

FÆLLES MÅL: NATUR/TEKNOLOGI I 5. OG 6. KLASSE



'Gaming i ultra:bit'

Fra EMU juni 2020

<https://emu.dk/sites/default/files/2019-08/GSK%20-%20F%C3%A6lles%20M%C3%A5l%20-%20Natur%20teknologi.pdf>

UNDERSØGELSE

KOMPETENCEMÅL

Eleven kan gennemføre enkle undersøgelser på baggrund af egne forventninger

UNDERSØGELSER I NATURFAG

Fase 1		Fase 2	
Færdighedsmål	Eleven kan gennemføre enkle systematiske undersøgelser	Færdighedsmål	Eleven kan designe enkle undersøgelser
Vidensmål	÷	Vidensmål	÷

TEKNOLOGI OG RESSOURCER

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

KOMMUNIKATION

KOMPETENCEMÅL

Eleven kan kommunikere om natur og teknologi

FORMIDLING

Fase 1		Fase 2	
Færdighedsmål	Eleven kan argumentere om enkle forhold inden for natur og teknologi	Færdighedsmål	Eleven kan diskutere enkle problemstillinger om natur og teknologi
Vidensmål	Eleven har viden om enkel naturfaglig argumentation	Vidensmål	Eleven har viden om enkel naturfaglig kildekritik

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

FÆLLES MÅL: NATUR/TEKNOLOGI I 5. OG 6. KLASSE

'Gaming i ultra:bit'



Fra EMU juni 2020

<https://emu.dk/sites/default/files/2019-08/GSK%20-%20F%C3%A6lles%20M%C3%A5l%20-%20Natur%20teknologi.pdf>

TEGN PÅ LÆRING OG LÆRINGSMÅL

Eleven kan redegøre for computerspillets historie.

Eleven kan analysere computerspils grundlæggende strukturer.

Eleven kan kode og designe computerspil.

Eleven kan diskutere positive og negative konsekvenser af game.