

FÆLLES MÅL

BYG EN FORANDRING SAMMEN I RUMMET

NATUR/TEKNOLOGI 4.-6. KLASSE

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

Kompetenceområde: Modellering

Fagområder: Modellering i naturfag

Kompetenceområde: Perspektivering

Fagområder: Perspektivering i naturfag & Mennesket

Kompetenceområde: Kommunikation

Fagområder: Formidling

NATUR/TEKNOLOGI EFTER 4. KLASSE

Brug frit eksemplerne på videns- og færdighedsmål:

Vidensmål	Færdighedsmål
Eleven har viden om egen modells detaljeringsgrad.	Eleven kan argumentere for egne valg i design.
Eleven har viden om den foregående og kommende udvikling i rumrejser.	Eleven kan vurdere vigtigheden af det sociale under nuværende og fremtidige rumrejser.
Eleven har viden om vigtigheden af socialt samvær for mennesker.	Eleven kan forstå og give eksempler på konsekvenser ved manglende socialt samvær med andre mennesker.
Eleven har viden om mulighederne for at udtrykke sig ved brug af legoklodser.	Eleven kan formidle en ide gennem en prototype bygget i legoklodser.

NATUR/TEKNOLOGI EFTER 6. KLASSE

Brug frit eksemplerne på videns- og færdighedsmål:

Vidensmål	Færdighedsmål
Eleven har viden om egen models muligheder og begrænsninger.	Eleven kan diskutere virkelighedsgraden i egen model.
Eleven har viden om forskellen på at bygge ting til brug i rummet og på Jorden.	Eleven kan overveje bæredygtige tiltag i eget design.
Eleven har viden om menneskers psykiske behov for socialt samvær med andre mennesker.	Eleven kan opridse og vurdere konsekvenser for isolation fra familie og venner.
Eleven har viden om, hvordan man kan formidle gennem modeller og konstruktioner, der er analoge.	Eleven kan analysere og forholde sig kritisk til egen ide og model.