig person fungerer som sensor. Dette kan være foresatte eller ansatte ved skole, foreninger eller lignende. Det er sensors oppgave og privilegie å sette endelige rammer for gjennomføring av kravene.



Bestilling

Knappene kan bestilles når som helst, men husk at kravene bør være oppfylt før de tildeles deltakeren. Det tilbys ulike pakker og tilbud, og bestillinger gjøres på www.sjoknappen.no.



Aktivitetshefte

Sjøakademiet produserer et aktivitetshefte for å være en følgesvenn på sjøen som bidrar til underholdning og kunnskap gjennom oppgaveløsning, aktiviteter og lesestoff. Heftet skal også bidra til å løfte frem og synliggjøre samarbeidspartnere og deres tilbud.

Tilby eller bidra til aktivitetsheftet, ta kontakt på info@sjoakademiet.no.



Spill

Sjøakademiet har utviklet en rekke fysiske spill som et lavterskeltilbud og alternativ til tradisjonelle sjøaktiviteter. Spillene kan enkelt settes opp på relevante lokasjoner, og bidrar til inkludering, sosialisering og et innblikk i det maritime univers.

SPLASH THE FISH



Treff fisken før den
rømmer!



SPLASH
THE
FISH

KAST APENEV



Treff stativet med
fortøyningstauet!



KONTAKT OSS



www.sjoakademiet.no



info@sjoakademiet.no



+47 21 60 75 90