

Årsplan for natur/teknologi i 6.b 2025/26 - SA

Årsplanen for natur og teknologi er bygget op ud fra at imødekomme kompetencemålene for efter 6. klasse i Natur/teknologi Fælles Mål, 2019, fra Undervisningsministeriet. Der er særligt fokus på færdigheds- og vidensmål i fase 2, da disse passer til klassetrinnet. Kompetencemålene er generelle og overordnede, mens færdigheds- og vidensmålene er mere detaljerede.

Årsplanen er dynamisk og vejledende, derfor kan ændringer forekomme, således at den tilpasses efter skolen, evt. nyt input og selvfølgelig efter klassens engagement og læringsflow.

Der vil som altid være fagdage og alternative uger, der bidrager til et spændende og varieret skoleår.

Fagets formål:

Eleverne skal i faget natur/teknologi udvikle naturfaglige kompetencer og dermed opnå indblik i, hvordan naturfag bidrager til vores forståelse af verden. Eleverne skal i natur/teknologi tilegne sig færdigheder og viden om vigtige fænomener og sammenhænge samt udvikle tanker, sprog og begreber om natur og teknologi, som har værdi i det daglige liv.

Stk. 2. Elevernes læring skal i vidt omfang bygge på deres egne oplevelser, erfaringer, iagttagelser og undersøgelser, som skal medvirke til, at de udvikler praktiske færdigheder, kreativitet og evne til samarbejde. Elevernes glæde ved at beskæftige sig med natur, teknologi, livsbetingelser og levevilkår samt deres lyst til at stille spørgsmål og lave undersøgelser både inde og ude skal vedligeholdes og fremmes.

Stk. 3. Eleverne skal udvikle forståelse af samspillet mellem menneske og natur i deres eget og fremmede samfund samt ansvarlighed over for miljøet som baggrund for engagement og handling i forhold til en bæredygtig udvikling. Eleverne skal gennem faget udvikle interesse for naturfag og teknologi samt tilegne sig naturfaglige kompetencer som grundlag for det videre arbejde med fagene biologi, fysik/kemi og geografi.

Kompetenceområder og -mål:

1	Undersøgelse	Eleven kan designe undersøgelser på baggrund af begyndende hypotesedannelse.
2	Modellering	Eleven kan designe enkle modeller.
3	Perspektivering	Eleven kan perspektivere natur/teknologi til omverdenen og aktuelle hændelser.
4	Kommunikation	Eleven kan kommunikere om natur og teknologi.

Årsplanen:

Uge og emne	Kompetencemål	Evaluering
Uge 33-34 intro og årsplan	2,3,4	Dialog
Uge 35-41 Gyldendal Det Danske landskab <i>Kom godt i gang</i> 1. Hvad ved du om det danske landskab? 2. Sådan skal du arbejde <i>Istid i Danmark</i> 3. Istid 4. Sådan ser det ud i dag 5. Hvor ved vi det fra? 6. Efter istiden <i>Dansk natur</i> 7. To danske naturområder	1,2,3,4	Dialog Forsøgsforståelse og udførelse Ordbank Presentation Produkter Quiz

8. Vi udnytter naturen Aktiviteter om Danmark 9. Tjek på Danmark Snappemme i Ribe midtby Evaluering 10. Hvad ved du nu om det danske landskab? 11. Tjek		
Uge 43-51 Gyldendal Livets udvikling <i>Begyndelsen</i> 1. Big Bang 2. Solen <i>Liv på Jorden</i> 3. Livets planet 4. Livet går på land 5. Hvorfor er der liv på Jorden? <i>Pattedyr og krybdyr</i> 6. Dinosaurerne 7. Luftens og havets krybdyr 8. Pattedyrene breder sig <i>Mennesker</i> 9. Hvad er udvikling? 10. Mennesket 11. Menneskets udvikling Evaluering 12. Tjek	1,2,3,4	Dialog Forsøgsforståelse og udførelse Ordbank Presentation Produkter Spil / Lege

Evolution; Darwin - Tilpasning; "slå et dyr"		
Uge 1-6 Gyldendal Flyde og synke <i>Flyde og synke</i> 1. Velkommen til fysik/kemi 2. Flydende vindmølleparker 3. Skibets flydeevne 4. Flydeevnen afhænger af væsken 5. Massefylde 6. Fiskens flydeevne 7. Undervandsbåde 8. Ubådens historie 9. Opsamling på fysik/kemi	1,2,3,4	Dialog Forsøgsforståelse og udførelse Ordbank Presentation Produkter Spil / Lege
Uge 8-16 Gyldendal Blodkredsløb og åndedræt	1,2,3,4	Dialog Forsøgsforståelse og udførelse Ordbank Presentation

<i>Kom godt i gang</i> 1. Hvad ved du om blodkredsløbet og åndedræt? 2. Sådan skal du arbejde <i>Kredsløbet</i> 3. Kredsløbets opgaver 4. Blodkredsløbet hos dyr 5. Vores hjerte <i>At trække vejret</i> 6. Ånding i vand 7. Vores lunger 8. Åndedræt <i>Motion</i> 9. Motion og kondition <i>Evaluering</i> 10. Hvad ved du nu om blodkredsløbet og åndedræt? 11. Tjek Aktivitet: Dissekere pluksæt		Produkter Spil / Lege
Uge 16-25 Gyldendal Uderum med engineering <i>Engineering på legepladen</i> 1. Engineering 2. Design en legeplads <i>Syv delprocesser</i> 3. Forstå udfordringen 4. Undersøge	1,2,3,4	Dialog Forsøgsforståelse og udførelse Ordbank Presentation Produkter Spil / Lege

<u>5. Få idéer</u> <u>6. Konkretisere</u> <u>7. Konstruere</u> <u>8. Forbedre</u> <u>9. Præsentere</u>		
Uge 26	Emneuge	