

FÆLLES MÅL: NATUR/TEKNOLOGI

'ultra:bit LIVE'

Fra EMU maj 2017

<https://www.emu.dk/omraade/gsk-l%C3%A6rer/ffm/naturteknologi>



UNDERSØGELSE 4. klasse

KOMPETENCEMÅL

Eleven kan gennemføre enkle undersøgelser på baggrund af egne forventninger

TEKNOLOGI OG RESSOURCER

Færdighedsmål	÷	Færdighedsmål	Eleven kan designe og afprøve enkle produkter
Vidensmål	÷	Vidensmål	Eleven har viden om enkel produktudvikling
NATUREN LOKALT OG GLOBALT			
Færdighedsmål	÷	Færdighedsmål	Eleven kan undersøge dyrs og planter tilpasninger til naturen
Vidensmål	÷	Vidensmål	Eleven har viden om dyrs og planter levesteder og livsbetingelser

KOMMUNIKATION 4. klasse

KOMPETENCEMÅL

Eleven kan beskrive enkle naturfaglige og teknologiske problemstillinger

FORMIDLING

Fase 1	
Færdighedsmål	Eleven kan formidle egne data mundtligt og skriftligt
Vidensmål	Eleven har viden om medier og formidlingsformer

TEGN PÅ LÆRING OG LÆRINGSMÅL

Eleven har viden om danske dyr og deres egenskaber
Eleven kan skabe en model af et dyr ved at kode en BBC micro:bit eller lave simple koder i Scratch
Eleven kan præsentere den færdige model og forklare processen fra idé til produkt

FÆLLES MÅL: NATUR/TEKNOLOGI

'ultra:bit LIVE'



Fra EMU maj 2017

<https://www.emu.dk/omraade/gsk-l%C3%A6rer/ffm/naturteknologi>

UNDERSØGELSE 5. – 6. klasse

KOMPETENCEMÅL

Eleven kan gennemføre enkle undersøgelser på baggrund af egne forventninger

TEKNOLOGI OG RESSOURCER

Færdighedsmål	÷	Færdighedsmål	Eleven kan udvikle enkle produkter
Vidensmål	÷	Vidensmål	Eleven har viden om udvikling og vurdering af produkter

KOMMUNIKATION 5. – 6. klasse

KOMPETENCEMÅL

Eleven kan kommunikere om natur og teknologi

ORDKENDSKAB

Færdighedsmål	Eleven kan mundtligt og skriftligt udtrykke sig med brug af naturfaglige og teknologiske fagord og begreber
Vidensmål	Eleven har viden om naturfaglige og teknologiske fagord og begreber

TEGN PÅ LÆRING OG LÆRINGSMÅL

Eleven har viden om danske dyr og deres egenskaber

Eleven kan skabe en model af et dyr ved at kode en BBC micro:bit eller lave simple koder i Scratch

Eleven kan præsentere den færdige model og forklare processen fra idé til produkt