

FÆLLES MÅL

BYG EN FORANDRING EN HJÆLPENDE HÅND

NATUR/TEKNOLOGI EFTER 6. KLASSE

*Værkstedet kan afvikles med tre forskellige udfordringer.
Ved et besøg arbejdes med én af udfordringerne.*

Kompetenceområde: Undersøgelse

Fagområder: Teknologi & ressourcer

Kompetenceområde: Modellering

Fagområder: Modellering i naturfag og Teknologi & ressourcer

Kompetenceområde: Perspektivering

Fagområder: Teknologi & ressourcer

Kompetenceområde: Kommunikation

Fagområder: Formidling

Brug frit eksemplerne på videns- og færdighedsmål:

Vidensmål	Færdighedsmål
Eleven har viden om hverdagsteknologi.	Eleven kan forklare, hvad en hverdagsteknologi er.
Eleven har viden om teknologiske produkters muligheder til problemløsning i hverdagen.	Eleven kan fortælle om teknologiernes muligheder for at hjælpe mennesker med opgaver.
Eleven har viden om, hvilke konsekvenser nye teknologier kan have på menneskets levevis.	Eleven kan designe og bygge en model af en teknologi, der kan hjælpe med hverdagsproblematiker.
Eleven har viden om positive og negative konsekvenser ved nye teknologier.	Eleven kan formulere og italesætte egne kreative og innovative løsninger.
Eleven har viden om egne muligheder i at tænke i nye kreative og innovative baner.	Eleven kan undersøge forskellige mulige løsninger på et specifikt problem.
Eleven har viden om, at der kan være etiske komplikationer ved ny teknologi.	Eleven kan vurdere eget designs brugbarhed og konsekvenser.

Eleven har viden om modelbygning.	Eleven kan udarbejde en model i LEGO af deres løsningsforslag.
Eleven har viden om egen idé's muligheder og begrænsninger.	Eleven kan vurdere egen og andres løsningsforslag i forhold til virkelige muligheder.

TEKNOLOGIFORSTÅELSE EFTER 6. KLASSE

Som selvstændigt fag

Kompetenceområde: Digital myndiggørelse

Fagområder: Teknologianalyse, Konsekvensvurdering og Redesign

Kompetenceområde: Digitalt design & designprocesser

Fagområder: Idegenerering og Konstruktion

Kompetenceområde: Perspektivering

Fagområdet: Mennesket

Brug frit eksemplerne på videns- og færdighedsmål:

Vidensmål	Færdighedsmål
Eleven har viden om et produkts formål og intention.	Eleven kan analysere egen og andres modellers anvendelsesmuligheder.
Eleven har viden om egen teknologiske brugsmuligheder i konkrete situationer.	Eleven kan forholde sig kritisk til egen model.
Eleven har viden om positive og negative konsekvenser ved brug af teknologi til problemløsning.	Eleven kan reflektere over konsekvenserne ved egen teknologi.
Eleven har viden om, hvad redesign betyder.	Eleven kan argumentere for egne valg ved redesign.
Eleven har viden om idegenerering.	Eleven kan udføre en idegenereringsøvelse.
Eleven har viden om teknologier gennem tiden og deres betydning for menneskets levevis.	Eleven kan vurdere egne ideer potentiale og faldgruber.
Eleven har viden om modelkonstruktion.	Eleven kan gennem LEGO klodser bygge en model af egen ide.